

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



**PLATAFORMA STREAMING PARA MEJORAR LA
EXPERIENCIA CINEMATOGRAFICA DE PERSONAS CON
DISCAPACIDAD AUDITIVA**

Tesis para obtener el título de licenciada en Comunicación
Audiovisual

AUTORES:

ANGIE YOLANDA SANCHEZ ZAGA
(0000-0001-7529-2456)

ANTUANETTE CARMELA SOLORZANO COKCHI
(0000-0001-6922-4270)

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO
(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú
Marzo 2024

PAPER NAME

Formato de Trabajo de investigaci%C3%B3n %282%29.DOCX

AUTHOR

-

WORD COUNT

6707 Words

CHARACTER COUNT

39323 Characters

PAGE COUNT

39 Pages

FILE SIZE

984.2KB

SUBMISSION DATE

Apr 17, 2024 12:57 AM GMT-5

REPORT DATE

Apr 17, 2024 12:57 AM GMT-5

● 25% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 22% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Quoted material
- Manually excluded sources

● 25% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 19% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 22% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	hdl.handle.net Internet	2%
2	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-29 Submitted works	1%
3	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-07 Submitted works	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
5	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-27 Submitted works	<1%
6	repositorio2.udelas.ac.pa Internet	<1%
7	dspace.uazuay.edu.ec Internet	<1%
8	Saint Leo University on 2022-07-30 Submitted works	<1%

Sources overview

9	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-13 Submitted works	<1%
10	Universidad Anahuac México Sur on 2023-05-16 Submitted works	<1%
11	ouci.dntb.gov.ua Internet	<1%
12	repositorio.ucss.edu.pe Internet	<1%
13	repositorio.unsm.edu.pe Internet	<1%
14	obs.obercom.pt Internet	<1%
15	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
16	mediterranea-comunicacion.org Internet	<1%
17	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-04-10 Submitted works	<1%
18	laccei.org Internet	<1%
19	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-15 Submitted works	<1%
20	revistas.ulima.edu.pe Internet	<1%

21	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-12 Submitted works	<1%
22	Universidad EAN on 2022-11-19 Submitted works	<1%
23	Universidad Privada Antenor Orrego on 2021-06-09 Submitted works	<1%
24	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-06 Submitted works	<1%
25	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-11-21 Submitted works	<1%
26	polodelconocimiento.com Internet	<1%
27	riunet.upv.es Internet	<1%
28	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
29	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-27 Submitted works	<1%
30	repositorio.uam.es Internet	<1%
31	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2024-03-21 Submitted works	<1%
32	Universidad de Lima on 2023-07-23 Submitted works	<1%

33	defensoria.gob.pe Internet	<1%
34	docslide.us Internet	<1%
35	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
36	Universidad Anahuac México Sur on 2023-10-16 Submitted works	<1%
37	Universidad de Lima on 2021-05-04 Submitted works	<1%
38	Unviersidad de Granada on 2023-06-15 Submitted works	<1%
39	redcol.minciencias.gov.co Internet	<1%
40	uniboyaca.edu.co Internet	<1%
41	Universidad Tecnologica del Peru on 2023-12-15 Submitted works	<1%
42	repositorio.puce.edu.ec Internet	<1%
43	repositorio.uss.edu.pe Internet	<1%
44	researchgate.net Internet	<1%

45	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
46	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-05-30 Submitted works	<1%
47	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%
48	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-04-14 Submitted works	<1%
49	Universidad Nacional Mayor de San Marcos on 2021-05-28 Submitted works	<1%
50	Miroslava Cruz Aldrete, Edgar Sanabria Ramos. "interpretación de la Le... Crossref	<1%
51	dspace.ucuenca.edu.ec Internet	<1%
52	Universidad Europea de Madrid on 2020-05-19 Submitted works	<1%
53	Universidad de San Martín de Porres on 2022-05-20 Submitted works	<1%
54	repositorio.uotavalo.edu.ec Internet	<1%
55	repositorio.upao.edu.pe Internet	<1%
56	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-01-30 Submitted works	<1%

57	UNIBA on 2024-03-29 Submitted works	<1%
58	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-07-11 Submitted works	<1%
59	Universidad del Rosario on 2017-05-24 Submitted works	<1%
60	americanae.aecid.es Internet	<1%
61	una on 2024-02-02 Submitted works	<1%
62	asturtunel.com Internet	<1%
63	revles.es Internet	<1%
64	Universidad de las Islas Baleares on 2022-06-23 Submitted works	<1%
65	repositorio.udes.edu.co Internet	<1%
66	repositorio.upt.edu.pe Internet	<1%
67	repositorio.utc.edu.ec Internet	<1%
68	Marta González Caballero, Victoria Mora de la Torre. "Alfabetización m... Crossref	<1%

69	Universidad de las Islas Baleares on 2022-06-04 Submitted works	<1%
70	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2023-07-16 Submitted works	<1%
71	Universidad de San Martín de Porres on 2022-05-19 Submitted works	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Quoted material
- Manually excluded sources

EXCLUDED OVERLAPPING SOURCES

Submitted to Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-0... 84%

Submitted works

Excluded from Similarity Report

Tabla de contenido

Resumen	12
Abstract	14
Capítulo I: El Problema	15
1.1. Planteamiento del Problema	15
1.2. Justificación	18
Capítulo II: Marco Teórico	20
2.1. Mapa de Literatura	20
2.2. Antecedentes de Investigación	21
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	24
Capítulo III: Metodología	28
3.2. Diseño de Investigación	28
3.3. Operacionalización de Variables	29
3.4. Consentimiento Informado	30
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	31
Capítulo IV: Resultados	32
4.1. Análisis de Resultados	32
4.2. Discusión de Resultados	36
4.3. Recomendaciones	46
Referencias	47
Anexos	52

Lista de Tablas

<i>Tabla 01.</i> Operacionalización de la variable dependiente.	29
<i>Tabla 02.</i> Operacionalización de la variable independiente.	30
<i>Tabla 03.</i> Entrevista a personas con discapacidad auditiva.	33

Lista de Figuras

<i>Figura 1.</i> Mapa de la literatura de la variable dependiente, mejorar la experiencia cinematográfica.	20
<i>Figura 2.</i> Mapa de la variable Independiente: Plataforma de streaming	21
<i>Figura 3.</i> Avatar de traductor de lenguaje de señas a un 15% de tamaño	37
<i>Figura 4.</i> Avatar de traductor de lenguaje de señas a un 30% de tamaño	38
<i>Figura 5.</i> Paleta de colores de la línea gráfica para la plataforma streaming	39
<i>Figura 6.</i> Propuesta gráfica de la página principal de la plataforma de streaming	40
<i>Figura 7.</i> Comunicación entre un usuario y un asesor técnico	42
<i>Figura 8.</i> Catálogo de películas ofrecidas en la plataforma	43
<i>Figura 9.</i> Foro de la comunidad dentro de Arohastream	44
<i>Figura 10.</i> Personalización dentro de Arohastream	45
<i>Figura 11.</i> Talleres virtuales dentro de Arohastream	46

Resumen

El objetivo de la propuesta de la plataforma de streaming es mejorar la experiencia cinematográfica de las personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana, promoviendo su inclusión y difusión del cine. Esto se lograría mediante la creación de una plataforma que incluya traducción de señas y subtítulos descriptivos, ampliando así el acceso a un repertorio más diverso de películas y generando un impacto positivo en la comunidad. La metodología empleada incluye la aplicación de un índice de diversidad validado previamente en otra investigación para obtener un catálogo de películas diversas. Además, se establecieron grados de representación de personajes en términos de género, edad, nacionalidad y diversidad funcional. Se realizó un análisis cualitativo y descriptivo, basado en entrevistas a personas con discapacidad auditiva aficionadas al cine para recopilar información sobre el diseño de la plataforma y las necesidades del usuario.

Los resultados mostraron la necesidad de una plataforma de streaming que incluya traducción de señas para mejorar la experiencia cinematográfica de las personas con discapacidad auditiva. Se generó un catálogo de películas diversas, clasificadas por género cinematográfico y preferencias del usuario. Además, se identificaron elementos clave para el diseño de la plataforma, como la personalización del cuadro del intérprete de lengua de señas y la inclusión de talleres sobre cine y edición en lengua de señas.

En conclusión, la propuesta de la plataforma de streaming representa una iniciativa social y personal para promover la inclusión y difusión del cine peruano entre las personas con discapacidad auditiva. Los resultados obtenidos respaldan la viabilidad de la plataforma y destacan la importancia de ofrecer un repertorio variado de películas, así como servicios personalizados y educativos para satisfacer las necesidades de la comunidad. La creación de esta plataforma no solo contribuiría a mejorar la experiencia cinematográfica de las personas

con discapacidad auditiva, sino que también ampliará el alcance y la diversidad de la industria cinematográfica peruana e internacional.

Palabras clave: discapacidad auditiva, plataforma streaming, experiencia cinematográfica

Abstract

The objective of the streaming platform proposal is to enhance the cinematic experience of people with hearing disabilities in Lima Metropolitan area, promoting their inclusion and the dissemination of cinema. This would be achieved by creating a platform that includes sign language translation and descriptive subtitles, thus expanding access to a more diverse repertoire of films and generating a positive impact on the community. The methodology employed includes the application of a diversity index previously validated in another research to obtain a catalog of diverse films. Additionally, degrees of representation of characters in terms of gender, age, nationality, and functional diversity were established. A qualitative and descriptive analysis was conducted, based on interviews with hearing-impaired individuals who are cinema enthusiasts, to gather information on platform design and user needs.

The results showed the necessity of a streaming platform that includes sign language translation to enhance the cinematic experience of people with hearing disabilities. A catalog of diverse films was generated, classified by cinematic genre and user preferences. Furthermore, key elements for platform design were identified, such as customization of the sign language interpreter frame and the inclusion of workshops on cinema and editing in sign language.

In conclusion, the streaming platform proposal represents a social and personal initiative to promote the inclusion and dissemination of Peruvian cinema among people with hearing disabilities. The results obtained support the feasibility of the platform and highlight the importance of offering a varied repertoire of films, as well as personalized and educational services to meet the needs of the community. The creation of this platform would not only contribute to improving the cinematic experience of people with hearing disabilities but also expand the reach and diversity of the Peruvian and international film industry.

Capítulo I: El Problema

En este segmento se explora el estudio de la accesibilidad para las personas con discapacidad auditiva, centrándose en la creación de una plataforma virtual para que puedan mejorar su experiencia cinematográfica en películas y así formar parte de una comunidad inclusiva y fomentar el consumo de ellas en un nuevo sector.

1.1.Planteamiento del Problema

A lo largo de estos años se ha realizado varias producciones cinematográficas por directores reconocidos, estas películas tuvieron una gran acogida en diferentes nichos, pero sin incluir a un grupo minoritario, sin embargo, relevante, debido a que son 232 mil personas que experimentan una limitación permanente para la audición, incluso cuando utilizan audífonos. (Defensoría del Pueblo, 2020). Las personas con discapacidad auditiva han sido limitadas a tener menos repertorio de películas peruanas, debido a que no se ha tomado en cuenta una versión inclusiva que incluya una traducción de señas y así este sector pueda disfrutar plenamente de los largometrajes.

Según Defensoría del Pueblo (2022), es responsabilidad de los Estados implementar acciones pertinentes para que las personas con limitaciones auditivas alcancen su máximo desarrollo en la sociedad. En el distrito de Lima Metropolitana, hay un déficit de intérpretes de LSP, además de no contar con espacios en cadenas de cine u otra sala de proyección de películas que transmitan largometrajes con traducción de señas.

Además de no contar con una plataforma que les brinde el servicio. Las plataformas como Netflix y/o HBO te dan una alternativa de subtítulos descriptivos. Una de las ventajas de incluir este tipo de subtítulos en las plataformas de streaming es que lo usan con mayor número de personas y es más rápido de producir. (García, 2022)

Así como estas plataformas brindan este servicio inclusivo, lamentablemente no lo hacen para todas las películas que están en sus catálogos, siendo limitante para las personas

con discapacidad auditiva la búsqueda de las las películas en idioma habla hispana. (Sanchez, 2022)

Tomando como referencia un artículo del portal de la Defensoría del Pueblo resalta que el Estado está obligado a fomentar la capacitación de docentes e intérpretes con competencia en la Lengua de Señas Peruana (LSP), así como promover actividades de indagación, educación y divulgación de la LSP y demás sistemas. Esto se hace con el objetivo de asegurar que los individuos con dificultades auditivas accedan a los servicios comunitarios y puedan ejercer plenamente lo que manda en la ley. (Defensoría del pueblo, 2020)

Según el artículo, se puede demostrar que se necesita promover y difundir la lengua de señas peruana, identificando una gran problemática basada en la accesibilidad para individuos con pérdida de audición. Este es un punto relevante para que este sector pueda desenvolverse en diferentes contextos, para así seguir adquiriendo experiencias y disfrutar de todo su entorno.

Según Zúñiga, experta en accesibilidad digital y directora ejecutiva de la consultora Espacio Accesible, las personas con discapacidad se enfrentan a varios desafíos al usar sitios web y aplicaciones móviles. Por ejemplo, para aquellos que no pueden ver, muchos sitios no están optimizados para lectores de pantalla, que son programas que interpretan el contenido visual a través de síntesis de voz en los sistemas operativos. Si las personas con discapacidad auditiva tienen la necesidad de realizar una consulta médica, no podrán obtener una cita debido a que no se cuenta con suficientes alternativas de subtítulo o intérpretes de lengua de señas. (Burga, 2021).

Por ende, significa que hay muchas plataformas no aptas para individuos con dificultades de audición, limitando su uso y la experiencia al navegar. Sin embargo, al contar con una plataforma que pueda facilitar la lengua de señas promoviendo su sentido de

identidad, se puede mejorar la experiencia al usarla. Podemos decir que, mediante nuestra propuesta de mejora en la experiencia cinematográfica, debemos basarnos en generar un espacio virtual ameno para este sector y de fácil uso para que puedan disfrutar de todo el entorno cinematográfico.

Los medios de comunicación formaron un estándar en narrativa a lo largo de los años. Actualmente, la reducción de contenido diverso ha impedido el acceso de que grupos minoritarios puedan disfrutar de las historias creadas por artistas audiovisuales (García, 2012), por ende, el objetivo es proponer una plataforma para enriquecer la experiencia del cine, y así generar la promoción de películas para las personas con limitaciones auditivas. Ayudando a que la industria cinematográfica peruana pueda expandirse para otros públicos que en un principio no fueron tomados en cuenta en la realización de películas.

Finalmente, mediante el estudio realizado se concluyó que el propósito de la investigación está basado en el contexto actual del Perú, donde un sector está limitado para disfrutar del séptimo arte.

Según la Plataforma digital del estado peruano (2022) el derecho a utilizar la lengua de señas es también un aspecto fundamental del patrimonio cultural de las personas sordas, y desempeña un papel crucial en la preservación y fortalecimiento de su identidad y sentido de comunidad. Todo esto forma parte de una política de verdadera inclusión de este grupo vulnerable.

Con esta propuesta se va a incluir a un grupo vulnerable generando una comunidad virtual donde se pueda compartir el gusto por las películas y promoviendo la inclusión para próximas piezas audiovisuales.

1.2. Justificación

1.2.1 Justificación Social

Con el presente proyecto se pretende contribuir con la comunidad con discapacidad auditiva y con la difusión del cine peruano a un nuevo sector, expandiendo su público objetivo. El problema presentado afecta a una de las necesidades principales del ser humano que es disfrutar, disfrutar de un ocio o de algo que les apasione. Se desea generar un mayor interés por los largometrajes en un nuevo nicho, facilitando con una plataforma de streaming con un repertorio variado de películas aptas para personas con discapacidad auditiva.

1.2.2 Justificación personal

Lo planteado ha surgido como propuesta como egresadas de la carrera de comunicación audiovisual, en apoyar a la industria cinematográfica en poder difundir las obras de varias productoras, donde la mayoría de veces la películas son reconocidas en diferentes festivales nacionales o internacionales, pero no llegan a ser suficientemente relevantes en diferentes sectores. Además de poder darles una oportunidad a las personas con discapacidad auditiva, que puedan disfrutar a plenitud estas películas reconocidas y puedan crear un vínculo con las película, para así contribuir a la comunidad cinematográfica como espectadores o como creadores del contenido audiovisual.

1.3 Preguntas de investigación

1.3.1 Pregunta General

¿De qué manera se podría mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima metropolitana?

1.3.2 Preguntas Específicas

P1: ¿Qué elementos se necesitan para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana?

P2: ¿Qué características tendría la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana?

P3: ¿Cuál sería el efecto de mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva?

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

Proponer la creación de una plataforma streaming que mejore la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana.

1.4.2 Objetivos específicos

O1: Identificar los elementos que se necesitan para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana.

O2: Determinar las características que necesitaría para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva.

O3: Analizar los efectos que tendría el mejoramiento de la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana.

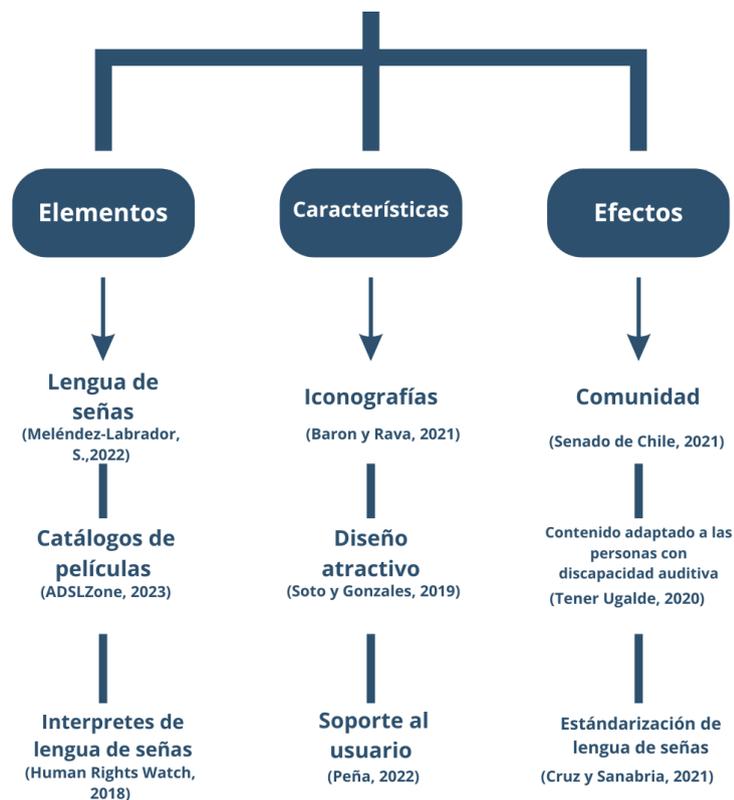
Capítulo II: Marco Teórico

Antes de comprender la parte vital de esta pesquisa, es importante analizar los puntos de gran influencia de crear una plataforma streaming que enriquezca la experiencia del cine de personas con discapacidad auditiva en Lima Metropolitana. La primera parte se va a analizar los factores que condicionan la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva, como los catálogos de películas, un diseño atractivo y contenido adaptado. Finalmente, se recalcan las características de la plataforma de streaming, los cuales son asistencia virtual, Diseño UX, contenido multimedia e intérpretes de lengua de señas.

Se va a establecer la base sólida del marco teórico comprendiendo la importancia y el uso de plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1 Mapa de la literatura de la variable dependiente, mejorar la experiencia cinematográfica



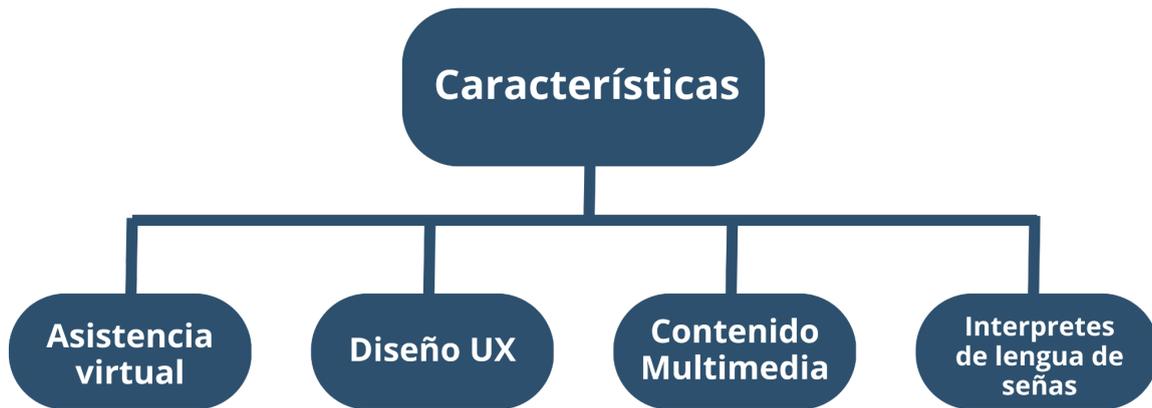


Figura 2 Mapa de la variable Independiente: Plataforma de streaming

2.2. Antecedentes de Investigación

Rivera (2022) realizó la investigación titulada “Plan de negocios para la implementación de una plataforma de streaming enfocada en deportes, desarrollando nuevas necesidades en el ámbito del streaming, centrándose especialmente en el sector deportivo, el cual ha sido históricamente atractivo para la audiencia, pero que ha alcanzado niveles sin precedentes después de los efectos de la pandemia.

Su objetivo se centra en proporcionar un contexto sobre la percepción de los clientes hacia la industria del streaming, en primer lugar, y hacia los servicios específicos relacionados con el deporte, en segundo lugar. Además, se pretende validar ciertos aspectos que anteriormente se consideraban supuestos, como parte del proceso de realización del proyecto. El diseño de investigación fue cuantitativo como instrumento para encuestar a personas de 18 a 24 años que tienen interés por estas plataformas. La conclusión del proyecto proyectó que los consumidores están migrando a los servicios streaming, y la supremacía de

grandes empresas del rubro está siendo desafiada por la competencia y cambios de consumo. La conexión e interactividad de los usuarios es esencial para mantener el interés del público.

La utilidad del estudio llevó a dar más herramientas de cómo potenciar nuevas plataformas de streaming y venderlos de una manera atractiva al público e inversores.

Cano (2022) llevó a cabo su investigación llamada “Streaming Automatic Speech Recognition with Hybrid Architectures and Deep Neural Network Models”, donde se implementa un sistema de reconocimiento automático del habla (RAH) en tiempo real por medio de plataformas de streaming sin necesidad de una conexión a internet.

Su objetivo principal es proporcionar transcripciones automáticas suficientemente buenas para utilizarse directamente cuando se proporciona el contenido en plataformas streamings y reducir la carga de trabajo de los subtituladores profesionales cuando se requiere supervisión. No hubo un diseño de investigación, pero está enfocado a las personas que están acostumbrados al contenido streaming. La conclusión de la investigación ha dado como resultado un sistema ASR de transmisión neuronal completo que ha sido definido, desarrollado, evaluado e implementado durante casi tres años.

Este proyecto ha mostrado en su utilidad, un avance técnico y científico para llegar a un resultado más pulcro de automatización de subtítulos en las plataformas de streaming.

Porcar (2018) publicó su investigación titulada “Desarrollo de una plataforma de tratamiento y streaming de video para difusión de la cultura utilizando instancias de Azure”, donde busca desarrollar una plataforma de streaming para artistas de cine independiente para que puedan tener más visualización en el medio con tecnología Azure.

Su objetivo abarcó en crear una plataforma atractiva, fácil de registrar y valorar el contenido de forma rápida. Además de tener un sistema de registro para artistas para subir su contenido. Su diseño de investigación fue cualitativo, al tener pruebas con la plataforma, se presentó personas que tengan un nivel alto en ofimática y otro con un nivel bajo en ello. La

conclusión del proyecto fue que el proyecto sirvió como aprendizaje para el desarrollo del software.

La utilidad de este proyecto fue dejar un antecedente de cómo crear la plataforma en el ámbito de programación, teniendo en cuenta el objetivo de ser dirigido a ser una ventana de exposición para artistas independientes.

Rodas (2023) realizó el trabajo de investigación llamado “Ieducate, Plataforma de Streaming Educativo”, donde muestra una idea de negocio que ofrece una plataforma de streaming educativo”. El objetivo es dar una experiencia de aprendizaje accesible y personalizada para los estudiantes que se suscriban a la plataforma. Aquí no hubo un diseño de investigación, pero indican que está dirigido a jóvenes estudiantes de 14 a 30 años generalmente sin ingresos económicos. La conclusión del trabajo fue que este enfoque innovador es prometedor para satisfacer las necesidades del aprendizaje de los que se suscriban. Además de tener una gran ventaja en dar opción a personalizar y dar una conexión entre las comunidades.

La utilidad de esta investigación muestra que permiten a los estudiantes aprender de manera específica lo que ellos necesitan, evitando una búsqueda general. Muestra cómo esta plataforma debería de estar organizada en un ámbito financiero y comercial para una mejor rentabilidad.

Con estos hallazgos, la propuesta de una plataforma de streaming dedicada al cine y ser accesible para personas con discapacidad auditiva, se encuentra respaldado en la literatura académica. El diseño accesible, la variedad de películas y la inclusión, puede contribuir significativamente a la industria cinematográfica peruana.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1 Experiencia cinematográfica

En base a Ramos (2021). Hizo una reflexión sobre la experiencia cinematográfica y esto implica que las películas, cortos, medimétrajes, documentales e instalaciones para museos han generado una interacción significativa con el espectador, provocando una variedad de respuestas emocionales, intelectuales y estéticas. La experiencia cinematográfica puede variar según el contexto cultural, las técnicas utilizadas por el director y la interpretación individual del espectador.

2.3.2 Elementos

Entre los elementos más importantes para poder mejorar la experiencia del cine tenemos:

Lengua de señas

Según Meléndez-Labrador (2022), define lengua de señas, como una lengua reconocida por tener un derecho lingüístico para las personas con discapacidad auditiva en todo el mundo y ser de un sector minoritario, por ende, se esta lengua necesita con suma urgencia preservarse y volverse una lengua importante en el mundo, para así poder incluir a la sociedad a todas las personas con discapacidad auditiva y ellos puedan acceder a disfrutar de todas experiencias que ofrece el mundo.

Catálogo de películas

Marcos, et al (2023), el catálogo de películas se obtiene con el objetivo de recopilar una variedad de películas que representan diferentes características de la sociedad, como género, orientación sexual, edad, nacionalidad y diversidad funcional.

Intérprete de señas

Según Human Rights Watch. (2018), la "lengua de señas" se refiere a un sistema que sirve para comunicar visual y gestual empleado por las personas sordas para expresar y recibir información. En contraste de los idiomas orales auditivos, las lenguas de señas se basan en movimientos de las manos, expresiones faciales y gestos corporales para transmitir significado.

2.3.3 Características

Entre las características más resaltantes para poder mejorar la experiencia cinematográfica, mencionamos:

Iconografías

En base a Baron y Rava (2021), los iconos ayudan a captar la mayor información posible de una manera fácil, además de fortalecer la competencia lectoescritora. Además de permitir la creación de imágenes con un gran potencial de comunicación, siendo interpretadas en términos verbales, también aborda otros aspectos, como su elaboración y descripción metodológica, condicionando a la perspectiva y evaluación de la misma.

Diseño atractivo

Lo que nos introduce Soto y Gonzales (2019), un elemento fundamental es el color en el esquema compositivo del diseño. Al momento de tener la diagramación de la plataforma, se debe tomar en consideración ese punto, tener definido un color principal, y luego tener los colores secundarios para tener una paleta de color que se pueda contrastar entre los colores.

Para tener una correcta elección de paleta de colores se tiene que saber qué sensación se debe transmitir al usuario para que pueda generar una empatía al diseño.

Soporte al usuario

Según el artículo de Peña (2022), se refiere a cualquier actividad o beneficio ofrecido por una parte a otra, que es fundamentalmente intangible y no conduce a la posesión de ningún objeto. La producción puede o no estar vinculada a un producto físico, como lo plantea otro autor. Este conjunto de tácticas y actividades tiene como objetivo mejorar la asistencia al consumidor y potenciar la vinculación entre el consumidor y la marca. La clave para este respaldo reside en establecer lazos sólidos y un entorno favorable, servicial y amigable, garantizando que los usuarios se marchen con una impresión favorable.

2.3.4 Efectos

Comunidad

Según el Senado de Chile (2021), un conjunto de individuos que representan una minoría lingüística y cultural, compuesto principalmente por individuos con dificultades de audición y asociaciones de las personas mencionadas de diversas categorías, incluyendo también a personas con discapacidad auditiva y a oyentes donde comparten LSP y la cultura de la comunidad con discapacidad auditiva.

Contenido inclusivo adaptado

Según Tener Ugalde (2020), un contenido inclusivo es ser poder tener un contenido que se pueda ser exhibida al público en su versión original, y obligatoriamente con subtítulos al español, según el reglamento.

Estandarización de lenguaje de señas

La estandarización de señas, según el artículo de Cruz y Sanabria (2021) en la televisión mexicana exponen que la planificación de una estandarización implica una intervención deliberada sobre el idioma, llevada a cabo por entidades institucionales como las academias de literatura, así como los centros educativos, y ahora debido a

las plataformas sociales, los líderes con aquella discapacidad y las asociaciones consiguieron influir de modo significativa en la definición del uso, la transmisión y la preservación del lenguaje de signos.

A partir de un cierto ángulo, se reconoce que los medios masivos de información, como la televisión abierta, están desempeñando un papel en la difusión de una forma estandarizada de la lengua de señas, principalmente mediante una participación de los intérpretes de lengua de señas.

2.4.1 Plataforma de streaming

Basándome en Gracia (2019). Una "plataforma de streaming" se refiere a un servicio digital que posibilita a los usuarios el acceso y consumo de múltiples formatos de entretenimiento, como cine, series de televisión, música y otros recursos multimedia en línea en tiempo real. Estas plataformas transmiten el contenido directamente desde sus servidores a los dispositivos de los usuarios, permitiéndoles ver o escuchar el contenido mientras se descarga en segundo plano, en lugar de tener que descargarlo completamente antes de reproducirlo.

Capítulo III: Metodología

En esta sección se especifica la estructura de investigación aplicada y los instrumentos empleados para recopilar información que será utilizada en la propuesta de una plataforma de streaming destinada a mejorar la experiencia cinematográfica de las personas con discapacidad auditiva.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Se citó a 8 individuos con discapacidad auditiva con afición por el cine y los medios audiovisuales. Los entrevistados tienen entre los 20 a 30 años, son personas que suelen disfrutar del mundo cinematográfico y tienen interés porque la inclusión sea relevante en la industria cinematográfica.

Además, según Heraldo. (2019). De lujo, sensoriales o urbanos: la nueva vida de los cines, los cines sensoriales representan un paso importante en la inclusión de individuos con pérdida de audición al ofrecer experiencias cinematográficas más accesibles y transformadas a sus necesidades puntuales. Esto contribuye a eliminar obstáculos e incentivar la participación completa de los individuos con deficiencia auditiva en la cultura y el entretenimiento.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño del análisis mencionado es de tipo descriptiva, según Guevara, et al (2020) llegó a implicar un registro y análisis del contexto actual, se enfoca en conclusiones predominantes o en cómo una comunidad se comporta o funciona en la sociedad actual, con un enfoque cualitativa, así mismo según Valle, et al (2022) se permite reconocer las problemáticas que toman un enfoque más específico en un ámbito particular, considerando cómo se interpretan o responden en situaciones concretas. Además, se caracteriza por generar resultados que no pueden ser generalizados. No se trata de llegar a conclusiones válidas para todos los casos, sino de comprender las particularidades de cada situación analizada, sólo

para la realidad que se escogió ser estudiada, sus objetivos se centran en los significados, experiencias y situaciones que pasan los sujetos.

Además, la investigación adopta un enfoque orientado a la acción ya que aborda una desafío puntual y ofrece una resolución acorde con un entorno determinado, referido al impulso de disponer de una plataforma streaming para que pueda mejorar la vivencia cinematográfica de los individuos con dificultades de audición en Lima Metropolitana.

3.3. Operacionalización de Variables

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Experiencia cinematográfica	Según Kim, Han, & Lee (2019), la experiencia cinematográfica se puede conceptualizar como "la suma total de las emociones, pensamientos y percepciones que un individuo experimenta mientras consume una película". Esto implica una interacción compleja entre los elementos visuales, auditivos y narrativos presentes de las películas, así como las experiencias personales y culturales del espectador.	Se evaluará mediante una encuesta semiestructurada administrada durante entrevistas.	Elementos	Lenguaje de señas	Entrevista a individuos con dificultades de audición
				Catálogo de películas	
				Intérprete de señas	
			Características	Iconografías	
				Diseño atractivo	
				Soporte al usuario	
			Efectos	Comunidad	
				Contenido inclusivo adaptado	
				Normalización de lenguas de señas	

Tabla 01. Operacionalización de la variable dependiente.

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición Operacional	CARACTERÍSTICAS	DIMENSIONES	Escala de medición / opciones de respuesta
Plataforma streaming	Las plataformas audiovisuales de streaming se describen como contextos informáticos específicos que utilizan sistemas interoperables para proporcionar material multimedia vía conexión a internet, permitiendo a los usuarios visualizarlo en línea o descargarlo en un dispositivo portátil para su posterior visualización sin conexión. Estas plataformas han transformado la forma en que se consume contenido, proporcionando acceso flexible a una amplia variedad de películas, series y programas de televisión.	La implementación de una plataforma audiovisual es importante ya que contribuye a un sector minoritario en tener acceso equitativo al contenido audiovisual mediante la interpretación de lenguaje de señas. Además, la aplicación de nuevas tecnologías ayudará a fidelizar al espectador con la plataforma.	Asistencia virtual	Interfaz intuitiva	Entrevista a individuos con dificultades de audición
				Asistencia personalizada	
				Soporte técnico	
			Diseño UX	Navegación intuitiva	
				Accesibilidad	
				Consistencia visual	
			Contenido Multimedia	Calidad de video y audio	
				Variedad de contenido	
				Exploración intuitiva	
			Inteligencia artificial	Automatización de traducción de señas	

Tabla 02. Operacionalización de la variable independiente.

3.4. Consentimiento Informado

Antes de comenzar las entrevistas con las personas con limitaciones auditivas, se les informó claramente que las entrevistas serían grabadas. Además, para confirmar los datos importantes crucial para el proyecto que se requirió entrevistar a las personas mencionadas para hablar del diseño de páginas web, iconografía y soporte al usuario para ser aplicados en la plataforma de streaming. Por lo tanto, se extendió una invitación a 8 personas con

discapacidad auditiva para apoyar la propuesta de diseño basándose en su trayectoria en el sector. Esto requería obtener su acuerdo formal. (Revisar anexo 1 al 9)

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Los datos fueron recopilados mediante entrevistas parcialmente estructuradas, las cuales tenían como objetivo obtener conocimientos sobre el diseño de páginas web, iconografía y soporte al usuario para aplicar en el desarrollo de una plataforma de streaming.

Debido a la disponibilidad de horarios variados para las entrevistas, estas se realizaron de manera virtual, una por una, utilizando la plataforma Google Meet. Cada encuentro quedó grabado previa obtención del acuerdo verbal de los individuos. Inmediatamente completada la fase de entrevistas, se comenzó a establecer y sistematizar los datos, considerando la percepción de las personas sobre la iniciativa del diseño.

Capítulo IV: Resultados

Avanzando en este capítulo se presenta la información más relevante obtenida de entrevistas virtuales semiestructuradas con personas que tienen discapacidad auditiva. Estos encuentros se enfocan en englobar el boceto y la disposición gráfica para ser aplicados en la plataforma de streaming que busca mejorar su experiencia cinematográfica.

4.1. Análisis de Resultados

Analizando las notas recopiladas que se llevaron a cabo en las entrevistas, se alcanza diferentes puntos de vista de personas con discapacidad auditiva, donde se identifica diversos panoramas de inclusión de las personas, cuyo principal determinante fue la accesibilidad.

Preguntas	Persona 1	Persona 2	Persona 3	Persona 4	Persona 5	Persona 6	Persona 7	Persona 8	Análisis
¿Sueles visualizar películas? ¿Te gustaría que estos medios utilizaran la lengua de señas?	Si, quisiera poder ver más películas con lengua de señas	Si, me gusta ver y quisiera poder ver algunas de Marvel con lengua de señas	Si, si me gustaría para que nosotros pudiéramos disfrutar de ellas.	Si suelo ver películas, pero con subtítulos, no he visto plataformas con lengua de señas	No suelo ver muchas películas porque no las entiendo y si me gustaría que los medios puedan tener una opción para nosotros	si, me gusta mucho las películas	Sí, me encantaría ver películas que utilicen lenguaje de señas. Sería una forma fantástica de hacerlas accesibles para personas como yo.	Si soy fan de ver películas, la mayoría solo usa subtítulos y no LSP	La conclusión de ello es que si hay un público al cual se pueda dirigir el proyecto.
¿Qué tan importante crees que es la lengua de señas al momento de visualizar una película para las personas con discapacidad auditiva?	Demasiado importante	Mucho porque gracias a eso se puede entender lo que la película trata de transmitir	Es muy importante para que veamos que hay inclusión y no sientan que su discapacidad los limites.	Es muy importante para mí y para algunos amigos míos porque sentimos que la interpretación es más cercana a nosotros, ya que nuestro primer medio de comunicación es la lengua de señas	Me gustaría que incluyan la lsp en todas las películas o en el cine	muy importante para poder yo entender el contexto de lo que estoy viendo	La lengua de señas es crucial para las personas con discapacidad auditiva al ver una película, les permite seguir la trama.	Nos hace sentir más cercanos con las películas	La traducción a lenguajes de señas es una herramienta importante para la accesibilidad de los contenidos audiovisuales
¿Consideras importante contar con un intérprete de señas en diversos medios donde se proyecten películas? ¿Qué porcentaje de tamaño en la pantalla debería tener para una mejor visualización?	Si, un 20%	yo creo que lo ideal seria 15% para no interrumpir la visión	Sí, un 20% tal vez para que no afecte en la visualización.	Considero que todos los medios televisivos o de cine deberían tener un intérprete, nos haría sentir más incluidos en la sociedad y me gustaría que sea más grande del actual que dan ahora, puede ser que ocupe un cuarto de la pantalla	Si es importante y estaría bien si la pantalla se pudiera dividir o si el intérprete no tendría fondo entonces ocuparía menos espacio y se puede ver más la película	si es muy importante y me gustaria que mas medios puedan hacerlo y creo que podría ser un 20%	La lengua de señas es crucial para las personas con esta discapacidad y al ver una película, sin ella perderíamos la trama y los diálogos. La inclusión de esto hace que la experiencia sea buena y nos permite sentirnos representados.	yo creo que es importante para poder entender mejor las películas y me parece que el tamaño debería ser un poco más que el actual que usan en algunos programas	Se analizó que contar con un intérprete de señas es sumamente importante para los entrevistados

¿Consideras que la iconografía dentro de una plataforma que proyecte películas debería tener una gama de colores o ser de un color sólido?	Gama de colores	Debería de tener gama de colores	Debería tener una gama de colores para que no se pierda con el color de las imágenes proyectadas	Me gustan los colores, son colores muy amigables y divertidos	Un color uniforme	Una gama amplia de colores	No tengo preferencia específica. Lo crucial es que los colores proporcionen buen contraste y sean accesibles para todos.	Me gustaría ver una variedad de colores	Se ha coincidido que los entrevistados prefieren una paleta amplia de colores para la plataforma.
¿Qué debería tener la plataforma para que tenga un diseño atractivo? ¿Consideras que debe predominar el diseño minimalista o maximalista?	Debería predominar el estilo Minimalista	Debería predominar un diseño maximalista	Considero que debe predominar el diseño minimalista.	Prefiero lo colorido y maximalista	Colores llamativos y fáciles de poder entender	el maximalista	Una plataforma debe tener una interfaz intuitiva y clara, ya sea minimalista o maximalista, el diseño debe enfocarse en mejorar la experiencia del usuario.	Debe tener un uso fácil y prefiero el diseño maximalista, porque entiendo que es mucho más llamativo	No hay una unanimidad del tipo de diseño, pero el maximalismo ha predominado según el número que ha escogido este diseño.
¿Al momento de visualizar las películas en una plataforma, consideras que el soporte al usuario debería ser automatizado o debería ser con atención personalizada?	Atención personalizada	Debería tener una atención personalizada	Considero que debería ser automatizado por una cuestión de no hacer diferencias.	Atención personalizada	Tiene que ser personalizada	debe ser personalizado y con videollamada	Una combinación de ambos	atención muy personalizada para atender cada problema distinto	Se coincide que optan por una atención personalizada, y si es posible que ciertas solicitudes sean por videollamada.
¿Te gustaría contar con una plataforma que te brinde acceso a una comunidad que conecte con alguna red social?	Sí, sería genial(:	Sí me parece perfecto para nosotros	Sí me gustaría, sería una buena idea	Sí me gustaría poder hacer crecer nuestra comunidad	Sí me gustaría conectar con más personas	si, para poder conocer amigos	Sería genial contar con una plataforma que me conecte con una comunidad a través de una red social para interactuar	si sería muy divertido poder conocer mas personas interesadas en el cine	La conclusión es que prefieren tener acceso a una comunidad digital para interactuar.

¿Crees que es necesario para la comunidad con discapacidad auditiva tener contenido adaptado en todas las plataformas streaming?	Si, me gusta poder disfrutar de contenido pensando en nosotros	considero que toda nuestra comunidad estaría feliz de tener más contenido inclusivo	Más o menos, considero que al crear una categoría específica...	Si, es muy necesario, ya que nosotros también deseamos disfrutar de las películas series o programas de tv	Más o menos, considero que al crear una categoría específicamente para ellos se está haciendo una diferencia. Sería mejor incluir este contenido adaptado en todas las películas en general, pues no todas las personas que tienen esta discapacidad ven una película con alguien que tenga la misma, entonces ambos podrían disfrutar de esta plataforma.	si, es sumamente necesario para poder empezar a crear comunidad inclusiva	Si, sería estupendo tener contenido adaptado y que sea en todas las plataformas de streaming, ya que garantiza la inclusión y la igualdad de acceso para la comunidad con esta discapacidad	Es muy necesario y adecuado tener contenido hecho con LSP	Consideran que es sumamente importante tener contenido adaptado en diferentes plataformas, debido a que eso genera inclusión.
--	--	---	---	--	--	---	---	---	---

Tabla 3 Entrevista a personas con limitaciones auditivas

4.2. Discusión de Resultados

Siguiendo el resultado obtenido luego de tras llevar a cabo múltiples entrevistas con personas con discapacidad auditiva en diferentes grados, se puede concluir que la plataforma digital debería tener las características de tener un diseño con un estilo entre maximalista y minimalista, algo más neutro donde se puedan encontrar colores llamativos, a su vez con elementos esenciales y fáciles de reconocer, la iconografía de la plataforma debe ser simple, universal, consistente y fácilmente comprensible para todos los usuarios, incluidas las personas con dificultades de audición. La atención a la claridad, el contraste y la consistencia asegurará una experiencia de usuario accesible y satisfactoria, otro punto es tener un soporte de usuario personalizado que resuelva en menor tiempo los inconvenientes que se podrían generar en la plataforma, en el caso de que el problema no se pueda resolver mediante el chat, se realizará una videollamada con una persona encargada del soporte técnico. Además, de incluir inteligencia artificial para poder generar automáticamente la lengua de señas para el contenido de la plataforma, lo que permitirá poder personalizar el cuadro donde se presenta el intérprete de LSP a las necesidades de cada usuario.

Basándose en las conclusiones diversas provenientes del análisis de las entrevistas con las personas ya mencionadas, la plataforma streaming debería tener ciertos elementos claves. Tomando en cuenta la proporción del avatar generado por inteligencia artificial. Según las entrevistas que se han dado, una medida promedio debería estar entre 15% a 25% el tamaño que debería tener a proporción del tamaño de la pantalla completa, por ello se hizo 2 medidas a cuál mostramos a continuación:

Figura 3. Avatar de traductor de lenguaje de señas a un 15% de tamaño

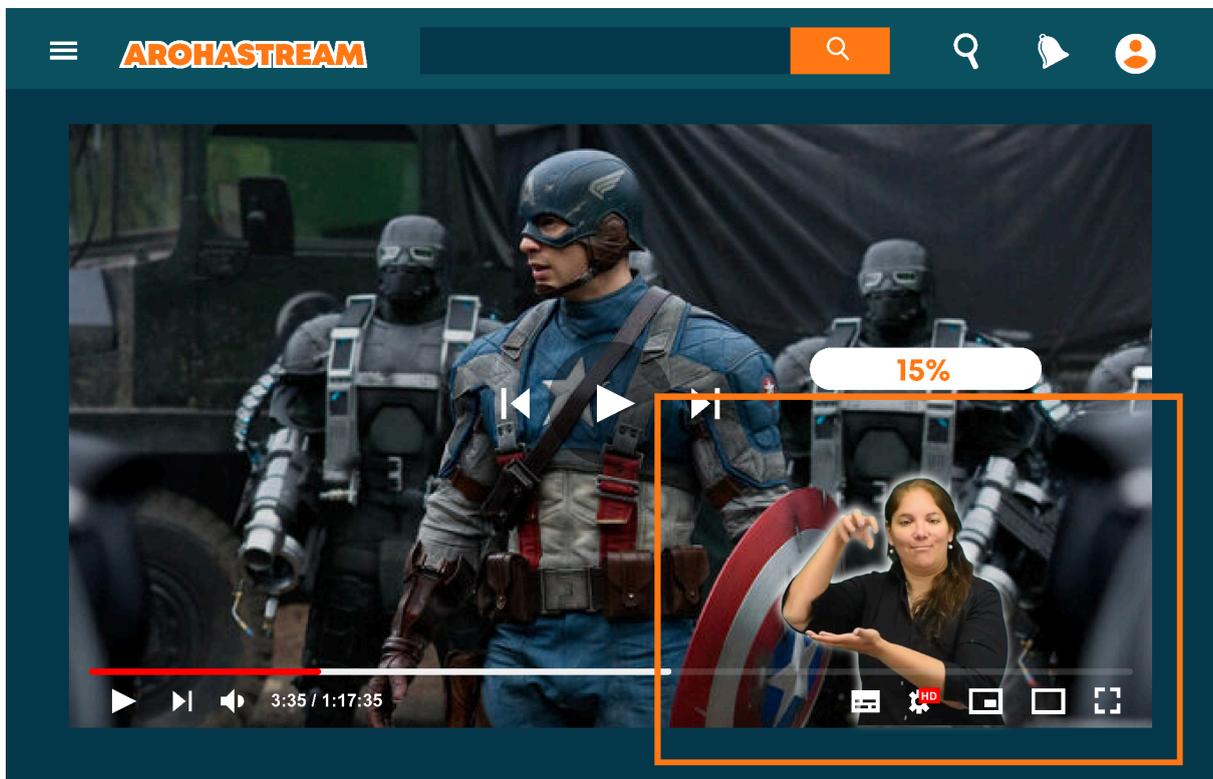
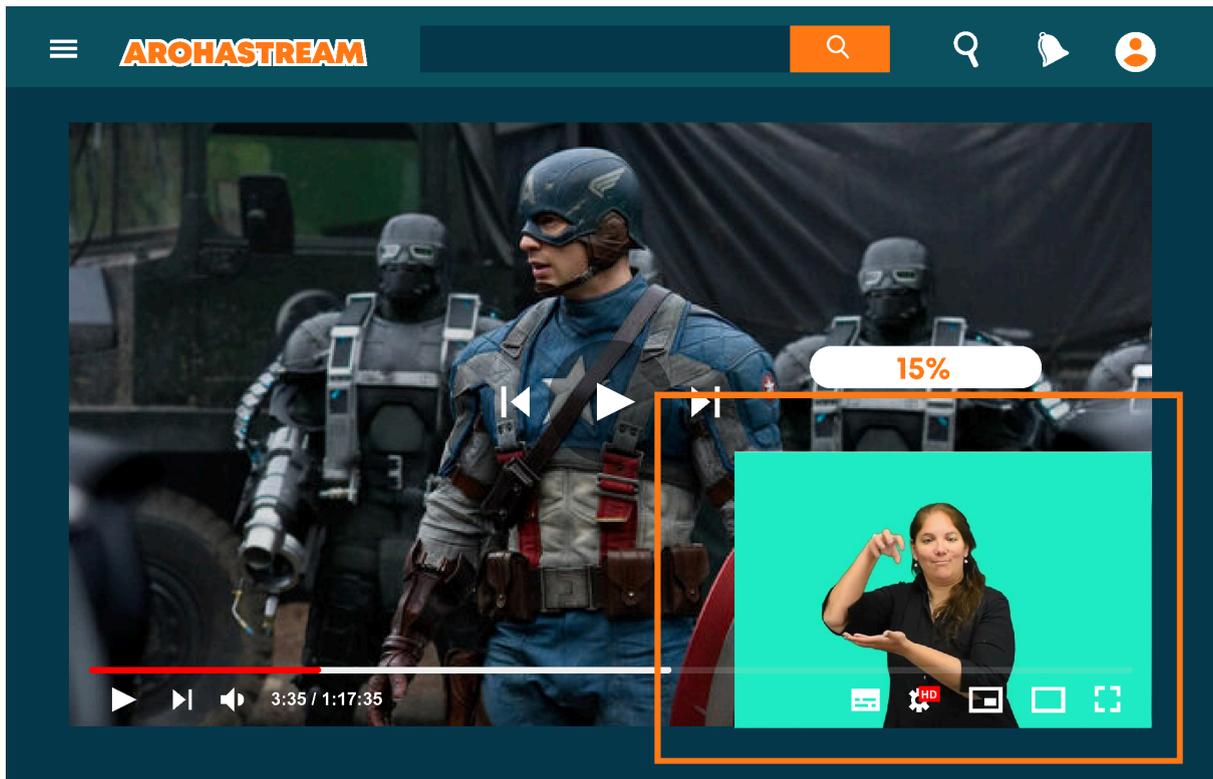
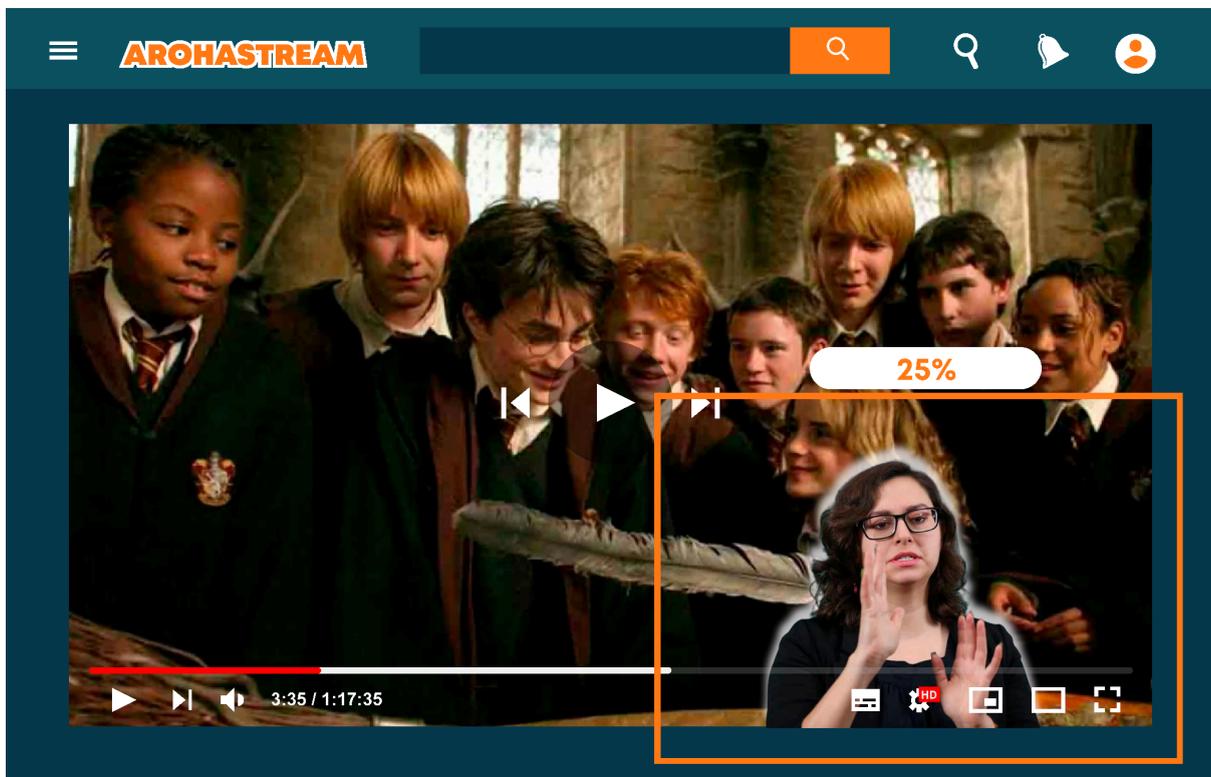
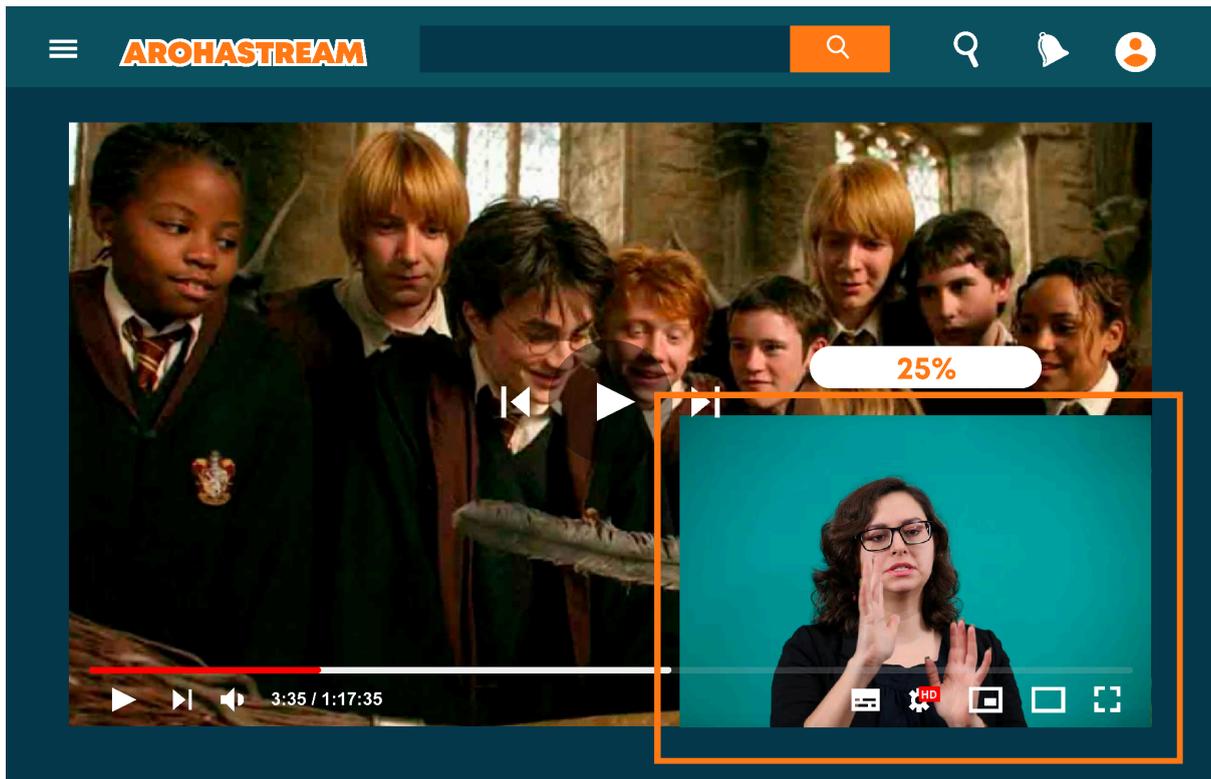


Figura 4. Avatar de traductor de lenguaje de señas a un 25% de tamaño



Según los entrevistados y también tomando en cuenta que aparte de no invadir mucho el contenido audiovisual y tener una mejor visibilidad del intérprete, se optó por un 25%. Otro punto importante fue la línea gráfica para el diseño de la plataforma de streaming, ya que, al tener una comunicación más visual, se debe de optar por un diseño que sea fácil de navegar y ser muy intuitivo para señalar los elementos que se muestran en la interfaz. Los colores que se han optado fueron los siguientes:



Figura 5. *Paleta de colores de la línea gráfica para la plataforma streaming*

Azules suaves y claros: Los tonos de azul suave pueden transmitir calma y serenidad, lo que puede ser reconfortante para los usuarios. Además, el azul es un color asociado con la confianza y la profesionalidad.

Verdes refrescantes: Los verdes claros y refrescantes pueden evocar la naturaleza y la renovación, lo que puede ser agradable para los usuarios y transmitir una sensación de frescura y vitalidad.

Blancos y grises neutros: Los blancos y grises neutros pueden proporcionar un fondo limpio y equilibrado para la plataforma, lo que facilita la lectura del texto y la percepción de otros elementos visuales.

Acentos vibrantes: Para agregar interés visual y dinamismo a la plataforma, se pueden incorporar acentos de colores vibrantes, como el naranja o el amarillo, en botones, iconos u otros elementos destacados. Estos colores pueden llamar la atención y guiar la interacción del usuario de manera efectiva.

Contraste adecuado: Es importante garantizar una marcada diferencia entre el texto y el fondo para mejorar la legibilidad, especialmente para usuarios con discapacidad visual o auditiva. Los colores oscuros sobre fondos claros suelen ser la mejor opción para garantizar una buena visibilidad.

Esta paleta de colores combina tonos suaves y neutros con acentos vibrantes para crear una experiencia visual agradable y accesible para todos los usuarios. Los colores suaves transmiten calma y confianza, mientras que los acentos vibrantes agregan vitalidad y dinamismo a la plataforma. Además, la marcada diferencia entre el texto y el fondo mejora la legibilidad y la accesibilidad para todos los consumidores, incluidos los individuos con deficiencia auditiva.

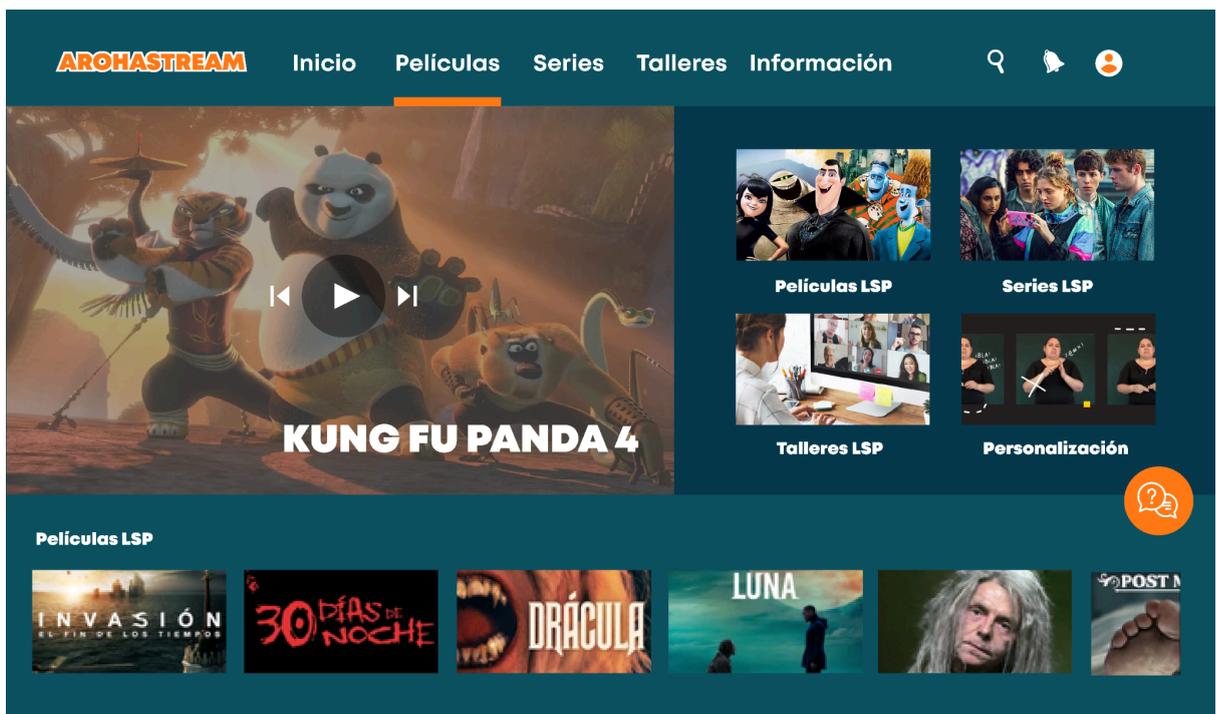


Figura 6. *Propuesta gráfica de la sección principal de la página de streaming*

El énfasis en el color azul como base de la plataforma, con letras blancas y secciones claras, se justifica por varias razones:

Sensación de confianza y calma: El azul es un color que se asocia comúnmente con la confianza, la calma y la serenidad. Utilizarlo como color base de la plataforma puede ayudar a transmitir una sensación de fiabilidad y tranquilidad a los usuarios.

Accesibilidad: El azul es un color que suele ser fácilmente percibido por gran parte de los usuarios, incluidas aquellas con dificultad visual o de audición. Combinado con letras blancas, garantiza un buen contraste y una buena legibilidad del texto, lo que mejora la accesibilidad para todos los usuarios.

Organización nuestra: La elección de un diseño neutral con elementos del estilo maximalista y minimalista, con secciones claras y una organización ordenada, se alinea con la tendencia actual hacia la simplicidad y la claridad en el diseño de interfaces. Esto facilita la navegación y la comprensión de la plataforma para los consumidores, incluidas las personas con problemas de audición, que pueden beneficiarse de una experiencia visual clara y bien estructurada.

En cuanto a la combinación con el estilo maximalista, estamos optando por los colores llamativos, esto puede añadir un toque de dinamismo y vitalidad a la plataforma, atrayendo la atención del usuario y creando un aspecto visualmente interesante. La inclusión de colores llamativos puede ayudar a resaltar ciertos elementos importantes o funciones clave de la plataforma, lo que facilita su identificación y uso por parte de los usuarios.

En resumen, la combinación de elementos minimalistas y maximalistas en el diseño de la plataforma busca crear una experiencia equilibrada y atractiva para los usuarios. La base azul con letras blancas y una organización minimalista proporciona claridad y accesibilidad, mientras que la inclusión de colores llamativos añade dinamismo y destaca elementos

importantes de la plataforma. La diagramación básica y ordenada contribuye a una experiencia de usuario fácil de entender y navegar.

El siguiente punto es la atención personalizada, la atención se optará primero por un bot donde te segmentaría que tipo de inconveniente ha ocurrido. Luego de escoger el tipo de inconveniente se te contactará con un asesor técnico para solucionar el problema(videollamada). Se optó por una atención personalizada ya que según las entrevistas prefieren esa opción al poder detallar con exactitud el inconveniente que tienen.



Figura 7. Comunicación entre un usuario y un asesor técnico

Con respecto al catálogo dentro de la plataforma, se ha optado en que tenga un repertorio variado de películas y series, nacionales como internacionales, de distintos géneros y para todas las edades, debido a que una amplia variedad de películas atrae a una diversidad de espectadores con diferentes gustos, intereses y necesidades. Esto permite que la plataforma llegue a un público más amplio y diverso, lo que puede aumentar su base de usuarios y su popularidad. La diversidad en el catálogo de películas permite una mejor representación de

diversas culturas, identidades y realidades sociales. Esto contribuye a una comprensión más amplia y enriquecedora del mundo y de las diferentes experiencias humanas.



Figura 8. Catálogo de películas ofrecidas en la plataforma

La comunidad que se creará mediante alguna red social, como Facebook, Whatsapp o Telegram, proporciona un espacio seguro donde las personas con discapacidad auditiva pueden compartir sus experiencias, desafíos y logros con otros que entienden sus luchas y triunfos. Esto puede ayudar a reducir el aislamiento y brindar un sentido de pertenencia y apoyo emocional. Al conectarse con otros que comparten sus experiencias, las personas con discapacidad auditiva pueden sentirse empoderadas y fortalecidas. La comunidad puede brindar un espacio donde se fomente la autoaceptación, la confianza y la defensa de los derechos y necesidades de las personas con discapacidad auditiva.



Figura 9. *Foro de la comunidad dentro de Arohastream*

La inclusión de un área de personalización del cuadro del intérprete de lengua de señas dentro de una plataforma de streaming para personas con discapacidad auditiva es esencial para brindar accesibilidad personalizada, facilitar la concentración, permitir la adaptación a diferentes dispositivos y entornos, y ofrecer una experiencia estética más agradable.

Cada persona tiene preferencias y necesidades únicas en términos de accesibilidad visual. Al permitir la personalización del cuadro del intérprete de lengua de señas, se brinda a los usuarios la oportunidad de ajustar la visualización según sus propias preferencias. Algunas personas pueden preferir un fondo específico para resaltar el cuadro del intérprete, mientras que otras pueden encontrar útil ajustar el tamaño del cuadro para adaptarse mejor a su pantalla o cambiar el color para mejorar la legibilidad.



Figura 10. *Personalización dentro de Arohastream*

La oferta de talleres en lengua de señas sobre cine, edición y otros aspectos del mundo audiovisual dentro de la plataforma no solo sería una oportunidad rentable, sino que también promovería la inclusión, generarían ingresos adicionales, agregarían valor a la plataforma y diferenciarán su oferta de la de otras plataformas de streaming convencionales.

Muchas personas con discapacidad auditiva pueden enfrentar barreras para acceder a la educación y capacitación en el campo del cine y la producción audiovisual debido a la falta de recursos y oportunidades adaptadas a sus necesidades. Ofrecer talleres en lengua de señas dentro de la plataforma brindaría acceso a educación especializada y capacitación en un formato accesible y adecuado para este grupo demográfico.

Talleres de cine



Figura 11. *Talleres virtuales dentro de Arohastream*

4.3. Recomendaciones

La recomendación principal para investigaciones próximas sobre mejorar la experiencia cinematográfica para personas con pérdida de audición es recopilar información abundante sobre qué elementos mejoraría la inclusividad de contenido audiovisual para las personas mencionadas. Es importante realizar varias propuestas de diseño de la página para analizar qué diseño es mejor para que tenga aceptación. Además de tener a un grupo especializado en el manejo de programas de inteligencia artificial para realizar los avatares generados que realicen la traducción en lenguaje de señas.

Asimismo, recomendar en qué instituciones dirigidas a personas con discapacidad auditiva y Organizaciones No Gubernamentales (ONG) están dispuestas a apoyar en la creación de este tipo de plataformas que fomenten la adaptación de contenido multimedia para que sean más inclusivos para su comunidad. La propuesta mencionada también se destaca en que la comunidad pueda tener más afinidad al rubro cinematográfico y puedan aportar en ese rubro como espectadores o también como creadores de contenido.

Referencias

Defensoría del Pueblo. (2022, 21 de febrero). *Defensoría del pueblo: el estado debe respetar la lengua materna de las personas sordas.*

<https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-el-estado-debe-respetar-la-lengua-materna-de-las-personas-sordas/>

Plataforma digital única del Estado Peruano. (2022, 25 de marzo). *¿Por qué es importante la lengua de señas o el idioma de las personas sordas?*

<https://www.gob.pe/institucion/munisullana/noticias/595026-por-que-es-importante-la-lengua-de-senas-o-el-idioma-de-las-personas-sordas>

Sánchez, D. ; Romero, R. y Padrón, J. (2018). Inclusión de personas con discapacidades auditivas y visuales en la investigación. *Telos*, vol. 21(1),221-241

<https://www.redalyc.org/journal/993/99357718031/>

Universitat Oberta de Catalunya. (2021, 22 de abril). *Las plataformas de streaming: las grandes beneficiadas de la COVID-19.*

<https://blogs.uoc.edu/economia-empresa/es/las-plataformas-de-streaming-las-grandes-beneficiadas-de-la-covid-19/>

Defensoría del Pueblo. (2020, 24 de Setiembre). *Defensoría del Pueblo: debe facilitarse el aprendizaje de la lengua de señas peruana y promover la identidad lingüística y cultural de las personas sordas.*

<https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-debe-facilitarse-el-aprendizaje-de-la-lengua-de-senas-peruana-y-promover-la-identidad-linguistica-y-cultural-de-las-personas-sordas/#:~:text=En%20el%20Per%C3%BA%20hay%20m%C3%A1s,en%20lengua%20de%20se%C3%B1as%20peruana>

García-Prieto, V. y Figueredo-Benítez, J. C. (2022). Accesibilidad de los contenidos televisivos para personas con discapacidad: limitaciones y propuestas de mejora. *Contratexto*, 38(038), 289-311. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5779>

Yo También. (2022, 26 de Setiembre). *¿Es Netflix accesible para las personas con discapacidad auditiva de habla hispana?*.

<https://www.yotambien.mx/opinion/netflix-accesible-para-personas-con-discapacidad-auditiva-habla-hispana>

Human Rights Watch. (2018, 23 de septiembre). *El lenguaje de señas, un componente clave para los derechos de las personas sordas*.

<https://www.hrw.org/es/news/2018/09/23/el-lenguaje-de-senas-un-componente-clave-para-los-derechos-de-las-personas-sordas>

Marcos Ramos, M., Blanco-Herrero, D., & Martín García, T. (2023). Capítulo 5. Cómo elaborar un catálogo de cine español diverso para un uso educativo. *Espejo De Monografías De Comunicación Social*, (14), 83–95. <https://doi.org/10.52495/c5.emcs.14.p102>

Ramos, F. (2021). Repensando el cine desde sus márgenes. Momentos cinéfilos y relocalización en la obra de Víctor Erice en el siglo XXI. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, 23, 137–157. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2021.v23i.12373>

Meléndez-Labrador, S. (2022). El lugar de la lengua de señas como lengua minoritaria en la Accesibilidad Comunicativa Universal. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 15(1), 1-21. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.10127>

Peña Ponce, D. K., Sanchez Chancay, M. R., & Sancan Lopez, L. T. (2022). Gestión administrativa y su impacto en la calidad del servicio. *RECIMUNDO*, 6(suppl 1), 120-131. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(suppl1\).junio.2022.120-131](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(suppl1).junio.2022.120-131)

Soto Flores, M. J. (2020). La interacción del usuario con el diseño web en función de su composición cromática. *MADGU. Mundo, Arquitectura, Diseño Gráfico Y Urbanismo*, 3(5), 17. <https://doi.org/10.36800/madgu.v3i5.49>

Priero, R. (2021). *Didáctica basada en iconografía digital para desarrollar competencias lectoescritoras en el grado primero 2020-2021*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. Campus virtual cv-udes. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6315>

Ugalde, V. [Paso Libre] (2020, 2 de Abril). *¡Por fin la comunidad sorda podrá acercarse a nuestro cine!*.

<https://pasolibre.grecu.mx/por-fin-la-comunidad-sorda-podra-acercarse-a-nuestro-cine>

/

Cruz, M. y Sanabria, E. (2021). La interpretación de la Lengua de Señas Mexicana en los espacios informativos. ¿Una TV sorda?. *Diálogos De Campo*, 4(7), 41–74.

<https://doi.org/10.22201/enesmorelia.26832763e.2021.7.80>

Rivera, A. (2022). *Plan de negocios para la implementación de una plataforma de streaming enfocada en deportes*. [Tesis de Maestría, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].

Repositorio Académico UPC. <http://hdl.handle.net/10757/660396>

Valle, A. , Manrique, L. y Revilla, D. (2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. (1a ed.). Facultad de Educación.

<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Arias, B. (2022). La accesibilidad de las plataformas de streaming para las personas con pérdida auditiva. *Integración*. (102). 38-42. <http://hdl.handle.net/10230/54796>

Kimura, K., Haramizu, S., Sanada, K., & Oshida, A. (2019). Emotional State of Being Moved Elicited by Films: A Comparison With Several Positive Emotions. *Frontiers in psychology*, 10(1935), 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01935>

López, D. (2018). *Estudio de las plataformas de streaming* [Tesis de grado, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla.

<https://hdl.handle.net/11441/87550>

Cano, J. (2021). *Streaming Automatic Speech Recognition with Hybrid Architectures and Deep Neural Network Models* [Tesis de doctorado, Universitat Politècnica de València].

Repositoria Institucional UPV. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/191001>

Porcar, M. (2018). *Desarrollo de una plataforma de tratamiento y streaming de video para difusión de la cultura utilizando instancias de Azure* [Tesis de doctorado, Universidad

Autónoma de Madrid]. UAM Biblioteca. <http://hdl.handle.net/10486/688014>

Rodas, E. (2023). *Ieducate, Plataforma de Streaming Educativo* [Tesis de Maestría, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional Universidad del Azuay.

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13320>

Anexos

Anexo 1: consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Ivan Stefano Yamunaqué Alfaro , identificado con el DNI 70993156 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 2: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Dalila Zamudio , identificado con el DNI 10233474 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 3: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Indhira Milene Cardoso Gamarra , identificado con el DNI 71727031 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 4: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Alessandra Asencio Camacho , identificado con el DNI 72084008, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental.

Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 5: consentimiento informado

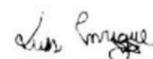


Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Luis Enrique Gomez , identificado con el DNI 75179682 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 6: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Manuel Callalle Yarleque , identificado con el DNI 73041902 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental.

Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 7: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Daniela Correa , identificado con el DNI 76326085 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 8: consentimiento informado



Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 10 de Abril.

Yo Olenka Granda , identificado con el DNI 48787845 ,acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conlleva mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angie Yolanda Sanchez Zaga al correo angiesanchezzaga@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Angie Sanchez Zaga	Entrevistador	
Antuanette Solorzano	Entrevistador	

Anexo 9: preguntas (sin respuestas)

PREGUNTAS SEMI- ESTRUCTURADAS

Hola, yo soy Antuanette Carmela Solorzano Cokchi, soy egresada de Toulouse Lautrec , estamos realizando una entrevista sobre las propuestas de un plataforma streaming para mejorar la experiencia cinematográfica de personas con discapacidad auditiva. El objetivo de la entrevista es recopilar información que nos ayude a validar una propuesta.

Antes de comenzar, quiero pedirte que seas súper sincer@ con nosotros porque no vamos a compartir esta información fuera de este proyecto. No hay respuestas incorrectas ni malas ni buenas. Simplemente queremos que seas lo más honesto posible porque eso nos va a permitir detectar nuestras oportunidades de mejora.

Para agilizar la toma de la información, resulta de mucha utilidad grabar la conversación. Tomar notas a mano demora mucho tiempo y se pueden perder cuestiones importantes. ¿Existe algún inconveniente en que grabemos la conversación? El uso de la grabación es sólo para fines de análisis. ¡Desde ya muchas gracias por su tiempo!

Preguntas

- Elementos:

1. Lenguaje de señas

¿Sueles visualizar películas? ¿Te gustaría que estos medios utilizaran la lengua de señas?

2. Catalogo de películas

¿Qué tan importante crees que es la lengua de señas al momento de visualizar una película para las personas con discapacidad auditiva?

3. Intérprete de señas

¿Consideras importante contar con un intérprete de señas en diversos medios donde se proyecten películas? ¿Qué porcentaje de tamaño en la pantalla debería tener para una mejor visualización?

- Características:

1. Iconografías

¿Consideras que la iconografía dentro de una plataforma que proyecte películas debería tener una gama de colores o ser de un color sólido?

2. Diseño atractivo

¿Qué debería tener la plataforma para que tenga un diseño atractivo?
¿Consideras que debe predominar el diseño minimalista o maximalista?

3. Soporte al usuario

¿Al momento de visualizar las películas en una plataforma, consideras que el soporte al usuario debería ser automatizado o debería ser con atención personalizada?

- **Efectos:**

1. Comunidad

¿Te gustaría contar con una plataforma que te brinde acceso a una comunidad que conecte con alguna red social?

2. Contenido inclusivo adaptado

¿Crees que es necesario para la comunidad con discapacidad auditiva tener contenido adaptado en todas las plataformas streaming?

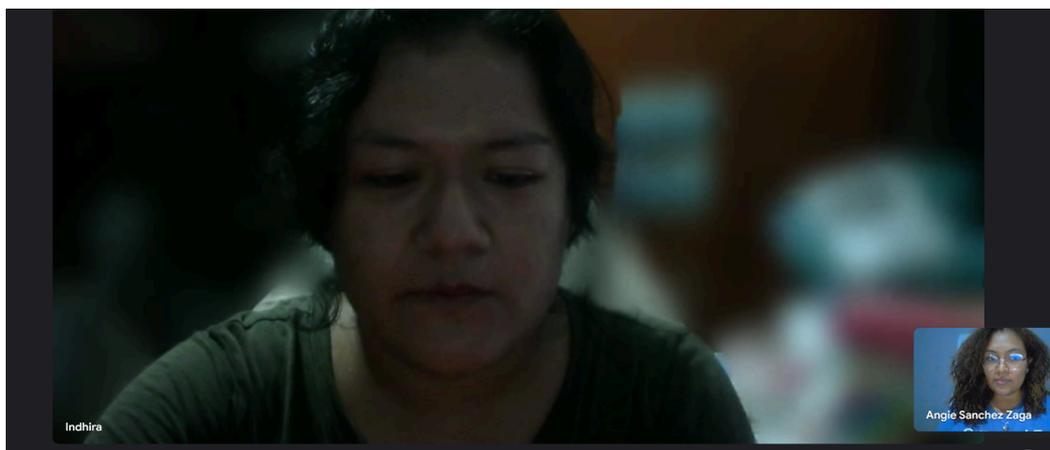
3. Normalización de lenguas de señas

¿Crees que es necesario para la comunidad con discapacidad auditiva tener contenido adaptado en todas las plataformas streaming?

Anexo 10: Alessandra Asencio, ayudante de un consultorio dental



Anexo 11: Indhira Cardoso, Terapeuta



Anexo 12: Olenka Granda, Ayudante de cocina



Anexo 13: Iván Yamunaqué - Estudiante mktg



Anexo 14: Luis Enrique - Aficionado a la fotografía



Anexo 15 - Dalila Zamudio - Ama de casa



Anexo 16 - Manuel Callalle - Estudiante de administración



Anexo 17 - Daniela Correa - Estudiante de diseño

