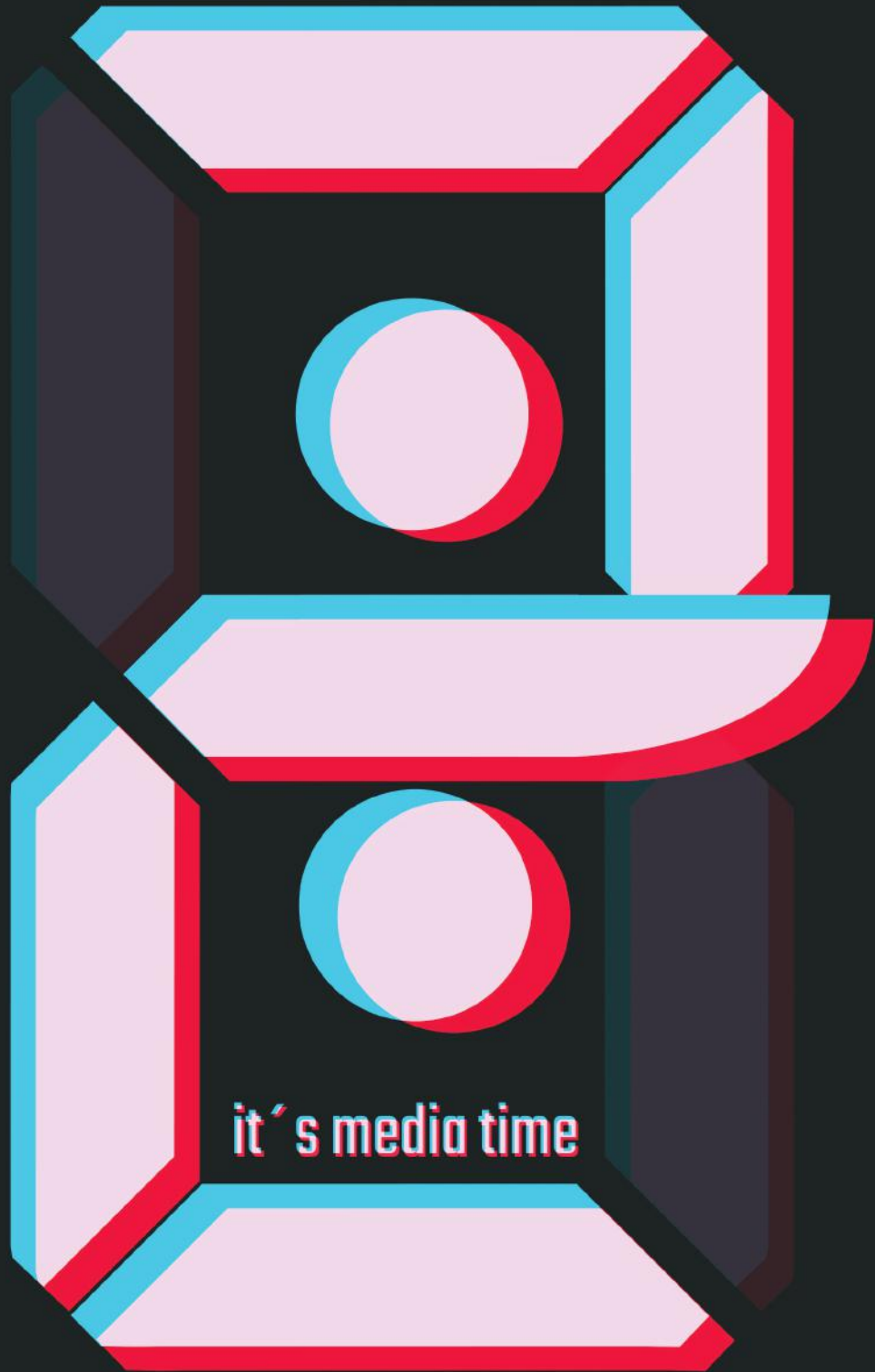


●

entre medios®

junio 2026



Segundo aniversario

entre medios®

Directorio

FUNDADOR

Oscar Ceballos

DIRECTORA GENERAL

Aldonza Gómez de la Llata



DISEÑO GRÁFICO

Guillermo Belchec
Guerrero



CONTENIDO

Brenda Ramírez
Ríos



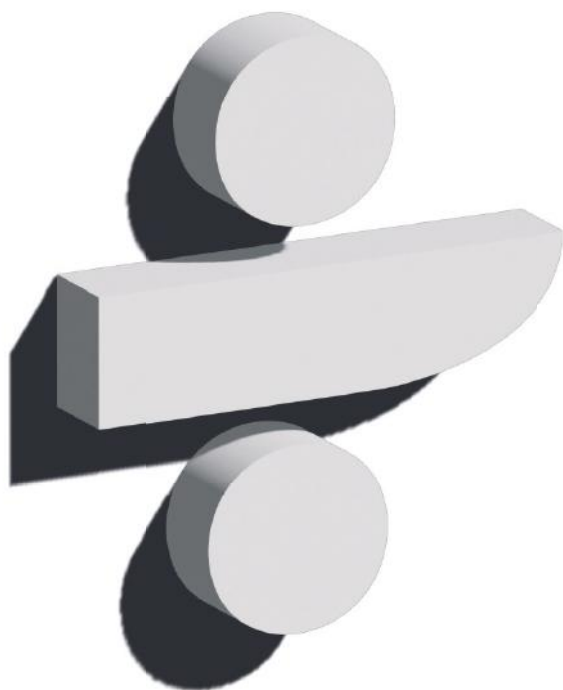
INFORMACIÓN

Miguel Ángel Pérez
Merchant

SOCIAL MEDIA Y VENTAS
ventas@entremedios.tv

Síguenos en: Facebook: entremedios
Instagram: @entremedios.official
Twitter (X): @entremedios_
Tik Tok: @entremedios.official

Los derechos de reproducción de los textos e imágenes, así como el nombre aquí publicado, están reservados por entremedios.tv. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido, imágenes y fotografías por cualquier medio físico o digital, sin previo aviso y expreso consentimiento por escrito a entremedios.tv. Los puntos de vista aquí expuestos en las colaboraciones no necesariamente reflejan la opinión de entremedios.tv y quedan bajo la responsabilidad de los autores. entremedios.tv es una publicación gratuita e independiente, misma que tiene una labor meramente informativa y que se sustenta de los anuncios publicados. No nos hacemos responsables de la seriedad de nuestros anunciantes. Revista impresa por: GRUPO ALRO Domicilio: Avenida 31 poniente 3114, local 1. Colonia Santa Cruz los Angeles, Puebla, pue.CP 72400 Tiraje: 500 piezas.



CÁMARA, ACCIÓN, NOTICIAS: PÁG 07

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE : PÁG 12

RADIOGRAFÍA : PÁG 14

MUJERES EN LA INDUSTRIA : PÁG 16

RECOMENDACIONES ENTREMEDIOS : PÁG 17

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 18

EN LAS AULAS: PÁG 21

CROSSPLAY: PÁG 24

MUTACIÓN SONORA : PÁG 25



it s meo

POR: ALDONZA GOMLLAT

...Hace dos años comenzó un sueño que muchos veían imposible. Hoy, ese sueño se llama Entremedios. Al principio no fue fácil. Hubo quienes dudaron de este proyecto, pero la visión de nuestros directivos, el trabajo en equipo y las ganas de contar historias hicieron que ese sueño se convirtiera en una realidad...

...En este camino hemos descubierto nuevos talentos, conocido proyectos que transforman vidas y conversado con grandes personalidades del entretenimiento, el deporte y los medios de comunicación, incluso con directivos de empresas internacionales como ESPN. Cada entrevista y cada cobertura nos han dejado una enseñanza...

dia time



...Pero el logro más importante ha sido contar con ustedes. Gracias a quienes nos siguen todos los días en nuestras plataformas digitales y a quienes nos reciben en sus hogares a través de D+TV. Su confianza nos inspira a seguir creciendo.



Hoy celebramos dos años de Entremedios y estamos convencidos de que lo mejor de esta historia aún está por escribirse. ¡Gracias por acompañarnos!

¿Puede un iPhone reemplazar una transmisión de fútbol? La realidad detrás del broadcast

POR: ALDONZA COMLLAT

Últimamente hemos visto una gran cantidad de videos que muestran partidos de fútbol grabados con iPhone. Y hay que decirlo: las imágenes son impresionantes. La calidad, los colores y la estabilidad demuestran lo mucho que ha avanzado la tecnología móvil.

Pero no sé ustedes, a mí me preocupa que se esté generando una idea equivocada: que un teléfono puede reemplazar una transmisión profesional de televisión.

Cuando vemos un encuentro en televisión, no estamos observando únicamente una cámara. Detrás existe toda una infraestructura técnica y humana que hace posible que esa señal llegue en vivo y sin interrupciones a millones de espectadores.

Hablamos de unidades móviles de producción, redes de fibra óptica, sistemas de comunicación, repetidores, servidores, enlaces de transmisión, operadores, ingenieros, productores y realizadores trabajando de manera coordinada.

También están los lentes especializados, las repeticiones instantáneas, los gráficos, las estadísticas, el audio ambiente y todos esos elementos que enriquecen la experiencia para la audiencia.

Sí, un iPhone puede capturar imágenes extraordinarias.

Pero la televisión broadcast sigue siendo mucho más que una cámara.

La tecnología móvil seguirá ganando terreno y seguramente formará parte de cada vez más coberturas deportivas.

Eso no está en discusión.

Lo que sí vale la pena recordar es que una herramienta no reemplaza por sí sola a todo un ecosistema de producción construido durante décadas.

Porque al final, el teléfono capturó la imagen.

Pero la transmisión la hicieron las personas, la ingeniería y la tecnología que trabajan detrás de ella.

No sé ustedes, pero yo sigo creyendo que la mejor innovación es la que suma capacidades, no la que nos hace olvidar todo lo que ocurre detrás de una gran transmisión.



continúa en nuestro portal..

Porque una cosa es grabar un partido. Y otra muy distinta es transmitirlo.



El pico desenlace de "Cien Años de Soledad" llega a Netflix

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Netflix dio a conocer el tráiler oficial de la segunda entrega de Cien años de soledad, confirmando que los capítulos finales de la adaptación de la obra de Gabriel García Márquez estarán disponibles desde el 5 de agosto de 2026.

Esta etapa de la serie, bajo la dirección de Laura Mora y Carlos Moreno, consta de siete episodios que exploran el destino de las últimas generaciones de los Buendía y el declive de Macondo.

La conclusión definitiva se presentará el 26 de agosto, a través de un "Gran Final" diseñado con una estructura de largometraje cinematográfico.

Francisco Ramos, directivo de Netflix en Latinoamérica, y la directora

Laura Mora destacaron que se buscó una escala épica para el cierre de la historia. Según Mora, el equipo técnico y artístico elevó los estándares de sonido, música y narrativa para ofrecer un desenlace con mayor carga emocional y visual.

Producida en Colombia y hablada en español, la obra cuenta con el aval de la familia García Márquez, consolidándose como uno de los proyectos más destacados de la industria audiovisual en la región.

¿De qué trata la primera entrega de la serie "Cien años de soledad" en Netflix

La trama inicial de "Cien años de soledad" en Netflix se mantiene fiel a la narrativa de Gabriel García Márquez, explorando la génesis de Macondo y el surgimiento de las primeras líneas sucesorias de los Buendía.

continúa en nuestro portal...



Citadel 2: El regreso de la serie de espías más costosa de Prime

Por, Miguel Ángel Pérez Merchant

"Citadel" segunda temporada, es una de las series de espías con toques de ciencia ficción más caras y ambiciosas creadas por los hermanos Russo. Algunos críticos aseguran que costear 50 millones de dólares por capítulo la sentencian a desaparecer y otros dicen lo contrario. Ya está en Prime Video.

Hace tres años, las aventuras de los espías de élite de Citadel, una destruida agencia de espionaje, Mason Kane (Richard Madden) y Nadia Sinh (Priyanka Chopra), nos conquistaron con solo seis episodios, que nos dejaron con ganas de más. Ahora están de regreso.

La historia se centra en la vida de ambos espías que sobreviven a la destrucción de Citadel, por parte de Manticore, una red secreta respaldada por algunas de las familias más influyentes del mundo.

En la segunda temporada, surge una nueva amenaza que obliga a los protagonistas a salir de su anonimato. De esta manera, Mason, Nadia y Bernard Orlick vuelven a la acción para enfrentar una conspiración internacional que podría cambiar el rumbo de la humanidad.

La serie de espías que promete más acción, intriga, traiciones y un nuevo equipo de espías que aún no sabemos si serán amigos o enemigos ya llegó a la plataforma de streaming de Amazon.

A diferencia de la primera temporada, esta segunda entrega de Citadel cuenta con siete episodios en los que veremos a Mason Kane y Nadia Sinh a embarcarse en una misión de alcance global con la esperanza de desmantelar una conspiración capaz de cambiar el rumbo de la humanidad.

Los Hermanos Russo no escatimaron gastar millones por cada capítulo de Citadel

Las razones del alto costo de la serie Citadel en sus inicios, tuvo que ver con la intención de los hermanos Russo, de hacerla casi perfecta para apostar por el futuro de la saga, sin embargo, en la segunda entrega midieron la inversión a sólo 17 millones de dólares.



continúa en nuestro portal...

Belinda se une a Toy Story 5 y dará voz a Lilypad en el doblaje latinoamericano



Por: Aldonza GomLlat

Disney y Pixar anunciaron que Belinda formará parte del elenco de doblaje en español para Latinoamérica de Toy Story 5, la nueva entrega de una de las franquicias animadas más exitosas del cine. La cantante y actriz dará voz a Lilypad, un personaje inédito que llegará a las salas de cine el próximo 17 de junio de 2026.

La incorporación de Belinda representa un nuevo vínculo entre la industria musical latinoamericana y las grandes producciones cinematográficas. Su participación se suma a las colaboraciones de Bizarrap y Benito Antonio Martínez Ocasio, mejor conocido como Bad Bunny, quienes también han prestado su voz a proyectos recientes de Disney.

Reconocida por una trayectoria que abarca música, televisión y cine, Belinda se integra a un universo que ha acompañado a varias generaciones desde el estreno de la primera película en 1995. Para la artista, participar en esta producción representa uno de los momentos más significativos de su carrera.

"Ser parte de Toy Story 5 es un sueño hecho realidad. Crecí viendo estas películas y emocionándome con personajes que marcaron a toda una generación, así que poder sumarme ahora a este universo tan especial como la voz de Lilypad es algo que me llena de ilusión y orgullo", expresó la cantante.

De acuerdo con la información revelada por Disney y Pixar, la nueva película mostrará a Woody, Buzz Lightyear, Jessie y el resto de los juguetes enfrentando una amenaza inédita: la creciente presencia de la tecnología en la vida cotidiana de Bonnie.

Lilypad será una pieza fundamental en esta historia. Se trata de una tableta inteligente con forma de rana que se convierte en la favorita de la niña, generando preocupación entre los juguetes tradicionales. Su filosofía tecnológica y su capacidad para conectar a Bonnie con sus amigos a través de una plataforma llamada "El Estanque" la colocan en una posición opuesta a Jessie, aunque ambas comparten el mismo objetivo: ayudar a su dueña.



El regreso de los la nostalgia com

POR: ALDONZA GOMLLAT

"Los años 2000 terminaron hace más de dos décadas... pero para internet, apenas están comenzando."

¿Te has dado cuenta de que cada vez vemos más moda, música y series inspiradas en los años 2000?

Lo que parece una simple tendencia nostálgica es, en realidad, una estrategia de negocio muy rentable.

Mientras los millennials recuerdan su adolescencia, una nueva generación está descubriendo esa época por primera vez. La Generación Z consume los años 2000 como si fueran algo nuevo: escucha canciones que nacieron hace dos décadas, adopta tendencias de moda que parecían olvidadas y convierte viejas series en fenómenos virales.

¿La razón? TikTok.

La plataforma ha logrado que canciones de artistas como Britney Spears, Avril Lavigne o Nelly Furtado vuelvan a los rankings, mientras series y películas de hace años encuentran una segunda vida gracias a clips que circulan millones de veces. Y las marcas lo saben.

Por eso regresan productos clásicos, reediciones de ropa, videojuegos retro y hasta franquicias que parecían terminadas. La nostalgia vende porque conecta emocionalmente con quienes la vivieron y despierta curiosidad en quienes nunca estuvieron ahí.

Lo interesante es que ya no se trata de recordar el pasado.

Se trata de volver a venderlo.

Y mientras siga generando reproducciones, likes y dinero, los años 2000 seguirán siendo uno de los negocios más rentables de la cultura digital.



2000: o negocio



Disney+ enciende los motores con la cuarta temporada de "Soy Luna: Volver a Rodar"

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Disney+ presenta "Soy Luna: Volver a Rodar" con una entrega más que llegó a la plataforma el pasado 24 de julio de este 2026, con todos sus episodios y con el éxito movilizándolo una posible gira musical por Latinoamérica.

Con el regreso de Karol Sevilla, Michael Ronda, Ruggero Pasquarelli, Carolina Kopeliov, Malena Ratner, Gastón Vietto y Agustín Bernasconi liderando el elenco protagónico, la nueva temporada se suma a las tres ya disponibles en Disney+.

Con nuevas versiones de las canciones que el público ya ama, temas inéditos, la incorporación de nuevos personajes y aventuras, la nueva temporada promete volver a emocionar a los fans y conquistar a nuevas generaciones.

Después de un misterioso accidente que la alejó de las pistas, Luna regresa a su querido Jam & Roller, el lugar que la vio crecer y convertirse en una patinadora reconocida. Volver a ponerse los patines no será fácil, y mucho menos cuando el plan de un villano oculto comience a complicarle el camino.

Entre canciones nuevas y clásicos inolvidables, aventuras, reencuentros con amigos y viejas heridas que vuelven a abrirse, Luna deberá enfrentar traiciones, obstáculos y un dilema del corazón al debatirse entre amores del pasado.

En esta nueva aventura, Luna luchará por dejar atrás lo que la lastimó y entender que las historias que nos contamos pueden cambiar nuestro destino. Y, con la ayuda de sus patines, hará todo lo posible por volver a sentir esas "alas en los pies" que tanto extrañaba.

Como parte del regreso de "Soy Luna", también habrá un show en vivo con gira por Latinoamérica prevista para este año. La información sobre fechas y ciudades por visitar será comunicada muy pronto.

Del mismo equipo creativo que trabajó en las tres temporadas anteriores, la nueva temporada de "Soy Luna", realizada por Metrovision, vuelve a estar dirigida por Martín Sabán (Violetta) y escrita por Marina Efron (Violetta, Siempre fui yo, La partitura secreta).

DISNEY

SOY LUNA





Pedro Almodóvar homenajea a Chavela Vargas en "Amarga Navidad"

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Pedro Almodóvar regresa con una de sus obras más íntimas y complejas, "Amarga Navidad", una película que no solo conquistó la crítica en el Festival de Cine de Cannes de 2026, sino que también profundiza en la fórmula de metaficción que ya exploró con éxito en Dolor y Gloria. Su estreno fue el pasado 28 de mayo en México.

La cinta, lejos de ser un drama lineal, es un tapiz narrativo que mezcla sin pudor la realidad biográfica del director con una potente ficción, examinando los límites éticos de la creación artística y el proceso del duelo.

La maestría de Almodóvar se revela en la división de la historia en dos hilos narrativos que, inevitablemente, están destinados a colisionar y entrelazarse, creando un diálogo constante entre el arte y la vida.

El Hilo de Raúl Durán (Leonardo Sbaraglia) es el de un artista en Crisis. Raúl Durán es un director de cine inmerso en una profunda crisis creativa y emocional. Su lucha es doble: por un lado, lidia con el dolor punzante e irresoluble del duelo por la muerte de su madre, una figura central y recurrente en el universo almodovariano.

Por otro, se encuentra en la gestación de su nueva obra, un guion que se convierte en un arma de doble filo. La creación lo confronta con un dilema moral: la necesidad de robar experiencias, intimidades y sufrimientos de sus seres queridos para insuflar autenticidad a su arte.

El guion de Raúl comienza a invadir peligrosamente la privacidad de su entorno más cercano, desdibujando la línea entre la inspiración y la traición. Elsa interpretada por Bárbara Lennie, nos sumerge en su agitada vida laboral. En paralelo, conocemos a Elsa, una talentosa directora de publicidad cuya vida se detiene abruptamente tras la muerte de su madre durante el puente de diciembre.

Incapaz de enfrentar el luto y el vacío emocional, Elsa se refugia en una espiral de trabajo incesante, utilizando su profesión como un escudo contra el dolor. Su camino, aparentemente distante del de Raúl, se cruza con el suyo de formas sutiles pero determinantes, sirviendo como un espejo de la evasión y la confrontación tardía con la pérdida.



continúa en nuestro portal...



LA CICATRIZ MÁS FAMOSA DEL CINE: EL DETALLE DE HARRY POTTER QUE SE DIBUJÓ MÁS DE 2 MIL VECES

Pocas marcas son tan reconocibles en la cultura popular como la cicatriz en forma de rayo de Harry Potter. Lo que para los fanáticos es un símbolo de la saga, para el equipo de maquillaje representó años de trabajo y miles de aplicaciones durante las grabaciones.

Desde la primera película, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, hasta el final de la franquicia, la característica cicatriz debía ser dibujada cuidadosamente antes de cada jornada de filmación para mantener la continuidad del personaje.

De acuerdo con datos de la producción, solo al actor Daniel Radcliffe se le aplicó la famosa marca más de 2 mil veces a lo largo de las ocho películas. Además, el equipo de maquillaje también tuvo que reproducir la cicatriz en dobles de acción y otros materiales promocionales relacionados con la saga.

Este pequeño detalle demuestra el nivel de dedicación detrás de una de las franquicias cinematográficas más exitosas de todos los tiempos. Aunque para los espectadores la cicatriz aparece como un elemento natural del personaje, detrás de ella hubo años de trabajo minucioso para que Harry Potter luciera exactamente igual en cada escena.

Sin duda, una de las marcas más famosas de la historia del cine también es una de las que más veces ha pasado por una brocha de maquillaje.



“Princesita Sofía: Magia Real” reúne a Rapunzel, Moana y Cenicienta en Disney+

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant

La serie "Princesita Sofía: Magia real" se estrenó en Disney+ el pasado 26 de mayo, siguiendo a la princesa de Encantía en una nueva etapa en la Escuela de Magia Real Charmswell. Los primeros ocho episodios ya están disponibles en Disney+ desde el martes 26 de mayo.

Junto a sus amigos de la realeza —las princesas Layla y Camila, el príncipe Zane y su mascota, el perricornio Pepper— Sofía emprenderá la aventura de descubrir lo que significa ser la princesa más mágica del Reino Eterno.

El tráiler comienza mostrando a Sofía dejando atrás la Academia Preparatoria Real para ingresar a una nueva escuela: el Colegio Magicum Real (Charmswell School for Royal Magic). Se percibe un tono más maduro y aventurero, ya que el enfoque principal cambia de los "modales reales" al dominio de la magia.

Se revela que Sofía es "la princesa más mágica de todo el reino". En el tráiler vemos a Sofía experimentando con nuevos hechizos, lo que indica que sus habilidades han crecido significativamente desde la serie original.

El momento culminante del tráiler es la aparición especial de Rapunzel (de *Enredados*). Ella visita a Sofía para advertirle sobre los desafíos de sus nuevos poderes. El avance también sugiere que otras princesas como Moana, Tiana y Cenicienta aparecerán a lo largo de la temporada para guiarla.

Los primeros ocho episodios están disponibles en Disney+ desde el martes 26 de mayo y también se emitirán en el canal tradicional Disney Jr. de lunes a viernes a las 7:30 p. m.

Los cortometrajes "Princesita Sofía: amigos mágicos" sirven como una introducción para los fans a la serie en Disney+

El pasado 25 de mayo llegó a Disney+ y Disney Jr., la nueva colección de cortos "Princesita Sofía: amigos mágicos" y presentarán a los espectadores la Escuela de Magia Real Charmswell (Charmswell School for Royal Magic), el nuevo escenario donde la Princesita Sofía asiste a clases.

El objetivo principal de la colección es introducir el Colegio Magicum Real y a los nuevos personajes que forman parte de la historia. En esta aventura, Sofía estará acompañada por las princesas Layla y Camila, el príncipe Zane, Pepper el perricornio y otras mascotas reales.



ENTREVISTA

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

David Limón

Director de Reality Shows en TV Azteca

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant



David Limón, Director de Reality Shows en TV Azteca, cuenta con 20 años de destacada trayectoria en grandes fenómenos de audiencia como La Isla, Exatlón, Survivor y más recientemente, la evolución de MasterChef a MasterChef 24/7. Conócelo aquí.

El formato de realities ha sido un éxito en TV Azteca desde hace varios años, ¿qué ha logrado este éxito?

Lo dices bien. Creo que los realities, actualmente, a nivel mundial es un boom. Los Realities han llamado mucho la atención. Hay muchos formatos, hay muchos formatos de Reality Show que han sido importantes o exitosos, ¿no? TV Azteca ya tiene más de 13, 14 años haciendo reality y que nos estamos volviendo una empresa con experiencia y eso es el resultado de lo que ahora, tenemos un MasterChef 24/7. ¿Por qué? Y lo platicábamos hace rato, porque la evolución es natural, porque no nada más es que TV Azteca evolucione como empresa, sino que el mercado también te empuje a hacerlo y toda la experiencia que hemos tenido en Survival, Masterchef, Exatlón y otros realities que hemos tenido, la verdad nos ha enseñado a mejorarlos, a tenerlos, a mantenerlos y cuidarlos y creo que MasterChef, siendo un formato tan conocido a nivel mundial y que por primera vez se haga 24/7 en México y en TV Azteca, creo que es realmente una paloma muy fuerte para nosotros.

El 24/7 es un hecho histórico a nivel industria ¿Cómo se calcula el éxito o el riesgo de algo así?

Y lo digo MasterChef, ¿no? O sea, MasterChef es un formato muy conocido, entonces hacer esta evolución con este formato, como bien lo dices, existen riesgos, pero también esos riesgos se tienen que tomar con este tipo de formatos que ya la gente los quiere, que ya la gente lo quiere ver y que bueno, obviamente estamos respaldados con un equipo muy grande, con muchísima experiencia y que la verdad estamos muy contentos porque tenerlo no es fácil.

¿Cómo ha evolucionado el éxito del formato reality a nivel empresa?

A ver, parte fundamental de TV Azteca y los éxitos que tiene es el Prime time que son los reality shows, entonces ya con eso te contesto que estamos siendo una televisora competitiva, que estamos trabajando en que este Prime time siempre esté blindado, termina uno, comienza otro que tiene los mismos números o tiene mayor número y eso nos ha ayudado también a saber que TV Azteca ya es muy competitivo en el área de los reality shows, entonces el Prime time está creciendo y eso es lo que nos tiene muy contentos, entonces más que números, te puedes decir que somos exitosos con los reality shows.

¿Cómo es el día a día de las producciones de este calibre?

La apertura siempre la hemos tenido, Benjamín y Adrián siempre nos abren la puerta y siempre nos exigen tener este tipo de formatos y nos abren la puerta para decir no se estanquen, no se estanquen y ¿qué vamos a hacer?, entonces se platica, cada vez que termina un formato ya dos o tres meses antes estamos platicando de qué

evolución le vamos a dar a cada formato y eso nos pasó con MasterChef, terminamos el año pasado y nos sentamos a platicar, ok otro celebrity, a lo mejor nuevos participantes, no, vamos a evolucionar el formato a 24/7 y vamos, a ver, tomar esa decisión no es fácil, el costo es mayor, el riesgo es mayor pero si no nos arriesgamos con un formato tan conocido pues nunca lo vamos a saber, entonces el apoyo de Benjamín, el apoyo de Azteca, el apoyo de Adrián y tener esa visión de este tipo de formatos pues aquí está el resultado, el aventarnos con un formato tan grande.

A nivel personal, ¿qué ha significado para ti crecer profesionalmente con TV Azteca?

Esto lo puedo decir, tengo 20 años en esta empresa, realmente me han abierto las puertas y creo que eso también es el compromiso que uno tiene con esta, o sea la camiseta la tengo muy bien puesta, esta empresa me cambió la vida y yo creo que el compromiso diario hacia esta empresa gracias al apoyo de Benjamín, de toda la familia de TV Azteca creo que siempre se lo agradeceré y creo que me cambió la vida y creo que es parte de lo que ahora hago y bueno ser Director de Realities, pues bueno mi compromiso es tener este tipo de formatos y seguir teniendo éxito.

En Entremedios valoramos al talento detrás de la producción, cuéntanos un poco de tu trayectoria

A ver, yo empecé, claro, estudié comunicación, entro a TV Azteca hace 20 años en producción y fui evolucionando desde series a programas unitarios y de repente en el 2011 tengo la oportunidad de producir La Isla y de La Isla nos fuimos para adelante con Exatlón y de ahí se vino Survivor, realmente el crecimiento fue en esta mi casa, en este TV Azteca. Y te repito, la evolución y mi cambio de vida fue gracias a esta empresa y creo que el resultado de todo es el amor que le tengo a esta empresa.

¿Qué consejo le darías a las nuevas generaciones?

Compromiso, amor a la empresa en la que trabajas, evolucionar, buscar siempre lo mejor de los proyectos, nunca quitar el dedo del renglón, eso es básicamente, es amor al trabajo, el respeto a la empresa que te da la oportunidad y siempre tener la mente que tienes que regresar un poco de lo que te entregan a ti como oportunidades, las oportunidades en TV Azteca siempre me las dieron y creo que para mí el hacer este tipo de formatos que tengan resultados es como el cheque que uno necesita siempre.

Mira la entrevista en nuestro portal...

Los Rostros del backstage

Claudia Lizaldi

Conductora



ZAHIE TÉLLEZ
CHEF JUEZ



Chef Edgar Núñez

Chef Maestro



entremedios.tv



The Mandalorian and Grogu Una franquicia de evolución tecnológica

Por: Brenda Ramírez Ríos

The Mandalorian and Grogu sigue los pasos del implacable cazarecompensas Din Djarin y su carismático aprendiz, el pequeño Grogu, en una nueva y peligrosa odisea a través de los bordes exteriores de la galaxia. Situada tras los eventos de la tercera temporada de la serie televisiva, la trama sumerge a la pareja en una misión crítica para la Nueva República, obligándolos a enfrentarse a los remanentes imperiales que aún buscan restaurar el orden autoritario.

El formato largometraje promete elevar las ambiciones personales de los protagonistas mientras viven una inquebrantable dinámica familiar en medio del caos.

Se podría decir que la realización cinematográfica de Star Wars ha completado un ciclo. Con el rodaje de esta producción, dirigida por Jon Favreau, la franquicia expande su narrativa y también la forma en que se construyen las galaxias ficticias.

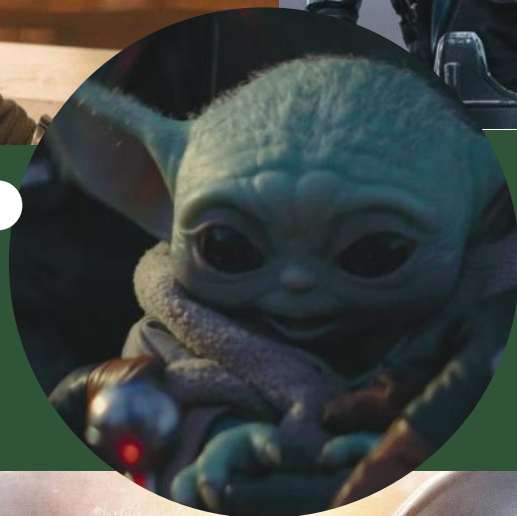
Para entender la magnitud de esta producción, es relevante hacer una comparativa con sus propias bases, aquellas en las que George Lucas edificó su imperio en 1977.

La producción de "The Mandalorian and Grogu" se apoya principalmente en la tecnología StageCraft, desarrollada por Industrial Light

& Magic. Este sistema sustituye las pantallas verdes por el "Volume", un espacio cilíndrico rodeado de enormes pantallas LED de alta resolución. En este entorno, los fondos digitales se renderizan en tiempo real utilizando motores de videojuegos, lo que permite que la perspectiva de la cámara se sincronice perfectamente con el paisaje virtual.

La gran ventaja de este método es que la iluminación del entorno digital se proyecta de manera natural sobre las armaduras metálicas del Mandaloriano y las texturas de los personajes, así se simplifican las correcciones de luz en postproducción y permiten a los actores ver el planeta en el que se supone que están interactuando.





La realidad de la trilogía original era radicalmente opuesta. A finales de los años setenta, George Lucas no disponía de estas herramientas; todo lo que aparecía en pantalla debía existir físicamente o crearse mediante trucos ópticos. El equipo original de Industrial Light & Magic operaba en almacenes industriales vacíos, diseñó cámaras personalizadas con sistemas Dykstraflex para mover la lente alrededor de modelos estáticos y simular el vuelo a alta velocidad de las naves. Cada toma de cazas estelares requería exponer la misma tira de película docenas de veces para superponer los elementos, un proceso totalmente manual y preciso.

El diseño y manejo de los personajes también expone este contraste. El Grogu actual es una obra de ingeniería animatrónica, capaz de gesticular con fluidez gracias a microservidores controlados a distancia por varios técnicos, esto se combina con sutiles retoques digitales para las escenas de mayor acción. En contraste, las criaturas de las primeras películas dependían completamente del esfuerzo humano. El maestro Yoda en "El Imperio Contraataca" cobraba vida a través de la interpretación de Frank Oz, quien pasaba horas debajo del decorado operando la marioneta con su mano, mientras otros asistentes controlaban los ojos y las orejas mediante cables de tensión.

A pesar de la enorme distancia tecnológica que separa a "The Mandalorian and Grogu" de "Una Nueva Esperanza", ambas producciones comparten la innovación forzada por la necesidad. George Lucas tuvo que inventar una compañía de efectos visuales desde cero porque la tecnología de su época no permitía filmar lo que tenía en su mente. De manera similar, Favreau y su equipo desarrollaron el "Volume" para resolver las limitaciones de agenda, costos de locación y consistencia visual que exige la industria actual.

La tecnología ha mutado de forma impresionante, venimos de maquetas a entornos virtuales, pero lo que mantiene en pie la franquicia es la filosofía de utilizar todos los recursos disponibles para transportar al público a una galaxia muy, muy lejana.

entre medios®



THE STAR WARS
MANDALORIAN
AND GROGU

21 DE MAYO
SOLO EN CINES
El medio de los medios

Dona Bailey, de General Motors a Atari, la mente detrás de "Ciempiés"

Por: Brenda Ramírez Ríos

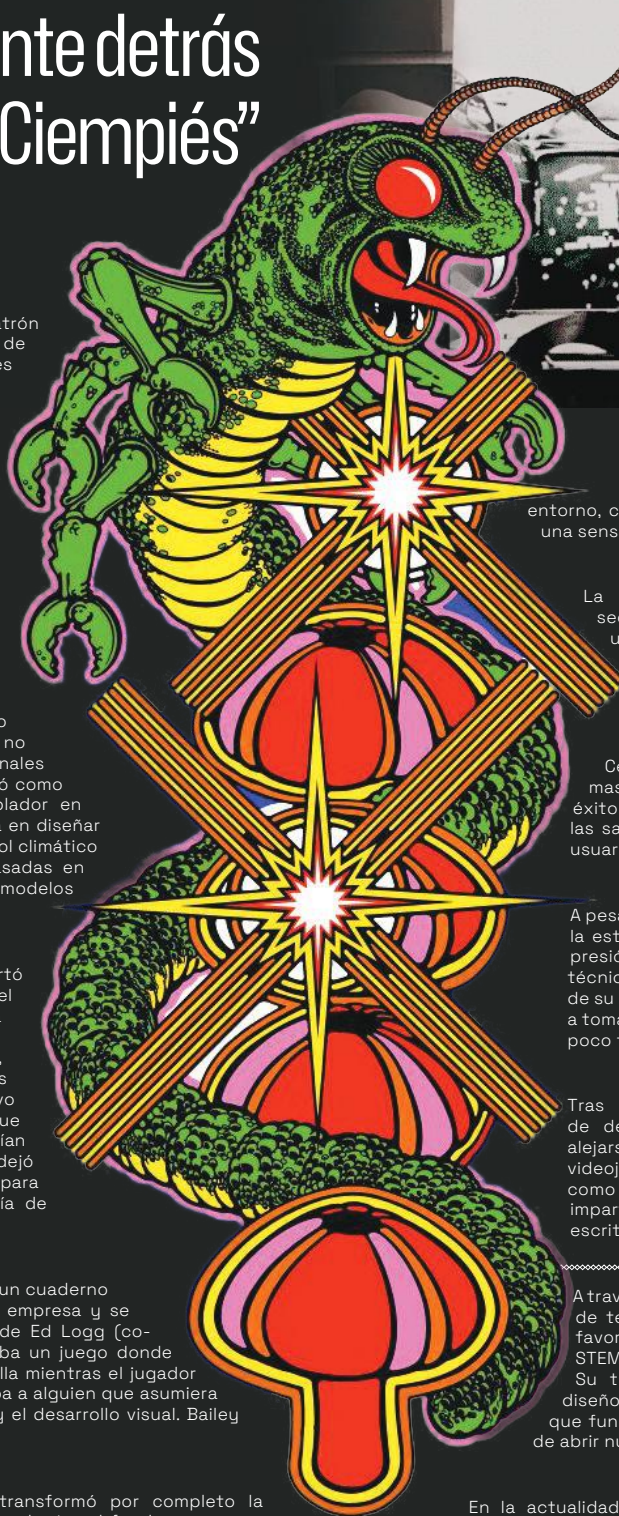
A principios de los años 80, el patrón visual en la naciente industria de los videojuegos, era similar. Naves espaciales, líneas verdes o blancas que disparaban contra alienígenas y fondos completamente negros. Títulos como "Space Invaders" o "Asteroids" dictaban las reglas del mercado de un nuevo nicho. Sin embargo, en 1981, todo cambió. Atari: Centipede se convirtió en uno de los mayores éxitos de la historia hasta el momento. La mente detrás de esto fue Dona Bailey, la única programadora en la división de máquinas recreativas de la compañía.

El camino de Bailey hacia el desarrollo de software de entretenimiento no fue el habitual para su época. A finales de la década de 1970, se desempeñó como programadora de lenguaje ensamblador en General Motors. Su trabajo consistía en diseñar el código para los sistemas de control climático y las pantallas de visualización basadas en microprocesadores para los nuevos modelos de automóviles.

Su interés por los videojuegos despertó gracias la canción Space Invaders del grupo The Pretenders, sintió intriga por el concepto detrás de la letra. Al probar el juego por primera vez, quedó cautivada por la lógica de sus mecánicas y el potencial interactivo de los monitores. Convencida de que sus habilidades en programación podían aplicarse a este sector emergente, dejó la industria automotriz en 1980 para incorporarse al equipo de ingeniería de Atari.

Al integrarse a Atari, Bailey examinó un cuaderno de ideas compartidas dentro de la empresa y se interesó por una breve anotación de Ed Logg (co-creador de Asteroids), que planteaba un juego donde un ciempiés descendía por la pantalla mientras el jugador intentaba destruirlo. Logg necesitaba a alguien que asumiera la complejidad de la programación y el desarrollo visual. Bailey aceptó de inmediato.

El sello característico de Bailey transformó por completo la identidad del proyecto. En lugar de adoptar el fondo negro que imperaba en la industria, insistió en utilizar ciclos de colores pastel, rosas y verdes brillantes. Su objetivo era que los elementos del



entorno, como los hongos, mutaran visualmente para dar una sensación constante de vida y movimiento.

La implementación del trackball, una bola de seguimiento en lugar del clásico joystick, ofreció una experiencia de juego fluida, orgánica y de alta precisión, que permitía al usuario moverse con total libertad por la zona inferior de la pantalla.

La recepción del público fue inmediata. Centipede fue lanzado en 1981, generó ingresos masivos para Atari y se convirtió en el primer gran éxito en atraer masivamente al público femenino a las salas de juego, estimándose que la mitad de sus usuarios habituales eran mujeres.

A pesar del impacto comercial y cultural de Centipede, la estancia de Bailey en Atari estuvo marcada por la presión de ser la única mujer en un departamento técnico altamente competitivo. El constante escrutinio de su entorno y la falta de una red de apoyo la llevaron a tomar la decisión de abandonar la división de arcades poco tiempo después del lanzamiento del juego.

Tras colaborar brevemente en otros sectores de desarrollo tecnológico fuera de Atari, decidió alejarse definitivamente de la creación comercial de videojuegos. Durante más de dos décadas trabajó como profesora en la Universidad de Arkansas, donde impartió materias relacionadas con la retórica, la escritura técnica y el diseño de medios digitales.

A través de las aulas y su participación en conferencias de tecnología, se consolidó como una voz activa a favor de la inclusión de las mujeres en las disciplinas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Su trayectoria demostró que la diversidad en el diseño no sólo responde a un principio de equidad, sino que funciona como un catalizador de innovación capaz de abrir nuevos mercados.

En la actualidad, Centipede es estudiado como un referente del diseño interactivo minimalista, y Dona Bailey es reconocida formalmente como una de las figuras pioneras en la consolidación de la industria del videojuego.

Nombre: Emergencia Radiactiva

Plataforma: Netflix

Si te atrapan los dramas basados en hechos reales o te quedaste con ganas de más después de ver Chernobyl, la miniserie brasileña Emergencia Radiactiva (Emergência Radioativa) es una propuesta imprescindible en Netflix. A través de cinco episodios de una hora respectivamente, la serie retrata de forma sobria y directa el accidente del Cesio-137 ocurrido en Brasil, en 1987, considerado uno de los incidentes de contaminación radiológica más graves de la historia fuera de una central nuclear.

La producción destaca principalmente por reflejar el horror desde lo cotidiano. A diferencia de las grandes explosiones en reactores, la tragedia aquí arranca con algo terriblemente simple: dos recolectores de chatarra desmantelan una máquina médica abandonada y extraen una pequeña cápsula con un polvo que brilla en la oscuridad. Esa fascinación inicial desata un enemigo invisible que se propaga en silencio por las casas y calles de un barrio común.

El enfoque de la serie es humano. La narrativa se centra en el drama de las familias que son separadas por la contaminación, en la desconfianza institucional y en la desesperación de médicos y físicos intentando resolver una crisis para la que nadie estaba preparado. Además, maneja muy bien la tensión política al mostrar el dilema clásico de las autoridades entre tomar decisiones drásticas e inmediatas basadas en la ciencia o frenar las alarmas para evitar el pánico social masivo.

En definitiva, este drama de suspenso histórico de origen brasileño es ideal para maratonear en un fin de semana si te gustan las historias de supervivencia y gestión de crisis. Nos recuerda que el peligro de la radiación no siempre está en grandes complejos nucleares, sino que a veces se esconde detrás de una puerta olvidada por negligencia institucional.



Nombre: Star Wars: Visions

Plataforma: Disney+

Star Wars: Visions, la serie antológica de Disney+ utiliza la mitología de la fuerza pero desde la visión de distintos creadores.

Las historias de "Visions" no pertenecen al canon oficial. Esta total independencia permite tramas nunca antes imaginadas, dinámicas familiares inéditas y mitologías locales fusionadas con la galaxia muy, muy lejana.

A lo largo de sus volúmenes, la serie rinde homenaje a las raíces japonesas que inspiraron originalmente a George Lucas, entregando cortometrajes de puro anime desarrollados por estudios como Trigger, Production I.G y Science SARU.

Los volúmenes 2 y 3 abren las puertas al mundo entero, incorporando desde el stop-motion de Aardman o Punkrobot, hasta el misticismo visual de estudios de la India, Irlanda, Francia y Sudáfrica.

Cada episodio de apenas 15 o 20 minutos es autoconclusivo y tiene su propia identidad. Podrás ver dilemas morales desgarradores, batallas épicas y una exploración profunda de lo que significan el Lado Luminoso y el Lado Oscuro desde perspectivas culturales muy diversas.

La serie es ideal tanto para fanáticos de la franquicia como para espectadores casuales que buscan disfrutar de grandes historias.

En este formato, Starwars se convierte en un mito universal capaz de ser reinventado infinitas veces a través de los ojos del mejor talento de la animación internacional. Sin duda, es una de las propuestas más valientes y hermosas de Disney+.



DJI RS 5

Por: Brenda Ramírez Ríos

DJI ha presentado este 2026 oficialmente el DJI RS 5, su más reciente estabilizador comercial ligero diseñado específicamente para optimizar el flujo de trabajo de creadores de la industria audiovisual.

Este modelo introduce mejoras en automatización, inteligencia de seguimiento y gestión de energía que prometen transformar las jornadas de rodaje.

Una de las innovaciones más llamativas es la incorporación del módulo de seguimiento inteligente mejorado RS. Ahora, el operador puede seleccionar el objetivo directamente interactuando con la pantalla táctil integrada del estabilizador.

El sistema utiliza un algoritmo avanzado optimizado para el seguimiento de personas, vehículos y mascotas. Cuando se realiza el seguimiento de una persona, el dispositivo ofrece un alcance de hasta 10 metros. Si el sujeto sale temporalmente del encuadre debido a un movimiento rápido o un obstáculo, el algoritmo está diseñado para volver a captarlo inmediatamente en cuanto reingresa a la escena.

Las características físicas del DJI RS 5 también han mejorado. El torque máximo del motor aumentó un 50% en comparación con su predecesor, una métrica crítica que se traduce en una

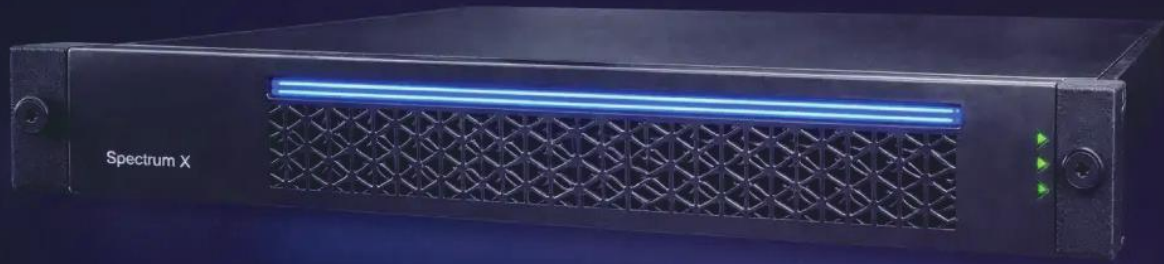


resistencia muy superior al viento y a las inercias de movimientos bruscos o tiros de cámara a altas velocidades.

Toda esta fuerza bruta está coordinada por el algoritmo de estabilización RS de 5.ª generación. DJI ha optimizado los cálculos del giroscopio para compensar con mayor precisión los micromovimientos en tres escenarios cotidianos de alta dificultad, el foot-travel, carreras o persecución, y grabación nativa en formato vertical sin importar la orientación física de la cámara.

En el apartado técnico de autonomía, el dispositivo estrena un sistema de gestión energética optimizado que rinde un 15% más de autonomía adicional comparado con generaciones previas. Sin embargo, el verdadero avance para los operadores de campo es su velocidad de recuperación de energía. El DJI RS 5 es capaz de lograr una carga completa en tan solo 1 hora.

El DJI RS 5 llega como un asistente inteligente capaz de resolver los problemas logísticos y técnicos más comunes del rodaje en solitario o en equipos compactos.



Harmonic Spectrum X

Por: Brenda Ramírez Ríos

La evolución de las infraestructuras de transmisión hacia entornos híbridos y basados en IP ha creado la necesidad de plataformas de procesamiento de media más flexibles y eficientes. En la reciente edición de la NAB Show 2026, el servidor de ingesta y reproducción Harmonic Spectrum X recibió un galardón, destacando su aportación al sector del broadcast. El Spectrum X opera como un sistema de canal integrado y procesamiento definido por software, diseñado para facilitar la transición de los flujos de trabajo.

El Spectrum X está construido sobre servidores comerciales de uso general. La plataforma utiliza servidores optimizados de nivel empresarial bajo un sistema operativo Linux. El diseño del sistema destaca por su flexibilidad en la gestión de interfaces y formatos, lo que permite la coexistencia de flujos de trabajo de banda base y redes IP en el mismo chasis. Esto incluye compatibilidad nativa con interfaces SDI, 3G-SDI y 12G-SDI para Ultra HD, combinada con protocolos



IP avanzados como SMPTE ST 2110 para producción en vivo sin comprimir, SMPTE ST 2022-6/7 para transporte y protección de flujos, y soporte para entornos NDI. En cuanto a la densidad de procesamiento, el servidor permite gestionar hasta ocho canales de video en definiciones SD, HD o 3G, o hasta dos canales nativos en Ultra HD por cada módulo de entrada y salida.

El reconocimiento obtenido en la NAB Show 2026 responde también a la capacidad del Spectrum X para centralizar múltiples funciones de la cadena de emisión en un único entorno de software a través del playout de canal integrado. El sistema procesa de manera simultánea la generación de gráficos avanzados, el branding de canal y la conmutación de control maestro para fuentes en vivo en banda base e IP comprimida. En el apartado de audio, realiza funciones de shuffling de canales, control de ganancia, mezcla, control de sonoridad, codificación o decodificación nativa de Dolby E e inserción de marcas de agua. A esto se suman servicios auxiliares como la automatización a bordo para ingesta y playout, la inserción de subtítulos, los servicios de retraso de señal y la grabación en bucle. Para garantizar la continuidad de la emisión, el motor de reproducción admite la ejecución consecutiva de múltiples códecs y diferentes contenedores en la misma línea de tiempo, realizando conversión ascendente o descendente en tiempo real.

La plataforma está diseñada bajo un principio de arquitectura abierta. A través de la integración de APIs robustas, el Spectrum X permite a terceros desarrolladores y proveedores de sistemas de automatización conectar sus herramientas de manera directa. Esto facilita la incorporación del servidor en infraestructuras operativas preexistentes sin necesidad de reestructurar los flujos de trabajo de edición o distribución del canal.





Por: Brenda Ramírez Ríos

En cada edición de la NAB Show, las mentes más brillantes de la postproducción audiovisual se dan cita para descubrir las tecnologías que cambiarán las pantallas en los próximos años. En la última edición del evento, Foundry acaparó todas las miradas con la presentación oficial de Nuke 17. El impacto de sus innovaciones fue tal que la plataforma se coronó con el prestigioso premio Product of the Year (Producto del Año), un galardón otorgado por un panel de expertos que nombra a este software como la tecnología más vanguardista de la industria para el futuro de los efectos visuales.

Esta actualización representa una transformación estructural impulsada por la inteligencia artificial avanzada, la unificación del entorno 3D basado en

USD y la adopción nativa de tecnologías de vanguardia como el Gaussian Splatting.

Una de las mayores revoluciones en el desarrollo de entornos y la captura de realidad es el Gaussian Splatting, una técnica que permite generar escenas 3D fotorrealistas a partir de fotografías o videos en cuestión de minutos. Nuke 17 ofrece soporte nativo completo para esta tecnología.

Nuke 17 abre las posibilidades para set extensions y matte painting, lo que reduce drásticamente los tiempos de modelado.

En versiones anteriores, el nodo CopyCat sorprendió al permitir entrenar redes neuronales directamente en el software para tareas específicas de un



plano (como eliminación de objetos o rotoscopia), pero Nuke 17 lo evoluciona con BigCat, diseñada para entrenar y resolver problemas a lo largo de decenas o cientos de planos simultáneamente. Esto permite crear herramientas de automatización consistentes para secuencias completas o proyectos masivos. Además, tras la reciente adquisición de Criptape por parte de Foundry, la compañía ha dejado clara su visión: encapsular procesos de IA complejos en herramientas sumamente amigables para el artista, eliminando las barreras técnicas y la necesidad de programar flujos de trabajo de automatización desde cero.

El sistema 3D, alineado con los estándares de la industria cinematográfica (USD), alcanza un nuevo nivel de control y rendimiento gracias a una arquitectura no destructiva.

Scene Graph dedicado ahora es intuitivo gracias a un árbol visual jerárquico. Los usuarios pueden navegar, filtrar y arrastrar elementos mediante máscaras de ruta directamente en los nodos. Todos los nodos que generan geometría incluyen un parámetro de ruta (path knob), lo que otorga un control preciso sobre dónde habita y cómo se nombra cada elemento dentro de la jerarquía de la escena y desde una barra de herramientas dedicada, se pueden crear, combinar y transformar campos tridimensionales para manipular datos volumétricos, efectos dinámicos o la densidad de los propios Gaussian Splats.

Haber obtenido el reconocimiento como el Producto del Año en la categoría de gráficos y efectos visuales deja claro que Foundry no busca automatizar para reemplazar el talento humano, sino todo lo contrario: su objetivo es eliminar las tareas repetitivas o los baches en el flujo de trabajo.

GigaCore O26-I de Luminex



Por: Brenda Ramírez Ríos

Luminex ha lanzado al mercado el GigaCore O26-I, un switch de 40 Gigabits diseñado específicamente para integración, instalaciones fijas y giras, galardonado recientemente en el NAB Show.

El GigaCore O26-I apuesta por una configuración íntegramente basada en jaulas de fibra óptica (All-SFP) y despliega una densidad de puertos masiva y versátil en su panel frontal gracias a su chasis compacto de montaje en rack de 1U.

Cuenta con:

- 20 puertos SFP+ independientes con soporte para velocidades de hasta 10 Gbps o 1 Gbps.
- 4 puertos SFP28 capaces de alcanzar hasta 25 Gbps por puerto.
- y 2 puertos QSFP, diseñados para enlaces troncales de alta velocidad de hasta 40 Gbps.

Con una capacidad de conmutación total de 760 Gbps y un rendimiento de 565,48 Mpps, el O26-I garantiza una red troncal libre de bloqueos, ideal para topologías en estrella o en malla donde es común el tráfico pesado y simultáneo.

El GigaCore O26-I viene completamente preconfigurado para reconocer e interconectar los protocolos AV más avanzados del mercado sin necesidad de gestión manual.

Tiene compatibilidad total y validada con Dante™, AVB/MILAN, RAVENNA/AES67, NDI™, ST-2110 e IPMX, soporte nativo para MA-Net, Art-Net y sACN y gestión de tráfico inteligente con perfiles de calidad de servicio (QoS/DiffServ) y optimización automática de IGMP por cada grupo de VLAN, asegurando que el tráfico de multidifusión de vídeo o audio no sature los dispositivos de control críticos.

Para facilitar la monitorización en tiempo real en entornos de producción, incluye los ya característicos indicadores LED RGB por puerto de Luminex, que permiten identificar visualmente y de un vistazo a qué grupo o VLAN pertenece cada conexión. Todo el ecosistema puede ser gestionado mediante su interfaz web intuitiva o a través del software especializado Araneo, diseñado para mapear y supervisar visualmente toda la topología de la red.

Además, el GigaCore O26-I incorpora dos fuentes de alimentación integradas (PSU redundantes) dentro del mismo espacio de 1U de rack, eliminando la necesidad de módulos externos de respaldo y garantizando la continuidad del espectáculo si alguna línea de energía llegara a fallar.

El Luminex GigaCore O26-I es una solución de infraestructura pensada por y para profesionales de la industria audiovisual.

Estudia Music Business en Puebla

Por: Brenda Ramírez Ríos

El talento musical y la pasión por el arte son el motor de cualquier proyecto, pero en una industria competitiva, el talento es tan solo una parte. Para un proyecto duradero, también es importante entender las reglas de lo comercial. El Colegio de Música, Audio y Producción (MAP), ofrece su Certificación en Music Business, un programa diseñado minuciosamente para quienes buscan transformar su pasión por la música en un negocio sostenible.

MAP estructura este programa dejando en claro que el Music Business no se limita a un solo rol. Esta certificación está dirigida a una amplia variedad de perfiles creativos y estratégicos, desde artistas y músicos independientes que desean autogestionar su carrera, entender los esquemas de monetización y proteger sus obras, hasta emprendedores y mánagers.

El objetivo del programa es dotarte de un criterio analítico para descifrar el mercado, tomar decisiones estratégicas fundamentadas y diseñar modelos de negocio que funcionen tanto en entornos locales como internacionales.

La escuela cuenta con más de 2,000 metros cuadrados de instalaciones de vanguardia en Puebla y una comunidad que incluye a destacados profesionales de la industria. A lo largo de la certificación, explorarás temas como el funcionamiento de las agregadoras digitales, el análisis de datos mediante herramientas métricas y la gestión de los derechos de autor, tanto de composición como de grabación. Todo esto, complementado por la vida estudiantil de la institución, que organiza un promedio de tres eventos mensuales, entre los que destacan clínicas, talleres prácticos, charlas con profesionales y actividades de networking.

Al concluir satisfactoriamente el plan de estudios, recibirás un diploma certificado por parte de MAP, además de las destrezas necesarias para desempeñarte con éxito en áreas como Dirección y representación artística, Diseño y ejecución de estrategias de marketing musical, Distribución y

#Estudia lo que amas

MAP®



monetización en plataformas digitales de streaming, y Logística, booking y producción de eventos en vivo.

Si estás interesado en este programa, te invitamos a visitar la página oficial de la escuela:

<https://www.map.edu.mx/certificacion-music-business>

programa culmina con la defensa del proyecto ante un jurado invitado.

Si estás interesado, te adelantamos que los candidatos deben superar una prueba de acceso en la que se evalúa su trayectoria, sus motivaciones y una sinopsis o descripción inicial de la idea documental que deseen desarrollar durante el año escolar

Fashion Film y Fotografía de moda en Polimoda



Por: Brenda Ramírez Ríos

Hoy en día, la industria de la moda ya no se limita a la página impresa, la narrativa visual exige movimiento, sonido y una perspectiva multimedia capaz de provocar emociones en segundos.

Para quienes buscan liderar esta evolución detrás de la cámara, el programa de pregrado en Fashion Film & Photography de Polimoda es una de las plataformas de lanzamiento más completas y prestigiosas del entorno creativo.

Ubicada en Florencia, Italia, Polimoda ha diseñado este curso con un enfoque práctico y conectado con las dinámicas reales de la industria. Si estás considerando dar forma a tu futuro en la dirección de arte, la cinematografía de moda o la fotografía editorial, esto es todo lo que necesitas saber sobre lo que ofrece esta carrera.

Históricamente, la fotografía y el cine se estudiaban por separado. Sin embargo, el mercado actual exige perfiles híbridos. Este programa unifica ambas disciplinas bajo un mismo plan de estudios.

A lo largo de la carrera, aprenderás la técnica rigurosa de la iluminación, el manejo de cámaras de formato profesional y la composición, pero también te sumergirás en la preproducción, el montaje de sets, la edición de video, el diseño sonoro y el lenguaje del cine conceptual. El objetivo es formar storytellers visuales que entiendan la moda como un elemento vivo y en constante movimiento.

El plan de estudios está estructurado para llevarte desde los fundamentos

hasta la total autonomía creativa y directiva y una de las mayores ventajas competitivas de Polimoda es su cuerpo docente. Aprenderás de fotógrafos activos, directores de cine, editores de revistas y directores creativos que trabajan con las principales firmas del sector.

Esta exposición constante al entorno profesional se traduce en talleres intensivos, conferencias con líderes de la industria y la oportunidad de recibir críticas constructivas directamente de quienes toman las decisiones en el mundo de la moda. Al finalizar el programa, te graduarás con un portafolio profesional sólido y un cortometraje final (Fashion Film) listos para ser presentados a agencias y marcas internacionales.

Si posees una curiosidad innata por la estética visual, te apasiona la moda más allá del diseño de prendas y deseas dominar el lenguaje técnico y narrativo que define la publicidad contemporánea, este curso puede ser para ti.



Cine 360 en la Academia Cinematográfica de México

Por: Brenda Ramírez Ríos

Bajo una visión integral, la Academia Cinematográfica de México (ACM Cine) ofrece su programa "Cine 360", un diplomado diseñado para quienes buscan contar historias como carrera profesional.

Este programa ofrece una respuesta estructurada a través de un esquema de un año de duración.

¿Qué es exactamente Cine 360?

Cine 360 funciona como un laboratorio de realización cinematográfica total. El objetivo central de este plan de estudios es llevarte desde la concepción de una idea hasta el producto final listo para su distribución.

Las habilidades que desarrolla el programa están alineadas con las demandas actuales del mercado, capacitándote para dirigir y producir múltiples formatos, dominar los aspectos técnicos de la producción y gestionar una logística real, hablamos de presupuestos, cronogramas, coordinación de equipos técnicos y los aspectos legales necesarios.

El plan formativo destaca por su equilibrio entre la tradición cinematográfica y las nuevas plataformas. El temario abarca áreas troncales como los fundamentos de la imagen en movimiento, técnicas de iluminación, audio y diseño de sonido, y corrección de color.

Sin embargo, el valor agregado se encuentra en sus módulos contemporáneos. Los estudiantes se forman en creación de contenido para redes sociales, showrunning y desarrollo de series. El programa culmina con la realización de un proyecto final práctico (un cortometraje, videoclip o pieza publicitaria), asegurando que cada alumno egrese con un portafolio o reel real bajo el brazo.

Uno de los mayores atractivos de ACM Cine para los perfiles emergentes es que no se requieren conocimientos previos para inscribirse. La academia asume la responsabilidad de nivelar a los alumnos desde cero, priorizando el entusiasmo y la creatividad por encima de la experiencia técnica previa.

La modalidad es completamente presencial ya que se utilizan el equipo y las instalaciones de la academia. Las clases se imparten en su sede de la Colonia Del Valle (Pasaje Santa Cruz #12, Esq. Av. Coyoacán, Benito Juárez, CDMX), una zona de fácil acceso y con un entorno amigable para la comunidad estudiantil.



ACM C I N E



DEAD AS DISCO

Dead as Disco, acción rítmica de Brain Jar Games

Por: Carlo Aguilar

Dead as Disco es un videojuego de acción rítmica y Beat 'em up desarrollado por Brain Jar Games para PC.

En este juego encarnamos a Charlie Disco, baterista de la banda "Dead as Disco" quien falleció misteriosamente tras la desintegración de la banda, cuando cada miembro siguió su camino. De algún modo Charlie regresa a la vida una noche antes de que los 7 integrantes de su banda se reúnan para ofrecer un concierto después de 10 años para honrar a los que fallecieron.

Charlie se embarca en una aventura contra sus antiguos compañeros para descubrir los misterios de su muerte y cobrar venganza por la misma. Todo esto mientras nos enfrentamos a oleadas de enemigos en combates que pondrán a prueba nuestros reflejos y nuestra habilidad para seguir el ritmo de la música.

Cabe destacar que el juego se encuentra aún en desarrollo, pero está lo suficientemente listo como para poder enfrentarte a la mayoría de jefes acompañado de música original pegajosa, con escenarios increíbles y coloridos.

El combate de jefes lleva el ritmo a un nuevo nivel, pues cada uno tendrá su propia combinación de ataques y melodía durante el combate.

Dead as disco toma inspiración de Sifu para el combate, por lo que si te gustó su movilidad, Dead as Disco será perfecto, le añade beats que hacen que los combates te hagan sentir en un juego rítmico y sincronizado.



Como parte del modo libre, puedes importar tus playlist favoritas para usarlas en un endless y pasar un rato asombroso en el combate. De igual forma si no estás seguro sobre cómo va a ser la experiencia, antes de crear tu playlist tienes la opción de jugarlo en individual, y ajustar la tasa de beats para hacer que el combate se sincronice mejor.

Por último, ya existe un sistema de puntuación, por lo que si te gusta el lado competitivo, puedes mejorar tu puntuación entre misiones contra otros jugadores y amigos para superarlos y llegar al top.

¿Y tú, gamer? ¿Estás listo para una nueva experiencia con ritmo?

15



MUTACIÓN SONORA

Escucha la playlist por: **Di+TV**

DESCARGA LA APP



APASHE & ALINA
PASH - KYIV

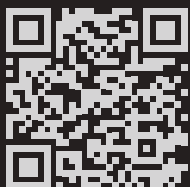
AETHER ELF - WOBBLE



SHAKIRA,
BURNA BOY - DAI DAI



Encuentra los links de los DLC en nuestro portal...



entremedios.tv



**LA PRIMERA
PLATAFORMA
DE CONTENIDO
DIGITAL
ORGULLOSAMENTE**

POBLANA.

DESCÁRGALA:



 Google TV