

**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE  
ARTES MULTIMEDIA**

**TEMA:**

**ESTUDIO Y PARAMETRIZACIÓN DE LAS FORTALEZAS DEL  
MOTION COMIC COMO HERRAMIENTA DE PROMOCIÓN E  
INCREMENTO DEL CONSUMO DEL COMIC CLÁSICO EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL DE LA  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL.**

**AUTOR:**

**OLAYA ROJAS, JOHNSON CRISTOPHER**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE INGENIERO EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES  
MULTIMEDIA**

**TUTOR:**

**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**18 de marzo del 2019**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCION Y PRODUCCION DE ARTES**  
**MULTIMEDIA**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Olaya Rojas, Johnson Christopher**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Dirección y Producción de Artes Multimedia**.

### **TUTOR**

f. \_\_\_\_\_  
**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo Mgs.**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo Mgs.**

**Guayaquil, a los 18 días del mes de marzo del año 2019**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCION Y PRODUCCION DE ARTES**  
**MULTIMEDIA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Olaya Rojas, Johnson Christopher**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Dirección y Producción de Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 18 días del mes de marzo del año 2019**

f. \_\_\_\_\_  
**Olaya Rojas, Johnson Christopher**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCION DE ARTES**  
**MULTIMEDIA**

## **AUTORIZACIÓN**

Yo, **Olaya Rojas, Johnson Cristopher**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 18 días del mes de marzo del año 2019**

f. \_\_\_\_\_  
**Olaya Rojas, Johnson Cristopher**

Guayaquil, 24 de Febrero del 2019

Ing. Alonso Veloz, Mgs.  
Coordinador de Titulación  
Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Estimado Coordinador:

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software anti plagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: **Olaya Rojas, Johnson Cristopher** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.

Documento [Tesis Final Cristopher Olaya.pdf](#) (D48435405)  
Presentado 2019-02-28 08:29 (-05:00)  
Presentado por victor.moreno01@cu.uccsg.edu.ec  
Recibido victor.moreno01.uccsg@analysis.orkund.com

4% de estas 32 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.

Atentamente,

Ldo. Victor Hugo Moreno, Mgs.  
Docente Tutor

## **Agradecimiento**

Agradezco a mi padre y madre por su apoyo en la carrera que escogi para el comienzo de mi carrera universitaria. A los compañeros que hice durante estos años de mi vida estudiantil, agradezco su apoyo y amistad. A la gran paciencia y apoyo por parte de los profesores que conforman la carrera, a aquellos que también compartieron sus enseñanzas y extendieron su mano para poder despejar mis dudas, a mi tutor Mgs. Victor Hugo Moreno, por el apoyo brindado durante este proceso de titulación.

Un agradecimiento especial a mis compañeros de Mono Comics quienes fomentaron en mí el arte del cómic, aquellas nuevas personas que comenzaron a formar parte de mi familia durante este proceso y a la Carrera de Animación Digital por su apoyo para realizar las encuestas que contribuyen como una gran evidencia en este estudio.

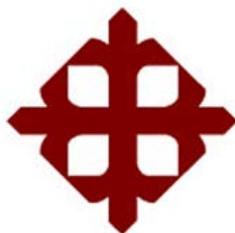
**OLAYA ROJAS, JOHNSON CRISTOPHER**

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar este trabajo especialmente a mi querida madre que se desde lo mas alto me observa y protege, a mi padre por su apoyo incondicional, a mi abuela Luz Chasiguasin cuyas pequeñas enseñanzas en valores me han vuelto quien soy ahora.

A todo artista o futuro artista Ecuatoriano: escritor, musico, cineasta, animador, ilustrador, actor, bailarín, pintor de esta ciudad, que no dejen de seguir creando, porque gracias a su prescencia e ideas logran que no se pierda parte de la cultura e historia ecuatoriana.

**OLAYA ROJAS, JOHNSON CRISTOPHER**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES  
MULTIMEDIA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**Ing. Alonso Eduardo Veloz Arce Mgs.**

**DIRECTOR DE CARRERA O DOCENTE DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

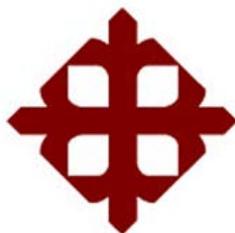
**Ing. Alberto Ernesto Mite Bazurto Mgs.**

**COORDINADOR DEL ÁREA DOCENTE O DOCENTE DE LA  
CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Ing. David Eduardo Hoyos Hernández Mgs.**

**OPONENTE**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERIA EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE ARTES  
MULTIMEDIA**

## **CALIFICACIÓN**

---

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz Mgs.**

**TUTOR**

# INDICE

1	CAPITULO I.- Presentación del objeto de estudio .....	2
1.1	Planteamiento del Problema .....	2
1.2	Formulación del Problema.....	4
1.3	Objetivo General.....	4
1.4	Objetivos Específicos .....	4
1.5	Justificación.....	5
2	CAPITULO II.- Marco Teórico .....	9
2.1	El efecto de la animación o películas, sobre el comic clásico .....	9
2.2	Presencia del comic en nuestro país.....	11
2.3	El Motion Comic .....	14
2.4	El Motion Comic local .....	17
2.5	Marco Conceptual .....	20
2.5.1	Motion Comic.....	20
2.5.2	Parámetro .....	20
2.5.3	Multimedia .....	20
2.5.4	Comic.....	21
2.5.5	Web Comic .....	21
2.5.6	Infinite Canvas .....	22
2.5.7	Onomatopeyas.....	22
2.5.8	Bagaje.....	22
2.5.9	Easter Eggs .....	23
2.5.10	Yuxtaposición .....	23
2.5.11	Animación.....	24
2.5.12	Audiovisual .....	24
2.5.13	Transmedia.....	24
2.5.14	Interacción .....	25
3	Capitulo III.- Diseño de la Investigación .....	26
3.1	Planteamiento de la metodología .....	26
3.2	Población y Muestra .....	26
3.3	Instrumento de Investigación.....	27
3.3.1	Entrevista.....	27

3.3.2	Encuesta.....	28
3.4	Resultados .....	29
3.4.1	Resultados de la entrevista.....	29
3.4.2	Resultados de la encuesta.....	33
4	Capitulo IV.- Análisis de los Resultados de la investigación.....	43
4.1	Análisis de los resultados .....	43
4.2	Planteamiento de una propuesta de intervención .....	45
4.2.1	Objetivo de la propuesta de intervención.....	45
4.2.2	Guía Técnica de la propuesta .....	47
	Conclusiones .....	67
	Recomendaciones .....	69
Anexos	.....	70
Anexo 1.	Línea de Tiempo.....	70
Anexo 2.	Entrevistas .....	71
ENTREVISTADO:	Lic. Mauricio Gil Gutiérrez .....	71
ENTREVISTADO:	Mg. David Hoyos Hernández.....	73
ENTREVISTADO:	Mg. Josie Lara Pintado .....	75
ENTREVISTADO:	Mg. Víctor Hugo Moreno.....	77
Anexo 3.	Formato de Encuesta.....	79
Bibliografía.....		81

## INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Ultimate Spiderman #160 .....	3
Imagen 2 Watchmen “The Complete Motion Comic” .....	4
Imagen 3 Dr. Francisco Martínez Aguirre .....	5
Imagen 4 “El Perico” .....	5
Imagen 5 Diferencia entre Manga y Animación   Bleach .....	9
Imagen 6 Diferencia entre Película y Comic MARVEL   CIVIL WAR.....	10
Imagen 7 Luis Peñaherrera .....	11
Imagen 8 Juan Pueblo de Virgilio Jaime Salinas.....	11
Imagen 9 Panfleto .....	12
Imagen 10 Portadas de la Revista Ecuador Ninja .....	12
Imagen 11 Gor   El Príncipe Dinosaurio .....	13
Imagen 12 Voltron   Motion Comic en YouTube .....	14
Imagen 13 Inicio en la Página Oficial de Broken Saints .....	15
Imagen 14 Escena de Rorschach   Watchmen, The Motion Comic.....	16
Imagen 15 El origen del Capitán Escudo   Diario El Universo .....	17
Imagen 16 Diseño de personaje de Leyendas Ecuatorianas .....	18
Imagen 17 Udyr Guardian de Espíritus .....	19
Imagen 18 Aparición del marcador interactivo.....	19
Imagen 19: Aplicación Rotoscopia .....	45
Imagen 20 Portada de Angeluz HP Reveal .....	46
Imagen 21 Vista dentro de la Viñeta.....	46
Imagen 22 Vista como Paseo VR.....	46
Imagen 23 Portada de Plastiek.....	48
Imagen 24 Introducción de Plastiek.....	49
Imagen 25 Formas de uso Plastiek .....	49
Imagen 26 Super Zoom en Plastiek .....	50
Imagen 27 Swipe Up Galería.....	50
Imagen 28 Swipe Avanzar/Retroceder .....	51
Imagen 29 Movimiento de Objetos .....	51
Imagen 30 Sonido en base a la Viñeta.....	52
Imagen 31 Adición de multimedia.....	52

Imagen 32 Ejemplo de botón deslizar .....	53
Imagen 33 Ejemplo con Super Zoom .....	53
Imagen 34 Desarrollo de Plastiek.....	54
Imagen 35 Interacción Zoom .....	55
Imagen 36 Transformación Tortuga .....	56
Imagen 37 Interacción Telaraña .....	56
Imagen 38 Estructura del Comic Guardian de Espíritus.....	57
Imagen 39 Viñeta con Super Zoom .....	58
Imagen 40 Primera Página de Udyr .....	59
Imagen 41 Presentación de Villanos en movimiento.....	60
Imagen 42 Escena de Plastiek .....	61
Imagen 43 Portada de Udyr dentro del Cliente.....	61
Imagen 44 Spiderman levantándose despues de la explosion.....	62
Imagen 45 Uso del cliffhange .....	64
Imagen 46 Guardian de Espíritus Cliffhange .....	65
Imagen 47 "Bobby" y "Jhonny" Saliendo de casa.....	65
Imagen 48   Linea de Tiempo .....	70

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Estadísticas UNESCO 2010 .....	7
Gráfico 2 Descripción del Gráfico .....	7
Gráfico 3 Estadística del Gasto Cultural en Ecuador.....	8
Gráfico 4: Porcentaje del Consumo del Comic.....	33
Gráfico 5: Porcentaje de frecuencia .....	34
Gráfico 6: Porcentaje del Origen de contenido.....	35
Gráfico 7: Porcentaje del género más popular .....	36
Gráfico 8: Porcentaje de Parámetros .....	37
Gráfico 9: Porcentaje de Medios de Comic .....	38
Gráfico 10: Porcentaje de Conocimiento del comic.....	39
Gráfico 11: Porcentaje de Motion Comic.....	40
Gráfico 12: Porcentaje de acceso a un Motion comic.....	41
Gráfico 13: Porcentaje de contribución.....	42

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultado de la Entrevista.....	32
Tabla 2: Consumo de comics .....	33
Tabla 3: Frecuencia de lectura .....	34
Tabla 4: Contenido que prefiere .....	35
Tabla 5: Genero Preferido .....	36
Tabla 6: Parámetros de lectura .....	37
Tabla 7: Acceso del comic.....	38
Tabla 8: Comic Trans media.....	39
Tabla 9: Sabes de Motion Comic.....	40
Tabla 10: Te agrada el Motion Comic.....	41
Tabla 11: Ayuda del Motion Comic.....	42

## RESUMEN

El proyecto se basa en determinar los parámetros óptimos que tiene la producción de un Motion comic para de esta manera fortalecer la promoción y consumo de su derivado el comic en los estudiantes de la Carrera de Animación Digital. Mediante el uso o implementación de nuevas tecnologías, tales como la realidad aumentada en ciertas partes dentro del comic, o la presentación de un comic completo en Realidad virtual, dando de esta forma a los estudiantes una oportunidad de realizar su propio comic al mismo tiempo que desarrollan la aplicación de Motion Comic en el mismo.

**Palabras Claves:** *Motion Comic, Comic, Web Comic, animación, herramienta, realidad aumentada, nuevas tecnologías, narrativa transmedia.*

## ABSTRACT

The Project is based on determining the optimal parameters that the production of Motion Comic has in order to strengthen the promotion and consumption of its derivative the comic in the students of the Digital Animation Career. By using or implementing new technologies, such as Augmented Reality in certain parts of the comic, or the presentation of a complete comic in Virtual Reality, thus giving students an opportunity to make their own comic at the same time develop the application of the Motion Comic in it.

**Keywords:** *Motion Comic, Comic, Web Comic, animation, tool, augmented reality, new technologies, transmedia narrative.*

# INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente proyecto de investigación es determinar las fortalezas que ofrece el desarrollo del Motion Comic a la hora de llegar a promocionar un Comic y de esta manera aumentar su consumo en los estudiantes de la Carrera de Animación Digital, quienes serán los más interesados en este proyecto debido a la inclusión de animación.

El proyecto mostrará el desarrollo del comic tanto en versión clásica como animada, además del desarrollo de Motion Comic hasta llegar a ser tomado como material dentro de la narrativa transmedia; junto al desarrollo del comic dentro del país y ciertos proyectos tanto de grado como de propuesta para su desarrollo en leyendas de nuestra cultura. El proyecto se divide en 4 estructuras:

Capitulo1: Presentación del objeto de estudio, donde se plantea el problema, se justifica el desarrollo del mismo, en base a historia y estadísticas.

Capitulo2: Elaboración del Marco Teórico donde se investiga y analiza toda la información que va a ser utilizada dentro del desarrollo, además de brindar conceptos sobre los términos que se utilizan dentro del proyecto.

Capitulo3: Descripción de la Metodología a usar, levantamiento de información de acuerdo a los tipos de instrumentos que se utilizaran para la investigación cuantitativa y cualitativa, además de agregar los resultados presentados después de su aplicación.

Capitulo4: Presentación de una posible propuesta de intervención o desarrollo de aplicación, presentando los pasos y principios multimedia explicados por Guillem Bou Bauzá, necesarios para su futuro desarrollo, complementando con la conclusión y recomendaciones de la misma.

# **1 CAPITULO I.- Presentación del objeto de estudio**

## **1.1 Planteamiento del Problema**

La historieta clásica tiene una historia alrededor del mundo, comenzando en la Época de 1938, cuando salieron los primeros súper héroes que más adelante se convertirían en personajes que saldrían a la pantalla grande, el primero de ellos Superman.

El comic es un medio utilizado para expresar ideas e historias a través de imágenes, a menudo combinadas con el texto u otra información visual, tales como los globos de dialogo, subtítulos y onomatopeyas que indican alguna clase de dialogo, efecto de sonido u otra información (Bergado, Gálvez, & Redondo, 2016). Con el avance del tiempo el comic ha ido evolucionando, de la manera clásica, pasa al desarrollo digital e incluso publicándolos en Internet, dando apertura a formatos como el Motion comic, web comic y el comic interactivo.

Según Rodríguez (2012), el Motion comic es un tipo de relato audiovisual en el que se animan, de manera sencilla, las imágenes que proporciona un cómic en particular. Si separamos sus palabras quedaría de la siguiente forma; “Motion” sustantivo de movimiento, y comic haciendo al termino en ingles que significaría “historieta” o “tira cómica”.

La mayoría de adaptaciones suelen ser hechos de forma que la animación sea totalmente fiel al comic, haciendo uso también del material original de este y llegando así a tener una mayor profundización en la historieta.

El inicio del Motion comic, según García (2010) comienza a principios del milenio con el esfuerzo independiente de producciones tal como Broken Saints; animado y editado parcialmente usando Flash, alrededor de los años del 2001 y 2003 divididos en 24 capítulos con una duración de 12 horas.

Con respecto a la profundización del Motion comic suele darse cuando a la historieta se le agregan sonidos, efectos visuales, voces y música de fondo,

para que acompañe el ambiente de dicha historia, tal es el caso del Motion comic “La muerte de Spiderman”.



**Imagen 1 Ultimate Spiderman #160**

Peter Parker junto a la Tía May en sus últimos momentos

Fuente: Taringa

El Motion Comic que circula en la plataforma de YouTube, ha generado una mayor aproximación y énfasis en esta trágica historia que cerró las aventuras del super héroe, toda la animación, voces y efectos de sonido son totalmente fieles a la historia si esta llegase a ser una animación mejor producida sería un éxito pero gracias a su simplicidad fue más que suficiente para ser vista alrededor del mundo – más de un millón de reproducciones- sin contar los comentarios de las personas que expresan su sentimiento al terminar de ver el video.

Lo expuesto asevera que la aplicación del Motion comic desde el comic ya realizado puede dar un poco más de realismo a esta y llegar a tener un mayor impacto en el estado anímico de los lectores. Esta característica interactiva podría incluso ser un punto definitorio para la promoción del comic impreso, conectando su consumo en mercados locales como en efecto se da en países como Japón y Estados Unidos.

En Ecuador la presencia del Motion comic como producto de consumo masivo para lectores y no lectores del comic clásico está por debajo de lo

mínimo, contribuyendo indirectamente a la baja demanda de este, la mayor problemática se podría estar generando no solo por el desconocimiento de las nuevas propuestas interactivas para acceder a un comic sino también por la cada vez mayor brecha de conocimiento hacia el comic clásico y por ende hacia la lectura del comic en sí.

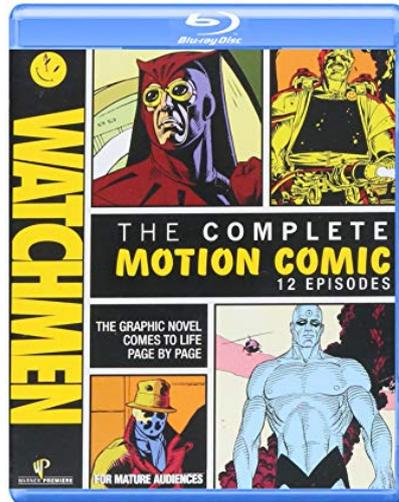


Imagen 2 Watchmen “The Complete Motion Comic”

Portada Blue Ray

Fuente: amazon.com

## 1.2 Formulación del Problema

¿De qué forma el conocimiento y parametrización de las fortalezas del Motion comic podría aportar a la promoción del consumo del comic clásico?

## 1.3 Objetivo General

Determinar los parámetros óptimos aplicados en la técnica del Motion comic, que permitan fortalecer la promoción y consumo del comic, específicamente en jóvenes estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil pertenecientes a la Carrera de Animación Digital.

## 1.4 Objetivos Específicos

- Realizar el levantamiento de información sobre el nivel de conocimiento y lectura del comic en jóvenes de la Carrera de Animación Digital.

- Identificar las fortalezas del Motion comic como herramienta de promoción del comic clásico.
- Definir los parámetros del Motion comic que permiten aportar al aumento del consumo del comic clásico.

## 1.5 Justificación

Ecuador ha mantenido una historia apegada al comic hace algunos años atrás, gracias al Dr. Francisco Martínez Aguirre, quien llegó al país con un bagaje cultural de sus estudios realizados en Estados Unidos -graduado en 1871 Universidad de Pensilvania- y Europa (aprendió idiomas), en ese entonces las prácticas de anatomía se hacían con modelo o maniqués o explicadas sobre laminas que él mismo pintaba.



Imagen 3 Dr. Francisco Martínez Aguirre

Debido a que los cadáveres se descomponían rápidamente, debido a las condiciones climáticas, el Dr. Martínez pintaba sus cuadros al óleo de anatomía como ayuda para sus demostraciones prácticas.



Imagen 4 "El Perico"  
Logo del Seminario

El 7 de noviembre de 1885 se lanzó el semanario satírico “El Perico” con el lema “cada pájaro teja su propia pluma y enristre”, era una publicación de estilo correcto, frases ligeras, chistes oportunos y agudos, redactados por José de Lapierre (en verso) y Martínez Aguirre (en prosa), el cual su “agudo pico” incomodó al entonces presidente José María Plácido Caamaño (El Comercio, 2014). Provocando la aprensión y deportación de su director a Panamá el 13 de febrero de 1886. Martínez viajaría a Perú, apoyando la campaña revolucionaria de Eloy Alfaro.

En el año 1888 el Dr. Martínez creó el semanario Infantil Ilustrado “El átomo”, el primer semanario en toda América Latina dedicado a los niños; ese mismo año, regresó a Guayaquil. El perico regresó en 1889 hasta el 9 de agosto de 1890; ese mismo año el 4 de enero apareció “El átomo” por primera vez en la ciudad. Su formato era tabloide de 8 páginas escritas a 3 columnas, con cuentos clásicos, rimas, poemas de José Joaquín de Olmedo, reseñas sobre hechos históricos, personajes o monumentos tanto locales como internacionales, juegos, etc. Las ilustraciones eran realizadas por el Dr. Martínez, su finalidad era motivar en los niños el amor a los libros, las artes y a la vida en sociedad.

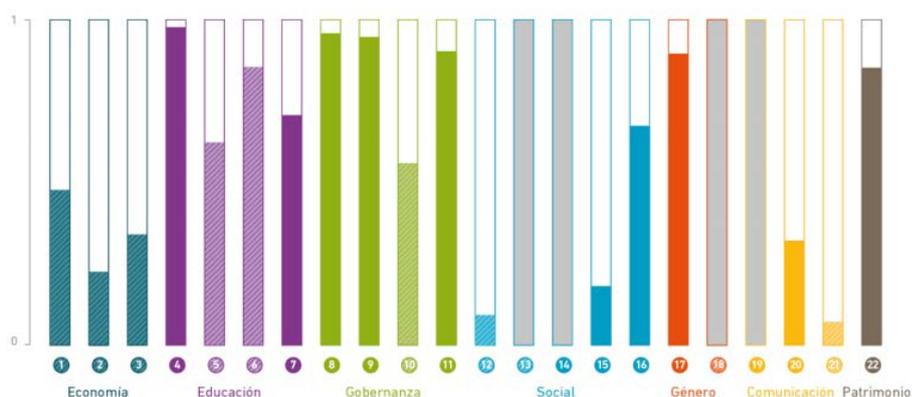
El 3 de diciembre de 1903, volvió a aparecer “El Perico” durando 27 números hasta el 27 de agosto de 1904; en enero de 1906 apoyó la revolución de Alfaro y fue nombrado el año siguiente Ministro de Instrucción Pública.

La historia de Ecuador comienza en el año 1885, 52 años antes de la aparición de Superman; durante el siglo XX, la historieta ecuatoriana posee un vacío de aproximadamente 70 años, toda la era de Oro, Plata y Bronce de la Historieta Americana (**Anexos 1**).

Existe una hipótesis sobre el bajo desarrollo del cómic en esa época:

*Las hazañas de hombres con súper poderes fueron la puerta de escape de la crisis de la época para la sociedad americana, una crisis que no golpeó igual al Ecuador (Gil, 2014).*

De acuerdo a un estudio que realizó la UNESCO entre los años 2009 – 2013 llamado INDICADORES UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO (IUCD), el cual se implementó en 11 países del mundo -entre ellos Ecuador-, demostrando un potencial al impactar de forma concreta en las políticas culturales.

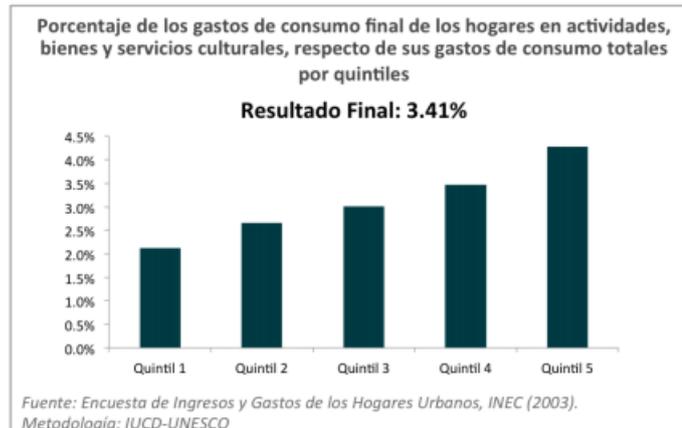


**Gráfico 1 Estadísticas UNESCO 2010**  
Indicadores de Cultura para el Desarrollo en Ecuador



**Gráfico 2 Descripción del Gráfico**  
Indicadores de Cultura para el Desarrollo en Ecuador

Ecuador implemento la IUCD en enero del 2012 y finalizo el proceso en diciembre del 2012, destacando resultados en detalle de implementación y el impacto del proyecto en el país. Estos indicadores destacan el potencial del sector de la cultura en Ecuador, llegando a proporcionar información, tal como Economía, Educación, Gobierno, Social, Genero, Comunicación y patrimonio.



**Gráfico 3 Estadística del Gasto Cultural en Ecuador**

Fuente: UNESCO 2010

Actualmente la realización de la historieta va de la mano con varias ciencias y aplicaciones: anatomía, color, dibujo, escultura, arquitectura, narrativa, historia, geografía, etc. Debido al poco auge que se le dio a la historieta en el país esta no creció a gran escala como lo hizo en otras partes del mundo, por eso se innovara la manera de promocionar la historieta ecuatoriana, gracias a la tecnología puede llegar a varias partes del mundo, además de crear nuevas formas de presentación de esta, tales como cortos animados, tráileres de presentación, web comics, motion comic, etc.

Como premisa importante a considerar en la presente justificación se encuentra la posibilidad de que el aumento del consumo de comic clásico pueda darse a través de un producto, como lo es el Motion Comic; el cual presenta el producto - comic clásico - con un plus multimedia, debido a que ocasionalmente cuando leemos un comic de una película o serie que hayamos visto, en nuestra mente puede llegar a resonar otra vez las acciones – efectos, sonidos, voces, etc. – que disfrutamos en el Motion Comic; en pocas palabras podemos concluir que al presentar el Motion Comic a un público joven los impresionara debido a que para ellos es un producto nuevo; llegando así a promocionar el comic clásico, para finalizar se cita a Stan Lee cuando le preguntaron su opinión respecto a si los comics digitales reemplazarían a los comics clásicos, dando un ejemplo respondió lo siguiente “..., se ven fantásticas en la pantalla, pero prefiero tenerlas en mis manos”.

## 2 CAPITULO II.- Marco Teórico

### 2.1 El efecto de la animación o películas, sobre el comic clásico

Si lo visualiza la producción del comic desde un punto de vista extranjero se podría tomar como primer ejemplo a Japón debido a su gran contenido gráfico y animado, llevando así a que la mayoría de su programación animada proceda de novelas, libros y mangas. Suele tener como requisito, llegar a labrarse cierto éxito para poder llegar al interés de las productoras y estas dar luz verde hacia su animación.

Debido a que el manga y ciertas novelas logran prestarse para ser animadas, estas pueden llegar a resumir aproximadamente de 2 a 3 capítulos de manga o libro, puede este llegar a levantar la curiosidad del vidente y este por curiosidad, siempre buscará un medio que le cuente la historia sin tener que esperar (1 semana en el caso de las animaciones japonesas) hasta el próximo capítulo para saber lo que pasará.



Imagen 5 Diferencia entre Manga y Animación | Bleach

Ahora con la realización de películas en Estados Unidos, donde actualmente está el auge de las películas de superhéroes de las distintas compañías de comic (Marvel y DC), las películas tienen un efecto similar que en Japón, lo

distinto que lo vuelve de Japón es que las películas intentan resumir un personaje o saga en dos horas y esta puede llegar a tener secuela, trilogía, etc. Dando así al vidente la “pica” de no saber ciertas cosas o porque no mencionaron algo que podría haber sido mejor, además de varios “easter eggs” que estas suelen tener, en pocas palabras mandan al público a que vea/consuma el comic para que pueda salir de sus dudas.



Imagen 6 Diferencia entre Película y Comic MARVEL | CIVIL WAR

Esta manera actual de promocionar indirectamente un comic o manga, basados ya sea en la película o animación, la mayoría de estas siempre están basadas en algo escrito o ya realizado, como los libros y comics, pero hay que tener en cuenta que no todas las películas cuentan con un comic o libro, porque estas suelen depender de un libreto antes escrito el cual podría o no estar relacionados al comic y en ese libreto se suelen omitir partes del comic, ya sea debido a que no cuentan con el tiempo o recursos necesarios para extenderlo, explicarlo o presentarlo y en algunos casos hasta llegan a modificarlo, volviendo algunas veces a los fans -de verdad- en su contra.

## 2.2 Presencia del comic en nuestro país

El comic actualmente en el Ecuador es considerado como uno de tantos hobbies artísticos, llegando a considerar el material extranjero como producto de mayor consumo y atractivo, en el país. Aspectos de carácter mercantil como el Boom Cacaotero y bananero en nuestro país y el caso de la “Gran Depresión” como aspecto externo, disminuyeron considerablemente la posibilidad de que la producción y consumo de comic pueda ser desarrollado básicamente por artistas independientes.

En el siglo XX aparecieron caricaturistas como: Miguel Ángel Gómez en 1924 con publicaciones en el diario El Universo además de Galo Galecio Taranto en 1951 con publicaciones en el diario El Sol de Benjamín Carrión y Alfredo Pareja Diez-Canseco y “Robin” (Luis Peñaherrera) con el personaje Juan Pueblo (Telégrafo 1918).



Imagen 7 Luis Peñaherrera

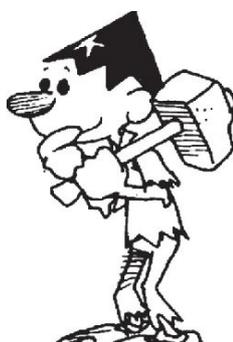


Imagen 8 Juan Pueblo de Virgilio Jaime Salinas

En el año 1984, Iván Valero Delgado publica Panfleto, cuyo nombre este tiene el personaje, fue tan atractivo que tuvo la atención y acogida de

prestigiosos diarios como “El Meridiano” y “Extra”, llegando a vender 5,000 ejemplares en GRABA OFFSET, distribuidos por todo el país con la firma de Muñoz Hermanos, posteriormente en 1988 se publicó otra edición.



Imagen 9 Panfleto

En 1984 José Daniel Santibáñez, realiza Ecuador Ninja (revista auto financiada) y para el periodo de 1985 – 1986 presenta revistas dominicales en Guayaquil: Ecuador Siglo 21 para el diario “El Meridiano” y Cudemec junto a Guayaquil de mis temores para el diario “El Expreso”.



Imagen 10 Portadas de la Revista Ecuador Ninja

Podemos decir que en lo que respecta a la realización de comic clásico en el país, Santibáñez, es uno de los exponentes a seguir debido a su trayectoria desde los años ochenta hasta la actualidad debido a la mayoría de trabajos que han sido publicados dentro y fuera del país.

Llegando ya a finales del siglo XX, específicamente en 1997, se publica Gor “El príncipe Dinosaurio” en: Mi Mundo del diario “El Universo”; el cual fue

desarrollado por Tomas Oleas, el cual también llegó a ser publicado en periódicos de Estados Unidos y México, además de ser la única historieta (ecuatoriana) registrada por la *United Feature Syndicate* (Institución que distribuye y representa a cientos de tiras cómicas alrededor del mundo).



Imagen 11 Gor | El Príncipe Dinosaurio

A inicios del siglo XXI, en el año 2003, Mauricio Gil, Wilmer Veintimilla, Eduardo Neto y Javier Loor, lanzan la revista LEYENDAS, con un tiraje de 1,000 ejemplares, llevando a la creación de su propia editorial llamada SHUYUS – Significa Dibujo en Quichua –, su objetivo era poner en mano de los ecuatorianos las leyendas de su tierra. Llegando a reflejar la identidad ecuatoriana y la vasta cultura del país, a través de historias de fantasía.

Un año después (2004), Pedro Gambarotti, presenta BUBBY PATASAZULES una revista infantil cuyo primer y único ejemplar salió en el mes de Julio del mismo año, debido a que no contó con apoyo publicitario para continuar. En el 2008 realiza GUAYIPANCHO.

En agosto del 2007, se publica el comic Origen de la Devoción de la Virgen del Cisne. En Diciembre Jorge Arévalo y Pablo Garaví, publican Silverman.

Actualmente se está intentando alzar más el mercado, con más desarrollo y producción de comics nacionales, pero no se puede tener la seguridad de que se llegaran a vender bien o incluso si lograrán tener una segunda edición, esto debido a la falta de apoyo o publicidad. La mayoría de nuevos lectores del comic -actualmente-, llegan a conocer sobre el comic debido a la animación o películas de super héroes que se presentan actualmente.

## 2.3 El Motion Comic

El Motion Comic es una nueva manera de animación sobre un comic, haciendo uso del material original. No obstante, según Morton (2015), el *Motion Comic* es un formato muy diverso cuya estructura, sea narrativa, formal, estética o técnica, merece la atención en cuanto se convierte en un ejemplo perfecto de las nuevas formas narrativas que se producen en la Internet, y se incluye aquí el problema de definir o de caracterizar este nuevo tipo de narrativa audiovisual. Dando a entender que el Motion Comic, es una forma innovadora que salió de la propia internet, formando así una nueva narración, se han realizado estudios sobre el tema como los de Smith (2011), quien define al *Motion Comic* como “una forma emergente de animación digital que normalmente se apropia y adapta una narrativa de cómic existente y sus ilustraciones en una narrativa animada para la pantalla” (357).

Al leer el concepto anterior de Smith sobre el Motion Comic, se logra interpretar que el Motion Comic es una “hibridación” entre los códigos propios del comic y el dibujo animado. Según McCloud, S. (2009), el comic es un “conjunto de imágenes yuxtapositionadas deliberadamente en secuencia con la intención de dar información y/o producir una reacción estética en el espectador”.



Imagen 12 Voltron | Motion Comic en YouTube

En cambio, la animación comienza a presentar sus diferencias frente al comic, tales como la forma de representación del movimiento y el tiempo, para Taylor (2000) es “la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles” (p. 7). Esta ilusión de movimiento es una construcción artificial (Wells, 2017), a partir de la síntesis de varias imágenes, las cuales son proyectadas sobre una pantalla o proyectadas a una misma frecuencia determinada cuya unidad básica, según Webster (2005) es el fps o también conocidos como fotogramas por segundo.

Según Montoya, V. (2017), “...la representación del tiempo y el movimiento en el dibujo animado es análoga. El lector de un producto audiovisual es un actor pasivo, cuyo esfuerzo para lograr percibir lo representado es menor, mientras que el cómic exige al lector al pedirle construir los hechos por medio de imágenes estáticas sin intervención mecánica o digital”.

Teniendo en cuenta lo antes presentado por McCloud, Smith y Montoya; sobre las diferencias que abarcan el cómic con la animación; se puede decir que el Motion Comic, evidencia el uso de elementos del cómic (dibujos, globos, textos, onomatopeyas, viñetas) y que se configuran por medio de la animación para dar un sentido narrativo.



Imagen 13 Inicio en la Página Oficial de Broken Saints

De acuerdo con Aguirre (2013) y Smith (2011), *Broken Saints* (2001 – 2002) de Brooke Burgess, Ian Kirby y Andrew West, es posiblemente el primer Motion Comic. Esta producción la cual se dividió en 24 capítulos que fueron lanzados entre el 2001 y 2003 a través de su web oficial: [www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com), la cual fue animada en Adobe Flash sin mucha complejidad, usando globos de dialogo, con la obligación de leerlos debido a la falta de voces.



Imagen 14 Escena de Rorschach | Watchmen, The Motion Comic

En el año 2009, se lanzó *Watchmen | The Motion Comic*, su producción utilizó el material original del comic ya impreso, agregando las animaciones y banda sonora; con esto mencionado se puede decir que la fidelidad que tiene con relación al cómic impreso, es muy alta. Después de presentarse el *Motion Comic*, mucho antes de su película en *live-action* basada en el mismo comic, desde ese momento el Motion comic entra en una especie de dinámica la cual lo convierte en un recurso muy valioso para la hora de promocionar y articular los productos con otros de mayor consumo. Según Montoya, V. (2017) “Las productoras de contenidos hacen uso de la llamada *narrativa trans media*, derivando de un producto narrativo toda una serie de historias contadas a través de diferentes medios”.

## 2.4 El Motion Comic local

El Motion Comic en el país, no se ha desarrollado por varios factores entre ellos se podrían mencionar, la poca publicidad sobre los comics de un artista o incluso a el desconocimiento sobre esta técnica de animación por parte de los artistas.

Pues repasando la completa historia del comic en Ecuador, junto con trabajos actuales como el “Capitán Escudo” (el cual cuenta ya con una animación) de la revista ele o trabajos de la Editorial Mono Comics, el material/catalogo que se tiene es bastante amplio y se podría contar con una gran aceptación, ya que se le presenta al mercado una nueva forma de obtener el producto.



Imagen 15 El origen del Capitán Escudo | Diario El Universo

Llegar a convertir cientos de comics clásicos a Motion Comic, inconscientemente se presenta una animación que sigue con una gran fidelidad el comic, además de que no se gastara tanta mano de obra y tiempo para su realización, en pocas palabras los materiales están encima de la mesa solo se necesitaría un equipo capaz de realizar un Motion Comic, para cada uno de los artistas, cabe recalcar que Ian Kirby (2010, citado por

Smith, 2011), quien estaba encargado del Motion Comic de Watchmen, recalca lo que significa respetar la obra original:

... debes respetar la obra de arte original si es un libro impreso, porque es extremadamente importante para nosotros que el artista no sienta que su trabajo ha sido bastardeado si hemos dibujado paneles nuevos y personajes que ni siquiera coinciden. Es muy importante que respetemos eso, y nuestros artistas en realidad lo vuelven a dibujar y lo extienden y seguro que se parece al original. Es extremadamente importante. También debemos ser respetuosos con la escritura (p. 361).

Pero como antes se mencionó, también se puede crear un producto desde cero, tal como Broken Saints, el cual solo realizó su Motion Comic sin tener un comic de por medio. Un ejemplo es *“Adaptación de Leyendas Ecuatorianas mediante la técnica de Motion Comic. Caso aplicado a la Dama Tapada y el Tin”*, un proyecto realizado por estudiantes de la ESPOL en el año 2015; cuyo objetivo era generar un conocimiento sobre el bagaje cultural del país, además de explorar a fondo un nuevo campo de animación.

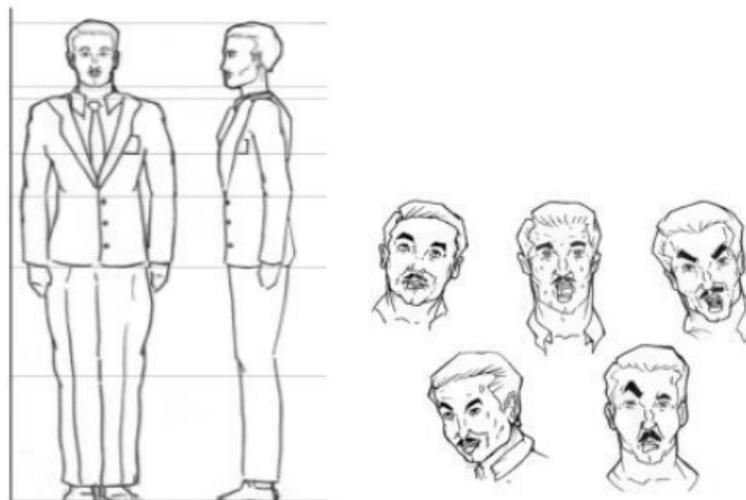


Imagen 16 Diseño de personaje de Leyendas Ecuatorianas

Existe también otro trabajo relacionado al Motion Comic; específicamente en el Chimborazo, el cual aplica el Motion Comic para la prevención del uso de drogas en la unidad educativa “Camilo Gallegos Toledo”, en la cual se trata de realizar una producción de este producto como una contramedida hacia

los jóvenes contra las drogas que afectan, a los niños en una parte crítica de su vida, además de que la elaboración de este es un poco más básica.



Imagen 17 Udyr Guardian de Espíritus

Pero hasta el momento, no se ha escuchado de que esta técnica de animación se haya usado en el país, lo que nos lleva a pensar que tiene el problema de muchos emprendimientos, la falta de publicidad o el poco conocimiento que se da sobre el tema hacia el público, lo que da a entender que algunas personas no están dispuestas a implementar nuevas tecnologías a esta técnica, por el hecho de que no se le dará interés, pero gracias a la integración de las tecnologías es que se ha podido desarrollar de distinta formas, un claro ejemplo, es el Motion Comic “Udyr, Guardian de Espíritus”, el cual implementa tecnología interactiva junto a efectos visuales.



Imagen 18 Aparición del marcador interactivo

## 2.5 Marco Conceptual

### 2.5.1 Motion Comic

El **Motion comic**, es una forma de animación que requiere del uso de los recursos/materiales originales de un comic, pero es considerado un formato multimedia formalmente diverso, permitiendo así eludir definiciones generales y evolucionar hacia otro nuevo formato de medios: “el libro en movimiento” (Morton, 2015).

Como lo antes mencionado dentro de la investigación el uso del Motion Comic puede ser realizado mediante el uso de un comic ya creado o crearlo completamente desde cero, llegando a ser tomado también como una de las muchas técnicas en la que se aplica la animación.

### 2.5.2 Parámetro

La palabra **parámetro** es tratada de manera diferente en este estudio; llevándolo al ámbito estadístico, para así convertirlo en un propósito esencial y crear un modelo de la realidad (Pascual, Galbiati, González, Maulén, & Arancibia, 2009).

El término parámetro es primordial dentro de la investigación, debido que al llegar a terminar la investigación se revisara lo más importante que llegue a destacar de un Motion Comic frente a un Comic, para así separar las variables que se vayan a tomar en cuenta para el desarrollo de un producto que combine o haga uso del Motion Comic, con mucha más facilidad.

### 2.5.3 Multimedia

La definición de **Multimedia** proviene de un origen etimológico latino: “*multi*” = numeroso, y “*media*” = medios o intermediarios, en pocas palabras multimedia significa varios o múltiples medios; también puede ser considerado, como aquel que llega a expresarse, transmitir y percibir a través de varios medios (Salaverría, 2011)

El uso de la multimedia es totalmente aplicable en el proyecto debido al uso de video, imágenes, sonido, etc. Convirtiéndolo o llegar a ser considerado un producto multimedia si se llegará a desarrollar.

### **2.5.4 Comic**

La **historieta/comic** es un producto conocido a nivel mundial, debido a la gran explotación que se realizó en Estados Unidos, la historieta es un *medio* más o similar a un libro -solo que este incluye imágenes-, el cual ofrece un escape a otro mundo mediante sus historias, dándoles de esta manera vida y llegar a conectarlos con el lector (Cortázar, 1985).

Pero un concepto más elaborado sería, que llegar a crear estos mundos suele ser mucho más sutil y mejor elaborado, debido a la organización de viñetas, su distribución en cada página, incluyendo a niños que son capaces de realizarlo a la vez que se divierten (Rodari, 1995).

El desarrollo de esta investigación tiene prácticamente mucho que ver con el desarrollo técnico que conlleva este contenido y solo llegar a cambiar o mejorar su forma narrativa al transmitirla en otro medio, el cual es el Motion Comic.

### **2.5.5 Web Comic**

Los **Web Comics** son desarrollados netamente para la web, usando la proporción del Lienzo Infinito, el cual nos da a entender que este se basa en un flujo ininterrumpido, provocando que el lector pasara del primer fotograma (viñeta) al último (Campbell, 2016).

Si en su momento se llegara a realizar una aplicación que muestre Motion Comic, podría tomarse como referencia el formato que usa el Web Comic, el cual consiste en la ampliación de viñetas que esta tiene, volviendo de esta manera su forma de lectura mucho más nítida.

### 2.5.6 Infinite Canvas

El termino **Infinite Canvas**, sugiere que los creadores de Web Comic, realicen necesariamente una página de largo alcance en el cual contiene un infinito beneficio narrativo, permitiendo a los creadores libertad para presentar sus obras (McCloud, 2000)

El uso del Infinite Canvas se adjunta con el formato Web Comic, pero cabe recalcar que su lectura será netamente vertical al igual que es para la Web, deslizando para arriba/abajo.

### 2.5.7 Onomatopeyas

Se definen a las Onomatopeyas como un recurso grafico importante que sirve para dar a expresar el tipo de ruido o acción, la cual se realiza por objetos, personas, animales, etc. (Gubern, 1974).

No Obstante, puede llegar a ser cualquier palabra que llegue a formar enunciados independientes, la cual contiene una motivación comunicativa y no solamente ser una representación icónica de un sonido natural (Fábregas & Gil, 2008).

El uso de las onomatopeyas con lleva a conocer técnicamente como se desarrolla un comic, debido a que estas no deben de usarse con tanta singularidad o frecuencia, ya que expresan una exageración de lo que sucede en una viñeta; ya sea un choque, grito, chapuzón, un claxon, etc.

### 2.5.8 Bagaje

El termino **Bagaje**, si se lo llega a focalizar desde un punto de vista educativo llega a significar un conjunto de conocimientos o noticias que puede llegar a disponer una persona (RAE, 2018); llevándolo desde un punto de vista cultural, se puede decir que es el conocimiento que llega a tener una persona sobre su ciudad o país.

El uso del bagaje cultural que caracteriza a este proyecto podría ser, el uso de vulgarismos o palabras idóneas de la cultura ecuatoriana, incluso explicar un poco más sobre el país haciendo uso del comic y Motion comic, tal como lo hace la cultura japonesa, la cual nos muestra en cada uno de sus comics/mangas.

### **2.5.9 Easter Eggs**

El término de **easter eggs**, deriva de una tradición cristiana de buscar huevos decorativos durante el Feriado de Pascua; pero en los medios se lo trata como o se refiere a objetos escondidos, en el caso de las películas o comics llegan a ser objetos que está a la vista del público, pero no se le llega a prestar atención debido a que se lo presenta como un objeto de fondo o relleno (Weinel, Griffiths, & Cunningham, 2014).

La realización de **easter eggs** – referencias - es muy común en el ámbito audiovisual, ya que gracias a esto podemos de manera indirecta, dentro de la historia dar una pista al lector de algún suceso que pasó o también una actividad para los niños, para que así vuelvan a leer el comic y llegar a buscarlos.

### **2.5.10 Yuxtaposición**

La **yuxtaposición** consiste en agregar una oración al lado de otra, luego de esta es seguida por una coordinación para luego terminar en una subordinación (Lenz, 1944), lo que nos lleva a entender que el comic es igual a una oración, necesita de oraciones que deben de estar correctamente posicionadas, dando así una correcta narrativa.

Por otro lado, se da a entender que para la realización de un comic es necesario más de una viñeta, para así poder realizar secuencias, debido a que se recibe de la historieta su vocablo visual (McCloud, 2007).

La **Yuxtaposición** dentro del desarrollo de un Motion Comic, es la que nos dará la narrativa visual de lo que sucede y así poder crear los efectos

necesarios que requiere cada viñeta para darle de una manera u otra una mayor profundidad.

### **2.5.11 Animación**

El concepto de **Animación**, se puede llegar a entender como una ilusión del movimiento a través de una secuencia de imágenes inmóviles (Taylor, 2000).

El uso de la animación dentro de un producto de esta índole, dependerá de cuan desarrollado se quiera realizar. Desde la animación básica del Motion Comic hasta la realización de una animación con rotoscopia y 3D mediante el uso de teléfonos de alta gama.

### **2.5.12 Audiovisual**

El termino **Audiovisual**, llega a basarse en la utilización conjunta del oído y sonido; en el ámbito de la comunicación, esta llega a referirse a todas las producciones que se expresan entre imagen y/o sonido en todo soporte o medio, ya sean desde los tradicionales – fotografía, cine, radio, televisión, vídeo – hasta los recientes – videojuegos, multimedia, internet – (Ferrés Prats, 2007).

Todo lo que corresponde al termino audiovisual es totalmente aplicable debido a que la animación cuenta con imagen y sonido; ya sea este último, un efecto de sonido, música de fondo o voces de los personajes, además de volverlo trans media.

### **2.5.13 Transmedia**

El termino **transmedia** tiene varios conceptos en varias áreas, uno general podría tomarse como un relato el cual se despliega por múltiples medios (Scolari, 2013).

Pero si nos enfocaremos en la narrativa, su objetivo principal es que elementos de la narrativa se dispersen sistemáticamente en varios medios,

para crear una experiencia unificada, para así contribuir al desarrollo de la historia (Jenkins, 2007).

Volver un comic el cual es netamente para el medio impreso y llegarlo a implementar o traspasar a otra plataforma lo convierte en transmedia, de este modo podemos decir que el comic sigue el ejemplo de Watchmen, al ser presentado en otro tipo de medio.

### **2.5.14 Interacción**

La **interacción**, fue considerada como un elemento diferenciador de las nuevas tecnologías en relación a las más convencionales, llegando a resaltar la facilidad y rapidez (Shavelson, R.J. & Salomon, 1985). Un concepto dirigido a la educación, el cual es indicado para describirlo como un proceso de aprendizaje capaz de ser basado y enfocado en el ámbito multimedia (John Barker & Richard N. Tucker, 1990).

El uso de la interacción puede llegar a aplicarse en el caso de que se quiera convertir algo en una pieza visual para un videojuego VR, en el cual el usuario tiene la posibilidad de interactuar y profundizar más en la historia del Motion Comic.

### **3 Capítulo III.- Diseño de la Investigación**

#### **3.1 Planteamiento de la metodología**

El tipo de metodología que se aplicará es la de carácter exploratorio, considerando que se busca la manera de evidenciar la aceptación que el público tendrá con el Motion Comic como una opción para el incremento y consumo del comic clásico.

Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular. Con el propósito de que estos estudios no se constituyan en pérdida de tiempo y recursos, es indispensable aproximarnos a ellos, con una adecuada revisión de la literatura (Grajales, 2000).

Mientras que el enfoque al cual va dirigido es mixto, pues se trata de recolectar, analizar y vincular datos tanto cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio, en una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema, o para responder preguntas de investigación de un planteamiento de problema (Tashakkori & Teddlie, 2003).

#### **3.2 Población y Muestra**

El tamaño de la muestra que se ha considerado en base a la población, de estudiantes que pertenecen a la Carrera de Animación Digital de la Facultad de Artes y Humanidades, de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil dará como resultado de la siguiente formula:

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

Dónde:

N = Se considera el tamaño de la población.

$\sigma$  = Desviación estándar de la población; se aplicará el valor de 0,5.

Z = Valor de nivel de confianza; se aplicará el 95% (1,96).

e = Límite aceptable de error de la muestra; se aplicará el 5% (0,05).

La muestra determinada equivale a un total de 36 (36,31) encuestas a realizar entre 40, cuyo modelo se presenta en los anexos de este documento.

### **3.3 Instrumento de Investigación**

#### **3.3.1 Entrevista**

En la presente investigación se considera la aplicación de la entrevista como instrumento; para recolectar un conjunto de saberes privados, la construcción del sentido social de la conducta individual o del grupo de referencia de ese individuo (Blasco Hernández & Otero García, 2008), lo que la convierte en un instrumento de gran precisión.

La Entrevista, es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación (Alonso, 1999).

La entrevista es considerada una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación (Sabino, 1992). Lo que lleva a establecer un dialogo entre 2 partes donde una parte busca información y la otra parte facilita esa información.

##### **3.3.1.1 Perfiles de entrevistados**

###### **PERFIL DE ENTREVISTADO # 1:**

Profesión: Lic. Diseño Industrial

Nombre: Mauricio Gil Gutiérrez

Lugar de Trabajo: Mono Comics

Aporte Cualitativo: Nos permitirá obtener información acerca del mercado y producción de comics local que tiene el país.

#### **PERFIL DE ENTREVISTADO # 2:**

Profesión: Profesor de Universidad

Nombre: David Eduardo Hoyos Hernández

Lugar de Trabajo: Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Aporte Cualitativo: Nos permitirá tener su perspectiva sobre comic en el Ecuador.

#### **PERFIL DE ENTREVISTADO # 3:**

Profesión: Profesora de Universidad

Nombre: Jossie Cristina Lara Pintado

Lugar de Trabajo: Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Aporte Cualitativo: Nos permitirá obtener información sobre el desarrollo del comic en el ámbito digital como: Motion Comic, web comic y comic interactivo.

#### **PERFIL DE ENTREVISTADO # 4:**

Profesión: Profesor y director de la Carrera de Animación Digital de Universidad

Nombre: Víctor Hugo Moreno

Lugar de Trabajo: Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Aporte Cualitativo:

### **3.3.2 Encuesta**

La encuesta, es un instrumento de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo (Trespalacios Gutiérrez, Vázquez Casielles, & Bello Acebrón, 2005).

Las encuestas son consideradas entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Su metodo consta de un

cuestionario estructurado, el cual esta diseñado para obtener información especifica (Malhotra Naresh, 2004).

Para aportar con datos de naturaleza cuantitativa en el presente Trabajo de Titulación se utilizará la Encuesta. El perfil del encuestado está ligado a jóvenes estudiantes del primer y segundo ciclo de la Carrera de Animación Digital donde desarrollan artes que complementan a la producción del Motion Comic.

La presente encuesta de formato mixto que se desarrolló, se tuvo presente los objetivos de investigación, los cuales se reflejan en las preguntas que encaminaran el proyecto mencionado.

### 3.4 Resultados

#### 3.4.1 Resultados de la entrevista

Nombre del Entrevistado	Aporte del Tema	Comentario del Investigador
Mauricio Gil	<p>El Lic. Mauricio Gil indico que el mercado del producto ha dado un gran cambio con respecto a lo que era hace 15 años.</p> <p>Llegó a reflejar que el comic ecuatoriano está lejos de reemplazar al importado debido al gran bombardeo de contenido que este presenta y que para llegar a reemplazarlo se debería de crear una historia que llegue al ecuatoriano.</p>	<p>Según lo expuesto por el Lic. Gil, se debe de atraer a la audiencia de alguna manera, para que puedan saber que también tienen contenido ecuatoriano, pero para atraerlo hay que estar de acuerdo con los cambios que día a día se va aplicando, gracias a eso se logró notar un gran interés sobre el Motion comic, lo que da a entender que es muy probable llegar a aplicarlo para promocionar de esta manera los comics clásicos</p>

	<p>Es necesario diferenciar a las personas que llegan a conseguir tu producto como “publico” y a los interesados como “audiencia”.</p> <p>Además de que está a favor de la aplicación de las nuevas tecnologías para que el comic clásico no se pierda con el tiempo.</p>	<p>(físicos).</p>
<p>David Hoyos</p>	<p>El Sr. Hoyos aportó indicando el cómo conoció el mundo de los comics y cuál fue el enganche (tarjetas con datos personales de los personajes) que lo motivo a leer.</p> <p>Opina que la lectura se ha estado perdiendo y que el comic aun siendo un producto de entretenimiento no es muy consumido.</p> <p>Además, asevera que las películas y series no motivan o no llegan a expresar de manera indirecta al público la</p>	<p>En esta entrevista se pudo evidenciar el temor de llegar a perder la lectura y con eso muy probable la producción de más comics cuyo motivo mencionado por el entrevistado es el entretenimiento, cabe mencionar que en su opinión si le llegaran a ofrecer un comic ecuatoriano preferiría uno de ciencia ficción o fantasía, porque de eso trataban los comics, asevero también que si se llegara a promocionar Motion comic sobre los comics que las librerías tienen aun en stock estos podrían llegar a venderse</p>

	<p>compra para de los comics, debido a que muchas librerías suelen tener problemas con el Stock que tienen, tanto en el país como en el extranjero.</p>	<p>de mejor forma para poder así fomentar más la lectura.</p>
<p>Josie Lara</p>	<p>Evidencia haber investigado sobre el Motion comic en su época de estudiante mencionando específicamente uno desarrollado por Metal Solid Gear.</p> <p>Añade además sobre el desarrollo de lo que fue el comic en la web, el formato del Web Comic, el Infinite Canvas y el uso de la regla cliffhange.</p> <p>Opinó sobre la narrativa trans media y la aplicación del comic 2.8D</p>	<p>Frente al basto conocimiento de la entrevistada en el ámbito del comic dentro de internet, se llegó a conocer sobre “<i>Niko and Sword of light</i>” un Motion comic que según la entrevistada cuenta con una animación tan fluida que la considera como una serie online, también de aportar con la idea de la cual también nació el Motion comic antes mencionado, para la creación de alguno dentro de la Universidad o país, mediante páginas de crowdfunding como <i>Kickstarter</i>, pero si se desea codear con las ligas mayores menciono la página Madefire.</p> <p>Dio una vista previa sobre el aplicativo de “Plast!ek” el comic 2.8D, desarrollado</p>

		como Motion comic para celular aportando puntos técnicos de su posible desarrollo mediante el uso de un storyboard y 3D con texturizado de comic.
Víctor Moreno	El director de lo que es hoy la Carrera de Animación Digital, nos da su punto de vista sobre la animación y su participación en el Motion Comic, gracias a la catedra que realiza con sus estudiantes en la materia de animación digital y sobre una posible implementación de esta en la malla de la carrera ya antes mencionada, pero en semestres superiores.	Gracias a su experiencia como profesor de la carrera de Animación Digital en la materia Historia de la Animación, logre presenciar un gran interés sobre el Motion Comic,  Debido a que, si los estudiantes realizan un proyecto de comic, este proyecto podría llegar a ser totalmente animado en dicho formato y con material 100% de los estudiantes, explicando que estos podrían aumentar su curriculum de esta forma y en 2 ámbitos (comic y animación).

**Tabla 1: Resultado de la Entrevista**

### 3.4.2 Resultados de la encuesta

#### 3.4.2.1 ¿Consumes periódicamente comics?

Si	12
No	25

Tabla 2: Consumo de comics

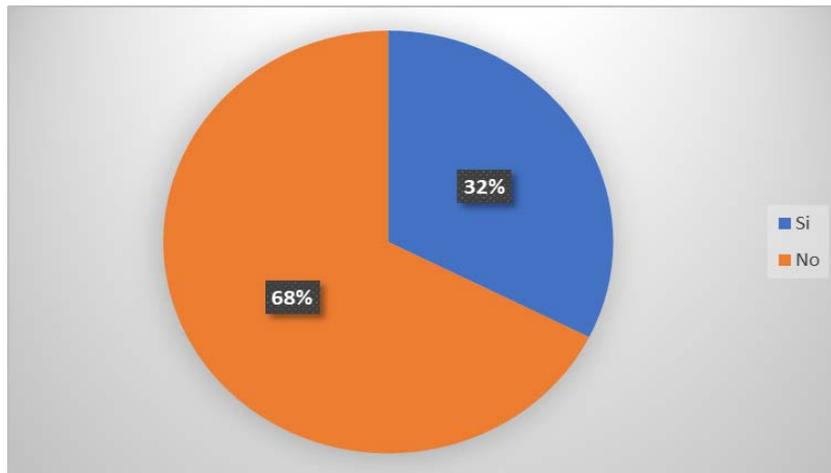


Gráfico 4: Porcentaje del Consumo del Comic

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo la información sobre el consumo de comics en la población encuestada.

Se puede evidenciar que mas de la mitad de los encuestados no consumen comics de manera periódica y que solo un pequeño grupo si consume de manera periódica comics, con un porcentaje del 32%.

### 3.4.2.2 De ser tu respuesta Si, ¿Con que frecuencia lo haces?

Quincenal	3
Mensual	3
Trimestral	7

Tabla 3: Frecuencia de lectura

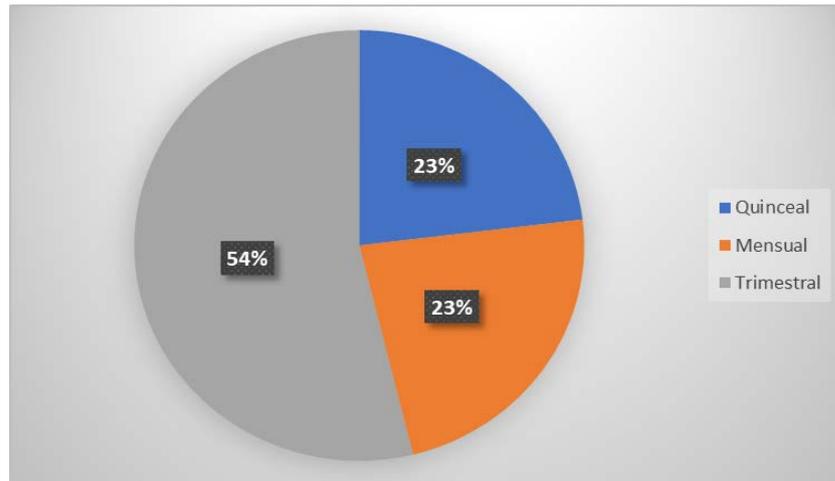


Gráfico 5: Porcentaje de frecuencia

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información sobre la frecuencia con la que los encuestados leen cómics.

Se puede evidenciar que una mayor parte decide leer un comic cada 3 meses, ya sea debido a que esperan ese tiempo para poder leer una mayor parte del comic o porque el comic sale cada 3 meses, el resto de estudiantes decide leer cómics cada mes o pasando cada 15 días, teniendo un porcentaje equilibrado del 23% cada uno.

### 3.4.2.3 ¿Qué origen de contenidos de Comics prefiere?

Nacional	3
Extranjero	34

Tabla 4: Contenido que prefiere

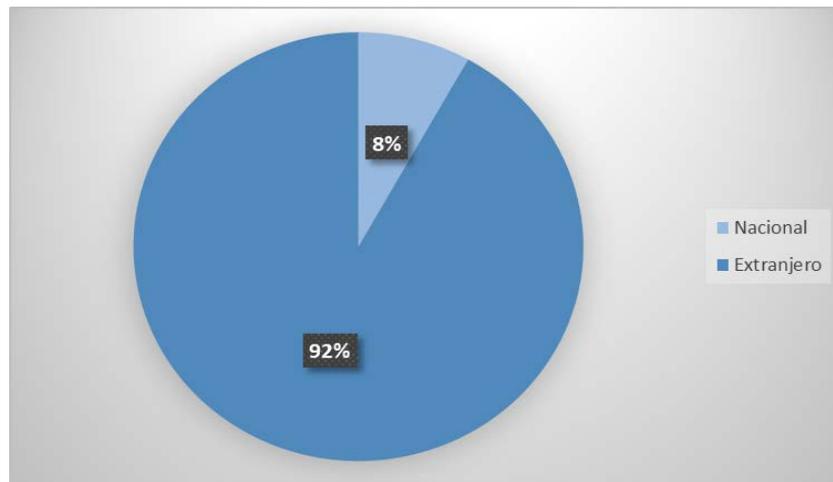


Gráfico 6: Porcentaje del Origen de contenido

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información sobre el origen que más consumen los encuestados en cómics.

Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes consume material extranjero o importado siendo aproximadamente el 92% de la población encuestada, lo que lleva a pensar que los estudiantes desconocen sobre el catálogo de cómics ecuatorianos que existen.

### 3.4.2.4 ¿Qué género de historieta (Comics) le agrada mayormente leer?

Acción	15
Ciencia Ficción	19
Fantasía	19
Misterio	9
Detectives	5
Vida Cotidiana	8

Tabla 5: Género Preferido

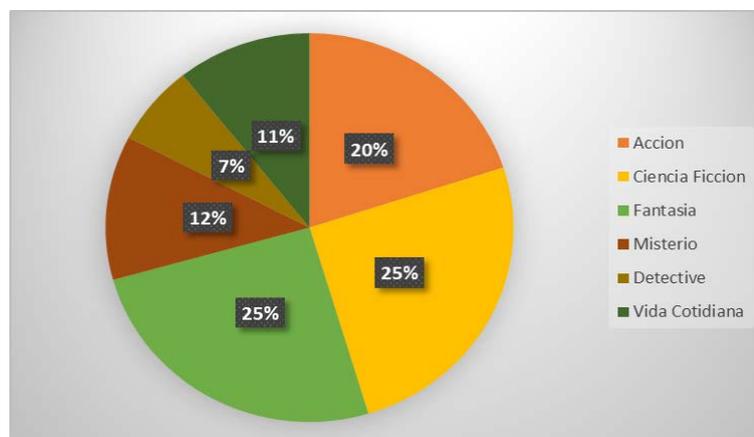


Gráfico 7: Porcentaje del género más popular

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información sobre el género que más prefieren los estudiantes encuestados.

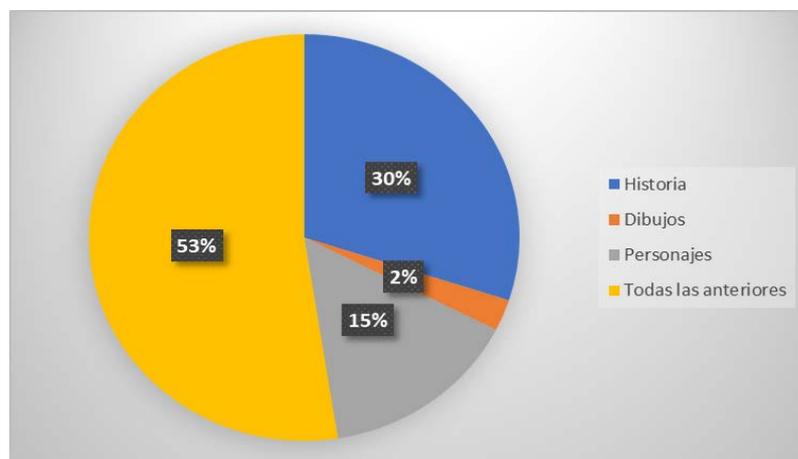
Se puede evidenciar que hay una cantidad de estudiantes que prefieren tanto la Ciencia Ficción como la Fantasía (25% cada uno), lo que podríamos tomar como referencia para crear ya sea un Motion comic o un comic y con esta información saber que tendrá una audiencia a la cual llegar.

Existe parte de la población que le agrada el género de acción (20%) lo que podría llegar a ser posible agregar en los otros 2 géneros antes mencionados, debido a que una historia puede llegar a tener varios géneros secundarios.

**3.4.2.5 ¿Cuáles de los siguientes parámetros considera son importantes en la lectura del comic?**

Historia	12
Dibujos	1
Personajes	6
Todas las Anteriores	21

**Tabla 6: Parámetros de lectura**



**Gráfico 8: Porcentaje de Parámetros**

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital. En la presente pregunta, se obtuvo información sobre si el parámetro más importante dentro de un comic es la historia que se presenta, el arte o el diseño/desarrollo de personajes.

Se puede evidenciar que existe una gran mayoría que está de acuerdo que los 3 puntos presentados son importantes por igual, para poder llamar su atención, siendo este porcentaje un 53%.

Sin embargo aunque no sea mayor que lo anterior propuesto, muchos encuestados piensan que lo más importante en un comic es la historia (30%), pues se debe a que mientras más profundidad esta historia tenga, más público se tendrá, de esta manera conforme avanza la historia también lo hará el desarrollo artístico del comic.

Clasificandolo de una manera generalizada usando los datos dentro del 53% y añadiendo el mayor poderio de las otras 3 opciones (Historia – 30%), una opcion viable es considerar la historia como el parametro mas importante que capta la atención de muchos lectores.

### 3.4.2.6 ¿Por cuál vía accedes normalmente a la lectura de comics?

Redes Sociales	23
Revistas Tradicionales	9
Tiras Comicas (Prensa Escrita)	8
Otros	5

Tabla 7: Acceso del comic

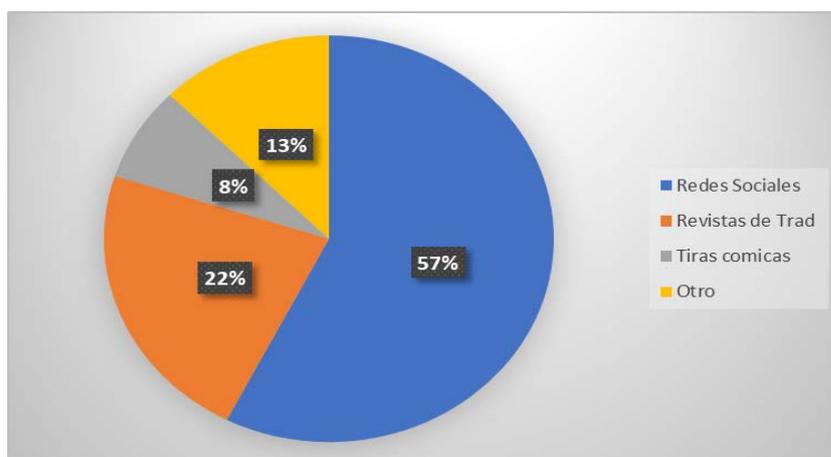


Gráfico 9: Porcentaje de Medios de Comic

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información del medio por el cual los encuestados acceden al comic digital.

Se puede evidenciar que la gran mayoría de estudiantes leen comics en las redes sociales, de manera indiferente si son de editoriales o artistas independientes, siendo la mayoría un porcentaje del 57%.

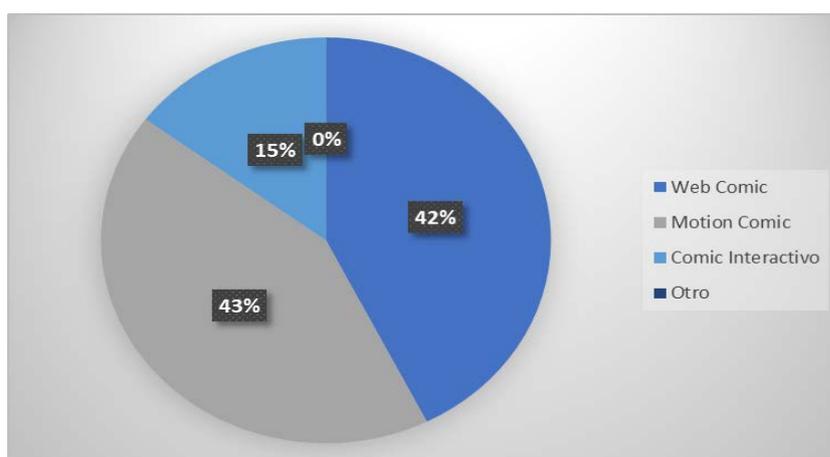
Cabe resaltar que “otro”, tuvo un espacio para poner en que otro medio accede al comic, en la que el 13% colocó paginas web, la cuales en su mayoría brindan comics ya traducidos o en idiomas en los que al encuestado le sea facil leer.

Un dato muy curioso es que el 22% de los encuestados si lee comics, lo que enfoca mucho más a quienes va dirigida este tema de investigación.

### **3.4.2.7 ¿Conoce alguna de las siguientes formas adicionales de presentar una historieta?**

Web Comic	23
Motion Comic	23
Comic Interactivo	8
Otros	0

**Tabla 8: Comic Trans media**



**Gráfico 10: Porcentaje de Conocimiento del comic**

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

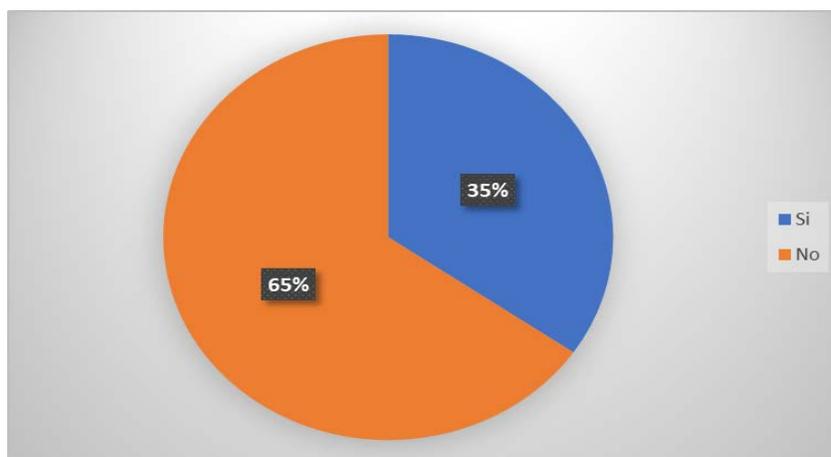
En la presente pregunta, se obtuvo información sobre el diferente tipo de medio por el cual los encuestados consumen comic.

Se puede evidenciar que existe una cercanía entre los porcentajes de Web Comic (42%) y Motion Comic (43%), la cual es muy corta con 1% de diferencia. Con esta información sabemos que el grupo de encuestados consume mayormente web comic y motion comic, siendo este ultimo de mayor importancia para la investigación.

#### **3.4.2.8 En caso de responder Motion Comic ¿Sabe usted el desarrollo de esta plataforma?**

Si	9
No	17

**Tabla 9: Sabes de Motion Comic**



**Gráfico 11: Porcentaje de Motion Comic**

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información sobre si existe dentro del grupo de encuestados alguien que conozca sobre el proceso que conlleva el desarrollo de un Motion Comic.

Se puede evidenciar que aunque consuman Motion comic, el 65% del grupo de encuestados desconocen del proceso que conlleva la creación de esta

narrativa, lo que da a entender que necesitan realizar o conocer sobre proyectos de esta índole.

### 3.4.2.9 ¿Le agradaría la idea de acceder a un Motion Comic basado en una historieta?

Si	18
Talvez	18
Poco Probale	0
No hay mucha demanda	0
No	1

Tabla 10: Te agrada el Motion Comic

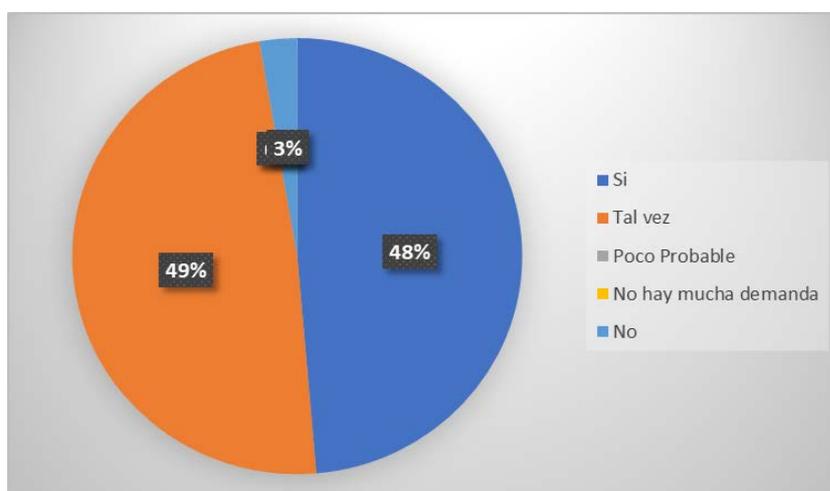


Gráfico 12: Porcentaje de acceso a un Motion comic

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

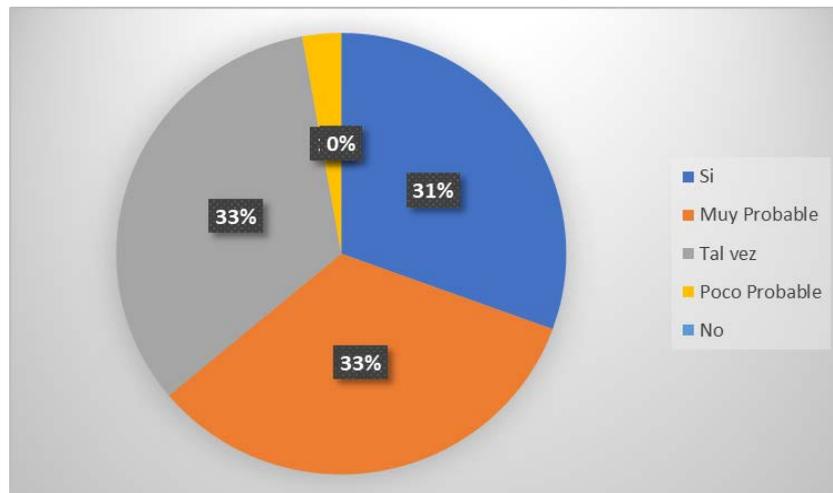
En la presente pregunta, se obtuvo información sobre la opinión del grupo de encuestados sobre aplicar el Motion Comic basado en un Comic.

Se puede evidenciar que existe que una gran mayoría (49% y 48%) esta en acuerdo de que sería una idea novedosa y un plus agradable que estarían dispuestos a visualizar.

**3.4.2.10 ¿Considera que el formato que emplea el Motion Comic, puede contribuir a aumentar el consumo del Comic clásico?**

Si	11
Muy Probable	12
Tal vez	12
Poco Probable	1
No	0

**Tabla 11: Ayuda del Motion Comic**



**Gráfico 13: Porcentaje de contribución**

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes de 1º y 2º ciclo de la Carrera de Animación Digital

En la presente pregunta, se obtuvo información sobre si cree que usar el formato de Motion Comic podría llegar a levantar su interés de consumir/leer un comic.

Se puede evidenciar que existe una tasa bastante alta de aprobación de que el motion comic pueda contribuir en el aumento del consumo del comic, pero solo un 33% de tal vez debido a que no conocen el proceso de este o desconocen sobre otros motion comics antes desarrollados.

## **4 Capitulo IV.- Análisis de los Resultados de la investigación**

### **4.1 Análisis de los resultados**

La aplicación de las técnicas de entrevistas y encuestas realizadas ha dado en general como principal aporte, no solo conocer de cerca el fascinante mundo del Motion comic, sino además conocer sus fortalezas, pero sobre todo su contribución (Motion Comic) a la lectura más continua del “comic clásico”, el cual en la actualidad se ve seguido solo por coleccionistas o jóvenes y adultos que hayan crecido o se hayan relacionado desde muy jóvenes a este contexto o hobby.

En el caso de las entrevistas por ejemplo brindaron la identificación de algunos aspectos interesantes y presentes en el ámbito de los comics, mismos que deben formar parte preponderante también del Motion Comic propio del comic original, tales como:

- La audiencia y público al que va dirigido.
- El desarrollo con nuevas tecnologías
- La promoción de historietas mediante tarjetas o artículos varios
- La opción de ofrecer recompensas por apoyo monetario
- Hacer so del cliffhange

La diferencia que se tiene entre la audiencia y el público, debido a que en este último se ubican las personas a las que se les venderá el comic.

La promoción mediante algún tipo de medio publicitario o coleccionable como por ejemplo tarjetas de personajes, stickers, estampillas, etc.

Es importante tomar en cuenta que si se desea crear un proyecto como tal desde cero en el ámbito del Motion Comic se debe hacer uso de las páginas de “crowdfunding”, para de esta manera mientras más aporten más recompensas deberás dar, teniendo en claro que al principio al menos los 10 primeros trabajos serán gratuitos.

Además, es importante considerar el uso de nuevas tecnologías como la presentación de un Motion comic o personaje mediante AR; teniendo en cuenta el uso de cliffhange para crear expectativas en el usuario final y de esta manera incrementar aún más la lectura del comic.

En cuanto a los datos obtenidos a partir de la encuesta aplicada, se pueden determinar algunas pautas a ser consideradas en el presente estudio como primordiales, tales es el caso:

- El 64% de los estudiantes de la carrera de Animación Digital justifican el desarrollo del Motion Comic para el incremento del consumo del comic clásico con el cual se sienten identificado.
- Se determinó que uno de los principales motivos por los cuales se identifican con este estilo de Comic es su nivel básico de exigencia al momento de implementar las animaciones requeridas a partir de material original de un Comic.
- Se logró identificar que en el proceso de desarrollo de los contenidos del Motion Comic se deberá tomar como referencia los 2 géneros más populares: Fantasía y Ciencia Ficción (25% cada uno).
- Se estableció cuantitativamente que un Comic debe estar sólidamente desarrollado tanto en su historia, sus personajes y el arte final (53%).

También resulta importante, tomar en cuenta la opción adicional de hacer uso del formato denominado de web comic que permita optimizar la visualización de la animación y así el resultado se pueda apreciar óptimamente en dispositivos móviles.

Otra técnica como el Cliffhange, que permitirá mantener enganchado a los lectores en la continuidad de la historia es un punto importante a considera.

## 4.2 Planteamiento de una propuesta de intervención

### 4.2.1 Objetivo de la propuesta de intervención

Partiendo del objeto de estudio del presente proyecto donde nuestro público son los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, es importante establecer como principal objetivo la identificación de los factores o parámetros tanto técnicos como multimediales que permiten la producción de un contenido Motion Comic que de forma indirecta y en algunos casos directamente aporten al incremento del consumo del comic clásico.

Estos casos pueden darse con la utilización de técnicas tales como: la implementación de la rotoscopia que usan los teléfonos móviles y tablets, además de agregarle un efecto de movimiento cíclico, el desarrollo de este puede ser especialmente para Android y desarrollado en Unity, debido a que **Android** da facilidad de licencia para **Play Store** y **Unity** porque con ella se es capaz de aplicar la rotoscopia además de que si se le hace clic a la viñeta esta tomara el formato del web comic para que sea más fácil la lectura del texto.



**Imagen 19: Aplicación Rotoscopia**

Fuente: Instagram | @andre.bergs

Puede darse el caso de usar **marcadores de AR** en una página de comic, para poder reproducir un Motion comic desde una aplicación similar a **HP Reveal**, un ejemplo es el desarrollo de la portada del libro Angeluz de Mono Comics, que se encuentra disponible en la aplicación antes mencionada. Además de la creación da un paseo virtual en el cual se le muestra al usuario el desarrollo de la historia del comic, volviéndolo de esta manera mucho más interactiva y atractiva.



**Imagen 20 Portada de Angeluz HP Reveal**

Fuente: Mono Comics



**Imagen 21 Vista dentro de la Viñeta**

Fuente: Instagram | @andre.bergs



**Imagen 22 Vista como Paseo VR**

Fuente: Instagram | @andre.bergs

## **4.2.2 Guía Técnica de la propuesta**

### **4.2.2.1 Motion Comics como estructuras de ejemplos**

Dentro del desarrollo de este tema de investigación cabe resaltar algunos ejemplos en el desarrollo de Motion Comics, donde se pueden resaltar su desarrollo, interactividad, innovación, producción, aplicación y uso de nuevas tecnologías; ya sea presente dentro de una aplicación, cliente de un videojuego o en un Fan Film sobre un comic ya producido. Como ejemplos tenemos a:

#### **4.2.2.1.1 Plastiek**

**Autor(es):** André Bergs & Thawatchai Chunhachai

**Plataforma:** Play Store (Android) y Apple Store (MACX)

**Producción:** Realizar Storyboard, indicar puntos y tipos de animación, creación de modelados en 3D, programar zoom en cada viñeta, evaluar luces y sombras, diseño sonoro (efectos de sonido), planeación de FX (efectos visuales)

**Programa:** Unity

#### **4.2.2.1.2 Udyr Guardian de Espíritus**

**Autor(es):** Riot Games

**Plataforma:** Dentro del Videojuego (Disponible en Youtube)

**Producción:** Realizar Storyboard, indicar puntos de interacción y tipos de animación, programar zoom en cada viñeta, evaluar luces y sombras, diseño sonoro (efectos de sonido), planeación de FX (efectos visuales)

#### **4.2.2.1.3 La Muerte de Spider man**

**Autor(es):** Brian Michael Bendis & Mark Bagley's / Arrival Point Productions

**Plataforma:** YouTube

**Producción:** Realizar Storyboard, indicar puntos y tipos de animación, doblaje de voz, evaluar luces y sombras, diseño sonoro (efectos de sonido), planeación de FX (efectos visuales)

**Programa:** GM Voices Studios

#### 4.2.2.2 Parámetros requeridos en el Motion Comic

Según Bou Bouza (2000), para poder llegar a realizar una aplicación de esta índole se debe seguir los siete pasos:

- **Idea Original:** Crear una aplicación que lea las páginas de un comic como marcadores para presentar el Motion Comic o crear mediante Unity un Motion Comic que contenga botones para lograr tener interactividad.



Imagen 23 Portada de Plastiek

Fuente: Aplicación Plastiek

Se podría tomar como ejemplo el desarrollar una portada animada para que el usuario apenas entre a la aplicación tenga una idea de lo que llegara a ver durante su paseo por la aplicación, además de agregar un pequeño tutorial de la función de la aplicación.



Imagen 24 Introducción de Plastiek

Fuente: Aplicación Plastiek

- **Creación del guion:** Explicar de manera detallada cada acción e idea que se desea plantear y como se va a plantear.



Imagen 25 Formas de uso Plastiek

Fuente: Aplicación Plastiek

- **Diseño de Interfaz de Usuario:** Crear un diseño totalmente amigable que haga uso del “Super Zoom” cuando se enfoque a una viñeta específica, un arrastrar (swipe) superior para presentar el menú principal, el cual presenta el comic con todas sus páginas, para una fácil navegación y cuando se haga clic que se presente como la última forma visual que vio, ya sea página completa o un “Super Zoom” a una viñeta.



**Imagen 26 Super Zoom en Plastiek**

Fuente: Aplicación Plastiek



**Imagen 27 Swipe Up Galería**

Fuente: Aplicación Plastiek

- **Creación del sistema de navegación:** El sistema de navegación será arrastrar para la derecha para avanzar, hacia la izquierda para retroceder y hacia arriba para visualizar todas las páginas del comic.



**Imagen 28 Swipe Avanzar/Retroceder**

Fuente: Aplicación Plastiek

- **Incorporación de medios digitales:** Tener en cuenta los puntos de interacción dentro de las viñetas de Motion Comic como: el video, sonido, texto, etc. Puntos que son necesarios para que se lo logre considerar como tal.



**Imagen 29 Movimiento de Objetos**

Fuente: Aplicación Plastiek



**Imagen 30 Sonido en base a la Viñeta**

Fuente: Aplicación Plastiek



**Imagen 31 Adición de multimedia**

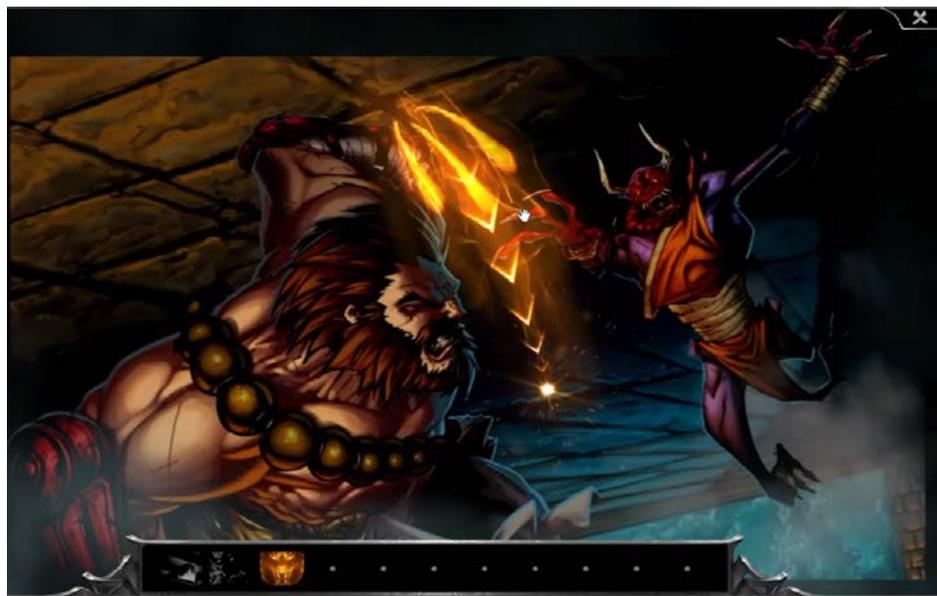
Fuente: Aplicación Plastiek

- **Programación de acciones descritas por el guion:** Integrar los puntos de interacción que vaya a tener en las distintas viñetas y agregar a estos efectos visuales para una mayor atención, haciendo que el usuario lo use para de esta manera avanzar con el comic.



**Imagen 32 Ejemplo de botón deslizar**

Fuente: Udyr Guardian de Espiritus | Riot Games | Youtube



**Imagen 33 Ejemplo con Super Zoom**

Fuente: Udyr Guardian de Espiritus | Riot Games | Youtube

- **Creación del formato final de la aplicación:** Presentar un Borrador/Demo de la aplicación del aspecto grafico al iniciar la aplicación y luego mientras se hace uso de esta.



Imagen 34 Desarrollo de Plastiek

Fuente: Aplicación Plastiek

### 4.2.2.3 Principios para la producción del Motion Comic

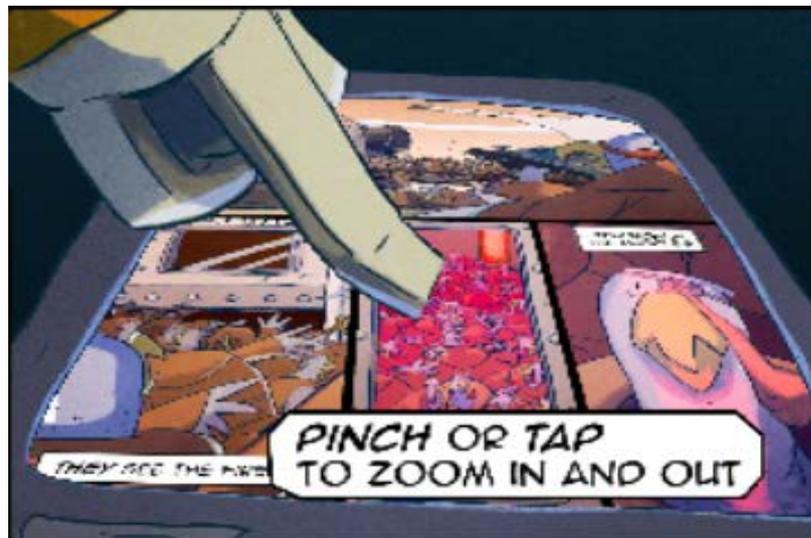
Los parámetros requeridos para la creación de una aplicación multimedia, mismos que van de la mano en su mayor parte con los expuestos en los siete principios de Bou Bauza en su libro “El Guion Multimedia”, así como también obedecen a los identificados en la presente investigación como las características implícitas del Motion Comic, nos han permitido establecer los criterios más idóneos a considerar al momento de diseñar un Motion Comic como aplicación.

A continuación, se detallan los criterios o principios que nos permitirán desarrollar un óptimo producto en esta categoría:

#### 4.2.2.3.1 Principio de Interactividad

El siguiente principio es un recurso importante aplicado en los sistemas informáticos; mayormente de entrada, de esta manera se debe planificar cada interacción con la aplicación como una tarea diferenciada dentro de la aplicación multimedia (Bou Bauzá, 2000).

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que la aplicación de la interacción dentro de un proyecto multimedia, se trabaja de manera cuidadosa para evitar puntos sensibles en los cuales no pasa nada relevante llevando al peligro de convertirlo en un baile de objetos que aparecen y desaparecen.



**Imagen 35 Interacción Zoom**

Fuente: Aplicación Plastiek

Teniendo presente que Plastiek cuenta al inicio con un pequeño tutorial del manejo de la aplicación en donde indica al usuario los puntos de interacción, que en este caso son para realizar Zoom In (acercar) y Zoom Out (alejarse) en cada una de las viñetas.



**Imagen 36 Transformación Tortuga**

Fuente: Youtube | League of Legends (2013)

Dirigiéndonos al Motion Comic que realizó Riot Games en el año 2013, debido a que fue desarrollado por una compañía con una dirección en videojuegos, crearon puntos de interacción en el personaje cada vez que este se transformará en cada uno de los cuatro “Espíritus Guardianes”.



**Imagen 37 Interacción Telaraña**

Fuente: YouTube

En el caso del Motion Comic de La muerte del Hombre Araña (Spiderman); debido a que es un video, se puede tomar como ejemplo ciertas viñetas

como puntos de Interacción que puede realizar el usuario, como es el caso de la imagen antes presentada (*Imagen 37*), se puede agregar estos puntos de interacción justamente cuando se está tratando la herida.

#### 4.2.2.3.2 Principio de Libertad

El siguiente principio trata lo posible en ser un esquema un tanto invisible, para que el usuario no lo detecte, pero a la vez produzca la sensación que navega libremente mientras está inmerso en este universo e implícitamente lo conduce a seguir una secuencia.

Este principio explica que, en el proceso de participación dentro de la aplicación, el usuario tenga completo control sobre la misma debido a que; gracias a él, la historia continua y llega a su final.

En el caso de los Motion Comics mencionados se puede decir que el esquema que este sigue es totalmente lineal, pero es debido al uso de la técnica Cliffhange, donde el usuario continúa la historia de manera lineal gracias al esquema narrativo que se realiza en cada uno de estos proyectos.



Imagen 38 Estructura del Comic Guardian de Espíritus

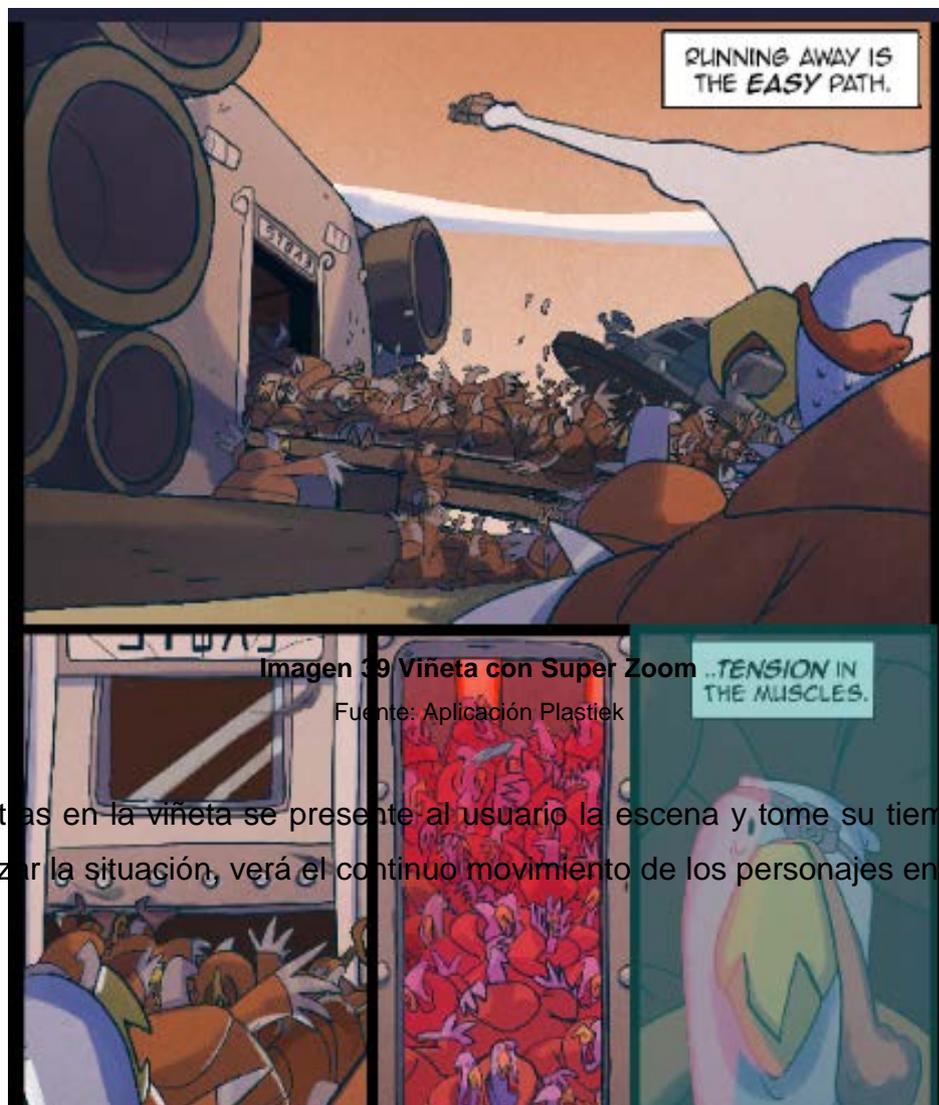
Fuente: YouTube | League of Legends (2013)

En la presente Imagen su puede notar la lectura que hace el narrador al mismo tiempo que el usuario lee, creando expectativa y de esta manera, el usuario siente que la historia va de acuerdo a como se la esté leyendo, formando parte del esquema ya diseñado y antes mencionado.

#### 4.2.2.3.3 Principio de Vitalidad

El siguiente principio toma partes de los principios antes mencionados llegando a la conclusión de la siguiente frase “Toda la pantalla está viva”. Debido a que el usuario debe percibir que la aplicación funciona de manera autónoma, como una vista a otro mundo.

Después de ofrecer una breve explicación acerca de este principio, se puede decir que la aplicación del Motion comic en la realización de este proyecto le da ese toque de “vida” que necesita la aplicación, debido a que si no se lo aplica el usuario perdería el interés al apreciar solamente una imagen.



Mientras en la viñeta se presente al usuario la escena y tome su tiempo de analizar la situación, verá el continuo movimiento de los personajes en rando

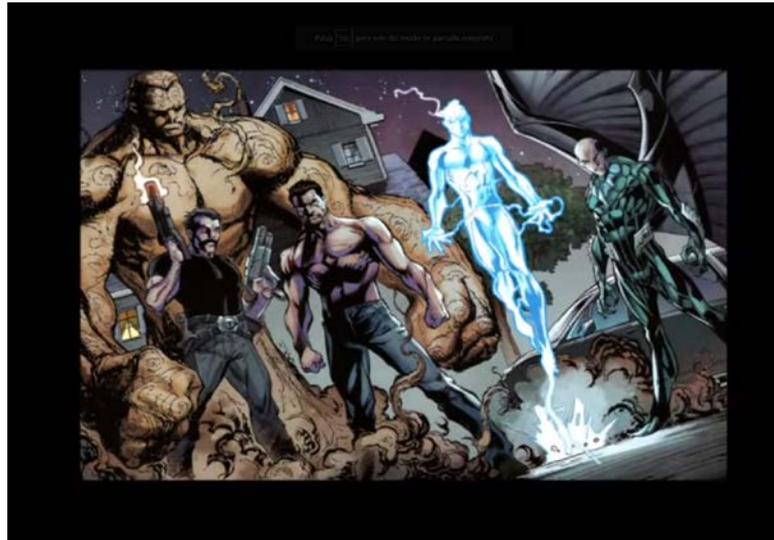
a la nave y el despeje de varias naves (en forma cíclica y aleatoria), para que de esta forma el usuario sienta que aun sin llegar a interactuar en él, se mantenga su esencia.



**Imagen 40 Primera Página de Udyr**

Fuente: YouTube | League of Legends (2013)

En esta escena y durante todo el comic (Imagen 40) el ambiente y la musica se acoplan o se distribuyen de acuerdo a la situación presente, en este caso al estar mucho tiempo en pagina existe una animación de hojas de arbol, las cuales recorren la pantalla, de esta forma no pierde vitalidad. Además cuando se le presenta dentro del cliente del videojuego, el personaje respira y el fondo tiene movimiento de la presencia de una gran ventisca acercándose.



**Imagen 41 Presentación de Villanos en movimiento**

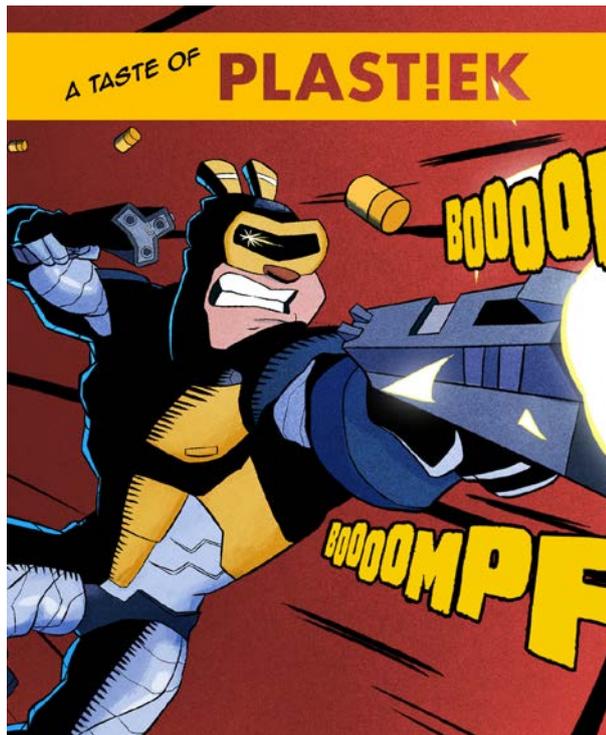
Fuente: YouTube

En el caso del Motion Comic de Spiderman, la vitalidad se presenta en esta escena (Imagen 41), con el efecto del arma de Kraven, la arena de Sandman y la electricidad junto a la levitación de electro, de esta forma se uso del principio de vitalidad en una escena donde se aprecian tambien a Duende Verde (Norman Osborn) y Vuitre.

#### **4.2.2.3.4 Principio de Necesidad**

El siguiente principio siempre debe estar preparado para responder a un problema, el cual se percibe de manera inmediata requiriendo un diseño multimedia, además de cumplir 2 condiciones tales como: su funcionalidad y la necesidad de diseño.

Teniendo en cuenta lo antes explicado la función y su diseño debe de ser más “ergonómico” para cubrir las necesidades del usuario, para que su navegación dentro de la aplicación no sea tan complicada de manejar.



**Imagen 42 Escena de Plastiek**

Fuente: <https://www.plastiek.com/>

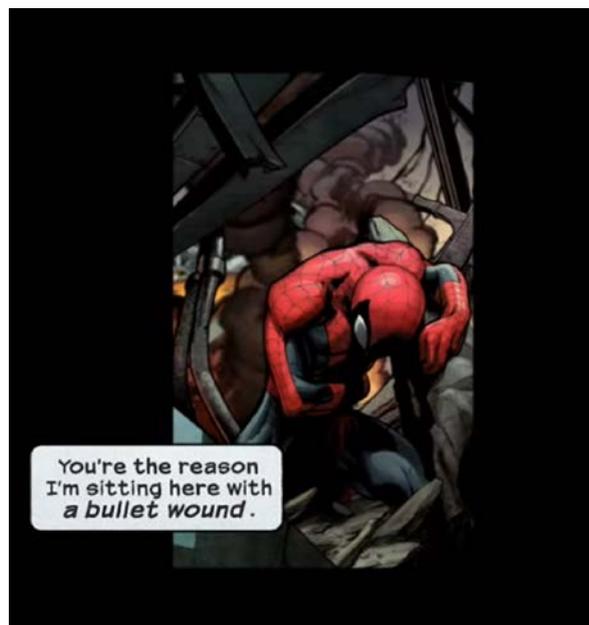
La necesidad de crear Plastiek, fue la innovación y uso de las nuevas tecnologías (3d, rotoscopia, etc.) para poder crear un producto totalmente nuevo en formato, al mismo tiempo del uso de técnicas del Motion Comic dentro del proyecto, convirtiendo de esta manera -según artículos- en un Comic 2.8 D.



**Imagen 43 Portada de Udyr dentro del Cliente**

Fuente: YouTube | League of Legends (2013)

A diferencia del proyecto anterior (Plastiek), la necesidad de Riot Games, en el desarrollo de este Motion comic fue en base a la presentación de una “Apariencia Definitiva” de su personaje Udyr, el cual pertenece al juego online “League of Legends”. El cual fue lanzado en el año 2013 y acaparo la atención de toda su comunidad, cabe recalcar que hasta ahora es el único Comic con formato Motion Comic e interactividad, que presenta dentro del cliente del videojuego.



**Imagen 44 Spiderman levantándose despues de la explosion**

Fuente: YouTube

El desarrollo del Motion Comic por parte de Arrival Point Productions fue un Fan Film de un proyecto en conjunto de expertos en el area del comic, animación, doblaje y edición de video. Algo que muchos no han llegado a ver es la animación de este comic. Debido a eso se encontro la necesidad de producirlo y finalmente publicarlo en la Red como un trabajo que no fue desarrollado por Marvel.

#### **4.2.2.3.5 Principio de Atención**

El siguiente principio es de vital importancia en su diseño, porque si esta llega a fallar la información no llegará a ser captada debido a que no llama la

atención del usuario y de esta manera no puede tener una atención sostenida en pocas palabras mantener una actitud continua de expectación. Para ello disponemos de identificar la naturaleza y apariencia de la aplicación con la atención cognitiva y la atención afectiva.

- Atención Cognitiva: Se basa en el valor de la información que se presenta más en aplicaciones profesionales de contenidos específicos, para lograr conseguirla hace falta que sea relevante y bien organizada, lo cual nos da a entender que se enfoca más a un ámbito educativo o de aprendizaje.
- Atención Afectiva: Se basa en el lazo afectivo que se establece entre usuario y aplicación. Ayudando a establecer esa atención en el hecho de enfocar la aplicación como una narración

Se debe tomar en cuenta, lo que se quiere lograr obtener con el desarrollo de la aplicación, porque lo que se busca es la atención del usuario frente al uso de la aplicación y que tipa de atención esta presenta, ya sea cognitiva o afectiva. Aunque la mayor parte del desarrollo de este producto se podría decir que produce una atención afectiva debido al uso del Cliffhange, debido a que se enfoca en la narración de la historia.



**Imagen 45 Uso del cliffhange**

Fuente: Aplicación Plastiek

Como se puede apreciar en la imagen presente (Imagen 45), la atención se convierte en afectiva ya que se enfoca mas en conocer la narrativa de la historia y como se puede apreciar en el cuadro remarcado de azul se aplica la tecnica del cliffhange, para crear tensión y de esta forma aumentar la atención del usuario, para de esta manera pueda continuar leyendo dentro de la aplicación.



**Imagen 46 Guardian de Espíritus Cliffhange**

Fuente: YouTube

Gracias al uso del Motion Comic en la presente imagen (Imagen 46), resalta la presencia de la técnica antes mencionada, la cual siempre estará presente en todas las formas narrativas que pueda haber, solo que su aplicación es diferente. En este caso la técnica va acompañada de fuertes efectos de sonidos y la mirada de intriga del personaje.



**Imagen 47 "Bobby" y "Jhonny" Saliendo de casa**

Fuente: YouTube

Dentro del Motion Comic de la imagen (Imagen 47), podemos apreciar el uso del cliffhander dentro del formato Comic como son las caras de sorpresa de Bobby (Ice man) y Jhonny (Human Torch); pero al presentarlo con voces, pausas dramaticas, efectos de sonido como se presentan en el Motion Comic, podemos tener en cuenta que el uso del principio de atención antes mencionado.

## Conclusiones

La presente investigación nos permitió determinar los parámetros o principios más óptimos que deben ser aplicados en un Motion comic, de tal forma que su implementación logre fortalecer implícitamente la promoción y consumo del comic clásico en especial a los estudiantes de la Carrera de Animación Digital en consideración al nexo directo que existe con el alcance académico y profesional de la misma. Como parte de este análisis, el Marco Teórico fue fundamental en la descripción y fundamentación de las teorías y aportes relacionados al objeto de estudio que se utilizaron a lo largo de la presente investigación.

Gracias a la información obtenida de los resultados en la encuesta realizada se logró determinar no solo la identificación de un número aceptable de estudiantes que conocen y leen comic clásico, sino que además se convirtieron en una de las fuentes básicas para el lineamiento de ciertos criterios muy apegados a la realidad del joven consumidor de comics.

Durante la investigación del presente proyecto se logró encontrar los puntos que conllevan a la apreciación del Motion comic, tales como el uso de animación, sonido, video y efectos como herramienta de promoción del comic clásico o también como una posibilidad de narrativa trans media.

La identificación de los diferentes esquemas y formas de presentar un Motion Comic en los últimos años ha permitido determinar desde la perspectiva de una aplicación multimedia los parámetros más tangibles e importantes aplicados al Motion comic actual, los cuales a su vez permitan desde una mirada audiovisual aportar directamente en el consumo del comic clásico.

Como dato adicional es importante considerar que la investigación permitió identificar un número aceptable de estudiantes que están directamente relacionados con la lectura de comics clásicos como lo demuestra el 30% en

el gráfico 9 mientras que el 70% restante realiza su lectura en Redes Sociales que ofrecen este tipo de contenido. Además, que el 43% de la población consume Motion Comic, lo que nos lleva a determinar que ante una alternativa de Motion comic basado en un comic, este será de seguro de su completo agrado.

## **Recomendaciones**

A partir de los resultados de la presente investigación, resulta importante considerar la aplicación de los principios identificados y expuestos como herramientas claves que permitirán una óptima aceptación de la alternativa del Motion Comic y por ende su acercamiento hacia el consumo del comic clásico.

La flexibilidad, así como lo novedoso y atractivo del Motion Comic, permite que el mismo pueda ser aplicado a usos o requerimientos alternativos de este formato en propósitos tan variados tales como el académico, laboral y social.

Es importante además considerar la opción de promover de manera formal la implementación de esta alternativa multimedia que mezcla el arte, la ilustración y la tecnología en diferentes áreas de la carrera desde un punto de vista práctico y alternativo en el ámbito del diseño y la animación fortaleciendo así el perfil del graduado de Animación Digital.

# Anexos

## Anexo 1. Línea de Tiempo

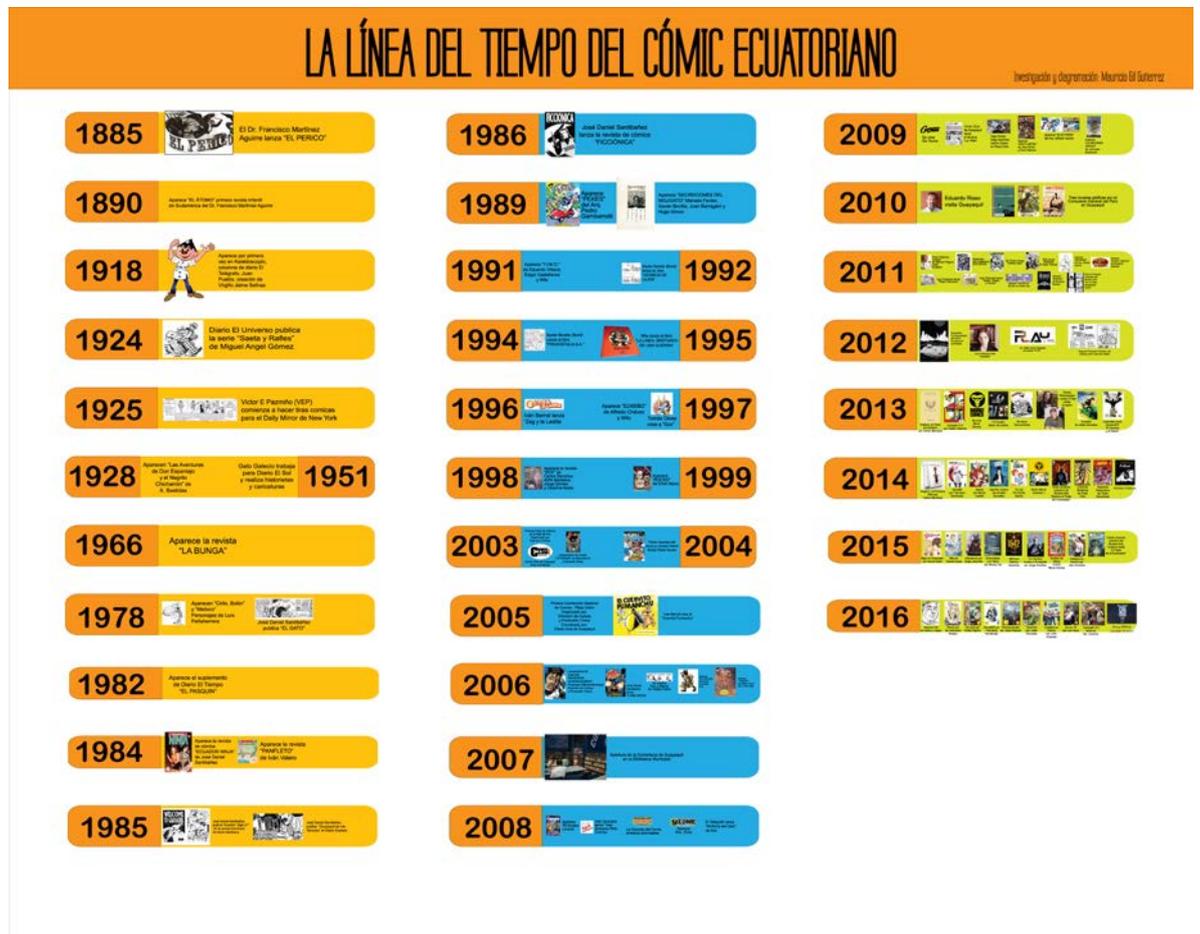


Imagen 48 | Línea de Tiempo

Fuente: Escuela del Comic

## **Anexo 2. Entrevistas**

### **ENTREVISTADO: Lic. Mauricio Gil Gutiérrez**

#### **¿Cómo ha visto la evolución de comics en Ecuador?**

Hace 15 años de historieta ecuatoriana que cuente con presencia y continuidad, fue todo un reto debido al bajo conocimiento de la gente sobre estos ya hayan sido nacionales o importados (Marvel y Dc). Actualmente las personas reconocen que se están haciendo historietas ecuatorianas siendo el reto de competir con los importados, debido a que son los más populares, comerciales, etc.

#### **¿Cuándo el comic ecuatoriano podría reemplazar al importado?**

Los primero que le falta son lectores y toca encontrar a un público apto y que desee leer historietas hechas en el Ecuador, ya que se tiene el bombardeo - del importado- en películas, series en internet o Netflix, llegando a ser super complicado. Se debe de tener algo que en verdad llame la atención y que rompa todos los paradigmas de las personas conforme al pensamiento ecuatoriano, para que llene su interés y lo consuma.

*“Una historia o personaje popular no se hace de la noche a la mañana, se requiere años, practica y constancia”*

Para eso hay que seguir trabajando para poder crear audiencia.

#### **¿Cuál es la diferencia entre público y audiencia?**

El público son las personas que te siguen y conocen, mientras que la audiencia son las personas que nunca han visto comic o no han llegado a compartir tu trabajo. Para eso necesitamos de la audiencia, más personas que deseen leer los comics que el artista desarrolla.

#### **Tomando de ejemplo Watchmen ¿Es posible aplicar el Motion Comic o nuevas tecnologías a un comic ecuatoriano?**

Si, debido a que todo el mundo se transforma a varios tipos de medios – trans media – como series de televisión, películas, Motion Comic; lo que conlleva a ser un paso para las nuevas generaciones; debido a esto muchos no podrán disfrutar el comic físico.

### **¿Cómo hizo la Editorial Mono Comic en sus inicios para presentar a los autores y sus comics?**

Se usaban eventos particulares para el lanzamiento de estos comics, los medios de comunicación les llamó la atención; lo cual ayudo bastante con la promoción, pero el tema de que es Mono Comics y en donde se encuentra. Con esto vimos la posibilidad de aumentar la búsqueda de lectores nuevos, ya sean de un extracto de la ciudad o incluso fuera de ella.

En estos años se ha intentado vender en eventos específicos en donde debemos crear audiencia y promover la lectura, lo cual se mercadea de forma diferente.

## **ENTREVISTADO: Mg. David Hoyos Hernández**

### **¿Cuál es su perspectiva sobre el comic en Guayaquil?**

El comic tuvo/tiene influencia sobre nuestros ilustradores y en el tema de contar historias también influyen sobre nuestros guionistas; específicamente a los que les gusta leer.... Porque como todos sabemos ahora ya no mucha gente lee; ni siquiera comics, que es un tema de entretenimiento, por el motivo que he escuchado a varias personas hablar (filosofar) sobre x y z comic, pero para mí el comic solo es ENTRETENIMIENTO y eso es lo que venden las grandes editoriales (Marvel, DC, etc.). Como antes mencione esto tuvo una gran influencia sobre nuestros ilustradores, guionistas, diseñadores.

Ahora que actualmente queremos contar historias usando este formato, ya sean historias o ilustraciones creadas por nosotros es algo totalmente distinto; un boom como se desarrolló en el extranjero, no ha ocurrido en el país y me atrevo a decir que tal vez nunca llegue, no por que tengamos guionistas o ilustradores de baja categoría; si no la lectura, "consumir comics implica leer".

### **¿Cómo conoció usted los comics?**

Yo, vivía en otro país y comencé a coleccionar tarjetas sobre los personajes de historietas en los cuales nos presentaban su historia, datos curiosos (datos personales), uno de los personajes que me llamó la atención fue un Spider man peculiar, el cual tenía poderes especiales, como lanzar rayos y volar, eso me llamo la atención sobre los comics, por culpa de esas tarjetas, en ese momento comencé a leer. A mi parecer eso deben de hacer los autores para que sepan sobre un comic; otro aspecto que observo es, la historia y dibujo dentro de un comic, pero sobre todo la historia, ya que puedes tener una línea grafica espectacular, pero la historia es... horrible, un ejemplo que recuerdo es "Battle Chasers" a inicios de los 2000, el dibujo era impresionante pero la historia no me agrado para nada y por eso no sobrevivió.

**¿El efecto de las películas de super héroes, pueden provocar indirectamente que se lea comics?**

No, absolutamente no. En la ciudad existen al menos 4 locales que venden comics y tienen problemas con el Stock, cuentan con historias enteras de las épocas doradas del comic; con eso puedes darte cuenta que las películas que se desarrollan actualmente, si llegan a despertar el interés de su público por consumir comics.

**¿Ha logrado encontrar un comic ecuatoriano que llame su atención?**

Si, sobre un dinosaurio. El cual no contaba con un guion, lo cual me pareció muy atractivo. Aunque más he visto trabajos de ilustradores, Death Metal me pareció increíble en su forma de dibujar. Pero una historia que llame tanto la atención para que me la recomienden y me digan que tenga que leerla.... No ha pasado para nada.

**¿Qué Género de comic usted leería?**

Si yo tuviera para escoger un género, yo escogería fantasía y ciencia ficción, debido a que cuando era más joven ese tipo de género escogería

## **ENTREVISTADO: Mg. Josie Lara Pintado**

### **¿Como se logró la integración del comic en el internet?**

El salto se da por los demás libros, si uno deseaba leer una saga podría hacerlo gracias a los e-book, incluso con la popularidad que alcanzo Amazon, muchos autores usualmente vendían los libros en físico y aparte su versión digital, lo cual se convirtió en un boom. Las tiendas de libros vieron el uso de las tablets como el futuro.

En pocas palabras esto ocurre por la necesidad de las personas de buscar cosas Online y poder leerlas en las pantallas, muchas de estas personas no solo empezaban a leer libros sino también comics, lo cual era inevitable.

### **¿Qué es un web comic?**

Prácticamente leer una página de comic especialmente en formato pantalla (horizontal).

### **¿Por qué cambio el formato del comic con el Web comic?**

Es una adaptación cómoda para así visualizar todos los paneles y obviamente respetando la regla del “cliffhange”, en el cual antes de terminar un cuadro, produces una acción que se ve reflejada en el personaje, lo que hace que el lector pase a la siguiente página.

### **¿Qué opina de que un comic tenga interactividad?, Refiriéndonos a que el lector sea participe de cualquier acción dentro de la historia**

Depende de cuál es su propósito, si este va para aumentar la calidad del mensaje (historia) y aventuras que ocurren alrededor del personaje protagónico.

### **¿Cuál fue su reacción la primera vez que conoció sobre el Motion comic?**

Fue cuando estudiaba en la ESPOL, fue un deber que nos mandaron, cuando apareció justamente la novela gráfica de Metal Solid Gear, era un trabajo bastante artístico por las pequeñas secuencias que tenía y también por el arte.

### **¿Qué opina de los comics 2,8 desarrollados por "bergs & thawatchai"?**

Viéndolo por encima, puedo apreciar que ya no se utiliza mucho el recurso de la ilustración, ya que el uso de este recurso al mejor se lo aplico en la pre producción con el Storyboard; pero el trabajo final, no es tanto una ilustración sino un modelado 3D el cual tiene un texturizado con el estilo de un comic; ya aquí no hay dibujos, hay 3D llegando así a una evolución, teniendo la esencia de un Motion Comic, pero sin ser animación 2D.

### **¿Cree usted que al sacar un Motion comic de un comic nacional es posible que esta sea mayor conocida? tal como el caso de Watchmen el cual fue convertido en narrativa trans media**

Retomar lo anterior se ha vuelto la norma de hoy en día, un ejemplo es Disney el cual está sacando sus versiones 2D (Beauty & Beast; Aladin; The Jungle Book, etc.) a live action, debido al fan base que tuvo, ya que agarran la historia que fue muy popular en algún tiempo específico, para retomarlo con una adaptación diferente como la omisión de ciertas o la mayoría de escenas que pasa en un comic.

Si desean realizar esto con un comic nuestro para llevarlo al Motion Comic, depende de los medios de promoción, por ejemplo si lo publicas en Madefire, en donde te es posible codear con DC y Marvel, es posible que rescates a un grupo de personas, obviamente debes de ponerla gratis, o en tal caso hacer uso de las Redes Sociales, mediante enlaces, para mostrar un previo o incluso realizar una gestión en páginas de crowdfunding tales como Patreon o KickStarter, donde armas paquetes y combos en donde el público te ayuda para la producción del Motion Comic, comenzando con ediciones gratis y las siguientes compradas

**ENTREVISTADO: Mg. Víctor Hugo Moreno**

**¿Cuáles fueron los parámetros bajo los cuales se llevó a cabo la creación de la carrera de Animación Digital?**

El principal factor bajo el cual se procedió con el proyecto de creación de la carrera fue el requerimiento dado por el CES que dirigía a todas las Universidades del país a rediseñar sus mallas acoplándolas a la estandarización de títulos establecida desde este organismo. Dicha estandarización se guiaba además del listado de las áreas y sub/áreas de conocimiento entre las cuales en el Área de artes se encontraba Animación Digital, la cual se acoplaba perfectamente al alcance que se buscaba de nuestra carrera y partir de la cual inicio el proyecto que hoy es una realidad.

**¿Desde su contexto cual ha sido su mayor interés hacia la Animación Digital?**

La animación tiene como principal virtud el permitir dar vida a lo inanimado, desde una idea, un personaje, una historia, en fin, todo aquello que en nuestra imaginación pueda ser reproducido artísticamente. Esa característica permite generar un gran interés por crear, diseñar y dar vida aquellas ideas que resulten en beneficio ya sea lúdico, económico o académico

**En su cátedra de “Historia de la Animación”, ¿Se da alguna noción sobre el Motion Comic?**

Se mencionan brevemente sus características tanto técnicas como artísticas en función al diseño del cómic clásico, específicamente en el capítulo correspondiente a la “Era del arte Digital”.

**¿Considera oportuno que el Motion Comic sea usado como un medio de publicidad para el comic?**

Indirectamente si, ya que son expresiones artísticas narrativas diferente, pero al estar relacionadas la una siempre apuntara hacia la otra y viceversa.

**¿Considera que, a los estudiantes de la carrera de Animación, les interese llegar a crear este tipo de contenido?**

Definitivamente si, la esencia de la carrera se ve expresada en toda alternativa digital que permita contar una historia y darle vida a lo que no lo tiene.

**Como director de la carrera, ¿Implementaría en la malla curricular la producción de Motion Comic?**

Al igual que lo analizado a lo largo de toda la malla curricular, todos los contextos que están relacionados al entorno de la Animación Digital están considerados a lo largo de la misma, ya sean como capítulo de alguna materia o en talleres específicos, el Motion Comic no es la excepción, por lo cual se lo refleja en materias de los semestres superiores.

### Anexo 3. Formato de Encuesta

**Le agradezco responder las siguientes preguntas. Toda la información será utilizada como referencia previa al desarrollo del proyecto de titulación denominado: “Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.”**

Edad: \_\_\_\_\_ años

1. ¿Consumes periódicamente Comics?

- a. Si
- b. No

De ser tu respuesta SI, ¿Con qué frecuencia lo haces?

- Quincenal
- Mensual
- Trimestral

2. ¿Qué origen de contenidos de Comic prefiere?

- a. Nacional
- b. Extranjero

3. ¿Qué genero de historieta (Comics) le agrada mayormente leer?

- a. Acción
- b. Ciencia Ficción
- c. Fantasía
- d. Misterio
- e. Detective
- f. Vida Cotidiana

4. ¿Cuáles de los siguientes parámetros considera son importantes en la lectura del Comic?

- a. Historia
- b. Dibujos
- c. Personajes
- d. Todas las anteriores

5. ¿Por cuál vía accedes normalmente a la lectura de Comics?
- Redes Sociales
  - Revistas de Comic (Tradicional)
  - Tiras cómicas (Prensa Escrita)
  - Otro: \_\_\_\_\_
6. ¿Conoce alguna de las siguientes formas adicionales de presentar una historieta?
- Tradicional
  - Web Comic
  - Motion Comic
  - Comic Interactivo
  - Otro: \_\_\_\_\_
7. ¿Le agradaría la idea de acceder a un Motion Comic basado en una historieta?
- Si
  - Tal vez
  - Poco Probable
  - No hay mucha demanda
  - No
8. ¿Considera que el formato que emplea el Motion Comic, puede contribuir a aumentar el consumo del Comic
- Si
  - Muy Probable
  - Tal vez
  - Poco Probable
  - No

## **Bibliografía**

Alonso, L. E. (1999). *Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología*. Madrid: Síntesis.

Alvarado, P., & Sánchez, M. (2005). *¿Qué es multimedia?* Costa Rica.

BARTOLOMÉ PINA, A. R. (1994). *Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior*. Barcelona.

Bergado, R., Gálvez, P., & Redondo, J. (2016). *Cómics: Manual de Instrucciones*. Astiberri.

Blasco Hernández, T., & Otero García, L. (2008). *Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista*. Nure Investigación.

Bou Bauzá, G. (2000). *El guión*. Cataluña.

Campbell, T. (2016). *A history of webcomics (Vol. 15)*. San Antonio: Antarctic Press.

De la Cruz Cabanillas, I., & Tejedor Martínez, C. (2009). *LA INFLUENCIA DE LAS FORMAS INARTICULADAS*. Guadalajara.

Fábregas, A., & Gil, I. (2008). *ALGUNOS PROBLEMAS DE LA INTERJECCIÓN EN LEXICOGRAFÍA*. Madrid.

Flores Vega, C. (2010). *El Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic*. Cuenca.

Grajales, T. (2000). *Tipos de Investigación*.

Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.

Jenkins, H. (21 de Marzo de 2007). *Henry Jenkins*. Obtenido de Transmedia storytelling 101:  
[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

- Kotler, P., & Keller, L. K. (2006). *Dirección de Marketing Duodécima Edición*. Paerson Educación.
- Lenz, R. (1944). *La oración y sus partes*. Santiago.
- Malhotra Naresh, P. (2004). *Investigación de Mercados Un Enfoque Aplicado*. Educación de México, S.A.
- McAdams, M. (2016). *Transmedia Storytelling*. Florida.
- McCarthy, J., & Perreault, W. (1997). *Marketing Undécima Edición*. McGraw-Hill Interamericana.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics*. New Yor: Perennial.
- Montoya Villanueva, A. M. (2016). Exploración de los elementos constitutivos del motion comic. *Festival Internacional de la imagen*, (págs. 1-11). Manizales.
- Montoya Villanueva, A. M. (2017). *El MOTION COMIC aproximación a las dinámicas de una nueva forma narrativa*.
- Morton, D. (2015). *The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic*, *Journal of Graphic Novels and Comics*.
- Pascual, J., Galbiati, J., González, G., Maulén, A., & Arancibia, R. (2009). *Conceptos básicos: Modelo. Exploración de datos: Introducción a la Estadística Descriptiva*. Valparaíso.
- Paucar, E. (13 de Noviembre de 2014). Un perico elevó el vuelo del cómic en Ecuador hace 129 años. *El Comercio*.
- RAE. (2 de Diciembre de 2018). *DEL*. Obtenido de DEL: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=bagaje>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Bogotá: Panamericana.
- Salaverría, R. (27 de Febrero de 2010). *Aproximación al concepto de multimedia*. Obtenido de Aproximación al concepto de multimedia:

[https://webs.ucm.es/info/periol/Period\\_I/EMP/Numer\\_07/7-5-Inve/7-5-13.htm](https://webs.ucm.es/info/periol/Period_I/EMP/Numer_07/7-5-Inve/7-5-13.htm)

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Tashakkori, & Teddlie. (2003). *Handbook of Mixed Methods in social and behavioral*. CA: Sage.

Trespalacios Gutiérrez, J., Vázquez Casielles, R., & Bello Acebrón, L. (2005). *Investigación de Mercados*. International Thomson.

UNESCO. (2009 - 2013). *Indicadores de cultura para el desarrollo*.

Weinel, J., Griffiths, D., & Cunningham, S. (2014). *Easter Eggs: Hidden Tracks and Messages in Musical Mediums*. Athens.



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Olaya Rojas, Johnson Cristopher**, con C.C: # **0932256951** autor/a del trabajo de titulación: **Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Dirección y Producción de Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **18 de marzo de 2019**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Olaya Rojas, Johnson Cristopher**

C.C: **0932256951**



## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Estudio y parametrización de las fortalezas del Motion Comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del comic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil		
<b>AUTOR(ES)</b>	Johnson Cristopher, Olaya Rojas		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Víctor Hugo, Moreno Díaz		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Ingeniería en Dirección y Producción de Artes Multimedia		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Ingeniero en Dirección y Producción de Artes Multimedia		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	18 de marzo de 2019	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	83
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Multimedia, Animación, Ilustración		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Motion Comic, Comic, Web Comic, animación, herramienta, realidad aumentada, nuevas tecnologías, narrativa transmedia.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):</b>			
<p>El proyecto se basa en determinar los parámetros óptimos que tiene la producción de un Motion comic para de esta manera fortalecer la promoción y consumo de su derivado el comic en los estudiantes de la Carrera de Animación Digital. Mediante el uso o implementación de nuevas tecnologías, tales como la realidad aumentada en ciertas partes dentro del comic, o la presentación de un comic completo en Realidad virtual, dando de esta forma a los estudiantes una oportunidad de realizar su propio comic al mismo tiempo que desarrollan la aplicación de Motion Comic en el mismo.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-979944696	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:johnson.olaya@cu.ucsq.edu.ec">johnson.olaya@cu.ucsq.edu.ec</a>	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre:</b> Ing. Alonso Eduardo, Veloz Arce Mgs.		
	<b>Teléfono:</b> +593-994170604		
	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec">alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec</a>		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			