

**DESARROLLO DE DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB, COMO HERRAMIENTA DE  
COMUNICACIÓN DIRIGIDA A LA CULTURA COSPLAY EN COLOMBIA, PARA  
DAR A CONOCER SU ESTILO DE VIDA Y PARA LA CARACTERIZACIÓN DE SU  
PRÁCTICA**

**MARÍA PAULA ÁVILA MANCIPE  
KAREN ADRIANA CHAVARRO VERA**

**UNIVERSIDAD ECCI  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA TECNOLOGÍA EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODA  
BOGOTÁ, D.C.  
2017**

**DESARROLLO DE DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB, COMO HERRAMIENTA DE  
COMUNICACIÓN DIRIGIDA A LA CULTURA COSPLAY EN COLOMBIA, PARA  
DAR A CONOCER SU ESTILO DE VIDA Y PARA LA CARACTERIZACIÓN DE SU  
PRÁCTICA**

**MARÍA PAULA ÁVILA MANCIPE  
KAREN ADRIANA CHAVARRO VERA**

**Trabajo de grado para optar por el título de  
profesional en Diseño de Modas**

**UNIVERSIDAD ECCI  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA TECNOLOGÍA EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODA  
BOGOTA D.C.  
2017**

Nota de Aceptación

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

---

Bogotá 6 de Septiembre de 2017

A Dios que es la luz que guía nuestro camino,  
a todos los Cosplayers que practican este  
maravilloso arte, a nuestros maestros quienes  
nos han acompañado a través de nuestro  
proceso de formación y a nuestras familias por  
su constante e incondicional apoyo.

## **AGRADECIMIENTOS**

A los docentes Alexander Serrano, Dayana Donoso y Viviana Corredor por la colaboración durante la realización de proyecto.

A nuestra compañera y amiga Maria Fernanda Díaz Chacón por su apoyo incondicional.

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron para llevar a feliz término nuestro proyecto de grado.

## RESUMEN

El presente trabajo de grado tuvo como propósito generar una página web sobre Cosplay que esté enfocada a los participantes de esta actividad en Colombia debido a la falta de información que permitiera desarrollar esta práctica de forma eficaz.

Para dar cumplimiento a este objetivo se planteó un proceso de diseño y desarrollo de página web teniendo como base el proyecto de investigación “Cosplay más que una moda un estilo de Vida Fase I”, y como técnica de recolección de información, se utilizaron instrumentos como las encuestas, entrevistas y consulta de bibliografía relacionados con este grupo; los sujetos de dichas muestras fueron 130 Cosplayers de la ciudad de Bogotá. Además, se consultó información sobre desarrollo de páginas web, manejo de software y conceptos importantes de diseño en la web, en textos bibliográficos, análisis de páginas web ya existentes y asesoría de expertos en este ámbito.

A partir de los resultados obtenidos del análisis de la información recolectada, se plantearon los primeros mapas de ruta, diferentes opciones de diseño de página web, montaje de prototipos de página web y el prototipo final.

Con el montaje de la página web y en la culminación del desarrollo de este proyecto, se espera que los Cosplayer colombianos puedan ejercer su práctica de una forma eficaz con la ayuda de esta página web satisfaciendo sus necesidades y que estos logren alcanzar sus metas en el mundo del Cosplay.

*Palabras Clave: Cosplay, Página Web, Prototipo de Página Web.*

## ABSTRACT

The main purpose of this thesis was to generate a Cosplay web page focused on the participants of this activity in Colombia due to the lack of information that allow to develop this practice by an effective way.

In order to fulfill this objective, it was created a process of design and development of web page taking the project of investigation "COSPLAY MÁS QUE UNA MODA UN ESTILO DE VIDA FASE I" as a base, and as technology of compilation of information, there were in use instruments like the surveys, interviews and consultation of bibliography related to this group; the subjects of the above mentioned samples were 130 Cosplayers of the city of Bogota. In addition, there consulted information about development of web pages, managing of software and important concepts of design in the web, in bibliographical texts, analysis of existing web pages and experts' advising in this area.

From the results obtained of the analysis of the gathered information, there appeared the first maps of route, different options of design of web page, assembly of prototypes of web page and the final prototype.

With the assembly of the web page and with the culmination of the development of this project, it hopes that the Colombian Cosplayers could exercise their practice of an effective form with the help of this web page satisfying their needs and that these achieve to reach his goals in the world of the Cosplay.

*Key words: Cosplay, Web page, Prototype of Web page*

## LISTA DE IMÁGENES

- Ilustración 1 Forrest J. Akcerman 1
- Ilustración 2 Forrest J. Akcerman 2
- Ilustración 3 Forrest J. Akcerman 3
- Ilustración 4 Gender Bender Cosplay
- Ilustración 5 Crossplayer
- Ilustración 6 Cosplay Kigurumi
- Ilustración 7 Cosmaker
- Ilustración 8 Propmaker
- Ilustración 9 Análisis página web La Vida en Cosplay
- Ilustración 10 Análisis página web Kotaku-Cosplay
- Ilustración 11 Análisis página web Japan Weekend
- Ilustración 12 Análisis página web Cosplay.com
- Ilustración 13 Análisis página web Worldcosplay
- Ilustración 14 Análisis página web Deviantart
- Ilustración 15 Gráfico de Encuesta I
- Ilustración 16 Gráfico de Encuesta II pregunta 1
- Ilustración 17 Gráfico de Encuesta II pregunta 2
- Ilustración 18 Gráfico de Encuesta II pregunta 3
- Ilustración 19 Gráfico de Encuesta II pregunta 4
- Ilustración 20 Gráfico de Encuesta II pregunta 5
- Ilustración 21 Gráfico de Encuesta II pregunta 7

Ilustración 22 Prototipo 1 Página de inicio

Ilustración 23 Prototipo 1 Página de noticias

Ilustración 24 Prototipo 1 Página de información sobre el Cosplay

Ilustración 25 Prototipo 1 Página de tutoriales

Ilustración 26 Prototipo 1 Página de directorio de tiendas

Ilustración 27 Prototipo 1 Página de quienes somos

Ilustración 28 Diseño final Enlace inicio

Ilustración 29 Diseño final Enlace sobre nosotros

Ilustración 30 Diseño final Enlace contacto

Ilustración 31 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 1

Ilustración 32 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 2

Ilustración 33 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 3

Ilustración 34 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 3

Ilustración 35 Diseño final Enlace noticias 1

Ilustración 36 Diseño final Enlace noticias 2

Ilustración 37 Diseño final Enlace noticias 3

Ilustración 38 Diseño final Enlace tutoriales 1

Ilustración 39 Diseño final Enlace tutoriales 2

Ilustración 40 Diseño final Enlace tutoriales 3

Ilustración 41 Diseño final Enlace directorio de tiendas 1

Ilustración 42 Diseño final Enlace directorio de tiendas 2

Ilustración 43 Diseño final Enlace calendario de eventos

Ilustración 44 Paleta de colores usados en la página web Cosplay Mode

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 1 Fases de investigación

Tabla 2 Modelo de pregunta encuesta I

Tabla 3 Modelo de preguntas Encuesta II

Tabla 4 Resultados Encuesta I

Tabla 5 Resultados Encuesta II pregunta 1

Tabla 6 Resultados Encuesta II pregunta 2

Tabla 7 Resultados Encuesta II pregunta 3

Tabla 8 Resultados Encuesta II pregunta 4

Tabla 9 Resultados Encuesta II pregunta 5

Tabla 10 Resultados Encuesta II pregunta 6

Tabla 11 Resultados Encuesta II pregunta 7

Tabla 12 Ruta de Sitio

Tabla 13 Recursos Humanos

Tabla 14 Recursos Físicos

Tabla 15 Recursos Financieros

Tabla 16 Cronograma

## TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	14
2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	15
2.1. TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	15
2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	15
2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
4. JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	18
4.1. JUSTIFICACIÓN.....	18
4.2. DELIMITACIÓN.....	19
4.2.1. DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	19
4.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	19
4.2.3. DELIMITACIÓN TEMÁTICA.....	19
4.2.4. DELIMITACIÓN FINANCIERA.....	20
5. MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
5.1. MARCO TEÓRICO.....	21
5.1.1. ANTECEDENTES.....	21
5.1.1.1. ORIGEN DEL COSPLAY.....	21
5.1.1.2. ¿CÓMO LLEGA EL COSPLAY A COLOMBIA?.....	23
5.1.1.3. EVENTOS DE COSPLAY EN COLOMBIA.....	24
5.1.2. LOS TABÚS SOBRE EL COSPLAY.....	28
5.1.3. EL COSPLAY Y SU IMPACTO EN LA MODA.....	29
5.1.4. DESCRIPCIÓN DE LA CARACTERIZACIÓN COMO PRÁCTICA DEL COSPLAY.....	34
5.1.4.1. DIFICULTADES EN LA CARACTERIZACIÓN DEL COSPLAY.....	37
5.1.4.2. CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE COSPLAY.....	40
5.1.5. LA RELACIÓN ENTRE LAS TIC'S Y EL COSPLAY.....	44
5.1.6. IMPORTANCIA DEL INTERNET COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN.....	46
5.1.7. SIGNIFICADO DE LAS PÁGINAS WEB.....	46
5.1.8. PASOS PARA EL DESARROLLO DE PÁGINAS WEB.....	48
5.1.9. PLATAFORMA WIX PARA DESARROLLO DE PÁGINAS WEB.....	49

5.1.10. VENTAJAS DE TENER UNA PÁGINA WEB.....	49
5.1.11. TENDENCIAS DE DISEÑO DE PÁGINAS WEB 2017.....	50
5.1.12. ANÁLISIS DE DISEÑO DE PÁGINAS WEB SOBRE COSPLAY.....	52
5.1.10.1. CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE PÁGINAS WEB SOBRE COSPLAY.....	58
5.2. MARCO CONCEPTUAL.....	59
5.2.1. TÉRMINOS.....	59
5.3. MARCO LEGAL.....	666
5.3.1. SOBRE LOS DERECHOS DE AUTOR.....	66
5.3.2. SOBRE LOS DERECHOS DE IMAGEN.....	67
6. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	699
7. DISEÑO METODOLÓGICO.....	70
7.1. POBLACIÓN.....	70
7.2. MUESTRA.....	70
7.3. TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	70
7.4. INSTRUMENTOS.....	71
7.4.1. ENCUESTA I.....	71
7.4.2. ENCUESTA II.....	71
7.5. RESULTADOS.....	73
7.5.1. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA I.....	73
7.5.2. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA II.....	74
7.6. DISEÑO PÁGINA WEB COSPLAY MODE.....	82
7.6.1. SELECCIÓN DE MENÚS DE LA PÁGINA WEB COSPLAY MODE.....	82
7.6.2. DIAGRAMACIÓN DE RUTA DE PÁGINA COSPLAY MODE.....	82
7.6.3. DISEÑO DE PROTOTIPO I.....	83
8. FUENTES PARA LA OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN.....	976
8.1. FUENTES PRIMARIAS.....	976
8.2. FUENTES SECUNDARIAS.....	976
9. RECURSOS.....	100
9.1. RECURSOS HUMANOS.....	99
9.2. RECURSOS FÍSICOS.....	99
9.3. RECURSOS FINANCIEROS.....	100
10. CRONOGRAMA.....	101
11. IMPACTO DE LA PÁGINA WEB COSPLAY MODE.....	102
12. CONCLUSIONES.....	103
13. REFERENCIAS.....	104
13.1. BIBLIOGRAFÍA.....	104
13.2. CIBERGRAFÍA.....	104
15. GLOSARIO.....	107

## **1. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación contiene elementos sobre el desarrollo de una página web enfocada hacia la práctica del Cosplay en Colombia, la cual se puede definir como la interpretación de personajes de ciencia ficción, cuya característica principal es el uso de indumentaria especializada con el fin de personificar detalladamente un personaje escogido.

A lo largo de este documento se puede evidenciar a través de los marcos teórico y conceptual información relacionada con el desarrollo de páginas web, investigación de páginas dirigidas hacia la cultura Cosplay e información concerniente a la misma. Se mostrará el proceso de diseño de la página web desde la aplicación de encuestas hasta la culminación de este en el desarrollo del prototipo final.

La intención de este proyecto es, no solo desarrollar una página web dirigida a la cultura Cosplay en Colombia, sino centrar un nicho de mercado que permita atenderle desde el sector moda.

## **2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1. TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

DESARROLLO DE DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB, COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN DIRIGIDA A LA CULTURA COSPLAY EN COLOMBIA, PARA DAR A CONOCER SU ESTILO DE VIDA Y PARA LA CARACTERIZACIÓN DE SU PRÁCTICA

### **2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Con el paso de los años y gracias al avance de la tecnología, un espacio de intercambio cultural ha crecido, permitiendo que prácticas culturales provenientes de otras partes del mundo sean incluidas en la sociedad actual.

Es así como en la ciudad de Bogotá, aparecen grupos sociales como los “Otaku” (personas que comparten gusto por la cultura oriental, en especial el anime y el manga), en este grupo se llevan a cabo ciertas prácticas como el COSPLAY, que se refiere a la caracterización de personajes inspirados en series animadas, manga o historietas, video juegos, libros, etc.

Hoy en día, los Cosplayers en Colombia se encuentran dispersos impidiendo el crecimiento exponencial de esta práctica; es por esto que se presentan problemáticas como diversidad de fuentes contradictorias de documentación teórica acerca del Cosplay, inconvenientes respecto a la indumentaria como mal manejo de tiempo, consecución de materiales, manejo de recursos económicos, adquisición y elaboración de utilería y accesorios, estilismo y diseño de imagen, entre otros. Es por esto que los Cosplayers recurren a diferentes sitios web para buscar una

solución a estas problemáticas, sin embargo, al no ser dirigidos específicamente a la cultura Cosplayer en Colombia la información que se encuentra no cumple con sus expectativas de búsqueda en aspectos como terminología local, eventos que se desarrollen en el país y ofertas comerciales, además de encontrarse distribuida en diferentes páginas por lo cual la búsqueda de la misma se vuelve exhaustiva y poco confiable; es por esto que surge la necesidad de crear una página web dirigida hacia la cultura Cosplayer en Colombia que albergue toda la información requerida para el desarrollo de esta práctica.

### **2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo diseñar una página web que sirva como herramienta de comunicación dirigida a la cultura Cosplay en Colombia, que dé a conocer su estilo de vida, contribuya en la caracterización de su práctica y fortalezca su identidad en el aspecto social, cultural e individual?

### **3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una página web, como herramienta de comunicación dirigida a la cultura Cosplay en Colombia, para dar a conocer su estilo de vida y para la caracterización de su práctica, fortaleciendo su identidad en el aspecto social, cultural e individual.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recopilar y analizar información respecto a aspectos sociales, culturales y técnicos relacionados con la cultura Cosplay en Colombia obteniendo así, los datos precisos que sustentan el objeto de la investigación.
- Recopilar y analizar información técnica y visual sobre el desarrollo y el manejo de páginas web.
- Diseñar una página web que contenga la información necesaria para el desarrollo de esta práctica dirigido hacia la cultura Cosplay en Colombia.
- Desarrollar una página web que sirva como herramienta de comunicación dirigida a la cultura Cosplay en Colombia.

## **4. JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. JUSTIFICACIÓN**

El Cosplay es la interpretación y la caracterización de personajes de ficción especialmente de series animadas, mangas o historietas, video juegos, libros, entre otros, llevada a cabo por Cosplayers, quienes utilizan esta práctica como medio de expresión. En Colombia la cultura Cosplay se da a conocer principalmente a través de medios digitales pero debido a la falta de información dirigida al público colombiano en los mismos, su desarrollo se ha dificultado gracias a factores como fuentes de información incompletas y/o falsas, diversidad de idiomas de estas y la noción negativa frente a esta práctica en la sociedad colombiana debido a estereotipos culturales, entre otros; razones por las cuales toma importancia el uso de portales digitales como páginas web, aplicativos móviles, redes sociales, foros, blogs y wikis, de las cuales las que poseen mayor relevancia para la cultura Cosplay son las páginas web que han sido una fuente fundamental para la propagación de la información sobre esta práctica, gracias a su facilidad de acceso no solo para una comunidad local sino para una comunidad nacional e internacional. Debido al impacto de estas páginas web en la vida de los Cosplayer han aparecido diversidad de ellas con todo tipo de información, pero en Colombia el desarrollo de páginas web con temáticas especializadas hacia esta práctica aún es nulo, es por esto que surge la necesidad de crear una página web dirigida hacia la cultura Cosplay en Colombia que albergue toda la información requerida por este público para el desarrollo de su práctica, como historia del Cosplay, clasificación del Cosplay, tutoriales sobre Cosplay; además de informar sobre la existencia de esta cultura a la sociedad.

Un correcto enfoque del uso de la información transmitida a través de esta página web permitirá romper los estereotipos negativos que se tienen sobre el ejercicio del Cosplay en la sociedad colombiana destacando que esta práctica es una actividad apta para todo tipo de público, desarrollando su potencial con mayor libertad y generando así el crecimiento de la comunidad lo que a largo plazo conllevará a un nuevo estudio de mercado como un nicho potencial en el mundo de la moda que será atendido por las autoras a través de su marca LALALAND, facilitando de esta manera el progreso del Cosplayer.

## **4.2. DELIMITACIÓN**

### **4.2.1. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

La investigación cualitativa debe llevarse a cabo con la cultura Cosplay en Colombia, razón por la cual se decide crear una encuesta virtual para interactuar con Cosplayers de las ciudades más importantes del país en la práctica del Cosplay como Barranquilla, Cali, Cartagena, Ibagué, Medellín y Pasto, debido a los altos costos que requeriría movilizarse personalmente a éstas.

### **4.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

El proyecto de investigación cubrirá un período de 10 meses de octubre de 2016 a julio de 2017

### **4.2.3. DELIMITACIÓN TEMÁTICA**

En este proyecto se desarrollará una página web dirigida a la cultura Cosplay en Colombia, evidenciando los gustos, los requerimientos, la clasificación y las necesidades de las personas

pertenecientes a ésta. Debido a que no se cuenta con referentes de proyectos de investigación enfocados a la creación de páginas web dirigidas hacia un público Cosplayer en Colombia, se toma como base el Proyecto de Investigación CULTURA COSPLAY MÁS QUE UNA MODA UN ESTILO DE VIDA FASE I.

#### **4.2.4. DELIMITACIÓN FINANCIERA**

Para el desarrollo de la página web se necesita la asesoría de una persona con competencias de diseño gráfico y desarrollo visual de páginas web, lo cual requiere de una inversión financiera.

## 5. MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

### 5.1. MARCO TEÓRICO

#### 5.1.1. ANTECEDENTES

##### 5.1.1.1. Origen del Cosplay

El origen del Cosplay se remonta al año 1939 en el primer Worldcon “World Science Fiction Convention” (Convención Mundial de Ciencia Ficción) donde Forrest J. Ackerman un joven de 22 años, utilizaba un disfraz al que llamó Futuristicostume, y su acompañante Myrtle L. Douglas, lucía un vestido de una película llamada “Things to Come”. (Flynn, 1986) Esto se hizo tan exitoso que al siguiente año más de una docena de aficionados acudieron con su propio vestuario de ciencia ficción.

Esta práctica se limitaba a las convenciones de ciencia ficción y fantasía, la mayoría en Norte América; Pero más tarde en la Worldcon de 1984, al ver que los asistentes de ésta convención utilizaban camisetas alusivas a los personajes de los Comics, el reportero japonés Nobuyuki Takahashi, motivó a los jóvenes japoneses a ser partícipes de esta actividad a la cual denominó Cosplay (de la contracción de las palabras provenientes del inglés *COSTUME* (*disfraz*) y *PLAY* (*interpretación*)).



Ilustración 1 Forrest J. Ackerman 1 Tomado de: [https://c1.staticflickr.com/5/4148/5064028720\\_7685df35f4\\_b.jpg](https://c1.staticflickr.com/5/4148/5064028720_7685df35f4_b.jpg)



Ilustración 2 Forrest J. Ackerman 2 Tomado de: <http://assets.vice.com/content-images/contentimage/no-slug/2517f68c0a1ffaba6d7528c5f8bde3d3.jpg>



Ilustración 3 Forrest J. Ackerman 3 Tomado de: <https://sucodemanga.files.wordpress.com/2015/03/scan0001.jpg?w=500>

*Forrest J. Ackerman y acompañantes realizando el primer COSPLAY de la historia.*

Tal tema tuvo un gran éxito entre la población japonesa, quienes se adaptaron rápidamente a la idea propuesta. Pocos años después, los fans comenzaron a utilizar vestuarios de sus personajes de mangas, animes, y todo lo relacionado con la conciencia ficción japonesa. A mediados de los 90's el anime, el manga y sus relaciones comenzaron a ser introducidos en Estados Unidos con gran popularidad y a gran escala. Por esta causa muchos de los cosplayer norteamericanos son totalmente inconscientes del origen de su afición creyendo que fue inventado en Japón. (Flynn, 1986)

Los primeros Cosplay en Japón aparecieron en la Comic Market (también conocida como Comiket) en la cual los atuendos de los asistentes estaban influenciados por historias de Ciencia Ficción. Con la popularización de los animes en los años 90, el Cosplay japonés se volvió algo muy conocido en todo el mundo, y la mayor parte de los Cosplay pasaron a ser de personajes ya existentes. Desde entonces el Cosplay dejó de ser una práctica exclusiva de los japoneses y pasó a ser una actividad llevada a cabo a nivel mundial, llegando al punto de la ejecución de ésta

práctica a nivel profesional. (Flynn, 1986) Esto ha permitido el desarrollo de diversos eventos a nivel mundial donde se realizan concursos de Cosplay y otras actividades relacionadas con el entretenimiento. A continuación, se mencionan algunos de estos eventos:

- Salón Internacional del Comic (España)
- Salón del Manganime de Alcorcón (España)
- Word Cosplay Summit (Japón)
- Yamato Cosplay Cup (Brasil)
- Comic Market (Japón)

Los sociólogos y actores culturales opinan que este movimiento es similar al de los jóvenes de finales de los años 60's. lo asocian a una nueva fuerza social que se opone a la homogeneización y la institucionalización. (Taifel, 1982)

#### **5.1.1.2. ¿Cómo Llega de COSPLAY a Colombia?**

Gracias a la llegada del anime a Colombia en los años 80's, casi 90's, en una franja infantil educativa televisiva proveniente de Japón, se transmiten series como Candy Candy, Conan el niño del futuro, Super Sentai, Meteor, Marco, Heidi la niña de la montaña, Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Super Campeones, Ranma ½ y Sailor Moon, las cuales influyeron en los intereses de algunas personas lo que las llevó a interesarse por la cultura proveniente del país asiático; aparecen nuevas generaciones influenciadas por la cultura audiovisual, gracias a la Tv, la música, el anime y la Internet. La documentación sobre la historia del Cosplay en Colombia es realmente escasa, se cree que en 2001 se hizo evidente la práctica del Cosplay (Serrano, 2013)

en el país, cuando se realizó una fiesta de Halloween con temática alusiva a las series anime en un salón comunal del barrio El Salitre en Bogotá; un año después el grupo Daigakumanga de la Universidad Nacional de Colombia, realizó una fiesta con la misma temática en la misma fecha, en el año 2003 se comenzaron a ver las primeras muestras de Cosplay fuera de Halloween en la semana de animación japonesa y en Bibliomanga. (Ospina, 2014) En el año 2008, durante la Feria Internacional del Libro de Bogotá que se realizó del 23 de abril al 5 de mayo donde el país invitado era Japón, se organizó una convocatoria de ilustración anime y un concurso Cosplay, lo cual popularizó la práctica a tal punto que el año siguiente, se organizaría la primera versión del Salón del Ocio y la Fantasía SOFA 2009 que contó con el patrocinio de ETB. Pronto se empezaron a realizar diferentes eventos alrededor de esta temática, siendo promovidos por diversos grupos de aficionados y algunas tiendas, que con el paso de los años fueron creciendo.

### **5.1.1.3. Eventos de Cosplay en Colombia**

Hoy en día, en Colombia existen varios eventos Otakus/ Cosplay que buscan promover esta cultura en la sociedad brindando espacios para que los Cosplayers lleven a cabo su práctica.

Algunos de ellos son:

- SOFA “Salón del Ocio y la Fantasía”. (Bogotá)

Se abre la oportunidad de entender el ocio como un espacio de crecimiento personal, de creación artística y cultural, de conexión social y el aprovechamiento de una industria que está pasando a ser de las más productivas y rentables. El Salón del Ocio y la Fantasía busca reunir a todos los actores de ese universo, desde el fanático hasta el curioso, desde la industria creativa

hasta la academia; para entender y reconocer la necesidad de enfrentarnos a un nuevo tipo de cultura, "la cultura del tiempo libre".

- MALOKA MUNDO GEEK (Bogotá)

Maloka celebra un encuentro dedicado a la cultura pop japonesa, con una variada programación que pretende crear un espacio para conocer más de cerca la cultura del país asiático. Con la organización de GTO Medios y MALOKA, se da la oportunidad de interactuar con las novedosas ofertas del país asiático como muestras culturales, talleres artísticos, concurso COSPLAY, conferencias y pasarelas con el fin de generar vínculos para conocer más de cerca la cultura japonesa y de la cultura Cosplay.

- ULTIMEIN

Evento que da la oportunidad reunir la ciencia ficción, la fantasía, cómics, videojuegos, manga, anime y Cosplay en un solo lugar. Se realiza el ULTIMEIN COSPLAY, concurso que busca retomar una parte importante de la interacción con el público que promueve la creación y personificación del personaje y vivir el Cosplay de manera diferente; además es sede regional para el OZ COSPLAY CUP duetos.

- YAMATO COSPLAY CUP REGIONAL BOGOTÁ

El Yamato Cosplay Cup Internacional es un concurso global de Cosplay organizado por la empresa brasileña Yamato Comunicações e Eventos, el cual tiene como objetivo reunir a todos

los mejores Cosplayers del mundo. Se celebra una regional en las principales ciudades de Colombia para elegir un representante a nivel nacional.

- SHINANIME (Cali)

Espacio de convergencia e intercambio cultural, el cual propone como ente integrador a todas las facetas relacionadas con la cultura del país asiático, se realiza durante el mes de junio en el Centro Cultural Comfandi, cuenta con un concurso Cosplay además de ser sede de la regional colombiana del AIC (Asociación Internacional de Cosplay) de duetos Cosplay que representará al país en la final latinoamericana en Paraguay; también se realizan actividades como conferencias, conciertos, competencias de baile y torneos de videojuegos, entre otras actividades.

- COMIC CON (Medellín)

COMIC CON COLOMBIA es una convención que une a los fanáticos con sus gustos e ídolos en un espacio de acercamiento e interacción directa y vivencial con ellos. Busca fortalecer los lazos entre la industria del entretenimiento y su público, generando un intercambio de experiencias que permitan a dicha industria crecer en Colombia, alentando a los nuevos talentos a convertirse en grandes emprendedores. De esta manera su trabajo es entregar al público las herramientas, información y experiencias necesarias para ser críticos, creadores y consumidores de productos culturales de impacto mundial con talento colombiano, a las empresas un espacio para recolectar la información necesaria para mejorar sus productos y acoplarlo a las necesidades de sus clientes, además de una plataforma comercial donde podrán hacer venta y distribución directa de sus productos. Permite aportar a los lineamientos de la ciudad de Medellín la

oportunidad de internacionalizarse por medio de la cultura, creando un espacio donde los ciudadanos puedan exponer y potencializar su talento, y así la ciudad pueda integrarlo a sus programas de proyección, llevando estos talentos a las comunidades para que puedan aprender y sacar provecho de sus habilidades.

- NIPPON FEST (Medellín)

En Medellín los seguidores de la cultura japonesa moderna disfrutaron de las más novedosas y llamativas expresiones culturales del Japón actual, en el Nippon Fest que realiza Comfenalco Antioquia y la Sistema Municipal de Bibliotecas. Durante este evento se da una gran oferta en actividades en las cuales los asistentes pueden participar en proyecciones de películas, exposiciones y talleres hasta la Copa de Fútbol al estilo japonés, el torneo de video juegos, juegos de rol y duel masters, Cosplay y la Noche Japonesa, esta última en el Parque Ecológico Piedras Blancas, entre otras.

- OZ COSPLAY CUP (Barranquilla – Nivel Nacional)

Consiste en reunir a la mejor selección de Cosplayers del país. Se realiza una competencia con una categoría exclusiva del OZ FEST, en donde el objetivo principal es descubrir al mejor Cosplayer de Colombia; aquí los Cosplayers demuestran sus habilidades como hacedores de sueños que con esfuerzo y valentía se convertirán en una realidad. Este evento se realiza en Barranquilla después de que todos los regionales tienen sus representantes los cuales viajan a disputar el título en dicha ciudad.

En la actualidad el Cosplay sigue en desarrollo en Colombia, aunque el país que posee algunas tradiciones y pensamientos arraigados como el hábito de homogeneizar las conductas de los individuos, y tristemente el Cosplay ha sido tomado como un tabú en algunos aspectos. Se tiene la creencia de que los Cosplayers/Otakus no socializan con otras personas, pero es un punto de vista totalmente errado, la cultura del Cosplay es necesariamente una cultura que implica que las personas se relacionen unas con otras, ya que, como se ha venido explicando en lo largo de este documento, es vital para el desarrollo personal, en el aspecto emocional, espiritual y psicológico, ya que se encuentra con su yo interior para poder tener una sana personalidad; y el desarrollo social, para su identificación con seres semejantes, que comparten los mismos ideales y gustos.

### **5.1.2. LOS TABÚS SOBRE EL COSPLAY**

Realmente los Cosplayer no viven en un mundo de ficción, solo toman el Cosplay como una recreación, un hobby sano. Constantemente se habla del “Puede que éstos muchachos se vistan así buscando su personalidad en sus personajes, pero aun así demuestran el miedo que tienen por llegar a ser adultos responsables y con madurez”, afirma Martha Robles psicóloga que asegura que los Cosplayers sufren del llamado Síndrome de Peter Pan (que trata de un estado mental en el cuál la persona que lo experimenta se niega a crecer y adoptar un rol en la sociedad), pero esta afirmación no se aplica- o no en la mayoría de los casos-, los Cosplayers más allá de sus aficiones, se desenvuelven en la sociedad a diario como personas que tienen empleos, estudian, tienen obligaciones y deberes como cualquier otro. El Cosplay en ese aspecto requiere tener la

capacidad de desarrollar cierto tipo de actividades sin descuidar las otras, es decir, crear un equilibrio entre la cotidianidad y el manejo del tiempo libre y las aficiones.

Por otra parte, se cree que el Cosplay es una negación a la cultura autóctona, pero, eso no es necesariamente cierto; gracias a la globalización de la tecnología las personas tienen acceso a diferentes culturas, pero los Coplayers no buscan “olvidarse” de su cultura, ellos toman características de la cultura oriental y colombiana, y las reinventan. Ellos se sienten orgullosos de ser colombianos (en el caso de Colombia), y puede que quieran aprender japonés e ir a Japón, pero en ningún caso niegan sus raíces.

### **5.1.3. EL COSPLAY Y SU IMPACTO EN LA MODA**

Para iniciar es importante reconocer que la Moda como fenómeno cultural es un espejo de los acontecimientos sociales, las costumbres y los valores que ha construido la humanidad a través de la historia.

A través de sus propios códigos y convenciones las personas buscan consenso y aceptación; es aquí donde el vestuario surge como medio de expresión, comunicación e identificación social. La Moda y la comunicación, ocupan un lugar privilegiado en la sociedad moderna siendo los apoyos fundamentales de la sociedad de la imagen, los medios masivos han creado referentes fantásticos para captar la atención de diferentes públicos, presentando imágenes atractivas que impactan y llenan de nuevos significados al vestido, otorgándole a este el valor de signo.

Si se toma como referencia los distintos medios de comunicación masivos como: la televisión, el cine, internet, la publicidad, los diferentes programas de entretenimiento, el anime, los video juegos, se puede evidenciar en ellos la influencia social y cultural de la imagen, factores fundamentales a la hora de generar nuevos estilos. Es a través de estos medios de comunicación que los procesos de la Moda se dan a conocer y se validan, es en esta instancia que el vestido se llena de significados socialmente aceptables.

Actualmente las prácticas relacionadas con los juegos de rol han causado impacto, por lo tanto, los diseñadores contemporáneos han empezado a considerar a los usuarios de estas actividades como consumidores con requerimientos y necesidades específicas que tienen que ser cubiertas. (Serrano, 2013) Los Cosplayer crean su propia identidad, no van en contra de la cultura, solo toman partes de otras. Se ven influenciados y empiezan a tener nuevos comportamientos, cambiar su modo de hablar y su modo de vestir, entre otros. Pero, al existir una personificación, aparece un aporte de mantener viva la cultura en la que están sumergidos.

El sociólogo José Rodríguez afirma: “El Cosplay es una transmutación de la personalidad, pero de una manera sana. Esta necesidad por disfrazarse y adoptar la personalidad de un personaje de ficción puede empezar en la adolescencia y es totalmente natural. Puede incluso continuar durante toda la vida, siempre que no afecte la comprensión de la realidad de la persona que lo hace. Se puede ver como una forma de fanatismo, pero siempre que se maneje dentro de eventos públicos y que haya una clara diferenciación entre este disfraz como arte y no como una dependencia mental de una realidad que no existe, la persona puede convivir con este deseo de disfrazarse y ser alguien más”. (Esteban, 2009)

El vestuario de un Cosplay genera looks auténticos que en la mayoría de casos evidencian un gusto y fanatismo por algún determinado personaje, serie o video juego, el usuario de esta cultura busca individualidad y caracterización. (Serrano, 2013) El traje de los Cosplayers puede servir como una sugestión en el curso de la categorización social. Sue Jenkins Jones menciona en su libro Diseño de Moda la importancia del reconocimiento de los elementos prácticos del Diseño, que son aquellos que subyacen el contenido o el propósito de un diseño, donde se encuentra:

- La Representación aquella que es inspirada en la naturaleza o en el mundo creado por el hombre, (pasarela, puesta en escena).
- Diferenciación social: hace referencia a los que se adoptan las características y estética de determinados grupos (tribus urbanas, la cultura Cosplay).
- Por afiliación simbólica: Pertenece a un grupo específico y lo significa, (Comunidad religiosa o un equipo de futbol). (Jones, 2008)

Cabe destacar que, con esta práctica, el cuerpo se está exhibiendo de una manera enaltecida, ornamentada, maquillada, muy bien cuidada y trabajada tanto en la forma, en el vestuario y en los comportamientos que se despliegan en la representación. Los participantes tienen la

posibilidad de jugar con su cuerpo, rediseñando una imagen y una identidad implícita que los separa momentáneamente de su realidad corporal inmediata.

Por esta razón se considera que el vestuario es esencial para caracterizar dos efectos únicos: el carácter en cuestión y el ideal de pertenencia. En el primer caso, sólo el vestuario está demostrando que la persona que está jugando una figura del mundo del anime / manga, esta es la principal referencia para determinar si el individuo en cuestión es parte del grupo de los Cosplayers. (Taifel, 1982)

*“De lo que se trata no es de la imitación práctica de un prototipo, sino del aislamiento de la forma de su función práctica y el traslado de la forma vacía a un contexto muy diferente”.*

(Taifel, 1982)

El sociólogo Cristian Fraga Villa, (Occidente, 2012) aclara que, al representar personajes ficticios, se les otorga a los Cosplayers la oportunidad de estar inmersos en ambientes ilusorios, expresar su creatividad, individualidad y singularidad dentro de un marco plural de representaciones y simulacros. El Cosplay, cambia la realidad de los Cosplayers; ya que los personajes que interpretan tienen personalidad, historia, forma de ser y carácter. A través de esta práctica, los jóvenes tienen la necesidad de crear; al caracterizar un personaje aún sin poseer las cualidades “especiales” de este (magia, habilidades físicas, mentales, etc.), los Cosplayers pueden dar identidad al personaje y en pocas palabras, ser el personaje.

El manejo de los medios de comunicación con respecto a este tema no ha sido el más favorable en diversas ocasiones (Natgeo, canal RCN), la representación de la imagen corporal se ve sublimada en el Cosplayer, este se percibe con un cuerpo más atractivo y seductor (en algunos casos), pero no quiere decir que es una persona que no se gusta así misma (por el hecho de utilizar disfraces), el cuerpo forma parte del individuo que lo está percibiendo, se eleva su autovaloración al sentirse admirado; el Cosplayer es percibido también como un individuo que quiere huir de las reglas sociales y tomar el papel que representa como una vía de escape. (Esteban, 2009)

Al respecto es importante aclarar que el Cosplayer no tiene miedo de socializar en el mundo real y no interpreta a un personaje solo para tener notoriedad. Lo cierto es, que el cosplayer es un sujeto más, que desarrolla su creatividad dentro de una práctica saludable. El Cosplay tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje.

Entre sus variantes se encuentran notablemente: la representación de personajes antropomorfos, la adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos, el cross-dressing, la representación de los roles de género opuestos y el carácter erótico en algunas ocasiones. También existen dos campos informales que participan y que generan en un 80% el éxito de un Cosplay, son el Estilismo de Moda y el Esteticismo que, si bien no son consideradas dentro de las áreas del diseño, estas son fundamentales para lograr un buen Cosplay.

Es aquí donde el Diseño de Modas, el Diseño Gráfico y el Diseño Industrial aportan significativamente al diseño y elaboración de la indumentaria y accesorios Cosplay, ya que todos poseen de manera particular competencias que responden a las necesidades de estos. (Serrano, 2013) En este sentido el diseñador debe aplicar todos sus conocimientos para transformar imágenes de la segunda dimensión, re-interpretar los personajes, y traerlos a la tercera dimensión con toda su perspicacia.

De esta manera se destaca que la práctica del Cosplay no solo es una actividad apta para todo tipo de público, sino que conlleva a un nuevo estudio de mercado como un nicho potencial en el mundo de la moda, creando nuevas expectativas en el campo del diseño.

#### **5.1.4. DESCRIPCIÓN DE LA CARACTERIZACIÓN COMO PRÁCTICA DEL COSPLAY**

El COSPLAY es la interpretación de personajes basados en obras de ficción, pero ésta disciplina va más allá de ponerse un disfraz. La interpretación del personaje debe ser completa, para lo cual existen algunos requisitos que se expondrán adelante, es por ello que nace la importancia de comprender al Cosplayer, para poder entender completamente esta práctica.

Las personas tienen la necesidad de crear; el COSPLAY da espacio a la recreación de mundos imaginarios, donde los participantes pueden convertirse en un personaje específico, no tener sus

habilidades de ficción no impide que pueda darle identidad y en pocos términos: ser el personaje.

(Serrano, 2013)

Los Cosplayers- quienes practican el COSPLAY- comparten la misma ideología, se caracterizan por algo que los identifica. No temen salirse de la realidad y vestirse como personajes ficticios, esto les otorga a los Cosplayer la oportunidad de estar inmersos en ambientes ilusorios, donde expresan sus emociones, creatividad, individualidad y singularidad dentro de un marco plural de representaciones y simulacros. El cuerpo forma parte del individuo que lo está percibiendo, en esta práctica, el participante eleva su autovaloración al sentirse admirado, al gustarle a los demás y atraer miradas. (Raich, 2000)

De acuerdo a la información recopilada y en la observación en el campo de acción en los diferentes eventos de COSPLAY, se realizó un listado sobre los componentes esenciales que debe seguir los individuos que pertenecen a la práctica del Cosplay, a partir de la interpretación de los personajes y su contexto real de su puesta en escena, como lo son:

- Elección del personaje que puede basarse en características como gustos, apariencia física y personalidad, entre otras
- Investigación y documentación acerca del personaje elegido que debe realizarse con el mayor detalle posible.
- El traje / vestuario que debe tratar de ser fiel al personaje en todas sus características

- Performance cuya presentación debe estar fielmente basada en el personaje y los requerimientos exigidos en concurso en el cual se esté participando

Claro está que la interpretación del personaje debe ser completa. Un Cosplayer más que solo disfrazarse debe tratar de cumplir con ciertos “requisitos” lo mejor que le sea posible, como:

- Poseer accesorios similares al personaje
- Sentir identificación con el personaje
- Usar el atuendo con características exactas al personaje
- Generar impacto visual con calidad en los detalles
- Investigar e innovar en la elección de personajes
- Creatividad

Cabe resaltar que mediante la observación de la práctica del COSPLAY, se evidencia que no hay edad límite (como referente estético y humanístico). El COSPLAY es una práctica abierta para todo aquel que esté dispuesto a experimentar y quiera participar; esta práctica se torna llamativa ya que, según Cosplayers genera:

- Diversión / Satisfacción/ Emoción
- Admiración
- Estimulación de la creatividad
- Diferenciación social
- Disposición a experimentar sucesos nuevos
- Desarrollo de la identidad

- Aceptación
- Desarrollo de la expresión.
- Nostalgia (en algunos casos)
- Mejoramiento de relaciones interpersonales
- Aumento de autoestima.

#### **5.1.4.1. DIFICULTADES EN LA CARACTERIZACIÓN DEL COSPLAY**

Si se percibe desde el área comercial, al tratarse de un “mercado en desarrollo”, el COSPLAY presenta dificultades en aspectos como:

- Tiempo de elaboración: Tanto para una persona experta como para un amateur, el tiempo de elaboración de un Cosplay es uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta. Para un Cosplayer ya sea experto o no, normalmente el tiempo de elaboración es un punto que presenta mucha dificultad ya que, sea por mal manejo de tiempo, desconocimiento del material que se trabaje, factores económicos, dificultades con los encargos y/o dificultades de manufacturación, el tiempo para llevar a cabo un Cosplay parece nunca ser suficiente.
- Cada atuendo presenta diferentes dificultades que deben ser tomadas en cuenta con antelación al evento en el que se va a presentar el traje; pero, siendo el Cosplay un tema relativamente nuevo en Colombia, no se conocen las fechas exactas de dichos eventos y a razón de esto, muchos Cosplayers son “tomados por sorpresa”.

- Consecución de materiales que sean fieles a la imagen del personaje: El Cosplay es un aspecto en crecimiento en Colombia, por lo tanto, el mercado Cosplayer es desatendido y la consecución de materiales para elaborar estos atuendos es realmente complicada. Un Cosplayer debe buscar con paciencia los materiales apropiados para un traje; si estos materiales no se encuentran, el Cosplayer no se verá como el personaje que busca interpretar y esto no es muy bien aceptado dentro de la comunidad Cosplayer.
- Conocimientos de confección (en algunos casos): En un Cosplay, es un aspecto importante que este se encuentre bien elaborado, de lo contrario, el atuendo podría desarmarse, dañarse o incomodar a su portador. El conocimiento en modistería asegura que el Cosplay no tendrá ninguna falencia durante su utilización y así mismo, asegura su calidad y duración.
- Recursos económicos: Cada atuendo posee características especiales que, dependiendo de su complejidad aumentan el valor adquisitivo de un Cosplay, muchas veces el dinero es insuficiente o requiere una inversión muy alta para un Cosplayer, sea al momento de realizar o comprar un traje, conseguir los accesorios adecuados e incluso, pagar la entrada de un evento (dependiendo de cuál sea).
- Adquisición y elaboración de detalles fieles a la imagen del personaje: Cada aspecto del vestuario de un Cosplay debe ser asimilado por un Cosplayer, los detalles en los atuendos son el perfecto indicativo para saber si un Cosplay está bien elaborado. La elaboración o consecución

de buenos accesorios tales como detalles metálicos, pelucas, lentes de contacto, armas, calzado, corsés, faldas pomposas, medias y máscaras, entre otros, aseguran el éxito de un Cosplay.

- **Estilismo y diseño de imagen:** Al momento de realizar un Cosplay, no solo el atuendo es importante, el estilismo juega un papel muy importante, ya que un atuendo no estará completo sin un maquillaje que dé al Cosplayer las características que posee el personaje que se está interpretando.
- **Movilidad- Funcionalidad:** Algunos Cosplayer poseen una dificultad en cuanto a movilidad se hable, ya que algunos Cosplay poseen detalles muy grandes y/o delicados, accesorios de mucho cuidado tales como pelucas, armas, elementos endebles (por ejemplo, los artículos fabricados en foamy), etc. que requieren mucho cuidado en su transportación, ya que pueden ser destruidos muy fácilmente.
- **Comodidad:** El Cosplay debe ser utilizado (normalmente) durante una jornada extensa, y esto implica que el Cosplayer pueda utilizarlo sin que impida su movilidad y se dificulte su respiración. Gracias al tipo de materiales que suelen ser utilizados por los Cosplayer, lograr comodidad en un Cosplay es realmente complicado; por supuesto algunos Cosplayer, sin importar la incomodidad de su atuendo lo utilizan. Pero generalmente al momento de hacer un Cosplay se busca que este sea lo más cómodo posible para su portador.

- **Versatilidad:** Debido al costo de los trajes, se busca que las partes de estos atuendos puedan ser utilizados varias veces. Lo cual no es del todo sencillo ya que cada Cosplay tiene características propias que son difíciles de encontrar en otros atuendos.

#### **5.1.4.2. CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE COSPLAY**

El mercado Cosplayer, al ser tan extenso requiere de una clasificación para poder reconocer e introducirse en este mercado de una manera más cómoda ya que al profundizar en la información se afirma que no todos los Cosplay son el mismo. A continuación, se presenta la clasificación generalizada de los tipos de Cosplay: (Cosplayers, 2012)

- **GENDER BENDER COSPLAY:** Este género de Cosplay consiste en hacer las versiones opuestas de los personajes, si el personaje es hombre hacer su versión femenina y viceversa, este género no es muy usado, pero poco a poco está ganando auge como el crossplay, quienes hacen Gender Bender cuidan cada uno de los detalles y logran plasmar la presencia del personaje y su actitud en el otro sexo.



Ilustración 4 Gender Bender Cosplay Tomado de: Secretos Cosplayers. Tipos de Cosplay [en línea]  
<https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts> [tomado en 4 de septiembre de 2013]

- CROSSPLAYER:** Son cosplayers que visten de personajes del sexo opuesto, lo máximo para ellos es que la gente los confunda con una niña o niño, es parte de la magia del Crossplay. Hay quienes tienen la creencia de que quienes lo practican tienen tendencias homosexuales, pero no tiene nada que ver, es una de las disciplinas más criticadas del Cosplay pero es todo un arte, y quienes lo manejan con dignidad suelen llegar a ser respetados por la comunidad cosplayer.



Ilustración 5 Crossplayer Tomado de: Secretos Cosplayers. Tipos de Cosplay [en línea]  
<https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts> [tomado en 4 de septiembre de 2013]

- **COSPLAY KIGURUMI:** Este tipo de Cosplay está constituido por una prenda entera que captura la forma y esencia del personaje que se está interpretando, tiene similitudes con un pijama, el Kigurumi va desde los pies imitando “patas” en muchas ocasiones, hasta la gorra que por lo general tiene añadidas orejas, cuernos, rostros o partes significativas de un personaje.



Ilustración 6 Cosplay Kigurumi Tomado de: Mundo Otaku. Kigurumi pjama Japonés [en línea].  
<http://mundinhootaku.blogspot.com/2013/03/kigurumi-pijama-japones.html> [tomado en 24 de septiembre de 2013]

- **COSMAKER:** Son maestros del disfraz, que elaboran sus propios trajes, y en ocasiones trabajan haciendo trajes para otros coplayers, tienen mucho talento artístico, creativo, y excelente sentido de la proporción. Ellos disfrutan la emoción de manufacturar y crear cosas sorprendentes. El ser Cosmaker implica seleccionar telas, diseñar, coser y hacer realidad todo tipo de elementos como los vuelos estrafalarios de los vestidos. Ningún atuendo es igual a otro, pues se hacen especialmente para quien lo vaya a utilizar, eso lo hace aún más especial. Ser Cosmaker implica tiempo, dedicación y mucho esfuerzo para realizar un trabajo muy fiel a la imagen en 2D seleccionada y para, si es el caso, complacer los deseos del cliente.



Ilustración 7 Cosmaker Tomado de: Secretos Cosplayers. Tipos de Cosplay [en línea]  
<https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts> [tomado en 4 de septiembre de 2013]

- **PROPMAKER:** “*PROP*” significa en inglés “*utilería*”. El propmaker es aquel que hace utilería Cosplay de la forma más semejante posible. Se especializan en realizar accesorios como espadas, escudos, joyería, peluches, coronas, pistolas, etc.; todos aquellos artículos que le dan el toque final a cada atuendo. Pueden realizar los accesorios en cuestión del material que ellos mismos decidan o les indique el cliente; lo que los hace diferentes y ganarse ese título es que puede hacer réplicas exactas del accesorio, de tal manera que puedes jurar que el accesorio en cuestión se compró de los artículos originales de lo detallado y completo que está. Algunos se especializan en utilizar fibra de vidrio, madera, pvc, etc.; esto hace que sus trabajos además de fieles, sean menos pesados y mucho más fáciles de portar.



Ilustración 8 Propmaker Tomado de: Secretos Cosplayers. Tipos de Cosplay [en línea]  
<https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts> [tomado en 4 de septiembre de 2013]

El COSPLAY también presenta una categorización, a nivel nacional e internacional – especialmente en concursos- que comprende términos de los cuales los más relevantes son:

- **Cosplay Elite:** Se refiere a los Cosplayers excepcionales, logran similitud casi exacta al personaje que interpretan, generan impacto visual, sus presentaciones son elaborados y en la mayoría de los casos, tienen bastante experiencia. Son los “profesionales” en el mundo del COSPLAY ya que realizan esta actividad con responsabilidad, seriedad, calidad y eficiencia.
- **Cosplay Novatos:** Son aquellos Cosplayers que están iniciando en el mundo del Cosplay, puede que no tengan la mejor calidad en sus trajes y/o representaciones (en algunos casos) pero con el tiempo suelen superarse a sí mismos y subir de nivel.

Los medios de comunicación más utilizados para convocar la participación al Cosplay son el Voz a voz e Internet, esto es gracias a los testimonios sobre experiencias compartidas dentro de la comunidad del Cosplay. Muchas de estas personas poseen blogs o son parte de grupos que comparten afinidad hacia el Cosplay o temas relacionados (como anime, manga, videojuegos, etc., de los que se ha venido tratando a lo largo del documento).

#### **5.1.5. LA RELACIÓN ENTRE LAS TIC'S Y EL COSPLAY**

Las tecnologías de la información y la comunicación se encuentran muy presentes en la cultura Cosplay ya que gran parte de su interacción se lleva a cabo mediante la utilización de

estas herramientas informativas, las cuales han logrado que este grupo social se desarrolle y crezca a gran velocidad.

Ya que las TIC's se han globalizado han causado que, "en la sociedad sea de vital importancia la creación, distribución y manipulación de la información tanto cultural como económicamente", (TicsySociedad, 2008) por lo tanto combinando esto con el Cosplay, podemos ver que, las personas que practican Cosplay tienen a su alcance gran cantidad de información que genera en ellos el aprendizaje de la cultura que tanto aman, respetan y promueven en la sociedad actual.

Las TIC's como se mencionó anteriormente también ha tenido influencia en la economía, en el ámbito del Cosplay la comercialización de productos dirigidos a este grupo, se realiza principalmente en la red, ya que se facilita más la obtención de estos objetos en tiendas virtuales que en las tiendas físicas generando una mayor utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, se incluye, que esto ha generado que la comercialización Cosplay este en constante crecimiento.

Los Cosplayers llevan a cabo su comunicación principalmente en la red, donde comparten sus gustos, intereses, inquietudes e incluso difunden los eventos masivos a los cuales asisten físicamente con sus pares, lo que ha llevado al reconocimiento y lenta aceptación la cultura Cosplay en la sociedad.

### **5.1.6. IMPORTANCIA DEL INTERNET COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN**

A través del tiempo los portales de transmisión de la información han sufrido grandes cambios en sus métodos de difusión. La comunicación ha pasado de ser impresa a transmitirse digitalmente a través de la web, es por esto que, gracias al avance de la tecnología se hizo posible la globalización de la información permitiendo acceder a ella en tiempo real desde cualquier parte del mundo, ya que la Internet es un canal que no tiene barreras de tiempo, espacio, distancia, fronteras o sociedades. En la web puede encontrarse todo tipo de información en bancos de música, imágenes y documentos, se da un intercambio de datos masivo, se permite una interacción inmediata con personas alrededor del mundo y la distribución de información se puede dar en cuestión de horas.

### **5.1.7. SIGNIFICADO DE LAS PÁGINAS WEB**

Según la Real Academia de la Lengua Española, una página web se define como el “conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas”, se trata entonces de un conjunto de información electrónica que es visible a través de un medio digital y se encuentra albergada en la World Wide Web. Toda dirección de página web tiene una estructura que consiste en tres letras w (contracción de World Wide Web) seguidas de un punto y el nombre de la página, otro punto y finaliza con el dominio a la que pertenece (sea net, com, org, co, entre otros).

Existen diferentes tipos de página web que se clasifican según su objetivo, estas son:

- Páginas web de Navegación o Buscadores
- Páginas web de Comercio
- Páginas web Educativas
- Páginas web Empresariales
- Páginas web de Redes Sociales
- Páginas web de Noticias
- Páginas web Informativas (Carvajal, 2014)

O según su programación, estas son:

- Página web estática: Este tipo de página se programa en HTML, esta página puede mostrar objetos en movimiento en una parte.
- Página web Animada: Se programa en tecnología FLASH, esta permite diseños más vanguardistas con movimiento en unas partes o en toda la página.
- Página web Dinámica: Esta página permite una perfecta estructuración del contenido; la estructura de la página web y los contenidos se archivan de forma independiente.
- Portal: Este tipo de página permite acceso a foros, cuentas de correo, buscador, noticias, entre otros. Puede ser de tipo vertical (ofrece contenido de una temática particular) o de tipo horizontal (ofrece contenidos variados)
- Tienda virtual o comercio electrónico: Como su nombre lo indica permite comercio on-line
- Gestor de contenidos: Este sitio web que permite actualizar constantemente las páginas

- Sitio Weblog o blog: en este tipo de página el usuario inserta información y la hace pública. (ICESI, Tipos de Página Web, 2009)

### **5.1.8. PASOS PARA EL DESARROLLO DE PÁGINAS WEB**

Es importante que la página web este enfocada hacia las necesidades de los usuarios para que sea un éxito al garantizar la satisfacción de los mismos; se debe tener en cuenta los principales factores para determinar el diseño de la página los cuales, son las preferencias y necesidades del público objetivo. Es entonces, de suma importancia realizar un proceso adecuado para el desarrollo de página web que garantice estos factores el cual consiste en cuatro etapas:

- Planificación: En esta etapa se debe realizar un análisis general sobre el contenido de la página, la interacción y personalización dirigida al público objetivo.
- Estructuración: Se definen el mapa de sitio, la ruta de navegación entre páginas, la arquitectura de cada página y sus objetivos.
- Diseño- diagramación- implementación: Se lleva a cabo el diseño implementando la estructura y el estilo definido previamente, se organizan de manera metódica los contenidos que deberán aparecer en cada sección de la página incluyendo el contenido multimedia. Es importante que el diseño de la página web sea legible, coherente y que mantenga la atención del usuario, es decir, debe tener un buen estudio de color, tipografía y forma.
- Publicación: En esta etapa final, se realiza la instalación de la página en un servidor web con el fin de hacerla accesible a la comunidad de internet. (Boizard, 1996)

### **5.1.9. PLATAFORMA WIX PARA DESARROLLO DE PÁGINAS WEB**

En la actualidad existen diversidad de plataformas que permiten desarrollar páginas web compatibles con los motores de búsqueda que pueden ser editadas y actualizadas de manera frecuente; algunas de estas ofrecen amplias variedades de plantillas que facilitan el proceso de diseño como Wix que es una plataforma para la creación de sitios web que contiene muchas herramientas como creación de pestañas, ajustes de diseño e implementación de galerías, entre otras.

### **5.1.10. VENTAJAS DE TENER UNA PÁGINA WEB**

Para el desarrollo de este proyecto es importante resaltar las ventajas de tener una página web, puesto que en la actualidad existen diferentes medios digitales a los cuales se tiene acceso a través de la red mundial; éstas son:

- La información publicada es permanente, es decir, está disponible siempre.
- La información publicada llega instantáneamente a los diferentes servidores alrededor del mundo.
- Es un medio de comunicación masivo interactivo, es decir, el usuario tiene la posibilidad de comunicarse de forma eficiente con la empresa/administradores/otros usuarios.
- Tiene la opción de ampliar el mercado desde el nivel local hasta el nacional, incluso el internacional.
- La información publicada se ofrece con detalles específicos relacionados a la búsqueda del usuario.

- La página web evita el uso de publicidad impresa (ITSolutions, 2010)
- Los administradores/empresas pueden proporcionar información de contacto directo a los usuarios/clientes
- Mediante el uso de redes sociales, los usuarios estarían al tanto de lo que se publica en la página web. (Gigatecno, 2013)
- Tener una página web permite un crecimiento en las ventas
- Al tener una página web, aumenta la posibilidad de tener nuevos usuarios/clientes (Delgado, 2012)
- El mantenimiento de una página web es económico y sencillo
- La página web ofrece una mayor visibilidad de la empresa hacia el cliente
- Al tener una página web, permite un mejor servicio al cliente ya que se le brinda información permanente
- Tener una página web permite exponer todos los productos o servicios de manera permanente (Castillo, 2015)

#### **5.1.11. TENDENCIAS DE DISEÑO DE PÁGINAS WEB 2017**

Para realizar el diseño del prototipo de página web es esencial estar al tanto de las tendencias globales de diseño de páginas web para el año 2017; según la página Marketing Directo (<https://www.marketingdirecto.com/especiales/recopilatorios-2016-tendencias-2017/10-tendencias-diseno-web-habra-estar-loro-2017>), los aspectos más destacados para estas tendencias son:

- **Menos opciones de menú:** Las opciones de menú en cantidades elevadas representan una sobrecarga de información para el usuario, por lo que se recomienda utilizar de 3 a 4 menús para mayor comodidad visual del usuario.
- **Reducción de los menús desplegables:** Por lo general, los menús desplegables esconden información de interés para el usuario.
- **Uso de bitonos:** Predomina el uso de dos tonos para el diseño de páginas web ya que representa un equilibrio entre las páginas web minimalistas y páginas web recargadas.
- **Material Design:** Es una tendencia en donde las formas, los colores, bordes y sombras juegan un papel importante en el diseño de la página. (Pérez, 2014)
- **El parallax scrolling queda fuera de uso:** El parallax scrolling representa sobrecarga de información visual, ya que, al ser imágenes con efectos de profundidad (SICKMONKEYS, 2016), confundían al usuario.
- **Características de movimiento:** El movimiento debe ser pertinente, ya que ayudará al usuario con la navegación de la página.
- **El uso de fotos de bancos de imágenes queda fuera de uso:** Las imágenes provenientes de bancos de imágenes son obsoletas y estereotipadas, lo que hace que no sean bien recibidas.
- **Uso de PWA's:** Las “Progressive Web Apps” o mejor conocidas como PWA's, son páginas web cuyo diseño es inspirado en las aplicaciones móviles.

- **Uso de Google Fonts:** Las fuentes que ofrece Google han tomado bastante popularidad en los últimos años, ya que son claras y legibles; la fuente más popular de Google se llama Noto y es gratuita.
- **Diseño minimalista:** Los diseños minimalistas cobran mayor fuerza, ya que permiten mayor claridad, no cansan visualmente, son diseños libres de elementos recargados y permite mayor rendimiento al cargar la página. (Marketingdirecto.com, 2016)

#### 5.1.12. ANÁLISIS DE DISEÑO DE PÁGINAS WEB SOBRE COSPLAY

Para realizar el diseño de la página web, se realizó un análisis de enfoque cualitativo a las páginas web más destacadas en la temática del Cosplay, sobre factores como su enfoque, su diseño, uso de redes sociales, entre otros. Estos son los resultados:

- **LA VIDA EN COSPLAY:** La Vida en Cosplay es una revista española de Cosplay on-line con noticias relevantes para la cultura Cosplay, se realizan publicaciones mensuales donde los Cosplayers de portada son de nacionalidad española; además cuenta con perfil en FeedBurner, Facebook, Twitter, Youtube y Deviantart

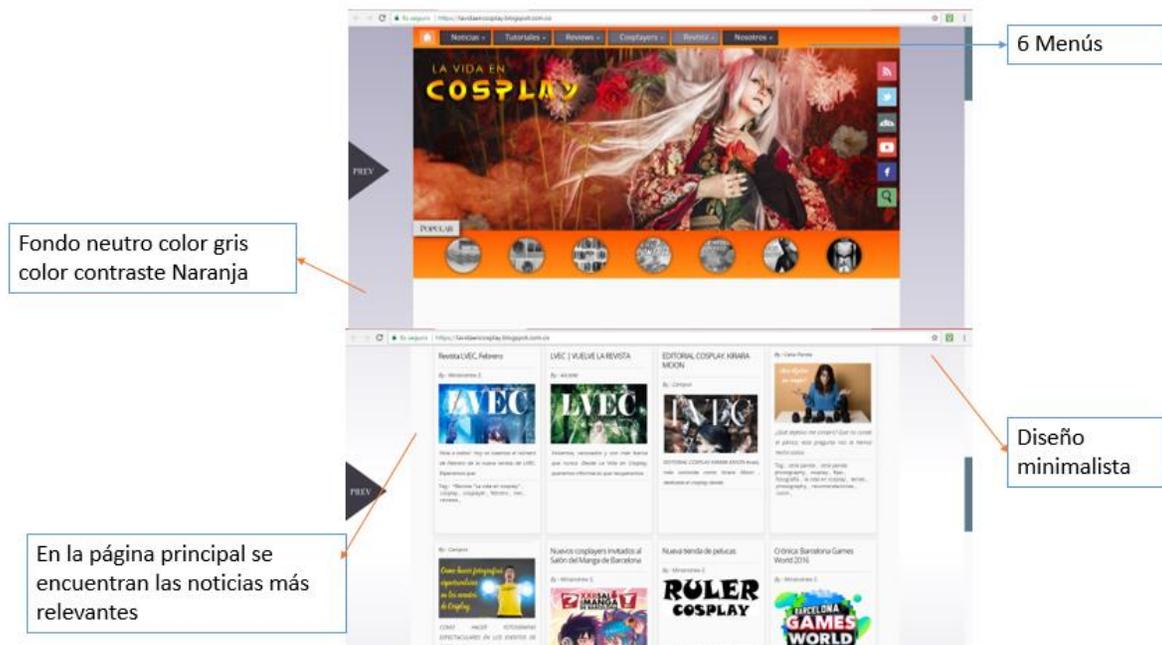


Ilustración 9 Análisis página web La Vida en Cosplay

- KOTAKU-COSPLAY:** Es un portal de noticias internacional de variedad dirigido al público Otaku, cuenta con un menú de noticias relevantes sobre el cosplay, muestra el trabajo de diferentes cosplayers y en cada nota incluye un enlace al perfil del Cosplayer/Cosmaker/Propmaker. Idioma: inglés

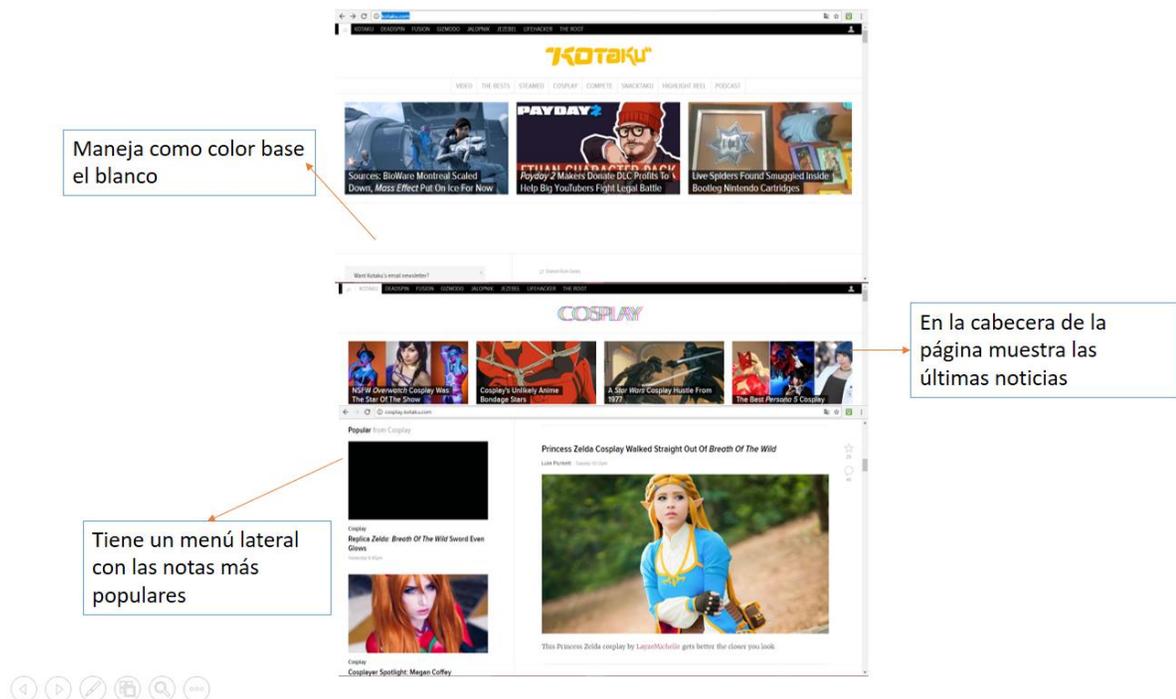


Ilustración 10 Análisis página web Kotaku-Cosplay

- JAPAN WEEKEND:** Japan Weekend es la página de un evento realizado en Madrid-España relacionado con la cultura pop japonesa, dentro del evento se realizan actividades relacionadas con el Cosplay como lo es el International Cosplay League ICL, conferencias con personajes relevantes para el público tanto cosplayer como Otaku; presenta el trabajo de algunos cosplayers locales y de los invitados internacionales. Cuenta con perfiles en redes sociales como Facebook y Twitter

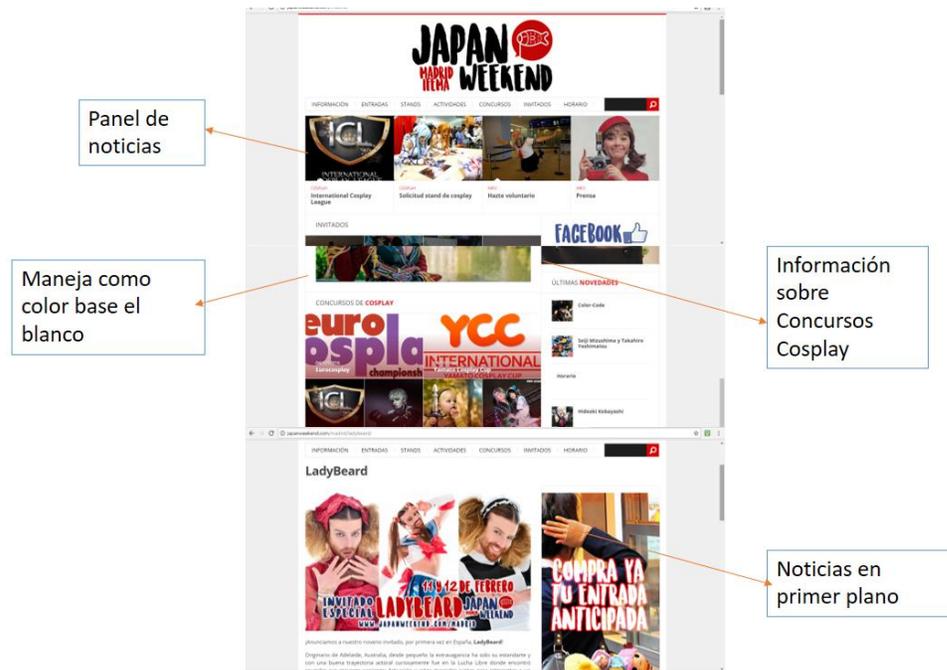


Ilustración 11 Análisis página web Japan Weekend

- **COSPLAY.COM:** Es un portal web internacional en donde Cosplayers de distintos países pueden subir sus trabajos, se publicitan algunos eventos. Contiene una base de imágenes de cada usuario/Cosplayer, además cuenta con publicidad de tiendas Cosplay.

Idioma: inglés

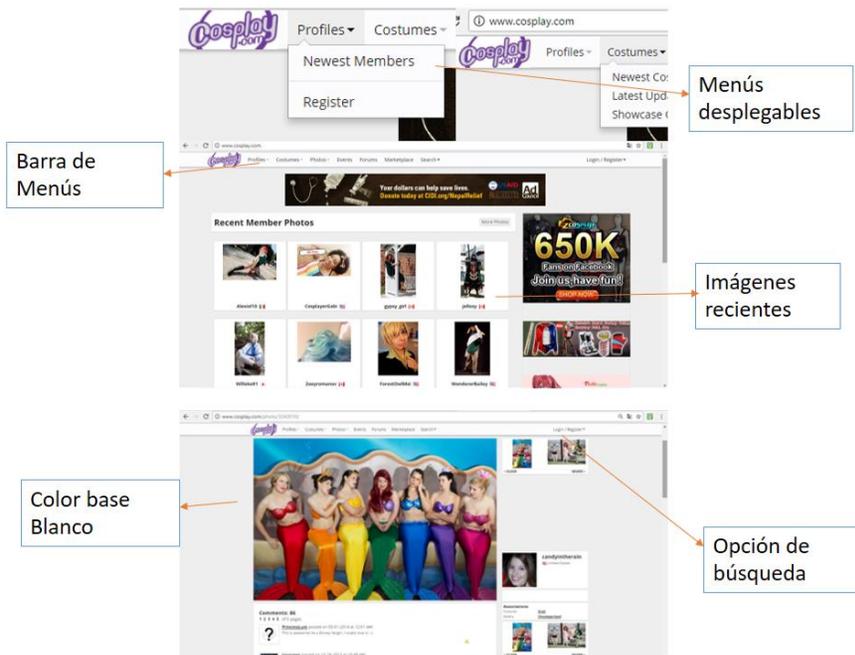


Ilustración 12 Análisis página web Cosplay.com

- WORLD COSPLAY:** WorldCosplay es un portal web que almacena imágenes de cosplayers a nivel mundial, es administrado por la marca Cure; cuenta con un ranking Mundial de las mejores fotos/Cosplays. Idiomas: Inglés, Español, francés, Chino, Japonés, entre otros.

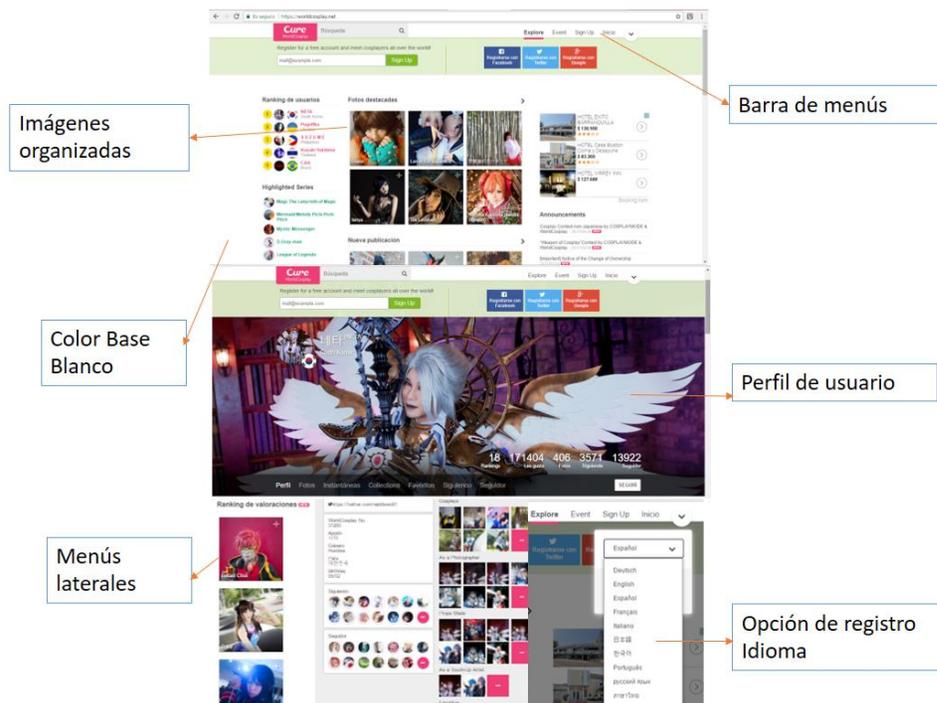


Ilustración 13 Análisis página web Worldcosplay

- DEVIANART:** Deviantart es una comunidad social internacional para artistas donde publican sus trabajos por medio de imágenes, entre éstas, se encuentran tutoriales para Cosplay. Idioma: inglés

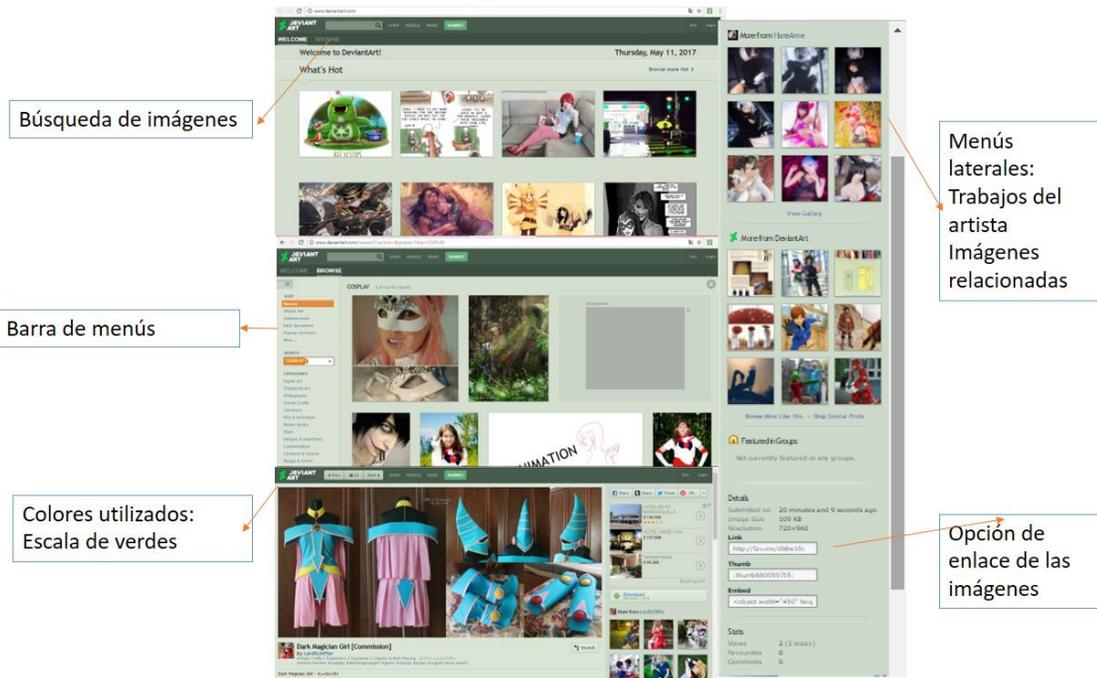


Ilustración 14 Análisis página web Deviantart

### 5.1.12.1. CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE PÁGINAS WEB SOBRE COSPLAY

De acuerdo a las tendencias de diseño de páginas web para el 2017, tomadas de la página Marketing Directo (<https://www.marketingdirecto.com/especiales/recopilatorios-2016-tendencias-2017/10-tendencias-diseno-web-habra-estar-loro-2017>), las páginas Cosplay analizadas cumplen con las tendencias hacia el minimalismo en su diseño cualidad que da comodidad visual al usuario, se presenta el manejo de bitonos lo cual logra una estética visual armoniosa, se evidencia la presencia de pocos menús desplegados lo cual facilita el acceso a toda la información por medio de menús laterales. No se manejan fuentes de bancos de imágenes ni parallax scrolling. Todos estos factores permiten que la carga de las páginas sea más veloz, adicionalmente, las páginas web con enfoque hacia el Cosplay analizadas presentan

contenidos sobre noticias de Cosplay, tutoriales e imágenes de los coplayers, por supuesto en diferentes páginas. Ninguna de las páginas se encuentra enfocada hacia la cultura Cosplay en Colombia por lo que la información que contienen no es del todo satisfactoria para este público a excepción de páginas como *Worldcosplay* y *Cosplay.com* que cumplen con la función de red social.

## **5.2. MARCO CONCEPTUAL**

### **5.2.1. TÉRMINOS**

#### **5.2.1.1. AMATEUR**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE) un amateur se puede definir es una persona que realiza una práctica o actividad por placer, sin ser profesional ni de manera remunerada.

#### **5.2.1.2. ANIME**

Es la palabra usada para nombrar los dibujos animados de origen japonés; el anime es un fenómeno cultural reconocido a nivel internacional y está directamente relacionado con el manga y el Cosplay.

#### **5.2.1.3. APLICACIÓN MÓVIL**

Según Qodeblog (<http://qode.pro/blog/que-es-una-app/>) una aplicación móvil o app es un programa informático que se instala en dispositivos móviles o tabletas con el fin de facilitar la consecución de una tarea determinada o asistir en operaciones y gestiones del día a día; existen

diferentes tipos de aplicaciones como aplicaciones de e-commerce, de promociones comerciales, aplicaciones de gestión de tiempo, aplicaciones de noticias, juegos y de herramientas de comunicación, entre otras.

#### **5.2.1.4. BLOG**

Según la definición de la Real Academia de la Lengua Española (RAE) un blog es un sitio web que incluye contenidos de interés personal del autor o autores del mismo, estos contenidos son actualizados de manera frecuente y ofrecen la posibilidad de interactuar con sus lectores por medio de los comentarios.

#### **5.2.1.5. CARACTERIZACIÓN**

Según la página Wordreference.com, la caracterización se refiere al acto de maquillar y vestir alusivo a un personaje determinado; sin embargo, en la cultura Cosplay, la caracterización se refiere al acto de interpretar un personaje desde los aspectos visuales hasta los aspectos psicológicos, teniendo siempre en cuenta la puesta en escena.

#### **5.2.1.6. COSPLAY**

La palabra Cosplay es la contracción del término en inglés *Costume Play* (juego de disfraces), y se puede definir como la caracterización y/o interpretación de personajes de ficción especialmente de series animadas, manga o historietas, video juegos, libros, etc.

#### **5.2.1.7. ENLACE**

Según la Webopedia.com, el enlace es el elemento de un documento electrónico que permite acceder automáticamente a otro documento o a otra parte del mismo.

#### **5.2.1.8. ESCENARIO**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), el escenario es un lugar destinado a la representación de una obra o espectáculo.

#### **5.2.1.9. GEEK**

Término utilizado para referirse a personas que tienen aficiones o hobbies enfocados hacia las nuevas tecnologías y la cultura pop.

#### **5.2.1.10. HOBBY**

Según el diccionario de Cambridge, un hobby es una actividad que se realiza por placer durante el tiempo libre.

#### **5.2.1.11. MANGA**

Es la palabra japonesa para referirse a las historietas de origen japonés.

#### **5.2.1.12. MENÚ**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE) un menú desde el punto de vista de la informática, es un conjunto de opciones que aparecen en la pantalla de los dispositivos electrónicos.

#### **5.2.1.13. NAVEGACIÓN WEB**

Se refiere al desplazamiento del usuario de una página web a otra.

#### **5.2.1.14. OTAKU**

Originalmente el término Otaku (de origen japonés) era usado como un gentilicio para referirse a una persona de la manera que nosotros en español decimos “buenos días” o preguntamos “¿Cómo estás?”. En junio de 1984, el ensayista Akio Nakamori escribió una columna para la revista *Manga burikko* (revista dirigida a un público joven) titulada “Otaku no kenkkyu” o “estudios acerca de Otakus”, en la cual hacía un análisis de los asistentes a la convención *Komiketto* (Comiket), ese mismo año. La descripción que de éstos hizo le pareció no tener relación con el estereotipo que comúnmente se tiene de los “fans” o lo que comúnmente en América se conoce como “nerds”, el tipo de personas que se espera encontrar en este tipo de eventos, así que decidió denominarlas con el término Otaku. (Taifel, 1982)

#### **5.2.1.15. PÁGINAS WEB**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE) una página web se define como el “conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas”.

#### **5.2.1.16. PERFORMANCE**

Según el diccionario de Cambridge, performance es el espectáculo en el que se combinan elementos de artes y campos diversos, como música, danza, teatro y artes plásticas.

#### **5.2.1.17. PERSONIFICACIÓN**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la personificación se refiere encarnar de manera eminente una cualidad, una idea o incluso un personaje.

#### **5.2.1.18. PROPS**

Es el término en inglés para referirse a la utilería como armas y accesorios, utilizados en una representación.

#### **5.2.1.19. RED SOCIAL**

Según la definición de la Real Academia de la Lengua Española (RAE) la red social es una plataforma digital de comunicación global que permite a un gran número de usuarios ponerse en contacto.

#### **5.2.1.20. ROL**

Según la página Wordreference.com, rol es el papel que desempeña una persona o grupo en cualquier actividad.

#### **5.2.1.21. TECNOLOGÍA INFORMÁTICA**

Según la Asociación de Tecnología Informática de América (ITAA), la tecnología informática es “el estudio, diseño, desarrollo, innovación, puesta en práctica, ayuda o gerencia de los sistemas informáticos computarizados, particularmente usos de software y hardware”.

#### **5.2.1.22. TIC**

Según la definición del Programa de Integración de Tecnologías a la Docencia de la Universidad de Antioquia (UDEA), “Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro”. “Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados”.

#### **5.2.1.23. USUARIO INFORMÁTICO**

Según los conceptos de la web semántica, un usuario es un grupo de permisos o dispositivos a los cuales se puede acceder; se refiere a ciudadanos, máquinas o programas, que pueden actuar tanto como emisores y receptores de los medios.

#### **5.2.1.24. VIDEOJUEGO**

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), un videojuego es un dispositivo electrónico que permite mediante mandos apropiados, simular juegos en la pantalla de una computadora.

#### **5.2.1.25. WEB SEMÁNTICA**

Según lo indica la World Wide Web Consortium, la web semántica es un conjunto de actividades desarrolladas por este consorcio internacional, con tendencia a la creación de tecnologías para publicar datos legibles por aplicaciones informáticas.

#### **5.2.1.26. WIKI**

Según la Wikipedia una wiki es un “sistema de trabajo informático utilizado en los sitios web que permite a los usuarios modificar o crear su contenido de forma rápida y sencilla”, pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través de un navegador web.

#### **5.2.1.27. WORLD WIDE WEB**

Según la Webopedia la World Wide Web es un sistema de servidores de internet que soporta especialmente distintos formatos de documentos que pueden contener gráficos, audio, videos y archivos.

### **5.3. MARCO LEGAL**

#### **5.3.1. SOBRE LOS DERECHOS DE AUTOR**

En Colombia los derechos de autor se rigen mediante tratados internacionales, como la “*Decisión andina 351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos*”, que establece los parámetros para la protección y distribución de obras intelectuales.

## **CAPÍTULO II**

### **DEL OBJETO DE LA PROTECCIÓN**

Artículo 4.- La protección reconocida por la presente Decisión recae sobre todas las obras literarias, artísticas y científicas que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocer, y que incluye, entre otras, las siguientes:

- f) Las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento;
- g) Las obras de bellas artes, incluidos los dibujos, pinturas, esculturas, grabados y litografías;
- i) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía;
- l) Los programas de ordenador

Este artículo hace referencia a las obras, las cuales, cobija la protección a los derechos de autor; es este caso, la aplicación se encontraría dentro de la categoría de programas de ordenador.

## **CAPÍTULO VIII**

### **DE LOS PROGRAMAS DE ORDENADOR Y BASES DE DATOS**

Artículo 23.- Los programas de ordenador se protegen en los mismos términos que las obras literarias. Dicha protección se extiende tanto a los programas operativos como a los programas aplicativos, ya sea en forma de código fuente o código objeto.

Este artículo hace referencia a las condiciones de la protección de derechos de autor que cubre los programas de ordenador y bases de datos.

#### **5.3.2. SOBRE LOS DERECHOS DE IMAGEN**

En Colombia, los derechos de imagen se rigen bajo la *Sentencia T-439/09* la cual estipula:

**Sentencia T-439/09**

**CONFLICTO SUSCITADO POR LA TENSION EXISTENTE ENTRE EL  
DERECHO A LA INTIMIDAD Y LA PROPIA IMAGEN/LIBERTAD DE  
INFORMACION DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION**

**CONTENIDO DEL DERECHO A LA LIBERTAD DE  
INFORMACION/RESPONSABILIDAD DE LA ACTIVIDAD INFORMATIVA**

La responsabilidad social de los medios de comunicación persigue que su comportamiento, en cuanto al manejo, procesamiento y divulgación de la información, garantice el ejercicio pleno de los derechos fundamentales del receptor de la información, y de los sujetos de la misma. Se trata, por lo tanto, de la coexistencia entre sus derechos: el de informar, de recibir información y el del respeto a la intimidad, la honra, el buen nombre y la dignidad de la persona sobre quien se informa.

Esta sentencia se refiere a los términos de divulgación de las fotografías, en donde se determina que las fotografías podrán ser publicadas en medios de información sin autorización previa siempre y cuando sean tomas de actividades públicas y sin un fin comercial.

## 6. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Durante el desarrollo de este proyecto de investigación, se utilizó la metodología de investigación de tipo experimental ya que se realizó el diseño de un prototipo de una página web que fue modificándose a medida que se analizaban las encuestas realizadas para determinar el diseño final de la página web enfocada al Cosplay en Colombia.

Tabla 1 Fases de investigación

FASES DE INVESTIGACIÓN	
FASE I	1. Planteamiento del problema
	2. Planteamiento de objetivos
	3. Consolidación de información
	4. Construcción del marco teórico
FASE II	1. Observación detallada de la cultura Cosplay en Colombia
	2. Diseño de entrevistas a Cosplayers colombianos
	3. Aplicación de entrevistas a Cosplayers colombianos
FASE III	1. Análisis de páginas web sobre Cosplay
	2. Diseño de página web para la cultura Cosplay en Colombia
FASE IV	1. Desarrollo de diseño y montaje de la página web, dirigida hacia la cultura Cosplay en Colombia

Tabla realizada por las autoras

## **7. DISEÑO METODOLÓGICO**

Durante el desarrollo de este proyecto se utilizó la metodología de diseño de paradigma cualitativo ya que permite estudiar un grupo específico y utilizar la observación participativa como mayor herramienta de la investigación, y de paradigma cuantitativo ya que permite organizar los datos estadísticamente.

### **7.1. POBLACIÓN**

La población Cosplayer en Colombia está conformada por niños, jóvenes y adultos, alrededor de 6.000 personas, que poseen gustos similares al realizar la interpretación de personajes inspirados en series animadas, manga o historietas, vídeo juegos, libros, película, etc. .

### **7.2. MUESTRA**

La población Cosplayer de jóvenes adultos en Colombia consta de alrededor de 2.500 personas, por lo cual la muestra elegida comprende entre 100 y 130 Cosplayers de nacionalidad colombiana entre los 20 y 30 años de edad.

### **7.3. TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la recolección de datos se utilizó el modelo de encuesta, porque se puede verificar la veracidad de los datos y conocer de una manera más profunda y ordenada el sector. La encuesta se aplicó a través de las redes sociales de la “Comunidad Cosplayer colombiana” en dos etapas, la primera etapa se hizo para determinar la importancia de las páginas web dentro del grupo, y la segunda, para determinar algunos elementos de diseño que predominaran en la página web.

## 7.4. INSTRUMENTOS

### 7.4.1. ENCUESTA I

Como primer paso, se aplicó una encuesta virtual a través de la red social Facebook para determinar la preferencia de uso de los diferentes portales informáticos de los Cosplayers colombianos.

#### 7.4.1.1. DISEÑO DE ENCUESTA

Tabla 2 Modelo de pregunta encuesta I

¿Para consultar información/ tutoriales/ tiendas sobre cosplay qué portal informático prefiere?
Páginas web
Youtube
Facebook
Recomendaciones de amigos
Aplicaciones
Blogs
Foros
Pinterest
Wikis

Tabla realizada por las autoras

### 7.4.2. ENCUESTA II

En segundo lugar, se aplicó una encuesta virtual utilizando la herramienta digital Formularios Google, donde se evidencian datos precisos sobre las preferencias en cuanto a información y diseño para la página web dirigida hacia la cultura Cosplay en Colombia

### 7.4.2.1. DISEÑO DE ENCUESTA II

Tabla 3 Modelo de preguntas Encuesta II

<b>ENCUESTA GRUPO COSPLAYER</b>
Esta encuesta busca recopilar información sobre la preferencia de los cosplayers hacia las páginas web
<b>1. ¿En qué rango de edad se encuentra usted?</b>
Menos de 15 años
Entre 15 y 20 años
Entre 21 y 25 años
Entre 26 y 30 años
Más de 30 años
<b>2. ¿Cuál es su ocupación?</b>
Estudiante
Empleado
Independiente
<b>3. Para usted, ¿cuál es el contenido que debe tener mayor relevancia en una página web sobre Cosplay?</b>
Historia del Cosplay
Tutoriales de Cosplay
Información de tiendas de Cosplay
Noticias sobre Cosplay y relacionados
Cronograma de eventos sobre Cosplay
<b>4. ¿Qué color relaciona con el grupo cosplayer?</b>
Azul
Amarillo
Rojo
Verde
Naranja
Púrpura
Blanco
Negro
<b>5. ¿Conoce páginas web colombianas sobre Cosplay?</b>
Si
No
<b>6. si conoce páginas web colombianas sobre cosplay, por favor menciónelas</b>
<b>7. Cuando busca información sobre Cosplay, ¿Suele encontrarla en una sola página?</b>
Si
No

Tabla realizada por las autoras

## 7.5. RESULTADOS

### 7.5.1. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA I

#### 7.5.1.1. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 1

Tabla 4 Resultados Encuesta I

¿Para consultar información/ tutoriales/ tiendas sobre cosplay qué portal informático prefiere?		
Opción	Respuesta	Porcentaje
Páginas web	60	46
Youtube	47	36
Facebook	10	8
Recomendaciones de amigos	5	4
Aplicaciones	2	2
Blogs	2	2
Foros	3	2
Pinterest	1	1
Wikis	0	0
<b>Total de encuestados</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Tabla realizada por las autoras

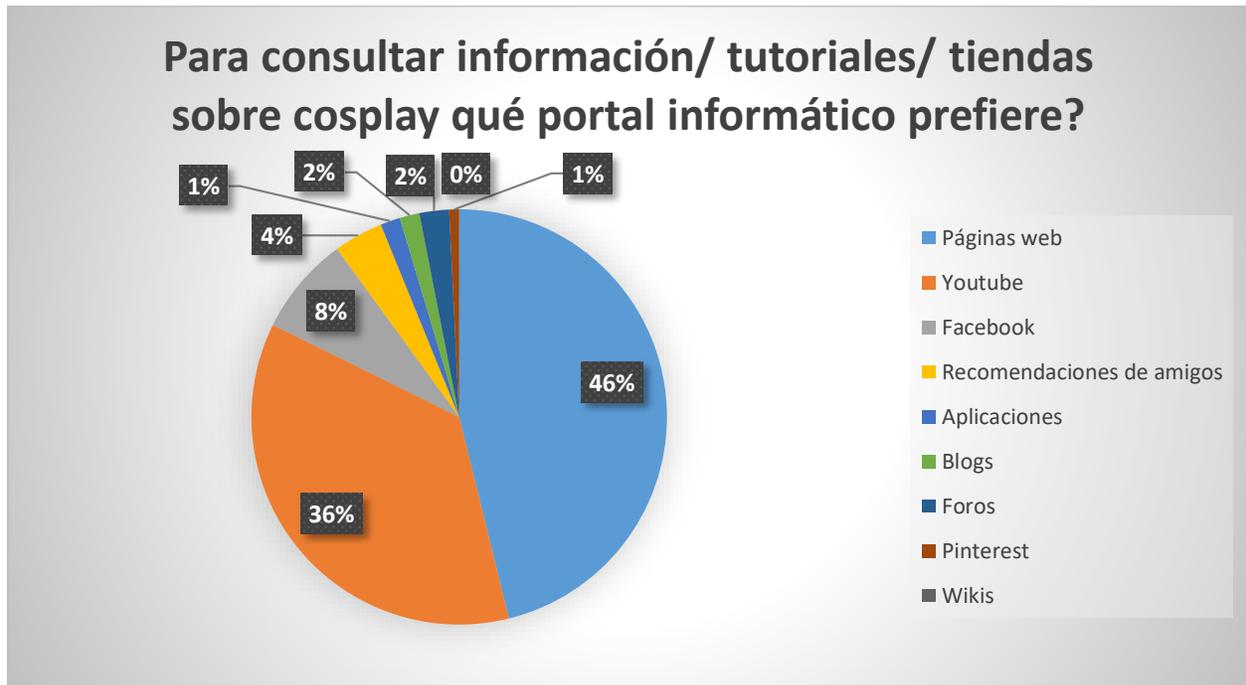


Ilustración 15 Gráfico de Encuesta I

### 7.5.1.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 1

Según los resultados de la encuesta aplicada, se hace evidente la preferencia del 46% de los Cosplayers encuestados por el uso de páginas web.

### 7.5.2. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ENCUESTA II

#### 7.5.2.1. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 1

Como resultados a la aplicación de la segunda encuesta se obtuvo:

Tabla 5 Resultados Encuesta II pregunta 1

1. ¿En qué rango de edad se encuentra usted?	Resultados	Porcentaje
Menos de 15 años	2	1.9%
Entre 15 y 20 años	25	23.6%
Entre 21 y 25 años	50	47.2%
Entre 26 y 30 años	14	13.2%
Más de 30 años	15	14.2%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

## Edad

106 respuestas

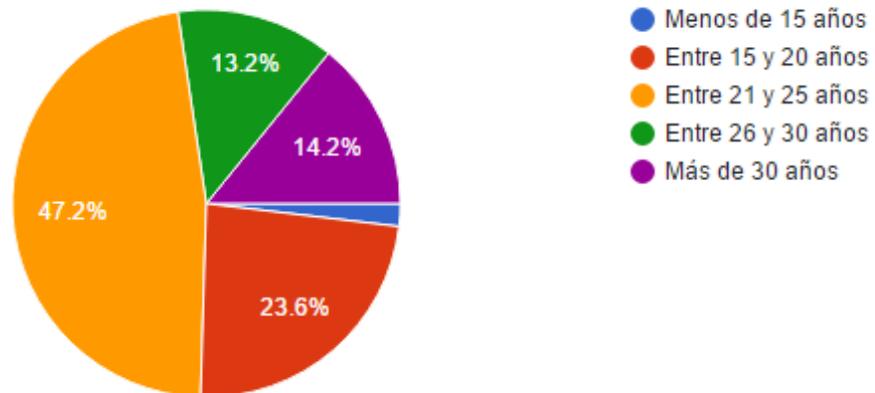


Ilustración 16 Gráfico de Encuesta II pregunta 1

### 7.5.2.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 1

Se obtuvo que el 47.2% de los Cosplayers encuestados se encuentran entre los 21 y 25 años, razón por la cual los contenidos de la página serán dirigidos en su mayoría hacia este rango de edad.

### 7.5.2.3. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 2

Tabla 6 Resultados Encuesta II pregunta 2

2. ¿Cuál es su ocupación?	Resultados	Porcentaje
Estudiante	53	50.0%
Empleado	36	34.0%
Independiente	17	16.0%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

## Ocupación

106 respuestas

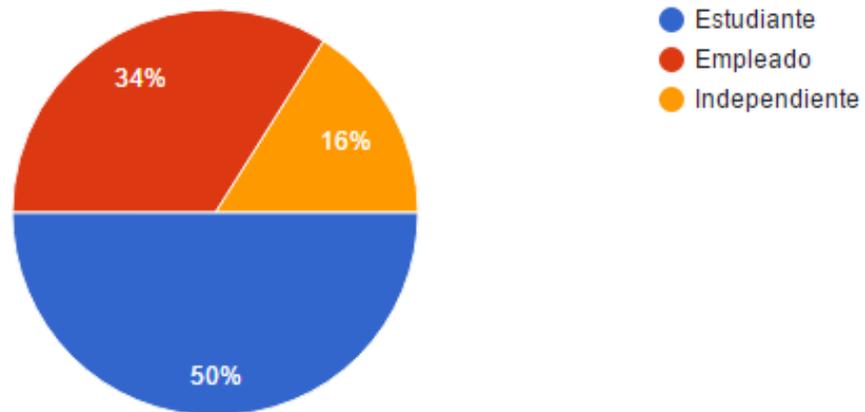


Ilustración 17 Gráfico de Encuesta II pregunta 2

### 7.5.2.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 2

Se obtuvo que el 50% de los Cosplayers encuestados son estudiantes.

### 7.5.2.5. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 3

Tabla 7 Resultados Encuesta II pregunta 3

3. Para usted, ¿cuál es el contenido que debe tener mayor relevancia en una página web sobre Cosplay?	Resultados	Porcentaje
Historia del Cosplay	5	4.7%
Tutoriales de Cosplay	59	55.7%
Información de tiendas de Cosplay	13	12.3%
Noticias sobre Cosplay y relacionados	20	18.9%
Cronograma de eventos sobre Cosplay	9	8.5%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

Para usted, ¿cuál es el contenido que debe tener mayor relevancia en una página web sobre Cosplay?

106 respuestas

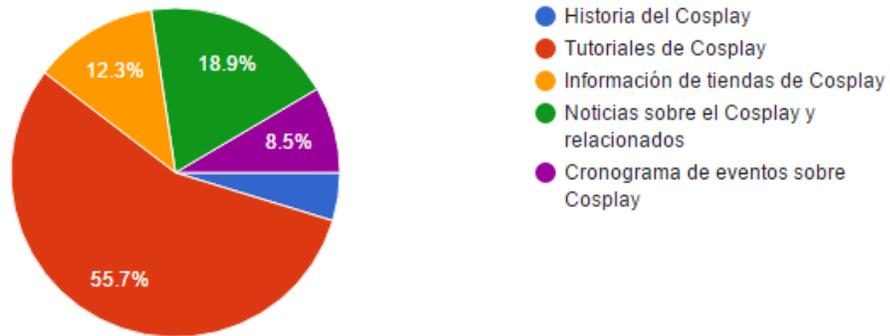


Ilustración 18 Gráfico de Encuesta II pregunta 3

#### 7.5.2.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 3

Se obtuvo que el 55.7% de los Cosplayers encuestados muestra su preferencia hacia los tutoriales Cosplay como contenido principal de la página, razón por la cual se prestará especial atención a esta sección de la página.

### 7.5.2.7. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 4

Tabla 8 Resultados Encuesta II pregunta 4

4. ¿Qué color relaciona con la comunidad cosplayer?	Resultados	Porcentaje
Azul	36	34.0%
Amarillo	4	3.8%
Rojo	12	11.3%
Verde	10	9.4%
Naranja	11	10.4%
Púrpura	23	21.7%
Blanco	3	2.8%
Negro	7	6.6%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

### ¿Qué color relaciona con la comunidad cosplayer?

106 respuestas

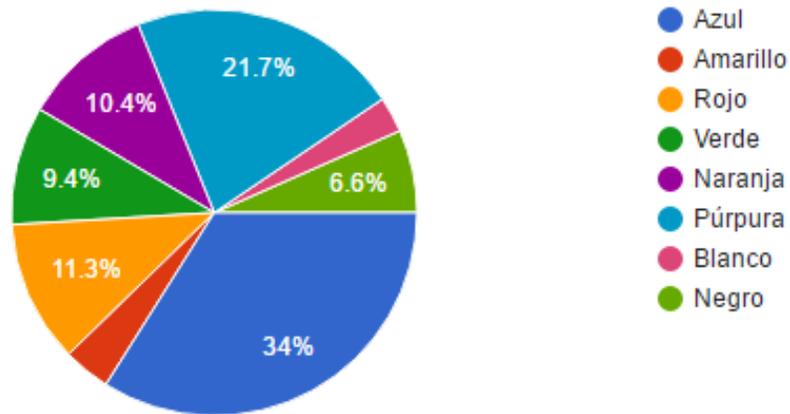


Ilustración 19 Gráfico de Encuesta II pregunta 4

### 7.5.2.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 4

Se obtuvo que el 34% de los Cosplayers encuestados relacionan a la comunidad Cosplayer con el color azul, razón por la cual se utilizará principalmente una gama de colores azules en el diseño de la página web.

### 7.5.2.9. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 5

Tabla 9 Resultados Encuesta II pregunta 5

5. ¿Conoce páginas web colombianas sobre Cosplay?	Resultados	Porcentaje
Si	19	17.9%
No	87	82.1%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

## ¿Conoce páginas web colombianas sobre Cosplay?

106 respuestas

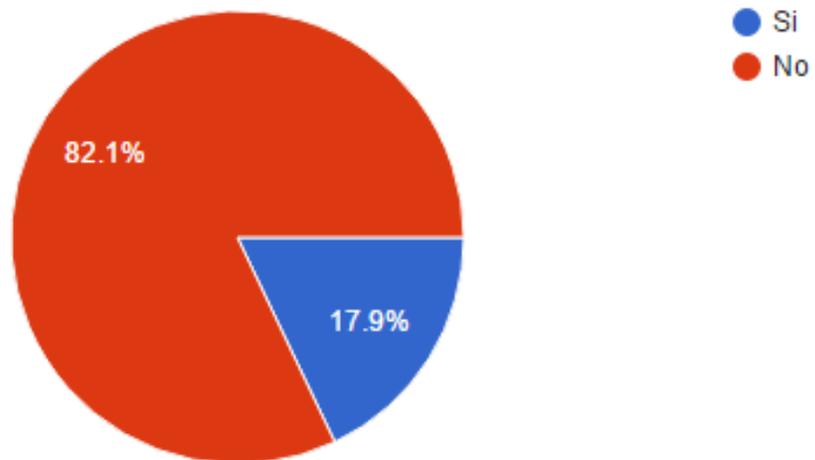


Ilustración 20 Gráfico de Encuesta II pregunta 5

### 7.5.2.10. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 5

Se obtuvo que el 82.1% de los Cosplayers encuestados desconocen páginas colombianas con la temática de Cosplay, razón por la cual se hace evidente la necesidad del desarrollo de una página web sobre Cosplay enfocada hacia el público colombiano.

### 7.5.2.11. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 6

Tabla 10 Resultados Encuesta II pregunta 6

6. si conoce páginas web colombianas sobre cosplay, por favor menciónelas
Comunidad de cosplayers colombianos (2)
Harajuku
Ryuikai
Lalaland, mosshi mosshi, real ilusions
Comunidad cosplayers colombianos
Páginas de Facebook
Cosplay Inc.
la mia :v <a href="http://www.mokatorota.com">www.mokatorota.com</a>
Cosplay Colombia
Grupo en FB: Comunidad de Cosplayers Colombianos
Worldcosplay Colombia
Tokio impac
larry moon Cosplay
Project fantasy Cosplay

Tabla realizada por las autoras

### 7.5.2.12. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 6

De acuerdo a la pregunta 6, se realizó un análisis a las páginas mencionadas por los Cosplayers se concluye que las páginas analizadas son de ámbito comercial (es decir, se dedican a la comercialización de productos para Cosplay) y unas pocas contienen tutoriales.

### 7.5.2.13. TABULACIÓN DE RESULTADOS PREGUNTA 7

Tabla 11 Resultados Encuesta II pregunta 7

7. Cuando busca información sobre Cosplay, ¿Suele encontrarla en una sola página?	Resultados	Porcentaje
Si	6	5.7%
No	100	94.3%
Total	106	100.0%

Tabla realizada por las autoras

Quando busca información sobre Cosplay, ¿suele encontrarla en una sola página?

106 respuestas

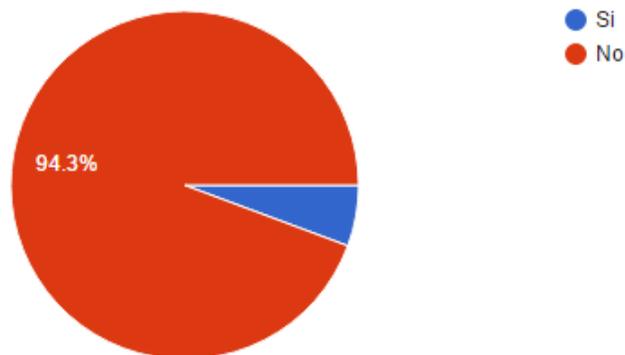


Ilustración 21 Gráfico de Encuesta II pregunta 7

#### **7.5.2.14. ANÁLISIS DE RESULTADOS PREGUNTA 7**

Se obtuvo como resultado que el 94.3% de los Cosplayers encuestados tienen dificultades para encontrar información completa en una sola página web hecho que hace evidente la necesidad de desarrollo de este proyecto.

### **7.6. DISEÑO PÁGINA WEB COSPLAY MODE**

#### **7.6.1. SELECCIÓN DE MENÚS DE LA PÁGINA WEB COSPLAY MODE**

Según el análisis de la tabulación de las encuestas realizadas se obtuvo una lista de los menús que requeriría la página web. Estos son:

- Noticias referentes a eventos sobre Cosplay en Colombia
- Información explicativa sobre el Cosplay y su origen
- Tutoriales en español sobre maquillaje, accesorios, fotografía y textiles
- Directorio de tiendas colombianas sobre vestuario, props, cosméticos, fotógrafos, lentes de contacto y pelucas para Cosplay
- Calendario de eventos nacionales de interés para la cultura Cosplay en Colombia

#### **7.6.2. DIAGRAMACIÓN DE RUTA DE PÁGINA COSPLAY MODE**

Se realiza un mapa de ruta del funcionamiento de la página web Cosplay Mode

Tabla 12 Ruta de Sitio

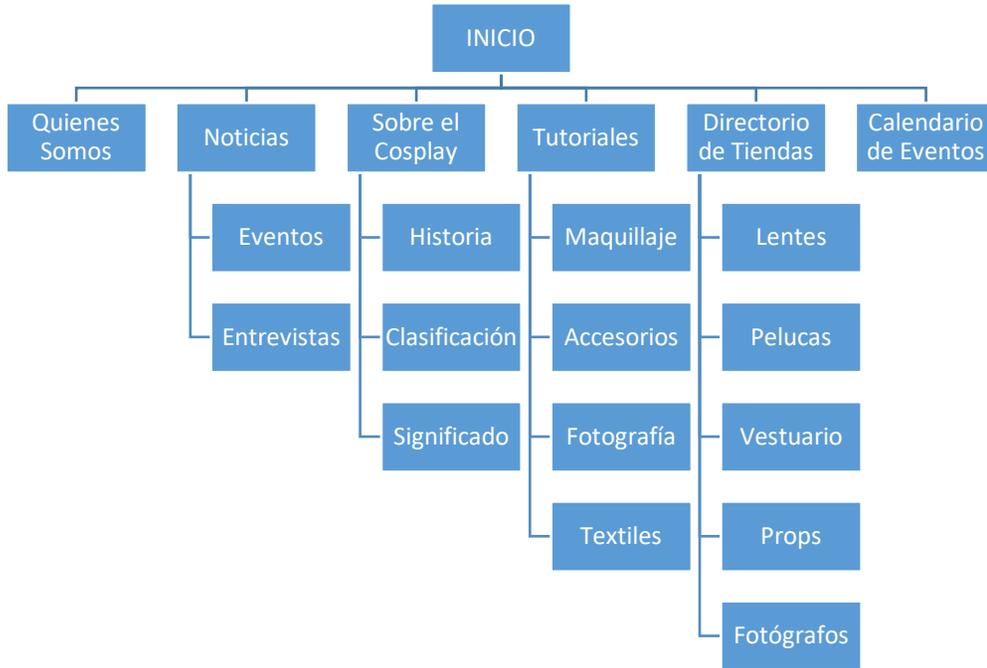


Tabla realizada por las autoras

### 7.6.3. DISEÑO DE PROTOTIPO 1

#### 7.6.1.1. ENLACE INICIO

Este diseño de la página inicial contiene los íconos de navegación de la página. Se utilizan principalmente los colores azul, blanco y púrpura y siluetas redondeadas.

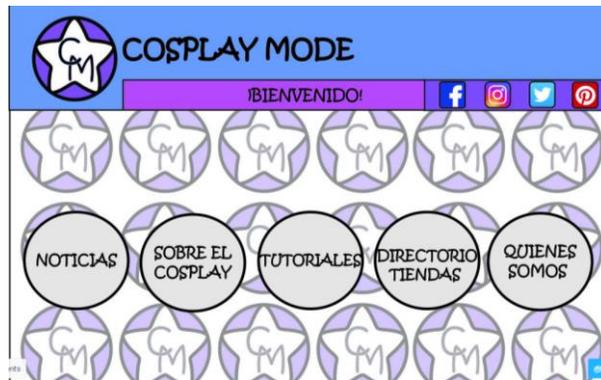


Ilustración 22 Prototipo 1 Página de inicio

### 7.6.1.2. ENLACE NOTICIAS

Este diseño incluye una lista de noticias

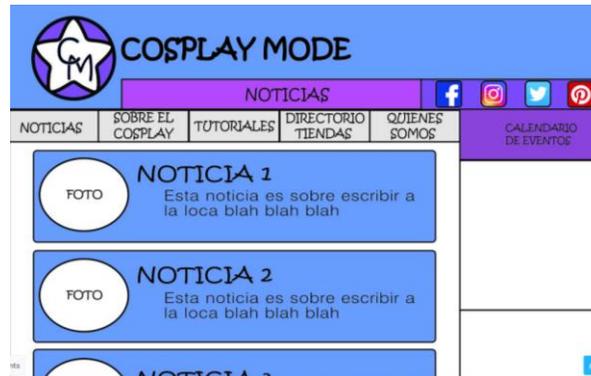


Ilustración 23 Prototipo 1 Página de noticias

### 7.6.1.3. ENLACE SOBRE EL COSPLAY

Este diseño incluye botones con información sobre el cosplay



Ilustración 24 Prototipo 1 Página de información sobre el Cosplay

### 7.6.1.4. ENLACE TUTORIALES

Este diseño contiene una lista de tutoriales en una clasificación según las necesidades de los cosplayers detectadas en las encuestas previamente realizaddas

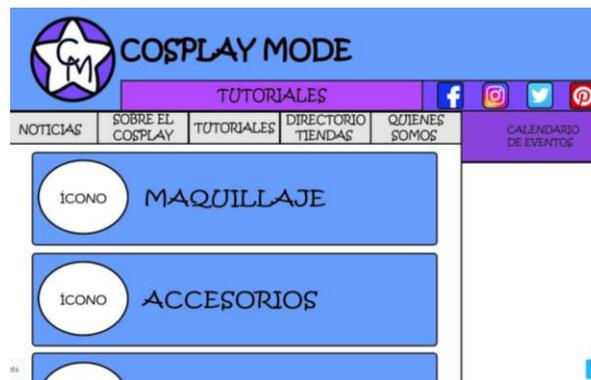


Ilustración 25 Prototipo 1 Página de tutoriales

### 7.6.1.5. ENLACE DIRECTORIO DE TIENDAS

Este diseño incluye un directorio de tiendas que se enfocan en el sector cosplayer



Ilustración 26 Prototipo 1 Página de directorio de tiendas

### 7.6.1.6. ENLACE QUIENES SOMOS

Este diseño incluye información sobre la misión y visión de la página e información sobre sus creadoras.

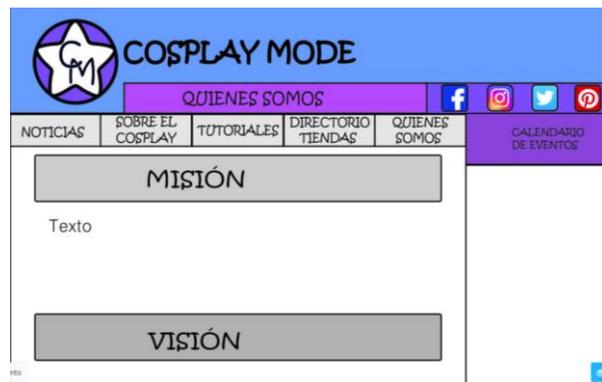


Ilustración 27 Prototipo 1 Página de quienes somos

## 7.6.4. DISEÑO FINAL PÁGINA WEB COSPLAY MODE

### 7.6.4.1. ENLACE INICIO

Este diseño incluye el nombre de la página e íconos con enlace a las redes sociales de la misma y una barra con las opciones de navegación en la parte superior. En el fondo una imagen con marca de agua con el ícono principal de la página y en medio una Galería de íconos que al abrirse también dirige a los usuarios a través de la página. Los colores utilizados en este diseño son en su mayoría blanco, púrpura y naranja en diferentes tonalidades a demás de colores contrastantes en los íconos.



Ilustración 28 Diseño final Enlace de inicio

### 7.6.4.2. ENLACE SOBRE NOSOTROS

Este diseño incluye un breve texto sobre quienes somos, misión y visión de la página con una redacción enfocada a los usuarios cosplayers, además en este enlace se hace especial énfasis en la trayectoria de las autoras en el mundo del cosplay, mencionando la marca LALALAND que se enfoca en la elaboración y asesoría de cosplay. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.



Ilustración 29 Diseño final Enlace de sobre nosotros

### 7.6.4.3. ENLACE CONTACTO

Este diseño incluye la opción de contacto con los desarrolladores de la página web. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.



Ilustración 30 Diseño final Enlace de contacto

#### 7.6.4.4. ENLACE SOBRE EL COSPLAY

Este diseño incluye tres botones que redirigirán al usuario a nuevas ventanas con información sobre el cosplay clasificada en ¿qué es el cosplay?, Historia del Cosplay y Tipos de Cosplay. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.



Ilustración 31 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 1



Ilustración 32 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 2



Ilustración 33 Diseño final Enlace sobre el Cosplay 3





Ilustración 36 Diseño final Enlace de noticias 2

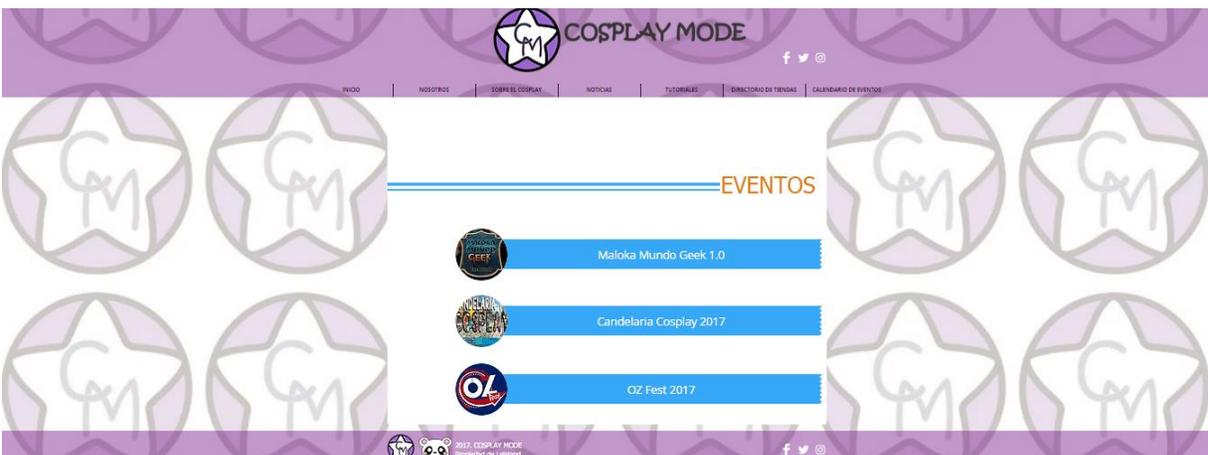


Ilustración 37 Diseño final Enlace de noticias 3

#### 7.6.4.6. ENLACE TUTORIALES

Este diseño incluye cinco botones que redirigirán al usuario a nuevas ventanas con tutoriales sobre Cosplay, estos botones son Maquillaje, Accesorios, Textiles, Fotografía y Materiales. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.

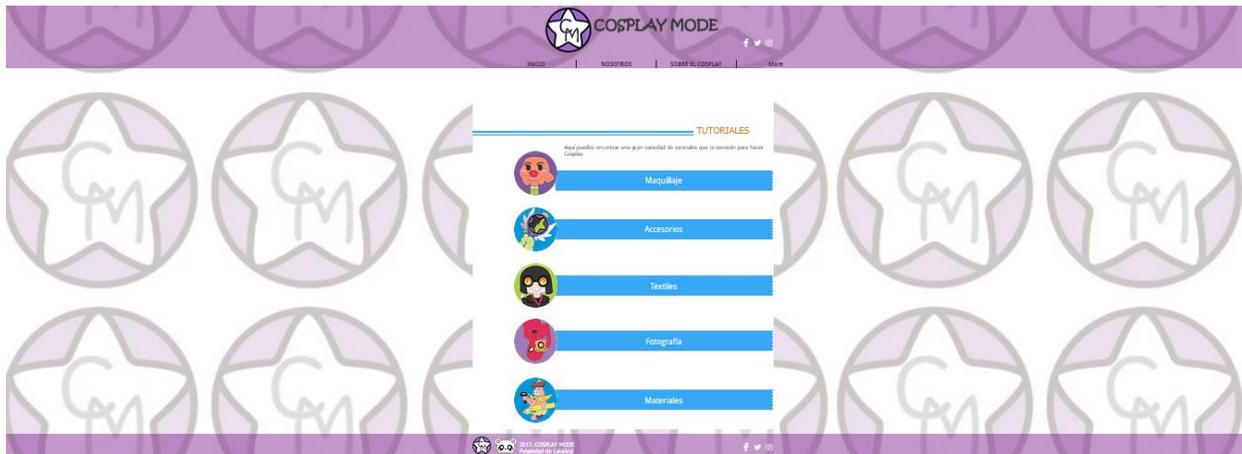


Ilustración 38 Diseño final Enlace de tutoriales 1



Ilustración 39 Diseño final Enlace de tutoriales 2

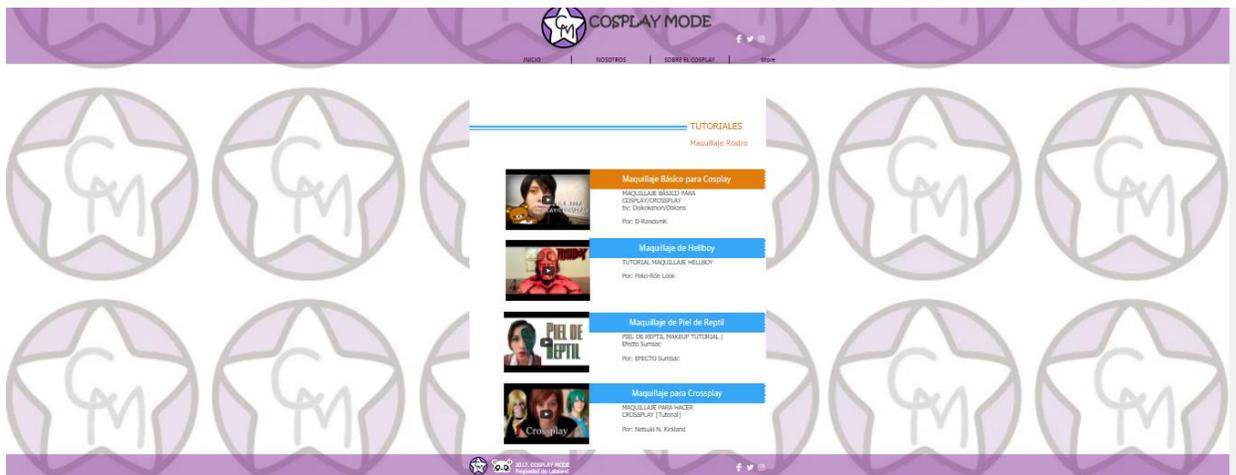


Ilustración 40 Diseño final Enlace de tutoriales 3

### 7.6.4.7. ENLACE DIRECTORIO DE TIENDAS

Este diseño incluye seis botones que redirigirán al usuario a nuevas ventanas con un listado de tiendas que se dirigen hacia el mercado Cosplayer, estos botones son: Pelucas, Lentes de Contacto, Vestuario, Accesorios, Cosméticos y Fotográficos. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.

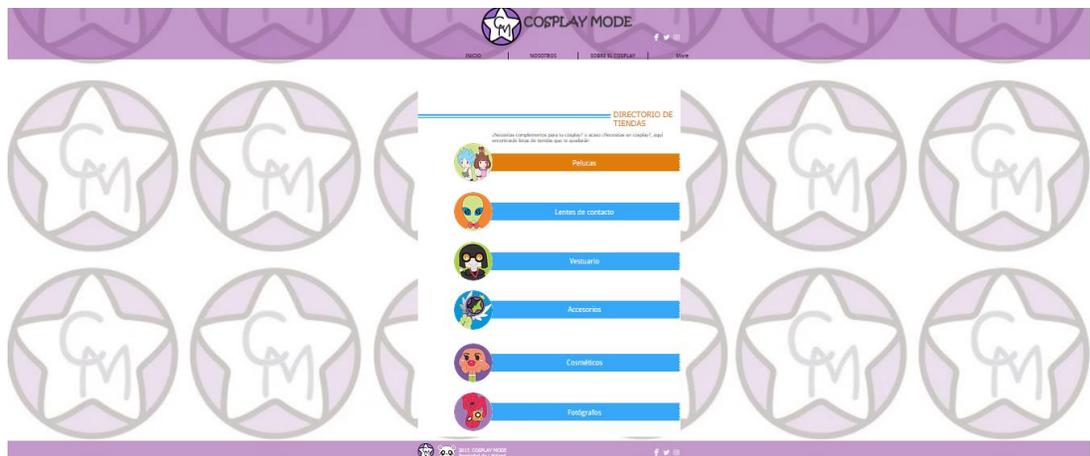


Ilustración 41 Diseño final Enlace de directorio de tiendas 1

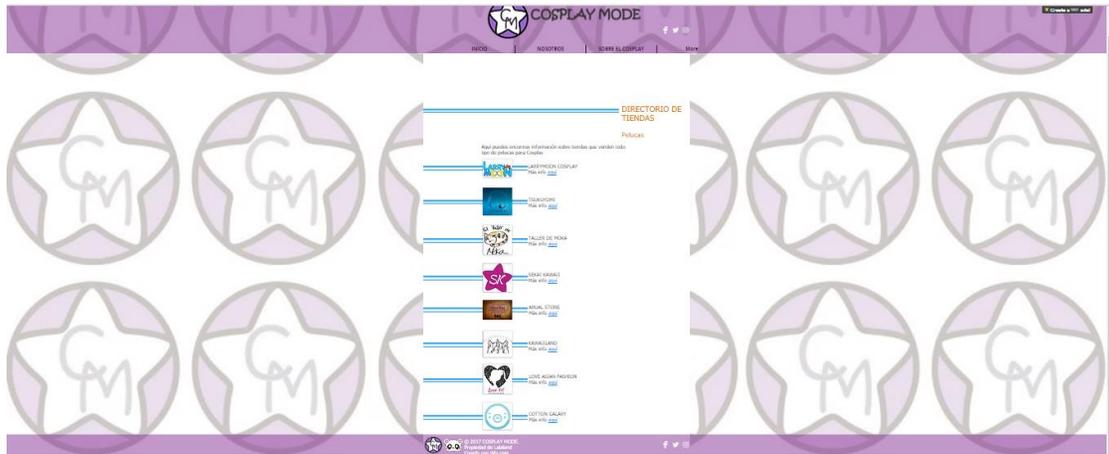


Ilustración 42 Diseño final Enlace de directorio de tiendas 2

#### 7.6.4.8. ENLACE CALENDARIO DE EVENTOS

Este diseño consta de una calendario con eventos relacionados con el Cosplay en Colombia. El usuario puede seleccionar el evento/día de su preferencia y aparecerá la información sobre este y el enlace oficial del evento. En la parte inferior de este enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND.



Ilustración 43 Diseño final Enlace de calendario de eventos

### 7.6.5. APRECIACIONES FINALES DE DISEÑO DE PÁGINA WEB COSPLAY MODE

El proceso de diseño de la página web tomó como base una investigación cualitativa realizada a través de una encuesta realizada a 130 Cosplayers Colombianos la cual arrojó resultados que se utilizaron para realizar el prototipo de la página web en aspectos como paleta de colores, formas, contenidos y uso de redes sociales, también se realizó un análisis de diseño de páginas web mundiales enfocadas al Cosplay y un análisis de tendencias de diseño para el año 2017 de páginas web, lo cual contribuyó en el diseño de la página web Cosplay Mode.

Como primer ítem se utilizó la gama de colores análogos púrpura- azul- naranja

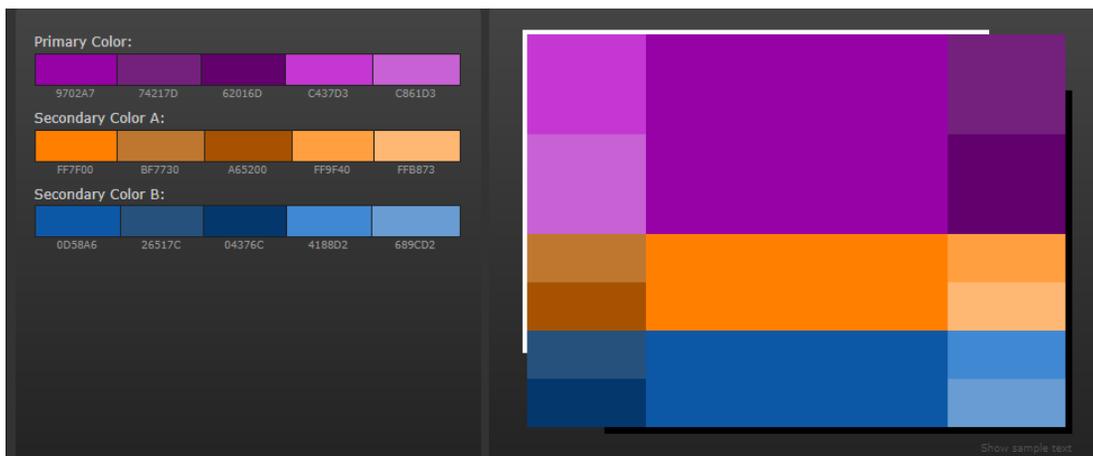


Ilustración 44 Paleta de colores usados en la página web Cosplay Mode

Según el análisis de las páginas web internacionales existentes enfocadas al Cosplay y las tendencias para diseño de páginas web 2017, aplicamos el concepto de minimalismo en el diseño de la página web con una estética visual armoniosa, fondos en blanco y uso de pocos menús desplegables. Se toman como referencia contenidos como información referente al Cosplay, calendarios de eventos y noticias, por supuesto, enfocadas a la cultura Cosplay en Colombia; estos contenidos, se actualizarán quincenalmente.

El diseño de los íconos de la página web está enfocado en la cultura geek hacia el grupo Cosplayer, con uso de colores en tonos contrastantes. En la parte inferior de cada enlace aparece tanto el logo de la página web Cosplay Mode como el de la marca LALALAND. Por último, en el diseño de la página web se incluyen también las redes sociales más utilizadas por el público objetivo en el pie de página.

## **8. FUENTES PARA LA OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN**

### **8.1. FUENTES PRIMARIAS**

Se analizaron las siguientes fuentes:

- *Candelaria Cosplay 2017. Durante este evento se hace participación activa.*
- *Japan Weekend Maloka 2017. Durante este evento se hace participación activa.*
- *Maloka Mundo Geek 2017. Durante este evento se hace participación activa.*
- *OZ Fest 2017. Durante este evento se hace participación activa.*
- *SOFA 2016 del 26 al 29 de octubre al de 2016. Durante este evento se hace participación activa.*

### **8.2. FUENTES SECUNDARIAS**

Se analizaron las siguientes fuentes:

- *Arguedas Carvajal, J.D. (2014) Aprenda a Navegar en Internet: Trucos y pasos para iniciar en la Internet Volume 3 of Aprendiendo de la Tecnología. Rashitec Solutions*
- *Asociación de Tecnología Informática de América (ITAA)*
- *Blogs Universidad ICESI (2009) Tipos de Página Web. Recuperado de [http://www.icesi.edu.co/blogs\\_estudianres/mercadeoremo/2009/02/16/tipos-de-pagina-web/](http://www.icesi.edu.co/blogs_estudianres/mercadeoremo/2009/02/16/tipos-de-pagina-web/)*
- *Castillo, R. (2015) Mundo virtual: Ventajas de tener un sitio web para cualquier negocio. Recuperado de <http://www.mundovirtual.biz/24-ventajas-de-tener-un-sitio-web-para-cualquier-negocio/>*

- *Delgado, H. (2012). Diseño Web akus.net: Beneficios de la página web. Recuperado de <http://disenowebakus.net/beneficios-pagina-web.php>*
- *Decisión andina 351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Capítulo VII, Artículo 4*
- *Decisión andina 351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Capítulo VII, Artículo 23*
- *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.*
- *Esteban, B.P. (2009) El Cosplay, el anime y el manga Un juego muy serio. Colombia. Recuperado de <http://www.vanguardia.com/historico/29280-el-cosplay-el-anime-y-el-manga-un-juego-muy-serio->*
- *Flynn, J.L. (1986) Costume Fandom: All Dressed Up with Some Place to Go!. Estados Unidos. Recuperado de <http://www.costuming.org/history.html/> La Historia del Vestuario*
- *Gigatecno. (2013) Ventajas y desventajas de las páginas web. Recuperado de <http://gigatecno.blogspot.com.co/2013/02/ventajas-y-desventajas-de-las-paginas.html>*
- *ITSolutions. (2010) Beneficios de tener un sitio web. Recuperado de <http://www.itsolutions-dj.com/disenoweb/beneficiosweb.html>*
- *Jenkins Jones, S. (2008) Diseño de Moda. Tercera Edición Editorial BLUME*
- *Marketingdirecto.com (2016). 10 tendencias de diseño web de las que habrá que estar muy al loro en 2017. Recuperado de <https://www.marketingdirecto.com/especiales/recopilatorios-2016-tendencias-2017/10-tendencias-diseno-web-habra-estar-loro-2017>*

- *Ospina, J.C. (julio 31 2014) Comunicación personal*
- *Pérez, E. (2014). El androide libre: ¿Qué es material design? Recuperado de <https://elandroidelibre.lespanol.com/2014/11/que-es-material-design.html>*
- *Piwonka Boizard, A. (1996) Internet en acción. Santiago, Chile, McGraw-Hill*
- *Qodeblog. <http://qode.pro/blog/que-es-una-app/>*
- *Secretos Cosplayers (2012). Tipos de Coplay. Recuperado de <https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts>*
- *Sentencia T-439 del 2009, Corte Constitucional.*
- *Serrano, A. (2013) Cosplay Hecho Moda “La Transformación De Un Cosplayer”, Dinova 1° Congreso internacional diseño e innovación; Pág. 1*
- *SICKMONKEYS (2016) 40 de fiebre: ¿Qué es el parallax y cómo se hace? Recuperado de <https://www.40defiebre.com/nueva-dimension-web-parallax/>*
- *Taifel. (1982) La cultura pop japonesa y la identidad social: los cosplayers de Vitória. Recuperado de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822011000300016&lng=pt&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822011000300016&lng=pt&nrm=iso&tlng=en) /*
- *TicsySociedad (2008) Las TIC's y la sociedad. Recuperado de <http://lasticsylasociedad.blogspot.com/2008/09/introduccion-la-sociedad-de-la.html>*
- *Universidad Autónoma de Occidente (2012) Especial TR - SUBCULTURA ANIME. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=dL6pyJkmER0/>*
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>*
- *Webopedia: Diccionario técnico para estudiantes, educadores e ingenieros profesionales. <http://www.webopedia.com/>*

- World Wide Web Consortium. <http://www.w3c.es/>

## 9. RECURSOS

Para el correcto desarrollo de ésta investigación, se utilizaron los siguientes recursos:

### 9.1. RECURSOS HUMANOS.

La Universidad ECCI, desde la Coordinación Académica de Diseño de Modas, brindó la tutoría de docentes especializados; se realizaron las actividades necesarias para el correcto desempeño dentro de ésta investigación.

Se contó con el apoyo de las siguientes personas:

Tabla 13 Recursos humanos

Nº	PERIODOS	NOMBRES APELLIDOS Y	PROFESIÓN BÁSICA	FUNCIÓN BÁSICA DENTRO DEL PROYECTO	DEDICACIÓN SEMESTRAL (HORAS)
1	2017 II	Alexander Serrano	Docente	Asesor de diseño página web	4
2	2017 I – II	Viviana Corredor	Docente	Directora de Proyecto en la FASE II	4
3	2016 II	Julieth Donoso Dayana	Docente	Directora de Proyecto en la FASE I	16

Tabla realizada por las autoras

### 9.2. RECURSOS FÍSICOS.

La Universidad ECCI brindó las siguientes herramientas físicas para la correcta realización y desarrollo de ésta investigación.

Tabla 14 Recursos físicos

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO	PROPÓSITO FUNDAMENTAL DEL EQUIPO DENTRO DE LA INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES EN LAS CUALES SE UTILIZA PRIMORDIALMENTE
Computadores	Desarrollo digital de la Investigación	Desarrollo digital del documento de investigación, fuentes bibliográficas, entre otras.

Tabla realizada por las autoras

### 9.3. RECURSOS FINANCIEROS.

Se contó con las herramientas que brinda la facultad de artes de la Universidad ECCI, tales como asesoría de docentes encargados en las tutorías de investigación; una biblioteca en las instalaciones de la universidad que cuenta con una sala de cómputo a la disposición de los estudiantes, entre otras.

Tabla 15 Recursos financieros

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	COSTO
Asesoría de Diseño de página web	Asesoría de Diseño de página web por parte de Diseñador Gráfico	150.000 COP
Laptop	Equipo para desarrollo del proyecto en aspectos de diseño y en redacción de contenidos	1.600.000 COP
Maloka Freak Day	Asistencia al evento Maloka Freak Day en la ciudad de Bogotá para realizar observación participativa y entrevistas	50.000 COP
Oz Fest	Asistencia al evento Oz Fest en la ciudad de Barranquilla para realizar observación participativa y entrevistas	2.000.000 COP
Candelaria Cosplay 2017	Asistencia al evento Candelaria Cosplay en la ciudad de Bogotá para realizar observación participativa y entrevistas	30.000 COP

Tabla realizada por las autoras

## 10. CRONOGRAMA

Durante el desarrollo de éste proyecto se dispuso a la realización de las siguientes actividades:

- Planteamiento del problema
- Planteamiento de objetivos
- Consolidación de información
- Construcción del marco teórico
- Observación detallada de la cultura Cosplay en Colombia
- Diseño de entrevistas para Cosplayers colombianos
- Aplicación de entrevistas a Cosplayers colombianos
- Análisis de páginas web sobre Cosplay
- Diseño de prototipo de página web dirigida hacia la cultura Cosplay en Colombia
- Elaboración de página web para el público Cosplayer colombiano

Tabla 16 Cronograma

CRONOGRAMA	2016			2017							
	OCTU BRE	NOVIE MBRE	DICIEM BRE	ENE RO	FEBR ERO	MAR ZO	AB RIL	MA YO	JUN IO	JUL IO	AGOS TO
Planteamiento del problema											
Planteamiento de objetivos											
Consolidación de información											
Construcción del marco teórico											
Observación detallada de la cultura Cosplay en Colombia											
Diseño de entrevistas para Cosplayers colombianos											
Aplicación de entrevistas a Cosplayers colombianos											
Análisis de páginas web sobre Cosplay											
Diseño de prototipo de página web hacia la cultura Cosplay en Colombia											
Elaboración de página web para el público Cosplayer colombiano											

Tabla realizada por las autoras

## 11. IMPACTO DE LA PÁGINA WEB COSPLAY MODE

En el desarrollo de este proyecto se hizo evidente la falta de conocimiento sobre la práctica del Cosplay, es por esta razón que se propone la utilización de una herramienta tecnológica, por lo cual se plantea una página web la cual generará espacios de integración dentro de la comunidad Cosplayer, brindará la oportunidad de mejorar dentro de esta práctica y aclarará los conceptos sobre esta práctica en la sociedad.

La página web Cosplay Mode permite a los usuarios acceder a información actualizada sobre la Cultura Cosplay en Colombia, lo cual facilita la caracterización de la práctica de los Cosplayers ya que expone de manera concreta y llamativa información sobre historia, tutoriales, definiciones, eventos nacionales de Cosplay, entrevistas a Cosplayers nacionales, directorio de tiendas nacionales y calendario de eventos, entre otros.

A través de las redes sociales los usuarios tienen la opción de interactuar directamente con los contenidos de la página web Cosplay Mode, sus administradoras y otros usuarios a tiempo real, lo cual genera satisfacción en el usuario y permite integrar este público. Se crea así un nicho de mercado el cual será atendido desde el ámbito de Diseño de Modas por la marca LALALAND, propiedad de las autoras; de esta manera y a través de la página web, las diseñadoras pueden interceder en diversos campos relacionados con este grupo, tales como Indumentaria, accesorios, asesoría de imagen, entre otras.

## 12. CONCLUSIONES

- Se identificaron los aspectos sociales, culturales y técnicos relacionados con la cultura Cosplay en Colombia.
- Se identificaron los principales aspectos para el diseño, desarrollo y manejo de una página web.
- Se realizó el diseño y el montaje de una página web dirigida a la cultura Cosplay en Colombia, la cual ofrece la información necesaria para iniciar y desarrollar libremente esta práctica.
- La página web Cosplay Mode servirá como herramienta de comunicación para la cultura Cosplay dando a conocer su estilo de vida a través de la información transmitida en ella.
- Por medio del uso de la página web, se centrará el nicho de mercado en un solo sitio, permitiendo así atenderlos desde el sector moda por la marca LALALAND en diferentes campos indispensables para el desarrollo de esta práctica, como elaboración de indumentaria especializada, accesorios, asesoría de imagen, entre otras.

## 13. REFERENCIAS

### 13.1. BIBLIOGRAFÍA

- *Arguedas Carvajal, J.D. (2014) Aprenda a Navegar en Internet: Trucos y pasos para iniciar en la Internet Volume 3 of Aprendiendo de la Tecnología. Rashitec Solutions*
- *Asociación de Tecnología Informática de América (ITAA)*
- *Decisión andina 351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Capítulo II, Artículo 4*
- *Decisión andina 351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Capítulo VII, Artículo 23*
- *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.*
- *Jenkins Jones, S. (2008) Diseño de Moda. Tercera Edición Editorial BLUME*
- *Piwonka Boizard, A. (1996) Internet en acción. Santiago, Chile, McGraw-Hill*
- *Sentencia T-439 del 2009, Corte Constitucional.*

### 13.2. CIBERGRAFÍA

- *Blogs Universidad ICESI (2009) Tipos de Página Web. Recuperado de [http://www.icesi.edu.co/blogs\\_estudianres/mercadeoremo/2009/02/16/tipos-de-pagina-web/](http://www.icesi.edu.co/blogs_estudianres/mercadeoremo/2009/02/16/tipos-de-pagina-web/)*

- *Castillo, R. (2015) Mundo virtual: Ventajas de tener un sitio web para cualquier negocio. Recuperado de <http://www.mundovirtual.biz/24-ventajas-de-tener-un-sitio-web-para-cualquier-negocio/>*
- *Delgado, H. (2012). Diseño Web akus.net: Beneficios de la página web. Recuperado de <http://disenowebakus.net/beneficios-pagina-web.php>*
- *Esteban, B.P. (2009) El Cosplay, el anime y el manga Un juego muy serio. Colombia. Recuperado de <http://www.vanguardia.com/historico/29280-el-cosplay-el-anime-y-el-manga-un-juego-muy-serio->*
- *Flynn, J.L. (1986) Costume Fandom: All Dressed Up with Some Place to Go!. Estados Unidos. Recuperado de <http://www.costuming.org/history.html/> La Historia del Vestuario*
- *Gigatecno. (2013) Ventajas y desventajas de las páginas web. Recuperado de <http://gigatecno.blogspot.com.co/2013/02/ventajas-y-desventajas-de-las-paginas.html>*
- *ITSolutions. (2010) Beneficios de tener un sitio web. Recuperado de <http://www.itsolutions-dj.com/disenoweb/beneficiosweb.html>*
- *Marketingdirecto.com (2016). 10 tendencias de diseño web de las que habrá que estar muy al loro en 2017. Recuperado de <https://www.marketingdirecto.com/especiales/recopilatorios-2016-tendencias-2017/10-tendencias-diseno-web-habra-estar-loro-2017>*
- *Ospina, J.C. (julio 31 2014) Comunicación personal*

- Pérez, E. (2014). *El androide libre: ¿Qué es material design?* Recuperado de <https://elandroidelibre.lespanol.com/2014/11/que-es-material-design.html>
- Qodeblog. <http://qode.pro/blog/que-es-una-app/>
- Secretos Cosplayers (2012). *Tipos de Coplay*. Recuperado de <https://www.facebook.com/SecretosCosplayers?fref=ts>
- Serrano, A. (2013) *Cosplay Hecho Moda “La Transformación De Un Cosplayer”*, Dinova 1º Congreso internacional diseño e innovación; Pág. 1
- SICKMONKEYS (2016) *40 de fiebre: ¿Qué es el parallax y cómo se hace?* Recuperado de <https://www.40defiebre.com/nueva-dimension-web-parallax/>
- Taifel. (1982) *La cultura pop japonesa y la identidad social: los cosplayers de Vitória*. Recuperado de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822011000300016&lng=pt&nrm=iso&tlng=en/](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822011000300016&lng=pt&nrm=iso&tlng=en/)
- TicsySociedad (2008) *Las TIC's y la sociedad*. Recuperado de <http://lasticsylasociedad.blogspot.com/2008/09/introduccion-la-sociedad-de-la.html>
- Universidad Autónoma de Occidente (2012) *Especial TR - SUBCULTURA ANIME*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=dL6pyJkmER0/>
- Wikipedia La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>
- Webopedia: *Diccionario técnico para estudiantes, educadores e ingenieros profesionales*. <http://www.webopedia.com/>
- World Wide Web Consortium. <http://www.w3c.es/>

## 14. GLOSARIO

**Anime:** Es animación japonesa, como su nombre lo indica es un tipo de animación proveniente de Japón.

**Antropomorfo:** que tiene forma o apariencia humana.

**Autóctono:** que se ha originado o ha nacido en el mismo país o lugar en que se encuentra.

**Doujinshi:** historias japonesas autopublicada. Se trata normalmente de fans de manga. El término viene de doujin o 'grupo literario', que era la forma tradicional de producción, y shi, signo que significa 'revista' o 'distribución'.

**Enaltecer:** dar mayor estimación y dignidad a alguien o algo.

**Hobby:** ocupación o pasatiempo que se practica fuera de las horas de trabajo, afición.

**Ideología:** conjunto de ideas fundamentales que caracterizan el pensamiento de una persona, una colectividad, una doctrina o una época.

**Indumentaria:** conjunto de vestiduras o ropas que se tienen o se llevan puestas.

**Manga:** palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en el Manga.

**Otaku:** popularmente en Japón se conoce como sinónimo de persona con aficiones obsesivas y se aplica a cualquier tema o campo. Fuera de Japón se utiliza para designar a la persona aficionada específicamente al manga, a la animación japonesa y sus variantes.

**Semiología:** estudio de la comunicación ya que es la responsable de analizar los diferentes tipos de símbolos y signos producidos por el ser humano para comunicarse, así como también sus significados y significantes.

**Tabú:** todo aquello que está prohibido hacer o decir, ya sea por convenciones religiosas, psicológicas o sociales.

**Tipología:** estudio o clasificación de tipos que se realiza en cualquier disciplina.

**Transmutar:** cambiar o convertir una cosa en otra.

**Zoomorfo:** que tiene forma o apariencia de animal.