

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de una publicación temática
mediante la fusión de técnicas analógicas y
digitales que ponga en valor las diferentes
alternativas tecnológicas del diseño.**

Trabajo de Graduación previo
a la obtención del título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

María Nathalia Zhindón Cáceres

Director: Óscar Vintimilla

Cuenca, Ecuador 2024

Créditos

María Nathalia Zhindón Cáceres
Autor

Óscar Vintimilla Ugalde
Tutor

María Nathalia Zhindón Cáceres
Diseño y diagramación

Copyfull
Impresión

Junio 2024
Cuenca - Ecuador

Dedicatoria

Con todo mi amor a las personas que tienen una parte de mi corazón:

En primer lugar a Mamita Lucero, que me enseñó a vivir una vida alegre y que ahora me sonrío todos los días desde el cielo.

A mis papis: Xavier y María por permitirme hacer lo que me gusta desde pequeña y por ser mis ángeles aquí en la tierra.

A mis ñaños: Ana Cristina, Paulina, María Luisa, Francisco, Alejandra y Gabriela por darme su amor y ser mis mejores amigos sin condiciones.

A Nicolás, mi amor, por acompañarme en este proceso y en la vida.

A mis sobrinos Martín, Ana María y Juan Francisco por regalarme felicidad en los momentos difíciles.

A mi abuelito, Papito Doctor, por estar siempre pendiente de mi.

Les dedico a ustedes esta pequeña parte de lo que me encanta hacer y lo que me hace soñar todos los días.

índice

Agradecimientos

A Dios por regalarme la vida y permitirme estudiar esto que tanto amo.

A mi director de tesis, Óscar Vintimilla por la ayuda, la paciencia y por enseñar con amor.

A mis tutores, John Alarcón y Christian Albarracín por compartir conmigo sus conocimientos.

A Pancho y Paula por sus aportes en este trabajo.

A Dany y Anto por estar siempre.

A Gabriel y David por ser mis verdaderos amigos.

Por último, a los que han hecho este proceso más llevadero: Jotefe, Gracita, Emi F.

Les quiero!

Créditos	3
Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de contenidos	6
Índice de imágenes	9
Resumen	10
Abstract	11
Objetivos	12
Introducción	13

Contextualización	15
1.1 Introducción	16
1.2 Antecedentes	17
1.3 Estado del arte	18
1.4 Marco teórico	20
1.4.1 Lo analógico	20
1.4.2 Lo digital	21
1.4.3 Diseño editorial	21
1.5 Investigación de campo	22
1.6 Análisis de homólogos	24
1.6.1 LabBook	24
1.6.2 Cult Classic	26
1.6.3 Amsterdam Museum Night	28
1.7 Conclusión	30

Índice de contenidos

Programación	33
2.1 Análisis de usuarios	34
2.1.1 Stakeholders	35
2.1.2 Perfil de usuario	36
2.1.3 Mapa de empatía	38
2.2 Brief	40
2.2.1 Niveles de producto	40
2.2.2 Atributos de producto	41
2.2.3 Ventajas competitivas	42
2.2.4 Ciclo de vida del producto	44
2.2.5 Particularidades del sector	44
2.2.6 Tendencias del mercado	45
2.2.7 Competencia	47
2.2.8 Análisis del consumidor	47
2.2.9 Análisis del proceso de compra	48
2.2.10 Análisis del proceso de uso	49
2.3 Partidos de diseño	50
2.3.1 Formal	50
2.3.2 Funcional	51
2.3.3 Tecnológico	51
2.3.4 Conceptual	51
2.4 Definición de contenidos	52
2.5 Hoja de ruta	53
2.6 Conclusión	54

Ideación

3.1 Proceso de generación de ideas	58
3.2 Evaluación	59
3.3 La idea final	65

Diseño

4.1 Bocetación	68
4.2 Sistema gráfico	70
4.2.1 Retícula	70
4.2.2 Elementos formales	78
4.3 Aplicaciones gráficas	83
4.4 Validación	97
5. Conclusiones	99
6. Recomendaciones	100
Bibliografía	101

Imagen 1. Ilustración analógica

Imagen 2. Diseño digital

Imagen 3. Saul Bass, diseñador gráfico estadounidense, conocido por su trabajo en la industria cinematográfica y el diseño de algunas de las identidades corporativas más importantes de Estados Unidos.

Imagen 4. Sascha Lobe diseñador gráfico, tipógrafo y artista contemporáneo alemán.

Imagen 5. Francisco Espinoza

Imagen 6. Proceso de bocetaje

Imagen 7. Ilustración digital

Imagen 8. Paula Villavicencio

Imagen 9. Branding con texturas hechas a mano

Imagen 10. Branding con ilustraciones digitales

Imagen 11. Branding vectorial

Imagen 12. Sección de LabBook

Imagen 13. Sección de Cult Classic

Imagen 14. Sección de AMN

Imagen 15. Personaje ficticio

Imagen 16. Personaje ficticio

Imagen 17. Libros coleccionables “Coffee table books”

Imagen 18. Libros coleccionables “Coffee table books”

Imagen 19. Globo terraqueo

Imagen 20. Cromática de referencia

Imagen 21. Estilo de referencia

Imagen 22. Elementos gráficos

Imagen 23. Tipografía de referencia

Tabla 1. Contenidos

Imagen 24. Primera matriz realizada. Parte I

Imagen 25. Primera matriz realizada. Parte II

Imagen 26. Elección de las primeras propuestas

Imagen 27. Definición de las primeras propuestas

Imagen 28. Elección de la idea final

Imagen 29. Boceto 1

Imagen 32. Boceto 4

Imagen 30. Boceto 2

Imagen 33 Boceto 5

Imagen 31. Boceto 3

Índice de imágenes

Imagen 34. Boceto 6

Imagen 35. Boceto 7

Imagen 38. Boceto 10

Imagen 36. Boceto 8

Imagen 37. Boceto 9

Imagen 39. Portada

Imagen 40. Contraportada

Imagen 41. Página de índice

Imagen 42. División de capítulos

Imagen 43. Páginas comparativas

Imagen 44. Apartado conceptual

Imagen 45. Páginas “Fun fact”

Imagen 46. Páginas “DIY”

Imagen 47. Galería

Imagen 48. Elementos gráficos

Imagen 49. Aplicaciones portada-contraportada

Imagen 50. Página índice

Imagen 51. Capítulo 1

Imagen 52. Capítulo 1

Imagen 53. Capítulo 1

Imagen 54. Capítulo 2

Imagen 55. Capítulo 2

Imagen 56. Capítulo 2

Imagen 57. Capítulo 3

Imagen 58. Capítulo 3

Imagen 59. Capítulo 3

Imagen 60. Capítulo 4

Imagen 61. Capítulo 4

Imagen 62. Capítulo 4

Resumen

La automatización y la rapidez se han vuelto elementos esenciales en el diseño gráfico, descartando en ocasiones las técnicas analógicas tradicionales, que por su naturaleza, no son inmediatas. Para abordar este escenario, se desarrolló un enfoque híbrido que combina lo analógico y lo digital, con el fin de resaltar las ventajas únicas de cada uno y ampliar las posibilidades de diseño con el uso de ambas técnicas. La fusión de estos métodos brinda una solución equilibrada, preservando la calidad y la singularidad del diseño en un entorno cada vez más digitalizado.

Abstract

Automation and immediacy have become essential elements in graphic design, sometimes discarding traditional analog techniques, which by their nature, are not immediate. To address this scenario, a hybrid approach combining analog and digital was developed to highlight the unique advantages of each and expand design possibilities using both techniques. The fusion of these methods provides a balanced solution, preserving the quality and uniqueness of the design in an increasingly digitized environment.