

meno que existe en este género y como se realizan las estrategias de comunicación por parte de los artistas y las marcas utilizando signos. Es un estudio que también involucra conocimientos que benefician a la industria de la música y el entretenimiento, ya que permite evidenciar la importancia de las estrategias publicitarias e identificarlas mediante el caso de estudio.

De igual forma, esta investigación aporta académicamente para entender desde los conceptos teóricos las definiciones y significados más relevantes que se vinculan con los objetivos de esta tesis, para entender los motivos por los cuales el diseño publicitario es una de las prioridades en la industria de la música urbana de Latinoamérica. Asimismo en el campo del diseño, permite evidenciar los recursos que son utilizados para construir la marca del artista. Las estrategias de comunicación que se estudia en el caso de Balvin evidencian que las relaciones adecuadas entre diferentes marcas producen sinergia con su público.

Referencias

- Alvarado, M., y Martín, M. (2007). Nuevas tendencias en publicidad del siglo XXI. Comunicación social ediciones y publicaciones.
- Bauman, Z. (2000). Modernidad Líquida. Fondo de cultura económica.
- Bahoslavsky, E. (2011). Las derechas argentinas del siglo XX. Iberoamérica Global.
- Bassat, L. (2006). El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito. Ediciones Espasa Calpe S. A.
- Cruces, F. (2001). Las lecturas musicales. Lecturas de etnomusicología. Trotta S. A.
- Goffman E. (1992). Un dialogo en clave de género. Paidós.
- Julier, G. (2008). La cultura del diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Massoni, S. (2002). Modelo de comunicación estratégica. Ariel.
- Peirce, C. (1982). La ciencia de la Semiótica. S. B. Editorial.
- Saussure, F. (1945). Curso de Lingüística general. Editorial Losada.
- Turner, B. (1994). Los avances recientes en la teoría del cuerpo. Reis
- Wells, R. (2007). Fundamentos de economía. Editorial Reverté S. A.

205. Plaza Trujillo, Mario Esteban

(Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia / Universidad Alfredo Pérez Guerrero / Ecuador).

Diseño y comunicación web en Ecuador. Análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad en portales de educación superior.

Introducción

En la actualidad los portales web concentran una serie de prestaciones para los internautas que navegan en la red de redes. La naturaleza de este fenómeno responde a la integración de un sistema de estructuras informacionales que transmiten diferentes tipos de datos para su contexto. Se pueden encontrar diversas tipologías como: instituciones, educativos, servicios, entretenimiento, y otros, que se derivan de requerimientos puntuales de las personas que utilizan estos espacios intangibles (San Martín, 2003, p.91).

Las instituciones de educación superior no son ajenas a esta realidad, pues, la necesidad de ubicar una serie de informaciones relevantes para públicos internos y externos conlleva a la incursión de metodologías y flujos de trabajo que permitan generar contenidos y servicios accesibles desde la virtualidad. En Ecuador, varias universidades han transformado sus sitios web en portales web ante una tendencia global en ascenso, que exige la conversión de estos espacios en un centro de información y servicios en línea.

Sin dudas, la sociedad postindustrial no solo demanda el acceso a interfaces físicas, sino a interfaces digitales participativas. Scolari (2014), considera a la universidad como una interfaz educativa que no ha sido capaz de renovarse por el modelo de enseñanza lineal, las antiguas formas de trabajo y la burocratización han limitado el apareamiento y evolución de nuevos actores provenientes de plataformas colaborativas (p. 122).

Ante la necesidad de reducir falencias en los procesos de modernización, últimamente, se han evidenciado cambios radicales en los portales web de varias universidades ecuatorianas. Estos parten desde la arista estética del diseño visual, estructura de contenidos y navegación, en cambio otros sobre la interactividad entre el usuario y el portal web. Sin embargo, la proliferación de dispositivos capaces de estar conectados a Internet, la masificación del acceso a la red de redes, y el fenómeno de la inmediatez se convirtieron en argumentos suficientes para que el diseño y comunicación orientado a la web sea una prioridad en las diferentes instituciones de educación superior del país.

La tesis de maestría, Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador, propone el análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad en portales de educación superior. Su delimitación temporal se sitúa en el periodo septiembre 2015 - marzo 2018. La selección de las universidades que conforman el objeto de estudio, responde a los tres primeros lugares del *ranking* de tráfico de visitas registrado por los observatorios de Internet Alexa y SimilarWeb en la categoría universidades de Ecuador.

Recorte temático

La tesis de maestría, Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador, propone el análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad en portales de educación superior. Su delimitación temporal se sitúa en el periodo septiembre 2015 - marzo 2018. La selección de las universidades que conforman el objeto de estudio, responde a los tres primeros lugares del ranking de tráfico de visitas registrado por los observatorios de Internet Alexa y SimilarWeb en la categoría universidades de Ecuador.

Pregunta problema

¿Qué diferencia o semejanzas existen entre los principales portales de Educación Superior de Ecuador con relación a la arquitectura de la información e interactividad?

Recorrido metodológico

Esta investigación tiene como objeto de estudio los portales Web de educación superior de Ecuador, específicamente el análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad (diseño y comunicación web). En términos metodológicos la investigación se ubica en un estudio cualitativo-cuantitativo (mixto), con el propósito de analizar y comparar un fenómeno planteado en la pregunta de investigación: ¿Qué diferencia o

semejanzas existen entre los principales portales de Educación Superior de Ecuador con relación a la arquitectura de la información e interactividad?

Al referirse a la arquitectura de la información e interactividad se ha fraccionado el trabajo de investigación en tres ejes temáticos:

- a. Arquitectura de la información
- b. Diseño de la información
- c. Diseño de experiencia de usuario

Para profundizar el análisis de cada uno de estos ejes temáticos, se ha desarrollado una matriz de datos por ejes que se ubica a continuación.

Objetivo general

Comparar la arquitectura de información e interactividad de los principales portales web de Educación Superior de Ecuador, durante 2015-2018.

Objetivos específicos

Identificar los elementos que definen el diseño estructural del espacio de información para facilitar el movimiento de los usuarios.

Analizar la relación entre la categorización semántica, concepción estructural de páginas web y diseño de interacción utilizado en los principales portales web de Educación Superior de Ecuador.

Describir la funcionalidad de las interfaces de usuario como modelo semio-cognitivo.

Analizar el proceso de curación de contenidos y tratamiento de la información expuesta en los principales portales web de Educación Superior.

Explicar el grado de respuesta del diseño iterativo frente a la heurística de la usabilidad de los portales web.

Analizar los hábitos de navegación web de los usuarios que acceden a estas plataformas.

Diferenciar los procesos y formas del diseño centrado en el usuario hacia el diseño para todos.

Evaluar las propuestas gestionadas por los equipos de gestión de diseño y comunicación web con respecto al perfil de sus usuarios.

Desarrollo de la investigación

Como se mencionó al inicio del apartado de metodología, esta investigación es de carácter mixto, cualitativo-cuantitativo. Esto permite comprender la relevancia de la ejecución de tareas de arquitectura de la información y el diseño de interacción en el desarrollo de portales Web universitarios. La prioridad de este trabajo investigativo es el Diseño Centrado en el Usuario, como antesala de las tareas mencionadas en líneas anteriores, en aras de evidenciar procesos empíricos o procesos multidisciplinares metodológicos por parte de los equipos de comunicación Web de las universidades en estudio.

La selección de las universidades ecuatorianas: Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL), Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Universidad Politécnica Salesiana (UPS), responde a la clasificación expuesta por los observatorios de tráfico de visitas en Internet

Alexa y Similar Web. Durante el periodo temporal Septiembre 2015 - Marzo 2018, fueron los 3 portales Web universitarios de Ecuador, que encabezaron el listado con mayor cantidad de visitas por parte de los internautas. El argumento de delimitación temporal se debe a la actualización de interfaz de usuario que ejecutaron estas 3 instituciones de educación superior a mediados del año 2015.

Al revisar las métricas de ranking, se obtuvieron datos que enfatizan el tiempo de estancia del usuario en el portal Web, cantidad de sitios visitados, posicionamiento de ranking, reputación digital, seguimiento de 5 sitios visitados antes y después de ingresar al portal Web de educación superior. Adicionalmente, a los datos mencionados, se recolectaron factores demográficos, índices de interactividad, hábitos de navegación de los usuarios que acceden regularmente a estos portales Web.

Actualmente, existen otras entidades a nivel global que se dedican a monitorear a las instituciones de educación superior del mundo, para medir su impacto desde parámetros vinculados a la calidad de la educación, investigación avanzada, perspectiva internacional, etcétera.

Una de ellas es The Times Higher Education (THE), no obstante, para la muestra seleccionada no se consideró como un recurso alineado a esta propuesta de investigación de analizar y comparar la arquitectura de la información e interactividad de los portales Web universitarios de Ecuador. Esto se debe por el tipo de parámetros que mide The Times Higher Education (THE), a pesar de generar una fuerte influencia en la percepción que tienen las personas sobre las instituciones de educación superior.

Otro aspecto que se tuvo en consideración para descartar a The Times Higher Education (THE) en el diseño metodológico fue la aparición de las universidades ecuatorianas de la muestra seleccionada a partir del año 2017, para la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL). Desde el año 2018, la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), y a partir del año 2019, en el caso particular de la Universidad Politécnica Salesiana (UPS).

De todas maneras, esto revela un comportamiento generalizado en el interés que tienen las instituciones de educación superior del Ecuador y del mundo en proyectar una imagen sólida a través de Internet. Al punto de estar pendientes de los diferentes indicadores que evalúan estos organismos en pro de desarrollar altos estándares en educación superior.

Continuando al diseño metodológico planteado para la realización de este trabajo de investigación, en un primer momento se utilizó la herramienta A: Exploración de los menús principales de navegación y su categorización expuesta cada uno de los portales Web, por medio de una grilla que permitió el análisis de macro y micro estructura propuesta en los portales Web, a manera de aplicación de la arquitectura de la información.

Del mismo modo, la técnica de observación se aplicó para el relevamiento de información a través de la selección de las 5 últimas publicaciones de contenido en los sitios web estudiados. Esto con el propósito de examinar el proceso de diseño de información existente en los componentes que forman parte de los contenidos ubicados en los portales Web.

La segunda herramienta B, consistió en la realización de entrevistas semi-estructuradas para cada uno de los representantes de los equipos de comunicación Web, de las universidades en estudio. Así como, a una profesional de la experiencia de usuario en sitios Web, con el propósito de contar con una mirada externa sobre la aplicación de la arquitectura de la información y el diseño de interactividad en portales Web de instituciones de educación

superior. Todo esto con la finalidad de reunir diferentes perspectivas, desde lo interno y lo externo en el eje del diseño y comunicación Web.

La tercera herramienta C, estuvo conformada por una encuesta aplicada a los usuarios (estudiantes activos) de cada institución. Esto con el propósito de obtener datos relacionados a la facilidad de uso del portal Web, desde la apariencia visual, hasta su utilidad y funcionalidad del entorno digital que es visitado frecuentemente por las personas que participaron en la encuesta.

Se utilizó la observación como punto de partida para el análisis sistemático de los principales menús de navegación y categorías disponibles en cada uno de los portales Web estudiados. Se ha desarrollado un formato de grilla de observación para su respectivo registro.

Marco Teórico

El marco teórico se lo trabajó desde la red nomológica ubicada a continuación. Esta red toma como eje central el Diseño Centrado en el Usuario (User Centered Design - UCD). A su vez se encuentra dividido en bloques como: la Arquitectura de la Información (Information Architecture - IA), Diseño de Interacción (Experience Design - XD) y Diseño de Experiencia de Usuario (User Experience - UX).

En este apartado la presencia de la disciplina del diseño desde una perspectiva generalista cobra relevancia, como un eje indispensable de la génesis de su configuración. Según Campi (2020), el mismo depende de variables del tipo tecnológico y de variables del tipo estético cultural, a su vez delimitan la frontera entre cultura y tecnología (pp. 17-36). Por ello, el cruce constante de estos dos polos promueve el surgimiento de nuevas necesidades entre las sociedades, que modifican sus hábitos, hábitat y costumbres, a través del desarrollo constante de artefactos y tecnologías. Siendo fundamental el trabajo de investigación a profundidad sobre la proyección del grado de comprensión que pueden tener las personas en los objetos físicos y la desmaterialización de los objetos a través de los sistemas de información incorporados en dispositivos que cumplen la función y la utilidad de interfaz, entendiéndose como el espacio de conexión directa entre el artefacto, la persona, la función y la utilidad para la cual fue concebida durante el desarrollo de un proceso mental inspirado en los lineamientos del diseño.

Por lo tanto, un proceso mental proyectado de manera clara, inspirada en la simplicidad y en los diferentes niveles de comprensión que determinan las edades y los distintos niveles culturales de la gente, conllevan a la definición de formas y configuraciones que combinan características como estructuración de la información, la rapidez, capacidad de recopilación de información de fácil lectura y acceso a través de caminos no lineales que hacen que el diseño se convierta en un punto clave que surge desde las personas para las personas.

Esto obliga a plantearse si la sociedad es un elemento natural o es un artefacto creado por el ser humano como el resultado de sus propias acciones al combinarse la episteme, técnica y tecnología que aportan a la convivencia de lo orgánico con lo inorgánico dentro de un sistema. Siendo parte de una entidad mixta que mantiene una dependencia mutua, al considerar a los seres humanos como artefactos sociales vivos, inmersos en una especie de estructura social compuesta por elementos de un sistema y fenómenos del entorno que posee una serie de piezas necesarias para la supervivencia de los componentes (Bunge, 1999, como se citó en Martínez, 2019).

En este sentido, el sostenimiento de la sociedad actual se debe gracias a la presencia de sistemas técnicos que hacen que las sociedades no colapsen, a través de la relación existente entre humanos y máquinas como elementos clave de las industrias. Según, Emiry y Trist (1981), las máquinas se consideran exclusivamente como una extensión de las capacidades del ser humano que optimizan su trabajo desde el margen de la productividad. No obstante, la hibridez entre lo social y lo técnico conlleva a la dependencia de materiales, medios y recursos que están destinados a la generación de productos (Trist, 1981, como se citó en Martínez, 2019).

Bajo esta lógica, el surgimiento de la producción en serie de objetos en el siglo XX marca un camino para la búsqueda de un diseño objetivo que consolide un eje de producción, desde una operación transformadora que desarrolla el sujeto. Es decir, para Rodio (2016), la disciplina del diseño exige el desarrollo de un tipo de pensamiento proyectual como resultado de la observación, reflexión y acción, y a su vez integra el mundo objetual, las prácticas sociales dentro de un sistema (pp. 15-17).

De tal manera que el pensamiento proyectual depende de la hermenéutica para enfocarse enfáticamente en la interpretación como paso previo a la comprensión. Esto frente al comportamiento del usuario final y la configuración de sus necesidades marcadas por un determinado contexto. Ante ello, Rodio (2016), recalca de manera relevante la existencia de un equilibrio en estos procesos mediante "...el triángulo hermenéutico: creador-obra-receptor es aplicable en el diseño como la triada diseñador-producto objeto-usuario, donde la interpretación no queda en manos sólo del receptor de la obra o producto, sino que fundamentalmente en su accionar..." (p. 20). De este modo, el rol protagónico de la disciplina del diseño en un sistema parte como un generador de cultura aplicado al producto u objeto tangible/intangible y a su vez se convierte en un promotor de conciencia para la sociedad. Pues, en este sentido la necesidad de reorientar el conocimiento para el pensamiento proyectual, de acuerdo con los lineamientos planteados por Ludwig Von Bertalanffy, en Ramírez (1999), surge la Teoría General de Sistemas, como una uniformidad estructural de las ciencias, en donde ninguna de ellas tiene la potestad de conformar un monopolio. Como consecuencia de ello, los isomorfismos cobran protagonismo al incorporar algunos principios. Particularmente en este caso, la equifinalidad, como una instancia que depende de las condiciones iniciales, si estas se alteran, influyen directamente en la alteración del estado final. La retroalimentación (feedback), a través de la teoría de la información se puede autorregular para garantizar la estabilidad de una acción, y la teleología, estudia las causas finales en base al estudio del propósito de los objetos. El principio de organización se rige por nociones vinculadas con la jerarquía, control, orden, diferenciación, dominación (pp. 13-16).

Los principios mencionados en el párrafo anterior dan fe del enrolamiento de la disciplina del diseño y sus procesos en el marco de la Teoría General de los Sistemas. Especialmente con el Diseño Centrado en el Usuario, como un elemento que depende de factores externos, debidamente observados y estudiados para su posterior ejecución. Pero es necesario tener en consideración las experiencias propias, leyes de la naturaleza, orden y aleatoriedad en cualquier tipo de entorno, de acuerdo con el contexto al que pertenece.

Por consecuencia, en la Teoría del Caos se "vinculan los sistemas caóticos con la ausencia de la linealidad" (Sanders y Adams 1998, como se cita en García Marín y Aparici, 2017).

Lo cual se complementa con la definición de Caos por parte de Ian Stewart en Sardar, Abrams y Appignanesi (2006), contemplándose como un tipo de orden sin periodicidad, un fenómeno dinámico, variable, con aparentes cambios aleatorios en un sistema simple, muy parecido a un reloj de péndulo (p. 9). No obstante, la metáfora de red obliga a relacionar la idea de caos con el modo en cómo se encuentran construidos los diferentes nodos que unen varios fragmentos de relato, en una narrativa interactiva alojada en el espacio denominado interfaz, y responde a estructuras predefinidas por un sistema que evoca a la percepción de manera clara e inmediata.

Con esto se pretende enfatizar la modificación de reglas de un sistema en donde predomina la complejidad de cómo un sistema puede funcionar en el futuro. Pues, según García Marín y Aparici (2017), varios factores pueden cambiar y el diseño se encuentra obligado a adaptarse y buscar mecanismos para establecer una conexión directa con el usuario y características apegadas a su perfil (p. 20).

Es posible alcanzar dicha conexión si se lleva a cabo tareas de investigación basadas en la Teoría del Proceso Dual. Ding, Lin, y Zarro (2017), mencionan que esta teoría agiliza los procesos de indagación del usuario sobre aspectos basados en la persuasión, confianza como parte de la psicología social. Siendo importante enfatizar aspectos como la comprensión y la motivación por parte de las diferentes acciones que desarrolle el usuario. Estas acciones toman como referencia las reglas que generalmente almacenan los humanos dentro de su comportamiento en una sociedad. Cabe recalcar que estas reglas o heurísticas son totalmente distintas a las 10 heurísticas de la usabilidad de Nielsen (2020), que de igual manera sirven para evaluar la información, fuentes de información y su procesamiento sistemático dentro de un entorno limitado a través de aspectos como el tiempo o motivación en el entorno (p. 114).

De esta forma, la configuración de un sistema en el que interviene la disciplina del diseño no solo depende de las circunstancias en donde se lo aplica, sino de factores externos que pueden cambiar repentinamente. Como consecuencia de ello, el análisis, observación y estudio de esos fenómenos puede ayudar a la determinación de directrices para la consolidación de un proceso arquitectónico de las estructuras de información. Pero es fundamental el desarrollo de estructuras de información en base a un destinatario o a una serie de destinatarios, en este caso al sujeto como un componente clave del sistema diseñado. Siendo importante la identificación de perfiles de comportamiento que no necesariamente son estándares, sino más bien características que responden a una serie de patrones, determinados por los diferentes niveles de percepción y estos a su vez se relacionan con aspectos netamente culturales en una sociedad.

El dicho, "el significado está la mente del espectador", como se lo menciona en De Souza (2014, p. 1771), tiene una relación directa con la cultura, significación y comunicación que pertenece directamente a un proceso de diseño, en donde prima la arquitectura de la información e interactividad en portales Web de educación superior. Esto se debe a la serie de condiciones que se pueden configurar en el sistema de un producto de diseño dependiente de una serie de condiciones de comprensión de la mente humana.

Puntualmente en este aspecto, la teoría de la semiótica de Eco (1986), que toma elementos de Pierce y Saussure, bajo la noción de semiosis limitada en el que los signos adoptan el rol de correlatos contenido-expresión. Pero a su vez se conectan con la significación y la

comunicación, conformando sistemas que contienen unidades de discurso previamente postuladas como un discurso social. Esto con un sinfín de posibilidades para producir expresiones con múltiples propósitos prácticos en un sistema de significación socialmente convencionalizado. Sin embargo, la cultura interviene desde la identificación de códigos determinados a raíz de la experiencia humana, para la producción de signos en el desarrollo de sistemas de información que nutren el campo multidisciplinario del HCI (Human Computer Interaction) (como se cita en De Souza, 2014).

Es por ello, que la semiótica y el HCI, trabajan de manera articulada para la construcción de entornos o interfases. Estas se encuentran conformadas por una serie de señales basadas en el contexto cultural, el significado y por ende un lenguaje de diseño capaz de aumentar la eficacia de la comunicación entre las personas e interfaz.

Hay que tener claro que las señales se encuentran conformadas por datos, información, software y código de manera atómica o estructurada para la ejecución de procesos. En este caso, Fishwick (2014), vincula a la Teoría de la información como un contenedor de un todo: categorías, argumentos y formas de información, que representan la relación entre la información y las personas a través de patrones de pensamiento. Estos patrones, requieren ser analizados y adaptados por artistas y diseñadores para el desarrollo de representaciones creativas, inspiradas en la naturaleza de la interacción entre las personas y artefactos (pp 1838-1840). Por otro lado, Scolari y e-libro Corp (Mazzeo, 2017) (2013) cuestiona la forma en el que la Teoría de la información o teoría matemática de la comunicación de Shannon y Weaver (1981), en su momento se basaba en un modelo sencillo de linealidad, mediante la figura de un emisor y receptor. Pero, la evolución de las formas y los espacios que proyectan información, obligan a las personas a adaptarse hacia nuevas formas de participación con la información a través de dispositivos, haciendo que la figura de audiencia o masas generalizadas de destinatarios quede obsoleta. Actualmente, es posible contar con audiencias segmentadas, capaces de romper esa linealidad emisor-receptor, que a su vez es reemplazada por la participación mutua emisor- receptor-emisor. No obstante, la proliferación excesiva de información obliga a pensar en un proceso de tratamiento y estructuración de la información, desde la premisa de la percepción de las personas. Esto con el propósito de convertir al insumo informativo y su espacio en un estímulo que invite al diálogo, de manera natural y fluida con las personas (p. 35).

Bibliografía

- Campi, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Editorial GG. <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/ereader/bibliotecaups/210901?page=21>
- De Souza, C. (2014). Semiotics. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2da ed., pp. 1804-1811). The Interaction Design Foundation. <https://public-media.interaction-design.org/images/books/hci/hci.pdf>
- Ding, W., Lin, X., & Zarro, M. (2017). *Information architecture: Te design and integration of information spaces*. Morgan & Claypool Publicaciones.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. Editorial Lumen.
- Fishwick, P. (2014). Aesthetic Computing. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2da ed., pp. 1835-1836). The Interaction Design Foundation. <https://public-media.interaction-design.org/images/books/hci/hci.pdf>

- García Marín, D., & Aparici, R. (2017). ¡Sonríe, te están puntuando! Editorial Gedisa.
- Martínez, G. (2019). La sociedad como artefacto. Sistemas sociotécnicos, sociotecnologías y sociotécnicas. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS*, 14(40), 267-295.
- Mazzeo, C. (2017). *Diseño y sistema: bajo la punta del iceberg*. Ediciones Infinito.
- Nielsen, J. (2020). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. Retrieved December 5, 2020, from <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Ramírez, S. (1999). *Perspectivas en las teorías de sistemas*. Siglo XXI.
- Rodio, S. (2016). *Diseño: teoría y reflexión*. Editorial Nobuko. <https://bibliotecas.ups.edu.ec:3488/es/ereader/bibliotecaups/78935?page=17>.
- San Martín, P. (2003). *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*. Editorial La Crujía.
- Sardar, Z., Abrams, I., & Appignanesi, R. (2006). *Caos para todos*. Editorial Paidós.
- Scolari, C., Di Bonito, I., y Masanet, M. (2014). #UPF2020. Diseñar la universidad del futuro. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Stephanidis, C. (2014). Design 4 All. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2da ed., pp. 2455-2458). The Interaction Design Foundation. <https://public-media.interaction-design.org/images/books/hci/hci.pdf>

204. Guaman Pilco, Tamialy

(Profesional en Cine y Video / Universidad San Francisco de Quito / Ecuador)

Entre mecanismos de resistencia y construcción visual estereotipada. Caso de estudio: Cine y Video Kichwa en Ecuador (2010-2021).

Introducción

Durante el transcurso de esta tesis se estudió las diversas maneras en que las producciones audiovisuales realizadas por cineastas indígenas kichwas en la actualidad personifican a sus pares, muchas veces a través de una figura romantizada e idealizada que recae en representaciones estereotipadas. Con este objetivo, se toman en cuenta cuatro producciones audiovisuales de ficción para poner en discusión las complejas relaciones que se establecen entre imagen, identidad, autorepresentación y memoria. Así, se busca indagar en el tipo de valoraciones culturales que toman los cineastas kichwas para representar su etnicidad, puesto que son atravesados por su pertenencia cultural, formación académica y posicionamiento político. Finalmente, se intenta aportar nuevas miradas, enfoques y formas de representación que permitan dar cuenta de la contemporaneidad de indígena kichwa, la cual es diversa y compleja. Esto no deja de ser aspectos relevantes para los hallazgos encontrados en esta investigación.

Conclusiones

La representación de la figura étnica en el cine y video ecuatoriano de a poco va encaminada en buscar una transformación. Esto, en cierta medida porque en la última década la