



**Concurso Latinoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia,
Tecnología y Emprendimiento**

Infomatrix Iberoamérica

Reporte Básico

Titulo

Dentro de casa

Num de Proyecto:1

Autor(es): Mariely Guadalupe Eraldez Orduño

Asesor: Maestra Mireya

Escuela: **INEI**

Nivel Educativo: **2do de Preparatoria**

Categoría: **Cortometraje**

Sede:

Guasave, Sinaloa. 27/11/24

Resumen del Proyecto

Trata sobre una chica adolescente que sufre problemas emocionales como la depresión, el tca, ansiedad social, cutting (autolesiones) entre más cosas y en este cortometraje vemos cómo se ve la vida desde su perspectiva y cómo se siente estar en su situación, así mismo vemos lo normal que pueden llegar a ser los estos problemas en nuestros jóvenes

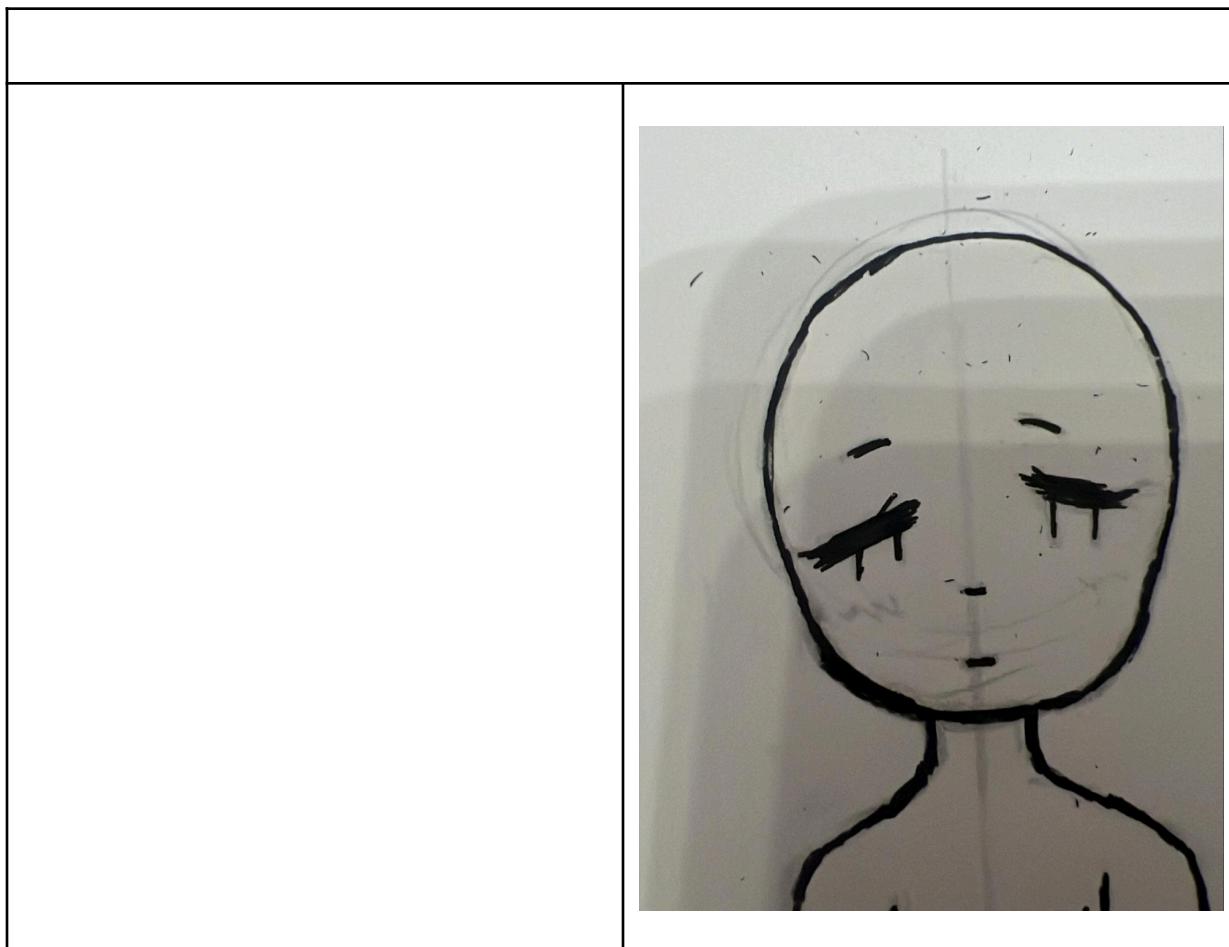




Foto del Proyecto

Foto del Proyecto

PREGUNTAS Y ELEMENTOS DEL PROYECTO

Naturaleza del proyecto

¿QUÉ hice?

Hice un cortometraje que tuviera que ver con los problemas que ya mencioné anteriormente, el cortometraje se ubica en la escuela en la que estudia el personaje principal, en su habitación, y en su baño.

Origen y fundamentación

¿POR QUÉ lo hice?

REPORTE BÁSICO DEL PROYECTO

Quise realizar este proyecto porque yo lo pase por cuenta propia y creo que tengo mucha información sobre estos temas y la idea surge de eso mismo. Lo que busco con esto es concientizar a los padres de familia a ver lo que pueden llegar a sufrir los adolescentes o a ver la perspectiva de alguien que sufre de esto de desde otra persona que ya lo sufrió y también ponerle el lado de vista científico.

Objetivos , propósitos:

¿PARA QUÉ se hizo?

Darle más importancia a estos temas y no dejarlos de lado, ya que pueden llegar a ser muy graves y hasta mortales

Metas:

¿CUÁNTO se pudo realizar?

Yo creo que un 75% quedé satisfecha pero siento que pude haberlo hecho mejor y me hubiera gustado haberlo hecho más realista.

Ubicación en el espacio:

¿DÓNDE se realizó?

Lo realicé en mi habitación

Procedimientos:

¿CÓMO se hizo?

Utilicé hojas de cartulina para crear la “muñeca de papel” y hojas normales también, utilice cartulina negra para los fondos y también cinta para pegar las partes como el pelo y la ropa, también utilice sangre falsa para la escena de los cortes y hojas blancas, utilice la computadora para los fondos del baño, la habitación y la escuela, utilice luces externas de escritorio que tengo para darle más iluminación a las escenas y utilice lápices pegados con cinta a la muñeca para tener más facilidad con la movilidad

REPORTE BÁSICO DEL PROYECTO

Ubicación en el tiempo:

¿CUÁNDO se hizo?

Calendarización

FECHA	ACTIVIDAD	RESULTADOS OBTENIDO
16/8/2024	lluvia de ideas	defini categoría del proyecto
16/8/2024	comencé a hacer bocetos	creé el personaje principal
18/8/2024	empecé a ver ideas de título	elegí mi título
20/8/2024	pensé sobre que podría ser el cortometraje	elegí el tema
28/8/24	comencé a hacerle la ropa y ver que uniforme quedaba mejor	elegí los colores
01/9/2024	empecé a hacer la muñeca de papel	la terminé
09/9/2024	busqué los fondos	los utilicé para comenzar a grabar
20/9/2024	comencé a grabar	
25/9/2024	agregué música y sonidos	los edite
15/10/2024	cambié la música	la cambié
28/10/2024	terminé las grabaciones y comencé a editar	
27/11/2024	terminé de editar el video	quedó bien

Destinatarios, beneficiarios:

¿A QUIÉNES se dirigió?

A mis padres

Recursos humanos:

¿QUIÉNES lo realizaron?

yo

Recursos Técnicos

¿CON QUÉ se hizo?

Utilicé mi teléfono para la grabación del proyecto y la computadora para los fondos que ya mencioné.

RESULTADOS que se obtuvieron

La verdad si me gustó el resultado pero me hubiera gustado que quedara más realista y una muñeca más elaborada

CONCLUSIONES

Me emociona mucho el proyecto, me gusta el resultado y me gustó como quedó al final, siento que cumple con su función y da a entender lo que siente una persona con ese tipo de problemas

Este reporte científico tecnológico sobre el proceso de elaboración del proyecto fue desarrollado por los Autores y Asesor indicado en la portada de este documento.

Mismo que certificamos que es de nuestra plena y original autoría, por lo cual nos declaramos **AUTORES INTELECTUALES** del mismo y autorizamos a SOLACYT el uso del mismo para fines publicitarios y promocionales

El envío del presente Reporte indica la aceptación de la autoría y autorización para promover el proyecto.