



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS QUE EVIDENCIE LA ADICCIÓN EN EL USO DE REDES SOCIALES Y QUE
GENERE UNA CONCIENCIA SOBRE EL BUEN MANEJO DE LA TECNOLOGÍA,
DIRIGIDO A ADOLESCENTES.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor Guía

Lic. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autores

Hernán Eduardo Berrazueta Jarrín
Sebastián Patricio Castrillón Monard

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Licenciado en Bellas Artes – Animación
C.I. 1713975371

DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

“Declaro haber corregido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Tecnólogo en Diseño Gráfico
C.I. 1710679885

Elio José Zambrano Rosales
Licenciado en Diseño Industrial
C.I. 1757191620

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro(amos) que este trabajo es original, de mi (nuestra) autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Hernán Eduardo Berrazueta Jarrín
C.I. 1716761430

Sebastian Patricio Castrillón Monard
C.I. 1723307615

AGRADECIMIENTOS

A Dios por haberme dado la gran oportunidad y bendición de poder cumplir esta meta, por su gran amor manifestado en cada día de mi vida. A mis padres por brindarme su apoyo incondicional a lo largo de toda mi carrera y por todo su esfuerzo, sin ustedes nada de esto hubiera sido posible. A mi familia y amigos, gracias por todo su cariño y motivación. Al resto de personas que formaron parte de este proyecto y contribuyeron a su realización.

Gracias.

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis primeramente a Dios y a toda nuestra familia la cual siempre nos apoyo incondicionalmente, a nuestro profesores que fueron los que nos alimentaron de todo su conocimiento para poder realizar todo el trabajo correcto.

RESUMEN

Para el presente trabajo se ha investigado las razones respecto al mal uso de la tecnología; específicamente en las redes sociales, y se busca dar una solución a este problema mediante una concientización hacia los mas jóvenes que son los mas susceptibles a caer en estos vicios y ayudarles con alternativas para que no pierdan mucho tiempo de ocio en internet. Cabe recalcar que no se está en contra del uso del internet, ya que la tecnología, sabiéndola usar, puede dar mucha fuente de información y conocimiento.

ABSTRACT

This project has been investigated the reasons about the misuse of technology specially by using social networks. We want to provide a solution to younger people who are the more likely to fall into these vices and give them an alternative to do not lose much leisure time in internet. We need to tell you that we are not against technology and internet use, because it can give you a lot of sources of information and knowledge.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	2
1.1. Planteamiento del Problema	2
1.1.1. Formulación del Problema	3
1.1.2. Preguntas directrices.....	4
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
1.3. Justificación e Importancia	5
1.4. Alcance.....	5
2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica	11
2.2.1. Redes Sociales.....	11
2.2.1.1. Conceptualización de las redes sociales.	11
2.2.1.3. Teoría sobre las redes sociales.	12
2.2.1.4. Visión actual de las redes sociales.	13
2.2.1.5. Tipos de redes sociales.	13
2.2.2. Conceptualización de motion graphics.....	15
2.2.2.1. Función de motion graphics.....	15
2.2.2.2. Tipos de motion graphics.....	15
2.3. Definición de Términos Técnicos	17
2.4. Fundamentación Legal	18
3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA	20
3.1. Diseño de la investigación	20
3.1.1. Grupo Objetivo	20
3.1.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.1.3. Técnicas de Procesamiento de Datos.....	21

3.1.4. Caracterización de la Propuesta	21
4. CAPÍTULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	25
4.1. Recursos.....	25
4.1.1. Recursos Humanos.....	25
4.1.2. Recursos Técnicos.....	25
4.1.3. Recursos Materiales.....	25
4.1.4. Recursos Económicos.....	25
4.2. Presupuesto de Gastos.....	26
4.3. Costo Total de Producción.	27
4.4. Cronograma.....	27
5. CAPÍTULO V DESARROLLO DEL PRODUCTO	
AUDIOVISUAL	28
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	36
6.1. Conclusiones.....	36
6.2. Recomendaciones.....	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	38

INTRODUCCIÓN

El buen uso de la tecnología actualmente en la adolescencia es fundamental, ya que se están evidenciando diversos problemas sociales y culturales debido al mal uso de la misma. El uso excesivo de la tecnología, específicamente de las redes sociales, está generando una adicción descontrolada y trastornos psicológicos en los adolescentes, hoy en día se trata de concientizar acerca de la problemática intelectual. Si no se controla este fenómeno a tiempo, las generaciones futuras podrían estar sufriendo las consecuencias, por ende es importante concientizarlo a tiempo. Se espera lograr una notoria disminución de la adicción a las redes sociales en la adolescencia, al mismo tiempo que se aproveche positivamente los avances tecnológicos de la sociedad a nivel mundial.

1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

Actualmente, el sistema económico obliga a que tanto el padre como la madre deban trabajar para mantener financieramente el hogar. Si se establece una línea de tiempo, se podría plantear que hasta antes de 1970 el papá era el único encargado de proveer lo necesario para su hogar, fue después con la modernidad y los movimientos feministas en los cuales la mujer comienza a ocupar un lugar de importancia dentro del proceso productivo de los países desarrollados y en vías de desarrollo.

En aquella época de la Primera y Segunda Guerra Mundial, los soldados se veían obligados a dejar a sus familias para poder ir a defender los colores de su patria, muchos de ellos se iban sin saber que jamás regresarían, viéndose las mujeres obligadas a ser las que comanden y lleven el dinero para su familia. Debemos saber que algunos de estos soldados lograban regresar, pero muchas veces, lamentando la pérdida de alguna de sus extremidades. Ventajosamente la tecnología ya se hacía uso desde esta época, ya que habían logrado la creación de partes ortopédicas para suplantar las perdidas.

Debido a la necesidad de tener un trabajo para poder mantener un hogar, los padres de familia migraban a otros países, dejando a sus hijos al cuidado de sus abuelos, enviando cada cierto tiempo un monto de dinero para que sus hijos puedan tener lo que ellos desearan, en muchos de estos casos, aparatos tecnológicos. En 1999, se implementa el uso del internet, teniendo mucho de estos niños acceso al mismo, sin control alguno, ya que sus padres no se encontraban presentes para poderlos vigilar, pudiendo así acceder a lo que ellos desearan por medio de la tecnología.

Las horas de estudio en los colegios han incrementado, forzando así a una mayor permanencia de tiempo de los adolescentes en las instituciones, siendo esta una de las causas por las que los adolescentes en tiempos libres, sin

control alguno en los colegios, dedican su tiempo a las redes sociales, ya que estas les permiten tener una doble personalidad, que es lo que todo joven desea, generando así la adicción hacia las mismas.

La sociedad está viviendo una generación la cual esta casi en su totalidad inmersa en la tecnología, por ende hemos decidido tratar este tema para que sirva de guía para el buen uso de la misma en la población. Se espera contrarrestar la adicción hacia las redes sociales en los adolescentes y que se aproveche el uso de la tecnología con fines educativos y culturales. Se empezará con una investigación a nivel virtual la cual nos ayude a obtener un porcentaje del nivel de adicción a las redes sociales y del uso erróneo de estas plataformas virtuales. Se tratará de descubrir los motivos por los que los adolescentes son los más susceptibles a caer en este vicio moderno.

1.1.1. Formulación del Problema

El mal uso de la tecnología se genera debido a que los adolescentes no tienen una supervisión adecuada de sus padres al momento que acceden al internet por medio de los aparatos tecnológicos, por ende, se genera un descontrol y un uso inapropiado de estos medios.

- ¿Cuál sería la mejor manera con la cual se podría detener esta adicción a tiempo?

Es probable que mediante el dinamismo de un motion graphics se consiga concientizar en los jóvenes el mal uso de la tecnología y el desperdicio de tiempo que este genera cuando no se lo sabe utilizar correctamente, de esta manera se logrará una autoevaluación en cada persona para que sepa dar un buen uso de la misma.

1.1.2. Preguntas directrices

- ¿Cómo facilita al aprendizaje el uso de tecnología en los institutos educativos?
- ¿Qué porcentaje de estudiantes prefieren usar la tecnología como aporte para sus estudios?
- ¿Cómo influye el uso de redes sociales en los adolescentes?
- Mediante el storytelling, ¿Cómo se logrará concientizar en los jóvenes?
- ¿Qué software y recursos son los más adecuados para realizar este motion graphics?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Desarrollar un motion graphics, mediante técnicas y recursos digitales, para concientizar a los jóvenes sobre el mal uso de la tecnología.

1.2.2. Objetivos específicos

- Planificar en su totalidad el producto audiovisual mediante la recopilación de información.
- Elaborar una guía de estilo gráfico la cual se aplicará posteriormente en la producción del motion graphics.
- Generar el motion graphics en su totalidad.
- Realizar todos los procesos dentro del área de post-producción: edición, sonorización y efectos especiales.
- Realizar una revisión general de todo el producto animado y someterlo a un focus group para determinar su efectividad comunicacional.

1.3. Justificación e Importancia

El presente proyecto será enfocado para concientizar a los adolescentes acerca del correcto uso de la tecnología como una alternativa para el propio aprendizaje.

La importancia del proyecto radica en que a través de un mensaje comunicacional se consiga realizar una reflexión en los jóvenes, respecto al uso idóneo y mesurado de las redes sociales.

1.4. Alcance

Este motion graphics va dirigido a los adolescentes (12-18 años), ya que ellos necesitan saber acerca del buen uso de la tecnología. Por otro lado, se sabe que los beneficiados con esto serán los padres de familia porque tendrán una mejor formación de sus hijos.

Con esto también se incrementará una mejor calidad de empleados para las empresas, ya que los adolescentes, serán el futuro de muchas de ellas, y tendrán que saber hacer uso de la tecnología como herramienta de trabajo, mas no como una distracción que genere pérdida de tiempo, así se logrará aumentar la producción de tecnología en la matriz productiva por parte de los tecnólogos, es decir incentivar a la digitalización.

2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La educación en este milenio debe adaptarse a las nuevas tecnologías en este caso a las TIC, sin que afecte a la calidad de enseñanza ni a sus funciones esenciales.

Todos los cambios que hubieron en el siglo XX hicieron que se pase a una nueva era, la era de la informática la cual ha dado cambios en cosas como conceptos, normas y conocimientos.

Las TICs son:

"... el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de los datos". (Cabero. 2001:48)

Las Tics son algo mas que una descripción porque tiene características que ayudan a distinguirlas de otras tecnologías como las tradicionales y hacen comprender que por ahora son necesarias y por eso es vital que la educación este relacionada con la tecnología ya que se está entrando cada vez mas a un mundo virtual y como todo en la vida la educación también tienen que sufrir cambios.

Las TICs dan una amplia variedad de herramientas para el aprendizaje que en libros no se pueden cubrir por ejemplo videos, diccionarios virtuales o software educativos, y todo esto facilita el aprendizaje, pero existe un riesgo y este es el mal uso de la tecnología al no tener un control de un adulto en este caso del profesor.

Pero hay otro riesgo el cual plantea una pregunta ¿estas tecnologías pueden sustituir al mismo maestro?

Se puede decir que estas Tecnologías no fueron hechas para el campo educacional sino que después se implementaron a este e igual aquí se podría encontrar cosas positivas y negativas pero yendo a la pregunta de arriba todavía es necesario un tutor que brinde una orientación y enseñe como usar estas tecnologías de la mejor manera para que no se desvíen del tema que es aprender gracias a ellas.

También con estas tecnologías lo estético ha evolucionado en función de lograr una excelencia en este caso con programas de diseño, edición, o cámaras digitales. Y todo esto se debe a la conmoción que ha dado el arte digital con series, libros electrónicos, películas, etc.

En conclusión las Tics deben ser introducidas en el campo educacional y de una forma responsable para que las personas que las usen no se vayan por las ramas y se enfoquen en su aprendizaje.

Por el descontrol ya sea parental o de un tutor cualquier uso desmesurado a cualquier aparato o actividad puede converger en una adicción y esto puede afectar el día a día de quienes sienten adicciones y causar problemas familiares, sociales o escolares.

Sabemos que una particularidad de una adicción es que la persona adicta ya no tiene un control y una dependencia, solo quieren el placer que pueden sentir al estar inmersos en lo que los vuelve adictos, en este caso un joven o un adolescente adicto a las tecnologías, a internet o a las redes sociales solo entra para autosatisfacerse y buscar un desahogo emocional en cambio un joven no adicto entra a estas plataformas solo por la utilidad que les pueden ofrecer.

Esta adicción al mundo virtual comienza cuando el chico o chica deja de salir ya sea a jugar con sus amigos o ver a su familia y descuida cosas importantes como el estudio por pasar todo el día frente a un ordenador.

Al haber una dependencia a estas tecnologías los comportamientos de adicción ya son automáticos y esto hace que se pierda un control y criterio de lo que esta bien o lo que esta mal, estos chicos solo piensan en estar conectados sin saber que a largo plazo esto va a ser perjudicial ya sea que sufran trastornos de conducta, perdida económica o lleguen a ser sedentarios y obesos.

Factores de riesgo

A un nivel demográfico los jóvenes son el centro de mayor riesgo ya que siempre quieren nuevas emociones y también porque son el grupo que mas esta metido en internet además son los que están mas familiarizados con dichas tecnologías.

Un factor puede ser la timidez o baja autoestima que tienen algunas personas y es por eso que se sienten mas seguras en plataformas virtuales ya que ahí pueden ser lo que en la vida real no son.

Otro factor puede ser en algunos jóvenes una falta de afecto o la insatisfacción personal lo cual permite que la red en la que estén llenen esos huecos, en conclusión se puede decir que las personas, los jóvenes con una personalidad vulnerable son los que mas hacen un mal uso de todas las tecnologías. (Fernández. 1996:77)

Señales de alarma

Existen algunas señales que denotan una adicción o dependencia hacia lo que son las redes sociales o TIC, entre estas tenemos:

- Dormir menos de 5 horas, por preferir estar conectados a lo que les genera adicción es un síntoma que refleja un descontrol de su uso.
- Dejar de tener contacto o interacción con familiares, dejar los estudios aparte, es tentar en contra de la salud.

- Perder el control o sentirse impaciente cuando pierde conexión con las redes, o simplemente por notar una debilidad en la conexión, es decir una disminución de la potencia con la que se conecta a las redes.
- Existen casos en los que la persona misma trata de limitar su tiempo con las redes, pero inconscientemente pierde la noción del tiempo al encontrarse en contacto con ellas.
- Mostrarse eufórico al observar algo en las redes con lo que la persona no está de acuerdo, alterar su carácter debido a esto.

Llegar a casa, conectarse a Internet y al momento de desconectarse, darse cuenta de que ya es hora de dormir, es cuando uno empieza a darse cuenta de que está perdiendo el control con su vida cotidiana, el problema principal no son las horas en las que se está involucrado en las redes, sino el cambio de vida que esto genera, ya que pierde la noción de las prioridades que tiene uno como ser humano, el estudiar, interactuar con su familia, comer, dormir, etc.

Todo esto se ve reflejado en la alteración de la salud, ya que empieza a reflejar síntomas de ansiedad, depresión, irritabilidad, esto al no tener el acceso a las redes sociales o al internet en general, esto quiere decir que el internet se ha apoderado de lo que es nuestro propio control y la libertad con la que nacimos. Se produce una similitud a lo que son las dependencias hacia las drogas.

Estrategias de prevención

El uso de las TIC y redes sociales generan una responsabilidad tanto para los adolescentes como para los padres: los jóvenes son los encargados de adiestrar a los adultos hacia el uso de estas nuevas tecnologías, pero los padres deben ser los encargados de encaminar a sus hijos hacia el buen uso y un control prudente de las mismas.

Los adultos son los encargados de ayudar a que los adolescentes desarrollen la habilidad de la comunicación personal con los que nos rodean:

- Poner límite al uso de la tecnología y quedar de acuerdo en cuanto a las horas del uso de las mismas.
- Inculcar la relación con otras personas.
- Incentivar a la lectura, el cine, actividades físicas, etc, que ayuden a que el adolescente disipe su tiempo libre.
- Involucrar a los adolescentes en actividades grupales como lo son las de voluntariado.
- Generar la confianza de comunicación con su propia familia.

Es bueno tener un control en cuanto al tiempo en que se utilizará el internet, así mismo se debe procurar tener todo lo que es tecnología o herramientas que nos permitan el acceso al internet en lugares comunes en la casa, como lo son la sala, estudio, etc.

Reflexiones finales

Queda claro que un uso excesivo de internet y redes sociales es un problema actual preocupante. Sin embargo, estas adicciones pueden ser secundarias a otras que son las principales causantes de estas, como lo puede ser la adicción al sexo, problemas psicopatológicos, fobia social y otros problemas de clase impulsivo – compulsivo.

Lo que caracteriza al adolescente al tener una adicción hacia las redes sociales, es que por medio de estas trata de lograr escapar de la vida real hacia la vida virtual para así tratar de mejorar su estado de ánimo.

El perder contacto con el mundo exterior genera una clase de analfabetismo relacional, ya que uno aprende a comunicarse con el resto con la práctica, de lo contrario es imposible, ya que en el mundo virtual toda comunicación viene a ser de aspecto ficticio.

Para que una persona pueda tener una seguridad propia de que está teniendo una evolución en su rehabilitación por el uso excesivo de internet, debe darse

cuenta de que después de 1 o 2 años tiene un control propio de decisión de alejamiento de las mismas, así sabrá que su posibilidad de recaer en el vicio son mínimas con propósito de éxito en el futuro.

Sin embargo, en la actualidad, la posibilidad de resolver estos problemas de adicción se encuentran muy al margen, ya que muchas personas se niegan a aceptar el problema que llevan en su vida diaria, otras deciden tomar camino a los distintos tratamientos de recuperación pero al cabo de una o dos sesiones deciden abandonar este proceso. (Díaz. 2013)

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Redes Sociales

2.2.1.1. Conceptualización de las redes sociales.

Se determina redes sociales a todas las páginas o sitios que existen en internet que permiten al usuario registrarse para comunicarse con otras personas y poder interactuar con el fin de compartir intereses en común ya sea de trabajo, amistad, relaciones etc.

Se define a las redes sociales al grupo de individuos, entidades, sociedades y organismos que interactúan o intercambian servicios sociales. El bienestar se da por los avances que existen hoy en la tecnología en pos de su valor social; en una determinada región y en condiciones determinadas.

2.2.1.2. Función social de las redes sociales.

La reciprocidad interpersonal que poseen las partes de una red disponen funciones de la misma:

Compañía Social: Es participar conjuntamente en una rutina diaria.

- Apoyo emocional: Conlleva al compartir de las emociones y sentimientos entre usuarios, dando estímulos y soporte.
- Guía cognitiva, consejos: Es decir compartir la comunicación o información personal.
- Control o regulación social: Mantenerse enfocado en un objetivo sin distraerse, para resolver problemas o conflictos que se encuentren.
- Ayuda material, servicios: Asistencia determinada acerca del conocimiento o una colaboración física insertando los destinos de salud. (Carrillo. 2012:11)

2.2.1.3. Teoría sobre las redes sociales.

Acceso a nuevos contactos (amistades): por permite la apertura de puertas para la conexión con personas alrededor del mundo y redes que hasta entonces no eran parte de la red social conocida. Teorías sobre las redes sociales.

Las redes sociales se han convertido en una plataforma para todo tipo de usuarios y en el cual se pueden establecer relación e interacción entre los mismo, esto es debido a q las redes sociales e internet en si han crecido de una forma acelerada.

La teoría de las redes sociales está enfocada a una estructura social la cual une tanto a elementos individuales como a colectivos de la sociedad. También es vista, fundamentalmente en la actualidad, como una variedad de la teoría general dela sociología estructural. Ésta consiste en un enfoque en donde la estructura social ve las limitaciones y las oportunidades de los actores, más como un efecto de su conducta, que de las normas culturales y otros elementos subjetivo. (Ritzert. 1992:447)

2.2.1.4. Visión actual de las redes sociales.

Los Profesionales se han dado cuenta que hoy en día es bueno tener una presencia fuerte en las redes sociales, ya que mucha gente se ha dado conocer mediante este medio y han salido adelante aprovechándolo al máximo, pero no es necesario tener tantos recursos o trabajar en una empresa importante si se sabe manejar bien en internet, en las redes sociales se abrirán muchos horizontes, ya sean educativos o de trabajo, eso si las personas deben tener creatividad y un espíritu emprendedor para apreciar todas las oportunidades que se presenten.

Pero no todo bueno ya que así como tienen sus pros las redes sociales, también tienen sus contras, por ejemplo, si no se sabe usar de una manera prudente se puede caer fácilmente en trampas de personas no muy amigables, aparte de que en las redes sociales así como en internet, hay mucha basura cibernética que lo único que hace es que el usuario pierda el tiempo.

Internet es fascinante; hay que saber como usarlo, la curiosidad es buena si con ella se adquiere conocimiento, de lo contrario se podría tener malas experiencias gracias a ella. (Structure. 1991)

2.2.1.5. Tipos de redes sociales.

Se clasifican en:

- Horizontales: Esta es la red social que cualquier usuario puede ocupar libremente solo con la finalidad de interactuar con otros usuarios y como ejemplo de estas redes se tiene a Facebook, Twitter, Google +, etc.
- Verticales: Dichas redes están dirigidas a un grupo determinado, las personas que están en estas redes es debido a un interés en común y se dividen en:

- Profesionales: El propósito de estas redes es relacionarse con distintos profesionales, y mediante ellas se puede compartir información de la especialización que tienen los usuarios, y en estas redes se tiene a LinkedIn o blogs temáticos.
- Verticales de Ocio: Son hechas para compartir hobbies y actividades que los usuarios tienen en común y estas actividades pueden ser de deportes de música, videojuegos, etc. Ejemplos de estas redes serían Wipley y Dogster.
- Verticales Mixtas: Es la combinación de las dos anteriores, donde se proporciona a los usuarios un lugar donde puedan establecer sus actividades profesionales y personales. Un ejemplo de esas redes es Unience.

En función del sujeto:

Redes Sociales Humanas: Aquí lo primordial es la interacción entre personas de acuerdo a sus gustos e intereses en general, así que ejemplos de estas redes son Dopplr y Tuenti.

Redes Sociales de Contenido: Aquí todo se basa en el centro de interés a los que un usuario tiene acceso es decir aquí las relaciones se establecen mediante el acceso que se tenga a archivos que publiquen otros usuarios, Flickr es un gran ejemplo.

En función de la localización geográfica:

Redes Sociales Sedentarias: Son las que periódicamente se van modificando mediante los contenidos que se ha postado. Blogger y Plurk, son claros ejemplos de ellas.

Redes Sociales Nómades: Son redes en las que los usuarios se relacionan mediante su cercanía, en otras palabras, su situación geográfica o lugares en los que hayan estado. Latitud y Fire Eagle son ejemplos. (Tipos de redes. 2012)

2.2.2. Conceptualización de motion graphics.

Se define por motion graphics, a una infografía animada la cual es utilizada más en publicidad, con el motion graphics, una idea compleja se convierte en un mensaje muy claro en una animación que dura pocos segundos. La estética del motion graphics debe ser sencilla pero elegante.

También se puede definir al motion graphics como una animación que combina disciplinas diferentes como la fotografía el audio, video y el diseño grafico para comunicar un mensaje.

2.2.2.1. Función de motion graphics.

La función del motion graphics es transmitir un mensaje o una idea clara mediante una infografía animada.

En la actualidad el motion graphics es uno de los recursos más utilizados por empresas de cualquier tipo para dar a conocerse, hacer publicidad, o mostrar un mensaje, ya que hoy en día esa es la forma mas eficaz para hacerlo y de una forma sencilla. Al ser una animación que transmite un mensaje conciso pero claro, los espectadores se quedan fascinados y al ser sencilla, facilita captar la atención del individuo que lo vea.

2.2.2.2. Tipos de motion graphics.

Clasificación de motion graphics según la técnica.

- Kinetic motion graphics.

Aquí el diseño gráfico y el texto se combinan acompañados de música, hoy en día es una de las técnicas que mas se han extendido y la clave esta en combinar bien los elementos para tener un diseño atrayente.

- Kinetic Typography.

Es una técnica que atrae mucho al ser primordialmente texto en movimiento, este tipo de motion graphics está acompañado con una voz en off que cuenta lo que escriben las letras, y música de fondo. Así el mensaje se da a entender de una manera positiva y efectiva porque la voz en off consolida lo que se está leyendo.

- Stop Motion.

Es una de las técnicas más antiguas en lo que es video y prácticamente es un montaje fotografía a fotografía.

- Combinado con una imagen real.

Como lo dice su título, es la combinación de un motion graphics con imágenes reales para dar un efecto más impactante.

Según su aplicación:

- Motion graphics corporativo.

Se lo usa para dar a conocer o representar creativamente un producto de una empresa. Por hoy muchas empresas están optando por esta técnica ya que se tiene muchas ventajas las cuales pueden ser ahorros en los costos, originalidad y un mensaje sencillo pero eficaz.

- Motion graphics educativo.

Una cualidad y además virtud del motion graphics, es poder explicar mensajes de una forma muy clara mediante texto e infografías. Por eso se puede decir que este tipo de animación es muy usado para explicar historias teorías ideas y datos.

- Logo Animado.

Es sencillamente la animación de un logo de cualquier empresa que será la que de paso a los videos de la misma.

2.3. Definición de Términos Técnicos

- **TIC:** Tecnologías de la información y la comunicación.
- **Conmoción:** Sentimiento de pena profunda que sacude el ánimo de una persona, especialmente hasta despertarle la compasión o las ganas de llorar.
- **Converger:** Dirigirse varias cosas a un mismo punto y juntarse en él.
- **Desmesurado:** Que carece de medida, es exagerado o mayor de lo normal.
- **Inmerso:** Se aplica a la persona que tiene la atención puesta intensamente en un pensamiento o en una acción, con descuido de cualquier otra cosa.
- **Psicopatología:** La psicopatología estudia los motivos y las singularidades de las enfermedades mentales, el estudio puede llevarse a cabo por modelos, psicodinámicos, biomédicos, y conductuales.
- **Ficticio:** Que solamente existe en la ficción o en la imaginación de alguien.
- **Motion Graphics:** Motion Graphics es un término inglés que se traduce literalmente como “Gráficos en Movimiento”. Se trata de una animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el vídeo y el audio con el fin de comunicar un mensaje. El Motion Graphics va muy unido al concepto de diseño gráfico. En general, la gente sabe qué es un diseño gráfico pero a la hora de definir Motion Graphics es más difícil que lo tenga tan claro. Esto ocurre porque el Motion Graphics es más interdisciplinar y es difícil establecer límites. Generalmente, el Motion Graphics es una pieza de vídeo corta que combina las técnicas del audiovisual con el diseño gráfico, originalmente estático. Establecer una clasificación también se torna difícil. Al ser un

género que está en constante evolución y fusionándose con otras disciplinas, no existe ninguna clasificación cerrada ni tampoco, de las que he visto, ninguna que me haya convencido.

- **Adobe Photoshop:** Es un programa informático el cual permite la edición de imágenes o fotos, los sistemas operativos en los que funciona son: Windows y Apple Macintosh. Su nombre se puede traducir como taller de fotos
- **Adobe After Effects:** Es un software de gráficos en movimiento y composición digital publicado por Adobe Systems. After Effects es principalmente utilizado para la creación de gráficos en movimiento y efectos visuales en cinematografía y producción televisiva. Permite a los usuarios animar, alterar y componer medios 2D y 3D con diversas herramientas nativas y plug-ins de terceros. La versión actual CC de After Effects está disponible a través de la membresía a Creative Cloud o como un producto independiente, desde junio de 2013.
- **Adobe Illustrator (AI):** Es un programa informático destinado a la creación artística de dibujo e ilustración, con este programa se edita gráficos vectoriales en un tablero de dibujo digital conocido como mesa de trabajo. Adobe ilustrador esta destinado a la rama del arte digital ya sea en diseño grafico o a la ilustración técnica.

2.4. Fundamentación Legal

Plan Nacional del buen vivir.

Objetivo 4: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

4.6 Promover la interacción reciproca entre la educación, el sector productivo y la investigación científica y tecnología, para la transformación de la matriz y la satisfacción de las necesidades.

4.6.e. Articular el bachillerato, la educación superior, la investigación y el sector productivo público y privado al desarrollo científico y tecnológico y a la generación de capacidades, con énfasis en el enfoque de emprendimiento, para la transformación de la matriz productiva, la satisfacción de necesidades y la generación de conocimiento considerando nuevas áreas de formación.

4.6.f. Fortalecer y promocionar la formación técnica y tecnológica en áreas de prioritarias y servicios esenciales para la transformación de la matriz productiva, considerando los beneficios del sistema dual de formación.

4.6.h. Impulsar políticas, estrategias, planes, programas o proyectos para la investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) de tecnologías de información y comunicación (TIC)

4.6.i. Asegurar una efectiva transferencia de tecnología y fortalecer la capacidad doméstica de asimilación.

4.6.j. Generar mecanismos de incentivo y acceso a financiamiento de programas y proyectos de investigación científica y desarrollo tecnológico, promoviendo su implementación con criterios de priorización para el desarrollo del país.

El proyecto concientizará acerca de lo importante que es el uso de la tecnología hoy en día, así se buscará impulsar el uso de las TICs, y por ende se logrará un mejor desarrollo de la matriz productiva.

3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

La sociedad está viviendo una generación la cual esta casi en su totalidad inmersa en la tecnología, por ende se ha decidido tratar este tema para que sirva de guía para el buen uso de la misma en la población. Se espera contrarrestar la adicción hacia las redes sociales en los adolescentes y que se aproveche el uso de la tecnología con fines educativos y culturales. Se iniciará con una investigación a nivel virtual la cual nos ayude a obtener un porcentaje del nivel de adicción a las redes sociales y del uso erróneo de estas plataformas virtuales.

Se desea investigar con el método analítico, ya que este permite desmembrar el problema

en partes para poder observar las causas o naturaleza además de los efectos del problema. Se necesita conocer o reconocer el objeto a estudiar, dicho método permite observar mas a fondo el objeto que se va a estudiar para comprenderlo en su totalidad.

3.1.1. Grupo Objetivo

La población a ser investigada estará comprendida entre los 12 y 18 años de edad, jóvenes que están en colegio, ya que son los que más dedican su tiempo libre a las redes sociales.

3.1.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Investigación fática

El proyecto será realizado mediante un previo guión el cual encaminará al desarrollo del producto. Se empezará con bocetos para luego dar apertura a la parte de producción, es decir, la parte digital.

Investigación formal

La información que se recopilará, se la obtendrá de documentación existente en páginas web y en libros relacionados con el tema.

3.1.3. Técnicas de Procesamiento de Datos

La información que se ha obtenido acerca del nivel de adicción que existe en los jóvenes, se la ha recopilado de mapas conceptuales, fichas y estadísticas obtenidas de fuentes vivas, de esta manera se analiza y se tiene un claro panorama de la problemática y la necesidad que existe en detener esta adicción a tiempo.

3.1.4. Caracterización de la Propuesta



FIGURA 1. Presentación del producto



FIGURA 2. Escena 16



FIGURA 3. Escena 11

La tipografía que se utilizó en esta escena es la “Chalkboard – Regular 9-12pts”, debido a que es la más indicada a simular el estilo de letra que se utilizan en los celular al momento de chatear.



FIGURA 4. Tipografía 1

La tipografía que se utilizó en esta escena es la “Thonburi – Bold 7pts”, debido a que es la más indicada a simular el estilo el texto que vemos en la interfaz original de la red social “Facebook”.



FIGURA 5. Tipografía 2

El estilo que se utilizó para los escenarios, iconografía(minimalista) y personajes van encaminados con figuras geométricas, debido a que la estética debe ser sencilla para que vaya de la mano con el mensaje que se requiere comunicar y al mismo tiempo quede grabado en la mente del espectador.



FIGURA 6. Línea y forma



FIGURA 7. Referencia de personajes



FIGURA 8. Personajes finales

El estilo de iconografía que se utilizó es minimalista ya que así se puede manejar en una sola línea de estilo con los personajes del motion graphics.



FIGURA 9. Iconografía

La cromática que se aplicó en el proyecto es con paleta de colores pasteles en se gran mayoría, entre fríos y calientes. El uso de cada color fue utilizado de acuerdo al momento que transcurría en las diferente escenas del motion graphics para poder transmitir y comunicar de mejor manera el mensaje.



FIGURA 10. Cromática

4. CAPÍTULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos.

Para el presente proyecto se requiere de personas especialistas en las áreas de técnicas de ilustración y animación de motion graphics.

4.1.2. Recursos Técnicos.

El material tecnológico que se usará será principalmente una computadora Mac que es propicia para un diseñador y sus componentes que ayudarán y facilitarán la realización del producto (tableta digital, mouse, teclado, etc), ya que no solo servirán para el desarrollo del proyecto sino también para la parte investigativa.

Se usarán programas para la edición los cuales son: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe After Effects.

4.1.3. Recursos Materiales.

Los materiales físicos que se utilizarán será un bocetero, lápices, lápices de colores, regletas, borradores, sacapuntas.

4.1.4. Recursos Económicos.

El presupuesto económico está únicamente calculado en lo que refiere a gastos de luz eléctrica y de imprevistos, ya que no será necesaria la contratación de personal extra. En cuanto a los equipos ya se tiene todo lo necesario.

4.2. Presupuesto de Gastos.

Costos Operativos

Agua	7 \$
Luz	20 \$
Teléfono	25 \$
Internet	25 \$
Saludo	100 \$
Transporte	20 \$
Comida	400 \$
<u>Imprevistos</u>	<u>50 \$</u>

Total 647\$

Costo semanal: $647 \div 4 \text{ semanas} = 162,75 \$$

Costo diario: $161,75 \div 5 \text{ días} = 32,35 \$$

Costo por hora: $32,35 \div 8 \text{ horas} = 4,04 \$$

Costos de Equipos

Mac	1000 \$
Tableta grafica	120 \$
Programas	100 \$
<u>Impresoras</u>	<u>250 \$</u>

Total 1370 \$

Costo anual: $1470 \div 12 \text{ meses} = 114,16 \$$

Costo semanal: $114,16 \div 4 \text{ semanal} = 28,54 \$$

Costo diario: $28,54 \div 5 \text{ días} = 5,70 \$$

Costo por hora: $5,70 \div 8 \text{ horas} = 0,7125 \$$

Total Gastos

Costos Operativos: 4,04 \$

Costos Equipos: 0,71 \$

Total 4,75 \$

Valor

Conocimiento – Experiencia 400 \$

Costo semanal: $400 \div 4 = 100\$$

Costo diario: $100 \div 5 = 20 \$$

Costo hora: $20 \div 8 = 2,5 \$$

5. CAPÍTULO V DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

Teniendo de antemano el anteproyecto y habiendo establecido un presupuesto y un cronograma en cual se va a regir el proyecto la pre producción del motion graphics se basa en primer lugar en tener todos los materiales que se van a usar en este caso son:

Boceteros, lápices, borradores, rapidógrafos, computadora, tableta digitalizadora, programas de edición de imágenes y de ilustración como el Adobe Photoshop, y el Adobe Ilustrador, programas de edición y efectos de video como el Adobe After Effects. Además de tener bien establecido el espacio de trabajo.

Con todos los datos recopilados se sacaría la información mas importante y relevante para poder comenzar a hacer el guión el cual servirá de guía durante todo el proyecto, teniendo el guion establecido y una idea en la cabeza de cómo se quiere hacer la animación, se buscaría todas las referencias posibles que necesitemos ya sea de iconografía, tipografía, transiciones, paleta de color, personajes escenarios, etc.

Una vez finalizado el proceso de obtención de referencias, se comienza a crear propios personajes en base a lo que se necesite, al igual que escenarios. Se establece la paleta de color, y luego se procesa a hacer los layouts y storyboards para poder observar como quedaría la composición.

Se busca también los efectos de sonido y la música que acompañará al motion graphics, continuará con una revisión para ver si está bien encaminado el proyecto, y si ya existe una aprobación del mismo, se empezaría con lo que ya es la producción.

La producción del proyecto, comenzaría digitalizando los bocetos. Se vectoriza todos los personajes, íconos, tipografía, líneas y formas que se emplearán en el proyecto para poder pasarlo al after effects, en base al guión y storyboard.

Ya establecidas las escenas que se necesite y el tiempo que va a durar, se procedería a animar cada escena poniendo puppets en los personajes y con principios de animación se animaría lo demás. Teniendo cada escena por separado se las acoplaría mediante transiciones para tener el video fluido. En la producción los aspectos que se toman en cuenta es el modelado, layout, texturas y mate painting, animación, iluminación y render final.

El proyecto ya estaría muy avanzado y para la voz en off se utilizará el programa Pro Tools y se grabará en un estudio de sonido profesional, el formato del audio será en .wav. Habiendo terminado este paso, seguiría lo que es la post-producción.

En cuanto a la post-producción, se puliría los últimos detalles de la animación, montaje de capas, planos, escenas. Se revisaría los fallos de timing y de animación para ver si todo esta coherente, de ahí se procede a poner todo lo que es efectos especiales para las transiciones, movimientos, y todos los que se necesite, teniendo todo regulado, se colocaría la música que acompaña a todo el video teniendo en cuenta que se adapte bien con todo lo que es efectos, voz en off y a la misma animación.

Estando todo completo y aprobado, se pasaría a renderizar el trabajo, y así ya poder presentar el producto final, en este caso el motion graphics.

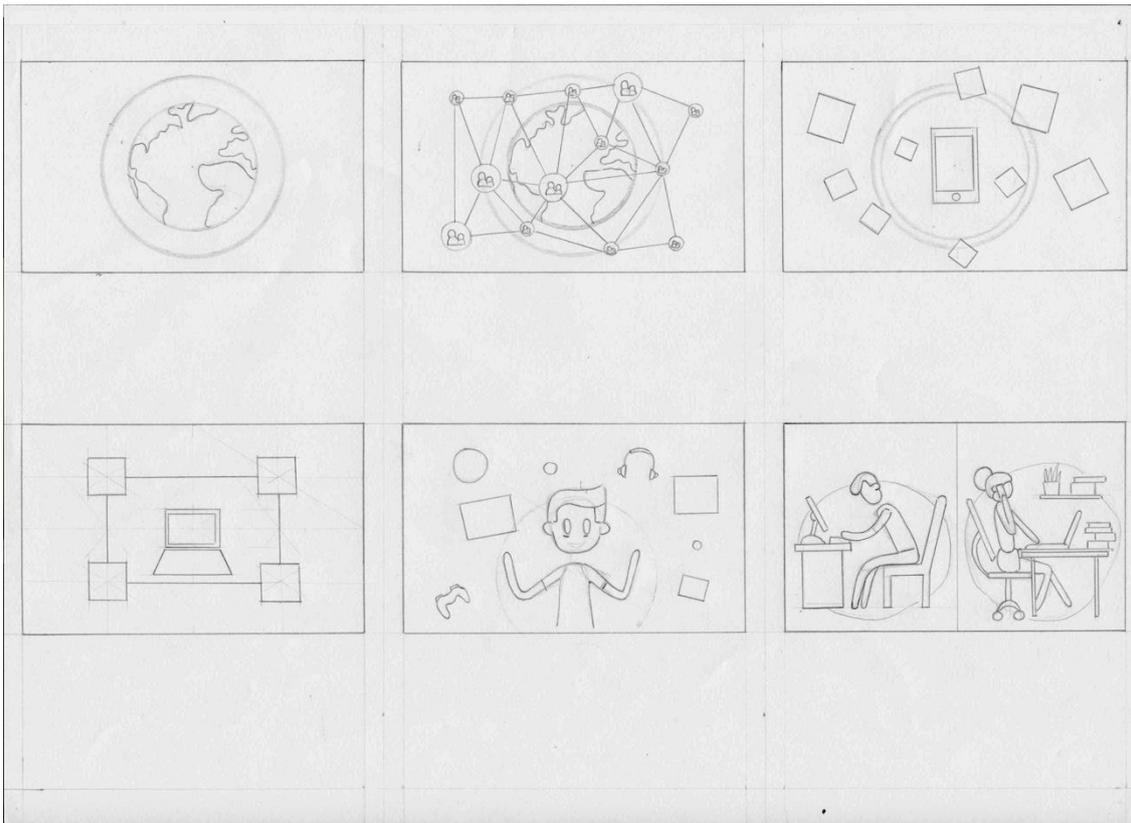


FIGURA 11. Escenas Finales: Parte 1.

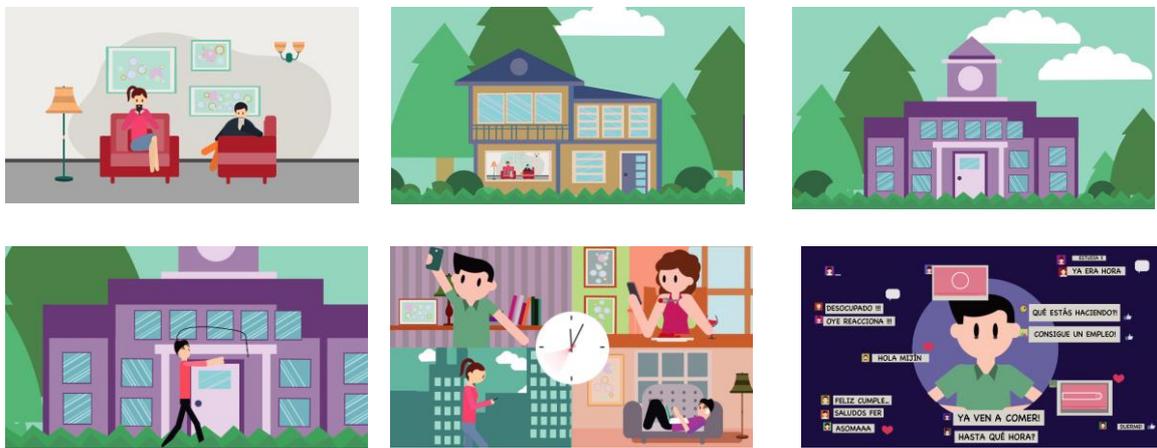
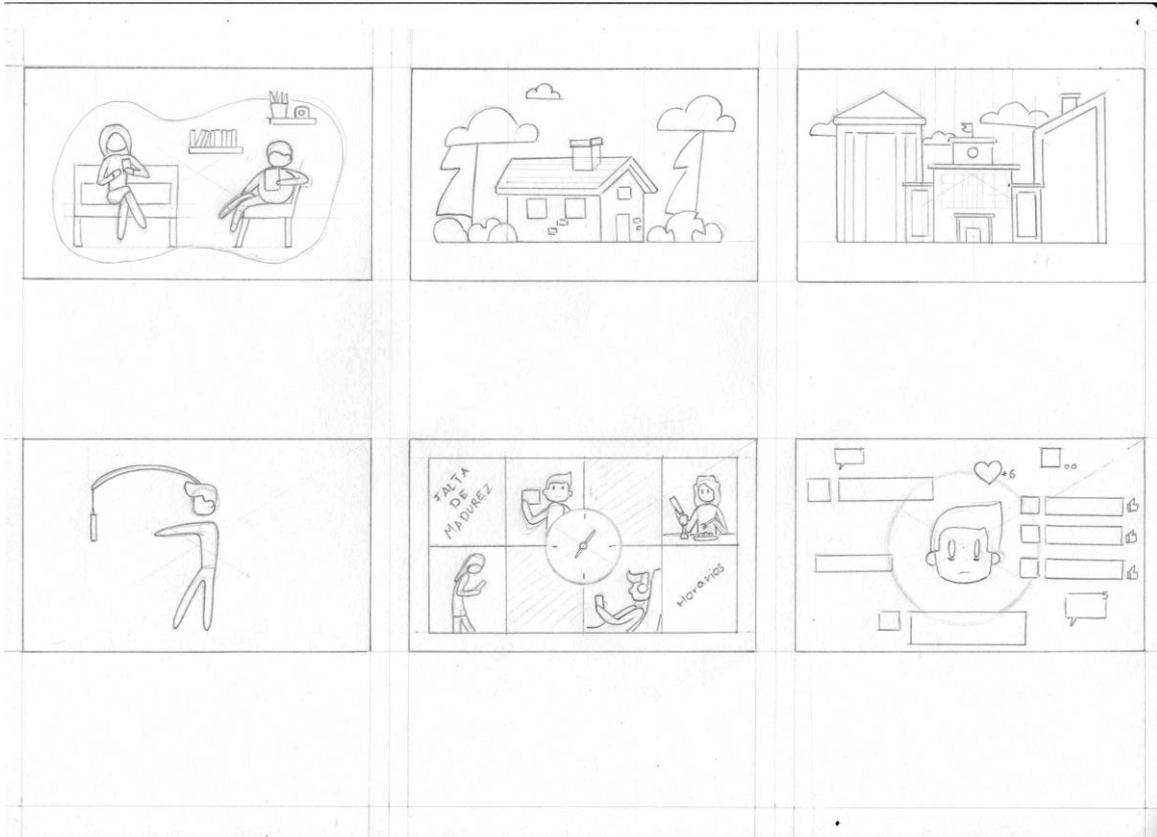


FIGURA 12. Escenas Finales: Parte 2.

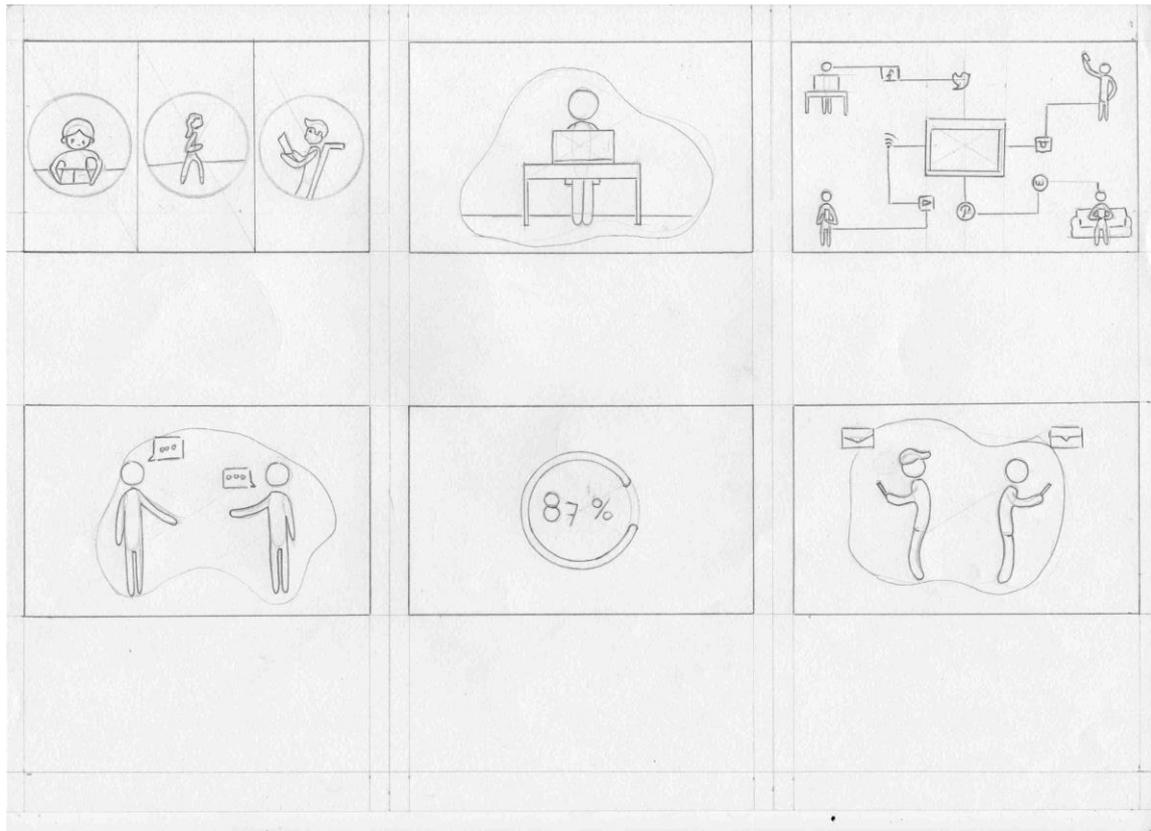


FIGURA 13. Escenas Finales: Parte 3.

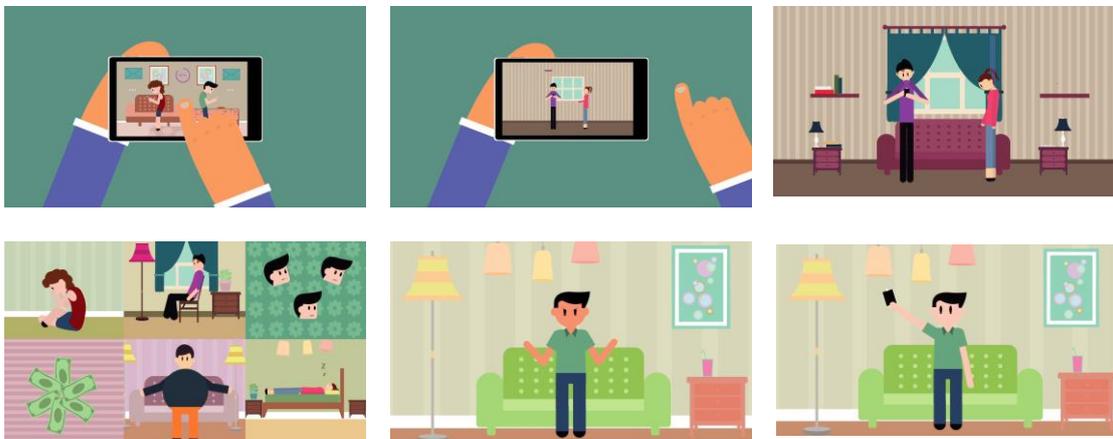
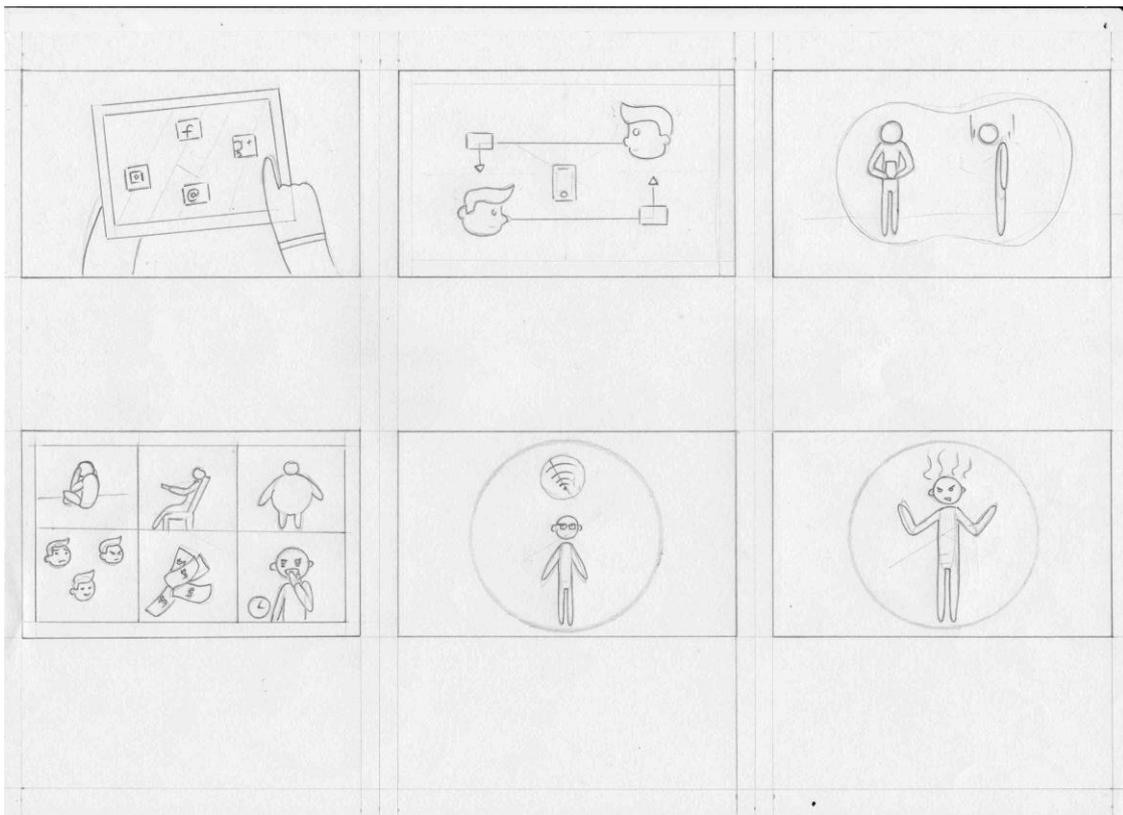


FIGURA 14. Escenas Finales: Parte 4.

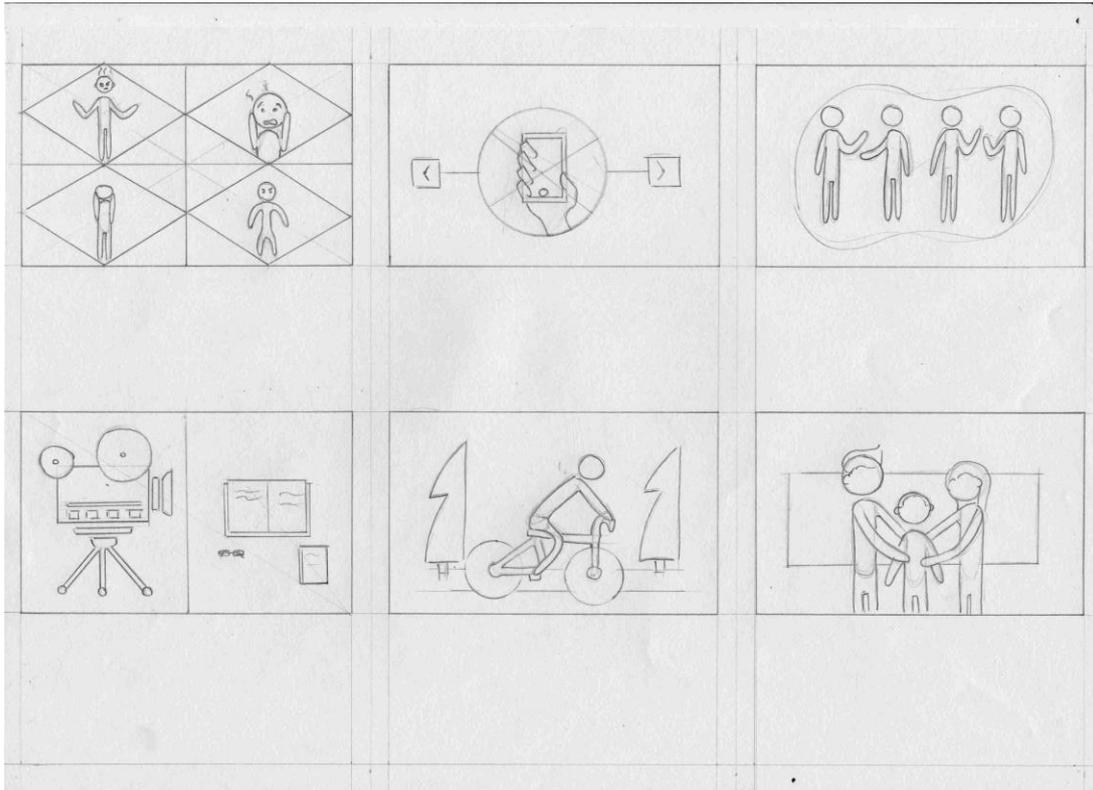


FIGURA 15. Escenas Finales: Parte 5.

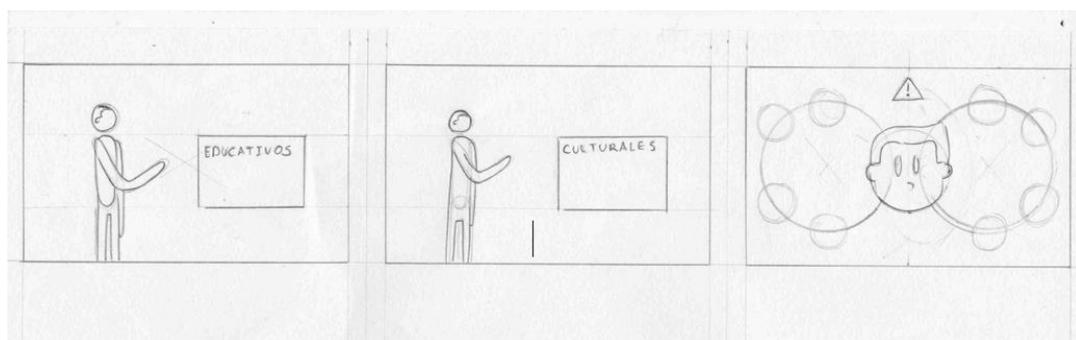


FIGURA 16. Escenas Finales: Parte 6.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

La adolescencia es la edad en la que se genera la adicción hacia las redes sociales, por ende es aquí en donde se debe intervenir para evitar dicha adicción.

La adicción hacia las redes sociales genera problemas físicos y mentales que deben ser detenidos a tiempo.

El mal uso de la tecnología es a nivel mundial y hace que las personas en este caso los adolescentes dejen de vivir normalmente su vida cotidiana por estar inmersos en los aparatos electrónicos.

El proyecto es un modelo para saber más sobre el tema de la tecnología y su mal uso en los más jóvenes y a la vez que ellos mismo se den cuenta de lo perjudicial que puede ser si no se tiene un límite.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda a los padres de familia deben tener mayor control sobre sus hijos para que estos no haga mal uso de la tecnología.

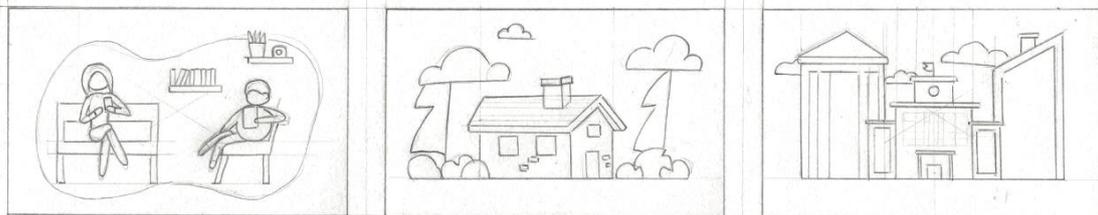
Se recomienda en los institutos escolares hacer conciencia sobre este tema para evitar futuros problemas en los adolescentes.

REFERENCIAS

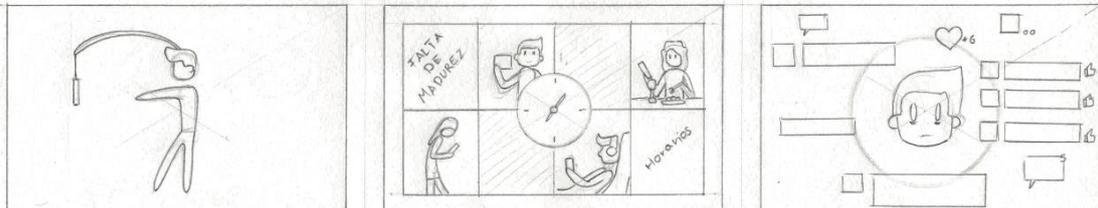
- Cabero, J. Barroso, J. y Roman, P. (2001). Comunicación y pedagogía. Nuevas tecnologías y recursos didácticos. ISSN. España.
- Carrillo, O. (2012). Proyecto acerca de Internet (TIC). Recuperado el lunes 26 de noviembre de 2012 de <http://proyectointernettic.blogspot.com/2012/11/objetivos-y-funciones-de-las-redes.html>
- Díaz, E. (2013). Redes Sociales. Puerto La Cruz, Venezuela.
- Fernández, F. Becoña, E. Echeburúa, F.J. (1996). Las otras drogas. Madrid: Temas de Hoy. Adicción a nuevas tecnologías. Vigo: Nova Galicia Edicións. Factores de riesgo y de protección en la adicción a las nuevas tecnologías. Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide.
- Ritzert, G. McGraw. H. (1992, 1993). Teoría de redes. Teoría Sociológica. Contemporánea. España: Madrid.
- Structure. Versión 4.2. (1991). Programa de ordenador. Nueva York: Centro para Ciencias Sociales. Columbia University.
- Tiposde.org (1998). Tipos de redes sociales. Recuperado en mayo del año 2012 de <http://www.tiposde.org/internet/87-tipos-de-redes-sociales/>

ANEXOS

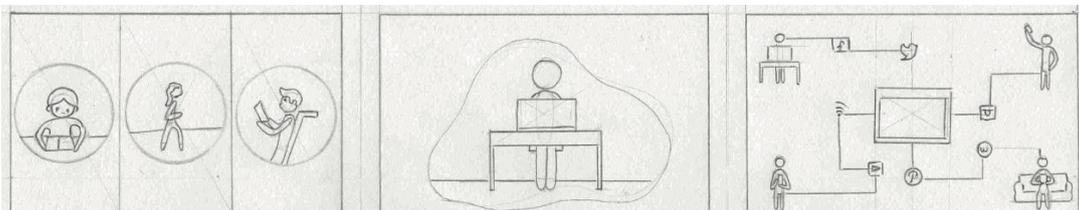




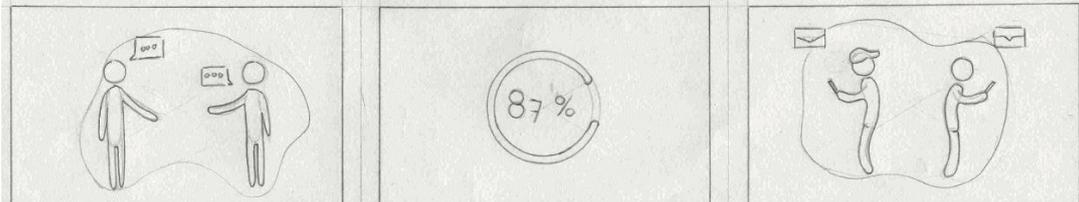
Toda la problemática parte desde cuando el padre y la madre trabajan, los niños no tienen el suficiente control del uso que dan a estos aparatos tecnológicos tanto en casa como en lugares de estudio



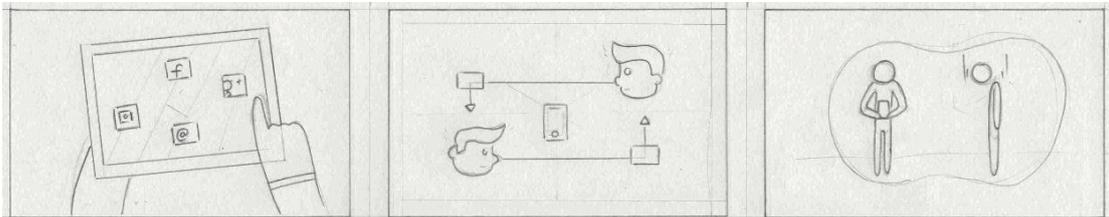
y al no tener un control adecuado, horarios de uso y por la falta de madurez, comienzan a hacerse dependientes de estos aparatos usándolos para prácticamente todo, y poco a poco se genera un vicio



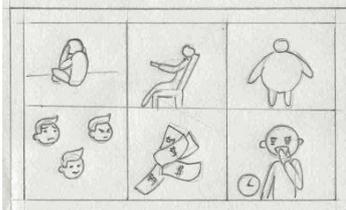
el adolescente pierde toda interacción con su alrededor y deja actividades prioritarias aparte como lo son estudiar, hacer deporte, leer, etc., por pasar todo el día frente al computador chateando, publicando contenido como lo son fotos o similares.



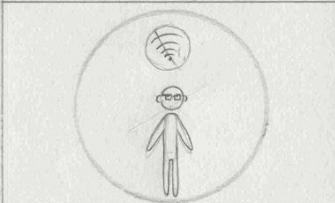
Además, estudios demuestran que actualmente el adolescente moderno ha perdido la habilidad de relacionarse cara a cara, es así que un 87 por ciento de ellos prefieren comunicarse vía mensaje de texto.



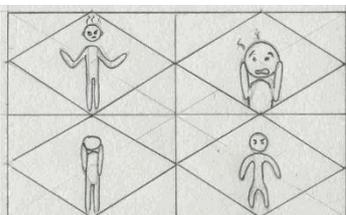
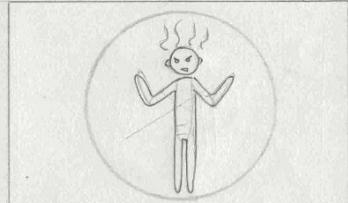
El adolescente adicto a las tecnologías, internet y redes sociales, ingresa solo con el fin de autosatisfacerse sin importarle lo que pase a su alrededor o quien necesite de su ayuda.



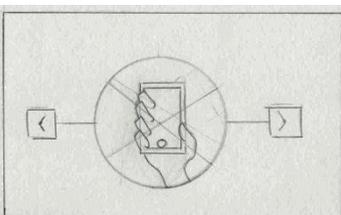
Esto trae muchas consecuencias como son los trastornos psicológicos, sedentarismo, trastornos de conducta, pérdida económica, obesidad, pocas horas de descanso.



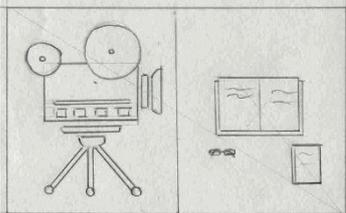
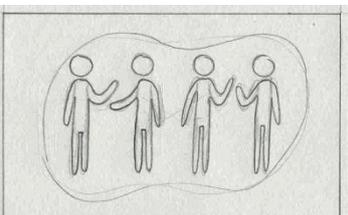
Y si por algún motivo, no logran conectarse a su vicio, se ponen eufóricos y presentan alteración del carácter, ansiedad, depresión e irritabilidad.



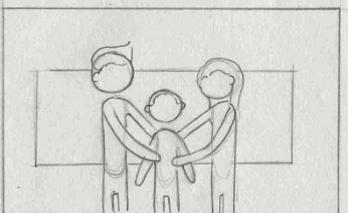
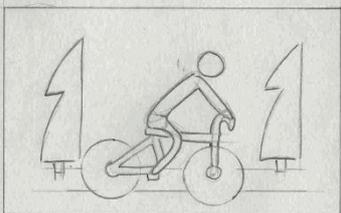
Y si por algún motivo, no logran conectarse a su vicio, se ponen eufóricos y presentan alteración del carácter, ansiedad, depresión e irritabilidad.

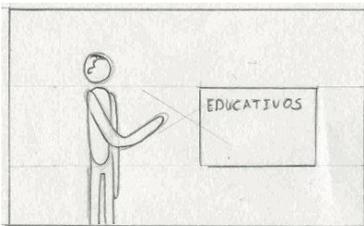
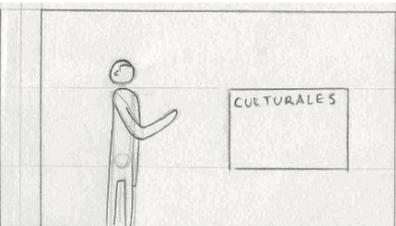
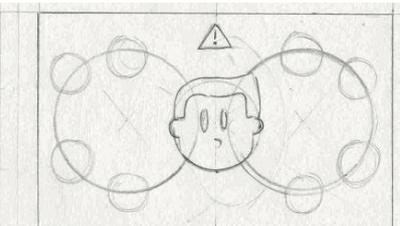


Para solucionar el problema se debe poner un límite al uso de las tecnologías y quedar de acuerdo en cuanto a las horas del uso de las mismas.



Inculcar relación con otras personas, incentivar la lectura, el cine, actividades físicas, generar comunicación y confianza con la propia familia, y aprovechar estas tecnologías con fines educativos y culturales.



		
<p>Inculcar relación con otras personas, incentivar la lectura, el cine, actividades físicas, generar comunicación y confianza con la propia familia, y aprovechar estas tecnologías con fines educativos y culturales.</p>		<p>Recuerda la tecnología es un arma de doble filo, así que úsala de la mejor manera posible sacando todo el provecho positivamente.</p>