



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

**Del diseño estático al audiovisual: aplicación
de la animación en piezas gráficas
para potenciar la comunicación visual**

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Autor: Daniel Alejandro Velez Aguilera

Director: Mgt. Oscar Vintimilla

Cuenca, Ecuador 2026

Créditos

Autor:

Daniel Alejandro Velez Aguilera

Director:

Mgt. Oscar Vintimilla

Diseño y diagramación:

Autor

Imágenes:

Las imágenes son de libre dominio de internet y pertenecen a sus correspondientes autores.

Cuenca, Ecuador 2026

Dedicatoria

A mi perro, Señor Hilachas, por acompañarme siempre en cada etapa de este proceso y estar a mi lado incluso en los momentos más difíciles.

A mi familia y amigos, por el apoyo, la paciencia y las palabras que me ayudaron a seguir adelante durante el desarrollo de esta investigación.

Al skateboarding, por enseñarme constancia, perseverancia y la importancia de levantarme después de cada caída.

Y a la música, por convertirse en inspiración, refugio y parte fundamental de mi identidad creativa a lo largo de este proyecto.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, amigos y docentes por el apoyo brindado durante el desarrollo de este proyecto de titulación.

De manera especial, agradezco a mis tutores por la guía y acompañamiento durante el proceso de investigación y desarrollo audiovisual de la propuesta.

Asimismo, agradezco a todas las personas que formaron parte de este proceso creativo y académico, aportando directa o indirectamente al desarrollo de esta investigación.

Finalmente, agradezco a la música, el diseño y todas las experiencias que inspiraron la construcción conceptual y visual de este proyecto.

**Del diseño estático al
audiovisual: aplicación de la
animación en piezas gráficas
para potenciar la comunicación
visual**

Índice de contenidos

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

14
15
17
19
27
28
37

CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN

40
44
46
48

CAPÍTULO 3

IDEACIÓN

52
54
57

CAPÍTULO 4

DISEÑO

60
64
82
82
83

Índice de imágenes, cuadros y tablas

IMG. 1:	Obtenido de: https://www.pexels.com/photo/close-up-of-a-smartphone-screen-displaying-social-media-app-folder-15406294/
IMG. 2:	Obtenido de: https://unsplash.com/photos/man-in-blue-denim-jeans-and-black-jacket-standing-beside-wall-with-graffiti-jCrftLHe3ec
IMG. 3:	Obtenido de: https://unsplash.com/photos/assorted-book-collection-RhGK4qOwxwido
IMG. 4:	Obtenido de: https://www.pexels.com/photo/person-browsing-smartphone-in-indoor-setting-31208517/
IMG. 5:	Obtenido de: https://www.pexels.com/photo/smartphone-screen-in-close-up-shot-7568297/
IMG. 6:	Obtenido de: https://www.pexels.com/photo/computer-screen-in-close-up-photography-1767783/
IMG. 7:	Obtenido de: https://www.pexels.com/video/an-artist-s-illustration-of-artificial-intelligence-ai-this-image-explores-how-ai-can-be-used-to-progress-the-field-of-quantum-computing-it-was-created-by-bakken-and-baeck-as-part-of-t-25935014/
IMG. 8:	Obtenido de: https://www.pexels.com/es-es/foto/monitor-de-computadora-encendido-695730/
IMG. 9:	Obtenido de: https://www.instagram.com/cavadrio/
IMG. 10:	Obtenido de: https://www.instagram.com/tuga.lines/
IMG. 11:	Obtenido de: https://themovingposter.com/
IMG. 12:	Obtenido de: https://themovingposter.com/
IMG. 13:	Obtenido de: https://themovingposter.com/
IMG. 14:	Obtenido de: https://www.dia.studio/
IMG. 15:	Obtenido de: https://www.dia.studio/
IMG. 16:	Obtenido de: https://demofestival.com/
IMG. 17:	Obtenido de: https://demofestival.com/
IMG. 18:	Obtenido de: ChatGPT (OpenAI), 2026.
IMG. 19:	Obtenido de: ChatGPT (OpenAI), 2026.
IMG. 20:	Obtenido de: https://www.instagram.com/p/C85tAf2xOIW/
IMG. 21:	Obtenido de: https://themovingposter.com/
IMG. 22:	Obtenido de: https://www.instagram.com/p/DAPqBmJKRW/?img_index=1
IMG. 23:	Obtenido de: https://www.instagram.com/p/C5HM225vYf9/?img_index=1
IMG. 24:	Obtenido de: https://www.instagram.com/p/C2qdJMSpkWQ/?img_index=1
IMG. 25:	Obtenido de: https://publicaciones.uazuay.edu.ec/index.php/ceuzuay/catalog/book/380
IMG. 26:	Obtenido de: https://www.instagram.com/p/DWAWe7TDx1l/?img_index=1

Resumen

Este estudio analiza la limitada capacidad comunicativa de las piezas gráficas estáticas en entornos digitales dominados por el consumo de contenido audiovisual. Con este propósito, se diseñó e implementó una propuesta metodológica basada en la integración de animación, transformación visual y sonorización en diversos soportes gráficos. La investigación articuló campos del diseño gráfico, los motion graphics y la comunicación visual digital. Como resultado, se desarrolló una serie de pósters animados que demuestra cómo el movimiento reorganiza la lectura visual, potencia el impacto comunicacional y genera experiencias más dinámicas en comparación con el formato estático tradicional.

Palabras clave: Motion graphics, poster animado, animación, comunicación digital, contenido dinámico.

Abstract

This study analyzes the limited communicative capacity of static graphic pieces in digital environments dominated by the consumption of audiovisual content. To this end, a methodological proposal was designed and implemented based on the integration of animation, visual transformation, and sound design across various graphic media. The research articulated the fields of graphic design, motion graphics, and digital visual communication. As a result, a series of animated posters was developed, demonstrating how movement reorganizes visual reading, enhances communication impact, and generates more dynamic experiences compared to the traditional static format.

Keywords: Motion graphics, animated poster, animation, digital communication, dynamic content.

Objetivos

Objetivo general:

Contribuir al desarrollo del diseño gráfico contemporáneo mediante la aplicación de técnicas de animación en piezas gráficas estáticas, con el fin de transformarlas en composiciones audiovisuales dinámicas que mejoren su impacto visual, su expresividad y su eficacia comunicativa en entornos digitales.

Objetivos específicos:

1. Analizar referentes teóricos y visuales sobre la integración de animación en el diseño gráfico para comprender su evolución y aporte al lenguaje visual contemporáneo.
2. Definir un proceso metodológico para la aplicación de técnicas de animación en piezas gráficas estáticas, que permita su transformación en composiciones audiovisuales dinámicas.
3. Diseñar una serie de piezas gráficas que demuestren el potencial comunicativo y estético de la animación aplicada al diseño gráfico estático en entornos digitales.

Introducción

El diseño gráfico en entornos digitales ha evolucionado hacia formatos cada vez más dinámicos, donde la animación se convierte en un recurso clave para mejorar la comunicación visual. Sin embargo, muchas piezas gráficas continúan desarrollándose de manera estática, limitando su impacto y capacidad de interacción con el usuario.

En este contexto, la presente investigación propone explorar la incorporación de recursos audiovisuales en piezas gráficas, con el fin de potenciar su impacto visual y fortalecer su función comunicativa dentro del entorno digital contemporáneo.

Capítulo 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Introducción al capítulo

El presente capítulo introduce el contexto general de la investigación, abordando la transición del diseño gráfico estático hacia propuestas audiovisuales en entornos digitales contemporáneos.

Actualmente, gran parte de la producción gráfica continúa desarrollándose bajo formatos estáticos, a pesar de que los medios digitales han transformado la manera en que los usuarios consumen la información visual.

En este contexto, el uso predominante de piezas gráficas fijas genera limitaciones comunicacionales, especialmente en plataformas digitales caracterizadas por la alta competencia visual y la rápida circulación de contenidos.

Esta situación plantea la necesidad de explorar nuevas estrategias visuales que incorporen el movimiento y la temporalidad como recursos comunicacionales dentro del diseño gráfico.

El capítulo desarrolla, en primer lugar, los antecedentes y la problemática que fundamentan la investigación. Posteriormente, se presenta el estado del arte, en el cual se revisan estudios y propuestas relacionadas con la animación y el diseño audiovisual aplicado a piezas gráficas.

Asimismo, se expone el marco teórico, conformado por conceptos fundamentales como comunicación visual, piezas gráficas estáticas, audiovisual y animación, los cuales permiten comprender la evolución del diseño gráfico dentro de los entornos digitales contemporáneos.

Finalmente, se incluyen los resultados de la investigación de campo y el análisis de proyectos homólogos, con el objetivo de identificar estrategias y enfoques aplicados en contextos similares.

En conjunto, este capítulo establece los fundamentos conceptuales que orientan el desarrollo del proyecto en las siguientes etapas.

1.2 Antecedentes y problemática

En el contexto actual de los entornos digitales, la comunicación visual se desarrolla dentro de un escenario caracterizado por una alta producción y circulación de imágenes (Manovich, 2013). Las plataformas digitales han modificado de manera significativa la forma en que los usuarios acceden, consumen e interpretan los mensajes visuales, generando dinámicas de atención fragmentada y exposición constante a estímulos gráficos (Kress & van Leeuwen, 2006).

Esta situación ha provocado que muchas piezas gráficas compitan simultáneamente por captar la atención del espectador, lo que dificulta la permanencia del mensaje en la memoria visual del usuario (Mayer, 2009).

Tradicionalmente, el diseño gráfico ha trabajado con piezas bidimensionales estáticas, como el cartel, el afiche o la imagen editorial, las cuales han cumplido un rol fundamental dentro de la comunicación visual impresa (Meggs & Purvis, 2016).

Sin embargo, al trasladarse a los entornos digitales, estas piezas conservan en muchos casos su lógica formal original, sin adaptarse completamente a las nuevas condiciones de consumo visual (Manovich, 2013). Como resultado, se produce una brecha entre los formatos gráficos tradicionales y los hábitos actuales de interacción con contenidos digitales.

Diversos estudios y proyectos contemporáneos evidencian que los usuarios muestran mayor disposición a interactuar con piezas visuales que incorporan recursos audiovisuales, ya que estos facilitan la organización de la información, mejoran la atención y favorecen la comprensión del mensaje en entornos digitales.

Desde la teoría del aprendizaje multimedia, se señala que la combinación de elementos visuales y temporales permite procesar la información de manera más efectiva cuando se diseña de forma coherente y controlada (Mayer, 2009). En este sentido, el uso de lo audiovisual se posiciona como una estrategia que responde de manera más adecuada a las dinámicas actuales de consumo digital.



Img. 1.

A pesar de este contexto, se observa que una gran parte de la producción gráfica digital continúa basándose en estructuras estáticas, limitando el aprovechamiento de los recursos propios del medio. Esta situación evidencia una problemática relacionada con la escasa exploración del potencial audiovisual dentro del diseño gráfico, especialmente en piezas que podrían beneficiarse de una narrativa visual más dinámica.

Desde el ámbito académico y profesional, se ha comenzado a reflexionar sobre la necesidad de replantear el rol del diseñador gráfico frente a los nuevos medios, promoviendo una integración más consciente entre lo gráfico y lo audiovisual.

Esta integración no implica la sustitución de los principios del diseño tradicional, sino su adaptación y expansión hacia lenguajes contemporáneos que consideren el tiempo, la secuencia y la experiencia del usuario como variables fundamentales del proceso comunicacional.

En este marco, la presente investigación se plantea como una aproximación al análisis y exploración de la transformación de piezas gráficas estáticas en propuestas audiovisuales, con el fin de comprender cómo estos recursos pueden contribuir a mejorar la claridad comunicacional, el impacto visual y la experiencia del usuario en entornos digitales caracterizados por una alta densidad de estímulos visuales.

1.3 Estado del arte

Diversas investigaciones contemporáneas han analizado la incorporación de la animación y el movimiento en piezas gráficas con el objetivo de comprender su impacto en la comunicación visual y en la experiencia del espectador. En este contexto, (Zuza & Ahtik, 2022), en su estudio *Analysis and Design of Animated Posters*, examinan la transformación de carteles diseñados originalmente para impresión en versiones animadas, con el propósito de comparar ambos formatos y evaluar cómo la incorporación de movimiento influye en la percepción del mensaje.

Para ello, los autores emplean herramientas de eye-tracking predictivo, encuestas y métricas de comportamiento visual, analizando aspectos como las fijaciones oculares, las rutas de lectura y la jerarquía visual. Los resultados evidencian que la animación contribuye a reorganizar la atención del espectador, destacando los elementos principales y reduciendo la sobrecarga visual, lo que favorece una lectura y una estructura narrativa más clara.

Estos hallazgos aportan a la presente investigación al evidenciar que la acción visual puede mejorar la comprensión del mensaje, lo que justifica la exploración de la transformación de piezas gráficas estáticas hacia composiciones audiovisuales en entornos digitales. En una línea de investigación orientada a la experimentación proyectual, Gonçalves (2021), en la tesis *Metamorphosis: Experiments in the Design of Interactive Moving Posters*, explora la evolución del cartel gráfico mediante la incorporación de animación e interactividad.

El estudio propone una reinterpretación del cartel tradicional como un artefacto capaz de responder a estímulos del entorno y a la presencia del espectador, ampliando su capacidad comunicativa en contextos digitales contemporáneos.

A través del diseño y evaluación de una serie de carteles experimentales, el autor analiza la respuesta de los usuarios frente a formatos estáticos, animados e interactivos. Los resultados sugieren una mayor preferencia por los carteles animados e interactivos, percibidos como más atractivos y memorables.

Este trabajo resulta relevante para la presente investigación al evidenciar que el dinamismo visual fortalece la participación del espectador y transforma el cartel en una experiencia comunicativa más activa, sin limitarse únicamente a la transmisión de información fija.

Desde el ámbito de la comunicación digital, Rahmadieni y Wempi (2023) analizan en su estudio *The Role of Motion Graphics in Social Media Advertising* el impacto de los motion graphics en el nivel de interacción y en la percepción del público dentro de las redes sociales.

Mediante una metodología cualitativa que combina entrevistas a usuarios, análisis de contenido visual y revisión de métricas de interacción, los autores comparan el comportamiento del público frente a piezas gráficas estáticas y animadas. Los resultados indican que las piezas desarrolladas mediante motion graphics generan mayores niveles de atención e interacción, además de facilitar la comprensión del mensaje y potenciar la respuesta emocional del espectador.

Si bien el estudio se sitúa en el ámbito de la publicidad digital, sus conclusiones aportan a la presente investigación al evidenciar la eficacia del movimiento como recurso comunicativo en entornos digitales saturados de estímulos visuales.

Desde una perspectiva teórica, Mayer (2021), en *Multimedia Learning*, analiza los efectos de los materiales visuales estáticos frente a los materiales animados en los procesos de comprensión y aprendizaje.

Aunque su investigación se desarrolla principalmente en el campo educativo, sus aportes resultan pertinentes para la comunicación visual, ya que examinan cómo la organización temporal de la información influye en la manera en que los usuarios procesan los contenidos.

A través de experimentos controlados, el autor evidencia que los materiales animados pueden facilitar la comprensión y la retención de la información al reducir la carga cognitiva y estructurar el mensaje de forma progresiva.

Desde la perspectiva de este proyecto, estos planteamientos aportan un sustento teórico que permite comprender cómo la incorporación de la temporalidad y el movimiento puede fortalecer la claridad comunicativa en piezas gráficas digitales.

Por su parte, Vargas y Arévalo (2024), en el estudio “El impacto evolutivo de la animación y su beneficio en el diseño gráfico”, realizan una revisión documental orientada a analizar

la evolución de la animación y su incorporación progresiva dentro del campo del diseño gráfico contemporáneo.

A partir del análisis de diversas fuentes académicas, las autoras identifican cómo el desarrollo de tecnologías digitales ha ampliado las posibilidades expresivas del diseño gráfico, permitiendo una comunicación más atractiva y adaptada a los medios actuales. El estudio concluye que la animación ha pasado de ser un recurso complementario a constituirse como una herramienta relevante dentro del proceso comunicativo del diseño gráfico.

Este enfoque resulta pertinente para la presente investigación, al situar la animación como parte del proceso evolutivo de la disciplina y no como un elemento ajeno a ella. En conjunto, los estudios revisados evidencian que la incorporación de animación y recursos audiovisuales en piezas gráficas puede mejorar la atención, la comprensión del mensaje y la experiencia del usuario en entornos digitales.

No obstante, se observa que gran parte de estas investigaciones se desarrollan en contextos educativos, publicitarios o experimentales, lo que abre un espacio de exploración para analizar la aplicación de estas estrategias en el ámbito del cartel gráfico y la comunicación visual cultural.

Esta brecha justifica la pertinencia del presente proyecto, orientado a explorar la transición del diseño gráfico estático hacia composiciones audiovisuales como una respuesta a las demandas comunicativas del entorno digital contemporáneo.

1.4 Marco teórico

1.4.1 Comunicación visual

La comunicación visual constituye uno de los pilares fundamentales del diseño gráfico, ya que se encarga de transmitir información, ideas y significados a través de elementos visuales como formas, colores, imágenes y composiciones. Desde esta perspectiva, el diseño no se limita a una función estética, sino que actúa como un sistema de organización visual orientado a facilitar la comprensión del mensaje por parte del receptor.

Diversos autores han señalado que la comunicación visual se apoya en principios perceptivos y cognitivos que influyen directamente en la manera en que los usuarios interpretan los estímulos gráficos.

En este sentido, Dondis (1973) plantea que la alfabetización visual permite comprender cómo los elementos visuales se estructuran y se leen dentro de una composición, estableciendo relaciones de jerarquía, equilibrio y contraste que orientan la atención del espectador.

Además, la comunicación visual no opera de forma neutral, sino que está condicionada por el contexto cultural, social y tecnológico en el que se produce. Al respecto, Kress y van Leeuwen (2006) sostienen que los mensajes visuales funcionan como construcciones sociales, donde los significados se

generan a partir de convenciones compartidas y de la experiencia previa del usuario. Esto implica que el diseño gráfico debe considerar no solo la forma, sino también el entorno en el que el mensaje será percibido.

En los entornos digitales contemporáneos, la comunicación visual enfrenta nuevos desafíos relacionados con la velocidad de consumo, la multiplicidad de estímulos y la fragmentación de la atención. Estas condiciones exigen estrategias visuales capaces de organizar la información de manera clara y eficiente, priorizando la legibilidad y la coherencia visual para lograr una comunicación efectiva.

Desde el enfoque de la presente investigación, la comunicación visual se entiende como un proceso dinámico que puede ampliarse mediante la incorporación de recursos audiovisuales.

Esta ampliación permite explorar nuevas formas de estructurar el mensaje y enriquecer la experiencia del usuario, manteniendo los principios fundamentales del diseño gráfico, pero adaptándolos a las exigencias de los medios digitales actuales.

1.4.2 El cartel como pieza de comunicación visual

1.4.2.1 El cartel o afiche

El cartel o afiche constituye una de las piezas más representativas del diseño gráfico, utilizada históricamente para informar, promocionar o convocar a un público específico. Según Meggs y Purvis (2016), el cartel se consolidó como un medio de comunicación visual directa, apoyado en composiciones impactantes que debían ser comprendidas en pocos segundos. Su estructura tradicional se basa en una imagen fija, una jerarquía tipográfica clara y una composición pensada para una lectura inmediata.

A lo largo de su evolución, el cartel ha desempeñado un papel fundamental en ámbitos culturales, sociales y comerciales, funcionando como un vehículo de difusión visual eficaz. No obstante, su concepción responde principalmente a lógicas del soporte impreso, donde el mensaje se presenta en un solo plano temporal y la interacción con el espectador es limitada.

Para efectos de este proyecto, el cartel se asume como el punto de partida conceptual y formal desde el cual se plantea una transformación hacia formatos audiovisuales. Esta transformación no busca reemplazar su función original, sino expandir sus posibilidades comunicativas mediante la incorporación de recursos dinámicos.



Img. 2

1.4.2.2 Tipos de cartel

Los carteles pueden clasificarse según su función y contexto de uso. Entre los más relevantes para esta investigación se encuentran el cartel cultural, el cartel promocional y el cartel digital.

El cartel cultural se caracteriza por priorizar la expresión visual y la identidad gráfica, siendo ampliamente utilizado para difundir eventos artísticos y culturales.

El cartel promocional, en cambio, se orienta a incentivar una acción específica, como la asistencia a un evento o la adquisición de un producto.

El cartel digital surge como una adaptación de estos formatos al entorno virtual, manteniendo elementos formales del diseño tradicional pero modificando su medio de difusión.

Esta tipología permite comprender cómo el cartel ha ido adaptándose a nuevos contextos tecnológicos, aunque en muchos casos continúa replicando estructuras visuales estáticas que no aprovechan plenamente las posibilidades del medio digital.

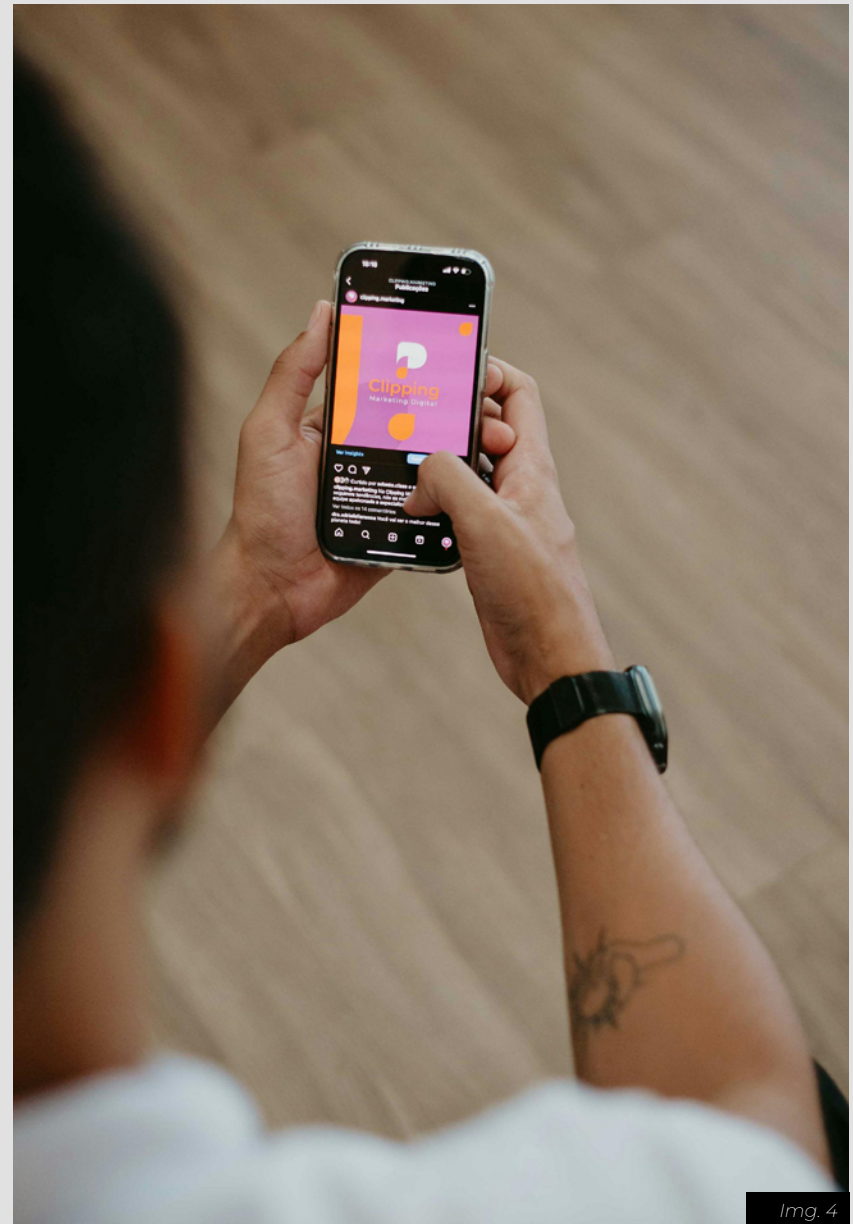


Img. 3

1.4.2.3 El cartel digital

El cartel digital representa la evolución del afiche tradicional hacia plataformas como redes sociales, pantallas digitales y sitios web. A diferencia del cartel impreso, este formato se inserta en un entorno donde el usuario consume contenidos de manera rápida y fragmentada. Según Manovich (2013), los nuevos medios digitales se caracterizan por la integración del tiempo como un componente esencial del lenguaje visual, lo que transforma la manera en que se perciben las imágenes.

En este contexto, el cartel digital compite directamente con videos, animaciones y otros formatos audiovisuales, lo que pone en evidencia las limitaciones del formato estático. Esta situación plantea la necesidad de repensar el diseño del cartel no solo como una imagen fija, sino como un sistema visual capaz de adaptarse a la temporalidad y al ritmo de los medios digitales contemporáneos.



Img. 4

1.4.3 Piezas gráficas estáticas en entornos digitales

Las piezas gráficas estáticas se definen por presentar una composición fija, en la que la jerarquía visual se organiza exclusivamente en el espacio. Según Kress y Van Leeuwen (2006), este tipo de imágenes funcionan como “eventos congelados”, cuya lectura depende de la disposición espacial de sus elementos. Aunque este enfoque ha sido efectivo en medios impresos, su aplicación directa en entornos digitales presenta limitaciones evidentes.

En plataformas saturadas de estímulos visuales, las piezas estáticas tienden a perder visibilidad frente a contenidos que incorporan secuencias y transiciones. Estudios recientes indican que los usuarios responden con mayor atención a contenidos que incluyen variaciones visuales a lo largo del tiempo (Rahmadieni & Wempi, 2023). Esta situación refuerza la necesidad de explorar alternativas que permitan al diseño gráfico competir en igualdad de condiciones dentro del ecosistema digital.

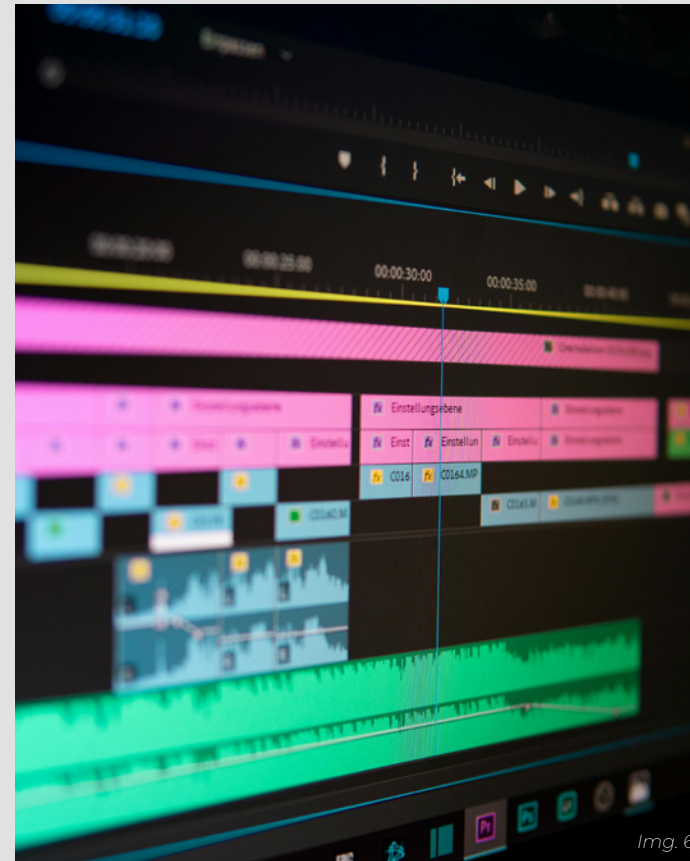


1.4.4 Del diseño gráfico al multimedia

1.4.4.1 Multimedia

El término multimedia hace referencia a la integración de diferentes medios imagen, texto, sonido y tiempo dentro de un mismo sistema comunicativo. De acuerdo con Manovich (2013) esta convergencia es una de las características fundamentales de los nuevos medios digitales, y que ha transformado profundamente las prácticas del diseño gráfico contemporáneo.

Desde esta perspectiva, el diseño gráfico deja de ser exclusivamente visual para convertirse en una disciplina que articula múltiples lenguajes. Esta transición abre la posibilidad de explorar recursos dinámicos que enriquecen la experiencia comunicativa y amplían las capacidades expresivas del diseñador.



1.4.4.2 Audiovisual

El audiovisual se define como un lenguaje que organiza imágenes en el tiempo, generando secuencias que permiten desarrollar narrativas visuales. De igual manera, Bordwell y Thompson (2013) destacan que la temporalidad es un elemento clave para la comprensión del mensaje, ya que facilita una lectura progresiva de la información.

La incorporación del lenguaje audiovisual al diseño gráfico permite superar las limitaciones del plano estático, ofreciendo nuevas formas de estructurar el mensaje y de guiar la atención del espectador. En este proyecto, el audiovisual se entiende como un puente entre el diseño gráfico tradicional y las nuevas formas de comunicación digital.

1.4.5 Animación como recurso del diseño gráfico

1.4.5.1 Animación

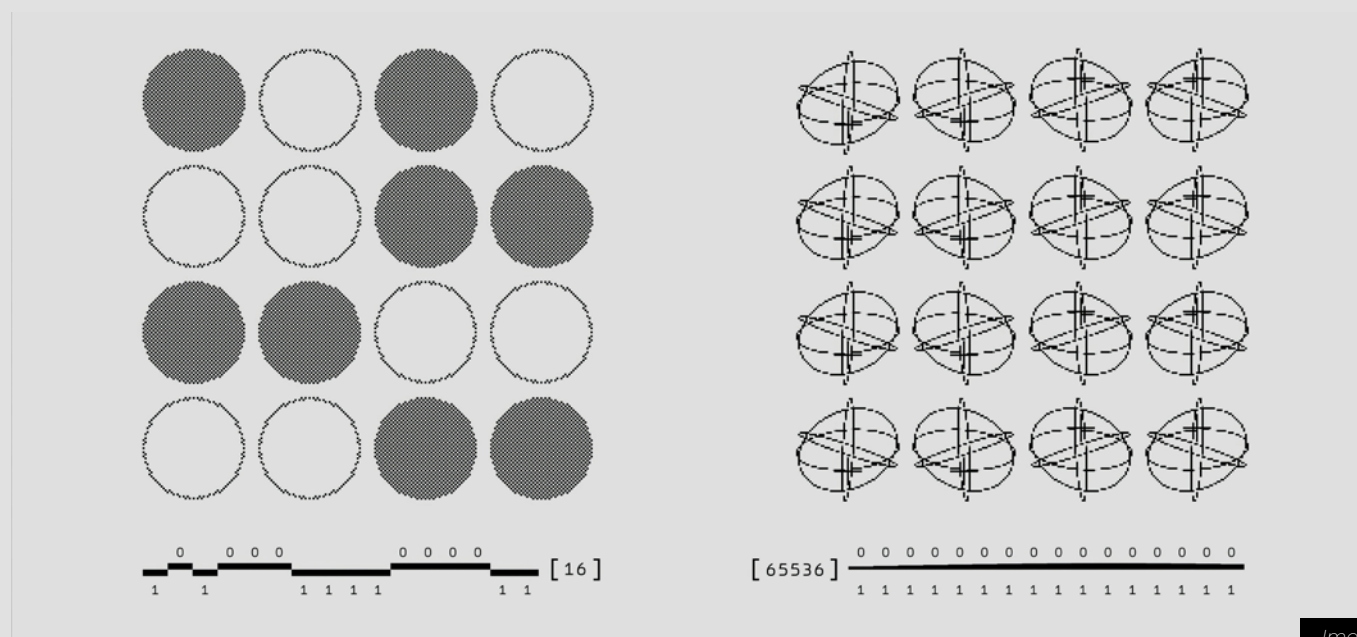
La animación consiste en la creación de la ilusión de continuidad mediante la sucesión de imágenes a lo largo del tiempo. Además de generar movimiento, la animación permite organizar la información visual mediante ritmo, transición y transformación de los elementos gráficos. En este sentido, Wells (2012) señala que la animación no solo introduce acción visual, sino que también contribuye a estructurar el mensaje dentro de una secuencia temporal. En el ámbito del diseño gráfico, la animación se convierte en una herramienta que amplía las posibilidades comunicativas sin alterar la identidad visual de la pieza original.

A diferencia del video, que se basa en la captura de la realidad a través de dispositivos de registro como la cámara, la animación se construye a partir de imágenes generadas de manera artificial, ya sea mediante técnicas tradicionales o herramientas digitales.

Esta condición permite un mayor control sobre la forma, el movimiento y la transformación de los elementos visuales, lo que la convierte en un recurso altamente flexible dentro del proceso de diseño.

Además, la animación no solo permite representar movimiento, sino también construir narrativas visuales que no dependen de la realidad física, sino de decisiones proyectuales y conceptuales. Esta capacidad resulta especialmente relevante en el diseño gráfico contemporáneo, donde las herramientas digitales predominan en la producción visual.

Diversos estudios demuestran que la animación facilita la comprensión y la retención de la información al introducir una dimensión temporal que no está presente en las imágenes fijas (Mayer, 2021). Esto refuerza su potencial como recurso comunicativo en entornos digitales.



Img. 7

1.4.5.2 Composición audiovisual

La composición audiovisual implica la organización de los elementos gráficos en función del tiempo, considerando aspectos como ritmo, jerarquía, continuidad y capas visuales. Bajo este enfoque, Bordwell y Thompson (2013) explican que esta organización temporal influye directamente en la manera en que el espectador procesa la información.

En el contexto de este proyecto, la composición audiovisual se convierte en un eje fundamental para transformar piezas gráficas estáticas en composiciones audiovisuales coherentes. Su correcta aplicación permite mantener la claridad del mensaje, reforzar la narrativa visual y potenciar la comunicación visual en medios digitales.

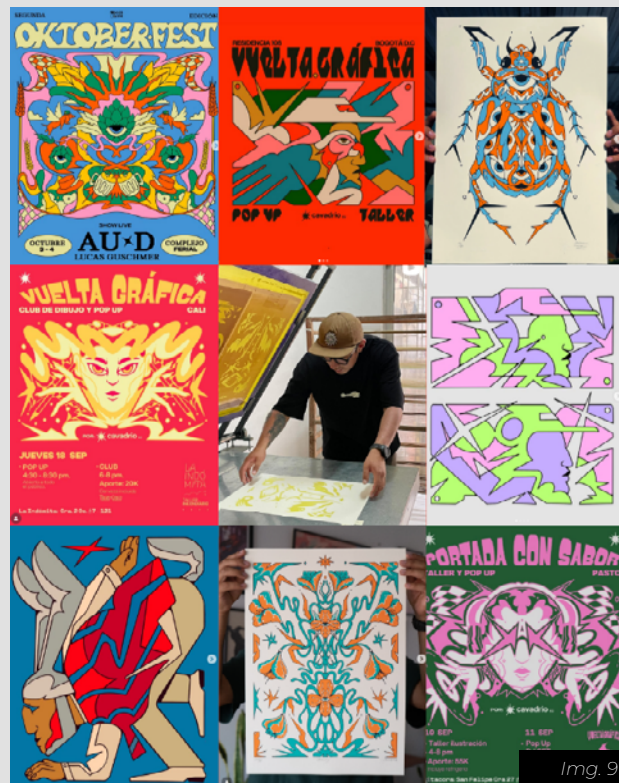


Img. 8

1.5 Investigación de campo

Entrevista 1 — Christian Morocho (Cavadrio)

Christian Morocho, ilustrador, diseñador y muralista de la ciudad de Cuenca, considera la animación como una herramienta que amplía las posibilidades del diseño gráfico y permite enriquecer la comunicación visual. Desde su experiencia, el movimiento aporta dinamismo y favorece la exploración de nuevas formas de expresión, especialmente en piezas experimentales. Además, destaca la importancia del briefing, la conceptualización y el proceso creativo como elementos fundamentales para el desarrollo de propuestas visuales efectivas.



Entrevista 2 — Pedro Tobar (Tuga Lines)

Pedro Tobar, diseñador e ilustrador cuencano, considera que la animación es un recurso complementario dentro del diseño gráfico que debe responder a la intención comunicacional del proyecto. Señala que el movimiento puede aportar dinamismo y mejorar la experiencia visual, aunque no siempre resulta necesario. También menciona el uso de herramientas digitales como Illustrator y After Effects, y destaca la importancia de la conceptualización y la planificación en el desarrollo de piezas gráficas.



1.6 Análisis de homólogos

Proyecto 1: The Moving Poster

Autor: Josh Schaub

Lugar y fecha: Suiza, 2016

The moving poster archive

A collection of currently 280 handpicked moving posters from around the world!



Descripción del proyecto

The Moving Poster es una plataforma web que funciona como un archivo curado de carteles animados, reuniendo proyectos de diseñadores y estudios de distintos contextos culturales y geográficos. Su objetivo principal es documentar, visibilizar y legitimar el cartel en movimiento como una práctica contemporánea dentro del diseño gráfico, estableciendo un puente entre el poster estático tradicional y las nuevas posibilidades del lenguaje audiovisual.

La plataforma no opera como un portafolio individual, sino como un espacio de referencia, investigación visual e inspiración, donde se pueden observar múltiples enfoques formales, conceptuales y tecnológicos aplicados al diseño de posters animados.

Análisis conceptual

El fundamento conceptual de The Moving Poster se encuentra explícitamente formulado en su manifiesto, el cual posiciona al cartel animado como una disciplina visual con identidad propia, que mantiene las leyes formales del diseño de posters tradicionales, pero incorpora el movimiento como una dimensión comunicativa adicional.

Desde este enfoque, el movimiento no se concibe como un recurso ornamental, sino como un medio para reforzar, ampliar y reorganizar el mensaje visual.

El manifiesto establece cuatro principios que orientan la práctica del poster en

movimiento. El principio de refuerzo plantea que la animación debe apoyar el contenido principal de la pieza, intensificando su significado sin distraer al espectador.

El principio de variaciones reconoce que el movimiento permite introducir elementos o lecturas adicionales que no serían posibles en un soporte estático. La legibilidad se entiende como una condición flexible en el tiempo, donde la información puede revelarse progresivamente, adaptando la lectura a distintos momentos.

Finalmente, la accesibilidad propone que el cartel animado debe ser comprendido

de manera rápida, evitando narrativas complejas y privilegiando ciclos breves y claros.

Estos principios conceptuales inciden directamente en el partido formal, ya que las piezas recopiladas mantienen composiciones gráficas claras, basadas en tipografía, color y jerarquía visual, que se transforman a través de animaciones controladas.

A nivel funcional, el manifiesto orienta el uso del movimiento como una herramienta para dirigir la atención, facilitar la comprensión y optimizar la comunicación en entornos digitales saturados.

Análisis formal

Desde el punto de vista formal, los posters recopilados en The Moving Poster presentan una amplia diversidad estilística, que abarca tipografía animada, ilustración en movimiento, gráficos abstractos y composiciones minimalistas. A pesar de esta variedad, las piezas comparten una base común: el respeto por los principios del diseño gráfico, como la jerarquía visual, el equilibrio y la claridad compositiva.

El movimiento introduce ritmo visual, transiciones, cambios de escala y variaciones cromáticas que modifican la percepción del diseño a lo largo del tiempo. La forma gráfica deja de entenderse como una imagen fija para convertirse en una secuencia visual, donde el tiempo actúa como un componente estructural del diseño.



Img. 12



Img. 13

Análisis funcional

The Moving Poster cumple una doble función. Por un lado, actúa como un archivo y plataforma de difusión, facilitando el acceso a referentes del cartel animado para diseñadores, estudiantes e investigadores. Por otro lado, las piezas que reúne cumplen funciones comunicativas concretas, ya que muchas de ellas están destinadas a la promoción de eventos culturales, festivales, exposiciones y actividades artísticas.

El uso del movimiento, guiado por los principios del manifiesto, permite captar la atención del espectador, jerarquizar la información y reforzar el mensaje principal. En comparación con el cartel estático, el poster animado demuestra una mayor capacidad de adaptación a los hábitos contemporáneos de consumo visual, especialmente en pantallas y redes digitales.

Análisis tecnológico

En el plano tecnológico, los proyectos recopilados en The Moving Poster evidencian el uso de herramientas digitales de animación y motion design, tanto en dos como en tres dimensiones.

Aunque la plataforma no detalla los procesos técnicos de cada pieza, se identifican prácticas propias del diseño audiovisual contemporáneo, como animaciones tipográficas, bucles visuales y composiciones digitales optimizadas para pantalla.

Asimismo, la propia plataforma web funciona como un soporte tecnológico que permite la reproducción continua de posters animados, reforzando la idea de que el cartel en movimiento es un producto intrínsecamente ligado a los nuevos medios digitales.

Síntesis del homólogo

The Moving Poster constituye un referente fundamental para comprender la transición del cartel gráfico desde un formato estático hacia una pieza audiovisual. A través de su archivo curatorial y su manifiesto, la plataforma establece principios claros que legitiman el movimiento como parte del lenguaje del cartel.

Este homólogo aporta a la presente investigación un marco conceptual y práctico que evidencia cómo el diseño gráfico puede integrar la temporalidad y la animación de manera coherente, fortaleciendo su capacidad comunicativa y experiencial en contextos digitales contemporáneos.

Proyecto 2: DIA Studio

Autor: DIA Studio

Lugar y fecha: Nueva York, 2015

Descripción del proyecto

DIA Studio es un estudio de diseño enfocado en la creación de identidades visuales dinámicas que integran diseño gráfico, tipografía y animación dentro de sistemas audiovisuales contemporáneos. A diferencia del diseño gráfico tradicional, que se concibe como una composición estática, el trabajo del estudio se caracteriza por la creación de piezas visuales pensadas desde el movimiento.

Las propuestas gráficas desarrolladas por DIA Studio incluyen posters digitales, identidades visuales animadas, sistemas tipográficos dinámicos y piezas audiovisuales diseñadas para plataformas digitales. En estos proyectos, el movimiento no funciona como un elemento decorativo, sino como parte estructural del diseño, permitiendo construir narrativas visuales que evolucionan en el tiempo.



Análisis conceptual

El enfoque conceptual de DIA Studio se basa en la idea de que el diseño gráfico contemporáneo debe responder a un entorno digital caracterizado por la constante circulación de imágenes y la atención fragmentada del espectador.

En este contexto, el movimiento se convierte en un recurso comunicativo que permite ampliar las posibilidades del diseño gráfico.

El estudio concibe la identidad visual como un sistema dinámico que se transforma en el tiempo, donde los elementos gráficos no permanecen estáticos, sino que evolucionan mediante animaciones, transiciones y cambios visuales.

Este enfoque conceptual se relaciona con la idea de que el diseño gráfico contemporáneo ya no se limita a la

composición bidimensional, sino que incorpora la temporalidad como parte del lenguaje visual.

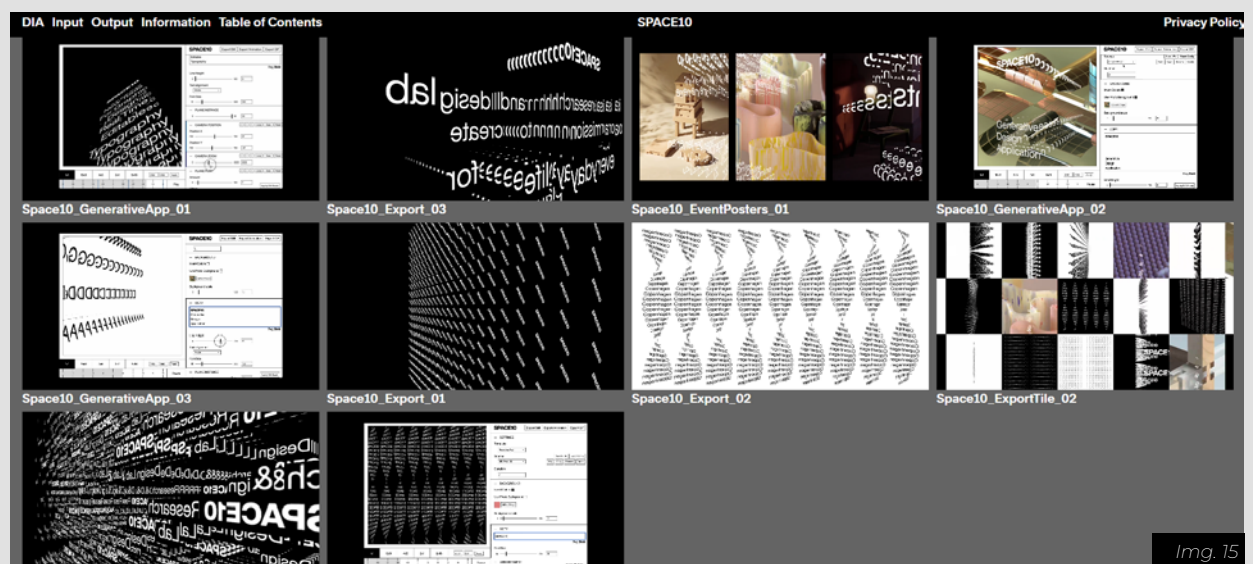
Desde esta perspectiva, el diseño gráfico deja de ser únicamente una imagen fija para convertirse en una experiencia audiovisual, donde el tiempo, el ritmo y la secuencia influyen en la construcción del mensaje visual.

Análisis formal

Los proyectos de DIA Studio se caracterizan por el uso de tipografía protagonista, composiciones gráficas minimalistas y una fuerte exploración del movimiento. La animación introduce ritmo visual, transiciones y transformaciones que modifican la percepción de la pieza a lo largo del tiempo.

Las composiciones no se limitan a una estructura estática, sino que se desarrollan como secuencias visuales, donde los elementos gráficos aparecen, desaparecen y se reorganizan. Esta construcción formal permite que el diseño gráfico evolucione hacia una estructura audiovisual, manteniendo los principios tradicionales de jerarquía visual, equilibrio y claridad.

El uso de la tipografía cinética es uno de los recursos más recurrentes en el trabajo del estudio, permitiendo construir mensajes visuales dinámicos que refuerzan la comunicación del contenido.



Análisis funcional

Las piezas desarrolladas por DIA Studio cumplen una función comunicacional orientada a captar la atención del espectador dentro de entornos digitales saturados de estímulos visuales. La animación permite jerarquizar la información, guiar la lectura y reforzar el mensaje principal.

El uso del movimiento facilita la comprensión del contenido y genera una experiencia visual más dinámica en comparación con las piezas gráficas estáticas. De esta manera, el diseño gráfico en movimiento se convierte en una herramienta para mejorar la comunicación visual y la interacción del usuario con la pieza.

Asimismo, la identidad visual dinámica permite adaptar las piezas a múltiples formatos digitales, como redes sociales, pantallas y plataformas audiovisuales, ampliando el alcance comunicativo del diseño.

Análisis tecnológico

DIA Studio utiliza herramientas de motion design, animación digital, tipografía cinética y software de diseño audiovisual. Estas tecnologías permiten desarrollar composiciones dinámicas pensadas para entornos digitales.

Las piezas gráficas se diseñan considerando variables como duración, ritmo visual, bucle de animación y formato de pantalla, lo que evidencia una transición del diseño gráfico tradicional hacia propuestas audiovisuales.

El uso de estas herramientas tecnológicas permite integrar imagen, tiempo y movimiento dentro de un mismo sistema visual, consolidando el diseño gráfico como una disciplina expandida dentro del entorno digital contemporáneo.

Síntesis del homólogo

DIA Studio representa un referente relevante para comprender la transición del diseño gráfico estático hacia propuestas audiovisuales en el contexto contemporáneo. Su enfoque conceptual, formal, funcional y tecnológico evidencia cómo el movimiento puede integrarse como parte del lenguaje gráfico sin perder claridad comunicativa.

Este homólogo aporta a la presente investigación un ejemplo claro de cómo el diseño gráfico puede transformarse en una experiencia audiovisual, reforzando la idea de que las piezas gráficas contemporáneas deben adaptarse a los medios digitales y a los nuevos hábitos de consumo visual.

Proyecto 3: DEMO - Design in Motion Festival

Autor: Studio Dumbar / DEPT®

Lugar y fecha: Ámsterdam, 2019

Descripción del proyecto

DEMO - Design in Motion Festival es un festival internacional dedicado exclusivamente al diseño gráfico en movimiento, que presenta pósters animados, identidades visuales dinámicas y piezas de motion design en pantallas públicas urbanas, espacios culturales y soportes digitales.

A diferencia de exposiciones tradicionales basadas en impresión, DEMO propone el movimiento como condición esencial del cartel, desplazando el formato estático hacia un lenguaje audiovisual.

El festival funciona tanto como evento cultural como plataforma de difusión, visibilizando el cartel animado como una práctica consolidada dentro del diseño gráfico contemporáneo y no únicamente como una adaptación del afiche impreso.



Análisis conceptual

El concepto central de DEMO se fundamenta en la premisa de que el diseño gráfico contemporáneo debe pensarse desde el movimiento, especialmente en un entorno dominado por pantallas y flujos audiovisuales constantes.

El festival plantea que el cartel animado no es una extensión secundaria del diseño gráfico, sino una evolución natural del lenguaje visual, donde el tiempo y la animación se integran como componentes estructurales del mensaje.

Este planteamiento conceptual incide directamente en el partido formal, ya que las piezas presentadas están diseñadas desde su origen para ser vistas en movimiento, eliminando la dependencia de una versión estática previa.

A nivel funcional, el concepto del festival orienta el diseño hacia la captación inmediata de la atención del espectador urbano, utilizando ciclos breves, ritmo visual y claridad compositiva para comunicar de manera efectiva en espacios públicos.

Análisis formal

Formalmente, los pósters animados exhibidos en DEMO se caracterizan por el uso de tipografía cinética, formas geométricas dinámicas, composiciones modulares y paletas cromáticas de alto contraste. La animación introduce ritmo, repetición, transición y transformación constante de los elementos visuales, generando una lectura secuencial que se desarrolla en el tiempo.

La composición no responde a un solo encuadre fijo, sino que se construye como una secuencia visual pensada para bucles cortos. Esto permite que el espectador pueda integrarse a la pieza en cualquier momento del ciclo sin perder comprensión del mensaje, reforzando la función comunicativa del cartel en movimiento.



Análisis funcional

Desde el punto de vista funcional, DEMO cumple una función comunicacional múltiple. Por un lado, comunica la identidad del festival y su enfoque experimental en el diseño en movimiento. Por otra parte, las piezas funcionan como carteles culturales que informan, convocan y generan interés en el evento, utilizando el movimiento como recurso principal para captar la atención en el espacio urbano.

El uso de pantallas públicas como soporte implica que los pósters animados deben ser rápidamente legibles, impactantes y comprensibles en pocos segundos. En este contexto, el movimiento cumple una función estratégica al jerarquizar la información, enfatizar conceptos clave y diferenciar las piezas frente al ruido visual del entorno.

Análisis tecnológico

En el ámbito tecnológico, DEMO se apoya en herramientas de motion design, animación digital, tipografía variable y sistemas audiovisuales para pantallas urbanas. Las piezas están diseñadas para reproducirse en bucle y adaptarse a distintos formatos de pantalla, lo que requiere un control preciso del tiempo, la resolución y el peso visual de las animaciones.

El festival evidencia cómo las tecnologías digitales permiten al diseño gráfico expandirse hacia soportes no tradicionales, consolidando el cartel animado como un producto propio de los nuevos medios y no como una simple traducción del cartel impreso.

Síntesis del homólogo

DEMO - Design in Motion Festival representa un referente fundamental en la transición del diseño gráfico estático hacia propuestas audiovisuales concebidas específicamente para pantalla. Su enfoque conceptual, formal, funcional y tecnológico demuestra cómo el cartel en movimiento puede operar como una pieza comunicacional efectiva, culturalmente relevante y adaptada a los hábitos contemporáneos de consumo visual.

Este homólogo aporta a la presente investigación un ejemplo claro de cómo el diseño gráfico puede evolucionar hacia el lenguaje audiovisual sin perder claridad, estructura ni intención comunicativa.

1.7 Conclusiones del capítulo

El análisis teórico y la investigación desarrollada evidencian que el diseño gráfico está experimentando una transición desde formatos estáticos hacia propuestas audiovisuales adaptadas a entornos digitales. La incorporación de animación se presenta como un recurso que permite mejorar la comunicación visual, captar la atención del espectador y generar experiencias más dinámicas.

Asimismo, la revisión del estado del arte y los proyectos de homólogos permitió identificar distintas estrategias para integrar recursos audiovisuales en piezas gráficas, manteniendo la coherencia conceptual y visual. Por otra parte, la investigación de campo evidenció que la animación debe emplearse como un recurso estratégico, basado en la intención comunicacional y el contexto de uso.

Capítulo 2

PROGRAMACIÓN

2.1 Análisis / Definición del usuario

2.1.1 Segmentación de mercado

La segmentación de mercado del presente proyecto se fundamenta en el modelo propuesto por Kotler y Armstrong (2017), quienes plantean que los mercados de consumo pueden analizarse a partir de variables geográficas, demográficas, psicográficas y conductuales, permitiendo identificar grupos homogéneos de usuarios con características y comportamientos similares.

Segmentación geográfica

Cuenca, Ecuador. Entorno urbano. Acceso a internet, dispositivos móviles y plataformas digitales.

Segmentación demográfica

Jóvenes adultos entre 20 y 35 años. Estudiantes universitarios y profesionales jóvenes. Nivel educativo medio y superior. Género indistinto.

Segmentación conductual

Consumo frecuente de contenido audiovisual corto. Navegación rápida en redes sociales. Alta exposición a estímulos visuales. Preferencia por piezas dinámicas y visualmente impactantes.

Segmentación psicográfica

Interés por cultura visual contemporánea, innovación estética y experiencias digitales. Apertura a propuestas experimentales. Sensibilidad visual desarrollada.

2.1.2 Definición del usuario objetivo

El usuario del proyecto corresponde a jóvenes adultos urbanos, entre 20 y 35 años, residentes principalmente en la ciudad de Cuenca, con hábitos de consumo digital intensivo y una alta exposición a contenidos visuales contemporáneos. Este usuario utiliza dispositivos móviles y plataformas digitales como principal medio de acceso a información, entretenimiento e interacción cultural.

El consumo de contenidos se caracteriza por una navegación rápida, atención fragmentada y selección visual inmediata, donde las piezas gráficas compiten constantemente por captar la atención dentro de entornos saturados de estímulos. En este contexto, el usuario valora propuestas visuales que integren dinamismo, claridad comunicacional, coherencia estética e innovación formal.

El usuario interactúa con piezas gráficas audiovisuales principalmente a través de redes sociales, plataformas digitales y entornos urbanos digitalizados, donde el movimiento, el ritmo visual y la secuencialidad temporal influyen directamente en la percepción del mensaje y en la experiencia visual.

Este contexto de consumo exige propuestas gráficas capaces de comunicar de forma eficiente en tiempos cortos, generar impacto visual y construir una experiencia significativa que trascienda la bidimensionalidad estática tradicional.

2.1.3 Persona Design

Img. 18



Persona 1 Diseñador Gráfico

Carlos

Edad: 27

Sexo: Hombre

Ocupación: Diseñador gráfico / Freelance creativo

Ubicación: Cuenca, Ecuador

Perfil:

Carlos trabaja en proyectos relacionados con identidad visual, motion graphics y contenido digital para marcas y eventos culturales. Mantiene un interés constante por nuevas tendencias visuales y consume referencias gráficas y audiovisuales en plataformas digitales como Behance, Instagram

Objetivos:

- Explorar nuevas formas de comunicación visual.
- Incorporar recursos audiovisuales dentro del diseño gráfico.
- Encontrar propuestas visuales innovadoras y experimentales.
- Analizar tendencias contemporáneas de motion design y diseño digital.

Intereses:

- Motion graphics
- Diseño experimental
- Posters animados
- Cultura visual digital
- Música electrónica y visuales

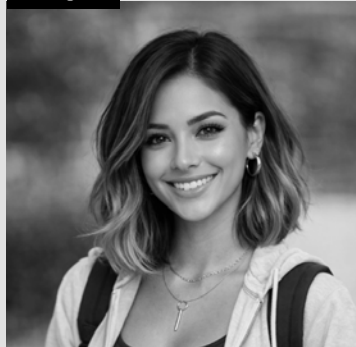
Frustraciones:

- Saturación de contenido visual en redes
- Piezas gráficas estáticas poco llamativas
- Falta de diferenciación visual

Comportamiento Digital:

Consume contenido visual de manera analítica, prestando atención a la composición, ritmo, animación y coherencia conceptual de las piezas gráficas. Suele guardar referencias visuales y estudiar procesos de diseño audiovisual.

Img. 19



Persona 2 Estudiante de Diseño Gráfico

Sara

Edad: 22

Sexo: Mujer

Ocupación: Estudiante de Diseño Gráfico

Ubicación: Cuenca, Ecuador

Perfil:

Consume contenido visual constantemente a través de redes sociales digitales, especialmente Instagram y TikTok. Su atención suele dirigirse hacia publicaciones dinámicas, visualmente atractivas y con movimiento, especialmente relacionadas con eventos, música, arte y cultura digital.

Objetivos:

- Encontrar contenido visual atractivo y entretenido.
- Descubrir eventos y propuestas culturales mediante redes sociales.
- Interactuar con contenido llamativo.

Intereses:

- Redes sociales
- Música y eventos culturales
- Arte digital
- Contenido audiovisual

Frustraciones:

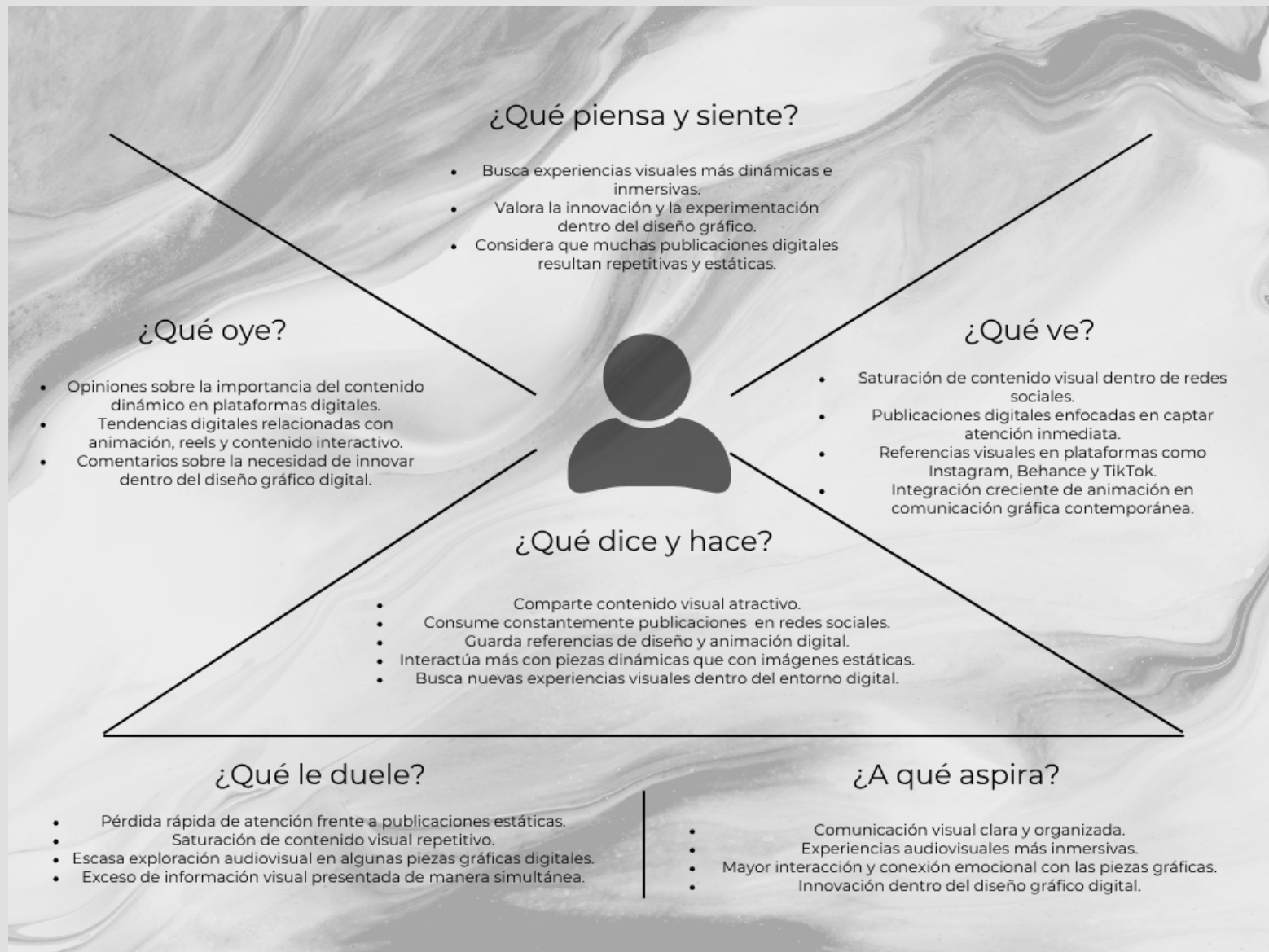
- Pierde interés rápidamente en publicaciones dentro de redes sociales.
- Considera que algunos diseños presentan demasiada información visual de forma inmediata.
- Siente que muchos contenidos digitales carecen de dinamismo e impacto visual.

Comportamiento Digital:

Consume contenido de manera rápida e intuitiva, respondiendo principalmente al impacto visual, movimiento y ritmo de las piezas audiovisuales. Tiende a interactuar más con publicaciones animadas que con imágenes estáticas.

2.1.4 Mapa de empatía

El mapa de empatía permite comprender al usuario desde una dimensión emocional, perceptiva y conductual, complementando el análisis racional desarrollado en la Persona Design. Esta herramienta facilita la identificación de motivaciones, frustraciones y expectativas que influyen en la interacción con productos audiovisuales.



2.2 Brief

Fecha: Mayo de 2026

Cliente: Proyecto académico

Producto: Sistema de piezas gráficas estáticas transformadas a formato audiovisual.

Objetivo: Generar una experiencia visual que mejore la atención y comprensión del mensaje en plataformas digitales.

Breve descripción del producto gráfico

El producto consiste en el desarrollo de una propuesta gráfica audiovisual que reinterpreta el cartel tradicional mediante el uso de movimiento, ritmo visual y narrativa gráfica. La propuesta se plantea como un sistema visual adaptable a plataformas digitales, priorizando claridad comunicacional, coherencia estética y experiencia visual significativa.

Se trabajará a nivel de producto central (pieza audiovisual), producto real (identidad visual, lenguaje gráfico, animación, composición) y producto aumentado (posibilidad de adaptación a distintos formatos digitales, exhibición académica y difusión en plataformas digitales).

Ventajas competitivas del producto

La propuesta integra de manera coherente el lenguaje audiovisual en el diseño gráfico mediante una exploración experimental con base conceptual sólida, buscando generar un mayor impacto visual y comunicacional frente a las piezas estáticas tradicionales, además de adaptarse eficazmente a distintos soportes digitales.

Ciclo de vida del producto en el mercado

El producto se encuentra en fase de introducción, al tratarse de una propuesta experimental y académica orientada a la exploración e innovación en diseño gráfico audiovisual. Su valor principal reside en la generación de conocimiento proyectual, validación conceptual y potencial transferencia a contextos profesionales y culturales.

Particularidades del sector

El proyecto se inserta dentro del sector de la comunicación visual, diseño gráfico digital y producción audiovisual, caracterizado por una alta competitividad, rápida evolución tecnológica y constante renovación estética. El sector demanda propuestas innovadoras, adaptables a plataformas digitales y alineadas con dinámicas de consumo acelerado.

Tendencias del mercado

El contexto actual se caracteriza por el incremento del consumo de contenidos audiovisuales de corta duración y el predominio de plataformas digitales como principal medio de difusión visual. Esto ha impulsado la integración del motion design, la animación y los recursos 3D en la comunicación gráfica, respondiendo a la búsqueda de experiencias visuales más inmersivas y dinámicas frente a la saturación de los contenidos estáticos tradicionales y al creciente interés por propuestas experimentales y culturales digitales.

Análisis del consumidor

El consumidor corresponde a jóvenes adultos ecuatorianos interesados en comunicación visual contemporánea, presenta un alto consumo de contenidos audiovisuales y preferencias por propuestas dinámicas y visualmente atractivas.

Análisis del proceso de compra

El usuario descubre el contenido a través de plataformas digitales, donde realiza una evaluación visual inmediata basada en el impacto, la claridad y la estética de la pieza. Posteriormente, interactúa mediante acciones como visualizar, guardar o compartir el contenido, generando así una mayor recordación e interés por futuras propuestas visuales.

Análisis del proceso de uso

La experiencia del usuario inicia con la visualización de la pieza en dispositivos móviles o pantallas digitales, seguida de una exploración del movimiento y la narrativa gráfica que facilita la comprensión del mensaje. A partir de ello, el espectador genera una evaluación subjetiva relacionada con el interés, el impacto y la recordación de la pieza, pudiendo además interactuar con el contenido o difundirlo digitalmente.

2.3 Proceso de diseño

El proceso de diseño del presente proyecto se estructura a partir de una metodología proyectual orientada a la transformación consciente de una pieza gráfica estática en una propuesta audiovisual. Esta metodología integra etapas de análisis, descomposición, exploración visual, producción y validación, permitiendo un desarrollo sistemático y controlado del proyecto.

Fase 1 - Selección y análisis visual y comunicacional de la pieza gráfica

En esta primera fase se realiza la selección de las piezas gráficas que servirán como base del proyecto. Posteriormente, se desarrolla un análisis visual y comunicacional de cada pieza, identificando elementos como la composición, tipografía, color, jerarquía visual, estilo gráfico y mensaje comunicacional.

Este análisis permite comprender la estructura interna de la pieza gráfica y determinar cuáles son los elementos principales que pueden ser transformados mediante recursos audiovisuales. Asimismo, se identifican los puntos de atención visual, el orden de lectura y la intención comunicativa original del diseño.

Fase 2 - Contextualización y análisis del movimiento

Una vez analizada la pieza gráfica, se procede a su contextualización, considerando el tipo de contenido, el público objetivo y el entorno digital donde será difundida. En esta fase se define el tipo de movimiento más adecuado en función del contenido de la pieza, evaluando aspectos como ritmo visual, duración, secuencia y jerarquía animada.

El análisis del movimiento permite establecer cómo los elementos gráficos pueden transformarse en una composición audiovisual sin perder la intención comunicativa original. De esta manera, el movimiento se plantea como un recurso estratégico que responde al contenido visual y conceptual de la pieza gráfica.

Fase 3 - Descomposición y estructuración gráfica

Se descompone la pieza gráfica en capas y módulos visuales, organizando sus componentes para facilitar su adaptación al entorno audiovisual. Se establecen relaciones espaciales y temporales entre los elementos.

Fase 4 - Diseño audiovisual, animación y sonorización

En esta fase se desarrolla la propuesta audiovisual a partir de la pieza gráfica previamente analizada y contextualizada. Se diseñan las animaciones considerando aspectos como ritmo visual, secuencia, jerarquía animada y coherencia conceptual, con el fin de transformar la pieza estática en una composición audiovisual dinámica.

Durante esta etapa se definen los movimientos de los elementos gráficos, las transiciones, la duración de la animación y la estructura temporal de la pieza, asegurando que el movimiento responda a la intención comunicativa del diseño original.

Asimismo, se incorpora la sonorización como parte del proceso audiovisual, integrando elementos sonoros que refuercen la narrativa visual y el ritmo de la animación. La inclusión del sonido permite complementar la experiencia comunicativa, generando mayor impacto y coherencia entre imagen y tiempo.

Fase 5 - Evaluación y testeo

Se realizan pruebas de visualización en diferentes dispositivos y contextos, evaluando la claridad comunicacional, la experiencia visual y la coherencia estética. Se aplican ajustes iterativos.

Fase 6 - Sistematización y documentación

Se organizan los entregables finales, se documenta el proceso de diseño y se prepara el material académico necesario para la evaluación del proyecto.

2.4 Conclusiones del capítulo

El desarrollo del presente capítulo permitió establecer una base sólida para la definición del proyecto gráfico, a partir del análisis del usuario, el contexto de consumo y las condiciones en las que se desarrollará el producto propuesto.

A través de la segmentación de mercado y la definición del usuario objetivo, fue posible identificar características clave relacionadas con hábitos de consumo digital, intereses visuales y expectativas frente a piezas gráficas contemporáneas.

La construcción del perfil del usuario y de la persona design facilitó una comprensión más profunda de las necesidades, motivaciones y comportamientos del público al que se dirige el proyecto. Estas herramientas permitieron centrar el proceso de diseño en el usuario, priorizando la claridad comunicacional, la experiencia visual y la adaptación a entornos digitales actuales.

Además, el mapa de empatía aportó una visión integral sobre la forma en que el usuario percibe, interpreta e interactúa con los contenidos gráficos, reforzando la importancia de diseñar propuestas visuales coherentes con su contexto cotidiano.

Por otro lado, el brief del producto gráfico permitió delimitar con mayor precisión el alcance del proyecto, estableciendo objetivos claros, criterios de diferenciación y lineamientos generales que orientarán las decisiones formales, conceptuales y funcionales.

Este documento se convierte en una guía estratégica que asegura coherencia entre el problema identificado, el usuario definido y la solución gráfica propuesta.

Finalmente, la planificación y el proceso de diseño planteados en este capítulo permiten estructurar de manera ordenada las etapas de desarrollo del proyecto, desde el análisis de piezas gráficas existentes hasta la elaboración de la propuesta final.

Capítulo 3

IDEACIÓN

3.1 Proceso de generación de ideas

El proceso de generación de ideas se desarrolló a partir de la exploración de diferentes enfoques relacionados con la animación aplicada a piezas gráficas estáticas. Esta fase tuvo como objetivo identificar posibles direcciones conceptuales que permitieran transformar posters tradicionales en propuestas visuales con mayor dinamismo y expresividad, manteniendo coherencia con la problemática planteada en la investigación.

A continuación, se presentan las ideas exploradas durante esta etapa:

Idea 1 - Animación de posters de 2D a 3D

La primera idea planteó la animación de posters mediante la transformación de elementos bidimensionales hacia composiciones tridimensionales. Esta propuesta buscaba explorar profundidad, volumen y espacialidad como recursos visuales que permitan ampliar la comunicación gráfica.

A través de esta alternativa se pretendía trasladar la composición plana hacia una experiencia visual más compleja, incorporando elementos propios del lenguaje audiovisual.

Idea 2 - Animación tipográfica

La segunda idea consistió en la animación de tipografía como elemento principal del diseño. Esta propuesta se enfocó en la deformación, desplazamiento y transformación de letras para generar secuencias visuales que simulen movimiento.

El objetivo de esta alternativa fue explorar el dinamismo desde el lenguaje tipográfico, permitiendo que el texto funcione como elemento comunicacional y visual dentro de la composición.

Idea 3 - Animación de posters propios

La tercera idea contempló la animación de posters experimentales diseñados previamente, desarrollados bajo una estética cyber sigilism. Estas piezas se caracterizan por composiciones complejas, estructuras orgánicas y una fuerte carga visual, lo que las convierte en material adecuado para explorar la incorporación de recursos dinámicos.

Esta propuesta permitió trabajar con material gráfico propio y experimental, facilitando el análisis de cómo este tipo de estética puede transformarse mediante animación y movimiento visual.

Idea 4 - Animación de posters para eventos de musicales

La cuarta idea planteó la animación de posters diseñados para eventos de raves de la ciudad de Cuenca, desarrollados previamente como parte de proyectos personales. Estas piezas gráficas se caracterizan por una estética experimental, composiciones dinámicas y una fuerte carga visual, elementos que favorecen la exploración de recursos audiovisuales.

Esta alternativa permitió considerar un contexto real de aplicación, donde la animación podría potenciar la comunicación visual de eventos culturales y musicales.

Idea 5 - Animación de posters de diferentes contextos

Finalmente, surgió la idea de animar tres posters pertenecientes a distintos contextos: un flyer de evento rave propio, una portada de libro y un póster de una feria de diseño gráfico. Esta propuesta permitió ampliar el alcance del proyecto, explorando cómo la animación puede aplicarse en diferentes áreas del diseño gráfico. De esta manera, se buscó analizar cómo distintas tipologías de posters responden a la incorporación de recursos dinámicos y audiovisuales.

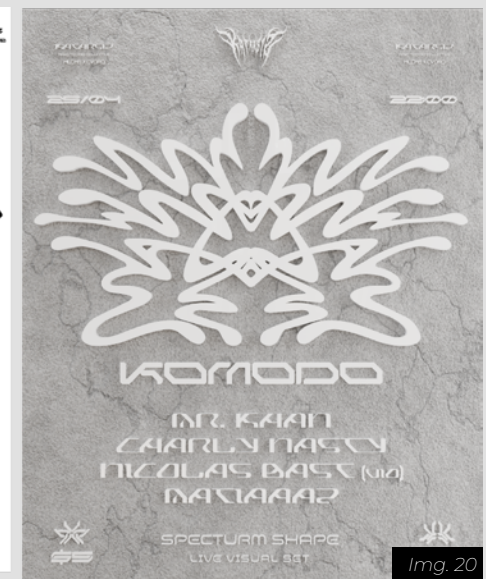
Durante esta fase también se exploraron técnicas analógicas como el kinegram, el fenaquistiscopio y el taumatropo, las cuales fueron utilizadas como recursos experimentales para simular principios de animación y representar de manera analógica las ideas planteadas. Estas técnicas fueron empleadas principalmente para la presentación del capítulo 3 y como apoyo para comprender el funcionamiento del movimiento visual, sin constituir la propuesta final del proyecto.

3.2 Evaluación y selección de ideas

Una vez planteadas las ideas iniciales, se procedió a evaluar cada propuesta considerando su coherencia con la problemática de investigación, su viabilidad técnica y su pertinencia dentro del campo del diseño gráfico. Este proceso permitió identificar las alternativas más adecuadas para el desarrollo del proyecto y descartar aquellas que se alejaban de los objetivos planteados.

La primera idea, basada en la animación de posters mediante la transformación de composiciones bidimensionales hacia estructuras tridimensionales, fue descartada porque orientaba el proyecto hacia el modelado 3D.

Aunque esta propuesta presentaba un alto potencial visual, se alejaba del objetivo principal de la investigación, que busca explorar la incorporación de recursos audiovisuales manteniendo la naturaleza gráfica del poster. Además, esta alternativa implicaba desarrollar nuevas composiciones tridimensionales en lugar de transformar piezas gráficas existentes.



Img. 20

La segunda idea, centrada en la animación tipográfica, también fue descartada debido a que limitaba la exploración a un solo recurso visual, reduciendo la posibilidad de analizar diferentes estructuras gráficas.

Se consideró que esta propuesta restringía el alcance del proyecto, ya que la investigación busca evaluar la incorporación de recursos audiovisuales en diversas tipologías de posters.



Img. 21

La tercera idea, correspondiente a la animación de posters propios de estilo cyber sigilism, fue descartada debido a su carácter altamente experimental y a la falta de un contexto claro de aplicación. Aunque estas piezas presentaban una estética visual interesante y coherente entre sí, se identificó que pertenecían a un mismo lenguaje gráfico y no representaban diferentes áreas del diseño.

Esto limitaba la posibilidad de analizar la aplicación de recursos audiovisuales en distintos contextos comunicacionales, reduciendo el alcance de la investigación.



La cuarta idea planteó la animación de posters para eventos musicales de la ciudad de Cuenca, los cuales habían sido desarrollados previamente. Esta alternativa resultaba pertinente desde el punto de vista visual y conceptual; sin embargo, se determinó que centrarse únicamente en un solo tipo de contexto restringía la amplitud del proyecto

Al trabajar únicamente con posters de eventos musicales, se limitaba el análisis de la animación aplicada a diferentes áreas del diseño gráfico, lo que reducía la posibilidad de evaluar el comportamiento de los recursos audiovisuales en distintas tipologías de piezas



Finalmente, se seleccionó la quinta idea, que consiste en la animación de tres posters pertenecientes a diferentes contextos: un flyer de evento musical titulado Resonate, desarrollado para la ciudad de Cuenca; la portada del libro Las nueve sinfonías de Luis Humberto Salgado de Micheal Meissner; y el póster Colectiva, correspondiente al festival de arte y diseño primera edición, realizado por Cavadrio.

Esta alternativa fue considerada la más adecuada, ya que permite analizar la aplicación de recursos audiovisuales en distintas áreas del diseño gráfico, abarcando contextos culturales, editoriales y de eventos. Asimismo, la selección de estas piezas facilita la comparación entre diferentes estilos visuales, estructuras compositivas y objetivos comunicacionales, permitiendo evaluar cómo la incorporación de recursos audiovisuales influye en la comunicación visual de cada poster.



Img. 24



Img. 25



Img. 26

3.3 Idea final del proyecto

La propuesta final del proyecto consiste en el desarrollo de una serie de posters animados a partir de piezas gráficas originalmente estáticas. Para ello, se trabajará con tres posters pertenecientes a diferentes contextos del diseño gráfico: el flyer del evento rave Resonate, la portada del libro Las nueve sinfonías de Luis Humberto Salgado de Micheal Meissner y el póster Colectiva del festival de arte y diseño realizado por Cavadrio.

Cada pieza será transformada mediante recursos audiovisuales y animaciones diseñadas de acuerdo con sus características visuales y compositivas.

El proyecto contempla el uso de movimientos sutiles, transformaciones gráficas, desplazamientos y loops animados, manteniendo la identidad visual original de cada poster.

Las animaciones serán desarrolladas en formato digital con una duración aproximada entre cinco y ocho segundos, considerando su aplicación en plataformas contemporáneas de difusión visual. De esta manera, el proyecto busca construir una serie audiovisual que evidencie la transición de las piezas gráficas desde un formato estático hacia una propuesta visual dinámica.

Capítulo 4

DISEÑO

4.1 Sistema de diseño

4.1.1 Sistema formal

El sistema formal del proyecto se basa en el respeto y mantenimiento de la identidad visual original de cada una de las piezas gráficas seleccionadas. Debido a que los tres posters pertenecen a contextos distintos, el proyecto no busca unificar la estética visual, sino explorar cómo la incorporación de recursos audiovisuales puede potenciar diferentes lenguajes gráficos sin alterar su naturaleza original.

El primer poster, correspondiente al evento rave Resonate, presenta una estética experimental vinculada a la cultura electrónica, caracterizada por tipografía distorsionada, texturas líquidas, composiciones densas y una paleta cromática en blanco y negro.





La segunda pieza, correspondiente a la portada del libro *Las nueve sinfonías* de Luis Humberto Salgado, presenta una composición geométrica y editorial con el uso de formas planas, tipografía serif y una estructura visual más limpia y ordenada.

El tercer poster, correspondiente al festival *Colectiva*, presenta un estilo ilustrativo con colores vibrantes y una composición narrativa basada en elementos gráficos complejos.



4.1.2 Sistema funcional

El sistema funcional del proyecto se enfoca en potenciar la comunicación visual de piezas gráficas estáticas mediante la incorporación de recursos audiovisuales. La animación se plantea como un recurso que permite generar mayor impacto visual, atraer la atención del espectador y mejorar la comprensión del mensaje gráfico.

Cada póster animado funcionará como una pieza independiente, pero al mismo tiempo formará parte de una serie audiovisual que evidencie la aplicación de animación en distintos contextos del diseño gráfico. Esta serie permitirá comparar los resultados visuales y comunicacionales en ámbitos como eventos musicales, publicaciones editoriales y eventos culturales.

Además, las animaciones se desarrollarán en formato loop, con una duración aproximada de cinco a ocho segundos, lo que permitirá su adaptación a plataformas digitales y redes sociales. Este formato facilita la visualización continua de la animación, manteniendo la atención del usuario y reforzando el mensaje visual.

Las piezas finales serán exportadas en formato video MP4, manteniendo las proporciones originales de cada poster, con el fin de simular su aplicación en contextos reales de difusión digital.

4.1.3 Sistema tecnológico

El desarrollo del sistema tecnológico del proyecto se basa en el uso de herramientas digitales orientadas al diseño gráfico y la animación audiovisual. Para la elaboración de las piezas animadas se utilizarán programas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe After Effects.

Adobe Illustrator será utilizado para la preparación y organización de los elementos vectoriales, así como para la separación de capas necesarias para la animación. Adobe Photoshop será empleado en la edición de imágenes y ajustes visuales cuando sea necesario.

Finalmente, Adobe After Effects será utilizado como herramienta principal para la animación, donde se aplicarán efectos de distorsión, desplazamiento, rotación, animación por capas y loops.

El proceso de animación se desarrollará de manera progresiva, comenzando con el poster Resonate, seguido de la portada del libro y finalmente el poster Colectiva. Esta metodología permitirá evaluar el comportamiento de cada tipo de animación y realizar ajustes durante el desarrollo del proyecto.

4.2 Desarrollo del Sistema Gráfico

4.2.1 Poster Resonate

Fase 1 Análisis visual y comunicacional

El análisis visual del poster Resonate permitió identificar una composición gráfica caracterizada por una estética experimental vinculada a la cultura electrónica. La pieza presenta una jerarquía visual definida mediante el uso de tipografía distorsionada, texturas líquidas y elementos gráficos complementarios.

Entre los principales elementos visuales se identifican la tipografía principal, la textura líquida central, la información del evento y los elementos gráficos inferiores con efecto wireframe. Estos componentes estructuran la composición y determinan el orden de lectura visual del poster.

La jerarquía visual inicia con la tipografía principal, continúa con la información del evento y finaliza con los elementos gráficos secundarios. Este análisis permitió establecer qué elementos eran susceptibles de incorporar animación sin alterar la intención comunicativa original del diseño.



Fase 2 Contextualización y análisis del movimiento

La propuesta de movimiento del poster Resonate fue desarrollada considerando el contexto visual y musical del evento, tomando como referencia la estética dinámica asociada a la cultura rave y la música techno. A partir de ello, la animación se plantea como un recurso capaz de reorganizar la lectura visual de la pieza y generar una experiencia audiovisual más inmersiva respecto a la composición estática original.

La secuencia audiovisual inicia sobre un fondo negro, donde el título principal del evento aparece progresivamente mediante un efecto de ruido visual sincronizado con el ritmo de la música. Esta decisión busca generar expectativa y captar la atención del espectador desde los primeros segundos de la animación.

Posteriormente, el título Resonate se revela mediante un efecto de resplandor acompañado por una distorsión ondulatoria aplicada a las letras principales, reforzando visualmente la energía asociada al contexto musical del evento y estableciendo un punto focal inicial dentro de la composición.

A partir de este momento, la construcción del poster se desarrolla de manera progresiva mediante desplazamientos laterales sincronizados con el ritmo de la música techno. La información correspondiente al lugar, fecha y hora del evento aparece en primer lugar, permitiendo introducir gradualmente los contenidos principales y evitando la saturación visual inmediata. Esta estrategia favorece una lectura secuencial y organiza temporalmente la información dentro de la composición audiovisual.

Más adelante, se incorporan la textura líquida y el vortex, elementos gráficos que aportan profundidad, movimiento y continuidad visual a la pieza. La aparición escalonada de estos recursos permite reforzar la sensación de construcción progresiva de la composición y mantener la atención del espectador durante el desarrollo de la animación.

Finalmente, se integran los apartados correspondientes al line up de DJs y al precio del evento mediante desplazamientos controlados que completan la composición general del poster. Una vez que todos los elementos se encuentran visibles, la animación incorpora una pausa temporal que permite al espectador comprender la estructura visual de la pieza y acceder a la información de manera clara y legible.

Tras este momento de estabilidad visual, la composición inicia un proceso de deconstrucción en el que los elementos abandonan progresivamente la pantalla mediante desplazamientos laterales similares a los utilizados durante la fase de construcción. Este recurso genera una estructura cíclica que permite retornar gradualmente al fondo negro inicial, facilitando la continuidad del loop audiovisual y manteniendo la coherencia visual de la propuesta.



Fase 3 Descomposición y estructuración gráfica

Una vez definido el tipo de movimiento para los elementos principales del poster Resonate, se procedió a la descomposición de la pieza gráfica en diferentes capas y módulos visuales. Esta fase tuvo como objetivo organizar los elementos del diseño para facilitar su posterior animación y mantener la coherencia visual de la composición original.

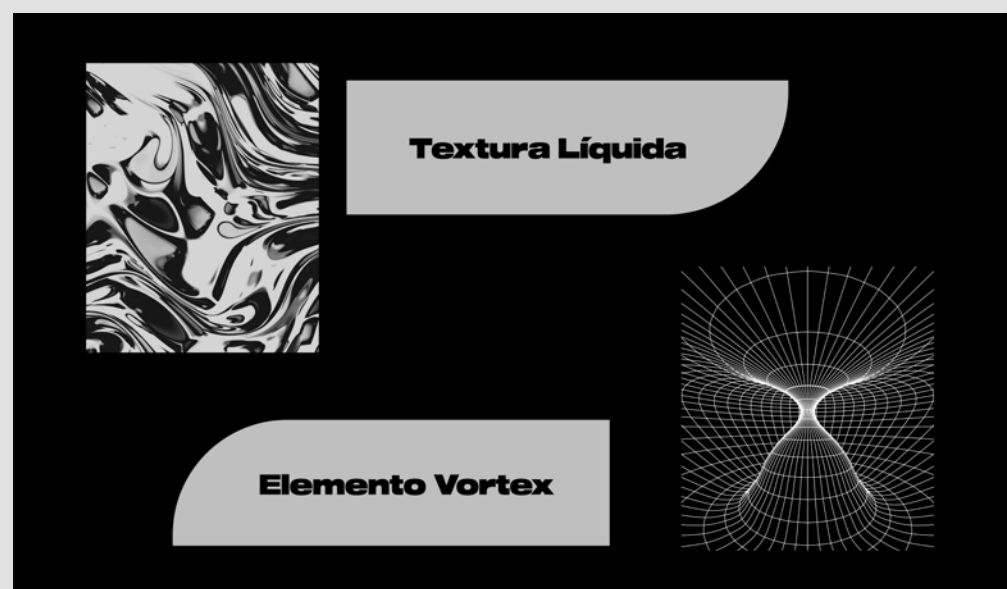
Durante este proceso se identificaron los componentes principales del poster, los cuales fueron separados en capas independientes.

La separación de estos elementos permitió establecer una estructura jerárquica que facilita la aplicación de animación individual a cada componente. Asimismo, esta organización permite controlar el ritmo visual y la secuencia de animación sin alterar la composición original del diseño.

La descomposición también permitió identificar qué elementos requieren mayor protagonismo dentro de la animación y cuáles deben mantener movimientos más sutiles, con el

fin de preservar la legibilidad de la información y el equilibrio visual del poster.

Esta fase constituye un paso fundamental dentro del proceso de diseño, ya que permite estructurar la pieza gráfica para su adaptación al entorno audiovisual, manteniendo la coherencia estética y comunicacional del diseño original.



Fase 4 - Diseño audiovisual, animación y sonorización

El desarrollo audiovisual se estructuró mediante una secuencia de construcción progresiva de la composición. La animación inicia desde un fondo negro y va incorporando gradualmente los distintos elementos gráficos mediante desplazamientos laterales sincronizados con la propuesta sonora, permitiendo organizar temporalmente la aparición de la información visual y construir la composición completa del poster.

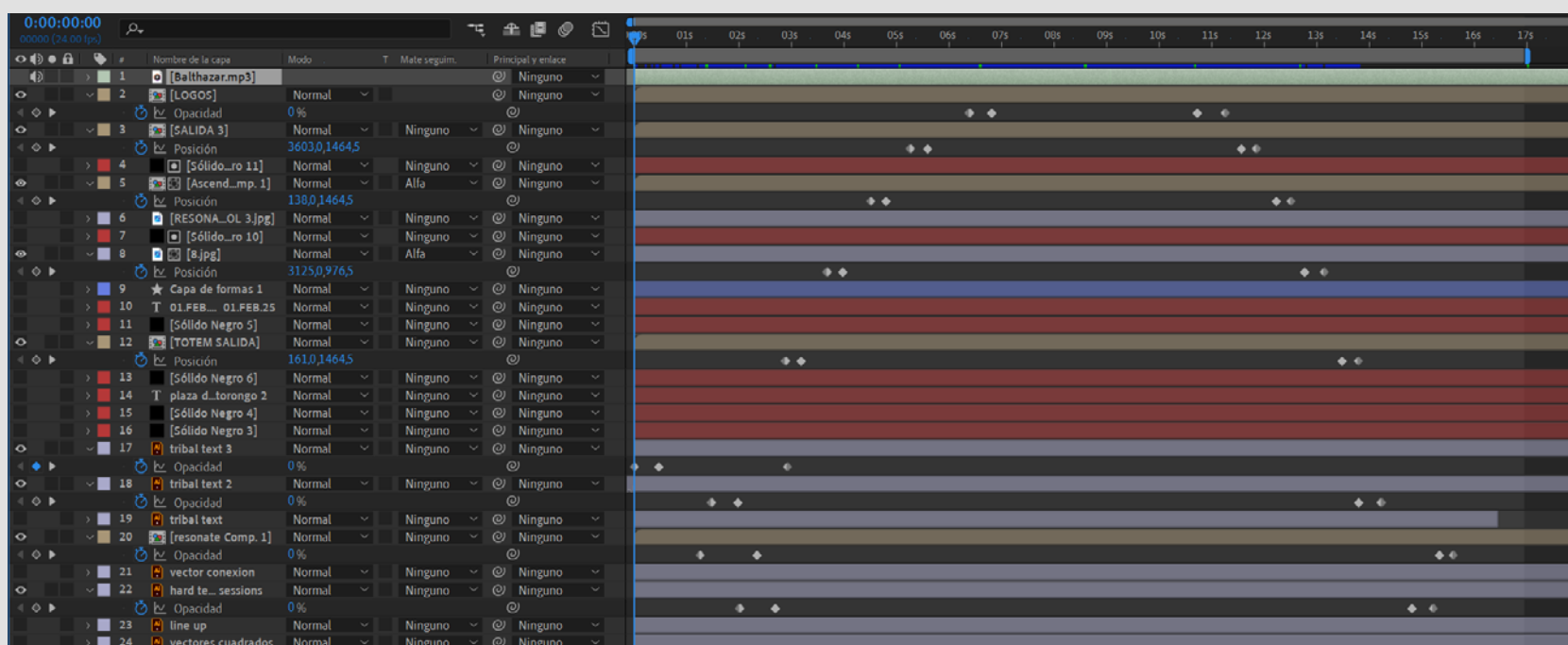
La animación fue desarrollada principalmente en Adobe After Effects, utilizando recursos de ruido visual, resplandor, distorsión ondulatoria, desplazamientos laterales, rotación y loops animados para construir la secuencia audiovisual del poster. Asimismo, se emplearon Adobe Illustrator y Photoshop para la preparación y adaptación de los elementos gráficos utilizados durante el proceso.

El desarrollo audiovisual se estructuró mediante una construcción progresiva de la composición, integrando movimientos sincronizados con la propuesta sonora seleccionada para la pieza. Durante esta etapa se trabajó la relación entre ritmo visual y sonido, especialmente en los efectos de resplandor y desplazamiento tipográfico presentes dentro de la animación.

En cuanto a la sonorización, se incorporó música techno como recurso de acompañamiento audiovisual, considerando su relación directa con el contexto visual y conceptual del poster. Como referencia sonora para la pieza se utilizó el tema Balthazar del artista Klangkuenstler, debido a su estructura rítmica repetitiva y progresiva, la cual permitió reforzar la sincronización entre movimiento y sonido dentro de la animación.

La incorporación de la sonorización permitió fortalecer la atmósfera audiovisual del poster y aportar continuidad al ritmo general de la pieza, favoreciendo una experiencia visual más inmersiva respecto a la composición gráfica estática original.

Una vez completada la construcción visual de la composición, se incorporó una pausa temporal destinada a facilitar la lectura de la información principal del evento. Posteriormente, la animación desarrolla un proceso de deconstrucción mediante desplazamientos laterales que retiran progresivamente los elementos de la pantalla hasta retornar al fondo negro inicial. Esta estructura permitió generar un ciclo audiovisual continuo y favorecer la integración del loop dentro de formatos digitales de reproducción constante.



Fase 5 - Evaluación y testeo

Durante esta fase se realizaron pruebas de visualización orientadas a evaluar la claridad comunicacional y el comportamiento audiovisual del poster animado en entornos digitales. Para ello, se analizaron aspectos como la legibilidad de la información textual, el ritmo de la animación, la continuidad de los loops y la relación entre movimiento y sonido dentro de la composición.

Asimismo, se realizaron ajustes en la velocidad de determinados desplazamientos y pausas visuales con el fin de garantizar una correcta

lectura de la información presentada en pantalla. Estas pruebas permitieron equilibrar la incorporación de recursos audiovisuales con la claridad comunicacional de la pieza gráfica original.

Finalmente, se evaluó la percepción general de la animación respecto al poster estático, identificando que la incorporación de movimiento y sonorización contribuye a generar una experiencia visual más dinámica e inmersiva dentro del entorno digital.

Fase 6 - Sistematización y documentación

Finalmente, se organizaron los entregables audiovisuales y gráficos correspondientes al desarrollo del poster Resonate. Esta fase incluyó la exportación de la animación en formato digital, la recopilación de capturas del proceso de producción y la documentación visual de las diferentes etapas de desarrollo.

Asimismo, se desarrollaron mockups digitales y registros audiovisuales orientados a simular la aplicación del poster animado dentro de entornos contemporáneos de difusión visual,

especialmente en plataformas digitales y redes sociales.

La sistematización del proyecto permitió consolidar el proceso metodológico desarrollado durante la investigación y documentar la transformación de la pieza gráfica desde un formato estático hacia una propuesta audiovisual.

PARASSONMATE
 HARD TECHNO SESSIONS

TÓTEM
 PLAZA DEL OTORONGO

TECHNO
 01.FEB.24
 21:00-02:00

MATIAAAZ
 CHARLY NASTY
 M KHAN
 PSYSHICAL SOULS

5\$
 AUSPICIADO POR
 BLVISH

EL TÓTEM

Escanee o toque el código QR para
 visualizar la versión animada del
 poster.

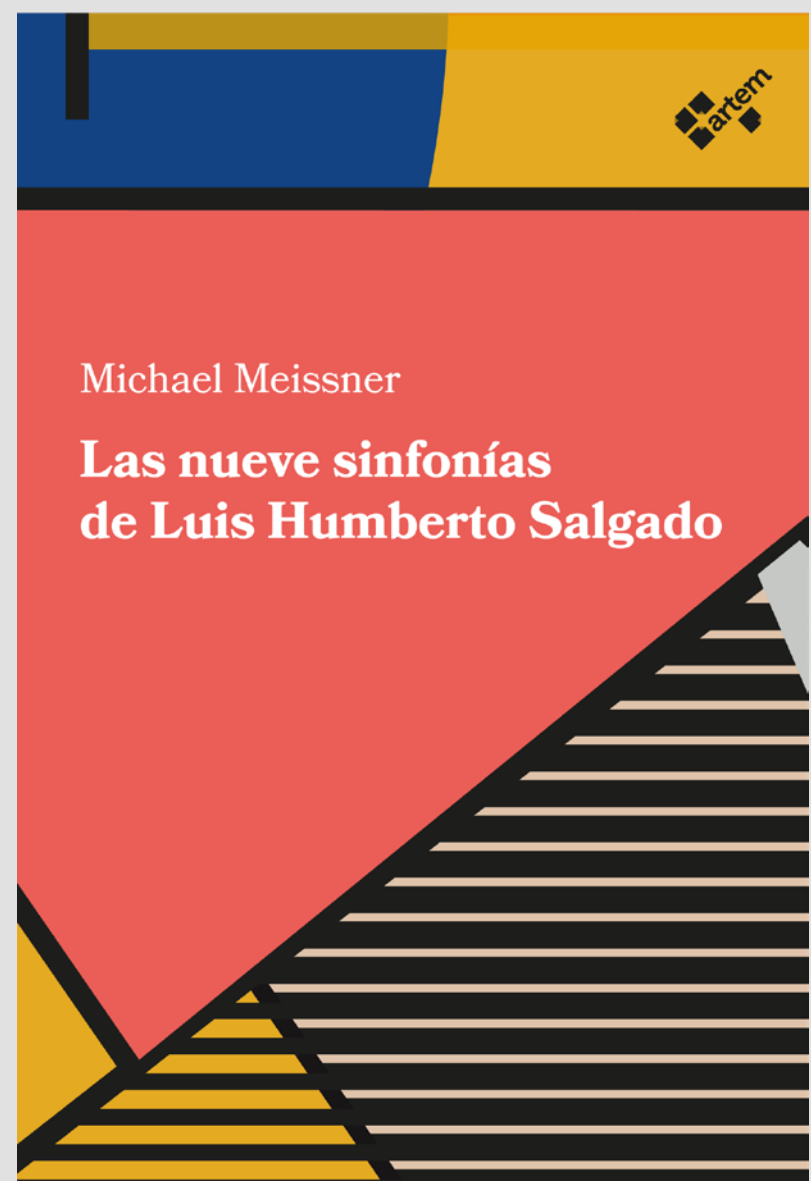
4.2.2 Portada de Libro: Las nueve sinfonías de Luis Humberto Salgado

Fase 1 Análisis visual y comunicacional

Como segunda pieza gráfica del proyecto se seleccionó la portada del libro *Las nueve sinfonías* de Luis Humberto Salgado de Micheal Meissner. La composición presenta un lenguaje visual geométrico basado en formas abstractas, diagonales, figuras circulares y contrastes cromáticos que estructuran la pieza mediante relaciones de equilibrio y tensión visual.

El análisis de la portada permitió identificar una composición organizada a partir de módulos geométricos que construyen recorridos visuales progresivos dentro del espacio editorial. Asimismo, se observó una distribución jerárquica clara entre elementos tipográficos y formas gráficas, facilitando la posibilidad de fragmentar y reorganizar visualmente la composición mediante recursos audiovisuales.

Desde el punto de vista comunicacional, la pieza presenta una estructura visual que favorece procesos de transformación y construcción progresiva, permitiendo explorar la incorporación del movimiento como recurso de reorganización compositiva dentro de un contexto editorial.



Fase 2 Contextualización y análisis del movimiento

La propuesta audiovisual de la portada *Las nueve sinfonías* de Luis Humberto Salgado fue desarrollada mediante una construcción progresiva de la composición, donde el movimiento funciona como un recurso orientado a reorganizar visualmente la portada y generar una experiencia audiovisual contemplativa respecto a la versión estática original.

La animación inicia mostrando formas geométricas fragmentadas y distribuidas de manera independiente dentro del encuadre. Esta decisión busca introducir una percepción inicial de descomposición visual, permitiendo que el espectador experimente progresivamente el proceso de construcción de la portada editorial.

A medida que avanza la secuencia audiovisual, las formas geométricas comienzan a desplazarse, rotar y reorganizarse mediante transiciones progresivas. Estos movimientos permiten establecer continuidad visual entre los diferentes elementos gráficos y construir recorridos audiovisuales que transforman la percepción estática de la composición original.

El uso de desplazamientos, escalas y rotaciones fue planteado con el objetivo de enfatizar la naturaleza geométrica de la pieza y reforzar la sensación de construcción visual progresiva. A diferencia del formato estático, donde la composición final se percibe de manera inmediata, la animación introduce temporalidad

y permite que la portada se revele gradualmente mediante relaciones espaciales y secuenciales entre sus elementos.

Además, la transición progresiva de las formas permite generar una narrativa visual basada en reorganización compositiva y transformación gráfica, aportando profundidad y continuidad audiovisual dentro del entorno editorial.

Finalmente, la animación concluye con la construcción completa de la portada original en estado estático. Esta decisión permite consolidar visualmente la composición final y reforzar la relación entre la propuesta audiovisual y la identidad gráfica inicial de la pieza editorial.



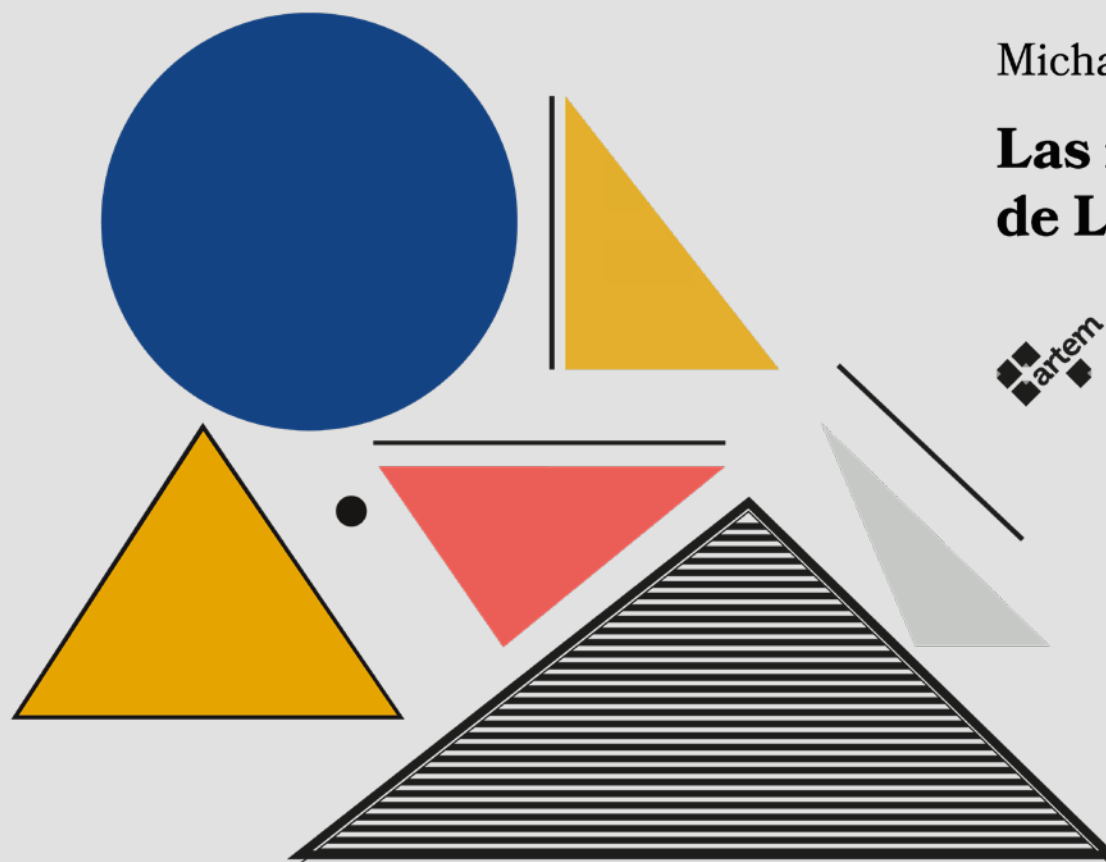
Fase 3 Descomposición y estructuración gráfica

Para el desarrollo audiovisual de la portada editorial, la composición fue descompuesta en módulos geométricos y elementos independientes con el objetivo de facilitar la organización temporal de la animación y controlar el movimiento de cada componente gráfico.

Las figuras geométricas, líneas, fondos cromáticos y elementos tipográficos fueron separados individualmente para

permitir desplazamientos, rotaciones y transformaciones independientes dentro de la secuencia audiovisual.

Esta estructuración permitió construir progresivamente la composición mediante relaciones espaciales y temporales entre los elementos gráficos, favoreciendo la reorganización visual de la portada a lo largo de la animación.



Michael Meissner

**Las nueve sinfonías
de Luis Humberto Salgad**

Fase 4 - Diseño audiovisual, animación y sonorización

La producción audiovisual de la portada Las nueve sinfonías de Luis Humberto Salgado fue desarrollada mediante la integración de recursos de animación geométrica aplicados sobre la composición editorial original. Para ello, la pieza fue organizada en capas independientes, permitiendo controlar el comportamiento visual de cada elemento dentro de la secuencia audiovisual.

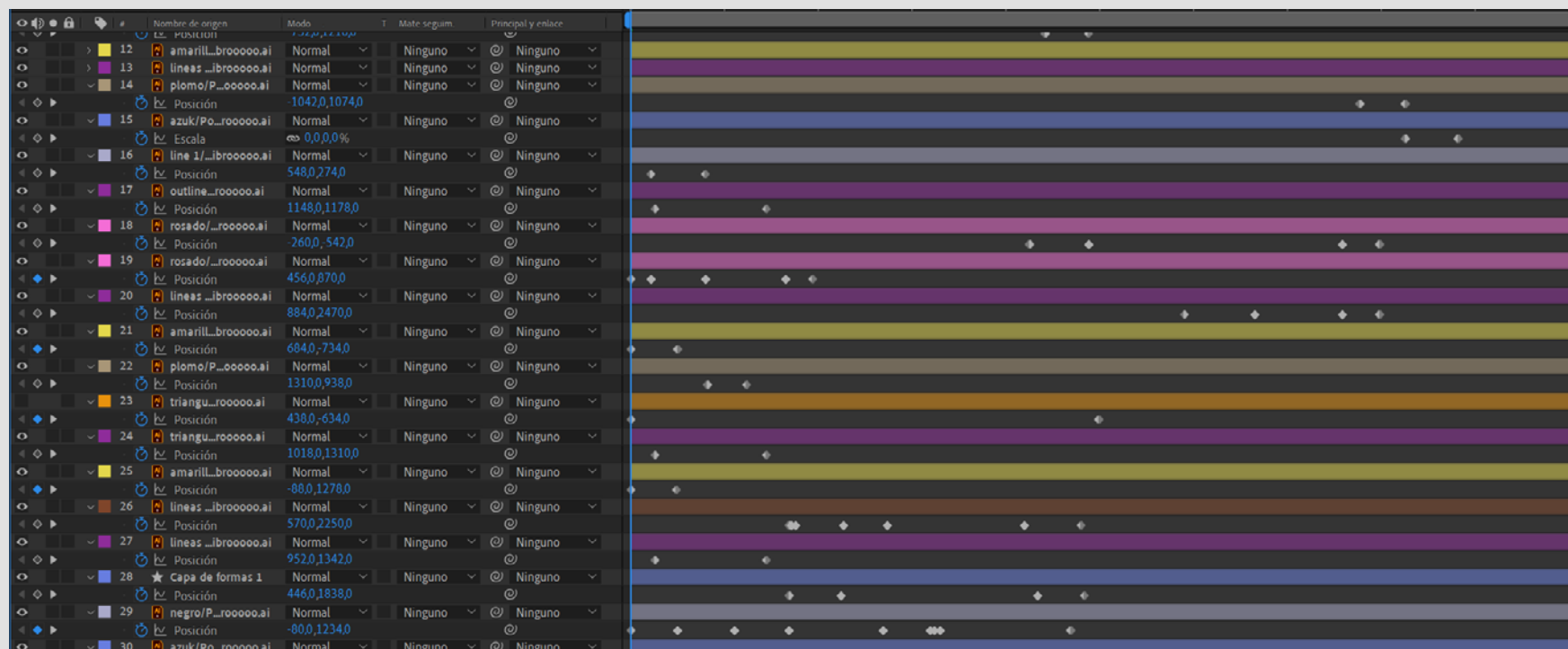
La animación fue desarrollada principalmente en Adobe After Effects, utilizando desplazamientos, rotaciones,

escalas y transiciones geométricas para construir progresivamente la composición final de la portada. Asimismo, Adobe Illustrator fue utilizado para la preparación y adaptación de los elementos gráficos empleados durante el proceso de producción audiovisual.

En cuanto a la sonorización, se plantea la incorporación de piezas musicales basadas en las composiciones sinfónicas de Luis Humberto Salgado, considerando su relación conceptual con el contenido editorial de la obra.

La elección de una propuesta sonora de carácter instrumental y contemplativo responde a la intención de reforzar el ritmo progresivo de la animación y acompañar visualmente el proceso de reorganización geométrica de la composición.

La integración de sonido permite aportar continuidad temporal a la pieza audiovisual y fortalecer la experiencia visual mediante una relación coherente entre ritmo, movimiento y estructura compositiva.



Fase 5 - Evaluación y testeo

Durante esta fase se realizaron pruebas de visualización orientadas a evaluar el comportamiento audiovisual de la portada animada dentro de formatos digitales. Para ello, se analizaron aspectos relacionados con el ritmo de la animación, la continuidad de las transiciones geométricas y la claridad visual de la composición final.

Asimismo, se evaluó la percepción del recorrido visual generado por la reorganización progresiva de las

formas, verificando que la animación permitiera construir la composición de manera clara y mantener la legibilidad de la información editorial.

Finalmente, se identificó que la incorporación de movimiento y sonorización contribuye a generar una experiencia visual más dinámica y narrativa respecto a la portada estática original, permitiendo que el espectador experimente el proceso de construcción de la composición gráfica.

Fase 6 - Sistematización y documentación

Finalmente, se organizaron los entregables audiovisuales y gráficos correspondientes al desarrollo de la portada animada. Esta fase incluyó la exportación de la animación en formato digital, la recopilación de capturas del proceso de producción y la documentación visual de las diferentes etapas de construcción audiovisual de la pieza.

Asimismo, se desarrollaron mockups digitales y registros audiovisuales

orientados a simular la aplicación de la portada animada dentro de plataformas digitales y entornos contemporáneos de difusión editorial.

La sistematización permitió consolidar el proceso metodológico desarrollado durante la investigación y documentar la transformación de la portada desde un formato editorial estático hacia una propuesta audiovisual dinámica.



*Escanee o toque el código QR para
visualizar la versión animada del libro.*

4.2.3 Poster Colectiva

Fase 1 Análisis visual y comunicacional

Como tercera pieza gráfica del proyecto se seleccionó el poster Colectiva, correspondiente al festival de arte y diseño desarrollado por Cavadrio en la ciudad de Cuenca. La pieza presenta un lenguaje visual ilustrativo caracterizado por composiciones dinámicas, formas orgánicas y una estructura gráfica centrada en la representación de un personaje montado sobre un caballo.

El análisis visual permitió identificar una composición con múltiples elementos gráficos distribuidos jerárquicamente alrededor de la ilustración principal, incluyendo estrellas, césped, fondo y elementos tipográficos. Asimismo, se observó un estilo ilustrativo expresivo que facilita la incorporación de recursos audiovisuales y movimientos orgánicos dentro de la composición.

En cuanto a la comunicación visual, la pieza presenta una estructura narrativa implícita que permite construir secuencias audiovisuales a partir de la interacción entre los personajes y el entorno gráfico. Esta característica permitió considerar el poster como una pieza adecuada para explorar recursos de animación orientados a generar dinamismo y continuidad visual.



Fase 2 Contextualización y análisis del movimiento

La propuesta audiovisual del poster Colectiva fue desarrollada a partir de una estructura narrativa progresiva, donde el movimiento funciona como un recurso capaz de reorganizar la lectura visual de la pieza y generar una experiencia más dinámica respecto al formato estático original.

La animación inicia mostrando únicamente el fondo de la composición, seguido de un acercamiento progresivo hacia el caballo mediante un zoom controlado. Esta decisión busca generar expectativa visual y dirigir la atención del espectador hacia el elemento principal de la composición antes de introducir el resto de la información gráfica.

Posteriormente, el jinete desciende desde la parte superior del encuadre, funcionando como el detonante principal de la animación.

La caída introduce temporalidad dentro de la composición y transforma la pieza gráfica en una secuencia audiovisual progresiva, donde el movimiento organiza el orden de aparición de los elementos visuales.

Al producirse el impacto entre el personaje y el caballo, se incorpora un efecto bounce que refuerza la sensación de interacción y activación visual dentro de la composición. Este momento funciona como un punto de transición que desencadena la aparición progresiva del resto de elementos del poster.

A partir de este evento, estrellas, césped, textos y elementos secundarios aparecen mediante movimientos de rebote y desplazamientos suaves, permitiendo construir la composición de manera gradual y evitando la percepción simultánea de toda la información visual, como ocurre en el formato estático tradicional.

Una vez completada la composición, la animación mantiene movimientos sutiles y repetitivos en las extremidades del caballo, el personaje y algunos elementos gráficos secundarios. Estos loops audiovisuales permiten mantener activa la composición y aportar continuidad visual sin alterar la identidad gráfica original del poster.

Finalmente, la animación concluye mediante un desplazamiento general hacia la parte inferior del encuadre, dejando únicamente el fondo inicial visible. Este recurso permite cerrar la secuencia audiovisual y generar una transición limpia para el reinicio del loop animado.



Fase 4 - Diseño audiovisual, animación y sonorización

La producción audiovisual del poster Colectiva fue desarrollada mediante la integración de recursos de animación digital aplicados sobre la composición ilustrativa original. Para ello, la pieza fue organizada en capas independientes, permitiendo controlar el movimiento individual de cada elemento dentro de la secuencia audiovisual.

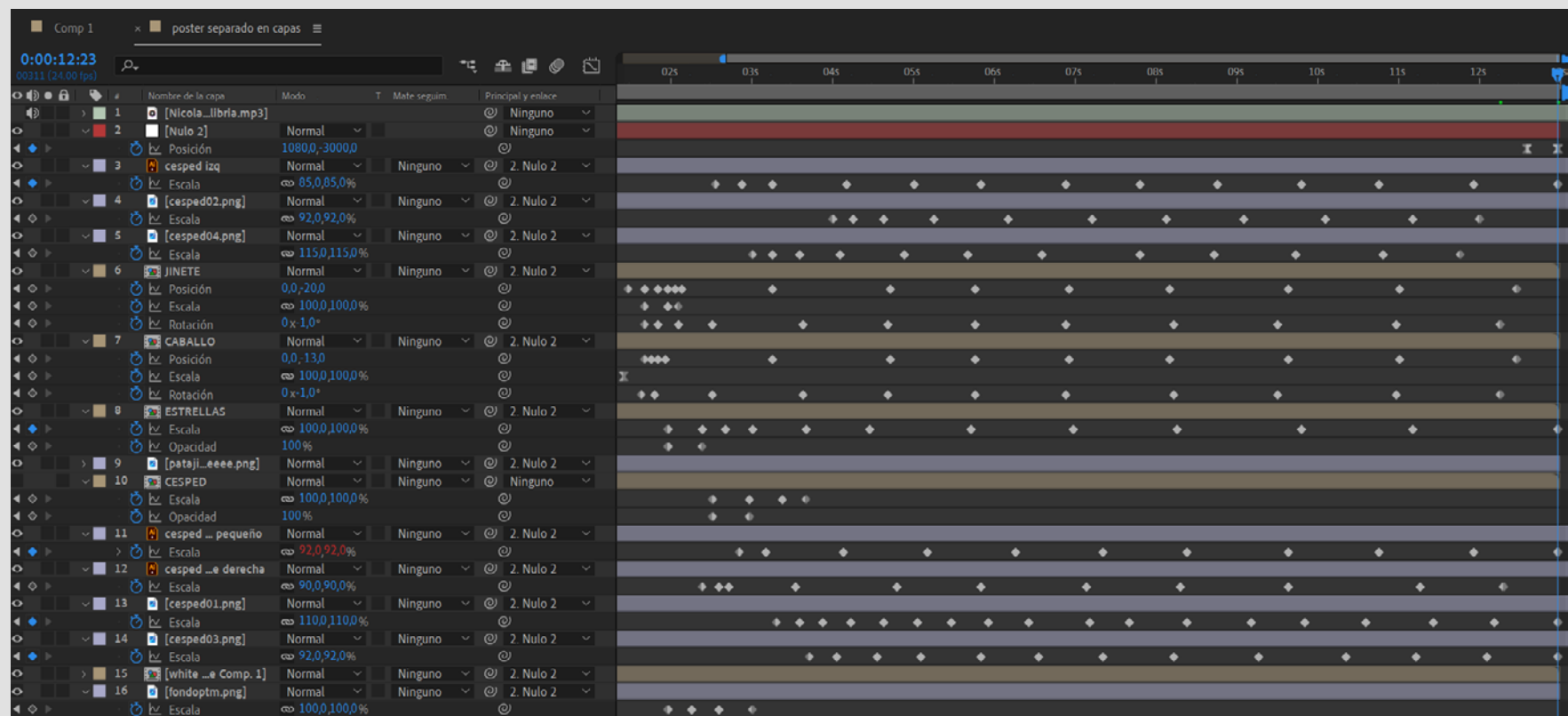
La animación fue desarrollada principalmente en Adobe After Effects, utilizando recursos de desplazamiento, rebote, loops animados y sincronización temporal para construir

progresivamente la composición visual del poster. Asimismo, Adobe Illustrator y Photoshop fueron utilizados para la preparación y adaptación de los elementos gráficos durante el proceso de producción.

En cuanto a la sonorización, se incorporó música electrónica andina como acompañamiento audiovisual de la pieza, tomando como referencia el trabajo del artista Nicola Cruz. La elección de esta propuesta sonora responde a la intención de reforzar la atmósfera experimental e ilustrativa del

poster mediante ritmos progresivos y texturas sonoras ambientales.

La integración de sonido permitió fortalecer el ritmo general de la animación y aportar continuidad a la secuencia audiovisual, especialmente durante la caída del personaje, el impacto visual y los movimientos repetitivos presentes en el loop final de la composición.



Fase 5 - Evaluación y testeo

Durante esta fase se realizaron pruebas de visualización orientadas a evaluar el comportamiento audiovisual del poster animado dentro de entornos digitales. Para ello, se analizaron aspectos relacionados con la claridad visual, el ritmo de la animación, la continuidad de los loops y la relación entre movimiento y sonido dentro de la composición.

Asimismo, se evaluó la percepción del recorrido visual generado por la secuencia progresiva de aparición de elementos, verificando que la animación

permitiera dirigir la atención del espectador de manera ordenada y mantener la legibilidad de la información textual dentro de la pieza.

Finalmente, se identificó que la incorporación de movimiento y sonorización permite transformar la experiencia visual del poster, generando mayor sensación de dinamismo, continuidad y participación respecto a la composición gráfica estática original.

Fase 6 - Sistematización y documentación

Finalmente, se organizaron los entregables audiovisuales y gráficos correspondientes al desarrollo del poster Colectiva. Esta fase incluyó la exportación de la animación en formato digital, la recopilación de capturas del proceso de producción y la documentación visual de las diferentes etapas de desarrollo audiovisual.

Asimismo, se desarrollaron mockups digitales y registros audiovisuales

orientados a simular la aplicación del poster animado dentro de plataformas contemporáneas de difusión visual y redes sociales.

La sistematización del proyecto permitió consolidar el proceso metodológico desarrollado durante la investigación y documentar la transformación de la pieza gráfica desde un formato estático hacia una propuesta audiovisual dinámica.

PRIMERA EDICIÓN

Colectiva

FESTIVAL DE ARTE & DISEÑO



CUENCA **11 Y 12 DE ABRIL** 9AM-6PM

ARTES GRÁFICAS ——— MERCH
OBRA ORIGINAL ——— ACCESORIOS
INDUMENTARIA ——— CERÁMICA
OBJETOS ——— TOYS

ZONA GASTRONÓMICA

İKARO | DANIEL CÓRDOVA &
AGUSTÍN CÚEVA

*Escanee o toque el código QR para
visualizar la versión animada del
poster.*

4.3 Conclusiones

La investigación permitió evidenciar que la incorporación de recursos audiovisuales en piezas gráficas originalmente estáticas amplía sus posibilidades comunicacionales dentro de entornos digitales contemporáneos. La integración del movimiento introdujo nuevas formas de organizar la información visual, favoreciendo recorridos de lectura más dinámicos y experiencias de observación más atractivas para el espectador.

El análisis y desarrollo de las tres piezas gráficas demostró que la animación puede adaptarse a distintos contextos del diseño gráfico sin alterar la identidad visual original de las composiciones.

Cada propuesta audiovisual respondió a características específicas de la pieza intervenida, permitiendo explorar diferentes estrategias de construcción visual, narrativa y ritmo.

Asimismo, se comprobó que el uso de recursos como transiciones, loops animados, desplazamientos, transformaciones geométricas y sonorización contribuye a fortalecer el impacto visual de las piezas gráficas en medios digitales.

Estos elementos permitieron introducir temporalidad dentro de la comunicación visual, generando una interacción más activa entre el usuario y el contenido.

El proceso metodológico aplicado permitió establecer una relación entre análisis visual, descomposición gráfica y producción audiovisual, facilitando la transformación de piezas estáticas en propuestas dinámicas. Esta metodología resultó útil para comprender cómo el movimiento puede integrarse de manera planificada dentro del diseño gráfico contemporáneo.

Finalmente, se concluye que la animación constituye una herramienta válida para potenciar la comunicación visual en entornos digitales, aportando nuevas posibilidades expresivas y ampliando el alcance comunicacional de las piezas gráficas sin comprometer su función original.

4.4 Recomendaciones

Se recomienda continuar investigando la aplicación de recursos audiovisuales en otras áreas del diseño gráfico, como identidad visual, diseño editorial, diseño publicitario y comunicación institucional, con el fin de ampliar el conocimiento sobre las posibilidades del movimiento dentro de distintos contextos comunicacionales.

Asimismo, se sugiere incorporar procesos de evaluación con usuarios durante el desarrollo de piezas gráficas animadas, permitiendo obtener información más precisa sobre percepción visual, legibilidad, atención y experiencia de uso dentro de plataformas digitales.

Para futuros proyectos, se recomienda explorar tecnologías y formatos interactivos que complementen la animación tradicional, como experiencias inmersivas, contenido interactivo y entornos digitales dinámicos, fortaleciendo la relación entre usuario y contenido visual.

Finalmente, se recomienda que diseñadores y estudiantes de diseño gráfico consideren la animación como una extensión de la comunicación visual y no únicamente como un recurso estético, integrándola desde las etapas iniciales del proceso de diseño para potenciar la efectividad comunicacional de las piezas desarrolladas.

4.5 Referencias

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). El arte cinematográfico (9.ª ed.). McGraw-Hill.

Dondis, D. A. (2015). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.

Gonçalves, R. (2021). Metamorphosis: Experiments in the design of interactive moving posters (Tesis de maestría). University of Porto.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). Principios de marketing (17.a ed.). Pearson Educación.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). Reading images: The grammar of visual design (2nd ed.). Routledge.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.

Rahmadieni, R., & Wempi, J. (2023). The role of motion graphics in social media advertising. *Journal of Visual Communication Design*, 5(2), 45–56.

Vargas, A., & Arévalo, M. (2024). El impacto evolutivo de la animación y su beneficio en el diseño gráfico. *Revista Latinoamericana de Diseño*, 12(1), 33–48.

Vintimilla Ugalde, O. (2022). Las infovisualizaciones animadas y su influencia dentro de la transposición didáctica audiovisual (Tesis doctoral). Universidad del Azuay.

DIA Studio (s. f.). DIA Studio. <https://dia.tv/.com/>

The Moving Poster. (s. f.). The Moving Poster. <https://themovingposter.com/>

DEMO – Design in Motion Festival. (s. f.). DEMO Festival. <https://demofestival.com/>

