



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de un producto editorial
interactivo que contenga una
metodología unificada del Concept Art**

Trabajo de Graduación previo
a la obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Autor:

Sebastián Pesántez

Director:

Diego Larriva

Cuenca, Ecuador 2024







AUTOR:

Sebastián Pesántez

TUTOR:

Diego Larriva

ILUSTRACIÓN:

Las ilustraciones pertenecen al autor, excepto las que están citadas

FOTOGRAFÍA:

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

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Sebastián Pesantez

CUENCA- ECUADOR

2024

DEDICATORIA

A mis padres por su apoyo y sacrificio a lo largo de este camino. A todos aquellos que creyeron en mí y me alentaron a seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi sincero agradecimiento a mi director de tesis, por su guía durante todo el proceso. Agradezco también a mis amigos por su constante apoyo y ánimo. Por último, agradezco a mi familia por comprensión en cada etapa de este viaje académico.

RESUMEN

El concept art, en la reproducción de cine, entretenimiento y videojuegos, enfrenta desafíos por la falta de orientación estructurada para artistas menos experimentados. La complejidad del proceso y la escasez de recursos accesibles contribuyen a la percepción de dificultad y desmotivación. Para abordar esto, se desarrolló un libro interactivo que proporciona una metodología para guiar a los artistas en cada etapa del proceso de creación de concept art. El objetivo es motivar, facilitar la exploración y el desarrollo de habilidades, reducir la brecha de aprendizaje y mejorar la experiencia educativa en el campo del concept art.

ABSTRACT

Concept art in the preproduction of film, entertainment, and video games faces challenges due to the lack of structured guidance for less experienced artists. The complexity of the process and the scarcity of accessible resources contribute to the perception of difficulty and demotivation. To address this, an interactive book has been developed to provide a methodology to guide artists through each stage of the concept art creation process. The aim is to motivate, facilitate exploration and skill development, reduce the learning gap, and enhance the educational experience in the field of concept art.