



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

***Newsgames* como futura herramienta del periodismo en Ecuador:  
Análisis a partir de propuestas de juegos serios y nuevos formatos  
digitales periodísticos en el país**

**Paola Elizabeth Sánchez Carpio**

**Paúl Mena Erazo, M.A.  
Director de Tesis**

Tesis de grado presentada como requisito  
para la obtención del título de Licenciada en Periodismo Multimediales

Quito, diciembre 2014

**Universidad San Francisco de Quito**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS**

***Newsgames* como futura herramienta del periodismo en Ecuador: Análisis a partir de  
propuestas de juegos serios y nuevos formatos digitales periodísticos en el país**

Paola Elizabeth Sánchez Carpio

Paúl Mena, M.A.  
Director de Tesis

---

Eric Samson, M.A.  
Miembro del Comité de Tesis

---

Hugo Burgos, Ph.D.  
Decano del Colegio de Comunicación  
y Artes Contemporáneas

---

**Quito, diciembre 2014**

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: \_\_\_\_\_

Nombre: Paola Elizabeth Sánchez Carpio

C. I.: 0703456442

Lugar y fecha: Quito, diciembre de 2014

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia y a mis compañeros que compartieron conmigo todos estos años de estudio. Dedico mi esfuerzo a mis futuros colegas y estimados profesores y a quienes, en una época difícil para el periodismo, no dejan de mirar para adelante. Ellos me han demostrado que siempre hay oportunidad para disfrutar, luchar y dar el mayor esfuerzo para mejorar nuestra labor cada día. A las personas que me han demostrado que en la vida hay que arriesgarse y probar cosas nuevas y que las críticas solo pueden hacer de nosotros mejores profesionales y personas más humildes.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mi familia, especialmente a mis padres por su infinito apoyo, comprensión y paciencia. Agradezco a mi hermano, mi mejor amigo, por su admiración, amor y por ser una razón más en mi vida para salir adelante. Agradezco al equipo de guías que me han acompañado durante todo este proceso, especialmente a paúl mena, Eric Samson y Tomás Ciuffardi, que han inspirado en mi respeto, admiración y gusto por la profesión que decidí seguir.

## RESUMEN

La digitalización del periodismo es un fenómeno a nivel mundial que ha obligado a los medios a buscar nuevas maneras de contar historias e interactuar con sus audiencias a través de herramientas tecnológicas y nuevos formatos periodísticos. En Ecuador, este proceso de digitalización se ha venido dando en los últimos años y aunque todavía haya mucho que explorar y experimentar, algunos medios y periodistas ya han puesto en práctica nuevos formatos periodísticos como es el caso de los videojuegos de noticias y plataformas interactivas.

Este es un trabajo explorativo que analiza el futuro de los videojuegos de noticias, un formato relativamente nuevo en el mundo del periodismo, a través de la observación del panorama actual del periodismo digital en el Ecuador. Gracias a la recopilación de testimonios y experiencias de comunicadores y periodistas expertos en el tema, este trabajo pretende medir las condiciones actuales, los retos y el porvenir del periodismo digital en Ecuador, especialmente en lo que tiene que ver con los *Newsgames* o videojuegos de noticias.

Esta investigación consta de tres partes que incluyen un ensayo académico sobre los videojuegos de noticias, un especial web interactivo con un videojuego de noticias que ejemplifica el tema abordado sobre los newsgames, y finalmente, otro especial multimedia sobre las propuestas de periodismo digital que hay en el país, incluido las propuestas de videojuegos, así como la utilización de herramientas tecnológicas en el periodismo nacional.

## **ABSTRACT**

The Internet has changed the way people consume information and it has impacted media and communications in multiple ways. Newsgames are a genre of videogames that based on journalism principles inform and educate people while entertain them. This special and relative new journalistic format is not very popular in Ecuador but there have been few attempts that address the following paper to analyze the future of these new formats in the practice of the digital journalism in Ecuador.



## TABLA DE CONTENIDO

<b>Resumen .....</b>	<b>7</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>8</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>10</b>
<b>Hacer videojuegos y periodismo a la vez.....</b>	<b>10</b>
<b>Newsgames: Contexto y retos del periodismo.....</b>	<b>12</b>
<b>Qué piensan algunos medios en Ecuador .....</b>	<b>14</b>
<b>Contexto local: Industria del videojuego en Ecuador .....</b>	<b>15</b>
<b>Primeras iniciativas de Videojuegos para comunicar .....</b>	<b>17</b>
<b>Newsgame ecuatoriano: Tu Huella Ambiental .....</b>	<b>19</b>
<b>Hábitos de lectura en Ecuador .....</b>	<b>23</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>24</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>26</b>
<b>ANEXO 1: ENTREVISTA A FERNANDO ASTUDILLO .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO 2: ENCUESTAS DE ECUAGAMERS.....</b>	<b>30</b>
<b>ANEXO 3: FORMATO 1: Aló, Emergencias .....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXO 4: INFORMACIÓN SOBRE EL ECU911 .....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXO 5: ANÁLISIS DE EXPERTO EN SEGURIDAD .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXO 6: FORMATO 2: Tecnologías aplicadas al periodismo en Ecuador .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO 7: ENTREVISTA A CONNIE HUNTER .....</b>	<b>64</b>

## **Introducción**

Los medios de comunicación han desarrollado distintos lenguajes comunicativos más dinámicos y flexibles en cuanto al tiempo e intereses de sus consumidores. Por ejemplo, a través de la creación de sitios, plataformas y aplicaciones web para dispositivos electrónicos como computadores portátiles y teléfonos inteligentes, con la finalidad de atraer a la audiencia haciéndola más partícipe del proceso comunicativo. En diversos lugares en el mundo e incluso en Ecuador, educadores y comunicadores han encontrado en los videojuegos una manera eficiente de entretener y educar. Estas dos funciones de los videojuegos de entretener y educar, sumadas a la de informar, tienen relación directa con el periodismo y es por eso que los videojuegos educativos pueden ser una excelente herramienta de los medios de comunicación en un futuro. Sobre todo en una época donde los clásicos medios impresos, e incluso visuales, se han visto desgastados y han perdido protagonismo en una generación que pasa mucho más tiempo frente a un computador que frente a un libro, periódico o televisor. “Los videojuegos son una de las tantas maneras en las que el internet ha cambiado en una generación de gente joven, la forma de socializar y percibir el entretenimiento” (Anneta, 2008). El futuro de los medios de comunicación debe estar enfocado en adaptarse y responder a las nuevas tecnologías y demandas de una potencial audiencia joven.

## **Hacer videojuegos y periodismo a la vez: funciones importantes del videojuego aplicadas al periodismo**

El jugar es algo necesario para el ser humano y para el desarrollo de su capacidad de entendimiento del mundo que le rodea y por tanto, para su supervivencia. “En el juego, hay algo que se pone en juego que trasciende los límites inmediatos de la vida y que

imparte cierta significación a la acción” (Huizinga, 1949). El término ‘juego’ abarca una cantidad casi infinita de posibilidades y dinámicas que le permiten al hombre realizar esta acción y el videojuego es una de ellas. En la década de los 40 con la creación de las primeras computadoras y los primeros programas lúdicos se dan las primeras iniciativas de juegos de computador, pero el videojuego como lo conocemos ahora, aparece dos décadas después.

Hoy en día, los videojuegos pueden ser concebidos para mucho más que simplemente entretener o lucrar, a través de ellos también se puede educar, informar y concienciar sobre lo que pasa en el mundo. No es lo mismo leer un reportaje con datos y cifras del genocidio de *Darfur* en Sudan, que ser parte de un juego donde se asume el papel de un refugiado que arriesga su vida buscando agua para sobrevivir. Tampoco es lo mismo hablar de la situación de los presos en general, que asumir virtualmente en un juego el papel de uno de ellos y estar preso en una cárcel de Guantánamo, como ocurre con el juego *Gone Gitmo*. Los juegos de noticias permiten asumir un rol y experimentar de alguna manera lo que pasa con respecto a determinado tema haciendo a la persona partícipe y se involucre. Las personas retienen y se conmueven por la información según su grado de cercanía. Es difícil tener simpatía por algo que desconocemos o que nos resulta difícil imaginar, pero al experimentar y convertirse por un momento en protagonista del relato, la perspectiva personal da un giro de 180 grados. Los *Newsgames*, pueden desarrollar muchas destrezas en los jugadores, tales como la colaboración, la comunicación, las habilidades sociales y culturales, la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el desarrollo de productos de calidad y productividad, aprendizaje de idiomas, el pensamiento de liderazgo y adaptabilidad, la auto-dirección, el planeamiento, sentido de iniciativa y emprendimiento.

El periodismo, al igual que los videojuegos, enseña, entretiene, crea conciencia y estimula una reacción y respuesta por parte de su público. Si el periodismo no provocara una reacción en la gente, este oficio no tendría razón de ser.

### **Newsgames: Contexto y retos del periodismo y la comunicación audiovisual**

Con el desarrollo de las telecomunicaciones, los formatos de prensa tradicionales han ido evolucionando y con esto nace el término de ‘comunicación audiovisual’, que hace poco consistía simplemente en formatos informativos transmitidos a través de radio o televisión. El internet ha cambiado radicalmente y el abanico de posibilidades de medios. Nuevas formas de comunicación se han incrementado dando lugar a sitios web de noticias interactivas y plataformas en línea de videojuegos. “La red Internet se ha convertido, más de diez años después de su comercialización, en una tecnología cotidiana de la vida y en el entorno de millones de personas en todo el mundo” (García & Rupérez, 2007).

Los videojuegos educativos y de noticias, son un intento por responder a una audiencia cuyas necesidades, demandas e intereses son cada vez más complejos. “Existen muchos tipos de lectores de noticias: los que sólo leen los títulos y las bajadas, los que prefieren periódicos más simples de entender (por el modo en que redactan las noticias) y los que sólo prefieren ver imágenes, titulares impactantes o infografías que les ahorran tiempo de lectura y comprensión” (Gutiérrez, 2010). La noticia entonces, no consiste simplemente en informar, sino que tiene que satisfacer una audiencia que busca análisis y entretenimiento también. “La demanda actual se puede expresar de manera individual: el usuario de Internet no tiene necesariamente que informarse pasando por los contenidos diversos de un periódico, sino que puede escoger directamente un portal en línea” (García & Rupérez, 2007). Así, hoy en día, la comunicación, la información y el entretenimiento

utilizan el internet como mismo canal: “Los juegos de consola conviven con las páginas de opinión“ (García & Rupérez, 2007).

El mundo y el periodismo nace esta necesidad de replantear objetivos de educación y desarrollo tecnológico. Por ejemplo, en marzo del año 2000, el Consejo Europeo de Lisboa propuso para la Unión Europea objetivos de educación, comunicación y formación donde cada país miembro debía comprometerse a fortalecer y promover la educación, cultura y sobre todo el desarrollo de tecnología encaminado a estos fines, a lo que se le llamó desarrollo de cultura tecnológica. “Así se trata de definir cuáles son las competencias necesarias para todos en la sociedad del conocimiento” (Prats, 2007). En el 2001, se empieza hablar de “jugar con las noticias“, *Playing the News*, en el marco de una conferencia dictada en la Universidad de Minnesota donde aparecen las primeras propuestas de videojuegos relacionadas con el deber periodístico, a lo que se denominó como *Newsgames*. Este proceso nuevo para el periodismo digital e interactivo afortunadamente no excluye a Latinoamérica, ya que es precisamente un periodista de nacionalidad uruguaya, uno de los primeros desarrolladores de este tipo de videojuegos.

Gonzalo Frasca, nacido en Montevideo, Uruguay, un reconocido periodista que trabajó para la CCN, diseñó por primera vez *Kabul Kaboon*, un videojuego que trata sobre un ciudadano afgano que tiene que recoger paquetes de ayuda humanitaria mientras el ejército estadounidense bombardea su territorio. Este juego abordó el tema noticioso de la guerra pero desde un ámbito más dinámico donde el público podía asumir virtualmente un rol en la noticia que era contada desde otro punto de vista muy distinto al formato clásico lineal donde hay una participación pasiva del lector. Dos años más tarde en el 2003, Frasca también crea otro videojuego de noticias parecido llamado *Semptember 12th*, que trataba el tema del terrorismo y el atentado a las Torres Gemelas en Nueva York. En el 2004, Frasca crea *Madrid* a partir de un acto terrorista, el 11M, donde 4 trenes fueron atacados acabando

con la muerte de casi 200 personas el 11 de marzo del 2004 . En los años subsecuentes hasta hoy, se han venido creando más y más videojuegos como *Democracy*, *The Arcade Wire: Bacteria Salad* y *Conflict: Palestin*, desarrollados por Ian Bogost, autor del libro publicado en el 2010, *Newsgames: Journalism at Play*. Estos juegos recrean un hecho o una circunstancia histórica, abordan la noticia de una manera diferente, permiten una participación del público más activa y buscan concienciar a la gente sobre la barbarie de las guerras, el terrorismo, asuntos ambientales y hasta económicos.

Los juegos no son solamente jugados, se habla, se lee y hasta se fantasea acerca de ellos; incluso se los copia y se los altera, y hasta pueden llegar a convertirse en modelos de vida para el quehacer cotidiano y la formación de la subjetividad de cada individuo. Hay política, historia, economía y una estructura social en cada juego que se puede aplicar la experiencia cotidiana de la vida real (Anneta, 2008).

### **Qué piensan algunos medios en Ecuador sobre la digitalización del periodismo**

En el año de 1996, aparecen los primeros diarios digitales en Ecuador. Dos de los periódicos más populares e importantes del país, El Comercio y diario El Universo, crean sus sitios web. “Esta era la época en que el acceso a internet en Ecuador era aún incipiente. Entonces aparece esta nueva forma de transmitir información”, explica Fernando Astudillo, periodista de Diario el Universo.

Casi dos décadas después, las páginas web no representan todavía el mayor ingreso económico de ambos diario, sin embargo, constantemente ambos medios han buscado maneras de renovarse y descubrir todas las posibilidades de transmitir noticias a través de la web. Tanto Astudillo como Marcos Vaca, editor del diario El Comercio, coinciden en la importancia de analizar constantemente cómo presentar los contenidos multimedia, es decir audiovisuales, dinámicos e interactivos, que tienen cada vez mayor demanda de gran

parte de su audiencia. “Creo que una primera visión, desde una perspectiva teórica, es comenzar a entender que a los antiguos ‘lectores’ debemos de llamarlos ahora usuarios. Siguen leyendo, pero ahora, a más de textos, ‘leen’ videos, usan redes sociales, manejan hipervínculos, entran en contacto interactivo constante. Es otro ecosistema de noticias y es básico que lo entendamos así”, comenta Astudillo. En cuanto a la propuesta de videojuegos periodísticos, o *newsgames*, Vaca y Astudillo consideran que es importante explorar y que este es el momento de hacerlo, aunque no descartan el uso de otros formatos aparte de los videojuegos.

### **Contexto local: Industria del videojuego en Ecuador**

Hay pocos datos estadísticos específicamente sobre el tema de los videojuegos y su aceptación en el país. No hay datos oficiales de estado, pero asociaciones como *Gamers Ecuador*, han llevado a cabo algunas encuestas en el país para medir la popularidad y los hábitos de juego. En encuestas realizadas desde el año 2010 al 2013 se llegó a la conclusión de que los hombres tienen un mayor interés por los videojuegos en comparación a las mujeres que representan un 6% frente a un 94%. Además, un estudio de esta asociación muestra que las edades promedio de personas que utilizan o se interesan por los videojuegos son de 13 a 40 años de edad. Las estadísticas también muestran que hay un auge en los últimos años, de consumo y empleo de herramientas e instrumentos tecnológicos, tanto para el ocio, la información y la comunicación. Por lo que es posible que la popularidad de los videojuegos crezca cada vez más hoy en día. En un informe realizado en el 2012 por la Oficina Comercial de ProChile en Ecuador y la Universidad Casa Grande de Guayaquil, se analizó la situación de la industria del videojuego en el país se llegó a la conclusión de que a pesar de que la industria en el Ecuador no este totalmente desarrollada, esta en una etapa importante introductoria. El estudio destacó que una de las

limitaciones para este crecimiento “se debe principalmente a que la mayoría de programadores que serían capaces de incursionar en esta actividad no lo hacen por la falta de rentabilidad que esta presenta en el mercado local” (Puig, Parra y Dreher, 2012). Sin embargo, hay un creciente interés por todo lo que tiene que ver con los videojuegos. Jaime Páez es ingeniero informático y ha trabajado como director de tesis y proyectos académicos para la universidad Tecnológica Equinoccial del Ecuador y considera que hay mucho interés en los jóvenes por la *Gamificación*, así como por generar proyectos de videojuegos aplicados para la educación, que han sido algunos de los temas de tesis académicas que ha dirigido. La Gamificación, que nace de la palabra *game* en inglés que significa juego, consiste en “el empleo de ciertas mecánicas de juego que pretende motivar y desarrollar ciertas aptitudes y habilidades en los jugadores. Aunque en un principio el concepto de la *gamificación* no fue concebido para videojuegos exclusivamente, así como tampoco para fines educativos, la popularización del internet y los videojuegos en las últimas décadas ha llamado la atención a las potencialidades de los videojuegos no solo de programadores y desarrolladores, sino de psicólogos, educadores y por supuesto, comunicadores.

En el país poco a poco se han ido estableciendo empresas relacionadas al videojuego y al desarrollo de soluciones de comunicación basadas en la interactividad como *TrashBot Studios* y *Ximah* y *Blue Lizzard Games*. Esta última, es una empresa multinacional canadiense con clientes como Atari o Nintendo, que fue fundada en el 2008 por Nathalie Gauthier. Esta empresa es pionera en el Ecuador y es una de las pocas y más famosas de Latinoamérica en cuanto a la creación de videojuegos. Participa en eventos reconocidos e importantes a nivel mundial, como en la Conferencia Internacional de Desarrolladores de Juegos (*GDC, Game Developers Conference*). Para Gauthier, “el escenario en el Ecuador es alentador”, aunque también considera que en el país no se ha



explotado al máximo la capacidad de producción de videojuegos por medio de espacios y plataformas que permitan a los desarrolladores y programadores dedicarse cien por ciento a esto. "La compañía es un espacio para impulsar el talento de profesionales ecuatorianos, contamos con gente calificada y de gran experiencia en la industria", afirma Gauthier.

Si bien, este tipo de empresas no han generado newsgames, tienen potencial para hacerlo ya que uno de los primeros pasos para entender la dinámica y objetivo de los newsgames es entender y conocer a los Serious Games, que si bien, no son exactamente iguales, ambos tipos de juego tienen objetivos parecidos en cuanto a la comunicación y al periodismo, por ejemplo ambos tienen un carácter educativo y promueven una reflexión sobre determinado tema. Aunque el juego serio se enfoca principalmente en enseñar y el juego de noticias aborda temas y datos de actualidad.

Uno de los juegos de carácter lúdico creado en el país por *Blue Lizzard Games* ha sido "*Nanoland*, un universo virtual para los niños". *Nanoland* contó con la colaboración de obras de la novelista y poeta ecuatoriana, María Fernanda Heredia, por medio de un trabajo asociado con el Grupo Santillana de Ediciones. Heredia escribe principalmente obras dirigidas a un público infantil por lo que este juego toma ciertos extractos de las obras para educar a los niños de manera lúdica. Como este juego podrían crearse juegos de noticias, pero en lugar de usar libros de cuentos se podrían usar textos de actualidad informativa.

### **Primeras iniciativas de Videojuegos para comunicar y crear conciencia ambiental en Ecuador**

Las temáticas de los videojuegos de noticias pueden ser diversas pero son motivadas por ciertos factores sociales y circunstanciales. En muchos países, el terrorismo o la guerra, han sido temas que han motivado la creación de videojuegos de noticias, como

los ejemplos ya mencionados. En Ecuador, la temática que más ha inspirado la creación de juegos serios y hasta uno de noticias ha sido el cuidado medioambiental.

El sitio web [quitoambiente.com](http://quitoambiente.com) del Municipio de Quito ha sido uno de los primeras plataformas de información que implementa contenidos con juegos educativos en el país. Romina Carrasco, coordinadora de la carrera de Interactividad y Multimedia de la Universidad San Francisco de Quito, desarrolló uno de los juegos de Quito Ambiente llamado *Juego Equilibroscopio* en el marco de un proyecto de su maestría en Artes Digitales en la Universidad de Pompeu Fabra de Barcelona. Este juego se dirige a niños y consiste en crear seres primarios y secundarios en un “*laboratorio de vida*” manteniendo el equilibrio del ecosistema. Su último proyecto, *La Tortuga Maka*, lo realizó para el portal de *la Hora del planeta Ecuador*, apoyado por la organización ambiental WWF, con un equipo de desarrolladores y estudiantes, entre ellos Sebastián Hernández, profesor en programación en el área de Interactividad y Multimedia con especialidad en videojuegos, y Fernando Herdoiza, estudiante de la misma carrera.

El juego consiste en concientizar a las personas sobre el perjuicio y peligro que representa para los animales marinos, el uso de fundas de plástico. Al iniciar el juego hay un personaje llamado *Reciclamán* quien pide ayuda para salvar la vida de las tortugas marinas de Galápagos. El juego consiste en atravesar algunos obstáculos como los desechos que genera la gente. El objetivo es cambiar esta situación de conflicto reduciendo el uso de plásticos generando a través del juego una conciencia en la persona. Este juego se vincula también con Facebook y los usuarios pueden poner fotos usando fundas ecológicas, lo que les permite avanzar de nivel. Por medio de este juego se vincula no solo la teoría o el entretenimiento, sino se busca producir un efecto en el actuar cotidiano. Fernando Herdoiza, estudiante de Interactividad quien también participó de este proyecto, cree que el juego es una excelente manera de apelar al aprendizaje porque hace más

partícipe a la persona. Él y Carrasco creen que a través del juego se puede conseguir un mundo mejor, más consiente y educado porque apela a los jóvenes que están a tiempo de generar un cambio. Sin embargo, a tres meses desde que el portal ha estado en línea, son pocos los usuarios que se han vinculado a él.

### **Newsgame ecuatoriano: Tu Huella Ambiental**

Marcos Vaca, editor de diario El Comercio, participó en la realización de un newsgame llamado Tu Huella Ambiental. “El diario ha venido haciendo los dos últimos años trabajos sobre el medio ambiente, así que se decidió hacer un especial multimedia que fuera más dinámico. El tema de cuidado ambiental no es nada nuevo pero llevado a un formato diferente que invite a participar de algo puede ser mucho más atrayente que un simple reportaje, texto o video que aborde el tema. Los videojuegos de noticias no necesitan abordar algo novedoso, el hecho de que algo noticioso o de interés público sea presentado como noticia en un formato diferente ya lo hace de por sí novedoso. Y precisamente por eso este especial multimedia ha sido uno de los más visitados”, afirma Vaca.

El juego consta de un pequeño video introductorio que habla del cuidado y la importancia del medio ambiente. A continuación, el usuario elige el género y empieza a seleccionar múltiples opciones según sus acciones cotidianas de consumo. Por ejemplo escoge que pañales usar, si desechables o de tela, cuánta agua y plástico consume diariamente, qué productos escoge comprar, si desechables o reciclables y también indica cuántos desechos produce. El juego tiene gráficas simples pero dibujos que ilustran las opciones y también consta de infografías que explican las consecuencias de dichas acciones. Al final aparece una mano que indica a la persona es su huella ambiental y se le da recomendaciones para mejorar sus acciones a favor del medio ambiente.

Según Sebastián Hernández, experto en interactividad y multimedia y desarrollo de videojuegos, hay ciertas dinámicas que debe cumplir un videojuego para considerarse como tal. Entre ellas está la recompensa, el reconocimiento, la competencia, la cooperación y el altruismo. Tu Huella Ambiental, cumple con algunas de estas dinámicas como por ejemplo con el reconocimiento ya que la persona se distingue entre las demás por las acciones que toma y reconoce el impacto de sus acciones, pero también siente que esta cooperando con su comunidad. A la vez, el juego promueve una conciencia ambiental cuya recompensa, si bien no se presenta a modo de puntos o dinero, es una recompensa de altruismo cuando la persona decide cambiar sus acciones para bien.

Este videojuego fue un proyecto complejo que requirió tres meses de elaboración y mucha planificación. Fue creado por un equipo de ocho periodistas, tres diseñadores y un programador. Vaca indica, que se necesita establecer la temática, seguida de una investigación profunda sobre el tema. “Creemos que se puede colaborar en la educación de una persona haciendo que interactúe y se sienta en un contexto de juego, porque como comunicadores no podemos transmitir la información de manera vertical. Hay que hacer uso de nuevos recursos”. El realizar este tipo de contenidos multimedia representa definitivamente un esfuerzo extra de cualquier medio que tiene que invertir más tiempo y más personal y por ello no se han realizado más videojuegos después de este. Por otro lado, ha habido otros intentos de creación de formatos multimedia, pero menos complicados, como tablas interactivas. Vaca explica que “en la plataforma digital no hay que desechar nada, todo depende del contexto y del tema. Hay que saber escoger el tema. Decidimos escoger el tema ambiental porque nos dirigíamos a un público más joven. Hay un concepto en diseño multimedia que la navegabilidad y la usabilidad y apelamos a la intuición con este juego. No es necesario saber mucho del tema para poder participar en el juego, pero sin duda el usuario se lleva una reflexión y aprendizaje”.

En el país, todavía se vive un proceso de experimentación y aunque no se descarta ninguna posibilidad y poco a poco los medios se abren a probar cosas nuevas. Por este motivo es que, a pesar de que este diario ya haya dado un primer paso, los videojuegos son más una apuesta por experimentar cosas nuevas, mas no una herramienta definida y enfocada a un futuro cercano.

**“Con buenas herramientas y uso de facilidades en línea, hacer videojuegos enfocados a las noticias puede ser algo económico y menos complicado”, (Jaime Páez).**

A pesar de la dificultad, demanda de tiempo y personal que representa para un medio como El Comercio, el desarrollar *newsgames*, hay ciertas alternativas que podrían ser utilizadas para evitar costos y hacer las cosas más sencillas. De todos modos, los videojuegos no tienen que ser tan complicados ni largos. Jaime Páez, ingeniero informático, considera que no se requiere necesariamente ser un programador muy experto o un ingeniero informático para desarrollar juegos sencillos que puedan estar vinculados a las noticias, basta con tener cierta asesoría y conceptos básicos de programación para hacer un buen uso de las opciones que podemos encontrar en línea, por ejemplo programas que permiten la descarga gratuita de plantillas de videojuegos u otros donde incluso por subasta se puede conseguir que un programador al otro lado del mundo le realice un juego por una cantidad de dinero conveniente y asequible.

*Coursera*, por ejemplo, es un plataforma en línea con propósitos educativos que está asociada a las mejores universidades del mundo, y por ello distribuye contenidos de manera gratuita. *Coursera* ofrece varios tipos de videojuegos con funciones diferentes; unos tienen que ver más con problemas matemáticos, otros históricos, científicos y ambientales, y las personas pueden experimentarlos, descargarlos y rediseñarlos en función a contenidos específicos. Su plataforma se basa en métodos educativos analizados y

aprobados por los mejores investigadores de la materia y apelan a la efectividad del aprendizaje en línea, al aprendizaje para el dominio, la evaluación entre compañeros, o comunidad y el aprendizaje mixto. Estos valores se relacionan o pueden relacionarse de alguna manera con los objetivos de los newsgames en el sentido de que los newsgames buscan proveer cierta información que eduque a la persona y permiten que por medio del juego de roles la persona evalúe y tenga una idea de su acción en la sociedad así como también le permite evaluar a los miembros de su comunidad, políticos, ambientalistas, etc. Por tanto, podrían utilizarse para presentar ciertos contenidos de actualidad y así generar videojuegos de noticias a partir de estas plantillas ya creadas, algo “no tan complicado de aprender para alguien que no sea experto en la informática y la programación, sino que tenga ciertas bases, porque las plantillas están ahí y para un newsgame no se necesita hacerlo complicado, por lo contrario, debe ser relativamente fácil y no muy largo porque el usuario tendría diferentes intereses y disponibilidad de tiempo que los *gamers* (jugadores de videojuegos) comunes que pueden invertir días enteros en otro tipo de videojuegos”, asegura Páez.

*Getacoder* es otro sitio web donde se presentan proyectos de videojuegos que entran a formar parte de una subasta en línea donde desarrolladores de más de 234 países presentan ofertas y proponen precios para la realización de estas propuestas. Hay ofertas de juegos que pueden costar hasta 15 mil o 20 mil dólares, así como también hay precios hasta de 60 o 100 dólares cuando se trata de juegos sencillos. Esta plataforma internacional es conocida por ofrecer precios mucho más económicos que Europa y Estados Unidos y lo más conveniente es el tiempo en el que se obtienen resultados, que suele ser más corto dependiendo del caso.

## **Hábitos de lectura en Ecuador, ¿por qué apelar a formatos lúdicos para transmitir noticias?**

El 23 de abril se celebra el Día Internacional del Libro en Ecuador, y según los últimos datos del INEC publicados esta fecha el año pasado, el 75% de los ecuatorianos tienen el hábito de leer, aunque un 56% de ellos no les interesa la lectura y un 31% dice no tener tiempo para leer mucho. El promedio de tiempo dedicado a la lectura no es muy largo, solo 5 de cada 10 ecuatorianos leen de una a dos horas semanales. Esto ha ubicado al Ecuador entre uno de los países con el nivel más bajo de lectura en la región. Según el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), en Ecuador se leen 0.5 libros, es decir, medio libro anualmente por persona, una cifra inferior a Argentina y Chile que registran de 4 a 5 libros por año, o incluso a México, Colombia que registran de 2 a 3 libros al año.

En los últimos años el uso del internet se ha intensificado, tanto para consumo como para publicación de contenidos comunicativos. En una entrevista para el medio de noticias Andes en abril del 2014, Carlos Mangia, responsable de ISBN en Ecuador, explica que en el país “hay una reducción en la producción de libros en Ecuador en los últimos dos años radica en la creciente producción de libros digitales en Ecuador”. Tanto así que por ejemplo, en lo que va de un año, según las estadísticas de ISBN de la Cámara Ecuatoriana del Libro, mientras en el 2012 las publicaciones electrónicas fueron de un 5%, un año más tarde, en el 2013, esta cifra aumento al 12%.

Un informe del INEC y el Ministerio de Telecomunicaciones (MINTEL), indica que 3 de cada 10 ecuatorianos utilizan internet, pero que en dos años la cifra aumentó en más de Medio millón de personas. Por ello son más personas las que encuentran en los sitios web de noticias, un espacio más cómodo y práctico de acceder no solo a libros, sino a noticias también. “Para los ecuatorianos, la razón más importante para utilizar el internet

es la educación y el aprendizaje con un 40% de los encuestados. Mientras el 27,2% lo hace para obtener información y el 22,4% lo hace para comunicarse”, según Byron Villacis, ex director general del INEC.

## **Conclusiones**

Esto sin duda comprueba que la manera de consumir información y comunicarnos cambian y a este paso acelerado deben estar adaptados los medios. Como dice el periodista y Editor del diario el Comercio, Marcos Vaca, “No hay periodismo digital, ni periodismo escrito. A la final todo es lo mismo, todo es periodismo, solo que adaptado a diferentes medios y dirigido a diferentes audiencias. Hoy en día el periodista trabaja de la mano de diseñadores y desarrolladores.” En la plataforma digital, bajo esa perspectiva, la visión "lúdica" a la que se cita bien pueden ser esa nueva y fantástica capacidad de esos usuarios de interactuar, por ejemplo, desde una posición horizontal y ya no vertical, con las redes sociales, con su medio. El Ecuador está en una etapa de experimentación y descubrimiento de nuevas formas de transmitir noticias, y a pesar de que hayan ciertas limitaciones, ya sea por lo económico o por la cantidad de tiempo que un videojuego de noticias demanda, no se puede descartar este formato a futuro puesto que hoy en día el auge de las nuevas tecnologías y las demandas de la audiencia llaman a nuevas formas de apelar a la comunicación. Ya han habido algunas propuestas pero todavía queda mucho por hacer. Como dice el periodista Fernando Astudillo, “no se puede concebir actualmente a un periodismo desde una perspectiva vertical. Desde esa antigua visión de que "yo medio" informo y los demás, pasivamente, reciben esa información sin ningún *feedback* adecuado. Eso murió. Hoy, los medios que no estén conscientes de este cambio, de estos nuevos ecosistemas, están condenados a perder audiencias y, finalmente, a morir”. El futuro de estos videojuegos periodísticos es posible en el país pero no a corto plazo.



Sin duda habrá que apelar en un futuro a nuevos formatos de transmitir noticias como los *newsgames*, porque la audiencia juvenil es un público importante. La creación de videojuegos de noticias es algo que se está dando en otros países y solo es cuestión de tiempo para que suceda en Ecuador, pero sólo se puede dar si es llevado a cabo como una iniciativa más seria y definida y no simplemente como un experimento. El estudio de los hábitos de consumo y preferencia de los videojuegos no han sido evaluados a profundidad en el país, y esto limita a los medios para entender de una mejor manera que es lo que realmente entretiene, gusta y engancha a su audiencia. Los juegos serios y de noticias no han tenido la popularidad que se desearía. El juego de la Tortuga Maka, por ejemplo, sólo cuenta hasta el día de hoy con 92 usuarios. Si bien el juego de *Tu Huella Ambiental* del diario El Comercio, tuvo gran aceptación de visitas y fue algo realmente novedoso en relación a lo que se presenta en otras plataformas de información en Ecuador, el medio no ha hecho un seguimiento real de cual ha sido el efecto y la apreciación de la gente porque no paso de ser un especial multimedia. Pero sin un seguimiento más profundo será difícil determinar que conviene a realizar a futuro. Razón por la cual, a pesar de que medios importantes como El Comercio y el Universo estén abiertos a este tipo de formatos, no hay un compromiso muy serio que proyecte estos formatos como herramientas periodísticas en un futuro muy cercano.

## REFERENCIAS

- Anneta, L. A. (2008). Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used, *Theory Into Practice*, 47:3, 229-239. Base de datos Jstor. North Carolina State University. Obtenido el 19 enero de 2014 de <http://dx.doi.org/10.1080/0040584080213940>
- Aayeshah, W. (2012). Playing with News Digital Games in Journalism Education. *Asia Pacific Media Educator*, 22(1), 29-41.
- Basañez, J. A., Lasuen, L. A., & Santamaría, U. B. (2012). Serious games para la puesta en valor de la cultura. Un caso práctico: SUM. *Virtual Archaeology Review*. Bilbao, España. Recuperado el 10 de enero del 2014 de [http://varjournal.es/doc/varj03\\_007\\_13.pdf](http://varjournal.es/doc/varj03_007_13.pdf)
- Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. The MIT Press. Massachusetts
- Chernow, S. (2010). Immersive Journalism: graphic but effective. Wan Ifra. Recuperado el 24 de marzo 2014 de <http://www.editorsweblog.org/2010/09/13/immersive-journalism-graphic-but-effective>
- Estadísticas de nivel de lectura en Ecuador en el día internacional del libro: 23 de abril. (2013) Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. Inec.gov.ec. Obtenido el 3 de febrero 2014 de ([http://www.inec.gob.ec/inec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=589%3A5-de-cada-10-ecuatoriano-dedicar-al-menos-una-hora-a-la-semana-a-la-lectura&catid=56%3Adestacados&Itemid=3&lang=es](http://www.inec.gob.ec/inec/index.php?option=com_content&view=article&id=589%3A5-de-cada-10-ecuatoriano-dedicar-al-menos-una-hora-a-la-semana-a-la-lectura&catid=56%3Adestacados&Itemid=3&lang=es))
- Ferrari, S. (2011). Videogames: A New Way of Doing Journalism. *Newsgames*. recuperado el 25 de marzo 2014 de <http://newsgames.gatech.edu/blog/>
- García, A., Paloma, R. (2007). Aproximaciones al periodismo digital. *Revista Ciencias de la Educación* No.13. pp 364. Universidad Rey Juan Carlos. Madrid, España.
- Gutierrez, P. (2010). *Newsgames: Videojuegos como una nueva forma de hacer periodismo*. Fayer Wayer. Recuperado el 20 de marzo 2014 de <http://www.fayerwayer.com/2010/09/newsgames-videojuegos-como-una-nueva-forma-de-hacer-periodismo/>
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. (Vol. 3). Taylor & Francis. The Bacon Press: Boston
- Lane, H. C., Hays, M. J., Core, M., Gomboc, D., Forbell, E., Auerbach, D., & Rosenberg, M. (2008). Coaching intercultural communication in a serious game. In

Proceedings of the 16th International Conference on Computers in Education (pp. 35-42).

- Marcano, B. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Revista electrónica de la Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 7 (2), 128-140. Recuperado el 12 de enero 2014 de <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- Osakue, D. (2010). Immersive Journalism: graphic but effective. Wan Ifra. Recuperado el 24 de marzo 2014 de <http://www.editorsweblog.org/2010/09/03/news-games-aim-to-increase-newspaper-viability>
- Prats, J. F. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. Comunicar, 15(29).
- Romero, M., Turpo, O. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. RED. Revista de Educación a Distancia, (34) 1-22. Recuperado el 12 de enero 2014 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724753002>
- Press. Johnson, W. L. (2007). Serious use of a serious game for language learning. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, 158, 67. Base de datos Jstor.
- Young, M., Stephen, S., Cutter, A. (2012). Our Princess Is in Another Castle: Review of Trends in Serious Gaming for Education. *American Educational Research Association*. Vol. 82, No.1, pp. 61-89. Base de datos Jstor. Recuperado el 8 de febrero 2014 de <http://www.jstor.org/stable/41408678>
- Games for Change. September 12th: A Toy World. Consultado el 12 de mayo 2014 de <http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/>
- Puig, R., Parra, S., y Dreher, M. (2012) Estudio de Mercado Servicio Desarrollo de Videojuegos en Ecuador. Estudio Comercial de la empresa ProChile y la Universidad Casa Grande. Guayaquil. Recuperado el 25 de abril 2014 de [http://www.prochile.gob.cl/wp-content/blogs.dir/1/files\\_mf/documento\\_11\\_19\\_12110508.pdf](http://www.prochile.gob.cl/wp-content/blogs.dir/1/files_mf/documento_11_19_12110508.pdf)
- Tecnologías de la comunicación. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. Inec.gov.ec. Obtenido el 25 de abril 2014 de [http://www.inec.gob.ec/sitio\\_tics2012/](http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/)

## ANEXO 1: ENTREVISTA A FERNANDO ASTUDILLO

### Entrevista a Fernando Astudillo, editor web de diario el Universo vía correo electrónico:

De: Fernando Astudillo <ferastudillo@gmail.com>

Para: Paola Sánchez <paolasanchezcarpio@gmail.com>

Fecha: Viernes, abril 25, 2014 a las 12:00 PM

subject: Re: Entrevista por escrito

mailed-by: gmail.com

1. ¿Desde cuándo y cómo nació la iniciativa de poner un sitio web del diario El Universo?

El sitio web de El Universo, eluniverso.com, nació en 1996. El motivo fue el que en ese momento emocionaba a toda la industria del periodismo a nivel mundial: "Hay esta nueva forma de transmitir información y tenemos que estar allí". Era la época en que el acceso a internet en Ecuador era aún incipiente y poco a poco se dimensionaba de forma creciente el impacto que esta nueva forma de comunicar iba a tener.

2. ¿La página web representa verdaderamente un ingreso económico para el diario o es todavía la versión papel la que lo sustenta?

Sí lo representa. No en el volumen del impreso, pero poco a poco el ingreso económico de la parte digital crece.

3. ¿Se han analizado propuestas de interactividad online para mostrar de otra manera las noticias, por ejemplo, presentarlas a manera de juegos lúdicos?

Se analiza constantemente cómo presentar los contenidos, que tienen cada vez mayor demanda multimedia por parte de los usuarios. Creo que una primera visión, desde una perspectiva teórica, es comenzar a entender que a los antiguos "lectores" debemos de llamarlos ahora usuarios. Siguen leyendo, pero ahora, a más de textos, "leen" videos, usan redes sociales, manejan hipervínculos, entran en contacto interactivo constante. Es otro ecosistema de noticias y es básico que lo entendamos así. Bajo esa perspectiva, la visión "lúdica" a la que se cita bien pueden ser esa nueva y fantástica capacidad de esos usuarios de interactuar, por ejemplo, desde una posición horizontal y ya no vertical, con las redes sociales, con "su" medio.

4. ¿Sería realmente factible desarrollar newsgames (videojuegos de noticias) en Ecuador?

Hay que explorar. Este es el momento de hacerlo. No hay fórmulas mágicas y siempre y cuando el prestigio del oficio periodístico siga intacto y se entienda que lo que han cambiado son las formas, pero no las esencias del periodismo, toda nueva forma de informar es posible.

5. Como periodista, ¿cuál es tu opinión sobre el periodismo interactivo y sobre estas nuevas propuestas de newsgames?

Creo que, como lo dije en la pregunta tres, no se puede concebir actualmente a un periodismo desde una perspectiva vertical. Desde esa antigua visión de que "yo medio" informo y los demás, pasivamente, reciben esa información sin ningún feedback adecuado. Eso murió. Hoy, los medios que no estén conscientes de este cambio, de estos nuevos ecosistemas, están condenados a perder audiencias y, finalmente, a morir.

## ANEXO 2: ENCUESTAS DE ECUAGAMERS

Encuestas sobre estudio de hábitos de consumo y popularidad de videojuegos en Ecuador realizada por la Asociación Ecuagamers y extraído de su página oficial web:

ecuagamers.com

Gráfico 1:

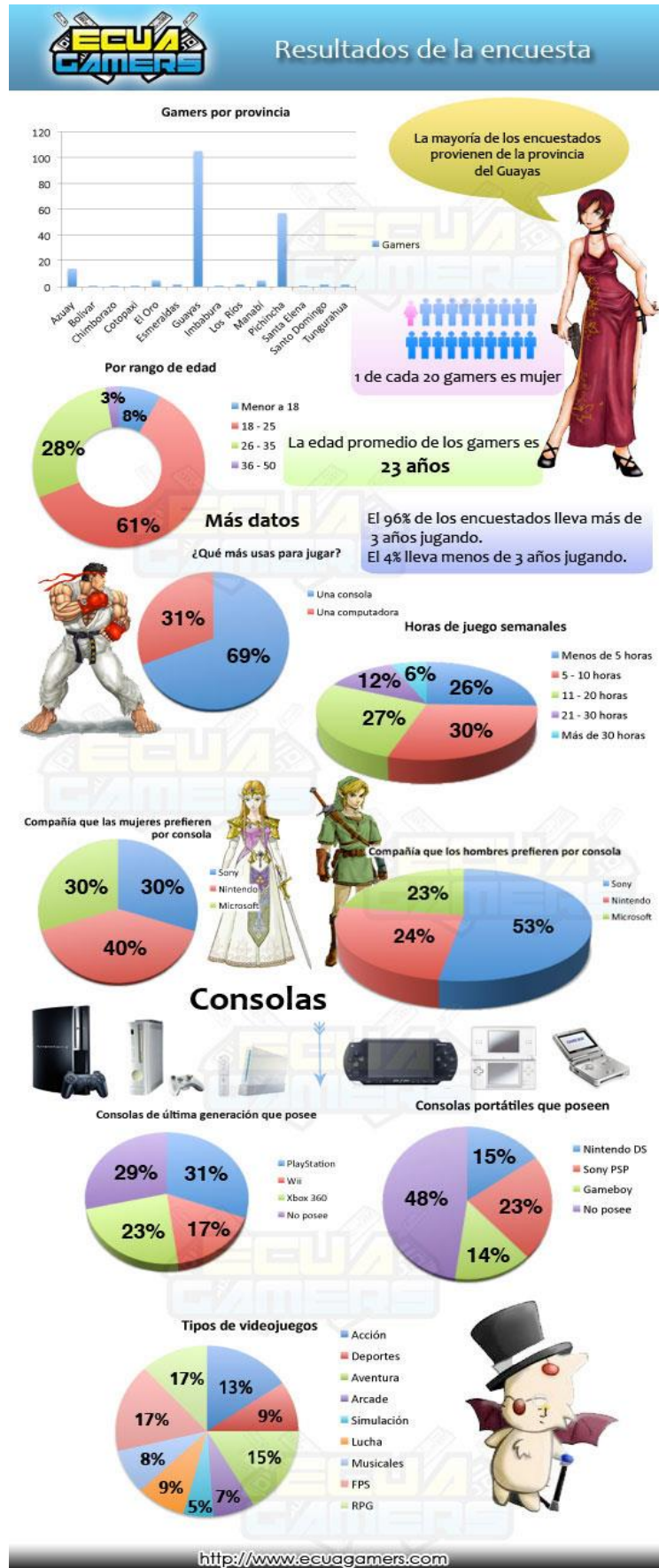
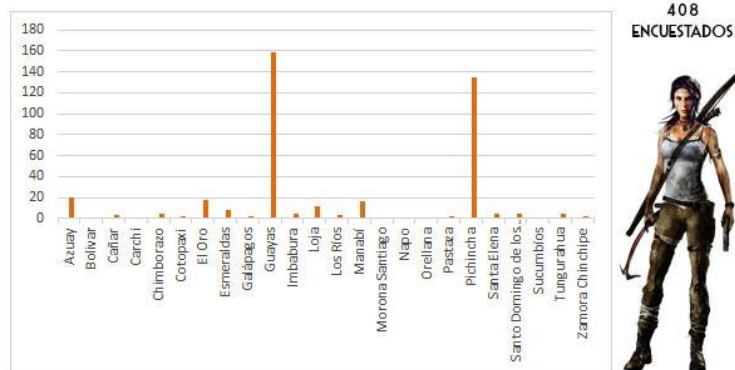


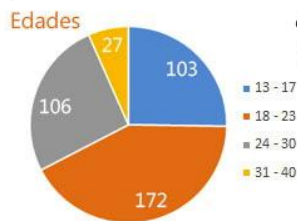
Gráfico 2:



WWW.ECUAGAMERS.COM  
**RESULTADOS DE LA ENCUESTA A  
 GAMERS ECUATORIANOS  
 2013**



408  
ENCUESTADOS



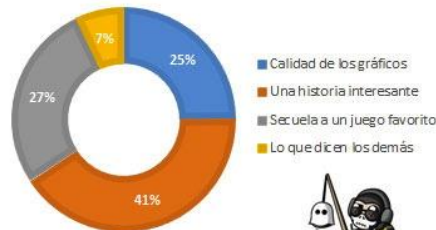
Gamers encuestados



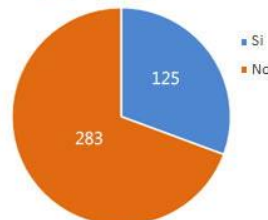
¿En qué prefieres gastar?



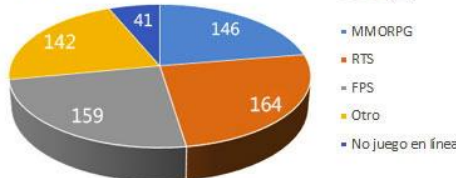
¿En qué te basas al momento de decidir qué jugar?



¿Pagas por jugar en línea?



¿Qué juegas en línea?



## ANEXO3: FORMATO 1

### ALÓ, EMERGENCIAS

#### **Resumen:**

Aló, Emergencias es un especial multimedia que trata la problemática actual sobre el mal uso de la línea de socorro del Ecu911 a través de un videojuego de noticias o *Newsgame* cuyo objetivo es promover la consciencia de la importancia de una llamada de emergencia.

Este especial multimedia ejemplifica lo abordado en la investigación previa que habla de los juegos de noticias y sus fines periodísticos al crear empatía e informar al público sobre un problema cotidiano.

El especial multimedia presenta entrevistas con un experto de seguridad, el representante de la institución Ecu911 en Quito y usuarios del sistema, para entender el contexto del juego y de la problemática desde diferentes perspectivas.

El desarrollo de contenidos fue un reto que implicó trabajo en equipo ya que fue indispensable la colaboración de un estudiante programador para la elaboración del juego.

Página web: [aloemergencias.wix.com/llamadasdeemergencia](http://aloemergencias.wix.com/llamadasdeemergencia)





# Aló, Emergencias

INICIO

NEWGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS

## QUIENES SOMOS

*Aló, Emergencias* es un especial multimedia que aborda la problemática actual sobre el mal uso de la línea de socorro del Ecu911 a través de un videojuego de noticias o *Newsgame* cuyo objetivo es promover la consciencia de la importancia de una llamada de emergencia.

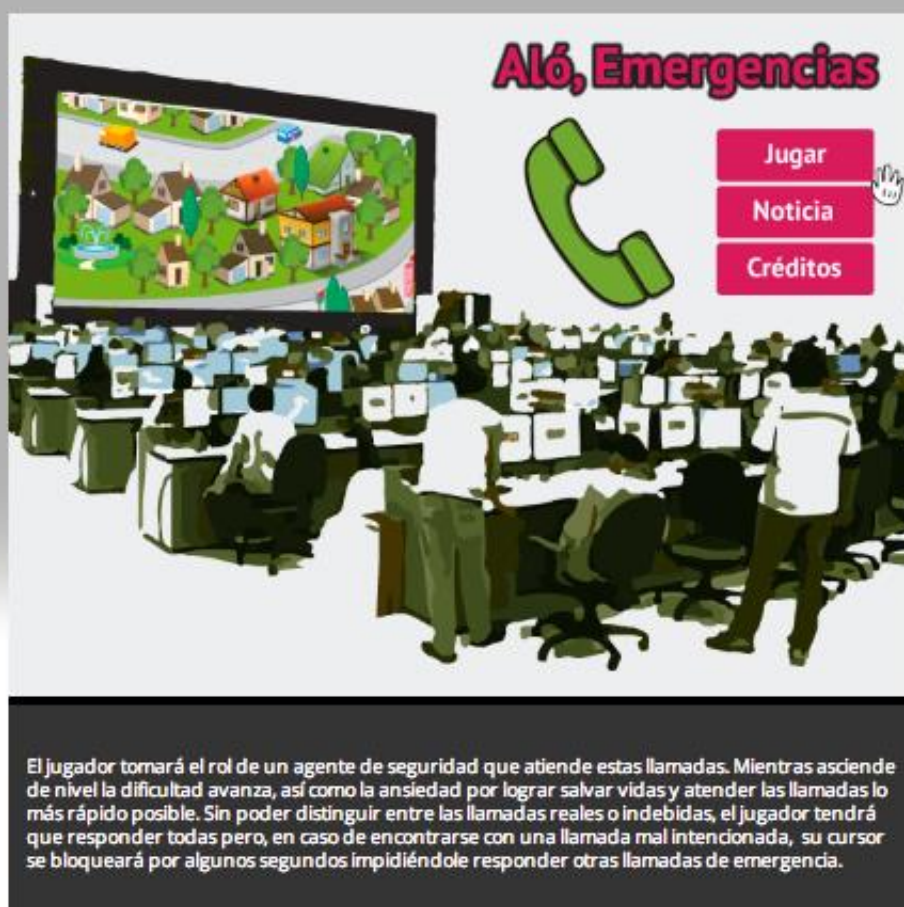
Buscamos crear empatía entre el jugador y la labor de esta institución al permitirle al usuario ponerse en el lugar de un agente de seguridad que responde las llamadas para salvar vidas.

Esto se debe a que desde la creación de Sistema Integrado de Seguridad Ecu911, en diciembre de 2012, se han reportando miles de llamadas falsas y sobre todo mal intencionadas que entorpecen el trabajo de la institución.

Además, este especial multimedia presenta entrevistas con un experto de seguridad, el representante de la institución Ecu911 en Quito y usuarios del sistema para entender el contexto del juego y de la problemática desde diferentes perspectivas.

Buscamos llegar a una audiencia joven a través de un formato nuevo y poco explorado en Ecuador, los *Newsgames*.

Las noticias también pueden ser entretenidas y dinámicas y por ello hemos unido fuerzas entre un programador y un periodista para poder contar historias de otra manera.



**Aló, Emergencias**

Jugar  
Noticia  
Créditos

El jugador tomará el rol de un agente de seguridad que atiende estas llamadas. Mientras asciende de nivel la dificultad avanza, así como la ansiedad por lograr salvar vidas y atender las llamadas lo más rápido posible. Sin poder distinguir entre las llamadas reales o indebidas, el jugador tendrá que responder todas pero, en caso de encontrarse con una llamada mal intencionada, su cursor se bloqueará por algunos segundos impidiéndole responder otras llamadas de emergencia.



# Aló, - Emergencias



INICIO

NEWSGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS



# Aló, - Emergencias



Continuar

A continuación tienes la opción de ir al juego directamente o podrías visitar también la segunda opción de Noticias donde encontrarás pequeñas notas relacionadas al Sistema de Seguridad Ecu911 como sanciones, datos de llamadas indebidas y más.

Una vez iniciado el juego tienes que responder las llamadas lo más rápido que puedas.

Aunque recuerda, personas inconscientes llamarán por hacer bromas y esas llamadas falsas o mal intencionadas bloquearan tu cursor temporalmente impidiéndote responder otras llamadas.

Mientras se cargan los niveles aparecerán datos interesantes sobre el tema, te invitamos a reflexionar al respecto.

¡Suerte!

[volver a inicio](#)

Aló, emergencias es un especial multimedia de carácter informativo  
Programación y desarrollo de contenidos por Paola Sánchez y Fernando Herdoiza  
Edición y dirección de contenidos por Paul Mena y Sebastián Hernández  
Universidad San Francisco de Quito

INICIO **NEWGAME** PROBLEMÁTICA DATOS NOTICIAS RELACIONADAS

### Niveles

1° 2° 3°

4° 5°

Menú

A continuación tienes la opción de ir al juego directamente o podrías visitar también la segunda opción de Noticias donde encontrarás pequeñas notas relacionadas al Sistema de Seguridad Ecu911 como sanciones, datos de llamadas indebidas y más.

Una vez iniciado el juego tienes que responder las llamadas lo más rápido que puedas.

Aunque recuerda, personas inconscientes llamarán por hacer broma y esas llamadas falsas o mal intencionadas bloquearán tu cursor temporalmente impidiéndote responder otras llamadas.

Mientras se cargan los niveles aparecerán datos interesantes sobre el tema, te invitamos a reflexionar al respecto.

¡Suerte!

El Sistema **ECU911** es la central de emergencia del **911** en Ecuador

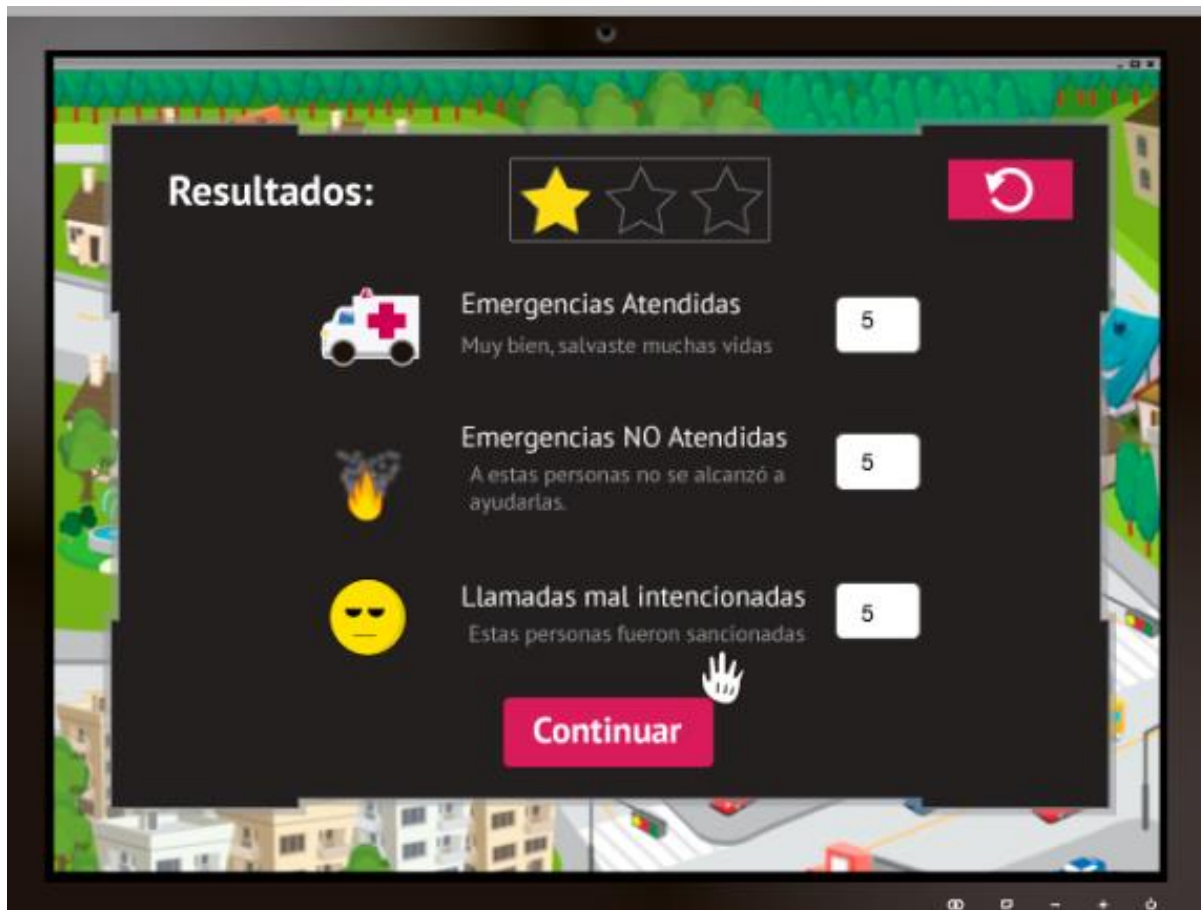
Diariamente recibe

**20.000**  
llamadas

Solo **35%** son emergencias

Cargando







# Aló, - Emergencias

INICIO

NEWSGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS



## Entrevista Ecu911

Francisco Robayo, gerente del Ecu 911 en Quito, habla sobre el problema que representa el mal uso de la línea de emergencia para la institución.



## Sanciones

Desde la aplicación de sanciones por el mal uso de la línea del Ecu911, varias personas reclaman sanciones injustas. Conoce las sanciones y cómo apelar legalmente cuando se trate de un error.



## Quejas de usuarios

No todos los usuarios del Ecu 911 se sienten satisfechos con el servicio de auxilio que brinda esta institución. Falta de rapidez, efectividad y cooperación son algunas de las cosas que algunas personas reclaman del sistema de emergencias.

# Aló, - Emergencias

INICIO

NEWSGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS

## Sobre las llamadas falsas y mal intencionadas de emergencia

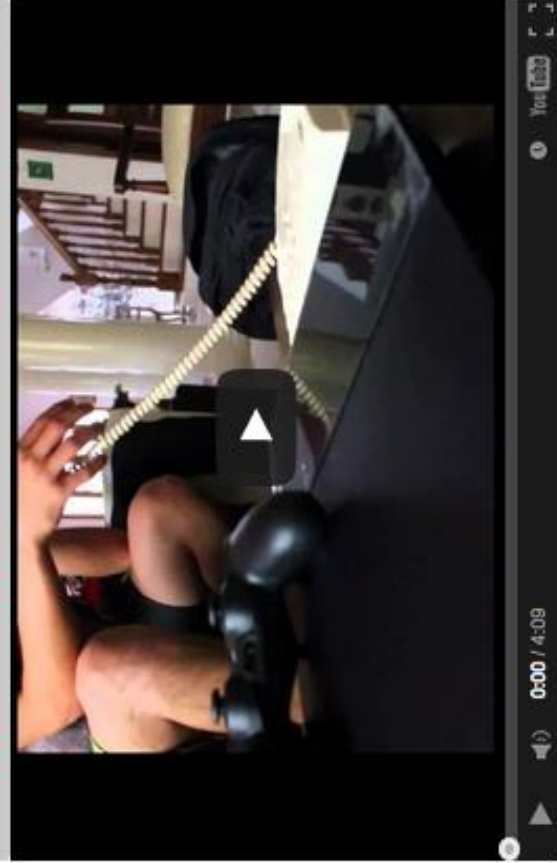
Desde diciembre de 2012, en Quito funciona un sistema de seguridad en múltiples ciudades del país donde varias fuerzas de rescate como bomberos, policía y fuerzas armadas participan conjuntamente para brindar servicio de auxilio a la población. El sistema funciona con una serie de cámaras y un centro de vigilancia que pretende actuar en caso de presentarse alguna emergencia.

Además, el SIS Ecu 911 cuenta con un servicio que recibe llamadas de emergencia que permiten a las personas notificar y pedir auxilio en el caso de alguna emergencia real.

Sin embargo, no todas las llamadas corresponden a este tipo de emergencias. Muchas personas, especialmente niños, hacen mal uso de esta línea. A este tipo de llamadas se las conoce como falsas y mal intencionadas.

En la siguiente entrevista, el director del Ecu911 habla sobre el perjuicio y peligro que estas llamadas representan para esta institución.

Entrevista al gerente del SIS Ecu911 en Quito, Francisco Robayo



Menú



# Aló, - Emergencias

INICIO

NEWSGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS

ENTREVISTA ECU911

'SANCIONES INJUSTAS'

QUEJAS DE USUARIOS

## Comentarios

buenas tardes,mi preocupación es que tengo suspendida mi línea celular y la necesito que debo hacer para quitar la suspensión, mi disculpa lo que pasa es que mi sobrina y mi hija se ponen a ver videos de mickey mouse y por momentos me desciude y marcaron el 911 espero que puedan entender y meden una ayuda porque necesito mi numero gracias espero una respuesta

Por: **luis alberto muñoz quijije** el 15 de Noviembre

Buenos días, mi preocupación es porque en San Pablo de Atenas Prov. de Bolívar, mi Teléfono está suspendido porque supuestamente hay llamadas indebidas al ECU911, pero como puede ser si yo practicamente no vivo ahí, voy cada 15 días, el mayor tiempo pasa cerrada, además soy una persona adulta mayor, para estar jugando con el teléfono, por favor pído que investigue bien es mas vayan y verifiquen que ahí no hay nadie, yo voy cada 15 días y fines de semana voy sábado y regreso domingo.

Por: **BELGICA MARIANA SANCHEZ VELASCO** el 11 de Junio

buenos dias por favor necesito saber que procedimiento tomar cuando se les suspende las líneas por llamadas falsa y cuanto es la multa y donde cancelar gracias

## ¿Sanciones injustas?

Desde agosto de este año, con la aplicación de penalidades a líneas telefónicas con respecto a las llamadas mal intencionadas se han reportado algunas quejas por parte de los sancionados.

La mayoría de las llamadas, según el subdirector técnico zonal de Quito, Francisco Robayo, son perpetuadas por niños a escondidas de sus padres.

Esto no sucede solamente desde los teléfonos convencionales. Varias llamadas y alertas de emergencia mal intencionadas también son reportadas desde aplicaciones móviles. Algunas personas justifican que estas llamadas se efectuaron por accidente o porque alguien más las realizó desde su teléfono. Pero

"independientemente de quien las realice no se justifica porque la persona debe ser responsable de su teléfono móvil", aseguran los directivos del Ecu911.

En otras ocasiones el incidente se produce por fallas en los teléfonos celulares. Este es el caso de Luis Salas que asegura haber tenido un problema técnico con su móvil. "Mi teléfono se colgaba y la pantalla se quedaba en negro y se activaba sola la aplicación de emergencias. Por ese motivo se me sancionó", asegura Salas.

Según el abogado Galo Llerena, en este tipo de casos se debe apelar a la Súper Intendencia de Telecomunicaciones. Llerena explica que "en caso de haber un problema técnico se debe reportar inmediatamente y llevar a servicio técnico para que haya un certificado de la falla y con ese certificado se podría apelar a la Súper Intendencia de Telecomunicaciones para que se anule la sanción".

ENTREVISTA ECU911

'SANCIONES INJUSTAS'

QUEJAS DE USUARIOS

## El sistema del Ecu911 no es 100% efectivo para algunos usuarios

Para algunas personas como Rocío Venegas el sistema de emergencias 911 no ha sido de mucha ayuda y asegura que no siempre hay la disposición de los empleados de la institución para atender emergencias que en "muchos casos se subestiman". Venegas tiene 53 años y cuida de su madre enferma.

"Llame a pedir una ambulancia para trasladarle a mi mami que tiene 89 años al hospital por una descompensación en su salud y ya estaba inconsciente. La señorita que me contestó me indicó que eso no es una emergencia y que llame un taxi. Le expliqué que mi mami no puede caminar por que tiene una hemiplejía del lado derecho pero el servicio del 911 no sirvió , tuve que trasladarle en un taxi al hospital, perdiendo tiempo que casi le cuesta la vida", asegura Venegas.

Andrea Sosa de 26 años, también asegura que no volverá a llamar nuevamente al 911 y que prefiere llamar a un amigo o pedir auxilio a otro medio porque la última vez que lo hizo los socorristas llegaron 2 horas después.

"Mi novio estaba muy mal y llamé un poco antes de la media noche. Los socorristas se asomaron a las 2 de la madrugada. A esa hora ya para qué, lo peor podía haber pasado. Tuvimos un gran susto y así ni más."

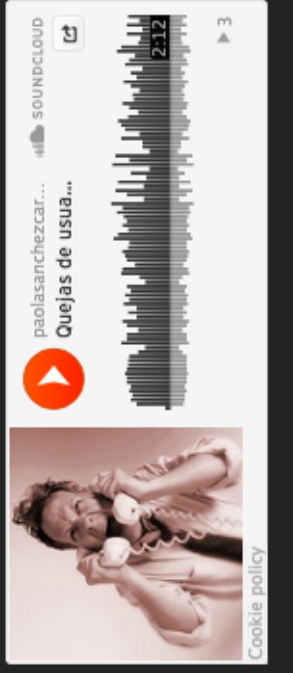
Según el experto en seguridad y ex agente de inteligencia militar, Juan Felipe Vásquez, el problema de la falta de eficiencia del ecu911 para brindar un auxilio inmediato radica en una falla del sistema de alerta.

Vásquez explica que "el Ecu-911 al momento dispone de un servicio que le proporcional la operador de celular misma que es muy deficiente, en el mejor de los casos indica que la llamada de emergencia esta a 500 metros a la redonda, esto para una ciudades como las de nuestro país con un trafico congestionado a todas horas, vías no amplias, falta de cultura y colaboración en seguridad ciudadana y otros aspectos hace que los servicios de emergencia desplegados sean estos, ambulancia, policía, bomberos, paramédicos, etc., no puedan acudir al lugar exacto en el menor tiempo posible".

Vásquez cree que "si el Ecu 911 en un momento dado llega a tener tecnologías de alta precisión en localización de llamadas con estándares internacionales regulados por la FCC, organismo que valida las tecnologías de comunicación y finalmente con integración inmediata a nivel operador del punto exacto donde se produce la emergencia el ECU 911 realmente será una institución muy fortalecida y seguro estará con una estructura física y tecnológica de punta para dar el mejor servicio a la ciudadanía".

### Quejas de usuarios sobre el Ecu911

Algunas personas reclaman la falta de rapidez y eficacia del servicio de seguridad Ecu911. Rebecca Kerschbaum, Thalia Noboa y Gabriela Coba, residentes de Quito, comparten sus experiencias negativas al respecto en el siguiente audio:





# Aló, Emergencias

INICIO

NEWSGAME

PROBLEMÁTICA

DATOS

NOTICIAS RELACIONADAS

## Llamadas Falsas

Prenden despistar a los agentes de seguridad confirmando una emergencia irreal.

Se movilizan recursos en vano.

## Llamadas Mal Intencionadas

Se mal utiliza la línea de emergencias.

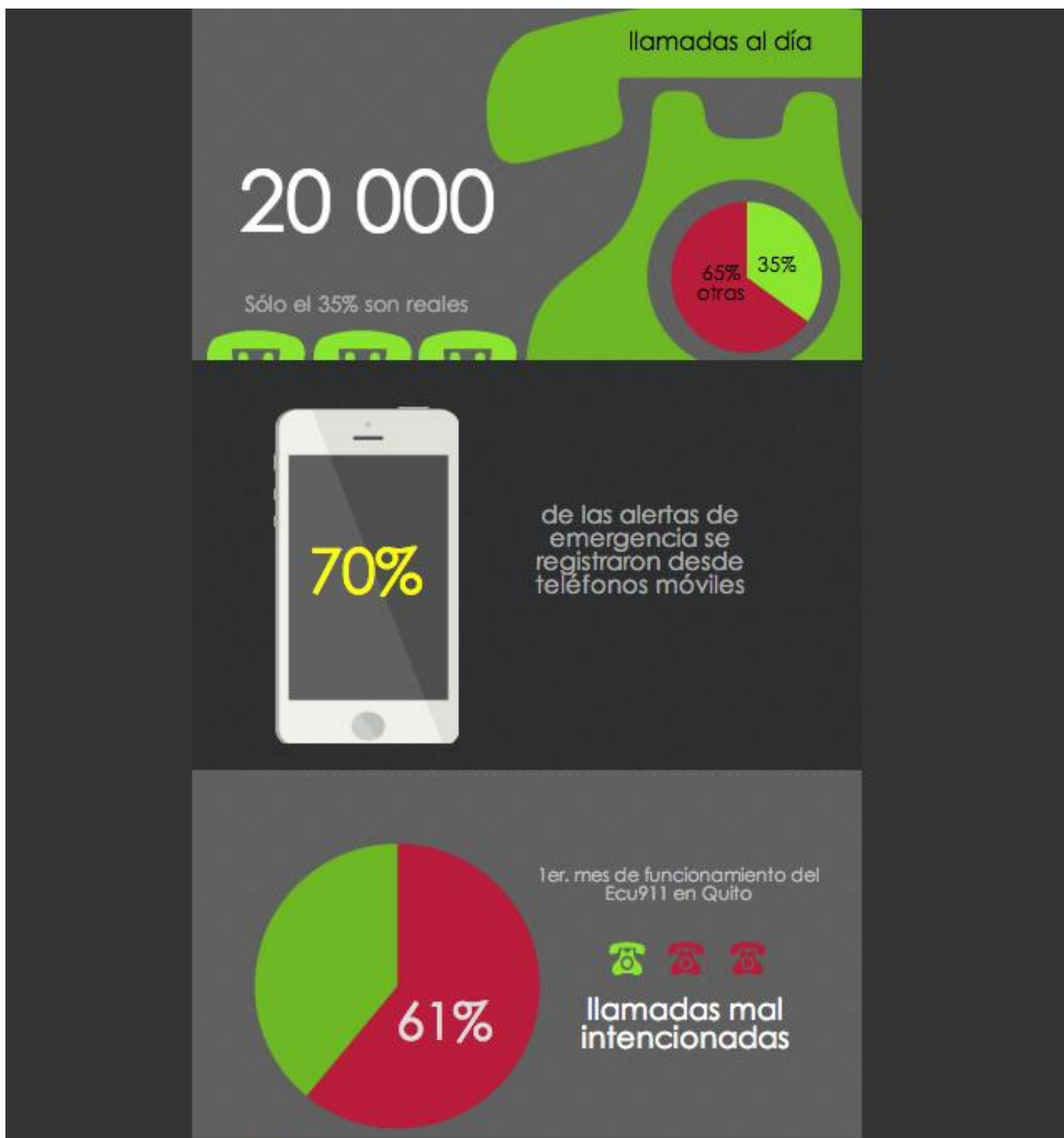
Son llamadas de broma que no siempre reportan una emergencia.



diciembre 2012  
a noviembre  
2013



63%



27% de llamadas  
fueron mal  
intencionadas



desde el 2012 hasta hoy las llamadas  
falsas y mal intencionadas se han  
reducido en un:

41%



Llamadas mal  
intencionadas

- 3** A la tercera llamada se suspende la línea por 1 mes
- 4** si se reincide 4 veces se suspende la línea por 6 meses
- 5** A la 5ta ocasión se suspenderá la línea telefónica definitivamente



Llamadas falsas



días de prisión

Art. 396.- Contravenciones de cuarta clase:

3. La persona que de manera indebida realice uso del número único de atención de emergencias para dar un aviso falso de emergencia y que implique desplazamiento, movilización o activación innecesaria de recursos de las instituciones de emergencia.



Este es el número de usuarios sancionados hasta el momento a nivel nacional

250 000

122 220

líneas telefónicas han sido sancionadas en Ecuador en el 2013





# Aló, Emergencias

[INICIO](#)[NEWGAME](#)[PROBLEMÁTICA](#)[DATOS](#)[NOTICIAS RELACIONADAS](#)

Hasta 30 días de cárcel por llamadas falsas al ECU 911 (El Comercio)

150 sancionados por llamadas falsas al ECU 911 Chimborazo (El Telégrafo)

18 mil sancionados por llamadas falsas a Ecu 911 (El Diario.ec)

Piensa bien antes de hacer una llamada falsa o mal intencionada (ecu911.gob.ec)

Sanciones para quienes hagan mal uso del 911 (telecomunicaciones.gob.ec)

[volver a inicio](#)

Aló, emergencias es un especial multimedia de caracter informativo  
Programación y desarrollo de contenidos por Paola Sánchez y Fernando Herdoíza  
Edición y dirección de contenidos por Paul Mena y Sebastián Hernández  
Universidad San Francisco de Quito

contacto: aloemergencias@gmail.com

## ANEXO 4: INFORMACIÓN SOBRE EL ECU91

Datos proporcionados por Ángela Amoroso, representante de comunicaciones del Servicio Integrado de Seguridad Ecu 911 en respuesta a un oficio enviado el mes de octubre a dicha institución.

**Llamadas malintencionada:** Aquellas llamadas que se realizan al SIS ECU 911 donde el interlocutor hace bromas, insulta o se ríe del evaluador.

**Llamadas falsas:** Aquellas llamadas que se realizan al SIS ECU 911 y que reportan emergencias falsas motivando la movilización innecesaria de recursos de respuesta.

**1. ¿Cuál es el rango de edad de las personas que realizan este tipo de llamadas falsas y malintencionadas?**

Las llamadas falsas y malintencionadas que recibe el Servicio Integrado de Seguridad ECU 911 son en su mayoría realizadas por niños. El SIS ECU 911 no genera información sobre rango de edades ni nombres de las personas que efectúan estas llamadas.

**2. ¿Cuáles son los casos más comunes de llamadas falsas, es decir con qué pretexto suelen llamar las personas?**

Las llamadas falsas se realizan por todo tipo de “emergencias”: Incendios, choques, alertas de bombas, entre otras.

**3. ¿Cuáles son los casos más comunes de llamadas malintencionadas(los casos más comunes)?**

Las llamadas categorizadas por el Servicio Integrado de Seguridad ECU 911 como malintencionadas son generalmente: burlas, risas e insultos hacia los evaluadores de



llamadas. Los horarios de mayor incidencia de este tipo de llamadas son de 10:00 am - 11:00 am y 19:00 - 20:00.

**4. ¿Cuál es el costo económico o desperdicio de recursos que representaron estas llamadas para la institución?**

S.R

**5. En cuanto a las emergencias verdaderas. ¿Cuáles son las más comunes? (incendios, accidentes, de tránsito, etc.)**

De acuerdo al departamento de Estadística del Servicio Integrado de Seguridad ECU 911 Quito. Las emergencias más comunes se presentan en este orden.

1. Diferentes tipos de enfermedad
2. Libadores
3. Escándalos
4. Riña familiar
5. Choques
6. Personas pidiendo auxilio.
7. Riña callejera
8. Escolta de valores
9. Personas sospechosas
10. Robo

**6. Datos estadísticos de llamadas falsas y malintencionadas**

Según estadísticas del SIS ECU 911 Quito, el centro ha recibido desde enero a agosto de 2014, 146.712 llamadas malintencionadas y 323 llamadas falsas.

Con la creación del art.396 en el Código Orgánico Integral Penal, que sanciona con prisión la reincidencia en llamadas falsas, se espera que la estadística disminuya.

### **Informe anual del año 2013**

1. El Ecu911 recibe en promedio diario unas 20.000 llamadas a nivel nacional. Solo el 35% corresponden a llamadas de emergencias reales.
2. El 70% de las alertas de emergencia se registraron desde teléfonos celulares.
3. El 60% de las llamadas fueron mal intencionadas el primer mes de funcionamiento del ecu911 en Quito
4. De enero a agosto del 2014, 27% de las llamadas de emergencia fueron mal intencionadas
5. Sanciones (infografía previa)
6. El 70% de las llamadas fueron mal intencionadas el primer mes de funcionamiento en Chimborazo. Se sancionaron a 150 personas.
7. Según datos del Ecu911 de Samborondón, en el primer trimestre de 2013 se sancionó a 18mil personas en el Guayas.
8. Desde el 2012 hasta la fecha las llamadas falsas y mal intencionadas se han reducido en un 41%
9. Hasta el momento se han sancionado a 250.000 usuarios a nivel nacional
10. En el 2013, 122.220 líneas telefónicas fueron sancionadas en Ecuador
11. Hora frecuente de llamadas mal intencionadas: 10h00-11h00 y 19h00-20h00
12. De diciembre del 2012 a noviembre del 2013, el 63% de las llamadas fueron mal intencionadas y el 0,5% fueron falsas.

## **ANEXO 5: ANÁLISIS DE EXPERTO EN SEGURIDAD**

### **Análisis de Juan Felipe Vásquez, ex agente de Inteligencia Militar y experto en seguridad, sobre los problemas que enfrenta el Ecu911 sobre el servicio que brindan a la ciudadanía.**

El Ecu 911, siendo uno de los mejores centros de respuesta de emergencias de la región le falta un gran detalle para poder dar un servicio eficaz; resulta que hoy en día un usuario llama al 911 por una emergencia X la misma que por motivos de la misma emergencia no puede indicar su ubicación / localización geográfica, entonces el Ecu-911 al momento dispone de un servicio que le proporciona la operadora de celular misma que es muy deficiente, en el mejor de los casos indica que la llamada de emergencia esta a 500 metros a la redonda, esto para una ciudades como las de nuestro país con un trafico congestionado a todas horas, vías no amplias, falta de cultura y colaboración en seguridad ciudadana y otros aspectos hace que los servicios de emergencia desplegados sean estos, Ambulancia, Policía, bomberos, para médicos, etc., no puedan acudir al lugar exacto en el menor tiempo posible.

Para poder mejorar esta deficiencia varias dependencias del estado fueron convocadas al gabinete de seguridad para buscar una solución, Mintel, MIC de sea interna y externa, Conatel, Senatel, Supertel, Ecu 911 han interactuado buscando una solución ya que esta no fue dada por los chinos que estuvieron a cargo de la implementación física y tecnológica, dejando de lado la solución operativa y de servicio de tan buen centro de emergencia creado mas de 100 millones de USD invertidos. Luego ce varios meses de estudio viajes a otros países que tienen implementadas soluciones, demostraciones de tecnología y otros se dieron cuenta que si existen soluciones muy eficientes.

Con toda la información disponible emitieron una resolución / ley para que las operadoras celulares del país implementen una plataforma de localización que de un punto lo mas cercano posible tecnológicamente desde donde se hace la llamada al Ecu - 911, la RESOLUCIÓN No. TEL-623-28-CONATEL-2013” misma que indica que en septiembre del 2014 debería haber estado implementada esta tecnología y en servicio para la ciudadanía, con lo cual las emergencias hoy en día podrían estar siendo atendidas en mejor forma, en tiempos adecuados, buscando salvar vidas por llegar a tiempo a las emergencias

Si el Ecu 911 en un momento dado llega a tener tecnologías de alta precisión en localización de llamadas con estándares internacionales regulados por la FCC, organismo que valida las tecnologías de comunicación y finalmente con integración inmediata a nivel operador del punto exacto donde se produce la emergencia el ECU 911 realmente será una institución muy fortalecida y seguro estará con una estructura física y tecnológica de punta para dar el mejor servicio a la ciudadanía.

Según las reuniones del Gabinete sectorial de seguridad números 34 y 35, existe la disposición que no exista mas demoras en implementar la tecnología en base a la regulación / ley emitida que las operadoras no han cumplido hasta el momento.

## ANEXO 6: FORMATO 2

### TECNOLOGÍAS APLICADAS AL PERIODISMO EN ECUADOR

**Resumen:**

Este es un especial multimedia que aborda la práctica, panorama y desafíos de la práctica del periodismo digital en el Ecuador a través de la exploración de formatos periodísticos realizados en el país y la experiencia de medios y periodistas en la utilización de nuevas tecnologías para ejercer periodismo a partir de la utilización y experimentación de nuevos formatos. Algunos medios en Ecuador han incursionado en la utilización de drones con fines periodísticos, plataformas interactivas, newsgames, entre otros, y este trabajo pretende a mostrar el avance y la importancia que estas nuevas tecnologías representan para el periodismo digital. Periodistas y comunicadores comparten sus experiencias, opiniones, temores y deseos relacionados a la práctica de periodismo digital en el país.

Página web: [perdigitalecuador.wix.com/periodismodigital](http://perdigitalecuador.wix.com/periodismodigital)

# Tecnologías aplicadas al periodismo en Ecuador

Nuevos formatos, retos y panorama de la práctica del periodismo digital en el país



**Newsgame: Tu Huella Ambiental**

**Crowdsourcing: Testigo Móvil**

**Cobertura con drones**

Los videojuegos de noticias son un intento por responder a una audiencia cuyas necesidades, demandas e intereses son cada vez más complejos.

Diario El Comercio ha incursionado en la web con plataformas interactivas. Tu Huella Ambiental es una de ellas.

El Crowdsourcing o Periodismo Colaborativo es algo todavía poco explorado en Ecuador, sin embargo Testigo Móvil es un portal en línea que permite compartir y recibir datos desde quejas de la comunidad sobre servicios públicos, hasta notificaciones de clima, accidentes y más.

En abril de este año diario El Universo realizó una cobertura a una procesión desde el aire gracias a la utilización de un dron. Esta es una de la primeras veces que se utilizan drones con fines periodísticos en el país.

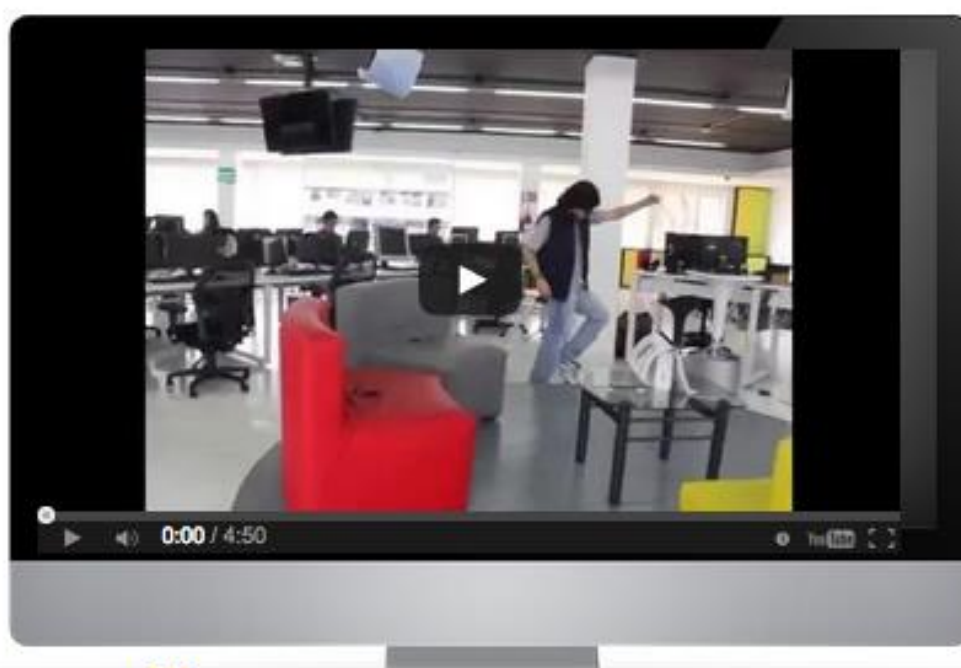
Especial Multimedia sobre nuevos formatos periodísticos  
Desarrollo de contenidos por Paola Sánchez Carpio  
Edición y dirección por Paul Mena Erazo  
Universidad San Francisco de Quito

# Retos y panorama del periodismo digital en Ecuador

Con el desarrollo de las telecomunicaciones los formatos de prensa tradicionales han ido evolucionando a un lenguaje más audiovisual, dinámico e interactivo.

El internet ha cambiado radicalmente y el abanico de posibilidades de medios y las formas de comunicación se han incrementado obligando a los medios tradicionales a adaptarse a las necesidades e intereses de sus jóvenes audiencias a través de formatos narrativos diferentes dando lugar a sitios web de noticias interactivas y plataformas en línea.

En el siguiente reportaje, dos representantes de importantes medios de comunicación en Ecuador, Marcos Vaca, director de contenidos web de diario El Comercio y Javier Zapata, redactor web del canal Ecuavisa, analizan los retos y el futuro del periodismo digital en el país.



Periodismo digital

Contexto local

Newsgames

Periodismo de Datos

Drones

Redes Sociales

Aló, emergencias

Tu Huella Ambiental

Juegos internacionales

Newsgames

# Videojuegos de Noticias

Los videojuegos de noticias aparecen en el mundo como una respuesta interactiva y dinámica a los intereses y demandas de una sociedad que vive, gracias al internet, una época tecnológica y de auge para la comunicación.

Hay pocos datos estadísticos específicamente sobre el tema de los videojuegos y su aceptación en el Ecuador. A pesar de no haber datos oficiales, asociaciones independientes como [Ecuogamers](#) han llevado a cabo algunas encuestas en el país para medir la popularidad y los hábitos de juego a nivel nacional. En encuestas realizadas desde el año 2010 al 2013 se llegó a la conclusión de que los hombres tienen un mayor interés por los videojuegos en comparación a las mujeres que representan un 6% frente a un 94%. Además, un estudio de esta asociación muestra que las edades promedio de personas que utilizan o se interesan por los videojuegos son de 13 a 40 años de edad.

Las estadísticas también muestran que hay un auge en los últimos años de consumo y empleo de herramientas e instrumentos tecnológicos, tanto para el ocio, la información y la comunicación, por lo que es posible que la popularidad de los videojuegos crezca cada vez más hoy en día.

En un [informe realizado en el 2012 por la Oficina Comercial de ProChile en Ecuador y la Universidad Casa Grande de Guayaquil](#) se analizó la situación de la industria del videojuego en Ecuador y se llegó a la conclusión de que a pesar de que la industria nacional no esté totalmente desarrollada en este aspecto, está en una etapa introductoria importante. El estudio destaca que una de las limitaciones para este crecimiento "se debe principalmente a que la mayoría de programadores que serían capaces de incursionar en esta actividad no lo hacen por la falta de rentabilidad que esta presenta en el mercado local".

Aunque el empleo de videojuegos para la comunicación y educación no esté tan desarrollado en Ecuador, han habido algunos intentos y proyectos de aplicación de estos nuevos formatos para informar y transmitir conocimiento.

[Ver encuestas](#)
[Ver estudio de ProChile](#)



# Newsgame Ecuatoriano

## Aló, Emergencias

*Aló, emergencias* es un videojuego de noticias cuyo objetivo es abordar la problemática actual sobre el uso indebido de un servicio público destinado a salvar vidas en Ecuador.

Desde la creación del Sistema Integrado de Seguridad Ecu911, en diciembre de 2012, que funciona en parte con un servicio de atención de llamadas de emergencia, se han reportado miles de llamadas falsas y sobre todo mal intencionadas. El uso indebido de la línea de emergencia 911 representa un desperdicio de recursos estatales y tiempo de los trabajadores que atienden estas llamadas.



# Newsgame de diario El Comercio

EL COMERCIO COM - Especial Interactivo

Créditos

## Tu huella ambiental

Marcos Vaca, editor de diario El Comercio, participó en la realización de este newsgame llamado Tu Huella Ambiental.

"El diario ha venido haciendo los dos últimos años trabajos sobre el medio ambiente y decidimos hacer un correlato sobre lo que se estaba hablando en el papel pero llevado a la web. Queríamos que el contenido en la web fuera algo muy interactivo pero a la vez educativo y decidimos crear este juego donde las personas miden el impacto que causan sus acciones al medio ambiente", explica Vaca.



El juego consta de un pequeño video introductorio que habla del cuidado y la importancia del medio ambiente. A continuación, el usuario elige el género y empieza a seleccionar múltiples opciones según sus acciones cotidianas de consumo. Por ejemplo escoge qué pañales usar, si desechables o de tela; cuánta agua y plástico consume diariamente; qué productos escoge comprar, si desechables o recidables y también indica cuántos desechos produce. El juego tiene gráficas simples pero dibujos que ilustran las opciones y también consta de infografías que explican las consecuencias de dichas acciones. Al final aparece una mano que indica a la persona su impacto o huella ambiental y se le sugiere recomendaciones para mejorar sus acciones a favor del medio ambiente.

# Newsgames Internacionales

## Madrid

Madrid es un videojuego de noticias creado en el 2004 por Gonzalo Frasca. Este juego hace referencia a los atentados terroristas del 11 de marzo de 2004, conocidos también como el 11M.

Estos atentados fueron una serie de ataques terroristas en cuatro trenes de la red de Cercanías de Madrid. Se acusa a la célula de terroristas yihadistas de haber sido los perpetradores de este acto que ha sido el segundo mayor atentado cometido en Europa hasta la fecha.

La dinámica del juego es sumamente simple, consiste en prender las velas y no dejar que se apaguen.



## Darfur is Dying



## Darfur is Dying

*Darfur is Dying* es un videojuego de noticias que trata la problemática del genocidio de Darfur. Fue creado en el año 2008 gracias al esfuerzo e iniciativa conjunta de estudiantes de la Universidad de California del Sur, la Fundación de Derechos Humanos de Reebok, y la Fundación Internacional Crisis Group.

## Periodismo de Datos

El diario El Comercio es uno de los medios impresos más antiguos y reconocidos del mundo periodístico en el país.

Hace 14 años este diario creó una versión digital de su medio y con el tiempo ha ido incorporando más contenidos multimedia haciendo que la versión digital sea independiente y diferente de la versión impresa.

Aunque el periodismo de datos es conocido y ejecutado en varios países, en el Ecuador esto es algo todavía reciente.

Marcos Vaca, editor web de El Comercio, explica en la siguiente entrevista la incursión del diario en el periodismo de datos.



## Herramientas para Periodismo de Datos

El Manual de Periodismo de Datos y el Manual de Periodismo Iberoamericano son textos gratuitos en línea que pretenden brindar ayuda o ser una guía básica para periodistas interesados en incursionar en el periodismo de datos. El primero fue publicado en marzo de 2012 y el segundo fue recientemente lanzado en el 2013. Ambos textos cuentan con una serie de tips, consejos, análisis e información sobre algunas herramientas importantes para entender, manipular y trabajar sobre grandes bases de datos.

En la siguiente infografía están algunas plataformas en línea recomendadas por estos manuales que son útiles para investigar, compartir y recopilar datos a nivel mundial.



Periodismo digital

Contexto local

Newsgames

Periodismo de Datos

Drones

Redes Sociales

Crowdsourcing

# Periodismo Colaborativo

Crowdsourcing

**Testigo móvil**

\*Dónde ocurrió (dirección o referencia, sector y ciudad)

\*Cuándo pasó (ingresa fecha y hora aproximada):

\*Cuéntanos lo que ocurrió:

\*Tu nombre completo:

Tu celular (te podemos llamar para confirmar lo sucedido):

Tu email:

Los campos con \* asterisco son obligatorios

Enviar

**Testigo Móvil**

58276 5.879 523 16.8K 12 2

Tweets Tweets & replies Photos & videos

Testigo Móvil @moviul - 1h  
@Sverojmenez reporta que por cabalgata c @PrefecturaGuayas, tráfico llega hasta el Cementerio de Gye.

Intenso tráfico se registra a esta hora en el puente de la Unidad Nacional por cabalgata de Prefectura del Guayas. vía @SGomezEcu13

El término *crowdsourcing* proviene de las siglas en inglés: *crowd*, que significa multitud, y *sourcing* que significa búsqueda.

El crowdsourcing consiste entonces en involucrar audiencias en la construcción de contenidos e información, ya sea con fines de marketing, feedback de consumidores, apoyo a proyectos de fundaciones, entre otros.

Esto pasó a ser algo muy útil para el periodismo y por ello se lo relaciona ahora con el Periodismo Colaborativo que funciona bajo la misma lógica.

Gracias a esto los medios pueden vincular a la audiencia permitiéndole compartir información y por ende acceder a una gran e infinita base de fuentes.

El periodismo colaborativo no sería posible si no fuese por las herramientas tecnológicas que disponemos hoy en día y que nos permite estar conectados a nuestras audiencias todo el tiempo e inmediatamente.

Periodismo digital

Contexto local

Newsgames

Periodismo de Datos

Drones

Redes Sociales

# Drones aplicados al periodismo en Ecuador



Los Drones son aviones o vehículos aéreos no tripulados que en un principio se usaban con fines bélicos. Hoy en día, los drones sirven para varios propósitos ya sean recreativos o profesionales y cada vez son más utilizados en el campo del periodismo.

En Ecuador, los drones con fines periodísticos son algo todavía poco explorado aunque medios como diario el Universo han podido experimentar el uso de ellos.

Recientemente, el 18 de abril de este año, diario El Universo captó con un dron la procesión del Cristo del Consuelo gracias a la ayuda de Juan Xavier Borja, fotógrafo y director de la productora *Avatar Digital-HD Cinema*, una de las empresas pioneras en construcción de drones en Ecuador que funciona desde el 2007.

Este dron, conocido como *Quadcopter* contiene un equipo con una cámara pequeña a la que se la puede controlar desde tierra.

Connie Hunter es editora gráfica del diario El Universo y comparte su experiencia en la utilización de drones con fines periodísticos en la siguiente entrevista:



¿Cómo y desde cuándo se dio el proyecto de hacer una cobertura con un dron; lo volverían a hacer?

Desde hace 1 año y medio cuando vimos la necesidad de hacer tomas aéreas especialmente en espacios donde no era posible sobrevolar. Sí lo volvería a hacer. De hecho, lo hago cuando es posible. Hemos hecho varias coberturas con dron: Sobrevuelo del desfile de carnaval del municipio de Guayaquil por el malecón en el 2013, sobrevuelo del Corazón de Jesús en el 2014, sobrevuelo del puente de la isla Santay 2014, sobrevuelo de la procesión de Cristo del Consuelo 2014, sobrevuelo de parques de agua de Guayaquil 2014.

¿Cómo fue su experiencia al realizar este tipo de cobertura. Cuál fue el mayor desafío y cuál es su recuerdo más gratificante?

La experiencia es muy grata, pues obtienes imágenes poco usuales. El mayor desafío ha sido volar a más altura para obtener tomas más amplias, casi no alcanzaba a ver el dron por lo alto que estaba. Lo más gratificante ha sido conseguir una toma del Sagrado Corazón de Jesús como jamás se lo había visto.

¿Cómo fue la acogida de la gente y del reportaje?

Hubo muchos comentarios positivos, a la gente en general le ha gustado ver tomas hechas con dron.

¿Cree que el diario estaría dispuesto a invertir recursos para la compra de estos artefactos en un futuro, si es que no los han comprado ya. Y de ser así, cuál ha sido la acogida de los directivos para esto?

Es posible, aunque ha resultado mejor el apoyo externo.

¿Cuál es su opinión sobre los drones aplicados al periodismo?

Son una excelente herramienta. Antes existía el problema de que las tomas no eran de la mejor calidad para imprimir pero ahora ya hay drones que pueden portar cámaras de alta resolución.

¿Como periodista que ha tenido esta experiencia de emplear drones en una cobertura, cómo ve usted el panorama de los drones en el periodismo ecuatoriano?

Falta capacitación técnica, es algo nuevo relativamente en este mercado y sí hay entusiasmo especialmente cuando

# Redes sociales como herramientas para el periodismo

Las redes sociales pueden ser una gran herramienta para el periodismo ya que permiten un contacto directo con la audiencia y una alternativa para llegar a públicos más jóvenes.

En el siguiente audio, periodistas de importantes medios de comunicación en Ecuador como diario El Universo, El Comercio y Ecuavisa, junto a una comunicadora de la Universidad Casa Grande de Guayaquil discuten las ventajas y desventajas del uso de las redes sociales en el periodismo, así como la importancia y necesidad de acercarse a sus audiencias a través de estos medios.



## ANEXO 7: ENTREVISTA A CONNIE HUNTER

**Entrevista con la editora gráfica de diario El Universo, Connie Hunter, vía correo electrónico.**

De: Paola Sanchez <paolasanchezcarpio@gmail.com>

Para: Connie Hunter <chunter@eluniverso.com>

Fecha: Sábado, noviembre 29, 2014 a la 1:24 PM

subject: Fwd: consulta sobre drones (estud.Paúl Mena)

mailed- gmail.com  
by:

¿Cómo y desde cuándo se dio el proyecto de hacer una cobertura con un dron; lo volverían a hacer?

Desde hace 1 año y medio cuando vimos la necesidad de hacer tomas aéreas especialmente en espacios donde no era posible sobrevolar. Sí lo volvería a hacer. De hecho, lo hago cuando es posible. Hemos hecho varias coberturas con dron: Sobrevuelo del desfile de carnaval del municipio de Guayaquil por el malecón en el 2013, sobrevuelo del Corazón de Jesús en el 2014, sobrevuelo del puente de la isla Santay 2014, sobrevuelo de la procesión de Cristo del Consuelo 2014, sobrevuelo de parques de agua de Guayaquil 2014.

¿Cómo fue su experiencia al realizar este tipo de cobertura. Cuál fue el mayor desafío y cuál es su recuerdo más gratificante?

La experiencia es muy grata, pues obtienes imágenes poco usuales. El mayor desafío ha sido volar a más altura para obtener tomas más amplias, casi no alcanzaba a ver el dron por



lo alto que estaba. Lo más gratificante ha sido conseguir una toma del Sagrado Corazón de Jesús como jamás se lo había visto.

¿Cómo fue la acogida de la gente y del reportaje?

Hubo muchos comentarios positivos, a la gente en general le ha gustado ver tomas hechas con dron.

¿Cree que el diario estaría dispuesto a invertir recursos para la compra de estos artefactos en un futuro, si es que no los han comprado ya. Y de ser así, cuál ha sido la acogida de los directivos para esto?

Es posible, aunque ha resultado mejor el apoyo externo.

¿Cuál es su opinión sobre los drones aplicados al periodismo?

Son una excelente herramienta. Antes existía el problema de que las tomas no eran de la mejor calidad para imprimir pero ahora ya hay drones que pueden portar cámaras de alta resolución.

¿Como periodista que ha tenido esta experiencia de emplear drones en una cobertura, cómo ve usted el panorama de los drones en el periodismo ecuatoriano?

Falta capacitación técnica, es algo nuevo relativamente en este mercado y sí hay entusiasmo especialmente cuando se ve el producto final.

