



CARRERA:

DISEÑO GRÁFICO NOCTURNO

TÍTULO:

**"DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB DE VIDEO (ANIMATECA)
PARA LA PRESERVACIÓN Y PROMOCIÓN DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL
ANIMADO ECUATORIANO."**

TÍTULO A ASPIRAR:

**DISEÑADOR GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNÓLOGO
SUPERIOR**

NOMBRE:

LEONARDO ALEXANDER SALCEDO CHOCHO

TUTOR/ DOCENTE:

CUENCA - ECUADOR

2024



DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **Leonardo Alexander Salcedo Chocho**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

SUDAMERICANO



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

info@sudamericano.edu.ec



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **LEONARDO ALEXANDER SALCEDO CHOCHO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA PAGINA WEB DE VIDEO (ANIMATECA) PARA LA PRESERVACION Y FOMENTACION DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL ANIMADO ECUATORIANO”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

LEONARDO SALCEDO

LEONARDO ALEXANDER SALCEDO CHOCHO

Cédula: 0150656965

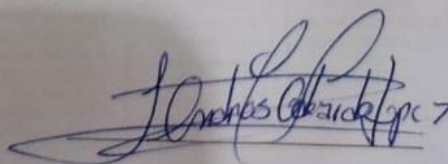
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: **SALCEDO CHOCHO LEONARDO ALEXANDER**, con el titulo **“DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB DE VIDEO (ANIMATECA) PARA LA PRESERVACIÓN Y PROMOCIÓN DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL ANIMADO ECUATORIANO”**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



ANDRES EDUARDO LÓPEZ SANTANDER

C.I. : 0104306469

Resumen

El resumen de este proyecto está en resolver de la necesidad de establecer nuevas plataformas digitales para la creación y difusión de contenido audiovisual animado en Ecuador, mediante la creación y desarrollo de una página web de video "animateca", con el fin de preservar la vida útil de este tipo de entretenimiento y convertirlo en parte de nuestra cultura e identidad. No solo mantendrá el patrimonio audiovisual animado de Ecuador, sino que también lo promoverá y celebrará como una parte importante de nuestra identidad cultural. Esta plataforma se convertirá en un pilar fundamental para la industria de la animación en el país al destacar y apoyar a los talentos locales y conectar a la comunidad en torno a un interés compartido por la animación ecuatoriana a través de innovaciones tecnológicas y un enfoque centrado en el usuario.

Palabras clave: **Animateca**; Término no oficial que asocia una biblioteca de animación. **Preservación**; se refiere a la acción y el efecto de proteger, conservar y mantener algo en su estado original o en condiciones óptimas durante el mayor tiempo posible. **Audiovisual**; medio de comunicación que utiliza tanto elementos sonoros como visuales para transmitir información o contar una historia.

Abstract

The summary of this project is to resolve the need to establish new digital platforms for the creation and dissemination of animated audiovisual content in Ecuador, through the creation and development of an "animateca" video website, in order to preserve life . useful of this type of entertainment and make it part of our culture and identity. It will not only maintain Ecuador's animated audiovisual heritage, but also promote and celebrate it as an important part of our cultural identity. This platform will become a fundamental pillar for the animation industry in the country by highlighting and supporting local talents and connecting the community around a shared interest in Ecuadorian animation through technological innovations and a focused approach. the user.

Dedicatoria

Me gustaría dedicar la elaboración de este proyecto a mi madre y padre que se esforzaron en apoyarme de muchas maneras para continuar con mi culminación de estudio, estando conmigo en los momentos bajos y altos alentandome. También me gustaría agradecer a mis hermanos que me apoyaron económicamente para desarrollarme educativamente al final todo ese esfuerzo por fin valió el sacrificio.

Índice de contenidos

Introducción	11
Problemática	12
Justificación	13
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	15
Capítulo I	15
1. Marco Referencial	15
1.1. Marco Teórico	15
1.2. Marco Contextual	22
1.3. Marco Conceptual	25
1.4. Brief	33
1.5. Homólogos	34
Capítulo II	38
2. Metodologías	38
2.1. Metodología de investigación	38
Instrumentos de Investigación	38
Análisis e interpretación de resultados	46
2.2. Metodología del Trabajo de Diseño	48
CAPÍTULO III	49
3. Propuesta de Investigación	49
3.1. Fase de desarrollo	49
3.1. Empatización	49
3.2. Definición	50
3.4. Ideación	50
3.5. Creación de Prototipo	51
3.7. Testear	65
3.8. Implementación	65
3.9. Aprendizaje	67
CAPÍTULO IV	67
4. Resultados	67

4.1. Análisis de los Resultados	67
Introducción al Análisis de Resultado	68
Presentación de los Resultados:	68
4.1 Conclusiones	69
Recomendaciones	69
Cronograma de actividades	70
Presupuesto	71
Anexos	71
Referencias Bibliográficas	74

Índice de figuras

	34
Imagen 1: Captura de la página web homologo RetinaLatina.com.	35
Imagen 2: Captura de la página web homologo Choloplus.com.	36
Imagen 3: Captura 1 de la página web homóloga Cinemateca Nacional Del Ecuador.com.	38
Figura 1: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 1.	40
Figura 2: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 2.	41
Figura 3: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 3.	41
Figura 4: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 4.	42
Figura 6: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 6.	43
Figura 7 : Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 7.	44
Figura 8: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 8.	44
Figura 9: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 9.	45
Figura 10: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 10.	46
	50
Imagen 5: Prototipo landing page de la página web 1.	53
Imagen 6: Prototipo landing page de la página web 2.	54
Imagen 7: Prototipo landing page de la página web 3.	54
Imagen 8: Prototipo página “preservación” de la página web.	56
Imagen 9: Prototipo página “Noticias” de la página web (descartada).	57
Imagen 10: Prototipo página “Términos y Condiciones” de la página web.	59
Imagen 11: Prototipo página “donaciones” de la página web.	60

	10
Imagen 12: Prototipo página botones y enlaces de la página web.	60
Imagen 13: Prototipos de alta fidelidad de la página web, landing page.	61
Imagen 14: Prototipos de alta fidelidad de la página web, “nuevo”.	62
Imagen 15: Prototipos de alta fidelidad de la página web, “colecciones”.	62
Imagen 16: Prototipo del color, tipografía e iconografía seleccionada de la página web.	63
Imagen 17: Captura de pantalla prototipo en Figma 1 de la página web.	64
Imagen 18: Captura de pantalla prototipo en Figma 2 de la página web.	64
Imagen 19: Captura de pantalla prototipo en Figma 3 de la página web.	65
Imagen 20: Captura de pantalla prototipo en Figma 4 de la página web.	65
Imagen 21: Desarrollo página web 1	66
Imagen 22: Desarrollo página web 1	67

Índice de tablas

Tabla 1: Cronograma de actividades	71
Tabla 1: Cronograma de actividades	71

Índice de anexos

Anexo 1: Post del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”	72
Anexo 2: Post del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”	73
Anexo 3: Capturas de pantalla del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”	73
Anexo 4: Capturas de pantalla del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”	74

Introducción

La necesidad de crear nuevos espacios y plataformas para almacenar el contenido audiovisual animado nacional para su preservación motivó la creación de este proyecto de investigación, el cual permite el acceso al contenido a más personas y fomenta el interés para incentivar la creación de más productos audiovisuales en Ecuador mediante este medio digital.

Consideramos que la animación digital ecuatoriana ofrece a los creadores la oportunidad de comunicar nuestras culturas y tradiciones a través de una comunicación artística y visual, además de ser un medio para transmitir mensajes y educar.

En este proyecto se pretende recoger material animado de distintos creadores y temáticas, técnicas de animación y lenguajes visuales, para recopilarlos en una página digital en formato de biblioteca segmentada por secciones, la cual únicamente contará con contenido desarrollado por creadores o estudios nacionales y con los permisos pertinentes para su distribución.

El propósito de este proyecto es mostrar, mejorar y producir más herramientas digitales para que nuestro país pueda exportar contenido audiovisual, el cual no siempre recibe el reconocimiento necesario para ser relevante en esta industria que crece demasiado cada año. Desde el inicio de la pandemia, esta profesión ha estado produciendo contenido para varias plataformas de streaming, lo cual nos hace más necesaria una página web exclusiva para el contenido nacional.

Problemática

En contraste con otros países, comparándonos a México o Perú, han logrado desarrollar herramientas que les permitan exportar su material audiovisual nacional a diversos países del continente, lo que en ocasiones puede resultar en una adaptación de una cultura diferente a la nuestra, lo que en muchas ocasiones implica desacreditar nuestro propio contenido en animación.

Desde que Ecuador entró al campo de la animación manual en 1961 hemos notado un enorme crecimiento tanto en la técnicas de construcciones de nuevo contenido como en la representación nacional e internacional de este, pero, en una industria que constantemente crece en cuanto contenido, complica aún más la relevancia que pueda llevar a sostener nuestro contenido nacional en comparaciones con otras grandes producciones.

La escasez de difusión y exhibición del material animado ecuatoriano ha resultado en una pérdida significativa de conocimiento y apreciación del valor cultural

y artístico de este patrimonio puede ofrecer. Además de la pérdida de material animado de creadores olvidados a lo largo de los años destaca la necesidad urgente de iniciativas de preservación en este campo.

A lo largo de la trayectoria de la animación ecuatoriana, a pesar de contar con ferias para creadores como ANIMEC que han servido como espacios de exploración y exhibición tanto para creadores nacionales como extranjeros, estas iniciativas no han alcanzado la visibilidad necesaria para promover adecuadamente el contenido animado del país.

Justificación

Este proyecto se está desarrollando con la finalidad de crear nuevos espacios y nuevas herramientas digitales que permitan almacenar y preservar archivos audiovisuales en formato video para generar una biblioteca digital exclusiva para la animación (animateca) nacional, tenemos en cuenta que es necesario implementar estrategias, como eventos en auditorios y conferencias contribuirá significativamente al fortalecimiento del sector audiovisual y al enriquecimiento del patrimonio cultural del Ecuador permitiendo su preservación y la fomentación de nuevo contenido animado digital y tradicional de Ecuador todo esto como un aporte a la comunidad de creadores visuales independientes o de estudios de animación nacionales.

Para solventar la problemática que se describió con anterioridad, se propone el

diseño y planeación de una página web para videos, del cual se espera que con este proyecto se promuevan nuevas plataformas que permitan guardar y facilitar el acceso de este contenido a un público mayor e interesados o simplemente como consumo de contenido nacional y que sea una forma para creadores independientes o estudios de animación generar más proyectos y nuevas competencias en el campo de la animación.

Desarrollar una biblioteca virtual que se dedica al mantenimiento de este contenido audiovisual, contribuye directamente a su promoción y difusión. Proporcionar un espacio digital para acceder y explorar el contenido audiovisual animado del Ecuador, amplía el acceso a la cultura y se fomenta la educación en el campo establecido. Esto puede ser una fuente de interés para jóvenes futuros bachilleres consideren esta extensión para su desarrollo universitario.

Se espera crear un producto innovador para los interesados en el entretenimiento multimedia en Ecuador mediante la recopilación de todo el material animado que se pueda acceder con permisos legales, basado en la legislación sobre derechos y permisos de autor de Ecuador; para ello, se utilizarán habilidades y pautas de diagramación de diseño web, así como una investigación detallada del campo del contenido audiovisual animado.

Objetivo General

Desarrollar una plataforma web para reproducción de video que sirva como una

animateca, con el objetivo de promover y preservar el material multimedia ecuatoriano.

Objetivos Específicos

- Recopilar todo el material audiovisual animado que se pueda tanto cortometrajes, comerciales, documentales, series web e independientes con los permisos requeridos para su distribución.
- Realizar entrevistas y encuestas a diseñadores y animadores con experiencia en este campo para determinar los factores requeridos para la creación de esta herramienta de entretenimiento (animateca).
- Diseñar, prototipar y desarrollar una página web para video streaming que sirva como una biblioteca de contenido animado (animateca), pasando desde el boceto, el prototipado en figma y su desarrollo en Wordpress.
- Desarrollar pruebas en usuarios para determinar observaciones y errores (feedback) para corrección.

Capítulo I

1. Marco Referencial

1.1. Marco Teórico

Para garantizar la supervivencia y difusión del contenido audiovisual animado ecuatoriano, es necesario diseñar y desarrollar una página web dedicada a la preservación y promoción de este tipo de contenido. A pesar de ser un campo relativamente prematuro, la animación en Ecuador ha producido obras de gran valor cultural y artístico que deben ser preservadas para su longevidad, también que sea accesible a cualquier persona que tenga interés en el tema. Según García (2018), "los primeros intentos de animación en Ecuador surgieron de la mano de cineastas autodidactas que, con recursos limitados, lograron captar la atención del público local". Además Paredes (2019), declara que la creciente demanda de contenido animado al surgimiento de nuevas oportunidades para artistas, guionistas, animadores y otros profesionales del sector audiovisual.

En esta misma línea, la UNESCO solo unos años más tarde, en su 33ª Conferencia General realizada en París el 2005, aprobó la Resolución 33 C/53 proclamando el 27 de octubre de cada año, como la celebración del Día del Patrimonio Audiovisual. Según se describe en su web: "La Recomendación ha contribuido a la toma de conciencia de la importancia del Patrimonio Audiovisual y ha resultado decisiva para la preservación de ese testimonio, a menudo único del desarrollo económico, político y social, para las generaciones futuras. Será necesario desplegar mayores esfuerzos para garantizar su seguridad a largo plazo ya que las grabaciones audiovisuales son particularmente vulnerables. El aniversario de la aprobación de la Recomendación es un momento oportuno para poner en marcha un movimiento para que se reconozcan las ventajas que ofrece la preservación del patrimonio audiovisual" (Unesco, 2005).

Sería un importante avance si en Ecuador se establecieran herramientas digitales para este mismo propósito.

El arte y la cultura son medios de comunicación e identidad, por lo que es crucial preservarlos y promoverlos en la sociedad. Por lo tanto, la animación debe ser diferente. Siguiendo a Grimson (2008), plantea un concepto de cultura asociado a todo aquello que forma parte de un conocimiento, tradición, costumbre, y hábito inherente a la persona dentro de una sociedad, al ser perteneciente de esta. La cultura y la identidad están estrechamente relacionadas, ya que la cultura es una manifestación que ayuda al reconocimiento e identificación de un determinado grupo social o de un individuo. Además para López (2020), “la animación permite una representación visual de mitos, leyendas y tradiciones ecuatorianas, contribuyendo a la preservación y difusión de la cultura nacional”.

Para garantizar que las obras audiovisuales puedan ser disfrutadas por las generaciones futuras, es fundamental la preservación digital. Esto implica la digitalización y el almacenamiento de contenidos en formatos que aseguren su buen mantenimiento a largo plazo. Para Ancona (2020), “la preservación de la memoria histórica y el patrimonio cultural es crucial para mantener la identidad y la herencia de una sociedad. Esto implica la protección de archivos, documentos y sitios históricos que reflejan la historia y la cultura de una comunidad”.

Los objetivos principales de esta investigación son diseñar y desarrollar una página web desde su boceto y prototipo, que permita la conservación y promoción del contenido audiovisual animado en Ecuador. Para aumentar la visibilidad del contenido, se recopilan obras, se crea una base de datos accesible y se implementan estrategias de marketing digital. Martínez (2019) señala que, "la implementación de tecnologías digitales en la preservación cultural no solo facilita el acceso, sino que también promueve la participación activa de la comunidad en la conservación del patrimonio".

La necesidad de una página web de video en formato “Animateca” o Streaming sería un avance este proceso de alcanzar mayor reconocimiento de este tipo de comunicación visual. Tomando en cuenta lo que menciona Scolari (2018), la interfaz se presenta como un nodo donde confluyen lo cultural, lo social y lo tecnológico. En su aspecto más tecnológico, la interfaz de la app se integra en un contexto mayor, el de las plataformas, a su vez intrínsecamente unidas a su dimensión social y cultural. Para Queralt (2018), “el streaming es un modelo de distribución de contenido en línea que permite a los usuarios acceder a contenido multimedia en tiempo real sin necesidad de descargarlo previamente”. Agregó que por lo tanto, cualquier persona interesada en acceder a este contenido puede hacerlo sin la necesidad de realizar una búsqueda exhaustiva de este.

Las técnicas de preservación incluyen la implementación de sistemas de gestión de contenidos, el uso de tecnologías de compresión y la creación de copias de seguridad. Como señala Alonso (2019), "las copias de seguridad y la gestión adecuada de archivos son esenciales para la preservación a largo plazo de los contenidos digitales". Estas medidas aseguran que los archivos digitales sean accesibles y se mantengan en buen estado y también podemos tomar en cuenta la colaboración con instituciones educativas y culturales para fortalecer las estrategias de preservación, asegurando recursos y conocimientos adicionales.

Se utilizarán herramientas como Figma para su desarrollo y prototipado y plataformas como HTML, CSS, JavaScript y frameworks de baja y alta calidad para tener una previa visualización y corrección del desarrollo de la página web para que sea fácil y entretenido para el usuario. Como señala Gómez (2017), "un diseño web bien pensado debe priorizar la experiencia del usuario, facilitando el acceso y la interacción con el contenido".

Otro aspecto que deja una problemática al momento de hablar de la fomentación del contenido audiovisual nacional son las estrategias de marketing digital, como el SEO, el

marketing de contenidos y la publicidad en redes sociales sobre este material animado ecuatoriano y que puede ser esenciales para aumentar la visibilidad de la página y atraer más usuarios. Según Hernández (2019), "el uso de técnicas de marketing digital efectivas puede aumentar significativamente el tráfico y la participación del usuario en plataformas web de contenido audiovisual".

A todo lo anteriormente mencionado hay que tomar en cuenta que también las redes sociales juegan un papel crucial en la difusión del contenido audiovisual animado ecuatoriano.

Plataformas como Facebook, Instagram, YouTube y TikTok pueden ser herramientas para llegar a una audiencia global y promover la página web "Animateca" y obras de animación ecuatoriana de manera efectiva. Citando a Castro (2020), "las redes sociales son herramientas poderosas para la promoción de contenidos, permitiendo una interacción directa con la audiencia y una difusión rápida y masiva".

Si bien en América Latina ya existen plataformas web que recopilan contenido animado no solo de un país sino de otros como pueden ser FilminLatino en México y Retina Latina en Colombia, la competencia con otros proyectos podría invisibilizar nuestros contenidos. Para Méndez (2020), "estas plataformas han logrado consolidarse como referentes en la difusión de contenido audiovisual regional, proporcionando acceso a una amplia variedad de obras". Por eso se considera generar una página web autónoma y exclusiva para Ecuador.

Desde el punto de vista de Paredes (2022), "la investigación continua en tecnologías de preservación y la adaptación a las cambiantes tendencias de consumo de medios son cruciales para mantener la relevancia y efectividad de proyectos de conservación digital".

La necesidad de preservar y promover el contenido audiovisual animado en Ecuador

se ha vuelto cada vez más importante en el contexto cultural y tecnológico del país. En las últimas

décadas, Ecuador ha experimentado un notable desarrollo en la producción de contenido animado, pero aún enfrenta importantes desafíos en términos de visibilidad y conservación de estas obras (Andrade, 2020). En respuesta a esta necesidad, el proyecto de diseñar y desarrollar una página web llamada "Animateca" tiene como objetivo proporcionar una plataforma accesible y efectiva para la preservación y promoción de la animación ecuatoriana.

1.2. Marco Contextual

La cultura audiovisual empezó a tomar forma el 28 de diciembre de 1895, fecha en que los hermanos Lumiere realizaron la primera proyección cinematográfica pública en el Salón Indio del Gran Café, en el número catorce del bulevar de los Capuchinos en París. Unos meses más tarde, en marzo de 1896, el físico ruso Alexandre Popov, construyó el primer radio receptor; el dos de junio del mismo año, el físico italiano, Guglielmo Marconi logró la primera transmisión de radio entre Francia y Gran Bretaña, y el mismo año -1896- nació "*The Yellow Kid*". El apareamiento y desarrollo del cine, radio y los cómics se convirtieron en las bases fundamentales de la cultura de masas hegemónica del siglo XX, coronada por la televisión, al unirse la radio y cine.

Según una entrevista realizada a Edgar Cevallos, director de Cinearte, empresa pionera de los dibujos animados en Ecuador, en el país no existen series de dibujos animados por dos razones: costo y falta de conocimiento de las técnicas para producir este género.

Al parecer, el telón de los dibujos animados en Ecuador se abrió en julio de

1964, cuando el caricaturista de Machachi, Gonzalo Orquera, comenzó a realizar animación cinematográfica en el canal 4 “La ventana de los Andes”, de propiedad de la *World Radio Missionary Fellowship* (HCJB), que pasaría a manos de Antonio Granda en 1972.

Posteriormente; luego de hablar con Fabian Vizcaino, gerente de cigarrillos “Progreso”, y junto con Carlos Semblantes uno de los camarógrafos del canal 4, aprovecho el equipo existente y realizó el primer corto publicitario de dibujos animados (1967), producido en 16mm. Rodrigos Cevallos, técnico de consola del canal, se ocupó del sonido.

Otra de las personas que decidió probar suerte en este campo es el quiteño Miguel Rivadeneira, quien se enroló con los dibujos animados a partir de 1980. Su labor empezó en la agencia de publicidad Martínez Dellydonne, donde tuvo la oportunidad de realizar un comercial para el Banco de los Andes y otro para “Cerámica Andina”; en ambos asomaban logotipos animados. Este trabajo se realizó en cine (16 mm), cuadro cuadro y en blanco negro; en una pizarra de tiza líquida se dibujaron fotografiaron las diferentes facetas de construcción del logotipo, luego se transfirieron a vídeo para la postproducción correspondiente.

Aunque suene a relato de ciencia ficción, en el Ecuador se realizan producciones animadas. La gran mayoría gira alrededor del espacio publicitario, pero gracias al esfuerzo de varios emprendedores que creen en la efectividad de la animación para construir historias y transmitir mensajes, las cosas empiezan a cambiar poco a poco.

“Muchos profesionales del medio tienen la necesidad de expresarse artísticamente y de llenar un vacío que la publicidad muchas veces no logra hacerlo”, comenta uno de los co-fundadores del Festival Internacional de Animación ANIMEC.

Si hablamos a nivel de región, en Cuenca la conservaciones sobre animación digital es muy breve y escasa, no habiendo registro de eventos públicos o particulares donde se

manifieste un interés por el ámbito de la creación de animación nacional, pero es importante reconocer en la ciudad si existen universidades o institutos que tiene una base en sus mallas curriculares de animación digital, esto es importante mencionar ya que en cualquier momento puede surgir un auge de este campo multimedia en la ciudad de Cuenca en Ecuador.

La Casa de Cultura del Azuay se define a sí mismo como, “el espacio de encuentro común, de convivencia y de ejercicio de los derechos culturales en el que se expresa la diversidad cultural y artística, la memoria social y la interculturalidad”

Podemos deducir que e sun convenio donde se exponen eventos, talleres, conferencias, etc, sobre la culturalidad y fomentación de eventos culturales como danza, lecturas, historia, tradiciones entre otros, en sus distintos auditorios particulares, a pesar de esto las únicas actividades relacionadas con la animación han sido shows de improvisación y actuación.

Desconocemos si La casa de Cultura de Azuay ha realizado un enfoque de fomentación o si ha creado espacios para visibilizar el campo de la animación digital nacional.

1.3. Marco Conceptual

El Streaming. El término *streaming* proviene del inglés stream (“chorro” o “arroyo”) y hace alusión a la transmisión ininterrumpida del contenido audiovisual. (Equipo editorial E., 2020).

La plataforma vía stream es la herramienta que puede realizar el objetivo del proyecto al momento de permitir facilitar el acceso al contenido audiovisual a un público general como una plataforma de almacenamiento para video.

Diseño Gráfico. El concepto de diseño gráfico se refiere a la integración de diversos aspectos técnicos, funcionales, tecnológicos, estéticos y de producción para crear productos gráficos efectivos (Sanchez, 2020). Algunos elementos de clave del diseño gráfico son:

- Forma, color y conceptos basados en la teoría del diseño básico (Cardoso, 2020)
- Representaciones semióticas gráficas, simbólicas, y semánticas para dar significado al diseño (Durán, 2022).
- Uso de tecnologías digitales y métodos tradicionales como papel y lápiz para comprender conceptos (Paulo de Oliveira, et al, 2020).

El diseño gráfico permite la comunicación visual mediante elementos visuales como forma, color, tipografía, etc. Esto se puede hacer de manera digital como programas de edición o manualmente como murales o lettering.

Comunicación audiovisual: La comunicación audiovisual ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, especialmente con la transición de la

radiofonía hertziana a internet. Este cambio ha permitido la interacción más cercana entre las emisoras de radio y la proyección de los contenidos en las redes sociales (Rodríguez, 2013).

La comunicación audiovisual es un campo que utiliza la combinación de elementos sonoros y visuales para transmitir mensajes de manera persuasiva y efectiva. Su capacidad para captar la atención, evocar emociones y facilitar la comprensión a través de la combinación de imágenes, sonidos y, en ocasiones, texto es lo que lo hace importante.

Diseño web. El diseño web es un área enfocada en el desarrollo de interfaces digitales, como el diseño de sitios y aplicaciones para web, para ellos los diseñadores web crear páginas utilizando lenguajes de marcado como HTML. El diseño web implica trabajo relacionado con el *layout* y diseño de páginas online, así como la producción de contenido aunque generalmente se aplica a la generación de páginas web (Díaz, 2021).

El diseño web es el campo más avanzado del diseño gráfico y está creciendo rápidamente debido a que nuestro mundo está lleno de herramientas digitales y es cada vez más sencillo acceder a ellas en Internet.

Usabilidad de usuario (UX). La usabilidad y la experiencia de usuario son conceptos clave en el diseño y desarrollo de sistemas informáticos, incluyendo software

para dispositivos móviles, plataformas educativas y sitios web (Tejedor, 2015).

La usabilidad de usuario nos permite estudiar cómo las personas interactúan con una aplicación o página web, lo que nos permite corregir y mejorar su interacción con el programa.

HTML. Es un lenguaje de programación (*Hypertext Markup Languages*) un lenguaje artificial que mediante la codificación de distintos caracteres permite a los ordenadores leer y desarrollar instrucciones específicas que serán ejecutadas en *apps* y páginas web, todo dentro de la internet. Es decir, HTML es un lenguaje de programación o un idioma que la máquina puede entender e interpretar para desarrollar acciones y así dar una respuesta a una interacción (“Diseño básico de páginas web en HTML”, 2009, p.12).

El html es fundamental para comenzar con el desarrollo de una página web, en este proceso de desarrolla el contenido que tendrá el proyecto final que será presentado al publico.

CSS. “Cascading Style Sheet” (Hojas de estilo de cascada), es el formato que se recomienda para el diseño de interacciones y funciones de una página web, escrita en formato HTML. El uso de este estándar Web, nos ahorra tiempo, da consistencia y nos facilita en gran medida la escritura en código de páginas web (Durango, 2015, p.11).

El CSS es el complemento del HTML ya que permite ordenar fracciones de la información adquirida en diferentes cajas dentro de la web y darle funciones dentro de esta.

Teoría del color. La teoría del color es un campo de estudio que analiza la percepción de los colores y cómo estos generan sensaciones, percepciones y comportamientos diferentes en cada ser humano (Arias, 2015). Mientras que Rodriguez (2020), mencionan algunas aplicaciones de esta teoría incluyen:

- Mejora la comprensión lectora y el seguimiento de instrucciones en niños de primaria, utilizando colores como herramienta lúdica.
- Enseñar la teoría del color en cursos de cine y televisión, siguiendo un enfoque de aprendizaje por descubrimiento inspirado en Jerome Bruner.
- Desarrollar aplicaciones web front-end adaptables a diferentes dispositivos (responsive web design), aplicando principios de la teoría del color para mejorar la experiencia de usuario.
- Mejora la atención visual en el estudio de secundaria.

La teoría del color nos permite guiar visualmente al usuario a que se identifique con un contenido que nosotros como diseñadores gráficos estemos interesados, permite emitir al espectador las sensaciones y emociones necesarias para el consumo o utilización de un producto o servicio de manera digital.

Modelo de color RGB. El modelo RGB, *Red - Green - Blue* (Rojo, verde y azul), es un sistema de síntesis aditiva en donde la luz emitida por una fuente es codificada. Este sistema son captados y transmitidos por el ojo humano capta los colores a través de los conos. El modelo de color RGB se utiliza con frecuencia en monitores, proyectores y televisores (Castelo, et al., 2015).

El modelo RGB en el color es perfecto para contenido audiovisuales o digitales nos permite mostrarle al espectador el material en alta definición dentro de una pantalla y atraer su atención a este.

Psicología del color. Los creativos y diseñadores están constantemente en la búsqueda de nuevos medios y técnicas para dar a sus obras una mayor fuerza e impacto desde el surgimiento de la comunicación visual. Dentro de una variedad de medios y técnicas, como la composición, la semiótica, los pesos visuales y el manejo de estilos tipográficos, el que con

frecuencia se considera que el más importante es el uso del color y la amplia gama de expresiones que este puede dar a las piezas (Velázquez, et al., 2021).

La psicología del color está fuertemente ligada a las emociones y la percepción de los tonos, hacer que los usuarios se sientan cómodos en un espacio o con un servicio es fundamental cuando hablamos de productos hechos por diseñadores gráficos.

Tipografía. Para Ruari (1993), “la tipografía es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa. Comprende, pues, la realización de libros, revistas, periódicos, folletos, opúsculos, posters, anuncios, rótulos, cualquier cosa impresa en suma que se comunica a los demás mediante palabras”.

La tipografía permite la comunicación redactora, esta debe cumplir tres funciones principales: ser legible, legible y adecuada.

Fuentes Tipográficas. Pepe Gabriel (2015) plantea que, “toda tipografía expresa, por medio de su morfología externa, un mensaje particular. Podemos decir, por lo tanto, que el tipo comunica a través de su apariencia”.

Es común, que en la práctica del diseño, que la carga semántica o el mensaje de una fuente tipográfica es estándar, concuerde en un gran porcentaje con lo que pretende comunicar desde el proyecto.

1.4. Brief

El propósito principal de Animateca es desarrollar una plataforma en línea que facilite la conservación y difusión del material audiovisual animado creado en Ecuador. El objetivo de este proyecto es abordar la falta de visibilidad y accesibilidad del material animado ecuatoriano al mismo tiempo que facilita su conservación y difusión a nivel nacional e internacional. Animateca tiene como objetivo convertirse en un referente en la industria de la animación en el país mediante el uso de tecnologías modernas y un diseño centrado en el usuario.

Cliente:

Pixandes, estudio de animación y animateca, Cinemateca Nacional del Ecuador y La casa de la Cultura del Azuay

Objetivos del Proyecto

- **Preservación del Contenido Audiovisual Animado:** Crear un repositorio digital seguro que almacene y proteja las obras animadas ecuatorianas, garantizando su disponibilidad a largo plazo.
- **Promoción y Difusión:** Utilizar estrategias de marketing digital y SEO para aumentar la visibilidad de las producciones animadas ecuatorianas, alcanzando audiencias locales e internacionales.

- **Accesibilidad y Usabilidad:** Crear una plataforma fácil de usar y fácil de usar que permita a los usuarios encontrar, ver y compartir contenido de manera simple y efectiva.

- **Fomento de la Comunidad:** Facilitar la interacción y colaboración entre los creadores de contenido, los espectadores y otros actores del sector audiovisual.

1.5. Homólogos

Para sus homólogos se buscaron ejemplares digitales de páginas web de streaming algunos son conocidos como lo puede ser Disney o Netflix, pero, buscando ejemplares dentro de latinoamérica se usaron como Retina Latina.

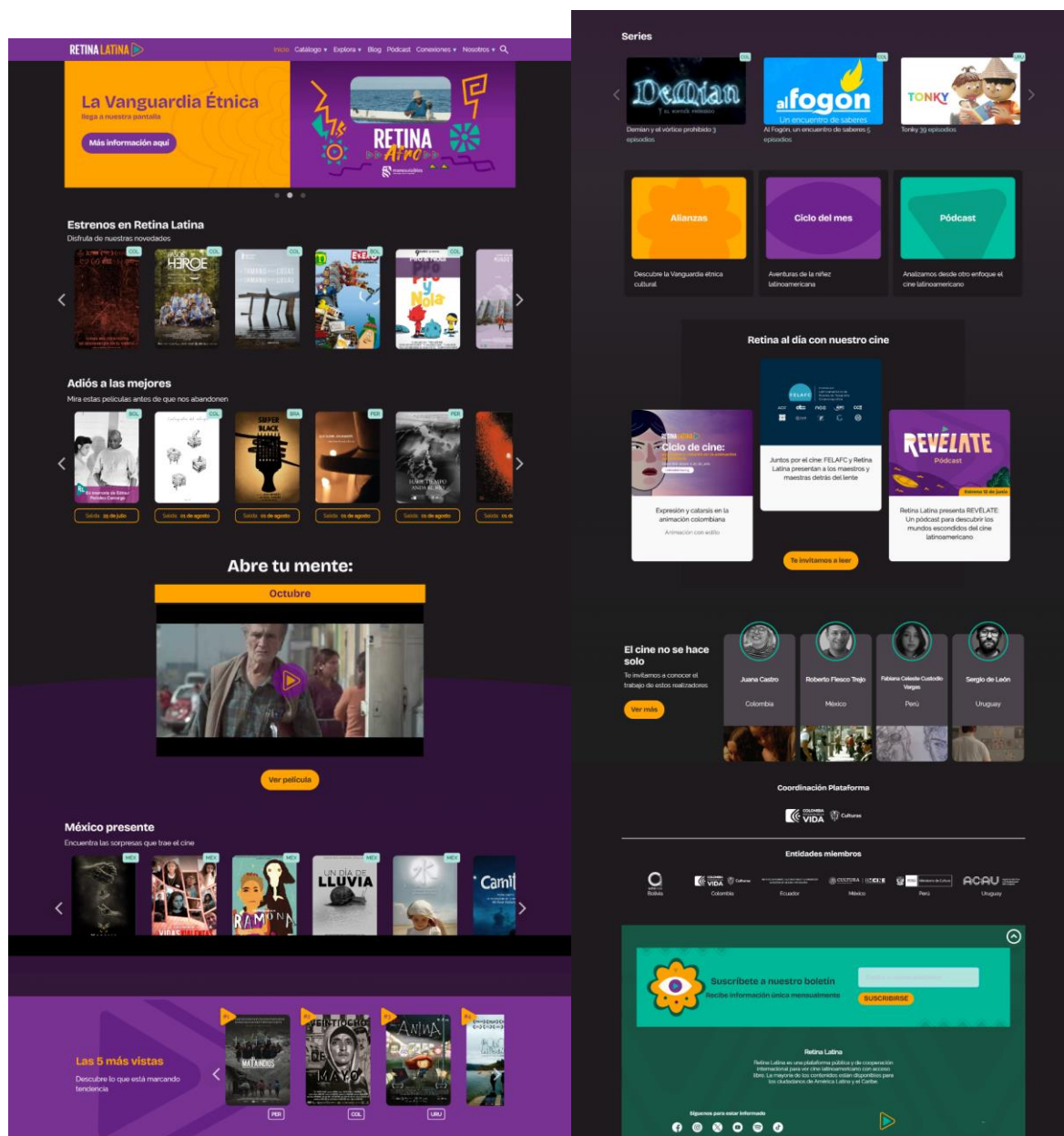


Imagen 1: Captura de la página web homólogo RetinaLatina.com.

También se usaron como homólogos páginas de streaming nacionales, páginas web como Cholo+ y la Cinemateca Nacional del Ecuador.

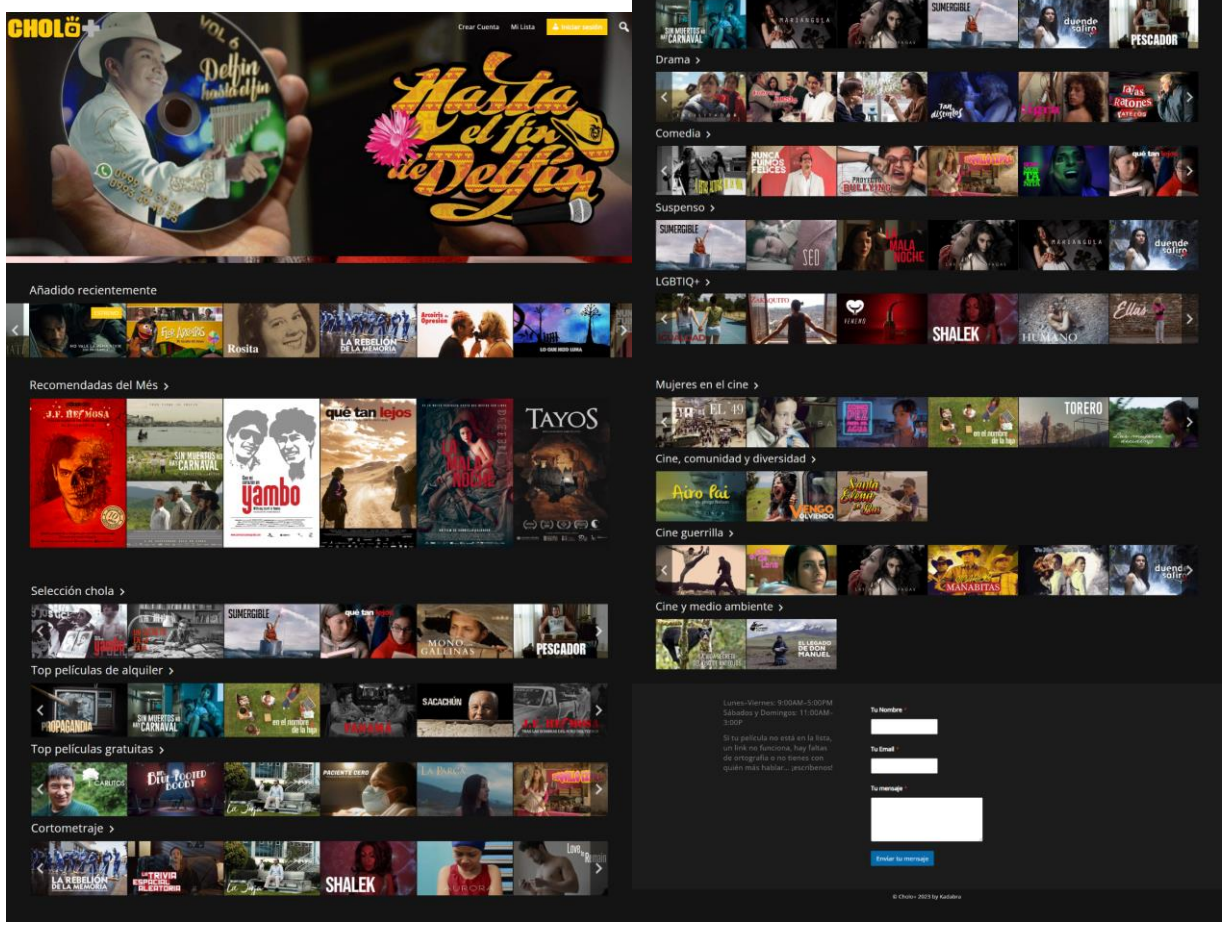


Imagen 2: Captura de la página web homologo Choloplus.com.

[INICIO](#)
[CARTELERA](#)
[¿QUÉ NOS SOMOS?](#)
[ARCHIVO](#)
[PUBLICACIONES](#)
[EVELINA](#)
[APEX](#)
[NOTICIAS](#)
[CONTACTÁNDOSE](#)

CINEMATECA NACIONAL DEL ECUADOR

- EVELINA**
 CRONOLOGÍA DE LA MEMORIA AUDIOVISUAL DEL ECUADOR
- ARCHIVO**
 EXPLORA EL CATÁLOGO DE LA CINEMATECA NACIONAL
- CARTELERA**
 CONSULTA LAS FUNCIONES QUE TENEMOS PREPARADAS PARA ESTE MES

↓

CARTELERA

JUL 17 18:00 GMT
 MUESTRA DE CINE GEEK: GHOST IN THE SHELL

JUL 17 18:00 GMT
 MUESTRA DE CINE GEEK: BLADE RUNNER

JUL 18 18:00 GMT
 MUESTRA DE CINE GEEK: VIDEODROME

JUL 18 18:00 GMT
 MUESTRA DE CINE GEEK: THE MATRIX

[VER CALENDARIO](#)

ACCEDER AL ARCHIVO AUDIOVISUAL EN NUESTRO CANAL DE YOUTUBE

CATÁLOGO

Descubre los archivos catalogados que resguarda la Cinemateca Nacional del Ecuador. Conservamos los filmes en 8, 16, 35, 9.5, 16 y 25mm y en formatos de vídeo Betamax, VHS, U-Matic, VHS, DVD, HDV y DVCAM. También cuidamos y catalogamos un fondo documental de más de 10.000 ítems entre guiones, fotografías, afiches y libros.

[IR AL CATÁLOGO](#)

Casa de la Cultura Ecuatoriana
 Herógenes Carrón
 Av. 6 de Diciembre N° 16-224 y Av. Patria
 Quito - Ecuador
secretariacinematecanacional@gmail.com
 02 2902772 - 02 2223294 - 02 2223092
 Ems: 156 / 112 / 133 (horario) 206 (fuera de hora)
 815 / 125 / 127 (servicio público y archivo)

Participaciones: \$ 14.000

AMIGOS

fiat
CLAM

Imagen 3: Captura 1 de la página web homóloga Cinemateca Nacional Del Ecuador.com.

Capítulo II

2. Metodologías

2.1. Metodología de investigación

Una metodología de investigación sólida que combine enfoques cualitativos y cuantitativos es necesaria para diseñar y desarrollar Animateca, una plataforma web destinada a preservar y promover el contenido audiovisual animado ecuatoriano. Esta metodología mixta ayuda a comprender el fenómeno de manera integral, lo que garantiza que el diseño de la plataforma satisfaga las necesidades y expectativas de los usuarios. El proyecto utiliza ambas al momento de realizar los cuestionarios que se realizaron en el evento charla con animadores nacionales, “Aportando a la animación ecuatoriana” que serán presentadas en la sección de empatizar de la metodología de proyecto design thinking.

Instrumentos de Investigación

Los instrumentos que se utilizaron para la realización de esta investigación fue la observación tanto directa como indirecta, en la parte directa, donde se buscó información sobre cómo opera la industria de la animación en el Ecuador mediante el evento “Aportando a la animación ecuatoriana” interpuestas a los ponentes de las charlas Joseph Game y Andres Aguilar animadores y productores nacionales.

Y para la observación indirecta se realizan comparaciones entre la industria de animación nacional con la extranjera y como es de difícil para un país que no exporta mucha animación al extranjero resaltar en este campo.

Se emplearon métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión integral de las necesidades y expectativas de los usuarios.

Métodos cualitativos:

- Se realizaron entrevistas a personas creadoras de contenido, buscamos sus opiniones y perspectivas sobre el campo de investigación.
- Se llevaron a cabo conversaciones con diferentes segmentos de usuarios para identificar características comunes y observaciones indirectas.

Métodos cuantitativos:

- Se diseñaron encuestas de recopilación de datos para determinar preferencias y comportamientos de personas ajenas al ámbito de la animación para saber cómo es su interacción con este contenido.
- Se realizaron pruebas de usabilidad en usuarios con prototipos de la página web para conocer y evaluar y corregir la experiencia de usuario.

A continuación se mostrarán las preguntas realizadas a los asistentes:

1. ¿Suele consumir contenido animado producido en Ecuador con regularidad?

¿Considera importante establecer nuevos espacios para promover la animación digital en Ecuador?

8 respuestas

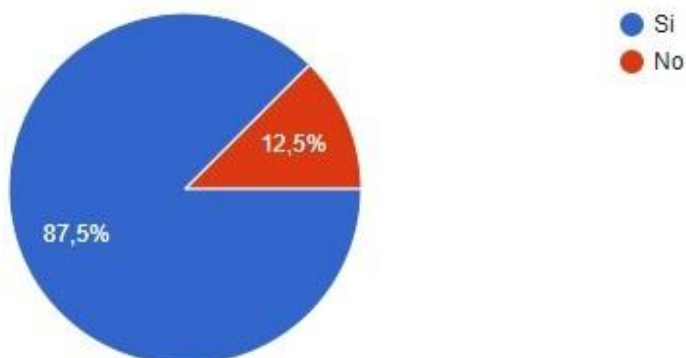


Figura 1: Cuestionario charla "aportando a la animación ecuatoriana" pregunta 1.

2. ¿Qué tipo de contenido de animación suele consumir con mayor frecuencia?

¿Qué tipo de contenido de animación suele consumir con mayor frecuencia?

8 respuestas

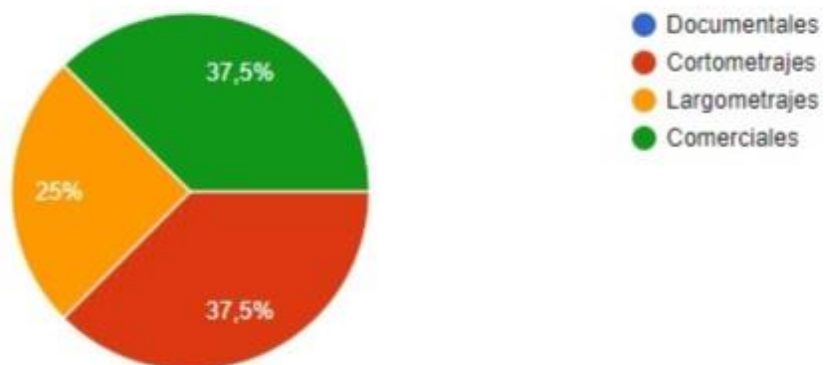


Figura 2: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 2.

3. ¿Busca contenido multimedia animado producido en Ecuador en plataformas en línea?

¿Busca contenido multimedia animado producido en Ecuador en plataformas en línea?

8 respuestas

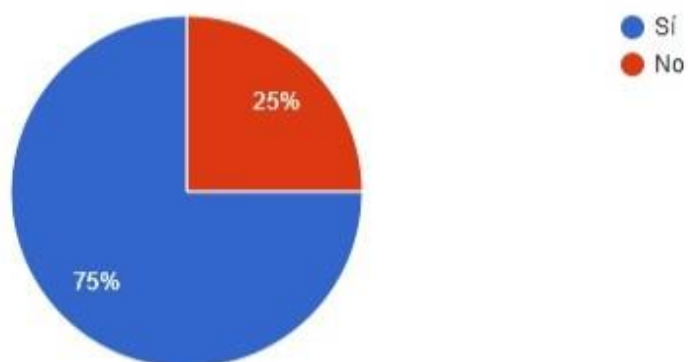


Figura 3: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 3.

4. ¿Con qué frecuencia participas en eventos relacionados con la animación digital, ya sea de manera presencial o virtual?

¿Con qué frecuencia participas en eventos relacionados con la animación digital, ya sea de manera presencial o virtual?

8 respuestas

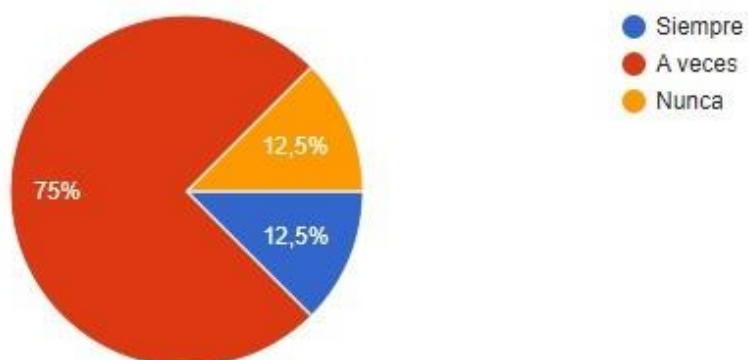


Figura 4: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 4.

5. ¿Qué tan fácil considera que es acceder al contenido animado nacional en Ecuador?

¿Qué tan fácil considera que es acceder al contenido animado nacional en Ecuador?

8 respuestas

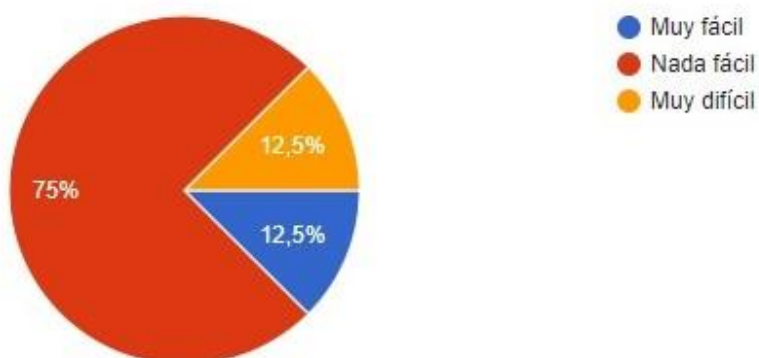


Figura 5: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 5.

6. ¿Qué importancia tiene la preservación y promoción del contenido animado nacional?

¿Qué importancia tiene la preservación y promoción del contenido animado nacional?

7 respuestas



Figura 6: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 6.

7. ¿Cuál es tu percepción sobre la calidad de las producciones de animación hechas en Ecuador en comparación con producciones extranjeras?

¿Cuál es tu percepción sobre la calidad de las producciones de animación hechas en Ecuador en comparación con producciones extranjeras?

8 respuestas

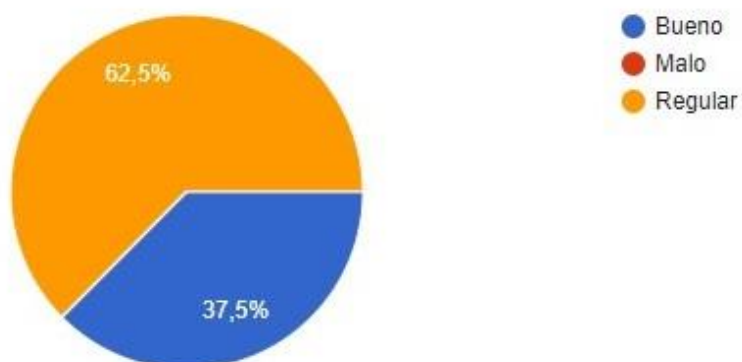


Figura 7: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 7.

8. ¿Crees que hay suficiente apoyo gubernamental y/o independiente disponibles para los animadores en Ecuador?

¿Crees que hay suficiente apoyo gubernamental y/o independiente disponibles para los animadores en Ecuador?

8 respuestas

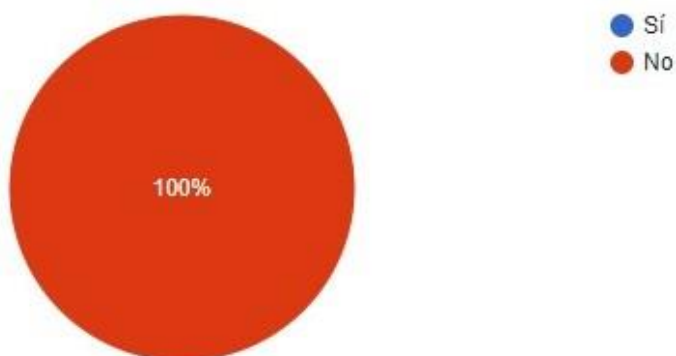


Figura 8: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 8.

9. ¿Cuál es su opinión sobre la recepción del público ecuatoriano hacia las producciones de animación nacional?

¿Cuál es su opinión sobre la recepción del público ecuatoriano hacia las producciones de animación nacional?

8 respuestas

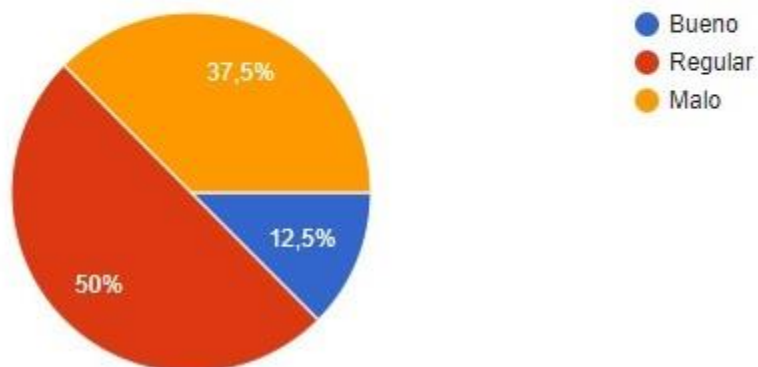


Figura 9: Cuestionario charla "aportando a la animación ecuatoriana" pregunta 9.

10. ¿Considera importante establecer nuevos espacios para promover la animación digital en Ecuador?

¿Considera importante establecer nuevos espacios para promover la animación digital en Ecuador?

8 respuestas

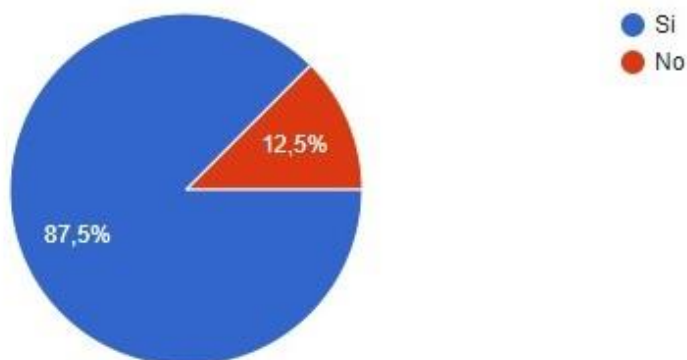


Figura 10: Cuestionario charla “aportando a la animación ecuatoriana” pregunta 10.

Análisis e interpretación de resultados

Después de estas charlas, se analizó por parte de los ponentes sobre cómo funciona y opera la industria de la animación nacional para comenzar con el desarrollo del proyecto, donde se llegó a una concepción en donde, si bien la animación ecuatoriana ha tenido diferentes apoyo a lo largo de su historia está aún no ha alcanzado esta visibilidad necesaria para ser una exponente de nuestra cultura e identidad. Mientras que el análisis de las preguntas que se formularon fueron las siguientes:

El 87,5% de los asistentes del evento considera que es importante establecer nuevos espacios para la promoción de la animación ecuatoriana mientras que un 12,5 % considera que no

(Figura 1).

De los asistentes del evento, el 25% consume más contenido animado de largometrajes, el 37,5% consume comerciales animados del mismo porcentaje y el 37,5% consume contenido animado en cortometrajes (Figura 2).

De los encuestados el 75% mencionan buscar contenido animado ecuatoriano en plataformas en línea mientras el 25% no lo hace (Figura 3).

Para los presentes del evento se entiende que el 75% a veces participa en eventos sobre animación digital, mientras que solo el 12,5% de estos siempre participa al igual de los que no lo hacen (Figura 4).

Para la siguiente resolución se preguntó sobre la facilidad al momento de encontrar contenido animado ecuatoriano a los que el 75% respondió que no es nada fácil, mientras que para el 12,5% menciona que se le hace muy fácil y el 12,5% lo considera algo muy difícil (Figura 5).

Para el 100% de los encuestados que asistieron al evento virtual considera que es importante la conservación y la fomentación del contenido audiovisual animado ecuatoriano (Figura 6).

El 62,5% de los encuestados considera regular la calidad de las producciones animadas nacionales en comparación con otros países, mientras que el 37,5% lo considera de calidad buena (Figura 7).

De los encuestados el 100% concuerda que no hay suficiente apoyo por parte de entidades gubernamentales e independientes para la industria de animación ecuatoriana (Figura 8).

Para los asistentes el 50% considera Regular la percepción del público nacional hacia las producciones animadas ecuatorianas, mientras que un 37,5% lo considera malo, a comparación del 12,5% que lo considera bueno (figuran 9).

De los resultados el 87,5% de los asistentes considera que es importante establecer nuevos espacios para promover la animación nacional a comparación del 12,5% que menciona que no (figura 10).

2.2. Metodología del Trabajo de Diseño

Design thinking

El proyecto de diseño y desarrollo de Animateca, una página web de video que tiene como objetivo preservar y promover el contenido audiovisual animado en Ecuador, se basa en la metodología de investigación Design Thinking. Esta metodología es particularmente adecuada para proyectos que buscan solucionar problemas complejos mediante el diseño creativo y colaborativo. Es ampliamente reconocida por su enfoque

centrado en el usuario y su capacidad para fomentar la innovación (Brown, 2008). El siguiente es un resumen de cómo se aplicará el Design Thinking en cada paso del proceso de desarrollo de Animateca.

CAPÍTULO III

3. Propuesta de Investigación

3.1. Fase de desarrollo

Tomando como referencia las fases que propone Design Thinking el trabajo ha sido desarrollado en base a las siguientes fases:

3.1. Empatización

Comprender a los usuarios finales de Animateca, incluidos los creadores de contenido animado, los espectadores y otros actores importantes del ecosistema audiovisual ecuatoriano, es la primera fase del pensamiento de diseño. Para lograrlo, se utilizarán encuestas, grupos focales y entrevistas en profundidad (Díaz & Rodríguez, 2019). Estas técnicas brindarán una base sólida para el diseño centrado en el usuario al recopilar datos cualitativos sobre las necesidades, deseos y frustraciones de los usuarios.

3.2. Definición

Según Gutiérrez (2017), la fase de definir combinará los hallazgos de la fase de empatía para identificar los problemas y las oportunidades importantes que Animateca debe abordar. La creación de personas (arquetipos de usuarios) y la determinación de los "puntos de dolor" que experimentan los usuarios actuales de contenido animado ecuatoriano están incluidos en esta fase. La falta de acceso rápido y gratuito a contenido de alta calidad podría ser un problema identificado, mientras que la creación de una comunidad en línea que conecte a creadores y espectadores podría ser una oportunidad.

3.4. Ideación

La creación de una variedad de soluciones potenciales es parte de la fase de idear. Para promover la creación de ideas innovadoras, se llevarán a cabo talleres creativos y sesiones de brainstorming con la participación de desarrolladores, diseñadores y usuarios importantes (Moreno, 2018).

Para definir la idea de la página web y su contenido, se creó un mapa mental de sus funciones, su estructura, orden y categorías de contenido. Esto se hizo para hacer que la página sea fácil de usar para los usuarios y para su próximo testeo.

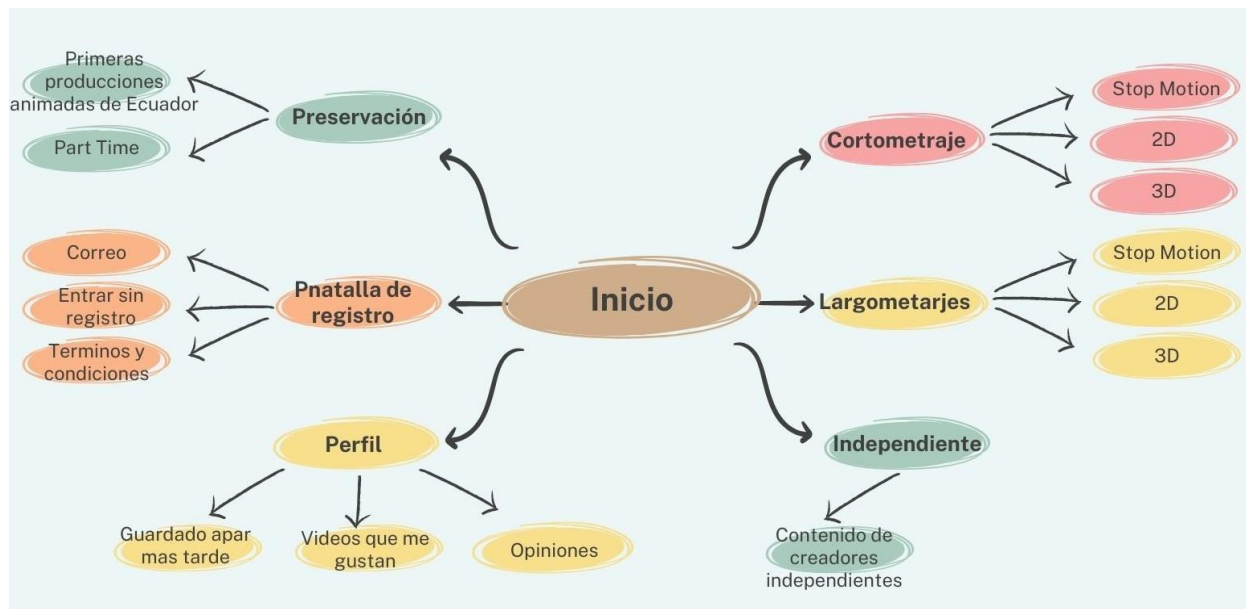


Figura 11: Mapping de la página web

3.5. Creación de Prototipo

Para crear el producto final del proyecto, se crearon dos prototipos, uno de baja fidelidad y otro de alta fidelidad, cada uno se ajustó a sus observaciones para mejorar la resolución del producto final.

Se crearon dibujos a mano para el prototipo de baja fidelidad que incluían las funciones básicas del prototipo, como las cajas de contenedores, las pantallas, las ubicaciones de los botones y los enlaces, así como una idea de cómo funcionan las otras funciones, como el registro de correo electrónico, los términos y las condiciones y el apartado de donaciones.

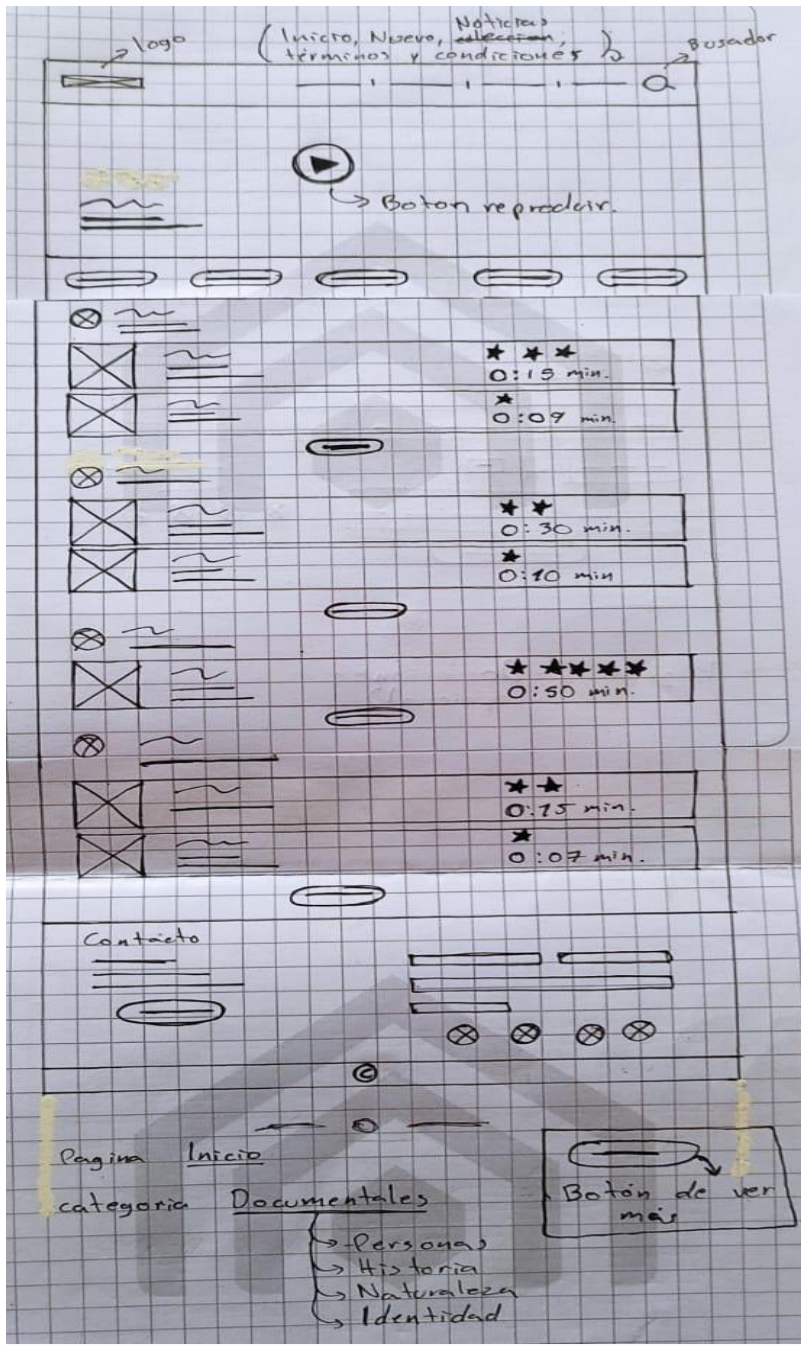


Imagen 5: Prototipo landing page de la página web 1.

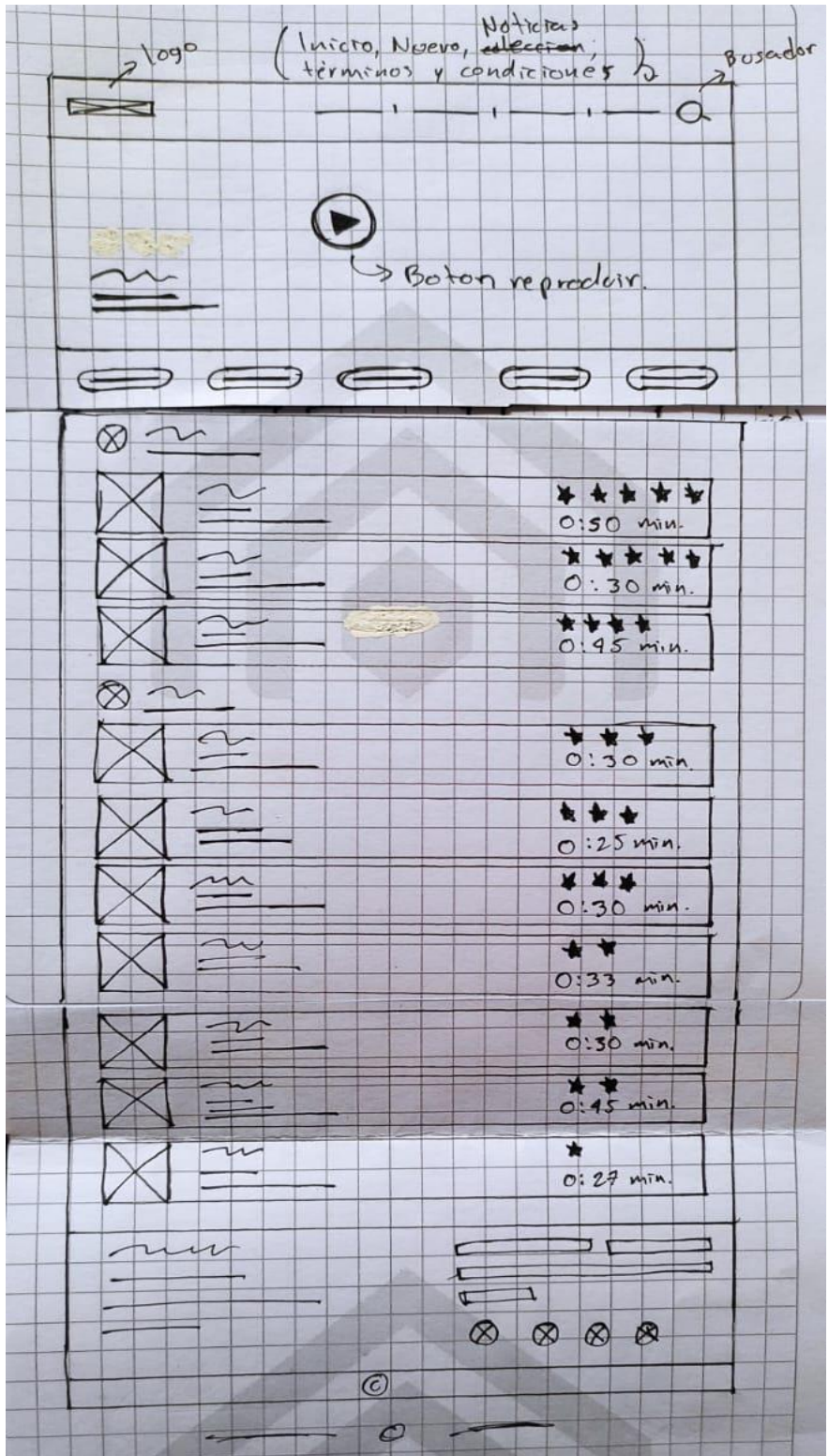


Imagen 6: Prototipo landing page de la página web 2.

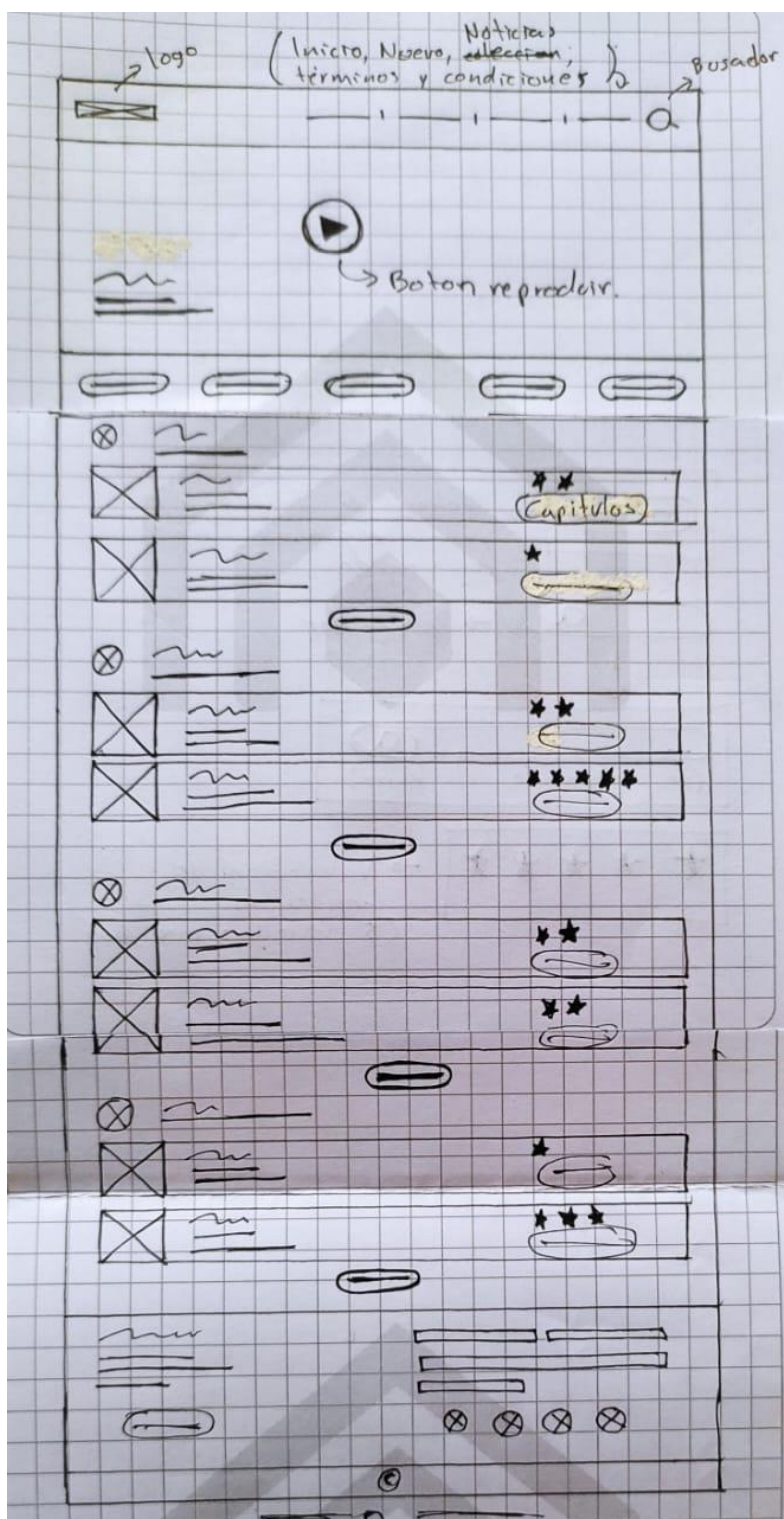


Imagen 7: Prototipo landing page de la página web 3.

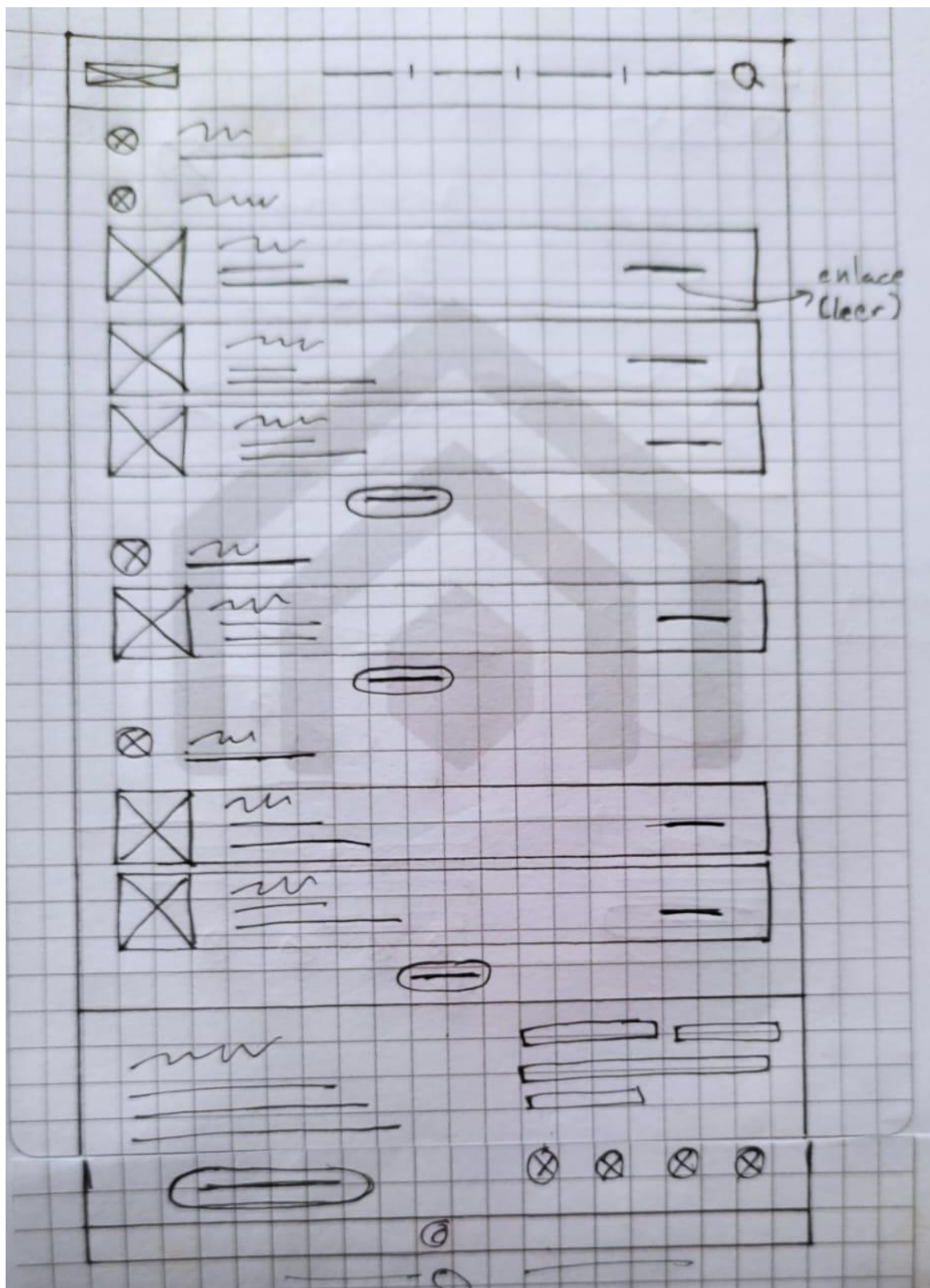


Imagen 8: Prototipo página "preservación" de la página web.

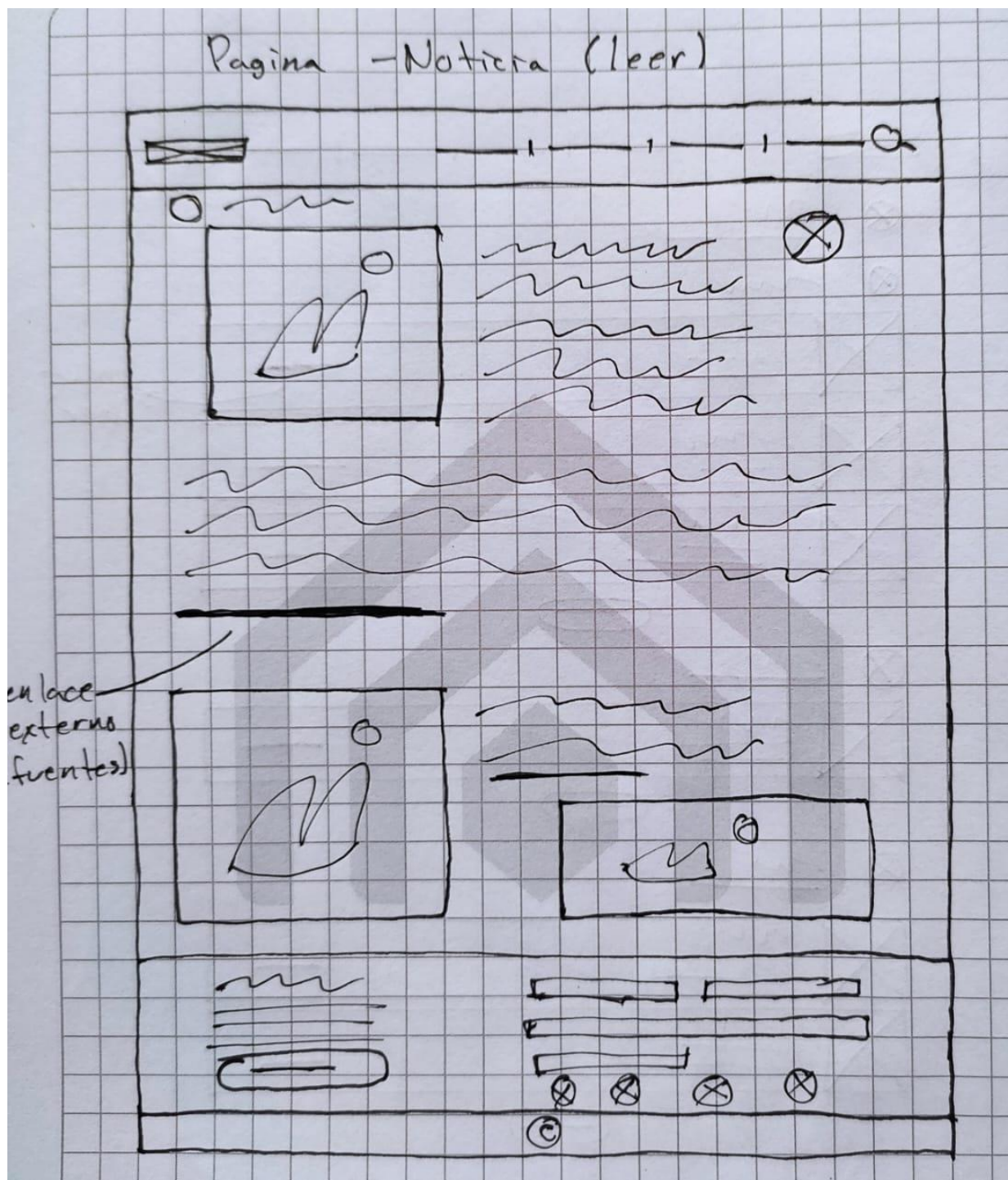


Imagen 9: Prototipo página “Noticias” de la página web (descartada).

Página Principal - Terminas y condiciones

↳ Derechos de autoría.

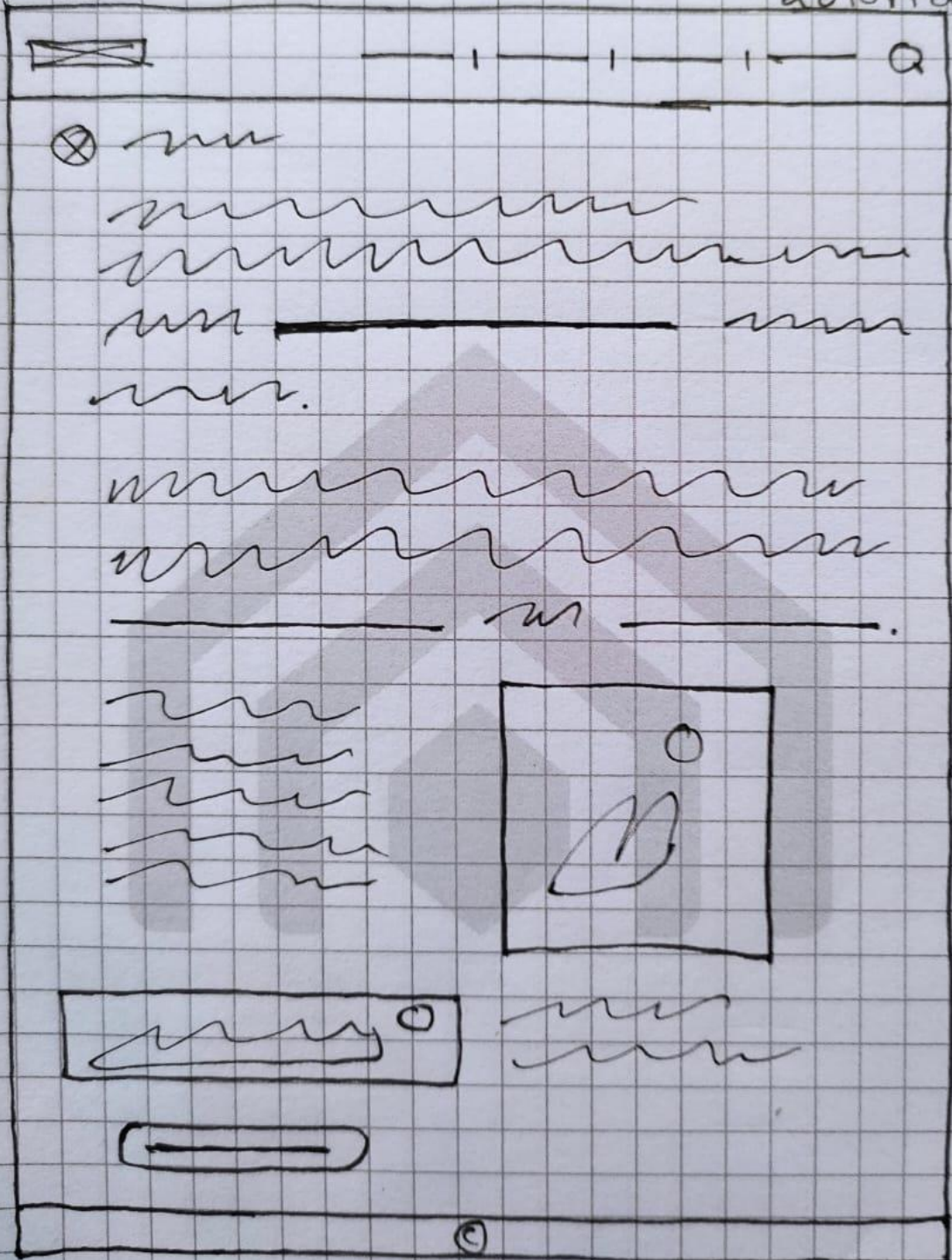


Imagen 10: Prototipo página "Términos y Condiciones" de la página web.

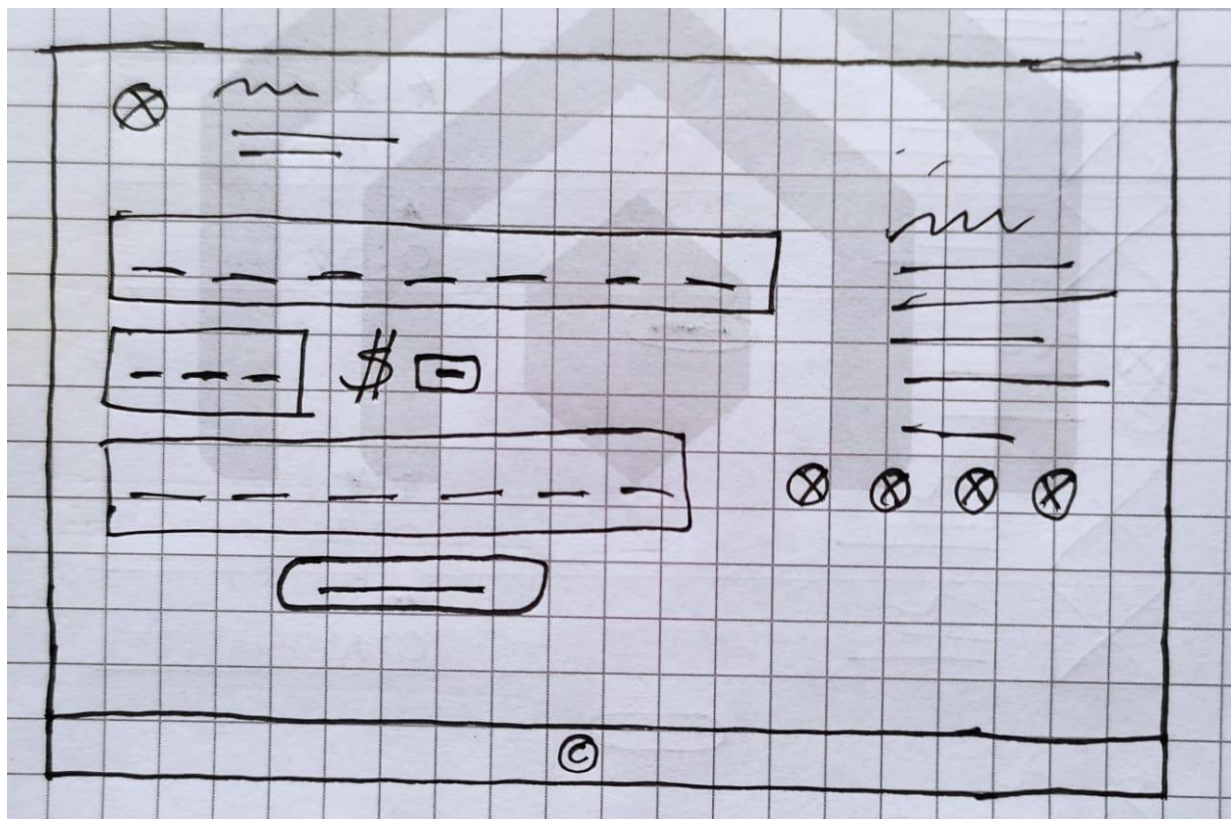


Imagen 11: Prototipo página "donaciones" de la página web.

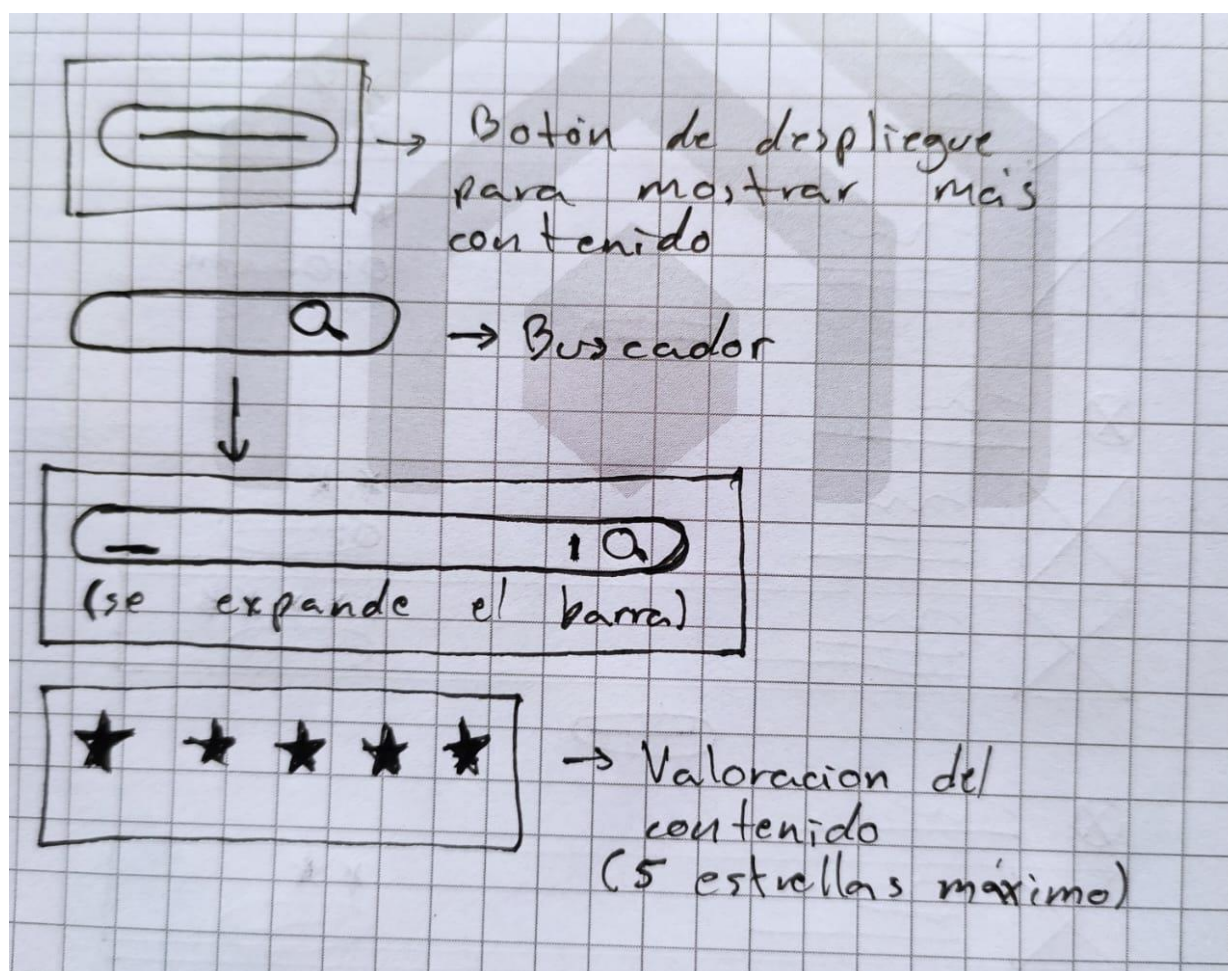


Imagen 12: Prototipo página botones y enlaces de la página web.

Los prototipos de alta definiciones fueron secciones donde pasamos del boceto a un diseño digital principal con las herramientas de Illustrator se logró definir las dimensiones de la página web así como la definición de los colores, la tipografía, la iconografía y los recursos visuales.

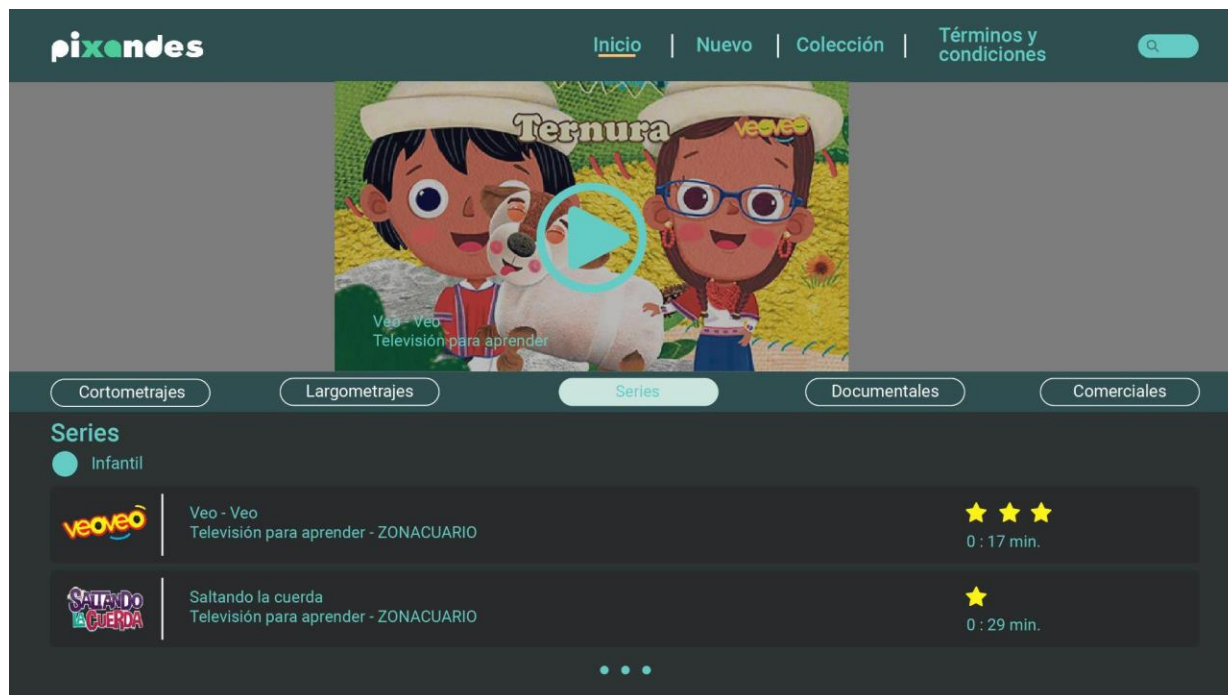


Imagen 13: Prototipo de alta fidelidad de la página web, landing page.

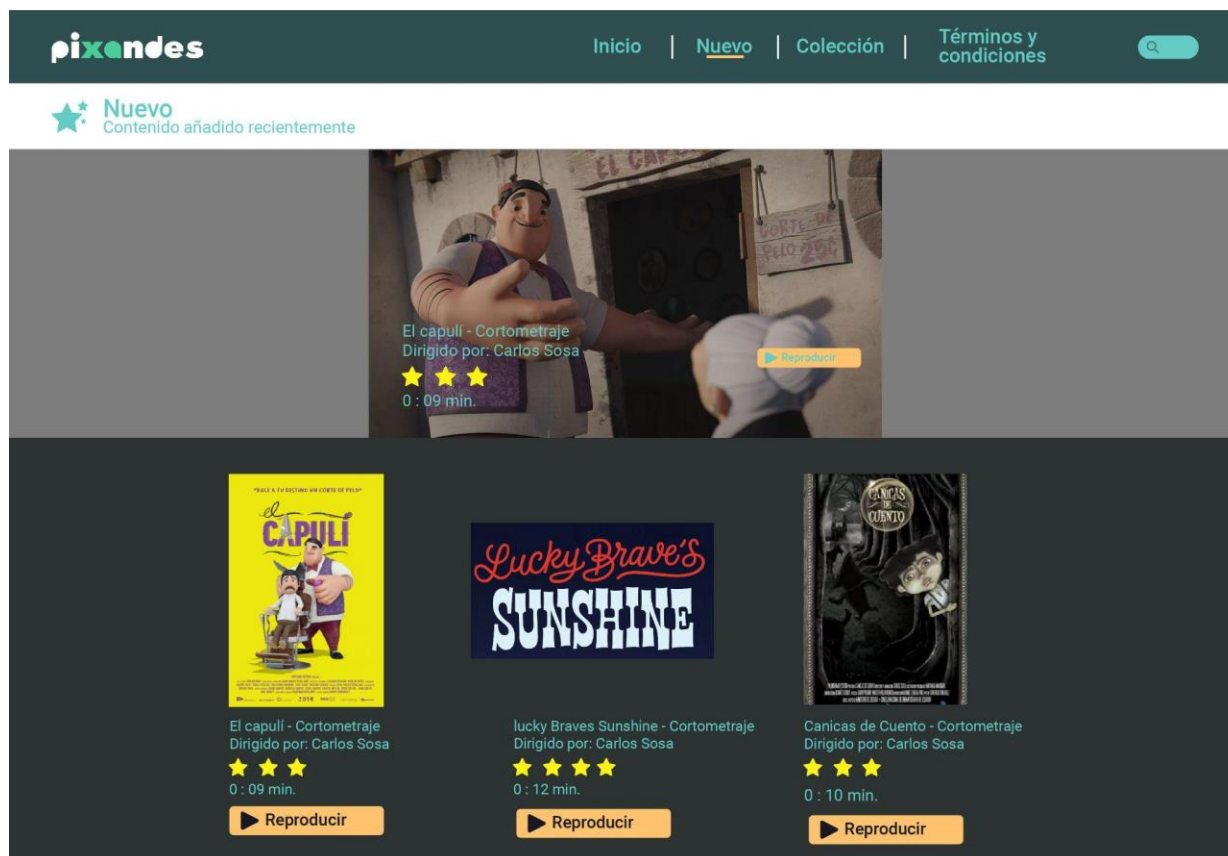


Imagen 14: Prototipos de alta fidelidad de la página web, “nuevo”.

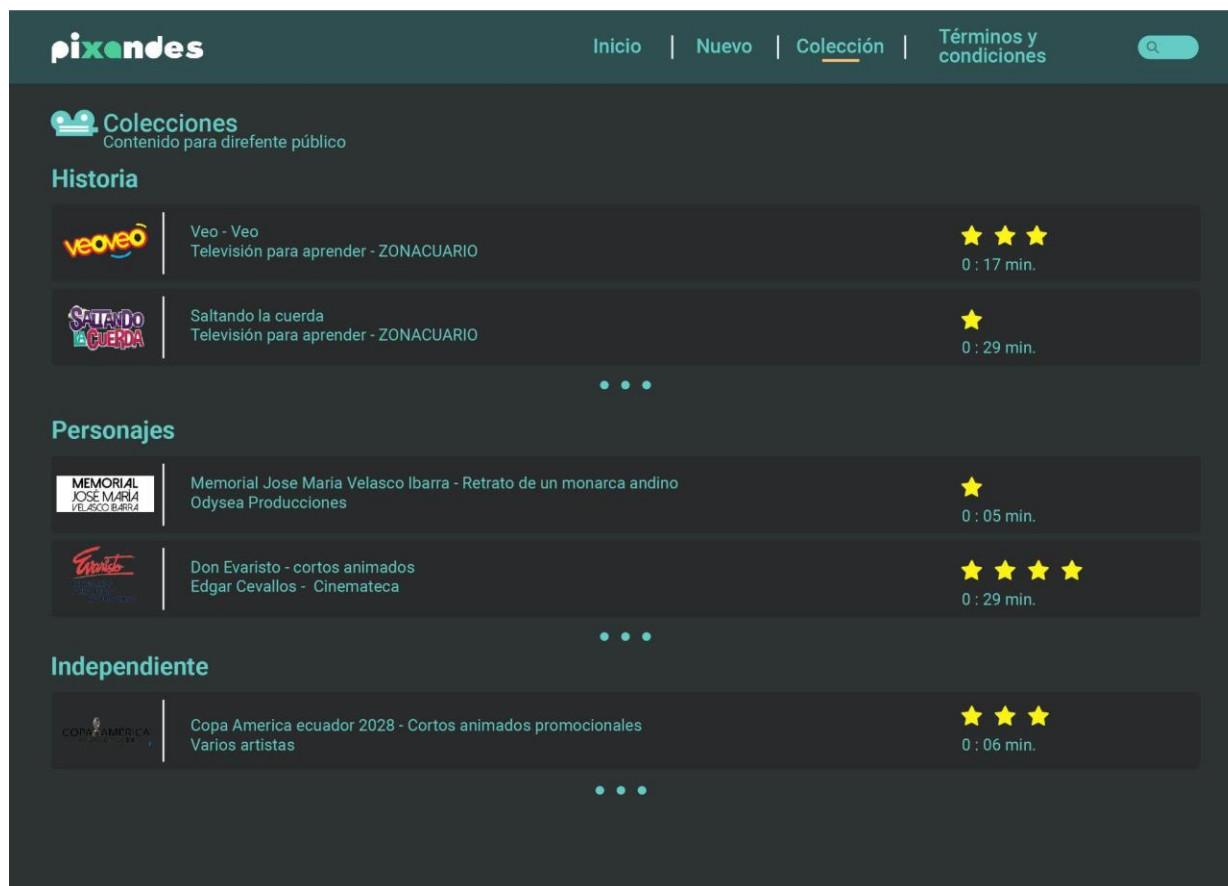


Imagen 15: Prototipos de alta fidelidad de la página web, “colecciones”.

Paleta de color



Tipografías

Roboto Regular
 Roboto Medium
 Roboto Bold

Iconografía



Imagen 16: Prototipo del color, tipografía e iconografía seleccionada de la página web.

Después de obtener las referencias en alta y baja fidelidad de la Cinemateca Nacional del Ecuador, se creó un prototipo real de la página con todas sus características definidas por las correcciones de los prototipos anteriores. Para ello, se utilizó la herramienta de Figma para crear un acabado realista que simula la página en tiempo real.

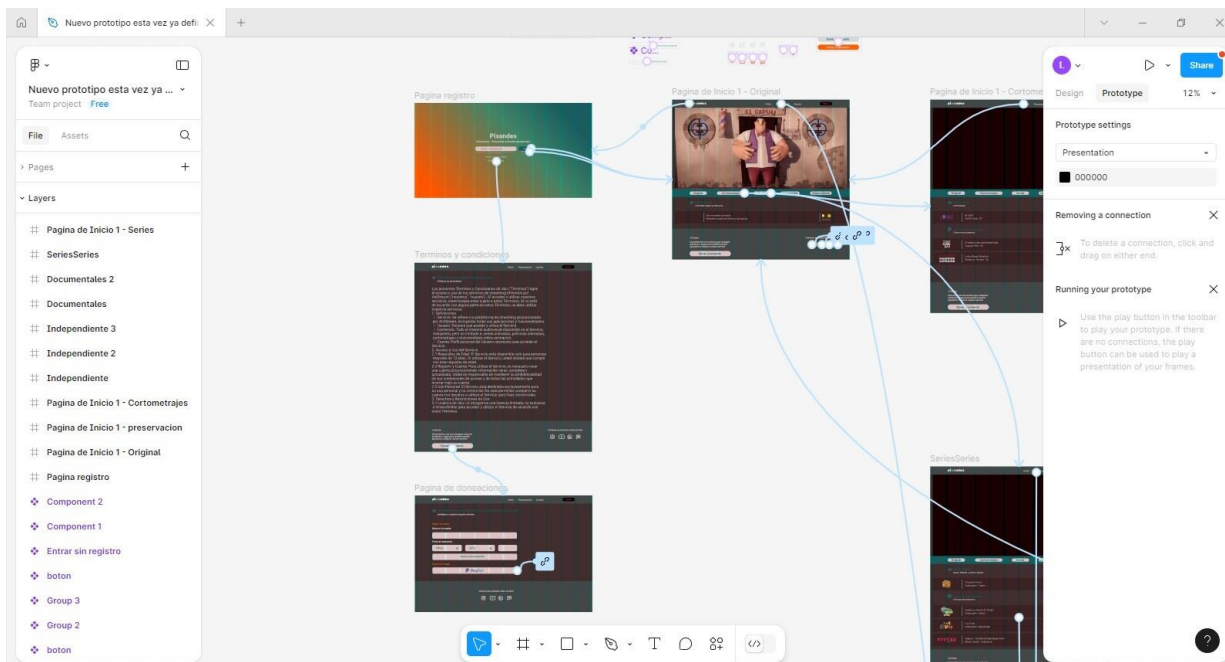


Imagen 17: Captura de pantalla prototipo en Figma 1 de la página web.

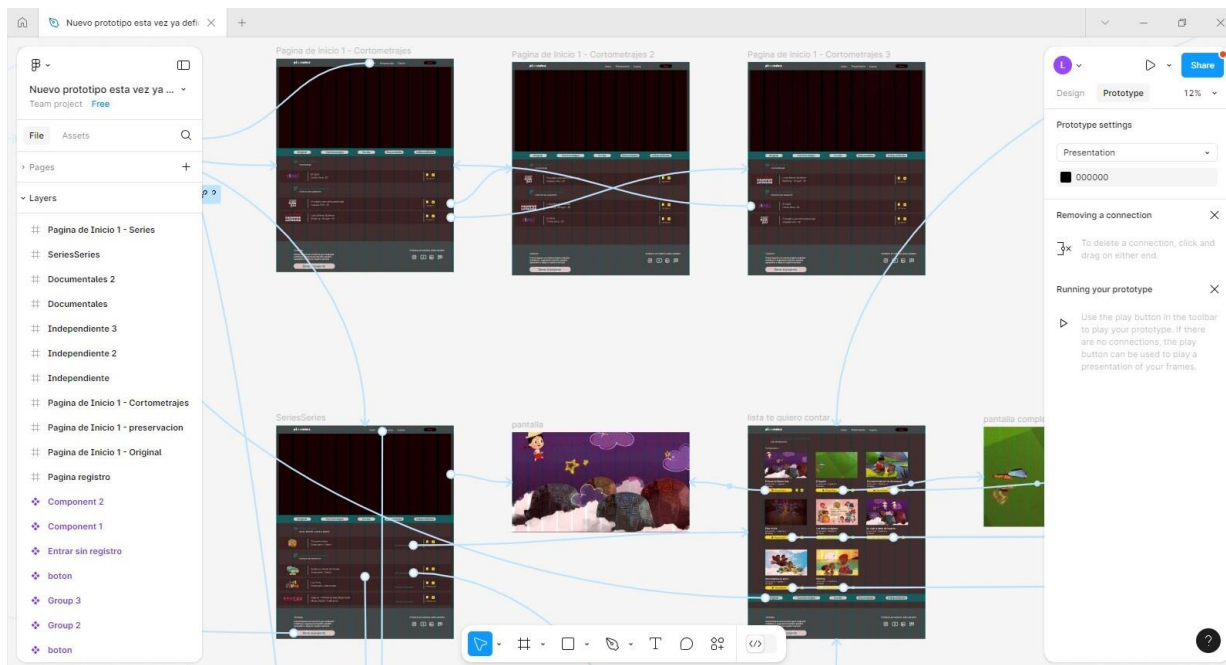


Imagen 18: Captura de pantalla prototipo en Figma 2 de la página web.

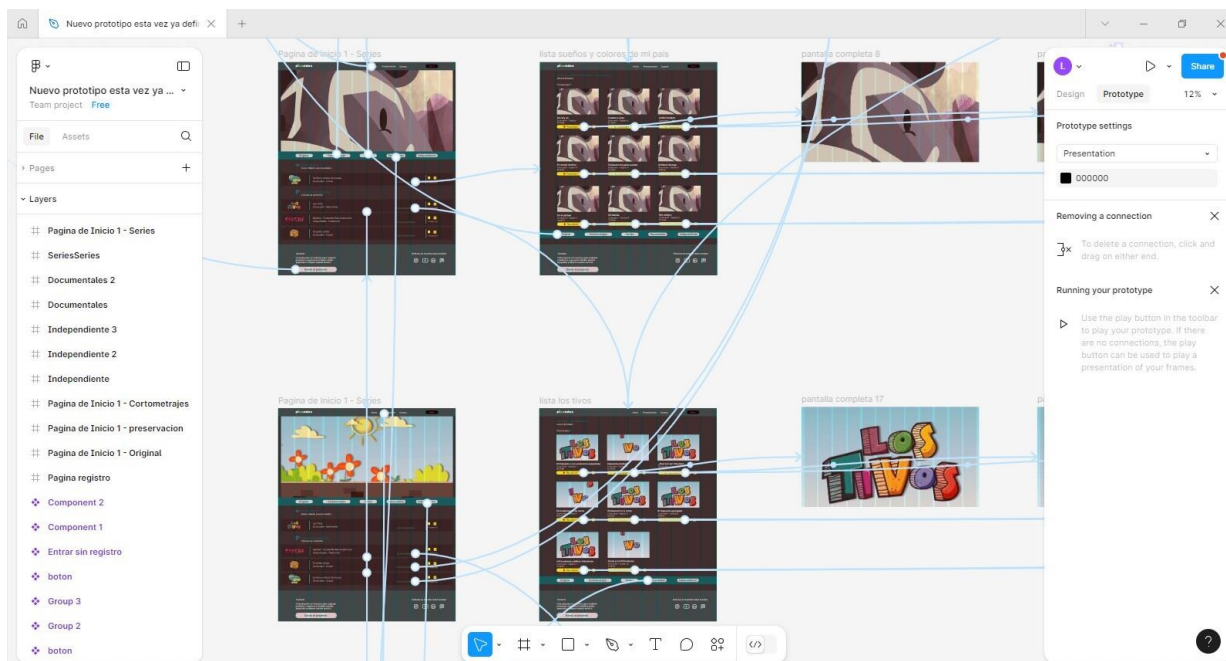


Imagen 19: Captura de pantalla prototipo en Figma 3 de la página web.

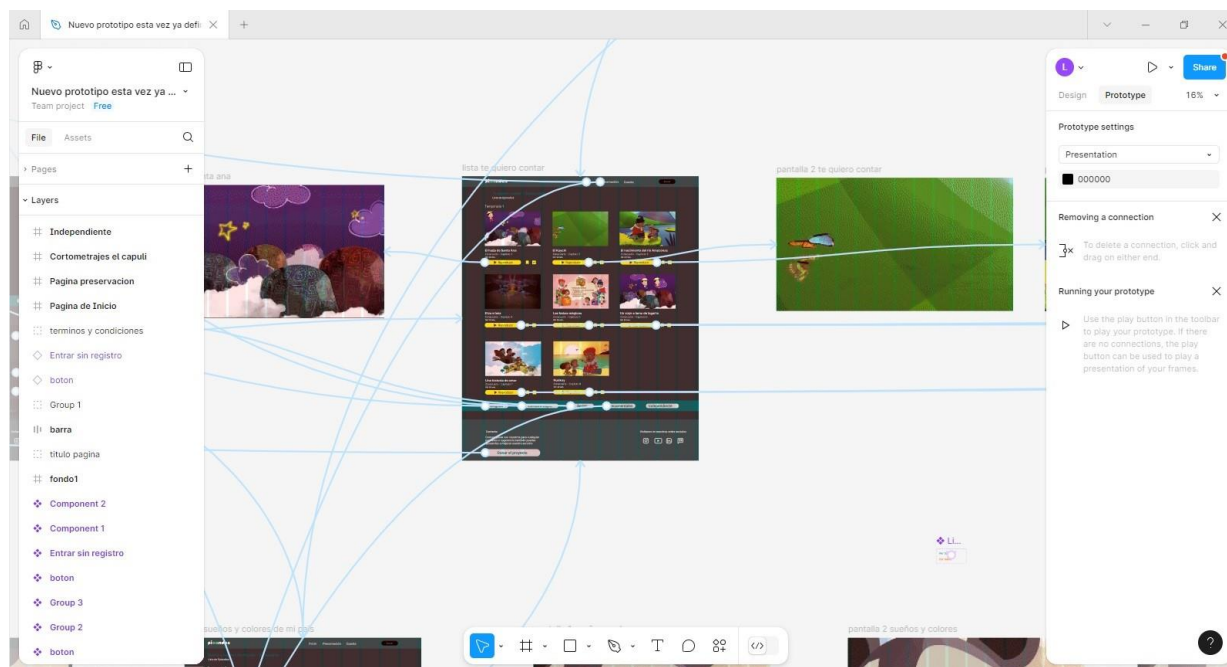


Imagen 20: Captura de pantalla prototipo en Figma 4 de la página web.

3.7. Testear

Para el apartado del testeo de la página web se utilizó su prototipo en Figma el cual fue compartido con varios estudiantes para que comprueben su funcionalidad de esta manera aportar sus observaciones al proyecto para su corrección en el producto final.

A continuación los resultados de las encuestas sobre el prototipado y a página web:

3.8. Implementación

Para el diseño final de la página web, mediante la guía de los prototipos, se empezó su desarrollo con una herramienta online gratuita conocida como Webflow que permite el desarrollo de páginas web profesionales mediante plantillas, recursos en línea y un enlace para la publicación en tiempo real del proyecto pagando una cuota mensual para su mantenimiento y mejora.

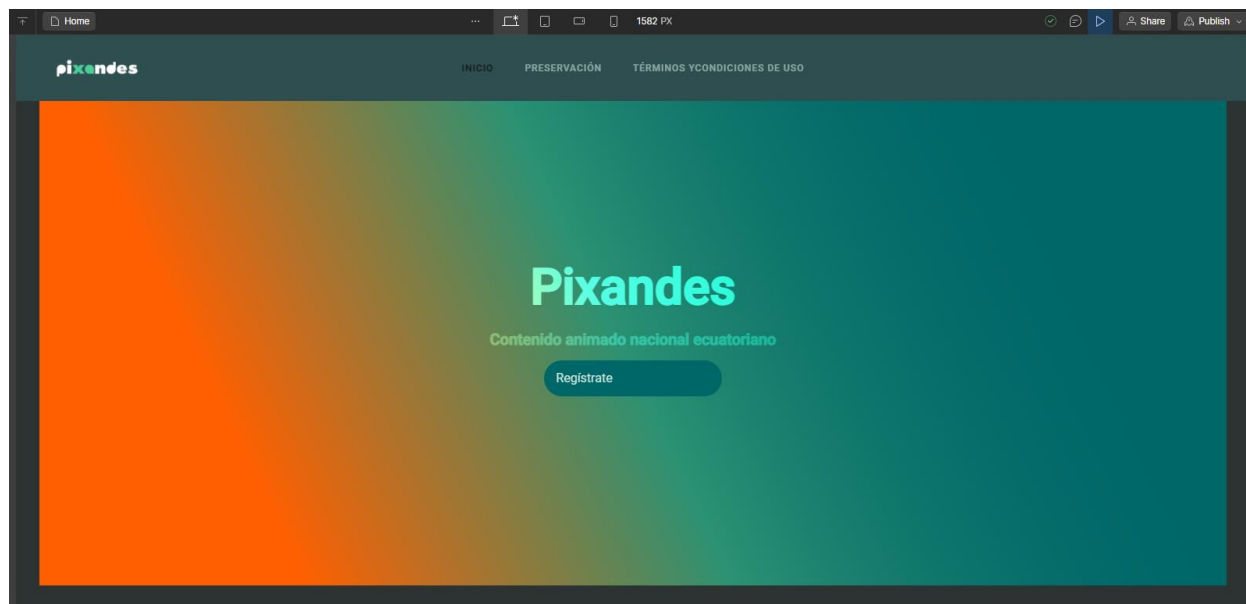


imagen 21: Desarrollo página web 1



imagen 22: Desarrollo página web 1

3.9. Aprendizaje

Un proceso fundamental es el feedback, en el que el diseñador (el emisor) recoge las reacciones del receptor (el usuario o el cliente) y ajusta su mensaje (diseño) en función de esta retroalimentación (Schön, 1983). Esto significa que los diseñadores deben comunicarse continuamente con los usuarios para obtener sus sugerencias y opiniones en el caso de Animateca. Además de ayudar a encontrar áreas de mejora, este proceso garantiza que la plataforma se desarrolle de manera que satisfaga las necesidades reales de sus usuarios.

CAPÍTULO IV

4. Resultados

4.1. Análisis de los Resultados

Introducción al Análisis de Resultado

Para culminar a los resultados que se obtuvieron con la resolución práctica de este proyecto se plantearon preguntas enfocadas en el auge de la animación dentro de Ecuador, como participaba el gobierno o independientes para mantener vigente esta actividad multimedia, se consultaron a los participantes sobre cómo opera esta industria en el país, también se buscaron opiniones varias que nos permitiera generar una observación indirecta para determinar cómo es la percepción nacional del contenido audiovisual amida ecuatoriano.

Presentación de los Resultados:

Se identificaron varias necesidades, los usuarios esperan una web que solo almacene el contenido audiovisual, sino que también organice y permita un mejoría en cuanto al acceso de este contenido multimedia. Los usuarios destacaron la importancia de tener una página web que se actualice, recopila contenido nuevo y explore con nuevos crees digitales.

Las pruebas de usabilidad mostraron que los usuarios buscan un sitio web limpio y navegable, que facilite la localización del contenido en tiempo real. Dentro del feedback se solicitaron ajustes de la página web, como un menú de navegación más intuitivo y un control de la calidad de los videos que se suban.

4.1 Conclusiones

Se ha demostrado que una “animateca” nacional puede ser una iniciativa novedosa para la promoción y la preservación del contenido animado ecuatoriano. Un entendimiento profundo de las necesidades por preservar una parte de nuestra identidad, nunca se ha explorado en un proyecto que busque la promoción y asegure la longevidad de un material que muchas veces solemos verlo como algo menor como lo puede ser la animación, pero al contrario, es un campo artístico digital que permite la transmisión de cultura, identidad, historias, leyendas y mensajes.

Gracias a esta iniciativa se consiguió una comprensión completa de las expectativas y necesidades de los usuarios ha sido posible, lo que ha permitido la creación de una plataforma que no solo preserva el patrimonio cultural, sino que también lo promueve de manera efectiva.

Recomendaciones

Mantener la plataforma actualizada con nuevo contenido animado es esencial. Para garantizar un flujo constante de nuevas producciones, se recomienda establecer alianzas con escuelas de animación, estudios de producción y festivales de cine. La inclusión de contenido histórico y clásico también ayudará a ampliar la audiencia y enriquecer el repositorio.

Es fundamental continuar mejorando las habilidades técnicas de la plataforma. Optimizar la velocidad de carga, mejorar la calidad del streaming de video y garantizar la compatibilidad con múltiples navegadores y dispositivos son parte de esto. La satisfacción del usuario también se incrementará con la implementación de funcionalidades avanzadas, como algoritmos de búsqueda mejorados y recomendaciones personalizadas.

Se recomienda mejorar las estrategias de marketing digital para continuar incrementando la visibilidad de la Animateca. Conectar con influencers del sector, campañas de marketing y redes sociales pueden atraer el apoyo de más usuarios. El contenido animado ecuatoriano podría encontrar nuevas oportunidades al explorar oportunidades para expandirse a mercados globales.

Cronograma de actividades

Cronograma		Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
4	Introducción al concepto y planificación inicial del proyecto	Semana 3 y 4					
5	Observaciones e identificación de gupos focales	Semana 1 y 2					
6	Recolección de archivos multimedia que serán publicados en la página	Semana 3 y 4					
7	Planificación de la charla con ponentes, 'Aportando a la animación ecuatoriana'	Semana 1 y 2					
8	Entrevista con Joseph Game y Andres Aguilar para generación de cuestionario	Semana 3					
9	Bocejoate e ideación a lapiz de la página web	Semana 4					
10	Diseño y digitalización del prototipo de baja calidad	Semana 1 y 2					
11	Digitalización de prototipo de baja calidad en ilustrador	Semana 3 y 4					
12	Primer diseño del prototipo en figma sin interacciones	Semana 2					
13	Segundo diseño y prototipo del prototipo en figma desarrollo de interacciones y botones	Semana 2					
14	Tercer diseño y prototipo del prototipo en Figma subida de contenido digital	Semana 3					
15	Correcciones de prototipo en figma	Semana 4					
16	Predefensa del proyecto de tesis	Semana 4					
17	Aprobación del prototipo	Semana 1					
18	Diseño de la página web en Webflow	Semana 2					
19	Corrección de errores	Semana 3					
20	Publicación de la página	Semana 4					

Tabla 1: Cronograma de actividades

Presupuesto

Presupuestos		Presio	Cantidad	Total
1	Objeto			
2	Acreditación de dominio web	12,00 \$	1	12
3	Acreditación de hosting	37,00 \$	1	37
4	Publicación de página web Webflow	15,00 \$	1	15
5				64,00 \$
6				

Tabla 1: Cronograma de actividades

Anexos

Ponente:
CHOGRIN

pixendes
APORTANDO A LA ANIMACIÓN ECUATORIANA

Charla con artistas nacionales

Hora : 17:15
Fecha: Sábado 18 de Mayo 2024
MODALIDAD VIRTUAL
EVENTO GRATUITO



<https://forms.gle/6JBNTzoFr23xM1X3A>

Anexo 1: Post del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”

Ponente:
Andrés Aguilar (ichi)
Director y productor de contenido en Matte.cg

pixendes
APORTANDO A LA ANIMACIÓN ECUATORIANA

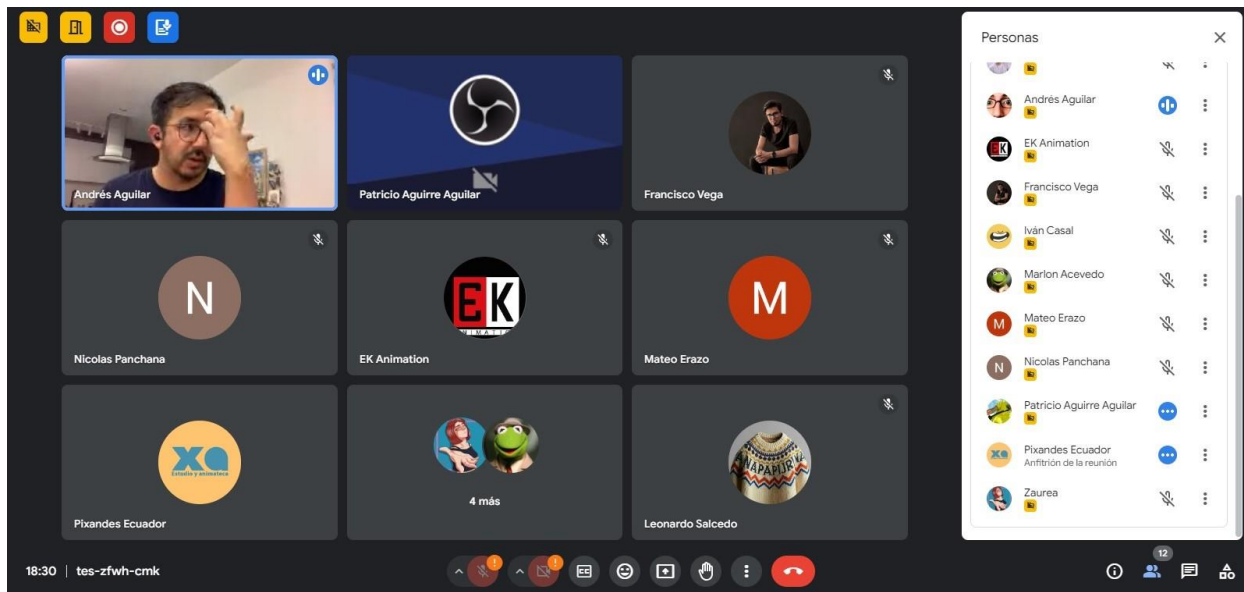
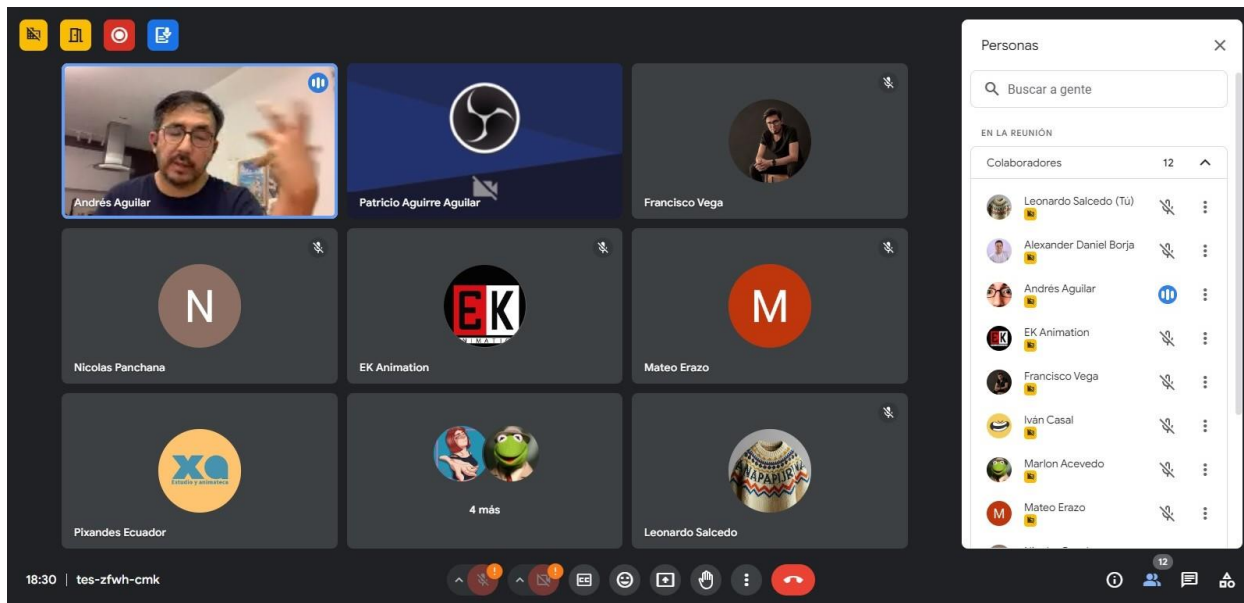
Charla con artistas nacionales

Hora : 17:55
Fecha: Sábado 18 de Mayo 2024
MODALIDAD VIRTUAL
EVENTO GRATUITO



<https://forms.gle/6JBNTzoFr23xM1X3A>

Anexo 2: Post del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”



Anexo 3: Capturas de pantalla del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”



Anexo 4: Capturas de pantalla del evento de la charla “Aportando a la animación ecuatoriana”

<https://www.figma.com/proto/LSjKaPW0M11BwkzgoTHa8Y/Nuevo-prototipo-esta-vez-ya-definitivo-ojala?t=jU2GfjmtC4GqysnB-1>

Anexo 5: Prototipo final en Figma

Referencias Bibliográficas

Arias, M. A. (2013). La Guía Básica de JavaScript. (n.p.): CreateSpace Independent Publishing Platform.

https://www.google.com.ec/books/edition/La_Guia_B%C3%A1sica_de_JavaScript/B47tCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Animación Misionera y Misiones. (2024). [Www.salesianos.org.ec](http://www.salesianos.org.ec)

https://www.salesianos.org.ec/animacion_misionera/

Borrero, GS (2020). El concepto de diseño en los proyectos de titulación de Diseño Gráfico de la PUCE.

<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2116/5893>

Careaga, M. A. R. (n.d.). *Patrimonio Audiovisual: Una experiencia formativa para proyectos locales en Chile.*

<https://www.redalyc.org/journal/2431/243168246022/html/>

Cardoso Villegas, AJ (2023). El concepto de felicidad desde el taller de diseño básico. *Zincografía.*

<https://www.zincografia.cuaad.udg.mx/index.php/ZC/article/view/187/480>

Catalunya, U. O. de. (n.d.). "Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre diseño gráfico. Incluso las de este libro." <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero132/articles/e-foglia-oblideu-totes-les-regles-que-us-hagin-ensenyat-sobre-disseny-grafic-fins-i-tot-les-d-aquest-libre.html>

Dias, L., & Dourado, B. (2021). *Diseño web: ¿qué es y cuáles son sus características?*

<https://rockcontent.com/es/blog/disenoweb/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20web%20implica%20trabajo,marcado%20como%20HTML%20o%20XML.>

[web/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20web%20implica%20trabajo,marcado%20como%20HTML%20o%20XML.](https://rockcontent.com/es/blog/disenoweb/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20web%20implica%20trabajo,marcado%20como%20HTML%20o%20XML.)

Díaz, M., & Rodríguez, L. (2019). Aplicación del Design Thinking en proyectos de innovación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5256/7953>

Díaz, V., & Valentín Díaz, F. C. (n.d.). *La animación es una ventana a la imaginación de Gino Baldeón*.
<https://www.elcomercio.com/tendencias/animacion-imaginacion-cine-ginobaldeon-condorito.html>

Durán Salas, F. (2022). *Tres representaciones semióticas que dan significado al aprendizaje del concepto de número: Propuesta de una estrategia didáctica para preescolares*. *Revista Boletín Redipe*
<https://pdfs.semanticscholar.org/984e/0947b3c143d5fa180cb4bf98fcbef463fb37.pdf>

Durango, A. (2015). *Diseño Web con CSS: 2a Edición*. (n.p.): CreateSpace Independent Publishing Platform.
https://www.google.com.ec/books/edition/Dise%C3%B1o_Web_con_CSS/bCXsCgAAQB_AJ?hl=es&gbpv=0

Equipo editorial, E. (2022). *Streaming - Concepto, historia, funcionamiento, tipos y plataformas*.
<https://concepto.de/streaming/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20streaming%20proviene%20del,transmisi%C3%B3n%20ininterrumpida%20del%20contenido%20audiovisual.>

Fernández, JS (1989). ¡Abrán paso! o el diseño gráfico que viene. Entrevista a Felipe Martín.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4372580>

Lapo, ME (2019). Animación digital en Ecuador: Inicios, estímulos y logros.

<https://es.scribd.com/presentation/557700518/Animacion-digital-en-Ecuador-Inicios-esti-mulos-y-logros-3>

McLean, R. (1993). Manual de tipografía.

https://books.google.es/books?id=MHLfZMobAPoC&dq=tipograf%C3%ADa&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Oliveria Júnior, AP, Helena Pereira, F., Marques de Carvalho, D. y Oliveira Costa, JD (2022). COMPARAR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EL MÉTODO TRADICIONAL PARA COMPRENDER EL CONCEPTO DE VARIABILIDAD ESTADÍSTICA. *PARADIGMA* .

https://pdfs.semanticscholar.org/899d/4a3e4e9a0fc626ddfdcf34bf0acf31ef88b6.pdf?_gcl_au=MTU1MTU2NjIyMi4xNzE4OTQxNTE1*_ga=MTkxMTgzNjY3MC4xNzE4OTQxNTE2*_ga_H7P4ZT52H5*MTcyMTgzMDI4MS4xMi4xLjE3MjE4MzE2MDIuNTMuMC4w

Piñeiros, C. (2015). ANIMACIÓN DIGITAL EN ECUADOR UNA OPORTUNIDAD COMO INDUSTRIA, IMPORTANCIA COMO UN ÁREA DE LA MULTIMEDIA - Yamil Lambert.
<http://profesorlambert.com/animacion-digital-en-ecuador-una-oportunidad-como-industria-importancia-como-un-area-de-la-multimedia/>

Poblete, J. C., & Admin, U. (n.d.). La animación en Ecuador ya no es un sueño.
<https://www.elcomercio.com/actualidad/animacion-ecuador-ya-no-sueno.html>

Taboada, J.A. (2015). De la teoría de los colores de Goethe a la interacción del color de albers.
<https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/3703/4127>

Tejedor, NS (2015). Desarrollo de un portal web centrado en su usabilidad, experiencia de usuario y estrategia SEO.
https://oa.upm.es/43409/1/TFG_NATALIA_SANTAMARIA_TEJEDOR_a.pdf

Viñas, M. (2012). La animación como ayuda de aprendizaje multimedia.
<https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>

Villarruel, P. (2018). El corto de animación ecuatoriano Afterwork busca su noveno premio internacional en Tenerife.
<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2018/04/06/nota/6700375/corto-animacion-ecuadoriano-afterwork-busca-su-noveno-premio/>

