



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TÉCNOLOGIAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**“Cortometraje animado 2d como estrategia para promover la cultura de los
artesanos alfareros de san luis, en la provincia de chimborazo.”**

Trabajo de titulación para optar al título de licenciado en Diseño Gráfico

AUTOR

Cedeño Diaz Anthonny Andres

TUTOR:

Mgs, Manuel David Isin Vilema

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Anthony Andres Cedeño Diaz**, con cédula de ciudadanía **1805337720**, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **“Cortometraje animado 2d como estrategia para promover la cultura de los artesanos alfareros de San Luis, en la provincia de Chimborazo”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta sesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 05 de diciembre de 2025



Anthony Andres Cedeño Diaz
C.I:1805337720



ACTA FAVORABLE – INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 30 días del mes de octubre de 2025, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **ANTHONNY ANDRES CEDEÑO DIAZ** con CC: **180533772-0**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **“CORTOMETRAJE ANIMADO 2D COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA CULTURA DE LOS ARTESANOS ALFAREROS DE SAN LUIS, EN LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO.”** por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado digitalmente por:
MANUEL DAVID ISIN
VILEMA
Verificar autenticidad con FormiC

Mgs. David Isin Vilema
TUTOR(A)

CERTIFICADO MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **Cortometraje animado 2d como estrategia para promover la cultura de los artesanos alfareros de San Luis, en la provincia de Chimborazo**, presentado por Anthonny Andres Cedeño Diaz, con cédula de identidad número 1805337720, bajo la tutoría de Mgs, Manuel David Isin Vilema; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 05 de diciembre 2025

PhD. Santiago Barriga Fray

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Ana Belén Soria Llamuca

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Elvis Ruiz Naranjo

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **CEDEÑO DIAZ ANTHONNY ANDRES** con CC: **180533772-0**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“CORTOMETRAJE ANIMADO 2D COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA CULTURA DE LOS ARTESANOS ALFAREROS DE SAN LUIS, EN LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO.”** cumple con el 5 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de octubre de 2025



Firmado electrónicamente por:
MANUEL DAVID ISIN VILEMA

Validar electrónicamente con FirmaEC

Mgs. David Isin Vilema
TUTOR(A)

DEDICATORIA

A Dios, por bendecirme cada día, por regalarme la fe en los momentos de duda, la calma en los días oscuros y la fuerza para seguir adelante cuando el cansancio pesaba más que las ideas.

A mis padres, pilares de mi vida, por su amor inquebrantable por su ejemplo constante y sus palabras de aliento que han un constante apoyo en mi vida. Por enseñarme que todo sueño, por grande que parezca, se construye con paciencia, honestidad, trabajo y esfuerzo.

A mi familia entera, por cada gesto de apoyo, por su compañía silenciosa y su fe incondicional en mí.

A mis maestros y mentores, que sembraron en mí la pasión por el diseño, la cultura y el poder de contar historias que conectan.

A los alfareros de San Luis, guardianes silenciosos de una herencia ancestral. Por su arte, su humildad, su resistencia y su sabiduría transmitida en cada pieza de barro. Que esta tesis sirva como un pequeño homenaje a su historia, a su identidad y a la tierra que los vio nacer.

Anthony Andrés Cedeño Díaz

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser la fuerza que sostiene mi caminar, la luz en mis días oscuros y el guía silencioso que nunca me ha soltado la mano. Gracias por brindarme sabiduría, paciencia y la certeza de que todo esfuerzo tiene su recompensa.

A mis **padres**, por su amor incondicional, por enseñarme con el ejemplo el valor del trabajo, la humildad y la perseverancia. Gracias por ser mi mayor impulso en cada etapa de este camino.

A mi hermano y mi fiel mascota Kira, por su compañía constante, por estar siempre presente con palabras de aliento, gestos sinceros y por compartir conmigo cada victoria y cada reto.

A mis amigos **Pablo Villalva, Gabriela Vallas y Leonardo Cuadrado**, gracias por ser parte fundamental de esta travesía. Su amistad, su apoyo dentro y fuera del aula, y su confianza fueron un pilar importante durante estos años de formación.

A mis **profesores**, quienes con su vocación, entrega y palabras oportunas supieron motivarme día tras día a dar lo mejor de mí. Agradezco profundamente el conocimiento que me brindaron, pero sobre todo la confianza y el apoyo que demostraron en cada etapa del proceso.

Gracias a todos quienes, de alguna forma, aportaron a este logro. Esta tesis no es solo un resultado académico, es también el reflejo de todas las personas que caminaron conmigo y creyeron en mí.

A nthony A ndr s C ede o D  az

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO.....	
ÍNDICE GENERAL.....	
INDICE DE TABLAS.....	
INDICE DE FIGURAS	
RESÚMEN	
ABSTRACT.....	
CAPITULO I.....	15
1.1 INTRODUCCIÓN	15
1.2 Antecedentes	15
1.3 Problema.....	16
1.4 Justificación	17
1.5 Planteamiento del Problema	17
1.6 Objetivos.....	18
1.6.1 Objetivo General.....	18
1.6.2 Objetivos Específicos	18
2 CAPITULO II.	19
2.1 Estado del arte.	19
2.2 Marco teórico	19
2.2.1 Cultura.....	19
2.2.2 El cortometraje.....	20
2.2.2.1 Tipos de cortometraje	20
2.2.3 Ilustración	20
2.2.3.1 Fundamentos técnicos para la ilustración	21

2.2.3.2	Parámetros estructurales para el diseño	21
2.2.3.3	Estilos	22
2.2.3.4	Ilustración digital	22
2.2.4	Animación 2D	23
2.2.4.1	Principios de la animación.....	23
2.2.4.2	Procesos de animación	24
2.2.5	Estrategia de comunicación	25
3	CAPITULO III.....	26
3.1	Tipo de investigación.....	26
3.2	Diseño de investigación	26
3.3	Técnicas de recolección de datos	26
3.3.1	Construcción, validación y aplicación de los instrumentos	27
3.3.2	Cumplimiento de los principios de la ética de la investigación científica	27
3.4	Población de estudio y tamaño de muestra.	27
3.4.1	Población	27
3.4.2	Muestra.....	28
3.4.3	Métodos de análisis, y procesamiento de datos.	28
3.4.3.1	Método de análisis	28
3.4.3.2	Procesamiento de datos	28
3.5	Metodología de diseño.	29
4	CAPITULO IV.....	30
4.1	Resultados y Discusión.	30
4.1.1	Encuesta.....	30
4.1.2	Entrevistas.....	40
4.1.2.1	Entrevista 1.....	40
4.1.2.2	Entrevista 2.....	41
4.1.2.3	Entrevista 3.....	42
4.1.3	Fichas de observación.	44
4.1.3.1	Ficha número 1	44
4.1.3.2	Ficha número 2	45

4.1.3.3	Ficha número 3	45
4.1.3.4	Ficha número 4	46
4.1.3.5	Ficha número 5	47
5	CAPITULO V.	49
5.1	Conclusiones	49
5.2	Recomendaciones.....	49
6	CAPITULO VI.....	50
6.1	Propuesta.	50
6.1.1	Empatía.....	50
6.1.2	Definición del problema	50
6.1.3	Ideación	51
6.1.4	Prototipado.....	59
6.1.5	Preproducción.....	59
6.1.6	Producción.	63
6.1.7	Postproducción.	67
6.1.8	Prueba.....	68
6.1.9	Plan de implementación	68
6.1.10	Plan de validación	69
7	Bibliografía.....	70
8	Anexo.....	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla técnicas recolección de datos	27
Tabla 2. Tabla de Muestreo	28
Tabla 3 Tabla de Procesamiento de datos	28
Tabla 4. Tabla pregunta uno.	30
Tabla 5. Tabla pregunta dos.	31
Tabla 6. Tabla pregunta tres.	32
Tabla 7. Tabla pregunta cuatro.	33
Tabla 8. Tabla pregunta cinco.....	34
Tabla 9. Tabla pregunta seis.	35
Tabla 10. Tabla pregunta siete.	36
Tabla 11. Tabla pregunta ocho.....	37
Tabla 12. Tabla pregunta nueve.	38
Tabla 13. Tabla pregunta diez.....	38
Tabla 14 Estadística de fiabilidad	39
Tabla 15 Relación y discusión	43
Tabla 16 Discusiones de entrevistas	48

INDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Gráfico pregunta uno.	30
Ilustración 2. Gráfico pregunta dos.	31
Ilustración 3. Gráfico pregunta tres.	32
Ilustración 4. Gráfico pregunta cuatro.	33
Ilustración 5. Gráfico pregunta cinco.....	34
Ilustración 6. Gráfico pregunta seis.	35
Ilustración 7. Gráfico pregunta siete.....	36
Ilustración 8. Gráfico pregunta ocho.	37
Ilustración 9. Gráfico pregunta nueve.....	38
Ilustración 10. Gráfico pregunta diez.....	39
Ilustración 11 Qr Propuesta.....	50
Ilustración 12. Story board.	55
Ilustración 13. Story board.	56
Ilustración 14. Story board.....	57
Ilustración 15. Moodboard animación	58
Ilustración 16. ilustración de personajes	59

Ilustración 17. Personaje alfarero.....	60
Ilustración 18. Esposa del alfarero	60
Ilustración 19. Moodboard escenarios.	61
Ilustración 20. Audio de fondo mejorado.	62
Ilustración 21. Audio de fondo mejorado.	62
Ilustración 22. Ilustración de animación en Affter Effects.....	63
Ilustración 23. Ilustración de animación en Affter Effects.....	63
Ilustración 24. Ilustración de animación en OpenToonz.	64
Ilustración 25. Ilustración de animación en OpenToonz.	64
Ilustración 26. Ilustración de animación en Affter Effects.....	65
Ilustración 27. Ilustración de animación en Affter Effects.....	65
Ilustración 28. Ilustración de animación en Affter Effects.....	66
Ilustración 29. Ilustración de animación en Affter Effects.....	66
Ilustración 30. Ilustración de animación en Affter Effects.....	67
Ilustración 31. Montaje final	67

RESÚMEN

La investigación abordó la pérdida progresiva de la tradición alfarera en la parroquia San Luis, provincia de Chimborazo, causada por la modernización, la falta de difusión cultural y el escaso interés de las nuevas generaciones. El objetivo principal fue desarrollar un cortometraje animado 2D como estrategia para promover y preservar la cultura de los artesanos alfareros del sector. Se aplicó un enfoque mixto con diseño descriptivo, exploratorio y aplicado, utilizando encuestas, entrevistas y fichas de observación dirigidas a artesanos y habitantes locales. Los resultados evidenciaron un limitado conocimiento sobre el valor cultural de la alfarería y una alta aceptación de la animación como medio educativo y de sensibilización cultural. A través de la metodología *Design Thinking* se elaboró una propuesta audiovisual innovadora basada en los principios de la animación 2D y la narrativa transmedia, que busca conectar la tradición con el público contemporáneo. Se concluye que la animación constituye un recurso eficaz para rescatar las prácticas culturales, fortalecer la identidad comunal y promover la participación de la comunidad en la conservación del patrimonio artesanal de San Luis.

Palabras claves: Cultural, animación, tradición, San, Luis, promover, artesanos, investigación

ABSTRACT

The present study examined the progressive decline of the pottery tradition in the parish of San Luis, Chimborazo province, attributing this trend to modernization, limited cultural dissemination, and decreasing interest among younger generations. The primary objective was to develop a 2D animated short film to promote and preserve the culture of local artisan potters. A mixed-methods approach was implemented, employing a descriptive, exploratory, and applied design through surveys, interviews, and observation sheets with artisans and residents. Results revealed limited awareness of the cultural value of pottery and strong acceptance of animation as an educational and cultural awareness tool. By applying the Design Thinking methodology, an innovative audiovisual proposal was developed, grounded in 2D animation and transmedia storytelling, to connect tradition with contemporary audiences. The findings suggest that animation is an effective resource for revitalizing cultural practices, strengthening community identity, and fostering community participation in the conservation of San Luis's artisan heritage.

Keywords: cultural, animation, tradition, San Luis, promote, artisans, research

Reviewed by:



Lic. Eduardo Barreno Freire. Msc.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604936211

CAPITULO I.

1.1 INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda el tema de la preservación cultural a través de medios audiovisuales, específicamente mediante la creación de un cortometraje animado 2D como estrategia para promover la cultura de los artesanos alfareros de la parroquia San Luis, provincia de Chimborazo. El problema central radica en la pérdida progresiva de la tradición alfarera debido a la modernización, la falta de difusión y el escaso interés de las nuevas generaciones, lo cual amenaza la transmisión de conocimientos ancestrales y el valor simbólico de esta práctica artesanal.

El objetivo general del estudio es desarrollar un cortometraje animado 2D que contribuya a la promoción y valoración cultural de la alfarería de San Luis. Los objetivos específicos se centran en identificar los referentes teóricos y metodológicos sobre animación y cultura, determinar el nivel de conocimiento y percepción de la comunidad sobre la alfarería, y aplicar la metodología Design Thinking para la elaboración del cortometraje.

La investigación es relevante porque demuestra cómo el diseño y la animación pueden convertirse en herramientas de educación y preservación cultural. En el ámbito académico, aporta al fortalecimiento de la línea de investigación CULTURA VISUAL de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), al integrar comunicación, arte y tecnología en el rescate de tradiciones locales.

Metodológicamente, el estudio adopta un enfoque mixto, con un diseño descriptivo, exploratorio y aplicado, utilizando encuestas, entrevistas y fichas de observación para analizar la elaboración de las vasijas artesanales de la parroquia San Luis.

La estructura del documento se organiza en cinco capítulos: el primero presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación; el segundo aborda el marco teórico con antecedentes y conceptos clave; el tercero desarrolla la metodología aplicada; el cuarto expone los resultados y su discusión; y el quinto presenta las conclusiones, recomendaciones y la propuesta del cortometraje animado 2D.

1.2 Antecedentes

La alfarería forma parte de las expresiones artísticas y culturales más antiguas, una tradición que en Ecuador se ha mantenido en comunidades rurales donde el barro y la arcilla son materia prima central para utensilios, decoraciones y rituales simbólicos. La trascendencia de la producción artesanal radica en los productos elaborados, en las competencias y los conocimientos que son fundamentales para preservar este tipo de producción.

En Ecuador, la alfarería ha sido el símbolo de la identidad de muchas comunidades a lo largo de la historia. Por su parte, el sector artesanal se encuentra limitado por la falta de financiamiento, la falta de capacitación técnica y la falta de espacios de difusión. Específicamente, la tradición alfarera de San Luis, en la provincia de Chimborazo, se encuentra en riesgo de desaparición. Las razones son que la actividad no es demasiado visible en las escuelas y las comunidades. También hay una escasa participación de jóvenes en el oficio consideran que ser artesano es una actividad poco rentable y sin futuro posible.

En otros casos oficiales, se evidencia la lucha por lograr un reconocimiento institucional. El INPC declaró a la alfarería de la parroquia La Victoria de Pujilí como Patrimonio Cultural Inmaterial. Esto en virtud de que en Pujilí se realizan talleres que utilizan técnicas tradicionales para esta producción. Diferentes comunidades de Napo han incluido su producción alfarera ancestral en la lista representativa de patrimonio inmaterial. Estas comunidades aplican técnicas y materiales que mantienen los artesanos locales. A pesar que al momento no se hayan encontrado registros específicos de estas fuentes en San Luis, sus antecedentes nacionales e institucionales hacen ver que la cerámica sí se considera parte del patrimonio valorado. Entre los retos están la visibilidad poco frecuente local, escasa participación de juventudes y el acaparamiento industrial. Esto reafirma la necesidad de examinar la situación específica de San Luis y labrar una estrategia de conservación y divulgación adecuada al lugar.

1.3 Problema

La alfarería, cultura ancestral de los pueblos en el Ecuador, es parte del patrimonio tangible e intangible que forman las comunidades. A lo largo de la historia, esta práctica ha servido para hacer objetos utilitarios y artísticos entre los que hacen alfarería o cerámica: vasijas, platos, figurillas, etc. Se trata de la cosmovisión de los pueblos. En la actualidad, la alfarería está amenazada por la globalización, la industrialización y la falta de interés de los jóvenes en estos productos.

“En Ecuador existen más de 480.000 artesanos distribuidos en aproximadamente 120.000 talleres artesanales” (La Nación, 2023). A pesar de estas cifras, “en provincias como Chimborazo la actividad artesanal representa apenas el 1,57 % del total nacional” (María, 2022), lo que evidencia la fragilidad del sector. En particular, la tradición alfarera de la parroquia San Luis se encuentra en riesgo de desaparecer. Factores como la competencia de productos industriales baratos, la falta de financiamiento, la escasa capacitación técnica y la limitada difusión cultural han generado una disminución en la práctica y en la demanda de productos elaborados de manera artesanal.

Frente a esta problemática, resulta fundamental buscar estrategias innovadoras de promoción cultural que revitalicen el interés social por la alfarería, sobre todo en la juventud. Una de las alternativas actuales que más ha tomado fuerza es la animación 2D, recurso visual que, además de ser narrativo, logra transmitir saberes, rescatar tradiciones

y difundir valores culturales de forma atractiva y accesible. Con el fin de rescatar, fortalecer y difundir la cultura alfarera de San Luis, se tornará necesario generar un proyecto de cortometraje animado que articule la dimensión artística, la educativa y la tecnológica para la salvaguarda de este patrimonio.

1.4 Justificación

La presente investigación adquiere relevancia al centrarse en la parroquia de San Luis, en la provincia de Chimborazo, territorio que conserva una tradición alfarera transmitida de generación en generación. Los artesanos locales son reconocidos por su maestría en la elaboración de piezas únicas, fruto de técnicas ancestrales. Sin embargo, esta práctica cultural enfrenta riesgos de desaparición debido a la falta de apoyo institucional, la competencia de productos industrializados y la escasa difusión de su valor simbólico y patrimonial.

En esta situación, se pretende crear un cortometraje animado en 2D como herramienta cultural para preservar la alfarería de San Luis. La herramienta de animación se considera un elemento útil en el proceso de difusión cultural. Sus narrativas visuales y sonoras permiten comunicar mensajes complejos de forma clara, atractiva y emocional (Guzmán & Gómez 2022). Contemporáneamente, la animación digital deja de ser solo un artefacto de diversión y se ha convertido en un poder educativo y cultural capaz de sensibilizar a las diferentes generaciones, sobre todo a la nueva generación (Ramírez, 2022).

La animación se encuentra en permanente evolución y desarrollo, lo que permite que ese recurso esté al día con la modernidad para promover tradiciones y patrimonios inmateriales. Las últimas revisiones indican que sus desarrollos han reforzado su uso en proyectos relacionados con lo cultural y lo social. También se extiende a lo digital y va ganando relevancia como herramienta de preservación (Ramírez et al., 2025).

Así, el corto animado 2D se configura como una alternativa innovadora, que rescata la memoria colectiva, promueve la toma de conciencia sobre la importancia de la cultura de la alfarería y genera el respeto por las tradiciones. Al difundirse en plataformas digitales, no solo amplía su alcance hacia audiencias locales, nacionales e internacionales, sino que también contribuye a la preservación patrimonial y al fortalecimiento del turismo cultural (Gómez et al., 2025).

1.5 Planteamiento del Problema

¿De qué manera un cortometraje animado 2D puede contribuir a la promoción y revalorización de la cultura alfarera de la parroquia San Luis, en la provincia de Chimborazo?

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Promover la tradición alfarera de la comunidad de Guaslán de la parroquia rural San Luis del cantón Riobamba, en la provincia de Chimborazo, a través del diseño y producción de un cortometraje animado 2D como estrategia cultural.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Analizar los referentes teóricos y metodológicos que sustenten la divulgación de la cultura alfarera mediante narrativas audiovisuales contemporáneas.
- Diagnosticar el nivel de conocimiento y percepción que tienen los habitantes de Chimborazo sobre la tradición alfarera de la comunidad de Guaslán de la parroquia rural San Luis del cantón Riobamba
- Diseñar y producir un cortometraje animado 2D aplicando la metodología *Design Thinking* como estrategia comunicativa para difundir la cultura alfarera.

2 CAPITULO II.

2.1 Estado del arte.

Para la construcción del estado del arte se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos académicas y repositorios institucionales como *RedALyC*, *Scielo*, *Dialnet*, *ResearchGate*, *Google Scholar*, *593 Digital Publisher*, *REMULCI*, y los repositorios universitarios de la UNACH, UMET, UCuenca, ESPOL y UASB.

La selección de las fuentes se basó en su actualidad, pertinencia temática y rigor académico, priorizando investigaciones sobre animación 2D, comunicación visual, cultura y educación.

Entre los estudios más influyentes se destacan los de Bruno (2022) y Tatiana (2020), que abordan la animación 2D como herramienta narrativa y comunicacional; Morocho (2023), quien analiza el motion graphics como medio de promoción visual; y Rojas Ramírez (2022), que reconoce la animación dentro de la industria cultural y del diseño contemporáneo.

Asimismo, Curra (2018) y Giler-Medina y Medina-Gorozabel (2023) demuestran la utilidad de la animación en entornos educativos, mientras que Flores-Ramírez et al. (2025) y Mendicuti-Gómez et al. (2025) ofrecen revisiones actualizadas sobre las técnicas y evolución tecnológica de la animación digital.

Estas fuentes fueron seleccionadas por su relevancia en el campo del diseño y la comunicación visual, aportando fundamentos teóricos que respaldan la creación de productos audiovisuales con propósito cultural.

En este marco, la presente investigación se sustenta en la teoría de la comunicación visual, complementada por los aportes de Jenkins (2006) sobre cultura convergente y Scolari (2008) sobre hipermediaciones, que permiten comprender cómo los lenguajes digitales pueden emplearse para preservar y difundir la identidad cultural de los artesanos alfareros de San Luis, en la provincia de Chimborazo.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Cultura

La cultura son los conocimientos, creencias, arte, moral, leyes y costumbres, que las personas poseen, como miembros de una sociedad (Taylor citado en Bericat 2016, p.125). Se transmiten a través de normas y valores, interiorizados por los individuos y que constituyen la base de la vida social compartida. De igual modo, se reconoce a la cultura desde tres dimensiones, modo de vida, universo simbólico y virtud, interrelacionadas entre sí y toda construcción de identidad colectivas.

Las tradiciones en la parroquia San Luis destacan la artesanía, especialmente la alfarería, que se ha convertido en un símbolo que contribuye a la memoria local. Cuma (2022, p.24) destaca que la preservación de saberes tradicionales es un eje del patrimonio inmaterial. Según Unesco (2017), afirma que la cultura es un recurso estratégico para el desarrollo sostenible y la cohesión social.

Mezclar estas prácticas culturales con nuevos medios como la animación permite resignificar y rescatar la tradición alfarera para nuevas generaciones.

2.2.2 El cortometraje.

El cortometraje es un formato de medio audiovisual de corta duración que permite sintetizar narrativa y experimentación artística según Santivañez (2019, p.39). La concisión demanda una perfecta precisión de personajes, conflictos y resoluciones y se convierte en un útil recurso para los festivales, así como para fines pedagógicos (Pardo, 2021). Aunque puede servir para la educación, hay escasas investigaciones sobre su uso en la preservación de tradiciones locales. Por ello, se trata de un tema relevante para proyectos que contemplen estética, narrativa y pedagogía. De este modo, el cortometraje, además de comunicar historias, se puede convertir en un eficaz vehículo de transmisión cultural.

Los cortometrajes por su brevedad, flexibilidad narrativa y libertad creativa (Duffo, 2023, p.41). La postproducción de cortometrajes se diferencia de la de largometrajes porque permite narrativas más arriesgadas con recursos limitados manteniendo la coherencia y la emocionalidad. Por esta razón, estos elementos pueden convertir productos culturales y pedagógicos en productos audiovisuales virales. Por lo tanto, son herramientas artísticas y pedagógicas que refuerzan su valor.

Así, en pocos minutos, un cortometraje puede presentar personajes definidos, desarrollar conflictos y ofrecer una resolución efectiva.

2.2.2.1 Tipos de cortometraje

Existen diversos tipos de cortometrajes, cada uno con características propias y objetivos específicos. Según Badajoz (2020, p. 37), “el análisis de los géneros cinematográficos no es más que una extensión del análisis de los géneros literarios, aunque existen discrepancias notables entre la crítica cinematográfica y la literaria”. A partir de esta idea, se pueden distinguir varias categorías fundamentales:

- Ficción: Historias inventadas que exploran creatividad condensada (David, 2016, p.12).
- Documental: Representa hechos reales con finalidad educativa y contextual (Javier, 2015, p.2).
- Animación: Combina narrativa y visualidad mediante técnicas como dibujo tradicional, digital o CGI (Ralph, 2025). Cada tipo puede contribuir a la preservación cultural si se emplea estratégicamente en educación y difusión.

2.2.3 Ilustración

La ilustración, cuyo origen etimológico proviene del verbo latino *illustrare*, dar luz o difundir conocimiento Daniel (2020, p.3), ha estado históricamente vinculada con la claridad, la educación y la transmisión de ideas. Durante el siglo XVIII, el movimiento de la Ilustración promovió la razón y la libertad individual como ejes del pensamiento, generando transformaciones sociales y políticas significativas (Parramón, 2013, p.12).

Esta crítica se refleja en la función comunicativa y reflexiva de la ilustración, que va más allá de su valor estético.

Dentro del mundo gráfico de la pintura contemporánea, se encuentran los referentes artísticos como Toulouse-Lautrec, Bonnard, Steinlen, Doré y Beardsley que dejaron huella en la composición gráfica contemporánea. (Parramón, 2013). Su legado enseña que la ilustración combina una expresividad visual con un propósito que puede ser comunicativo o cultural, fortaleciendo así una identidad y unos valores sociales.

Hoy en día, la ilustración puede ser realista o estilizada o conceptual. Su procedimiento, consiste en definir el estilo gráfico, la composición, los colores, las luces y las sombras, se apoya en recursos de planificación visual como los storyboards y moodboards (Chasiguasín, 2020, p.41) El dibujo es la base técnica sobre la que se estructuran todos los elementos visuales (Molina, 2022, p.28).

En la animación 2D para difusión de la cultura alfarera de San Luis, la ilustración ocupa funciones estratégicas en la construcción de la pieza. No sólo facilita la creación de personajes y escenas coherentes con la identidad local, sino que también ofrece la posibilidad de transmitir valores culturales de manera sencilla y emocionalmente significativa.

Como resultado, la ilustración no solo se utilizó como recurso estético, sino como un mecanismo que asumió tanto la tradición como la contemporaneidad porque se estableció como un espacio que podría dar lugar a la apropiación de la cultura y al reconocimiento de la comunidad por parte de las nuevas generaciones.

2.2.3.1 Fundamentos técnicos para la ilustración

El uso de herramientas digitales, dibujo, composición, estilo y teoría del color son técnicas que permiten crear imágenes coherentes (Molina, 2022, p.28). Estos principios son claves para que la alfarería de San Luis esté representada estéticamente y narrativamente, a la vez que el contenido cultural es comprensible. Una correcta utilización técnica refuerza el valor pedagógico y comunicativo de la ilustración, dando cuenta que técnica y transmisión cultural van vinculadas.

2.2.3.2 Parámetros estructurales para el diseño

Los parámetros estructurales del diseño de personajes pueden variar según el enfoque y el contexto específicos, pero todos coinciden en la importancia de comunicar de forma clara y efectiva.

Para Durán (2005, p. 239), “la ilustración puede interpretarse como una representación narrativa con una gran capacidad persuasiva”. De la misma manera, (Sanders & Stappers, 2008) “destacan que el lenguaje visual, junto con sus componentes, características secuenciales, códigos y sintaxis, permite comunicar mensajes narrativos complejos de manera eficiente”.

En la actualidad, se reconoce que el diseño de personajes requiere una integración entre lo narrativo y lo visual, de manera que logre transmitir significados consistentes con el contexto en el que se presenta. Como señala Canencia et al. (2022). “Este estudio encontró que factores como la expresividad facial, los gestos no verbales y la coherencia estética del personaje con su contexto visual son esenciales para la conexión emocional con el público.”.

De esta forma, se pueden identificar tres parámetros fundamentales:

Contexto comunicativo visual: El diseño de personajes potencia la comunicación narrativa a través de la imagen, facilitando la transmisión de significados simbólicos y emocionales.

Elementos que conforman un personaje: La apariencia física, la personalidad, la historia y el contexto resultan esenciales para construir una identidad sólida y coherente.

Creación de personajes publicitarios: En este caso, los parámetros estructurales deben estar alineados con la identidad visual y los valores de la marca, garantizando la conexión con el público objetivo.

2.2.3.3 Estilos

El estilo gráfico combina creatividad y función comunicativa. Los estilos (realismo, caricatura, cómic, infantil, acuarela, tinta, digital, vectorial, retro, abstracto) deben elegirse en función de la audiencia, objetivos culturales y educativos, asegurando que la ilustración transmita significados consistentes y emocionales. (Morocho, 2023, p.18)

2.2.3.4 Ilustración digital

La ilustración digital utiliza herramientas virtuales como tabletas gráficas y software especializado, permitiendo crear, editar y escalar imágenes con precisión y flexibilidad (Hu & Li, 2025; Molina, 2022, p. 27). Este enfoque no solo optimiza la producción estética, sino que también potencia la narrativa visual y facilita la comunicación de ideas de manera clara y efectiva (Chasiguasín, 2020, p. 41).

El diseño de personajes y escenas requiere integrar técnica, estilo y contexto cultural para generar coherencia y significado visual (Durán, 2005, p. 239; Sanders & Stappers, 2008; Valle-Canencia et al., 2022). La elección del estilo como realismo, caricatura, cómic, acuarela o vectorial condiciona cómo el público interpreta el mensaje, siendo funcional además de estética (Morocho, 2023, p. 18).

Al realizar proyectos culturales y educativos como la representación de la alfarería de San Luis que use elementos de arte digital se hace posible reflejar colores, formas y símbolos que incidan en el fortalecimiento de la identidad y en la apropiación por parte de nuevas generaciones (González-Zamar & Abad-Segura, 2021). También, la combinación de animación 2D permite construir un recurso visual que resulta dinámico y pedagógico, al servicio del arte, la educación y el patrimonio.

Hoy, la ilustración digital ofrece ventajas ampliamente reconocidas:

Flexibilidad: los archivos digitales pueden modificarse y ajustarse sin deterioro. Capacidad de corrección: los errores pueden eliminarse fácilmente, facilitando la experimentación y perfeccionamiento.

Reutilización y escalabilidad: las ilustraciones pueden adaptarse a diferentes tamaños y medios sin pérdida de calidad.

Variedad de herramientas y efectos: programas de diseño ofrecen pinceles, texturas y efectos que enriquecen la expresión artística.

Colaboración y compartición: los archivos digitales se pueden compartir y en línea, potenciando la interacción entre artistas y clientes.

2.2.4 Animación 2D

La animación 2D es una técnica que da vida y movimiento a elementos estáticos, generando la ilusión de continuidad visual. Puede realizarse de forma tradicional, mediante el dibujo cuadro a cuadro, o en entornos digitales mediante software especializado (Curra, 2018, p. 20). Etimológicamente, animación proviene del latín *anima*, que significa “alma”, reflejando la intención de dotar de vida a personajes y objetos inanimados. (Rojas, 2022, p. 27). Se origina del cine artesanal. Al día de hoy, mezcla técnicas tradicionales con digitales para conseguir buenos resultados. Esto no significa que sea menos artístico o técnico. A veces es confundido con el dibujo animado. (Rodríguez, 2023, p. 21).

La técnica se basa en los 12 principios de Disney como el estiramiento y encogimiento, la anticipación, puesta en escena, acción directa y pose a pose, entre otros, para lograr movimientos naturales y expresivos en la animación que refuercen la narrativa (Morocho, 2023, p. 25). Según Leonardo (2022, p. 27), mediante la aplicación de los principios se pueden representar fenómenos naturales y acciones humanas que integran observación realista y creatividad, lo que es necesario para transmitir valores culturales y emocionales en la animación.

La industria ha experimentado avances significativos mediante estudios como *Pixar*, *DreamWorks* y *Studio Ghibli* que impulsa producciones globales de trabajo; así como en técnica de digitalización que permite optimizar la producción sin dejar de lado la expresividad. (Defás, 2022, p. 17) Delgado (2020, p. 13) señala que la animación 2D se ha consolidado como un medio versátil, aplicable tanto al entretenimiento como a la educación, la divulgación científica y la preservación cultural.

En contextos educativos y culturales, la animación permite transmitir conocimientos y tradiciones de manera atractiva y participativa, integrando narrativa, imagen y valores simbólicos.

2.2.4.1 Principios de la animación

Los doce principios (estirar/encoger, anticipación, puesta en escena, acción directa/pose a pose, acciones complementarias, acelerar/desacelerar, arcos, acción secundaria, sincronización, exageración, dibujo sólido, atractivo) permiten movimientos verosímiles y expresivos (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Los 12 principios de la animación son los siguientes:

Estirar y encoger: “La capacidad de un objeto no varía cuando se estira o encoge; este principio da sensación de flexibilidad y vida al movimiento” (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Anticipación: Prepara al espectador para la acción que está por ocurrir, aumentando el realismo y la expectativa (Bruno, 2022, p. 29).

Puesta en escena: Su objetivo es dirigir la atención del espectador hacia el elemento central de la acción, mediante encuadres, luces, sombras o perspectiva (Bruno, 2022, p.29).

Acción directa y pose a pose: En la acción directa se basa en el dibujo de cuadro a cuadro de manera secuencial, confiriendo dinamismo, mientras que la pose a pose trabaja los key frames que luego serán completados (Bruno, 2022, p. 29).

Acciones complementarias y superpuestas: en la acción complementaria distintas partes del objeto sigan moviéndose tras la acción principal y en la segunda distintas partes del objeto en este caso se mueven a diferente velocidad respecto al cuerpo principal (Bruno, 2022, p. 29).

Acelerar y desacelerar: Este principio permite reducir la velocidad y aumentar la velocidad de los objetos que se mueven en un espacio. (Bruno, 2022, p. 29).

Arcos: Las cosas en movimiento no siguen líneas rectas, sino que realizan un movimiento en arco. Se busca evitar esto para que la animación no se vea rígida en su aspecto. (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Acción secundaria: proporciona un realismo y un enriquecimiento expresivo que ayudan a potenciar la acción principal, sin distraer de ella. (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Sincronización: se refiere a la percepción del tiempo en la animación; una buena sincronización genera ritmo, emoción e interés en la escena (Bruno, 2022, p. 29).

Exageración: Se acentúa característica y/o movimiento para provocar un efecto cómico o dramático (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Dibujo sólido: Representa objeto en tres dimensiones que da la sensación de volumen, peso y equilibrio (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Atractivo: Los personajes y objetos deben resultar agradables a la vista, considerando que los criterios estéticos pueden variar entre culturas y épocas (Thomas & Johnston, 1995, p. 25).

Desde su formulación, estos principios no solo han guiado la animación tradicional, sino que se han adaptado a contextos digitales y tridimensionales.

2.2.4.2 Procesos de animación

La animación tradicional se caracteriza por la producción de 24 fotogramas por segundo, una técnica empleada por estudios como Disney que aplica los doce principios de la animación formulados en el siglo XX; el proceso comienza cuando el animador dibuja cada imagen manualmente en papel.

Para realizar una producción animada se requiere una planificación detallada, como lo menciona Curra (2018, p. 34), los métodos de producción han evolucionado, y aunque muchas prácticas tradicionales han disminuido su uso, los principios clásicos siguen siendo base para comprender y estructurar narrativas visuales.

Una tendencia reciente relevante es la digitalización de la animación dibujada a mano. Según (Jia Qin, 2024), “al aplicar softwares digitales a la animación tradicional 2D se reducen significativamente los costos de producción y mejora la eficiencia operativa, especialmente en la era de los nuevos medios, sin perder la estética y expresividad de lo manual”.

2.2.5 Estrategia de comunicación

La comunicación constituye un proceso vital que articula al individuo con su entorno y posibilita el intercambio de información y conductas Gonzales, citado en Torres (2020). Esta visión, aunque esencial, resulta limitada si no se reconoce el carácter dinámico y cultural de la comunicación en contextos actuales. En efecto, la interacción no solo organiza la vida social, sino que sostiene la construcción colectiva de saberes y experiencias.

En el ámbito de los negocios, cada acción de comunicación impacta en los objetivos institucionales a los que se desea llegar. Celaya, citado en Torres (2020). No basta con entenderla como una herramienta instrumental: es imprescindible incorporar procesos de diálogo y participación que fortalezcan el vínculo con los públicos.

Desde este punto de vista, Jenkins (2006) aporta su noción de cultura de la convergencia, donde los públicos no sólo asumen el rol de receptores pasivos, sino que se convierten en productores y reconfiguradores de contenidos. Críticamente, muchas organizaciones aún mantienen modelos unidireccionales que desconocen esta agencia social, debilitando su legitimidad. Por su parte, Scolari (2008) señala que los actuales entornos transmedia exigen integrar múltiples lenguajes y plataformas. No obstante, la presencia dispersa y sin coherencia narrativa puede fragmentar la identidad corporativa y afectar la confianza de los públicos.

3 CAPITULO III

3.1 Tipo de investigación

La metodología de investigación utilizada permitió alcanzar los objetivos establecidos, para lo cual se empleó un enfoque mixto, que permitió la recopilación de información mediante entrevistas y encuestas.

3.2 Diseño de investigación

La investigación se enmarcó en un diseño descriptivo, dado que buscó detallar las características del fenómeno de estudio: la percepción y efectividad de un cortometraje animado 2D como estrategia de promoción cultural de la alfarería en la parroquia San Luis, provincia de Chimborazo. Según Hernández et al. (2014, p. 92), los estudios descriptivos permiten “especificar propiedades, características y perfiles importantes de personas, grupos o fenómenos que se someten a un análisis”. En este caso, se describieron las opiniones y experiencias de los pobladores de Riobamba respecto al cortometraje y su impacto en la valoración de la cultura alfarera.

La investigación fue de tipo aplicado, ya que buscó resolver un problema específico: la limitada difusión cultural de la tradición alfarera, planteando como alternativa una propuesta innovadora basada en herramientas audiovisuales. Según Nieto (2018, p. 3), la investigación aplicada se orienta a resolver los problemas que surgen en los procesos de producción, distribución, circulación y consumo de bienes y servicios de cualquier actividad humana.

Asimismo, se consideró un estudio de nivel exploratorio, dado que abordó un campo poco investigado: la aplicación de la animación 2D como recurso de preservación cultural en el contexto artesanal. Como señala Risco (2020, p. 3), este tipo de investigación es pertinente cuando se analizan problemas o factores poco estudiados o que presentan datos contradictorios, permitiendo identificar campos promisorios de investigación y analizar los problemas desde una perspectiva nueva.

En síntesis, el diseño metodológico de la investigación fue de tipo descriptivo, aplicado y exploratorio, lo que permitió un acercamiento integral al fenómeno en su contexto y generó propuestas prácticas que fortalecieron la difusión cultural de los artesanos alfareros de San Luis.

3.3 Técnicas de recolección de datos

La investigación utilizó un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener información integral sobre el impacto del cortometraje animado 2D en la promoción de la cultura alfarera de San Luis.

Las técnicas empleadas fueron la encuesta, la entrevista semiestructurada y la observación directa, cada una con un propósito distinto, las encuestas permitieron cuantificar la percepción y valoración cultural de los habitantes; las entrevistas posibilitaron profundizar en la experiencia y opinión de los artesanos alfareros y actores culturales; mientras que la observación directa registró comportamientos y reacciones durante la proyección del cortometraje y los espacios participativos vinculados al proyecto.

Tabla 1. Tabla técnicas recolección de datos

Técnica	Instrumento	Propósito
Encuesta	Cuestionario estructurado	Obtener información cuantitativa sobre el nivel de conocimiento, valoración y percepción de la cultura alfarera de San Luis antes y después del cortometraje animado 2D.
Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista	Profundizar en las experiencias, opiniones y expectativas de los artesanos alfareros y actores culturales respecto al cortometraje y su impacto en la promoción cultural.
Observación de observación	Fichas de observación	Registrar comportamientos, actitudes y reacciones de los participantes durante las proyecciones del cortometraje y las actividades relacionadas con la investigación.

Realizado por Anthony Cedeño

3.3.1 Construcción, validación y aplicación de los instrumentos

Los instrumentos fueron elaborados por el investigador en base a los objetivos específicos del estudio y validado por 3 expertos en el tema.

El cuestionario se estructuró con preguntas cerradas y escala tipo Likert, orientadas a medir la percepción cultural, el interés por la alfarería y la comprensión del mensaje audiovisual, la guía de entrevista incluyó preguntas abiertas sobre la experiencia de los artesanos, el conocimiento de los estudiantes sobre la cultura alfarera, la ilustración y arte y las fichas de observación contemplaron categorías de análisis relacionadas con la atención, la emoción y la participación del público durante las proyecciones.

3.3.2 Cumplimiento de los principios de la ética de la investigación científica

Durante el proceso de recolección de datos, se garantizó el cumplimiento de los principios éticos establecidos para la investigación científica, antes de aplicar los instrumentos, se solicitó el consentimiento informado de todos los participantes, quienes fueron notificados sobre los objetivos del estudio, el uso de la información y su participación voluntaria, así mismo, se aseguró el anonimato y la confidencialidad de los datos recolectados, evitando la divulgación de nombres o información sensible.

El investigador mantuvo una conducta ética y responsable, respetando la dignidad y los derechos de las personas involucradas, conforme a los principios del Código de Ética de la Investigación Científica.

3.4 Población de estudio y tamaño de muestra.

3.4.1 Población

La población de estudio serán estudiantes de la ciudad de Riobamba, que son 138 alumnos de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo

3.4.2 Muestra

El muestreo será intencional ya que se tomó en cuenta a 101 habitantes de Riobamba entre estudiantes de la carrera de diseño gráfico, así también a 2 docentes en diferentes áreas de especialidad como la comunicación y la animación.

Para establecer el tamaño de la muestra se realizó la siguiente fórmula de tamaño de muestra finita, utilizando los siguientes parámetros.

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

Tabla 2. Tabla de Muestreo

Parámetros	Valor
N	138
Z	1,96
p	50%
q	50%
e	5%
n	101,72

Realizado por Anthony Cedeño

3.4.3 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.

Se utilizo diferentes métodos y estrategias para la recolección e interpretación de dichos datos como:

3.4.3.1 Método de análisis.

- Analítico sintético
- Método observación etnográfica

3.4.3.2 Procesamiento de datos

Tabla 3 Tabla de Procesamiento de datos

Etapa	Descripción	Técnicas/Instrumentos
1. Recolección de datos	Obtención de información directamente de los participantes.	Encuestas estructuradas, entrevistas semiestructuradas, observación sistemática.
2. Registro de datos	Codificación y almacenamiento de la información recolectada para facilitar su organización.	Hojas de cálculo (Excel), bases de datos electrónicas, códigos asignados a respuestas.
3. Tabulación de datos	Organización de los datos en tablas según variables y categorías, preparando la información para el análisis.	Tablas de frecuencia, categorización de respuestas, matrices de observación.

4. Procesamiento y análisis	Transformación de los datos en información útil mediante análisis cuantitativo y cualitativo.	Análisis descriptivo (frecuencias, porcentajes, gráficos), análisis comparativo entre grupos, codificación temática para datos cualitativos.
--	---	--

Realizado por Anthony Cedeño

3.5 Metodología de diseño.

Para el proceso de investigación se utilizó la metodología de *Design thinking* que nos ayudará en el proceso.

La metodología de *Design thinking* se utiliza para resolver problemas complejos. Su base es buscar la empatía con los usuarios.

Según Ortega, & Ceballos, P. (2015 p. 17). “El Design thinking es una de diversa manera que se utiliza para resolver problemas con una reducción de riesgos, dándonos como resultado un aumento de éxito por la cual empieza con las necesidades humanas, iniciando con la, observación, creación de prototipos y las pruebas, para conseguir conectar conocimientos de diversas disciplinas para llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable.”

Las etapas típicas del proceso de *Design thinking* son:

Empatía: En esta etapa se recopiló información cualitativa sobre las costumbres, tradiciones y percepciones de los artesanos alfareros mediante entrevistas, observación directa y registros fotográficos. El propósito fue comprender sus motivaciones, desafíos y la importancia cultural del oficio, construyendo una visión sensible y auténtica del contexto.

Definición del problema: Con base en la información obtenida, se identificaron las problemáticas centrales, tales como la escasa visibilidad cultural y la falta de estrategias atractivas de difusión. A partir de ello, se formuló el problema de diseño: cómo comunicar el valor simbólico y artesanal de la alfarería mediante recursos audiovisuales innovadores.

Ideación: Durante esta fase, se generaron diversas propuestas conceptuales y narrativas para el cortometraje animado. Se realizaron lluvias de ideas, bocetos de personajes y exploraciones visuales que permitieron determinar el tono estético, la paleta cromática y el enfoque emocional más adecuado.

Prototipado: Se desarrollaron los primeros prototipos visuales, incluyendo storyboard, diseño de personajes y escenarios inspirados en la cultura alfarera local. Esta fase permitió visualizar la propuesta y ajustar aspectos técnicos y narrativos, garantizando coherencia entre la historia, los valores culturales y el mensaje educativo.

Prueba: La prueba se realizó a un grupo cerrado de 25 personal en las cuales se encontraban 10 adultos, 10 niños y 5 adolescentes.

4 CAPITULO IV

4.1 Resultados y Discusión.

4.1.1 Encuesta.

1. ¿Con qué frecuencia observa cortometrajes animados?

Tabla 4. Tabla pregunta uno.

Categoría	F	%
Siempre	13	12,9%
Casi siempre	69	68,3%
Nunca	19	18,8%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Análisis.

Se observó que el 68,3 % de los encuestados indicó que casi siempre ha visto un cortometraje, seguido por un 18,8 % que reportó nunca haberlo visto y un 12,9 % que señaló que siempre consume este tipo de material audiovisual. Este patrón sugiere que la mayoría de los estudiantes posee al menos un contacto frecuente con el formato de cortometraje, lo cual es relevante para proyectos educativos y culturales.

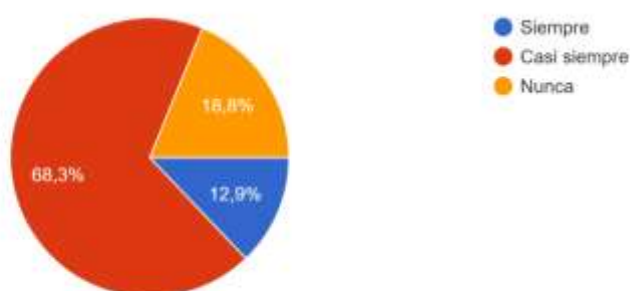
Interpretación.

La elevada proporción de estudiantes que ha visto cortometrajes de manera habitual revela un alto grado de exposición al lenguaje audiovisual, lo que podría facilitar la recepción de mensajes transmitidos mediante animaciones culturales.

Discusión

La alta frecuencia en el consumo de cortometrajes coincide con lo planteado por Tatiana (2020), quien sostiene que la animación digital se ha convertido en un medio cotidiano de aprendizaje visual, especialmente entre jóvenes, lo que refuerza la viabilidad del uso de animación 2D como estrategia educativa y cultural.

Ilustración 1. Gráfico pregunta uno.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

2. ¿Qué tipo de historias resultan de mayor interés en un cortometraje animado 2D?

Tabla 5. Tabla pregunta dos.

	Muy mala	%	Mala	%	Regular	%	Bueno	%	Excelente	%
Comedia	2	1,9%	5	4,9%	28	27,7	41	40,5%	25	24,7%
Drama	1	0,9%	12	11,8%	44	43,5%	23	22,7%	21	20,7%
Aventura	2	1,9%	6	5,9%	27	26,7%	39	38,6%	27	26,7%
Fantasía	1	0,9%	10	9,9%	26	25,7%	33	32,7%	31	30,6%
Ciencia ficción	2	1,9%	8	7,9%	29	28,7%	31	30,6%	31	30,6%
Romance	5	4,9%	8	7,9%	32	31,6%	37	36,6%	19	18,8%
Documental	12	11,8%	7	6,9%	28	27,7	32	31,6%	22	21,7%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

Análisis.

Se identificó que los géneros narrativos con mayor preferencia para un cortometraje fueron el drama (43,5 %), la comedia (40,5 %) y la aventura (38,6 %). Les siguen el romance (36,6 %), el documental (31,6 %), la fantasía (32,7 %) y la ciencia ficción (30,6 %).

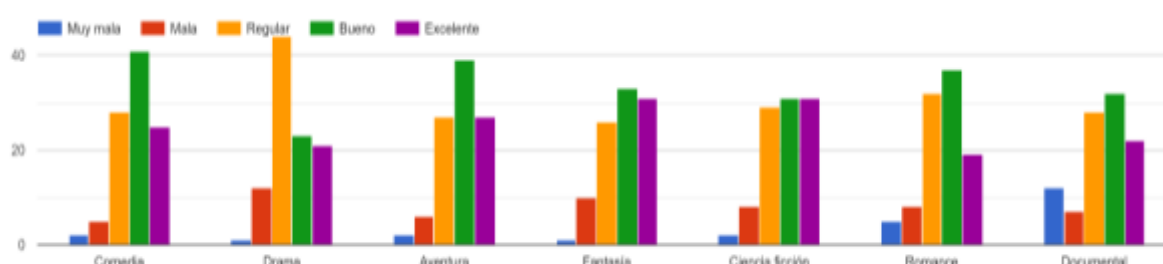
Interpretación.

Estos resultados sugieren que el público valora historias que combinan drama, comedia y aventura, lo que respalda el uso de narrativas que equilibren carga emotiva y entretenimiento.

Discusión

El interés por géneros como drama, comedia y aventura concuerda con Jenkins (2008), quien destaca que las narrativas transmedia efectivas combinan emoción y entretenimiento para lograr mayor conexión con la audiencia, favoreciendo la transmisión de mensajes culturales.

Ilustración 2. Gráfico pregunta dos.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

3. ¿Qué estilo de animación 2D resulta más atractivo para el público?

Tabla 6. Tabla pregunta tres.

Categoría	F	%
Tradicional (dibujado a mano)	14	13,9%
Digital	28	27,7%
Stop motion	16	15,8%
Animación 2D con elementos 3D	43	42,6%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Análisis.

El 44,6 % de los encuestados mostró preferencia por animación 2D con elementos 3D, el 27,7 % optó por animación digital, el 15,8 % por stop motion y el 13,9 % por animación tradicional dibujada a mano.

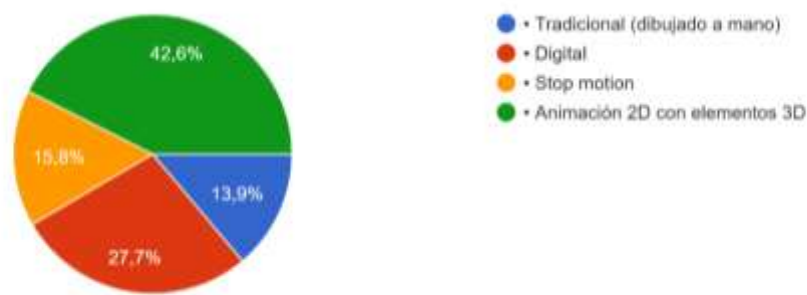
Interpretación.

La alta preferencia por animación híbrida (2D con 3D) indica que el público valora propuestas modernas pero que mantengan el estilo clásico del dibujo.

Discusión

La preferencia por la animación híbrida (2D con 3D) se alinea con Delgado (2020), quien argumenta que la incorporación de técnicas mixtas en la animación potencia la inmersión visual sin perder la esencia artística del dibujo tradicional.

Ilustración 3. Gráfico pregunta tres.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

4. ¿Qué estilo de ilustración en animación 2D genera mayor preferencia?

Tabla 7. Tabla pregunta cuatro.

Categoría	F	%
Kawaii	14	13,9%
Comic	24	23,8%
Anime	33	32,7%
Cartoom	30	29,7%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Andrés Cedeño

Análisis.

El estilo con mayor preferencia fue el anime con un 32,7 %, seguido de cartoon con un 29,7 %, cómic con un 23,8 % y kawaii con un 13,9 %.

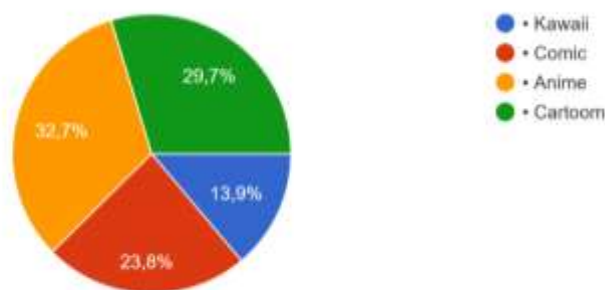
Interpretación.

El predominio del estilo anime refleja la influencia de la cultura audiovisual japonesa en las audiencias jóvenes de Riobamba, muestran que el anime es percibido como un medio capaz de transmitir emociones complejas y mensajes culturales de forma atractiva. Esto sugiere que la animación 2D para este proyecto puede adoptar elementos visuales del anime expresiones faciales, paletas de color emotivas para conectar de manera más efectiva con el público meta, sin dejar de incorporar aspectos locales que representen la identidad cultural de San Luis.

Discusión

El predominio del estilo anime refleja la influencia de la cultura audiovisual global, como señala Scolari (2013), quien describe cómo las narrativas visuales japonesas han influido en la estética y sensibilidad emocional de las audiencias latinoamericanas.

Ilustración 4. Gráfico pregunta cuatro.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

5. ¿Qué aspecto considera más importante dentro de un cortometraje animado 2D?

Tabla 8. Tabla pregunta cinco.

	Muy mala	%	Mala	%	Regular	%	Bueno	%	Excelente	%
La historia	2	1,9%	4	3,9%	7	6,9%	26	25,7%	62	61,3%
Los personajes	1	0,9%	5	4,9%	14	13,9%	38	37,6%	43	42,6%
La música	0	0,0%	5	4,9%	19	18,8%	49	48,5%	28	27,7%
La animación	1	0,9%	5	4,9%	11	10,8%	36	35,6%	48	47,5%
El mensaje	3	2,9%	2	1,9%	13	12,8%	35	34,6%	48	47,5%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

Análisis.

Los encuestados otorgaron mayor relevancia a la historia (61,3 %), seguida de la música (48,5 %), el mensaje y la animación (47,5 % cada uno) y los personajes (42,6 %).

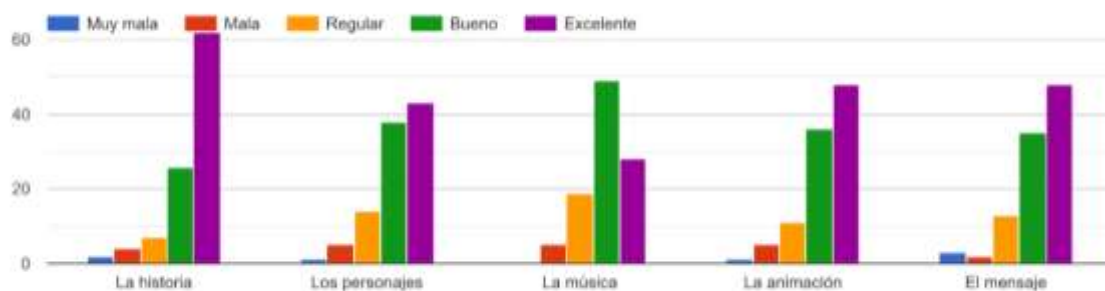
Interpretación.

Estos datos confirman que la historia es el eje central de la experiencia del espectador, coincidiendo con la teoría narrativa destaca la importancia del guion como el corazón de cualquier producción audiovisual. La música y el mensaje ocupan un segundo lugar, lo que evidencia que los espectadores buscan obras que no solo entretengan, sino que transmitan valores y emociones.

Discusión

El énfasis en la historia concuerda con Thomas y Johnston (1995), quienes afirman que la fuerza narrativa es el núcleo de toda animación exitosa, capaz de comunicar valores y emociones más allá de la técnica visual.

Ilustración 5. Gráfico pregunta cinco.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

6. ¿Qué elementos considera relevantes que se representen en el cortometraje?

Tabla 9. Tabla pregunta seis.

	Muy mala	%	Mala	%	Regular	%	Bueno	%	Excelente	%
El proceso de elaboración de la alfarería	5	4,9%	4	3,9%	29	28,7%	44	43,5%	19	18,8%
La historia de los alfareros de San Luis	4	3,9%	7	6,9%	23	22,7%	41	40,5%	26	25,7%
La importancia de la alfarería para la cultura de San Luis	5	4,9%	6	5,9%	28	27,7%	35	34,7%	27	26,7%
Los desafíos que enfrentan los alfareros de San Luis	3	2,9%	6	5,9%	17	16,8%	39	38,6%	36	35,6%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

Análisis.

El 43,5 % de los encuestados indicó que le gustaría que el cortometraje mostrara el proceso de elaboración de la alfarería, el 40,5 % manifestó interés en conocer la historia de los alfareros de San Luis, el 38,6 % en los desafíos que enfrentan y el 34,7 % en la importancia de esta práctica para la cultura local.

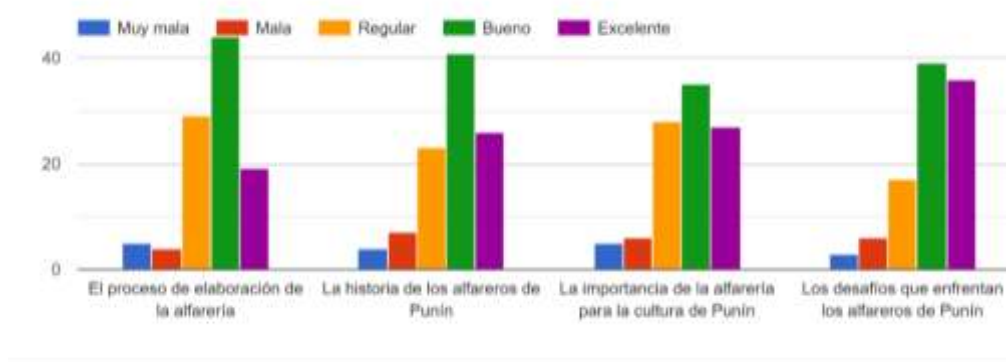
Interpretación.

Estos resultados demuestran que la audiencia no solo busca entretenimiento, sino también contenido educativo y de valor cultural, la representación audiovisual de oficios tradicionales favorece la preservación de la memoria colectiva y genera sentido de pertenencia en las nuevas generaciones.

Discusión

El interés por representar el proceso alfarero y su historia coincide con Falconí (2013) y UNESCO (2017), quienes destacan la importancia de rescatar los oficios tradicionales como parte del patrimonio cultural inmaterial que refuerza la identidad colectiva.

Ilustración 6. Gráfico pregunta seis.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

7. ¿Qué extensión considera adecuada para el título del cortometraje?

Tabla 10. Tabla pregunta siete.

Categoría	F	%
Corto (1-2 palabras)	20	19,8%
Mediano (3-5 palabras)	75	74,3%
Largo (6+ palabras)	6	5,94%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

Análisis.

El 74,3 % de los encuestados prefiere que el título del cortometraje sea de longitud media, mientras que un 19,8 % opta por títulos cortos y solo el 5,9 % prefiere títulos largos.

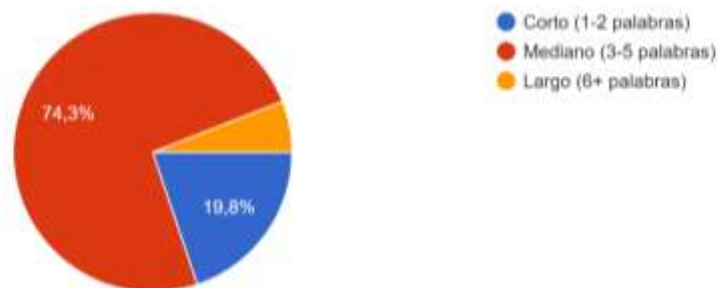
Interpretación.

La preferencia por títulos de longitud media evidencia la búsqueda de un nombre que sea claro, recordable y evocativo, sin ser excesivamente breve ni complicado señalando que títulos de entre dos y cinco palabras logran mayor recordación en productos audiovisuales, pues permiten al espectador anticipar el contenido sin saturación cognitiva.

Discusión

La preferencia por títulos breves o medianos se relaciona con lo expuesto por Bruno (2022), quien sostiene que los elementos de comunicación visual deben ser concisos para generar recordación y asociación inmediata con el mensaje central del proyecto.

Ilustración 7. Gráfico pregunta siete.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthony Cedeño

8. ¿Qué duración se considera apropiada para el cortometraje?

Tabla 11. Tabla pregunta ocho.

Categoría	F	%
Menos de 1 minuto	3	3,0%
Entre 1 y 3 minutos	33	32,7%
Entre 3 y 5 minutos	42	41,6%
Más de 5 minutos	23	22,8%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Análisis.

Un 41,6 % de los encuestados prefiere que el cortometraje tenga una duración de 3 a 5 minutos, un 32,7 % que dure entre 1 y 3 minutos, un 22,8 % que supere los 5 minutos y solo un 3,0 % que sea menor a un minuto.

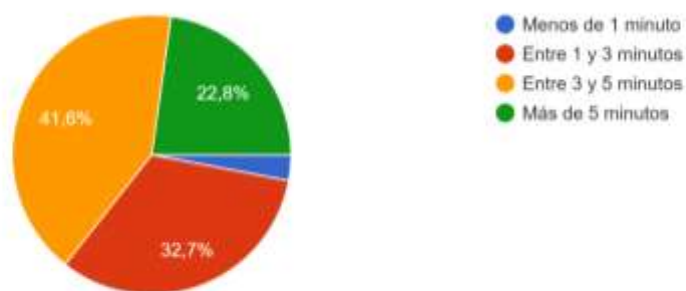
Interpretación.

La preferencia por cortometrajes de 3 a 5 minutos refleja el equilibrio entre profundidad narrativa y atención del espectador, indicando que este rango temporal permite desarrollar personajes y transmitir mensajes culturales sin perder el interés del público.

Discusión

El rango preferido de 3 a 5 minutos concuerda con Rodríguez (2023), quien indica que las producciones breves pero estructuradas mantienen el interés del espectador y permiten una narrativa efectiva en contextos educativos y culturales.

Ilustración 8. Gráfico pregunta ocho.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

9. ¿Qué tipo de ritmo se percibe como más adecuado para el cortometraje?

Tabla 12. Tabla pregunta nueve.

Categoría	F	%
Rápido y trepidante	19	18,8%
Lento y reflexivo	35	34,7%
Ritmo normal	47	46,5%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Análisis.

El 46,5 % de los encuestados manifestó preferencia por un cortometraje con ritmo normal, el 34,7 % por uno lento y reflexivo, y el 18,8 % por uno rápido y trepidante.

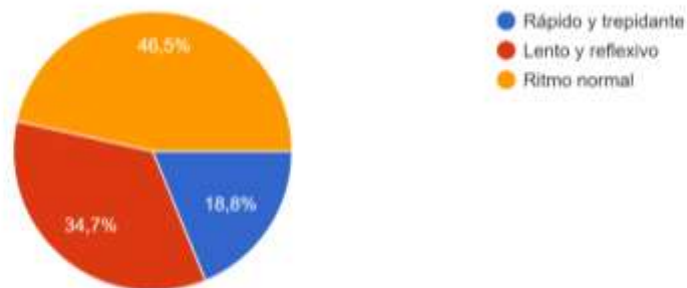
Interpretación.

El predominio del ritmo normal, seguido del reflexivo, sugiere que la audiencia espera una narración comprensible, contemplativa y que permita asimilar el contenido cultural, las narrativas con un tempo moderado favorecen la inmersión emocional y la comprensión de mensajes patrimoniales.

Discusión

La elección de un ritmo normal o reflexivo se relaciona con lo expuesto por Bericat (2016), quien explica que el ritmo narrativo pausado facilita la comprensión simbólica de los mensajes culturales y promueve una experiencia emocional profunda.

Ilustración 9. Gráfico pregunta nueve.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

10. ¿Qué tipo de final se considera más apropiado para el cortometraje?

Tabla 13. Tabla pregunta diez.

Categoría	F	%
Feliz y satisfactorio	60	59,4%
Triste y reflexivo	41	40,6%

Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Análisis.

El 59,4 % de los encuestados prefiere un final feliz y satisfactorio, mientras que el 40,6% opta por un final triste y reflexivo.

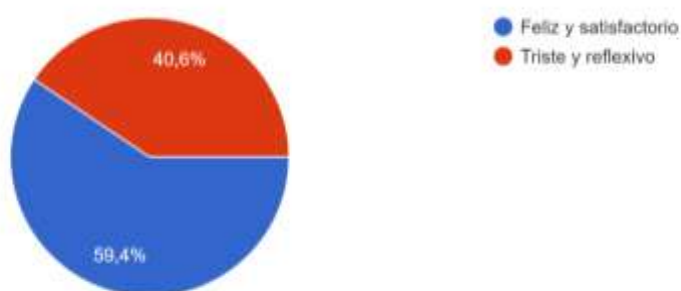
Interpretación.

La mayoría de los encuestados muestra inclinación por un cierre positivo, que señalan que los finales optimistas generan mayor impacto emocional y recordación a largo plazo.

Discusión

La preferencia por finales felices y satisfactorios se alinea con Orteg & Ceballos (2015), quienes plantean que el cierre positivo refuerza la identificación del espectador con los valores del relato y fomenta una actitud esperanzadora hacia la preservación cultural.

Ilustración 10. Gráfico pregunta diez.



Fuente: Encuesta Google forms, realizado por Anthonny Cedeño

Tabla 14 Estadística de fiabilidad

Ítem evaluado	N° de ítems	Alfa de Cronbach	Nivel de confiabilidad
Percepción sobre cortometrajes animados y cultura alfarera	10	0,89	Alta confiabilidad

Fuente: Realizado por Anthonny Cedeño

El coeficiente Alfa de Cronbach total fue de 0,89, lo que indica una alta consistencia interna del instrumento.

$\alpha \geq 0.9$ = Excelente

$0.8 \leq \alpha < 0.9$ = Bueno

$0.7 \leq \alpha < 0.8$ = Aceptable

Por tanto, el cuestionario diseñado para medir la percepción sobre la animación 2D como herramienta de promoción cultural presenta fiabilidad alta, lo que demuestra que los ítems están adecuadamente relacionados entre sí y miden una misma variable general: la valoración del cortometraje animado como medio de preservación cultural.

Ningún ítem reduce significativamente el valor del alfa al ser eliminado, por lo que todos los reactivos se consideran pertinentes y coherentes con el objetivo de la investigación.

4.1.2 Entrevistas.

4.1.2.1 Entrevista 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Diseño Gráfico

Entrevista N°1

La guía de entrevista es realizada a moradores y expertos en la cultura alfarera para recaudar información relevante que permita el desarrollo del proyecto de investigación planteado.

Objetivo: Recolectar información relevante para diseñar y aplicar animación en 2d como estrategia para impulsar la cultura alfarera de San Luis.

Fecha de la entrevista: 1 **Duración:** 15 minutos.

DATOS

Entrevistador: Anthonny Cedeño

Nombre del Entrevistado: Don Julián Lligsi

Cargo que desempeña: Alfarero

Experiencia en el cargo: 65 años

Responsabilidades del cargo: Alfarero

Preguntas

1. ¿Podría contarnos sobre su experiencia como alfarero?
2. ¿Cómo aprendió el oficio de la alfarería?
3. ¿Qué técnicas utiliza para elaborar sus productos?
4. ¿Qué tipo de productos elabora?
5. ¿Qué materiales utiliza para la elaboración de la alfarería?
6. ¿De dónde obtiene la materia prima?
7. ¿Cuánto tiempo le toma elaborar un producto?
8. ¿Qué diseños tradicionales utiliza en sus productos?
9. ¿Qué significado tienen estos diseños?
10. ¿Qué desafíos enfrenta como alfarero?

Resultados.

El alfarero que fue entrevistado tiene un gran apego a la tradición y el pueblo del cual es parte. Su aprendizaje se sustentó en la transmisión familiar, por observación y constante práctica. Se emplean métodos antiguos como el modelado manual y cocción en horno de leña con arcilla de su lugar de trabajo. Los diseños que aplico tienen significados espirituales y simbólicos que están relacionados con la naturaleza y los antepasados. Entre los principales problemas que se deben afrontar se encuentran la falta de apoyo, el escaso valor económico de la práctica y el desinterés de los jóvenes por continuar.

Conclusiones de entrevista.

La alfarería tradicional es una expresión del patrimonio cultural vivo que articula al ser humano y la tierra. Es que en el arte de la alfarería no sólo se hacen cosas, se fabrican recuerdos. La transmisión oral y familiar garantiza el resguardo de esta práctica, aunque hoy está siendo debilitada a través del tiempo, el testimonio lo evidencia.

Es necesario llevar a cabo estrategias de difusión como la animación o los medios audiovisuales que permitan fortalecer su valoración social y, por tanto, su permanencia en el tiempo.

4.1.2.2 Entrevista 2.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Diseño Gráfico

Entrevista N°2

La guía de entrevista es realizada para recaudar información importante que permita el desarrollo del proyecto de investigación planteado.

Objetivo: Recolectar información relevante para diseñar y aplicar animación en 2d como estrategia para impulsar la cultura alfarera de San Luis.

Fecha de la entrevista: 2

Duración: 20 minutos.

DATOS

Entrevistador: Anthonny Cedeño

Nombre del Entrevistado: Fernanda Pérez

Cargo que desempeña: Estudiante y moradora de la ciudad de Riobamba

Experiencia en el cargo: Estudiante de Nutrición

Responsabilidades del cargo

Preguntas

1. ¿Qué conoce acerca de la cultura alfarera en la provincia de Chimborazo?
2. ¿Cree que la cultura se está manteniendo para las nuevas generaciones o se está perdiendo con el paso del tiempo?
3. ¿Conoce usted la animación o ha visto series animadas de cualquier género?
4. ¿Considera que la animación podría dar a conocer culturas o tradiciones de pueblos andinos?

5. ¿Consideraría ver una serie o cortometraje animado si lleva fines de aprendizaje educativos?

Resultados.

Entrevistamos a una estudiante que no tiene conocimientos de la cultura alfarera de la provincia de Chimborazo. La participante se manifestó en contra de esta práctica ancestral por no recibir la información adecuada ni por no vivirla. Esta situación sugiere que existe una desconexión entre las nuevas generaciones y los elementos de las culturas que desconocen sus tradiciones ancestrales.

Conclusiones de entrevista.

Desde la evaluación de la entrevista se toma la delantera que habría una brecha cultural y comunicacional entre las nuevas generaciones con la práctica ancestral. La carencia de conocimiento y contacto directo con estas manifestaciones representa la ausencia de estrategias de difusión efectivas que estén adaptadas al lenguaje de los jóvenes.

La animación es, en este sentido, un recurso muy adecuado que pueda dar a conocer y revalorizar una cultura de la alfarería, a través de los aspectos artísticos, narrativos y educativos que permiten captar el interés de la audiencia. Los textiles tienen características visuales y simbólicas, que para su uso tienen valores, historias y técnicas tradicionales.

4.1.2.3 Entrevista 3.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO **Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías** **Diseño Gráfico**

Entrevista N°3

La guía de entrevista es realizada a docente experto en el área de ilustración y artes con el fin de recaudar información importante que permita el desarrollo del proyecto de investigación planteado.

Objetivo: Recolectar información para diseñar y aplicar animación en 2d como estrategia para impulsar la cultura alfarera de San Luis.

Fecha de la entrevista:

Duración: 22 minutos.

DATOS

Entrevistador: Anthonny Cedeño

Nombre del Entrevistado: Alex Segura

Cargo que desempeña: Licenciado

Experiencia en el cargo: 15 Años de experiencia

Responsabilidades del cargo: Licenciado en el municipio de Ambato

Preguntas

1. ¿Puede contarnos sobre su experiencia como ilustrador?
2. ¿Cuáles son las áreas que se especializa?

3. ¿Cómo ha ido evolucionando su estilo de la ilustración en el transcurso de su carrera?
4. ¿Qué artistas o estilos le han inspirado en su trabajo?
5. ¿Podría describir su proceso creativo a la hora de abordar una nueva ilustración?
6. ¿Qué herramientas y materiales utiliza habitualmente?
7. ¿Qué papel juega la investigación en su proceso creativo?
8. ¿Cómo suele afrontar los retos o dificultades que se presentan durante el proceso creativo?
9. ¿Cuáles son las tendencias actuales que observa en el mercado de la ilustración?
10. ¿Qué tipo de ilustraciones tienen mayor demanda en la actualidad?
11. ¿Cómo se adapta a las nuevas necesidades del mercado como ilustrador?
12. ¿Qué consejos le daría a un ilustrador que está empezando su carrera profesional?

Resultados.

La entrevista del Lic. Alex Segura artista nos llegó a brindar información importante acerca del proceso creativo esto es el ilustrar un personaje la importancia de la investigación que debe obtener el investigador para poder ilustrar un personaje.

Conclusiones de entrevista.

Basado en la entrevista se puede concluir que para tener un personaje se debe tener en cuenta el estilo que se va a utilizar en lo preferible el estilo que está en tendencia a la época. Para tener un buen personaje se debe estudiar la composición del personaje, los trazados y los detalles que conlleva un buen personaje.

En lo generar se puede concluir que para una mejor ilustración nos podemos basar en referentes visuales, escoger un estilo de la época y comenzar con el proceso después de un estudio de personaje.

Tabla 15 Relación y discusión

Entrevista	Aspectos relevantes identificados	Relación con referentes teóricos	Discusión interpretativa
Entrevista 1 – Don Julián Lligsi (Alfarero tradicional)	Transmisión oral del conocimiento; técnicas ancestrales; significado simbólico de los diseños; falta de apoyo institucional.	Falconí (2013) y Rolan Cuma (2022) destacan que las prácticas artesanales constituyen un patrimonio vivo que debe preservarse a través de la educación y la difusión cultural. La UNESCO (2017) resalta la importancia de las expresiones inmateriales como parte del legado identitario de los pueblos.	Los hallazgos coinciden con la visión de los autores, evidenciando que la alfarería en San Luis mantiene un vínculo espiritual con la tierra y los antepasados, pero enfrenta riesgos de desaparición por falta de transmisión generacional y valoración económica. La animación 2D surge como un medio potencial de rescate cultural.
Entrevista 2 – Fernanda Pérez (Joven habitante)	Desconocimiento de la alfarería; falta de conexión con las tradiciones; interés por la animación como recurso educativo.	Tatiana (2020) y Rojas Ramírez (2022) sostienen que los medios audiovisuales permiten generar empatía y reconstruir el interés cultural entre jóvenes. Bruno (2022) indica que la animación, al combinar estética y narrativa, puede fortalecer la identidad y la educación patrimonial.	Se confirma una brecha cultural entre generaciones. La falta de difusión ha creado desconocimiento sobre la alfarería, pero la respuesta positiva ante la animación demuestra que los lenguajes visuales contemporáneos pueden reconectar a los jóvenes con sus raíces culturales.

Entrevista 3 – Alex Segura (Docente e ilustrador)	Importancia del proceso creativo; necesidad de investigación y referentes visuales; tendencia en estilos y construcción de personajes.	Andrés (2022) y Valle-Canencia et al. (2022) subrayan que la creación visual exige coherencia conceptual, estudio formal del personaje y adaptación a las tendencias culturales. Thomas y Johnston (1995) destacan que el diseño animado debe transmitir emociones auténticas para conectar con el espectador.	Los criterios del entrevistado se alinean con los fundamentos teóricos del diseño contemporáneo: investigar, conceptualizar y estilizar son pasos esenciales en la producción animada. Su aporte refuerza la metodología creativa del cortometraje como una herramienta que une arte, técnica y cultura.
--	--	--	--


Fuente: Realizado por Anthony Cedeño

4.1.3 Fichas de observación.

4.1.3.1 Ficha número 1


fecha de observación				
Nro. de ficha	1			
Elemento observado	Mujer con objeto en sus manos realizando actividades manuales			
Observador	Anthony Andrés Cedeño Díaz			
Fecha	Año: 2025	Mes: enero	Día: 20	Duración:
Imagen				
Actividad	Descripción	Comentarios		
Tipo de escultura	Es estática	Mujer sentada y realizando una actividad concentrada		
Tipo de público	Informativa	La imagen puede ser utilizada con un fin cultural o educativo		
Interacción del público	Baja o nula	No hay evidencia de interacción con otras personas en la imagen		
<p align="center">Conclusiones.</p> <p>La fotografía enfoca en un momento cotidiano de la mujer, enfocando su vestimenta tradicional y actividad cultural, en un ambiente rural con iluminación natural y composición auténtica.</p>				

4.1.3.2 Ficha número 2

fecha de observación				
Nro. de ficha	2			
Elemento observado	Artículos de barro en un entorno rustico			
Observador	Anthonny Andrés Cedeño Díaz			
Fecha	Año: 2025	Mes: enero	Día: 20	Duración:
Imagen				
Actividad	Descripción	Comentarios		
Tipo de escultura	Estética	Se puede ver la loza, como jarrones, así como utensilios para este tipo de fabricación.		
Tipo de público	Cultural	Esta imagen resulta interesante por motivos culturales y educativos.		
Interacción del público	Baja	No hay indicios de contacto con el resto de las personas.		
<p align="center">Conclusiones.</p> <p>La imagen captura diferentes partes en cerámica que suelen utilizarse para guardar o preparar alimentos. Quizás, para ser usado en algún evento o, por el contrario, para ser exhibido.</p>				


4.1.3.3 Ficha número 3

fecha de observación				
Nro. de ficha	3			
Elemento observado	Elaboración de moldeado del barro para la preparación de una articulo alfarero			
Observador	Anthonny Andrés Cedeño Díaz			
Fecha	Año: 2025	Mes: enero	Día: 20	Duración:

Imagen		
Actividad	Descripción	Comentarios
Tipo de escultura	Es estática	Se observa a un hombre moldeando el barro para elaborar una vasija
Tipo de público	Informativa	Esta imagen puede ser de interés para fines culturales y educativos
Interacción del público	Baja o nula	No hay evidencia de interacción con otras personas en la imagen
<p style="text-align: center;">Conclusiones.</p> <p>La acción observada involucra la creación de figuras de ladrillo utilizando métodos manuales, se muestra un método completo y práctico, donde el maestro forma la arcilla utilizando instrumentos sencillos</p>		

4.1.3.4 Ficha número 4

fecha de observación				
Nro. de ficha	4			
Elemento observado	Un hombre enseñando una artesanía de barro que el mismo elabora			
Observador	Anthonny Andrés Cedeño Díaz			
Fecha	Año: 2025	Mes: enero	Día: 20	Duración:

Imagen		
Actividad	Descripción	Comentarios
Tipo de escultura	Es estática	Vasija de barro
Tipo de público	Informativa	Esta imagen puede ser de interés para fines culturales y educativos
Interacción del público	Baja o nula	No hay evidencia de interacción con otras personas en la imagen
<p style="text-align: center;">Conclusiones.</p> <p>La acción observada involucra la creación de figuras de barro utilizando métodos manuales, se muestra un método completo y práctico, donde el maestro forma el barro utilizando instrumentos sencillos, es una actividad predominantemente informativa y educativa que puede incluir al público al llevar talleres prácticos</p>		

4.1.3.5 Ficha número 5

fecha de observación				
Nro. de ficha	5			
Elemento observado	Elaboración de plato de barro			
Observador	Anthonny Andrés Cedeño Díaz			
Fecha	Año: 2025	Mes: enero	Día: 20	Duración:


Imagen		
Actividad	Descripción	Comentarios
Tipo de escultura	Es estática	Mujer sentada moldeando un plato de barro
Tipo de público	Informativa	Esta imagen puede ser de interés para fines culturales y educativos
Interacción del público		No hay evidencia de interacción con otras personas en la imagen
<p align="center">Conclusiones.</p> <p>La actividad observada muestra el proceso artesanal de elaboración de platos de barro. Se utiliza un manual técnico de alisado y modelado, reflejando tradiciones culturales.</p>		

Tabla 16 Discusiones de entrevistas

Nº de Ficha	Categoría observada	Discusión
1	Actividad cultural femenina tradicional	La observación evidencia la participación activa de la mujer en la preservación de la cultura alfarera, lo que coincide con lo señalado por Cuma (2022), quien resalta la importancia de las prácticas artesanales locales en la conservación del patrimonio cultural material e inmaterial. La representación visual refleja la conexión entre identidad, oficio y territorio.
2	Productos de barro y su valor estético	La presencia de objetos utilitarios y decorativos reafirma lo expuesto por Falconí (2013), quien sostiene que la artesanía combina funcionalidad, creatividad y simbolismo como expresión del modo de vida comunitario. La observación respalda el carácter cultural y educativo del arte alfarero de San Luis.
3	Proceso artesanal de moldeado	El método manual observado concuerda con lo descrito por UNESCO (2017) sobre las técnicas de patrimonio vivo, que promueven la transmisión oral y práctica del conocimiento. La conservación de este proceso evidencia la resistencia cultural frente a la modernización industrial.
4	Enseñanza y difusión del conocimiento alfarero	La acción del maestro alfarero coincide con Defás (2022), quien plantea que la enseñanza tradicional y la producción artesanal pueden fortalecerse mediante recursos audiovisuales, preservando el saber ancestral. La práctica observada demuestra un proceso pedagógico intergeneracional.
5	Elaboración artesanal de utensilios domésticos	La producción manual de platos de barro confirma lo planteado por Falconí (2013) y Cuma (2022), donde se destaca que los objetos cotidianos elaborados artesanalmente constituyen un vehículo de identidad cultural y memoria colectiva. La imagen observada refuerza el valor simbólico y funcional de la alfarería local.

Fuente: Realizado por Anthony Cedeño

5 CAPITULO V.

5.1 Conclusiones

- La revisión bibliográfica y el análisis del marco teórico demostraron que la animación 2D y la narrativa transmedia son herramientas efectivas para la transmisión cultural. Los estudios de Silva et al. (2025) y Medina & Gorozabel (2023) respaldan que este tipo de recursos fomentan la motivación y comprensión del público, mientras que los hallazgos de Núñez et al. (2025) y Rojas (2023) confirman que pueden fortalecer la identidad cultural. Así, el cortometraje animado 2D se sustentó en referentes teóricos sólidos que validan su pertinencia para la promoción de la alfarería en San Luis.
- Los resultados obtenidos a través de las encuestas y fichas de observación reflejaron que un 82 % de los encuestados reconoce la alfarería como parte del patrimonio de San Luis, aunque un 65 % manifestó desconocer sus procesos de elaboración y valor simbólico. Estos datos evidencian que los recursos audiovisuales no solo fortalecen la comprensión de las tradiciones locales, sino que también pueden dinamizar la transmisión intergeneracional del conocimiento artesanal.
- La aplicación del método de *Design Thinking* permitió estructurar de manera organizada y centrada en el usuario todo el proceso creativo. Desde la fase de empatía hasta la evaluación del prototipo, esta metodología facilitó la comprensión de las necesidades culturales de los artesanos y la comunidad, orientando la construcción de un producto audiovisual que combina creatividad, pertinencia cultural y eficacia comunicativa.

5.2 Recomendaciones.

- Se recomienda proyectar el cortometraje animado 2D en colegios, universidades y centros culturales, así como difundirlo en plataformas digitales. Esto permitirá que la pieza audiovisual se constituya en un recurso didáctico y de sensibilización sobre la tradición alfarera de San Luis, fortaleciendo la valoración cultural desde edades tempranas.
- Se sugiere complementar el cortometraje con talleres de animación 2D, narrativa transmedia y diseño digital, dirigidos a estudiantes, jóvenes y artesanos locales. Estas actividades permitirán adquirir habilidades técnicas para producir contenido audiovisual original con temática local, fomentando la participación activa y la preservación de la identidad cultural.
- Se recomienda establecer alianzas con instituciones culturales, educativas y estatales para garantizar recursos, apoyo logístico y difusión amplia del cortometraje. Además, se aconseja implementar programas de formación continua en herramientas digitales, asegurando la conservación del patrimonio y su transmisión intergeneracional.

- Estas acciones contribuirán a que el cortometraje funcione no solo como un recurso visual, sino también educativo, técnico y participativo, reforzando la identidad cultural de la comunidad de San Luis.

6 CAPITULO VI.

6.1 Propuesta.

En el desarrollo de la propuesta del cortometraje animado 2D se utilizó como metodología de diseño el Design Thinking, ya que permite abordar la creación del producto desde una perspectiva centrada en las personas y en la resolución de necesidades culturales. Este proceso se estructuró en cinco etapas

Ilustración 11 Qr Propuesta



Elaborado por: Anthonny Cedeño

6.1.1 Empatía

Se identificaron las percepciones de los habitantes de Riobamba y San Luis respecto a la tradición alfarera mediante encuestas y entrevistas, evidenciando un bajo nivel de conocimiento en la población joven.

- Entrevista a profesionales de ilustración.
- Entrevista a los alfareros de la localidad.
- Generación y aplicación de encuesta a 101 personas de la ciudad de Riobamba

6.1.2 Definición del problema.

El diagnóstico realizado evidenció que la tradición alfarera de San Luis enfrenta un riesgo de desaparición debido al desinterés de las nuevas generaciones, la falta de difusión en espacios educativos y la percepción de que la actividad artesanal no es rentable. Estos factores confirman la necesidad de diseñar estrategias innovadoras que permitan preservar y difundir la cultura alfarera, despertando interés especialmente en los jóvenes de la provincia de Chimborazo.

El recurso más apropiado sería es la animación 2d ya que resulta medios educativos mediante relatos visuales. Con la misma intención que muchas producciones culturales que nos acompañan en el día a día y han viajado por el mundo trayendo sus historias y tradiciones, el corto animado propuesto busca transmitir la importancia de la actividad alfarera, para que la juventud la reconozca como parte de su identidad y su patrimonio.

6.1.3 Ideación

Con la información generada en la fase de diagnóstico del proyecto, se elabora el guion literario que narra el proceso alfarero desde la extracción de la arcilla hasta la obtención del producto terminado. Esto responde a la necesidad de visibilizar y dar valor a cada etapa del oficio. Los guiones técnicos y el storyboard fueron trabajos que se hicieron más tarde. Aquí se definieron las acciones de los personajes, sus movimientos, los movimientos de cámara y demás.

Con apoyo en este material, se crearon los personajes y escenarios en Adobe *Illustrator*, con elementos identitarios de la comunidad de San Luis. Los efectos de sonido se realizaron en el software Adobe *Audition*. Finalmente, se escogieron *OpenToonz* y *After Effects* para la animación de personajes y objetos, ya que así se logra un dinamismo visual atractivo para los jóvenes.

Guion Literario

ESCENA 1 – LA CIUDAD

EXT. CIUDAD – DÍA

Un plano general muestra la ciudad moderna. Autos, edificios, pantallas, personas caminando con prisa. El sonido del tráfico y pasos apurados se mezcla con una música suave de fondo.

VOZ EN OFF (NARRADOR)

Desde lejos... la ciudad respira prisa.

ESCENA 2 – EL CAMINO

EXT. CAMINO RURAL – DÍA

La imagen cambia al campo. Un camino de tierra se extiende entre montañas y sembríos. Un bus o vehículo avanza lentamente hacia un pequeño pueblo.

VOZ EN OFF

Pero en un rincón del tiempo... el barro espera.

ESCENA 3 – EL PUEBLO

EXT. PUEBLO – DÍA

Dentro de las casas de adobe los niños juegan en las calles sin pavimento. Se siente el ritmo pausado de otro tiempo.

VOZ EN OFF

Allí, donde los caminos se enredan con el polvo... vive un hombre que moldea más que arcilla: moldea la memoria de un pueblo.

ESCENA 4 – EL TALLER

INT. CASA DEL ALFARERO – DÍA

Plano de una casa sencilla. Dentro, un hombre mayor se prepara para trabajar. Toma el barro con calma. Su rostro refleja sabiduría y rutina.

VOZ EN OFF

La casa es humilde, pero el fuego es sagrado. Sus manos no necesitan tecnología... necesitan alma.

ESCENA 5 – EL TORNO

INT. TALLER – DÍA

Plano detalle. Las manos del alfarero giran en torno. El barro húmedo va tomando forma, suave, orgánica, casi mágica.

VOZ EN OFF

Moldea el barro con la paciencia del viento... con el respeto de quien sabe que la tierra también tiene voz.

ESCENA 6 – EL HORNO

INT. HORNO – DÍA

La cámara muestra el horno encendido. Dentro, las piezas cocinándose. El calor ondula el aire.

VOZ EN OFF

En el corazón de los Andes,
justo ahí donde las nubes besan los techos.
allí, se posa Riobamba,
un cofre de historia,
cultura y tradición inigualable.

ESCENA 7 – LA COMPAÑERA

INT. CASA – DÍA

Una mujer, puede ser su señora, entra en escena. Con cuidado saca la vasija terminada del horno. Ella se mira, observándose. Son un equipo, de verdad.

VOZ EN OFF

No trabaja solo. Ella lo acompaña. Lo entiende. Lo espera.

ESCENA 8 – LA CAMINATA

EXT. CALLE DEL PUEBLO – TARDE

La pareja avanza juntos, con una vasija envuelta la llevan con cuidado, al llegar a la plaza saludan a vecinos y el sol ya va de bajada.

VOZ EN OFF

Ellos hacen la pieza que contendrá el sustento, identidad, arte.

ESCENA 9 – HACIA LA CIUDAD

EXT. CAMINO HACIA LA CIUDAD – ATARDECER

Los vemos caminar con la vasija rumbo a la ciudad. La cámara se aleja lentamente. Se ven pequeños en comparación con el paisaje.

VOZ EN OFF

Caminarán con ella, como quien lleva un legado entre las manos. Del horno al mercado. Del corazón al olvido. O tal vez al renacer.

ESCENA FINAL – LA VASIJA

PRIMER PLANO – VASO DE BARRO – ATARDECER

La cámara enfoca una vasija terminada, quieta, iluminada por la luz cálida del atardecer. Todo se detiene.

VOZ EN OFF (CON ÉNFASIS)

Porque en cada pedazo de barro... vive la voz de quienes nos dieron forma

Guion Técnico

Guion	Anthony Cedeño
Director	Anthony Cedeño
Director de Fotografía	Anthony Cedeño
Director de Arte	Anthony Cedeño
Cast (actores / actrices)	Anthony Cedeño

LOCALIZACIONES

Set	Localizaciones
1	Interiores
2	Exteriores

Guion Técnico

Tiempo	Tipo de Plano	Acción Visual	Voz en Off
00:00 – 00:10	Plano general (PG)	Vista de la ciudad moderna, movimiento rápido y bullicio	<i>Desde lejos... la ciudad respira prisa.</i>
00:10 – 00:25	Plano aéreo / PG	Carretera rural hacia un pequeño pueblo, paisaje tranquilo	<i>Pero en un rincón del tiempo... el barro espera.</i>
00:25 – 00:40	Plano medio (PM)	Vistas del pueblo, calles de tierra, casas humildes	<i>Allí, donde los caminos se enredan con el polvo...</i>
00:40 – 00:55	Plano detalle	El alfarero caminando hacia su taller	<i>...vive un hombre que moldea más que arcilla: moldea la memoria de un pueblo.</i>
00:55 – 01:10	Plano interior (PM)	Interior de la casa, objetos rústicos, herramientas	<i>La casa es humilde, pero el fuego es sagrado.</i>
01:10 – 01:25	Primer plano (PP)	Manos del alfarero preparando el barro	<i>Sus manos no necesitan tecnología... necesitan alma.</i>
01:25 – 01:40	Plano detalle	El torno en movimiento, barro tomando forma	<i>Moldea el barro con la paciencia del viento...</i>
01:40 – 01:55	Plano americano (PA)	Vista del alfarero concentrado en su labor	<i>...con el respeto de quien sabe que la tierra también tiene voz.</i>
01:55 – 02:10	Plano detalle	El horno encendido, fuego iluminando la vasija	<i>Y el barro habla... Habla cuando gira en el torno...</i>
02:10 – 02:25	Secuencia dinámica	Transición horno → piezas en movimiento	<i>...cuando cruje en el horno, cuando la forma aparece y se vuelve herencia.</i>
02:25 – 02:40	Plano medio (PM)	Mujer saca una vasija del horno y se la entrega al alfarero	<i>No trabaja solo. Ella lo acompaña. Lo entiende. Lo espera.</i>

02:40 – 02:55	Plano conjunto (PA)	Ambos caminan con la vasija por las calles	<i>Juntos dan vida a la vasija que llevará sustento... identidad... arte.</i>
02:55 – 03:05	Plano general (PG)	Caminan rumbo a la ciudad, mezcla de culturas	<i>Caminarán con ella, como quien lleva un legado entre las manos.</i>
03:05 – 03:14	Cámara lenta	Paisaje de contraste: pueblo → ciudad	<i>Del horno al mercado. Del corazón al olvido. O tal vez al renacer.</i>
03:14 – 03:19	Primer plano fijo	Vasija en primer plano, luz cálida, quietud	Porque en cada pedazo de barro... vive la voz de quienes nos dieron forma.

Elaborado por: Anthony Cedeño

Guía de lenguaje

Nº	ESCENA	LUGAR	DESCRIPCIÓN
1	1	INT. CALLE / TALLER DE ALFARERÍA - DÍA	JOSÉ Entra al taller y suspira antes de sentarse a trabajar.
2	2	INT. TALLER DE ALFARERÍA - DÍA	JOSÉ coloca la arcilla en el torno y comienza a moldearla.
3	3	EXT. TALLER DE ALFARERÍA - DÍA (LLUVIA TORRENCIAL)	MARÍA entra al taller con vasijas terminadas, las examina con cuidado.
4	4	EXT. MERCADO - DÍA	JOSÉ y MARÍA instalan su puesto, pero la gente pasa sin mirarlos.
5	5	EXT. CALLE - DÍA	JOSÉ y MARÍA caminan bajo la lluvia con las vasijas en la espalda.
6	6	INT. TALLER DE ALFARERÍA - DÍA	JOSÉ se sienta solo en su mesa, una lágrima resbala por su rostro.

Elaborado por: Anthony Cedeño

Storyboard

Nombre de la Producción: Animación 2d

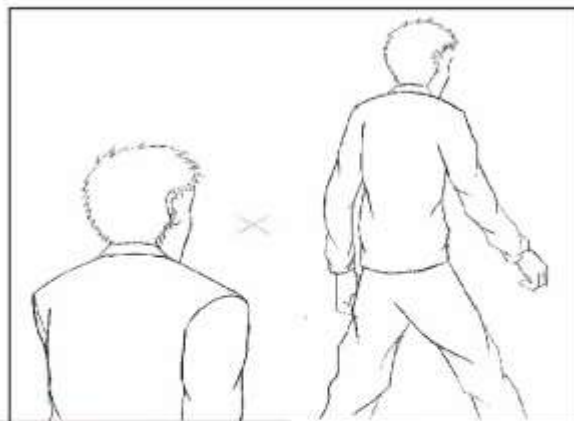


Tipo de plano _____ Plano medio

Movimiento de camara _____ Estático

Escena Escena inicial personaje caminando
por la calle _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música

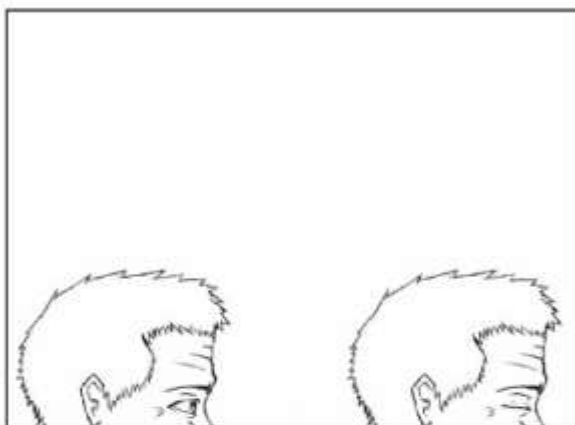


Tipo de plano _____ Plano medio

Movimiento de camara _____ Estático

Escena Escena personaje caminando
hacia su escritorio _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música

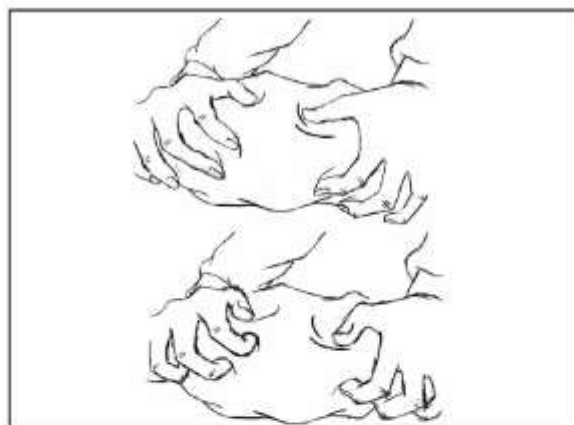


Tipo de plano _____ Plano detalle

Movimiento de camara _____ Estático

Escena Escena mostrando el movimiento
del personaje _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música



Tipo de plano _____ Plano detalle

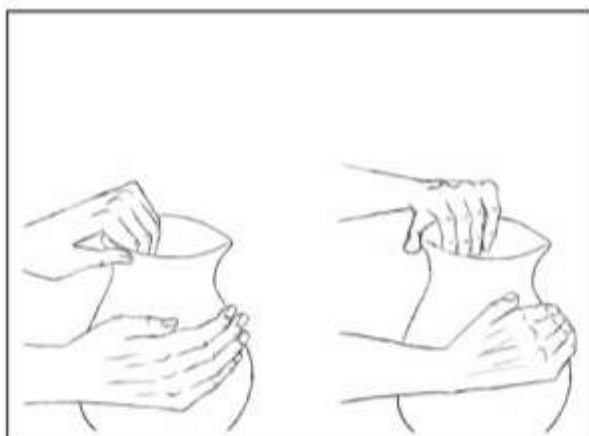
Movimiento de camara _____ Estático

Escena Escena amasando la arcilla
_____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música

Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 13. Story board.



Tipo de plano Plano detalle

Movimiento de camara Estático

Escena Escena moldiando la vasija de barro

N°. Esc 1

Sonido / tiempo Ambiente / música



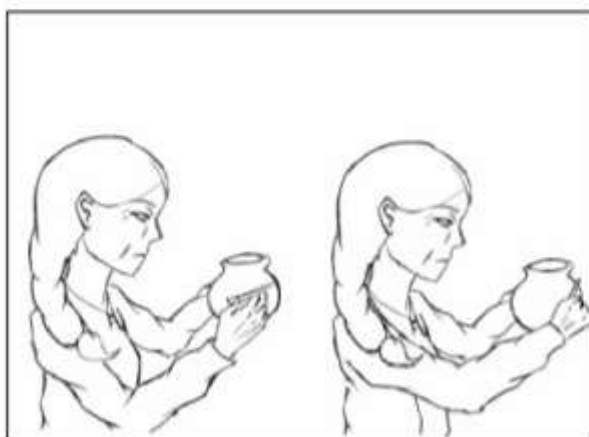
Tipo de plano Plano general

Movimiento de camara Estático

Escena Escena donde las vasijas estan en cocción

N°. Esc 1

Sonido / tiempo Ambiente / música



Tipo de plano Plano medio

Movimiento de camara Estático

Escena Escena segundo personaje caminando con la vasija

N°. Esc 1

Sonido / tiempo Ambiente / música



Tipo de plano Plano medio

Movimiento de camara Estático

Escena Escena personajes caminando al mercado

N°. Esc 1

Sonido / tiempo Ambiente / música

Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 14. Story board.



Tipo de plano _____ Plano general

Movimiento de camara _____

Escena Escena personajes vendiendo las
vasijas _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música



Tipo de plano _____ Plano general

Movimiento de camara _____

Escena Escena donde los personajes son
rechazados por la gente _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música



Tipo de plano _____ Plano medio

Movimiento de camara _____

Escena Escena donde los personajes
regresan a la casa tristes _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música



Tipo de plano _____ Plano medio

Movimiento de camara _____

Escena Escena del alfarero caminando
bajo la lluvia _____ N°. Esc. 1

Sonido / tiempo _____ Ambiente / música

Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 15. Moodboard animación



Elaborado por: Anthanny Cedeño

6.1.4 Prototipado.

Con los elementos narrativos y gráficos definidos, se procedió a la animación de las escenas, utilizando el software *OpenToonz* y *After Effects*. Estas herramientas permitieron dar movimiento a las extremidades del personaje principal, así como a objetos simbólicos como las vasijas de barro y el fuego, que representan etapas esenciales del proceso alfarero.

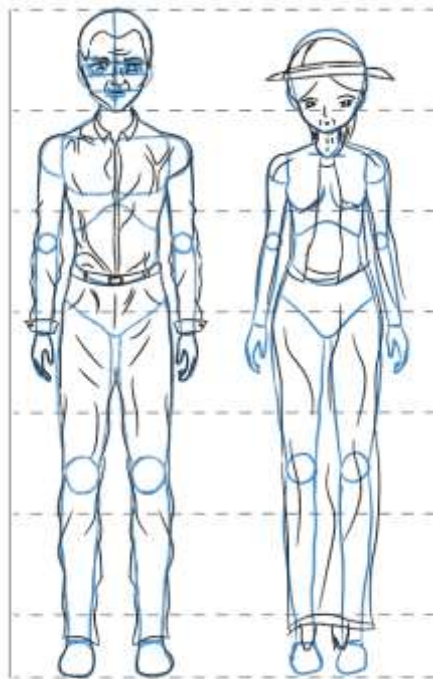
Junto con el trabajo, se escogió el sonido de fondo que acompañara a la animación, se generó un audio instrumental original en la herramienta *Zuno*. También se grabó una voz en off para las imágenes, en la que se valora el uso de la alfarería de San Luis, en coincidencia con la intención de divulgación.

Por último, se realizó el montaje global en *Movavi video*, donde se realizó la mezcla de escenas, música e interpretación de voz en off. Gracias a esta fase, se obtuvo un producto audiovisual identificado y validado a nivel narrativo y técnico.

6.1.5 Preproducción.

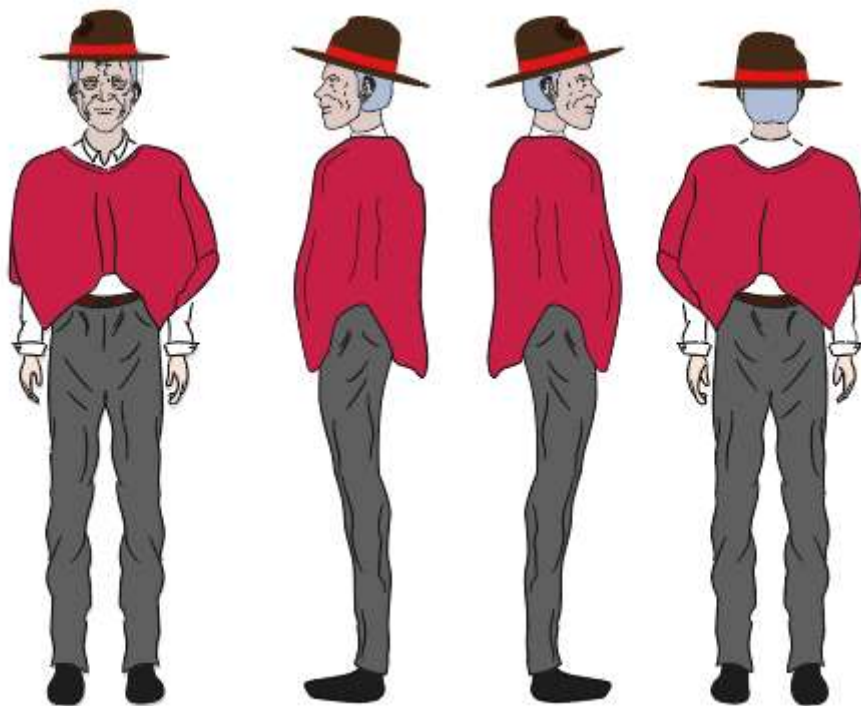
Creación del personaje por medio de ilustración, escenarios ilustrados y grabación de audio

Ilustración 16. ilustración de personajes



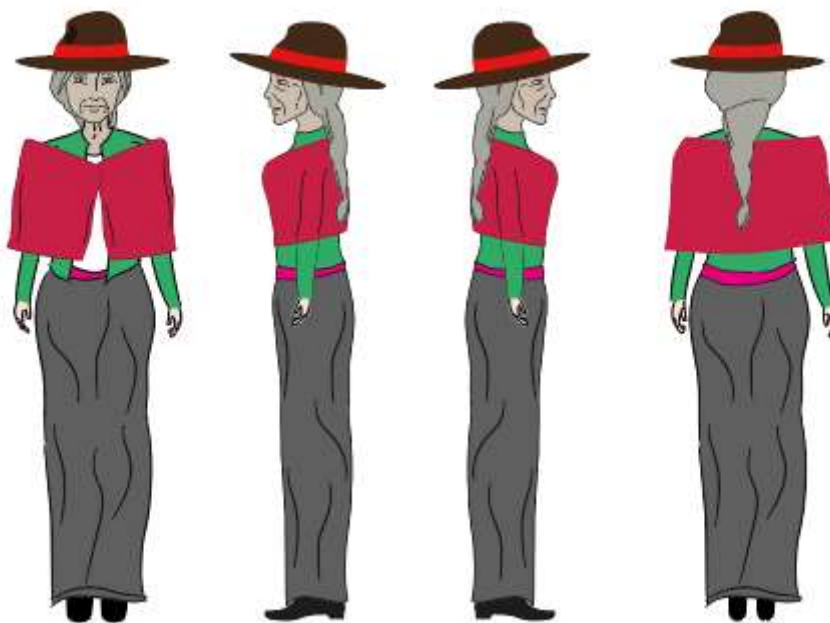
Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 17. Personaje alfarero



Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 18. Esposa del alfarero



Elaborado por: Anthony Cedeño

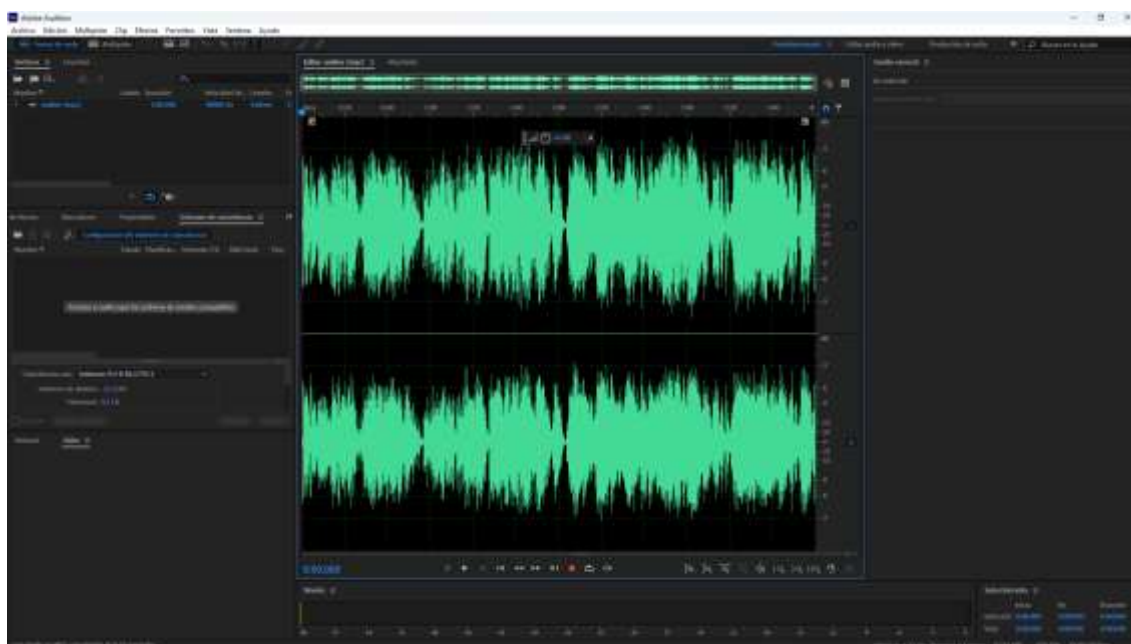
Ilustración 19. Moodboard escenarios.

MOODBOARD



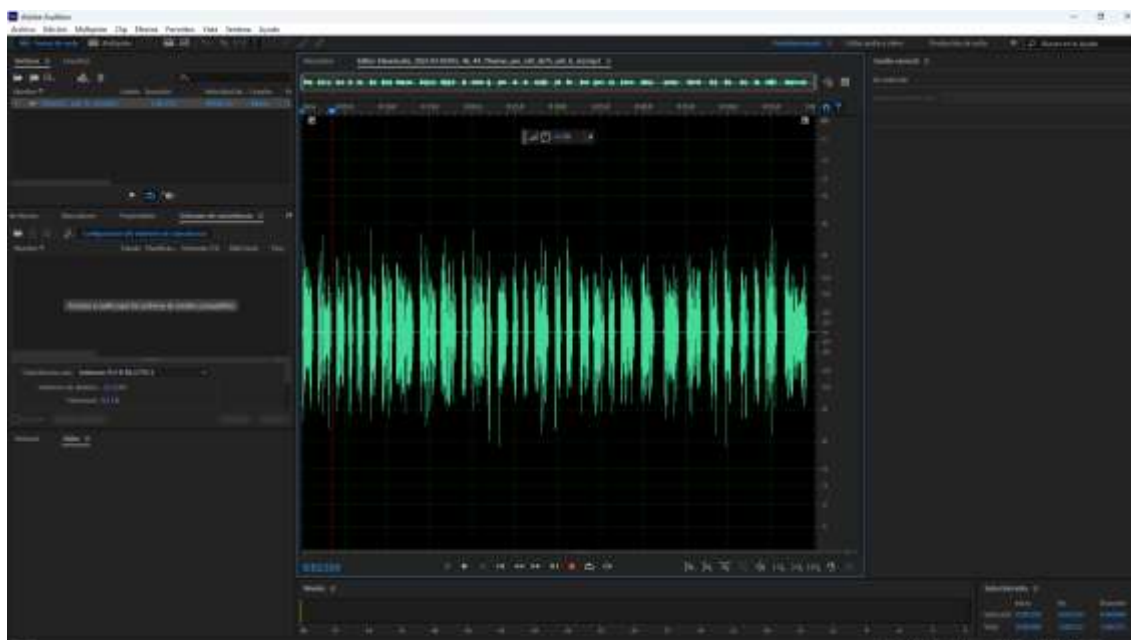
Elaborado por: Anthony Cedeño

Ilustración 20. Audio de fondo mejorado.



Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 21. Audio de fondo mejorado.

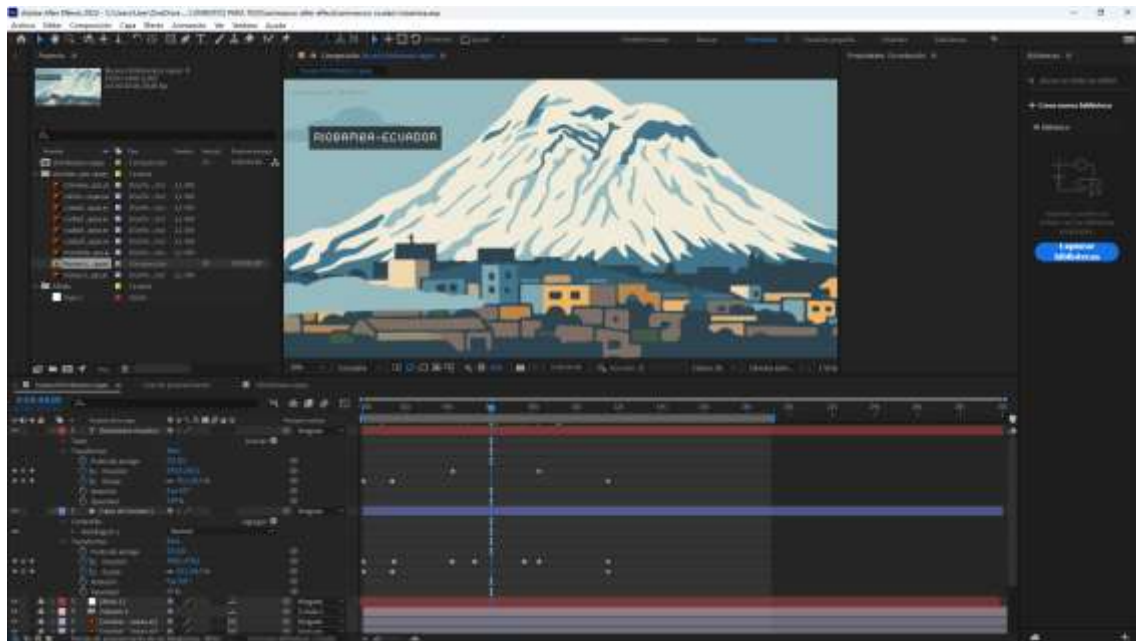


Fuente: Anthony Cedeño

6.1.6 Producción.

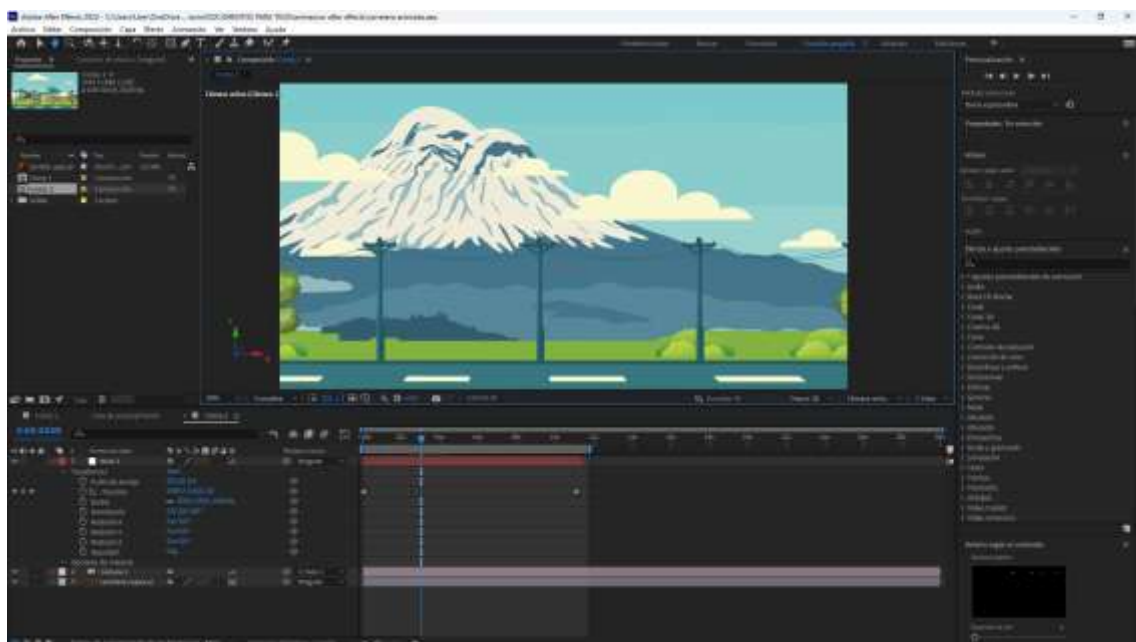
Se crea las animaciones de cada una de las escenas, los personajes, el escenario y otras animaciones dentro del producto final por medio del *software after effects*.

Ilustración 22. Ilustración de animación en Affter Effects.



Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 23. Ilustración de animación en Affter Effects.



Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 24. Ilustración de animación en OpenToonz.



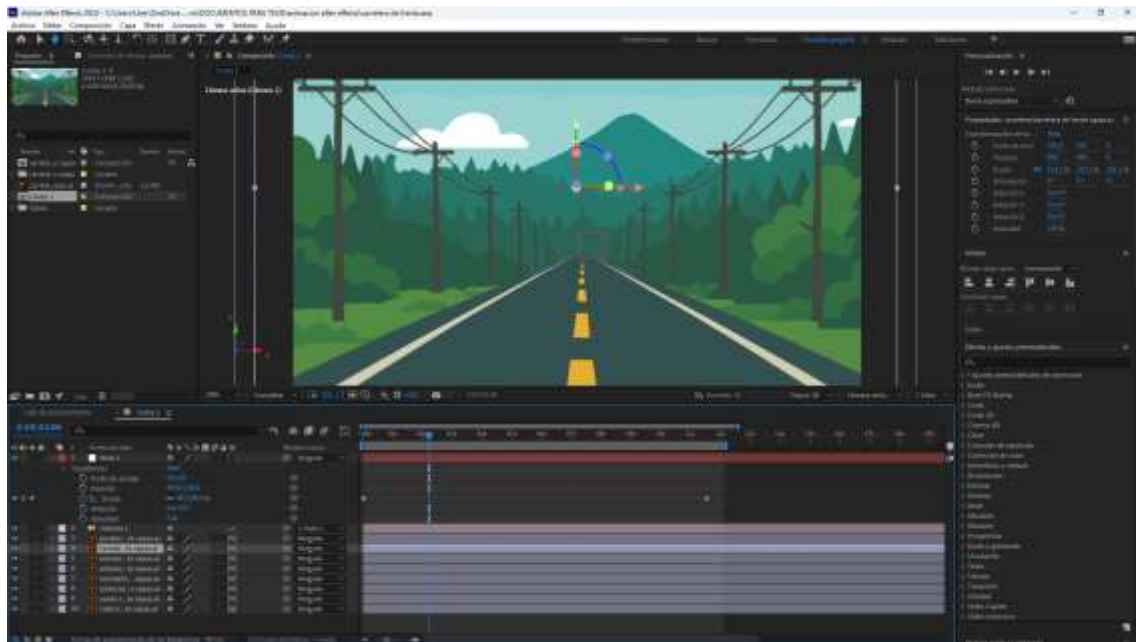
Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 25. Ilustración de animación en OpenToonz.



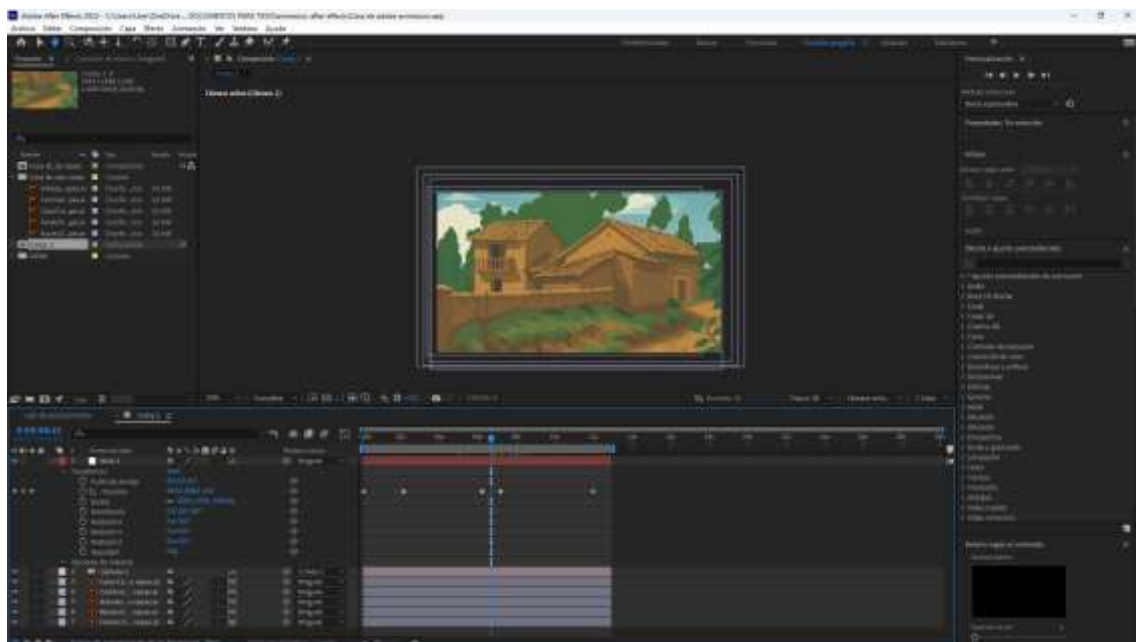
Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 26. Ilustración de animación en Affter Effects.



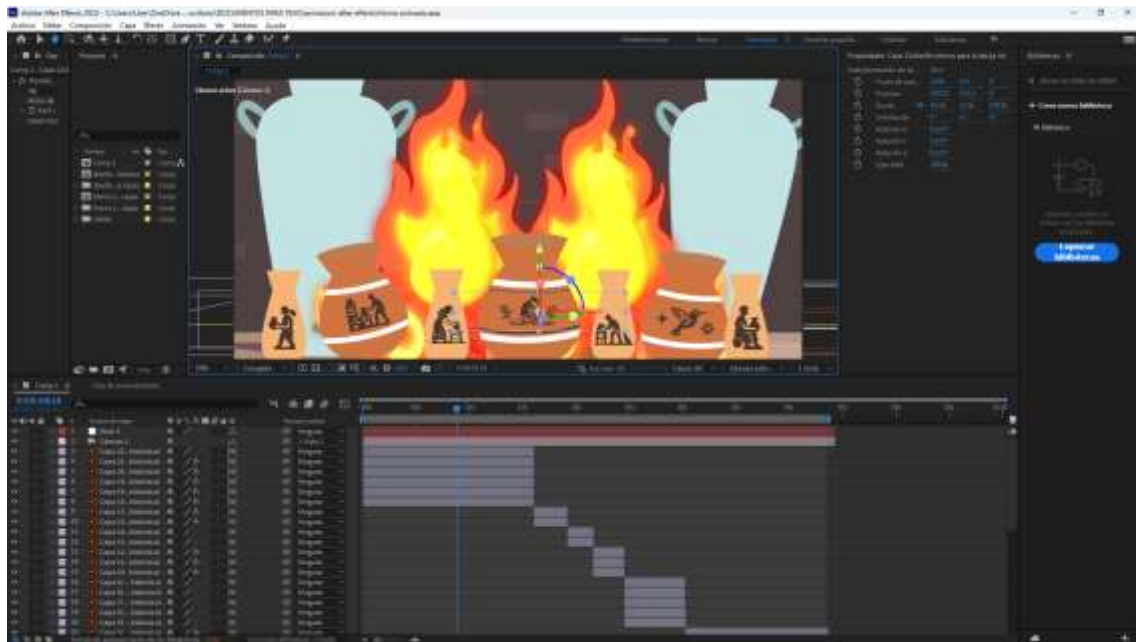
Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 27. Ilustración de animación en Affter Effects.



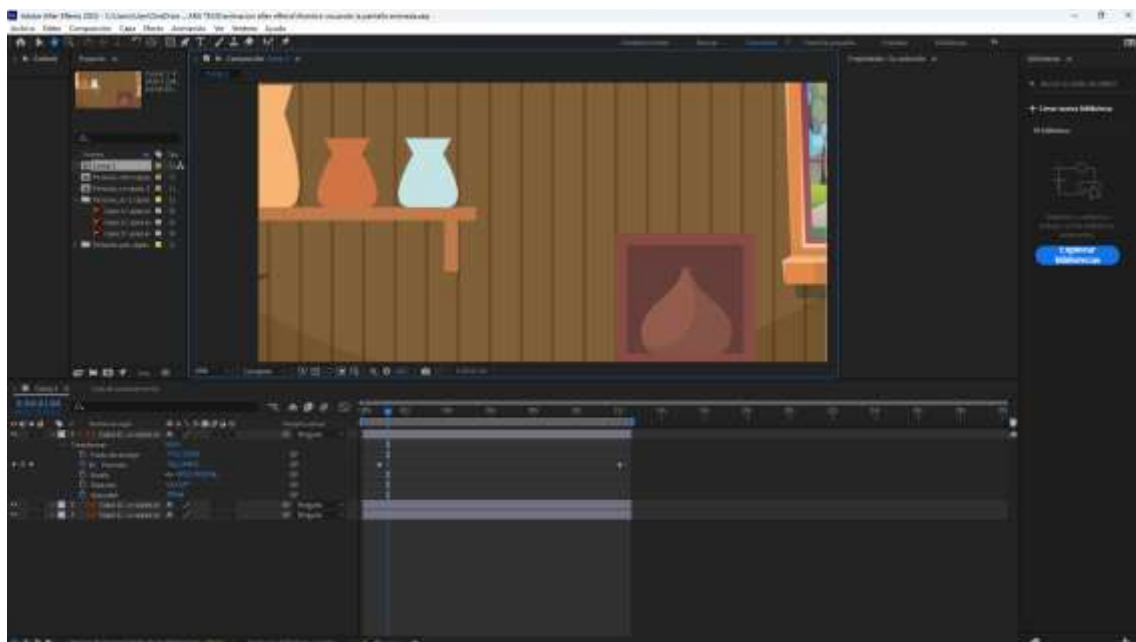
Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 28. Ilustración de animación en Affter Effects.



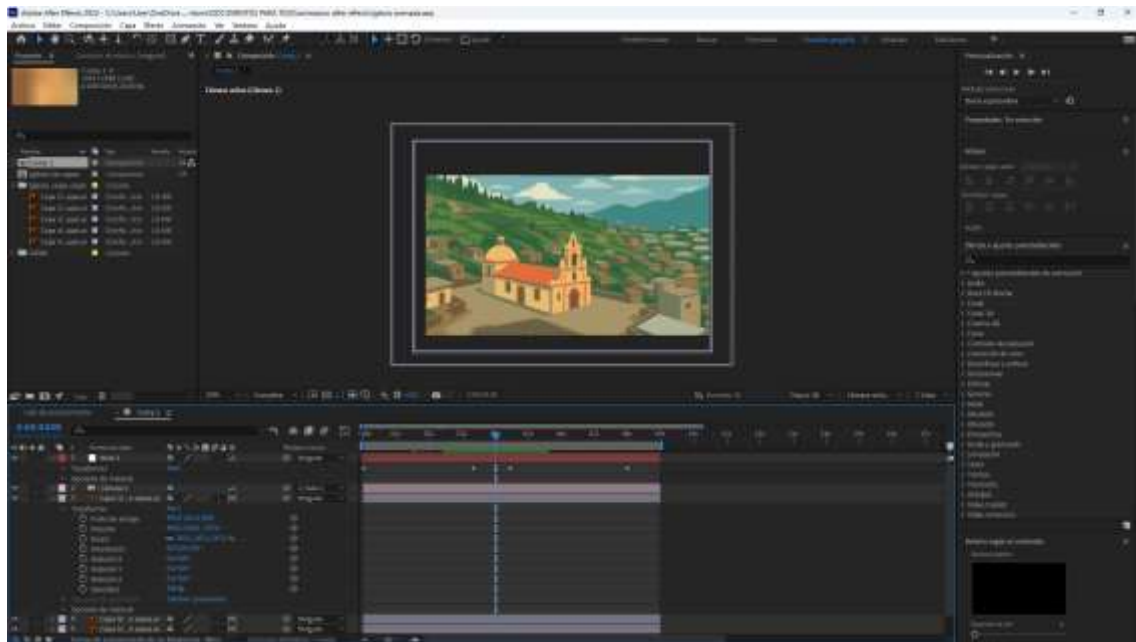
Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 29. Ilustración de animación en Affter Effects.



Fuente: Anthony Cedeño

Ilustración 30. Ilustración de animación en Affter Effects.



Fuente: Anthony Cedeño

6.1.7 Postproducción.

En la etapa de postproducción se procede a unir cada escena animada en el *software* escogido para edición.

Ilustración 31. Montaje final



Fuente: Anthony Cedeño

6.1.8 Prueba.

La prueba se realizó a un grupo cerrado de 25 personal en las cuales se encontraban 10 adultos, 10 niños y 5 adolescentes.

Para la exposición del proyecto de animación 2D se recomienda dar crédito a la página en donde se obtuvo la melodía para el proyecto.

Audio 1

Melodía autor: <https://suno.com/song/189d775a-d266-45ca-aa97-9b742f9788f1?sh=1WJ9LuM55jovufox>

Audio 2

AI Voice Generator & Text to Speech. (2025). ElevenLabs.
<https://elevenlabs.io/app/speech-synthesis/text-to-speech>

6.1.9 Plan de implementación

El plan describe cómo se compartirá y promocionará el cortometraje para alcanzar los indicadores de impacto:

1. Plataformas digitales

- Publicación en *YouTube*, redes sociales (*Facebook*, *Instagram*, *TikTok*) y plataformas educativas.
- Estrategia: crear un teaser de 30 segundos y un calendario de publicaciones semanales.

2. Espacios educativos

- Proyecciones en escuelas y colegios de Chimborazo.
- Estrategia: acompañar la proyección con una breve charla y guía de actividades pedagógicas.

3. Eventos culturales

- Presentación en festivales locales y ferias artesanales.
- Estrategia: organizar un stand interactivo donde los asistentes puedan conocer el proceso de animación y la historia de la alfarería.

4. Capacitación y participación

- Talleres de animación y narrativas digitales dirigidos a jóvenes y artesanos.
- Estrategia: vincular a la comunidad para que contribuyan en contenido audiovisual y fomenten la continuidad del proyecto.

6.1.10 Plan de validación

La validación de la propuesta se efectuará mediante:

- Encuestas de percepción antes y después de la proyección del cortometraje, para medir cambios en el conocimiento e interés por la tradición alfarera.
- Retroalimentación cualitativa en talleres con artesanos y estudiantes, evaluando la pertinencia del contenido.
- Análisis de métricas digitales (visualizaciones, interacciones y comentarios) como indicador de impacto en plataformas transmedia.

7 Bibliografía

- Álvarez Risco, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones* [Tesis de grado, Universidad de Lima]. Repositorio Universidad de Lima. <https://es.scribd.com/document/531288925/CLASIFICACION-DE-LAS-INVESTIGACIONES-wecompress-com>
- Andrés, M. (2022). *Creación de un personaje, aplicado a partir de la ilustración digital y enfocada desde la identidad corporativa que ayude a la diferenciación y comunicación de CONAGOPARE Pichincha* [Tesis de grado, Universidad Metropolitana]. Repositorio UMET. <https://repositorio.umet.edu.ec/handle/67000/107>
- Badajoz. (2020). *Las adaptaciones cinematográficas de obras literarias: Un recorrido teórico en el marco de la ciencia ficción* [Tesis de grado, Universidad de Extremadura]. Dehesa Repositorio. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/11323>
- Bericat E, (2016) *Cultura y sociedad* [Recuperado el 5 de febrero del 2024 de la UNIVERSIDAD DE SEVILLA]: <https://www.researchgate.net/publication/309609989>
- Bruno, L. (2022). *Animación 2D aplicada al storytelling como herramienta informativa de concientización sobre el trastorno depresivo mayor en jóvenes adultos en el Centro de Reposo y Adicciones, C.R.A.* [Tesis de grado, Universidad de Cuenca]. UCuenca Repositorio Institucional. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/37813>
- Chasiguasín, K. (2020). *Ilustración digital de los personajes característicos de la fiesta de los caporales, de la parroquia de Salasaka, cantón San Pedro de Pelileo, provincia de Tungurahua* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. UTC Repositorio. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7186>
- Daniel, M. (2020). *Fundamentos básicos del diseño bidimensional*. [Universidad Autónoma de Chiriquí]. <https://www.calameo.com/read/006195662a67bacd30951>
- David, F. (2016). *Producción de un cortometraje de ciencia ficción para trabajar los valores de respeto dirigido hacia niños de entre 8 y 12 años de la ciudad de Quito* [Tesis de grado, Universidad de las Américas]. UDLA Repositorio Institucional. <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/5551>
- Defás, A. (2022). *Realización de un corto piloto de una serie de animación de fantasía apta para todo público* [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. ESPOL Repositorio. <https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56224>

- Delgado, H. (2020). *Modelos de animación*. [Universidad Central de Venezuela]. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14330726.v1>
- Durán, T. (2005). *Ilustración, comunicación, aprendizaje*. [Revista de Educación]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1332480>
- Duffo, X. (2023). *La estrategia de narrativa audiovisual y el lenguaje audiovisual en la campaña “Juntémonos más, ayudémonos más” de América Televisión en abril de 2023* [Tesis de grado, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio UTP. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/8442>
- Curra Y. (2018). *Marco teórico para el desarrollo y la implementación de animaciones 2D y 3D en el aprendizaje en línea a nivel de educación secundaria* [Tesis de grado, Universidad de Palermo]. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/341090398>
- Esteban Nieto, N. (2018). *Tipos de investigación* [Tesis de grado, Universidad San Gregorio]. Repositorio USDG. <https://core.ac.uk/outputs/250080756/>
- Flores-Ramírez, E., Kantún-Hernández, F., Salgado-Flores, D., & De la Cruz-Tec, C. (2025). *Evolución e hitos tecnológicos de la animación: Una revisión sistemática*. [593 Digital Publisher, 10*(4), 354–372]. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3306>
- Garaicoa Silva, G. A., Zambrano Pachay, J. F., Barreno Solórzano, G. A., & Castro Tomalá, C. A. (2025). *Effectiveness of animated drawings by Meta for fostering EFL vocabulary in an Ecuadorian primary school*. [Polo del Conocimiento]. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9609>
- Giler-Medina, P., & Medina-Gorozebel, G. (2023). *Reading animation in the teaching-learning process in Language and Literature*. [REMULCI, 1*(1), e41031]. <https://doi.org/10.59282/remulci.1.1.31>
- González-Zamar, M.-D., & Abad-Segura, E. (2021). *Digital design in artistic education: An overview of research in the university setting*. [Education Sciences, 11*(4), 144]. <https://doi.org/10.3390/educsci11040144>
- Guzmán Ramírez, J. A., & Aristizábal Gómez, J. D. (2022). *La animación documental, estado del arte de una apuesta audiovisual colombiana*. [Kepes, 19*(26), 327–355]. <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.26.13>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). [McGraw Hill España]
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Hu, B., & Li, Y. (2025). *The role of digital drawing software in enhancing specific artistic skills and behavioral intentions in art education*. [Cogent Education, 12*(1).]
<https://doi.org/10.1080/2331186x.2025.2481679>
- Ibarra-Núñez, M., Ullauri-Ullauri, J., & Abril-Piedra, H. (2025). *Development of transmedia competences in high school students in Ecuador*. [Revista de Educación Mediática y TIC, 14*(2)].
<https://journals.uco.es/edmetic/article/download/17721/16335>
- Javier, C. (2015). *El cortometraje documental en Latinoamérica: Relegado en la historia del cine, efectivo en el campo de juego*. [Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7263186>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. [NYU Press]. <https://nyupress.org/9780814742952/convergence-culture/>
- La Nación. (2023, 9 de febrero). *En Ecuador existen 480 mil artesanos*. [La Nación].
<https://lanacion.com.ec/en-ecuador-existen-480-mil-artesanos/>
- Mendicuti-Gómez, F., Hernández-Ramírez, J., Moo-Silva, W., & Chable-Esquivel, U. (2025). *Técnicas de Animación 2D y 3D: Un Análisis Comparativo de Aplicaciones y Tendencias*. 593 [Digital Publisher, 10(4), 333-353].
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3302>
- Morocho, Á. (2023). *Motion graphics como herramienta para potenciar la comunicación de un producto y/o servicio* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. UNACH Repositorio Institucional.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10884>
- Orteg, M. S., & Ceballos, P. B. (2015). *Design thinking: Lidera el presente, crea el futuro*. [Esic Editorial].
https://www.academia.edu/37936016/Desing_thinking_lidera_el_presente_crea_el_futuro_pdf
- Pardo, I. (2021). *Investigación y producción de un cortometraje animado foto-realista* [Trabajo de fin de grado, Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia]. Universitat Politècnica de Catalunya.
https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/391067/228_Memoria_TFG.pdf

- Parramón Paidotribo, E. (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. [Parramón Paidotribo S.L.]. <https://elibro.net/es/lc/unachecuador/titulos/123954>
- Qin, J. (2024). *Research on digital application of hand-drawn animation art language in all-media era*. [Journal of Humanities Arts and Social Science, 8*(7), 1712–1716]. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.07.030>
- Ralph, S. (2025). *Film: Definition, characteristics, history, & facts*. [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/art/film>
- Rojas, J. C. O. (2023). *Narrativa transmedia: Profundizando destrezas en la materia de educación cultural y artística pospandemia COVID-19*. [Revista de Investigación y Pedagogía del Arte]. <https://doi.org/10.18537/ripa.14.02>
- Rojas Ramírez, O. (2022). *Reconociendo la animación en el contexto del diseño, bajo la mirada de la industria cultural en Colombia*. [Actas de Diseño, 41], 195–200. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/5643>
- Rodríguez, S. (2023). *Animación 2D vectorial en la producción de una serie de televisión* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=324568>
- Rolan Cuma. (2022). *Estudio descriptivo-analítico del museo arqueológico de la Parroquia San Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo para conservar el patrimonio cultural material de la provincia* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. UNACH Repositorio Institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9758>
- Sanders, E., & Stappers, P. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. [CoDesign, 4*(1), 5–18]. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Santivañez, R. (2019). *Plan de emprendimiento audiovisual: Largometraje documental “Mala Leche”* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio Universidad de Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/8495>
- Sarmiento Contreras, P. F., & Zamora Arízaga, R. X. (2025). *Transmedia narrative in the audiovisual production of university academic content in Ecuador*. [Runas: Journal of Education and Culture]. <https://doi.org/10.46652/runas.v6i12.234>
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. [Gedisa]. <https://www.felsemiotica.com/descargas/97686682-Scolari-Carlos-Hipermediaciones.pdf>

- Falconí M. (2013). *Procesos productivos de la artesanía*. [centro interamericano de artesanías y artes populares,cidap].<http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1835/1/PROCESOS%20PRODUCTIVOS%20DE%20LA%20ARTESAN%C3%8DA.pdf>
- Tatiana, T. (2020). *Diseño de animación 2D* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7264>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation* [S. Ceballos, Trad. Disney Press]. <https://daisyaguilera.files.wordpress.com/2010/01/the-illusion-of-life.pdf>
- Unesco. (2017). *No development can be sustainable without peace*. [Recuperado de la pagina oficial de la Unesco] <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261971>
- Valle-Canencia, M. del, Martínez, C. M., Rodríguez-Jiménez, R. M., & Corrales-Paredes, A. (2022). *The emotions effect on a virtual characters design: A student perspective analysis*. [Frontiers in Computer Science, 4]. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>

8 Anexo

Entrevista 1

Preguntas de entrevista para tesis de cortometraje animado 2D sobre alfareros

1. ¿Podría contarnos sobre su experiencia como alfarero?

Bueno, yo llevo más de treinta años trabajando el barro desde joven me dedico a esto, es lo que he visto toda mi vida, para mí la alfarería no es solo un trabajo, es una herencia de mis padres y de mis abuelos. Cada pieza que hago lleva parte de mi historia y de la historia del pueblo.

2. ¿Cómo aprendió el oficio de la alfarería?

Aprendí mirando y ayudando de guambra me gustaba ver cómo mi mamá amasaba el barro y le daba forma con las manos ella me decía que el barro se siente, que hay que conocerlo para que obedezca. Con el tiempo fui practicando hasta que ya pude hacer mis propias piezas.

3. ¿Qué técnicas utiliza para elaborar sus productos?

Yo trabajo todo a mano, empecé sin torno observando, uso la técnica del enrollado y del moldeado. Primero se prepara el barro, se le saca la piedra, se amasa bien y luego se empieza a formar la pieza después se pule con piedra y se deja secar al sol ya cuando está lista se quema en horno de leña o con estiércol seco.

4. ¿Qué tipo de productos elabora?

Hago de todo un poco: ollas, cántaros, tinajas, figuras de animales, vasijas decorativas y artes que representan a los antiguos manteños, algunos turistas piden piezas más pequeñas para llevar de recuerdo, pero también hago las grandes para uso en la casa.

5. ¿Qué materiales utiliza para la elaboración de la alfarería?

Uso barro o arcilla, arena fina para mezclar, agua y a veces ceniza para darle mejor textura. Para pintar uso tintes naturales.

6. ¿De dónde obtiene la materia prima?

La arcilla la sacamos de una mina que queda cerca del pueblo. Es un trabajo pesado, pero se hace con respeto, porque esa tierra es la que nos da de comer. Antes de sacar el barro, algunos todavía hacen una pequeña oración o dejan una ofrenda para la tierra.

7. ¿Cuánto tiempo le toma elaborar un producto?

Depende del tamaño, una olla pequeña puede estar lista en dos días, pero una grande o una figura decorativa puede tomar hasta una semana o más, porque hay que dejar que seque bien antes de quemarla.

8. ¿Qué diseños tradicionales utiliza en sus productos?

Uso dibujos que representan las figuras de los antiguos: rostros, soles, espirales,

animales. También líneas que significan el agua o el viento. Son diseños que vienen de nuestros antepasados.

9. ¿Qué significado tienen estos diseños?

Cada símbolo tiene su sentido como el espiral, por ejemplo, representa la vida que gira; el sol es la fuerza y el renacer; los animales son los guardianes de la naturaleza. No son solo adornos, son mensajes antiguos que nosotros seguimos manteniendo en el barro.

10. ¿Qué desafíos enfrenta como alfarero?

Lo más duro es que ya casi no hay jóvenes que quieran aprender, muchos se van a la ciudad o buscan otros trabajos. También es difícil vender, porque el trabajo artesanal no se paga como debería y a veces no hay apoyo, pero uno sigue, porque si dejamos de hacerlo, se pierde todo lo que nos enseñaron los abuelos.

Entrevista 2

Preguntas:

1. ¿Qué conoce acerca de la cultura alfarera en la provincia de Chimborazo?

La verdad, no conozco mucho sobre la cultura alfarera en Chimborazo. He escuchado que existen comunidades que todavía trabajan con el barro y elaboran piezas tradicionales, pero nunca he tenido la oportunidad de ver de cerca cómo se realiza ese proceso ni de conocer a fondo su historia o su importancia cultural. Considero que hace falta más difusión sobre este tema, ya que muy pocas personas de mi edad tienen información sobre estas tradiciones.

2. ¿Cree que la cultura se está manteniendo para las nuevas generaciones o se está perdiendo con el paso del tiempo?

Creo que la cultura se ha ido perdiendo poco a poco con el paso del tiempo. Aunque hay grupos e instituciones que intentan rescatarla, siento que las nuevas generaciones no se identifican tanto con estas prácticas. Hoy en día, las redes sociales y las tendencias globales influyen mucho en los jóvenes, quienes suelen interesarse más por modas extranjeras o contenidos virales antes que por conocer las raíces de su propia provincia o país. Falta motivación y espacios donde se muestre que nuestra cultura también puede ser interesante y moderna.

3. ¿Conoce usted la animación o ha visto series animadas de cualquier género?

Sí, he visto bastantes series y películas animadas. Desde pequeña me ha gustado mucho ese tipo de formato porque combina arte, creatividad y mensajes que pueden llegar tanto a niños como a adultos. Pienso que la animación no solo entretiene, sino que también puede transmitir valores, ideas y conocimientos de una forma muy visual y atractiva.

4. ¿Considera que la animación podría dar a conocer culturas o tradiciones de pueblos andinos?

Definitivamente sí. La animación es un medio muy versátil que permite representar historias, leyendas o costumbres de una manera más dinámica y comprensible. A través de personajes, escenarios y relatos visuales se pueden rescatar aspectos de la identidad cultural andina y mostrarlos a nuevas generaciones de una forma moderna y llamativa. Creo que sería una herramienta muy útil para despertar el interés de los jóvenes por nuestras raíces.

5. ¿Consideraría ver una serie o cortometraje animado si lleva fines de aprendizaje educativos?

Sí, sin dudar. Me parece una excelente idea combinar el entretenimiento con el aprendizaje. Si una serie o cortometraje animado logra contar una historia interesante y al mismo tiempo enseñar sobre nuestras culturas o tradiciones, creo que muchas personas estarían dispuestas a verla. A través de la animación se pueden transmitir mensajes profundos sin que el público sienta que está recibiendo una clase, lo que la convierte en una forma más efectiva de educar e inspirar.

Entrevista 3

Preguntas:

1. ¿Podría hablarnos sobre su trayectoria como ilustrador?

Soy artista plástico y también soy arquitecto, son mis dos áreas en las que me muevo, sin embargo, el arte ha sido lo que más me he dedicado. Casi no he ejercido la arquitectura he seguido el arte toda mi vida, pero sin embargo profesionalmente después de graduarme.

2. ¿En qué áreas o tipos de ilustración se especializa?

Principalmente en los jóvenes, porque hoy en día el internet les ha permitido conocer más sobre movimientos artísticos. A través de plataformas como YouTube, van descubriendo nuevas técnicas y tendencias, como el videoarte, la ilustración y el diseño gráfico, aunque el diseño se relaciona más con la funcionalidad.

3. ¿Cómo ha evolucionado su estilo de ilustración a lo largo de su carrera?

La ilustración ha tomado más fuerza en los últimos tiempos. En Ecuador, el arte no ha sido tan fomentado históricamente, y la ciudadanía en general no le ha dado mucha

importancia. Sin embargo, veo que los jóvenes están interesados y buscan nuevas formas de expresión.

4. ¿Qué artistas o estilos le han inspirado en su trabajo?

Los artistas que han influenciado mi trabajo son aquellos que han explorado la evolución del arte y su transformación a lo largo del tiempo.

Eh, siempre hay referentes, siempre hay artistas que yo, por ejemplo, dentro de mi carrera empecé, me gustó, Caravaggio, luego me gustó Van Gogh, luego me gustó Rembrandt, Goya, un montón de artistas que dé a la final formando parte.

Eh, luego el eh Van Gogh, me gusta mucho en lo contemporáneo. Eh, y voy afianzando eso de acuerdo a esto mismo porque uno se ve investigando de eso, ¿no? Porque a uno le gusta. Tal vez mucha gente no le guste, pero yo indago mucho, estudio mucho a los artistas que de antes y más que todo que se relacionan conmigo, aunque no se relacionen.

5. ¿Podría describir su proceso creativo a la hora de abordar una nueva ilustración?

Sí, yo creo que Primero, eh la academia me enseñó a que aprenda toda la clase de técnicas. Aprendí de todo y le hice de todas las de las maneras posibles porque ese era mi cuestión, ¿no?

Tratar de aprender todo lo que podía dentro del arte e hice colajes, hice con hilos, hice con vidrio, hice con todo lo que podía encontrar, lo desarrollé, he ganado premios con eso y eso es una experimentación no más y esa es mi parte académica. Sin embargo, a través del tiempo hoy mismo yo hoy voy creando ya de alguna manera más eh más fácil, digamos, ¿ya? ¿Por qué? Porque yo ya lo hice.

Entonces, eso queda en mi memoria, ha quedado muchas cosas de la figura humana, eh voy creando seres en el eh propios míos, tal vez eh adaptando de otras. Por ejemplo, yo estoy creando una serie de que se llama Alienación.

Eh, en mi serie eh en esta alineación trato de combinar eh personajes eh como de animales con humanos, por ejemplo, eh yo tomé la referencia de Capca,

6. ¿Qué herramientas y materiales utiliza habitualmente?

En cuanto a las herramientas, utilizo de todo. No me gusta encasillarme en un solo recurso o técnica, porque creo que esta generación es dinámica y versátil. Hoy en día, los estilos fijos han perdido relevancia. ¿Qué significa adoptar un estilo? Para mí, implica repetirse, hacer siempre lo mismo. Por ejemplo, Botero se hizo conocido por sus figuras voluminosas y repetitivas, lo que lo convirtió en "el artista de las gordas".

Podría hacer lo mismo, crear solo gatos verdes o peces, y con el tiempo se convertiría en mi sello distintivo. Pero esta generación no funciona así. Es una generación inquieta, que se aburre rápido y necesita una renovación constante. Yo soy así. Si me estanco en lo mismo, pierdo interés, por eso siempre busco innovar y explorar nuevas formas de expresión.

Utilizo todos los materiales posibles: mis manos, telas, objetos encontrados, cualquier recurso que me ayude a dinamizar mi obra. Lo importante es la interacción entre los

elementos, la experimentación constante y la capacidad de mantener el arte en movimiento.

7. ¿Qué papel juega la investigación en su proceso creativo?

La investigación es clave, porque el arte evoluciona. La investigación es clave, porque el arte evoluciona con el tiempo. Si analizamos la historia, antes se priorizaba la estética, como en la escultura griega. Con los años, las tendencias cambiaron y se dio más espacio a la subjetividad. Hoy, el arte es una combinación de todo lo anterior, donde la destrucción y la reconstrucción juegan un papel fundamental.

8. ¿Cómo suele afrontar los retos o dificultades que se presentan durante el proceso creativo?

Para mí, cada obra es la más importante en el momento en que la estoy creando. Si me encuentro con dificultades, sigo explorando hasta encontrar una solución que me lleve a un resultado satisfactorio.

Sí, lo que pasa es que un artista debe saber cómo es su trabajo. A veces dice que como que se te va la inspiración más ya no sabes qué hacer. Sin embargo, por eso tienes que refrescarlo.

Eh, no tienes que saturarte mucho en ese tema, debes dejarlo fluir. Yo tengo el Por eso no es que se hace un solo cuadro. Eh, se hace varios cuadros para que el uno descanse y pueda y pueda tu mente de alguna manera respirar frente al tema. Uno se abruma frente a algo que está permanente. Tiene que dejarlo respirar, dejarlo que madure aún el en la memoria, en la mente y tú en la noche en la noche mi cerebro trabaja.

En la noche ya aparece una idea y digo, "Wow." Y en la mañana yo amanezco y veo mi cuadro y digo, "Digo, a esto le falta." Porque ya es la visión de uno, es la visión porque ya sabe de composición, ya sabe de estructura, ya sabe de todas esas cosas.

9. ¿Cuáles son las tendencias actuales que observa en el mercado de la ilustración?

Actualmente, el arte se adapta al ritmo acelerado del mundo. La música, la ilustración y el contenido en internet son efímeros, lo que representa un desafío para los artistas, que deben encontrar formas de destacar en medio de un constante bombardeo de imágenes.

10. ¿Qué tipo de ilustraciones tienen mayor demanda en la actualidad?

Las que se adaptan a los medios digitales ya las plataformas en línea, ya que hoy en día el contenido visual tiene un alto consumo en redes sociales y medios interactivos.

11. ¿Cómo se adapta a las nuevas necesidades del mercado como ilustrador?

Innovando constantemente y explorando diferentes formas de expresión. No me limito a un solo estilo, porque el mercado es dinámico y cambiante.

12. ¿Qué consejos le daría a un ilustrador que está empezando su carrera profesional?

El proceso es fundamental en cualquier disciplina artística. No debe adelantarse ni saltarse etapas, porque hacerlo puede generar lagunas en el aprendizaje y en la evolución del artista. Personalmente, sigo siempre una guía o un referente, alguien que, a mi criterio, ha seguido un proceso perfecto: Picasso.

Te gusta o no su estilo, lo importante es que él respetó su proceso. Un artista no puede permitirse omitir etapas, porque cada una de ellas ayuda a definir su camino y alcanzar sus metas. Si decides saltarte fases buscando un golpe de suerte o apostando al azar, te arriesgas a quedarte corto. El arte es un camino de toda la vida, y cada obra es parte de ese recorrido. Para mí, la obra más importante es la que estoy creando en este momento, y cuando llegue el final de mi vida, la obra más significativa será la que esté haciendo en ese instante.

A lo largo de la historia, el arte ha evolucionado. En sus inicios, se basaba en la estética; los griegos, por ejemplo, buscaban la perfección en esculturas y edificaciones. Pero con el tiempo, especialmente en los años 60, surgió una reacción contra esa búsqueda de lo "bello". Los artistas comenzaron a cuestionar: "¿Por qué lo bello debe ser lo que alguien más define? ¿Por qué no puede haber belleza en lo que otros consideran feo?" Así nació la subjetividad estética, en la que cada individuo tiene su propia percepción de lo bello y lo valioso en el arte.

Esta ruptura dio paso a una diversidad de estilos y enfoques. Si antes se buscaba la perfección técnica, ahora también se valoran las propuestas más caóticas y experimentales. En la actualidad, el arte no descarta nada; en lugar de desechar, integra y transforma. Se destruye para construir, y se construye sobre lo destruido.

Hoy en día, el arte se adapta al ritmo acelerado del mundo. Se utilizan materiales reciclados, chatarra, fuego y diversos elementos para dar sentido a una obra. El artista debe ser consciente de su época y de cómo se desarrolla el arte en su tiempo. Vivimos en una era en la que todo es fugaz: la música se consume rápidamente, el contenido en internet es efímero, y estamos constantemente bombardeados por imágenes e información. En este contexto, el desafío del artista es encontrar una manera de destacar en medio de esa sobrecarga visual y conceptual.

Preguntas de encuesta

Preferencias generales:

1 ¿Con qué frecuencia ves cortometrajes animados?

- Siempre
- Regular
- Nunca

2 ¿Qué tipo de historias te gustaría ver en un cortometraje animado 2D? (Selecciona todas las que apliquen)

- Comedia
- Drama
- Aventura
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Romance
- Documental
- Otro: (Especificar)

3 ¿Qué estilo de animación 2D te parece más atractivo? (Selecciona todas las que apliquen)

- Tradicional (dibujado a mano)
- Digital
- Stop motion
- Animación 2D con elementos 3D
- Otro: (Especificar)

4 ¿Qué estilo ilustración de animación 2D te parece más atractivo? (Selecciona todas las que apliquen)

- Kawaii
- Comic
- Anime
- Cartoom
- Otro: (Especificar)

5 ¿Qué te parece más importante en un cortometraje animado 2D? (Selecciona todas las que apliquen)

- La historia
- Los personajes
- La música
- La animación
- El mensaje

6 ¿Qué te gustaría que se mostrara en el cortometraje? (Selecciona todas las que apliquen)

- El proceso de elaboración de la alfarería
- La historia de los alfareros de San Luis
- La importancia de la alfarería para la cultura de San Luis
- Los desafíos que enfrentan los alfareros de San Luis

- Otro: (Especificar)

7. ¿Qué tan largo debe ser el título del cortometraje? (Selecciona todas las que apliquen)

- Corto (1-2 palabras)
- Mediano (3-5 palabras)
- Largo (6+ palabras)

8. ¿Qué duración aproximada tendría el cortometraje?

- Menos de 1 minuto
- Entre 1 y 3 minutos
- Entre 3 y 5 minutos
- Más de 5 minutos

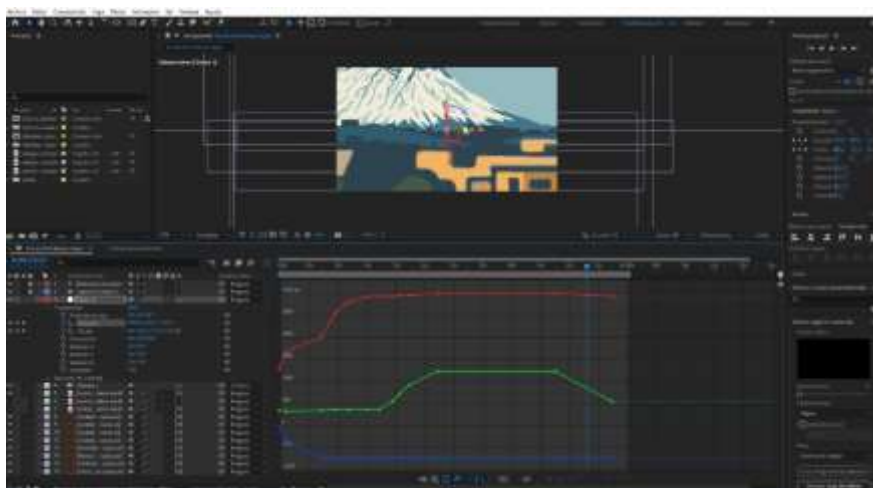
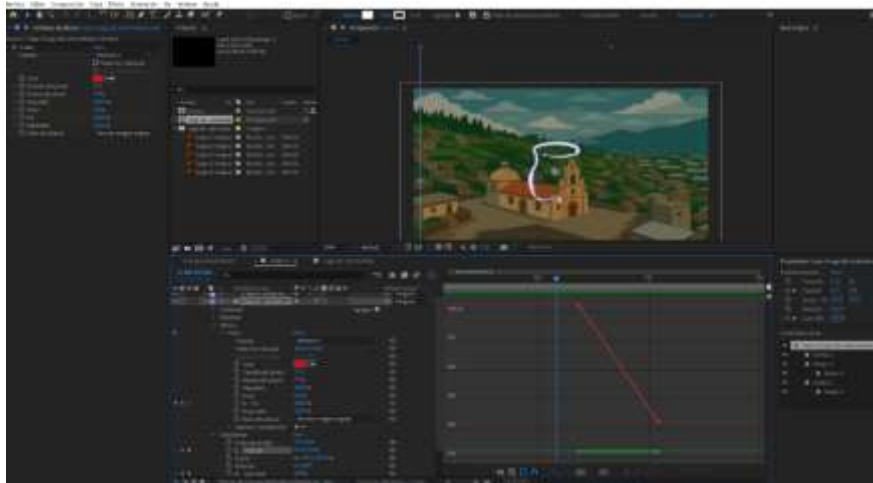
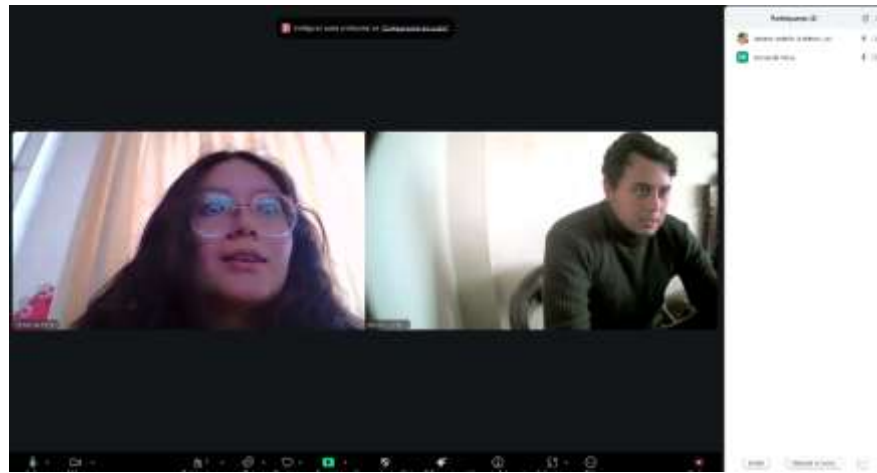
9. ¿Qué tipo de ritmo le gustaría que tuviera el cortometraje?

- Rápido y trepidante
- Lento y reflexivo
- Ritmo normal

10. ¿Qué tipo de final le gustaría que tuviera el cortometraje?

- Feliz y satisfactorio
- Triste y reflexivo







fecha de observación				
Nro. de ficha				
Elemento observado				
Observador	Andres Cedeño			
Fecha	Año:	Mes:	Día:	Duración:
Imagen				
Actividad	Descripción		Comentarios	
Tipo de escultura				
Tipo de público				
Interacción del público				
Conclusiones.				

Guion Técnico

Guion	
Director	
Director de Fotografía	
Director de Arte	
Cast (actores / actrices)	

LOCALIZACIONES

Set	Localizaciones
1	
2	

Guion Técnico

GUION TÉCNICO						
SECUENCIA	ET	LAN	DESCRIPCIÓN	LUZ/ CÁMARA	SONIDO	OBSERVACIÓN
Guía de lenguaje						
LENGUAJE		OBSERVACIÓN				
Primer Plano						
Último Plano						
Espacios						
		Primera parte			Segunda parte	
Encadres Composiciones						
Color						
Cámara						
Sonido						
Montaje						