



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS, QUE MOTIVE LA ALFABETIZACIÓN A PERSONAS CON  
DESCONOCIMIENTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE CONSUMO  
Y SUS BENEFICIOS, 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. Elio José Zambrano Rosales

Autor

Brian Israel Paucar Regalado

Año

2017

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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”

---

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

## **DECLARACIÓN PROFESORES CORRECTORES**

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

---

Lic. Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Licenciado en Ilustración y  
Animación Digital  
C.I: 1714353388

---

Lic. Roberto Andrés Souza Hidalgo  
Licenciado en Bellas Artes  
C.I: 1713975371

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

“Declaro que este trabajo es original, de mi 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.”

---

Brian Israel Paucar Regalado

C.I: 1723019855



## **AGRADECIMIENTOS**

A quien forjó mi camino, incluso antes de que pudiera ver la luz, y me ha dirigido por el sendero correcto, a Dios. Eres quien guía el destino de mi vida.

Familia, Amigos, Maestros, y personas especiales en mi vida, nada más y nada menos que el conjunto de benefactores que suponen inimaginable importancia en esta aventura.

No puedo sentirme más feliz al contar con su apoyo y confianza; Es gran parte gracias a ustedes este nuevo logro

## **DEDICATORIA**

Quisiera dedicar este proyecto a mis padres; Narcisa y Washington, no podría yo sentir más ameno con la confianza que pusieron en mí. Este pequeño paso se los debo a ustedes grandes personas, Papá y Mamá, que me enseñaron el valor del trabajo y la pasión por ser mejores en lo poco que tienen.

A mi Abuelitos Michita y Jorgito, quienes desde niño me enseñaron el amor infinito de un Dios único y eterno. A mis amigos y personas amadas, por ser los artífices de tantas ideas locas que resultaron memorias que nunca olvidaré. En fin, a la mujer que Dios puso a mi lado, Kathe, le dedico también este esfuerzo.

## **RESUMEN**

Las mallas curriculares han cambiado para dar paso a la necesaria integración de la tecnología, y así preparar a los futuros profesionales con las cualidades del hombre y mujer que requiere este mundo globalizado. Sin embargo, los adultos mayores, no fueron parte de esta reformatión. Razón que les incentiva a sentirse en un mundo que cambió sin ellos. Sin embargo, los jóvenes con todo el conocimiento que alcanzaron, pueden ser el puente de reconexión, usando la misma tecnología que usamos diariamente para alfabetizar a los más necesitados.



## **ABSTRACT**

The curricula has changed to give space to the necessary integration of technology, and thus prepare the future professionals with the qualities of the men and women that this globalized world requires. However, the elderly were not part of this reform. This incentives them to feel in a world that changed without them. However, the youth with all the knowledge they reached, can be the bridge of reconnection, using the same technology we use daily to educate the ones left behind.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	3
1.1. Planteamiento del Problema.....	3
1.1.1. Formulación del Problema .....	4
1.1.2. Preguntas Directrices.....	5
1.2. Objetivos .....	5
1.2.1. Objetivo General .....	5
1.2.2. Objetivos específicos .....	5
1.3. Justificación e Importancia.....	6
1.4. Alcance .....	6
1.5. Limitaciones.....	7
2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. Antecedentes .....	8
2.2. Fundamentación Teórica.....	9
2.2.1. Tecnología .....	9
2.2.1.1. Conceptualización de tecnología en la actualidad.....	9
2.2.1.2. Tecnología portátil concepto .....	10
2.2.1.3. Función social de la tecnología portátil en la actualidad .....	11
2.2.1.4. Objetivos de la tecnología con respecto a la educación y comunicación.....	12
2.2.1.5. Futuro y enfoque de la tecnología. ....	13
2.2.2. Aislamiento Tecnológico Adultos mayores de 55 a 64 años. ....	14
2.2.2.1. Definición de adulto mayor de 55 años hasta 64 años. ....	14
2.2.2.2. Factores que generan el Aislamiento. ....	15
2.2.2.3. Densidad demográfica de adultos mayores en el Ecuador .....	16
2.2.2.4. Tendencias y pronósticos a futuro.....	16
2.2.3. Material Educativo (Motion Graphics) .....	18
2.2.3.1. Definición.....	18

2.2.3.2. Función en la educación .....	19
2.2.3.3. Aplicación en redes sociales. ....	19
2.2.3.4. Técnicas y clasificación .....	20
2.3. Definición de Términos Técnicos .....	21
2.4. Fundamentación Legal.....	23
<b>3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....</b>	<b>25</b>
3.1. Diseño de la investigación .....	25
<b>4. CAPÍTULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....</b>	<b>27</b>
4.1. Recursos .....	27
4.1.1. Recursos Humanos .....	27
4.1.2. Recursos Técnicos .....	27
4.1.3. Recursos Materiales .....	27
4.2. Recursos Económicos.....	28
4.2.1. Presupuestos de gastos .....	28
4.2.2. Costo total de producción .....	29
4.3. Cronogramas.....	29
<b>5. CAPÍTULO V DESARROLLO DEL PROYECTO.....</b>	<b>30</b>
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>41</b>
6.1. Conclusiones.....	41
6.2. Recomendaciones .....	41
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>45</b>

## INTRODUCCIÓN

El continuo crecimiento de preocupaciones generadas por el progreso de la tecnología, ha generado un aislamiento en la vida de los que no pueden o no comprenden cómo funcionan las herramientas que hoy son del diario vivir. Hoy, Ecuador es un país con una fuerza de trabajo que comprende más del 45% de su población, está compuesta por jóvenes y adultos, que pueden generar progreso en el país. Tan solo el 6% de la población está comprendida por los adultos mayores, dejándolos como un sector etario sin oportunidades de educación, opinión y sin un apoyo laboral fuerte.

Según la Secretaría Nacional de Desarrollo, el país ha iniciado una desaceleración anual de población desde la década de 1990 a la década 2000, junto con esta disminución de crecimiento poblacional, también se han visto afectadas las tasas de mortalidad, fecundidad y migración. Los pronósticos a futuro nos revelan que nuestro país para 2025 sufrirá una reducción en su población menor de 15 años de 31% a 24%, de 15 a 64 años se elevará de 63% a 66% y, finalmente, la de la población de 65 años y más se incrementa de 6% al 9.3%, es decir, el lento proceso de envejecimiento demográfico que viene experimentando la población ecuatoriana como resultado principalmente de la disminución de la fecundidad, se dinamizará y acentuará de una manera importante.

La vitalidad de la patria, depende de cada ciudadano que la compone, desde niños hasta ancianos. Es indispensable mirar al futuro y crear políticas de integración hacia todas las generaciones en un país que empezará a envejecer.

La propuesta llega tras el boom de las redes sociales, en segundos miles de personas pueden ser influenciadas por el poder de un recurso digital; podemos mostrar ideas, transmitir conceptos y lo más importante lograr hacer visibles a los invisibles.

Es importante generar un cambio de integración entre todos los que componen este planeta; desde nuestro hogar, colegio, o lugar de trabajo pueden cimentar un precedente que fundamente cambios en todas las generaciones venideras.

Ayudar a los adultos mayores a ser parte de este cambio debería ser un objetivo de todos. Tan solo compartiendo un par de minutos para transmitir los conocimientos básicos que se han obtenido a los adultos mayores, se logra abrir sus mundos aislados a la increíble revolución digital, que está llevando a todos hacia lo que ayer llamábamos el futuro.

## 1. CAPÍTULO I EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del Problema

Palabras cotidianas que escuchamos todos los días como mouse, correo electrónico o Google: incluso palabras más rebuscadas como drivers o live streaming. Hoy se han vuelto el diario vivir para comprender el nuevo mundo que nos rodea; el de la era digital.

Saber cómo usar un lápiz para escribir ya no es suficiente, ahora debemos dominar el “ratón”, el cual se ha vuelto en un elemento completamente indispensable para el aprendizaje y desarrollo, tanto académico como en nuestras actividades diarias y cotidianas.

David Villacís y Andrés Jaramillo, en su artículo "El 20% de los ecuatorianos, es analfabeto digital", nos cuentan que:

“El año pasado se hizo una medición precisamente para saber el grado del analfabetismo digital en el país. Según el INEC, alcanzaba al 20% de la población. La mayoría eran mujeres (50,4%) y la edad fue un factor predominante. Apenas el 18,9% de las personas de entre 55 y 64 años había usado una computadora. Frente al 67,8% de la población de entre 16 y 24 años que sí lo hizo.” (Jaramillo, 2014)

En la página web indexMundi, en el apartado Ecuador Perfil y Población 2014 cuenta que para este año el total aproximado de la población fue de 15 millones de habitantes; de este total el 7,1% corresponde a población adulta mayor de 55 a 64 años de edad, en números serían alrededor de 1 millón de ecuatorianos. Según el artículo citado, sólo el 18,9% de este ramo de población ha llegado a tener contacto con la tecnología, hablamos de 191,700 personas con la posibilidad de acceso al conocimiento digital dejando atrás a 868.300 adultos aislados del mundo tecnológico actual en Ecuador.

Según datos del INEC en sus proyecciones poblacionales para el 2050, dice: "... en el 2030 el país no garantiza el reemplazo generacional pues las mujeres en edad fértil tendrán menos de dos hijos, es decir, la población empezará a envejecer." (INEC,2014).

Es importante reconocer que el dominio de las formas Digitales por parte de la población nos lleva hacia un intercambio social más profundo de pensamientos, tradiciones, conocimientos, y de las relaciones interpersonales sin importar el lugar donde nos encontremos.

Ayudando a este segmento de población vulnerable, por su edad, no solo evitamos el aislamiento, la depresión, y abandono de los más viejos, sino que potenciamos sus capacidades de producir y generar conocimientos que ayudarán en el futuro a un país que empezará a envejecer.

#### **1.1.1. Formulación del Problema**

El nuevo mundo digital órbita al hombre moderno, donde la habilidad de saber utilizar los computadores es la forma de poder entender y saber usar de forma adecuada la información que corre por toda la WEB. Es indispensable poder crear un puente de conexión entre el mundo actual y el de las generaciones más adultas; para esto es necesario que se use los recursos digitales para maximizar el alcance de la interconexión, generando propuestas gráficas y animadas que nos ayude a incentivar a dar el primer paso de conexión entre adultos, jóvenes y TICS.

¿Cuál sería el mejor método para comunicar un mensaje de empatía para transmitir a los jóvenes el deseo de poder ayudar a los adultos a usar la tecnología?

Por medio de un corto animado, podemos incentivar a las nuevas generaciones para que sean un puente de reconexión, para los adultos y adultos mayores al mundo tecnológico actual.

### **1.1.2. Preguntas Directrices**

- ¿Cuál es la primordial razón para que las generaciones adultas no puedan llevar el paso a los avances actuales?
- ¿Cuáles son las cifras de consumo de internet en los ecuatorianos?
- ¿Qué factores son los generadores del problema?
- ¿Cuál es el mejor método de comunicación para poder transmitir la idea?
- ¿Cuántos tipos podemos encontrar y su clasificación?
- ¿Cuál es la dirección a futuro de Tecnología?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Desarrollar un motion graphics, mediante el uso de técnicas y herramientas digitales para incentivar a los jóvenes de 15 a 25 años en la alfabetización de adultos mayores respecto al manejo de la tecnología, de tal manera que puedan integrarse al mundo digital.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar el proceso de preproducción, necesarios para conocer toda la información sobre la elaboración del material educativo que sea adecuado para los jóvenes, logrando captar su atención.
- Producir un Motion Graphics con técnicas mixtas 2D y 3D, que incentive a los jóvenes a generar mecanismos que puedan usar para ayudar a un público adulto a utilizar tecnología
- Realizar los procesos de post-producción: edición, sonorización que en el producto necesite.



### **1.3. Justificación e Importancia**

La aplicación de una iniciativa para el progreso de un grupo aislado, muestra la repotenciación de las capacidades de cada individuo parte del proyecto integrador. Es necesario que esta idea se lleve a cabo para promover un consumo igualitario y sin prohibiciones o restricciones, de los conocimientos de tecnología entre los jóvenes y adultos mayores alcanzados. La idea también pretende mejorar la calidad de vida de los adultos mayores al usar la tecnología como fuente de conocimientos y educación, para fomentar el desarrollo del país impulsando el buen vivir.

En resumen, lo que se pretende lograr es un precedente para las personas que usan redes sociales en Quito, y abrir el camino hacia nuevas ideas.

### **1.4. Alcance**

El material generado en esta iniciativa pretende ser usado a nivel de Redes Sociales. Se aprovechará el fácil acceso a estos medios de comunicación, para volver visible la propuesta basta con generar una corriente en redes y concientizar a los usuarios jóvenes de redes sociales a lograr un avance en el proceso de integración tecnológica a los analfabetos digitales.

La línea gráfica y productos se enfocarán hacia 2 target: el primero será muy atractivo y llamativo para edades entre los 14 y 25 años. Su formato será digital lo que nos facilitará la difusión por medios y redes sociales.

Con el apoyo de Ministerio de Educación esta iniciativa podría llegar a convertirse en una iniciativa de labor social creando centros especializados con jóvenes que deseen ayudar a los más viejitos a completar sus metas digitales.

### **1.5. Limitaciones**

No se ha podido encontrar información actualizada sobre el uso de computadoras en Ecuador, sin embargo, se puede hacer una encuesta con una muestra poblacional de diferentes localidades que indiquen datos estadísticos verificables. Los adultos no están muy abiertos a los cambios y nuevos horizontes, pero se buscará la forma visual más atractiva para llamar su atención.

## 2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

“En vez de estar entrando en un periodo de posmodernidad, nos estamos trasladando a uno en que las consecuencias de la modernidad se están radicalizando y universalizando como nunca”. (Giddens, 1994)

¿Qué tal si hoy imaginamos que la única vía de realizar nuestras compras, fuese a través de internet? No existirían, tiendas, almacenes, o grandes establecimientos en los centros comerciales; solo tiendas virtuales en internet. Sin duda que es una situación muy de ciencia ficción, sin embargo, si esto ocurriera, ¿Cuántas personas tendrían la capacidad de lograr el cambio de forma intuitiva e individual? ¿Por qué? ¿Quiénes? ¿Cuántas quedarían excluidas completamente al no lograr adaptarse a la nueva forma?

Podemos volver y recordar la primera ocasión que estuvimos frente a un computador, a un Smartphone, o a un cajero automático. ¿Cuál fue nuestra primera impresión?, de seguro que al menos tuvimos un poco de ansiedad al reconocer que podíamos cometer un error fatal, perder la tarjeta y quedarnos sin dinero o, que los que nos rodeaban se dieran cuenta que no teníamos idea de lo que estábamos haciendo, sin falla se convirtieron en momentos de premura. Al volvernos a colocar al hoy en día, seguramente estos temas son del completo diario vivir, convirtiéndose en procesos inconscientes al nivel de que en ocasiones los dominamos con completa naturalidad, además, también ahora compramos por internet, declaramos impuestos desde casa y hasta nos divertimos a través de la web. Estamos haciendo uso de la tecnología para nuestro beneficio y seguramente hemos llegado a la conclusión que nos hace la vida más organizada y sencilla.

Ahora, viendo el cambio extremo de la situación planteada al inicio, seguramente sobreviviríamos, pero cabe hacer la pregunta, ¿Qué hay de aquellos que no pudieron seguir el ritmo a los avances? No es difícil responder,

todas aquellas personas que no comprenden y conocen lo suficiente para dominar la tecnología, aplicarla al diario vivir, tomar los avances y llevarlo a un plano personal.

En el año 2008, Anthony Giddens en su libro “Consecuencias de la modernidad”, plantea que “hemos sido atrapados en un mundo lleno de conocimientos, que están sucediendo muchas cosas a un ritmo increíble que no podemos asimilarlo, y salen de nuestro control sin nada que podamos hacer”. (Anthony Giddens, 2008)

Esto refleja el pensamiento de nuestros abuelos y padres, que están inmersos en un mundo totalmente nuevo, quedando al margen de cualquier avance y rechazados por convertirse en analfabetos digitales.

## **2.2. Fundamentación Teórica**

### **2.2.1. Tecnología**

#### **2.2.1.1. Conceptualización de tecnología en la actualidad**

“Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar, crear bienes, servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad”. (Alemany, 1999)

Los avances tecnológicos vertiginosos de la última década nos colocan en el corazón de una nueva revolución mundial que comenzó entre finales de la década de los 50's y a inicios de la década de los 70's, con la adopción de procesos electrónicos llamados digitales por estar basados en números, manteniendo una tendencia acelerada de crecimiento hasta el día de hoy.

En el pasado, empezando desde la prehistoria, las tecnologías han sido usadas para facilitar al proceso de generación masivo de alimentos, vestimenta,

vivienda, armas, investigación científica, entre otros; pero en los últimos años ha pasado de ser una herramienta a favor de la ciencia para tomar un camino más general y personal llevando información de cualquier parte del mundo, de un usuario a otro, en milisegundos a través de la red más grande del mundo. Es decir, ha pasado de ser el deleite de pocos para convertirse en el requisito de la mayoría.

Al día de hoy no hay una sola rama de estudio que no use la tecnología; los procesos digitales actuales se encuentran desde el ocio, el deporte, la cocina, hasta el estudio de las estrellas, y todo dentro de un mismo dispositivo capaz de analizar datos y ofrecer respuestas.

### **2.2.1.2. Tecnología portátil concepto**

En la web encontramos una definición técnica sobre portátil:

“Portátil es una noción que procede de portātum, un término latino. Este adjetivo hace referencia a aquello que resulta sencillo de trasladar y que, por lo tanto, se lo puede calificar como móvil”. (Merino, 2013)

Gracias a la tecnología hoy existen equipos poderosos cada vez más delgados y portátiles.

Han pasado ya 15 años de la presentación del revolucionario iPod, el reproductor multimedia que lo cambió todo. En ese momento el mundo vivía un gran boom tecnológico, pero fue Apple de la mano de Steve Jobs quien cimentó las leyes que regirán en el diseño y la conceptualización de la tecnología portátil hasta nuestros días.

Jobs mismo afirmó en la keynote presentación del iPod, que no era el primer reproductor digital del mercado. Pero sin duda él y su equipo lograron que se diferenciara en tres puntos claves de su competencia.

- Podía cargar mil canciones.
- Era ultra portátil.
- Una batería de 10 horas.

Su diseño minimalista, su interfaz gráfica y su manejo intuitivo, además de su fácil sincronización con los computadores fueron las características que le otorgaron su popularidad.

De la mano del ipod no solo fue revolucionado el mundo de la portabilidad sino también el consumo de contenidos de entretenimiento, ya no fue necesario ir a una tienda y comprar la última copia física de nuestro músico favorito, sino que todo se simplificó a un solo clic en una tienda virtual en internet.

El ipod, enseñó al mundo, que un dispositivo portátil no solo debía estar compuesto por un buen hardware, sino también un poderoso software acompañado de un elegante y cómodo diseño. Fue la revolución hasta que el iPhone tomará la posta en 2007, para convertirse en el referente de diseño, tecnología y comunicación del hoy.

### **2.2.1.3. Función social de la tecnología portátil en la actualidad**

Como función social podemos definir al cambio que ha generado el uso de tecnología en la forma de interactuar entre humanos, nos limitaremos a la visión en la creación de productos para el diario vivir y analizaremos en el paso del tiempo hasta la actualidad.

Como analizamos anteriormente, dijimos que un punto de quiebre en el diseño y uso de tecnología portátil estuvo de la mano del iPod, pero cabe preguntarnos ¿Por qué fue tan importante? El iPod no solo era un producto de tecnología avanzada, sino que nos permita interactuar de forma muy intuitiva entre nosotros y nuestra música, dejando de ser un accesorio para convertirse en una extensión de nosotros.

Sin embargo, esta nueva visión a lo largo del tiempo trasciende y el usuario no solo está contento con manejar una interfaz y manejar sus contenidos, sino que al día de hoy queremos que ese contenido sea más personal y pase a un plano individual.

Hoy queremos que nuestro computador deje de ser nuestra extensión para que se convierta en nuestro asistente y nos diga cómo va el clima, cómo van las noticias, que nos muestre contenidos de acuerdo a lo que nos gusta, y según nuestras tendencias, nos lleve a conocer nuevas cosas sin salir de nuestros gustos. Tanto es nuestro afán de personalización que hasta los límites geográficos desaparecen cuando estamos tras la pantalla de un portátil, sin ninguna restricción podemos hacer videollamadas con varias personas alrededor de todo el mundo.

Esto nos lleva hacia una personalización de los contenidos tan grande que nosotros podemos elegir cómo, cuándo, y dónde comunicarnos con los demás, dejando atrás procesos como enviar cartas, escribir con tinta o viajar kilómetros para visitar a un amigo. Se puede llegar a la conclusión que la tecnología ha simplificado tanto nuestra vida que en el nivel social ya no es primordial e indispensable.

#### **2.2.1.4. Objetivos de la tecnología con respecto a la educación y comunicación**

El aprendizaje, en países como el nuestro, era hasta antes de esta década un proceso humano, hoy se ha convertido en una experiencia más virtual y hasta a veces un tanto autodidacta sin necesidad de un tutor, gracias a los poderosos servidores que comparten información por toda la red.

Resultado de esto surge una nueva vía de llevar la enseñanza y el aprendizaje más lejos, pues es irreprochable que esta red de conocimientos tiene su nacimiento gracias al computador, y por ende el nuevo nacimiento de teorías

sobre compartir información, conocimientos y uso de las tecnologías de información.

Hoy en día se debe afrontar el enorme reto de satisfacer las demandas y desafíos de una economía globalizada.

Las nuevas tecnologías están transformando completamente la sociedad, el uso de información, las comunicaciones, y ahora los procesos educativos, gracias a su facilidad uso y acceso, nos permiten cada vez acceder fácilmente a la información y de manera precisa.

#### **2.2.1.5. Futuro y enfoque de la tecnología.**

Con el vertiginoso avance de la tecnología es muy difícil enfocar un futuro tecnológico. Walter Isaacson escritor de la Biografía de Steve Jobs, menciona un tema esencial de la concepción a futuro de las nuevas tecnologías; nos cuenta que:

“...en 2001, Jobs tuvo una visión: el computador personal serviría como centro digital para diferentes dispositivos. Esta idea aprovechaba la idea de Apple para crear productos integrados y sencillos de utilizar. Pero con el avance de la tecnología y las poderosas redes de internet, en 2008 Jobs ya no visionaba al computador portátil como el núcleo de contenidos digitales. En vez de eso, el núcleo se desplazaría a la nube. En otras palabras, todos los contenidos quedarían almacenados en servidores remotos gestionados por una compañía de confianza, y estarían disponibles para su uso en cualquier dispositivo y en cualquier lugar del mundo.” (Walter Isaacson, 2011: pg 661)

Steve Jobs nos adelantó el futuro hace años atrás; la portabilidad es el futuro de la tecnología, los computadores de mesa dejarán de existir para muchos, convirtiendo a los portátiles en las principales fuentes de conexión a la web, lo



muestra el número de usuarios de internet para 1980, quienes eran capaces de ser indexados en un directorio tamaño de una libreta telefónica según páginas relacionadas, número actual de usuarios en internet, 1,679,433,530 de usuarios hasta el 2016 registrados. (Group, 2016)

Lo único que fue capaz de potencializar este número de usuarios es la conectividad portátil, y allí es a donde vamos, a la súper portabilidad, la sincronización sin cables, y comunicaciones portátiles más avanzadas y personalizadas.

“Predecir el futuro es muy importante a un par de niveles, si, no sabemos anticipar lo que va a ocurrir entonces no sabremos cómo reaccionar” (Jeff Wacker, 2012)

Como nos dice Jeff Wacker, futurólogo de Electronic Data Systems, estar al tanto de los avances y poder anticiparnos a los cambios futuros nos permitirá mantenernos en constante actualización, para así poder reaccionar ante cualquier nueva tecnología que el día de mañana surja.

## **2.2.2. Aislamiento Tecnológico Adultos mayores de 55 a 64 años.**

### **2.2.2.1. Definición de adulto mayor de 55 años hasta 64 años.**

Con el término adultos mayores queremos definir al grupo de hombres y mujeres mayores a 55 años hasta los 64 años, en quienes se centra el grupo objetivo de la tesis.

Según el INEC en el uso de las TICS en los hogares ecuatorianos, dice:

“El grupo etario con mayor uso de internet es la población que se encuentra entre 16 y 24 años con el 59.4%, seguido de las personas de 25 a 34 años con el 39,6%. Los que menos utilizan internet son la personas de 65 a 74 años con el 3,3%.” (INEC, 2012)

### 2.2.2.2. Factores que generan el Aislamiento.

Los niños y jóvenes que hoy están formándose bajo la influencia y exigencias de las nuevas tecnologías de un mundo globalizado, son cada vez más competitivos no solo a nivel nacional sino internacional.

Las mallas académicas se han reformulado para dar paso a la necesaria integración de la tecnología, para lograr preparar a los futuros profesionales con las cualidades del hombre y mujer que requiere este mundo globalizado.

Sin embargo, quienes son objeto de este estudio no fueron parte de esta reforma tecnológica mundial académica. Ellos vivieron en épocas distintas a la nuestra, donde los intereses sociales eran muy diferentes a los actuales. Razón que les incentiva a sentirse en un mundo que cambió sin ellos. Maite González en su artículo Tecnología y Personas mayores, redacta:

“El distanciamiento de este sector con la sociedad por causa del aumento tecnológico parece ir en aumento, y nos genera varias razones:

- **La utilidad:** Muchos mayores desconocen cuál es la utilidad de algunos dispositivos e instrumentos que puede mejorar su calidad de vida.
- **La complejidad en el uso:** A muchos les inquieta el hecho de adentrarse en un mundo demasiado complejo para ellos. Muchas personas no se atreven a utilizar estas herramientas por miedo a meter la pata, piensan que en cualquier momento pueden tocar una tecla inadecuada y perder toda la información o incluso borrar el contenido del disco duro.
- **El sentimiento de desfase:** Según las últimas estadísticas, la mayoría de los adultos mayores que se introducen de forma autónoma en el mundo de las nuevas tecnologías suelen contar con una edad de entre 50-55 años. Por lo cual, existe un sentimiento de desfase con respecto a estos nuevos instrumentos.

- **Capacidad económica reducida:** La capacidad de acceso a la tecnología más actual por parte del sector de la Tercera Edad es más dificultoso, debido a los altos costes que aún supone.
- **La exclusión de la Tercera Edad en la sociedad de consumo:** Actualmente los productos tecnológicos son los más publicitados en los medios de comunicación de masas. Sin embargo, dicha publicidad rara vez es protagonizada por personas mayores. Por ello, como es un producto que no va dirigido a ellos, les genera un sentimiento de indiferencia y desinterés hacia dichos productos.” (Gonzalez, 2010)

### **2.2.2.3. Densidad demográfica de adultos mayores en el Ecuador**

Según el portal web IndexMundi la población en Ecuador para julio del 2014 fue de 15 millones de habitantes, de los cuales el 7,1% del total comprende el grupo estudiado de adultos de 55 a 64 años, nos revela que este sector es una minoría, lo que implica que el gobierno local invertirá la mayoría del presupuesto estatal en las necesidades de la mayor densidad poblacional que en este caso es la joven y adultos que comprende el 45% de población nacional. Cabe recalcar que a mayor densidad poblacional de personas jóvenes habrá más plazas de trabajo para este grupo, dejando así a los adultos mayores de 50 años ya sin posibilidades de optar a un empleo, convirtiéndolos en personas pasivas con un pensión básica y a veces sin ninguna de ellas, y sin la oportunidad de optar por un trabajo, serán personas aisladas sin un apoyo laboral fuerte, como leíamos en el punto anterior una de las causas era la poca economía de este sector, dejando la única forma de acceder a tecnología a través de familiares más jóvenes.

### **2.2.2.4. Tendencias y pronósticos a futuro.**

Según informe de la Secretaria Nacional de Senplades, estima que Ecuador tiene actualmente una población prácticamente equilibrada en relación a hombres y mujeres. Basados en la muestra de población más fuerte,

caracterizada por ser un país joven. Las proyecciones muestran también que el aumento anual de población está disminuyendo de 1.8% de la década de 1990 a 1,4% en la década del 2000. Esta desaceleración en la velocidad de crecimiento creó un efecto de desaceleración en la mortalidad, fecundidad y migración.

Las proyecciones a futuro indican que para el año 2025 Ecuador alcanzará los 17.1 millones de habitantes, la población hombre/mujer se mantendrá equilibrada. Nos menciona que; “la población menor de 15 años se reducirá de 31% a 24%, la población de 15 a 64 años se elevará de 63% a 66% y, finalmente, la de la población de 65 y más años de edad se incrementará del 6 al 9.3%, es decir, el lento proceso de envejecimiento demográfico que venía experimentando la población ecuatoriana como resultado principalmente de la disminución de la fecundidad, se dinamizará y acentuará de una manera importante.” (SENPLADES, 2012)

“La vitalidad de nuestras sociedades depende cada vez más de que las personas de todas las edades, incluso los ancianos, sigan plenamente integradas a la sociedad. Para los trabajadores de edad avanzada, la inclusión social significa, en primer lugar, un ingreso digno proveniente de un trabajo o una jubilación y, en segundo lugar, la posibilidad de participar en la vida de la comunidad mediante el empleo, el voluntariado u otras actividades”. (Somavía J., 2002)

Un país que empiece a envejecer demográficamente, debe empezar tomar en cuenta a los más viejos como potenciales generadores de productos y de conocimientos actualizados.

## 2.2.3. Material Educativo (Motion Graphics)

### 2.2.3.1. Definición

“Un motion graphic traducido literalmente es "grafismo en movimiento". Es un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Resumiendo, un motion graphic se define como una animación gráfica multimedia en movimiento”. (Concha, 2014)

También se debe considerar que:

“Es un medio publicitario muy dinámico que se puede utilizar para: vídeos corporativos de empresa; postproducción audiovisual; presentaciones interactivas; eventos; exposiciones de proyectos y autoría DVD”. (Gomez, 2005)

Elemento fundamental y parte de la carrera, los motions graphics son una herramienta indispensable a la hora de comunicar un mensaje de forma concisa, clara, y lúdica. A través de varias técnicas podemos crear la ilusión de 3D, de movimiento con dinamismo.

Según Momo & Cía una empresa generadora de contenido publicitario audiovisual, nos cuenta que:

“En los últimos tiempos se ha vuelto casi indispensable, para cualquiera que tenga algo que contar, disponer de algún recurso audiovisual para mostrar a los demás lo que tiene que decir. Los motion graphics son un medio muy atractivo, que facilita la comprensión y engancha más fácilmente al espectador. Tanto si necesitas explicar el funcionamiento de tu producto, como si quieres presentar tus servicios al mundo, o promocionar un evento, siempre será más atractivo para tu público que se lo cuentes a tener que leerlo.” (MOMO&CIA, 2015)

### **2.2.3.2. Función en la educación**

La utilización de vídeos y elementos audiovisuales ganan peso en cualquier estrategia de marketing digital. En la actualidad, el contenido audiovisual es uno de los más consumidos, según estadísticas de consumo de lugares más visitados en internet que colocan a YouTube con más de 2000 millones de visitas diarias; en este porcentaje se estima que el 35% de sus visitantes son jóvenes entre 18 a 35 años y un 19% entre 12 y 17 años. Lo que convierte al contenido audiovisual en uno de los más buscados por jóvenes y jóvenes-adultos y a su vez lo convierte en un elemento clave para la educación.

Dentro del mundo de los vídeos está cobrando cada vez más fuerza los motion graphics o gráficos animados, especialmente entre jóvenes, por su sencillez, atractivo visual y potencial para ser viralizados en las redes sociales según el blog “educativo school market”.

### **2.2.3.3. Aplicación en redes sociales.**

La aplicación de videos en la red es un comodín para compartir una idea, los motion graphics hoy están por todas partes en la web; subir a un servidor el video y al instante tener un link que lo podemos compartir en cualquier red social. Como leímos en el punto anterior los videos son el contenido más apetecido por los internautas a nivel mundial, si nos centramos en Ecuador según un artículo de Eduardo Bejar nos cuenta que:

“Al momento existen 3'611.020 ecuatorianos en Facebook, lo cual comparado con el total de la población equivale al 25,2% de ecuatorianos. De ese total, 33,17% de los usuarios están en Guayaquil, 31,65% en Quito, y el resto se distribuye en otras ciudades del país”.  
(Bejar, 2011)

Haciendo visibles estos números nos damos cuenta que los motion graphics combinados con una buena administración en la red social más famosa en el país puede llegar a un gran número de personas.

#### 2.2.3.4. Técnicas y clasificación

Manejar una segmentación de tipos y géneros sobre motion graphics es algo complicado, porque es un medio que constantemente evoluciona y está fusionándose con otras técnicas o disciplinas; sin embargo, la página web [planetmotiongraphics.com](http://planetmotiongraphics.com) ha publicado un artículo llamado ¿Qué es un Motion Graphics? donde nos facilitan una clasificación según sus experiencias:

Clasificación de Motion Graphics según la técnica:

- Kinetic/Motion Graphics - Combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música. Es de las técnicas más extendidas ahora mismo. La clave es un diseño seductor y una buena combinación de los elementos.
- Kinetic Typography (tipografía cinética) - es básicamente texto en movimiento y aunque pueda parecer algo simple, puede ser una técnica muy atractiva. Usualmente va acompañada de audio en el que una voz reproduce lo que escriben las letras. De esta forma el mensaje se comunica de manera muy efectiva ya que el audio refuerza lo que estamos leyendo.
- Stop Motion - Utilizando la técnica más antigua de vídeo gracias a la cual se inventó el cine: el montaje fotografía a fotografía. Gracias a la combinación de muchas fotos se pueden obtener Motion Graphics muy interesantes.
- Combinado con imagen real- El Motion Graphics interactúa con la imagen real creando un efecto impactante.
- Según su aplicación:
- Motion Graphics corporativo- para presentar una empresa o dar a conocer un producto o servicio de una forma fresca y creativa. Muchas empresas están eligiendo este tipo de vídeo por las ventajas que conlleva: ahorro de costes, buen reflejo de la personalidad de la empresa según los colores y el diseño elegido, originalidad, eficacia del mensaje, etc.

- Motion Graphics educativo/explicativo - Otra de las virtudes el Motion Graphics es la de poder explicar conceptos de forma sencilla apoyados por infografías y texto. Por eso no es de extrañar que sean muy usado para explicar datos, ideas, teorías, historias, etc.
- Logo Animado - Si tu empresa genera vídeos de cualquier tipo qué mejor que tener una cabecera de tu logo animado de unos segundos para dar paso a tus imágenes. Tendrás tu propia firma en tus vídeos.
- Videoclip, Títulos de créditos, Presentaciones, Anuncios y muchísimas posibilidades más...” (Concha, 2014)

### 2.3. Definición de Términos Técnicos

**Computador:** Es una máquina programable. Las dos características principales de un computador son:

- Responde a un sistema específico de instrucciones de una manera bien definida.
- Puede ejecutar una lista de instrucciones pregrabadas (un programa).

Los computadores modernos son electrónicos y digitales. La maquinaria real, cables, transistores, y circuitos, se llama hardware; las instrucciones y los datos se llaman software. (Echartea, 2013)

**Web:** Es un vocablo inglés que significa “red”, “telaraña” o “malla”. El concepto se utiliza en el ámbito tecnológico para nombrar a una red informática y, en general, a Internet (en este caso, suele escribirse como Web, con la W mayúscula). (Merino., 2010)

**iPod:** es una línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple Inc. Fue presentado por primera vez el 23 de octubre de 2001 por Steve Jobs. (Torreblanca, 2017)



**Reproductor multimedia:** Un reproductor multimedia digital es un dispositivo que almacena, organiza y reproduce archivos de video, audio e imágenes. (Maria, 2009)

**Apple:** Apple Computer, Inc., es una empresa estadounidense de tecnología informática fundada en 1976 por Steve Jobs y Steve Wozniak. (Anónimo, Historia de Apple Computer, Inc.)

**Diseño:** Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos. (Dictionaries)

**keynote:** Evento oficial donde Apple presenta sus avances y las nuevas generaciones de sus productos.

**Hardware:** El hardware es la parte que puedes ver del computador, es decir todos los componentes de su estructura física. La pantalla, el teclado, la torre y el ratón hacen parte del hardware de tu equipo. (GCFAprendeLibre)

**Software:** Estos son los programas informáticos que hacen posible la realización de tareas específicas dentro de un computador o dispositivo portátil. (GCFAprendeLibre)

**La nube:** iCloud es un sistema de almacenamiento nube o cloud computing de Apple Inc... Fue lanzado el 12 de octubre de 2011. Desde julio de 2012, el servicio cuenta con más de 150 millones de usuarios. (Delgado)

**Servidores:** Un servidor, como la misma palabra indica, es un computador o máquina informática que está al “servicio” de otras máquinas, computadoras o personas llamadas clientes y que les suministran a estos, todo tipo de información. (SolucionesSAC)

**Postproducción:** La posproducción es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio. (MegaVideo, 2016)

**Mograph:** Contracción del término Motion graphics.

**Audiovisual:** Es el concepto que une lo auditivo y lo visual (imagen y sonido). (DefiniciónABC, 2016)

## 2.4. Fundamentación Legal

Esta investigación tiene su sustento legal en el Plan Nacional para el Buen Vivir.

El objetivo 4 del plan nos menciona que el gobierno tiene por meta mejorar las capacidades de la ciudadanía general sin ningún tipo de excepción.

De los cuáles expresamente el punto 4.3 de las políticas y lineamientos en su propuesta de metas nos dice que: Está el promover espacios no formales y de educación permanente para intercambio de conocimientos y saberes para sociedad aprendiente.

- 4.3.a Democratizar el acceso al conocimiento, fortaleciendo los acervos de datos, la información científica y los saberes diversos en todos sus formatos, desde espacios físicos y virtuales de libre acceso, reproducción y circulación en red, que favorezcan el aprendizaje y el intercambio de conocimientos.
- 4.3.f. Generar espacios de encuentro, de intercambio de conocimientos y saberes y de aprendizaje intergeneracional en diversas áreas, para la realización personal.
- 4.3.g. Difundir métodos de enseñanza y establecer mecanismos que permitan fortalecer el rol de los hogares como espacios de aprendizaje holístico.

- 4.3.j. Generar campañas de información y educación que promuevan el Buen Vivir a través de los medios masivos de comunicación y demás espacios no formales de educación (Senplades,2015)

La carta Universal de Declaración de Derechos Humanos por parte de la ONU, destaca en el artículo 26 que:

“Artículo 26.

- (1) Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
- (2) La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. “ (ONU, 2016)

El acceso a la superación personal con la educación es un derecho para todo ser humano sin importar de donde provenga o como sea. El regresar a ver a nuestros adultos mayores es algo fundamental y debe ser un deber nuestro formar parte de su reintegración al mundo tecnológico actual

### 3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA

#### 3.1. Diseño de la investigación

El objeto de estudio de esta investigación está centrado en la información real y estadística recopilado sobre las tendencias de uso de tecnología en adultos y adultos mayores en el Ecuador. Es evidente que la brecha de conocimientos de tecnología entre las nuevas y antiguas generaciones ha generado un nivel alarmante de personas en situación de analfabetismo digital quienes son el objeto de esta investigación. Mantener el buen funcionamiento de la sociedad es importante y cada vez depende más de personajes de todas las edades sin dejar nada ni nadie de lado.

Para los adultos mayores esta inclusión significa una oportunidad de trabajo y mejor calidad de vida.

Esta es una problemática que nos afecta de alguna forma a todos. En Ecuador el nivel de analfabetismo digital es mayor al contener gran cantidad de población vulnerable o de escasos recursos; por eso es muy importante que el gobierno ponga en marcha la alfabetización de las nuevas tecnologías porque sólo así se podrá llegar a ser generadores de conocimientos. Los cuales se pueden transferir de persona en persona si hay la suficiente motivación.

En la fundamentación del proyecto encontramos que la tendencia demográfica en Ecuador para el 2025 es volverse un país más viejo por su baja mortalidad y la disminución de fecundidad generará un incremento de la población adulta; al tener un incremento de esta población es necesario involucrar a todas las personas para generar inclusión y una vida digna.

Los pronósticos a futuro indican que para el año 2025 Ecuador alcanzará los 17.1 millones de habitantes, la población hombre/mujer se mantendrá equilibrada. El SENPLADES menciona que:

“La población menor de 15 años se reducirá de 31% a 24%, la población de 15 a 64 años se elevará de 63% a 66% y, finalmente, la de la población de 65 y más años de edad se incrementará del 6 al 9.3%, es decir, el lento proceso de envejecimiento demográfico que venía experimentando la población ecuatoriana como resultado principalmente de la disminución de la fecundidad, se dinamizará y acentuará de una manera importante. (SENPLADES, 2011)

Nuestros niños y jóvenes están formándose bajo la perspectiva de una sociedad inmersa en un mundo globalizado bajo las exigencias tecnológicas y estándares de calidad de los nuevos tratados económicos y comerciales que nuestro país ha firmado con otras naciones de orden global. El currículo se ha reformulado a través de la Reforma Educativa, así, como las universidades han comprendido la importancia de preparar a los futuros profesionales con las competencias que requiere el hombre y la mujer de hoy y del mañana.

Sin embargo, quienes son objeto de este estudio no fueron parte de esta reformación mundial tecnológica. Ellos vivieron en épocas distintas a la nuestra, donde los intereses sociales eran muy diferentes a los actuales. Razón que les incentiva a sentirse en un mundo que cambió sin ellos.

## **4. CAPÍTULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS**

### **4.1. Recursos**

#### **4.1.1. Recursos Humanos**

Se estima que para la elaboración de este Proyecto intervendrán profesionales freelance con un nivel medio-alto, pero con un excelente desempeño. Su tiempo de realización está previsto para 3 meses, pero no todos trabajan al mismo tiempo en el proyecto, esto dependerá de la función que cumplan en el proceso producción de los productos.

#### **4.1.2. Recursos Técnicos**

En cuanto a software que se utilizará incluimos los siguientes programas:

- Adobe After Effects
- Adobe Illustrator
- Autodesk Maya
- Final Cut X
- Logic Pro X
- Celtx

#### **4.1.3. Recursos Materiales**

- Preproducción
  - Dos computadores portátiles MacBook Pro para el uso de director y Guionista.
  - Dos iMacs 27" para el desarrollo de fondos y personajes con sus respectivas interfaces gráficas de dibujo.
- Producción
  - Tres Workstations Mac Pro para el desarrollo de la animación.
- Postproducción

- Dos computadores iMac 27" para la sonorización del producto y Edición.
- Interfaz de Audio mBox.
- Micrófonos Sennheiser.

## 4.2. Recursos Económicos

### 4.2.1. Presupuestos de gastos

Tabla 1.

Presupuesto de gastos

Presupuesto de Gastos (proyecto consumo 5 horas/Día)		
Detalle	Valor	
Internet		\$30,00
Agua		\$15,00
Luz		\$30,00
Teléfono/Celular		\$30,00
Arriendo		\$250,00
Aporte IESS		\$75,00
transporte		\$50,00
Alimentación		\$300,00
	<b>TOTAL</b>	<b>\$780,00</b>

Costos de Preproducción (1 mes - 5 horas/día)		
Detalle	Valor	
Asistente de Producción		\$200,00
Guionista		\$300,00
Director		\$500,00
Diseñador Principal		\$500,00
Diseñador Secundario		\$300,00
	<b>TOTAL</b>	<b>\$1.800,00</b>

Costos de Producción (1 mes - 5 horas/día)		
Detalle	Valor	
Asistente de Producción		\$200,00
Animador Principal		\$600,00
Licencia de Programas		\$150,00
Maquinas		\$150,00
Director		\$500,00
	<b>TOTAL</b>	<b>\$1.600,00</b>

Costos de Post Producción (1 mes - 5 horas/día)		
Detalle	Valor	
Editor		\$300,00
Sonido		\$400,00
Licencia de Programas		\$100,00
Maquinas		\$100,00
Director		\$500,00
	<b>TOTAL</b>	<b>\$1.400,00</b>





## 5. CAPITULO V DESARROLLO DEL PROYECTO



Figura 1 Idea



Figura 2 Idea texto



Figura 3 Nombre del autor

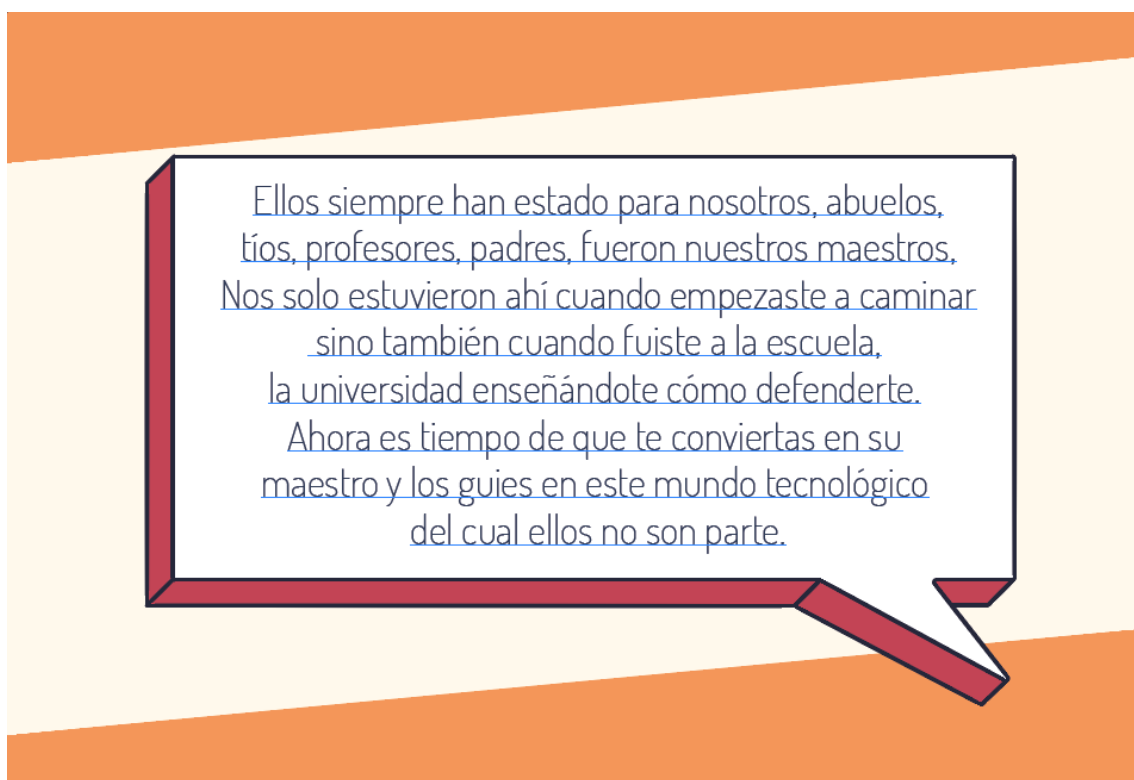


Figura 4 Descripción del autor

## Presentación de Proyecto

¿Podríamos hoy imaginarnos que la única forma de realizar nuestras compras, fuera a través de la web? No existirían, tiendas, almacenes, o grandes cadenas en los centros comerciales; solo, tiendas virtuales en internet. Obviamente que es una situación muy de película, sin embargo, si esto sucediera hoy, ¿Cuántas personas serían capaces de afrontar el cambio de forma individual? ¿Cuántas quedarían totalmente excluidas por no poder adaptarse a la nueva modalidad? ¿Quiénes? ¿Por qué?

Con una duración de 1 minutos, el corto animado de esta peculiar historia enfocado a cautivar a un público adolescente y joven de internet por medio de las redes sociales.

En el año 2015 aún encontramos gente que ha sido aislada por su falta de conocimiento, este corto que aparte vendrá acompañado con 3 tutoriales muy básicos de como iniciarse en la tecnología ayudar a ese sector a volver al camino.



Figura 5 Presentación del Proyecto

## Desarrollo de Idea



Nuestros niños y jóvenes están formándose bajo la perspectiva de una sociedad inmersa en un mundo globalizado bajo las exigencias tecnológicas y estándares de calidad de los nuevos tratados económicos y comerciales que nuestro país ha firmado con otras naciones de orden global. El currículo se ha reformulado a través de la Reforma Educativa, así, como las universidades han comprendido la importancia de preparar a los futuros profesionales con las competencias que requiere el hombre y la mujer de hoy y del mañana.

Sin embargo quienes son objeto de este estudio no fueron parte de esta reformatión mundial tecnológica. Ellos vivieron en épocas distintas a la nuestra, donde los intereses sociales eran muy diferentes a los actuales. Razón que les incentiva a sentirse en un mundo que cambió sin ellos.

Figura 6 Desarrollo de la Idea



Figura 7 Tratamiento texto



Figura 8 Tratamiento Portada



Figura 9 Propuesta Estética

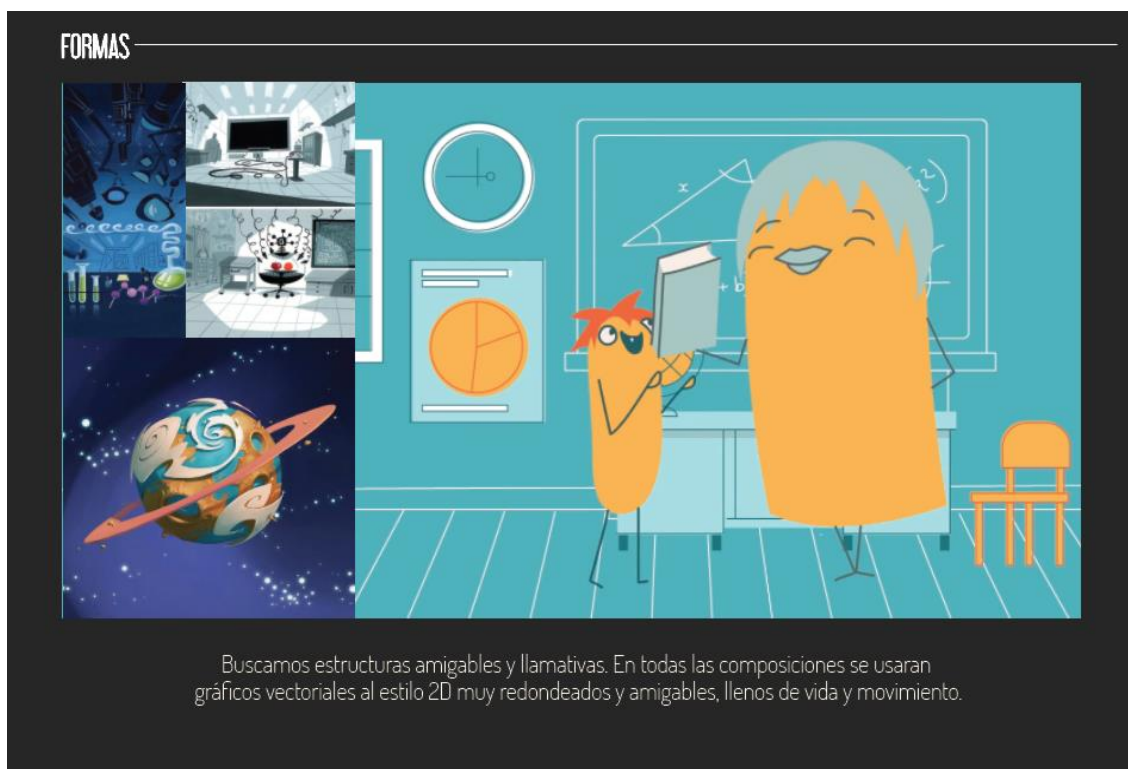


Figura 10 Formas



Figura 11 Líneas



Figura 12 Textura

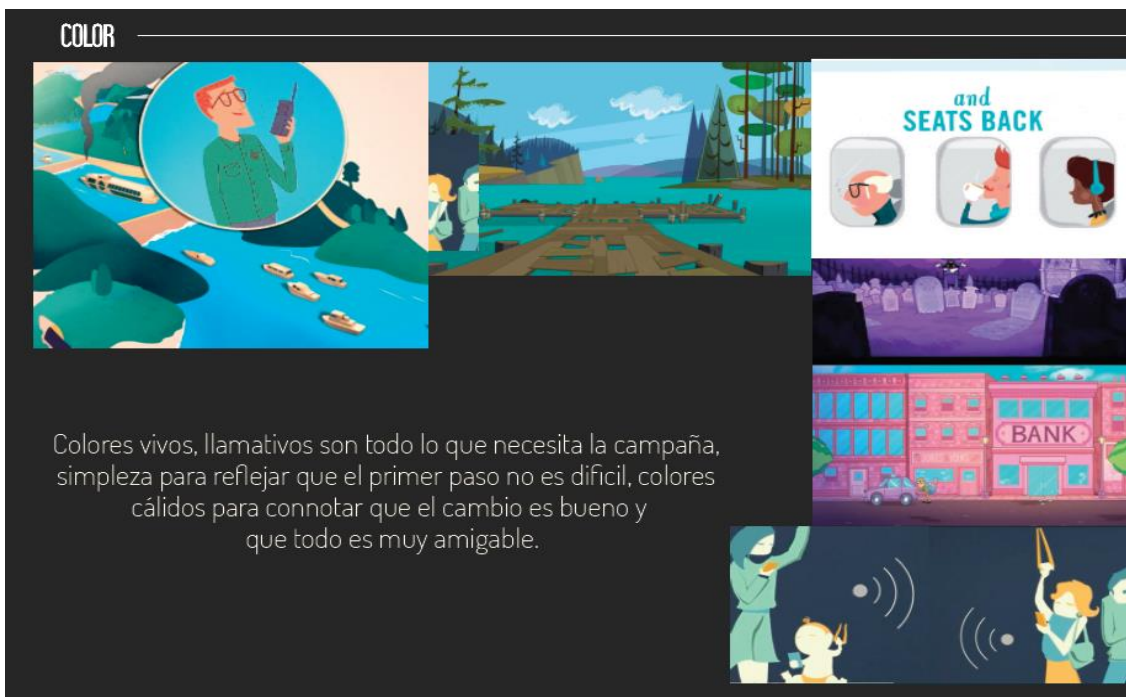


Figura 13 Color

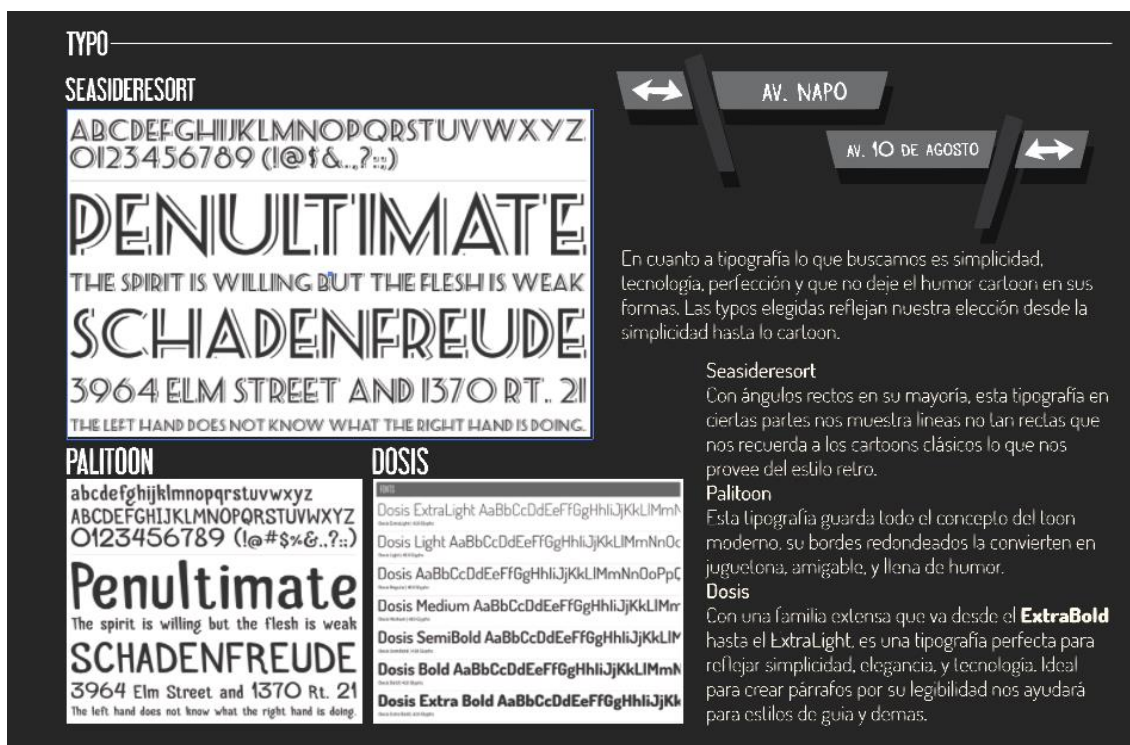


Figura 14 Tipografía



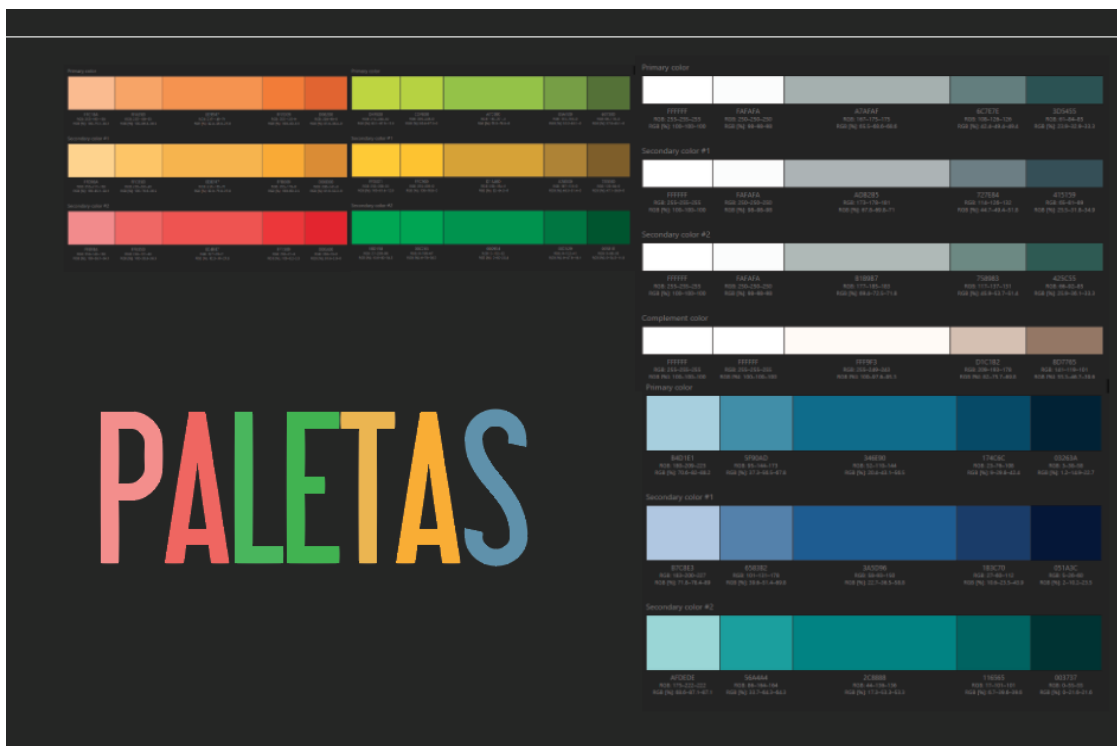


Figura 15 Paleta de colores



Figura 16 Desarrollo





Figura 17 Kevin Personaje

## GUIÓN

Locución	Imagen
Imagina vivir en un mundo donde todo es extraño	Un adulto tratando de usar su celular
sin empleo, estar agotado y sin modo comunicarte con los que más amas,	se ve q trata de usarlo y este se prende en llamas, se agacha un poco y le duele la espalda, sube su mano a su cachete
transición	zoom out y vemos a muchos caminando a su alrededor
es así de duro para las generaciones más adultas en nuestra comunidad.	Usando sus celulares, computadores y felices y él está en el centro
transición	zoom out
No están viviendo en el mundo que ellos esperaban vivir, están viviendo en nuestro mundo, un mundo donde la tecnología es la que manda.	Ahora crecen edificios en el background y salen rótulos luminosos con marcas de tecnología
transición	Swipe left
Tal vez hay muchas diferencias entre nosotros... música, deportes, costumbres y puede ser que no podamos entendernos.	En pantalla dividida tenemos las dos situaciones, ocurriendo al mismo tiempo, en un habitación decorada a su estilo un adulto escucha música, juegos antiguos, hace diferentes costumbres
Pero q tal si miramos más allá.	Letras sobre pantalla
Recordemos quien nos enseñó a caminar, a jugar fútbol o a superar un miedo.	ahora tenemos diferentes escenas <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un para enseñando a su hijo a caminar en el parque</li> <li>- ahora mas grande el niño a jugar futbol un maestro</li> <li>- un abuelo le muestra que debajo de la cama no hay nada al mismo niño</li> </ul>
Papá, Mamá, Abuelos, Maestros, Vecinos, ellos siempre estuvieron para ayudarnos.	En pantalla divididas vemos a cada personaje
transición	vemos una pantalla de computador con muchos mensajes de error

Figura 18 Guion 1

## GUIÓN

No tiene que ser complicado, podemos empezar por lo más básico,	Un adulto mayor tratando de usar su computadora, solo y triste
tal vez a usar internet para buscar buscar trabajo,	un joven entra a escena y le enseña a manejar su computadora
transición	Pantalla se ve que puede subir su curriculum y postularse a un trabajo
Usar un smartphone para llamar a sus seres queridos	un joven se le acerca a un viejito y le ayuda a marcar su celular
simplemente a ver algún video divertido.	los mismos jóvenes riendo viendo un video en yputube
Recuerda que usando lo que sabes no solo eres parte del cambio, sino de algo más grande	escenas de personas ayudando
de un mundo donde todos tengamos las mismas oportunidades.	
seamos parte de un nuevo modo de hacer la diferencia.	texto en pantalla
Be part	título de la campaña

Figura 19 Guion 2

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones**

Usando una gráfica simplificada, y un texto muy simple de comprender, se ha logrado un mensaje muy claro y entretenido que capturo la atención, tanto de adultos y adolescentes. Hemos provocado la reacción de conciencia ante el problema plantado,

Las personas que fueron focus de nuestro producto por un momento se pusieron en los zapatos de esas personas que no logran aun comprender este medio tecnológico, lograron ver su posición de mentores, que tienen la capacidad suficiente para ayudar a sus semejantes.

Dicho esto, podemos acotar que en el video podemos mostrar de una forma atractiva y moderna un problema latente en nuestra comunidad.

### **6.2. Recomendaciones**

A lo largo del proyecto se notó que no solo los adolescentes fueron capturados con por la idea de ser mentores de los más adultos, sino también publico adulto que capto el mensaje y se han decidido por ayudar también.

Es posible que el target de adolescentes se pueda extender hasta adultos de 35 años.

A futuros estudiantes de animación se les recomienda sentar las bases de su proyecto en el animatic, logrando una conceptualización correcta en cada uno de los cuadros de storyboard el diseño y plasmado del producto será mucho más rápido

A la comunidad en general se recomiendo que no se quede tan solo en una obra para concientización de un problema, sino que, esta iniciativa se pueda volver toda una campaña de alfabetización, que logre llegar a lugares marginados que no tengan acceso a la información compartida por internet.

## REFERENCIAS

- Anónimo. (2010). *¿Cómo será la tecnología del futuro?* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <https://www.youtube.com/watch?v=gqwjgp87cuy>
- Anónimo. (s.f.). *Historia de Apple Computer, Inc.* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_apple\\_computer\\_inc.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_apple_computer_inc.htm)
- Armijos, D. (2014). *La población de adultos mayores se duplicará para el 2025 en Ecuador* . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.andes.info.ec/es/noticias/poblacion-adultos-mayores-duplicara-2025-ecuador.html>
- Bejar, E. ( 2011). *Las cifras de Internet en el Ecuador.* Recuperado el 16 de Enero de 2016, de: <http://www.doctortecno.com/noticia/las-cifras-de-internet-en-el-ecuador>
- Brando. (2015). *A 10 años del lanzamiento: ¿por qué fue una revolución el primer iPod?* . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.conexionbrando.com/1416235-a-10-anos-del-lanzamiento-del-ipod-que-hay-que-celebrar>
- Concha. (2014). *¿Qué es un Motion Graphics?* . Recuperado el 16 de Noviembre de 2015, de: <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/>
- DefiniciónABC. (2016). *Definición de Medios Audiovisuales.* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/medios-audiovisuales.php>
- Delgado, G. (s.f.). *La Nube.* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://gustavodelgadoreye.wixsite.com/paginainformaticamed/nube>
- Dictionaries, O. (s.f.). *Diseño.* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/disenio>
- Echartea, V. (2013). *Un ordenador es una máquina programable.* Recuperado el 19 de Diciembre de 2015, de: <https://prezi.com/6s3teovnjr3l/un-ordenador-es-una-maquina-programable-las-dos-caracterist/>
- GCFAprendeLibre. (s.f.). *¿Qué es hardware y software?* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de:

[https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/informatica\\_basica/empezando\\_a\\_usar\\_un\\_computador/2.do](https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/informatica_basica/empezando_a_usar_un_computador/2.do)

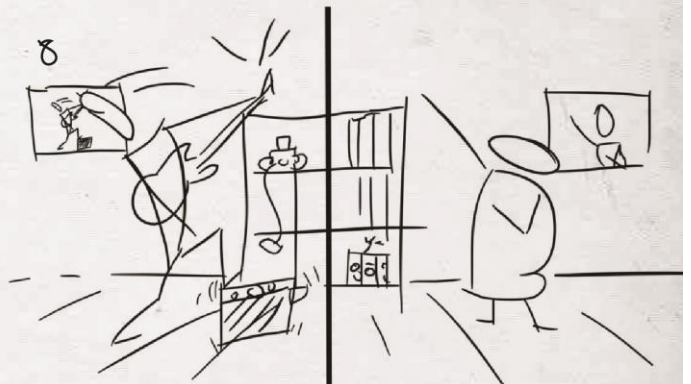
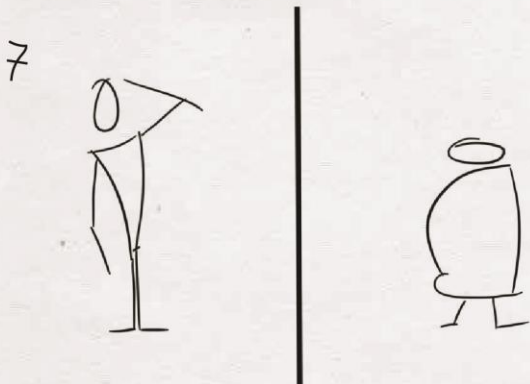
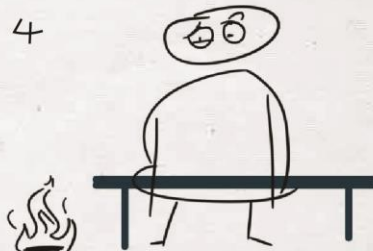
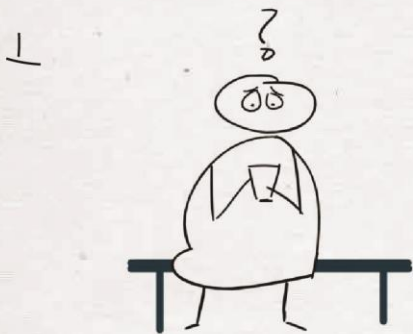
- Gomez, M. (10 de Octubre de 2005). *Definición de "Motion Graphics"*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2015, de: <http://cice.es/noticia/definicion-de-motion-graphics/>
- Gonzalez, M. (2010). *Tecnología y personas mayores*. Recuperado el 18 de Octubre de 2015, de: <http://blog.catedratelefonica.deusto.es/tecnologia-y-personas-mayores/>
- Group, M. M. (2016). *ESTADISTICAS MUNDIALES DEL INTERNET 2016*. Recuperado el 10 de Diciembre de 2016, de: <http://www.exitoexportador.com/stats.htm>
- IndexMundi. (Julio de 2015). *Ecuador Perfil Población 2014*. Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: [http://www.indexmundi.com/es/ecuador/poblacion\\_perfil.html](http://www.indexmundi.com/es/ecuador/poblacion_perfil.html)
- INEC. (s.f.). *Uso de las TIC en los hogares del Ecuador 2011*. Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: [http://www.inec.gob.ec/sitio\\_tics/](http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/)
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs*. New York, EEUU: Simon & Amp.
- Jaramillo, D. V. (2014). *El 20% de los ecuatorianos, es analfabeto digital*. Recuperado el 18 de Octubre de 2015, de: <http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuatorianos-analfabeto-digital-cifras-tecnologia.html>
- Maria, E. (2009). *Reproductor multimedia digital*. Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.consumoteca.com/electronica/sonido/reproductor-multimedia-digital/>
- MegaVideo. (2016). *PostProducción* . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://megavideo.es/postproduccion/>
- Merino, J. P. (2013). *Definición de Portatil*. Recuperado el 18 de Octubre de 2015, de Definición.de: <http://definicion.de/portatil/>
- Merino., J. P. (2010). *Definición de web*. Recuperado el 18 de Octubre de 2015, de Definición.de: <http://definicion.de/web/>

- MOMO&CIA. (2015). *Audiovisuales, Animación y Motion Graphics* . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.momoycia.com/empresa-audiovisual-animacion-sevilla/>
- Morales, A. (2007). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://www.monografias.com/trabajos13/lnuevtec/lnuevtec.shtml>
- Redonda, M. (s.f.). *Hacia donde va la tecnología*. (Youtube) Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <https://www.youtube.com/watch?v=stpkcbvw2ce>
- REDPIGVIEDO. (2016). *How effective are motion graphics?* Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <http://redpigvideo.com/how-effective-are-motion-graphics/>
- SchoolMarketing. (2015). Recuperado el 29 de Enero de 2017, de: <http://www.schoolmarket.es/blog/la-utilizacion-de-motion-graphic-en-el-marketing-educativo/>
- Silva, X. (2011). *Resumen Consecuencias de la Modernidad* . Recuperado el 29 de Enero de 2016, de: <https://es.scribd.com/doc/71878437/Resumen-de-Consecuencias-de-La-Modernidad-Giddens#scribd>
- SolucionesSAC. (2015). *Servidores*. Recuperado el 29 de Enero de 2017, de: <http://www.sac.mx/servidores.html>
- Torreblanca, D. E. (2017). *¿QUÉ ES APPLE?* Recuperado el 27 de Febrero de 2017, de: <http://todosobreapple13.blogspot.com/2017/02/que-es-apple.html>

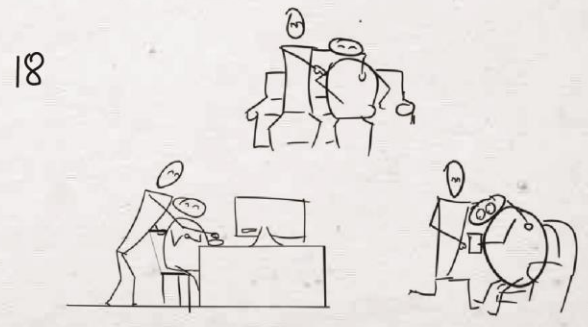
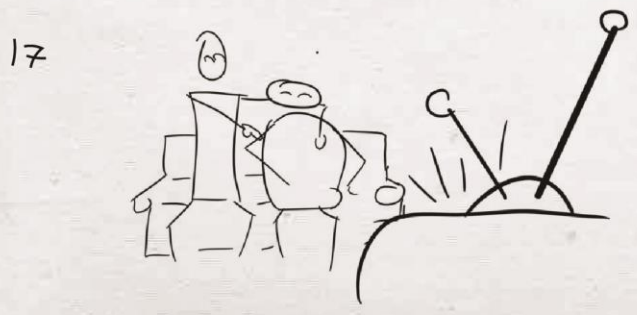
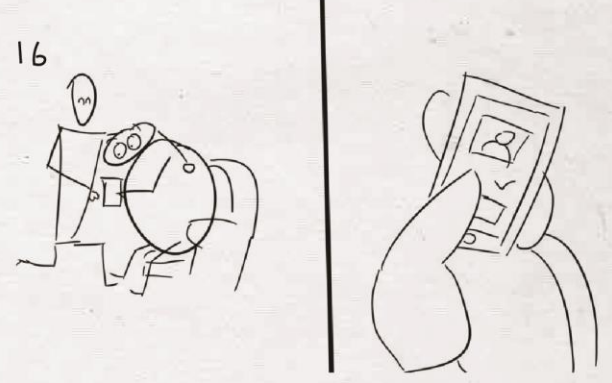
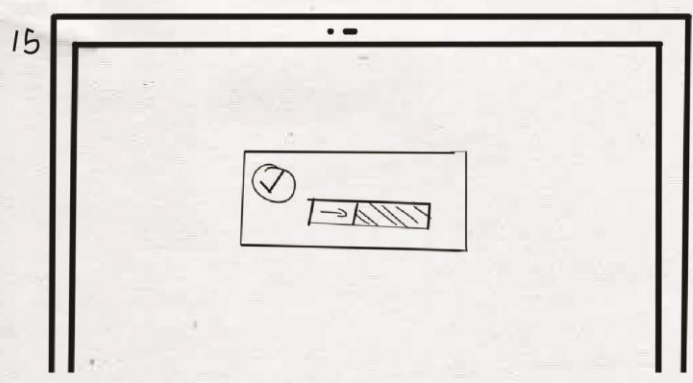
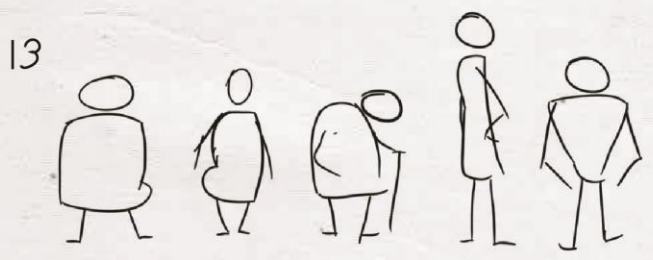
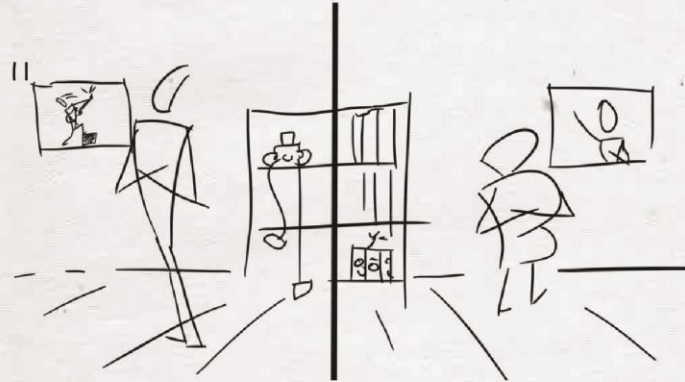
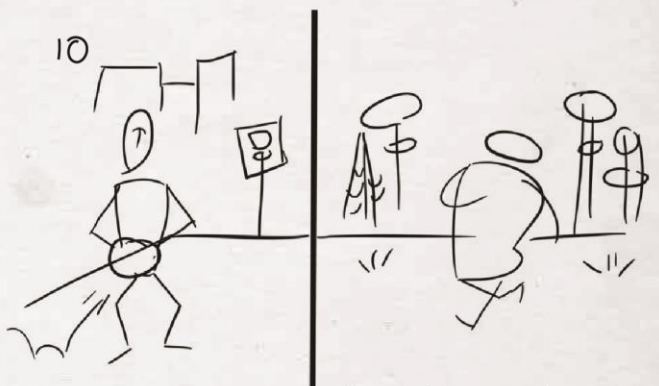
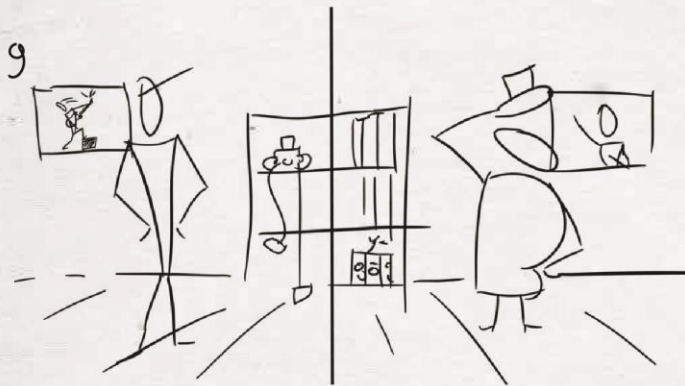
## **ANEXOS**



# Animatic



# Animatic



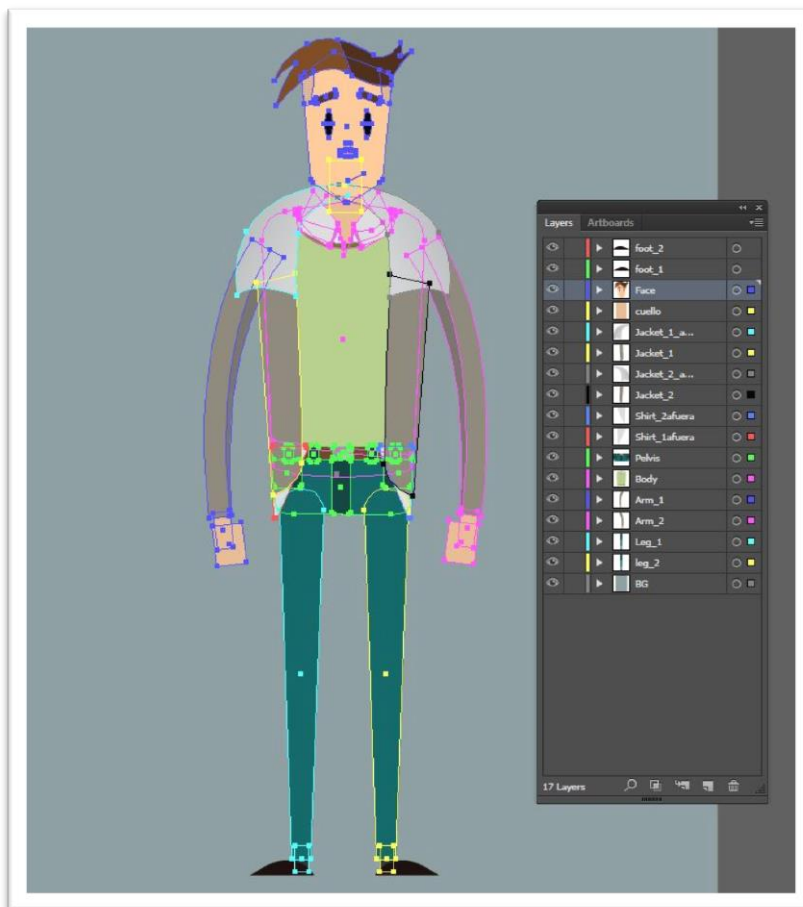
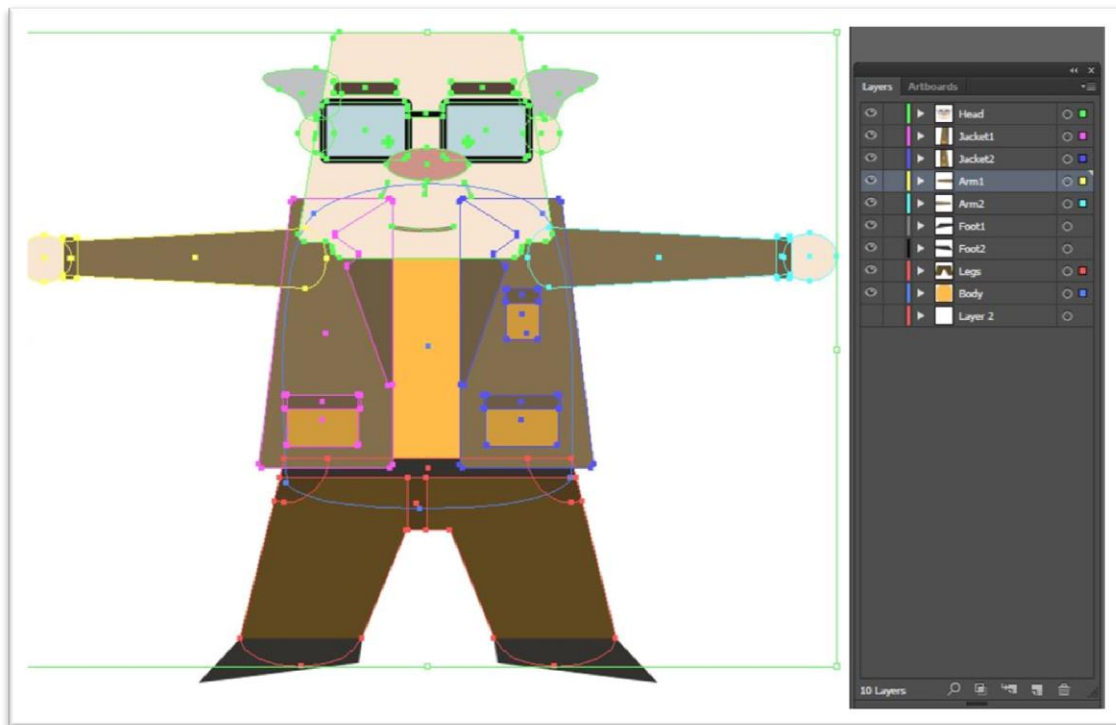




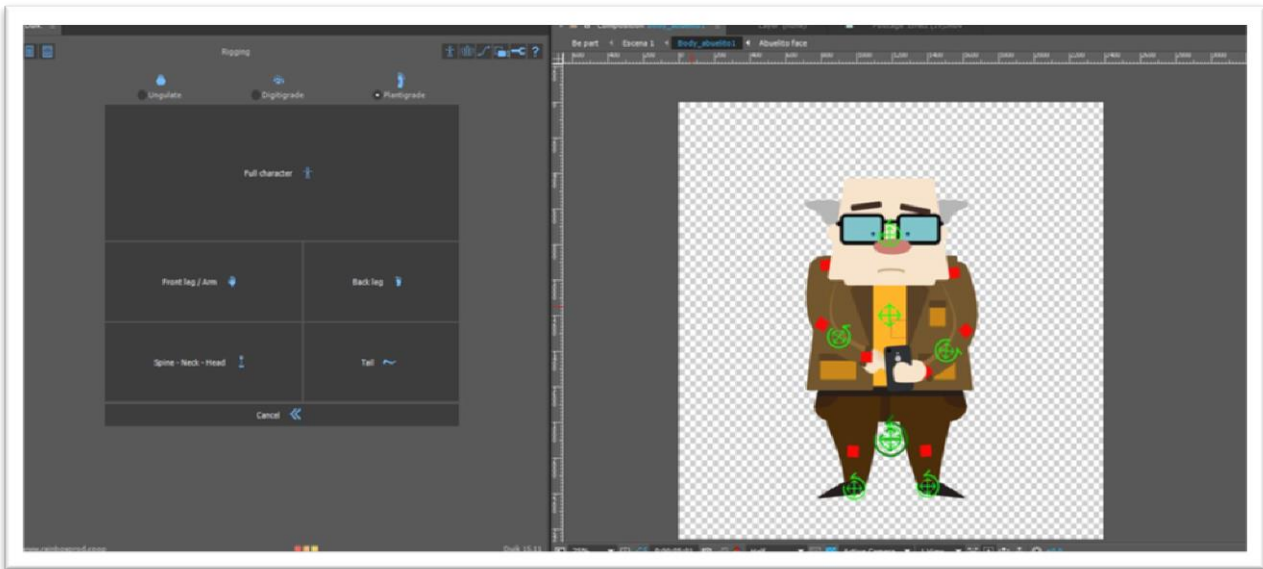
## DISEÑO DE PERSONAJES



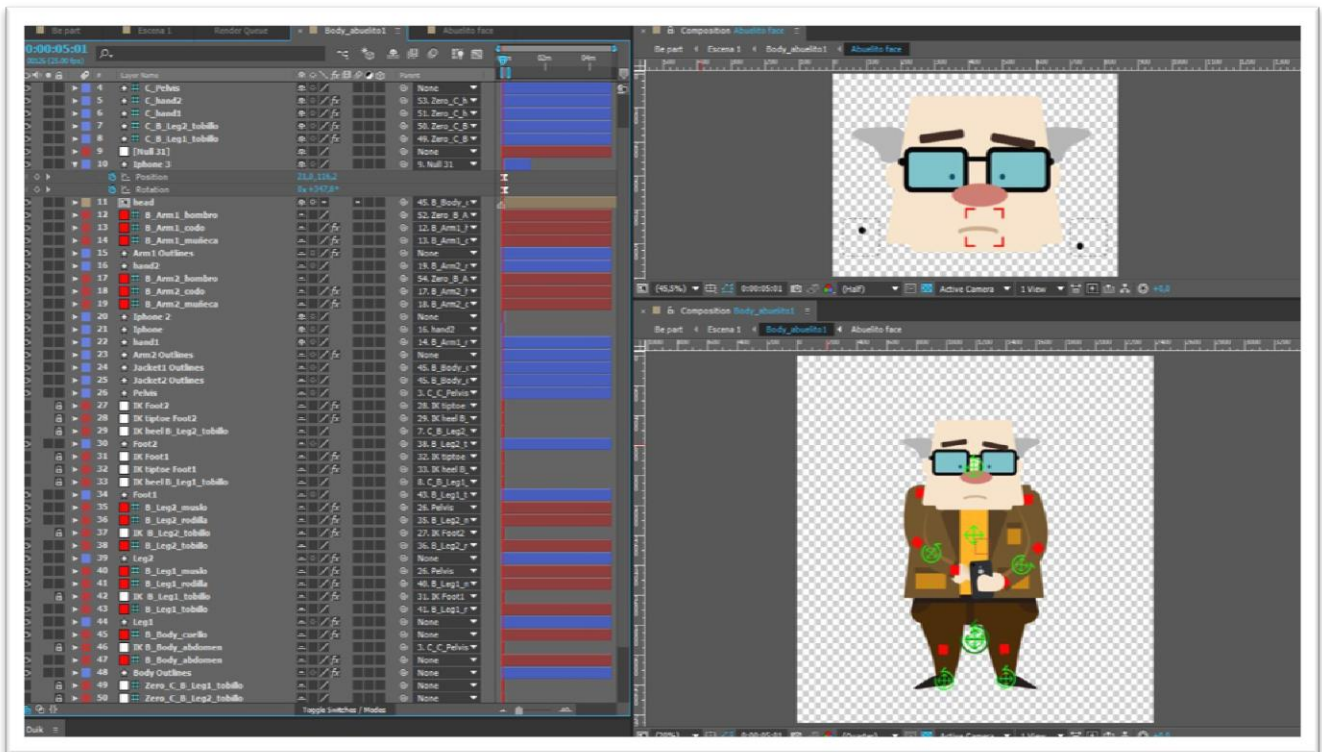
## Diseño de personajes para Rigging



Diseño óptico por capas para el rigging posterior en after effects con el plug in gratuito Duik

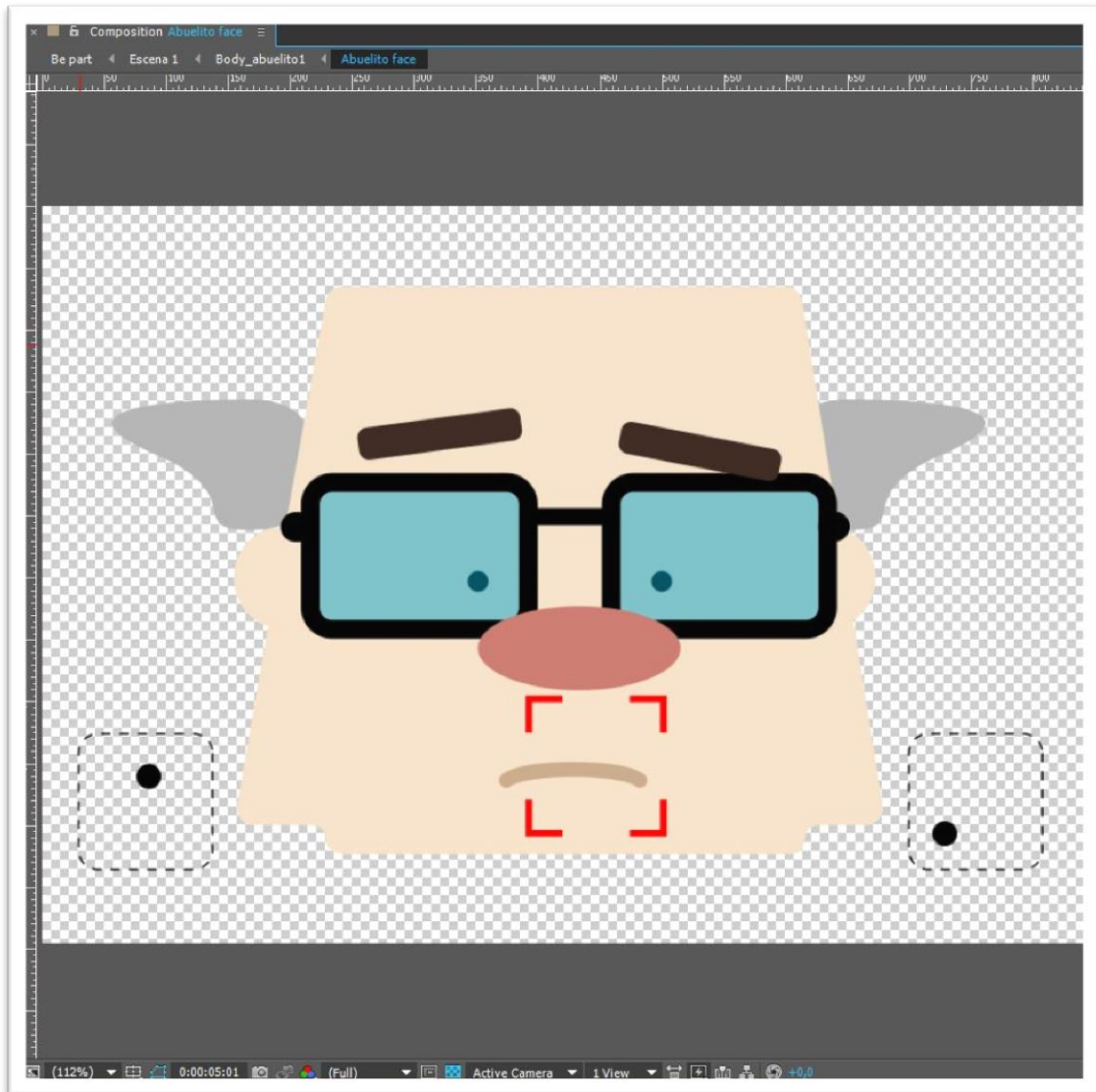


(Izquierda) Plug-in duik y (derecha) puppet con controladores de moviente con huesos de duik.

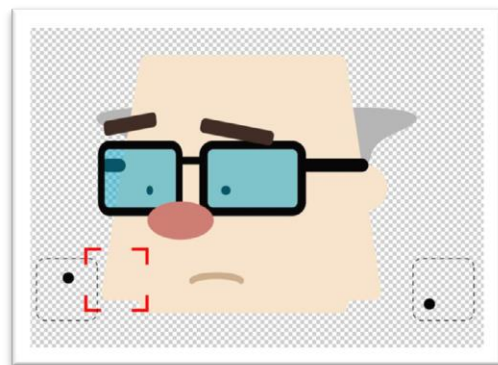
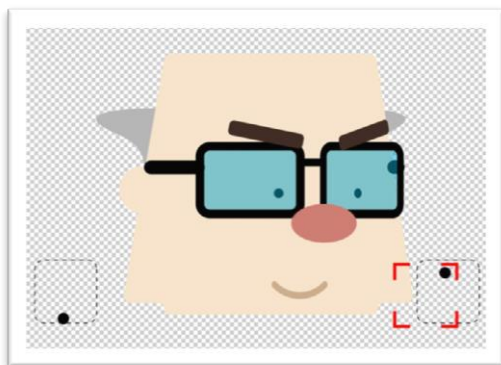


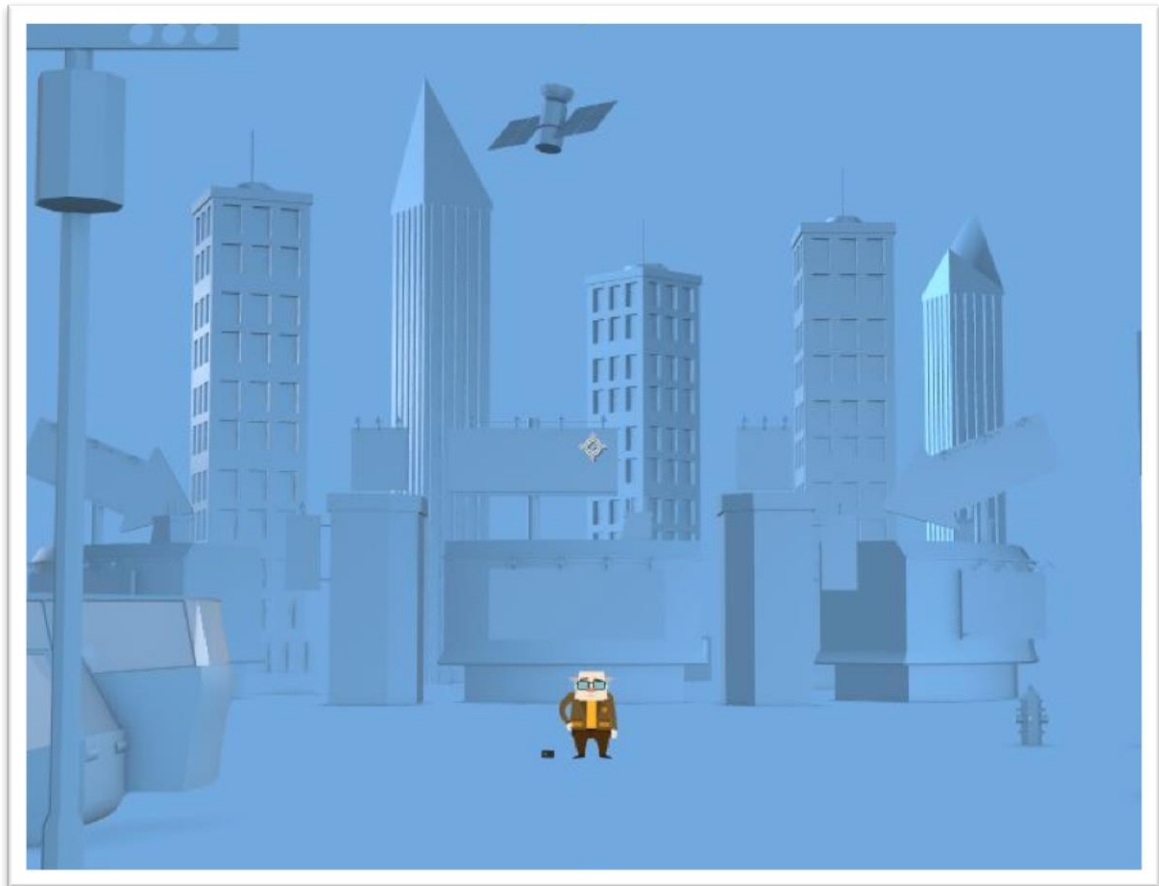
Capas utilizadas para la generación de hueso del personaje



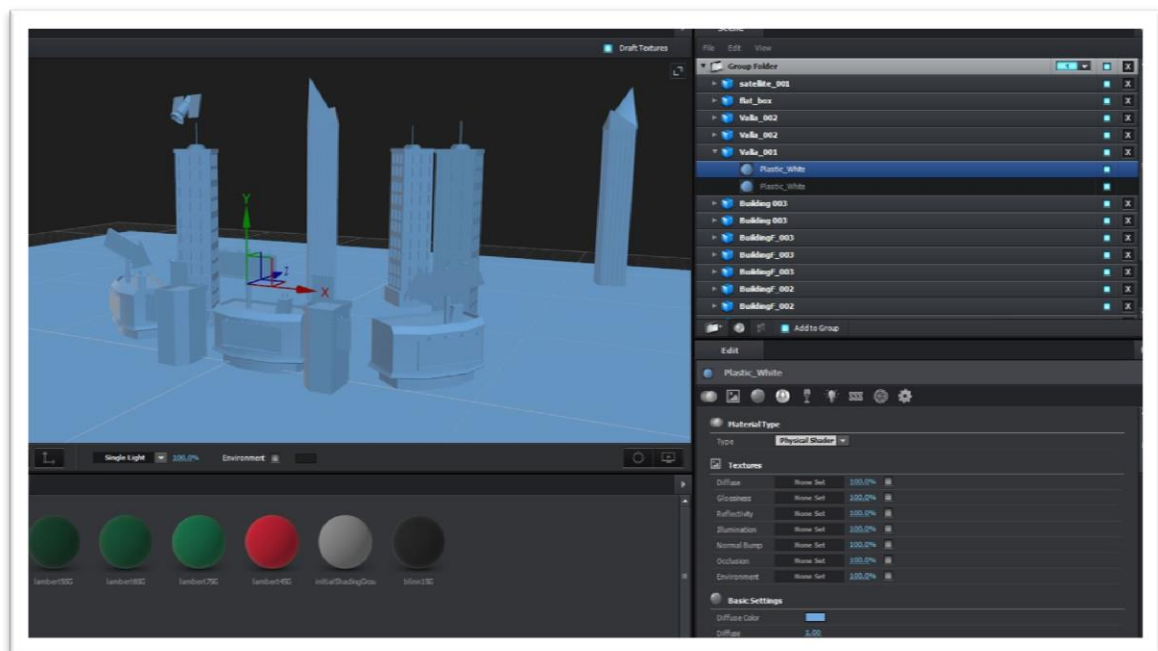


Animacion avanzada de rostro con controladores de movimiento que simulan la perspectiva y también le otorgan expresiones al puppet, utilizando Morpher de Duik.

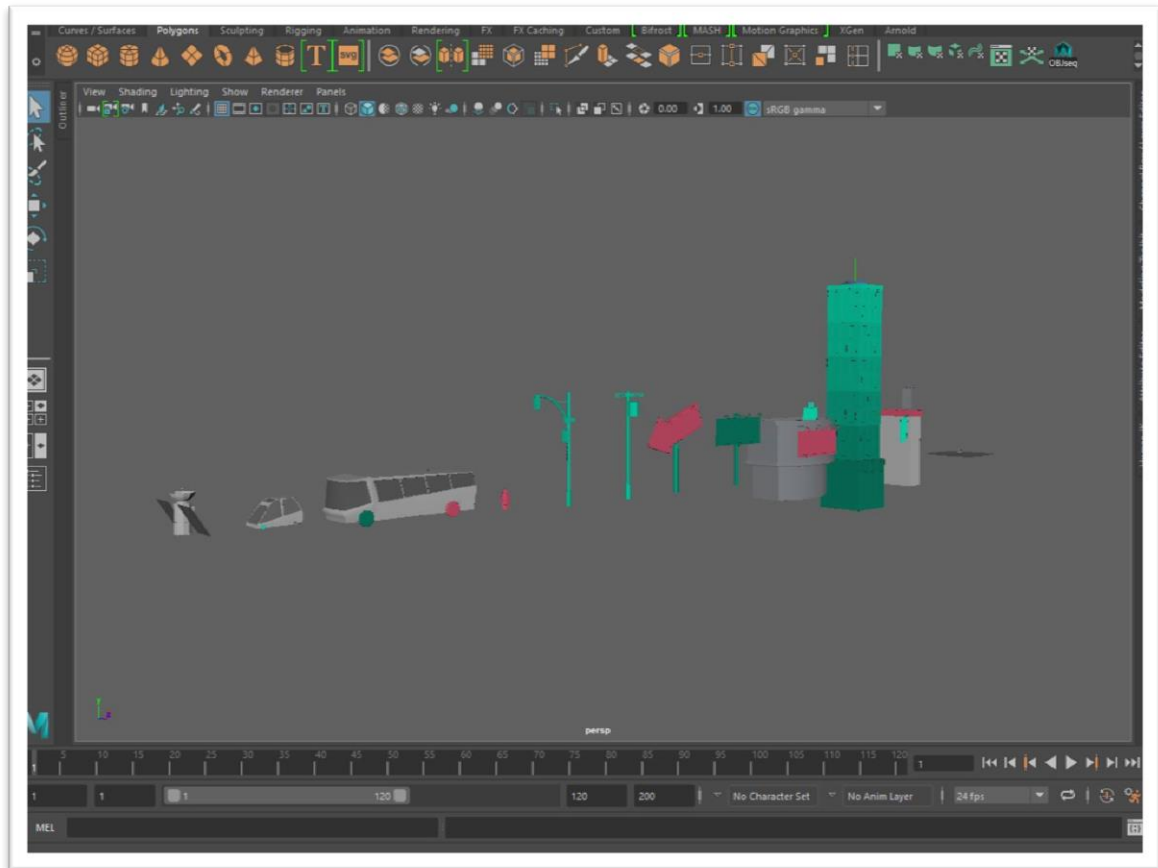




Fondos animados en Element 3D y construidos en Maya 2017

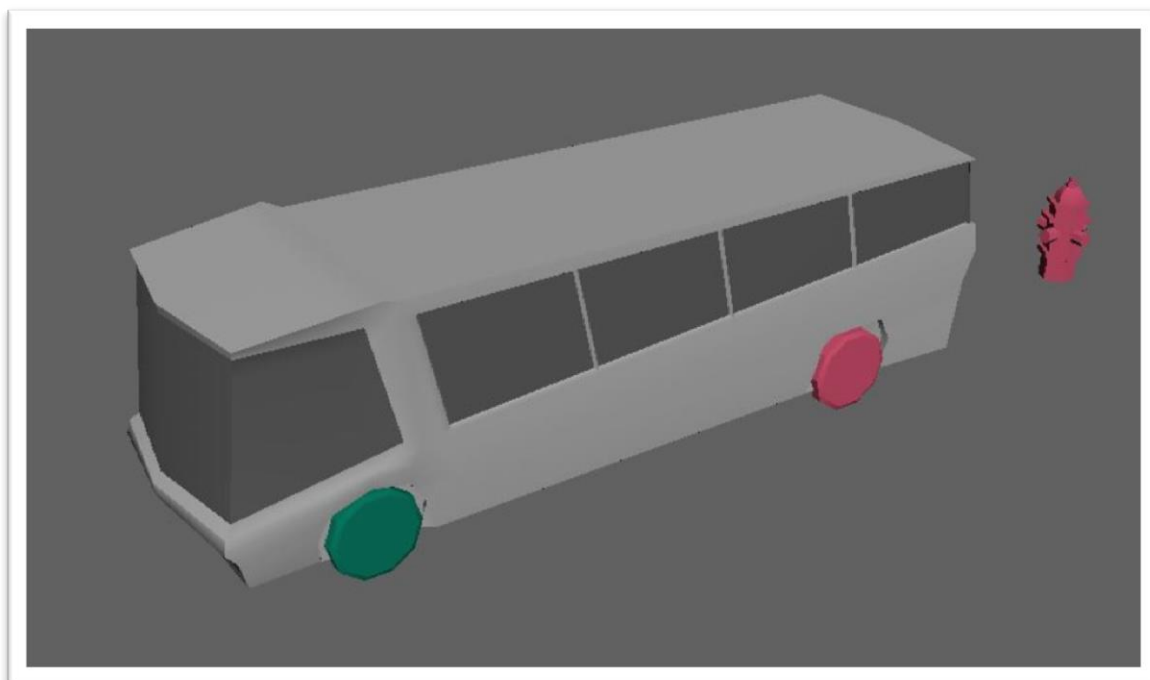


Fondo exportado en OBJ desde maya e importado en Elemente para componer la escena

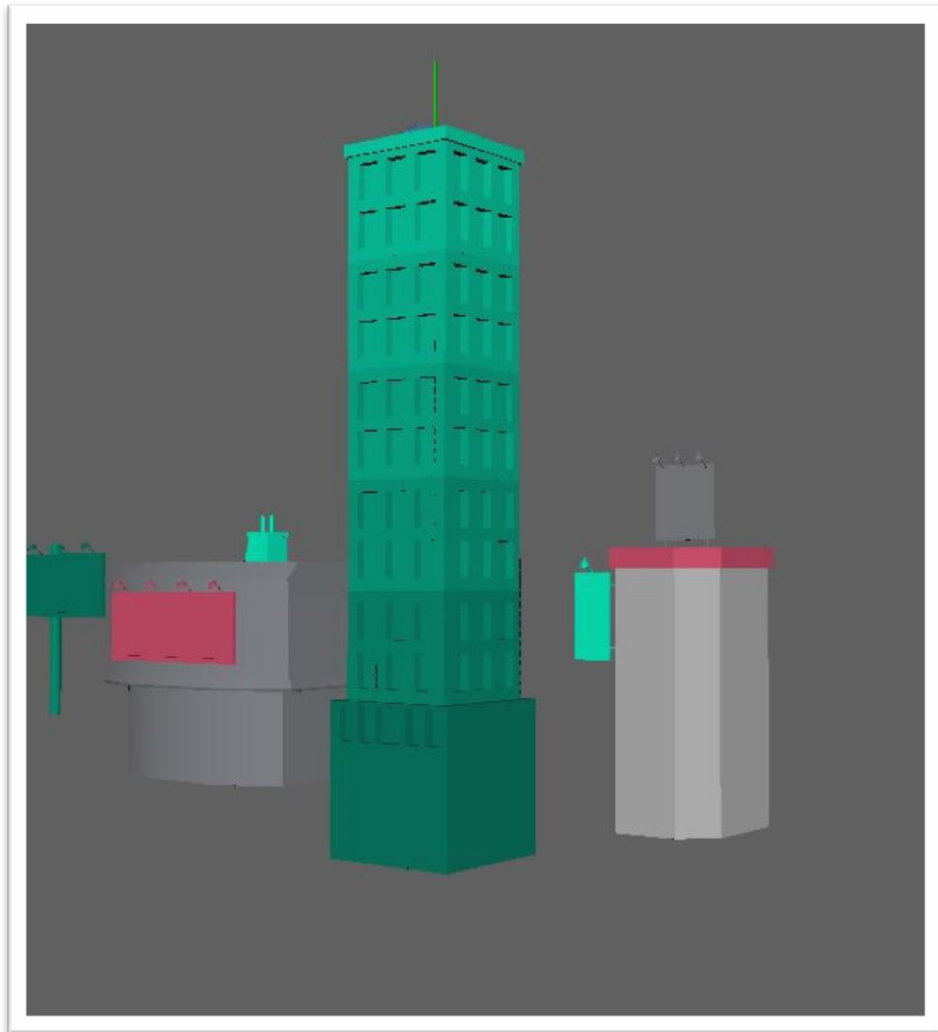


Construcción de modelos 3D para los fondos de la animación en el software maya

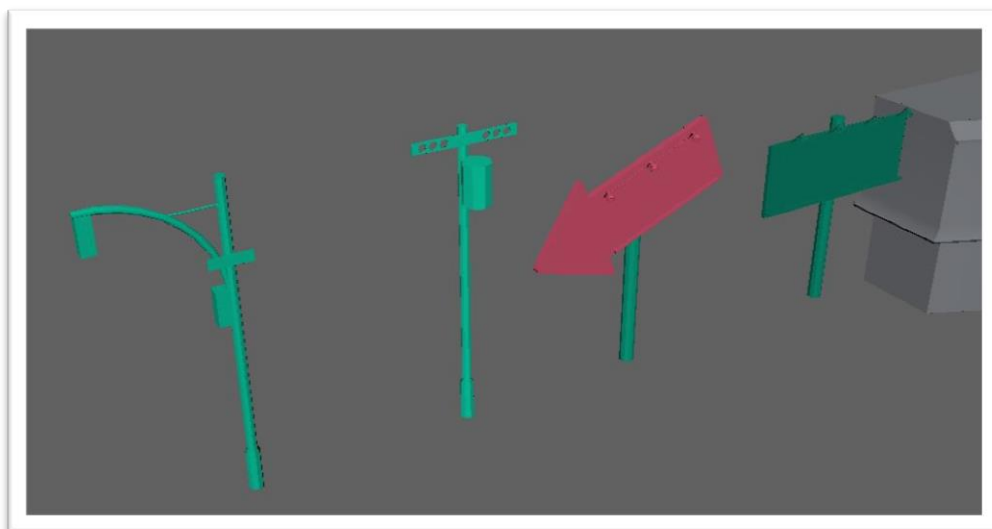




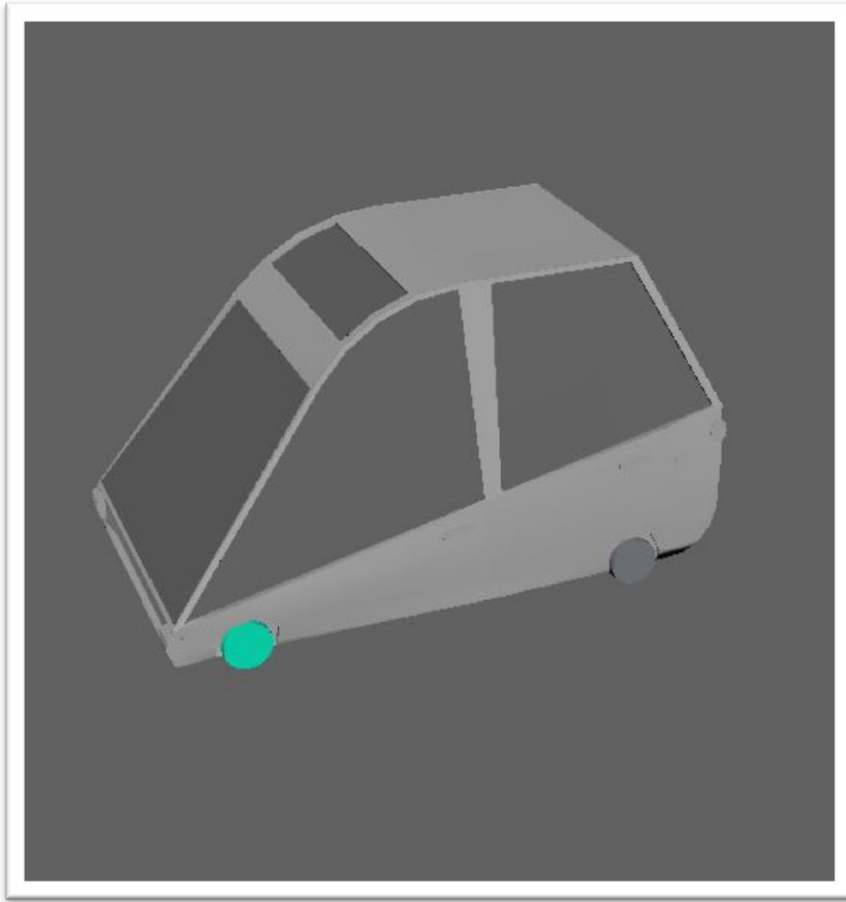
Bus urbano modelo 3D



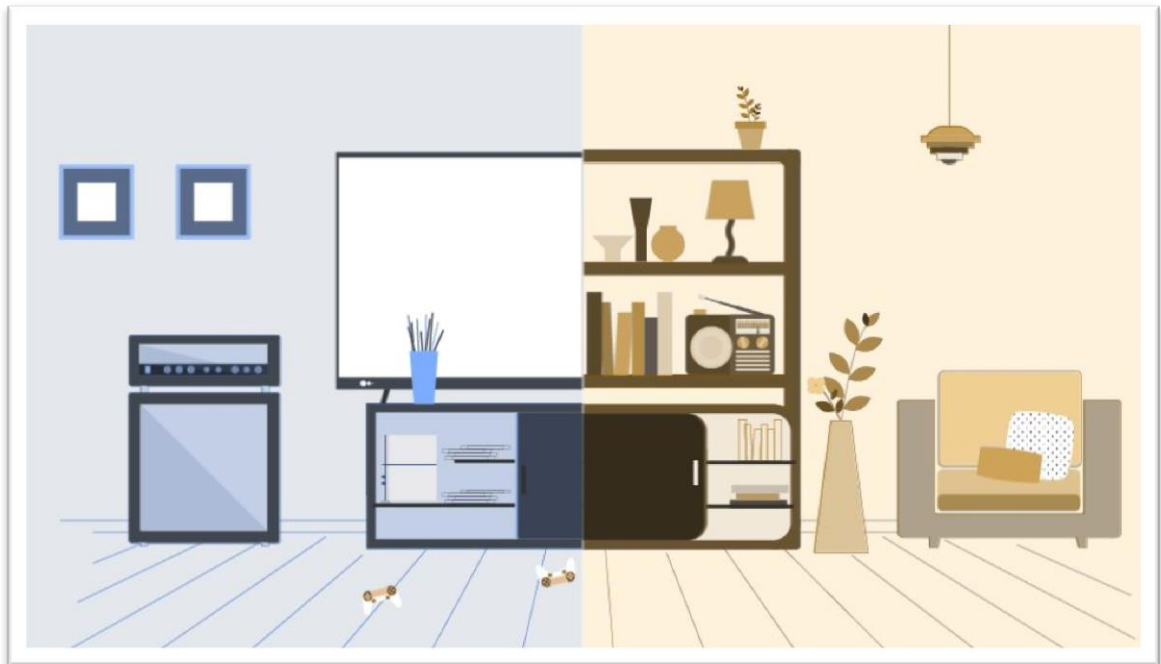
Ciudad modelada con caras de varios colores para posterior animación en elemento 3D



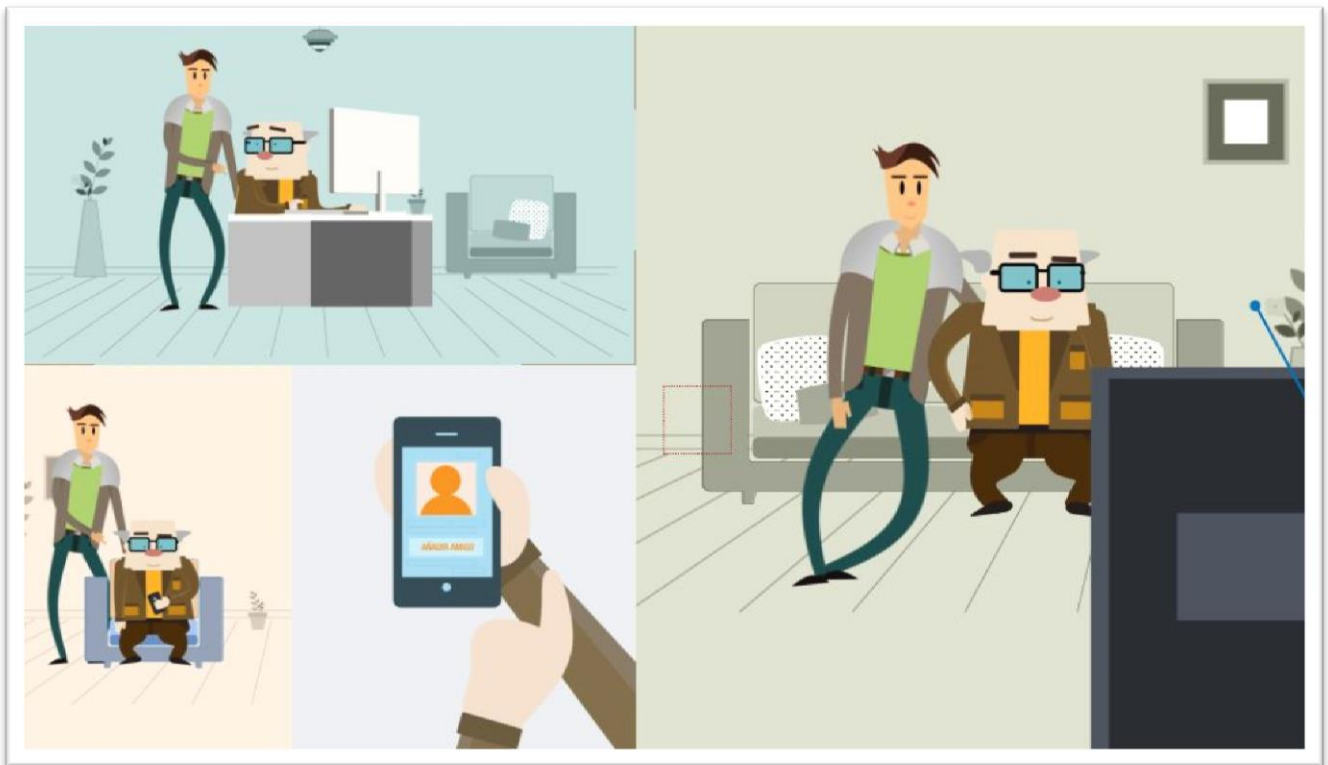
Elementos urbanos de arte para los fondos



Vehículo ambientado en el estilo modelado en 3D

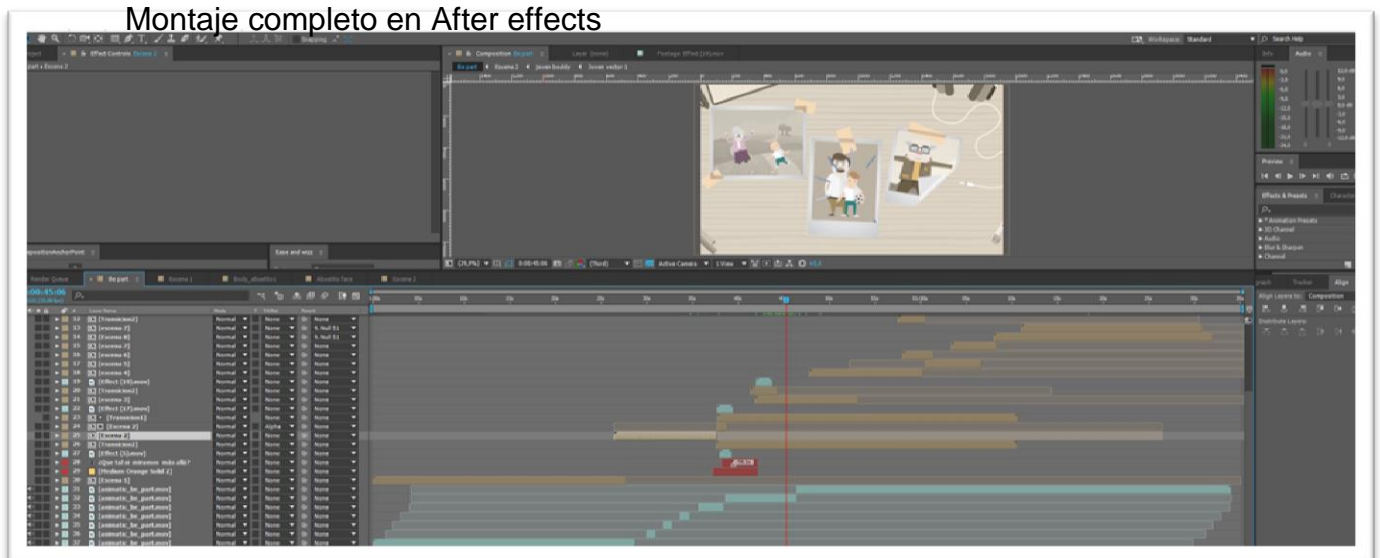


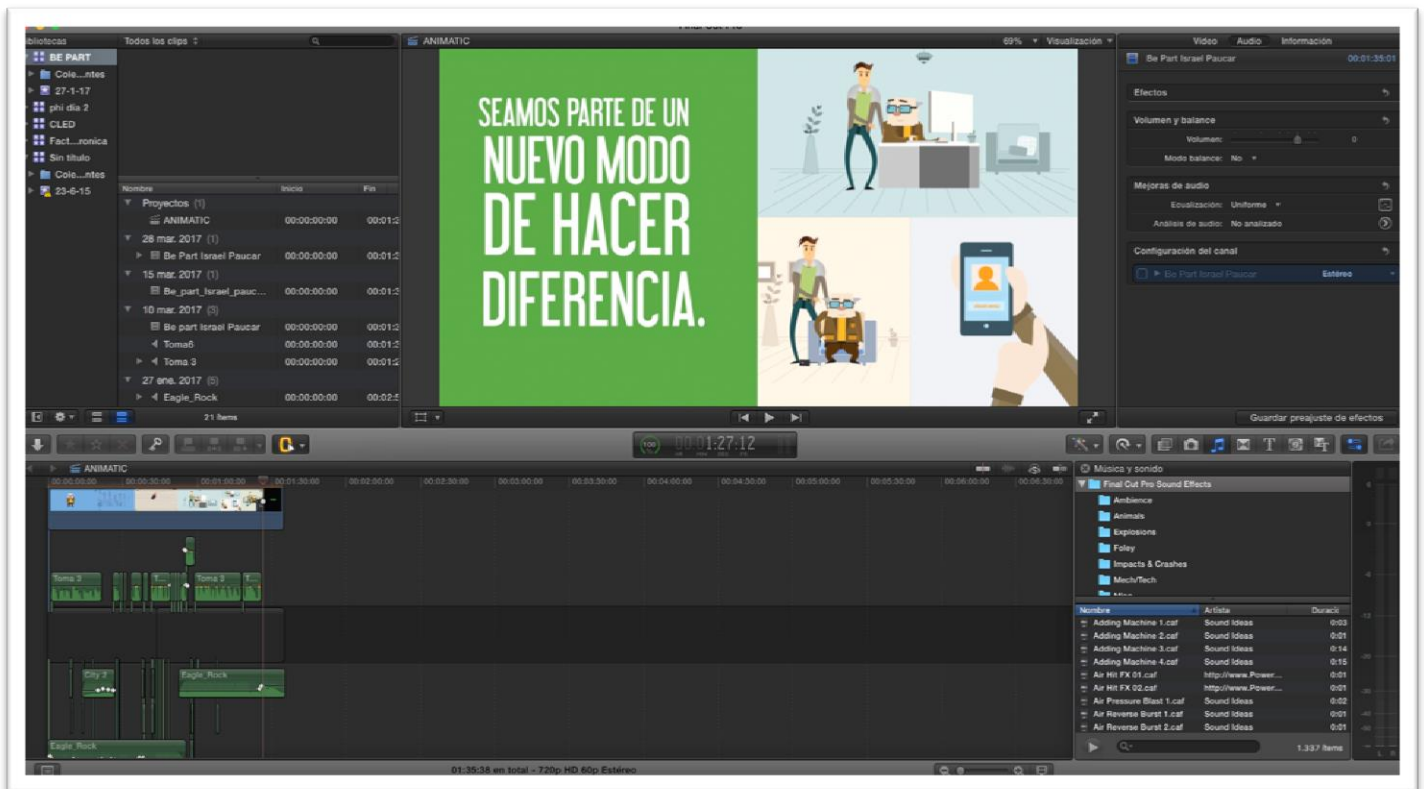
Fondos diseñados en Illustrator y animados en After effects



Aplicación de fondos a las secuencias animadas

Montaje completo en After effects





Edición y sonorización en final Cut pro X