



UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA

**DISEÑO DE UNA GUÍA INTERACTIVA QUE MUESTRE LA REALIDAD
LABORAL DEL ADULTO QUITEÑO MEDIANTE LA ANIMACIÓN 2D Y 3D.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciatura en Diseño Multimedia

AUTORES: RONNY MATEO CHICAIZA CALERO

TUTOR: CARLOS ANDRÉS MARTÍNEZ VERDESOTO

Quito-Ecuador

2025

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Ronny Mateo Chicaiza Calero con documento de identificación N°
1726302423 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 20 de enero del año 2026

Atentamente,



Ronny Mateo Chicaiza Calero

1726302423

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Ronny Mateo Chicaiza Calero con documento de identificación No. 1726302423 , expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Proyecto Integrador: DISEÑO DE UNA GUÍA INTERACTIVA QUE MUESTRE LA REALIDAD LABORAL DEL ADULTO QUITEÑO MEDIANTE LA ANIMACIÓN 2D Y 3D, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 20 de enero del año 2026

Atentamente,



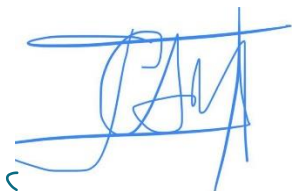
Ronny Mateo Chicaiza Calero
1726302423

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Carlos Andrés Martínez Verdesoto con documento de identificación N° 1715117113, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DISEÑO DE UNA GUÍA INTERACTIVA QUE MUESTRE LA REALIDAD LABORAL DEL ADULTO QUITEÑO MEDIANTE LA ANIMACIÓN 2D Y 3D, realizado por Ronny Mateo Chicaiza Calero con documento de identificación N° 1726302423, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 20 de enero del año 2026

Atentamente,



Carlos Andrés Martínez Verdesoto
1715117113

DEDICATORIA

Yo, Ronny Mateo Chicaiza Calero, dedico este proyecto de titulación a mi padre, Quien ha sido mi mayor fuente de inspiración y el ejemplo vivo de cómo superar cada adversidad.

Gracias por brindarme apoyo incondicional en cada etapa de mi vida. Este logro es, en gran parte, por la confianza que tuvo en mí.

A mi madre, por instruirme en el crecimiento no únicamente como profesional, sino también como individuo. Gracias a su amor y a sus enseñanzas básicas, pude seguir mis sueños.

Además, También a mi tía Fernanda, quien la llevo conmigo en cada paso que doy. Ella fue quien me orientó desde mi niñez y la que encendió en mí el interés por la animación. Aunque no esté presente físicamente hoy, este título representa el cumplimiento de una promesa que le hice a su memoria y a todo lo que me enseñó.

A mis amigos, por acompañarme en este proceso. Agradezco cada una de sus recomendaciones, sus correcciones y el hecho de que me comparta su conocimiento. Sin su ayuda, no habría podido mejorar mis habilidades.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres. Les doy las gracias de todo corazón por haberme proporcionado los recursos y la posibilidad de recibir una educación de calidad, garantizando que nunca me faltara nada para lograr mis objetivos. Más allá de lo material, gracias por ser mi apoyo emocional inquebrantable y por motivarme a aspirar a la excelencia con su ejemplo.

A mi grupo de amigos del gimnasio, Por enseñarme que la mente y el cuerpo avanzan de la mano. Gracias por inculcarme el valor de la disciplina y la constancia, virtudes que fueron vitales para no rendirme en los momentos más exigentes de mi carrera. Valoro profundamente su disposición para ayudarme en todo momento y el apoyo emocional que me brindaron; su compañerismo fue un impulso fundamental para mantener el enfoque y la fortaleza necesarios para culminar este proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Aproximación teórica.....	4
<i>Lenguaje audiovisual y narrativa simbólica.....</i>	<i>4</i>
<i>Interactividad y reflexión en entornos digitales.....</i>	<i>6</i>
<i>Explotación laboral y precarización desde perspectivas críticas</i>	<i>8</i>
<i>Psicología de la motivación y sentido de vida.....</i>	<i>9</i>
<i>Diseño instruccional en el aprendizaje.....</i>	<i>11</i>
METODOLOGÍA	13
RESULTADOS.....	22
CONCLUSIONES	31
REFERENCIAS.....	33
Anexos	37
<i>Anexos A.- Preguntas para la encuesta</i>	<i>37</i>
<i>Anexo B.- Resultados de la encuesta</i>	<i>41</i>
<i>Anexo C.- Preguntas segunda encuesta.....</i>	<i>45</i>
<i>Anexo D.- Resultados de la encuesta.....</i>	<i>48</i>
<i>Anexo E.- Preguntas para entrevistado</i>	<i>53</i>

Resumen

El siguiente documento recopila el proceso de creación de una guía interactiva utilizando Animación 3D/2D en la cual, se personificó estadísticas y números, para representar y sensibilizar acerca de la precarización laboral del adulto quiteño. Primero se indagó puntos clave dentro del campo laboral, del arte visual, narrativa audiovisual y psicología conductual.

Para la recolección de datos se optó usar un método mixto con el fin de analizar las perspectivas y conocimientos, y de esta manera crear una guía de acuerdo a sus necesidades y preocupaciones para luego, interpretar los resultados posteriores a la investigación en personajes, que se dividieron en fases de: modelado de personajes, animación, postproducción y programación.

Finalmente, se realizó una guía que aplica fundamentos multimedia, tanto como sonido, narrativa, modelado, postproducción y programación detallado el procedimiento, para finalizar con la guía en la cual, se presentan cuatro conclusiones terminando la investigación a partir de cada objetivo planteado en el proyecto.

Palabras clave: Lenguaje audiovisual, narrativa simbólica, Interactividad y reflexión en entornos digitales, Explotación laboral, Psicología de la motivación y el sentido de vida, Diseño instruccional.

Abstract

The following document details the creation process of an interactive guide using 3D/2D animation. Statistics and numbers were personified to represent and raise awareness about the precarious employment situation of adults in Quito. The process began by exploring key aspects of the labor market, visual arts, audiovisual narrative, and behavioral psychology.

A mixed-methods approach was used for data collection to analyze perspectives and knowledge, thereby creating a guide tailored to the needs and concerns of the participants. The results of this research were then interpreted through character development, which was divided into phases of character modeling, animation, post-production, and programming.

Finally, a guide was produced that applies multimedia fundamentals, including sound, narrative, modeling, post-production, and programming. The process is detailed, culminating in the guide, which presents four conclusions, each addressing one of the project's objectives.

Keywords: Audiovisual language, symbolic narrative, Interactivity and reflection in digital environments, Labor exploitation, Psychology of motivation and meaning in life, Instructional design.

INTRODUCCIÓN

Desde la realidad laboral del adulto quiteño, emerge la necesidad de explorar métodos para visibilizar la problemática de este sector visibilizar estas problemáticas laborales a profundidad, donde no solo se trata únicamente de exponer cifras o estadísticas, se trata de promover una reflexión que sensibilice, tanto a los adultos que ya forman parte del mercado laboral, como a los jóvenes que están próximos a incorporarse a este.

La calidad del empleo en Quito se ve afectada de manera negativa por la explotación y precarización laboral. Estas situaciones, aunque forman parte del ámbito social, muchas veces permanecen invisibilizadas o se naturalizan, dificultando la generación de un cambio real. Según un estudio realizado con datos de la Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU) del 2023, en Ecuador la precariedad laboral se manifiesta por condiciones como ausencia de contratos formales, bajos ingresos, inestabilidad laboral, falta de derechos laborales y protección social, afectando especialmente a sectores urbanos e incrementándose en zonas vulnerables (Amezquita et al., 2023, pp. 3-16).

Por ello, se vuelve imprescindible diseñar una propuesta que logre reflejar la realidad laboral, mediante el desarrollo de un contenido multimedial que pueda abrir espacios para la sensibilización de las dificultades que enfrentan los adultos en su día a día laboral, por eso este contenido es fundamental para mostrar bases de transformaciones y aprendizajes que mejoren las condiciones laborales y, en consecuencia, la calidad de vida de los trabajadores de Quito.

El proyecto plantea el diseño de una guía interactiva que aproveche técnicas multimediales entre ellas la animación 2D y 3D para presentar de forma dinámica, lúdica y humorística la realidad laboral que atraviesa la población adulta quiteña.

La guía incorporara elementos de gamificación, entendida como la integración de mecánicas propias del juego en entornos no lúdicos (Heras Aguilar, 2025). Este enfoque permite que el usuario tome decisiones, explore escenarios laborales precarios y genere una reflexión activa basada en la interacción, lo cual resulta más eficiente que una animación lineal tradicional

El objetivo principal será desarrollar una herramienta que, a través de contenidos multimedia e interactivos se cree una guía que informe y sensibilice sobre las condiciones laborales actuales, facilitando tanto la comprensión como la reflexión crítica del usuario acerca de esta problemática.

Entre los objetivos específicos se destaca, en primer lugar, la identificación y análisis de los principales efectos de la explotación y precarización en el ámbito laboral del adulto quiteño, para ser representados de manera fiel y respetuosa en la guía; en segundo lugar, se busca definir una estructura narrativa y un estilo visual coherente y atractivo que optimicen el flujo de información y la experiencia del usuario, y finalmente, la integración de contenidos que, mediante el humor, la sátira y la parodia, no solo eduquen, sino que motiven al espectador en la búsqueda de cambios que mejoren su realidad laboral.

A partir de esta problemática, nace la urgencia de crear un medio de comunicación para enfrentar una problemática. En donde la información y las estadísticas frecuentemente no

captan la atención del usuario o no genera nada en él, la animación interactiva emerge como una herramienta para conectar con la audiencia. Según Carpio Padilla (2019), la visualización de datos a través del motion graphics y el storytelling transforma estos contenidos en narrativas visuales que no solo informan, sino que también logran reflexionar mediante elementos multimedia.

Utilizando la animación como herramienta para tal narrativa, se añade una dimensión exclusiva que no solo permite representar la realidad, sino también humanizarla. Así se alcanza un acercamiento más empático y efectivo en el que se logra retratar la realidad del trabajo para sensibilizar al usuario.

Además, con la gamificación se refuerza esta conexión emocional al introducir recompensas y desafíos que motivan al usuario a la exploración de su propia realidad laboral, fomentando así una reflexión .

Asimismo, la guía busca apoyar al usuario no solamente por medio de la información, sino también con la participación. Al ser protagonista de la experiencia, el usuario adquiere un rol central que lo invita a reflexionar sobre su situación laboral, cuestionando las estructuras y prácticas que son utilizadas en la explotación y la precariedad. Esta experiencia participativa no solo genera conocimiento, sino que también abre espacios para la construcción de nuevas formas de entender y vivir la realidad laboral, promoviendo el desarrollo de una perspectiva diferente.

Este tipo de guía interactiva también busca fomentar la sensibilización en grupo, en la que la reflexión individual se convierta en un proceso en donde puedan compartir ayuda.

Asimismo, la animación 2D y 3D permitirá, mediante el diálogo y la interacción, establecer conexiones a nivel cognitivo y emocional entre los usuarios, lo cual refuerza su sentido de pertenencia y su deseo de transformación.

Aproximación teórica

Lenguaje audiovisual y narrativa simbólica

El lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación que fusiona imágenes, sonidos y movimientos para crear mensajes con una carga emocional y expresiva. Según como manifiesta Hidalgo Giambroni (2023), esta combinación permite trascender las limitaciones del lenguaje verbal, facilitando una comunicación multidimensional que conecta sensorialmente con el espectador. Entonces en el campo del diseño multimedia, el lenguaje audiovisual se torna fundamental para transmitir problemas sociales, pues convierte la información en experiencias y personajes que reflejan de mejor manera tal situación.

Como menciona Sebastián Cadena “Cazurro” (2025) las estadísticas convierten a las personas en números, en lo cual impide una conexión emocional o de importancia, mientras que la animación permite humanizar la problemática mediante una historia que da nombre a las estadísticas, facilitando que el espectador empatice profundamente con la situación representada.

De acuerdo con Hidalgo Giambroni (2023), la narrativa simbólica utiliza signos y metáforas visuales como herramientas que permiten representar realidades sociales de manera icónica, por eso este enfoque es especialmente útil para temas difíciles como la

precarización, ya que logra facilitar la comprensión.

Sebastián Cadena “Cazurro” (2025) resalta que la narrativa debe funcionar como la "columna vertebral" del diseño, argumentando que "todo debe partir de un escrito" que dé sentido al uso de recursos técnicos como el color o el sonido, evitando que sean solamente adornos estéticos. De esta manera, la narrativa permite interpretar la realidad desde diferentes perspectivas, generando una actitud reflexiva sobre las condiciones laborales del adulto quiteño, donde el arte puede convertir esa data en algo más accesible para el público general.

Además, la animación 2D y 3D brinda la posibilidad de diseñar un entorno que represente la dinámica laboral, combinando estilos visuales con recursos narrativos como el humor y la sátira. Hidalgo Giambroni (2023) explica que, estos recursos narrativos facilitan la recepción del mensaje al hacer más entendibles las temáticas complejas, favoreciendo que el público se involucre en el entorno y adopte una postura crítica frente a las injusticias representadas.

Finalmente, es importante destacar que la animación interactiva integra la necesidad de educar y entretener siendo una herramienta que guíe a un cambio. Según Hidalgo Giambroni (2023), el equilibrio entre estética visual y ritmo narrativo genera empatía y cuestionamiento, humanizando la experiencia laboral y promoviendo sensibilización.

De esta manera, el lenguaje audiovisual no solo informa, sino que abre espacios para nuevas formas de entender y actuar sobre la realidad social. Para Sebastián Cadena “Cazurro” (2025), sugiere agregar interactividad a la guía ya que logra dar más capacidad de reflexión,

permitiendo al usuario tomar decisiones dentro de la historia mediante la gamificación, porque se logra una mayor retención y comprensión que en un formato de video normal. Esta capacidad para transformar y movilizar del lenguaje audiovisual se ve potenciado en los entornos digitales gracias a la interactividad, la cual permite que el usuario deje de ser un espectador y se convierta en el protagonista del proceso narrativo y educativo.

El lenguaje audiovisual interactivo combina elementos visuales, auditivos que promueven una mayor participación por parte del usuario, lo que facilita el aprendizaje (Escobedo Cabello, 2025). La interactividad no solo involucra al público en la historia, sino que también lo invita a reflexionar sobre los temas tratados, en este caso, la explotación laboral. En este sentido, la reflexión en entornos digitales se convierte en una herramienta clave para que las personas dialoguen y construyan nuevos significados a partir de sus experiencias.

Interactividad y reflexión en entornos digitales

La interactividad es un elemento fundamental para crear experiencias que involucren activamente al usuario. Según Mora Fernández (2017), la interactividad no solo permite la participación del usuario en la narrativa, sino que también fomenta la reflexión al ofrecer opciones y decisiones que influyen dentro del desarrollo del contenido.

Este enfoque resulta particularmente relevante en el diseño la guía, ya que transforma el proceso educativo en una experiencia dinámica y personalizada, donde la reflexión y el diálogo se convierten en herramientas clave para comprender y cuestionar problemáticas

sociales como la explotación laboral. Así, la animación interactiva no solo proporciona un espacio de sensibilización, sino que también habilita procesos de aprendizaje en donde el usuario pueda abordar de mejor manera sus derechos. Además, los entornos digitales logran una mejora recepción mediante la combinación de elementos audiovisuales y narrativas alternativas en el contenido. Esta modalidad ofrece un espacio para que los usuarios experimenten y analicen diversas perspectivas, fomentando así el pensamiento crítico. Esta metodología resulta especialmente adecuada para abordar problemáticas complejas, pues invita a la audiencia a cuestionar las realidades representadas y a asumir un rol de protagonista dentro del entorno digital.

La interactividad no es solo un recurso de navegación o juego, sino que es una herramienta fundamental para construir conocimiento. En este proceso, el usuario es el protagonista de su propio aprendizaje. Estas experiencias emocionales y cognitivas fomentadas por la interactividad propician una mayor sensibilidad ante los problemas, como sucede en la vida laboral del adulto quiteño.

Por lo tanto, integrar la interactividad en una guía resulta esencial para lograr la sensibilización de la audiencia utilizando elementos visuales y narrativos que conecten emocional e intelectualmente. La combinación de animación 2D/3D con narrativas interactivas hace que el aprendizaje no solo sea solo recepción de información, si no que transforma la guía en una herramienta con capacidad didáctica y social, capaz de movilizar a los usuarios a través una experiencia directa. Así, el diseño de la guía interactiva debe asumir un rol no solo informativo, sino también transformador, para cuestionar estas

condiciones y abrir espacios de sensibilización.

Explotación laboral y precarización desde perspectivas críticas

La realidad laboral del adulto quiteño se encuentra afectada por un sistema que perpetúa la explotación y presenta estas condiciones como normales y aceptadas. Según Román Armijos y Velásquez Espinoza (2024), esta naturalización conlleva a que las personas no reconozcan ni cuestionen las injusticias a las que están sometidas en el ámbito laboral. La precariedad, por tanto, funciona como un mecanismo sutil de control social, manteniendo a este sector en condiciones desfavorables y limitando sus oportunidades y negándoles empleos dignos y justos. Esta situación se enmarca dentro de un contexto de vulnerabilidad y discriminación, particularmente hacia las personas adultas mayores, las cuales son más propensas de que no se respeten los derechos laborales.

La precarización laboral se manifiesta en la fragmentación y flexibilidad impuestas en el mercado laboral moderno, donde las condiciones de trabajo son inestables y la incertidumbre es constante. Esto genera un estado de preocupación en los trabajadores, obligados a adaptarse continuamente para conservar sus empleos, lo que repercute negativamente en su calidad de vida y en su bienestar mental. Según el análisis realizado por (DKV Integralia, s.f.). esta realidad se caracteriza por contratos temporales, salarios bajos, falta de protección social y constantes incumplimientos de derechos laborales, factores que mantienen en un ciclo de explotación. La precarización afecta especialmente a grupos vulnerables como los adultos mayores, haciendo que los derechos laborales se reduzcan a lo mínimo para reducir costos.

Entender la explotación laboral desde diferentes puntos permite reconocer la necesidad de crear espacios que visibilicen esta realidad y promuevan la reflexión crítica para romper con esta realidad laboral. Por ello, el desarrollo de una guía interactiva mediante animación 2D y 3D cobra relevancia como herramienta educativa, ya que ofrece una narrativa accesible y reflexiva que invita a los adultos quiteños a identificar estas condiciones, cuestionarlas y buscar alternativas dignas en el ámbito laboral para proteger su bienestar. La guía funciona como un espacio para la sensibilización, generando conciencia a través del humor con sarcasmo, la participación y el uso de recursos accesibles.

Esta búsqueda de alternativas dignas está profundamente ligada a la motivación y al sentido que cada persona le atribuye a su trabajo y su vida; por eso, la motivación será un factor clave para que las personas logren realizar acciones hacia metas que consideren valiosas.

Psicología de la motivación y sentido de vida

La motivación es un proceso psicológico importante que impulsa a las personas a realizar acciones dirigidas hacia metas y objetivos que consideren valiosos, desempeñando un papel crucial en el ámbito laboral y personal. La motivación puede presentarse de distintas formas, destacando la motivación intrínseca, que proviene del interior de la persona y está relacionada con el deseo de crecimiento personal y realización, y la motivación extrínseca, que se asocia con recompensas externas como el dinero o el reconocimiento social (Psicología y Mente, s.f.). Entender estas formas de motivación es esencial para analizar cómo los adultos en Quito enfrentan su realidad laboral y buscan sentido en su trabajo a pesar de las condiciones adversas.

El sentido de vida, por su parte, es considerado uno de los elementos más profundos de la experiencia humana. Es la percepción de tener un propósito que da coherencia y dirección a la existencia, incluso durante el sufrimiento o dificultades (Tu Terapia, 2023). Viktor Frankl, uno de los máximos exponentes en el estudio del sentido de vida a través de la logoterapia, destaca que la búsqueda de significado es una necesidad primaria y que, aun bajo condiciones extremas, las personas pueden encontrar razones para vivir a pesar del dolor o la precariedad (Colectivo Aquí y Ahora, s.f.). Esta perspectiva es especialmente valiosa para entender la condición laboral del adulto quiteño, muchos de los cuales atraviesan situaciones de inseguridad y explotación, pero que mantienen una motivación para encontrar sentido y dignidad en su trabajo.

Además, la motivación y el sentido de vida están estrechamente vinculados al bienestar y la salud mental. Ya que las personas con un propósito claro y una motivación intrínseca experimentan mejores niveles de satisfacción y salud emocional, aspectos indispensables para enfrentar desafíos laborales (UNIR, 2023). En contextos de precarización y desempleo, fortalecer las motivaciones puede ser vital para que los adultos busquen no solo sobrevivir, sino crecer y transformar su realidad a pesar de las dificultades.

Esta comprensión psicológica cobra especial importancia cuando consideramos la aplicación de herramientas educativas y comunicativas que inciden en la motivación y el sentido de vida. Por eso se puede potenciar la motivación intrínseca y la reflexión personal, al permitir que los usuarios se involucren activamente con contenidos que reflejen sus propias

experiencias y que les invitan a cuestionar y resignificar sus circunstancias laborales. La interacción, el lenguaje audiovisual y los recursos como el humor son claves para facilitar este proceso, generando una experiencia que además de informativa sea emocionalmente significativa.

Diseño instruccional en el aprendizaje

El diseño instruccional es un proceso esencial para la creación de espacios digitales de aprendizaje que tienen como objetivo hacer más sencillo y atractivo el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos. Este diseño se basa en una planificación que integra objetivos claros, contenidos pertinentes y actividades interactivas que promuevan el compromiso y la reflexión del participante (Villarreal Rodríguez, 2018). En gran medida, el resultado del aprendizaje depende de cómo se organicen y enlacen estos elementos a través de una secuencia didáctica que guíe al usuario desde la información inicial hasta su aplicación y evaluación.

Un diseño instruccional bien organizado fomenta un aprendizaje significativo, que vincula el conocimiento nuevo con las experiencias anteriores del usuario, lo cual favorece su entendimiento y su memoria a largo plazo. Para lograr este aprendizaje, las actividades deben ser diversas, deben involucrar la participación activa (simulaciones, juegos, foros, ejercicios prácticos), que no solo informen, sino que permitan experimentar y reflexionar.

Además, deben ofrecer herramientas que faciliten la interacción sincrónica y asincrónica, garantizando un espacio comunicativo donde los participantes puedan compartir

dudas, opiniones y colaboraciones, enriqueciendo el proceso formativo. Esta interacción es fundamental para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje colaborativo, ayudando a construir comunidades (Villarreal Rodríguez, 2018).

En el contexto específico del adulto quiteño, que enfrenta condiciones de precariedad laboral, el diseño instruccional puede contribuir a brindar recursos accesibles, que tomen en cuenta sus experiencias y necesidades particulares. De este modo, se apoya la autonomía en el aprendizaje, ya que cada persona puede progresar a su propio ritmo y adquirir conocimientos transferibles a la vida y al trabajo.

Por último, la calidad del diseño instruccional también se vincula a la evaluación continua, que debe ser tanto formativa como sumativa, ofreciendo retroalimentación útil para mejorar el proceso de aprendizaje. Las herramientas digitales posibilitan una evaluación flexible y adaptativa, con recursos como autoevaluaciones y portafolios digitales, que permiten evidenciar el progreso y redirigir el aprendizaje cuando sea necesario (Villarreal Rodríguez, 2018).

METODOLOGÍA

Este proyecto de titulación con el siguiente tema: Diseño de una guía interactiva que muestre la realidad laboral del adulto quiteño mediante la animación 2d y 3d; se enmarca en la línea de investigación denominada: Diseño experimental de nuevos medios, la cual, se enfoca en la creación, evaluación e innovación de productos y servicios digitales que integran nuevas tecnologías y exploran nuevas formas de interacción.

Dentro de esta línea de investigación, la subcategoría a la que pertenece el proyecto es interacción y experiencia de usuario. El objetivo en esta subcategoría es diseñar un producto digital que no solo capte la atención del usuario, sino que también, promueva su participación, reflexión y compromiso. Para este fin, se desarrollará una guía interactiva con animación 2D y 3D que exponga la realidad laboral del adulto quiteño, empleando recursos audiovisuales que faciliten la sensibilización.

Para ello, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo puede el diseño de una guía interactiva mediante animación 2D y 3D, contribuir a sensibilizar a los adultos quiteños, sobre su realidad laboral, promoviendo una reflexión crítica sobre la explotación y precarización, dentro de su entorno laboral?

Para la investigación que valida el trabajo de titulación, se optó por utilizar un enfoque mixto o cuali-cuantitativo, ya que permite obtener una perspectiva más precisa sobre las percepciones sobre la precarización laboral y el impacto del humor interactivo como estrategia de sensibilización. Tal como menciona Otero (2018), el procedimiento de investigación mixta

conlleva la recopilación, estudio e interpretación de datos tanto cualitativos como cuantitativos que el investigador haya estimado pertinentes para su análisis.

En consecuencia, se ha tomado la decisión de utilizar dos técnicas de investigación para recopilar información necesaria en el marco de la investigación: entrevistas a profundidad, y encuestas estructuradas, cada una diseñada con base en los objetivos del estudio.

En primer lugar, se emplearon técnicas cualitativas como la entrevista a profundidad, que, como señalan Yuni y Urbano (2014), son importantes para la investigación cultural y social debido a que "dan acceso a las informaciones que son suministradas por los propios sujetos y, de este modo, se obtiene un acceso inmediato a los significados que los sujetos les atribuyen a sus realidades".

Teniendo esta base, se buscó comprender a fondo las percepciones, conocimientos especializados y expectativas de personas con relación al tema. Las entrevistas semiestructuradas se aplicaron a especialistas en psicología, comunicación y animación, utilizando 10 preguntas temáticas.

Este instrumento permitió profundizar en aspectos cognitivos relacionados con la reflexión crítica sobre la explotación laboral, aspectos pedagógicos vinculados a la motivación en contextos de precarización, y aspectos narrativos sobre el impacto del diseño audiovisual y la gamificación como estrategias contrahegemónicas.

Y para finalizar, se usará la técnica cuantitativa de la encuesta, para llegar a un mayor número de personas dentro del público objetivo.

Esta técnica resulta clave no solo para medir la percepción sobre la realidad laboral, sino también para validar las preferencias visuales y funcionales que darán forma a la guía interactiva.

La encuesta estructurada se compuso de 11 preguntas (9 cerradas de selección múltiple, y 2 abiertas), orientadas a dos propósitos fundamentales: por un lado, cuantificar la percepción de la precarización laboral y la efectividad del humor como sensibilizador; y por otro, evaluar las propuestas de diseño, permitiendo a los usuarios opinar sobre los estilos de personajes, las paletas cromáticas más adecuadas y las funcionalidades interactivas que desean encontrar en el producto.

De esta manera, los resultados estadísticos complementan los hallazgos cualitativos, informando el diseño final de la guía con una base que alinea la narrativa crítica con las expectativas visuales de la audiencia.

Análisis e interpretación de los datos

Encuestas:

Para determinar el número de encuestados, se realizó el siguiente cálculo: tomando una población de 10,000 personas, un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10%, el tamaño de muestra resultante fue de 68 participantes. Este cálculo se realizó con el fin de asegurar una representatividad mínima y una validez estadística aceptable para los objetivos exploratorios del proyecto.

En una segunda etapa, se desarrolló una encuesta específica dirigida a personas que se encuentran activamente en el sector laboral, entre los 18 y 50 años, con una muestra de 103

encuestados, con el propósito de definir narrativas, situaciones cotidianas y puntos de interés que resulten significativos para la representación de la realidad laboral en el proyecto.

En la primera pregunta (Ver Anexo A) se buscó el estilo visual más idóneo para transmitir crítica y sátira al público joven-adulto (18-35 años). por lo que, según los resultados representados en la Figura 1 (Ver Anexo B) respondieron a la opción 02 (Ver Anexo A) con un 43.7% superando a las demás opciones, pero con diferencia de la opción 03 (Ver Anexo A) que tiene un 32%, con estos datos se supo que los encuestados priorizaron estos dos estilos por su capacidad para generar identificación inmediata.

La segunda pregunta (Ver Anexo A) según los resultados presentados en la Figura 02 (Ver Anexo B) El 38.2% de los encuestados prefirieron una narrativa absurda, en donde haya situaciones exageradas que parezcan mentira pero sean reales aunque en la Figura 02 (Ver Anexo B) también se muestra que el 32.4% de los encuestados prefieren una narrativa informativa-irónica dándonos a entender que el público busca narrativas absurdas que critiquen desgracias laborales, revelando también la importancia que sea informativo para que sea compartible y que no romántice la precariedad.

Con base visual y narrativa definidas, la tercera pregunta (Ver Anexo A) según los resultados presentados en la Figura 03 (Ver Anexo B) El 52.4% de los encuestados prefieren una interacción de “Exploración “, en donde se den a los usuarios escenarios en donde encuentren pistas , datos y juegos ,mientras que las demás opciones (Ver Anexo A) no muestran ningún interés o no son muy altos porcentajes.

Para maximizar completitud, la cuarta pregunta (ver Anexo A) según los resultados presentados en la Figura 04 (Ver Anexo B) el 41.7 % de los encuestados ven como prioridad el “Aprendizaje” como un elemento que los motivaría a realizar la guía.

Para determinar tiempo de duración se realizó la quinta pregunta (Ver Anexo A) en la cual los resultados presentados en la Figura 05 (Ver Anexo B) los encuestados optaron por un tiempo entre 5 a 10 minutos (Ver Anexo A) con un 45.6%. Esto refleja deseo de contenido rápido pero relevante, evitando aburrimiento al momento de realizar la guía.

Además, la guía también se pensó para poder compartirla con otros, por eso la sexta pregunta (Ver Anexo A), en donde según los resultados presentados de la Figura 06 (Ver Anexo B) el 31.4% de los encuestados valoran lo “Visual” mientras que otro gran porcentaje valoran “Recursos Prácticos” que les sea de ayuda para defenderse.

También priorizando las preocupaciones de los usuarios se realizó la séptima pregunta (ver Anexo A) en el cual los resultados presentados en la Figura 07 (Ver Anexo B) hubo un 32. % de preocupación en el factor laboral en el tema de “Inestabilidad” en donde existe un miedo constante de despido o finalización de contrato.

Para centrarnos en un tema relevante sobre precarización se realizó la octava pregunta (Ver Anexo A) en donde los resultados presentados en la Figura 08 (Ver Anexo B) revela un 48.5% de interés en el tema de “Contrato Temporal” dándole prioridad a ser explicado dentro de la guía.

Complementando lo lúdico, la novena pregunta (Ver Anexo A) los resultados presentados en la Figura 09 (Ver Anexo B) los encuestados encuentran necesario incluir material de apoyo con un 46.6%.

Como décima pregunta abierta (Ver Anexo A), como temas faltantes recurrentes en la Figura 10 (Ver Anexo B) hubo un total de (35 respuestas) en el cual las más a destacar fueron: acoso laboral, explotación juvenil, salarios atrasados, despidos injustificados, burnout, horas extras impagas.

Finalmente, como undécima pregunta abierta (Ver Anexo A) los resultados presentados en la Figura 11 (Ver Anexo B) hubo un total de (26 respuestas) en donde los encuestados como recomendación para que la guía logre ayudar y a entender la precarización fueron: temas reales/casos con consecuencias, lenguaje accesible, recursos apoyo (denuncias/sindicatos/psicológico), reflexión profunda.

En la segunda fase de la encuesta primero se realizaron tres preguntas para obtener información personal básica de los participantes y, a continuación, ocho preguntas orientadas a reconocer preocupaciones y posibles historias reales para incluirlas en la guía.

En la cuarta pregunta, (Ver Anexo D) se indagó qué preocupa más de la situación laboral, en donde los resultados presentados en la Figura 12 (Ver Anexo D) muestra que la opción con mayor porcentaje es “Perder el empleo” con 37.5% mientras que las demás respuestas concentran porcentajes menores pero relevantes, con 32 respuestas. Esto ubica el

miedo a contratos precarios tema principal, priorizando escenas que simulen esta inseguridad paralizante.

En la quinta pregunta (Ver Anexo D), sobre vivencias de precarización/explotación, la Figura 13 (Ver Anexo D) indica un 21.9% de vivencias aseguran pasar por una situación de “Trabajo sin contrato” mientras que las demás respuestas igualmente muestran porcentajes similares.

La sexta pregunta (Ver Anexo D) se evaluó el nivel de conocimiento sobre sus propios derechos laborales. En donde los resultados presentados en la Figura 14 (Ver Anexo D) muestra un 50% de conocimiento “Medio” en donde conocen sus derechos, pero no saben cómo aplicarlos, mientras que existen porcentajes de 6,3% en donde no conocen sus derechos o que tienen dudas sobre ellos.

En la séptima (Ver Anexo D) en donde se indago acerca de recursos útiles para su propia ayuda, los resultados presentados en la Figura 15 (Ver Anexo D) con un 40,6% los encuestados prefieren como ayuda guías simples en donde se hable de contratos, horarios y despidos.

La octava pregunta (Ver Anexo D) la cual busco el tipo de ayuda que necesitaría ante una injusticia. Los resultados presentados de la Figura 16 (Ver Anexo D) resalta un 50% de los encuestados que el tipo de ayuda que necesitan es tener información clara para saber si lo que sucede es legal o no.

La novena pregunta (Ver Anexo D) se indago otros temas relacionados que resulten relevantes, los resultados presentados en la Figura 17 (Ver Anexo D) son variados pero la

recomendación más constante tiene relación con los riesgos psicosociales y a la salud mental causados por la precarización.

La décima pregunta (Ver Anexo D) se realizó con el fin de visibilizar casos de precarización reales, los resultados presentados en la figura 18 (Ver Anexo D) se muestran porcentajes de **15.6%** en los cuales conocen a alguien que sufrió alguna explotación, y un **12,5%** de personas que han pasado por situaciones de precarización.

En la undécima pregunta (Ver Anexo D), se realizó con el fin de tener la autorización de publicación de las historias de precarización, los resultados presentados en la figura 19 (Ver Anexo D) existe un 15,6% que desean compartir y publicar sus vivencias.

Entrevista a profundidad

La entrevista a profundidad se basa en un diálogo abierto con preguntas exploratorias para captar la experiencia y visión experta sobre el rol de la animación en la sensibilización laboral (Gerea, 2021). Se realizó con Sebastián Cadena "Cazurro", especialista en arte y animación, mediante una entrevista de 8 preguntas (Ver Anexo E) que duró 45 minutos.

Cazurro destaca que la animación supera las estadísticas al humanizar estos datos: "las estadísticas convierten personas en números inertes, pero la narrativa animada les da nombre e historia, generando empatía y democratizando información compleja".

Además, Subraya la sinergia de elementos audiovisuales como el color, diseño de personajes, ritmo narrativo y sonido, siempre anclados en una narrativa sólida como "columna vertebral", para evitar adornos vacíos y lograr impacto auténtico.

Sobre humor y sátira para temas serios como explotación laboral, Cazurro ve ventajas claras al utilizar la animación, ya que ofrece recursos ilimitados y se puede usar lo absurdo para reflejar la realidad, fomentando la reflexión del usuario.

También recomienda citar fuentes visibles para credibilidad, además también definir lo que es el "impacto real" y nuestro nicho en donde queremos lograr un cambio con el proyecto

Como añadido Cazurro sugiere agregar dentro de la interactividad "Gamificación", donde patrones jugables enseñan acciones laborales y elevan retención/reflexión al dejar decidir destinos al usuario logrando que los usuarios no lleguen a aburrirse o a salirse de la propia experiencia.

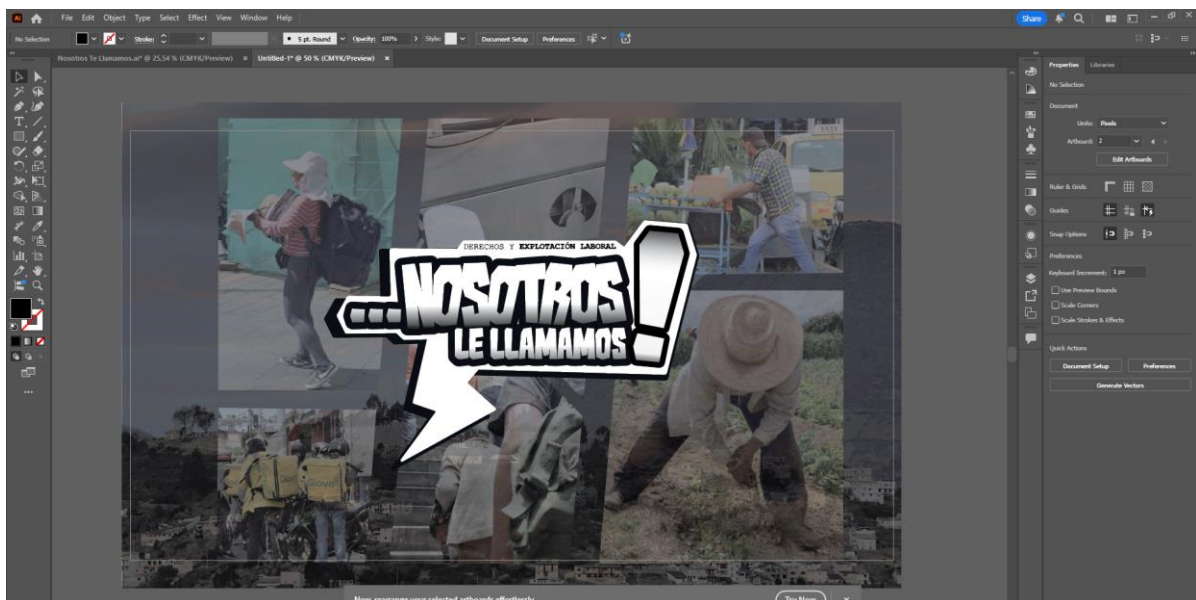
Para estilos, sugiere caricatura por la representatividad emocional que logra, evitando los estilos infantiles tradicionales como ejemplos visuales también nos recomienda las siguientes artes: Persépolis (gráfica animada), Mi vida en rosa (2D francesa), Memorias de un caracol (sátira Oscar-nominada); locales como Cosas del Kevin (guayaquileño emergente) y Remar (mexicana cortos).

Finalmente, aconseja crear "lo que apasiona ver/leer personalmente" sin encuestas exhaustivas en lugar enfocarnos en un nicho auténtico que guie a los espectadores sutilmente hacia una reflexión crítica sobre su vida laboral.

RESULTADOS

Identidad Visual

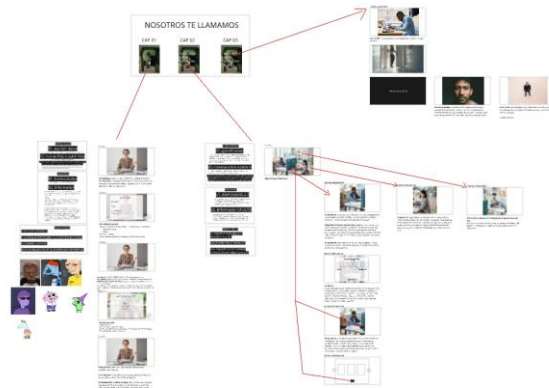
Como inicio se realizo una identidad visual para el proyecto de titulación, en el cual aborde el tema presentado de una manera corta, eligiendo una tipografía y colorimetría adecuada para poder captar la atención



Narrativa

La narrativa se construyó mediante las necesidades de los encuestados, enfocándonos en los resultados antes presentados, en donde se implementaron la interactividad, diálogos entre personajes y partes clave en donde colocar información acerca de la precarización.

Figura 01
Narrativa del guion con interactividad



Modelado 3D

Posteriormente se realizaron los modelados de los personajes que estarán dentro de la narrativa y acompañaran al usuario, se eligieron los dos estilos más votados en la encuesta y mediante eso se realizaron los modelados con estilo muppet, teniendo en cuenta vestimentas generales dándoles un estilo gracioso y atractivo, también se crearon su respectivo esqueleto (Rig) para que finalmente implementar la extensión wiggle para darle movimientos más fluidos.

Figura 03
Modelado personaje (Entrevistador)

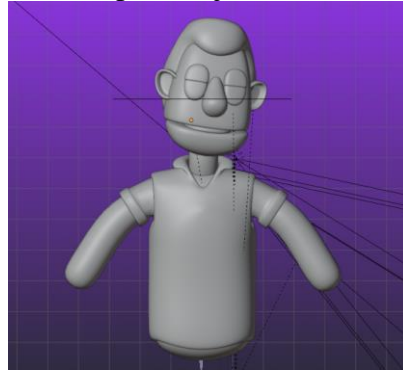


Figura 03
Modelado personaje (Informador)



Figura 04
Modelado personaje (Empleado 01)

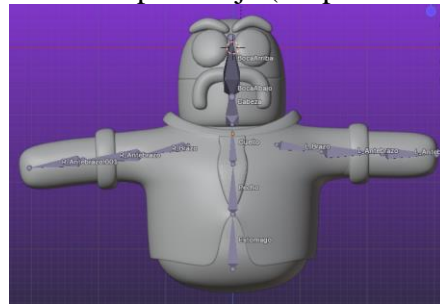
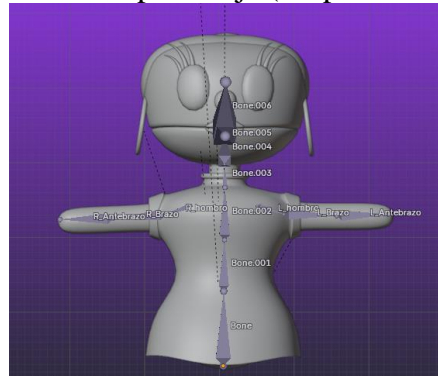


Figura 05
Modelado personaje (Empleada 02)



Modelado Escenarios

Seguidamente se modelaron los escenarios con su respectivos objetos y luces para poder replicar lo que es un ambiente laboral, algunos objetos fueron sacados de sitios web de uso gratuito.

Figura 06
Modelado de primer escenario

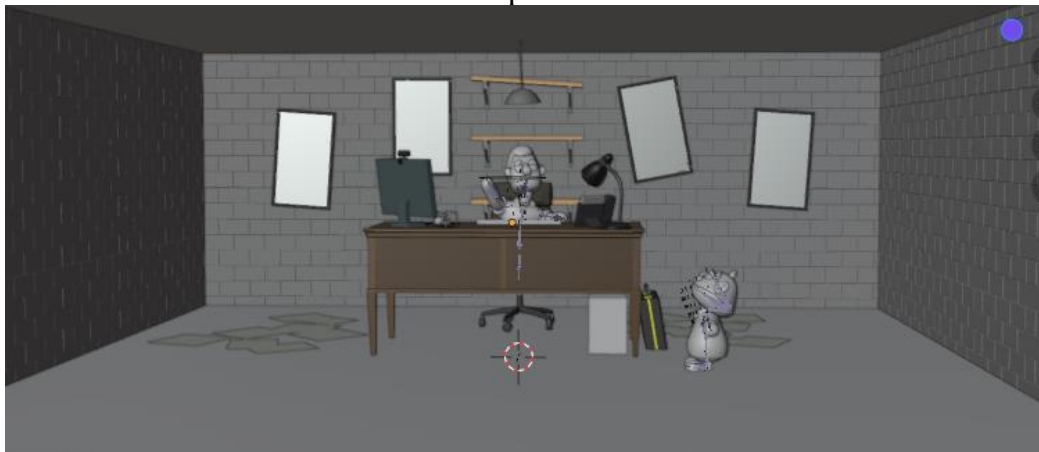
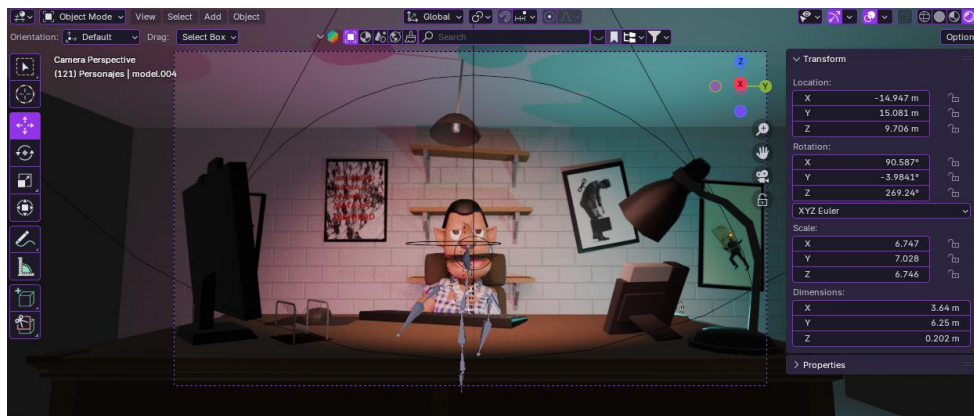


Figura 07
Modelado de segundo escenario



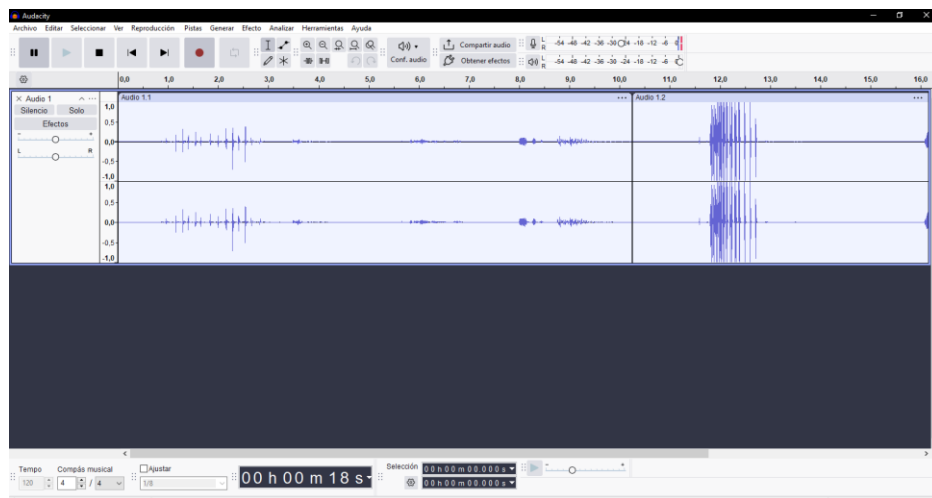
Colorización

Continuando se buscó una paleta de colores que tenga coherencia con la animación y también que tenga armonía entre personaje y escenario. Basándonos en González Trueba (2024) que enfatiza que el color influye demasiado en lo visual, porque genera emociones. Entonces se buscó colores que tengan interpreten de mejor manera la realidad laboral.



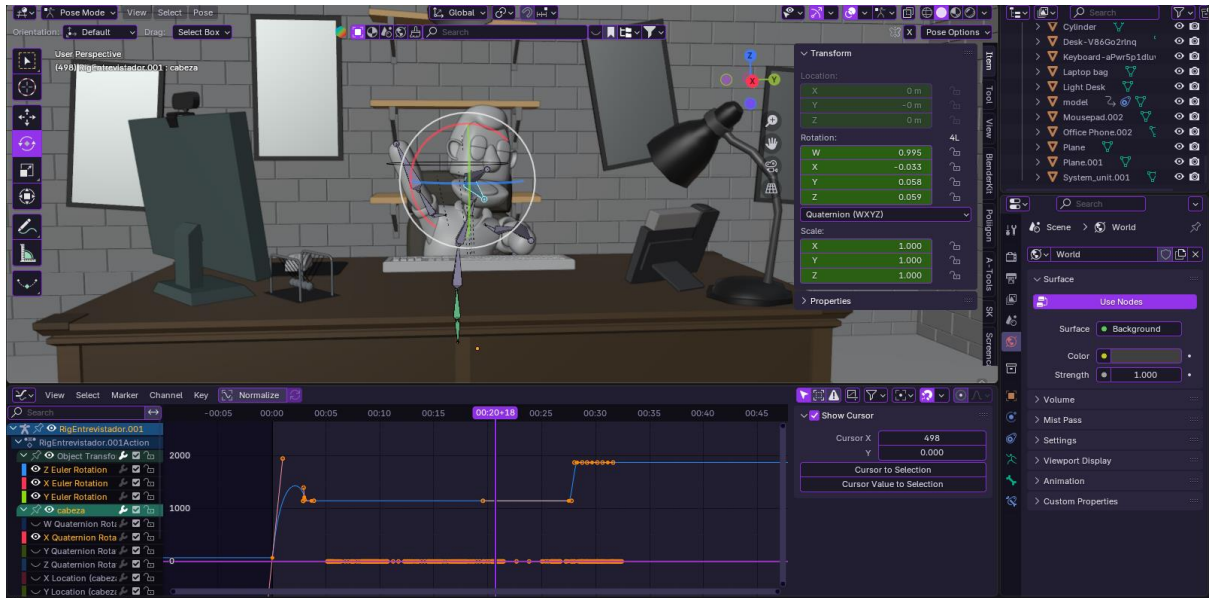
Sonido

Se realizaron grabaciones para cada diálogo de cada personaje que servirá como base para la animación y la realización del lipsync en la animación, además se colocaron sonidos ambientales y sonidos para cada situación que este sucediendo dentro de la animación.



Animación 3D

En el proceso de animación, al tener el sonido ya realizado se inició la animación de las escenas, sincronizando el audio con el modelado, además utilizando los principios básicos de la animación. Que según Bosch Sanfélix (2019) destaca que los doce principios básicos de la animación como timing y squash and stretch logran movimientos expresivos que mejora la narrativa audiovisual, volviéndola más atractiva y entretenida.



Renderización

Con las animaciones ya terminadas se realiza, la renderización de cada escena en fotogramas para poder volver a renderizar desde un punto si existía algún problema durante la renderización



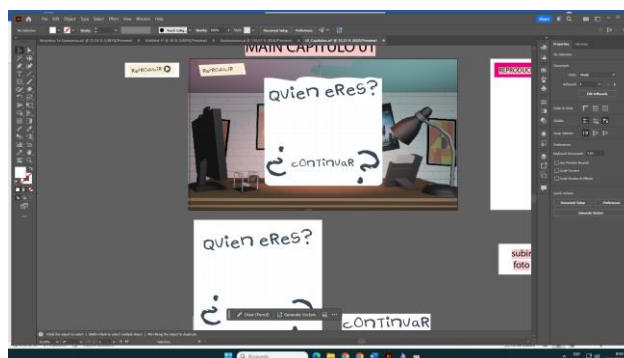
Postproducción

Con las imágenes renderizadas se realizó un image sequence para poder editar y colocar sonidos en las animaciones, para luego colocarlo dentro de la guía.



Ilustraciones 2D

Para después agregar iconos que servirían como interactividad dentro de la guía, utilizando materiales de oficina como recursos visuales dentro de la guía.



Programación

Finalizando con la programación la cual se realizó en html y css , para poder correr la guía dentro de una computadora y poder ser compartida.

```
Escena 03.html X | Fuente: Video 1:02:11
1 <doctype html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Escena 03: 03.html
6 <link rel="stylesheet" href="escena03.css">
7 </head>
8 <body>
9
10 <!-- Video de fondo (con botón para que suene) -->
11 <video id="bg-video">
12 <source src="video/traill.mp4" type="video/mp4">
13 <!-- El navegador no soporta video HTML5. -->
14 </video>
15
16 <!-- Botón para activar sonido --&>
17 <div id="play-overlay" class="play-overlay">
18 <button id="play-btn" type="button" value="Toca para reproducir con sonido (button)">
19 </div>
20
21 <!-- Overlay que aparece al final del video --&;
22 <div id="final-overlay" class="overlay hidden">
23 <div class="overlay-content">
24 <h2>¡Gracias!</h2>
25
26 <div class="photo-options">
27 <input type="checkbox" class="camera-btn" checked="" value="Tomar Foto" />
28 <input type="checkbox" class="upload-btn" checked="" value="Subir Foto" />
29 </div>
30
31 <input type="file" id="camera-input" accept="image/*" capture="environment" style="display: none;" />
32 <input type="file" id="upload-input" class="photo-btn upload-btn" />
33 </div>
34 </div>
35 </div>
36 </body>
37 </html>
```

CONCLUSIONES

- Con base a lo realizado, se concluye que, una guía interactiva tiene el potencial de lograr una reflexión y comprensión sobre la precarización laboral. Esto se debe a que convierte el problema en un relato audiovisual interactivo, el cual refleja al adulto quiteño, a través de sus propias experiencias, combinando información clara con recursos visuales y decisiones interactivas que invitan a cuestionar si estas condiciones laborales son "normales". Así, la guía no solo informa, sino que además crea un espacio para reflexionar.
- A partir de los datos recopilados mediante la encuesta, muestran tres situaciones principales: en primer lugar, no conseguir un trabajo estable debido a la falta de experiencia previa; en segundo lugar, trabajar en empleos que no están relacionados con la formación profesional del usuario; y, finalmente, los despidos injustificados que generan miedo e incertidumbre. Confirmando que los tres problemas presentados en la guía posibilitaron que el usuario se identificara con las situaciones expuestas y entendiera que no son normales, sino patrones recurrentes en el ámbito laboral.
- Asimismo, el proyecto sirve como una herramienta porque, además de sensibilizar, ofrece orientación concreta al usuario sobre cómo prevenir ciertas situaciones y dónde buscar ayuda cuando estas ya se han producido. La guía incorpora rutas que permiten acceder a información sobre derechos, posibles vías de denuncia, recomendaciones

prácticas y recursos de acompañamiento, de modo que el usuario no solo reconozca la precarización.

- Finalmente, esta guía se puede expandir a otras problemáticas, como las violencias laborales, la discriminación o la vulneración de derechos. Estableciendo una estructura narrativa, visual e interactiva adaptable, el proyecto puede servir como modelo para continuar creando contenidos y escenarios, para que más personas identifiquen, comprendan y transformen las circunstancias que determinan su vida laboral y social.

REFERENCIAS

- CARPIO PADILLA, P. I. (2019). La visualización de datos a través del motion graphics y el storytelling. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, (7), 59–68.
Recuperado a partir de
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2910>
- Bosch Sanfélix, F. (2019). Aplicación y análisis de los doce principios básicos de la animación. Universitat Politècnica de València.
<https://riunet.upv.es/handle/10251/117737>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2023). ENEMDU histórico empleo 2023. INEC. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/enemdu-historico-empleo-2023/>
- González Trueba, V. (2024). LA IMPORTANCIA E INFLUENCIA DEL COLOR EN EL DISEÑO GRÁFICO Y LA PUBLICIDAD. Info:eu-repo/semantics/studentthesis.
<https://hdl.handle.net/10115/40390>
- Mora Villamar, F. M., Yance Bajaña, J. E., Criollo Manzaba, G. T., Vega Monserrate, E. C., Abad Troya, L., & Masapanta Cuchiye, B. M. (2024). Integración de la Narrativas Digitales para Potenciar la Comprensión Lectora. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 36-55. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14493
- Amezquita, J., Maya, R., & Sánchez, L. (2023). Precariedad laboral en Ecuador, año 2023. Trabajo de integración curricular, Facultad de Economía, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado

de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/db6fea2b-93ba-44bd-98cc-51cd35a2e72e/content>

- Heras Aguilar, M. (2025). Gamificación y clases interactivas de música. Academia.edu. https://www.academia.edu/127996097/GAMIFICACION_Y_CLASES_INTERACTIVAS_DE_MUSICA_Codigo_Orcid
- Hidalgo Giambroni, G. (2023). Visual storytelling aplicado al discurso de concientización sobre adopción animal en cortometrajes animados 2D y 3D. Universidad de la Policía de Perú (PUCP). https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/669033/Hidalgo_GG.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Escobedo Cabello, R. (2025). El lenguaje audiovisual interactivo en el sistema a distancia. *Desarrollo Sustentable, Negocios, Emprendimiento Y Educación*, 7(67), 44–60. <https://doi.org/10.51896/rilcods.v7i67.865>
- Mora Fernández, J. I. (2017). Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales. *Revista ICONO 14. Revista científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 15(1), 186–210. <https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1032>
- DKV Integralia. (s.f.). Precarización laboral: definición, causas, afectados y cómo atajarla siendo agente de cambio. Recuperado de <https://dkvintegralia.org/blog/precarizacion-laboral-definicion-causas-afectados-y-como-atajarla-siendo-agente-de-cambio/>

- Román Armijos, R. A., & Velásquez Espinoza, G. E. (2024). La vulneración y discriminación al Derecho al Trabajo de las personas adultas mayores, una mirada a la realidad ecuatoriana: Infringement and discrimination of the Right to Work of the Elderly, a look at the Ecuadorian reality. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1577 – 1590.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2139>
- Psicología y Mente. (s.f.). Tipos de motivación. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-motivacion>
- Tu Terapia. (2023). El sentido de la vida: cuál es y cómo encontrarlo. Recuperado de <https://www.tuterapia.com.uy/blog/el-sentido-de-la-vida-cual-es-y-como-encontrarlo/>
- UNIR. (2023). Psicología y motivación: claves para el bienestar. *Revista Salud y Psicología*. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/salud/psicologia-motivacion/>
- Colectivo Aquí y Ahora. (s.f.). El sentido de vida según Viktor Frankl. Recuperado de <https://colectivoaquiyahora.org/recursos/el-sentido-de-vida-segun-uno-de-los-mayores-exponentes-de-la-logoterapia-viktor-frankl/>
- Villarreal Rodríguez, M. (2018). El diseño de entornos digitales de aprendizaje. Recuperado de <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/9y0NJT6QHgLyMKmVDbNgePv9nQRyH2ZfhrHM7T4h.pdf>

- Román Armijos, R. A., & Velásquez Espinoza, G. E. (2024). La vulneración y discriminación al Derecho al Trabajo de las personas adultas mayores, una mirada a la realidad ecuatoriana: Infringement and discrimination of the Right to Work of the Elderly, a look at the Ecuadorian reality. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1577 – 1590.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2139>
- Otero-Ortega, Alfredo. (2018). ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- Yuni, J., & Urbano, C. (n.d.). Volumen 2 Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2016/01/T%C3%A9cnicas-para-investigar-2-Brujas-2014-pdf.pdf>

Anexos

Anexos A.- Preguntas para la encuesta

La siguiente encuesta tiene como finalidad recolectar información relevante para la investigación previa sobre la creación y diseño de una guía interactiva que visibilice la realidad laboral del adulto quiteño mediante animación 2D y 3D. Esta guía busca analizar, desde la perspectiva del usuario, las problemáticas de precarización, explotación y falta de oportunidades en el mercado laboral, con el objetivo de sensibilizar y generar reflexión crítica en torno al tema.

Este modelo de encuesta está diseñado para recopilar información sobre la percepción de la realidad laboral del adulto quiteño y la posible efectividad de una guía interactiva animada (2D/3D) como herramienta de sensibilización y reflexión crítica,

1. **¿Cuál de los siguientes estilos visuales crees que representa mejor esta intención de crítica y sátira, teniendo en cuenta un público "JOVEN - ADULTO De entro 18 a 35 años"? (Seleccione la imagen)**

- a. Opción 01:



b. Opción 02:



c. Opción 03:



d. Opción 04:



2. **¿Qué tono narrativo crees que funciona mejor para mantener tu interés sin aburrirte?**

- a. Humor negro: Reírnos de las desgracias del trabajo con sarcasmo.
- b. Absurdo: Situaciones exageradas que parecen mentira, pero son reales.
- c. Informativo-Irónico: Datos serios pero contados con un toque de burla inteligente.

d. Viral: Historias rápidas tipo "meme" o tendencias de redes sociales.

3. ¿De qué manera te gustaría interactuar con la información dentro de la guía?

- a. Decisiones: Yo elijo qué hace el personaje y eso cambia el final de la historia.
- b. Exploración: Investigar un escenario (oficina) buscando pistas y datos ocultos.
- c. Juegos: Minijuegos rápidos que simulen tareas absurdas de la oficina.
- d. Videos: Ver animaciones cortas y responder preguntas sencillas.

4. ¿Qué elemento te motivaría más a terminar toda la experiencia interactiva?

- a. Identificación: Ver que al personaje le pasa lo mismo que a mí.
- b. Diversión: Que las animaciones y los chistes sean realmente buenos.
- c. Aprendizaje: Saber que al final voy a aprender mis derechos laborales y cómo afrontarlos.
- d. Estética: Que los dibujos y el diseño sean muy llamativos y de calidad.

5. ¿Cuánto tiempo máximo le dedicarías a usar esta guía?

- a. Rápido: Menos de 3 minutos.
- b. Medio: Entre 5 y 10 minutos.
- c. Largo: Más de 15 minutos.
- d. Diferido: La guardaría para verla después con calma.

6. ¿Qué te motivaría a compartir esta guía con tus colegas o amigos?

- a. Sentirme totalmente identificado con las situaciones.
- b. Que sea visualmente divertida y agradable de ver.
- c. Que tenga datos prácticos que sirvan para defendernos.
- d. Que sea corta y fácil de mandar por redes.

7. ¿Cuál de los siguientes factores laborales te genera mayor ansiedad o preocupación actualmente?

- a. Falta de oportunidades: No encontrar trabajo por no tener "suficiente" experiencia.
- b. Subempleo: Tener que trabajar en algo que no tiene nada que ver con lo que estudié.

- c. Inestabilidad: El miedo constante a que me despidan o se acabe el contrato.
- d. Sueldos bajos: Sentir que gano muy poco para todo el esfuerzo que hago.

8. ¿Qué tema sobre la "precarización laboral" consideras más urgente que expliquemos en la guía?

- a. Sueldos injustos: Que cada vez paguen menos o quieran pagar con "experiencia" en lugar de dinero.
- b. Contrato Temporal: Que te contraten por factura (servicios profesionales) pero te exijan horario y jefe como si fueras empleado fijo.
- c. Despidos: Que te saquen del trabajo sin aviso previo y sin pagarte lo que te corresponde (liquidación).

9. ¿Crees necesario incluir material de apoyo para tu autoeducación?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo
- e. Totalmente de acuerdo

10. ¿Hay algún tema en específico (como abusos de confianza, horas extras no pagadas, etc.) que creas que falte y deberíamos incluir obligatoriamente?

(Pregunta Abierta)

11. ¿Qué recomendación darías para que esta guía no sea solo un juego, sino que realmente ayude a entender la explotación laboral?

(Pregunta Abierta)

Anexo B.- Resultados de la encuesta

Figura 01

Resultados de la pregunta N1 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Cuál de los siguientes estilos visuales crees que representa mejor esta intención de crítica y sátira, teniendo en cuenta un público "JOVEN - ADULTO De entro 18 a 35 años"? (Seleccione la imagen)
103 respuestas

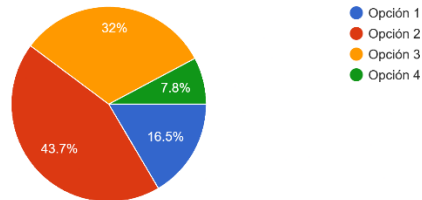


Figura 02

Resultados de la pregunta N2 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Qué tono narrativo crees que funciona mejor para mantener tu interés sin aburrirte? [Copiar gráfico](#)

102 respuestas



Figura 03

Resultados de la pregunta N3 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿De qué manera te gustaría interactuar con la información dentro de la guía? [Copiar gráfico](#)

103 respuestas

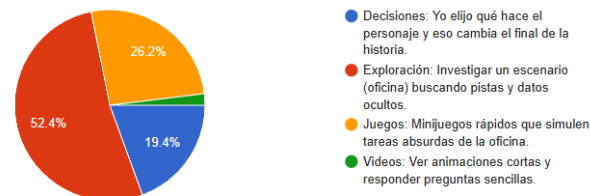


Figura 04
Resultados de la pregunta N4 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Qué elemento te motivaría más a terminar toda la experiencia interactiva? [Copiar gráfico](#)
103 respuestas

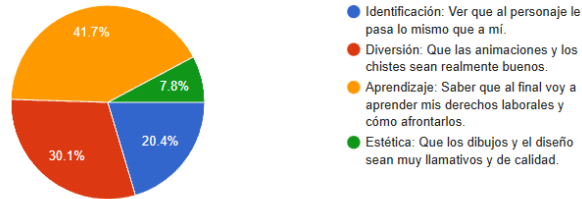


Figura 05
Resultados de la pregunta N5 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Cuánto tiempo máximo le dedicarías a usar esta guía? [Copiar gráfico](#)
103 respuestas

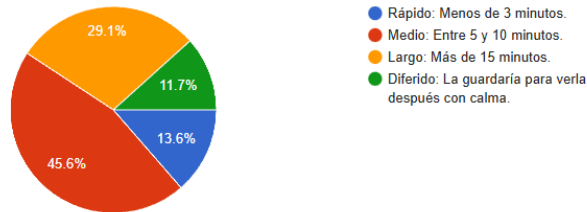


Figura 06
Resultados de la pregunta N6 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Qué te motivaría a compartir esta guía con tus colegas o amigos? [Copiar gráfico](#)
102 respuestas

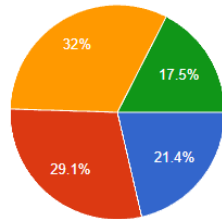


Figura 07
Resultados de la pregunta N7 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Cuál de los siguientes factores laborales te genera mayor ansiedad o preocupación actualmente?

[Copiar gráfico](#)

103 respuestas



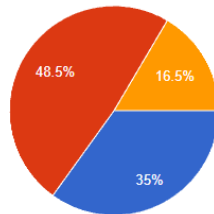
- Falta de oportunidades: No encontrar trabajo por no tener "suficiente" experiencia.
- Subempleo: Tener que trabajar en algo que no tiene nada que ver con lo que estudié.
- Inestabilidad: El miedo constante a que me despidan o se acabe el contrato.
- Sueldos bajos: Sentir que gano muy poco para todo el esfuerzo que hago.

Figura 08
Resultados de la pregunta N8 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Qué tema sobre la "precarización laboral" consideras más urgente que expliquemos en la guía?

[Copiar gráfico](#)

103 respuestas



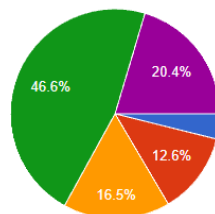
- Sueldos injustos: Que cada vez paguen menos o quieran pagar con "experiencia" en lugar de dinero.
- Contrato Temporal: Que te contraten por factura (servicios profesionales) pero te exijan horario y jefe como si fueras empleado fijo.
- Despidos: Que te saquen del trabajo sin aviso previo y sin pagarte lo que te corresponde (liquidación).

Figura 09
Resultados de la pregunta N9 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Crees necesario incluir material de apoyo para tu autoeducación?

[Copiar gráfico](#)

103 respuestas



- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Figura 10
Resultados de la pregunta N10 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Hay algún tema en específico (como abusos de confianza, horas extras no pagadas, etc.) que creas que falte y deberíamos incluir obligatoriamente?

35 respuestas

Riesgos psicosociales
Ambiente laboral
Represalias sindicales
Evaluaciones manipuladas
Salarios atrasados
Vigilancia excesiva
La afiliación inexistente al IESS
Poco reconocimiento al título
Discriminación salarial

Figura 11
Resultados de la pregunta N11 de la encuesta (Ver Anexo A)

¿Qué recomendación darías para que esta guía no sea solo un juego, sino que realmente ayude a entender la explotación laboral?

26 respuestas

Testimonios anónimos
Que trate sobre temas de la vida real
algo que me ayude a denunciar sin perjudicarme
Quiero que de alguna manera conecte con sindicatos
que expliquen mas afondo el abuso
Manejar un lenguaje que entienda todos los niveles sociales
Saber donde denunciar
Sería bueno que incluyan algun apoyo psicológico
Que incluya casos reales y decisiones con consecuencias claras, para que el jugador reflexione y conecte el juego con situaciones reales de explotación laboral.

Anexo C.- Preguntas segunda encuesta

De acuerdo con la encuesta anterior, en esta encuesta se realizó para enfocarse en el perfil de nuestro usuario final. Mediante esta herramienta, se identifican temas clave, experiencias vividas y datos demográficos sobre los usuarios, permitiendo plasmar de mejor manera sus necesidades y problemáticas en el diseño de la guía interactiva.

Este modelo de encuesta está diseñado para recopilar información sobre la percepción de la realidad laboral del adulto quiteño incluyendo preocupaciones, experiencias vividas, nivel de conocimiento de derechos, preferencias de recursos y testimonios de precarización y la posible efectividad de una guía interactiva animada (2D/3D) como herramienta de sensibilización y reflexión crítica.

1. Nombre y apellidos:

(Pregunta Abierta)

2. Edad:

(Pregunta Abierta)

3. Numero de teléfono:

(Pregunta Abierta)

4. ¿Qué te preocupa más de tu situación laboral?

- a. Perder el empleo o no conseguir uno nuevo.
- b. El salario no alcanza para cubrir mis necesidades básicas.
- c. El exceso de carga de trabajo y el estrés.
- d. La falta de estabilidad y claridad en el contrato.

5. ¿Has vivido alguna de estas situaciones en tu trabajo? (puedes marcar más de una)

- a. Horas extras no pagadas.
- b. Pagos retrasados o incompletos.
- c. Amenazas de despido si reclamas tus derechos.
- d. Acoso laboral (gritos, humillaciones, trato denigrante).
- e. Trabajo sin contrato o sin afiliación a seguridad social.
- f. Ninguna de las anteriores.

6. ¿Cómo describirías tu nivel de información sobre tus derechos laborales?

- a. Muy bajo: casi no conozco mis derechos.
- b. Bajo: conozco lo básico, pero tengo muchas dudas.
- c. Medio: tengo información general, pero no sé cómo aplicarla.
- d. Alto: conozco bien mis derechos y cómo reclamarlos.

7. ¿Qué tipo de recursos crees que te ayudarían más a estar informado y protegerte mejor en el trabajo?

- a. Guías simples sobre contratos, horarios y despidos.
- b. Modelos de cartas o documentos para presentar reclamos.
- c. Información sobre instituciones donde pueda denunciar abusos.
- d. Consejos prácticos para hablar con jefes o Recursos Humanos.

8. Cuando enfrentas una situación injusta en el trabajo, ¿Qué tipo de ayuda sientes que más necesitas?

- a. Asesoría legal básica.
- b. Apoyo emocional o psicológico.
- c. Acompañamiento para presentar una queja o denuncia.
- d. Información clara para saber si lo que pasa es legal o no.

9. ¿Qué otro tema relacionado con el trabajo (por ejemplo: discriminación, violencia laboral, salud mental, conciliación vida personal-laboral, ¿etc.) consideras que no hemos mencionado y que debería incluirse en la guía como recomendación importante?

(Pregunta Abierta)

10. ¿Has vivido alguna situación de precarización o explotación laboral que consideres importante visibilizar?

- a. Sí
- b. No
- c. Conozco a alguien que paso por una situación.

11. Si respondiste “Sí” en la pregunta anterior, ¿estarías dispuesto/a a contarnos tu historia con más detalle para incluirla (de forma anónima si lo deseas) en la guía?

- a. Sí, acepto que mi experiencia se utilice de forma anónima.
- b. Sí, acepto que se use mi experiencia con mi nombre.
- c. No, prefiero que no se use mi experiencia.
- d. No deseo

Anexo D.- Resultados de la encuesta

Figura 12

Resultados de la pregunta N01 de la encuesta (Ver Anexo C)

Nombre y apellidos
32 respuestas

Odalía Silva
Fernando Aguayo
Karolina Toaspanta
Lourdes del Consuelo Calero Canchig
Maria Altamirano
Gabriela Flores Tuttillo
Alexis Gutiérrez
Maria José Tapia Arreaga
Wilson Enrique Reascos Collaguazo

Figura 13

Resultados de la pregunta N02 de la encuesta (Ver Anexo C)

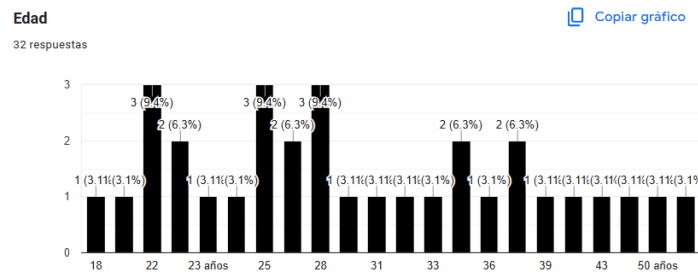


Figura 14

Resultados de la pregunta N03 de la encuesta (Ver Anexo C)

Numero de teléfono
32 respuestas

0968473564
0984871864
0984646950
0981348207
0985121742
0995196341
0961734893
0993364605
0959699674

Figura 15
Resultados de la pregunta N04 de la encuesta (Ver Anexo C)

¿Qué te preocupa más de tu situación laboral?

[Copiar gráfico](#)

32 respuestas



Figura 16
Resultados de la pregunta N05 de la encuesta (Ver Anexo C)

¿Has vivido alguna de estas situaciones en tu trabajo? (puedes marcar más de una)

[Copiar gráfico](#)

32 respuestas

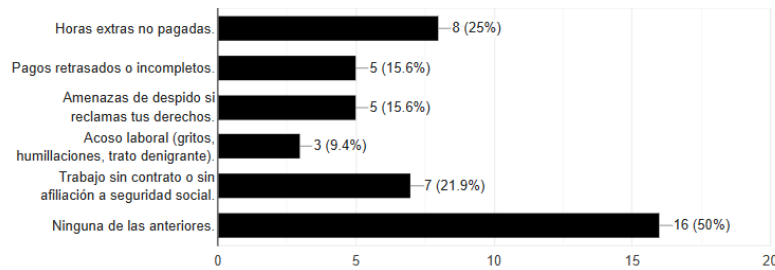


Figura 17
Resultados de la pregunta N06 de la encuesta (Ver Anexo C)

¿Cómo describirías tu nivel de información sobre tus derechos laborales?

[Copiar gráfico](#)

32 respuestas

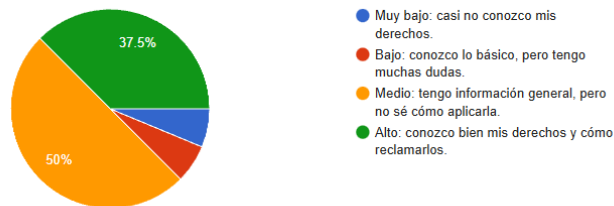


Figura 18
Resultados de la pregunta N07 de la encuesta (Ver Anexo C)



Figura 19
Resultados de la pregunta N08 de la encuesta (Ver Anexo C)



Figura 20

Resultados de la pregunta N09 de la encuesta (Ver Anexo C)

¿Qué otro tema relacionado con el trabajo (por ejemplo: discriminación, violencia laboral, salud mental, conciliación vida personal-laboral, etc.) consideras que no hemos mencionado y que debería incluirse en la guía como recomendación importante?

24 respuestas

Igualdad de género
Recargos según la ley
Riesgos de trabajo
Machismo
Salud mental
Burn out
Alimentación
Considero que se ha mencionado todos los temas relacionados con el trabajo
Falta de empleo adecuado

Figura 21

Resultados de la pregunta N10 de la encuesta (Ver Anexo C)

¿Has vivido alguna situación de precarización o explotación laboral que consideres importante visibilizar?

[Copiar gráfico](#)

32 respuestas

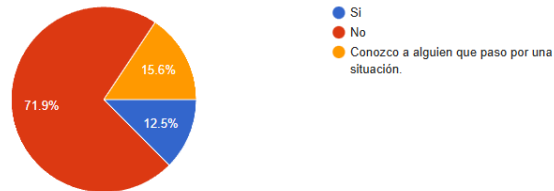


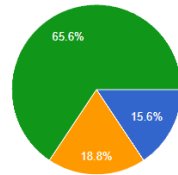
Figura 22

Resultados de la pregunta N11 de la encuesta (Ver Anexo C)

Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿estarías dispuesto/a a contarnos tu historia con más detalle para incluirla (de forma anónima si lo deseas) en la guía?

 Copiar gráfico

32 respuestas



- Sí, acepto que mi experiencia se utilice de forma anónima.
- Sí, acepto que se use mi experiencia con mi nombre.
- No, prefiero que no se use mi experiencia.
- No deseo

Anexo E.- Preguntas para entrevistado

Entrevista a Especialista en Arte y Animación /Cazzuro:

El objetivo es entender el poder de la animación como herramienta de sensibilización y su capacidad para generar un impacto emocional superior al de los datos estadísticos.

1. A menudo se usan estadísticas para hablar de problemas sociales. En su opinión, ¿cree usted que una narrativa contada a través de la animación 2D o 3D puede ser más efectiva para generar empatía y sensibilización sobre la precariedad laboral?
2. ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual (simbolismo de color, diseño de personajes, ritmo narrativo) son cruciales para "humanizar" una problemática y lograr que el espectador conecte emocionalmente con ella?
3. Mi proyecto busca usar el humor y la sátira. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de usar estos recursos para tratar un tema tan serio como la explotación laboral? ¿Cómo se mantiene el equilibrio para no trivializar el sufrimiento?
4. Para que una animación logre un impacto real y no sea solo entretenimiento, ¿qué factores se deben considerar durante el proceso creativo y de diseño?
5. Pensando en una "guía interactiva que muestre la realidad laboral", ¿cómo cree que la interactividad (permitir al usuario tomar decisiones) puede potenciar el mensaje y la reflexión, en comparación con una animación lineal?
6. ¿Qué estilos de animación considera que serían más adecuados para representar la dualidad entre la dureza de la realidad laboral y la búsqueda de bienestar personal?
7. ¿Podría darme un ejemplo de una obra de animación que, en su opinión, haya logrado con éxito una crítica social profunda? ¿Qué podemos aprender de ella?
8. ¿Alguna recomendación para asegurar que el diseño visual y narrativo de la guía no solo informe, sino que realmente mueva al espectador a una reflexión crítica sobre su propia vida laboral?