



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS
PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL
UNO, AÑO 2017**

**PROPUESTA
MANUAL DE SUGERENCIAS PARA EL CORRECTO USO DE
REFERENCIAS DE INTERNET EN CORTOS ANIMADOS PARA
EDUCAR EN VALORES A NIÑOS DE 1 A 7 AÑOS, COMO UN
RECURSO PARA EL CANAL DE TELEVISIÓN UNO EN LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL**

**AUTOR: CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN
TUTOR: LCDO. JORGE ERWIN VÉLEZ VÉLEZ, MSc.**

GUAYAQUIL, AGOSTO 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Lcda. Christel Matute Zhuma, Msc.

DECANA

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.

VICE DECANA

Lcdo. Alfredo Llerena, MSc.

COORDINADOR ACADÉMICO

Freddy Noboa Belalcázar, MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Martha Romero Zamora

SECRETARIA GENERAL

Repositorio Nacional de Ciencias y Tecnología



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017		
AUTOR:	CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN		
REVISOR/TUTOR:	LCDO. JORGE ERWIN VÉLEZ VÉLEZ, MSC. ECON. NANCY DELGADO NAVARRETE, MBA.		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	DISEÑO GRÁFICO		
GRADO OBTENIDO:	INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PÁGINAS:	125
ÁREAS TEMÁTICAS:	SOCIAL MEDIA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Animación digital, cortos animados, valores, televisión, manual de sugerencias, referencias de internet.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El presente trabajo de titulación tiene como objetivo demostrar cómo las tendencias y la cultura del internet en conjunto con diversos métodos de diseño gráfico, pueden contribuir a optimizar el contenido de los programas infantiles de televisión incluyendo mensajes sobre valores; para la realización de este proyecto se empleó la metodología cuali-cuantitativa, y la investigación descriptiva; para la obtención de información se utilizó la técnica de entrevista en base a preguntas abiertas, además de la encuesta, que se aplicó mediante un cuestionario de preguntas cerradas con opción múltiple de respuesta como aconseja la escala de Likert, las cuales se aplicaron representantes de familias que habitan en la urbanización Mirador del Norte, parroquia Tarqui de la ciudad de Guayaquil. El análisis de los datos recogidos permitió formular la propuesta Manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet en cortos animados para educar en valores a niños de 1 a 7 años, como un recurso para el canal de televisión UNO en la ciudad de Guayaquil.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR:	Teléfono: 0992212816	E-mail: teitokunoticeme@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Facultad de Comunicación Social		
	Teléfono: 2- 643991		
	E-mail: dptotutoriasfacso@gmail.com		



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO
Unidad de Titulación

Guayaquil, 12 de julio de 2018

SR. Lcdo. MSc..
FREDDY NOBOA BELALCÁZAR
DIRECTOR DE CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación “**La animación digital y su incidencia en cortos animados para inculcar valores en la programación de canal uno, año 2017**” del estudiante **Christian Andree Nivelá Calderón**, indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

LCDO. JORGE ERWIN VÉLEZ VÉLEZ

C.I. 0924087315

Certificado Sistema Anti Plagio

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado LCDO. JORGE ERWIN VÉLEZ VÉLEZ, tutor del trabajo de titulación, certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN, 0925697591, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Se informa que el trabajo de titulación: **“LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (indicar el nombre del programa antiplagio empleado) quedando el **5%** de coincidencia.

URKUND

Documento: Nivela, Christian, Ciclo I 2018, 2019.docx (D41014662)
Presentado: 2018-08-28 07:31 (-05:00)
Presentado por: Denisse Salcedo (denisse.salcedoa@ug.edu.ec)
Recibido: denisse.salcedoa.ug@analysis.orkund.com
Mensaje: [Mostrar el mensaje completo](#)
5% de estas 27 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	Murillo Barzola - Vasquez Tumbaco.docx
	TESIS GABRIELA VILLON.pdf
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

76% UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO LA ANIMACION DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACION DE CANAL UNO, DURANTE EL 2017 Autor: Christian Andree Nivela Calderon Tutor: Jorge Erwin Velez Velez FECHA: Agosto 2018

RESUMEN El presente trabajo de titulación tiene como objetivo demostrar como las tendencias y la cultura del internet en conjunto con diversos métodos de diseño gráfico y un cuidadoso uso de la razón puede ayudar diseñar un manual que ayude con sugerencia para el correcto uso de referencias de internet para cortos animados que inculcar valores en los niños de 1 a 7 años, para la realización de la propuesta se efectuó una recolección de datos necesarios mediante el uso de las metodologías cualitativa y cuantitativa, las cuales permiten crear una base de datos numéricas y posteriormente analizarlos para un claro entendimiento del problema del campo del estudio, para la obtención de datos se realizaron encuestas las cuales contaban de 10 preguntas evaluadas según la escala de Likert además de entrevistar a un productor del canal de televisión UNO. La investigación concluyó con que los recursos que brindan las tendencias y la cultura del internet pueden ser de gran ayuda al momento de crear contenido para inculcar valores.

Palabras Claves: Animación digital, cortos animados, valores, televisión, manual de sugerencias, referencias de internet.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Archivo de registro Urkund: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / Tesis Lorena Novoa y Christian M... 76%

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO LA IMAGEN CORPORATIVA Y SU

<https://secure.orkund.com/view/40142309-365314-404190#Fco5DoAwDETRu7i2UOzE2a6CKFAEKAVpUiLuzIA8/WLmoXtSXcWMJWYoLmBgIKHANhThMsqEf6WjWn2a/Szt320g6pbXMihWMRZzXsp+n4=>

LCDO. JORGE ERWIN VÉLEZ VÉLEZ
C.I. 0924087315

Guayaquil, 9 de agosto de 2018

Sr. Lcdo. MSc.
FREDDY NOBOA BELALCÁZAR
DIRECTOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INFLUENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017** del estudiante **CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 21 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica que EL trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

ECON. NANCY DELGADO NAVARRETE, MSC.
C.I. 0906296496

Guayaquil, 29 de agosto de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrada la ECON. **NANCY DELGADO NAVARRETE**, tutor del trabajo de titulación **LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN**, con C.I. No. **0925697591**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**, en la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación Social, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

ECON. NANCY DELGADO NAVARRETE

C.I. 0906296496

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA
PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO
ACADÉMICOS**

Yo, **CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN** con C.I. No. **0925697591**, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

CHRISTIAN ANDREE NIVELA CALDERÓN
C.I. No. 0925697591

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

PROYECTO

TEMA:

LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO, AÑO 2017

PROPUESTA:

DISEÑAR MANUAL DE SUGERENCIAS PARA EL CORRECTO USO DE REFERENCIAS DE INTERNET EN CORTOS ANIMADOS PARA EDUCAR EN VALORES A NIÑOS DE 1 A 7 AÑOS, COMO UN RECURSO PARA EL CANAL DE TELEVISIÓN UNO EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL

APROBADO

.....
Miembro del Tribunal

.....
Miembro del Tribunal

.....
Miembro del Tribunal

.....
Secretario

.....
CHRISTIAN NIVELA CALDERÓN

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi hermana menor quien estuvo dando su apoyo y conocimientos en todo momento para que este trabajo sea terminado, a mis padres quienes me enseñaron el valor del esfuerzo, la perseverancia y determinación. Se lo dedico a mi familia, amigos, docentes y a todos quienes fueron partícipes de una u otra manera durante mi proceso estudiantil.

Christian Andree Nivelá Calderón

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por todo el apoyo dado a lo largo de toda la carrera, motivándome para que logre graduarme, a mi hermana menor quien siempre estuvo presente cuando necesitaba algún tipo de ayuda. A mi familia, mis más sinceros agradecimientos por haberme enseñado que el esfuerzo siempre da recompensas, por darme la oportunidad de tener una buena educación, por siempre darme ánimos en todo momento. Un agradecimiento especial a mis amigos quienes sin importar qué, cómo, cuándo y dónde, dieron su apoyo incondicional.

Christian Andree Nivelá Calderón

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTO	xi
ÍNDICE GENERAL.....	xii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
RESUMEN	xviii
Abstract.....	xix
INTRODUCCIÓN	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
Ubicación del problema en un contexto.....	4
Situación Conflicto	6
Causas y Consecuencias del Problema.	7
Delimitación del Problema.....	7
Formulación del Problema	8
Evaluación del Problema.....	8
Variables de la Investigación.....	9
Variable Independiente	9
Variable Dependiente	9
Objetivos de la Investigación	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Preguntas de investigación.....	10
Justificación e Importancia.....	11
Antecedentes Del Estudio.....	12
Fundamentación Teórica	14
Fundamentación Psicológica	22
Fundamentación Tecnológica.....	23
Fundamentación Legal.....	23

Modalidad de la Investigación	30
Tipos de Investigación.....	32
Población y Muestra	34
Muestra.....	35
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	35
Entrevista	36
Encuesta.....	38
Procesamiento de Datos.....	39
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
Procesamiento y análisis.....	39
Respuesta a interrogantes de investigacion.	49
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA.....	51
TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	51
Justificación.....	53
Fundamentación	54
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	59
Objetivo General.....	59
Objetivos Específicos	59
Importancia.....	59
Ubicación sectorial y física	60
FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA	61
Factibilidad Técnica.....	61
Factibilidad Financiera	61
Factibilidad de Recursos Humanos	62
Ubicación Sectorial y Física	62
Alcances	63
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	63
DESCRIPCIÓN DEL USUARIO O BENEFICIARIO.....	63
MISIÓN	64
VISIÓN.....	64
ETAPAS DE DESARROLLO	64

Canal de televisión UNO	96
CONCLUSIONES	97
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
BIBLIOGRAFÍA.....	99
ANEXOS.....	101

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1 Causas y consecuencias del problema	7
Cuadro N°2 Habitantes de la parroquia Tarqui, Mirador del Norte de Guayaquil.....	34
Cuadro N°3 La televisión nacional y los niños	40
Cuadro N°4 Los canales de televisión nacional como medio de entretenimiento para niños	41
Cuadro N°5 Cortos animados y su influencia.....	42
Cuadro N°6 La programación de canal UNO y los valores	43
Cuadro N°7 La animación digital como contenido para niños.....	44
Cuadro N°8 La programación de canal UNO durante el 2017	45
Cuadro N°9 La calidad de los valores de canal UNO	46
Cuadro N°10 Un nuevo recurso para la creación de contenido	47
Cuadro N°11 El uso de las referencias de internet para la retención de audiencia	48
Cuadro N°12 El uso de las referencias de internet para captar la atención de los niños.....	49
Cuadro N°13 Etapas de desarrollo de la propuesta.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 La televisión y los niños.....	40
Gráfico N°2 Los canales de televisión nacional como medio de entretenimiento para niños	41
Gráfico N°3 Cortos animados y su influencia.....	42
Gráfico N°4 La programación de canal UNO y los valores	43
Gráfico N°5 La animación digital como contenido para niños	44
Gráfico N°6 La programación de canal UNO durante el 2017	45
Gráfico N°7 La calidad de los valores de canal UNO.....	46
Gráfico N°8 Un nuevo recurso para la creación de contenido	47
Gráfico N°9 El uso de las referencias de internet para la retención de audiencia	48
Gráfico N°10 El uso de las referencias de internet para captar la atención de los niños.....	49
Gráfico N°11 Lugar donde se destina la propuesta	60
Gráfico N°12 Destino de la propuesta.....	62
Gráfico N°13 Colores usados.....	66
Gráfico N°14 Dimensiones del manual	67
Gráfico N°15 Índice del manual	68
Gráfico N°16 Objetivos del manual	69
Gráfico N°17 Introducción a la cultura de internet.....	70
Gráfico N°18 Listado de webs para la búsqueda de referencias	71
Gráfico N°19 Precauciones al momento de buscar referencias.....	72
Gráfico N°20 Creaciones de los internautas	73
Gráfico N°21 Ejemplo de una referencia de internet.....	74
Gráfico N°22 Mezcla de un personaje con cultura popular de internet	75
Gráfico N°23 Introducción a las imágenes respuesta o memes.....	76
Gráfico N°24 Cómo aprovechar las referencias de internet.....	77
Gráfico N°25 Producción de animaciones.....	78
Gráfico N°26 Principio de la animación estirar y encoger	79
Gráfico N°27 Principio de la animación anticipación	80

Gráfico N°28 Principio de la animación puesta en escena.....	81
Gráfico N°29 Principio de la animación directa y pose a pose.....	82
Gráfico N°30 Principio de la animación acción complementaria y acción súper puesta	83
Gráfico N°31 Principio de la animación acelerar y desacelerar	84
Gráfico N°32 Principio de la animación arcos	85
Gráfico N°33 Principio de la animación acción secundaria	86
Gráfico N°34 Principio de la animación timing	87
Gráfico N°35 Principio de la animación exageración	88
Gráfico N°36 Principio de la animación dibujo sólido.....	89
Gráfico N°37 Principio de la animación atractivo	90
Gráfico N°38 Definición de términos relevantes.....	91
Gráfico N°39 Familia tipográfica Impact.....	92
Gráfico N°40 Familia tipográfica Helvética.....	93
Gráfico N°41 Herramienta para la impresión de la propuesta.....	94
Gráfico N°42 Destino de la propuesta.....	96



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

LA ANIMACIÓN DIGITAL Y SU INCIDENCIA EN CORTOS ANIMADOS
PARA INCULCAR VALORES EN LA PROGRAMACIÓN DE CANAL UNO,
AÑO 2017

Autor: Christian Andree Nivelá Calderón

Tutor: Jorge Ewrin Vélez Vélez

Fecha: agosto 2018

RESUMEN

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo demostrar cómo las tendencias y la cultura del internet en conjunto con diversos métodos de diseño gráfico, pueden contribuir a optimizar el contenido de los programas infantiles de televisión incluyendo mensajes sobre valores; para la realización de este proyecto se empleó la metodología cuali-cuantitativa, y la investigación descriptiva; para la obtención de información se utilizó la técnica de entrevista en base a preguntas abiertas, además de la encuesta, que se aplicó mediante un cuestionario de preguntas cerradas con opción múltiple de respuesta como aconseja la escala de Likert, las cuales se aplicaron a representantes de familias que habitan en la urbanización Mirador Norte, parroquia Tarqui de la ciudad de Guayaquil. El análisis de los datos recogidos permitió formular la propuesta Manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet en cortos animados, para educar en valores a niños de 1 a 7 años, como un recurso para el canal de televisión UNO en la ciudad de Guayaquil.

Palabras Claves: Animación
manual de sugerencias, referencias



ortos animados, valores, televisión,
internet.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DIGITAL ANIMATION AND INCIDENCE IN ANIMATED SHORTS TO
INCULCATE VALUES IN THE PROGRAMMING OF CHANNEL ONE,
YEAR 2017

Autor: Christian Andree Nivelá Calderón

Tutor: Jorge Ewrin Velez Velez

Fecha: Agosto 2018

Abstract

The objective of this thesis is to demonstrate how trends and Internet culture, together with various graphic design methods, can contribute to optimizing the content of children's television programs, including messages about values; for the realization of this project the qualitative-quantitative methodology and the descriptive investigation were used; To obtain information, the interview technique was used based on open questions, in addition to the survey, which was applied by means of a questionnaire of closed questions with multiple response options as advised by the Likert scale, which were applied to parents of families living in Mirador Norte urbanization, Tarqui parish in the city of Guayaquil. The analysis of the collected data allowed to formulate the proposal Manual of suggestions for the correct use of internet references in animated shorts that instill values for children from 1 to 7 years old as a resource for the UNO television channel in the city of Guayaquil.

Keywords: Digital animation, animated shorts, values, television, suggestions manual, internet references.

INTRODUCCIÓN

Al transcurrir los años los canales de televisión nacional empezaron a tomar un rumbo nada favorable en el contenido de valores de sus producciones, comenzando con un círculo vicioso de plagios en donde cada canal emite el mismo contenido con un nombre distinto, contenido televisivo que no aportaba y sigue sin aportarle algo de provecho a la sociedad, teniendo como objeto del estudio el canal de televisión UNO se estudia el contenido de valores que presentan en sus emisiones, más concretamente en las animaciones que este emite los cuales son casi nulas, ya que según la investigación hecha en el canal de televisión UNO los productores comentaban que ese tipo de contenido ha dejado de emitirse por falta de interés de parte de la teleaudiencia, es ahí en donde cito a la cultura que tiene más influencia en cuanto a entretenimiento, la cultura del internet la cual tiene suficientes bases sólidas para la realización de la propuesta.

En el capítulo I se presenta de manera clara y concisa la problemática por la que está pasando la ciudad de Guayaquil en cuanto al contenido televisivo que nos presentan a diario, no solo se analizó la situación del canal de televisión UNO sino también de los demás canales que también han dado de qué hablar a través de los años y se consideró pertinente para darle más fundamento al presente trabajo de titulación, de esta forma analizó los diversos puntos y causas que hacen que se demuestre la necesidad de resolver el problema.

En el capítulo II se presentan los antecedentes de investigación, así como, la fundamentación teórica, psicológica, tecnológica y legal.

En el capítulo III se describe la metodología de la investigación que se utilizó para llevar a cabo el presente proyecto, se describe la población, se realiza el cálculo de la muestra; y, se analizan los datos recogidos con el cuestionario de encuesta; además, se presenta la respuesta a las interrogantes de investigación.

En el capítulo IV se describe la propuesta, partiendo desde la explicación que justifica su importancia, hasta los recursos y programas que se emplearon para su realización, así como el impacto en el usuario y beneficiario del manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet en cortos animados para educar en valores a niños de 1 a 7 años de edad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto

Los orígenes de las emisiones televisivas inadecuada en el Ecuador provienen de la televisión extranjera la cual está conformada por reality shows, programas de competencias, de farándula entre otras producciones que explotan el morbo del ser humano, la televisión ecuatoriana tomó como ejemplo algunas producciones de Perú, Brasil y Japón para realizar su propio contenido y emitirlo en horarios familiares, pero la única diferencia que se puede ver es el nombre que le dan al programa ya que al analizar dichos programas se puede ver que son el mismo contenido carente de valores sin algún mensaje que pueda ser de provecho para la teleaudiencia. La situación televisiva de Estados Unidos es un poco distinta ya que ahí nació el canal de televisión Discovery Kids que hasta la actualidad tiene programación apta para menores de 1 a 7 años, pero usando los métodos tradicionales de educación sin contenido de internet.

Otro de los orígenes del contenido inapropiado que emiten los canales de televisión nacional fue provocado por la necesidad de que más público vieran sus emisiones, por lo que apostaron a programas de farándula y otras producciones nacionales en los que se maneja un pobre lenguaje;

esto debido a que el variado contenido de internet a ganado un importante número de internautas, desplazando a la televisión de las preferencias del público, en consecuencia los productores de las televisoras se han visto obligados u optaron por hacer un cambio drástico en el contenido que producían, pero no fue suficiente ya que el internet se ha extendido y sigue haciéndolo a pasos agigantados ofreciendo un extenso y variado repertorio de entretenimiento a la población mundial. Entre las páginas de internet que más entretenimiento producen se encuentra *YouTube*, a esta se suben más de 100 horas de video al día proporcionando entretenimiento para todas las edades.

A lo largo de los años en el Ecuador la televisión ha sido la fuente de información y entretenimiento principal de fácil acceso para el pueblo ecuatoriano, por una parte brindando emisiones tales como películas, noticieros, caricaturas y uno que otro programa educativo, pero por otro lado se encuentra a lo que se puede catalogar hoy en día como Televisión basura o programación inadecuada, que copiaron casi en tu totalidad de programación extranjera, este tipo de contenido siempre estuvo presente en el día a día del televidente ecuatoriano, pero en los últimos años se ha presentado tanto un alza preocupante de dichos programas como una baja cada vez más notable en los valores que estos contienen.

La televisión nacional ecuatoriana archiva un largo historial de acontecimientos negativos, donde quedaron retratados varios sucesos que llevan a cuestionar si lo que muestra en sus emisiones diarias es apto para

el público en general, algunas de estas malas situaciones fueron aprovechadas por los canales de televisión nacional para elevar sus niveles de teleaudiencia pero terminaron en sanciones o severos llamados de atención que no sirvieron para frenarles.

En lo que respecta a programación para niños, está basada en emisiones extranjeras que se repiten una vez terminados todos sus capítulos lo que resulta ser monótono con el tiempo, estas en gran mayoría de no son aptos para menores de 1 a 7 años debido a que la trama contiene mensajes inadecuados o explícitos ya que la cultura que maneja el país de origen de la producción es diferente a la de nuestro país. Actualmente muchos canales de televisión nacional en los cuales también se incluye al canal de televisión UNO han dejado de emitir contenido animado para dedicar más tiempo a programas de farándula ya que el contenido animado ya no es atractivo para los niños.

Situación Conflicto

La falta de programación que inculque valores representa una de las causas de la mala educación debido a que los niños suelen tomar como ejemplo a seguir lo que ven en la televisión y es inevitable no exponerlos a este medio, actualmente el canal de televisión UNO no cuenta con producciones de cortos animados propia, solo EDUCA pero no es producido por ellos. En la actualidad muchos programas infantiles fueron

retirados del canal de televisión UNO y que estos no son lo suficientemente atractivos para mantener la retención de audiencia.

Causas y Consecuencias del Problema.

Cuadro N°1: Causas y consecuencias

Causas	Consecuencias
El consumidor promedio está acostumbrado a las tendencias televisivas que presentan estos programas.	Los televidentes adoptan estas emisiones como algo normal.
La poca variedad en el contenido televisivo nacional.	Niños, adolescentes y jóvenes prefieren buscar programación en internet
La gran competencia que representan otros medios.	Ajustan su programación a lo que el público quiere ver.
El poco interés que tienen los adolescentes por los programas educativos.	El desconocimiento de nuevas formas de aprendizaje por medio de la televisión.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Christian Andree Nivelá Calderón

Delimitación del Problema

Campo: Comunicación visual.

Área: Diseño gráfico.

Aspecto: Social media.

Tema: La animación digital y su incidencia en cortos animados para inculcar valores en la programación de canal UNO, durante el 2017.

Propuesta: Manual de sugerencias para el correcto uso de referencias de internet en cortos animados que eduquen valores en los niños de 1 a 7 años como un recurso para el canal de televisión uno en la ciudad de Guayaquil

Formulación del Problema

¿De qué manera la animación digital incide en la producción de cortos animados para inculcar valores en la programación de canal UNO?

Evaluación del Problema

Delimitado: Para la obtención de datos necesarios para el presente trabajo se realizaron encuestas dirigidas a los representantes de familias de Mirador del norte de Guayaquil.

Claro: Este proyecto debido a la sencillez de los términos utilizados en su redacción, es de fácil comprensión para el lector que lo consulte.

Evidente: No se evidencia en la programación de canal UNO, la transmisión de animaciones para educar en valores.

Relevante: Los niños son expuestos al contenido inapropiado que emite la televisión y es pertinente dar una solución al problema, para de esta forma contribuir a la formación de la población infantil ecuatoriana.

Identifica los productos esperados: Un manual de sugerencias que describa de forma clara y sencilla los correctos usos de las referencias de internet para cortos animados que inculquen valores a niños de 1 a 7 años.

Variables de la Investigación

Variable Independiente

La animación digital y su incidencia en cortos animados para inculcar valores en la programación de canal UNO, durante el 2017.

Variable Dependiente

Manual de sugerencias para el correcto uso de referencias de internet en cortos animados para educar en valores a niños de 1 a 7 años, como un recurso para el canal de televisión UNO en la ciudad de Guayaquil.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Analizar los elementos de la animación digital que pueden utilizarse en la producción de cortos animados, para enseñar valores a los niños de 1 a 7 años que ven la programación del canal de televisión UNO.

Objetivos Específicos

Investigar la programación de los canales de televisión ecuatorianos

Diagnosticar la influencia de la programación televisiva ecuatoriana en los niños.

Diseñar un manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet en cortos animados que eduquen en valores a niños de 1 a 7 años, como un recurso para el uso del canal de televisión UNO.

Preguntas de investigación.

¿Se puede encontrar en la programación televisiva nacional de emisión diaria contenido que aporte con buenos mensajes para el televidente?

¿Se ha creado contenido a partir de la animación que haya destacado en la programación diaria nacional durante el 2017?

¿Por qué se debería producir cortos animados usando referencias de internet para el consumo de los niños de 1 a 7 años?

¿Será posible que la producción de animaciones usando referencias de internet dé un aporte moral a los niños de 1 a 7 años?

¿Cómo ayudaría el proyecto a los diseñadores que quieren especializarse en el campo de la animación?

¿El proyecto critica de manera objetiva la actual programación popular de los canales de televisión del Ecuador?

Justificación e Importancia

Mediante entrevistas a uno de los productores y personal del canal de televisión UNO se pudo obtener datos relevantes para la realización del presente trabajo de titulación.

La investigación que se presenta es viable ya que es necesario hacer un diagnóstico de la programación del canal de televisión UNO para confirmar si existe o no algún efecto negativo en los niños de la ciudad de Guayaquil.

La televisión siendo el medio de más utilizado en el país es el que enseña a muchos menores, manías y/o costumbres en emisiones que atentan contra los valores, además de que marcan tendencias entre la juventud que no suelen ser de provecho para su sana formación, estos contenidos televisivos los que no siempre son aptos para el consumo de todos los públicos, inundan la programación diaria y se expone a la juventud ecuatoriana a un frenesí de malas influencias, por lo que es pertinente encontrar una solución a la problemática planteada.

Los niños son el futuro de todo país, por ende, la formación moral debe ser priorizada. A partir de los 3 años los niños absorben conocimientos como esponjas, lo que lleva a muchos padres de familia aprovechar la edad de sus hijos para enseñarles diversas cosas, como es inevitable no exponer a los niños a la televisión, será de gran apoyo para el crecimiento moral de éstos el ser alimentados con una programación televisiva rica en valores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Luego de indagar en el repositorio de la Universidad de Guayaquil, se han encontrado trabajos similares en cuanto a la investigación de las emisiones televisivas de un canal en particular, sin embargo, su enfoque investigativo y meta son diferentes:

“Estudio del contenido de la televisión comunitaria como generador de identidad cultural en relación a la aplicación de la ley orgánica de comunicación”

Autor: Loor Salto, Monica Guisella.

La propuesta de este trabajo se enfoca en el rediseño de la parrilla de programación con el fin de atraer espectadores y a la vez fidelizar a los televidentes, investigando a fondo el contenido televisivo de aquel entonces, abordando la ley orgánica de comunicación la cual es la que norma el contenido que presentan los diferentes medios para así obtener los resultados planteados en la investigación, la cual busca como meta regresarle la identidad cultural al pueblo ecuatoriano.

“Análisis de los contenidos del programa televisivo Pluri tv, en los adolescentes del sector del Guasmo Sur, cooperativa Unión de

Bananeros, cantón Guayaquil, provincia del Guayas, del periodo 2017-2018”

Autor: Marín Naula, Daysi Vanessa.

Esta investigación guarda cierta similitud ya que está analizando el contenido que es transmitido en el programa de televisión Pluri tv para así desarrollar su propuesta la cual es diseño de una plataforma digital social en la red social Facebook llamado ECO (edúcate conmigo), para la difusión de contenidos culturales y educativos de nuestro país, y de esta forma poder conseguir los resultados que esperan los cuales son mejorar la formación académica y personal de los adolescentes del sector Guasmo sur de la ciudad de Guayaquil.

“Análisis de los programas culturales del canal Ecuador Tv y su efecto en los televidentes de la Cooperativa Bella Visión, situada al Noroeste de la ciudad de Guayaquil, período 2016”

Autores: Quinde Rosado, Cinthia Betzabeth

La investigación del siguiente trabajo de grado se encarga de diagnosticar y evaluar cuál es el impacto de los programas culturales de Ecuador Tv en una localidad específica de la ciudad de Guayaquil, para así poder desarrollar una revista cultural para dicha localidad, se puede apreciar cierta similitud en cuanto a donde se está enfocando la investigación las cuales son las emisiones culturales del canal de televisión Ecuador Tv.

Fundamentación Teórica

Animación digital

Actualmente los computadores realizan un sinnúmero de tareas partiendo desde lo sencillo como sumar y restar, hasta otras más complicadas como el manejo automatizado de maquinaria compleja. Con el pasar del tiempo este cúmulo de funciones ha llegado a crecer de manera exponencial provocando que las ciencias computacionales se dividan en múltiples ramas que permitan la creación de nuevos mercados en la industria digital, como ejemplo se tiene el apartado visual y las gráficas computacionales que a su vez implican industrias como la animación digital.

La animación digital es la técnica que consiste en la creación de imágenes en movimiento usando computadoras. Con el pasar del tiempo son más los gráficos creados en 3D, sin embargo los gráficos 2D aún siguen siendo usados ampliamente para otros trabajos o para complementar uno que ya tenga 3D y usando la creatividad se puede dar vida a diversos personajes, a su vez estos son complementados con escenarios y otros ítems puestos en escena.

En el pasado las primeras aplicaciones en cuando a gráficas computacionales eran relacionadas con el uso militar o también a las ciencias aplicadas, las cuales consistían en simuladores de vuelo para el entrenamiento de pilotos, de esa manera evitarían el riesgo de exponer a pilotos inexpertos al peligro de volar una aeronave real.

(Kerlow, 2009) indica:

“La tecnología de las gráficas computacionales fue desarrollada alrededor de 1950 con el objetivo de hacer visible lo que antes era invisible ante el ojo humano.” Pag 1

Cortos animados

Partiendo desde el término cortometraje animado, o coloquialmente llamado corto, actualmente se denomina así a una producción audiovisual animada que dura mínimo 5 minutos y un máximo de 30 minutos. El pionero en este arte fue el francés Émile Cohl quien realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados, entre estos destaca *Fantasmagoire* el cual fue uno de sus primeros trabajos, este consta de una duración de un minuto y veinte segundos, cuyo descubrimiento se originó a través de la necesidad de generar efectos visuales para la película *The Haunted Hotel*, su técnica se basa en dibujar un cuadro y fotografiarlo para luego filmar el negativo, en la actualidad la producción de cortos animados es más compleja ya que se debe tomar en cuenta diferentes factores como la trama, escenario, elementos, estilos, pero el más importante son los personajes ya que la historia se basa en ellos, bien es cierto que existen producciones animadas en donde no existen personajes pero estos cortometrajes animados destacan por otros factores como la escenografía, su arte, historia o el mensaje que transmite, como ejemplo están las animaciones experimentales donde muestran espectáculos de formas y colores u otras orientadas a la educación.

(Meier, 2013) indica:

“Podemos encontrar la curiosidad por descubrir las herramientas y estrategias que utiliza el cortometraje animado para lograr un efecto profundo y duradero en los espectadores con recursos de tiempo, espacio y producción tan limitados.”

Pag 11

La televisión

(Pablo del Rio, 2008) indica:

“El problema de la calidad de los contenidos televisivos y su impacto en la infancia está emergiendo en los últimos años como uno de los factores centrales para comprender los lastres o los déficits más preocupantes que afectan al empeño educativo.” Pag 99

Desde su creación en el año 1926 se ha convertido en uno de los medios de comunicación más usados y con el pasar de los años casi todas las personas en el mundo han contado con este medio cuyo propósito es la de informar y entretener, pero debido a que en el país no existía regulaciones rigurosas para el contenido que se emitía en los canales de televisión nacional, los niños estaban expuestos a contenido televisivo no apto para su consumo.

(Rothemberg, 1975) indica:

“En promedio, hay seis veces más violencia durante una

hora de “TV infantil” que en una hora de programación de “TV para adultos.” Pag 21

Las emisiones televisivas son la puerta a diversas parcelas de la realidad a las que los niños que aún no tienen un criterio formado, son expuestos indiscriminadamente, con lo cual absorben contenidos inadecuados para su edad.

La televisión tiene la función de construir ritos, modelos y crear historias.

- La función de construir ritos se asocia a las diferentes dinámicas sociales que produce la televisión.
- La función de construir modelos la cual se lleva mediante la captación, recodificación y proposición de valores
- La función de crear y contar historias que pueden ser ficticias o cercanas a nuestra vida cotidiana.

Por ende la televisión ya no es solo un espejo del mundo, sino un ejemplo de cómo es en realidad y de cómo uno debe estar en él.

(Erich Fromm, 1961) indica:

“El hombre actual se caracteriza por su pasividad y se identifica con los valores del mercado porque el hombre se ha transformado a sí mismo en un bien de consumo.”

Emisiones televisivas

(Obach, 2001) indica:

“La realidad es la realidad y la televisión es una forma como otra de acercarse a ella con un filtro. Habrá cosas que pasarán por el

agujero, otras se quedarán y también las habrá que saldrán torcidas. Querer comprender la realidad a través de la televisión sin entender el mecanismo del filtro equivale a no comprender nada. Identificar el filtro, comprender su funcionamiento y aprender a convivir humanamente con él nos hará más personas y por tanto más libres.”

El hombre creó la televisión para entretener y mantener informada a la sociedad, esa es una de las cosas que se tienen muy claras, sin embargo es evidente cómo los programas conocidos como “enlatados”, copan los espacios de las emisiones diarias relegando a los programas educativos a menor espacio al aire.

En la mayoría de los canales de televisión nacional se presenta una programación diaria híbrida o más conocida como formato magazine, la cual consiste en contenidos de diversos temas.

(López, González y Medina, 2010) indica:

“La nueva televisión tiene que desarrollarse en un contexto caracterizado por la hibridación de contenidos, la fragmentación de audiencias, el incremento de la competencia, una rentabilidad imposible para todos los canales, la caída de la publicidad, un profundo cambio global en el consumo mediático y una crisis económica a nivel mundial, entre otros.” Pag 280.

Los valores

Estos son convicciones profundas del ser humano que involucran sentimientos y emociones, los cuales determinan su manera de ser orientando su conducta. Conducta, valores y actitudes están relacionados entre sí, son creencias o convicciones que algo se convierta en preferible de aprecio. Una actitud es una disposición a actuar de acuerdo a ciertos sentimientos, valores y creencias. Por otro lado las actitudes se expresan en las opiniones y comportamientos lo cuales se manifiestan de forma espontánea.

(Tierno, 1954) indica:

“Los valores se confunden con las cosas, constituyen su entraña. La perspicacia intelectual del hombre ha de servirle para descubrirlos, es decir, saber descifrar por qué una cosa es buena.” Pag 9

Manual de sugerencias

Manuales

Es un instrumento administrativo que contiene información explícita, ordenada y sistemática sobre objetivos, políticas, organizaciones, procedimientos y atribuciones de los órganos de una institución, así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para ejecutar un trabajo asignado al personal.

Tipos de manuales

Departamental: Índice y profundiza como han de realizarse las diferentes labores que se llevan a cabo en cada departamento.

De política: Su objetivo es determinar la forma en la que se dirige y controla la empresa teniendo un contenido no netamente formal.

De organización: Se encargan de detalla de forma sistemática los procesos, gestiones de empresa y procedimientos.

De finanzas: Es aquel que se encarga de controlar los bienes pertenecientes a una empresa. Este suele corresponder al departamento de contabilidad, generalmente va dirigido al tesorero de la propia empresa.

De procedimientos: Se encarga de listar los pasos que han de seguirse para poder realizar una actividad o emprender alguna idea dentro de la empresa de manera correcta o siguiendo la ética, protocolo o valores de la empresa.

De sugerencias: Este se encarga de darle al usuario diferentes consejos para realizar tareas en una empresa.

De puestos: Son todos aquellos que explican de forma específica cuáles son las funciones y características que le corresponden a cada puesto de la empresa en concreto.

De técnicas: Se encarga de detallar de forma meticulosa la forma en la que deben desempeñarse o realizarse las diferentes tareas de cada departamento.

Manuales múltiples: Se dedica a cuestiones de diversa índole, algunas de estas cuestiones exponen las normas generales de la empresa de forma clara y concisa o, también, pueden explorar el sistema organizativo de la empresa.

Manuales de bienvenida: Tiene la función de servir como pequeña introducción a la historia de la empresa, desde sus inicios hasta la actualidad, exponiendo también la visión y valores pertenecientes a la propia organización.

De sistemas: Se realizan al mismo tiempo que se desarrolla el sistema de la empresa, ya sea el sistema organizacional, el sistema industrial, de maquinaria, producción o cualquier otro relativo de la empresa.

De calidad: Establecen las bases establecidas por la empresa referente a la calidad del sistema. En otras palabras, se establece la calidad mínima que deben tener los productos o servicios de la empresa y los procedimientos a seguir para lograr dicha calidad.

Micro administrativo: Se encarga de recoger la información de un solo departamento de la organización, pero de forma mucho más detallada y específica.

Macro administrativo: Es aquel que se encarga de recoger datos administrativos de más de un departamento de la empresa.

Ha sido elegido el uso del manual de sugerencias ya que este tendrá diferentes consejos y algunos pasos a seguir para la realización de la tarea

en sí, será de vital importancia para el avance del entretenimiento a partir de los consejos dados en el mismo.

Fundamentación Psicológica

(Rio, 2008) indica:

“El problema de la calidad de los contenidos televisivos y su impacto en la infancia está emergiendo en los últimos años como uno de los factores centrales para comprender los lastres o los déficits más preocupantes que afectan al empeño de su formación y para responder a la cuestión de cómo educar en un universo simbólico con múltiples lenguajes y contenidos. Tradición de comunicación de masas el problema estaría estrechamente relacionado con la investigación de los efectos profundos y a largo plazo de los medios de comunicación, lo que en el acercamiento de investigación psicológica se conoce como desarrollo de los valores del niño.” Pag 102

La formación de los niños en una etapa temprana es de suma importancia, a corta edad su cerebro es como una esponja que absorbe y plasma información de forma constante ya que se los expone a diferentes medios de comunicación como la televisión en donde el contenido emitido no es apto para el consumo de menores de 1 a 7 años.

Fundamentación Tecnológica

Para la producción de cortos animados se requiere un equipo de computación medianamente avanzado, conformado por memorias de alta frecuencia, tarjeta de video, disco duro de alta capacidad y por supuesto el enfriamiento necesario para que los procesos que giran en torno a la producción no sobrecalienten la maquinaria provocando un apagado inmediato del computador.

Las nuevas tecnologías han dado la posibilidad de aumentar la calidad gráfica de las animaciones desde el más mínimo vector hasta el movimiento que realizan, la calidad del audio, los diferentes estilos de animación y dibujo y por supuesto la velocidad con la que se procesa el producto final para luego ser publicado.

(Rodriguez, 2015) indica:

“La animación es la forma más creativa de una rama de las artes tradicionales, dentro de las cuales se encuentra el dibujo animado. Si bien la animación es movimiento, el movimiento en si no es necesariamente animación. La animación es una mezcla de movimientos simples y personajes dibujados, es decir se trata de personajes dibujados animados. Y estos evolucionaron gracias al avance tecnológico.” Pag 5

Fundamentación Legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

Capítulo II

Plan Buen Vivir

Sección III

Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Art. 20.- El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

Sección IV

Cultura y ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su

patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Ley Orgánica de Comunicación

TÍTULO I

Disposiciones preliminares y definiciones

Art. 3.- Contenido comunicacional.- Para los efectos de esta ley, se entenderá por contenido todo tipo de información u opinión que se produzca, reciba, difunda e intercambie a través de los medios de comunicación social.

Art. 5.- Medios de comunicación social.- Para efectos de esta ley, se consideran medios de comunicación social a las empresas, organizaciones públicas, privadas y comunitarias, así como a las personas concesionarias de frecuencias de radio y televisión, que prestan el servicio público de comunicación masiva que usan como herramienta medios impresos o servicios de radio, televisión, audio y video por suscripción, cuyos contenidos pueden ser generados o replicados por el medio de comunicación a través de internet.

Art. 6.- Medios de comunicación social de carácter nacional.- Los medios audiovisuales adquieren carácter nacional cuando su cobertura llega al 30% o más de la población del país, de acuerdo al último censo nacional;

o, si el sistema está conformado por una matriz y seis o más repetidoras cuya cobertura alcanza poblaciones de dos o más regiones naturales del país.

Art. 8.- Prevalencia en la difusión de contenidos.- Los medios de comunicación, en forma general, difundirán contenidos de carácter informativo, educativo y cultural, en forma prevalente. Estos contenidos deberán propender a la calidad y ser difusores de los 28 valores y los derechos fundamentales consignados en la Constitución y en los instrumentos internacionales de derechos humanos.

CAPÍTULO II

Derechos a la comunicación

SECCIÓN I

Derechos de libertad

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

SECCIÓN II

Derechos de igualdad e interculturalidad

Art. 36.- Derecho a la comunicación intercultural y plurinacional.- Los pueblos y nacionalidades indígenas, afroecuatorianas y montubias, tienen derecho a producir y difundir en su propia lengua, contenidos que expresen y reflejen su cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes. Todos los medios de comunicación tienen el deber de difundir contenidos que expresen y reflejen la cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes de los pueblos y nacionalidades indígenas, afroecuatorianas y montubias, por un espacio de 5% de su programación diaria, sin perjuicio

de que por su propia iniciativa, los medios de comunicación amplíen este espacio. El Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y la Comunicación establecerá los mecanismos y la reglamentación para el cumplimiento de esta obligación. La falta de cumplimiento de este deber por parte de los medios de comunicación, será sancionada administrativamente por la Superintendencia de la Información y la Comunicación, con la imposición de una multa equivalente al 10% de la facturación promediada de los últimos tres meses presentada en sus declaraciones al Servicio de Rentas Internas, sin perjuicio de que cumpla su obligación de difundir estos contenidos.

TÍTULO V

Medios de comunicación social

SECCIÓN I

Medios de Comunicación Públicos

Art. 81.- El Estado garantizará el derecho a acceder a fuentes de información; a buscar, recibir, conocer y difundir información objetiva, veraz, plural, oportuna y sin censura previa, de los acontecimientos de interés general, que preserve los valores de la comunidad, especialmente por parte de periodistas y comunicadores sociales.

SECCIÓN VI

Producción nacional

Art. 97.- Espacio para la producción audiovisual nacional.- Los medios de comunicación audiovisual, cuya señal es de origen nacional, destinarán de manera progresiva, al menos el 60% de su programación diaria en el horario apto para todo público, a la difusión de contenidos de producción nacional. Este contenido de origen nacional deberá incluir al menos un 10% de producción nacional independiente, calculado en función de la programación total diaria del medio. La difusión de contenidos de producción nacional que no puedan ser transmitidos en horario apto para todo público será imputable a la cuota de pantalla que deben cumplir los medios de comunicación audiovisual. Para el cómputo del porcentaje destinado a la producción nacional y nacional independiente, se exceptuará el tiempo dedicado a publicidad o servicios de televenta. La cuota de pantalla para la producción nacional independiente se cumplirá con obras de productores acreditados por la autoridad encargada del fomento del cine y de la producción audiovisual nacional.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de la Investigación

(Martinez, 2014) indica.

"El diseño es el plan, la estructura de la investigación concebidos para obtener respuestas a las interrogantes de la investigación y para controlar su variación." Pag 100

Para mostrar la situación por la que está pasando la actual programación de canal UNO y proponer una solución efectiva, se desarrollaron diversos métodos de investigación que respaldan este trabajo, uno de ellos es la observación, ya que así se logró ver el problema e identificar su naturaleza, observando la programación diaria de dicho canal para obtener resultados importantes para la investigación.

(Rojas, 2017) indica:

"El diseño de investigación no sustituye a la investigación misma; aquel que es parte de esta y sirve para guiar nuestro trabajo por senderos fecundas para la ciencia." Pag 22

Modalidad de la Investigación

Cuantitativo: Partiendo desde las teorías establecidas para lograr una deducción general del objeto de estudio, se podrá establecer un análisis del problema que se quiere resolver. En la recolección de datos se realizó una

encuesta con diversas preguntas directas y relevantes, la cual se llevó a cabo entre los padres de familia del norte de Guayaquil.

(Cerón, 2006) indica:

“El método cuantitativo, como estudio de distribución de valores de una variable en una población de individuos, trabaja con unidades simples y equivalentes. Tanto en la muestra como en el instrumento, opera con números.” Pag 13

Cualitativo: Se parte desde el interior del objeto de estudio, basándose en la observación directa y entrevistas, adentrándose en el campo de estudio, para obtener datos necesarios y establecer una base de datos que una vez obtenida, se procede a analizar los resultados e interpretar su significado.

(Lincoln, 2011) indica:

“La palabra cualitativo implica un énfasis en las cualidades de las entidades y en los procesos y significados que no se examinan ni miden experimentalmente (si se miden en absoluto) en términos de cantidad, intensidad o frecuencia.”

Pag 46

Este trabajo de investigación une ambas metodologías puesto que se aplica un enfoque cuali-cuantitativo; es decir que para el estudio de las características del problema, se apoya en elementos cuantitativos para tabular los datos y realizar su posterior análisis.

Tipos de Investigación

Investigación de campo

(Arias, 2012) indica:

“La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes.” Pag 38

Este tipo de investigación permitió adentrarse en el campo propio en donde se encuentran las personas expuestas al problema, es decir, en la urbanización Mirador del Norte, y así realizar encuestas. De este modo se pudo conocer los diversos inconvenientes que tuvo y aún tiene el canal de televisión UNO.

(Zorrilla, 1993) indica:

“La de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio”

Pag 43

Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación permite describir situaciones, características o acontecimientos de una población o del tema que se va a estudiar, e intenta

dar contestaciones a interrogantes como: “quién, qué, dónde, cuándo y cómo”.

El objetivo de realizar una investigación de tipo descriptiva en el presente proyecto, es que busca identificar y describir diversas situaciones en torno al problema que se investiga, a través del análisis de los datos recopilados con las encuestas.

(Grajales, 2000) indica:

“La investigación descriptiva, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: Encuestas, Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación.” Pag 11

Investigación bibliográfica

(Rodríguez, 2013) indica:

“Puede considerarse como parte fundamental de un proceso de investigación científica, mucho más amplio y acabado; se trata de una investigación que se realiza en forma ordenada y con objetivos precisos, con la finalidad de ser base a la construcción de conocimientos, y que se basa en la utilización de diferentes técnicas de: localización y fijación de datos, análisis de documentos y de contenidos.” Pag 59

Mediante la consulta de libros en la web se pudo obtener una base de información sólida para fundamentar esta investigación, así como ampliar los conocimientos del objeto del estudio.

Población y Muestra

(Tamayo, 1997) indica:

“La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.”

Para realizar la investigación se tomó como referencia a la población guayaquileña de la parroquia Tarqui, específicamente la ubicada en la urbanización Mirador del Norte, donde se seleccionó a los representantes de cada hogar.

Cuadro N°2: Habitantes de la parroquia Tarqui, Mirador del Norte de Guayaquil.

Nº	Estratos	Población	%
1	Representantes registrados de cada familia de Mirador del Norte	388	100

Fuente: Comité de la urbanización Mirador del Norte.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderon

Muestra

(Bisquerra, 2013) indica:

“En la práctica no se analizan todos los individuos de la población, sino que por razones de economía se selecciona una muestra. Podemos definir la muestra como un subconjunto de la población que se selecciona a través de una técnica de muestreo y que debe ser representativa de aquella.”

Es la que permite tomar una porción de la población, para de esta manera se pueda recoger los datos necesarios, a través de un muestreo. En este proyecto de investigación, se trabajará con muestra probabilística, para cuyo cálculo se aplicará la fórmula requerida.

$$n = \frac{N}{e^2 \times (n - 1) + 1}$$

$$n = \frac{388}{0.05^2 \times (388 - 1) + 1} = \mathbf{197}$$

n = 197 representantes de familias.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Entrevista

Es la técnica que permite una adecuada utilización de la fuente de información en forma directa e interactiva, permite obtener información de forma oral y personalizada, sobre acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de los informantes, en relación a la situación que se está estudiando, a través del levantamiento de información directa en el lugar del estudio.

La medición, etimológicamente viene del verbo medir y significa comparar una cantidad con su respectiva unidad, con el fin de averiguar cuantas veces la segunda está contenida en la primera.

Como cree usted que podríamos aprovechar los diversos contenidos de internet para producir cortos animados que atraiga la atención de los niños

Entrevista a productor de canal UNO, Lcdo. Ángel Ponce.

¿Cree usted que los cortos animados que se proyectan en la programación diaria nacional educan en valores?

Sí, pero de pronto el contenido puede ser un poco sexualizado o tiene algunas escenas de violencia u otras situaciones que pueden dejar otro tipo de connotaciones que no son para nada adecuadas para el público infantil.

¿Cree usted que los niños están interesados en los cortos animados que se proyectan en la televisión diaria nacional?

A los chicos les gusta ver diferentes programas como la animación japonesa u otras emisiones extranjeras como Hey Arnold pero ahora prefieren estar pendientes de un celular o algún otro dispositivo móvil para ver netflix o Youtube.

¿Cree usted que los cortos animados que se emiten en la programación diaria nacional logran retener a la teleaudiencia?

Depende ya que si tienen menos de 2 años no tienen opción, las madres los sientan y les ponen cualquiera cosa que los mantenga entretenidos, mientras ellas continúan con sus labores. Por otro lado, los chicos ya más grandes con unos 5 o 6 años tienen casi delimitados sus gustos y si no tienen nada más que hacer se quedan viendo el televisor por horas, sin embargo no es como si existiera algo que logre mantenerlos viendo la televisión porque internet tiene videos para niños que les llama más la atención.

¿Cree usted que las múltiples plataformas de video dedicadas al entretenimiento en internet incentivan el contenido audio visual infantil?

A los niños les gusta ver ciertas cosas en Youtube y se puede encontrar buenos canales dedicados para niños y que gracias al contenido que

producen, se han hecho una pequeña fortuna, tengo entendido que el contenido para niños es el más remunerado en esta plataforma.

¿Cree usted que se pueda promover la programación infantil mediante la exposición en la televisión?

Pongamos como ejemplo canal UNO, actualmente ya no tenemos programación para niños, nos dedicamos a otro contenido dirigido para un público algo más maduro, sucede que los más chicos no les llama mucho la atención ver la Tv, ya que tienen internet a su alcance y prefieren eso a ver programas como la Pantera Rosa.

Encuesta

(Grasso, 2006) indica:

“La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo:

Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas.”

Usando la encuesta como técnica principal para la obtención de datos, se puede obtener información confiable y real directamente de los participantes del fenómeno a investigar, mediante el uso del cuestionario el

cual contiene preguntas cerradas y basándose en la escala de Liker, para dar a los encuestados opciones múltiples de respuesta.

TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Procesamiento de Datos

Los datos serán registrados en el programa Microsoft Excel para su procesamiento, los cuales se mostrarán en un cuadro que constará del número de personas que respondieron a las preguntas del cuestionario de encuesta, estos datos serán representados en gráficos pastel para su comprensión y análisis.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Procesamiento y análisis

Para lograr obtener una correcta interpretación de los resultados, sobre la encuesta realizada, se necesitó analizar de forma individual cada pregunta con sus respectivos resultados, de esta forma las respuestas obtenidas de cada uno de los representantes permitió observar los diferentes criterios, sobre cada de las interrogantes.

Pregunta N° 1: ¿Usted cree que la televisión nacional es parte del día a día de los niños?

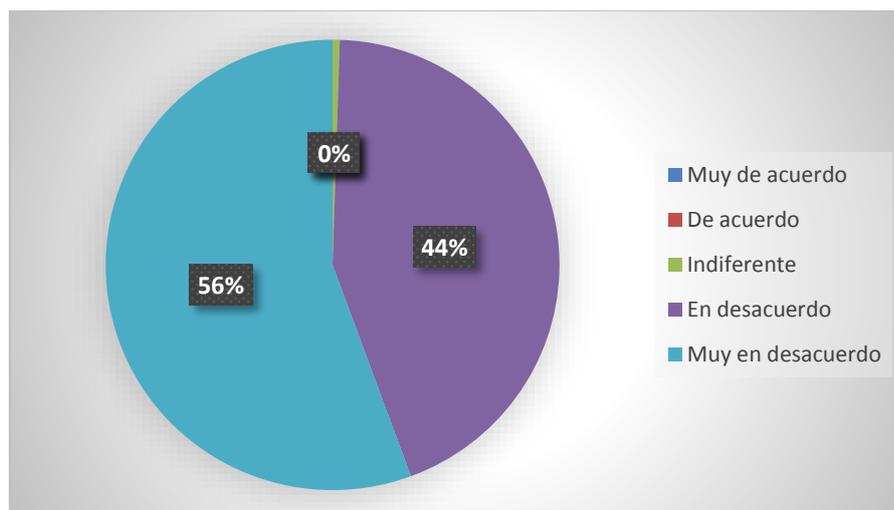
Cuadro N°3: La televisión nacional y los niños.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	2	1%
2	En desacuerdo	86	43%
1	Muy en desacuerdo	109	55%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°1: La televisión nacional y los niños.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte del ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Entre la mayoría de los representantes de familia a los que se encuestaron dieron una negativa, dejando claro que sus hijos pasan más tiempo frente al computador o el celular ya que no les parece atractiva la televisión.

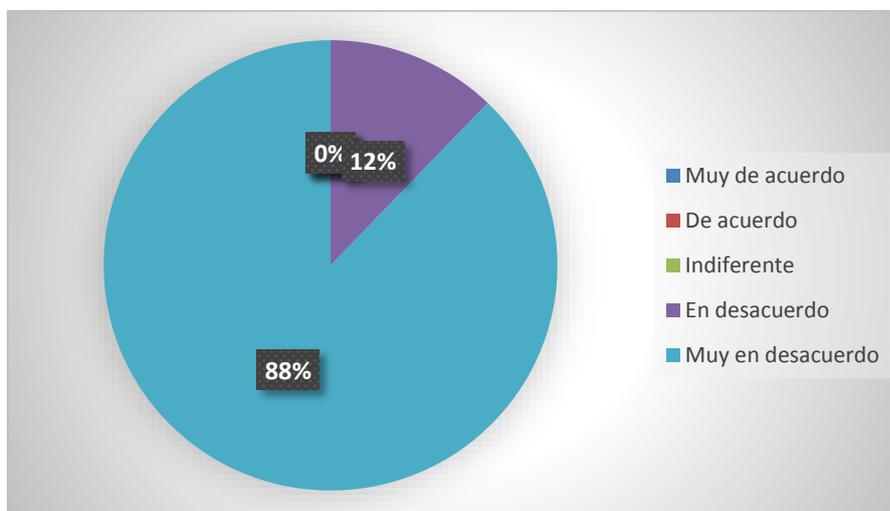
Pregunta N° 2: ¿Usted cree que los niños disfrutan de la programación actual de los canales de televisión nacional?

Cuadro N°4: Los canales de televisión nacional como medio de entretenimiento para niños.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	24	12%
1	Muy en desacuerdo	173	88%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°2: Los canales de televisión nacional como medio de entretenimiento para niños.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Una gran cantidad de los encuestados mostraron una total negativa a la pregunta planteada, alegando que la generación actual de niños ya no les atrae la televisión.

Pregunta N° 3: ¿Usted cree que los cortos animados puedan ayudar a educar en valores a los niños?

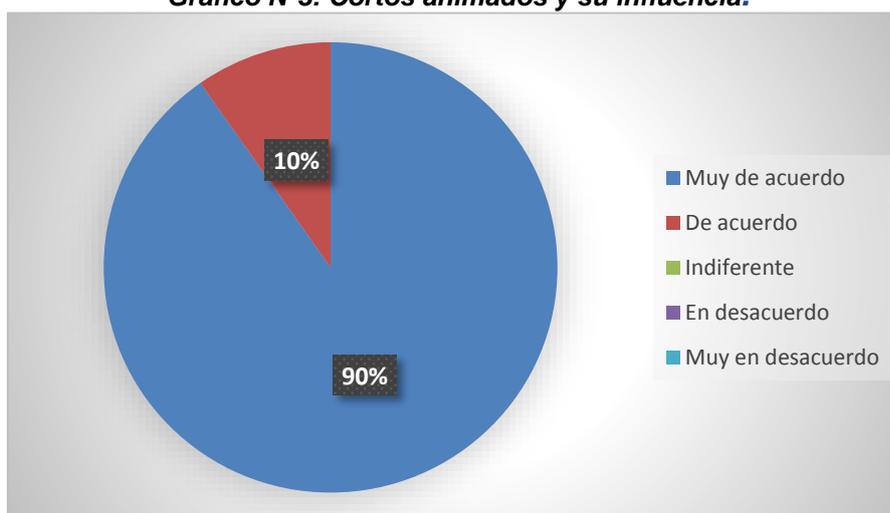
Cuadro N°5: Cortos animados y su influencia.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	177	90%
4	De acuerdo	20	10%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°3: Cortos animados y su influencia.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Como parte de la encuesta se les preguntó a los representantes de cada hogar si consideraban que los cortos animados podrían influir en los valores de los niños, los encuestados comentaban que dependiendo de la magnitud de lo que vean este podría tener repercusiones en el menor que recepta el corto animado.

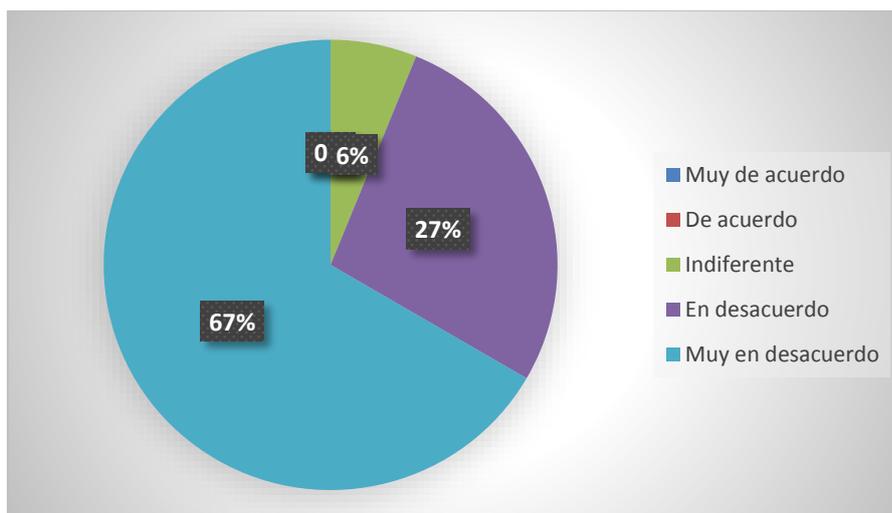
Pregunta N° 4: ¿Cree que la programación actual del canal de televisión UNO cuenta con suficientes programas que transmitan valores?

Cuadro N°6: La programación de Canal UNO y los valores.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	11	6.1%
2	En desacuerdo	53	27%
1	Muy en desacuerdo	130	66%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°4: La programación de Canal UNO y los valores.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: La gran parte de los encuestados señalaban que el canal de televisión UNO no cuenta con programación que transmita valores más bien cuenta con programación de entretenimiento e información para jóvenes y adultos.

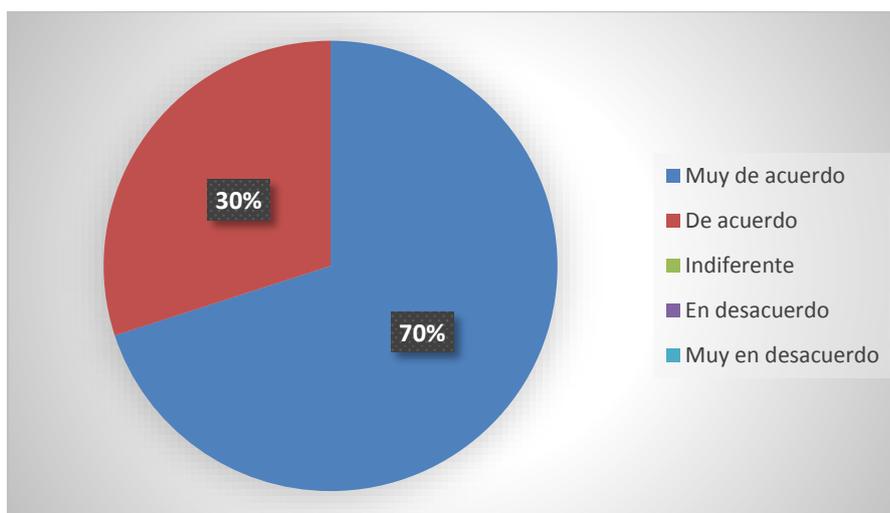
Pregunta N° 5: ¿Cree que la animación digital puede ser usada para la producción de contenido apto para los niños?

Cuadro N°7: La animación digital como contenido para niños.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	137	70%
4	De acuerdo	59	30%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°5: La animación digital como contenido para niños.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: La totalidad de los encuestados estaban de acuerdo ante la pregunta, muchos de los padres de familia consideraban que ajustarse a los tiempos modernos es lo más conveniente para todos.

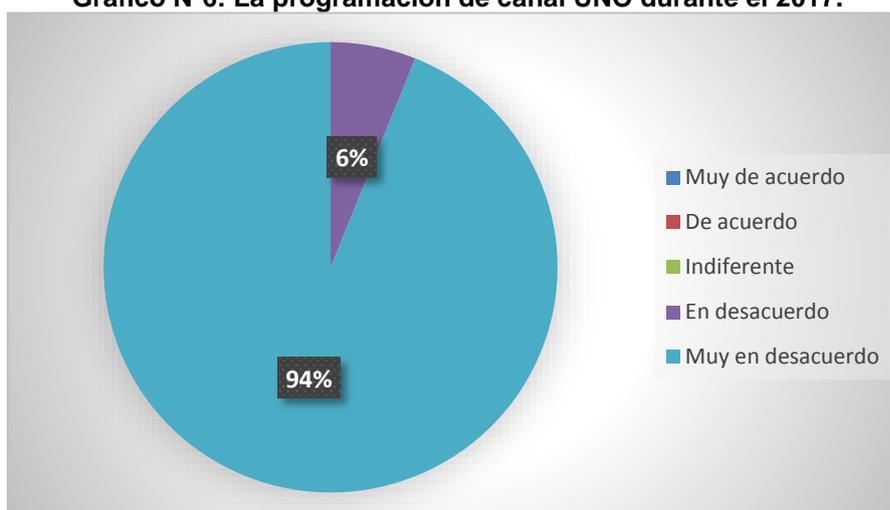
Pregunta N° 6: ¿Cree que la programación de canal UNO durante el 2017 contenía cortos animados dedicados a inculcar valores?

Cuadro N°8: La programación de canal UNO durante el 2017.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	0	0%
4	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	12	6%
1	Muy en desacuerdo	185	94%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°6: La programación de canal UNO durante el 2017.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Todos los encuestados dieron una negativa, puesto que canal UNO no cuenta con programas dirigidos a inculcar valores en la teleaudiencia infantil, pues más bien sus emisiones estuvieron dirigidas a público joven y adulto.

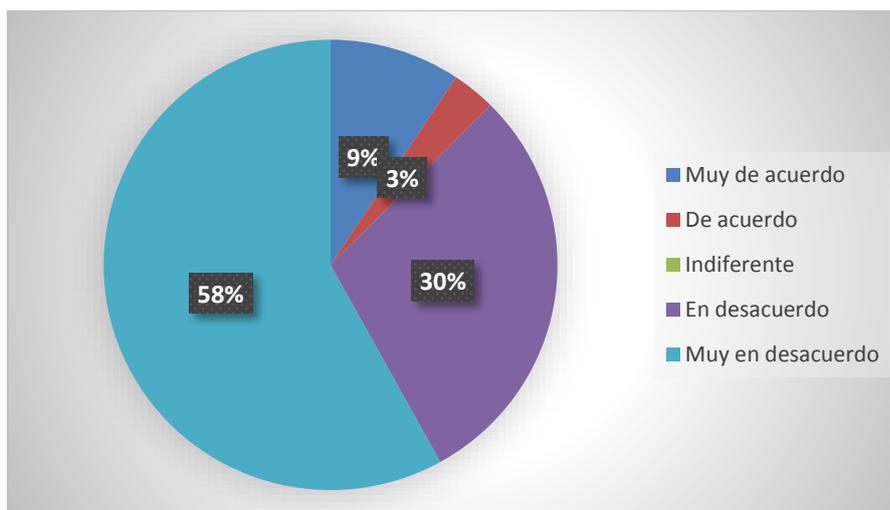
Pregunta N° 7: ¿Usted cree que las emisiones del canal de televisión UNO pueden mejorar la calidad de sus contenidos?

Cuadro N°9: La calidad de los valores de canal UNO.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	18	9%
4	De acuerdo	6	3%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	57	28%
1	Muy en desacuerdo	112	56%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°7: La calidad de los valores de canal UNO.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.
Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Los resultados en la pregunta planteada varían, muchos padres de familia cuyos hijos aún ven televisión alegaban que si se hace conciencia del actual problema de televisión basura este puede mejorar, sin embargo, parte de los encuestados dieron su negativa a la pregunta alegando que los ingresos monetarios pueden más que cualquier otra cosa

Pregunta N° 8: ¿Cree usted que sería muy bueno la creación de un manual de sugerencias que explique el mejor uso de las referencias de internet en cortos animados para la televisión?

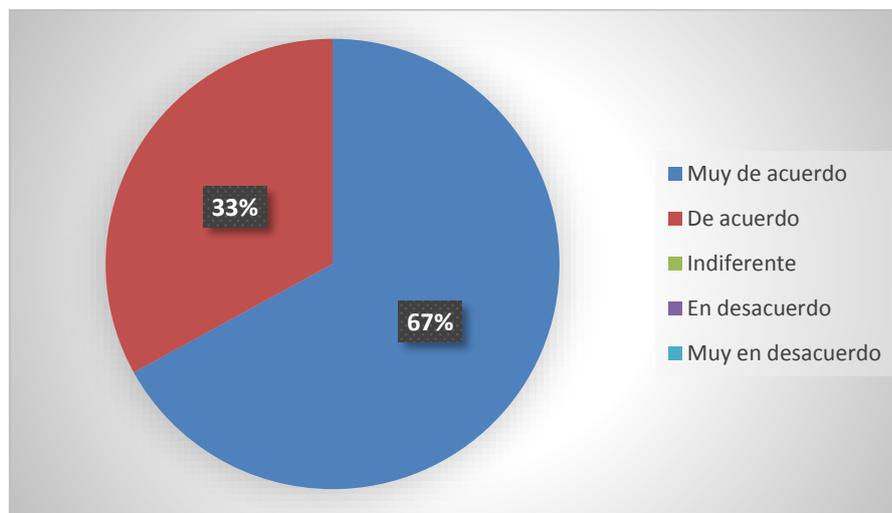
Cuadro N°10: Un nuevo recurso para la creación de contenido.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	131	67%
4	De acuerdo	65	33%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°8: Un nuevo recurso para la creación de contenido.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: A los encuestados les pareció una idea muy interesante el relacionar el contenido de internet con la televisión, por ende dieron una respuesta positiva a la pregunta planteada.

Pregunta N° 9: ¿Usted cree que el canal de televisión UNO debería tener más conocimiento sobre la cultura del internet para ajustarse al tipo de entretenimiento que se consume actualmente?

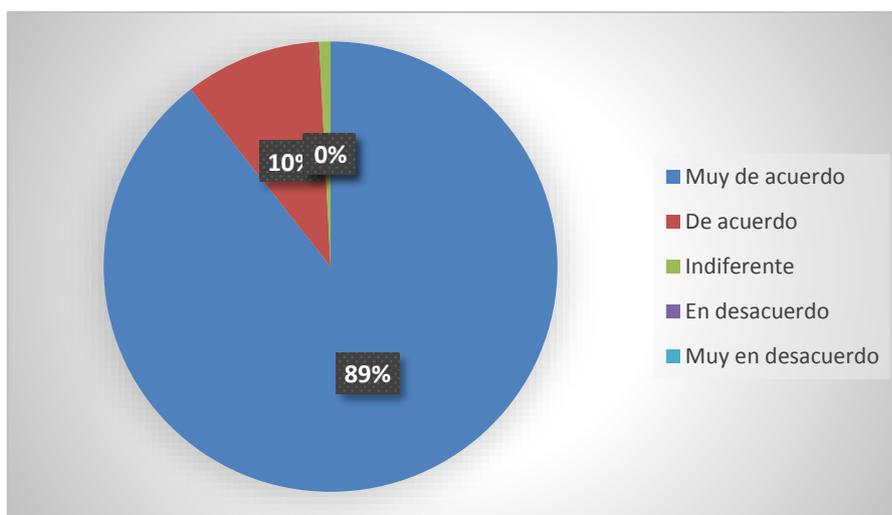
Cuadro N°11: El uso de las referencias de internet para la retención de audiencia.

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	175	88%
4	De acuerdo	31	15%
3	Indiferente	1	0.5%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°9: El uso de las referencias de internet para la retención de audiencia.



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Casi la totalidad de los padres de familia eran concedores de la llamada cultura del internet más que nada por sus hijos, a su vez también disfrutaban del entretenimiento que aporta el internet considerando que sería una buena idea que canal UNO considere usarlo.

Pregunta N° 10: ¿Usted cree que un manual de sugerencias para el buen uso de las referencias de internet en cortos animados ayude a educar en valores a los niños de 1 a 7 años?

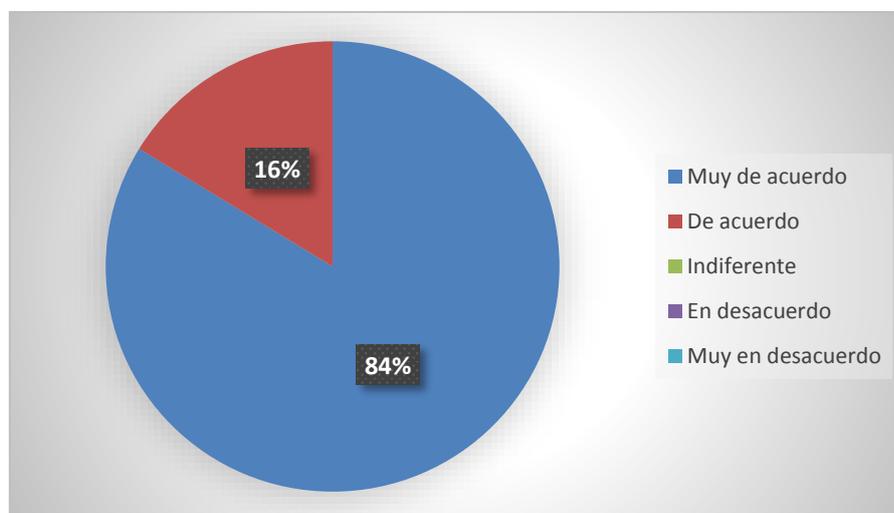
Cuadro N°12: *El uso de las referencias de internet para captar la atención de los niños.*

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	165	84%
4	De acuerdo	32	16%
3	Indiferente	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		197	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Gráfico N°10: *El uso de las referencias de internet para captar la atención de los niños.*



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en el norte de la ciudad de Guayaquil.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Análisis: Los representantes de familia encuestados consideran que brindar una oportunidad al humor de internet podría ayudar a educar en valores y sería una idea interesante.

Discusión de resultados

Dados los resultados de la encuesta realizada a los padres de familia del norte de la ciudad de Guayaquil, se puede observar cómo el manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet en cortos animados que eduque en valores, es bien recibido por parte de los encuestados, a la vez que reconocen la actual carencia de valores en los canales de televisión nacional y el sobre-contenido de programación inadecuada que puede encontrarse en el día a día.

Actualmente el entorno en donde se desarrollan los niños tiene muchos medios de entretenimiento, estos están rodeados de múltiples artefactos ya sea computadores o dispositivos móviles los cuales son los más populares hoy en día, la televisión es uno de estos artefactos en donde los padres de familia dejan a sus hijos para entretenerlos mientras se ocupan del hogar o realizan otra actividad, lo que deja a los niños a merced del contenido inadecuado que esta presenta, sin embargo existen programaciones educativas que transmiten buenos mensajes a los niños pero no tienen el enganche para que estos se mantengan viéndolos por lo que el manual para la producción de cortos animados que inculquen valores sería más que útil.

Respuesta a interrogantes de investigación.

¿Se puede encontrar en la programación televisiva nacional de emisión diaria contenido que aporte con buenos mensajes para el televidente?

La televisión nacional ecuatoriana tiene muy pocos programas que contribuyan con buenos mensajes para el público en general.

¿Se ha creado contenido a partir de la animación que haya destacado en la programación diaria nacional durante el 2017?

No se ha creado contenido lo suficientemente atractivo, en vez de eso se tomaban series animadas extranjeras para su transmisión. Actualmente muchos canales de televisión nacional dejaron de emitir series animadas debido a que no son lo suficientemente atractivas para el televidente moderno.

¿Por qué se debería producir cortos animados usando referencias de internet para el consumo de los niños de 1 a 7 años?

Teniendo como base el entretenimiento de internet para la creación de personajes, trama, entre otros elementos; se puede captar la atención de los niños de 1 a 7 años ya que estos estarán expuestos al mismo entretenimiento que internet cuando pasen a la adolescencia.

¿Será posible que la producción de animaciones usando referencias de internet de un aporte moral a los niños de 1 a 7 años?

La creatividad juega un papel importante al momento de aprovechar las referencias existentes y por existir, se tiene un sinfín de buen material que aporte con mensajes positivos y capte la atención a los niños de 1 a 7 años.

¿Cómo ayudaría el proyecto a los diseñadores que quieren especializarse en el campo de la animación?

Los diseñadores menos enterados en la cultura del internet aprovecharían el manual de referencias para instruirse en este mundo y buscar material para crear su propio contenido.

¿El proyecto critica de manera objetiva la actual programación popular de los canales de televisión del Ecuador?

Si, critica de manera objetiva con la finalidad de contribuir al enriquecimiento del contenido de la programación diaria de los canales de televisión y que sean aptos para todo el mundo.

CAPÍTULO IV

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseñar manual de sugerencias para el correcto uso de referencias de internet en cortos animados que inculquen valores en los niños de 1 a 7 años como un recurso para el canal de televisión uno en la ciudad de Guayaquil.

Justificación

El actual trabajo de titulación se centra en solucionar la falta de programación que contenga valores para la formación de los niños, el diseño de un manual que contenga los pasos y diversos modos de producir cortos animados enfocándolos a la enseñanza de valores para los niños ayudaría a resolver el problema planteado y no solo para el canal de televisión UNO sino para todo aquel que se anime a usarlo de forma autónoma.

El manual aparte de centrarse en enseñar cómo hacer dichos cortos animados, también daría diversos consejos para mantener la retención de audiencia y de esa forma evitaríamos que los niños abandonen la programación permitiendo que estos recepten todo lo emitido.

Fundamentación

Ya que la presente propuesta trata del diseño de un manual de sugerencias para la producción de cortos animados que inculquen valores para ser usado como un recurso, se procede a explicar los fundamentos sobre los cuales se basa, los cuales tienen como temática principal los hechos más actuales y relevantes de la nueva generación llamada Millennials.

Animación digital

Esta es la técnica que consiste en la creación de imágenes en movimiento usando computadoras. Con el pasar del tiempo son más los gráficos creados en 3D sin embargo los gráficos 2D aún siguen siendo usados ampliamente para otros trabajos o para complementar uno que ya tenga 3D.

Para crear una animación existen 12 principios para hacerla visualmente más amena y divertida:

- **Estirar y encoger:** Es aquella técnica que la sensación de flexibilidad a un objeto, desde una pelota botando, hasta el estirar de alguna figura o personaje para lograr un efecto cómico.
- **Anticipación:** El animador pretende anticipar una acción que va a ocurrir con esta técnica de animación, como un ejemplo sería la mirada de un personaje el cual está fuera de escena, o algún salto anticipándolo doblando las rodillas para que tenga ese efecto. Con

esta técnica se quiere mantener a la audiencia más atenta que nunca ante algún nuevo suceso por la que pasen los personajes.

- **Puesta en escena:** Esta se basa en presentar cualquier idea de forma clara cuyo objetivo se basa en que el espectador no se distraiga con algo más, centrándose en lo verdaderamente importante en escena. El uso de sombras y luces, expresiones y posiciones de personajes que intervienen en escena entre otras cosas son las técnicas más empleadas.
- **Animación directa y pose a pose:** Este principio de la animación se basa de forma directa en dibujar una escena cuadro por cuadro de principio a fin, creando de esta forma una escena más realista y fluida. Por otro lado la técnica pose a pose se basa en dibujar poses claves de personajes y luego estas son complementadas con algunas poses secundarias, de esta forma se ahorra trabajo pero hace más difícil la creación de poses convincentes, por eso normalmente se combinan las 2 técnicas.
- **Acción complementaria y acción súperpuesta:** La combinación de ambos elementos da como resultado un movimiento más realista para la animación. La acción complementaria está basada en que los elementos ajenos al cuerpo de un personaje deben seguir con un movimiento independiente, aunque el ya antes mencionado personaje deje el movimiento. Por otra parte la acción superpuesta hace referencia a diferentes elementos del cuerpo de un personaje

el cual se debe mover de diferente manera, como un ejemplo los movimientos de un brazo, pelo o ropa son completamente diferentes.

- **Acelerar y desacelerar:** Este principio es aplicado tanto en personajes como en objetos del escenario para darle un toque de naturalidad a la animación, esta se lleva a cabo creando más movimiento al empezar una acción y al terminarla. De tal como que se da más protagonismo a la pose clave.
- **Arcos:** La presente técnica se basa en que los movimientos sigan una trayectoria circular de forma natural. Por lo que todo movimiento tendrá que tener una curvatura para dar más realismo a la animación, por otra parte se tiene como excepción de este principio a los movimientos fuertes ya que esto sucede normalmente en líneas rectas.
- **Acción secundaria:** Esta consiste en la adición de acciones secundarias a la acción principal dando así un énfasis a la acción principal de tal forma que queda más enriquecida.
- **Timing:** Tiene que ver con la velocidad de las acciones en escena que se ajustan con un número de cuadros que se añadan. La técnica es importante para crear emociones o humor en los personajes.
- **Exageración:** Este es un recurso muy popular en las películas de animación sin embargo se debe tener sumo cuidado de no arruinar la veracidad de la escena, esta debe mantener una armonía con los elementos puestos en escena y usar la técnica de la exageración

con un objeto en concreto que nos hayamos fijado para que guarden dicha armonía.

- **Dibujo sólido:** Consiste en la creación de un espacio tridimensional de los dibujos para que tengan un aspecto 3D. Para eso se debe tener en cuenta el volumen y peso de los personajes para no caer en la simetría.
- **Atractivo:** Esta es importante para que el público conecte con el personaje, da igual el bando al que pertenezca dicho personaje o si es feo o bien parecido, el punto es que resulte cautivador para el espectador. En ese sentido lo fundamental serían los rasgos de dicho personaje.

Mediante el uso del manual para la producción de cortos animados se estaría potenciando la educación de los niños ya que este brindaría las pautas para idear, crear e innovar con las propuestas que nacerán a partir de la ayuda del manual.

Tendencias alrededor del mundo

En el mundo las personas tienen ideas que pueden ser aprovechadas para sacar referencias y crear tendencias gráficas, estas tendencias se quedan en las redes sociales tales como *Facebook* y *Twitter* además de ser aprovechadas en plataformas de videos tales como *YouTube* y tienen una gran acogida por millones de usuarios, gran parte de estas tendencias no

son aptas para sacarlas en televisión pero no significa que no puedan ser usadas como base o referencia para producir contenido para la televisión.

Los memes

Son imágenes, videos o situaciones que se hace virales en internet, el término meme se usa para describir un concepto, situación, idea, pensamiento o expresión manifestada en cualquier tipo de medio. Estos se propagan mediante foros, webs, hipervínculos, redes sociales y cualquier otro medio de difusión masivo. El concepto de meme se ha propuesto como un posible mecanismo de evolución cultural que hoy en día se usa en la mercadotecnia viral, basándose en la propagación de memes para promocionar un producto o concepto.

Los memes siendo uno de los tantos recursos en entretenimiento a nivel mundial tienen un gran repertorio listo para ser cuidadosamente analizado, seleccionado y explotado, cada mes salen nuevos memes que pueden ser tomados como referencia todo esto para captar la atención del televidente.

El contenido Family Friendly

Los contenidos de esta categoría son aptos para el consumo de todas las edades, están conformadas principalmente de temas como la cocina, juguetes, cuentos, fábulas, historia, niños, videojuegos no violentos entre otros contenidos que no atentan contra los valores de quienes lo receptan y es actualmente la categoría de contenido más solicitada por los

anunciantes de marcas en la plataforma de videos *Youtube* y es la más vista y mejor remunerada.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

Informar debidamente al personal que labora en el canal de televisión UNO sobre las diversas referencias que se encuentran en internet y pueden ser aprovechadas en cortos animados para niños de entre 1 a 7 años.

Objetivos Específicos

Mostrar las diferentes fuentes de referencia que actualmente se pueden encontrar en internet.

Especificar los puntos más relevantes para la correcta búsqueda y uso de referencias de internet para cortos animados.

Explicar el vocabulario popular usado en las redes sociales para un mejor entendimiento a la hora de la búsqueda de referencias.

Importancia

Las pautas, consejos, recomendaciones, contenido en general que se redactará en el manual de sugerencias para la producción de cortos animados que inculquen valores a los niños estará fuertemente ligado a lo que la generación millennial disfruta ver en internet, lo que sería muy

llamativo para ellos y el llamar su atención utilizando su propia cultura contemporánea representa un beneficio ya que para ellos las referencias son atractivas, el dar otro paso para combatir el actual problema de la televisión basura mediante el uso del manual de sugerencias estaría demostrando el interés de la juventud por frenar el ya antes mencionado problema y que mejor manera de atacar al problema que yendo directamente a los niños y acostumbrarlos a receptor una programación más adecuada para su sana formación.

Ubicación sectorial y física

Gráfico 11 lugar donde se destina la propuesta



Fuente: Google maps.

Elaborado: Christian Andree Nivela Calderón.

Ciudad: Guayaquil

Ubicación: Avenida Francisco de Orellana, Guayaquil 090150

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Visto que la propuesta trata con diferentes temas de diseño gráfico como el dibujo o la animación, el presente proyecto es factible ya que involucra diversos conocimientos aprendidos durante la carrera de diseño gráfico. La colaboración del personal del canal de televisión UNO fue fundamental para poder hacer este proyecto algo factible, al dar vía libre para realizar entrevistas y recopilar la información pertinente para la investigación.

Factibilidad Técnica

Lo necesario para elaborar el diseño visual del manual de sugerencias fue enseñado a lo largo de la carrera además de otros materiales y herramientas que se consiguen fácilmente.

- Computadora de escritorio
- Impresora
- Conexión a internet
- Software Adobe Photoshop
- Software Adobe Illustrator
- Materiales de oficina
- Herramientas de oficina

Factibilidad Financiera

Ya que la naturaleza de la propuesta presentada es física, es necesario costear ciertos gastos sin embargo no se distribuirá por el momento, no se

vio la necesidad de pagar alguna cantidad para su realización, más que lo invertido en impresiones del escrito del proyecto, lo cual le da factibilidad económica a la propuesta.

Factibilidad de Recursos Humanos

Para la realización del presente proyecto el autor del mismo, cuenta con los conocimientos necesarios ya que se les fue impartidos durante la carrera, por lo que se cuenta con las habilidades pertinentes para su realización y haciendo uso de las herramientas necesarias no se vio la necesidad de colaboraciones extras o de terceros, más que con los padres de familia encuestados y parte del personal de canal UNO.

Ubicación Sectorial y Física

Gráfico 12 destino de la propuesta



Fuente: Google maps.

Elaborado: Christian Andree Nivela Calderón.

Ciudad: Guayaquil.

Ubicación: Avenida Francisco de Orellana, Guayaquil 090150.

Alcances

La elaboración de un manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet para cortos animados que inculquen valores en los niños de 1 a 7 años como un recurso para el canal de televisión UNO en la ciudad de Guayaquil, se centra en dar a conocer el potencial de muchas referencias que pueden ser explotadas para la producción de los cortos animados, para así lograr que el producto final sea más entretenido y cumpla su misión de educar en valores, a través del manual se pretende ayudar e inspirar al usuario con sugerencias relacionadas con las tendencias millennials las cuales son sumamente populares en diversas plataformas en internet además de que son de uso totalmente libre.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta se basa en el diseño de un manual de sugerencias para el correcto uso de las referencias de internet para cortos animados que logren captar la atención de niños de 1 a 7 años y a su vez inculque valores, el manual sería un recurso para el canal de televisión UNO.

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO O BENEFICIARIO

La propuesta va dirigida al canal de Televisión UNO, más concretamente a productores que quieran hacer cortos animados tomando como sugerencias las nuevas tendencias que podemos encontrar en internet, por otro lado el manual no se está limitando únicamente al canal de televisión UNO ya que cualquier productor independiente podría leer el manual de

sugerencias y producir sus propios cortos animados ya sea para otro canal o alguna plataforma de videos en internet.

Los niños de 1 a 7 años siendo los beneficiados de la propuesta presentada estarían receptando los cortos animados producidos, cumpliéndose el objetivo de educar en valores.

MISIÓN

Fomentar los buenos valores a los niños de 1 a 7 años mediante cortos animados utilizando como recurso el manual de sugerencias.

VISIÓN

Demostrar que el uso de las tendencias millennials o modas contemporáneas como referencia para producir contenido puede ser beneficiosas para lograr captar la retención del target de la propuesta.

ETAPAS DE DESARROLLO

Cuadro 13: Etapas de desarrollo de la propuesta

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACIÓN				
	JULIO				AGOSTO
	1	2	3	4	9
Análisis					
Contenido					
Análisis de datos					
Diseño de contenido					
Presentación preliminar					
Presentación Final					

Elaborado: Christian Andree Nivel Calderón.

Especificaciones técnicas

La presente propuesta consta del diseño de un manual de sugerencias para la producción de cortos animados que inculquen valores en los niños de 1 a 7 años de edad, para ello se ocupan diferentes programas de diseño gráfico los cuales fueron impartidos en cátedras durante la carrera, al hacer uso de estas herramientas se ha logrado un buen resultado.

Estructura del manual de sugerencias

Para el diseño del manual se debe tomar en cuenta diferentes factores para que este sea fácil de comprender y no canse la vista del usuario comenzando por lo más básico que son las medidas generales del manual y la tipografía.

- **Tamaño del manual:** A5 148x210 mm
- **Total de páginas:** 26 páginas, 1 portada, 1 contraportada y 24 páginas de contenido.
- **Tipografía:** títulos con la tipografía Impact y demás contenido con la tipografía Helvética.
- **Interlineado:** 1.15
- **Márgenes:** 1.27 cm

- **Tamaño de letra:** 12 puntos
- **Tamaño de letra de títulos:** 14 puntos

Gráfico 13: Colores usados en la portada.



Elaborado: Christian Andree Nivel Calderón.

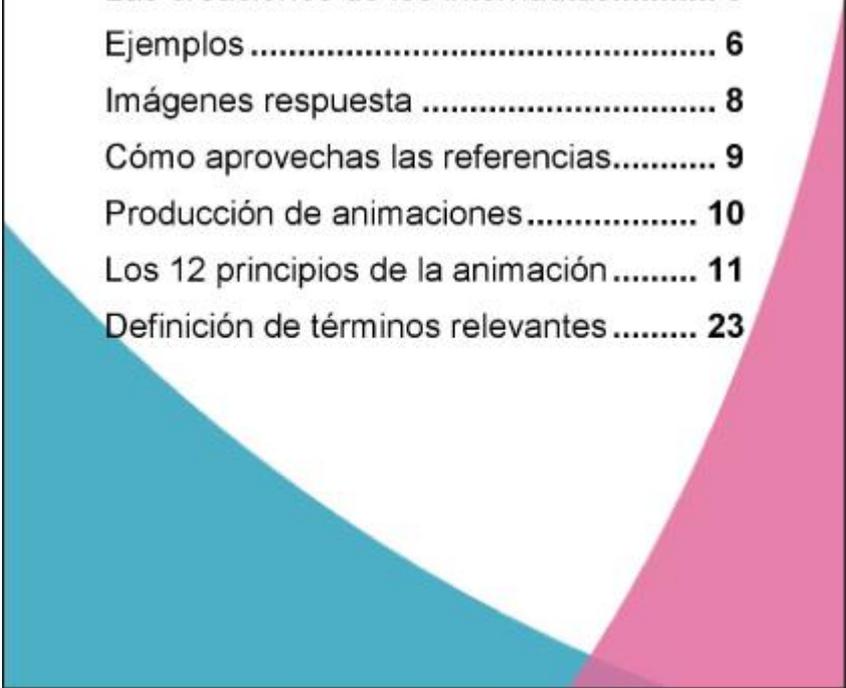
Gráfico N°14: Dimensiones del manual.



Una portada la cual contiene colores vivos para llamar la atención del usuario, además el personaje que se muestra en la portada es una de las creaciones más recientes por la televisión japonesa y es de las más habladas entre las comunidades en internet dedicadas al entretenimiento

de la animación japonesa, una célula plaqueta humanificada la cual puede ser tomada como referencia debido a lo que representa y como lo hace.

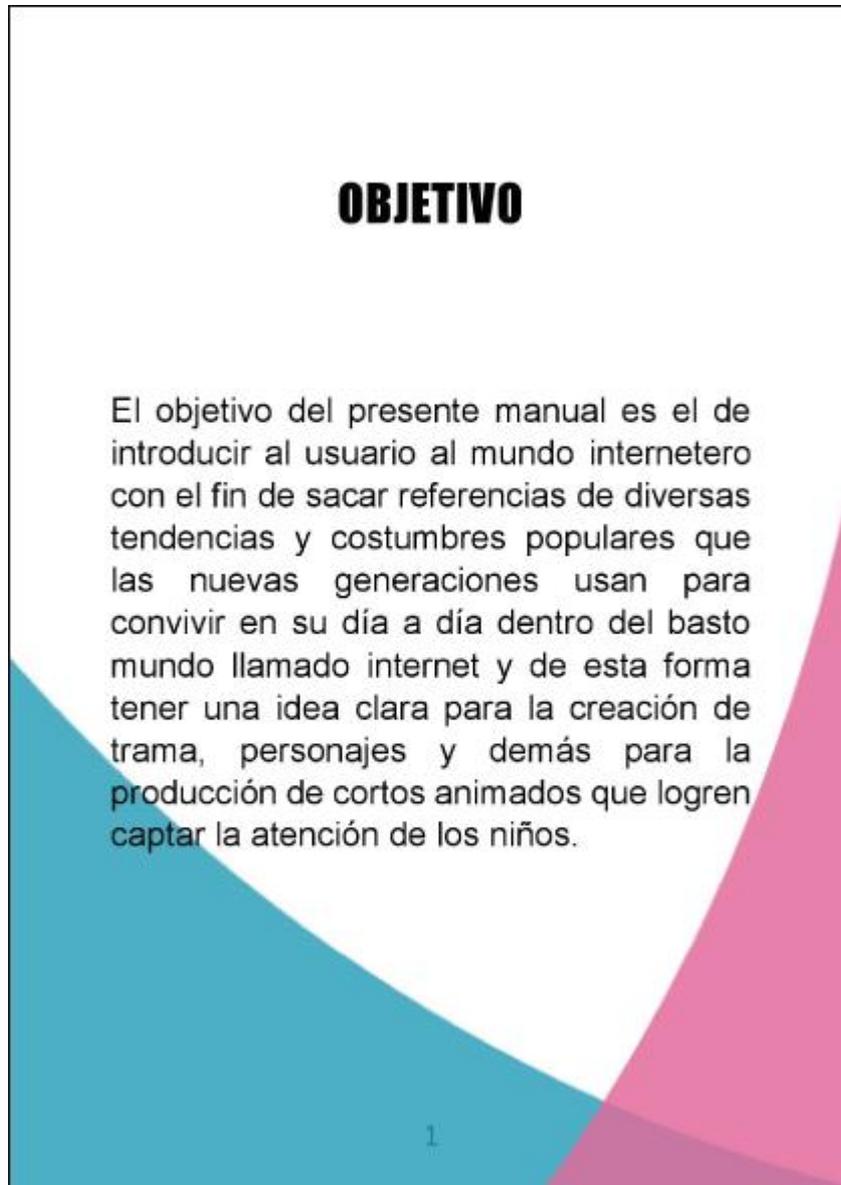
Gráfico N°15: Índice del manual.



INDICE	
Objetivo.....	1
Cultura de internet	2
Webs para la búsqueda de referencias ..	3
Precauciones a tomar	4
Las creaciones de los internautas.....	5
Ejemplos	6
Imágenes respuesta	8
Cómo aprovechas las referencias.....	9
Producción de animaciones.....	10
Los 12 principios de la animación.....	11
Definición de términos relevantes.....	23

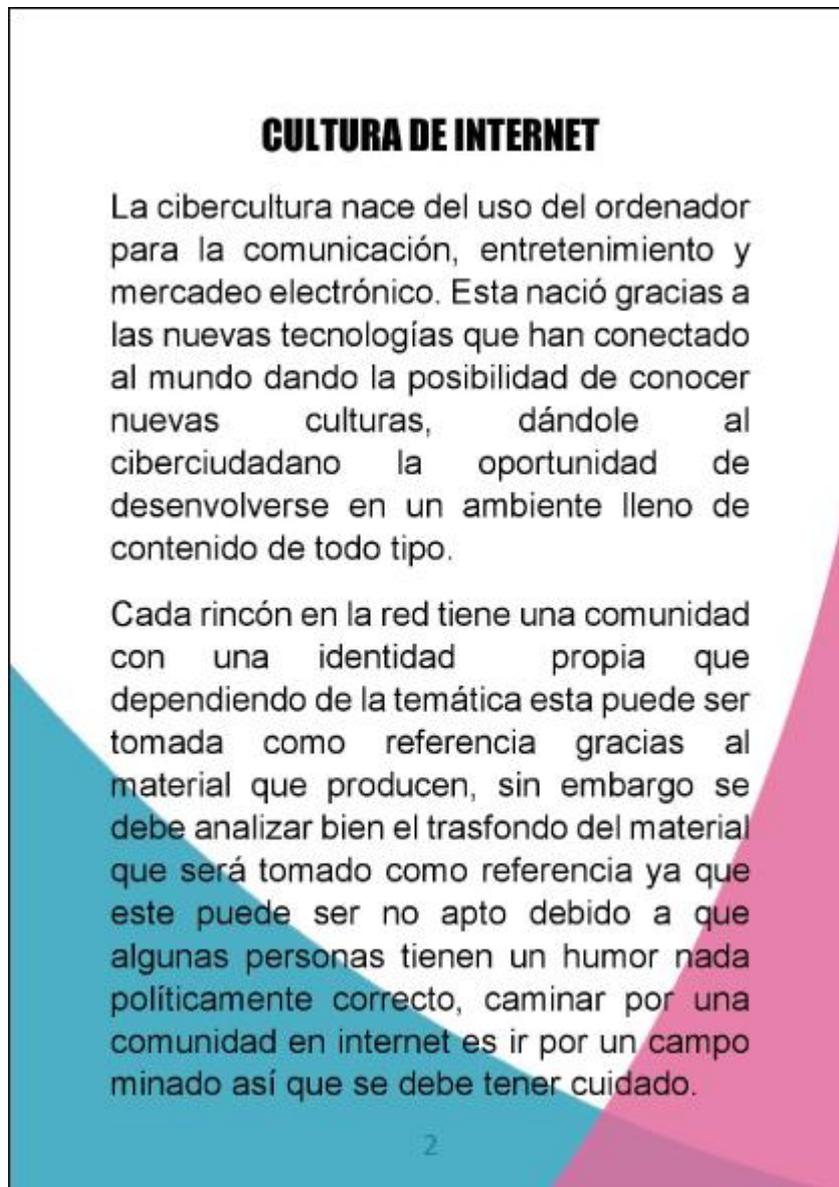
En la siguiente página se encuentra el índice el cual muestra cada punto del contenido que tiene el manual de sugerencias de esta forma se le ahorra al usuario la búsqueda página por página de algún tema en particular.

Gráfico N°16: objetivos del manual.



A continuación, se encuentra el objetivo donde se detalla a dónde se quiere llegar con el manual de sugerencias para el uso de referencias de internet en cortos animados para educar en valores a los niños.

Gráfico N°17: Introducción a la cultura de internet.



Entre las primeras enseñanzas se tiene una introducción conceptual de la cultura del internet donde detalla de forma clara donde se genera contenido que puede ser utilizado para crear más contenido para enfocarlos en menores de 1 a 7 años.

Gráfico N°18: Listado de webs para la búsqueda de referencias.

WEBS PARA LA BÚSQUEDA DE REFERENCIAS

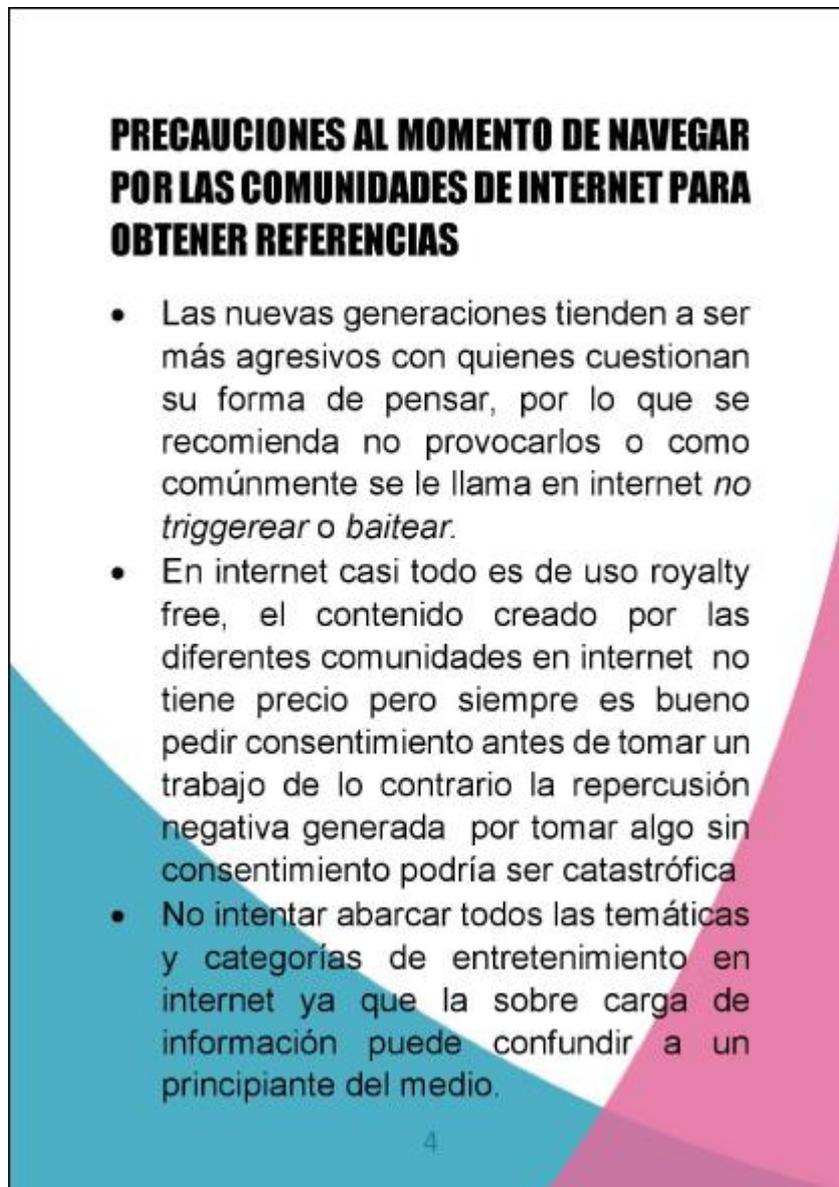
Ah continuación se enlista las redes sociales, páginas y aplicaciones que pueden usar objeto de observación para la obtención de referencias.

- Reddit
- Facebook
- Twitter
- Tumblr
- 4chan
- CuantoCabron
- Deviantart
- Youtube
- Mixer
- Badun tss
- 9GaG
- IknowYourMeme
- Amino [Aplicación móvil]
- Discord
- BiliBili [Plataforma China]

3

Se enlistaron las diferentes webs las cuales están conformadas por redes sociales, tableros de noticias, muros para artes, salones de chat de texto y voz y aplicaciones móviles en donde se puede encontrar mucho contenido free use creado por internautas el cual es perfecto para analizar y crear ideas nuevas a partir de esas referencias.

Gráfico N°19: Precauciones al momento de buscar referencias.



PRECAUCIONES AL MOMENTO DE NAVEGAR POR LAS COMUNIDADES DE INTERNET PARA OBTENER REFERENCIAS

- Las nuevas generaciones tienden a ser más agresivos con quienes cuestionan su forma de pensar, por lo que se recomienda no provocarlos o como comúnmente se le llama en internet *no triggerear* o *baitear*.
- En internet casi todo es de uso royalty free, el contenido creado por las diferentes comunidades en internet no tiene precio pero siempre es bueno pedir consentimiento antes de tomar un trabajo de lo contrario la repercusión negativa generada por tomar algo sin consentimiento podría ser catastrófica
- No intentar abarcar todas las temáticas y categorías de entretenimiento en internet ya que la sobre carga de información puede confundir a un principiante del medio.

4

En el manual de sugerencias también se encuentra una sección dedicada a precauciones al momento de navegar por la búsqueda de contenido ya que cada comunidad en internet tiene sus propias reglas, temperamento o simplemente su comunidad es algo especial en el sentido de delicadeza mental.

Las siguientes páginas detallan cómo los internautas crean contenido a partir de la toma de diversas fuentes ya sea historia, personajes ya creados o mezclar algo ya creado con algo de su propia imaginación lo que da como resultado el contenido que se ve y disfruta día a día comúnmente en las redes sociales

Gráfico N°20: Creaciones de los internautas.

LAS CREACIONES DE LOS INTERNAUTAS

A menudo los concurrentes usuarios de la web de marcadores sociales y agregador de noticias **Reddit** modifican personajes ya creados para hacer referencias las cuales llegan a ser virales en múltiples comunidades en internet.

Para crear un personaje a partir de 2 guiándose por la ya mencionada cultura de internet, se debe analizar algunos aspectos de los personajes ya creados y uniéndolos para darle vida a otro, lo principal que se debe analizar es la personalidad y el físico, buscar si son compatibles en estos aspectos.

Al tener al personaje creado con lo mejor de los otros se puede proceder a darle vida a su personalidad usando como referencia los memes los cuales deben ser cuidadosamente elegidos para no sobrecargar al personaje.

5

Gráfico N°21 ejemplo de una referencia de internet.

EJEMPLO REFERENCIAS DE INTERNET



Serie: Bob esponja o spongebob squarepants.

Personajes: Calamardo y Bob esponja

La imagen hace referencia a la animación: Hararaku Saibou (Tv), producción Japonesa.

NOTA: Las personalidades de los personajes presentados son casi iguales entre ellos por eso fueron combinados para crear esta referencia.

6

Un pequeño y sencillo ejemplo de referencia de internet, en donde mezclan personajes para crear otros que aunque sigan siendo iguales a los originales estos son un buen ejemplo de cómo podrían ser tomadas las referencias para la creación de personajes y trama.

Gráfico N°22: Mezcla de un personaje con cultura popular de internet.

Otro tema popular entre los internautas es mezclar personajes de cualquier serie con emojis, esto se hace para la creación de imágenes respuesta que pasaré a explicar a continuación.



Serie: kobayashi-san chi no maid dragon.
Personaje: Kanna Kamui

7

Otro tipo de referencia en la mezcla de personajes ya existentes u originales con otro tipo de costumbre, en este caso se usan emojis para reemplazar el rostro de un personaje de anime para luego ser usada como reacción en comentarios o chats de texto de las diferentes redes sociales.

Gráfico N°23 introducción a las imágenes respuesta o memes.

IMÁGENES RESPUESTA



O también conocida como memes, son imágenes de personajes famosos o que generaron impacto en algún medio de comunicación y fueron tomadas fotografías que pasarían a ser tomadas y modificadas de tal forma que logren expresar alguna emoción de esta forma en vez de escribir en un chat, además de personas reales también se toma a personajes de series y películas para fabricar dichas imágenes.

NOTA: La mayoría de imágenes pueden ser considerada meme y no solo imágenes, también videos que se pueden contar en redes sociales los cuales son tomados por usuario de la red social whatsapp.

8

Lo más clásico y popular entre las comunidades en internet es responder con imágenes en conversaciones, lo que daría muchas referencias para darles vida a personajes creados a partir de estas expresiones que por lo general son de personas famosas del medio.

¿CÓMO APROVECHAR LAS REFERENCIAS?

Una vez recolectada la información necesaria se puede moldear lo obtenido para crear desde personajes hasta tramas, entre lo más destacable al momento de crear un personaje con referencias de internet es que la personalidad contraste con su imagen además de que el trasfondo del personaje le de valor a dicha personalidad Ej.



Personaje: Undyne

Origen: Video juego Undertale

Creador: Toby Fox

Personalidad: Ella es

apasionada e intensa con un carácter fuerte y confiado.

Trasfondo: Comandante de la guardia real, heroína de la historia, mano derecha del rey.

NOTA: Su nombre viene de las ninfas de las cascadas o elementales de agua la cual contrasta con su aspecto de un pez humanoide vistiendo una armadura de acero.

En la siguiente página se detalla cómo se creó un personaje a partir de múltiples referencias y estereotipos dando como resultado un personaje carismático y muy querido por su comunidad, cabe resaltar que el creador no se esforzó por el apartado gráfico del personaje, solo se enfocó en la personalidad de esta lo que terminó como un gran éxito.

En las siguientes páginas se muestran los 12 principios de la animación las cuales le dan un toque vivo a la producción animada que se realiza, el uso de las referencias de internet deben ser retocadas para que sean mas divertidas.

Gráfico N°25: Producción de animaciones.

PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES

Teniendo una idea clara de lo que se va a plasmar en papel para luego animarlo se debe tener en cuenta que las referencias que se han obtenido en internet no serán suficiente.

Las animaciones deben complementarse con diferentes principios ya establecidos para darle mejores toques a la producción, por otro lado el estilo de dibujo puede variar y es algo que en la investigación de referencias por internet se puede conseguir.



Gráfico N°26: Principio de la animación estirar y encoger.

LOS 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Estirar y encoger: Es aquella técnica que de la sensación de flexibilidad a un objeto, desde una pelota botando, hasta el estirar de alguna figura o personaje para lograr un efecto cómico.

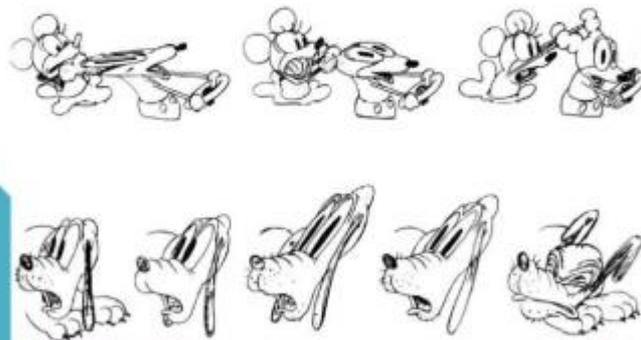


Gráfico N°27: Principio de la animación anticipación.

Anticipación: El animador pretende anticipar una acción que va a ocurrir con esta técnica de animación, como un ejemplo sería la mirada de un personaje el cual está fuera de escena, o algún salto anticipándolo doblando las rodillas para que tenga ese efecto. Con esta técnica se quiere mantener a la audiencia más atenta que nunca ante algún nuevo suceso por la que pasen los personajes.

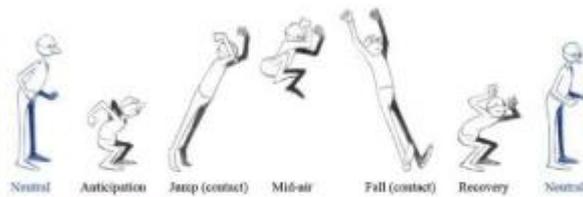


Gráfico N°28: Principio de la animación puesta en escena.

Puesta en escena: Esta se basa en presentar cualquier idea de forma clara cuyo objetivo se basa en que el espectador no se distraiga con algo más centrándose en lo verdaderamente importante en escena. El uso de sombras y luces, expresiones y posiciones de personajes que intervienen en escena entre otras cosas son las técnicas más empleadas.

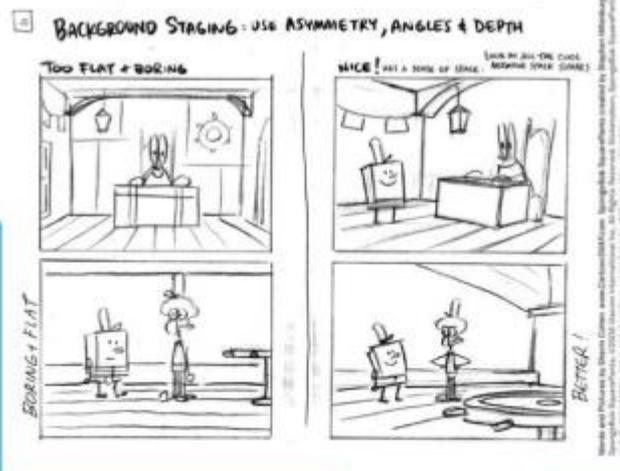


Gráfico N°29: Principio de la animación directa y pose a pose.

Animación directa y pose a pose: Este principio de la animación se basa de forma directa en dibujar una escena cuadro por cuadro de principio a fin, creando de esta forma una escena más realista y fluida. Por otro lado la técnica pose a pose se basa en dibujar poses clave de personajes y luego estas son complementadas con algunas poses secundarias, de esta forma se ahorra trabajo pero hace más difícil la creación de poses convincentes por eso normalmente se combinan las 2 técnicas.

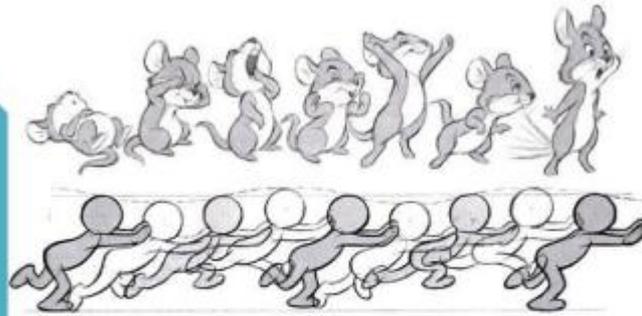


Gráfico N°30: Principio de la animación acción complementaria y acción súper puesta.

Acción complementaria y acción súper puesta: La combinación de ambos elementos da como resultado un movimiento más realista para la animación. La acción complementaria está basada en que los elementos ajenos al cuerpo de un personaje deben seguir con un movimiento independiente aunque el ya antes mencionado personaje deje el movimiento. Por otra parte la acción superpuesta hace referencia a diferentes elementos del cuerpo de un personaje el cual se debe mover de diferente manera, como un ejemplo los movimientos de un brazo, pelo o ropa son completamente diferentes.

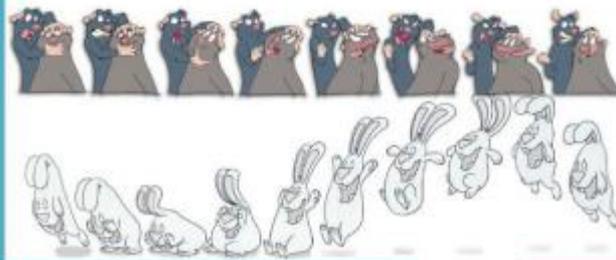


Gráfico N°31: Principio de la animación acelerar y desacelerar.

Acelerar y desacelerar: Este principio es aplicado tanto en personajes como en objetos del escenario para darle un toque de naturalidad a la animación, esta se lleva a cabo creando más movimiento al empezar una acción y al terminarla. De tal como que se da más protagonismo a la pose clave.

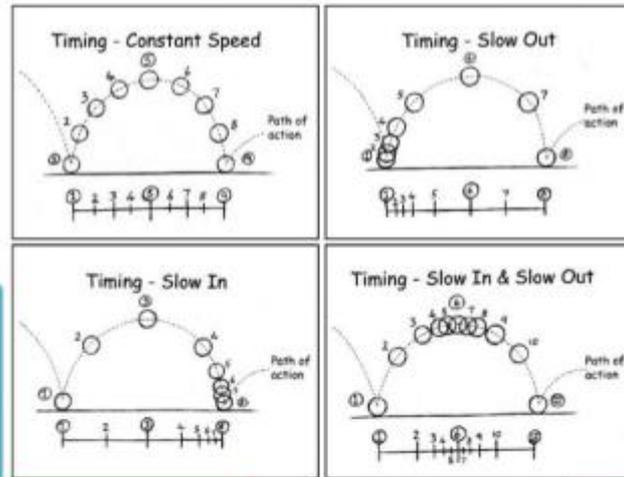


Gráfico N°32: Principio de la animación arcos.

Arcos: La presente técnica se basa en que los movimientos sigan una trayectoria circular de forma natural. Por lo que todo movimiento tendrá que tener una curvatura para dar más realismo a la animación por otra parte se tiene como excepción de este principio a los movimientos fuertes ya que esto sucede normalmente en líneas rectas.

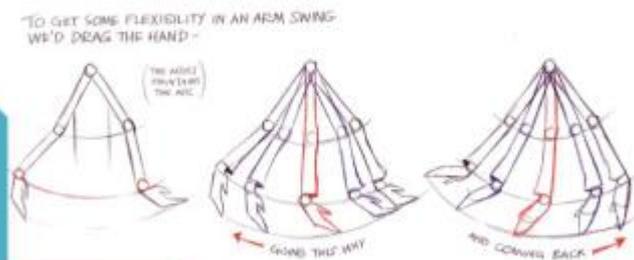


Gráfico N°33: Principio de la animación acción secundaria:

Acción secundaria: Esta consiste en la adición de acciones secundarias a la acción principal dando así un énfasis a la acción principal de tal forma que queda más enriquecida.



Gráfico N°34: Principio de la animación timing.

Timing: Tiene que ver con la velocidad de las acciones en escena que se ajustan con un número de cuadros que se añadan. La técnica es importante para crear emociones o humor en los personajes.

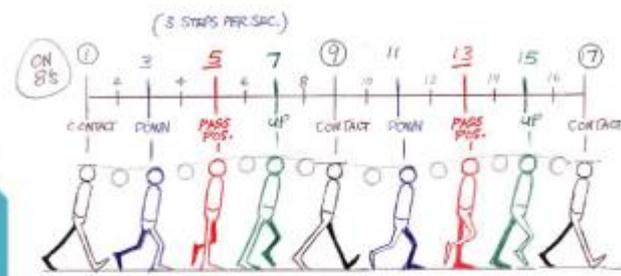


Gráfico N°35: Principio de la animación exageración.

Exageración: Este es un recurso muy popular en las películas de animación sin embargo se debe tener sumo cuidado de no arruinar la veracidad de la escena, esta debe mantener una armonía con los elementos puestos en escena y usar la técnica de la exageración con un objeto en concreto que nos hayamos fijado para que guarden dicha armonía.

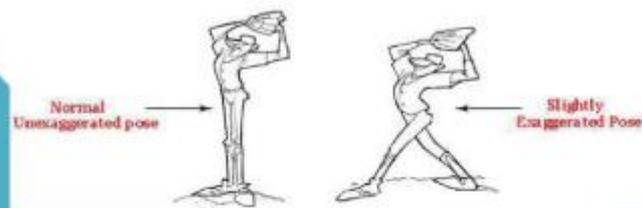


Gráfico N°36: Principio de la animación dibujo sólido.

Dibujo sólido: Consiste en la creación de un espacio tridimensional de los dibujos para que tengan un aspecto 3D. Para eso se debe tener en cuenta el volumen y peso de los personajes para no caer en la simetría.

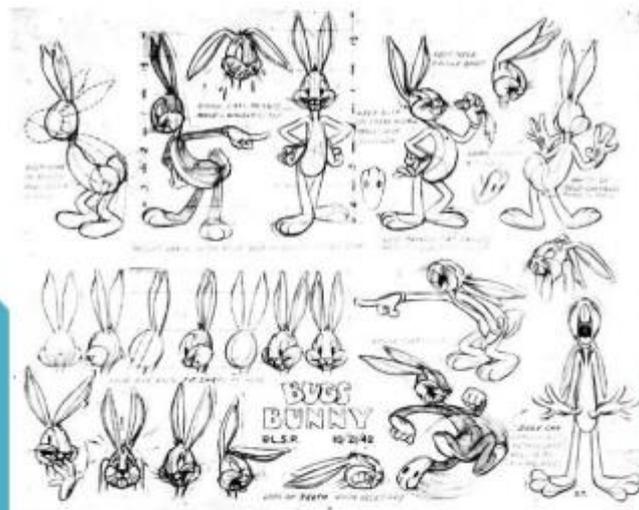
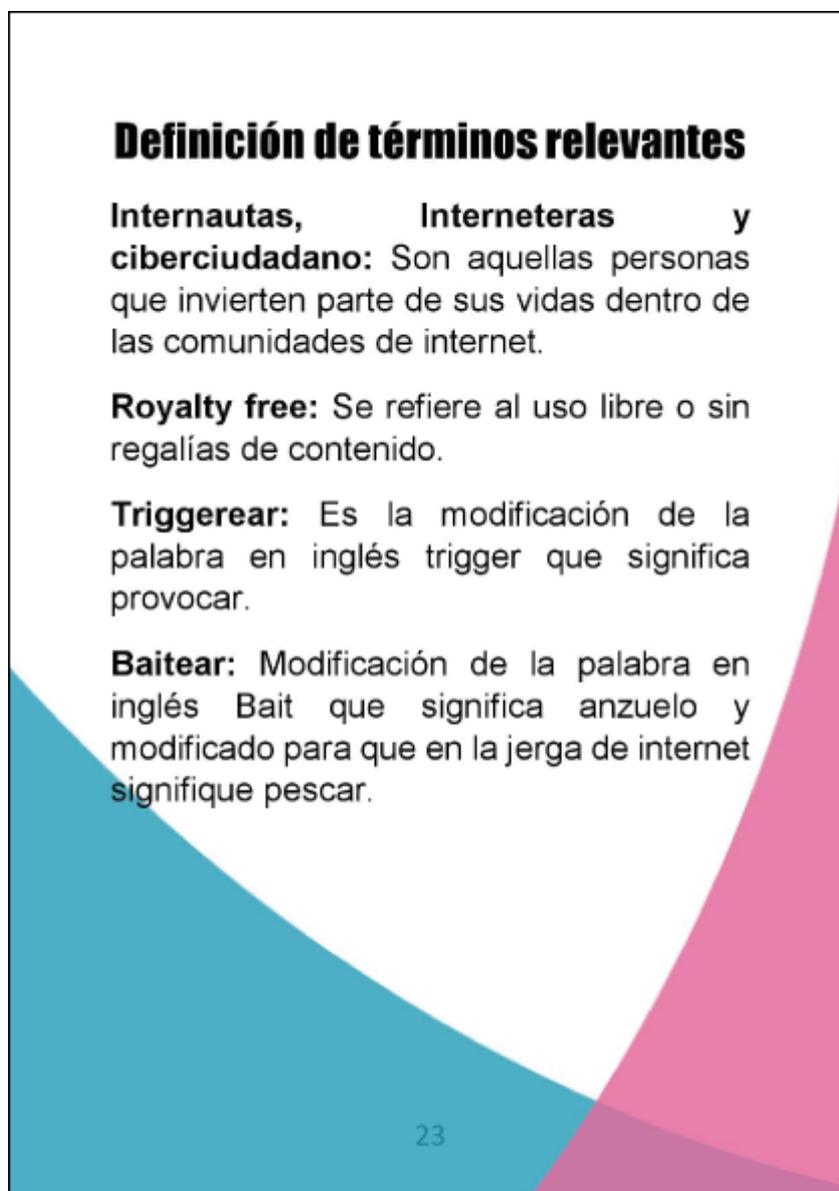


Gráfico N°38: Definición de términos relevantes.



Por último, el manual de referencias consta de una página dedicada a la definición de términos relevantes en donde se detallan los términos que popularmente se usan en internet y que fueron utilizados en el manual, y así el usuario no se perderá con la jerga popular usada en internet.

Tipografía

Las tipografías utilizadas en el manual son "Impact" y "Helvética", la tipografía Impact perteneciente a la familia Sans-Serif diseñada por Greoffrey es caracterizada por tener unas formas gruesas y comprimidas ya que su objetivo es tal y como dice en su propio nombre impactar y mantener la atención de los lectores, se ha elegido esta tipografía para los títulos y encabezados del manual.

Gráfico N°39: Familia tipográfica Impact.

IMPACT
ABCDEFGHIJKLMN OPQRST
UVWXYZÀÁÊÏÕÐÛabcdefghijklhi
jklmnopqrstuvwxyzàáéíõð
ü&1234567890(\$€.,!?)

Por otro lado la tipografía Helvética también conocida como Nueu Hass Grotesk es una familia tipográfica diseñada por Max Meidinger y Edouard Hoffman, es de estilo muy fresco y sencillo, a la vez elegante que combinado con los demás elementos brinda una armonía visual que no molestará al usuario.

Gráfico N°40: Familia tipográfica Helvética.

Helvetica
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789!/?#
%&\$@*{(|\}
ÖöÜü?ı????Çç

Hardware utilizado

Para realizar el manual se utilizó un computador de escritorio con las siguientes especificaciones:

- Procesador Intel Dual Core 2.66GHz
- 5,00 Gbs de RAM
- Sistema operativo Windows 8 de 64 Bits
- Disco duro de 80 Gbs
- Teclado, ratón.

Para obtener el producto final de la propuesta se utilizó una impresora marca PIXMA E402.

Gráfico N°41: Herramienta para el desarrollo de la propuesta.



Softwares utilizados

Adobe Photoshop: Este es un programa de diseño gráfico para editar, retocar imágenes, su papel principal en el diseño del manual de sugerencias fue de retocar tipografías.

Adobe Illustrator: Es un programa basado en vectores que nos permite crear cualquier tipo de imagen a partir de vectores para su debido uso, a través de las diversas herramientas disponibles que permiten un fácil

manejo en los tamaños, grosor, color, opacidad, posición etc. Con la ayuda de este programa de diseño gráfico se realizaron vectores para adornar el manual de sugerencias además de acomodar algunos textos.

Especificaciones de implementación

El presente proyecto está dirigido al canal de televisión UNO, con la finalidad de que el personal conozca las diversas tendencias en internet que puedan ser tomadas como referencia para la producción de cortos animados dirigido a niños de 1 a 7 años para educar en valores, para esto se diseñó el manual de sugerencias, este brindará al usuario la oportunidad de conocer la cultura del internauta así podrá estar bien informado acerca de las nuevas tendencias millennials que van y vienen en internet.

Para el reparto del manual en las instalaciones del canal de televisión UNO se tuvo una charla con la directiva del canal para así obtener los permisos necesarios para realizar el reparto del manual de sugerencias al personal del canal, de esta forma se le presenta a los interesados una herramienta de apoyo en donde se da a conocer conceptos muy importantes que les ayudarán al momento de la búsqueda de referencias en internet para así producir contenido, mantenerse actualizado es importante ya que así ayudará a las producciones futuras a no ser monótona.

Introducción al manual de referencias

Con la llegada del manual de referencias al canal de televisión UNO se planea dar una charla introductoria en la sala de reuniones acerca del manual, explicando su contenido, debidos usos y recomendaciones para sacarle partido suficiente al potencial que brinda el manual de referencias

Canal de televisión UNO

Gráfico N°42: Destino de la propuesta.



Fuente: Google maps.

Elaborado: Christian Andree Nivelá Calderón.

Ciudad: Guayaquil.

Ubicación: Avenida Francisco de Orellana, Guayaquil 090150.

Definición de Términos Relevantes

Millennials: Jóvenes nacidos entre 1981 y 1995 que se hicieron adultos con el cambio de milenio.

Internauta: Es aquella persona que utiliza de forma frecuente los servicios de internet.

CONCLUSIONES

Si bien con el tiempo las costumbres televisivas de los guayaquileños cambiarán, no está de más dar un empujón para acelerar el proceso, por medio de la lucha constante contra el actual problema de la televisión basura en nuestro país, el ciudadano ecuatoriano se mostrará firme apoyando lo políticamente correcto.

El desconocimiento de lo que puede ofrecer la cultura del internet para su explotación en la televisión, es lo que ocasiona el desinterés por incursionar en nuevas ramas del entretenimiento que serían mucho mejores si se sabe cómo adaptarlas adecuadamente.

El manual de sugerencias va a impartir las bases necesarias para adentrarse en las vastas redes en la búsqueda de referencias y de esa forma crear contenido que llame la atención de los niños.

RECOMENDACIONES

El manual deberá ser apropiadamente leído con atención por parte de los usuarios, siguiendo cada paso para lograr comprender cada punto y hacerse de ideas apropiadas mediante las referencias encontradas en el mismo.

Se recomienda a los usuarios que analicen las falencias de las actuales emisiones en los canales de televisión nacional para ver el obvio problema por el que está pasando la sociedad actual y preguntarse a sí mismo que es lo que verán los niños.

Fomentar el uso del manual de sugerencias a quienes estén interesados en el campo de la animación, para que el proyecto no se limite al canal de televisión UNO sino también a quienes quieran tomar la iniciativa de hacer un cambio en la televisión nacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

Programación Canal UNO:

http://docs.wixstatic.com/ugd/a79c12_ed831141161e4803871758caf030dfbc.pdf

Pablo del Rio y Miguel del Rio, (2008). *La construcción de la realidad por la infancia a través de su dieta televisiva.*

Bernabé Tierno, (1954). *Valores humanos.*

Annemarie Meier, (2013). *El cortometraje el arte de narrar, emocionar y significar.*

Manuel Arboccó de los Heros y Jorge O'Brien Arboccó, (2012). *Impacto de la "televisión basura" en la mente y la conducta de niños y adolescentes*

Rothemberg, (1975). *Effects of TV violence on children and youth.*

Humberto Ponce (2001). *Imágenes Críticas de la Televisión Peruana Actual: La Función Social de Los Medios de Comunicación.*

Gráficos de censo (2010), <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

Grasso, L. (2006). *Encuestas. Elementos para su diseño y análisis.* Córdoba: Brujas .

Norman K. Denzin, Yvonna Sessions Lincoln, (2011). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*

Manuel Canales Cerón, (2006). *Metodologías de la investigación*.

Parella y Martins. (2010). Metodología de la Investigación Cualitativa. En S. p. Martins, *Metodología de la Investigación Cualitativa* (pág. 88). España.

Rodríguez, M. L. (19 de Agosto de 2013). *Guía de Tesis*. Obtenido de Guía de Tesis

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO
Unidad de Titulación

Guayaquil, 12 de julio de 2018

SR. Lcdo. MSc.
FREDDY NOBOA BELALCÁZAR
DIRECTOR DE CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Yo, LCDO. **Jorge Erwin Vélez Vélez**, docente tutor del trabajo de titulación y **Christian Andree Nivela Calderón** estudiante de la Carrera de **diseño gráfico**, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario **19H00 a 20H00**, el día **jueves**

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Christian Andree Nivela Calderon

LCDO. Jorge Erwin Vélez Vélez, MSC.



Canal de televisión UNO



Estudiante Christian Nivelá en la sala de reuniones con el productor Ángel Ponce de Canal UNO



Estudiante Christian Nivelá junto a uno de los productores de canal UNO, Ángel Ponce



Estudiante Christian Nivelá junto al productor Ángel Ponce en las afueras de canal UNO



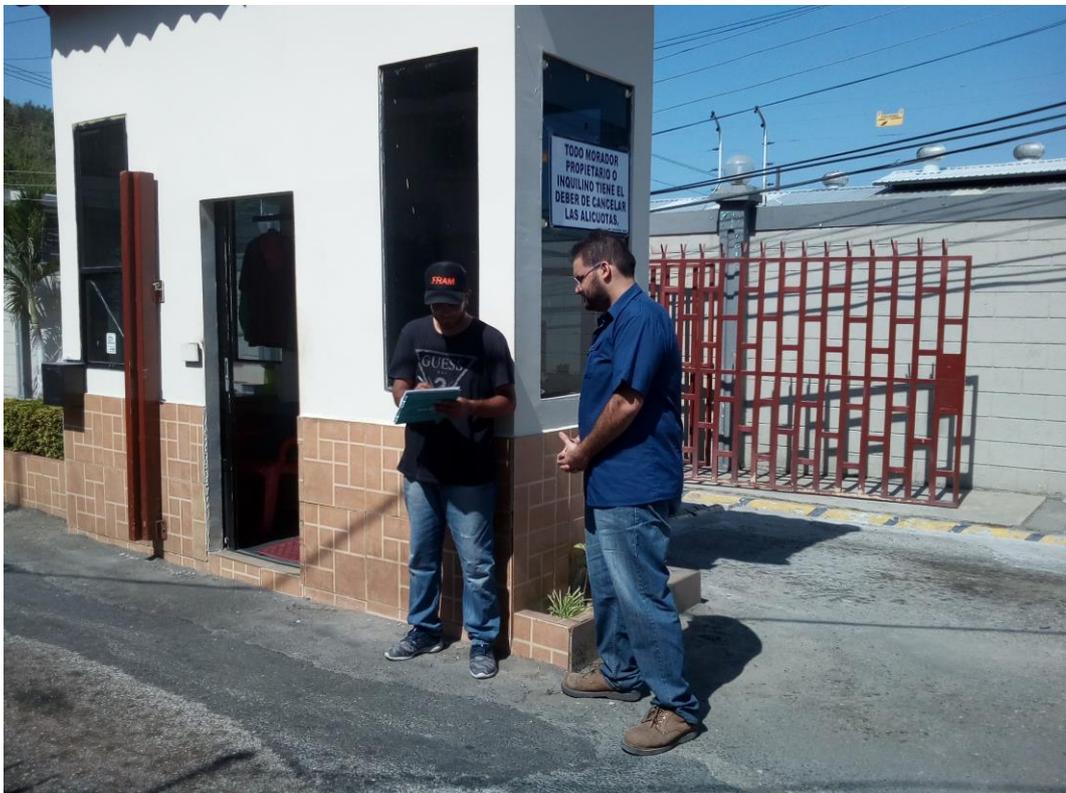
Urbanización Mirador del Norte



Encuesta a representante de familia de la urbanización Mirador del Norte



Encuesta a representante de familia de la urbanización Mirador del Norte



Encuesta a representante de familia de la urbanización Mirador del Norte

N°	<u>INSTRUCCIONES.</u> Marque con una X en la alternativa de su preferencia. Debe expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros. 5 = MUY DE ACUERDO, 4= DE ACUERDO 3= INDIFERENTE, 2= EN DESACUERDO 1= TOTALMENTE EN DESACUERDO.	<u>CONSIDERE LO SIGUIENTE.</u> - Leer la pregunta antes de contestar. - Contestar cada una de las preguntas - Por favor no usar correctores ni borradores, no manchar la hoja - No se permite contestar más de una vez en cada pregunta - La encuesta es anónima	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	MUY EN DESACUERDO
			5	4	3	2	1
PREGUNTAS							
1	¿Usted cree que la televisión es parte del día a día de los niños?						
2	¿Usted cree que los niños disfrutan de la programación actual de los canales de televisión nacional?						
3	¿Usted cree que los cortos animados puedan ayudar a educar en valores a los niños?						
4	¿Cree que la programación actual del canal de televisión UNO cuenta con suficientes programas que transmita valores?						
5	¿Cree que la animación digital puede ser usada para la producción de contenido apto para los niños?						
6	¿Cree que la programación de canal UNO durante el 2017 contenía cortos animados dedicados a inculcar valores?						
7	¿Usted cree que las emisiones del canal de televisión UNO pueden mejorar la calidad de sus valores?						
8	¿Cree usted que sería muy bueno la creación de un manual de sugerencias que explique el mejor uso de las referencias de internet en cortos animados para la televisión?						
9	¿Usted cree que el canal de televisión UNO debería tener más conocimiento sobre la cultura del internet para ajustarse al tipo de entretenimiento que se consume actualmente?						
10	10¿Usted cree que un manual de sugerencias para el buen uso de las referencias de internet en cortos animados ayude a educar en valores a los niños de 1 a 7 años?						