



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de una línea de productos audiovisuales
de concientización sobre el abandono y el maltrato
animal en Cuenca**

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Autores:

Danilo Sebastian Coronel Muñoz
Josue Santiago Carrión Luna

Director:

Dis. Cristian Fernando Alvarracín Espinoza, Mgt.

Cuenca, Ecuador 2024





AUTORES

Danilo Coronel

Josué Carrión

DIRECTOR

Dis. Cristian Fernando Alvarracín Espinoza, Mgt.

ILUSTRACIONES

Propiedad de los autores excepto aquellas que tienen su respectiva cita.

FOTOGRAFÍA:

Muchas de las fotografías son de libre dominio de internet y pertenecen a sus correspondientes autores.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Danilo Coronel

Josué Carrión

CUENCA - ECUADOR

2024



Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, las personas que confiaron en mí a lo largo de todos estos años, que se han quedado a mi lado en mis momentos más oscuros.

A mi madre, *Mónica Muñoz*, por todas sus palabras de apoyo y amor, por enseñarme a como enfrentarme a los problemas de mi vida y superarlos.

A mi padre, *Máximo Coronel*, por poner todo tu esfuerzo a que yo consiga alcanzar mis metas y ser un ejemplo el cual quiero seguir.

A mi hermano, *Adrian Coronel*, por estar a mi lado cuando más lo necesitaba, evitando que me desvíe de mi camino y enseñándome de paciencia conmigo mismo.

A mi abuelita, *Teresa Espinoza* por siempre tener esperanza en mí, aunque yo no la tuviera.

Danilo Sebastian Coronel Muñoz



Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimientos a todas las personas cercanas a mi, que han hecho posible la culminación de este proyecto.

A mis compañeros Gabriel, Pedro, Kevin, Cristian y Carlos por creer en mi y mis capacidades, que estuvieron a mi lado, cuando estaba en lo más bajo.

A mi director de tesis Cristian Alvarracín Espinoza, por confiar en nosotros y no perder la fé en nuestro proyecto.

A nuestros tutores, Jhonn Alarcón y Oscar Vintimilla por sus concejos y orientacion para el proyecto.

Danilo Sebastian Coronel Muñoz



Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto a mis padres, a mi madre, por enseñarme buenos valores, brindarme su amor incondicional y ser un ejemplo constante de fortaleza y perseverancia. Aunque a veces no lo demuestre, quiero que sepa cuánto la quiero y aprecio todo lo que ha hecho por mí. Su capacidad para seguir adelante a pesar de las circunstancias es una fuente de inspiración constante.

A mi padre, por su incansable esfuerzo y dedicación a nuestra familia. Reconozco y agradezco su arduo trabajo y el gran peso que conlleva, siempre esforzándose por darnos la mejor calidad de vida posible. Valoro profundamente todo lo que hace por nosotros, consciente de lo difícil que es. Su compromiso y sacrificio son ejemplos de amor y responsabilidad que me guían cada día.

Este proyecto es un pequeño reflejo de todo lo que me han dado, y se los dedico con todo mi corazón.

A mis hermanos, a quienes aprecio profundamente. Emilia, siempre te esfuerzas y das lo mejor de ti; Milena, a pesar de tu mal genio, eres una gran persona y una hermana maravillosa; y Nicolás, mi hermano menor, sigues avanzando y sorprendiéndome cada día con tus logros y crecimiento.

Además, dedico de manera especial este proyecto a mis abuelitas Hortensia y Carmen, a quienes siempre extraño y recuerdo con mucho cariño. Su amor y sabiduría han dejado una huella imborrable en mi vida.

Para finalizar, quiero dedicar este proyecto a mi gatita Dixie, quien me ha brindado apoyo emocional durante todos estos años. Su compañía ha sido un empuje constante para seguir adelante y una de mis más grandes inspiraciones para la realización de este proyecto.

Josue Santiago Carrión Luna



Agradecimientos

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a mi familia, en especial a mi padre Santiago y mi madre María Augusta quienes me brindaron su apoyo y comprensión a pesar de las dificultades en todo este tiempo

También a todos mis amigos que estuvieron conmigo por brindarme momentos de diversión y distracción

A nuestros tutores, Jhonn Alarcón y Oscar Vintimilla por sus consejos y orientación para el proyecto. A mi director de tesis Cristian Alvarracín Espinoza, por confiar en nosotros y no perder la fé en nuestro proyecto.

A cada una de las personas mencionadas y a todas aquellas que de alguna manera contribuyeron en este proyecto, les agradezco. Su dedicación, ayuda y apoyo han sido fundamentales para la realización de este trabajo

Josue Santiago Carrión Luna



Índice de contenidos

Dedicatoria.....	4
Agradecimientos	5
Dedicatoria.....	6
Agradecimientos	7
Resumen	12
Abstract	13
Objetivos.....	14
Introducción	15
Capítulo 1	16
1.1 Intoducción al capítulo	18
1.2 Antecedentes y problemática.....	19
1.3 Estado del Arte.....	20
1.4 Marco Teorico.....	23
• 1.4.1 Abandono Animal y Problemas Sociales	23
• 1.4.2 Diseño Multimedia y Comunicación Visual	26
• 1.4.3 Animación 2D y Narrativa Visual	26
• 1.4.4 Diseño Emocional : (transporte narrativo)	27
1.5 Investigación de campo.....	28
1.6 Análisis de homólogos	29
1.7 Conclusiones del capítulo.....	32
Capítulo 2	34
2.1 Análisis /Definición del usuario.....	36
2.2 Brief (marca, campaña, producto)	39
• 2.2.1 Plataforma de Distribución	39
• 2.2.2 Breve descripción del producto gráfico:	39
• 2.2.2.1 Producto central	39
• 2.2.2.2 Producto real.....	39
• 2.2.2.3 Producto aumentado.....	40
• 2.2.3 Ventajas competitivas del producto	40
• 2.2.4 Ciclo de vida del producto en el mercado	40
• 2.2.5 Particularidades del sector	40
2.3 Partidos de diseño	41
• 2.3.1 Formal.....	41
• 2.3.2 Funcional.....	41
• 2.3.3 Tecnológico	41
• 2.3.4 Conceptual.....	42
2.4 Definición de contenidos	43
2.5 Proceso de diseño u hoja de ruta	44
2.6 Conclusiones del capítulo.....	45

Capítulo 3	46
3.1 Proceso de generación de ideas	48
• 3.1.1 Ideas Iniciales.....	48
• 3.1.1.1 Aplicación Móvil.....	48
• 3.1.1.2 Carteles Interactivos.....	48
• 3.1.1.3 Libro fotografico	49
• 3.1.1.4 Animación.....	49
• 3.1.1.5 Realidad Virtual	49
• 3.1.1.6 Videojuego.....	50
• 3.1.1.7 Novela Visual	50
• 3.2.1 Ideas seleccionadas.....	50
• 3.2.1.1 Idea #3 Carteles Interactivos.....	50
• 3.2.1.2 Idea #4 Animación.....	50
• 3.2.1.3 Idea #5 Realidad Virtual	51
3.2 Idea Final	52
Capítulo 4	54
4.1 Preproducción	56
• 4.1.1 Conceptualización	56
• 4.1.1.1 Storyline:.....	56
• 4.1.1.2 Definición estilo visual:.....	56
• 4.1.2 Guion.....	56
• 4.1.3 Storyboard	57
• 4.1.4 Diseño preliminar de Personajes	59
• 4.1.4.1 Concept Art.....	60
• 4.1.4.2 Ficha personajes.....	62
• 4.1.5 Diseño de escenarios.....	64
4.2 Producción.....	66
• 4.2.1 Animación de Personajes.....	66
4.3 Postproducción	68
• 4.3.1 Edición y Composición.....	68
4.3 Producto Final	71
Conclusiones y recomendaciones	72
Bibliografía	74
Anexos	76

**Índice
de
ilustraciones/
tablas/
imágenes**

Diagrama 1: Animales Abandonados	23	Imagen 37: "Photoshop"	64
Diagrama 2: Animales Abandonados	24	Imagen 38: Escenario "Cajas de mudanza"	64
Tabla 1: Tipos de maltrato	25	Imagen 39: Escenario "Radar previo a la escena final"	65
Tabla 2: Cifras según el tipo de maltrato.....	25	Imagen 40: Escenario "Paisaje de la ciudad de Cuenca"	65
Imagen 1: Save Ralph: Involucrados	29	Imagen 41: Escenario "Boletos de avión del dueño de Cat" 65	
Imagen 2 y 3: Save Ralph "Pruebas de productos"	29	Imagen 42: Escenario "Cat montado en una camioneta" ...	65
Imagen 4 y 5: Cocinando con la Yaya "Ilustración antes de la animación"	30	Imagen 43: "Clip Studio Paint EX"	66
Imagen 6 y 7: La Dama y el Vagabundo.....	31	Imagen 44: Animación 1 "Escena: Cat corriendo con un trozo comida"	66
Imagen 8: Perfil de usuario/consumidor.....	36	Imagen 45: Animación 1 "Escena: Viajando en Auto".....	66
Imagen 9: Persona Design	37	Imagen 46: Animación 1 "Escena: Cat saltando de la mesa al suelo"	66
Imagen 10: Mapa de Empatía	38	Imagen 47: Animación 1 "Escena: Cat Yendo a comer"	66
Imagen 11: Hoja de ruta	44	Imagen 48: Animación 2 "Escena: Dog Sacudiéndose"	67
Imagen 12: Boceto "Idea 1"	48	Imagen 49: Animación 2 "Escena: Dog levantándose"	67
Imagen 13: Boceto "Idea 2"	48	Imagen 50: Animación 2 "Escena: Dog aproximándose a la casa"	67
Imagen 14: Boceto "Idea 3"	49	Imagen 51: Animación 2 "Escena: Dog mojado alejándose de la casa"	67
Imagen 15: Boceto "Idea 4"	49	Imagen 52: After Effects y Premiere.....	68
Imagen 16: Boceto "Idea 5"	49	Imagen 53: Edición de la Animación 1	68
Imagen 17: Boceto "Idea 6 y 7".....	50	Imagen 54: Edición "Escena: Cat viendo por la ventana" ...	68
Imagen 18: "Idea Final" Animación.....	52	Imagen 55: Edición "Escena: Persecución"	69
Imagen 19: "Idea Final" Animación.....	52	Imagen 56: Edición: "Escena: Lluvia"	69
Imagen 20: Estilo Visual	56	Imagen 57: Edición "Escena: Comida"	70
Imagen 21: Story Board "Animación 1 Parte 1".....	57	Imagen 58: Edición "Paisaje"	70
Imagen 22: Story Board "Animación 1 Parte 2".....	57	Imagen 59: Producto Final 1	71
Imagen 23: Story Board "Animación 1 Parte 3".....	58	Imagen 60: Producto Final 2.....	71
Imagen 24: Story Board "Animación 2 Parte 1".....	58		
Imagen 25: Story Board "Animación 2 Parte 2".....	59		
Imagen 26: Boceto preliminar "Cat"	59		
Imagen 27: Boceto preliminar "Dog"	59		
Imagen 28: Concept art "Paisaje"	60		
Imagen 29: Concept art "Cat Durmiendo"	60		
Imagen 30: Concept art "Dog"	60		
Imagen 31: Concept art "Decoración".....	60		
Imagen 32: Concept art "Escena Final"	60		
Imagen 33: Concept Art "Dog llorando"	61		
Imagen 34: Diseño Final "Cat"	62		
Imagen 35: Diseño Final "Dog"	63		
Imagen 36: Escenario "Ventana por la cual ve Cat"	64		

Resumen

El planteamiento de este proyecto se centró en el abandono y maltrato de animales de compañía, lo cual crea afectaciones no solo a las víctimas sino a la sociedad en conjunto y genera otras problemáticas relacionadas. Para abordar una solución a esta situación, se desarrollaron estrategias basadas en el storytelling visual, la animación, la ilustración y la multimedia para lograr la sensibilización pública. Es así que se plantearon cortos animados para transmitir de manera audiovisual estas impactantes historias a través de la gráfica, con el objetivo de sensibilizar a la audiencia y generar conciencia sobre la problemática del abandono y maltrato animal.

Palabras Clave: Diseño, animales, sociedad, estrategias, sensibilización, medios audiovisuales, storytelling visual, cortos animados

Abstract

The approach of this project focused on the abandonment and abuse of pets, which affects not only the victims but society as a whole and generates other related problems. To address a solution to this situation, we developed strategies based on visual storytelling, animation, illustration and multimedia to achieve public awareness. Therefore, short animated films were created to transmit these shocking stories in an audiovisual way through graphics, with the aim of sensitizing the audience and raising awareness about the problem of animal abandonment and abuse.

Keywords: Design, animals, society, strategies, awareness, audiovisual media, visual storytelling, animated shorts

