



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico.

Diseño de una línea de productos audiovisuales sobre la dualidad de la noción del bien y el mal para los estudiantes de la Universidad del Azuay.

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Autores: Juan Daniel Medina Vásquez y Pablo Santiago Arévalo Gonzalez

Directora
Julia Catalina Serrano Cordero

**Cuenca-Ecuador
2024**



Autores:
Juan Daniel Medina y Pablo Arévalo.

Directora:
Julia Catalina Serrano Cordero.

Ilustraciones:
Juan Daniel Medina y Pablo Arévalo.

Diagramación:
Juan Daniel Medina y Pablo Arévalo.

Cuenca-Ecuador
2024.

Créditos

Juan Daniel Medina

Todo el esfuerzo y dedicación que puse en esta tesis le dedico:

A mis padres por todos los consejos, el amor y apoyo incondicional durante toda mi carrera universitaria.

A mi hermano, por siempre estar a mi lado y por su colaboración en varios de mis proyectos.

A mis abuelos por el apoyo, colaboración y amor en este proceso.

A mi novia por el gran apoyo y amor brindado.

A todas las personas que colaboraron con su granito de arena.

Y por último a mi compañero de tesis y mi muy buen amigo Chanty.

Pablo Arévalo Gonzalez

Por mi parte quiero dedicar este proyecto a mis padre: Santiago Arévalo, a mi madre Karina Gonzalez, a mis hermanas: Daniela Arévalo, Bernarda Arévalo, a mis abuelita: Rosario Villalta y Bertha Moscoso, a mi cuñado: Juan Pedro Vintimilla, a mis sobrinos: Pedro Alejandro y Sara Sofia, ellos han sido parte muy importante para seguir adelante con mis sueños porque son los que estan día a día conmigo.

Por otro lado a mis amigos de la universidad David Pauta, Emilia Palacios, Emilia Idrovo que han hecho de esta loca travesía que es la universidad un carrusel lleno de emociones y bonitos recuerdos.

Y al más importante a mi compañero de proyecto y mejor amigo que has hecho que esta experiencia sea única y diferente no puedo estar mas agradecido Juan Daniel Medina.

Y por último a mis amigos de la triple PPP Pedro Andrade y Paul Zumba y a mi coach Cecilia Farez que son los que aparte de la universidad me motivan a ser mejor en mi pasión, muchas gracias a todos son lo máximo.

Dedicatoria

Para la realización de este proyecto estuvieron involucradas muchas personas con las cuales estamos muy agradecidos por su ayuda, tiempo y dedicación y queremos demostrales nuestro mas grato agradecimiento a Daniela Suárez, Carmita Arévalo, Juan Pedro Vintimilla, Nathaly Ledesma, Nicole Ledesma, Alejandro Valencia, Dylan Arriola, Fenando Yukich, Diego Jadan, Pablo Pesantez, Catalina Serrano, Anita Tripaldi y Diego Larriva.

Agradecimientos

1 ÍNDICE DE CONTENIDOS

INDICE

Créditos	3
Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Resumen	10
Abstract	11
Objetivos	12
Introducción	13

Capítulo 1 contextualización

Introducción	15
Antecedentes	16
Estado del arte	17
Filosofía y perspectivismo	19
El bien y el mal dualidad moral	20
El pensamiento crítico	21
Diseño emocional	22
¿Cómo lograr un diseño gráfico emocional	23
Storytelling	24
¿Por qué funciona?	24
Herramientas para un storytelling exitoso	25
Storytelling digital	26
Diseño para redes sociales	27
Cinematografía	28
Crecimiento, preferencias y comportamiento de la audiencia en redes:	29

Diego Jadan	31
Pablo Pesantez	32
Alejandro Valencia	33

Backdoor	35
Enchufetv	36
Corte y Queda	37
QueParió	38

EN FIN!	40
---------------	----

Capítulo 2 Programación

Análisis y definición de usuario	42
Identificación de actores	43
Identificación de escenarios	43
Entrevista	45
Nathaly Ledesma	46
Dylan Arriola	47
Segmentación de mercado	48
Persona design	49
Mapa de empatía	50
Persona design	51
Mapa de empatía	52

Brief	54
Descripción	54
Características	55
Características	56
Análisis	57

Partido formal	59
Partido funcional	60
Partido tecnológico	61
Partido conceptual	62

Definición de contenidos	63
Proceso de diseño	65
EN FIN!	69

Capítulo 3 ideación

Proceso de generación	71
Evaluación y selección	72
Evaluación de idea	73
Selección de ideas	74
Idea final	75
Idea final	76
Idea final	77
Idea final	78
Idea final	79
Storytelling	80
Desarrollo del guión	81
Desarrollo del stroyboard	82

Capítulo 4 Diseño

Producción y Post-producción	93
Concreción	94
Días de producción	95
Post producción	97
Producto Final	98
Producto Final	99

Validación	101
Conclusiones	102
Recomendaciones	103

Referencias bibliográficas

Referencias bibliográficas	106
Referencias bibliográficas	107

2 ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración Diego Jadan31
Ilustración Pablo Pesantez32
Ilustración Alejandro Valencia33
Logotipo de canal de Youtube: Backdoor35
Logotipo de canal de Youtube: Enchufetv36
Logotipo de canal de Youtube: Corte y Queda37
Logotipo de canal de Youtube: QueParió38
Ilustración Nathaly Ledesma46
Ilustración Dylan Arriola47
Cuadro explicativo de persona design target hombre 49
Cuadro explicativo de mapa de empatía target hombre 50
Cuadro explicativo de persona design target mujer51
Cuadro explicativo de mapa de empatía target mujer 52
Esquema tentativo de hoja de ruta66
Esquema tentativo de hoja de ruta67
Foto proporcionada de pexel: autor Ronlanch81
Foto proporcionada de pexel: autor Cottonbro94
Foto proporcionada de pexel: autor Amar94
Foto proporcionada de pexel: autor Skylar kang94



En el presente proyecto, se abordó la ausencia de un debate abierto en torno a la concepción del bien y del mal entre los estudiantes de la Universidad del Azuay. Para tal fin, se implementaron estrategias de diseño gráfico, focalizadas en la narrativa audiovisual, considerando el pensamiento perspectivista de Friedrich Nietzsche como una herramienta facilitadora para el estímulo del pensamiento crítico. El resultado fue una producción audiovisual que indagó en la dualidad moral, fomentando una reflexión profunda relacionada con la toma de decisiones, al tiempo que se invitó a cada espectador a observar desde su propia perspectiva. Dichos materiales fueron divulgados a través de la plataforma digital YouTube.

Palabras clave

Dualidad moral, jóvenes universitarios, perspectivismo, narrativa audiovisual, toma de decisiones, pensamiento crítico, redes sociales, storytelling y punto de vista.

Resumen

In the present project, the absence of an open debate regarding the conception of good and evil among students at the University of Azuay was addressed. To this end, graphic design strategies focused on audiovisual narrative were implemented, considering Friedrich Nietzsche's perspectivism thinking as a facilitating tool to stimulate critical thinking. The result was an audiovisual production that explored moral duality, fostering a deep reflection related to decision-making, while inviting each viewer to observe from their own perspective. These materials were disseminated through the digital platform YouTube.

Keywords

Moral duality, university students, perspectivism, audiovisual narrative, decision-making, critical thinking, social media, storytelling and point of view.

Abstract