



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE  
VENEZUELA



UNIVERSIDAD MONTEÁVILA  
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL

**CINET  
PORTAL DIGITAL PARA LA REALIZACIÓN DE UN FESTIVAL DE  
CINE 2.0**

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en  
Periodismo Digital, presentado por  
Carupe Parra, Francelis Miguenny, CI.23572071**

**Asesorado por  
Ramírez Alcalá, Clara Luisa  
González Roa, Jorge Felipe**

**Caracas, marzo 2019**

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA  
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL**

**CINET  
PORTAL DIGITAL PARA LA REALIZACIÓN DE UN FESTIVAL DE  
CINE 2.0**

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en  
Periodismo Digital, presentado por  
Carupe Parra, Francelis Miguenny Cl.: 23.572.071**

**Asesorado por**

Ramírez Alcalá, Clara Luisa  
González Roa, Jorge Felipe

**Caracas, marzo 2019**

### Comité de Estudios de Postgrado Especialización en Periodismo Digital

Quienes suscriben, profesores del Comité de Estudios de Postgrado de la Especialización en Periodismo Digital de la Universidad Monteávila, para certificar el Trabajo Especial de Grado titulado: "CINET. Portal digital para la realización de un festival de cine 2.0", presentado por el(la) ciudadano(a): **CARUPE PARRA, FRANCELIS MIGUENNY**, cédula de identidad N°23.572.071, para optar al título de Especialista en Periodismo Digital, dejan constancia de lo siguiente:

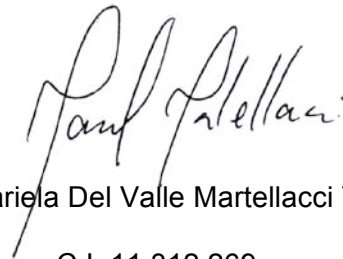
1. Su presentación se realizó, previa convocatoria, en los lapsos establecidos por el Comité de Estudios de Postgrado, el día 18 de marzo de 2019, en la sede de la Universidad Monteávila.
2. La presentación consistió en un resumen oral del Trabajo Especial de Grado por parte de su autor, en los lapsos señalados al efecto por el Comité de Estudios de Postgrado; seguido de una discusión de su contenido, a partir de las preguntas y observaciones formuladas por los profesores evaluadores, una vez finalizada la exposición.
3. Concluida la presentación del citado trabajo los profesores evaluadores decidieron otorgar la calificación de Aprobado "A" por considerar que reúne todos los requisitos formales y de fondo exigidos para un Trabajo Especial de Grado, sin que ello signifique solidaridad con las ideas y conclusiones expuestas.

Acta que se expide en Caracas, el día 1 del mes de abril de 2019.



Prof. Nelly Meléndez Gómez

C.I. 7.835.301



Prof. Mariela Del Valle Martellacci Trujillo

C.I. 11.312.269

Señores:

**Universidad Monteávila**  
**Comité de Estudios de Postgrado**  
**Especialización en Periodismo Digital**

Atención: Profesora Mariela Martellacci

Referencia: **Aceptación de Asesoría**

Por medio de la presente le informo que hemos revisado el borrador final del Proyecto de Trabajo Especial de Grado de (los) Ciudadano (s): **Carupe Parra, Francelis Miguenny** titular de la Cédula de Identidad N° V-23.572.071; cuyo título tentativo es: **“CINET, PORTAL DIGITAL PARA LA REALIZACIÓN DE UN FESTIVAL DE CINE 2.0”**, la cual cumple con los requisitos vigentes de esta casa de estudio para asignarles jurado y su respectiva presentación.

A los 20 días del mes de **marzo** del 2019

**Asesorado por**

Ramírez Alcaña, Clara Luisa

González Roa, Jorge Felipe

**ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL****CINET  
PORTAL DIGITAL PARA LA REALIZACIÓN DE UN FESTIVAL DE  
CINE 2.0****Autores:** Carupe Parra, Francelis Miguenny**Asesores:** Ramírez Alcalá, Clara Luisa. González Roa, Felipe González**Año: 2019****RESUMEN**

El presente proyecto expone una propuesta conceptual, de diseño y contenido de una página web, dirigido a los cineastas venezolanos y a todas las personas que disfrutan de las artes audiovisuales. El objetivo principal es la publicación de contenidos cinematográficos para la realización de un Festival de Cine 2.0 (Cinet), adaptado a las tendencias tecnológicas. En este sentido los usuarios podrán decidir a través del voto cuáles son los ganadores en sus diferentes categorías. Se analizan los principios y las características del periodismo digital, la multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Además de explicar los conceptos relacionados a la historia del cine y a los festivales. Para lograr la realización de este Trabajo Especial de Grado, se consulta a una muestra de especialistas en el área y a aquellos interesados en la materia. Partiendo de los resultados de la investigación se plantea la elaboración de la capa de comportamiento y la capa estructural y la capa de presentación del portal digital, los colores, la tipografía y las diferentes narrativas para transmitir la información y lograr un mayor feedback con los visitantes. El propósito es exaltar las potencialidades del periodismo en la red.

**Línea de Trabajo:** Periodismo digital**Palabras clave:** Producción multimedia, periodismo digital, festival de cine

## **DEDICATORIA**

*A Dios, mi protector, mi guía y mi luz en todo momento*

*A mis padres que siempre han estado para mí*

*A mi Universidad Monteávila por ser fuente  
de conocimiento e inspiración*

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres y hermanas, gracias por estar en todo momento y por inspirarme a ser cada día mejor.

A la profesora Clara Ramírez, gracias por ser una excelente asesora académica y por siempre responder a las dudas e inquietudes.

Al profesor Felipe González, gracias por ser mi asesor, por motivarme e inspirarme a realizar este proyecto.

A mis compañeros de clases, gracias por ser un apoyo fundamental durante la especialización, por ser fuentes de conocimientos.

A la universidad Monteávila, mi casa de estudios, gracias por darme todos los conocimientos para emprender nuevos retos profesionales.

A Nabel y a Yessebel Aranguren, gracias por siempre estar presente, por ser un apoyo incondicional.

A la señora Aurora, gracias por acompañarme en todo momento.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>15</b>
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	<b>15</b>
<b>1.1 Objetivos de la investigación</b> .....	<b>20</b>
1.1.1 Objetivo general .....	20
1.1.1.1 Objetivos específicos.....	20
<b>1.2 Justificación e importancia</b> .....	<b>20</b>
<b>1.2 Alcance y delimitación</b> .....	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>24</b>
<b>2.1 Periodismo y periodismo digital</b> .....	<b>26</b>
<b>2.2 Característica del periodismo digital</b> .....	<b>28</b>
2.2.1 Multimedialidad .....	29
2.2.2 Hipertextualidad .....	29
2.2.3 Interactividad .....	30
<b>2.3 Sociedad multimedia</b> .....	<b>31</b>
<b>2.4 Elementos multimedia</b> .....	<b>33</b>
<b>2.5 Cine</b> .....	<b>34</b>
2.5.1 Cine en Venezuela.....	35
2.5.2 Festivales de Cine.....	35
<b>CAPÍTULO III VENTANA DE MERCADO</b> .....	<b>37</b>
<b>3.1 Sector productivo</b> .....	<b>37</b>
<b>3.2 Marco filosófico</b> .....	<b>38</b>
3.2.1 Misión .....	38
3.2.2 Visión.....	38
3.2.3 Valores.....	38
<b>3.3 Producto o servicio</b> .....	<b>39</b>
<b>3.4 Audiencia o público consumidor</b> .....	<b>39</b>
<b>3.5 Estructura organizacional prevista</b> .....	<b>39</b>
3.5.1 Personal previsto .....	40
3.5.2 Dirección .....	40
3.5.3 Administración .....	40



3.5.4 Publicista.....	41
3.5.5 Comité de expertos .....	41
3.5.6 Jefe editorial .....	41
3.5.7 Productor multimedia .....	41
3.5.8 Periodistas .....	41
3.5.9 Diseño web .....	42
3.5.10 Programador .....	42
3.5.11 Diseñadores.....	42
3.6 Marco Legal.....	42
3.7 Contexto Ético .....	44
<b>CAPÍTULO V PRESENTACIÓN DE PROPUESTA.....</b>	<b>46</b>
<b>5.1 Aspecto Conceptual .....</b>	<b>18</b>
<b>5.2 Aspectos Tecnológicos.....</b>	<b>20</b>
<b>5.3 Contenido .....</b>	<b>25</b>
5.3.1 Identidad Gráfica.....	26
5.3.2 Aspectos de diseño .....	27
5.3.3 Tipografía .....	27
5.3.4 Festival Cinet .....	28
5.3.4.1 Home: Tu Festival.....	29
5.3.4.2 Actualidad del Cine.....	30
5.3.4.3 Nominados .....	31
5.3.4.4 El Jurado.....	32
5.3.4.5 Postúlate.....	33
5.3.4.6 Normas .....	34
5.3.4.7 Presentación del Festival.....	35
5.3.4.8 ¿Quiénes Somos? .....	36

## ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Estructura organizacional prevista del Festival Cinet. Fuente: Elaboración propia. ....	40
Figura 2. Capa de comportamiento. Fuente: elaboración propia. ....	21
Figura 3. Capa de presentación Tu Festival. Fuente: Elaboración propia. ....	21
Figura 4. Capa presentación Actualidad del cine. Fuente: Elaboración propia. ....	22
Figura 5. Capa de presentación Nominados. Fuente: Elaboración propia. ....	22
Figura 6. Capa presentación Jurado. Fuente: Elaboración propia. ....	23
Figura 7. Capa de presentación Postúlate. Fuente: Elaboración propia. .	23
Figura 8. Capa presentación Normas. Fuente: Elaboración propia. ....	24
Figura 9. Capa presentación Anuncio de ganadores y proyección de películas. Fuente: Elaboración propia. ....	24
Figura 10. Capa presentación ¿Quiénes Somos? Fuente: Elaboración propia. ....	25
Figura 11. Identidad gráfica de “Cinet”. Fuente: Elaboración propia. ....	26
Figura 12. Diseño web, capa estructural. Fuente: Elaboración propia. ....	28
Figura 13. Diseño web, Tu Festival. Fuente: Elaboración propia. ....	30
Figura 14. Diseño web, Actualidad del cine. Fuente: elaboración propia.	31
Figura 15. Diseño web, Nominados. Fuente: Elaboración propia. ....	32
Figura 16. Diseño web, jurado. Fuente: Elaboración propia. ....	33
Figura 17. Diseño web, Postúlate. Fuente: elaboración propia. ....	34
Figura 18. Diseño web, Normas. Fuente: Elaboración propia. ....	34
Figura 19. Diseño web, presentación del festival: Elaboración propia. ....	35
Figura 20. Diseño web, ¿Quiénes Somos? Fuente: Elaboración propia. .	36

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Operacionalización de variables. Fuente: elaboración propia.....	7
Tabla 2. Operacionalización de variable. Fuente: elaboración propia.....	8
Tabla 3. Operacionalización de variable. Fuente: elaboración propia.....	9

## INDICE DE GRÁFICO

Gráfico 1. Interés por los trabajos audiovisuales. Fuente: elaboración propia.....	8
Gráfico 2 Período de tiempo en el que las personas ven películas. Fuente: elaboración propia. ....	9
Gráfico 3 Plataformas utilizadas para ver películas. Fuente: elaboración propia.....	10
Gráfico 4. Interés de los ciudadanos en visualizar contenidos audiovisuales producidos en Venezuela.....	11
Gráfico 5. Proyección del cine en Venezuela. Fuente: elaboración propia.....	11
Gráfico 6. Creación de un portal digital para Cinet. Fuente: elaboración propia.....	12
Gráfico 7. Votaciones en el festival del cine 2.0. Fuente: elaboración propia.....	13
Gráfico 8. Elementos digitales para informarse del acontecer cinematográfico. Fuente: elaboración propia.....	14
Gráfico 9. Medios digitales con información actualizada sobre el cine. Fuente: elaboración propia. ....	15
Gráfico 10. Narrativas para conocer la información. Fuente: elaboración propia.....	16
Gráfico 11. Reseñas, artículos de opinión, noticias. Fuente: elaboración propia.....	17
Gráfico 12. Interacción de las personas en los medios digitales. Fuente: elaboración propia. ....	17

## **LISTA DE ACRÓNIMOS Y SIGLAS**

- RAE: Real Academia Española
- TEG: Trabajo Especial de Grado
- UCG: Contenido Generado por los Usuarios
- HTML: Lenguaje de Marcas de Hipertexto
- CSS3 o JavaScript: orientado a objetos

## INTRODUCCIÓN

Con el propósito de publicar y promocionar los trabajos cinematográficos de los nuevos directores de cine en Venezuela, surge la necesidad de crear un portal web para realizar el Festival Cinet. Por medio de la plataforma, los usuarios pueden disfrutar de los contenidos audiovisuales que no han sido presentados en salas de cine: películas, documentales, largometrajes y cortometrajes. Los trabajos serán visualizados por un grupo de expertos, quienes analizarán si los proyectos cumplen con los requisitos para ser nominados. Luego de la selección, los visitantes tienen la oportunidad de votar por sus cintas favoritas y así decidir cuáles son los ganadores en sus diferentes categorías.

Para llevar a cabo este trabajo especial de grado, se plantearon los siguientes objetivos específicos: desarrollar la capa de comportamiento y la capa estructural para definir la navegación que tendrá la página web de Cinet. Determinar la plataforma y el diseño que se empleará en el portal digital para la realización del Festival, así como las secciones y subsecciones.

A continuación se describirá la estructura del trabajo especial de grado:

El capítulo I de este Trabajo Especial de Grado está enfocado en explicar el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, la justificación e importancia, el alcance y la delimitación. Es presentar un acercamiento de lo que es el periodismo digital y la necesidad de crear una propuesta para desarrollar el Festival Cinet.

Seguidamente el capítulo II, en el que se presenta el marco teórico de la investigación, desarrollar lo que es el periodismo digital y sus tres elementos: multimedialidad, hipertextualidad e interactividad, además de indagar en la historia del cine en Venezuela y los festivales.

El capítulo III especifica el marco filosófico de la organización, misión, visión y valores. También analiza el sector productivo, la audiencia o el público consumidor.

En el Capítulo IV se realiza el tipo y el diseño de la investigación, análisis de la población y la muestra, el cuadro de operacionalización de variables, métodos e instrumentos de recolección de datos.

El capítulo V describe el análisis de los resultados, los aspectos conceptuales, aspectos tecnológicos y el contenido.

## CAPÍTULO I

### 1.1 Planteamiento del problema

Cinet, un festival 2.0 que surge por la necesidad de presentarles a los usuarios contenido relacionado a las artes audiovisuales, películas, documentales, largometraje y cortometrajes que no han sido proyectas en salas de cine. Producciones elaboradas por cineastas y realizadores. Un proyecto presentado a través de un portal digital para destacar las características propias del periodismo digital, la multimedialidad, hipertextualidad e interactividad.

Los cambios tecnológicos ocurridos en las últimas décadas, la llamada “revolución digital” ha traído consigo una transformación en la forma de presentar la información, los medios tradicionales radio, prensa y televisión están pasado su formato a la web; adaptándose a las nuevas herramientas. Asimismo tienen la capacidad de llegar a las masas y a grupos segmentados, sin importar el país en donde se encuentren los usuarios.

Arcila (2008) señala que la principal adaptación de los medios tradicionales en la web es el uso del hipertexto “es tal vez el verdadero elemento de la revolución digital, pues ofrece al usuario la opción de interactuar con el medio y con otros usuarios olvidando las barreras del espacio y los costos”. (p.24)

Con la invención del internet se marcó un cambio en la historia de las telecomunicaciones, Sánchez (2007), afirma que “la red revolucionó por completo la dinámica de los medios de información masiva, al aparecer en el espectro uno nuevo que, en la práctica, conjuga las ventajas de la televisión, la radio y la prensa tradicional” (p.67). Desde ese momento se está hablando del *periodismo digital*, un concepto que posibilita la publicación de contenidos con material audiovisual, videos, imágenes fijas y en movimientos, ilustraciones, encuestas, infografías, entre otros.



Los medios digitales tienen la posibilidad de presentarles a los usuarios lo mejor de sus formatos y lenguajes, con ello se rompe la comunicación lineal y unidireccional, lo que permite la interactividad con los visitantes y la navegación por las diferentes secciones de la plataforma, Rubio (2007) señala que el Internet “ha roto fronteras temporales, posibilitando el acceso a la información de modo inmediato”. (p.25). Las personas también pueden decidir cuánto tiempo permanecer en el sitio web. Una de las características de la red es la sencillez y la proximidad con la que los usuarios pueden obtener la noticia.

Rubio (2007) afirma que son innumerables las informaciones que hasta hace pocos años resultaban inalcanzables, por el hecho de encontrarse físicamente ubicadas en otros países o publicadas en otros idiomas o en “fondos documentales de acceso restringido”, hoy en día los artículos, reportajes, noticias o trabajos disponibles en la web, pueden ser consultados por cualquier persona a nivel mundial, superando las barreras físicas que pudieran existir.

Es por ello que el internet es fundamental para la difusión de la información, Rubio (2007) lo describe la siguiente manera:

Internet, es sin lugar a dudas, el sistema útil de la sociedad de la información, a partir del cual dicha sociedad se constituye, se organiza y se desarrolla. Su breve historia se contrapone al profundo impacto social, político, económico y cultural que esta herramienta ha procurado en poco más de tres décadas. (p. 22)

El internet es denominado una red sin fronteras, porque va más allá del espacio y del tiempo. En ella se pueden compartir diferentes tipos de información, permite la interacción con los distintos medios o persona, y con una mayor rapidez. También permite enlazar textos de modo no secuencial, para que el usuario indague en los contenidos.

En tal sentido los medios de comunicación y los periodistas digitales deben utilizar la red para generar contenidos de calidad, utilizando todas las herramientas que ofrece la web.

El perfil de los periodistas del futuro [debe ser] un perfil ligado no solo como hasta ahora a la creación de contenidos sino, cada vez más, a la gestión de la información. La maraña de contenidos que supone internet para cualquier usuario inexperto reclama profesionales especializados en crear pero también en analizar y jerarquizar la información (Salaverría, 2000).

Con la revolución digital han nacido diferentes proyectos que le brindan a la sociedad mayor alcance en temas sociales, políticos, tecnológicos, económicos, entre otros. La labor del comunicador social en la web debe centrarse en utilizar los conocimientos del periodismo tradicional y unirlos con las nuevas herramientas que ofrece la web. Es necesario crear proyectos únicos para ser diferenciados en la red. Hoy en día los ciudadanos exigen transformaciones en la manera de presentar la información, es satisfacer las nuevas necesidades de las personas.

El avance del ciberperiodismo en Iberoamérica está siendo afectado por el condicionado desarrollo de la sociedad de la información. De acuerdo a lo expuesto por Salaverría (2016), el avance ha sido lento, aunque la ecuación esté siendo constante. “Allá donde las tecnologías digitales han avanzado con más lentitud, los cibermedios han tardado mucho más en despegar” (p.23)

Al hablar específicamente de Venezuela, el avance de los cibermedios se ubica en el año 1995. Peña y Robles (2016), argumentan que “las principales cabeceras caraqueñas son las protagonistas de esta historia, con fuertes inversiones en tecnología, planta física y formación de periodistas. El resto de los medios del país tiene una discreta presencia en el nuevo escenario de la comunicación”. (p.406)

Los medios de comunicación en Venezuela tienen la oportunidad a través de las plataformas digitales la posibilidad de expandir sus ideas e informaciones. Como también la necesidad de los periodistas de crear nuevos proyectos.

Es por ello que en este trabajo se busca desarrollar una plataforma donde se emplee el uso de las herramientas digitales aplicado a la cinematografía. Se trata de unir los elementos esenciales del periodismo en la web: multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Resulta fundamental generar contenido de calidad, que los usuarios puedan nutrirse con buena información, en donde puedan crear una opinión e interactuar.

Así como también el uso de las redes sociales, Instagram, Facebook e Instagram, que desde su nacimiento han logrado un alto alcance en la sociedad, porque son los sitios que facilitan el contacto entre las personas y los medios de comunicación. En este sentido lo que comenta Guerrero (2018) es interesante.

Las redes sociales, que para el ser humano son un hobby, al interior de los medios desempeñan un papel muy importante: constituyen una herramienta para saber de qué está hablando la gente en todos los países y regiones del mundo, una forma de comunicación con el público. (p.13)

Las redes sociales son esenciales para la transmisión de información y para el feedback entre los usuarios y el medio.

Al analizar estos temas se considera oportuno realizar un proyecto digital donde se aprovechen las herramientas tecnológicas y a su vez brindarle a la sociedad la posibilidad de disfrutar del cine venezolano, aquel que no ha sido presentado en la pantalla grande. Generar cultura y exaltar el talento de todas las personas que han realizado películas, documentales, largometrajes y cortometrajes. Es informar sobre los acontecimientos que ocurren en la cinematografía. Además de presentar

la historia de las artes audiovisuales de forma creativa, mediante videos, líneas del tiempo e infografías.

El festival Cinet se realizará a través de una plataforma digital, en donde los cineastas pocos conocidos podrán compartir sus trabajos audiovisuales. Para ello resulta necesario cumplir ciertas normas que estarán publicadas en el sitio web. También un grupo de jurado que tendrá la labor de visualizar cada una de las cintas para luego seleccionar los nominadas en las diferente categorías como Mejor Director, Mejor Guión, Mejor Actriz y Mejor Actor. La audiencia decidirá mediante una votación digital, cuáles de los trabajos cinematográficos.

Un trabajo que iniciará con la publicación de cintas venezolanas porque en el país no existe un festival de cine completamente digital, donde las personas publiquen sus trabajos audiovisuales y donde los usuarios puedan votar, comentar e interactuar por sus películas favoritas. La página web contará con secciones y subsecciones como, Tú Festival, Actualidad del cine, Películas, Jurado, ¿Quiénes Somos?, Votaciones, entre otros.

Para dar a conocer y promocionar Cinet se utilizarán las redes sociales, estructurando el contenido que estará disponible en cada una de las plataformas, fijando el número de publicaciones y el horario correspondiente. Es importante destacar que en la página web también se visualizarán publicidades que han sido parte del desarrollo de dicho evento.

El Festival de Cinet, plantea trascender las barreras digitales y llegar a diferentes lugares del mundo; un proyecto que inicia con Venezuela y que en las próximas ediciones podría contar con la presencia de cineastas de países de Latinoamérica.

En tal sentido se plantean las siguientes interrogantes del problema:

¿Cómo determinar el interés de los usuarios por los contenidos audiovisuales, los elementos multimedia y las redes sociales? ¿Cómo saber si los usuarios están interesados en la creación de un festival de cine 2.0 donde sean ellos a través del voto quiénes decidan los ganadores? ¿De qué forma se desarrollar la capa estructural, la capa de comportamiento y capa de presentación para definir la navegación que tendrá la página web del festival?

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1 Objetivo general**

Desarrollo propuesta de plataforma digital dedicada a la proyección de contenidos cinematográficos para la realización de “Cinet” Festival de Cine 2.0, adaptado a las tendencias tecnológicas.

#### **1.2.1.1 Objetivos específicos**

- Determinar el interés de los usuarios por los contenidos audiovisuales, los elementos multimedia y las redes sociales para la construcción de la plataforma digital.
- Analizar el interés de los usuarios por la creación de un festival de cine 2.0 donde sean ellos a través del voto quiénes decidan los ganadores, para así reconocer el trabajo de los jóvenes cineastas.
- Desarrollar la capa estructural, la capa de comportamiento y capa de presentación para definir la navegación que tendrá la página web de Cinet.

### **1.2 Justificación e importancia**

Realizar un sitio web para celebrar el festival de cine 2.0 “Cinet”, resulta propicio en una sociedad donde la tecnología y las nuevas

herramientas digitales han sido parte fundamental en el periodismo y en el cine. Unir dos áreas de la comunicación para presentarles a los usuarios de internet contenido único que no encuentran en otro medio.

La nueva era digital es el triunfo de la tecnología, motor capital de la nueva industria y de la economía, así como un factor determinante entre la cultura y la industria. Ahora, casi todo sucede online, a una velocidad vertiginosa y con carácter global. (Peñafiel y Herriko, 2016, p. 6)

Resulta propicio mencionar que el desarrollo del festival de cine 2.0 busca implementar las diferentes herramientas digitales para proporcionarles a los visitantes de Venezuela y el mundo una experiencia única en la navegabilidad, además de presentarles contenido de calidad. En este sentido Guerrero (2018) señala lo siguiente:

Se puede decir que la incorporación de las nuevas tecnologías en las actividades diarias y comunes del mundo ha generado nuevas estéticas, nuevas maneras de concebir la autoridad, nuevas formas de interrelación entre los seres humanos, manteniéndose, eso sí, una brecha entre unos y otros, que es palpable en los códigos de lenguaje y los portales que se visitan en busca de información. (Guerrero, 2018, p. 10)

Con las herramientas tecnológicas hay una nueva forma de interacción entre los usuarios y los medios. Giancaterino (2011) argumenta que es una comunicación bidireccional, “no solo se recibe información sino que también se produce; los usuarios son receptores y también emisores de contenidos”. (p.1)

En este proyecto los usuarios tienen la oportunidad de colaborar con el contenido web, participan aquellos que inscriben los proyectos cinematográficos, los que comentan y generan grandes debates, y también los que votan por sus cintas favoritas para decidir cuáles son los ganadores del festival Cinet en sus diferentes categorías. Con el uso de las redes sociales: Instagram, Facebook y Twitter, los visitantes también podrán participar en las encuestas y concursos que se presentarán.

Al llevar a cabo un proyecto en la web, se quiere aprovechar todas las bondades que ofrecen el internet y el periodismo digital. Algunas de ellas son el hipertexto, la multimedialidad y la interactividad. Para Sánchez (2007), “el concepto clave del periodismo en red es el hipertexto, es decir, el enlace que permite al lector navegar por diferentes rincones de la página e, incluso, por múltiples páginas”.

También es importante resaltar que, en la era digital el periodismo tiene que reinventarse, debe buscar nuevas fórmulas con calidad en todo el contenido. Peñafiel y Heriko (2016), agrega que tiene que aplicar innovación y especialización. “Es necesario marcar la diferencia para competir en un entorno y un mercado global donde proliferan las plataformas de comunicación y de acceso público”. (p.7)

Cabe destacar que es un proyecto relacionado con la cinematografía porque se quiere proyectar el arte audiovisual. Astudillo (2007), se refiere al cine como una representación importante de transmisión de la cultura universal en los tiempos actuales. “Nuestra sociedad se va formando e informando a través del cine y la televisión, películas de ficción, reportajes o documentales, que permiten otro tipo de acercamiento al complejo mundo del ser humano”. (p.2)

En este proyecto se propone publicar los diferentes géneros, y al mismo tiempo la difusión de la cultura actual, un nacimiento de actitudes públicas y conocimientos sobre la ciencia y la sociedad en general.

Permite observar la vida como un todo. Moviliza al intelecto, al afecto y a varios sentidos a la vez, y a través de la empatía que se construye entre el espectador y las vivencias de los actores, es capaz de facilitar una mejor comprensión del ser humano. (Astudillo, 2007, p.1)

En fin es importante rescatar que la cinematografía es un arte que siempre necesita ser transmitido, y en el Festival Cinet se les dará un

espacio a las personas que tienen gran talento y realizan proyectos audiovisuales de calidad.

### 1.3 Alcance y delimitación

Para efectos de este trabajo especial de grado, se creará y se diseñará una propuesta de un sitio web para llevar a cabo el Festival Cinet. Un espacio para disfrutar de películas, documentales, largometrajes y cortometrajes, creados por la nueva generación cineasta. Un proyecto que iniciará con los trabajos cinematográficos de jóvenes venezolanos.

El proyecto está enfocado en generar contenido, ya que no sólo se van a compartir los trabajos audiovisuales, sino que además se publicarán reseñas, artículos de opinión, reportajes, noticias, entre otros. Y para ello se establecerá comunicación con especialistas en el tema, profesores, cineastas y críticos.

El festival se realizará todos los años el 28 de enero a propósito del día del cine venezolano.

Lo podrán disfrutar todas las personas que les guste el cine, y aquellos que consumen contenido en la web. Es posible que el festival sea visualizado no solo por los usuarios venezolanos, sino los de cualquier parte del mundo que tengan acceso a internet.

Las redes sociales también forman parte fundamental en el alcance que pueda tener Cinet, porque también será transmitido en directo a través de Instagram y Facebook.



## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

El presente capítulo refiere los aspectos abordados a lo largo de la investigación, con el propósito de sustentar el análisis de las variables propuestas. A continuación se expresan aquellos elementos y conceptos considerados importantes como marco de referencia.

### 2.1 Antecedentes de la investigación

Para efectos de esta propuesta se revisaron diversos trabajos vinculados al área de interés. Alguno de ellos se mencionan a continuación.

En primer lugar se trata de la iniciativa de Romero (2018), quien propuso “Elaborar el diseño conceptual de la revista digital -Ruta Caraqueña- dedicada a la promoción de la cultura urbana caraqueña, para que responda a las demandas de información del público y se adapte a las nuevas tendencias digitales”, como proyecto de tesis de postgrado en la Universidad Monteávila, Venezuela.

Para desarrollar la revista digital la autora determinó el público objetivo y así conocer quiénes son las personas que van a consumir la información de esta plataforma y así lograr una mayor interacción. También determinó las preferencias comunicaciones del target, en cuanto a los elementos del periodismo digital: multimedialidad e interactividad, además del contenido web. De la misma manera diagnosticó cuáles eran los estatus de diferentes espacios culturales en la red que transmiten noticias y eventos culturales con el propósito de lograr con éxito la difusión de las actividades. Finalmente, se plantea crear la estructura de un plan de contenido sobre la “Ruta Caraqueña”.

La metodología aplicada se basó en un diseño de campo y documental. Una investigación de tipo no experimental, transaccional, descriptivo.

Este proyecto coincide con el Trabajo Especial de Grado porque se realiza el diseño conceptual de una plataforma web, aplicando los colores, tipo de letra, estructura. También es importante porque se destacan los elementos del periodismo digital: multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Se percibe el uso del video, la fotografía, la utilización redes sociales como Twitter e Instagram. Cada uno de los objetivos demuestra lo esencial que es presentarles a los usuarios contenidos de calidad, con reseñas, noticias, eventos culturales y reportajes.

La diferencia entre el periodismo tradicional y el periodismo digital es que no existe límite al momento de redactar un texto y agregarle fotografías, infografías o cualquier otro elemento multimedia, por lo que siempre es necesario tenerlo presente.

Ossorio (2016) en su investigación propuso un “análisis del periodismo en múltiples soportes, dispositivos y plataformas”, lo cual denomina: Narrativa Transmedia, sinergias y convergencia entre formatos. Es presentado como tesis doctoral en la Universidad Complutense de Madrid en España.

Los objetivos de la investigación planteados por el autor son unificar las teorías existentes sobre narrativa transmedia y explicar el concepto de la misma. En segundo lugar plantear una serie de pautas de trabajo para poder aplicar lo transmedia. De la misma manera busca establecer un manual de trabajo sobre esta base. En tercer lugar analizar de manera directa tanto el uso de transmedia que hacen los medios de comunicación en España como el conocimiento que tienen algunos profesionales del periodismo sobre el tema.

La metodología de la investigación se basó en una encuesta enviada a profesionales de la comunicación y el trabajo de campo. Esto con el propósito de que las respuestas recibidas permitan dar una imagen del conocimiento de transmedia entre quienes trabajan en medios de y quienes investigan el periodismo.

Este trabajo doctoral sirve como antecedente para la elaboración de la plataforma digital Cinet, dedicada a la proyección de contenidos cinematográficos para la realización de un “Festival de Cine 2.0”. Al mencionar la importancia del periodismo en la red, cómo las nuevas tecnologías han logrado la inmediatez de la información y la interacción al instante con los usuarios.

El periodismo digital ha generado que la información se pueda consumir por las diferentes redes sociales como, Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, donde el video y la fotografía forman parte fundamental. Los dispositivos electrónicos han sido base fundamental: teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras.

La iniciativa de Frankin (2011) plantea “diseñar una edición piloto de una revista en aplicación para iPads, de circulación bimestral, con contenidos informativos de carácter internacional y dedicado al fútbol como disciplina deportiva, que resulte atractiva para su consumo en esta plataforma”, como proyecto de tesis de postgrado en la Universidad Monteávila, Venezuela.

Esta propuesta es interesante porque demuestra las bondades que ofrece la web, cómo diseñar una plataforma digital para brindarles a los usuarios información relacionada al fútbol. Ante el planteamiento presentado el autor establece objetivos específicos que son necesarios para la elaboración del proyecto.

En primer lugar establece diseñar una estructura de contenidos para la revista según sus lineamientos editoriales y las características del dispositivo. También tiene como objetivo específico diseñar la estructura de navegación de la revista considerando el uso de la plataforma. Por último, el autor considera oportuno crear los lineamientos del diseño de la información en una aplicación para estos dispositivos, la vinculación de temas, textos, gráficos y elementos multimedia. Este proceso de investigación se llevó a cabo mediante una metodología aplicada.

Este proyecto coincide con el Trabajo Especial de Grado porque desarrolla una estructura digital donde se definen colores, tipografías, columnas, información y otros elementos gráficos que mejoran la plataforma y la da mejor usabilidad, esto con el propósito de darle al usuario mayor satisfacción.

## 2.2 Periodismo y periodismo digital

En la sociedad han existido diversos cambios relacionados a la comunicación, desde la imprenta de Johannes Gutenberg. Sin embargo, con el surgimiento de la tecnología los avances han sido más rápidos, sobre todo con la llegada de la web 2.0. Renés (2018), agrega que no solo se trata de un cambio a nivel tecnológico sino también social, “ha cambiado el proceso narrativo y comunicacional que cada día gana un nuevo aporte al lenguaje”.

La información digital cobra un nuevo sentido e Internet colabora en la universalización y visibilización de nuevas tendencias en la elaboración, presentación y difusión de los contenidos. Internet resulta una plataforma muy útil en la difusión de contenidos informativos y un medio mucho más económico que otros, además permite el feed-back con el público. (Peñafiel, 2016, p. 4)

El periodista digital utiliza los conocimientos del periodismo tradicional y los combina con la tecnología, con el fin de presentar a los visitantes una noticia, artículo, reportaje con la mejor información posible. Este proceso de comunicación se lleva a cabo, gracias al internet, que resolvió el acceso a los contenidos. Peñafiel (2016) argumenta que se creó “una red de redes sobre la base de protocolos abiertos, que permiten su libre adopción, posibilitando un nuevo espacio abierto, colaborativo e innovador. La fórmula repetida es estar donde esté la gente y donde consuma contenidos” (pág. 6).

Por su parte Sánchez (2014) manifiesta que el periodista digital debe ofrecer a los usuarios el acceso a todas las fuentes originales que muestren públicamente sus contenidos, permitiéndoles que amplíen la información si lo desean.

El periodismo digital aparece como el retorno a los inicios de la profesión, no es un cambio en la forma de hacer periodismo sino simplemente la aparición de un nuevo espacio, un nuevo medio que exige y evidencia si las cosas se hicieron o no de la mejor manera posible, tal como obliga el profesionalismo en cualquier área. (Sánchez, 2007, pág. 6)

Las características del periodismo digital son esenciales al momento de presentar contenido en la web, va más allá de publicar un texto, es incluir una serie de elementos audiovisuales que enriquecen la información.

### 2.3 Característica del periodismo digital

Multimedialidad, hipertextualidad e interactividad son las características principales del periodismo digital. Se traduce en una combinación de elementos para enriquecer los contenidos y retroalimentar la comunicación. También se caracteriza por velocidad e inmediatez en transmitir una información y difusión de mensajes.

En el periodismo digital se han integrado los elementos esenciales de la comunicación online: contenidos hipertextuales, herramientas audiovisuales, el paradigma de la inmediatez desde soportes móviles para conocer las informaciones en tiempo real y las redes sociales que permiten compartir y redifundir la información de manera eficiente. (Peñafiel, 2016, p. 4)

### 2.3.1 Multimedialidad

La multimedialidad en el periodismo digital es la combinación de sonido, imagen y video. Se ha generalizado el uso de galerías fotográficas para que acompañen al texto. Salaverría y Cores (2005) señalan que el material gráfico que, por falta de espacio, tiene difícil cabida en el medio impreso, encuentra perfecto acomodo en los cibermedios. Asimismo, los gráficos han sido fundamentales en el contenido web. La infografía multimedia se ha convertido en un género autónomo.

Para Guallar, Rovira y Sara (2010) según Abadal (2010) afirma que la multimedialidad se entiende en el contexto de la web como “la utilización conjunta de las formas básicas de información, es decir, texto, sonido, imagen fija y animada, en un mismo entorno, y de manera yuxtapuesta o integrada”.

La multimedialidad permite presentar la noticia y el reportaje a través de la utilización de diferentes elementos que resultan enriquecedores para el trabajo periodístico, en este sentido el usuario tienen la oportunidad de recibir la información por medio de texto, video, audio, infografía y fotografía.

### 2.3.2 Hipertextualidad

En el internet los usuarios pueden decidir cuándo leer y qué leer. El periodismo digital también permite que el visitante indague dentro de un artículo, noticia o reportaje. El hipertexto conlleva a la profundización de la información.

La navegación hipertextual ayuda por tanto a difuminar los límites de los géneros periodísticos clásicos. O, mejor dicho, contribuye a la evolución de esos géneros, importados en su gran mayoría del periodismo impreso, para convertirlos en nuevos géneros que incorporan las posibilidades

hipertextuales, multimedia e interactivas. Es decir, alumbró nuevos géneros ciberperiodísticos. (salaverria, 2005, p.147)

El hipertexto permite la navegabilidad entre diferentes medios digitales, es un conjunto de caminos para llegar a la información completa. Se rompe con la linealidad y se crea una serie de vías donde el usuario decide hasta qué punto llegar. Renés (2018) también coincide que la hipertextualidad conlleva a una lectura más amena.

Un conjunto de caminos que posibilitan una navegabilidad. Una gama de nodos neuronales. Una estructura de lectura horizontal. Textos entrelazados en un laberinto de posibilidades. Una construcción textual con lectura expandida. Estos son algunas de las posibilidades para comprender lo que viene a ser el hipertexto. (p. 30).

La cualidad hipertextual en Internet resulta desde sus inicios, una gran influencia en la concepción y la redacción de contenidos en la web. Larrondo (2007), se refiere al hipertexto como un impacto a la escritura digital, porque va más allá a lo que se presenta en la primera noticia.

### 2.3.3 Interactividad

La interactividad en el periodismo digital es fundamental, con el internet resulta más eficaz la comunicación de los usuarios con los medios. Se trata de que el emisor envíe un mensaje y al poco tiempo puede ser respondido. Navaro (2013) afirma que en el caso de los medios tradicionales no es posible “especificar ninguna forma de feedback por parte del receptor que tenga los caracteres de la inmediatez, que sea simultánea a la emisión de las informaciones y que esté en condiciones de utilizar el mismo canal de transmisión” (pág. 4).

Internet ha sido fundamental en el desarrollo del periodismo digital, cada vez son más las herramientas para establecer una comunicación con los usuarios, se han multiplicados los mensajes y las respuestas.

La interactividad es la característica que abre la posibilidad de que Internet termine con la relación unilateral, unidimensional y unidireccional que se tiene en los medios tradicionales. Es un elemento de trascendental importancia en el periodismo vía internet, incluso podría ser el gran elemento diferenciador de los sitios periodísticos. La interactividad refuerza la relación entre el lector y su periódico (Navaro, 2013, pág. 3).

La evolución tecnológica y los medios de comunicación han logrado una amena conversación con los usuarios, se busca que los mismos tengan una posición activa en el consumo de información.

A través de la interactividad, es posible transformar a internet en un espacio que vaya en directo beneficio del público: que sea capaz de ayudarlo a comprender mejor las noticias mediante historias más efectivas, que respondan a las necesidades de cada uno a través del control personal de la experiencia informativa. (Goldenberg, 2005, p. 82)

La interactividad en internet no solo es posible a través de las páginas web, sino por medio de las redes sociales como Instagram, Facebook y Twitter.

## 2.4 Sociedad multimedia

Internet ha logrado optimizar la comunicación, una muestra de esto es que, en el siglo XXI han surgido una serie de herramientas que permiten que el periodismo digital se consolide cada día más. Transmitiendo información a través de diferentes plataformas como, Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, entre otros. Una sociedad multimedia es aquella que tiene en sus manos diferentes medios para compartir y recibir información, y que puede decidir entre diversos portales digitales.

Renés (2018) realiza un análisis con relación a la sociedad multimedia:

Vivimos en una sociedad líquida, sin estructuras definidas. Entre nosotros crece un deseo de participación, de intervención y a través de los



usuarios circulan contenidos de distintas fuentes, algunos alterados por la sociedad, otros, como estaban desde el principio. Pero dentro de tantas características, una se mantiene, independientemente de la alteración de tantos cambios de lenguaje, sociales y tecnológicos: la multimedialidad. (Renés, 2018, p. 25).

Twitter es una aplicación que permite la publicación de contenidos multimedia, texto, fotografía, video, transmisión en vivo y mensajes privados, logra interacción entre los usuarios y los medios. Cobos (2010), indica que el nombre “se traduce trinar o gorjear, es una red social de microblogging que surgió en Estados Unidos en el 2006 y que permite a sus usuarios comunicarse y relacionarse con sus *followers* o seguidores publicando entradas”. (p.4)

Polo (2009), señala lo siguiente de la red social:

Cada usuario puede decidir leer en su página principal los textos de otra persona o grupo de personas, teniendo siempre disponible lo que otros han escrito recientemente. De esta forma un usuario A puede decidir "seguir" a los usuarios B, C y D, recibiendo los textos que escriben sin tener que acceder a la página de cada uno de ellos. (p.6)

Otro que forma parte de la sociedad de la información es Facebook. Según un artículo publicado por Hernández (2017), esta aplicación pasó de ser una red para publicar acontecimientos familiares, contactar a amigos, conocidos “a una potente herramienta para hacer negocios, contactar empresas, promocionar bienes y servicios y promover tendencias, credos y crear opinión pública”.

Facebook permite la incorporación de fotografía, video y enlaces. A diferencia de Twitter, esta aplicación no tiene límites de caracteres al momento de publicar un texto. En el artículo escrito por Hernández (2017), la comunidad cuenta con 1.9 mil millones de personas aproximadamente, de las cuales 1.2 mil millones de personas se encuentran conectadas en el día a día.

Instagram también es una red social que ha generado una nueva forma de presentar contenido audiovisual, mediante fotos, textos, videos, historias y transmisión en vivo. Según un estudio presentado por IAB Spain, el 49% de los usuarios de redes sociales tiene Instagram, un 4% más que en 2017. Ocho de cada diez personas afirman que siguen a alguna marca en sus redes.

## 2.5 Elementos multimedia

En el periodismo digital es necesario el uso de elementos multimedia para transmitir la información no solo a través de texto, sino por medio de fotografías estáticas o en movimiento, videos, galería de fotos e infografías. Destacar las oportunidades que ofrece la red.

Para Minervine 2005, según el manual de estilo de Clarín (1997), la infografía “es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura”. (p.1)

La infografía digital hace posible o facilita la comprensión de temas complejos. Valero (2008) afirma que “contienen cierta actualidad o desarrolla algunos de sus aspectos más significativos, con ciertas dosis estéticas”. (p.5)

Otro elemento fundamental es la foto, Díaz (2018) afirma que la imagen ha dejado de ser una actividad especializada y hoy día su producción es masiva, “a diferencia de la fotografía analógica y sus protocolos definidos en el registro, procesamiento y publicación, la fotografía digital tiene una infinidad de caminos que condicionan el producto final”. (p.21)

Es importante resaltar que la fotografía debe ir acompañada con información destacada. Acevedo y Orozco (2013) afirman que una

característica esencial “es que viene acompañada de un título, un pie de foto o un texto noticioso, elementos que conforman una unidad significativa al momento de ser usados como fuentes”. (p. 144)

Díaz (2018) argumenta que el rol de la fotografía en el periodismo es para “complementar, ampliar, profundizar y/o explicar aquellos detalles que el texto no puede cubrir”. (p.21)

Las galerías fotográficas también forman parte de los elementos multimedia que se utilizan en el periodismo digital. López (2009) afirma que es un “producto ciberperiodístico que muestra un suceso noticioso mediante un conjunto de imágenes ordenadas secuencialmente. Cuenta con el apoyo de un título y regularmente pie de foto”. (p. 470)

## **2.6 Cine**

Desde sus inicios el séptimo arte ha logrado un impacto en las personas. (Moreno 1980) señala que el cine desde el primer momento, descubrió sus enormes posibilidades de hacer reír, “brotaban espontáneamente de la concatenación de las imágenes de L. Arroseur Arrosé (El regador regado) (1895) de Louis Lumiere”. (p.13)

En esta idea también coincide Bonitzer (2007) quien argumenta que el éxito del cine está relacionado desde sus orígenes con el movimiento de la vida, resaltando que ha nacido para causar ese sentimiento y expresividad. “Humos, sacudimientos de hojas, nubes, corrientes de agua, todos esos temas de interludios que vienen a ser como el núcleo del cine, su “grano” propio”. (p.29)

Moreno (1980) señala que el análisis de los géneros y estilos cinematográficos le proporcionan a los ciudadanos conocimiento teórico. “El cine es un mundo lleno de posibilidades para divertir, para informar y hasta para formar, posibilidades de las que solo puede beneficiarse quien las conoce bien”. (p.9)

Las artes cinematográficas han logrado un cambio significativo dentro de la humanidad. Moreno (1980) argumenta que, “Mientras que el análisis lineal de la historia del cine nos daría constancia de cómo nunca faltan grandes creaciones, la historia de la evolución de sus géneros nos hace ver en ellos épocas de florecimiento, alternandos con otras valías”. (p.7)

### 2.6.1 Cine en Venezuela

Izaguirre (1975, 1979) señala que los inicios del cine en Venezuela se sitúan en el año de 1909, para ese entonces Augusto Gómez Vidal y A. Gonham, estarían realizando el cortometraje *Carnaval en Caracas*.

Con esta obra de carácter jovial y escasamente documental, comienza la accidentada y pequeña historia de una cinematografía que a lo largo de 50 años y a través de numerosos intentos individuales, inconexos, poco coherentes por cimentar una presencia cinematográfica, aún no ha logrado superar el nivel del bajo cine comercial. (Izaguirre, 1975, 1979, p.7)

Izaguirre (1975, 1979) resalta que el primer largometraje fue realizado en 1913, se trataba de una sátira, de una obra de carácter paródico, *La Dama de las Cayenas*. También menciona que la primera película sonora, “un corto musical llamado taboga, dirigido y fotografiado por Aníbal Rivero y Carlos Ascanio, aparece en 1937”, (p.10). Un año después, se filma la primera película sonora de largometraje, *El Rompimiento*, basada en un guion del comediante Rafael Guinand y dirigida por Antonio Delgado Gómez.

### 2.6.2 Festivales de Cine

Los inicios se sitúan en Venecia en el año 1932 y Cannes 1939, este último tuvo que postergarse para 1946 por la irrupción de la Segunda

Guerra Mundial. Para Vallejo (2015) según Valck (2007, 2012), se establecen tres etapas de los festivales: en el primer periodo (1932-1968), los realizan como espacios de negociación diplomática entre diversos estados y son controlados por entes gubernamentales.

En el segundo periodo, iniciado con las revueltas de Mayo del 68, los programadores independientes asumen el control sobre los festivales. El tercer periodo (1980-2000) es testigo de una proliferación de festivales a nivel internacional y la aparición de secciones industriales en sus programas<sup>70</sup>. (Vallejo, 2015, p.26)

Ciudades de Europa adoptaron el modelo de festival cinematográfico dando lugar a los eventos de mayor trayectoria a nivel mundial: Locarno (1946), Karlovy Vary (1946), Edimburgo (1947), Berlín (1951), San Sebastián (1953), Pula (1954), Mar del Plata (1954), Londres (1957) y Moscú (1959). (p.26)

Vallejo (2015) señala que la evolución de los festivales a nivel mundial y “su creciente influencia en la producción y circulación del cine desde la década de 1990 ha atraído la atención del mundo académico en los últimos diez años, situándose en el punto de mira de la historiografía fílmica” (p.13)

Los festivales han aumentado su número en los últimos años, Devesa, Báez, Figueroa, y Herrero (2012) señalan que “constituyen uno de los prototipos más representativos del patrimonio cultural y, a la vez, se han convertido en uno de los fenómenos más dinámicos del panorama cultural actual”, (p.26). Indica que distintas ciudades en el mundo tienen uno o varios festivales dedicados a alguna manifestación artística.

## CAPÍTULO III VENTANA DE MERCADO

El presente capítulo se refiere a los elementos que constituyen el mercado actual al cual está dirigido el Festival Cinet. Con un enfoque de investigación hacia el área de la comunicación digital.

### 3. 1 Sector productivo

Las formas de comunicación que han surgido en internet, han logrado una comunidad cibernética a nivel mundial. Es por ello que este Trabajo Especial de Grado está enfocado en brindarles a los ciudadanos un portal digital con una visión diferente, con posibilidad de visualizar trabajos que nunca antes habían sido proyectados en salas de cine, es una forma de transmitir y de premiar a los directores y actores que realizan dichas producciones.

El tránsito de una nueva sociedad exige, entre otras transformaciones, el nacimiento de una herramienta útil para satisfacer las nuevas necesidades de la sociedad. Si en la etapa industrial la herramienta fue el papel, en la sociedad de la información aparece el internet, suscitando una serie de alteraciones en los usuarios, que han ido desde la consideración de internet, como una revolución, hasta la revitalización de la red como una mera transición tecnológica. (Rubio, 2007, p. 21)

El impacto de los medios de comunicación en internet está generando un acelerado avance en la sociedad de la información. Las nuevas tecnologías resultan importantes para el desarrollo del periodismo digital. Arruti (2001) indica que las telecomunicaciones están en constante evolución y “la multiplicación y diversificación de sus servicios hacen de el un sector central de la sociedad”. (p.116)

## 3.2 Marco filosófico

Para el festival Cinet es esencial mostrar la cultura organizacional, más allá de compartir información en la página web, se propone crear una relación cercana entre los visitantes y el medio. En este sentido es importante establecer un marco filosófico claro y preciso.

### 3.2.1 Misión

Mostrar los trabajos audiovisuales que no han sido presentados en la pantalla grande a través de una plataforma respaldada con artículos, noticias, reportajes, reseñas y entrevistas, todo el contenido acompañado con elementos multimedia, videos, fotografías, infografías, líneas del tiempo y podcast.

### 3.2.2 Visión

Ser un festival que exalte los proyectos audiovisuales de Venezuela y lograr un posicionamiento no solo nacional sino internacional. Al convertirse en un espacio donde destaquen las herramientas digitales y el periodismo digital.

### 3.2.3 Valores

- Honestidad
- Transparencia
- Ética de la comunicación
- Compromiso cultural
- Constancia y disciplina
- Calidad en la información
- Pasión por las artes cinematográficas

### 3.3 Producto o servicio

Servicio de información: el Festival Cinet tiene como objetivo promover las artes cinematográficas de los jóvenes venezolanos que han desarrollado películas, documentales, largometrajes y cortometrajes; pero que no proyectaron sus trabajos en la gran pantalla. En esta plataforma digital los usuarios disfrutaran de los contenidos audiovisuales y podrán votar por sus cintas favoritas.

En el portal digital es esencial la difusión de contenidos del séptimo arte, estrenos de películas, trailers, historia, artículos de opinión, recomendaciones, noticias, reportajes. Se realizarán publicaciones diariamente con el propósito de que los usuarios estén informados del acontecer cinematográfico.

### 3.4 Audiencia o público consumidor

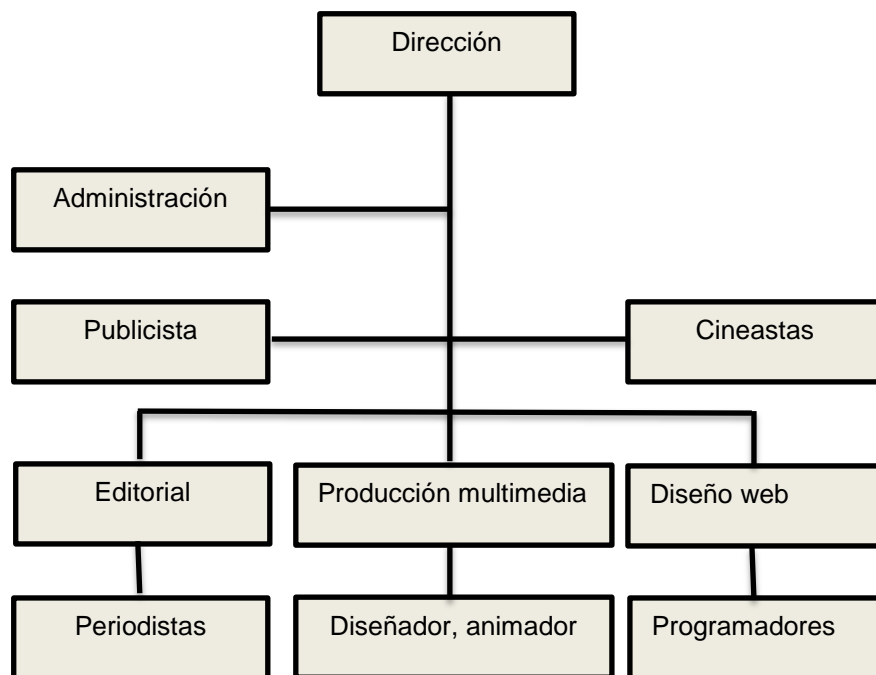
El rápido crecimiento del internet ha permitido que la información llegue a millones de usuarios en todo el mundo y con una gran inmediatez. Sin embargo, el público objetivo de esta iniciativa, son los cineastas, los estudiantes de las artes cinematográficas, los críticos de cine y todas las personas que disfrutan del séptimo arte.

### 3.5 Estructura organizacional prevista

Para realizar el Festival Cinet se requiere de talento humano con capacidades para ejecutar trabajos en las distintas áreas. Al ser un proyecto de periodismo digital, se necesita de comunicadores sociales especialistas en el tema para que desarrollen los contenidos multimedia y utilicen de manera adecuada el hipertexto e interactúen con los usuarios.

A continuación se presentan los especialistas requeridos para este proyecto:





**Figura 1.** Estructura organizacional prevista del Festival Cinet. Fuente: Elaboración propia.

### 3.5.1 Personal previsto

El Festival Cinet inicia la primera edición con un equipo de pocas personas. Se contará con 11 meses de planificación y producción. A continuación se describe la labor de cada una de las áreas:

### 3.5.2 Dirección

Su labor es organizar a todo el equipo de trabajo y asignar las tareas para cada grupo. Planificar y supervisar que las actividades se realicen correctamente. El director debe proponer los lapsos de tiempo para el logro de los objetivos.

### 3.5.3 Administración

Es el área encargada de gerenciar los bienes de la empresa. Son lo que realizan las compras de los equipos necesarios, cancelación de transportes, pago de mensualidades, compra de material POP, pago de

### 3.5.4 Publicista

Sus funciones son la realización de campañas publicitarias para dar a conocer el evento, cómo pueden ingresar al portal web, cuáles son los requisitos para participar, cómo votar. Es importante que la información llegue a las distintas universidades de Venezuela, con el propósito de que los estudiantes que hayan realizado trabajos audiovisuales de calidad, inscriban sus cintas en los premios.

### 3.5.5 Comité de expertos

Este profesional será encargado de generar contenido relacionado con el cine, las personas que estarán en esta área redactarán artículos de opinión y serán los encargados de crear la lista de los requisitos que debe tener cada trabajo audiovisual para ser nominado en el festival.

### 3.5.6 Jefe editorial

En esta área se coordinan las pautas que realizarán los periodistas y el que revisará los reportajes y las notas que se redacten. Además de organizar los días en que se publicaran las notas y los trabajos multimedia.

### 3.5.7 Productor multimedia

Realiza el empaque digital de los trabajos periodísticos, crea los contenidos con videos, fotografías, animaciones. Enlaza las noticias con el hipertexto y desarrolla interacción dinámica con los usuarios través de encuestas y otros elementos,

### 3.5.8 Periodistas

Los especialistas en el área tendrán la labor de redactar las noticias, reportajes, artículos. También serán los encargados de realizar

entrevistas con los nominados a los premios para conocer un poco más de sus trabajos. De igual manera son los que publicaran el contenido a través de las redes sociales, Instagram, Facebook y Twitter, y a su vez crear la interacción con los usuarios, respondiendo inquietudes y aclarando dudas.

### 3.5.9 Diseño web

Dentro de la organización es el responsable de llevar a cabo la realización de la estructura de la página. Además de establecer códigos que permitirán un mejor posicionamiento en buscadores. Tendrá la labor de diseñar cómo se verá la plataforma en celulares y tabletas.

### 3.5.10 Programador

El programador web es la persona que utiliza los lenguajes de HTML, CSS3 o JavaScript. Es quien se encarga de que al ingresar al portal digital se vea bien y funcione correctamente.

### 3.5.11 Diseñadores

Encargados de crear las artes para las diferentes plataformas, portal digital, Instagram, Facebook y Twitter.

## 3.6 Marco Legal

Al momento de realizar un proyecto se debe tener en cuenta las leyes y normativas que regulan la difusión del contenido. En Cinet se publicará información relacionada con los trabajos audiovisuales que realizan jóvenes venezolanos, se trata de generar un espacio cultural en la web utilizando elementos propios del periodismo digital.

En este sentido la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela establece tres artículos cuya relevancia enmarca esta propuesta.

El artículo 99 establece que el Estado garantizará la protección cultural. Esta ley resulta un factor importante para el desarrollo de este proyecto. “Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios”. (P.81)

Seguidamente es necesario mencionar el artículo 101, en el que suscriben que el Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información cultural. En este sentido los medios de comunicación deben promover la transmisión de “los valores de la tradición popular y la obra de los o las artistas, escritores, escritoras, compositores, compositoras, cineastas, científicos, científicas y demás creadores y creadoras culturales del país”. (P.83)

Asimismo el artículo 108 también refiere que los medios de comunicación social, ya sean públicos o privados deben contribuir al desarrollo de la formación ciudadana.

El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley. (Constitución, p.88)

De igual forma la Ley de responsabilidad social en radio, televisión y medios electrónicos, encargada de establecer las responsabilidades en los medios de comunicación, indica en su artículo 3 Objetivos Generales; parte 5, lo siguiente: “Promover la difusión de producciones nacionales y producciones nacionales independientes y fomentar el desarrollo de la industria audiovisual nacional”. (P.6)

Asimismo, dicha ley en su apartado 7 establece la importancia de dar a conocer los diversos trabajos culturales con el propósito de lograr un mayor desarrollo de la sociedad: “Procurar la difusión de los valores de la cultura venezolana en todos sus ámbitos y expresiones”. (P.6)

Ambos artículos son esenciales para la consolidación del festival de cine 2.0. Tal como lo establecen los apartados 5, 7 es de gran importancia para la sociedad generar contenidos que fomenten el desarrollo cultural del país y a su vez incentivar a los jóvenes y profesionales de las artes audiovisuales a crear proyectos. Con esta nueva plataforma digital las cintas no se quedarán almacenadas en un disco externo, sino que pueden ser publicadas y galardonadas a través de este sitio web.

### 3.7 Contexto Ético

Los medios de comunicación tienen un compromiso dentro de la sociedad,

A continuación se destacan los artículos del Código de Ética del Periodista.

Artículo 1. El periodismo es un servicio de interés colectivo y el periodista está en la obligación de ejercerlo consciente de que cumple una actividad indispensable para el desarrollo integral del individuo y la sociedad.

Artículo 7. El periodista está en la obligación de defender la Constitución y debe ser instrumento para el desarrollo independiente del país, la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación y estar al servicio de los pueblos y de la humanidad.

Finalmente, es importante mencionar en este punto a Betancur (2016) quien afirma que la ética “es la reflexión del propio modelo de vida – acciones, comportamientos, actos– en donde la razón tiene un papel

importante en la toma de decisiones para comprender, justificar y argumentar”. (p.110)

El Festival Cinet tiene como base fundamental la ética. Una plataforma que transmitirá la verdad y valores. Generar cultura resulta necesario para toda nación, es por ello que en este portal se creará una comunidad que fomente la responsabilidad social y las buenas acciones.

## CAPÍTULO IV MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se explican los aspectos metodológicos que se deben establecer para realizar la investigación de este Trabajo Especial de Grado. A continuación se propone una solución práctica para llevar a cabo el desarrollo de una plataforma digital dedicada a la proyección de contenidos cinematográficos para la realización de un “Festival de Cine 2.0”, adaptado a las tendencias tecnológicas.

### 4.1 Tipo de investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2006) señalan que “una buena investigación es aquella que disipa dudas con el uso del método científico, es decir, clarifica las relaciones entre variables que afectan al fenómeno bajo estudio”, (p.117). Indican que la investigación metodológica asegura la validez y confiabilidad de sus resultados.

La investigación experimental como la no experimental, son herramientas que se utilizan para realizar diferentes estudios. Hernández, Fernández y Baptista (2006) resaltan que “el diseño a seleccionar en una investigación depende más bien del problema a resolver y del contexto que rodea al estudio. Desde luego, ambos tipos de investigación poseen características propias que es necesario resaltar”. (p.222)

Hernández, Fernández y Baptista (2006) señalan que en la investigación no experimental las variables son formuladas hipotéticamente como "reales" y, en consecuencia, existe mayor validez externa.

Este trabajo se basa en una investigación no experimental, con enfoque cuantitativo porque a través del mismo se recolectaran datos que serán analizados para luego desarrollar la propuesta.

## **4.2 Diseño de la investigación**

Para Hernández, Fernández y Baptista (2006) el diseño de la investigación se refiere a la estrategia para obtener la información que se necesita para cumplir con los objetivos del trabajo.

Este Trabajo Especial de Grado representa una investigación no experimental de campo, porque no se pueden manipular las variables y a través de este método se recolectaran los datos en un momento determinado.

Hernández, Fernández y Baptista, 2006, según Kerlinger y Lee (2002), en la investigación no experimental no se pueden manipular las variables o asignar aleatoriamente a los participantes o los tratamientos. “De hecho, no hay condiciones o estímulos planeados que se administran a los participantes del estudio” (p.205).

Se desarrolla bajo una investigación transaccional o transversal porque su propósito es “describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede”. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.208)

## **4.3 Población y muestra**

Para realizar el proceso metodológico es necesario establecer cuál es la población, López (2004) señala que es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. (p.69).

Se debe establecer con claridad las características de la población, con el objetivo de delimitar cuáles serán los parámetros muestrales.

La población de este Trabajo Especial de Grado está enfocado en los diseñadores, comunicadores sociales, jóvenes cineastas y aquellos ciudadanos interesados en el mundo del cine.

Ya establecida la población se debe seleccionar la muestra, López (2004) indica que es un subconjunto o parte del universo en que se



llevará a cabo la investigación. Por otra parte Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman que se utilizan por economía de tiempo y recursos, además de establecer la unidad de análisis que se refiere a personas, organizaciones, periódicos, comunidades, situaciones, eventos, etc. “El sobre que o quienes se van a recolectar datos depende del planteamiento del problema a investigar y de los alcances del estudio”. (p.236)

En este sentido la muestra seleccionada estará constituida por 80 personas entre ellos los siguientes:

Diseñadores gráficos

Estudiantes de comunicación social (Universidad Monteávila)

Periodistas

Cineastas

Aficionados por el cine

#### **4.4 Cuadro de operacionalización de variables**

OBJETIVO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN / INDICADORES	RECOLECCIÓN DE DATOS	FUENTES
Determinar el interés de los usuarios por los contenidos audiovisuales, los elementos multimedia y las redes sociales para la construcción de la plataforma digital.	Usuarios	Dice el diccionario de la Real Academia (RAE) Dicho de una persona: Que tiene derecho de usar de una cosa ajena con cierta limitación.	Presencia de los usuarios en las plataforma digital	Visitas de las personas para conocer contenido audiovisual	Encuesta	Aficionados por el cine <a href="https://dle.rae.es">https://dle.rae.es</a>
	Audiovisuales	La RAE define que se refiere "conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas"	Importancia de los tipos de contenidos audiovisuales que consumen los usuarios.	Contenidos audiovisuales hecho en Venezuela, películas, documentales, largometraje, cortometraje	Encuesta	Aficionados por el cine <a href="https://dle.rae.es">https://dle.rae.es</a>
	Elementos multimedia	(Cambridge, 2000): "uso de una combinación de imágenes estáticas y móviles, sonido, música y palabras, especialmente en ordenadores o entretenimiento"	Relevancia del interés de los usuarios por consumir elementos multimedia en portal digital	Video, fotografía, galería, infografía.	Encuesta	Aficionados por el cine
	Plataforma digital	Según Google: "La palabra plataforma, significa que el área se basa en principios y arquitecturas basados en servicios"	Importancia de las plataforma digitales para publicar contenidos	Contenido que estará disponible en las plataformas digitales	Encuesta	Aficionados por el cine Google.com

Tabla 1. Operacionalización de variables. Fuente: elaboración propia.

OBJETIVO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN / INDICADORES	RECOLECCIÓN DE DATOS	FUENTES
Analizar el interés de los usuarios por la creación de un festival de cine 2.0 donde sean ellos a través del voto quiénes decidan los ganadores, para así reconocer el trabajo de los jóvenes cineastas	Usuarios	Dice el diccionario de la Real Academia (RAE) Dicho de una persona: Que tiene derecho de usar de una cosa ajena con cierta limitación.	Importancia de conocer cuál es su interés en la web	Gustos de los usuarios	Encuesta	<a href="https://dle.rae.es">https://dle.rae.es</a>
	Festival	Según Google: "Conjunto de actuaciones o representaciones dedicadas a un arte o a un artista que tienen lugar en un período determinado, a veces con carácter de competición".	Importancia del festival de cine en el mundo 2.0	Interés por los festivales de cine	Encuesta	Aficionados por el cine
	Voto	Según la RAE, es una "expresión pública o secreta de una preferencia ante una opción"	Importancia de expresarse.	Interacción de los usuarios en las plataformas digitales	Encuesta	Aficionados por el cine <a href="https://dle.rae.es">https://dle.rae.es</a>
	Ganadores	Ganar, según la RAE es el "Lograr o adquirir algo"	Importancia de que sea el público quien seleccione a los ganadores	Premiación a los cineastas	Encuesta	Aficionados por el cine

Tabla 2. Operacionalización de variable. Fuente: elaboración propia.

OBJETIVO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN / INDICADORES	RECOLECCIÓN DE DATOS	FUENTES
Desarrollar la capa estructural, la capa de comportamiento y capa de presentación para definir la navegación que tendrá la página web de Cinet.	Capa estructural	García (2013): Es para describir la Estructura del documento y no para proporcionar instrucciones sobre su aspecto.	Importancia de la estructura de un portal digital.	Selección de medio digital	Investigación documental	Internet
	Capa de comportamiento	García (2013): "Lo que hago en el sitio. Cómo me voy a mover. Está relacionada con la navegación".	Importancia del movimiento que el usuario tendrá en la plataforma digital	Definición de la capa para realizar la página web	Investigación documental	Internet
	Capa de presentación	"García (2013): señala que se define "Cómo se va a ver. Es lo que veo"	Importancia de la visibilidad al momento de ingresar en cada una de las secciones.	Estructura de cada categoría de la página web	Investigación documental	Internet

Tabla 3 Operacionalización de variable. Fuente: elaboración propia.

#### **4.5 Métodos e instrumentos de recolección de datos**

Realizar la recolección de datos implica un conjunto de requisitos que se deben cumplir para culminar de éxito la metodología de la investigación, en este caso, realizar la propuesta de un portal digital para la realización del festival Cinet.

En este sentido Hernández, Fernández y Baptista (2006) mencionan que, para la recolección de datos se deben seleccionar uno a varios métodos o instrumentos disponibles, luego tienen que ser adoptados o desarrollados. “Cualquier instrumento de recolección de datos debe cubrir dos requisitos: confiabilidad y validez”. (p.397)

La técnica de recolección de datos aplicada para este trabajo es una encuesta, en la que se indagará sobre los siguientes temas:

- Interés en el cine y en el venezolano
- Narrativas: videos, fotografías, audios, infografía.
- Redes sociales: Twitter, Instagram, Facebook, Youtube
- Géneros periodísticos: noticias, reseñas, reportajes, artículos de opinión
- Festival de cine 2.0

Para Osler (2010), según Kuechler (1998), “una encuesta se define como la recolección de datos en el marco de una indagación para un estudio determinado mediante el uso de un cuestionario estandarizado”. (p. 216)

A través de la encuesta se busca obtener resultados claros para desarrollar los objetivos de la investigación y así lograr la realización de la propuesta.

## 4.6 Técnicas de análisis de datos

Para esta investigación se determinó que se realizará bajo un proceso cuantitativo. Hernández, Fernández y Baptista (2006) señalan que en este sentido la muestra es un subgrupo de la población de interés “sobre el cual se recolectaran datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de la población”. (p.236)

## CAPÍTULO V PRESENTACIÓN DE PROPUESTA

El objetivo de este proyecto se enmarca en la elaboración de un portal digital para la difusión de contenido cinematográfico elaborado por cineastas noveles, en este sentido se plantea la realización del Festival Cinet. Para esto se ha establecido un análisis de datos en el cual se aplicaron instrumentos que son importantes al momento de determinar la factibilidad del trabajo.

### 5.1 Análisis de datos

¿Le gustan los contenidos audiovisuales?

A) SI: 80

B) NO: 0

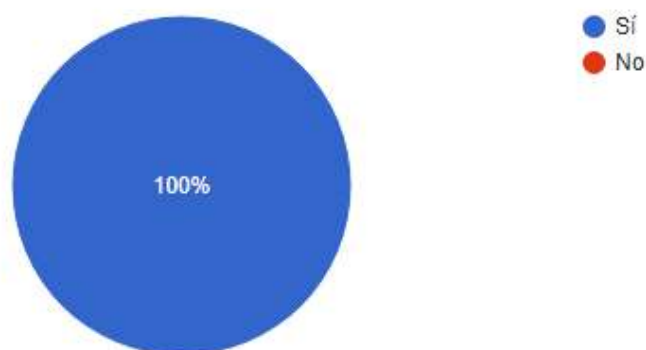
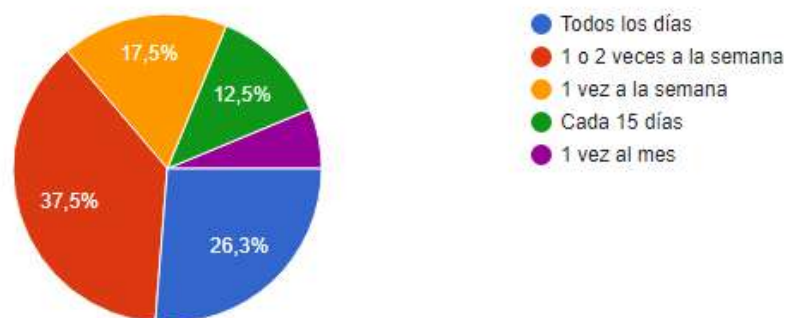


Gráfico 1. Interés por los trabajos audiovisuales. Fuente: elaboración propia.

Un total de 80 personas afirmaron que les gustan los contenidos audiovisuales, lo que resulta positivo para la elaboración de la plataforma digital Cinet, un portal enfocado en publicar información a través de videos, infografías, fotografías. Con este resultado se demuestra que es necesaria la realización de este proyecto para presentar películas, documentales, largometrajes y cortometrajes.

Si su respuesta anterior fue SI, ¿Cada cuánto tiempo usted ve una película?

- A) Todos los días 21
- B) 1 o 2 veces a la semana 30
- C) 1 vez a la semana 14
- D) Cada 15 días 10
- E) 1 vez al mes 5



**Gráfico 2** Período de tiempo en el que las personas ven películas. Fuente: elaboración propia.

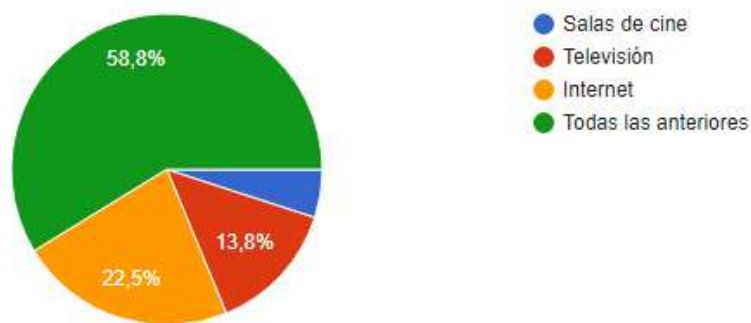
El consumo de contenido audiovisual es elevado. 21 personas señalaron que ven películas todos los días, mientras que 30 indicaron que lo hacen 1 o 2 veces a la semana. Para la realización de Cinet es fundamental conocer los periodos de tiempo en el que los individuos disfrutan del cine.

Esta información es necesaria para determinar la actualización del portal en cuando a las publicaciones de trailers y películas. Es importante

generar contenido para que el portal web tenga un alto nivel de visitas e interactividad.

¿Cuál plataforma utiliza para ver las películas?

- A) Salas de cine 4
- B) Televisión 13
- C) Internet 18
- D) Todas las anteriores 47



**Gráfico 3 Plataformas utilizadas para ver películas. Fuente: elaboración propia.**

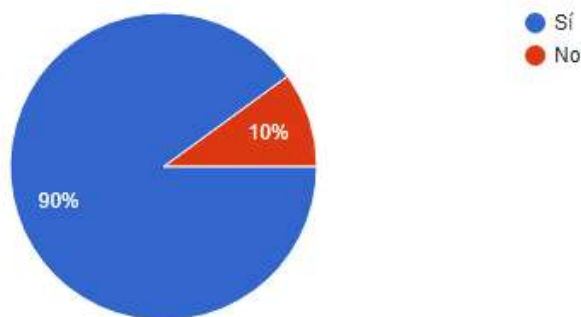
Los encuestados son personas interesadas en los trabajos cinematográficos, cada uno de ellos utiliza diferentes plataformas para ver las películas. 18 de los encuestados han mencionado que, por medio del internet disfrutan los contenidos del séptimo arte, mientras que 13 individuos respondieron que la Televisión es su espacio para visualizarlas y solo 4 en salas de cine. Cabe destacar que la mayor respuesta fue, todas las anteriores con 47 ciudadanos.

El internet es una red utilizada para ver y descargar contenidos audiovisuales, las películas se pueden ver con facilidad a través de computadoras o Tablet.

¿Está interesado (a) en visualizar contenidos audiovisuales hecho en Venezuela?

- A) Si 72
- B) No 8





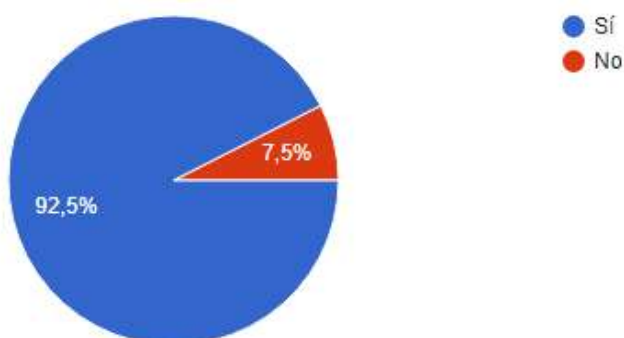
**Gráfico 4. Interés de los ciudadanos en visualizar contenidos audiovisuales producidos en Venezuela. Fuente: elaboración propia.**

De 80 encuestados, 72 han respondido estar interesados en visualizar contenidos audiovisuales realizados en Venezuela. Sólo 8 personas señalaron que no, lo que corresponde a un 10% de la muestra.

El objetivo general de este trabajo es desarrollar una propuesta para llevar a cabo la realización del festival Cinet, que, principalmente, busca exaltar el talento y los trabajos de los jóvenes cineastas venezolanos; así como también que los visitantes disfruten y conozcan lo producido en el país.

¿Considera que es necesaria la proyección del cine venezolano?

- A) Sí 74
- B) No 6

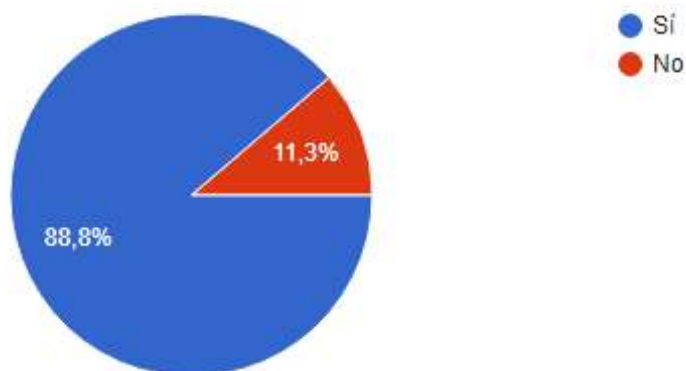


**Gráfico 5. Proyección del cine en Venezuela. Fuente: elaboración propia.**

74 personas han afirmado que el cine en Venezuela debe ser transmitido. En este sentido es oportuna la creación de un espacio web dedicado a la promoción, proyección y reconocimiento de los trabajos audiovisuales, tanto películas, como documentales, cortometrajes y largometrajes. Dar el espacio a todos los cineastas amateur. Sólo 6 personas comentaron que no es necesaria la publicación del séptimo arte producido en Venezuela.

¿Considera necesario la creación de un portal digital para transmitir contenidos audiovisuales?

- A) Sí 71
- B) No 9



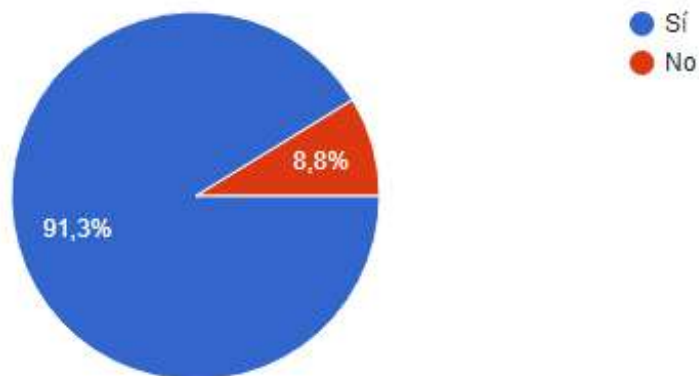
**Gráfico 6. Creación de un portal digital para Cinet. Fuente: elaboración propia.**

El resultado arrojó que 71 personas están de acuerdo con la propuesta de crear un sitio web en donde se les presenten diferentes contenidos audiovisuales. Con este porcentaje de 88,8% queda demostrado que los ciudadanos quieren recibir información del acontecer cinematográfico.

¿Le gustaría ver un Festival de Cine 2.0, donde sea usted a través del voto quien decida cuáles son los ganadores?

- A) Sí 73

B) No 7

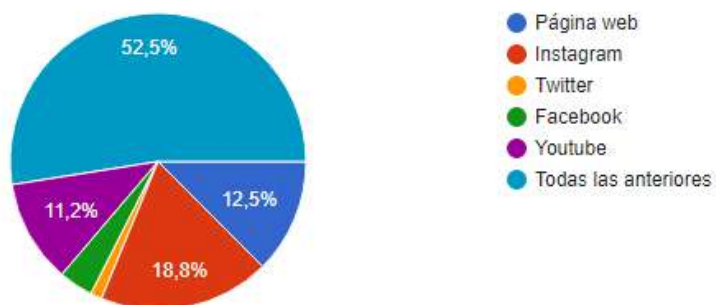


**Gráfico 7. Votaciones en el festival del cine 2.0. Fuente: elaboración propia.**

Un total de 73 personas han mencionado que si les gustaría ver un festival de cine 2.0, donde sean ellos a través de una votación los que decidan cuáles serán los ganadores en las diferentes categorías. Sólo 7 individuos respondieron “No”. La web y el periodismo digital ofrecen oportunidades para presentar proyectos que sean interactivos entre el medio y los usuarios.

¿Cuál es la herramienta que utiliza para informarse del acontecer cinematográfico?

- A) Página web 10
- B) Instagram 15
- C) Twitter 1
- D) Facebook 3
- E) Youtube 9
- F) Todas las anteriores 42



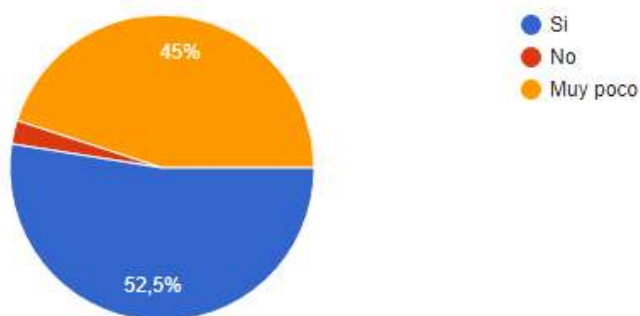
**Gráfico 8. Elementos digitales para informarse del acontecer cinematográfico.**  
**Fuente: elaboración propia**

En este gráfico se muestra que 15 de los encuestados se informan del acontecer cinematográfico por medio de la red social Instagram, mientras que 10 a través de páginas web, 9 prefiere utilizar Youtube y por último 1 persona responde que Twitter es su medio para conocer sobre el séptimo arte. Es importante mencionar que un 52,5 % correspondiente a 42 individuos, han respondido que visitan todas las plataformas antes mencionadas.

Con este resultado queda evidenciada la necesidad de generar contenido para cada una de las redes sociales, no solo a través de la página web de Cinet.

Al momento de buscar noticias sobre el cine, ¿Encuentra algún medio con información actualizada?

- A) Sí 42
- B) No 2
- C) Muy poco 36



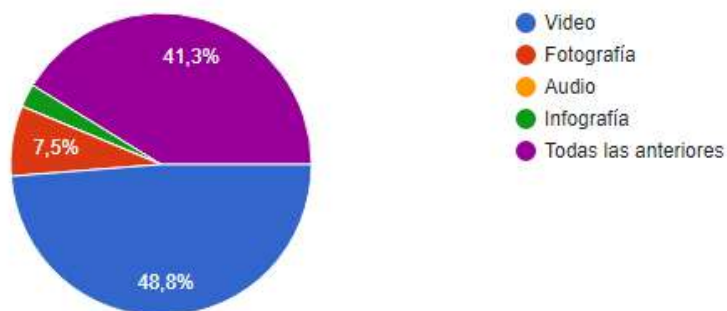
**Gráfico 9. Medios digitales con información actualizada sobre el cine. Fuente: elaboración propia.**

De los 80 encuestados, 42 han respondido que si encuentran un medio con información actualizada, 36 personas señalaron que son muy pocos los espacios digitales con noticias de las artes cinematográfica y solo 2 individuos indicaron no.

Este resultado refuerza el proyecto presentado, al destacar que, si bien existen medios que realizan coberturas relacionadas al cine, es importante que en Cinet, se actualice constantemente las noticias sobre el cine, no solo de Venezuela sino a nivel internacional, así como también información sobre documentales, largometrajes y cortometrajes.

¿Cuál elemento multimedia prefiere para conocer la información?

- A) Video 39
- B) Fotografía 6
- C) Audio 0
- D) Infografía 2
- E) Todas las anteriores 33



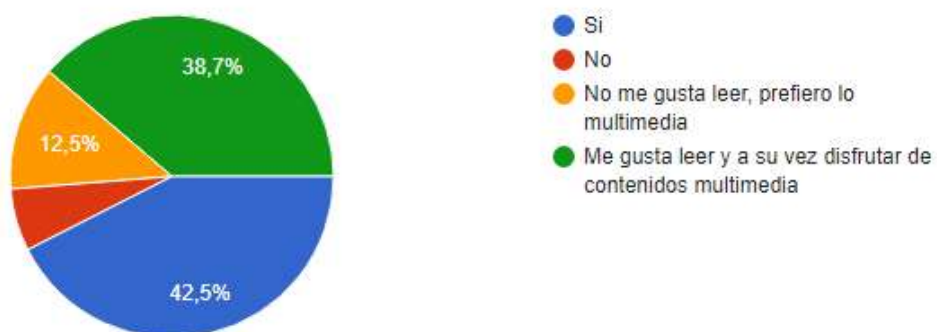
**Gráfico 10. Narrativas para conocer la información. Fuente: elaboración propia.**

De los 80 encuestados, 40 han mencionado que el video es el elemento multimedia que más les gusta para conocer las noticias sobre el cine; lo que demuestra que el portal digital de Cinet debe utilizar la narrativa audiovisual para transmitir la información. Al igual que la fotografía y la infografía. Un total de 33 personas respondieron que “todas las anteriores”.

En el periodismo digital es importante presentarle al visitante material de calidad, ir más allá de la publicación de un texto. Es saber integrar en la noticia el video, la infografía, la foto o el audio. En este sentido el Festival Cinet contará con los elementos multimedia antes mencionado.

¿Está interesado (a) en leer recomendaciones, reseñas, artículos de opinión, reportajes, sobre el cine?

- A) Sí 34
- B) No 5
- C) No me gusta leer, prefiero lo multimedia 10
- D) Me gusta leer y a su vez disfrutar de contenidos multimedia 31

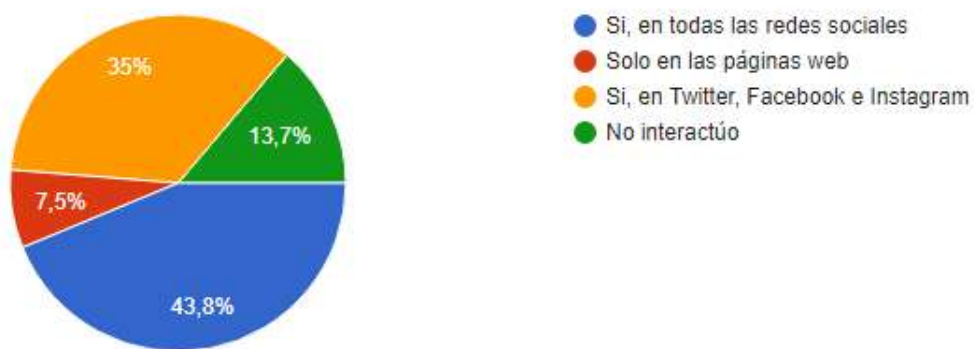


**Gráfico 11. Reseñas, artículos de opinión, noticias. Fuente: elaboración propia.**

Los resultados obtenidos en este gráfico demuestran el gran interés de las personas por querer informarse de lo que acontece en el cine. 34 individuos han dicho que les gustaría leer recomendaciones, reseñas, artículos de opinión, reportajes y noticias sobre este tema. Destacando la relación que debe existir entre el texto y lo multimedia, 31 encuestados han respondido que les gusta leer pero también visualizar videos y otros elementos.

¿A usted le gusta interactuar en los medios digitales?

- A) Sí, en todas las redes sociales 35
- B) Solo en las páginas web 6
- C) Sí, en Twitter, Facebook e Instagram 28
- D) No interactúo 11



**Gráfico 12. Interacción de las personas en los medios digitales. Fuente: elaboración propia.**

El resultado de la encuesta arrojó que 35 personas interactúan en todas las redes sociales, mientras que 28 lo hacen a través de Twitter, Facebook e Instagram. Con este gráfico se demuestra que, es recomendable utilizar las diferentes aplicaciones para transmitir la información, generar contenido y lograr la interactividad. Brindando el espacio a cada uno de los individuos para comentarios y sugerencias.

## 5.2 Aspecto Conceptual

La propuesta de este proyecto se basa sobre la elaboración de un espacio web dedicado a la publicación de contenidos sobre las artes cinematográficas, películas, documentales, largometrajes y cortometrajes, producidos por los nuevos directores de cine. Para lo cual se hará énfasis en los elementos del periodismo digital que forman parte importante del desarrollo de la sociedad de la información, como lo son la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad.

En el portal digital las tres características son necesarias para que se logre con éxito Cinet. Rubio (2007) afirma que uno de los rasgos fundamentales es la capacidad que tiene la web de unir “el aspecto textual de la prensa, el sonoro de la radio y el audiovisual de la televisión”. (p.29)

Oliva (2014) coincide en que los elementos del periodismo digital han cambiado las formas de trabajo en los medios de comunicación. “Se está adaptando a la sociedad de la información y, especialmente, a través del fenómeno Internet, ha nacido un medio de comunicación digital, interactivo y multimedia que supone una nueva forma de elaborar, estructurar y difundir las noticias”. (p.1)

Los elementos del periodismo digital serán incorporados en la propuesta de Cinet. La multimedialidad se llevará a cabo mediante la creación y publicación de videos, fotos, audio, líneas del tiempo, relacionados a la historia, noticias, artículos, estrenos y proyecciones de películas, documentales, largometrajes y cortometrajes. Los usuarios podrán leer la sinopsis de cada trabajo audiovisual, la misma estará acompañada de tu respectiva fotografía.

Un elemento sustancial de Cinet, será que las personas podrán disfrutar de la premiación a través de una transmisión en vivo por el portal



digital, lo cual representa una característica esencial dentro de la multimedialidad.

Entre los rasgos fundamentales del periodismo digital está la hipertextualidad. Toural y Limia (2010) afirman que este elemento “ha de satisfacer las demandas de contenido jerarquizado, guiando al internauta con sutileza en su navegación y profundizando en los hechos tanto como éstos exigen”. (p.3)

El hipertexto resulta importante dentro de la plataforma de Cinet, al momento de que el usuario ingrese a una noticia, tiene la posibilidad de indagar más en el tema a través de enlaces que redirigen a otra pestaña de la página web del festival. Es esencial la utilización de este elemento para no repetir continuamente información que ya ha sido publicada por el portal y no redactar una noticia tan extensa.

En este sentido las redes sociales de Cinet también conllevan a la aplicación del hipertexto. Resulta importante que los usuarios al ingresar a las plataformas de Instagram, Facebook y Twitter hagan clic en los enlaces de los artículos para redireccionarlos a la página web y así visualizar la información completa.

Otra de las características que definen el periodismo digital es la interactividad entre los usuarios y el medio de comunicación. Para Goldenberg (2015) es una forma de convertir la red en un espacio para lograr una eficaz retroalimentación.

A través de la interactividad, es posible transformar a internet en un espacio que vaya en directo beneficio del público: que sea capaz de ayudarlo a comprender mejor las noticias mediante historias más efectivas, que respondan a las necesidades de cada uno a través del control personal de la experiencia informativa. (Goldenberg, 2015, p. 84)

En la web no solo basta con difundir una información, también debe existir una interacción con los usuarios, ya sea a través de la plataforma

digital o por las redes sociales. Para la realización de este proyecto es fundamental la conexión con los internautas. Gracias a ellos se podrá realizar el festival Cinet.

Los visitantes serán los encargados de visualizar las cintas y de votar por los nominados en las diferentes categorías. Es bueno resaltar que las películas, documentales, largometrajes y cortometraje son creados por jóvenes productores, por lo que se puede considerar un proyecto user generated content (UGC), contenido generado por los usuarios. En la primera edición del Festival de Cine 2.0 (Cinet) solo son válidas los trabajos de Venezuela.

La interactividad también se verá reflejada en las redes sociales del festival, Instagram, Facebook y Twitter. A través de estas plataformas se proyectará la celebración del evento y se utilizarán diferentes etiquetas para aumentar la participación de los usuarios, como también direccionar los mensajes hacia un mismo lugar.

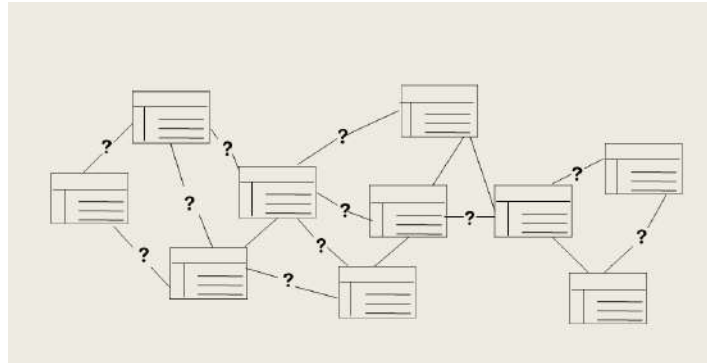
### 5.3 Aspectos Tecnológicos

Al plantear la propuesta de Cinet, se determinó que la página web resulta fundamental para realizar el Festival 2.0, es una plataforma que permite la incorporación de los elementos propios del periodismo digital: multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Logrando enlazar las aplicaciones de las redes sociales, Twitter, Instagram y Facebook.

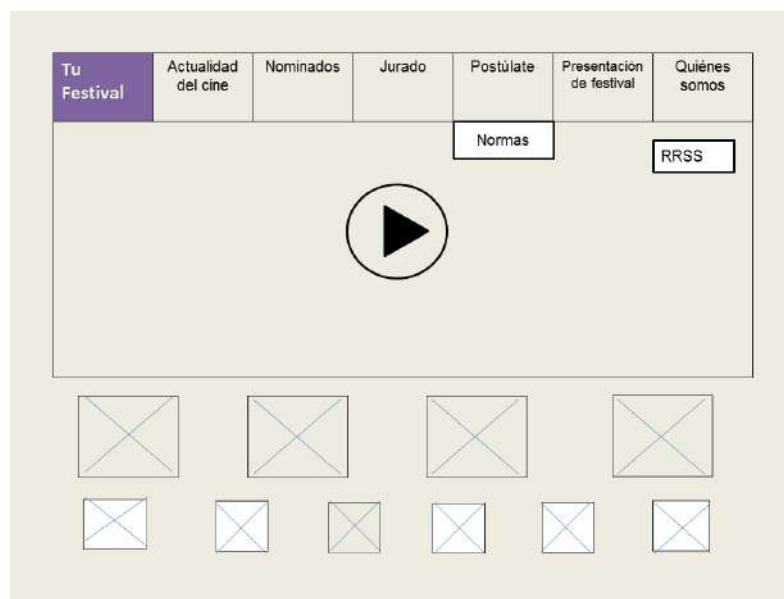
Para este proyecto se decidió trabajar en la plataforma Wix, por ser un medio que presta accesibilidad en sus diferentes herramientas. Al iniciar un proceso de diseño de la página web, es necesario el desarrollo de la capa estructural. En ese sentido se presentan las ocho secciones con sus elementos multimedia.

Al tratarse de un proyecto cinematográfico la imagen es fundamental, por eso se plasman videos y fotografías en las diferentes secciones.

También la incorporación de redes sociales, porque a través de ellas se presenta la información de otra manera, agregando En vivo, Stories, hashtag y una interacción constante con los usuarios.



**Figura 2. Capa de comportamiento. Fuente: elaboración propia.**



**Figura 3. Capa de presentación Tu Festival. Fuente: Elaboración propia.**

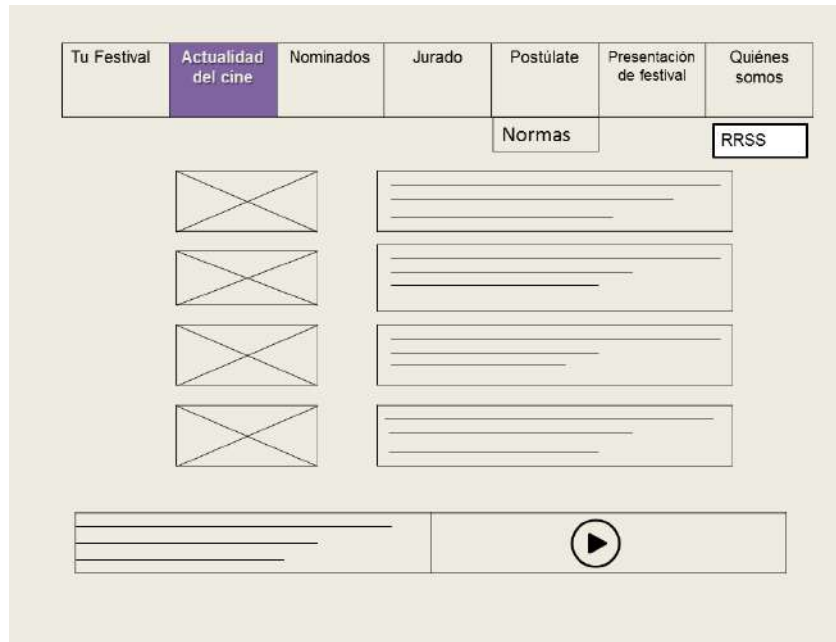


Figura 4. Capa presentación Actualidad del cine. Fuente: Elaboración propia.

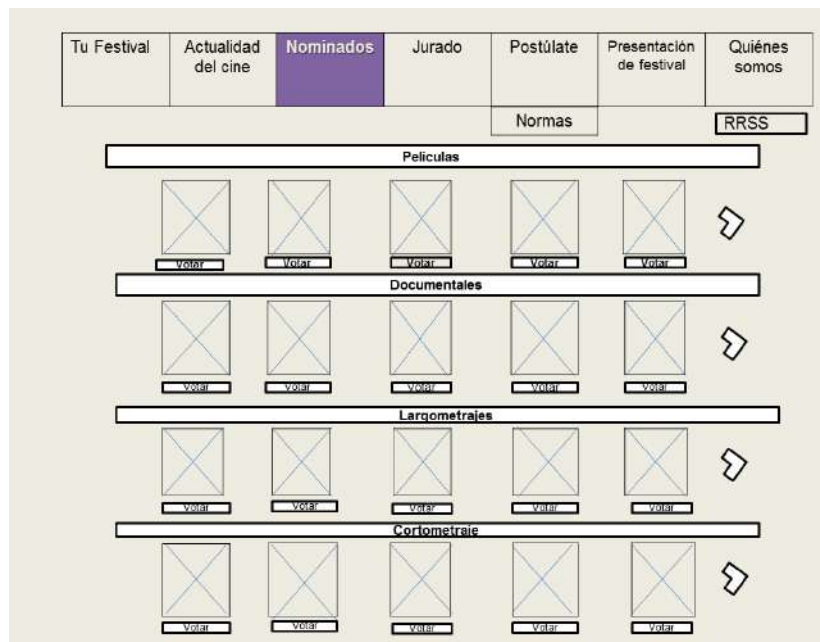


Figura 5. Capa de presentación Nominados. Fuente: Elaboración propia.

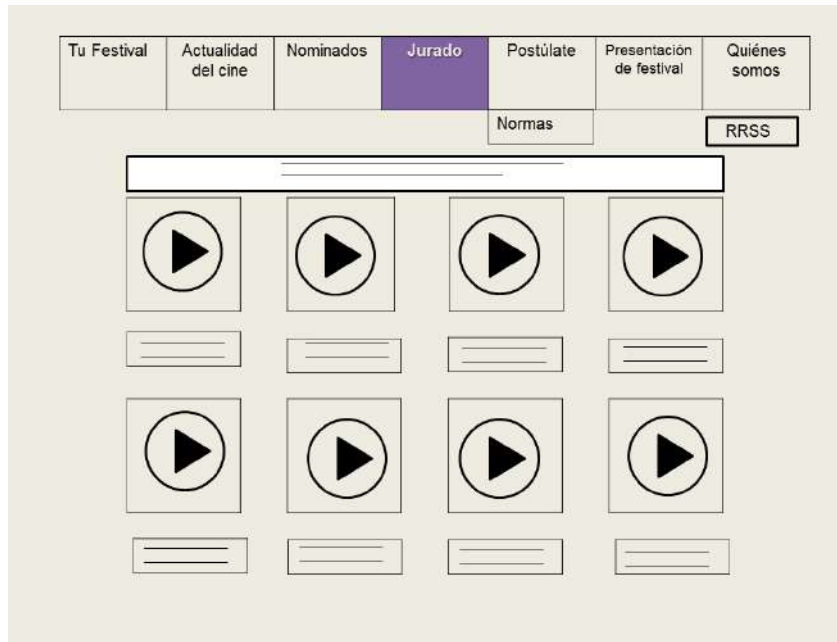


Figura 6. Capa presentación Jurado. Fuente: Elaboración propia.

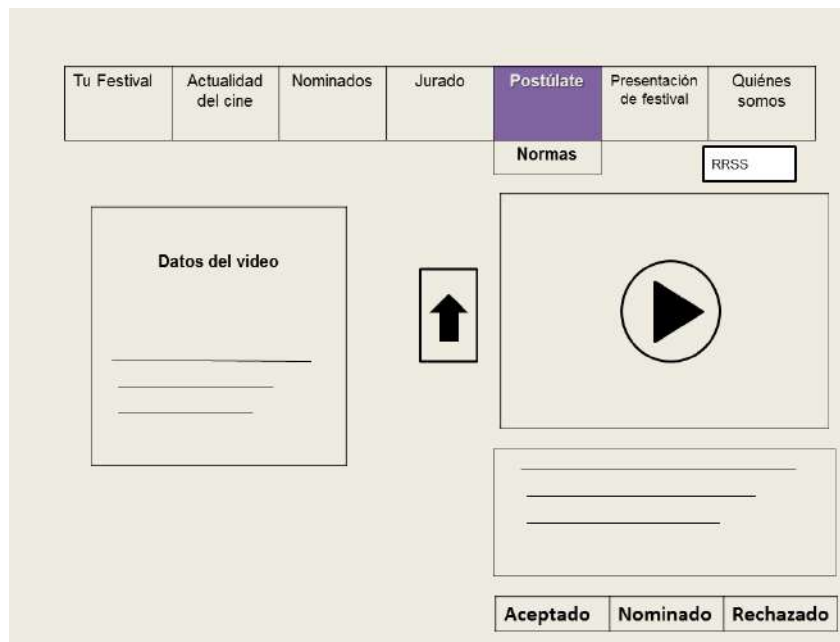


Figura 7. Capa de presentación Postúlate. Fuente: Elaboración propia.

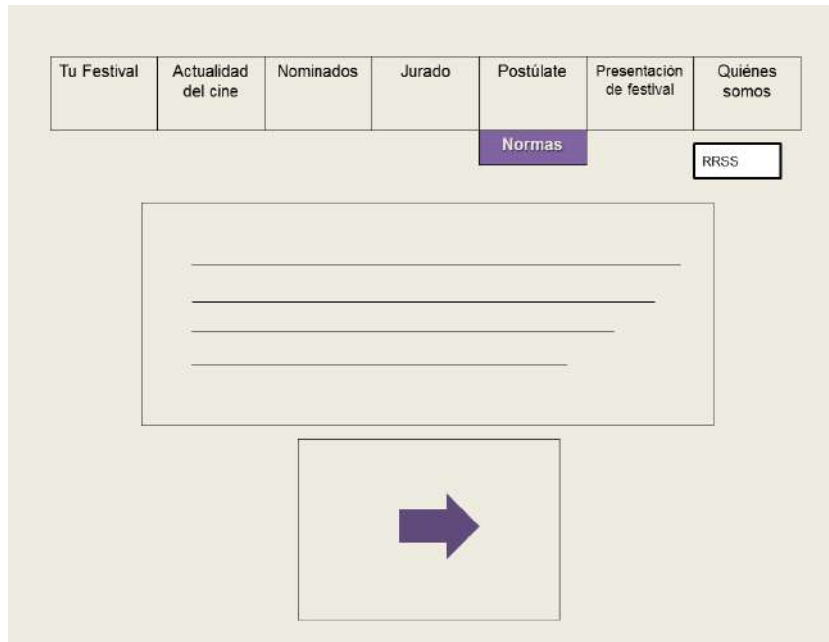


Figura 8. Capa presentación Normas. Fuente: Elaboración propia.

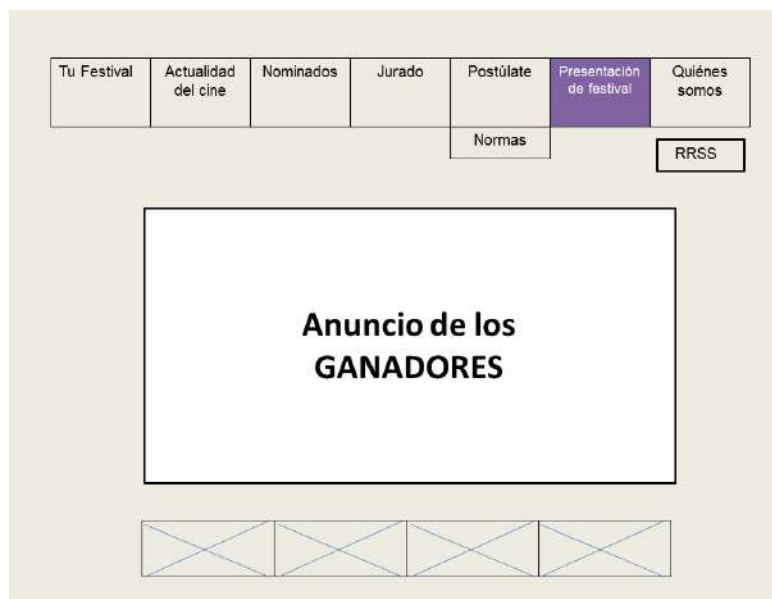
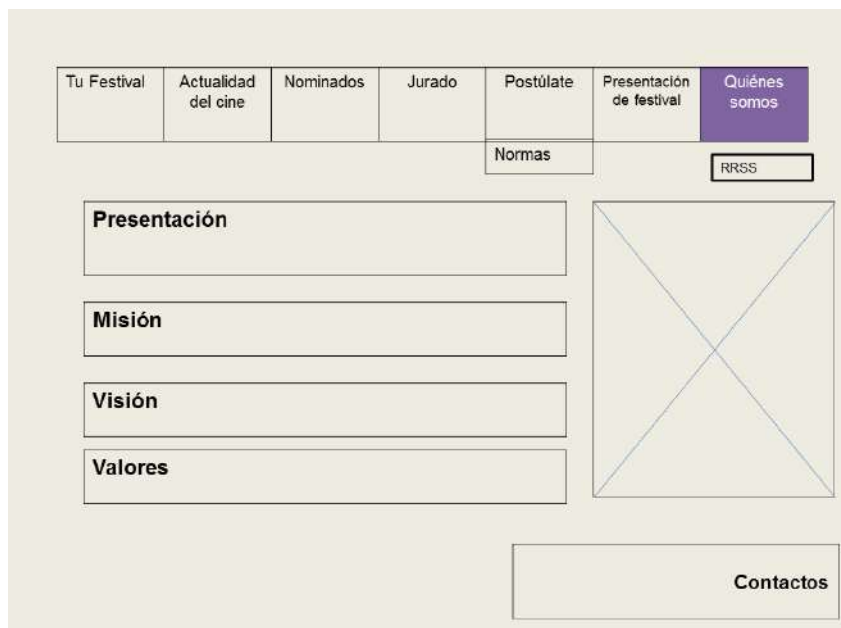


Figura 9. Capa presentación Anuncio de ganadores y proyección de películas. Fuente: Elaboración propia.



**Figura 10. Capa presentación ¿Quiénes Somos? Fuente: Elaboración propia.**

La red es la base fundamental para el desarrollo de este proyecto digital. De acuerdo con información publicada por Tendencias Digitales (2019), el internet ha cambiado la forma de vida de los ciudadanos. “Hoy en día las innovaciones son disruptivas y se sienten cada vez más intensas, ya no hablamos de usuarios de internet sino de consumidores digitales”.

## 5.4 Contenido

Respondiendo a los objetivos del Trabajo Especial de Grado y a las bases teóricas de la investigación, se presenta la propuesta de Cinet, un portal digital dedicado a la proyección de contenidos cinematográficos para la realización de un Festival de Cine 2.0, adaptado a las tendencias tecnológicas.

La propuesta está enfocada en cuatro aspectos fundamentales:

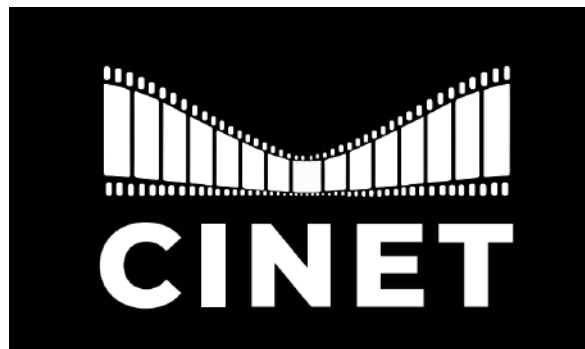
1. Desarrollo de la estructura de la página web, capa estructural, capa de comportamiento y capa de presentación.

2. Definición de la plataforma y diseño de la página web de Cinet.
3. Definición de las secciones, subsecciones que tendrá el portal digital Cinet, para la publicación de contenidos cinematográficos.
4. Desarrollo de los elementos del periodismo digital en el portal de Cinet: multimedialidad, hipertextualidad e interactividad.

En este sentido se unen los aspectos antes mencionado, para dar forma a la página web de Cinet, una plataforma dedicada a los usuarios que disfrutan de los contenidos audiovisuales, así como también a la nueva generación de directores cine.

A continuación se presenta el contenido y el diseño de la plataforma Cinet:

#### 5.4.1 Identidad Gráfica



**Figura 11. Identidad gráfica de “Cinet”. Fuente: Elaboración propia.**

Es un logo realizado de forma sencilla y con autenticidad. Dos colores que representan el cine: blanco y negro. Letra Monserrat y una cinta de royo cinematográfico que le da profundidad al diseño.

En este punto es bueno resaltar que, el nombre Cinet proviene de Cine y Net (red), lo que permite hacer referencia a los dos componentes que procura integrar este proyecto.



## 5.4.2 Aspectos de diseño

La página web de Cinet se caracteriza por tener tres colores fundamentales: morado (en dos tonalidades), negro y blanco.

#250659

#471461

#2F2E2E

#F0F0F0



El primer color (#250659) se utilizó para el menú de navegación y el recuadro de transmisión en vivo. El segundo (#471461) resalta el recuadro de la sección cuando el usuario hace clic. Seguidamente el color (#2F2E2E) se ubica en el fondo de la página, es una tonalidad de negro un poco clara, para que los visitantes puedan leer y observar detenidamente sin causar incomodidad en la vista. Para la tipografía, un blanco (#F0F0F0) con degradación.

## 5.4.3 Tipografía

Al ser una página web debe utilizarse una tipografía sencilla para leer en la pantalla y de color blanco con degradación hacia gris.

Open Sans Condensed

Para el menú de Navegación Open Sans Condensed, 20 puntos.

# Open Sans

El título de cada información será de 25 puntos y el texto de 16, ambas Open Sans.

## 5.4.4 Festival Cinet

La página web de Cinet está constituida por siete secciones: Tu Festival, Actualidad del cine, Nominados, Jurado, Postúlate, Presentación del Festival y ¿Quiénes Somos? También se encuentra una subsección: Normas. Cada una de las categorías contiene información relacionada a la cinematografía, está acompañada de videos, fotografías, texto, infografía que enriquecen el proyecto. A continuación se presenta la capa de comportamiento:

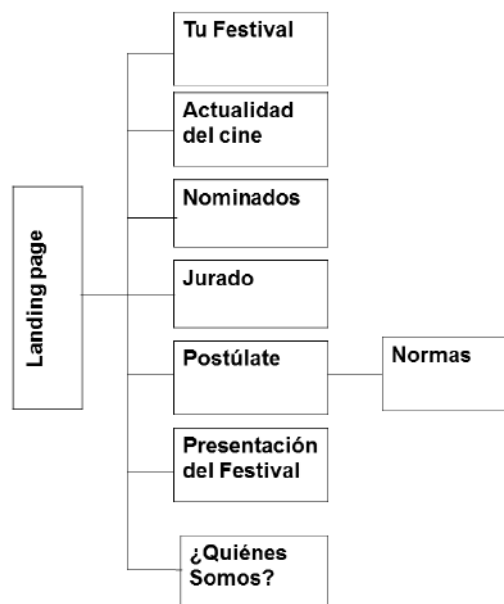


Figura 12. Diseño web, capa estructural. Fuente: Elaboración propia.

#### 5.4.4.1 Home: Tu Festival

En la parte superior de la página se presenta el menú de navegación: TU FESTIVAL, NOMINADOS, JURADO, POSTÚLATE, PRESENTACIÓN DEL FESTIVAL, ¿QUIÉNES SOMOS? También está incluido el logo, las redes sociales. En el primer Scroll se muestra un video con las diferentes películas que han sido seleccionadas para Cinet en su primera edición.

El segundo Scroll se ubica seis fotografías de película, documental, largometraje y cortometraje que han sido representativos. En la parte inferior seis publicidades: Kellogs, Universidad Monteávila, Síragon, Banesco, Universidad Santa María y Pepsi, en este caso son anuncios de referencias. Además de la información relacionada a los derechos reservados y números de teléfonos.

Cinet pretende ser una página web fácil de navegar y con información precisa.





Cinet 2019. All rights reserved.

Teléfono: (58) 212 2359865

**Figura 13. Diseño web, Tu Festival. Fuente: Elaboración propia.**

#### 5.4.4.2 Actualidad del Cine

Informar sobre el acontecer cinematográfico resulta importante en el festival Cinet. En esta sección se publican noticias relacionadas al cine, estrenos de películas, documentales, largometrajes y cortometrajes. Temas de interés sobre eventos, historia, artículos, reportajes.

La noticia se presenta con el titular centrado, una fotografía en la parte izquierda de la pantalla y el sumario de la nota. Cuando el usuario hace clic en el artículo, puede disfrutar de un amplio contenido audiovisual: fotografía, videos, infografía, galería de fotos que refuerzan el texto. Es importante destacar que el material multimedia se incorpora dependiendo del tema de la noticia. Todas las imágenes que acompañan el titular son de 1100 x 600 px.

Resulta importante incorporar la fecha en la que fue publicado el artículo, para que, cuando el usuario ingrese a la sección tome en cuenta el tiempo de actualización de la noticia.

En esta sección también están disponibles las redes sociales para que los visitantes puedan compartir las noticias.



**Figura 14. Diseño web, Actualidad del cine. Fuente: elaboración propia.**

#### 5.3.4.3 Nominados

La plataforma digital Cinet, establece interacción con los usuarios. En la sección Nominados los cibernautas pueden decidir por cual película, documental, largometraje y cortometraje votar, ellos son los encargados de reconocer el trabajo de los nuevos directores de cine en Venezuela.

Entre las nominaciones se encuentran:

- Mejor película
- Mejor actriz
- Mejor actriz de reparto
- Mejor actor
- Mejor actor de reparto
- Mejor canción original
- Mejor cortometraje
- Mejor documental
- Mejor largometraje
- Mejor maquillaje
- Mejor dirección

- Mejor guion



Figura 15. Diseño web, Nominados. Fuente: Elaboración propia.

#### 5.4.4.4 El Jurado

Cuando los nuevos directores colocan sus trabajos audiovisuales a la plataforma de Cinet, el jurado visualiza todos los contenidos cinematográficos con el objetivo de presentarles a los visitantes los mejores proyectos. En este sentido se seleccionan a 9 especialistas para analizar cada una de las cintas, es importante cumplir con las normas establecidas.

En esta categoría también están disponibles las redes sociales: Instagram, Facebook e Instagram. Para la categoría de Jurado es un diagramación sencilla con el propósito de destacar y darle relevancia a los especialistas, cuando el usuario hace clic en alguna de las fotografía, se encuentra con un corto resumen de la biografía del cineasta.

A lo largo de la propuesta de la página web se han presentado diferentes narrativas que nutren el contenido presentado a los visitantes.

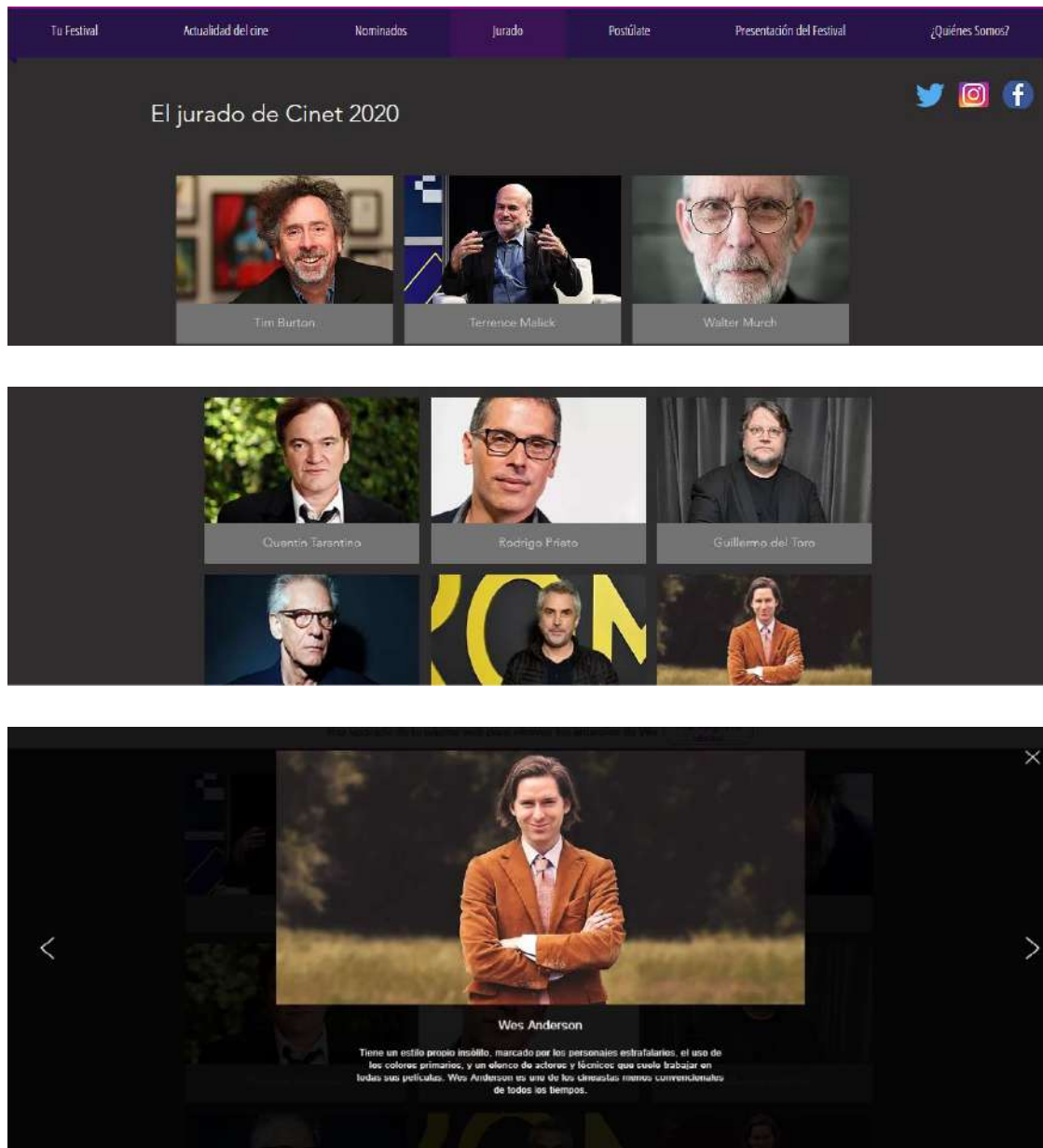


Figura 16. Diseño web, jurado. Fuente: Elaboración propia.

#### 5.4.4.5 Postúlate

Con el objetivo de crear, promocionar y generar cultura en la sociedad, se presenta en el festival Cinet la sección de Postúlate como una nueva forma de mostrar los proyectos cinematográficos realizados en Venezuela. Los usuarios interesados encontrarán en esta categoría los pasos para subir los trabajos en las distintas áreas: Película, documental, largometraje, y cortometraje.

Esta sección tiene disponible un chat para que las personas envíen sus dudas y sean respondidas en el menor tiempo posible. Que haya interactividad entre el medio y los visitantes. De igual forma están las aplicaciones de las redes sociales: Twitter, Instagram y Facebook.

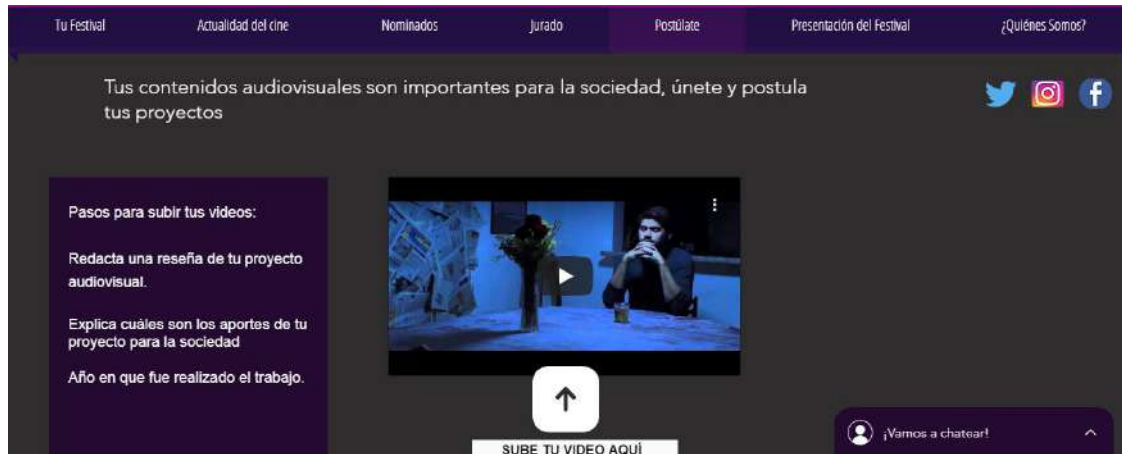


Figura 17. Diseño web, Postúlate. Fuente: elaboración propia.

#### 5.4.4.6 Normas

Existen una serie de normas que los participantes deben tener en cuenta al momento de postularse en el Festival Cinet, como lo es Derecho de autor, Contenidos, Calidad del material, Términos y Condiciones del Festival y premiación. Aquí también están disponibles las redes sociales para que los visitantes puedan conectarse.



Figura 18. Diseño web, Normas. Fuente: Elaboración propia.



#### 5.4.4.7 Presentación del Festival

A través de esta sección se presentará la transmisión en vivo del festival.

Previo a la celebración en vivo de Cinet, se estarán publicando cada uno de los trabajos audiovisuales. El 16 de enero se presentan las películas, 19 de enero los documentales, 22 de enero los largometrajes y el 25 de enero los cortometrajes. Durante las dos semanas las personas podrán disfrutar de los estrenos de los diferentes trabajos cinematográficos.

Cuando los trabajos audiovisuales ya estén disponibles en Cinet, las personas podrán verla desde sus computadoras o tablet y también podrán descargar las películas, documentales, largometrajes y cortometrajes.



Figura 19. Diseño web, presentación del festival: Elaboración propia.

#### 5.4.4.8 ¿Quiénes Somos?

Esta sección representa el marco filosófico de Cinet, se transmite su visión, misión y valores para que las personas conozcan más a profundidad del Festival 2.0 y lo que quiere llegar a ser en un futuro.



Figura 20. Diseño web, ¿Quiénes Somos? Fuente: Elaboración propia.

La propuesta de Cinet, resulta importante para materializar el trabajo especial de grado. Realizar un festival de cine 2.0 es utilizar las bondades que ofrece la web y el periodismo digital. Además de generar cultura a través de la publicación de contenido cinematográfico.

## CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El periodismo digital está constituido por tres elementos fundamentales, multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Cada uno de estos resulta necesario para presentar la información en un medio web. En este Trabajo Especial de Grado se han planteado tres objetivos específicos que son importantes para el desarrollo de la propuesta. A continuación se presentan las conclusiones y recomendaciones.

El primer objetivo plantea *Determinar el interés de los usuarios por los contenidos audiovisuales, los elementos multimedia y las redes sociales para la construcción de la plataforma digital*. Tras el análisis de los resultados, se concluyó que los usuarios si están interesados en ver contenidos relacionados al cine, películas, documentales, largometrajes y cortometrajes, tanto de Venezuela como a nivel internacional, así como también tener interacción mediante el uso de redes sociales. La información será transmitida tanto en el portal web como en las aplicaciones por medio de videos, fotografía, infografía y texto.

En el segundo objetivo *Analizar el interés de los usuarios por la creación de un festival de cine 2.0 donde sean ellos a través del voto quiénes decidan los ganadores, para así reconocer el trabajo de los jóvenes cineastas*. A través de los resultados obtenidos por la muestra, quedó evidenciado que los usuarios si participarán en el Festival Cinet, al destacar la importancia de reconocer las artes cinematográficas en Venezuela.

El tercer objetivo específico de la investigación plantea *Desarrollar la capa estructural, la capa de comportamiento y capa de presentación para definir la navegación que tendrá la página web de Cinet*. En ese sentido se concluye que, para la creación de un portal digital es necesaria una estructura clara y sencilla, para que el usuario tenga la oportunidad de navegar sin inconvenientes a través de la plataforma. La usabilidad es un elemento que también determina la cantidad de visitas que pueda tener el sitio y el tiempo de duración en la misma. Ya analizados los resultados se

pudo mostrar la importancia de las redes sociales, es por ello que se han incorporado en el proyecto aplicaciones como Instagram, Facebook y Twitter. Permitiendo que no solo existe conexión en la página sino que haya enlace con las redes sociales.

En cuanto a *Determinar la plataforma y el diseño que se empleará en el desarrollo de la página web para la realización del Festival Cinet*, se concluye en la utilización de WIX, como medio para llevar a cabo el proyecto, es una plataforma con facilidad para diseñar.

El diseño de Cinet es sencillo con los colores blanco, morado y negro; la utilización de videos, fotografías, galerías y texto.

Finalmente definir las secciones, subsecciones que tendrá el portal digital de Cinet para transmitir la información relacionada al cine y al festival. Se ha concluido que la página web tendrá siete secciones y una subsección, con información precisa que sustente el Festival.

A través de las secciones presentarles a los usuarios un contenido único con noticias, reportajes, artículos de opinión y con los elementos propios del periodismo digital. También se establecieron las categorías para Cinet Mejor película, Mejor actriz, Mejor actriz de reparto; Mejor actor; Mejor actor de reparto; Mejor canción original; Mejor cortometraje; Mejor documental; Mejor largometraje; Mejor maquillaje; Mejor dirección; Mejor guion; todas estas con el propósito de reconocer el talento de los jóvenes cineastas.

Se recomienda seguir utilizando las plataformas digitales para generar contenido audiovisual y lograr que los usuarios se sientan parte de cada portal web, logrando mayor interactividad. El uso de las redes sociales es fundamental en el periodismo digital, por lo que es necesario transmitir información por medio de ellas. Es importante crear propuestas diferentes que impacten a los visitantes y dejen un mensaje positivo a la sociedad, colocando en práctica los elementos multimedia.

## REFERENCIAS

- Acevedo, A., y Orozco, J. (2013). La fotografía periodística como fuente para la representación historiográfica: El Análisis de la imagen en la protesta estudiantil durante la segunda mitad del siglo XX. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 5(1), 139-153.
- Arcila, C. (2008). *Comunicación digital y ciberperiodismo nuevas prácticas de la comunicación en entornos virtuales*. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Astudillo, W., Y Mendinueta, C. (2017). El cine como instrumento para una mejor comprensión humana. *Revista de Medicina y Cine*, 31(1), 131-136.
- Betancur, G. (2016). La ética y la moral: paradojas del ser humano: *Revista CES Psicología*, 9 (1), 109-121. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v9n1/v9n1a08.pdf>
- Cobos, Lucía. (2010). Twitter como fuente para periodistas latinoamericanos: *Razón y Palabra*. 15(73), 1-36. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514908045>
- Código de Ética del Periodista (2013). *Artículos del código de ética*. Recuperado de [http://cdn1.cnpven.org/archivos/80/original\\_codigoeticafinal.pdf](http://cdn1.cnpven.org/archivos/80/original_codigoeticafinal.pdf)
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, 30 de diciembre). *Gaceta Oficial de la República* N° 36.860. (Extraordinaria) Marzo 24, 2000.
- Díaz-Noci, J. (2018). Hipertexto en periodismo: realidad e investigaciones de futuro: *Anuario ThinkEPI*, 12, 230-235. doi: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.34>

- Franklin, A. (2011). Diseño de la revista digital 11 amigos, publicación desarrollada en aplicación para dispositivos *iPad*. Caracas, Venezuela
- Giancaterino, J. (2011). Internet: ¿Está al Alcance de Todos?: Revista e salud. 7(26), 1-5 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4201697>
- Goldenberg, S. (2005). La interactividad: El desafío pendiente del Periodismo Online: Cuadernos de información. 18 (1), 81-87. Recuperado de <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/148/823>
- Guallar, J., Rovira C., Ruiz, S. (2005). Elementos multimedia y sistemas de recuperación en los principales diarios digitales españoles. *El profesional de la información*, 9(6), 620-628.
- Hernández, R. (2017). El Omnipresente Facebook: Martes financiero, 965. <http://ediciones.martesfinanciero.com/history/2017/02/21/tecnologia.asp>
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. *Metodología de la Investigación*. Distrito Federal, México: McGRA Interamericana.
- Izaguirre, R. (1975, 1979). *El cine en Venezuela*.
- Minervini. A. (2005). La infografía como recurso didáctico: Revista Latina de Comunicación Social. 59, Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/200506minervini.pdf>
- Moreno, X. (1980). El Cine Géneros y Estilos. Bilbao, España.
- Navaro Zamora, Lizy. (2013). La interactividad en los géneros periodísticos de los cybermedios: Razón y Palabra. 18(84), 1-22. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199528904026>

Ley del Ejercicio del Periodismo (1995, marzo 31) Gaceta Oficial número 4.883 Marzo 31,1995.

Ley de Responsabilidad Social en Radio, Televisión y Medios electrónicos (2011, febrero 07). Gaceta Oficial No 39.610. Febrero 07, 2011.

Orler, José. (2010). El uso de encuestas en Sociología Jurídica. Los sondeos de opinión sobre la Administración de Justicia: posibilidad de un estudio Cross-Country en Argentina y España: Revista Derecho y Ciencias Sociales. 2, 215-229. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5618191>

Ossorio, M. (2018) Análisis del periodismo en múltiples soportes, dispositivos y plataformas. Madrid, España.

Peñafiel, C. (2016). Reinención del periodismo en el ecosistema digital y narrativas transmedia: Revista Ad Comunica. 12, 163-182 doi. <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.10>

Romero,. A. (2018) Ruta Caraqueña revista digital para la promoción de la cultura urbana en caracas.

Rubio, M. (2007). *Documentación informativa en el Periodismo Digital*. Madrid, España: Síntesis

Salaverría, R., y Cores R. (2005). Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos. 145-185.

Salaverría, R. (2016). *Ciberperiodismo en Iberoamérica*. Madrid, España: Ariel, S. A.

Sánchez, D. (2007). El periodismo digital. Una nueva etapa del periodismo moderno: Revista lasallista de Investigación, 4(1) 67-73 Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v4n1/v4n1a10.pdf>

Toural, C., y Limia, M. (2010). Los medios de comunicación en Galicia y la web 3.0. Comunicación y desarrollo en la era digital.

Valero, J. (2008). La infografía digital en el ciberperiodismo: Revista Latina de Comunicación Social, 63, 492-504. doi: 10.4185/RLCS-63-2008-799-492-504

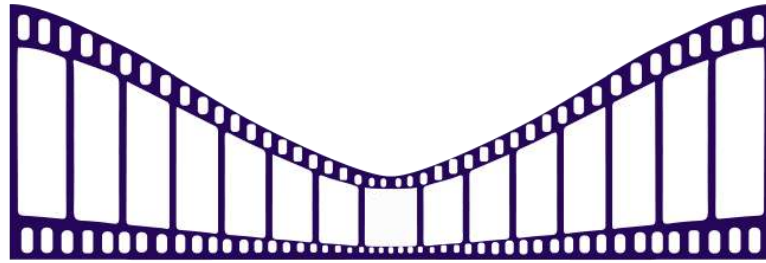
Vallejo, A. (2015). Festivales cinematográficos. En el punto de mira de la historiografía fílmica: Portal de revistas electrónicas. 39, 11-42  
Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5838>

Valero, J. (2008). La infografía digital en el ciberperiodismo: Revista Latina de Comunicación Social, 63, 492-504. doi: 10.4185/RLCS-63-2008-799-492-504

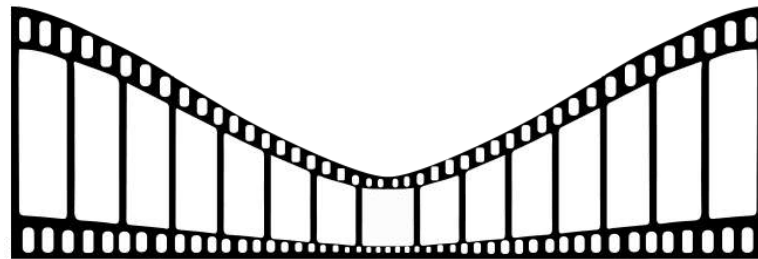
Vallejo, A. (2015). Festivales cinematográficos. En el punto de mira de la historiografía fílmica: Portal de revistas electrónicas. 39, 11-42  
Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5838>



## ANEXOS



# CINET



# CINET

### Encuesta

En estos momentos estoy realizando mi Trabajo Especial de Grado, el cual está enfocado en el diseño de un portal digital que recogerá, proyectará y promocionará contenido audiovisual creado por jóvenes productores, con el fin de llevar a cabo un festival 2.0. Los usuarios visualizarán películas, documentales, cortometrajes y largometrajes, luego a través de una votación podrán decidir cuáles son los ganadores de las diferentes categorías.

Los ganadores se anunciarán a través de la página web y las redes sociales del festival

A continuación se les presenta una serie de preguntas que podrán ser respondidas en un corto tiempo.

Agradecida por su apoyo.

1- ¿Cuál es su edad?

-----

2- ¿Le gustan los contenidos audiovisuales?

Si

No

3- Si su respuesta anterior fue SI, ¿Cada cuánto tiempo usted ve una película?

Todos los días

1 o 2 veces a la semana

1 vez a la semana

Cada 15 días

1 vez al mes

4- ¿Está interesado(a) en visualizar contenidos audiovisuales hecho en Venezolana?

Si

No

5- ¿Considera que es necesaria la proyección del cine venezolano?

Si

No

6- ¿Considera necesario la creación de un portal digital para transmitir contenidos audiovisuales?

Si

No

7- ¿Le gustaría ver un Festival de Cine 2.0, donde sea usted a través del voto quien decida cuáles son los ganadores?

Si

No

8- ¿Cuál es la herramienta que utiliza para informarse del acontecer cinematográfico?

Página web

Instagram

Facebook

Twitter

YouTube

Todas las anteriores

9- Al momento de buscar noticias sobre el cine, ¿Encuentra algún medio con información actualizada?

Si

No

Muy poco

10- ¿Cuál elemento multimedia prefiere para conocer la información?

Video

Fotografía

Infografía

Audio

Todas las anteriores

11- ¿Está interesado (a) en leer recomendaciones, reseñas, artículos de opinión, reportajes, y conocer sobre estrenos de películas?

Si

No

No me gusta leer, prefiero lo multimedia

Me gusta leer y a su vez disfrutar contenidos multimedia

12- ¿A usted le gusta interactuar en los medios digitales?

Si, en todas las redes sociales

Solo en las páginas web

Si, en Twitter, Facebook e Instagram

No interactúo