

CURRICULUM

JULIO MEDELLÍN



EDAD:

36 años

CEL: 044 55 36 75 63 65

EMAIL: medellinjc@gmail.com

PRIMARIA:

COLEGIO SIMÓN BOLIVAR

SECUNDARIA:

COLEGIO SIMÓN BOLIVAR

PREPARATORIA:

COLEGIO MONTAIGNAC

LICENCIATURA:

**CIENCIAS Y TÉCNICAS DE LA
COMUNICACIÓN, UNIVERSIDAD
DEL TEPEYAC.**

INGLÉS 90%

COMPUTACIÓN:

OFFICE

Word, Powerpoint.

AUDIO

Sound Forge, Reason, Fruity
Loops.

VIDEO

Vegas.

GUIONISMO

Word, Celtx, MindJet.

ONLINE

Googledocs, Skype, Logmein, Team
viewer, Gotomeeting, Wuala y todo tipo
de redes sociales.

ESPECIALIDAD

Escritura creativa

Project management

Coordinación de producción

Desarrollo de contenido

Guionismo

ABSURDO (Revista digital para escritores en pro de la escritura)

- *Director, editor y columnista.*

TMM (Casa productora)

- Project manager
- Content developer

TIEMPO: Freelance (4 años)

SACM (Sociedad de Autores y Compositores de México)

(Institución no lucrativa en pro del derecho del autor)

- Coordinador y administrador web para El Centro de Música Mexicana.
- Coordinador de eventos y el Festival de Música Mexicana “El arte de lo intangible”.
- Productor de videos biográficos.
- Desarrollador de contenidos digitales.
- Project manager de eventos y producciones para el Centro cultural Roberto Cantoral.

TIEMPO: 3 años

GUIONISTA FREELANCE para series de internet y todo tipo de contenidos web.

TIEMPO: Recurrente desde hace 3 años

Y3K / DCC (Casa productora)**ASISTENTE DE DIRECCIÓN DE OPERACIONES:**

Escalé desde la edición y musicalización de Video a la Coordinación de Producción y posteriormente al puesto de Asistente de Dirección de Operaciones:

- Coordinación, supervisión y logística de producción multimedia e impresos.
- Administración y contratación de personal y proveedores.
- Project and product research, entre otros.
- Especialización en el área de Desarrollo de Contenidos Digitales.

TIEMPO: 2 AÑOS

***FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE CANCÚN, RIVERA MAYA
(Festival de cine)*****COORDINADOR DE PATROCINIOS Y RELACIONES PÚBLICAS:**

Encargado del contacto y seguimiento de algunos patrocinios y medios, así como su logística. Responsable de la producción en la imagen audio visual del festival.

TIEMPO: 2 años

OCESA (*Empresa de entretenimiento*)

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN:

Freelance para algunos eventos de entretenimiento como:

David Copperfield, Jaguares y otros conciertos.

TIEMPO: Intermitente (Por 1 año)

TELEVISA SAN ANGEL (Televisora)

GUIONISTA Y ASISTENTE DE PRODUCCIÓN:

- Guionista para el programa Vibe de Nestle.
- Realizador de cápsulas para Ariel en el mundial y guiones de venta para proyectos de Kellogg's.
- Asistente de investigación y redacción en la producción del libro "Historias de familia", proyecto a largo plazo de Televisa.
- Coordinador de talento para castings y comerciales.

TIEMPO: 2 AÑOS

PIXAN (Casa productora)**MUSICALIZADOR:**

Proyectos freelance de imágenes corporativas, para inmobiliarias y constructoras.
Composición y edición de audio y video no lineal para ventas y capacitación.

TIEMPO: 1 AÑO

También he sido desarrollador de contenido para otras revistas como 84 mil kleshas y Spanish Developers Community y soy autor de los libros "[El toque de la bestia](#)", "[Ucronía de un amor](#)", "[Esclavos del pasado](#)", "[Desde el látigo del Kraken](#)" y un poemario coeditado con el nombre de "[Poemas para encontrar el tiempo en una tarde de viernes](#)".

Dejo a continuación ligas a varios de proyectos donde escribí, desarrollé o dirigí.

<https://vimeo.com/tmm/videos>

<http://www.sacm.org.mx/mmc/>

<http://www.cruzazul.com.mx/2008/homePrueba/Default.aspx>

<https://www.yoga-on-holiday.com/>



Por Julio Medellín

38

fulcinda su preparación a su nacimiento en Tucumán, provincia al norte de Chile, y nos invita a conocer su mundo y la visión que le fue otorgada del mismo.

La vida va de su infancia dura con la influencia de su padre severo, agustino de la persona que no cree en la vida sino en lo material, contrapunto de su madre quien le alimentaba todo tipo de detalles para el alma. En esta coproducción franco-mexicana, Benito, hijo de Alejandro, es uno de los personajes principales. En una paradoja, hace el papel de padre de Alejandro, su propio abuelo. Siendo un ágil colaborador con su padre desde la película de "El Topo".

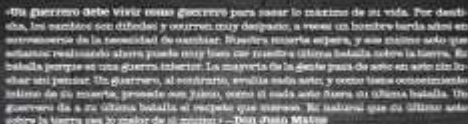
"No me quise vengar, no me quise pervertir como muchos directores de talento que los destruye la industria cinematográfica americana. Digo industria porque es un gran negocio que hacen las películas solo para ganar dinero. Yo no quise hacer eso, creí que el cine es un arte sagrado que debe darle algo al ser humano, una comunicación directa, formidable y que podría cambiar la sociedad si le permitiera al cine expresarse como lo hace el arte."

Pasó un litargo de casi 25 años para que *Andromenky* volviera hacer cine, ya que fue fiel al sueño (y no como muchos otros cineastas considerados de "vanguardia") de que el cine del séptimo arte es un negocio que está pensado para el dinero de bagueta y para seguir entreteniendo a las personas, sino que con paciencia (aunque el momento llegó). Ya hace unos años comenzó volar por las redes sociales la presentación que hizo de su filme - vídeo que hizo desmentir en la rotundidad de su caso y se hizo viral - afirmando que no desecha hacer cine industrial en el que genera millones. Para él el cine es sagrado y también que poder dimitir sería poder maliciar; sería por tanto de otros proyectos que le gustaría seguir haciendo cine, pero así estaría "creando algo que sería función para los demás, que sirviera de cine, que tuviera un propósito", en sus propias palabras.

En sus producciones, el cineasta más la mente genialidad, pero la ficción, el cineasta que basaron y plasmaron aquí, por ello creó una convicción (también a través de la ficción), entre primer recomendación de esta sección. *La danza de la realidad*, no sólo es una pieza de arte, como a las que asombraron a los críticos, sino también es una muestra de la irreverencia que uno debe tener para el buen humor. Llegar al absurdo en cinematografía es indispensable para revalorizar y satirizar a nuestros mitos, como bien se puede apreciar en la representación de los mitos de la fama del filme.



Internet: www.merck.com • 843.8000



U n continente cubo de
resistencia y esperanza,
y complicado de conquistar
(en silencio sea su nombre:
revolución). Pa' vencerse por qué. Pa'
fugir y claudicar de por sí; por
insignificancia con la proporción
de todos estos hombres todos los
señores y sus señores.
Ellos: "somos el cubo de
resistencia".

«Todos nosotros, guerreros
o no, tenemos un optimismo
cubo de fuerza que nunca
nosotros ojos de tiempo sin
tiempo...»

—Don Juan Malón

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Creación de contenido



Julio Medellín



¿De qué forma influye el desarrollo de contenido en la programación?

El desarrollo o creación de contenido, en cualquier tipo de producción audiovisual o multimedia, es de suprema importancia para la programación, de hecho, es precisamente en este primer acercamiento —en el contenido— donde las demás operaciones de todas las otras áreas encuentran su inicio y asignación específica. Realizando de proyectos completamente definidos, el contenido es la raíz y el punto de las etapas: en nuestro caso de programación, del proyecto o producto, incluso de nuestra herramienta o fin mismo.

El caso y el contenido siempre son relativos y llevados a cabo por las demás áreas cuando siempre definidas por el objetivo mismo del material. A grandes rasgos, el desarrollo de contenido, siendo ya una carrera y área especializada, comprende a todas aquellas disciplinas cuya finalidad sea diseñar, generar, texto, historia o información específica, entre elementos sonoros

o visuales en todos sus variantes.

Como ya lo mencionamos en los artículos anteriores, la manipulación de la imagen tiene muchas aplicaciones, desde un simple logo —que bien puede ser utilizado en un videojuego— hasta la creación de efectos especiales para cine, todo ello debidamente respaldado por un contenido establecido en diferentes etapas. Desde una perspectiva, la creación de contenido suele ser, precisamente, un aspecto creativo, de hecho es un proceso de creatividad, sobre todo al inicio, donde se plantea una idea y después surge y se bosqueja la manera de cómo llegar a realizarlo.

En general, cada área pasa por tres procesos independientemente del contenido definitivo, y así como así, el contenido que pareciera incrementarse por lo regular siempre termina cambiando, modificándose a las posibilidades y capacidades tanto del factor humano (comprendiendo no solamente el factor físico o mental) de un individuo sino el cultural, geográfico, social y económico) como del hardware y software. Todo tipo de contenido es

siempre cambiante y se va transformando muchas veces por las diferentes demandas limitadas de cada área. Por supuesto, nunca debemos de olvidar de nuestra radical. Si es así también que analicemos mucho más el proyecto en sus partes básicas y fundamentales.

Hay que tener en cuenta que uno de los más importantes es el contenido



y este es el sentido objetivo que buscamos, porque de alguna manera lo que realmente es el proceso que le sigue a la inversión y la inversión de ideas, es el análisis, y así, más, exactamente dicho, para tener las ideas y las posibilidades de la manera más amplia posible hacia su materialización.

En efecto, como al desarrollo mismo del proyecto en sus partes técnicas y hasta las estrategias de marketing o servicio customer, mismas que siempre desde valor monetario directo a cualquiera que sea nuestro proyecto. En pocas palabras, el contenido no solo define lo que está por hacerse sino que además de controlar cada aspecto creativo también es el motor factor de ingresos, ventas y patrimonios que atraigan y nutran nuestras ideas.

El desarrollo del contenido nace de manera creativa, al respecto y de forma breve podemos decir que tiene 6 puntos de desarrollo básicos.

1. Videojuegos (con y sin historia). Aquí claramente es el desarrollo de motores lo que nos interesa, aunque también se usa tecnología para el análisis y efecto del juego así como para su soporte en hardware.

2. Cine (incluyendo las series y series). El desarrollo de tecnología para efectos y 3d es prácticamente la columna vertebral de este punto, así como, cine, el trabajo de la ingeniería de sonido al igual que en los videojuegos y la televisión.

3. Medios digitales. Este punto abarca muchas variantes, desde banners, páginas, blogs, redes sociales y todo tipo de publicidad digital (Google, The Line), y sus plataformas para su administración.

4. Televisión (analógica, digital, series, cortados, spots). Al igual que en el cine y los videojuegos, los efectos y montajes muchas veces requieren programación, así como en otros el apoyo del audio con su edición, producción, animación y diseño.

5. Medios impresos (periódicos, revistas, espectáculos, catálogos, etc). Últimamente los periódicos y revistas electrónicas son las alternativas que en contenido requieren de un tipo de programación mucho más específica y completa, desde luego la interactividad en ellos se ha ido desarrollando debido al contenido.

6. Marketing. En este rubro se encuentran vinculados todos los anteriores, a su manera, claro está, sin embargo, cuando mencionamos específicamente, el servicio customer se parte integral de ello, de esta manera el desarrollo de plataformas para llevar a cabo este servicio también requiere de soporte por parte del área de programación. Todo esto haciendo evidente el trabajo que requiere el área de ventas.

Estos puntos tienen de manera individual una acción e influencia directa con la programación, y esto a su vez posee estructuras específicas para cada caso, pero aunque parezca obvio, muchas veces existen campañas, servicios o productos que no llegan a su público por una falta de estructura definida para cada rubro, estructura que debería venir precisamente desde el inicio del contenido. Es lo que toca a la programación es aquella área encargada de hacer funcionar los sistemas o productos mediante la creación del código y tecnología necesaria para que los objetivos sociales y de esta manera llegar al fin último, fin mismo que corresponde a un contenido específico.