



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de un producto editorial
narrativo, ilustrado e interactivo
sobre las prácticas de bullying
en la ciudad de Cuenca**

Trabajo de Graduación previo a la
obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Autor: Freddy Josue Peña Gutierrez

Director: Ing. Óscar Vintimilla, Ph.D.

Cuenca, Ecuador, 2025

AUTOR

Freddy Josue Peña Gutierrez

DIRECTOR

Ing. Óscar Vintimilla, Ph.D.

FOTOGRAFÍA

La mayoría de las fotografías son de libre dominio de Internet, cada una tiene su respectiva descripción.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Freddy Josue Peña Gutierrez

CUENCA, ECUADOR, 2025



Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de un producto editorial
narrativo, ilustrado e interactivo
sobre las prácticas de bullying
en la ciudad de Cuenca**

Trabajo de Graduación previo a la
obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Autor: Freddy Josue Peña Gutierrez

Director: Ing. Óscar Vintimilla, Ph.D.

Cuenca, Ecuador, 2025

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mi familia, especialmente a mi madre, que ha sido un apoyo incondicional en cada paso de mi vida. Su amor, paciencia y sabiduría han sido fundamentales para cumplir mis sueños con determinación. Gracias, mamá, por ser mi pilar y mi fuente de inspiración constante.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme bendecido con una familia maravillosa que siempre me ha brindado amor y cariño incondicional. Sin su apoyo, no hubiese logrado cumplir mis metas en mi vida. Gracias por ser el pilar más grande que Dios ha puesto en mi camino, gracias por estar siempre a mi lado. Los quiero mucho.



ÍNDICE

DE CONTENIDOS



Capítulo 1

Contextualización

1.1 Introducción al capítulo	18
1.2 Antecedentes y Problemática	19
1.3 Estado del arte	21
1.4 Marco Teórico	25
1.4.1 ¿Qué es el bullying?	25
1.4.1.1 Tipos de acoso escolar	26
1.4.1.2 Causas y consecuencias	27
1.4.1.3 Protagonistas y roles	28
1.4.2 Diseño Editorial	29
1.4.2.1 Elementos constitutivos	30
1.4.2.2 Diseño editorial infantil	33
1.4.2.3 Literatura Infantil	34
1.4.2.4 El diseño y aprendizaje infantil	34
1.4.3 Narrativa Visual	35
1.4.3.1 Narrativa	35
1.4.3.2 Narrativa infantil	36
1.4.3.3 Importancia de la narrativa	36
1.4.3.4 Características	37
1.4.4 Ilustración	38
1.4.4.1 La ilustración editorial	39
1.4.4.2 Ilustración Infantil	39
1.4.4.3 Diseño de Personajes	40
1.4.5 Diseño Interactivo	41
1.4.5.1 Interactividad	42
1.4.5.2 Interactividad analógica	42
1.4.5.3 Libro interactivo	42
1.5 Investigación de Campo	43
1.5.1 Entrevista 1	44
1.5.2 Entrevista 2	45
1.6 Análisis de Homólogos	46
1.6.1 Diario de Greg	47
1.6.2 No abras este libro	48
1.6.3 Nunca meriendes con un T-Rex	49
1.6.4 Vida según Richie	50
1.7 Conclusiones del capítulo	51

Capítulo 2

Programación

Introducción al capítulo	54
2.1 Definición de usuario	54
2.1.1 Segmentación de mercado	55
2.1.2 Persona design	56
2.1.3 Mapa de empatía	57
2.2 Brief del producto	58
2.2.1 Descripción del producto	58
2.2.2 Ventajas competitivas del producto	58
2.2.3 Ciclo de vida del producto	58
2.2.4 Particularidades del sector	58
2.2.5 Tendencias del mercado	59
2.2.6 Competencia del producto	59
2.2.7 Análisis del consumidor	60
2.3 Definición de contenidos	61
2.4 Proceso de diseño, hoja de ruta	62
2.3 Definición de contenidos	63
2.5 Conclusiones del capítulo	65

Capítulo 3

Ideación

Introducción al capítulo	68
3.1 Partidos de diseño	69
3.1.1 Partido formal	69
3.1.2 Partido funcional	72
3.1.3 Partido tecnológico	74
3.1.4 Partido conceptual	75
3.2 Proceso de generación de ideas	76
3.3 Evaluación de ideas	77
3.4 Selección de ideas	78
3.4.1 Idea Final	82
3.5 Conclusiones del capítulo	87

Capítulo 4

Diseño

Introducción al capítulo	90
4.1 Bocetación	91
4.1.1 Mapa de actores	93
4.1.2 Estructura narrativa	95
4.2 Sistema gráfico	96
4.2.1 Formato	96
4.2.2 Tipografía	96
4.2.3 Sistema de retículas	97
4.2.4 Paleta cromática	98
4.2.5 Elementos constitutivos	99
4.2.6 Recurso interactivo	101
4.2.7 Maquetación	105
4.3 Aplicaciones gráficas	108
Conclusiones	113
Recomendaciones	113
Anexos	115
Bibliografía	119

ÍNDICE

DE IMÁGENES

Capítulo 1

Contextualización

Figura 1. Acoso escolar	18
Figura 2. Bullying escolar	20
Figura 3. "Somos únic@s", no al bullying	21
Figura 4. Portada, Fernanda Gualpa	22
Figura 5. Guía para niños	22
Figura 7. Guía para niños	23
Figura 6. Transformación de Duli	23
Figura 8. MotionGraphics, Jamileth Farez	24
Figura 9. Tu tienes el poder ponle un alto	24
Figura 10. ¿Qué es el marco teórico?	25
Figura 11. Abuso escolar	26
Figura 12. Bullying en niños	27
Figura 13. El bullying y sus roles	28
Figura 14. Diseño editorial	29
Figura 16. Diseño editorial	30
Figura 15. Tendencias de diseño editorial	30
Figura 18. Jerarquía de información	31
Figura 17. Contenido visual	31
Figura 19. Componentes gráficos	32
Figura 20. Encuadernación	32
Figura 22. Producto editorial para niños	33
Figura 23. Literatura infantil	34
Figura 25. Narrativa	35
Figura 24. Narrativa visual, storytelling	35
Figura 26. Narrativa infantil	36
Figura 27. La narrativa	36
Figura 28. Narrativa visual, historieta	37
Figura 29. Ilustración digital	38
Figura 31. Ilustración infantil	39
Figura 30. Ilustración editorial	39
Figura 32. Creación de personajes	40
Figura 33. Diseño interactivo	41
Figura 34. Libro interactivo, Pop Up	42
Figura 35. Entrevista	43
Figura 36. Entrevista, Leonor Ledesma	44
Figura 37. Entrevista, Sandra Merchán	45
Figura 38. Diseño gráfico	46
Figura 39. Diario de Greg	47
Figura 40. No abras este libro	48
Figura 41. "Nunca meriendes con un T-REX"	49
Figura 42. Vida según Richie	50
Figura 43. Proceso de investigación	51

Capítulo 2

Programación

Figura 44. Niña	54
Figura 45. Segmentación de mercado	55
Figura 46. Persona design	56
Tabla 1. Mapa de empatía	57
Figura 47. Diseño editorial, publicidad	58
Figura 48. Tendencias del mercado	59
Tabla 2. Definición de contenidos	61
Tabla 3. Diagrama de Gantt	63
Figura 49. Proceso creativo	65

Capítulo 3

Ideación

Figura 50. Proceso de diseño	68
Figura 52. Estilo cartoon	69
Figura 51. Cuentos infantiles	69
Figura 53. Jerarquía de información	70
Figura 54. Sistema tipográfico	70
Figura 56. Sistemas de composición	71
Figura 55. Sistema gráfico	71
Figura 57. Aprendizaje corporativo	72
Figura 58. Importancia de la lectura	73
Figura 60. Adobe Creative Cloud	74
Figura 59. Sustratos de impresión	74
Figura 61. Estructura de una narrativa	75
Tabla 4. Matriz de generación de ideas	76
Tabla 5. Matriz de valoración y evaluación	77
Figura 62. Revolución de la IA	85
Figura 63. El Diseño Gráfico	87

Capítulo 4

Diseño

Tabla 6. Estructura narrativa	95
Imagen 66. Mockup, páginas internas	96
Imagen 65. Mockup, portada libro infantil	96
Imagen 67. Sistema de módulos	97
Imagen 68. Paleta cromática	98
Imagen 69. Interactividad, cuento	101
Imagen 70. Interactividad, personajes	102
Imagen 71. Portada y contraportada	105
Imagen 73. Páginas internas	106
Imagen 72. Maquetación internas	106
Imagen 75. Maquetación libro infantil	107
Imagen 74. Maquetación libro infantil	107
Imagen 76. Portada y Contraportada	108
Imagen 76. Cuento infantil	108
Imagen 78. Mockup, páginas internas	109
Imagen 79. Mockups, páginas internas	109
Imagen 80. Mockup, libro infantil	110
Imagen 81. Mockup, cuento infantil	110
Imagen 82. Mockup, libro narrativo	111
Imagen 83. Mockups, aplicación gráfica	111

RESUMEN

El bullying es un problema frecuente que impacta negativamente al desarrollo emocional, social y académico en los niños y su falta de detección oportuna agrava sus efectos en todos los involucrados. Para abordar esta problemática, el proyecto se fundamentó en conceptos de diseño editorial, narrativa visual, ilustración y diseño interactivo. Desde este enfoque, se propuso el desarrollo de un producto editorial narrativo, ilustrado e interactivo el cual busca concientizar sobre las prácticas de bullying mediante recursos gráficos e interactivos, presentando situaciones cotidianas que reflejan acciones y comportamientos relacionados con el fenómeno, motivando a los niños a participar activamente en la narrativa, fomentando la empatía y la reflexión sobre sus propias experiencias.

Palabras clave: Acoso escolar, storytelling, cuento infantil, ilustración, diseño interactivo.

ABSTRACT

Bullying is a common problem that negatively impacts children's emotional, social, and academic development, and its lack of early detection exacerbates its effects on all involved. To address this issue, the project was based on concepts of editorial design, visual narrative, illustration, and interactive design. From this perspective, the project proposed the development of a narrative, illustrated, and interactive editorial product. This product seeks to raise awareness about bullying practices through graphic and interactive resources, presenting everyday situations that reflect actions and behaviors related to the phenomenon. This encourages children to actively participate in the narrative, fostering empathy and reflection on their own experiences.

Keywords: Bullying, storytelling, children's story, illustration, interactive design.