



HÉROES DEL SHŌNEN

Natalia Charria Pastrana



Presentado por:

Natalia Charria Pastrana

Diseño de Comunicación Visual
Énfasis en Marca
Complementaria en Comunicación

Dirigido por:

Pablo Gómez



AGRADECIMIENTOS



Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible este proyecto. A mi familia, por su apoyo incondicional y por ser mi mayor fortaleza a lo largo del camino.

A mi director de proyecto, Pablo Gómez, por su invaluable guía y paciencia, así como a los profesores Ángela Sánchez, Diana Aristizábal y Adriana Gastaldi, quienes con su experiencia y retroalimentación contribuyeron de manera significativa a la validación de este trabajo.

También agradezco a Luis Ángel Puerta Trujillo, director del Anime Lab del Centro Cultural Colombo Japonés, por su colaboración y generosidad al compartir su conocimiento.

Finalmente, agradezco a la Pontificia Universidad Javeriana Cali por brindarme el espacio académico necesario, y a todas las personas que participaron en las encuestas y entrevistas, cuyo apoyo fue fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Tema

01

Introducción

Objetivos

02

03

Motivación
y Justificación

Planteamiento del
Problema

08

11

Experto Temático
y Usuario

Marco de Referencia

14

20

Metodología

Métodos y
Herramientas

22

ÍNDICE

Benchmarking

32

36

Conclusiones de Investigación

Elixir

37

52

La Gran Prueba

Recompensa

90

94

Recomendaciones o comentarios

Conclusiones

95

96

Referencias

Anexos

98

TEMA



Los valores del anime Shōnen para el desarrollo cultural y personal de jóvenes en el Colombo Japonés.





INTRODUCCIÓN

El anime, como fenómeno cultural, ha trascendido las fronteras de Japón para convertirse en una fuente de entretenimiento y aprendizaje global, especialmente entre los jóvenes. El género Shōnen, dirigido principalmente a adolescentes, es uno de los más populares debido a su contenido lleno de acción, valores universales y personajes que inspiran a sus seguidores. A pesar de su creciente popularidad en diferentes partes del mundo, su impacto cultural y educativo no ha sido suficientemente visibilizado ni explorado en profundidad.

Este proyecto de grado se propone llenar este vacío mediante el diseño de un sistema interactivo que permita a los jóvenes aficionados al anime en la ciudad de Cali, y a sus padres, descubrir y valorar los contenidos culturales y los valores presentes en el género Shōnen. A través de la creación de un juego inspirado en el karuta japonés, denominado “Héroes del Shōnen”, el proyecto busca fomentar una experiencia de aprendizaje lúdica y colaborativa que fortalezca los lazos entre los jugadores y sus familias, al mismo tiempo que profundizan en el conocimiento de la cultura japonesa.

La presente investigación se enmarca en el análisis de la influencia del anime en la vida de los jóvenes y sus familias, así como en la necesidad de desarrollar nuevas formas de interacción cultural que fortalezcan el entendimiento mutuo. Para ello, se aplican diversas metodologías y herramientas que permiten no solo entender el impacto del Shōnen, sino también diseñar una experiencia accesible, significativa y entretenida para los usuarios.

OBJETIVO GENERAL

Crear un sistema de diseño interactivo para la visibilización de los valores presentes en los contenidos del anime pertenecientes al género Shōnen dirigido a jóvenes interesados por la cultura japonesa en el Centro Cultural Colombo Japonés.



ESPECÍFICOS

Analizar una serie de títulos de anime representativos del género Shōnen, utilizando una herramienta de análisis y clasificación para identificar el contenido cultural y de valor.

Seleccionar los aspectos relevantes relacionados con la cultura y los valores japoneses identificados en el anime para utilizarlos como recurso para generar los contenidos del sistema del diseño.

Diseñar un sistema gráfico que visibilice el contenido cultural y los valores del anime Shōnen mediante la integración de elementos visuales, interactivos y narrativos, con el fin de proporcionar una experiencia inmersiva y educativa.

MOTIVACIÓN

La elección de este proyecto se basa en mi experiencia personal durante la infancia. En aquella época, estaba influenciada por las conocidas historias de Disney, las cuales tienden a romantizar una gama limitada de valores y escenarios. Sin embargo, todo cambió cuando me encontré con “El Viaje de Chihiro”. Esta película me abrió los ojos a un mundo completamente diferente, alejado de los finales felices a los que estaba acostumbrada.

La narrativa de este anime exploró problemas mucho más complejos, lo que me incitó a enfrentarme a la vida real con las herramientas disponibles, ya que en casa los sistemas de valores eran poco útiles para el tipo de persona que yo quería llegar a ser. Es a partir de ese momento, que mi curiosidad me llevó a sumergirme en la cultura japonesa a través del anime, descubriendo así un sistema de valores más relevante para mi crecimiento personal y el de quienes me rodean.



JUSTIFICACIÓN

De entrada, para dar un contexto sobre qué es el anime y sus inicios, es importante mencionar su evolución y su influencia en las artes visual contemporáneas: Desde una perspectiva occidental, el término “anime” se utiliza para referirse a todas las animaciones (o dibujos animados) que provienen de Japón y otros países asiáticos. Numerosos autores y profesionales consideran al anime como un estilo particular, ya que abarca múltiples géneros orientados a diversos públicos en sus producciones. De manera similar, el manga, que es el formato de cómic originario de esa región, también se destaca como un producto cultural predominante en Japón, con altos niveles de consumo y audiencia. **Droetta y Grasso, (2021).**

La animación es una de las disciplinas relacionada con las artes plásticas y la comunicación audiovisual que cuenta con mayor demanda en los estudios de Bellas Artes, debido principalmente a su carácter transversal pues tiene cabida en múltiples ámbitos, su incesante evolución y sobre todo por su continua presencia y repercusión en la sociedad actual. (López, 2014, p. 20).

La sociedad actual ha sido profundamente influenciada por la globalización de los productos mediatizados. Los medios de comunicación, como el anime, juegan un papel crucial en la construcción de los marcos de referencia de la realidad que percibimos.

La cultura del anime es relevante por diversas razones. Como argumenta Lemes (2022), el anime es una forma única de expresión artística que refleja la creatividad y la imaginación de los artistas japoneses. Estas historias y personajes abordan una amplia gama de temas, desde la amistad y el amor hasta la justicia y el crecimiento personal. Los valores transmitidos en el anime pueden tener un efecto

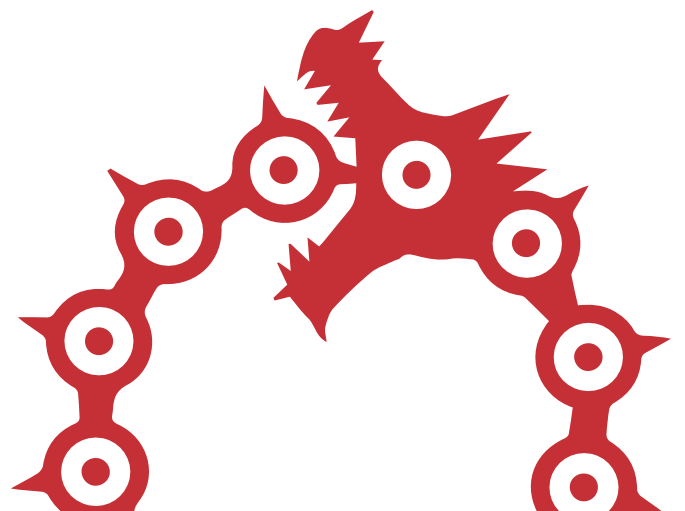
positivo en los espectadores, inspirándolos y motivándolos a enfrentar desafíos y hacer realidad sus sueños.

Incluso, **Reyes (como se citó en Sharp, 2004)** ha señalado que El Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología japonés reconoce el poder del anime para promover los valores nacionales. Al apoyar producciones que encarnan el nacionalismo cultural, el gobierno busca influir en la población, especialmente en los jóvenes, a través de este medio popular.

Bajo esta perspectiva, según **Velásquez (2017)** La identidad cultural es un mosaico en constante evolución, formado por las piezas que cada uno recoge a lo largo de su vida. Nuestras raíces culturales, el entorno en el que crecemos y las experiencias que vivimos son fundamentales, pero también lo son las conexiones que establecemos con otras culturas y las ideas que resuenan con nosotros. La identidad no se limita a un solo lugar o tiempo, sino que se extiende a todo aquello que nos hace sentir parte de algo más grande.

Adicionalmente, el anime ha adquirido una significativa influencia a nivel global.

Ha establecido una sólida comunidad de seguidores entusiastas en distintas partes del mundo. Este fenómeno ha dado lugar a la formación de grupos y subculturas centrados en el anime, donde los aficionados tienen la oportunidad de conectarse y



expresar su pasión por este tipo de entretenimiento. Estas comunidades pueden brindar un sentimiento de pertenencia y camaradería, lo cual es especialmente valioso para aquellos que pueden experimentar sensaciones de exclusión o que se sienten diferentes dentro de su contexto.

En este contexto, tanto en Japón como en América Latina, el término “otaku” no tiene una definición precisa y puede variar según la percepción individual. **Huerta y Núñez (2015)** plantean que, en general, existen dos conceptos principales de otaku. El primero hace referencia a quienes gustan del manga y el anime porque son su principal hobby. El segundo, más común entre los fans, describe al otaku como una persona interesada no solo en el manga y el anime, sino también en los videojuegos, la música, el cosplay y la cultura japonesa en general. No todos los fanáticos del manga y el anime se consideran otaku, ya que algunos piensan que el término tiene una connotación negativa, puesto que se le atribuye el ser un verdadero otaku implica una devoción casi obsesiva por el hobby, un profundo conocimiento y devoción, búsqueda y adquisición de objetos similares.

Por otro lado, la globalización ha propiciado una creciente influencia de la cultura japonesa, manifestándose en un consumo masivo de anime Shōnen; género de manga y anime dirigido principalmente a un público masculino joven, caracterizado por historias llenas de acción, aventura, y protagonistas que busca superar obstáculos y alcanzar sus metas. Ejemplos claros son: Dragon Ball Z, Naruto, One Piece, Bleach, Fairy Tail, etc. (**Velázquez, 2017**). Sin embargo, esta popularidad ha generado interrogantes sobre la calidad y el impacto de las representaciones culturales presentes en estos contenidos.

Es fundamental comprender cómo los medios audiovisuales, como el anime, moldean las percepciones y valores de los jóvenes, especialmente en una etapa crucial de su desarrollo. La representación cultural en el anime Shōnen suele ser estereotipada y poco diversa, lo que limita la comprensión de otras culturas y puede generar prejuicios. Además, existe una carencia de investigaciones que analicen de manera profunda la recepción del anime Shōnen en contextos latinoamericanos como Cali, lo que dificulta el desarrollo cultural en la región.

Estudios previos sobre la recepción del anime en Latinoamérica han demostrado la importancia significativa de los factores culturales y sociales a la

hora de interpretar su contenido. Como bien señala la investigación de Yanett Galindo Velásquez en su tesis “Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural a-shinden puno 2016”, estos elementos desempeñan un papel clave.

Sin embargo, son pocos los trabajos que se han centrado en analizar la representación de valores y su impacto en audiencias específicas, como es el caso de los jóvenes caleños. Uno de los escasos estudios que aborda este tema es el artículo “anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias”, de **Cobos et al. (2023)**. En esta investigación cualitativa, en la que participaron 350 personas entre profesores y estudiantes, se obtuvieron resultados relevantes.

Figura 1
Constitución de la muestra.

Rango de edad	Número	Porcentaje	Sexo	Número	Porcentaje
De 17 a 19 años	120	34.2%	Femenino	139	39.7%
De 20 a 25 años	177	50.5%	Masculino	208	59.4%
De 26 a 30 años	30	8.5%	No declara	3	0.8%
De 31 a 35 años	15	4.2%			
De 36 a 40 años	4	1.1%			
De 41 a 45 años	4	1.1%			
Total	350	100%	Total	350	100%
Estado civil	Número	Porcentaje	Rol	Número	Porcentaje
Soltero/a	327	93.4%	Docente	23	6.5%
Unión libre	16	4.5%	Estudiante	327	93.4%
Casado/a	6	1.7%			
Divorciado/a	1	0.2%			
Total	250	100%	Total	350	100%

Nota. Adaptado de “anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias” Fuente: **Cobos et al. (2023)**.

El grupo de edad promedio abarca desde los 17 hasta los 45 años, con un docente de 23 y un total de 327 estudiantes. La distribución de género muestra que un 39.7% son mujeres y un 59.4% son hombres. En cuanto a las edades más comunes, el rango de 20 a 25 años representa la mayoría con un 50.5%, seguido por el grupo de 17 a 19 años, que constituye un 34.2%.

Figura 2
Principales razones por las que iniciaron el consumo del anime.

Razón	Número	Porcentaje
Porque las tramas eran diferentes a otro tipo de acricaturas	206	58.8%
Por el estilo y estética del dibujo	168	48%
Porque eran más entretenidos que otro tipo de caricaturas	164	46.8%
Por el estilo de la animación	162	46.2%
Por las escenas de acción o de peleas	156	44.5%

Nota. Adaptado de “anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias” Fuente: Cobos et al. (2023).

Como resultados de la investigación reflejan cuáles son las razones por las que los participantes lo consumen. Según Cobos, et al. (2023):

“..., las tramas eran diferentes a las de otro tipo de caricaturas básicamente estadounidenses. Expresaron que estas eran complejas, originales, interesantes, diversas, profundas, con presencia de valores y aprendizaje, ...”

Figura 3
Razones principales del porqué ven anime.

Razón	úmero	Porcentaje
Por diversión	337	96.2%
Por hábito	177	50.5%
Por aprendizaje	151	43.1%
Por socialización	52	14.8%
Por excitación	39	11.1%
Por evasión	25	7.1%

Nota. Adaptado de “anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias” Fuente: Cobos et al. (2023).

En los últimos cinco años, la popularidad del anime, especialmente del género Shōnen, ha crecido exponencialmente en Cali. Este auge ha coincidido con la globalización y la proliferación de plataformas digitales que facilitan su consumo. Según Google Trends, el interés por la palabra “anime” en el Valle del

Cauca, específicamente en Cali, ha sido notablemente alto. El interés alcanzó su punto máximo entre 2020 y 2021, llegando a involucrar al 55% de la población.

Figura 4
Interés a lo largo del tiempo.

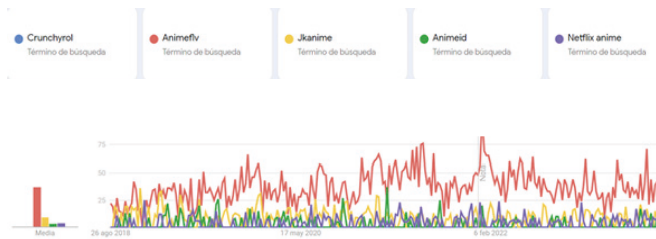


Nota. La figura muestra los resultados de interés de la población caleña en los últimos 5 años. Fuente: Google Trends (www.google.com/trends)”.

En relación con las plataformas para ver contenido, como Crunchyroll, animeflv, Jkanime y animeid durante los últimos 5 años, en el Valle del Cauca se destaca animeflv como la preferida. Su popularidad tuvo un aumento notorio en 2022. Sorprendentemente, las plataformas de pago como Crunchyroll y Netflix anime no tienen la misma utilización que podría esperarse entre la población en Cali. Es relevante mencionar que animeflv es una plataforma no oficial.

Teniendo en cuenta que Crunchyroll, durante la presentación del último año financiero de Sony Group Corporation desde abril de 2022 hasta marzo de 2023, el nuevo CEO de la empresa, Hiroki Totoki, notificó este viernes (27) que la plataforma de streaming de anime Crunchyroll habían superado los 10,7 millones de suscriptores pagos, según Aquilina (2024).

Figura 4
Interés a lo largo del tiempo.



Nota. La figura muestra los resultados de interés de la población caleña en los últimos 5 años en cuanto a las plataformas. Fuente: Google Trends (www.google.com/trends)”.

Este proyecto busca contribuir al campo de los estudios culturales y de los medios de comunicación, proporcionando un análisis crítico de la representación cultural en el anime Shōnen y su impacto en la audiencia joven de Cali. Los resultados de esta investigación podrán ser útiles para diseñadores de contenidos, educadores y creadores, con el objetivo de promover una mayor diversidad y una representación más justa y equitativa en los medios audiovisuales.

Además, es importante considerar la creciente popularidad del anime Shōnen en Cali y la preocupación por la falta de estudios que analicen críticamente su contenido y su impacto en la sociedad. La necesidad de comprender cómo estos contenidos influyen en la construcción de identidades y en la percepción de otras culturas ha sido el principal motor para la realización de esta investigación.

Este proyecto es relevante porque permite identificar nichos de mercado al comprender las preferencias y expectativas de la audiencia, lo que facilita la creación de contenidos más atractivos y relevantes; fomentar el diálogo intercultural al analizar las representaciones culturales presentes en el anime, promoviendo un diálogo más crítico y constructivo sobre la diversidad y la inclusión, ya que los resultados de esta investigación pueden servir de base para el desarrollo que promuevan una mayor diversidad y calidad en los contenidos audiovisuales.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



¿Qué?

Considerando la globalización y la creciente influencia de la cultura japonesa, la popularidad del anime, especialmente del género Shōnen, ha aumentado significativamente en diversas partes del mundo, incluyendo Cali, Valle del Cauca. Caracterizado por sus historias de acción, aventura y superación personal, está dirigido principalmente a un público “joven masculino”. Esta tendencia ha generado tanto oportunidades como necesidades que este proyecto busca abordar. Así pues, según **Guevara, (2020)** “Hoy en día a los dibujos animados se les considera como entretenimiento para un público de menor edad, carente de sentido, sin sustancia y que más allá de las risas no aportaba nada” (p. 5). Idea que parece bastante cercana si se hace un breve repaso del comienzo de la animación, en la cual los dibujos eran amenos, con un solo propósito, divertir y entretener a la audiencia.

Por otro lado, también hay una problemática. La globalización ha traído consigo interesantes desafíos en torno a la desterritorialización y reterritorialización cultural. Un claro ejemplo de ello es la llegada del anime y el manga a Latinoamérica, lo cual ha generado un fascinante proceso de hibridación cultural. Según

los expertos **Huerta y Núñez (2015)**, elementos de la cultura japonesa se han fusionado con las tradiciones y contextos locales, dando lugar a nuevas identidades culturales.

Este fenómeno revela como objetos y prácticas sociales que antes existían de manera separada, ahora se combinan para crear algo único y auténtico. Lamentablemente, la cultura otaku a menudo es vista con desdén en la sociedad latinoamericana, donde los fanáticos suelen ser estereotipados como jóvenes desaliñados e incapaces socialmente. Esta imagen negativa perpetúa un prejuicio injusto hacia este vibrante grupo cultural.

La globalización ha abierto las puertas a un diálogo intercultural fascinante, donde lo local y lo foráneo se entretelen para generar expresiones creativas e identidades emergentes. Es importante cultivar una visión más abierta y comprensiva hacia estos fenómenos de hibridación, en lugar de juzgarlos con prejuicios y estigmas. Solo así podremos aprovechar todo el potencial transformador que la interconexión global puede aportar a nuestras sociedades.



para transmitir mensajes significativos sobre la vida, como el amor, la amistad y el esfuerzo.

Por si fuera poco, a pesar de los prejuicios sobre el anime, a medida que se reconoce su capacidad para reflejar aspectos sociales y culturales, su influencia e importancia como medio artístico y de entretenimiento se vuelven cada vez más evidentes.

Esto genera un choque cultural, porque la adaptación de productos culturales japoneses a un contexto latinoamericano no es un proceso sencillo.

“Los productos culturales japoneses son: importados, adaptados y liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden recibirlos con agrado, ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros con los cuales no se ha tenido contacto previo. Esto genera un choque cultural donde los medios de comunicación juegan un papel relevante” (Huerta y Núñez, 2015, p. 2).

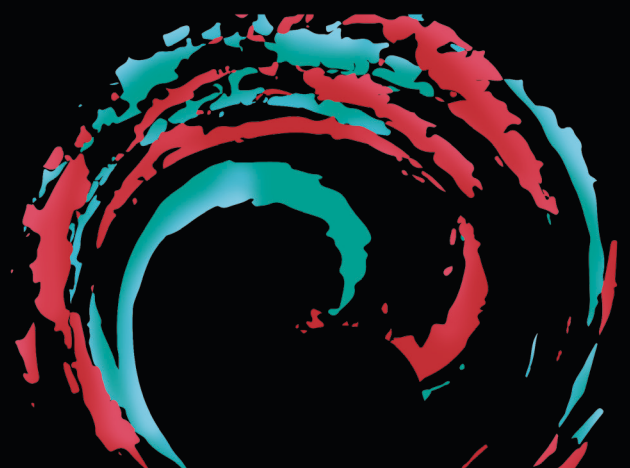
Anteriormente, acceder a estos era muy restringido, solo se podía por medio de la televisión y contratando canales especiales, la curiosidad hacia sus personajes favoritos y la conversión que han presentado a diferentes formatos ha incrementado el interés por los mismos. Gracias al auge de la tecnología actualmente, tienen acceso inmediato obteniéndolos por medio de la Internet. (Galvis Gómez, 2016, p. 14).

Esta percepción dificulta la aceptación y la integración de la cultura otaku en el panorama cultural más amplio de la región.

A pesar de los desafíos, la hibridación cultural también permite la creación de nuevas identidades y prácticas culturales. Los otakus en Latinoamérica no solo consumen productos japoneses, sino que también los reinterpretan y los integran en su propia cultura, creando un espacio donde coexisten significados y valores de ambas culturas. Esto puede ser visto como una forma de resistencia y adaptación cultural, donde los otakus encuentran su lugar en un mundo globalizado.

Es por esto que muchas personas no consideran al anime como un medio importante de comunicación, viéndolo de forma despectiva. Esto limita el reconocimiento de su influencia en la representación de aspectos sociales y culturales, así como su capacidad

Es por esto que el efecto que tuvieron estos animes japoneses en Latinoamérica se debió, según **Guevara, (2020)**, a los mensajes inspiradores que transmitían. Desde la lucha incansable por cumplir los sueños, hasta el empeño por ser una mejor persona cada día, estos personajes se convirtieron en modelos a seguir para muchos, que desde la infancia anhelaban ser como Goku, Naruto u Oliver, íconos de superación y progreso.



¿Dónde y Cuándo?

Ahora bien, la situación, como se mencionó antes, se evidencia en Latinoamérica, pero acotándolo al proyecto se centra en Cali, Valle del Cauca; ciudad que presenta una comunidad en constante crecimiento de aficionados al anime, tal como se aprecia en la Figura 4, donde se evidencia que el término “anime”, particularmente el género Shōnen, ha experimentado un aumento exponencial de popularidad en Cali durante los últimos 5 años, según los datos de Google Trends. Asimismo, en la Figura 5 se hace referencia a las plataformas más utilizadas para el consumo de anime.

Esta problemática se ha vuelto cada vez más notoria en los últimos años, coincidiendo con la globalización y el acceso masivo a plataformas digitales que facilitan la difusión y el consumo de este tipo de contenido. La creciente popularidad del anime Shōnen en Cali y la falta de análisis críticos contemporáneos resaltan la importancia de abordar esta cuestión en el presente.

¿Cómo?

Hasta ahora, la recepción del anime en contextos latinoamericanos, incluyendo Cali, ha sido abordada de manera parcial y fragmentada. Estudios previos, como el de **Cobos et al. (2023)** en Cartagena de Indias, han explorado los motivos de consumo de anime entre la población universitaria, destacando su complejidad y valor educativo. Sin embargo, estos estudios no han profundizado en el impacto específico del anime Shōnen en la juventud caleña ni en cómo estos contenidos moldean percepciones culturales y valores.

¿Quiénes?

Los principales actores involucrados en esta problemática incluyen a los jóvenes caleños, especialmente aquellos entre 12 y 18 años, y como secundarios los padres. También participan instituciones culturales como el Colombo Japonés, una institución cultural que promueve el intercambio cultural entre Colombia y Japón que desempeñan un papel crucial en el proyecto. Además, educadores culturales están interesados en comprender mejor cómo el anime influye en la juventud para desarrollar estrategias más inclusivas y diversas.

El proyecto ofrece una gran oportunidad debido a la importancia del anime como medio de comunicación y su capacidad para representar diferentes aspectos de la vida. Esto beneficiará a quienes deseen adentrarse en este mundo y entender la realidad a través de los dibujos animados. Además, aportará al campo de la comunicación audiovisual y escrita, ya que los mensajes transmitidos tienen significados profundos que se pueden reflejar en el mundo actual.

El problema es relevante porque existe una brecha en la investigación sobre los efectos específicos del anime Shōnen en contextos latinoamericanos como Cali. El anime Shōnen tiene el potencial de influir en la formación de valores y la construcción de identidades juveniles, un tema de gran importancia para la sociedad. Comprender cómo se interpreta y consume el anime Shōnen en Cali permitirá diseñar estrategias educativas y culturales más adecuadas para los jóvenes.

A razón de todo lo anterior, se plantea la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo puede un diseño interactivo basado en los valores del anime Shōnen influir en la construcción de identidades juveniles en Cali y fortalecer procesos culturales?**



EXPERTO TEMÁTICO

El director del anime Lab, Luis Ángel Puerta Trujillo, es el experto aliado en este proyecto. Él lidera el espacio cultural dentro de la asociación Colombo japonesa, dedicada al estudio del manga, la animación y la ilustración digital. Sus intereses van desde el uso del manga de manera educativa hasta la creación de proyectos usando el lenguaje secuencial del cómic y el manga. Desde su amplio conocimiento y experiencia, puede aportar valiosas referencias y establecer conexiones entre los agentes del cómic y el manga en la ciudad, así como los elementos del marco teórico y el contexto histórico relacionados con la animación manga y otros temas afines. Su contribución es crucial para construir puentes entre los referentes internacionales y el escenario local del cómic y el manga en Cali, Colombia, (Trujillo, 2024).

Establecimiento registrado y certificado en todo el territorio colombiano que ofrece enseñanza de idioma japonés, artes marciales, arte y cultura.



USUARIO

El proyecto se enfoca en dos grupos principales: jóvenes fans del anime y sus padres. Por un lado, tenemos a los jóvenes caleños, entre 12 y 18 años, que son apasionados por el anime y la cultura japonesa del Centro Cultural del Colombo Japonés. Ellos buscan conectarse y, aprender más sobre este género y encontrar referenteAs que los inspiren.

Por otro, están los padres de estos jóvenes, quienes al no estar tan interesados en la cultura japonesa se busca su participación activa en comprender mejor los intereses de sus hijos y fomentar una relación positiva a través de actividades compartidas.

Las necesidades y motivaciones de estos grupos son diversas. Los jóvenes anhelan tener acceso a información detallada sobre el anime y sus valores culturales, interactuar socialmente con otros fans y

vivir experiencias personalizadas y relevantes. Por su parte, los padres desean obtener información confiable sobre el anime y sus beneficios, herramientas para comunicarse mejor con sus hijos sobre este tema y oportunidades de disfrutar en familia de actividades relacionadas con el anime.

El sistema que se propone tiene como objetivos, para los jóvenes, ampliar sus conocimientos sobre la cultura japonesa y el anime, conectarlos con una comunidad de fans y brindarles experiencias. Para los padres, el sistema busca ayudarlos a comprender mejor los intereses de sus hijos, fortalecer los vínculos familiares a través de actividades compartidas y encontrar contenido adecuado para ellos.

Entre las características clave del sistema se encuentran los perfiles personalizados, tanto para jóvenes como para padres, con recomendaciones a medida y seguimiento de su progreso.





Sebastián González

Edad: 16 años

Ocupación: Estudiante de secundaria

Ubicación: Cali, Valle del Cauca

Contexto Familiar: Vive con sus padres y una hermana menor.

Motivaciones

Quiere encontrar y conectar con personas que comparten sus intereses, tanto en línea como en su entorno local. Busca aprender lecciones y valores de las series de anime que sigue.

PRINCIPAL

Jóvenes de entre 12 a 18 años

Intereses

Aficionado al anime desde hace varios años.

Tiene un creciente interés en la cultura japonesa, impulsado por su amor por el anime.

Disfruta del dibujo, los videojuegos, y ocasionalmente practica deportes como fútbol.

Le gusta compartir sus intereses con amigos y en redes sociales en comunidades online relacionadas con anime.

Frustraciones

A veces siente que su afición por el anime no es comprendida o es juzgada por aquellos que no lo conocen bien.

Entre sus estudios y otras responsabilidades, a veces le resulta difícil encontrar tiempo para sus hobbies.

Metas

Quiere mejorar en su habilidad para dibujar personajes de anime y tal vez participar en algún concurso.

Desea aprender más sobre la cultura y el idioma japonés, pensando en un futuro viaje.



María Rodríguez

Edad: 42 años

Ocupación: Administrativa en empresa local

Ubicación: Cali, Valle del Cauca

Contexto Familiar: Casada y madre

Motivaciones

Está interesada en entender mejor el interés de su hijo por el anime para poder apoyarlo y fortalecer la relación familiar. Le preocupa que esté expuesto a contenidos inapropiados que contribuyan negativamente.

SECUNDARIO

Padres de los Jóvenes

Intereses

Le gusta pasar tiempo con su hijo, ayudándolo en sus estudios y compartiendo.

Interesada en el desarrollo personal de su hijo, así como en la educación y actividades culturales.

Usa redes sociales y plataformas como YouTube para mantenerse informada, aunque no es experta en tecnología..

Frustraciones

A veces siente que su afición por el anime no es comprendida o es juzgada por aquellos que no lo conocen bien.

Entre sus estudios y otras responsabilidades, a veces le resulta difícil encontrar tiempo para sus hobbies.

Metas

Desea encontrar formas de conectar mejor con su hijo a través de sus intereses.

Quiere aprender más sobre el impacto del anime en el desarrollo de su hijo para poder guiarlo de manera adecuada.

MARCO DE REFERENCIA

En el marco de referencia, se analiza los conceptos fundamentales del anime y el manga, explorando su origen, evolución y expansión global. Abarca la definición y características del anime y el manga, y examina cómo se han adaptado e integrado a diferentes culturas, estableciendo vínculos emocionales y culturales con audiencias globales. Además, se explora cómo el anime, particularmente el género Shōnen, ha influido en la percepción de los jóvenes sobre temas como identidad, pertenencia y valores éticos, ofreciendo modelos de conducta y lecciones de vida que han contribuido a su desarrollo personal.

El término “anime” se refiere a todas las animaciones originarias de Japón y otros países asiáticos. Muchos autores y profesionales ven el anime como un estilo único que incluye una variedad de géneros dirigidos a diferentes audiencias. De manera similar, el “manga”, palabra japonesa que se refiere a las historietas o comics, que traduce “dibujos caprichosos o garabatos” es el formato de cómic de esa región, se destaca como un producto

El anime es una de las principales características culturales de Japón que ha sido reconocida a nivel global. Su llegada a América Latina se remonta a los años 70, con la transmisión de series dobladas al español. Durante los años 80 y 90, el anime experimentó un gran auge en la región, con series muy populares como Los caballeros del Zodiaco, Pokémon y Dragon Ball.

Este período también se caracterizó por la llegada del servicio de televisión por cable, lo que permitió la difusión a nivel global de canales locales. Esto llevó a una definición más clara de lo que se considera un anime, y a su vez, aumentó significativamente el consumo de estas series, especialmente entre los jóvenes.

Hoy en día el anime ha sabido aprovechar las nuevas tecnologías para expandir su alcance y popularidad a escala global. Su integración en la cultura digital le ha permitido ser consumido y compartido a través de plataformas en línea, convirtiéndose en un poderoso medio de construcción de identidad a través de las imágenes y contenidos audiovisuales que transmite (Benavides, 2014).

Esto es relevante, ya que el fenómeno ha logrado cautivar a audiencias de todo el mundo, traspasando fronteras culturales y conquistando los corazones de millones de fanáticos. Esta forma de animación tan característica de Japón, ha logrado transformarse en un fenómeno global que atrae a personas de todas las edades y nacionalidades.

Que, a diferencia de las caricaturas estadounidenses, enfocadas en público infantil, el anime abarca una amplia variedad de géneros y temáticas dirigidas a todo tipo de público. Lo cual ha contribuido a su atractivo en Occidente, donde la narrativa suele ser más superficial. El éxito del anime ha sido muy lucrativo para Japón, llegando a generar ingresos por más de 17 mil millones de dólares al año. De hecho, Estados Unidos es el mayor consumidor de este género, generando ganancias por más de 4.300 millones de dólares para Japón (Constantine, 2021).

En este sentido, el anime, al contener tantos géneros, uno de los más representativos, es el género Shōnen que, según Constantine (2021):

Shōnen: Significa “niño” en japonés. Este tipo de anime va dirigido a un público masculino de entre 12 y 18 años. Esta es considerada la clasificación de anime y manga más popular. Generalmente, se centra en el desarrollo y el viaje del héroe. Existen Shōnen de romance, comedia, etc. (p. 35)

Entre otros subgéneros que atraen a una audiencia diversa dentro de esta categoría.

El anime también abarca otros géneros igualmente populares y representativos, sin embargo, es importante reconocer que, aunque el Shōnen será el género abordado en este proyecto, existen otros que también contribuyen significativamente a la diversidad y riqueza del anime, como el Shojo, que se enfoca en temáticas más románticas y dramáticas, dirigidas principalmente a un público femenino. Otro género destacado es el Seinen, cuyo público objetivo son hombres adultos y que suele explorar temas más maduros y complejos. Incluso existen subgéneros más específicos como el Mecha, que se centra en robots y tecnología avanzada, o el Slice of Life, que retrata historias cotidianas y de carácter realista.

Para continuar con el tema, es importante entender que el público que mayoritariamente consume anime es joven. Según **Benavides (2014)**:

Así llegó el joven a la era digital donde se volvió partícipe y actor principal de las nuevas tecnologías y la era de la información. La era digital supuso una configuración de una nueva realidad y del mundo a partir de la red y los medios audiovisuales para los jóvenes de esta época, gracias a la era que vive en la actualidad estos jóvenes son los más preparados y adaptados ante una situación de cambio.

Los jóvenes de hoy en día han adoptado el uso del internet y sus diversas plataformas como una parte integral de sus vidas. Utilizan estas tecnologías para relacionarse, interactuar y formar nuevos círculos sociales. En los últimos años, los jóvenes han transformado las nuevas tecnologías en una herramienta para crear nuevas conexiones sociales y prácticas culturales. Actualmente, existe una actualización constante de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, a las cuales los jóvenes tienen cada vez más acceso.

El anime, en particular, ha viajado por todo el mundo y se ha vuelto accesible a través de diferentes plataformas. Las opciones más populares para ver anime incluyen Crunchyroll, FunimationNow, Netflix, Amazon Prime y Disney+. Crunchyroll destaca por su amplia biblioteca de más de 25,000 títulos, con opciones de idioma y subtítulos, convirtiéndola en una de las plataformas más completas para el contenido original. FunimationNow también permite disfrutar del anime en dispositivos móviles y ordenadores, destacándose por su variada oferta. Netflix, además de tener un catálogo de anime, ha adaptado algunas series a live action y permite la descarga de episodios. Amazon Prime y Disney+ son otras alternativas legales que también ofrecen contenido de anime (**Gonzales, 2022**).

Estas plataformas han democratizado el acceso al anime, permitiendo que los jóvenes de todo el mundo puedan disfrutar de esta expresión cultural japonesa de manera más fácil y conveniente que nunca.

Sin embargo, la disponibilidad de estas plataformas legales contrasta con la existencia de sitios no regulados que fomentan la piratería. Muchos aficionados no ven estas opciones ilegales como un inconveniente, sino como una alternativa para acceder a títulos que han sido eliminados de plataformas reguladas o que aún no están disponibles en ellas. Esto plantea un dilema sobre el acceso al contenido y la sostenibilidad de la industria del anime (Vidal, 2024).

Por otro lado, un concepto muy utilizado cuando se hace referencia al anime es el término “otaku”, con el que se define a una comunidad de fanáticos o aficionados del anime. Según Cobos (2010), el término “otaku” se originó en Japón y hace referencia a personas que tienen una pasión obsesiva y un compromiso profundo con el anime, el manga y la cultura pop japonesa en general. Estos fans suelen ser extremadamente dedicados, conocedores y entusiastas de todo lo relacionado con el universo del anime.

La expansión global del anime y el crecimiento de la comunidad de “otakus” alrededor del mundo han sido fenómenos destacables en las últimas décadas. Esto ha llevado a una mayor difusión y aceptación de esta forma de expresión artística y narrativa, que ofrece una perspectiva única y fascinante en comparación con las tradicionales producciones animadas de Occidente.

Sin embargo, este término llega a tener una connotación negativa en Latinoamérica porque, se manifiesta en varios niveles y se basa en estereotipos que afectan la forma en que este grupo es visto por la sociedad en general. Algunos aspectos clave de esta problemática son los estereotipos sociales; los otakus son frecuentemente caracterizados como jóvenes desaliñados, con dificultades para comunicarse y sin éxito en sus relaciones románticas. Esta imagen se ha perpetuado a través de los medios de comunicación, que a menudo presentan a los otakus como individuos socialmente ineptos, lo que refuerza una visión negativa de su identidad. Este estereotipo se asemeja a la figura del “nerd” que ha sido inmortalizada en la cultura popular, lo que contribuye a la marginalización de quienes se identifican con esta subcultura (Huerta y Núñez, 2015).

Incluso se considera que muchos otakus son inadaptados e inmaduros en sus relaciones sociales. Se argumenta que, en algunos casos, su vida gira en torno al coleccionismo de productos relacionados con el anime y el manga, lo que se interpreta como una falta de ambición o de habilidades para establecer conexiones significativas con otras personas. Esta visión puede llevar a la estigmatización de los otakus como personas que no contribuyen de manera positiva a la sociedad.

Lo que conlleva al rechazo cultural, ya que, al ser una importación de Japón, a menudo enfrenta un rechazo por parte de quienes valoran la cultura local. Esto puede generar tensiones entre los otakus y otros grupos culturales, porque se les percibe como consumidores de una cultura “extranjera” en lugar de como creadores de una identidad cultural híbrida que incorpora elementos de su contexto local (Huerta y Núñez, 2015).

Este rechazo puede tener un impacto crucial en la autoestima de los jóvenes. La constante exposición a estereotipos negativos puede llevar a una internalización de estas creencias, afectando su autoimagen y su capacidad para interactuar con otros de manera saludable. Esto puede resultar en un ciclo de aislamiento y rechazo que perpetúa la visión negativa de la cultura otaku.



A pesar de la percepción negativa, muchos otakus están comenzando a resistir estos estereotipos y a reivindicar su identidad. A través de la creación de comunidades en línea y eventos presenciales. Buscan mostrar la diversidad y la riqueza de su cultura, desafiando las narrativas simplistas que los reducen a meros consumidores de productos japoneses. Esta resistencia es un paso importante hacia la aceptación y la integración de la cultura otaku en el panorama cultural más amplio de Latinoamérica.

Hasta ahora se ha explorado cómo el término “otaku” se ha utilizado para describir a los fanáticos del anime y el manga. Sin embargo, es fundamental recordar que cada individuo, y por ende cada otaku, posee un conjunto único de valores que moldean su identidad. Así pues, debemos tener en cuenta que la importancia de los valores en nuestra sociedad. Según Sánchez y Molina (2016), “Históricamente los valores tienen jerarquías diferentes que cada persona en determinadas sociedades o grupo social les otorga según su educación y cultura, que se contrasta siempre con la educación escolar que se recibe” (p.49).

Cada grupo y cada individuo poseen sus propias pautas de conducta, que se basan en diferentes tipos de valores: físicos, culturales, éticos y espirituales. Estos valores se organizan y jerarquizan de manera distinta en cada persona y sociedad. Los valores son una parte significativa de nuestra identidad como seres humanos, por lo que deben recibir la atención adecuada en nuestras actividades diarias.

Es por esto que entra a colación la definición de qué son los valores. Desde una perspectiva socio educativa, los valores son vistos como puntos de referencia, guías o conceptos abstractos que dirigen el comportamiento humano hacia la transformación social y el desarrollo personal.

Los valores son las creencias del individuo o del grupo acerca de lo que consideran importante en la vida, tanto en aspectos éticos como en los que no lo son. Se adquieren a la más temprana edad con procesos de socialización y se amplían con educación y acceso a medios. Muchas veces son implícitos. (Montuschi, 2010, p. 11).

Incluso, los valores son parte de nuestra experiencia cotidiana, ya que nos permiten evaluar el mundo que nos rodea y priorizar lo que consideramos más valioso dentro de las opciones disponibles. Nuestros valores se basan en un cierto “sentimiento” hacia lo que más apreciamos.



A continuación, se presenta la calcificación de E. Gervilla, la más utilizada en la actualidad.

Figura 6
Modelo Axiológico de Gervilla.

Categorías de valores según el modelo axiológico de Gervilla	Breve descripción de los valores
Corporales: conocimiento y cuidado del cuerpo, hábitos de higiene, alimentación.	Salud: estado en que el organismo ejerce normalmente todas sus funciones. Estado general del organismo.
Intelectuales: naturaleza racional del hombre en cuanto procesos de los conocimientos: inteligencia, capacidades, estrategias de pensamiento y aprendizaje	Admiración: consideración especial que se tiene hacia alguien o algo por sus cualidades. Sorpresa, extrañeza. Creatividad: facultad de crear con originalidad y flexibilidad de pensamiento. Curiosidad: deseo de saber o averiguar algo. Reflexión: considerar nueva o detenidamente algo. Sabiduría: grado más alto de conocimiento. Conocimiento profundo en ciencias, letras o artes
Afectivos: conocimiento y desarrollo de las capacidades de valoración personal, motivación, interés, equilibrio emocional y afectivo.	Agradecimiento: sentimiento que nos obliga a estimar el beneficio o favor que se nos ha hecho o ha querido hacer, y a corresponder a él de alguna manera. Empatía: identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro. Esperanza: estado del ánimo en el cual se nos presenta como posible lo que deseamos. Felicidad: estado de ánimo del que disfruta de los que desea. Satisfacción, alegría, contento.
Morales: sistemas de valores éticos que se ocupan de la bondad o maldicia de las acciones humanas atendiendo al fin o al deber.	Justicia: virtud que inclina a dar a cada uno lo que le pertenece o lo que le corresponde. Derecho, razón, equidad. Lo que debe hacerse según el derecho o la razón. Humildad: aceptación de los principios naturales que no se pueden cambiar. Aceptación de las propias limitaciones y cualidades, y actuar de acuerdo a ello. Honestidad: ausencia de contradicciones y discrepancias entre los pensamientos, las palabras y las acciones. Conciencia clara de uno mismo y de los demás. Reconocimiento de lo que es apropiado.
Volitivos: valores que se relacionan directamente con la capacidad personal de tomar decisiones, el esfuerzo, la superación personal, el compromiso.	Constancia: firmeza y perseverancia del ánimo en las resoluciones y en los propósitos. Esfuerzo: empleo enérgico del vigor o actividad del ánimo para conseguir algo venciendo dificultades. Iniciativa: cualidad personal que inclina a adelantarse a los demás en hablar u obrar. Seguridad en sí mismo: confianza depositada en las posibilidades propias para realizar algo. Valentía: esfuerzo, aliento, vigor. Arrojo en la manera de cocebir o ejecutar una obra.
Sociales: apertura hacia el otro y hacia la naturaleza. Valores de la convivencia democrática, que afectan a las relaciones personales e institucionales.	Confianza: esperanza firme que se tiene de alguien o algo. Seguridad que alguien tiene en sí mismo. Cooperación: obrar juntamente con otro u otros para lograr un mismo fin. Generosidad: tendencia a ayudar a los demás y a dar las cosas propias sin esperar nada a cambio.

Nota. La figura muestra las categorías de valores según el modelo axiológico de Guervilla y su breve descripción de cada uno de ellos. Fuente: Chávez, C. F. (2020).

Dicho esto, más allá de las tramas y los personajes, el anime brinda una ventana al mundo de los valores humanos. Uno de los temas que destaca con fuerza es la amistad, representada como un lazo inquebrantable basado en el respeto, la empatía y la lealtad.

Esta noción de la amistad se refleja en una amplia gama de series, desde los clásicos como “Dragon Ball Z” hasta los más recientes como “Bleach”. La amistad juega un papel vital en nuestras vidas, pues nos ofrece el apoyo necesario para superar los desafíos cotidianos. Sin amigos, nos sentiríamos perdidos emocionalmente.

Papalini (como se citó en Guevara, 2020) hace mención de un anime en especial: Naruto. En él se refuerza el verdadero valor de la amistad; a nunca renunciar a los amigos bajo ninguna circunstancia. Para comprobarlo, se detallarán interesantes frases mencionadas en la serie japonesa como son las siguientes:

“Aquel que rompe las reglas es escoria, pero aquel que abandona a sus amigos son peor que escoria”, “Levántate y camina hacia adelante, tienes las piernas para hacerlo”.

El anime también refleja otros valores como la disciplina, y un sin fin más que se pueden apreciar a lo largo de estas series. En conjunto, estas representaciones nos recuerdan la importancia de cultivar relaciones sólidas y enfrentar la vida con determinación. De acuerdo con Sarmiento (2019), la sociedad japonesa se basa firmemente en la disciplina, ya que se considera que quienes tienen las capacidades necesarias también poseen las cualidades personales adecuadas y se convierten en miembros valiosos para la comunidad. Esta disciplina les permite ser más eficientes en sus tareas, independientemente de su posición jerárquica o del tipo de trabajo que realicen, incluyendo campos creativos como la animación o el diseño de manga.

Teniendo lo anterior en cuenta, la latinización de todo lo relacionado con Japón entra a colación, una organización que, desde sus inicios, ha promovido el intercambio cultural entre Japón y Colombia. La migración japonesa hacia el Valle del Cauca tiene sus raíces en la fascinación de Yuzo Takeshima por los paisajes descritos en la novela “La María” de Jorge Isaacs. En 1929, Takeshima organizó la primera migración de cinco familias japonesas que llegaron a la vereda El Jagual en el municipio de Corinto, Cauca. Estas familias trajeron consigo innovaciones agrícolas significativas, como la introducción de maquinaria

avanzada y la creación de la primera cooperativa agrícola en la región. Con el tiempo, la comunidad japonesa se estableció firmemente en el Valle del Cauca, contribuyendo de manera notable al desarrollo agrícola y cultural de la región.

Por otro lado, la latinización de todo lo relacionado con Japón ha llevado a que existan entidades que traen la cultura de allá hacia acá. La organización aliada de este proyecto es el Centro Cultural Colombo-Japonés; único establecimiento registrado y certificado en todo el territorio colombiano que ofrece enseñanza de idioma japonés, artes marciales, arte y cultura. Desde 1968, se han dedicado a promover la cultura japonesa y difundir el idioma a través de cursos semestrales y anuales para personas de todas las edades. Cuentan con una amplia variedad de profesores con una larga trayectoria y experiencia. La certificación de los programas garantiza la alta calidad de enseñanza de los docentes.

La mayoría de los profesores han vivido en Japón, lo que les permite transmitir a los estudiantes no solo el idioma, sino también aspectos culturales y sociales. Además, participan en capacitaciones a nivel nacional y en sesiones de estudio regulares para mantener actualizados sus conocimientos (**Centro Cultural Colombo Japonés, 2024**).

Analizando lo visto hasta ahora, se puede decir que, el anime ha trascendido las fronteras culturales para convertirse en un fenómeno global con una profunda influencia en la sociedad contemporánea. Su popularidad ha ido en aumento a nivel mundial, convirtiéndose en un medio de expresión artística y cultural que trasciende las barreras idiomáticas y

geográficas. La comunidad otaku, como expresión de la pasión por esta forma de animación, ha evolucionado de ser un nicho a una subcultura con una identidad propia y distintiva.

A través de este estudio, hemos explorado en profundidad la cultura otaku, destacando tanto sus aspectos positivos como los desafíos que enfrenta. Hemos descubierto que los miembros de esta comunidad comparten una pasión profunda por el anime, el manga y la cultura pop japonesa, lo cual les ha permitido construir fuertes redes de apoyo y comunidad. Asimismo, han desarrollado habilidades creativas, artísticas y analíticas que les permiten disfrutar y apreciar estas formas de expresión en un nivel muy sofisticado.

Sin embargo, también identificado algunos de los obstáculos que la comunidad otaku debe superar, como la estigmatización social, la falta de representación adecuada en los medios de comunicación y la necesidad de una mayor aceptación y reconocimiento de su valioso aporte cultural. Al comprender los valores que guían a los miembros de esta comunidad y al reconocer la diversidad de experiencias dentro de ella, podemos avanzar hacia una apreciación más inclusiva y respetuosa de la cultura anime y manga, fomentando así un diálogo intercultural más enriquecedor y equilibrado.



METODOLOGÍA

La estrategia que se adoptará en este proyecto se inspirará en el enfoque de Bruno Munari. A continuación, se detallan las etapas y su explicación correspondiente.

Fase 1: Mundo Ordinario

(Recopilación de Datos)

En esta fase inicial, se centra en la recolección de información fundamental. Se llevará a cabo una investigación bibliográfica exhaustiva sobre el anime y sus valores, junto con encuestas dirigidas a jóvenes fans del anime del Centro Cultural Colombo Japonés, para comprender sus opiniones, preferencias y la influencia del anime en sus vidas. Además, se realizará un análisis de contenido de series representativas del género Shōnen, identificando elementos visuales, narrativos y temáticos clave que puedan integrarse en el proyecto.

Fase 2: Aliados y Enemigos

(Análisis de Datos y Generación de Ideas)

La segunda fase, se enfoca en organizar y analizar la información recopilada. Los datos obtenidos se clasificarán en categorías como valores, personajes y temáticas, identificando patrones y tendencias que definan los elementos más relevantes para el proyecto. Se crearán mapas conceptuales para visualizar las relaciones entre los conceptos identificados, facilitando la comprensión de su interconexión. Posteriormente, se llevará a cabo una sesión de brainstorming, seguida de la creación de mind maps y bocetos rápidos, para desarrollar ideas creativas que visualicen los valores del anime Shōnen.

Objetivo Específico 1: Analizar una serie de títulos de anime representativos del género Shōnen, utilizando una herramienta de análisis y clasificación para identificar el contenido cultural y de valor.

Fase 3: Elixir

(Prototipado)

En la tercera fase, las ideas generadas se materializarán en un prototipo básico del sistema gráfico diseñado. Este prototipo integrará los elementos visuales, interactivos y narrativos seleccionados, permitiendo probar y refinar las ideas desarrolladas hasta el momento.

Objetivo Específico 2: Seleccionar los aspectos relevantes relacionados con la cultura y los valores japoneses identificados en el anime para utilizarlos como recurso para generar los contenidos del sistema de diseño.

Fase 4: La gran prueba

La cuarta fase se dedicará a evaluar y mejorar el prototipo. Se realizarán pruebas con usuarios para obtener retroalimentación, y se analizarán sus comentarios para identificar áreas de mejora. A partir de esta información, se realizarán ajustes y nuevas pruebas, asegurando que el proyecto cumpla con los objetivos planteados y tenga un impacto positivo en la audiencia.



Fase 5: Recompensa

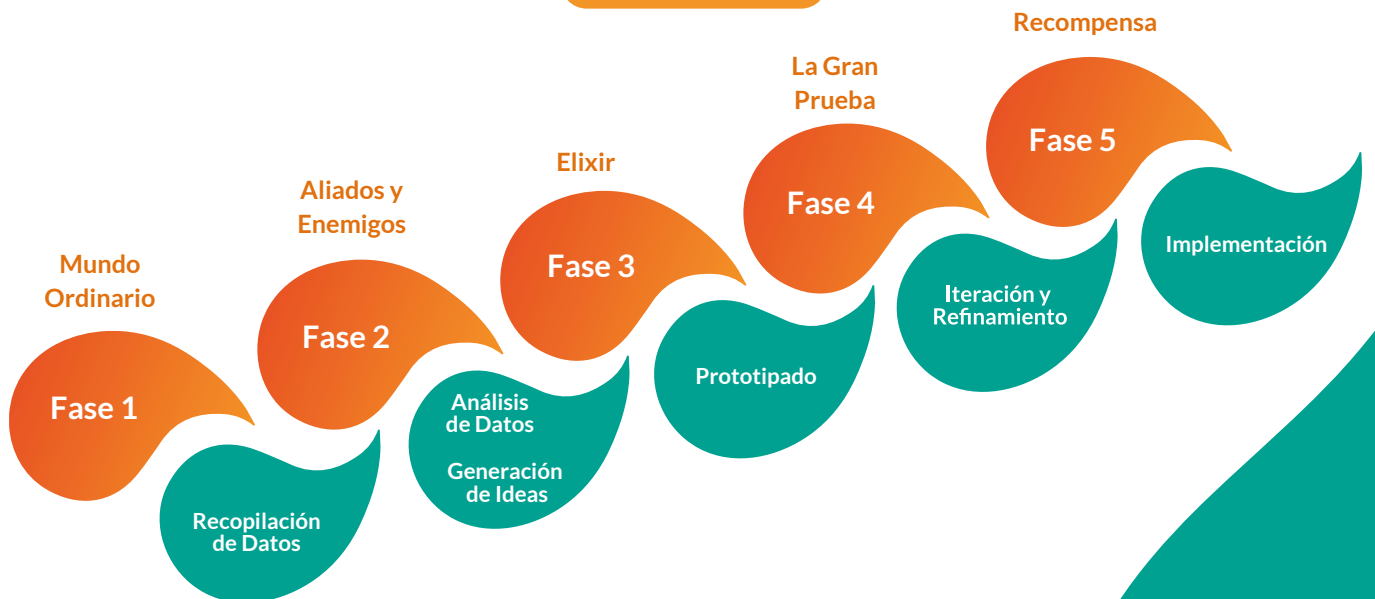
(Implementación)

Finalmente, la quinta fase, se centrará en la ejecución y evaluación del proyecto. Se completará el desarrollo del sistema gráfico, asegurándose de que cumpla con todos los requisitos y objetivos establecidos, y se lanzará a través de los canales adecuados. Además, se evaluará el impacto del proyecto en la comunidad y se recopilarán datos para futuras mejoras, garantizando la sostenibilidad y relevancia del proyecto a largo plazo.

Objetivo Específico 3: Diseñar un sistema gráfico que visibilice el contenido cultural y los valores del anime Shōnen mediante la integración de elementos visuales, interactivos y narrativos, con el fin de proporcionar una experiencia inmersiva y educativa.

METODOLOGÍA SEISHUN

Basada en Munari



MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

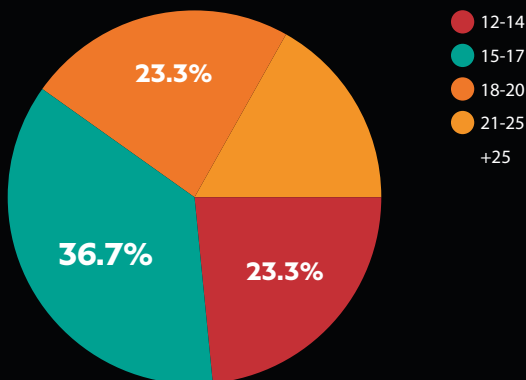


Como métodos y herramientas principales, se utilizará la encuesta como primer acercamiento para poder definir y caracterizar detalladamente al público principal y secundario. Este instrumento permitirá obtener información valiosa sobre sus necesidades, preferencias, comportamientos, patrones de consumo y hábitos, entre otros aspectos relevantes. La encuesta se diseñará de manera cuidadosa, incluyendo preguntas cerradas y abiertas que capturen la mayor cantidad de datos cuantitativos y cualitativos posible. Se buscará que el cuestionario sea amigable, claro y conciso para facilitar su comprensión y asegurar una alta tasa de respuesta.

Resultados de Encuesta primer acercamiento realizada a jóvenes amantes del anime (público principal)

Pregunta 1

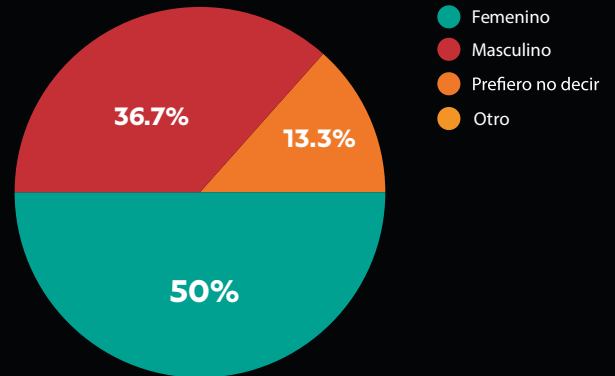
Rangos de edad



Al analizar los rangos de edad, se puede observar que la mayoría de jóvenes encuestados son de 15 a 17 años de edad con un 36.7%, seguido de 18 a 20 años de edad con 23.3% cada uno.

Pregunta 2

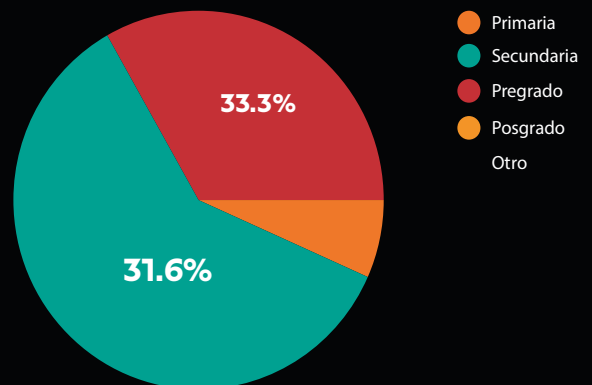
Género



Al analizar la siguiente gráfica se observa que el 50% de los encuestados pertenecen a un público femenino, seguido del masculino con un 36.7% y un 13.3% que prefieren no decirlo.

Pregunta 3

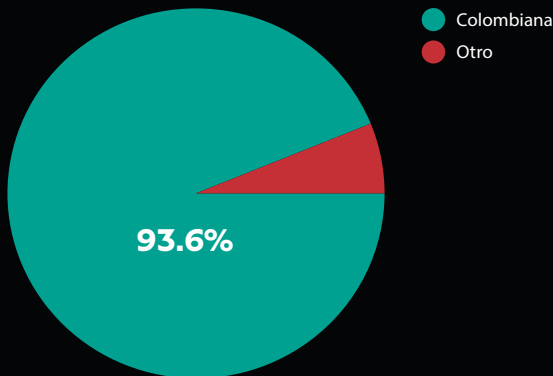
Nivel educativo



En la siguiente gráfica se observa que la mayoría de los jóvenes encuestados se encuentran en secundaria, con un 31.6% y un 33.3% se encuentran en pregrado.

Pregunta 4

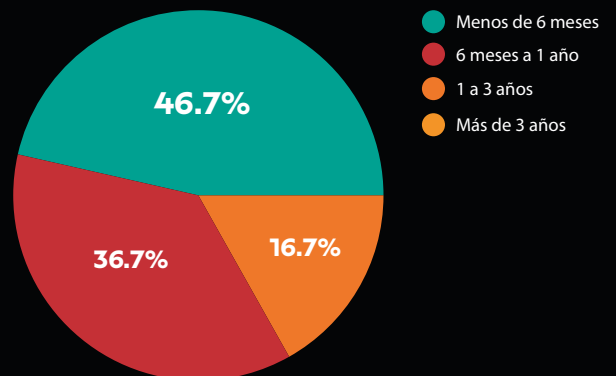
Nacionalidad



Al analizar la siguiente gráfica se observa que la mayoría de los jóvenes encuestados son de nacionalidad colombiana, con un 93.2% y 6.6% tienen nacionalidad mexicana y ecuatoriana

Pregunta 6

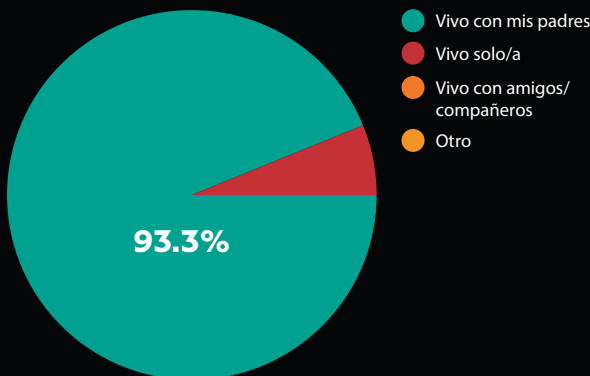
¿Hace cuánto tiempo ves anime?



Al analizar la gráfica se puede decir que la mayoría desde hace más de 3 años que consumen anime con un 46.7%, seguido de 1 a 3 años con un 36.7% de los encuestados.

Pregunta 5

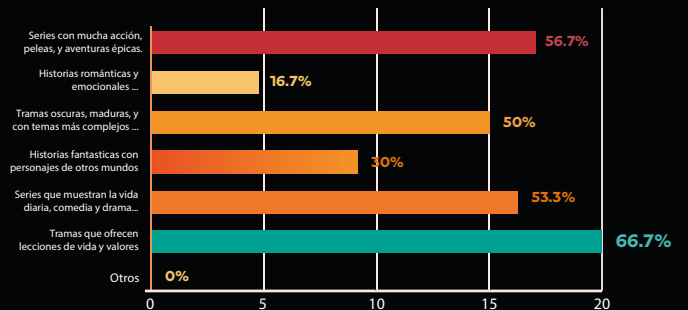
Ciclo de vida familiar



Al analizar la siguiente gráfica se observa que la mayoría de los jóvenes encuestados viven con sus padres con un 93.3%.

Pregunta 7

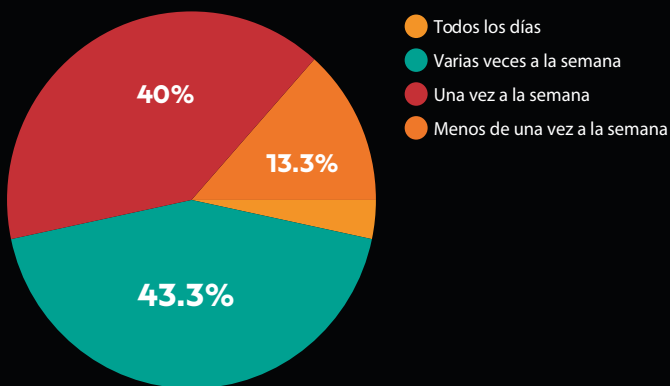
¿Qué tipo de historias de anime prefieres ver? (puedes seleccionar más de una opción)



Al analizar qué tipo de historias de anime prefieren ver los jóvenes, la gran mayoría con un 66.7% prefieren ver tramas que ofrecen lecciones de vida y valores importantes, seguido de series con mucha acción, peleas y aventuras épicas con un 56.7%.

Pregunta 8

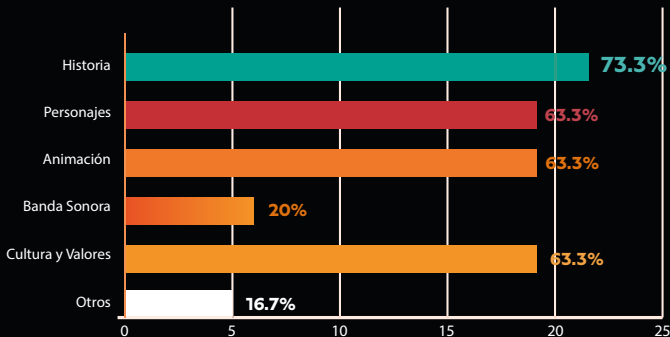
¿Con qué frecuencia ves anime?



Al analizar con qué frecuencia los jóvenes ven anime, el 43.3% señala que varias veces a la semana consumen anime, seguido por el 40% de los encuestados que dicen que una vez a la semana.

Pregunta 9

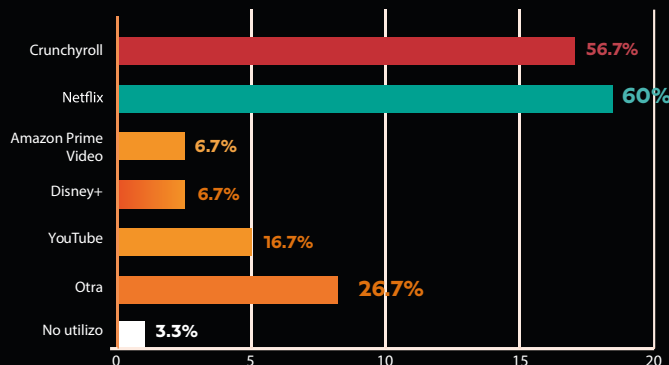
¿Qué es lo que más te atrae del anime? (puedes seleccionar más de una opción)



Al analizar la siguiente tabla se observa que el elemento que más les atrae a los jóvenes encuestados es la historia con un 73.3%, seguido de un triple empate con la cultura y valores, personajes y animación con un 63.3% para los tres.

Pregunta 10

¿Cuál es la plataforma de streaming que utilizas con más frecuencia para ver anime?



Al analizar cuáles son las plataformas favoritas de los jóvenes encuestados, según esta gráfica es Netflix con un 60% seguido de Crunchyroll con un 56.7%, siendo las menos utilizadas Amazon prime y Disney+.

Pregunta 11

¿Cómo ha influido el anime en tu desarrollo personal?

¿Como ha influido en tu desarrollo personal?

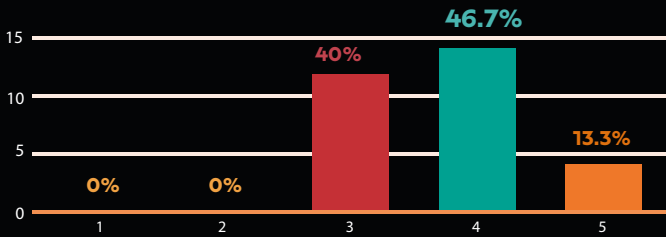
- Me ha enseñado muchas cosas de la vida
- Hay varios valores que he aprendido a los largo de los años de manera inconsciente.
- Siempre traté de ser mejor persona cada día.
- He aprendido a analizar mejor a la gente a través de los personajes
- Me ha enseñado mucho sobre todo en cómo debo tratar a los demás, con respeto.
- La manera en que me relaciono
- Me a enseñado lecciones de vida
- He crecido como persona poco a poco
- Me ha dado una visión más amplia de como leer el mundo y como contar historias.
- Me ha ayudado a conocer más contextos y experiencias a través de la ficción.
- Solo ha influido en mis gustos.
- Bastante desde que soy niña
- En mi personalidad
- En como manejar mis sentimientos
- En como me relaciono
- Interpretacion de la vida
- En mi personalidad y gustos
- De forma positiva
- Divirtiendome
- En muchas cosas
- En mi vida personal
- He conseguido mas amigos
- Me ha llevado a interesarme por el idioma japonés
- Me ha generado curiosidad por la cultura de japon, la animación y el idioma
- Motivación y disciplina constante
- Creatividad y exploración personal
- Mi manera de ver cada situación
- Mi autoestima
- Sentido del humor

Esta pregunta del cuestionario generó varias respuestas que validan que el anime ha influido de manera positiva en el desarrollo personal de los jóvenes encuestados.



Pregunta 12

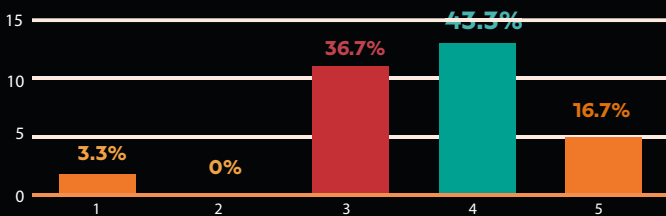
¿Qué importancia tiene el anime en tu vida? Siendo 1 nada importante y 5 muy importante.



Al analizar la importancia que tiene el anime en la vida de los jóvenes, se puede observar que la mayoría de los encuestados consideran que el anime es muy relevante en sus vidas, con un 46.7%, seguido del 40% que se quedan neutral.

Pregunta 13

¿Crees que los valores y enseñanzas presentes en el anime han tenido un impacto en tu vida? Siendo 1 no, no han tenido impacto y 5 sí, mucho.



Al analizar esta gráfica se puede observar que la gran mayoría de los jóvenes consideran que los valores y enseñanzas presentes en el anime han tenido impacto en sus vidas con un 43.3%, mientras que el 36.7% se quedan neutros.

Pregunta 14

Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué valores o enseñanzas del anime consideras que han influido más en tu vida?

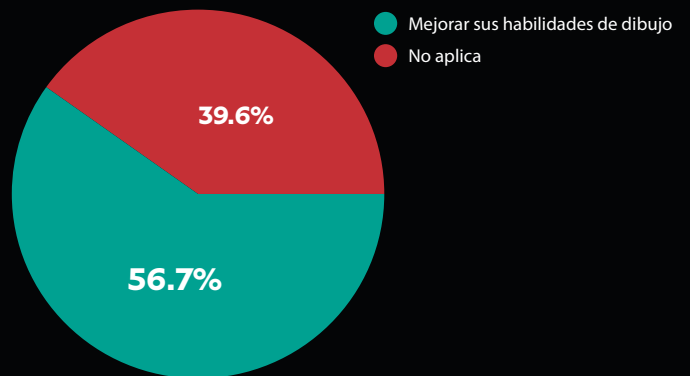
Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué valores o enseñanzas del anime consideras que han influido más en tu vida?

- No rendirse a la primera derrota
- No le haré a otros lo que no quiero que me hagan a mí. Nunca sabes por lo que está pasando la otra persona, no pierdes nada con ser amable.
- Que es importante saber influenciar a las personas para persuadir a buenas actuaciones
- Respeto mutuo y ayudar a los demás
- La amistad, respeto y humildad
- La amistad, lealtad, familia
- Muchas veces uno no tiene la razón en todo, tenemos que tener la mente abierta
- El respeto por la naturaleza y la empatía hacia los otros.
- Trabajar en equipo
- No han tenido impacto.
- A ser más segura de mí misma
- Humildad, sinceridad y compañerismo
- Amor propio, y lealtad
- Valores morales
- Amor, verdad, enseñanza
- Perseverancia y amor
- Confianza y valentía
- Darse a puños con el que te moleste, ser valiente
- Supongo que ser amable y respetuoso
- Tolerancia, amor y amistad
- Respetar, no dejara a mí amigos solos
- Amistad, ayudar y ser gentil
- Ser amable y condescendiente
- Perseverancia, amistad y lealtad
- Trabajo en equipo, amor a la naturaleza
- Disciplina, responsabilidad afectiva
- Confianza

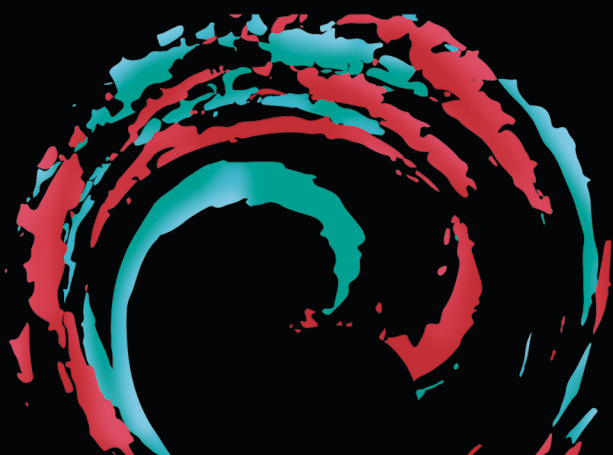
Esta pregunta del cuestionario generó varias respuestas de los jóvenes que dan a conocer cuáles son los valores y enseñanzas adquiridas por el consumo de anime, las cuales son bastante positivas.

Pregunta 15

¿Por qué decidiste participar en este curso de Dibujo Manga del Colombo Japonés? (Si no eres parte del curso poner no aplica)

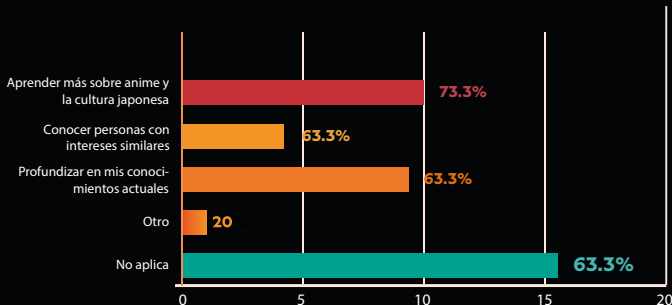


Al analizar la gráfica se puede observar que no todos los encuestados son parte del curso que ofrece el Colombo Japonés, se ve reflejado que el 56.7% y el 39.6% asisten para mejorar sus habilidades de dibujo conocimiento sobre el manga y el anime.



Pregunta 16

¿Qué expectativas tienes del curso? (puedes seleccionar más de una opción) (Si no eres parte del curso poner no aplica).



Al analizar esta gráfica de barras se puede observar que no todos los encuestados son parte del curso de dibujo manga que ofrece el Centro Cultural del Colombo Japonés, estos son reflejados en un 53.3%. Pero, por otro lado, los que si se encuentran en el curso se les preguntó qué expectativas tienen del mismo y con un 33.3% los jóvenes respondieron que aprender más sobre anime y la cultura japonesa seguido de un 30% respondieron que profundizar en mis conocimientos actuales y por último con un 10% conocer personas con intereses similares.

Hallazgos

Los resultados de la encuesta realizada a jóvenes amantes del anime ofrecen una visión integral sobre sus preferencias, hábitos de consumo y el impacto que este tipo de contenido tiene en sus vidas. La mayoría de los encuestados tiene entre 15 y 17 años, con una representación equitativa en términos de género, aunque predominan las mujeres. La gran mayoría de estos jóvenes se encuentran en la secundaria y viven con sus padres, siendo en su mayoría de nacionalidad colombiana.

Un punto notable es que muchos de estos jóvenes han estado consumiendo anime durante más de tres años, con una frecuencia semanal bastante alta. Las historias de anime que más les atraen son aquellas que ofrecen lecciones de vida y valores importantes, además de tramas llenas de acción y aventuras épicas. Esto se correlaciona con el hecho de que el aspecto que más les atrae del anime es la narrativa, seguida de la cultura, los valores, y los personajes bien desarrollados.

En cuanto a las plataformas de streaming, Netflix y Crunchyroll son las más populares entre los encuestados, destacando la preferencia por servicios que ofrecen un amplio catálogo de anime.

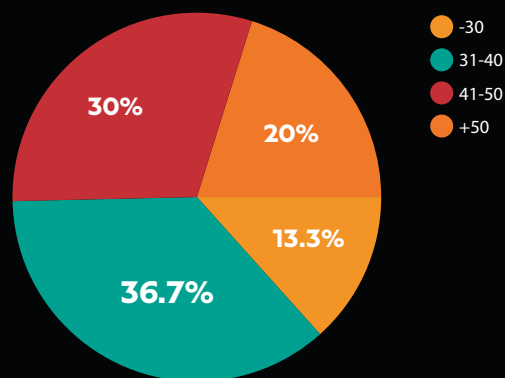
El anime parece desempeñar un papel importante en el desarrollo personal de estos jóvenes, con muchos de ellos reconociendo que ha influido positivamente en sus vidas, particularmente en la adquisición de valores y enseñanzas. Además, aunque no todos los encuestados forman parte del curso de dibujo manga ofrecido por el Centro Cultural del Colombo Japonés, aquellos que sí lo hacen buscan mejorar sus habilidades artísticas y profundizar su conocimiento sobre el anime y la cultura japonesa.

Por último, los resultados muestran que, aunque el anime es una parte importante de sus vidas, estos jóvenes también dedican tiempo a otras actividades como practicar deportes, salir con amigos o familiares, y realizar actividades creativas como el dibujo.

Resultados de Encuesta segundo acercamiento realizada a padres de jóvenes amantes del anime (público secundario)

Pregunta 1

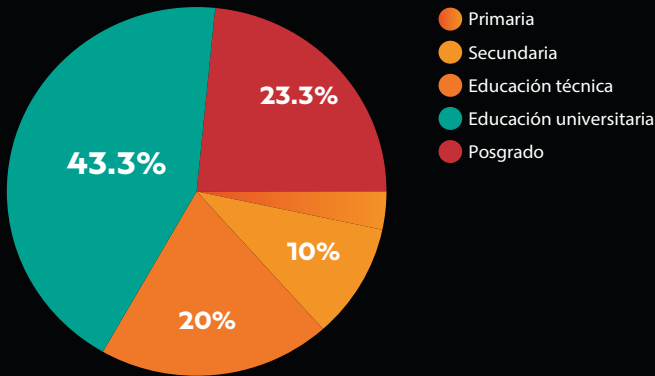
Rangos de edad



Al analizar entre los rangos de edad se observa que la edad promedio de los padres va de los 31 a 40 años de edad con un 36.7%, seguido de 41 a 50 años de edad con un 30% de los encuestados.

Pregunta 2

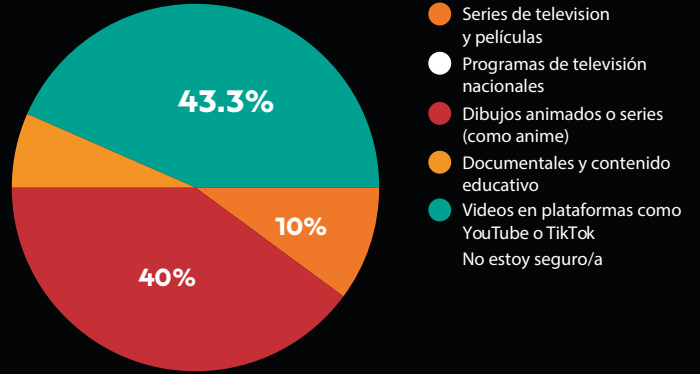
¿Cuál es el nivel educativo más alto que ha alcanzado?



Al analizar los niveles educativos que tienen los padres, el promedio de educación universitaria es de 43.3%, seguido de Posgrado y Educación técnica con un 23.3% y 20% respectivamente.

Pregunta 4

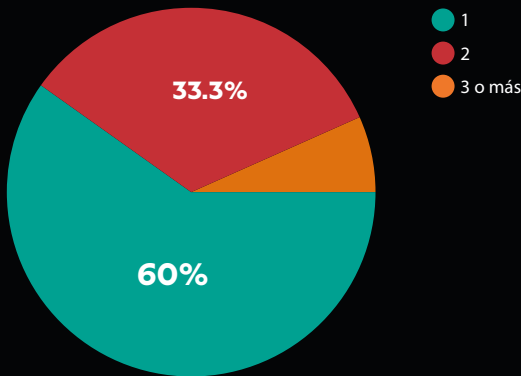
¿Qué tipo de contenido audiovisual suele ver su hijo/a en su tiempo libre?



El 43.3% de los jóvenes ven videos en YouTube o TikTok, y el 40% prefiere anime u otras series animadas.

Pregunta 3

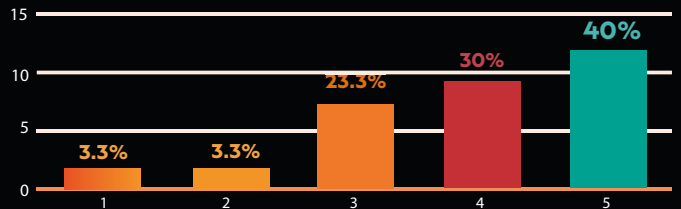
¿Cuántos hijos tiene en la franja de edad de 12 a 18 años?



Al analizar entre la cantidad e hijos entre los 12 y 18 años que tienen los padres, el promedio es de 1 hijo con un 60%, seguido de 2 hijos con un 33.3% de los encuestados.

Pregunta 5

¿Está familiarizado con el término "anime"? Siendo 1 nada y 5 mucho.

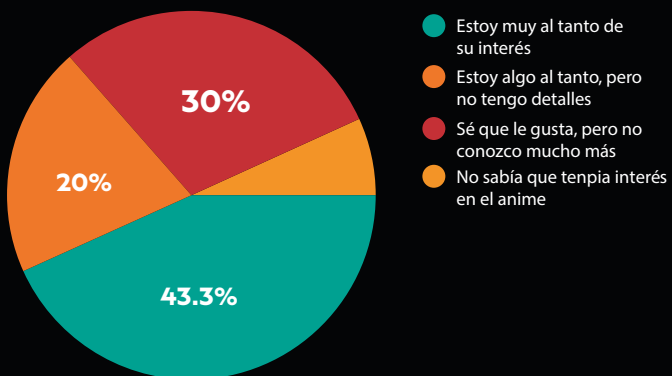


Al analizar si les es familiar el término anime a los padres de los jóvenes, el 40% de los encuestados dicen que sí están muy familiarizados con el anime, y un mínimo del 3.3% dicen que no conocen el término.



Pregunta 6

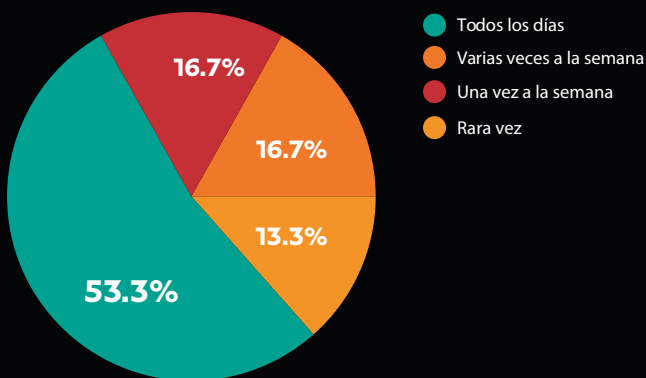
¿Cómo describiría su conocimiento sobre el interés de su hijo/a en el anime?



Al analizar el conocimiento que tienen los padres con respecto al interés que tienen sus hijos en el anime, da a conocer que la mayoría están muy al tanto de su interés, con un 43.3%, y un mínimo del 6.7% que dice que no sabían que tenían el interés en el anime.

Pregunta 7

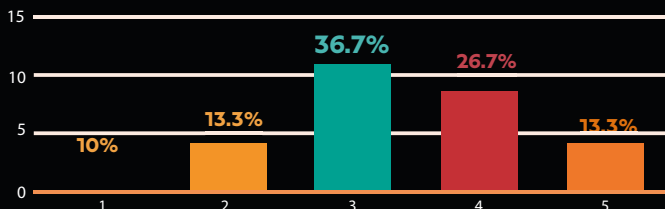
¿Qué tan frecuentemente cree que su hijo/a ve anime?



Al analizar la frecuencia en la que los jóvenes ven anime, la mayoría lo ven varias veces a la semana con un 53.3%, seguido de una vez a la semana y rara vez con un 16.7% en ambos.

Pregunta 8

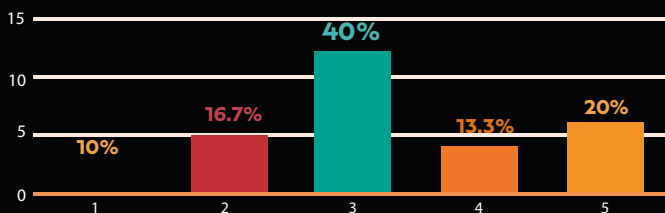
¿Qué tan importante cree que es el anime en la vida de su hijo/a? Siendo 1 nada importante y 5 muy importante.



Al analizar la opinión de los padres y saber que tan importante creen que es el anime en la vida de los jóvenes, la mayoría permanece neutral con un 36.7%, pero también hay un más porcentaje hacia el muy significativo con un 26.7% y 13.3% de los encuestados.

Pregunta 9

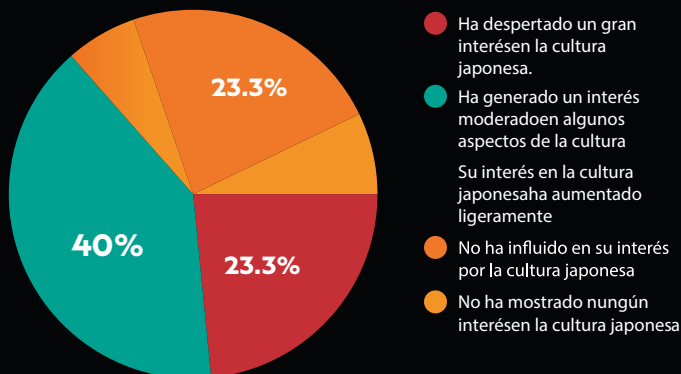
¿Cree que el anime tiene un impacto positivo o negativo en su hijo/a? Siendo 1 nada positivo y 5 muy positivo.



Al analizar la opinión de los padres y preguntarles que tipo de impacto tiene el anime sobre sus hijos, los padres se mantienen neutros con un 40% de los encuestados y se puede ver que esta pareja, la balanza entre sí es un impacto positivo o negativo.

Pregunta 10

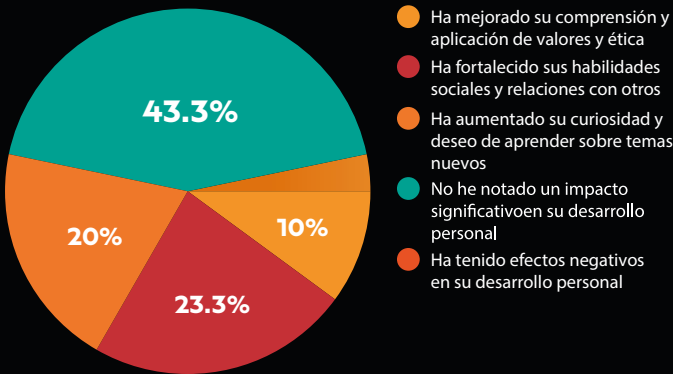
¿De qué manera cree que el anime ha influido en el interés de su hijo/a por la cultura japonesa?



El 40% de los padres encuestados creen que el interés de sus hijos por la cultura japonesa es moderado.

Pregunta 11

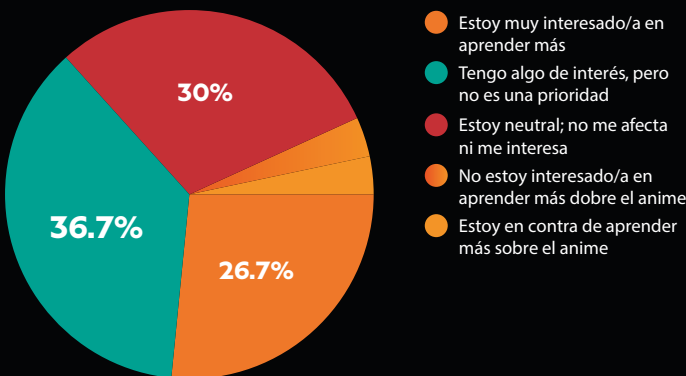
¿Qué aspectos del desarrollo personal de su hijo/a cree que han sido influenciados por el anime?



Al analizar la opinión de los padres y preguntarles sobre qué aspectos del desarrollo personal de los jóvenes han sido influenciados por el anime. El 43.3% de los encuestados han respondido que no han notado un impacto significativo en su desarrollo personal, seguido del 23.3% que sí ha fortalecido sus habilidades sociales y relaciones con otros.

Pregunta 12

¿En qué medida le gustaría aprender más sobre el anime y su impacto cultural?



Al analizar la opinión de los padres y preguntarles en qué medidas le gustaría aprender más sobre el anime y su impacto cultural, la gran mayoría dice que tiene algo de interés con un 36.7%, pero no es una prioridad y un 30% se mantienen neutrales; no les afecta ni les interesa.

Hallazgos

La encuesta realizada a los padres de jóvenes amantes del anime revela una serie de percepciones y conocimientos que ofrecen un panorama sobre la influencia del anime en la vida de sus hijos. La mayoría de los padres encuestados se encuentran en un rango de edad entre 31 y 50 años, con un nivel educativo predominantemente universitario. Estos padres tienen, en su mayoría, uno o dos hijos en el rango de 12 a 18 años, quienes consumen principalmente contenido en plataformas como YouTube o TikTok, seguido de series animadas, incluido el anime.

Los resultados indican que el término "anime" es familiar para la mayoría de los padres, quienes también están al tanto del interés de sus hijos por este tipo de contenido. Sin embargo, aunque reconocen la frecuencia con la que sus hijos ven anime y su importancia en sus vidas, muchos padres se mantienen neutrales en cuanto al impacto del anime en el desarrollo personal de sus hijos y en su interés por la cultura japonesa.

A pesar de esta neutralidad, algunos padres sí perciben un impacto positivo, especialmente en el fortalecimiento de habilidades sociales. Sin embargo, el interés de los padres por aprender más sobre el anime y su impacto cultural es moderado, con la mayoría mostrando un interés, aunque no una prioridad, en profundizar en este tema.





Tabla 1

Guía de preguntas

Entrevistador: Natalia Charria Pastrana

Entrevistado: Luis Ángel Puerta Trujillo

Especialidad: Director del anime Lab, lidera el espacio cultural dentro de la asociación Colombo japonesa, dedicada al estudio del manga, la animación y la ilustración digital.

Preguntas	Respuestas
<p>1. ¿Cómo cree que el anime ha influido en la construcción de la identidad cultural de los jóvenes</p>	<p>El anime ha influido significativamente en los jóvenes caleños desde la generación X, destacándose en los años 70 y 80. Inicialmente, el anime llegó a través del doblaje, lo que incorporaba referencias culturales locales. En los 90 y 2000, nuevas generaciones lo apreciaron con mayor respeto al material original. Al mismo tiempo, el anime se asoció con subculturas alternativas como el rock y el metal, reforzando un sentido de resistencia a las normas culturales establecidas. Así, el anime ha introducido nuevas formas de expresión y ha contribuido a una identidad cultural más diversa.</p>
<p>2. ¿Qué tipo de intercambios culturales se han generado entre la comunidad otaku de Cali y Japón gracias al anime Lab?</p>	<p>El anime Lab, aunque formalmente establecido a finales de 2022, se basa en un curso de dibujo manga con más de 12 años de historia. Durante este tiempo, hemos fomentado intercambios culturales significativos entre Cali y Japón. Un ejemplo es la colaboración con una universidad japonesa para conectar a jóvenes artistas de ambos países. Además, hemos participado en concursos internacionales de manga, con algunos estudiantes recibiendo reconocimientos de jueces japoneses. También hemos establecido alianzas con Clip Studio, una empresa japonesa que patrocina nuestra escuela. Además, hemos invitado a artistas de renombre, tanto nacionales como internacionales, a participar en festivales organizados en el Colombo Japonés, en colaboración con la Biblioteca de Comfandi y espacios culturales como el Museo La Tertulia, fortaleciendo aún más los lazos culturales.</p>
<p>3. ¿Cree que el anime puede ser utilizado como una herramienta educativa para enseñar valores, idiomas o historia? ¿Cómo lo ve el anime Lab?</p>	<p>El anime tiene un gran potencial como herramienta educativa para enseñar valores, idiomas e historia, y en el anime Lab lo promovemos activamente. Aunque crear un anime colombiano presenta desafíos técnicos y culturales, hemos alentado a nuestros estudiantes a usar técnicas eficientes con recursos limitados. Si bien los programas educativos pueden tener un estigma, cuando están bien hechos, como El Profesor Súper O, pueden ser muy efectivos. La accesibilidad tecnológica actual también facilita la creación de contenido educativo de calidad.</p>
<p>4. ¿Cómo se gestó la idea de crear un puente cultural entre Japón y Colombia en Cali?</p>	<p>La idea comenzó con la inmigración japonesa al Valle del Cauca, inspirada por Yuzo Takeshima, un estudiante japonés que, al leer el libro María, quedó fascinado por la región y decidió establecerse en Colombia. Tras el terremoto de Tohoku, muchas familias japonesas buscaron un nuevo comienzo aquí. A medida que la comunidad crecía, se dieron cuenta de que las nuevas generaciones estaban perdiendo el idioma y la cultura japonesa, lo que llevó a la creación de clases de japonés y, finalmente, del Centro Cultural Colombo Japonés. Este centro nació con el propósito de preservar y compartir la cultura japonesa, agradeciendo a Colombia por su acogida en momentos difíciles. El puente cultural comenzó con el idioma y se expandió a artes tradicionales como el ikebana, el sumi-e, la ceremonia del té, y más recientemente, al manga y anime, consolidándose como un vínculo entre ambas naciones.</p>
<p>5. ¿Existen colaboraciones con otras instituciones educativas o culturales de Cali para promover la producción local de anime y manga?</p>	<p>Sí, el Anime Lab ha establecido colaboraciones con varias instituciones educativas y culturales en Cali para promover la producción local de anime y manga. Entre estas alianzas se incluyen el Centro Cultural Colombo Japonés, la Biblioteca de Comfandi, el Museo La Tertulia y el Centro Cultural Americano. Estas asociaciones permiten integrar el anime y el manga en la vida cultural de la ciudad, apoyar a jóvenes artistas en el desarrollo de sus habilidades y fomentar la producción de contenido local, consolidando así la presencia del anime en Cali y enriqueciendo la oferta cultural.</p>
<p>6. ¿Cuáles cree que serán las principales tendencias en el consumo de anime y manga en Cali en los próximos años?</p>	<p>En los próximos años, las principales tendencias en el consumo de anime y manga en Cali se centrarán en la integración tecnológica y la expansión de la comunidad otaku. La tecnología seguirá jugando un papel crucial, con un aumento en el uso de plataformas de streaming que facilitarán el acceso a contenido global y una posible incorporación de la realidad virtual para ofrecer experiencias inmersivas en el mundo del anime. La comunidad otaku en Cali está en crecimiento, impulsada por eventos y festivales que fortalecerán el vínculo entre los fanáticos y la cultura japonesa. Además, se espera que haya una mayor localización del contenido, con una mezcla de elementos del anime con la identidad cultural caleña para atraer a una audiencia más diversa.</p>

Preguntas	Respuestas
<p>7. ¿Qué desafíos y oportunidades ve para el futuro del anime y el manga en Colombia?</p>	<p>Para el futuro del anime y el manga en Colombia, los desafíos incluyen problemas de acceso y distribución, con la disponibilidad limitada de ciertos títulos y la persistencia de la piratería afectando la experiencia del consumidor. También hay un estigma asociado con el anime, lo que puede restringir su aceptación en contextos más amplios y su integración en la oferta cultural local. Sin embargo, las oportunidades son significativas: la expansión de la comunidad otaku y la organización de eventos y festivales ofrecen un camino para fortalecer la cultura del anime en Colombia. Además, el anime y el manga pueden servir como herramientas educativas efectivas para enseñar valores, idiomas e historia, aprovechando la tecnología para superar barreras y enriquecer la oferta cultural y educativa en el país.</p>
<p>8. ¿Cómo cree que la tecnología (realidad virtual, streaming, etc.) está transformando la forma en que se consume el anime y el manga?</p>	<p>El streaming ha revolucionado el consumo de anime y manga al hacerlos accesibles a un público global por un precio asequible, superando las barreras que antes limitaban su acceso. Esto ha impulsado la popularidad del anime en lugares como Latinoamérica desde 2014. Sin embargo, el contenido disponible está condicionado por las alianzas de las plataformas, lo que mantiene viva la piratería para títulos no accesibles oficialmente. El streaming también ha fortalecido comunidades de fanáticos que organizan eventos y festivales, y ha capitalizado en la nostalgia al reintroducir animes clásicos de los 90. Aunque la realidad virtual podría ofrecer nuevas formas de experimentar el anime, su impacto aún es limitado.</p>
<p>9. ¿Cómo evalúa la participación del anime Lab en eventos y festivales relacionados con el anime y la cultura pop en Cali?</p>	<p>El Anime Lab ha tenido un impacto positivo en eventos y festivales de anime y cultura pop en Cali. Su participación ha fortalecido la presencia del anime en la ciudad y promovido el intercambio cultural. Colaboraciones con espacios como el Centro Cultural Colombo Japonés y el Museo La Tertulia han visibilizado el trabajo de artistas locales y educado al público, consolidando el anime como una parte importante de la cultura caleña.</p>
<p>10. ¿Qué tipo de retroalimentación recibe el anime Lab por parte de la comunidad otaku de Cali? ¿Cómo utiliza esta información para mejorar sus actividades?</p>	<p>El Anime Lab recibe retroalimentación de la comunidad otaku de Cali a través de encuestas, redes sociales, correos electrónicos, y comentarios directos. La comunidad ha expresado un fuerte interés en nuestras actividades, pero también nos ha señalado que tomamos el anime y manga con mucha seriedad, algo que valoran. Nuestro enfoque es enseñar manga y anime como lenguajes creativos universales, no exclusivos de Japón. Esta retroalimentación nos ha ayudado a ajustar nuestro contenido, encontrando un equilibrio entre la disciplina que queremos inculcar y la flexibilidad y diversión que nuestros asistentes esperan. Aunque nuestra misión es tratar el anime y manga con seriedad, entendemos que la comunidad, especialmente los más jóvenes, busca experiencias recreativas. Así, adaptamos nuestras actividades para mantener nuestros objetivos educativos mientras hacemos el contenido accesible y atractivo. Este balance nos permite crear un espacio en el que la cultura caleña se integra con la disciplina creativa del anime y manga, evitando caer en clichés y explorando el potencial de estas herramientas como medios de expresión en nuestra comunidad. país.</p>



BENCHMARKING



- **1** Interactividad y Experiencia Sensorial
Evaluar la efectividad de la construcción en su capacidad de comunicar el mensaje, así como creatividad y coherencia con el producto.
- **2** Familiarización Cultural
Se refiere a difundir, promover, conservar e impulsar manifestaciones culturales para que las mismas comunidades que las producen, las conozcan y preserven.
- **3** Estrategia de Comunicación
Se refiere a la manera creativa de comunicar los diferentes esquemas de un tema en específico.
- **4** Comunidad
Se refiere a como se puede llegar a unir a las personas y conformar una comunidad con gustos y pasiones, en común.

SECTORIAL

1. Centro Cultural Colombo Japonés:

<https://centroculturaljapones.com/>

Desde el Centro Cultural Colombo Japonés desarrollan la labor de dar a conocer la cultura japonesa a toda la comunidad, a través de una oferta exclusiva y diversa con los servicios que ofrecemos:

La enseñanza del Idioma Japonés, la práctica y enseñanza de Artes Marciales, así como diversos cursos y jornadas en Arte y Cultura japonesa. Con años de experiencia y nuestro patrimonio humano y cultural. **Centro Cultural Colombo Japonés (2024)**

2. Mi señal Colombia:

<https://www.misenal.tv/>

Un universo de contenidos y experiencias entretenidas, interactivas, multiplataforma, diseñadas para generar conocimiento y fortalecer la identidad cultural de los niños y las niñas entre los 3 y los 11 años de todo el territorio colombiano.

En Mi Señal, niños, niñas, padres, cuidadores y educadores pueden encontrar información de nuestros programas emitidos en pantalla, música, videojuegos, contenido descargable y mucho más.

En este universo convocamos a los más talentosos creadores de contenido para ofrecer juegos, series, música y experiencias inolvidables para toda nuestra comunidad. **Mi señal Colombia (2024)**



3. El Medellín Nihon Club:

<https://medellinnihonclub.com/>




Grupo de personas interesadas en la cultura japonesa que busca generar puentes entre Colombia y Japón. Exploran la cultura japonesa a través de diferentes actividades tradicionales y contemporáneas de Japón, el origami, la música, la historia, la caligrafía, la literatura, el manga, el turismo, etc.

El Medellín Nihon Club difunde la cultura japonesa a través de 3 escenarios:

- Hablemos de Japón
- Medellín Speech contest
- Proyecto Papá Noel

Hablemos de Japón: ¿Quieres compartir con otros lo que te gusta de Japón y al mismo tiempo aprender más de esta cultura apasionante? Ven para que hables con otras personas que tienen tus mismos intereses, conozcas japoneses y puedas experimentar un poco de Japón sin tener que salir de la ciudad.



	1	2	3	4	Total
	Interactividad y Experiencia	Familiarización cultural	Estrategia de Comunicación	Comunidad	
	5	5	5	5	20/20
	5	4	5	3	17/20
	5	5	5	5	20/20
Total	15/15	14/15	15/15	13/15	

1. Sesame Workshop:

<https://plazasesamo.com/>

Organización estadounidense no-remunerada que ha creado variados programas de televisión alrededor del mundo (Exclusivamente para PBS Kids en los Estados Unidos). La organización trabaja en colaboración con directores, productores, autores y expertos en cada región en el campo del desarrollo infantil para producir interesantes materiales regionales, que enriquezcan y promuevan la cultura en diferentes países del mundo.

Es la organización educativa y de medios sin fines de lucro detrás de plaza sésamo y mucho más. Hoy día, estamos presentes en más de 150 países, sirviendo a niños vulnerables a través de una amplia gama de medios, educación formal y programas de impacto social financiados con fines filantrópicos, cada uno basado en investigaciones rigurosas y adaptado a las necesidades y culturas de las comunidades a las que servimos, con la misión de ayudar a los niños y las niñas de todo el mundo a crecer inteligentes, fuertes y amables. **Sesame Workshop (2024)**

2. Crunchyroll:

<https://www.crunchyroll.com/es>

Crunchyroll, LLC anteriormente conocida como Funimation Global Group es una empresa de entretenimiento estadounidense con sede en Coppell, Texas, enfocada en la distribución y concesión de licencias de anime, películas y series de televisión. **Crunchyroll (2024)**

3. PBS Kids




<https://pbskids.org/>

PBS KIDS se compromete a tener un impacto positivo en la vida de los niños a través de contenidos educativos y entretenidos, con modelos a seguir positivos. Utiliza múltiples medios y tecnologías para fomentar el desarrollo integral del niño, incluyendo conocimiento, pensamiento crítico, imaginación y curiosidad. Involucra a padres, maestros y comunidades para empoderar a los niños y ayudarlos a tener éxito en la escuela y la vida.

Los recursos de PBS KIDS incluyen series de televisión, juegos, sitios web y materiales de aprendizaje para niños, familias y educadores. La iniciativa Ready To Learn, financiada por el Gobierno, desarrolla programas para preparar a los niños de 2 a 8 años para aprender a leer.

Los productores de contenido de PBS KIDS crean materiales de apoyo educativo que van más allá de la emisión de los programas, con actividades interactivas y de divulgación. **PBS KIDS (2024)**



	1	2	3	4	
	Interactividad y Experiencia	Familiarización cultural	Estrategia de Comunicación	Comunidad	Total
	5	4	5	4	18/20
	3	2	4	4	13/20
	5	4	5	3	17/20
Total	13/15	10/15	14/15	11/15	

Análisis Sectorial

En el ámbito sectorial, se destaca que el Centro Cultural Colombo Japonés y el Medellín Nihon Club sobresalen por su capacidad para ofrecer experiencias interactivas que conectan de manera profunda con los usuarios. Ambos centros no solo proporcionan actividades educativas, sino que también fomentan la preservación y difusión de la cultura japonesa, creando una familiarización cultural sólida dentro de sus respectivas comunidades.

Su estrategia de comunicación es coherente y creativa, lo que les permite transmitir mensajes culturales de forma efectiva. Además, ambos han logrado consolidar comunidades activas y participativas, donde los usuarios comparten intereses comunes, fortaleciendo así los lazos culturales y sociales. Mi Señal Colombia, aunque más enfocado en un público infantil, también cumple con varios de estos criterios, aunque su alcance en la formación de comunidad y la familiarización cultural en un contexto intergeneracional es limitado.

Análisis No Sectorial

En el ámbito no sectorial, Sesame Workshop y PBS Kids muestran un enfoque altamente efectivo en la interactividad y familiarización cultural, adaptando sus contenidos a diferentes contextos locales y generando experiencias inmersivas y educativas para los niños. Su estrategia de comunicación es clara y atractiva, logrando transmitir valores culturales y educativos de manera consistente y a través de múltiples plataformas.

Estas organizaciones han creado comunidades sólidas en torno a sus contenidos, donde padres, educadores y niños participan activamente. Por otro lado, Crunchyroll, aunque exitoso en la distribución masiva de contenido de entretenimiento, tiene limitaciones en la creación de experiencias interactivas y en la construcción de una comunidad comprometida, ya que su enfoque está más centrado en el consumo pasivo de contenido que en la promoción de valores culturales o educativos más profundos.

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

La investigación ha demostrado que el anime Shōnen tiene una presencia significativa en la vida de los jóvenes en Cali, Valle del Cauca, especialmente en términos de impacto cultural y desarrollo personal. La alta frecuencia de consumo y el interés en tramas con lecciones de vida indican una profunda conexión con los valores que estos contenidos representan. Sin embargo, existe una falta de visibilidad y apreciación de estos valores dentro del contexto local, lo que refuerza la necesidad de un sistema interactivo que permita una mejor comprensión y apreciación de la cultura anime.

Los resultados de la encuesta revelan que los jóvenes valoran altamente las enseñanzas y valores del anime, tales como la amistad, la perseverancia y el honor. Esto resalta la necesidad de diseñar un sistema que no solo visualice estos valores, sino que también los integre de manera coherente y atractiva en su interacción con el usuario. La propuesta de incluir recomendaciones personalizadas y perfiles adaptados a los intereses y valores identificados es clave para abordar esta necesidad.

La investigación ha encontrado que el anime tiene un impacto positivo en el desarrollo personal de

los jóvenes, influyendo en sus valores y habilidades sociales. Sin embargo, la percepción de los padres sobre este impacto es variada, con una tendencia hacia la neutralidad. Esto sugiere que el diseño del sistema debe incluir componentes educativos que ayuden a los padres a comprender mejor cómo el anime puede contribuir al desarrollo de sus hijos, así como mecanismos para facilitar la comunicación y el involucramiento de los padres.

El análisis de los resultados y el benchmarking propone que las iniciativas actuales, como las del Centro Cultural Colombo Japonés y otros grupos similares, se centran en la difusión cultural, pero no abordan suficientemente la conexión entre los jóvenes y sus intereses específicos en el anime. La propuesta de un sistema que fomente la interacción y el fortalecimiento de la comunidad a través de eventos y actividades compartidas responde a esta necesidad.



ELIXIR

37

REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
Es necesario la conexión con los valores del anime	Elementos que reflejen los valores del anime.	E/C	Deseable	Incluir símbolos y referencias a los valores del anime para ayudar al usuario a conectar emocionalmente con estos valores.
Es necesario el trabajo en equipo	Dinámicas que fomenten la colaboración entre usuarios.	F/O	Deseable	Implementar mecánicas de juego que requieran o incentiven la participación en equipo para resolver desafíos o avanzar en el juego.
Es necesario incluir orientaciones claras en el sistema	Es necesario incluir orientaciones claras en el sistema Instrucciones detalladas y fáciles de entender.	F/O	Obligación	Proporcionar guías claras que expliquen paso a paso el uso del sistema, utilizando un lenguaje accesible y visualmente intuitivo.
Es necesario que la funcionalidad del sistema sea accesible	Estructura de uso fácil.	F/O	Obligación	El contenido debe estar organizado de manera que sea fácil de usar y manipular sin complicaciones.
Es necesaria la durabilidad	Materiales resistentes y económicos.	T/P	Obligación	Utilizar materiales duraderos y de bajo costo, preferiblemente sostenibles o reciclables.
Es necesario la personalización y actualización	Opción de actualizar o modificar.	T/P	Deseable	Debe ser posible añadir nuevos contenidos o actualizar el producto mientras se mantiene la coherencia original.
Es necesario el componente educativo	Sistema que ayude al usuario a jugar aprendiendo	E/C	Obligación	El diseño debe ser visualmente atractivo y generar emociones positivas, para facilitar el aprendizaje en el sistema.
Es necesaria la promoción del sistema	Elementos gráficos que promuevan el sistema	E/C	Obligación	Las piezas que promuevan el sistema en el espacio donde el público objetivo interactúa y tener contacto con él.

Estético-Comunicativo

La dimensión estético-comunicativa se centra en garantizar una conexión emocional y educativa entre los usuarios y los valores del anime. Para ello, se incorporan elementos visuales y simbólicos que reflejan los valores del anime, promoviendo un aprendizaje interactivo y positivo. Además, se consideran gráficos atractivos para fortalecer la promoción del sistema en los espacios donde interactúa el público objetivo.

Funcional-Operativo

La dimensión funcional-operativa asegura que el sistema sea accesible y fácil de usar. Esto incluye instrucciones claras y detalladas que permitan a los usuarios comprender y utilizar el producto sin complicaciones. Asimismo, se fomenta el trabajo en equipo mediante dinámicas colaborativas que incentivan la interacción y el progreso conjunto dentro del sistema.

Tecno-Productivo

La dimensión tecno-productiva prioriza la durabilidad y sostenibilidad del producto. Se seleccionan materiales resistentes y económicos, preferiblemente reciclables, para garantizar una larga vida útil del sistema. También se considera la posibilidad de personalización y actualización, lo que permite mantener la relevancia del producto al añadir nuevos contenidos o modificarlo según las necesidades del usuario.



INSPIRACIÓN

El sistema está inspirado en el Karuta japonés, un juego tradicional que combina rapidez, memoria y habilidad. Este juego utiliza dos tipos de cartas: las yomifuda (cartas de lectura), que contienen poemas o pistas, y las torifuda (cartas para agarrar), que los jugadores deben identificar y recoger al escuchar la correspondiente lectura. Su dinámica no solo es entretenida, sino que también fomenta habilidades como la concentración y la agilidad mental, convirtiéndolo en una práctica valiosa dentro de la tradición japonesa.

Más allá de ser un pasatiempo, el Karuta tiene un profundo valor cultural y educativo. Es una herramienta clave para el aprendizaje de la poesía clásica japonesa y para promover el respeto por las tradiciones. Su conexión con el patrimonio cultural y su capacidad para generar una experiencia dinámica y significativa lo hacen una inspiración ideal para diseñar sistemas interactivos que combinen diversión y aprendizaje mientras transmiten valores fundamentales.





PROCESO

Los resultados de la encuesta permitieron identificar los 10 valores principales que los jóvenes asocian con el anime, reflejando los aprendizajes y enseñanzas que encuentran al interactuar con este género. Estos valores no solo evidencian el impacto positivo del anime en su audiencia, sino también su capacidad para transmitir mensajes significativos que resuenan en sus vidas.

Posteriormente, en una actividad participativa, se llevó

a cabo un análisis para relacionar estos valores con los 10 animes más populares del género shonen. Los participantes categorizaron cada valor, vinculándolo con los títulos que mejor lo representan, basándose en sus historias, personajes y mensajes principales. Este ejercicio permitió crear una conexión clara entre los valores identificados y las narrativas de los animes, destacando cómo cada serie puede ser un vehículo único para transmitir enseñanzas específicas.





PADCV 2024-2

HÉROES DEL SHŌNEN

(Jóven/Niño)

Director: Pablo Gómez

Natalia Charria Pastrana

Diseño de Comunicación Visual
Énfasis en Marco
Complementaria en Comunicación

Instrucción: Une con una línea el valor con el título del anime que creas que lo representa. Recuerda que no hay respuestas incorrectas, escoge de acuerdo a tu opinión.

Valor:**Anime:**

Coraje

Naruto

Lealtad

My Hero Academia

Ética

Attack on Titan

Esfuerzo

One Piece

Determinación

Death Note

Amistad

Dragon Ball Z

Responsabilidad

Fullmetal Alchemist

Superación

Demon Slayer

Humildad

Hunter x Hunter

Justicia





Assassination Classroom

Si crees que hay otro anime que pueda representar mejor un valor ponlo aquí:

Valor:**Anime:**

Al analizar los resultados de dicha actividad, se dio prioridad a los títulos más representativos que tuvieron un mayor impacto y resonancia entre los jóvenes participantes. Estos animes fueron seleccionados no solo por su popularidad, sino por su capacidad de transmitir valores significativos a través de sus historias y personajes.

Una vez identificados estos títulos, se realizó una selección detallada de los personajes que mejor encarnan cada valor. Este proceso consideró aspectos como sus acciones, desarrollo personal y los mensajes que comunican a lo largo de la narrativa. Además, se exploró cómo estos personajes representan cada valor de manera concreta, ya sea a través de sus decisiones,

Amistad	Ética	Determinación	Esfuerzo	Hulmildad
<p>Haré cualquier cosa por tí, La amistad es lo más importante</p>  <p>GON FREECKS</p> <ul style="list-style-type: none"> *Lealtad inquebrantable *Dispuesto a sacrificarse por sus amigos *Naturaleza bondadosa y optimista 	<p>Un hombre debe proteger a las mujeres y a los débiles</p>  <p>SANJI VINSMOKE</p> <ul style="list-style-type: none"> *Respeto absoluto hacia las mujeres *No desperdicia ni un gramo de comida 	<p>Podré llegar a ser cualquier cosa que me proponga</p>  <p>ASTA</p> <ul style="list-style-type: none"> *Entrenamiento incansable para convertirse en el Rey Mago *Lucha contra la discriminación por no tener magia 	<p>Un ninja no se rinde nunca, El trabajo duro es mejor que un don</p>  <p>ROCK LEE</p> <ul style="list-style-type: none"> *Entrenamiento constante sin ninjutsu ni genjutsu *Superación de límites físicos *Espíritu incansable 	<p>No huiré más, Quiero ser más fuerte</p>  <p>HINATA HYUGA</p> <ul style="list-style-type: none"> *Superar su timidez *Admiración hacia los demás *Siempre carga con el peso de ser del clan Hyuga
<p>Los nakamas son la familia que uno elige, Nunca abandonaré a un amigo</p>  <p>LUFFY D. MONKEY</p> <ul style="list-style-type: none"> *Capacidad para unir a personas de diferentes orígenes *Valentía al proteger a sus nakamas *Espíritu libre y aventurero 	<p>La humanidad debe sobrevivir, Un líder debe tomar decisiones difíciles</p>  <p>ERWIN SMITH</p> <ul style="list-style-type: none"> *Sacrificio por el bien común *Racionalidad y liderazgo 	<p>Aunque entremos a la era del caos, encontraremos nuestro propio destino</p>  <p>MELIODAS</p> <ul style="list-style-type: none"> *Su búsqueda incesante de su amada *Lucha contra los demonios *Su capacidad para recuperarse de cualquier herida 	<p>No importa cuántas veces me caiga, me levantaré</p>  <p>IZUKU MIDORIYA</p> <ul style="list-style-type: none"> *Va más allá de sus límites *Superarse a pesar de su falta de quirk *Su determinación por ayudar a los que necesitan 	<p>Gon es más fuerte que yo, Quiero ser más útil</p>  <p>KILLUA ZOLDYCK</p> <ul style="list-style-type: none"> *Reconoce sus errores *Muestra su lealtad hacia Gon *Dispuesto a aprender y mejorar
<p>Nunca estarás solo, Los amigos son lo más valioso que tenemos</p>  <p>NARUTO UZUMAKI</p> <ul style="list-style-type: none"> *Deseo de ser reconocido y aceptado *Valentía para proteger a sus amigos y a su aldea 	<p>Pero lo importante no es la magia, es el corazón del portador que la usa</p>  <p>ERZA SCARLET</p> <ul style="list-style-type: none"> *Su compromiso con hacer lo correcto, sin importar las dificultades 	<p>Me volveré fuerte para derrotar a mi hermano, las emociones no deben interponerse en la misión</p>  <p>SASUKE UCHIHA</p> <ul style="list-style-type: none"> *Búsqueda de poder para vengar a su clan *Su lucha interna contra la oscuridad 	<p>Quiero saltar más alto que nadie, El pequeño gigante</p>  <p>HINATA SHOUYOU</p> <ul style="list-style-type: none"> *Combina el entrenamiento físico con una gran pasión por el juego *Espíritu de equipo inigualable 	<p>Cualquier cosa puede ser una espada si la afilas lo suficiente</p>  <p>NAGISA SHIOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> *A pesar de ser una de las estudiantes más talentosas, nunca presume sus habilidades *Dispuesta a escuchar y mejorar

sus relaciones con otros personajes o los desafíos que enfrentan, asegurando que la representación fuera auténtica y alineada con las percepciones de los jóvenes.

La fuerza no viene de lo que se nace, sino de lo que se supera



LEVI ACKERMAN

Responsabilidad

Un verdadero héroe es alguien que siempre está dispuesto a ayudar a los demás, sin importar las consecuencias



ALL MIGHT

- * Símbolo de la paz
- * Tomar la decisión de transmitir su poder
- * Lucha constante contra el mal

Debemos asumir la responsabilidad de nuestras acciones



EDWARD ELRIC

- * Redimirse con su hermano
- * Lidiar con las consecuencias de sus acciones (alquimia prohibida)
- * Su papel como líder en el grupo

Los ninjas que rompen las reglas son escoria, pero los que abandonan a sus compañeros son peores que la escoria



KAKASHI HATAKE

- * Su papel como sensei
- * Su pasado como miembro del equipo ANBU
- * Su compromiso con la aldea de la Hoja

Coraje

Levántate, el futuro de la humanidad depende de ti



EREN YEAGER

- * No podemos ganar sin pelear
- * Su coraje al enfrentar a los titanes
- * Protege a sus amigos y a la humanidad

Nunca me rendiré, Los amigos son la familia que uno elige



NATSU DRAGNEEL

- * De naturaleza impulsiva
- * Disposición a enfrentarse a cualquier enemigo
- * Lealtad hacia sus amigos
- * Su búsqueda constante de aventuras

Hay momentos en los que un hombre no puede huir de la batalla



USSOPP

- * Supera sus miedos para proteger a sus amigos
- * Habilidad para encontrar soluciones creativas en situaciones difíciles

Superación

La fuerza no viene de lo que se nace, sino de lo que se supera



LEVI ACKERMAN

- * Su ascenso desde las calles hasta convertirse en el capitán de la Legión
- * Su calma en situaciones extremas

El verdadero poder está en el corazón



GOKU

- * Constantemente supera sus límites
- * Capaz para levantarse después de cada derrota
- * Su búsqueda eterna de luchadores más fuertes

No importa cuán fuerte sea el enemigo, nunca me rendiré



TANJIRO KAMADO

- * Su transformación a un cazador de demonios
- * Su lucha por proteger y devolverle la humanidad a su hermana

Justicia

La justicia es subjetiva



LIGHT YAGAMI

- * Creemos un mundo nuevo, será un lugar sin crimen donde solo vivan personas honestas

La justicia no es solo un nombre, es una responsabilidad que llevo con orgullo



MASAYOSHI KIMURA

- * Fuerte sentido del deber
- * Compromiso con hacer lo correcto, influenciado por sus padres (policías)

La guerra nunca acabará, la naturaleza humana siempre busca un conflicto



PAIN

- * El amor engendra sacrificio, que a su vez genera odio. Es entonces cuando conoces el dolor

Lealtad

Mi ambición no significa nada sino puedo proteger a mi capitán



ZORO RORONDA

- * Quiere convertirse en el mejor espadachín del mundo
- * Esta dispuesto a sacrificarse por sus nakamas

Lo protegeré hasta el final, No permitiré que nadie lastime a los que quiero



MIKASA ACKERMAN

- * Su devoción hacia su mejor amigo proteger a la humanidad
- * Lealtad a la Legión de Reconocimiento

No permitiré que nadie más sufra lo que yo sufrí, La lealtad es un juramento que se debe cumplir

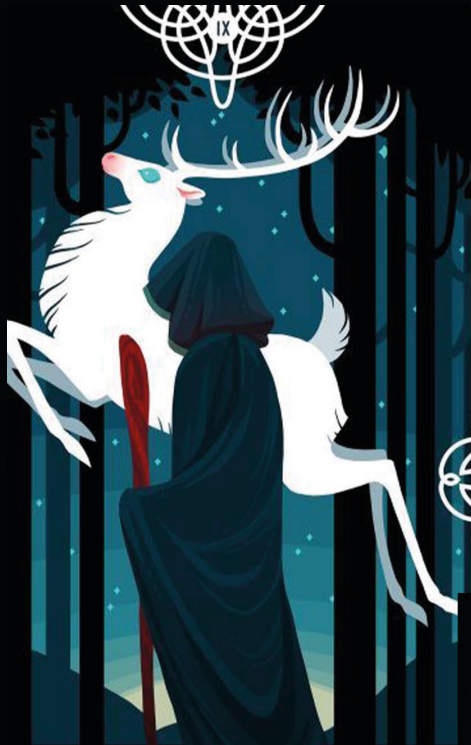


KURAPIKA

- * Busca vengar a su clan
- * Su lealtad a sus amigos
- * Su estricto código de honor



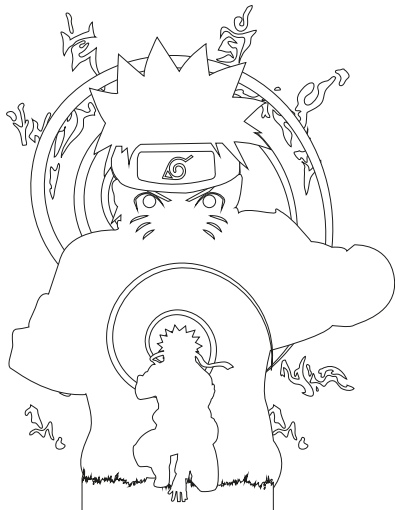
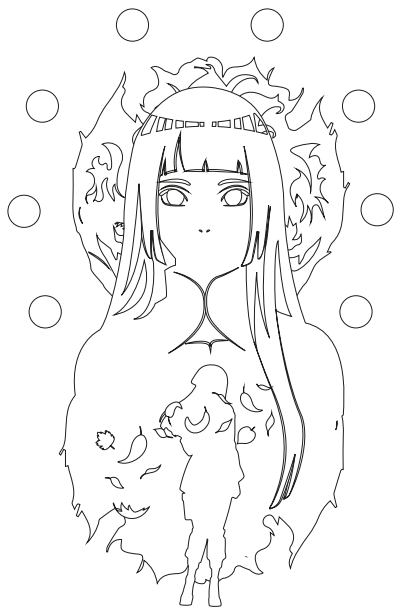
MOODBOARD



@sk1.red



6.7 in
16 cm





PALETA DE COLOR

Los tonos más fríos y oscuros, como el turquesa y el negro, equilibran la energía con reflexión y poder.



Profundidad y Misterio



Pureza, Claridad y Enfoque



Equilibrio y Crecimiento



Creatividad, Entusiasmo y Dinamismo



Pasión, Valentía y Fuerza



Poder, Compromiso y Responsabilidad

Los tonos cálidos y brillantes, como el naranja y el rojo, reflejan la emoción y la acción del juego.

TIPOGRAFÍA



Aa Cobbee Healing

**HÉROES DEL
SHŌNEN**

- Es una tipografía robusta y enérgica.
- Aspecto natural y amigable que conecta con la audiencia joven del proyecto.
- Su trazo fluido genera una sensación de cercanía y calidez.
- A pesar de su estilo informal, es fácil de leer en distintos tamaños y aplicaciones, desde carteles hasta las cartas del juego.

Aa Cabin

Nim rem quiaepe ligendi

Ccatendandit litae archicit maiorum et perite nonse vendita tessitae cusam es rest quam, corem quis atet ex evelesciam nusamus antur? Qui con re paritaeri blabo. Busciis qui dendae cus, odit enimus aliquid utem dus preptiatqui dolest, eiur? Quiste lab ipicitatem veliquam ex et,

- Tipografía utilizada para párrafos y subtítulos.
- Combina formas modernas y limpias con detalles cálidos que mejoran la lectura.
- Disponible en varios pesos y estilos (Light, Regular, Bold, Italic), ideal para texto y titulares.
- Su claridad la hace perfecta para aplicaciones digitales e impresas.
- Común en branding, diseño editorial y material corporativo.

**LA GRAN
PRUEBA**

52

ITERACIÓN Y REFINAMIENTO



Esta fase se dedicará a evaluar y mejorar el prototipo. Se realizarán pruebas con usuarios para obtener retroalimentación, y se analizarán sus comentarios para identificar áreas de mejora. A partir de esta información, se realizarán ajustes y nuevas pruebas, asegurando que el proyecto cumpla con los objetivos planteados y tenga un impacto positivo en la audiencia.



SISTEMA DE COMU

1



Póster



Página

Prom

2



Manual



Ficha de Referencia



Mazo 1 (peronajes)



Mazo 2 (pistas)



Reloj



Caja



Juego



Usu

Insti

UNICACIÓN VISUAL

Web



Posts
Redes Sociales

oción



Merch Adicional



Camisetas



Stickers

ario

tución



Profesores



Institución



Estudiantes



VALIDACIÓN



CENTRO CULTURAL
COLOMBO - JAPONÉS

Sede Norte

Viernes 27 de Septiembre | Jóvenes del curso Anime Lab



La primera validación del juego Héroes del Shonen se llevó a cabo en la sede norte del Centro Cultural Colombo Japonés con un grupo de jóvenes que asisten a clases los viernes, dirigidos por el profesor Gabriel Figueroa. Antes de iniciar la actividad, se explicó al profesor cómo sería la dinámica del juego y su objetivo, lo que facilitó el desarrollo de la intervención.

Durante la sesión, se introdujeron las reglas y el propósito del juego, centrado en aprender valores a través de personajes del anime Shōnen. Los jóvenes comprendieron rápidamente la mecánica y participaron activamente en varias rondas, mostrando entusiasmo y compromiso. La dinámica fomentó habilidades como la atención

y la memoria, además de fortalecer la interacción grupal en un ambiente divertido y competitivo.

Al finalizar la primera ronda, el ganador recibió un premio especial: una camiseta con el logotipo del juego y su ilustración principal. Este detalle no solo motivó a los participantes, sino que también reforzó su conexión con la temática del proyecto.

En general, la actividad demostró que el juego es fácil de entender, atractivo y capaz de captar el interés del público objetivo, además de cumplir su objetivo educativo al transmitir los valores del anime Shōnen de forma interactiva.



Sede Sur

Sábado 28 de Septiembre | Jóvenes del curso Anime Lab



La segunda validación del juego Héroe del Shonen se realizó en la sede norte, sede principal del Centro Cultural Colombo Japonés, con el grupo de los sábados liderado por el profesor Luis Ángel Puerta Trujillo, quien también es aliado en el proyecto. Antes de iniciar, se le presentó al profesor la dinámica del juego para garantizar su comprensión y apoyo durante la actividad.

Los estudiantes participaron activamente en varias rondas del juego, mostrando interés y entusiasmo en la dinámica. Sin embargo, esta validación permitió identificar aspectos que necesitan ajustes para mejorar la experiencia de los usuarios.

Entre los hallazgos más relevantes se destacó que, aunque la mecánica del juego fue bien recibida, las instrucciones no resultaron completamente claras para algunos participantes, lo que sugiere la necesidad de simplificarlas o presentarlas de

forma más visual. Además, se observó que la legibilidad de las cartas puede mejorar, ya que algunos elementos no eran completamente visibles, lo cual afectó el flujo de la actividad. Otro punto importante fue que el material de las cartas necesita ser más resistente para soportar un uso continuo.

En general, esta validación reafirmó el potencial del juego como herramienta educativa e interactiva, pero también proporcionó valiosa retroalimentación para refinar aspectos técnicos y estéticos, asegurando que el producto final cumpla con las expectativas y necesidades del público objetivo.

VALIDACIÓN CON EXPERTOS

Pablo César Gómez López



El profesor Pablo, quien también es mi asesor de proyecto, me acompañó a lo largo de todo el proceso. Durante esta validación, revisó cada etapa del desarrollo del juego, enfocándose en la coherencia entre los objetivos del proyecto y los resultados obtenidos. Analizó la integración de los valores en la dinámica del producto y evaluó cómo estos se reflejan en los elementos visuales y narrativos.

Además, Pablo destacó la importancia de garantizar que el diseño cumpla con las necesidades del público objetivo, sugiriendo pequeños ajustes para optimizar la experiencia del usuario. Su acompañamiento continuo fue clave para alinear la ejecución del proyecto con su propósito principal.

La profesora Ángela, centró su retroalimentación en aspectos relacionados con la estructura física del producto. Me orientó sobre las características ideales de los materiales para garantizar la durabilidad del juego y destacó la importancia de cuidar los detalles de impresión para mejorar la calidad visual. Su evaluación incluyó recomendaciones sobre acabados, formatos y técnicas de producción que aseguren un producto atractivo y funcional.

Ángela también validó que el empaque fuera práctico y adecuado para facilitar el transporte y almacenamiento del producto, subrayando la necesidad de que cada componente refleje la esencia del proyecto.

Angela María Sánchez Gómez



Diana Milena Aristizábal

La profesora Diana, evaluó la estrategia desarrollada a lo largo del proyecto. Se centró en analizar cómo el juego conecta con los valores y objetivos planteados, asegurándose de que la narrativa, los personajes y la experiencia de los usuarios estén alineados con la intención educativa y cultural del diseño.

También, proporcionó observaciones valiosas sobre la forma en que se podría potenciar el impacto del juego, sugiriendo mejoras en la comunicación de las instrucciones y la claridad de los elementos gráficos para fortalecer el vínculo entre el usuario y los valores representados.



1 PROMOCIÓN

El objetivo de la promoción es atraer a los jóvenes del Centro Cultural Colombiano Japonés invitándolos a descubrir y jugar al juego de Héroes del Shōnen.

Póster

ACUARDERÍA DE CREACIÓN Y HÁBITAT

DC SOMOS TODOS

FUNDACIÓN JAVERTIANA

HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

+10 AÑOS

Máx de 5-8 Jugadores

¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para SER UNA LEYENDA!

¡Disponible ya para héroes COMO TÚ!

Conoce más sobre el Karuta

Incluye sobre TOP SECRET

CENTRO CULTURAL COLOMBIANO JAPONÉS

Desafía a tus amigos en el ANIME LAB

¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!

Página

CENTRO CULTURAL COLOMBIANO JAPONÉS

Nosotros Cursos y talleres Aplicación

HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!

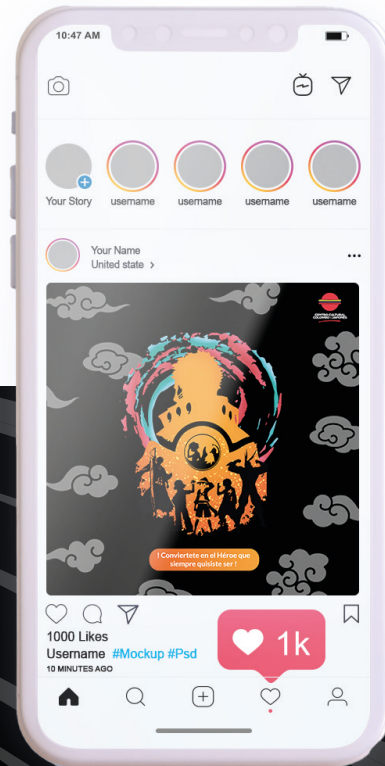
OCIÓN

ón es captar el interés de Cultural Colombo Japonés, unirse a la experiencia única del Shōnen.

en Sitio Web



Redes Sociales



HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

Desafía a tus amigos en el

ANIME LAB

Conoce más sobre el Karuta

FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT

DC SOMOS TODOS

Universidad Javeriana

CENTRO CULTURAL COLOMBO - JAPONÉS



¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para

SER UNA LEYENDA!

¡Disponible ya para héroes

COMO TÚ!



Conoce más sobre el Karuta

HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

¡Juega sobre TOP SECRET



Desafía a tus amigos en el

ANIME LAB



¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!





Póster

Diseñado para captar la atención en el entorno del Centro Cultural Japonés, el póster muestra a los personajes y valores del Shōnen, generando curiosidad e interés. Este tipo de contacto visual, introduciendo el Shōnen de forma im-

HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

Incluye sobre TOP SECRET

¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para **SER UNA LEYENDA!**

¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!

Desafía a tus amigos en el **ANIME LAB**

¡Disponibles ya para héroes **COMO TÚ!**

Conoce más sobre el Karuta

Más de 10 años

Más de 5-8 jugadores

CARRERAS DE CREDENCIACIÓN Y HABILITACIÓN

SOMOS TODOS

INSTRUMENTAL

CENTRO CULTURAL DEL OROO - JAPANOL

ANIME LAB

QR code

la atención de los estudiantes dentro, destacando visualmente los elementos del juego para despertar su interés. Este póster servirá como el primer paso en definiendo la esencia de Héroes del Shōnen de manera impactante.

Página en Sitio Web

Propuesta de añadir una sección en el sitio web del Centro Cultural Colombo Japonés, donde los usuarios puedan explorar más a fondo la propuesta de Héroes del Shōnen. Aquí se explicará a grandes rasgos el juego.





Nosotros Cursos y talleres Agenda cultural Blog Héroes del Shonen



PREINSCRIBETE AQUI



HÉROES DEL SHŌNEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!



Desafia a tus amigos en el ANIME LAB

¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para

SER UNA LEYENDA!



¿EN QUÉ CONSISTE?

"Héroes del Shonen es un juego educativo inspirado en el Karuta japonés, diseñado para enseñar valores de responsabilidad y compañerismo a través del anime. Dirigido a jóvenes y familias de Cali, este juego permite aprender mientras te diviertes adivinando personajes y frases de tus héroes favoritos."

¡Disponible ya para héroes

COMO TÚ!



HÉROES DEL SHŌNEN



¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!



PONTE EN CONTACTO

comercial@centroculturaljapones.com

secretaria@centroculturaljapones.com



Centro De Idioma Japonés
Norte:(602) 6604505 / 3185712364
Sur:(602) 3481199 / 3174421345

Centro cultural colombo japonés
Norte:(602) 6601818 / 3176652183
Sur:(602) 3747275 / 3174421379

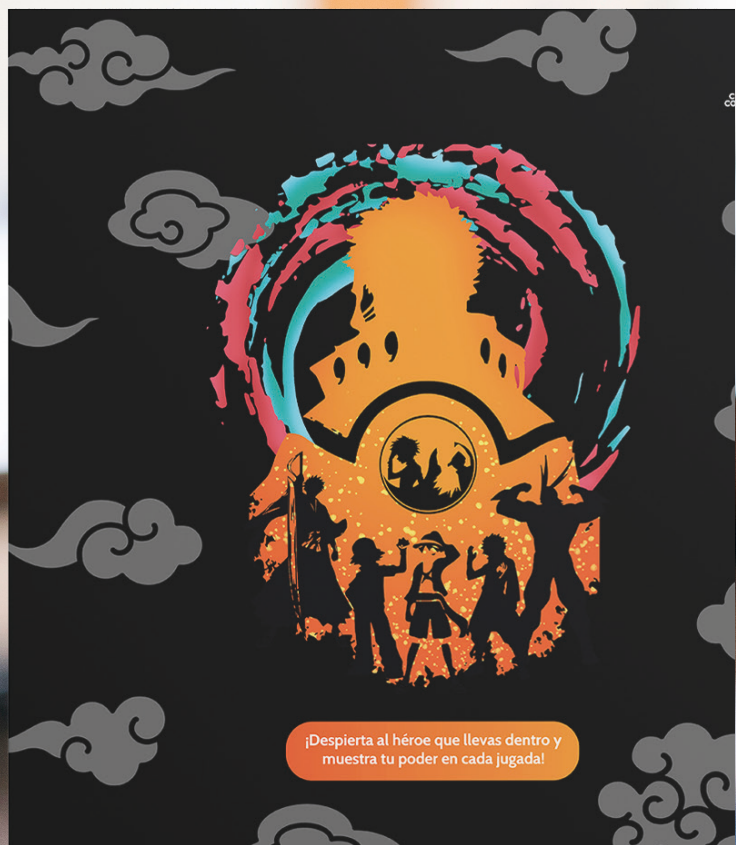
Escuela de artes marciales
Norte:(602) 6610930 / 3174297194
Sur:(602) 3747275 / 3174421379



Posts Redes Sociales

Publicaciones dinámicas con avances de personajes, valores y curiosidades japonesas, diseñadas para generar conversación e incentivar la participación, familiarizando a los jóvenes con el juego.





2 JUE

El juego busca ofrecer un juego interactivo que conecte a los jugadores con los personajes del anime, el mundo japonés para promover los lazos entre...

Caja/Empaque



Tom



Ficha de Referencia Rápida

Amistad	Ética	Determinación	Esfuerzo	Habilidad	Responsabilidad	Coraje
<p>Gon Freecss</p> <p>Amistad: Valorar a los amigos y estar dispuesto a ayudarlos.</p> <p>Luffy D. Monkey</p> <p>Naruto Uzumaki</p>	<p>Sanji Vinsmoke</p> <p>Ética: Respetar a los demás y mantener la integridad.</p> <p>Erwin Smith</p> <p>Erza Scarlet</p>	<p>Asta</p> <p>Determinación: No rendirse ante las dificultades.</p> <p>Meliodas</p> <p>Sasuke Uchiha</p>	<p>Rock Lee</p> <p>Esfuerzo: Trabajar duro y no rendirse.</p> <p>Izuku Midoriya</p> <p>Minata Shoyouu</p>	<p>Hinata Hyuga</p> <p>Habilidad: Usar las habilidades propias al máximo.</p> <p>Killua Zoldyck</p> <p>Nagisa Shiota</p>	<p>All Might</p> <p>Responsabilidad: Cuidar a los demás y ser responsable.</p> <p>Edward Elric</p> <p>Kakashi Hatake</p>	<p>Eren Yeager</p> <p>Coraje: Enfrentar los peligros y no tener miedo.</p> <p>Natsu Dragneel</p> <p>Ussopp</p>



...a experiencia educativa e
...os jóvenes con los valores
...inspirándose en el Karuta
...el aprendizaje y fortalecer
...aficionados.

...ifuda



Yomifuda



Manual



Reloj







Caja/Empaque

Para facilitar el almacenamiento y transporte del juego, ofreciendo una presentación atractiva que refuerce la temática y genere expectativa entre los usuarios.





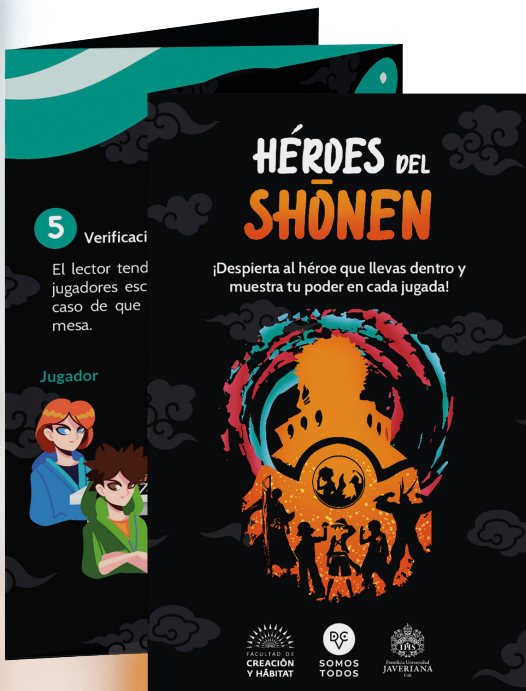
Torifuda/Cartas para agarrar

Presenta personajes de anime de forma visual, para que los jugadores identifiquen rápidamente a los héroes representados en el juego, estimulando el reconocimiento y la conexión con los valores asociados a cada personaje.

Yomifuda/Cartas de lectura

Incluye pistas y frases relacionadas con los valores que representan a los personajes, guiando a los jugadores a hacer conexiones significativas entre las enseñanzas del anime y sus propios valores personales.





Manual

Brinda una explicación clara y accesible de las reglas, el propósito y uso de cada componente para que los jugadores comprendan la experiencia de Héroes del Shōnen.





Ficha de

Propón que asegures jugar s

Nunca me rendiré, Los amigos son la familia que uno elige

NATSU DRAGNEEL

Su tarea es leer las pistas para al personaje c

La tarea es elegir al personaje que coincida con las pistas recitadas. El primero en tocar la carta correcta, le pertenece.

Jugadores

Lector

Carta Torifuda



Referencia Rápida

Proporciona una guía visual de consulta rápida que resume las reglas y mecánicas clave del juego, asegurando que los jugadores puedan comenzar a jugar sin complicaciones y resolver dudas al instante.

Reloj

Se introduce un elemento de tiempo (10min) que agregue dinamismo y desafío, incentivando la agilidad y toma rápida de decisiones durante el juego.



Se asegura que los jugadores elijan la opción correcta.

Carta Yomifuda



3 INSTITUCIÓN

El sistema busca fomentar un ambiente enriquecedor entre estudiantes y docentes en el Centro Cultural Colombiano, promoviendo el aprendizaje colectivo, la colaboración y la cohesión en torno a los valores del Shōnen.



UCIÓN

Facilitar una interacción entre estudiantes, profesores y el idioma Japonés, promoviendo el intercambio cultural y la difusión de los valores del anime.

Estudiantes



Profesores





Interacción con la Institución

Posicionar a la institución como espacio de apoyo y difusión de Héroes del Shōnen, organizando talleres, eventos o jornadas temáticas donde el juego sirva como herramienta educativa y cultural para explorar valores del anime y el Karuta.



HEROES SHONEN

¡Despierta al héroe que llevas dentro y muestra tu poder en cada jugada!

SOMOS TODOS



+10 años

Más de 5-8 Jugadores

¡Únete al juego y demuestra que tienes lo necesario para **SER UNA LEYENDA!**

¡Disponible ya para héroes **COMO TÚ!**



Conoce más sobre el Karuta



Más jugadores más por ti. La ambición es lo más importante

Desafía a tus amigos en el

ANIME LAB

¡Aprende sobre tu SECRETO!

HEROES DEL SHONEN

¡Gana y colecciona los stickers de tus héroes favoritos!





Interacción entre Estudiantes

Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, quienes pueden jugar en grupos, intercambiar estrategias, y reflexionar sobre los valores representados en el juego. Esto permite una experiencia social y lúdica que fortalece las relaciones y el respeto mutuo.



DIPLOMA JAPONÉS
DESEMPLEADOS MARCIALES
NIVEL LAB

CENTRO CULTURAL JAPONÉS
COLOMBIA



Interacción con los Profesores

Facilita que los profesores actúen como guías que refuercen los valores del anime y apoyen el juego, usándolo para enseñar valores, trabajo en equipo y cultura japonesa como mentores culturales.



4 MERCH A

El objetivo es ofrecer
exclusivos que refuercen
del Shōnen, incentivando
brindando a los jugadores
y lo

Stickers



ADICIONAL

Los productos adicionales
refuerzan la experiencia de Héroes
con la participación activa y
generan un sentido de pertenencia
al grupo.

Camisetas



Interacción entre Estudiantes

Para fortalecer la experiencia de Héroes del Shōnen con premios exclusivos como stickers de edición limitada para ganadores y playeras que expresen afinidad y comunidad.



HÉROES DEL
SHŌNEN

RECOMPENSA 90

IMPLEMENTACIÓN

Finalmente, la quinta fase, se centrará en la ejecución y evaluación del proyecto. Se completará el desarrollo del sistema gráfico, asegurándose de que cumpla con todos los requisitos y objetivos establecidos, y se lanzará a través de los canales adecuados. Además, se evaluará el impacto del proyecto en la comunidad y se recopilarán datos para futuras mejoras, garantizando la sostenibilidad y relevancia del proyecto a largo plazo.



MUESTRA PADCV

La muestra final fue un evento donde presentamos los proyectos terminados, incluyendo Héroes del Shonen, junto con los trabajos de mis compañeros. Padres, profesores y otros asistentes pudieron conocer nuestras propuestas, interactuar con los productos y

recibir explicaciones sobre sus objetivos y procesos de desarrollo. La experiencia fue enriquecedora, destacando la creatividad y el impacto de cada proyecto.





RECOMENDACIONES O COMENTARIOS



- ¡Me encanta cómo los valores de los personajes se reflejan en las cartas! Es muy inspirador.
- La dinámica del juego es muy entretenida y ayuda a que todos participen activamente.
- Los personajes son muy reconocibles, pero sería útil incluir pequeñas pistas más visibles en las cartas para facilitar el juego.
- La calidad del material es buena, pero podría ser más resistente para un uso frecuente.
- Las instrucciones iniciales podrían simplificarse para que el juego sea más intuitivo desde el principio.
- Los jóvenes se mostraron emocionados al jugar y reconocieron valores que aplican en su día a día, lo cual es un gran logro del proyecto.
- La estética del diseño es excelente y conecta bien con el tema del anime, pero algunos textos podrían ser más legibles.
- Sería interesante considerar expansiones del juego con nuevos personajes y valores. recibir explicaciones sobre sus objetivos y procesos de desarrollo.



CONCLUSIONES

A lo largo del desarrollo del proyecto Héroes del Shonen, se logró crear un producto interactivo y educativo que conecta con los valores y personajes del anime Shōnen. Este juego no solo cumple con su objetivo principal de fomentar valores como la responsabilidad, la perseverancia y la amistad, sino que también ofrece una experiencia lúdica que promueve el aprendizaje en un entorno dinámico y participativo.

El proceso de investigación y validación permitió identificar las necesidades y expectativas del público objetivo, lo que guió el diseño y desarrollo del juego. Las herramientas utilizadas, como las encuestas, entrevistas y validaciones con jóvenes, expertos y padres, resultaron esenciales para afinar tanto la estructura como el impacto del producto final.

Además, el juego demostró ser una herramienta efectiva para fortalecer la interacción familiar y el entendimiento generacional, permitiendo que padres e hijos se unan en una actividad que fomenta el aprendizaje de forma divertida. Los comentarios recibidos durante las validaciones fueron clave para realizar ajustes significativos, como mejorar la claridad de las instrucciones, la legibilidad de las cartas y la resistencia de los materiales.

En conclusión, Héroes del Shonen se consolida como un proyecto que no solo destaca por su creatividad y diseño, sino también por su capacidad para conectar a los usuarios con los valores del anime de manera significativa. Este producto tiene el potencial de expandirse y evolucionar, llevando su mensaje educativo y cultural a un público más amplio.

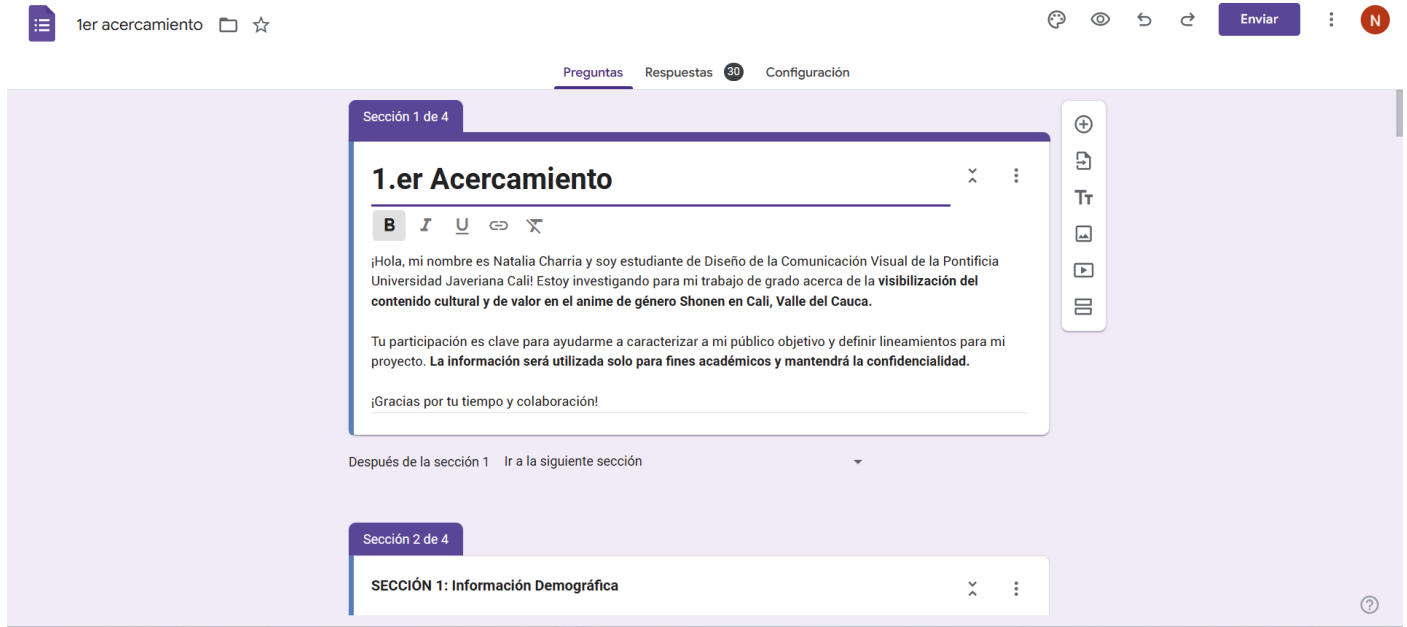
REFERENCIAS

- Aquilina, T. (2024). Sony's Anime Streamer Crunchyroll Is a Rare SVOD Success Story. Variety. <https://variety.com/2024/streaming/news/crunchyroll-anime-streamer-president-rahul-purini-strictly-business-1235917086/>
- Chávez, C. F. (2020). La formación de valores: reto del siglo XXI. Editorial Universitaria. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oX71DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=valores+&ots=mdwpH-j2EN&sig=NgSDy94YGChMIGq4p-AKPR2OO3g#v=onepage&q=valores&f=false>
- Cobos, T. L., Rodríguez, N. R., & Álvarez, F. A. (2023). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Revista Anagramas*, 21(42). <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=O&sid=Oa4ce3cb-8917-4e95-b7e4-d20f2ddf2af6%40redis&bdta=jkF1dGhUeXBLPXNzbyZsYW5nPWVzJnNpdGU9ZWRzLWxpdmUmc2NvcGU9c2lOZQ%3d%3d#AN=16344-4791&db=fap>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, (72). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4739128>
- Delgado Guevara, J. C. (2020). Importancia del anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida [Trabajo de Investigación. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Google Académico <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/4913>
- Droetta, F. A., & Grasso, M. (2022). Manga, Animé y prácticas culturales: una experiencia con jóvenes de San Francisco. *Sociales Investiga*, (11), 19–31. Recuperado a partir de <https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/413>
- Falconí Benavides, C. D. (2014). El anime como herramienta de comunicación, integración y forjadora de identidades en la subcultura Otaku de los adolescentes del club Ichiban de la ciudad de Quito [Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7160>
- Galvis Gómez, A. L. (2016). Significados sociales, estilos de vida y prácticas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jóvenes aficionados con acceso a medios online en Bogotá [Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás]. Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/2337>
- González, A., & Vidal, J. (2024). El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena [Trabajo De Graduación, Universidad Estatal Península De Santa Elena Facultad De Ciencias Sociales Y De La Salud]. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10698>
- González, W. (2022). Las 3 mejores apps de Android para ver anime en streaming. Urbantecno. <https://www.mundodeportivo.com/urbantecno/tv/las-3-mejores-apps-de-android-para-ver-anime-en-streaming>
- Horno López, A. (2014). Animación japonesa: análisis de series de anime actuales. [Tesis Universidad de Granada]. Dialnet <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58542>
- Lemes, A. G. (2022). La Industria Cultural Del Anime: Desarrollo, Retos Y Perspectivas, *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 16, volumen (13, Número 37).

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.eumed.net/uploads/articulos/ff7a4f50ae9debe89b02d25982136c9a.pdf

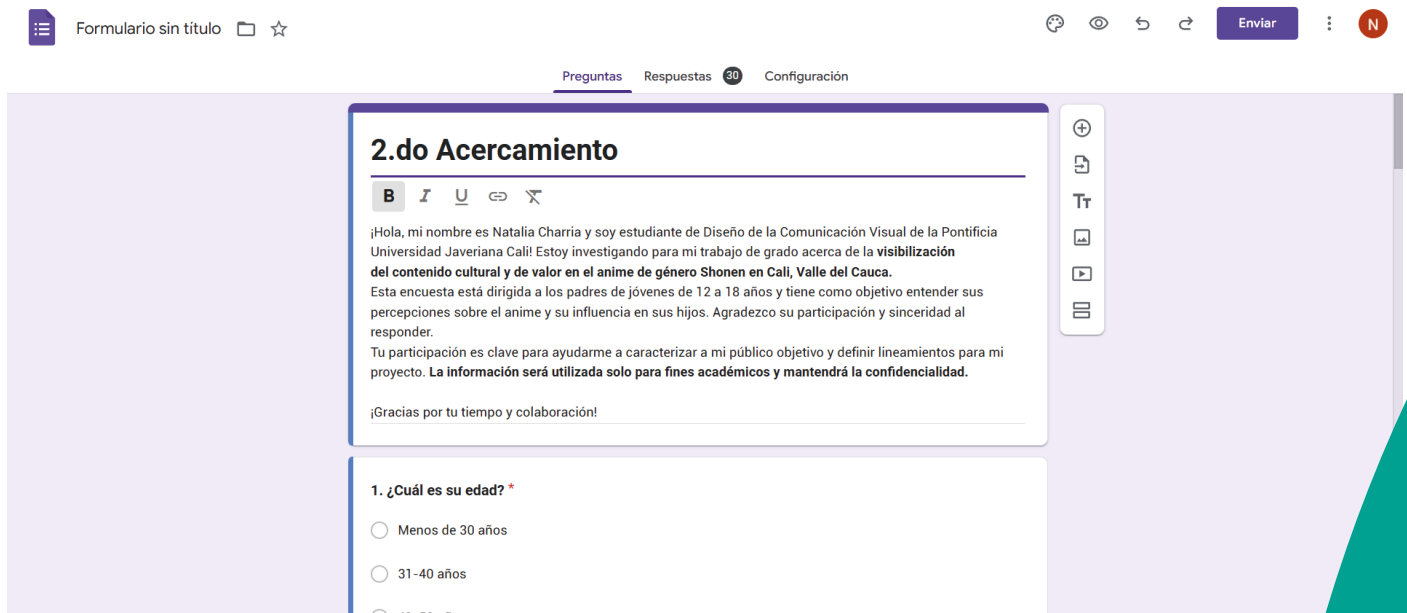
- Montuschi, L. (2010). Desarrollos recientes en los instrumentos para integrar la RSE a las operatorias de las empresas (No. 439). Serie Documentos de Trabajo.
- Núñez, R. G., & Huerta, D. G. (2015). Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. Guadalajara. Contextualizaciones Latinoamericanas, Vol. (1 Núm), 10 (7). <http://contexlatin.cucsh.udg.mx/index.php/CL/article/view/2770>
- Sánchez-Blanco, B. y Molina-Olguín, R. (2016). El anime como una alternativa en la formación de valores en la población del DF entre los 15 a 17 años [Tesis de Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México] <https://es.studenta.com/content/111131015/el-anime-como-una-alternativa-en-la-formacion-de-valores-en-la-poblacion-del-d-f>
- Santos Constantine, G. J. (2021). La narrativa del anime Naruto y la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net. [Trabajo de investigación en la Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33145>
- Sarmiento, D. J. (2019). ¿Por qué el anime es tan popular en Colombia?. Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>
- Velásquez, G. (2017). Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno 2016. [Tesis-Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú]. Repositorio Institucional Vicerrectorado de Investigación <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/3518>
- Zúñiga R., D. G. (2019). Uso en el anime Naruto de los valores postmaterialistas para llegar al mercado global. 1122-1130. Paper presented at XXXII Congreso Internacional Asociación Latinoamericana de Sociología ALAS Perú 2019, Lima, Perú. https://sociologia-alas.org/wp-content/uploads/2020/12/Dossier_GT_3.pdf

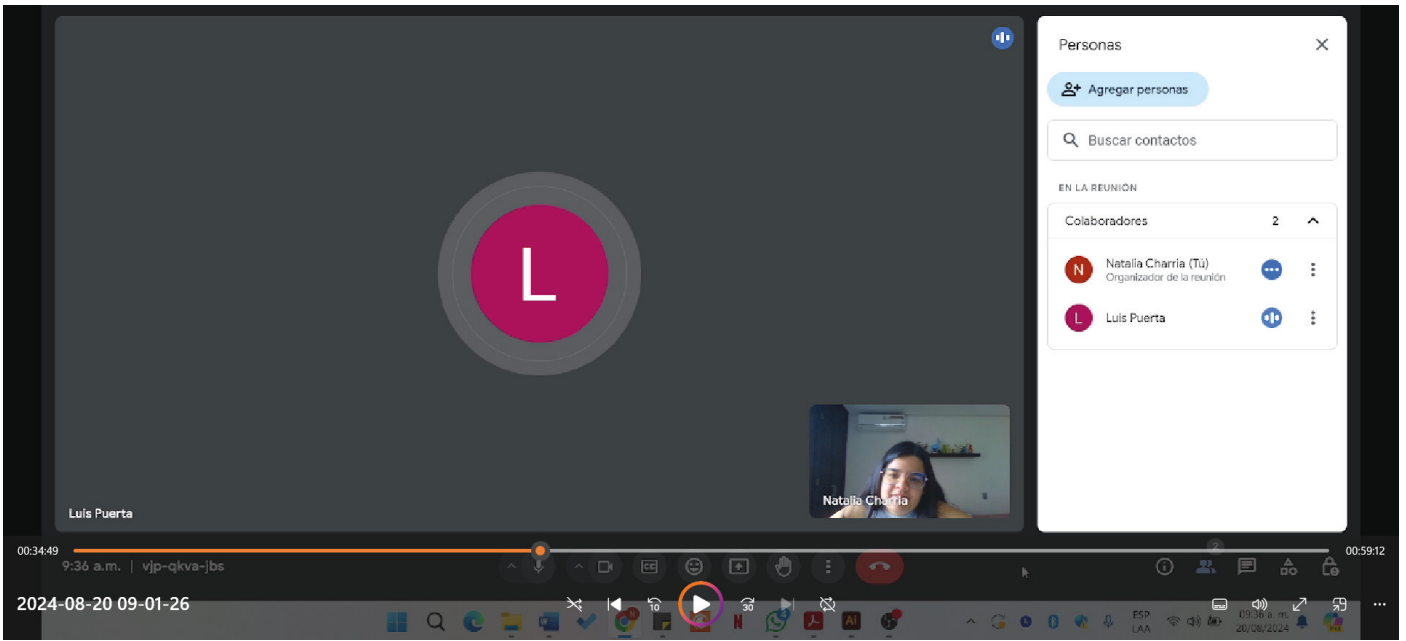




Se incluyen los comprobantes de los cuestionarios realizados mediante Google Forms, los cuales fueron diseñados para recolectar información relevante sobre los intereses y percepciones del público objetivo. Estas encuestas permitieron identificar preferencias,

valores asociados al anime y áreas de mejora para el diseño del proyecto. Los resultados obtenidos fueron fundamentales para ajustar la propuesta y asegurar su conexión con las necesidades de los usuarios.





En esta sección se anexa la prueba de la entrevista realizada al profesor Luis Ángel Puerta Trujillo, director del Anime Lab del Colombo Japonés. Durante la entrevista, se abordaron temas clave relacionados con el impacto del anime en la comunidad local, la

importancia de los valores en los jóvenes, y el rol de los espacios culturales en la difusión de esta temática. Su perspectiva fue esencial para fortalecer la base conceptual y estratégica del proyecto.







HÉROES DEL SHŌNEN

Natalia Charria Pastrana