



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:**  
PRODUCCIÓN MULTIMEDIA POTENCIANDO EL PROYECTO  
“DISEÑA TESTA”

**AUTOR:**  
BRYAN SEBASTIAN VALDEZ SOLORZANO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

**TUTORES:**  
TNLGO.MATEO SEBASTIÁN TORRES LLANOS

CUENCA – ECUADOR, 2024

## DERECHOS DE AUTOR

---

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

#### **Aprobación del Trabajo de Titulación**

---

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **VALDEZ SOLORZANO BRYAN SEBASTIAN**, con el título **“PRODUCCIÓN MULTIMEDIA POTENCIANDO EL PROYECTO “DISEÑA TESTA”**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



---

**MATEO SEBASTIÁN TORRES LLANOS.**

C.I.:0106787211

Cuenca, 15 de febrero del 2024.

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO**  
**TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRAFICO**

**CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en los literales i); y j) del artículo 66 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el/la/ estudiante Bryan Sebastian Valdez Solórzano cuyo título es “**PRODUCCION MULTIMEDIA POTENCIANDO EL PROYECTO DISEÑA TESTA**”, otorgando la calificación de 45/50.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



---

**MATEO SEBASTIAN TORRES LLANOS**  
**C.I.:0106787211**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Yo, **BRYAN SEBASTIAN VALDEZ SOLORZANO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“PRODUCCIÓN MULTIMEDIA POTENCIANDO EL PROYECTO “DISEÑA TESTA”**, así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



---

VALDEZ SOLORZANO BRYAN SEBASTIAN

**Cédula:** 0302655790

## Resumen

### PRODUCCIÓN MULTIMEDIA POTENCIANDO EL PROYECTO “DISEÑA TESTA”

En el presente estudio se pretende desarrollar una producción multimedia para potenciar el proyecto denominado “Diseña-Testa” de la ciudad de Cuenca, Ecuador. El principal objetivo es potenciar el ya mencionado proyecto por medio de la producción multimedia y manejo de redes sociales, las cuales incluyen animación, producción y postproducción de video, fotografía y manejo de redes sociales.

Todo el material creado mediante los programas utilizados en mi proyecto ha sido de gran utilidad, sin embargo, es difícil su manejo sin previa instrucción acerca de los mismos. Dentro de los resultados podemos observar que el contenido multimedia propuesto fue difundido de manera correcta por las distintas redes sociales con una congruente aceptación. Como deducción el proyecto “Diseña-testa” ha sido impulsado favorablemente mediante el uso de la producción multimedia, logrando el objetivo propuesto en este proyecto.

*Palabras clave:* Multimedia: Varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información.

Fotografía: Proceso por el cual se captan imágenes de momentos específicos.

Animación: Es la ilusión de movimiento a objetos inanimados como imágenes, dibujos u otros.

## **Abstract**

### **MULTIMEDIA PRODUCTION TO PROMOTE THE PROJECT "DISEÑA TESTA".**

This study aims to develop a multimedia production to enhance the project called "Diseña-Testa" in the city of Cuenca, Ecuador. The main objective is to enhance the aforementioned project through multimedia production and management of social networks, which include animation, video production and postproduction, photography and management of social networks.

All the material created by means of the programs used in my project has been very useful, however, it is difficult to use them without previous instruction. Among the results we can observe that the proposed multimedia content was disseminated correctly through the different social networks with a congruent acceptance. As a deduction, the "Diseña-testa" project has been favorably promoted through the use of multimedia production, achieving the objective proposed in this project.

**Key words:** Multimedia: Several media simultaneously in the transmission of information.

**Photography:** Process by which images of specific moments are captured.

**Animation:** It is the illusion of movement to inanimate objects such as images, drawings or others.

## **Dedicatoria**

Querida mamá Bertha, gracias por ser mi roca, por sostenerme cuando más lo necesitaba, por ser mi luz en los momentos oscuros y por creer en mí incluso cuando yo dudaba de mí mismo a mi querido padre Darwin, aunque ya no esté físicamente presente, su presencia sigue inspirándome y su amor incondicional sigue siendo mi guía en cada paso que doy a mis hermanos, su confianza en mí ha sido un gran impulso, su apoyo incondicional y su complicidad han sido un regalo preciado que atesoro profundamente, juntos hemos superado desafíos y celebrado triunfos, quiero agradecer también a mi novia que se convirtió en familia que gracias a la paciencia que me brindo y el apoyo incondicional en todo este proceso a sido de gran ayuda para lograrlo, doy gracias a mi profesor de prácticas en el estudio Amart, más que un mentor, te has convertido en un amigo cercano, gracias por creer en mí, por desafiarme a alcanzar nuevas metas y por brindarme tu amistad incondicional.

A todos ustedes, mi familia y amigo, les dedico mi gratitud eterna y mi amor más profundo. Su presencia en mi vida ha sido un regalo único que nunca dejaré de apreciar.

Con cariño, Sebastian Valdez

## Índice de contenidos

Resumen .....	6
Abstract.....	7
Dedicatoria.....	8
Índice de contenidos.....	9
Índice de figuras.....	11
Índice de tablas.....	13
Introducción .....	14
Problemática.....	15
Justificación .....	16
Objetivo General .....	17
Objetivos Específicos.....	17
Capítulo I .....	18
1. Diagnóstico.....	18
1.1. Marco Teórico.....	18
1.1.1. Conceptos relativos al contenido del tema expuesto.....	18
1.1.2. Conceptos sobre el diseño gráfico.....	26
1.1.3. Programas utilizados en la elaboración de contenido multimedia.....	35
1.1.4. Campaña Corporativa.....	36
1.2. Metodología de la Investigación.....	37
1.2.1. Enfoque de la Investigación.....	37
1.2.2. Tipo de la Investigación .....	37
1.2.3. Corte de la Investigación.....	37
1.2.4. Instrumentos De Investigación.....	37
1.3. Análisis e Interpretación De Resultados .....	38
Brief.....	45
Capítulo II .....	46
2. Metodología de Diseño .....	46
Capítulo III .....	47
3. Propuesta de Diseño.....	47
3.1. Proyecto “Diseña Testa” .....	47
a. STORY TELLING.....	47
3.2. Proceso Creativo .....	48

3.2.1.	Homólogos Para Animación Y Videos Podcast .....	48
3.2.2.	Bocetos para la animación.....	51
3.2.3.	Manejo de vectores.....	53
3.2.4.	Cromática.....	55
3.2.5.	Proceso De Animación.....	59
3.2.5.1.	Herramientas para el desarrollo del diseño.....	59
a.	Photoshop.....	60
b.	Premier .....	60
CAPITULO IV.....		76
4.	Cronograma de Actividades.....	76
CAPITULO V .....		77
5.	Conclusiones .....	77
CAPITULO VI.....		78
6.	Recomendaciones .....	78
	A Nivel Institucional.....	78
	A Nivel Técnico .....	78
	A Nivel Teórico.....	78
CAPITULO VII.....		79
7.	Referencias.....	79

## Índice de figuras

<b>Ilustración 1</b> Ámbitos en los que la multimedia ha interferido de manera indirecta .....	21
<b>Ilustración 2</b> .....	26
<b>Ilustración 3</b> El Cocinero .....	39
<b>Ilustración 4</b> El Viejo .....	40
<b>Ilustración 5</b> El Vaquero .....	41
<b>Ilustración 6</b> Bastian .....	42
<b>Ilustración 7</b> Zhin .....	42
<b>Ilustración 8</b> Tito .....	43
<b>Ilustración 9</b> Red Social Tik Tok .....	43
<b>Ilustración 10</b> Producto final YouTube .....	44
<b>Ilustración 11</b> VETE A LA VERSH .....	48
<b>Ilustración 12</b> FASTY DUBS .....	49
<b>Ilustración 13</b> LOG IN - CRIS CÁRDENAS .....	49
<b>Ilustración 14</b> MORFI PODCAST .....	50
<b>Ilustración 15</b> HUEVEANDO .....	50
<b>Ilustración 16</b> LA COTORRISA .....	50
<b>Ilustración 17</b> Boceto de personajes y animación 1 .....	51
<b>Ilustración 18</b> Boceto de personajes y animación 2 .....	51
<b>Ilustración 19</b> Boceto de personajes y animación 3 .....	52
<b>Ilustración 20</b> Boceto de personajes y animación 4 .....	52
<b>Ilustración 21</b> Boceto de personajes y animación 5 .....	53
<b>Ilustración 22</b> Boceto de personajes y animación 6 .....	53
<b>Ilustración 23</b> Boceto de personajes y animación 7 .....	54
<b>Ilustración 24</b> Boceto de personajes y animación 8 .....	54
<b>Ilustración 25</b> .....	55
<b>Ilustración 26</b> .....	55
<b>Ilustración 27</b> .....	56
<b>Ilustración 28</b> .....	56
<b>Ilustración 29</b> Ilustración de personajes y animación 3 .....	57
<b>Ilustración 30</b> Ilustración de personajes y animación 4 .....	57

<b>Ilustración 31</b>	Ilustración de personajes y animación 5 .....	58
<b>Ilustración 32</b>	Ilustración de personajes y animación 6 .....	58
<b>Ilustración 33</b>	Ilustración de personajes y animación 7 .....	59
<b>Ilustración 34</b>	Ilustración de personajes y animación 8 .....	59
<b>Ilustración 35</b>	Animación de personajes 9.....	60
<b>Ilustración 36</b>	Sonido, efectos especiales y animación 9.....	60
<b>Ilustración 37</b>	Recurso 1 .....	61
<b>Ilustración 38</b>	Animación en affter effects tamaño 1080x1920y 1920x1080.....	62
<b>Ilustración 39</b>	Animación de usuario de Instagram @diiseñatesta .....	63
<b>Ilustración 40</b>	Animación De Personajes Para Redes (Instagram Personales Y Empresarial) .....	63
<b>Ilustración 41</b>	Primer Piloto.....	65
<b>Ilustración 42</b>	Segundo piloto .....	65
<b>Ilustración 43</b>	Prueba y error 1 .....	66
<b>Ilustración 44</b>	Prueba y error 2.....	66
<b>Ilustración 45</b>	Prueba y error 3.....	67
<b>Ilustración 46</b>	Prueba y error FINAL .....	67
<b>Ilustración 47</b>	Postproducción de video ensamblaje de animación y videograbación... 68	
<b>Ilustración 48</b>	Post producción .....	68
<b>Ilustración 49</b>	Recursos Utilizados En Postproducción .....	69
<b>Ilustración 50</b>	Ilustraciones y vectores.....	70
<b>Ilustración 51</b>	Producto final .....	70
<b>Ilustración 52</b>	FOTOGRAFIA CON ANIMACION FRAME POR FRAME 1.....	71
<b>Ilustración 53</b>	VIDEOS REELS CON ANIMACION BASICA Y COLORIZACION..	71
<b>Ilustración 54</b>	Videos Promocionales Con Presentaciones De Los Integrantes Y Cortos Del Video Podcast .....	72
<b>Ilustración 55</b>	Video testa 1 .....	72
<b>Ilustración 56</b>	Campaña Corporativa Para Instagram .....	73
<b>Ilustración 57</b>	Homólogos .....	73

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Buyer de personas .....	743
<b>Tabla 2</b> Cronopost .....	744

## **Introducción**

El diseño es un elemento de la vida que combina imaginación, creatividad, libertad de expresión y visión; por su parte el contenido multimedia engloba tanto imágenes, sonido, texto y videos con el fin de transmitir información específica a diferentes medios.

El Diseño Gráfico y el Diseño Multimedia son ámbitos más inclinados hacia la ejecución que hacia el análisis y requiere un cambio inmediato. Por esta razón, hay una notable escasez de trabajos y publicaciones científicas que ayuden a establecer una base teórica sólida para trascender la noción meramente estética del Diseño en ciertos ámbitos sociales y académicos.

El presente estudio está encaminado a impulsar el proyecto llamado Diseña Testa mediante el uso de múltiple contenido multimedia que será dirigido al público de la ciudad de Cuenca.

En este proyecto se realizará diversidad de videos podcast durante los meses de diciembre a febrero, en donde se podrá observar un significativo crecimiento a través de fotografías, posts publicitarios del podcast y redes sociales como Facebook e Instagram, también se realizarán videos cortos para Tiktok que tendrán un resumen previo de los capítulos y hechos randoms dentro de los mismos.

## **Problemática**

En la actualidad a pesar de todos los esfuerzos realizados por generar conocimiento y comprensión de la población, el diseño gráfico se enfrenta a una falta de producción y enseñanza concreta que sea eficaz y certera, misma que permita difundir y transmitir los conocimientos, experiencias y habilidades necesarios para fomentar la apreciación, conocimiento y comprensión del diseño gráfico.

En los últimos años, todos los contenidos realizados mediante el diseño gráfico son de carácter casi estrictamente visual, dejando una primera impresión para el público, sin aportar una idea de lo que el autor desea expresar. Por lo que creo necesario el uso de contenido multimedia que complemente al diseño gráfico.

De esta manera surgió el estudio presentado, que tiene como objetivo impulsar “Diseña Testa” para así generar entendimiento, producción y conocimientos necesarios o eficaces para la mejor apreciación en la población, mediante la creación de contenido multimedia.

Para el presente proyecto se contará con la participación de la empresa Amart Studio, que nos facilitará tanto en la producción de contenido multimedia como en difusión del mismo en la población Cuencana a través de un video podcast, (producción multimedia) y posts publicitarios.

## **Justificación**

En el mundo actual el papel del diseño gráfico es fundamental para la creación de una identidad visual sólida y efectiva, por lo tanto, considero necesario difundir y fomentar la apreciación del diseño gráfico, mediante el uso de contenido multimedia.

La comprensión e identificación de problemas con la capacidad de transformarlos a través del diseño gráfico y la producción multimedia, también puede tener un impacto positivo en la educación, creatividad y oportunidades laborales de los profesionales capacitados en estas áreas.

El presente proyecto (tesis) va dirigido principalmente a la población Cuencana con el objetivo de generar interés en los futuros estudiantes y población en general a través del uso de contenido multimedia en el proyecto Diseña Testa, inculcándoles la importancia para entender las preferencias y gustos de cada individuo o grupo de personas y así plasmar sus ideas o mensajes en realidad, manteniendo el respeto en cada creencia u opinión para que así se pueda obtener resultados positivos.

## **Objetivo General**

Potenciar el proyecto “Diseña Testa” por medio de la producción multimedia y manejo de redes sociales.

## **Objetivos Específicos**

1. Ejecutar (establecer) la apertura de un video podcast llamado Diseña Testa en conjunto con los diseñadores gráficos de la empresa llamada Amart Studio.
2. Realizar posts publicitarios del video podcast para generar mayor impacto en la población cuencana.
3. Abrir cuentas en diferentes redes sociales como ‘Facebook, Instagram, Tiktok, para promocionar el contenido multimedia.
4. Analizar los resultados obtenidos de las diferentes plataformas a cerca del contenido realizado para el proyecto diseña testa y su repercusión.

## Capítulo I

### 1. Diagnóstico

#### 1.1. Marco Teórico

En esta investigación, lo más importante es la comunicación visual, es por eso que el objetivo es potenciar el proyecto “Diseña-Testa” con la ayuda de la producción multimedia que dentro de la misma abarca animación, video filmación, fotografía, al igual que impulsar el mismo con el manejo de redes sociales como Instagram, Tik Tok y YouTube. Es por eso que se realizara una investigación a profundidad sobre los temas que abarcan la creación de una producción multimedia.

##### *1.1.1. Conceptos relativos al contenido del tema expuesto.*

###### *1.1.1.1. Multimedia*

Antecedentes De Multimedia.

Etimológicamente, la palabra multimedia significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen “múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información”. Más precisamente, llamamos multimedia a cualquier combinación de texto, sonidos, imágenes o gráficos estáticos o en movimiento (Ojeda, 2012).

El término multimedia empieza a usarse por primera vez alrededor del año 1960 para dar nombre a experiencias de presentación de información con más de un medio. Durante esta época los ordenadores se van introduciendo en las empresas a través de fabricantes como IBM y Microsoft. En esos primeros años de la evolución de la informática se producen avances separados en las áreas de la digitalización, del texto, imagen y sonido. Se avanzó a en la digitalización de la

imagen fija y también en movimiento al compás de la evolución de los formatos y la capacidad de producirlos y ejecutarlos (Prado, 2019).

### **Variedades de información o recursos disponibles en un sistema multimedia.**

- **“Texto.** El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión”(BELLOCH C. , 2010).
- **“Iconográficos.** Un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir”(BELLOCH C. , 2010).
- **“Imágenes estáticas.** Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir” (BELLOCH C. , 2010).
- **“Imágenes dinámicas.** Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio” (BELLOCH C. , 2010).
- **“Sonidos.** Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola” (BELLOCH C. , 2010).

***a. Usos De Multimedia: Publicidad, Negocios, Entretenimiento.***

En la actualidad la multimedia ofrece un gran número de aplicaciones integradas en una sola proyección como entretenimiento, educación, juegos, entrenamiento, documentación, venta y promoción, libros, obras de consulta, películas y videos interactivos o no interactivos. Son diversos los sistemas económicos que se ven beneficiados por estos medios tecnológicos, como la publicidad, los negocios y la industria del entretenimiento (OJEDA, 2012).

## Ilustración 1

*Ámbitos en los que la multimedia ha interferido de manera indirecta*



(OJEDA, 2012)

### ***b. Animación***

La animación es una secuencia lineal de imágenes, ya sean dibujos, imágenes, fotos reales, o imágenes por computadora, la gran parte de las veces incluye audio, voces o música de fondo (soundtrack) con la finalidad de dar un mensaje. El proceso inicia con una idea, luego se ve la manera de representar esa idea y se

ve con qué elementos se quiere llevar a cabo. Luego sigue la planeación: el story board, que es una manera de plasmar la idea en papel de una manera burda o comprensiva. Después siguen los guiones, que es lo que va a suceder durante el tiempo lineal de la animación, tanto en el campo visual como en el campo sonoro. Después grabación o filmación tanto de imágenes como del audio. Y finalmente para concluir el proceso viene la edición, que es juntar tanto las imágenes como el audio, de la manera que se había planeado, para que finalmente quede la animación deseada (Fernández Sánchez, 2017).

**c. Técnicas De Animación.**

**“Animación Tradicional.** El dibujo animado clásico consiste en dibujar todos los movimientos de los personajes y los diferentes fondos en láminas, para luego fotografiarlos y proyectarlos a una determinada velocidad para crear la ilusión de movimiento. Para este proceso se inició utilizando la cama multiplano creada por Disney que tenía la función de facilitar el proceso de animación y por otra parte crear un efecto de profundidad” (Verley, 2020).

**Stop Motion.** Es una técnica de animación que crea el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas (Rodríguez, 2019).

Se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, tanto rígido como maleable: dibujos, fotografías, cartulinas, juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con materiales dúctiles como plastilina. En general se denomina animaciones por stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado (cartón), ni en la de animación por ordenador, sino que han sido creadas con la captura directa de imágenes con cámara (Rodríguez, 2019).

***Animación Por Ordenador.*** La animación por computadora se define como un formato de presentación de información digital en movimiento a través de una secuencia de imágenes o cuadros, creadas por la computadora, usada comúnmente en videojuegos y películas. La animación parte varias imágenes estáticas y posteriormente las une para crear la ilusión de un movimiento continuo (SUAREZ, 2003).

***“Animación Experimental.*** La animación experimental se caracteriza por su amplia paleta de estructuras narrativas, visuales y sonoras de la mano de diversas técnicas, medios y materiales; de ahí su proximidad y permeabilidad a otras artes” (Traslaviña, 2017).

#### ***d. Diseño Multimedia***

El concepto multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información. El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación, el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario (Author, 2018).

El diseño multimedia abarca diferentes campos sobre los que trabaja en sintonía con el desarrollo constante de nuevas tecnologías. Ejerció su influencia en diferentes áreas como el arte, la educación, el entretenimiento, los entornos virtuales y los videojuegos, entre otras. Se destaca en cada uno de estos campos por el manejo de la imagen gráfica, el diseño digital, el diseño web y la ilustración y animación digital (Behocaray, 2011).

#### ***e. Podcast***

“Generalmente son grabaciones de audio o video originales, pero también pueden ser transmisiones grabadas de televisión o radio, episodios de un programa, una

conferencia, una clase, una presentación o cualquier otro evento” (Castillo y Carrasco, 2019).

La denominación de esta modalidad de difusión de contenido multimedia se desprende de la combinación de dos términos tecnológicos: pod, que son siglas de Public on Demand, término que hace referencia a una transmisión pública bajo demanda del usuario de contenido multimedia, y cast, que viene de Broadcast, una transmisión de información desde una fuente emisora a una diversidad de receptores de forma simultánea (Ortega, 2023).

### ***Características.***

Un podcast debe tener las siguientes características:

- Alcanzan de forma cercana a públicos reducidos o con intereses específicos gracias al internet (Castillo & Carrasco, 2019).
- Los contenidos se digieren fácilmente, incluso cuando se realizan otras tareas simultáneamente. Es la mejor alternativa para aprender nuevos temas y ampliar conocimientos (Castillo & Carrasco, 2019).
- Dan vida a las palabras. Los textos pueden ser fríos e impersonales, mientras que los podcasts ponen voz y acercan a los lectores (Castillo & Carrasco, 2019).
- Es un archivo de audio gratuito que permite difundir contenidos, de forma simple y sobre la plataforma web en audio (Castillo & Carrasco, 2019).
- Permanece en el tiempo. Se pueden escuchar independientemente de la temporalidad (Castillo & Carrasco, 2019).
- Los audios se distribuyen mediante un archivo RSS, por lo que permite suscribirse y utilizar un programa para descargarlo y escucharlo cuando el usuario quiera (Castillo I. M., 2019).

- Los audios se pueden montar en una web o blog, o incluso en plataformas tan populares como iTunes, Spotify, SoundCloud o Ivoox (Castillo & Carrasco, 2019).

### ***Pasos para elaborar un Podcast***

Según la experiencia propia, para elaborar un podcast se deben seguir los siguientes pasos:

1. Identificar temas de contenido complejo a tratar: un podcast da la libertad al autor para facilitar la comprensión de ciertos contenidos al público, abordando los temas complejos como si se tratase de una conversación entre amigos.
2. Elaborar un guión: que tiene como objetivo facilitar a los podcasters la fluidez al comunicar el contenido del tema a tratar.
3. Añadir datos interesantes: con la intención de captar la atención del público.
4. Identificar previamente los participantes para el podcast, pueden ser personas invitadas que aporten algo nuevo e interesante al podcast.
5. Finalizar con un cierre que promueva algún tema de reflexión o que aporte alguna idea para un nuevo tema de podcast.

## *Tipos de Podcast.*

### **Ilustración 2**

#### *Tipos de Podcast*



#### **1.1.2. Conceptos sobre el diseño gráfico.**

##### **1.1.2.1. Diseño Gráfico**

###### **a. Definición.**

Realmente la definición del diseño gráfico es relativamente reciente, de hecho, no existe un consenso de las fechas exactas cuando surgió la disciplina. Unos sitúan ese inicio en el período de entre guerras y otros a finales del siglo XIX. Es cierto también que las pinturas rupestres del Paleolítico podrían ser las primeras comunicaciones gráficas con un propósito específico. Sin embargo, al no compartir los mismos métodos de trabajo y la formación, no es posible identificar al hombre de la prehistoria con el diseño gráfico” (SORIA, 2021).

**b. Tendencias En Diseño Gráfico.**

**“Ilustraciones A Mano.** La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial” (ROSA, 2015). Existen varios tipos de ilustraciones, se describen los siguientes:

- Ilustraciones conceptuales: son representaciones metafóricas (no realistas) de escenas, objetos, ideas o teorías. Las imágenes pueden contener elementos de la realidad, pero en su conjunto tienen una forma o significado diferente. Ejemplos de ilustración conceptual incluirían historietas, gráficos, dibujos abstractos (ROSA, 2015).
- Ilustraciones literales: estas ilustraciones tienden a representar verdades pictóricas. Aquí hay generalmente una descripción exacta de la realidad, e incluso si la imagen representa la ficción narrativa de carácter fantástico o dramática, se hace hincapié en la creación de una escena que sea creíble. Ejemplos de ilustración literal incluirían los siguientes: foto realismo, hiperrealismo (ROSA, 2015).

Según la manera en que se realizan las ilustraciones, podemos encontrar dos tipos:

- “Ilustración tradicional: es el tipo más utilizado de ilustración, el que se dibuja, se pinta y se realiza a mano” (ROSA, 2015).
- “Ilustración digital: la ilustración digital, en cambio, usa las nuevas tecnologías (a través de diferentes tipos de software) para la producción de imágenes” (ROSA, 2015).

**c. Boceto**

Un boceto es un esbozo, esquema, borrador o ensayo de un proyecto visual que permite caracterizar los rasgos y elementos esenciales de la obra futura. La palabra proviene del término italiano bozzetto, formada a su vez por la partícula bozzo, que quiere decir 'roca sin pulir', y el sufijo diminutivo et. Por lo tanto, así como la roca sin pulir, un boceto es un proyecto inacabado o un proyecto por nacer. En otras palabras, el boceto permite a su realizador hacer las primeras pruebas de su obra final (Hidalgo, 2020).

Tanto para el artista como para el arquitecto o diseñador, hacer bocetos es el primer paso para construir un concepto visual. Ellos elaborarán uno o más bocetos de su objeto de estudio de acuerdo a la complejidad del mismo. Además, podrán hacer bocetos del concepto general como de cada una de sus partes o detalles, siempre a mano alzada (Hidalgo, 2020).

***Características De Un Boceto.***

Las características de un boceto son:

Uso de papel y lapiz

- Dibujo a mano alzada.
- Los bocetos no deben ser estrictamente trazos limpios.
- No se usan instrumentos aparte del lapiz
- Son la idea plasmada lo más rápido

***¿Qué Tiene Que Estar Presente En Nuestro Boceto?***

En este sentido, se respalda que lo esencial en un boceto es:

- Concepto o idea que queremos transmitir
- Cómo se verá nuestra intervención en el paisaje
- Formas que usaremos para representar nuestra idea o concepto

- Colores que usaremos para representar nuestra idea o concepto
- Qué diseños del teñido usaremos para representar nuestra idea o concepto (ARANDA, 2017).

**Tipos De Bocetos.** En la historia podemos encontrar diferentes técnicas de bocetado, aplicables a diferentes etapas del proceso creativo. El inicio de la bocetación se debe hacer a mano alzada sobre el papel o algún soporte, utilizando materiales de dibujo mínimos. Se pueden usar también materiales experimentales como papel, tinta china o acuarelas, brochas o espátulas (Lopez, s.f.).

**Dibujo Espontáneo.** Es la generación espontánea de líneas y trazos fluidos para lograr representar ideas o formas concretas. Este tipo de técnica es generada en las primeras etapas del proceso creativo para la exploración y comprensión de la forma. Una característica importante de esta técnica es que el bosquejo debe hacerse en segundos y hacer docenas de bocetos en poco tiempo. El boceto rápido puede ser con líneas, puntos o simplemente una mancha. Este tipo de boceto es el que utiliza Frank Gehry (Hurtado, 2019).

**Boceto-mini.** Es la generación de bosquejos en una escala muy pequeña, para abstenerse de incluir demasiados detalles. Al ser dibujos pequeños se puede abordar varias alternativas rápidamente y tener una secuencia del surgimiento de las ideas. Los expertos sugieren hacerlo con pluma o plumón para evitar borrar y agregar detalles. Este tipo de boceto es el que utiliza Michel Bouvet (Hurtado, 2019).

**“Boceto quemado.** Regularmente usado en diseño de logotipos o tipografía. El bosquejo se rellena para hacer un estudio rápido de la contra forma, legibilidad y uso del espacio” (Hurtado, 2019).

***Boceto de contorno.*** Regularmente usado en publicidad o cine para crear una escena rápidamente, sin relleno, solo contorno, con los detalles mínimos de encuadre, retícula y forma. Con este tipo de boceto se puede explorar la posición y tamaños del encuadre (Hurtado, 2019).

***“Boceto de experimentación de mancha.*** Son bocetos en los que una mancha de tinta o rasgado de papel da ideas para la connaturalización gráfica” (Hurtado, 2019).

***“Boceto 3D o prototipo.*** Un prototipo de papel o material flexible para visualizar detalles compositivos. Son usados en diseño industrial o diseño de producto, y especialmente en design thinking” (Hurtado, 2019).

Un primer paso a la ideación será pues la bocetación simple con cualquiera de estas técnicas. Al tener un gran número de bocetos simples, se procede a analizar cuáles se acercan más a lo que se busca y se crean bocetos más detallados. Dependiendo de las características del detalle podemos clasificar los bocetos de la siguiente forma (Arce, 2020):

***Boceto burdo.*** Se refiere a las primeras líneas y trazos hechos para definir las características principales del diseño o de la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer. Se realizan innumerables bocetos llenando hojas y hojas con bosquejos rápidos, realizados en segundos (Lapuerta, 2023).

***“Boceto comprensivo o semi-completo.*** Es un tipo de boceto más detallado y con más información acerca de la distribución espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de fotografías y textos e ilustraciones (Lapuerta, 2023).

***Boceto dummy o completo.*** Es el boceto que se elabora con más detalles. Define cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final. Es también llamado boceto de arte final. Se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como tipografías sugeridas (Abril, 2024).

***d. Ilustración Con Vectores.***

“Son aquellas originadas en programas como el Illustrator, donde se trabaja con formas geométricas, líneas y curvas que son editables mediante los tensores y nodos” (CARDENAS, 2020).

Las imágenes vectoriales no están formadas por píxeles, al no estar compuestas por píxeles, a las imágenes vectoriales se las puede agrandar o achicar sin que se produzca una pérdida de calidad o el tan molesto pixelado. Se trata de imágenes "dibujadas" digitalmente a partir de un editor de gráficos como puede ser el Adobe Illustrator o el más hogareño Corel Draw. Se utilizan habitualmente para crear íconos, formas, logotipos (CARDENAS, 2020).

***f. Colorimetría***

La colorimetría es una ciencia que se encarga del estudio del color. Si bien conocemos los colores, lo que la colorimetría estudia son los tonos, la luminosidad y la saturación. De este estudio se desarrolló el círculo cromático, con colores análogos, complementarios o triadas (PM, 2023).

La colorimetría en el diseño gráfico - también conocida como la teoría del color - es un concepto que parte de la manera en que el ojo humano percibe los colores que nos rodean. De todas las opciones posibles, el rango acotado de frecuencias que detectamos las personas recibe el nombre de espectro visible de la luz (PM, 2023).

Los colores en monitores y pantallas se separan según el sistema RGB: Red-Green-Blue. A la hora de imprimir las propuestas de colorimetría del diseño gráfico, los colores resultantes parten, por su parte, de la mezcla de cuatro tintas diferentes: cian (azul), magenta (fucsia), amarillo y negro (PM, 2023).

#### **g. Tipografía**

El término tipografía, que originariamente hacía referencia al arte de imprimir libros, proviene de las palabras griegas *typos* ('golpe', 'sello', 'impronta') y *grapho* ('escribir'). La tipografía se entiende hoy en día como la disciplina que tiene como objetivo hacer la apariencia de un texto tan atractiva y funcional como sea posible para captar la atención del lector y convertir su lectura en una experiencia eficaz y placiente (Pons Tarrazo y Bullich Corcoy, 2017).

**“Fuente tipográfica.** Es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes”(FERNANDEZ, 2021).

**Familia tipográfica.** En tipografía significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como, por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí, pero tienen rasgos propios (FERNANDEZ, 2021).

#### **h. Fotografía**

Hablar de fotografía es hablar de la luz, puesto que es la materia prima. De hecho, etimológicamente, la palabra fotografía procede de dos términos griegos, *photo* que equivale a luz y *graphien*, que significa grabar, por tanto, se podría decir que fotografía significa grabación con luz (Guerrero González y Caballo Méndez, 2019).

### *i. Ángulos*

**Normal.** Este ángulo es aquél en el que la cámara se encuentra paralela al suelo. Es en el que hacemos la mayoría de fotos cuando estamos de pie. Nos da la sensación de estabilidad y se ha de hacer siempre a la altura de los ojos (Liarde, 2020).

**“Contrapicado.** Nos encontramos a una altura inferior a la de los elementos de la escena. Con el contrapicado conseguiremos que los objetos o personas bajas cobren altura” (Liarde, 2020).

### *j. Planos*

“Se llama plano fotográfico a la proporción que el objeto o sujeto que ocupa en el encuadre de la imagen a fotografiar. Lo que quede por fuera de los bordes de la fotografía, no es parte del plano” (Bárcena Díaz, 2012).

**Tipos De Planos.** En fotografía y en cine, el plano refiere la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre, estos nos indican que sección de la imagen aparecerá en la toma y cuáles son los mejores cortes que se pueden realizar sin que se descuide la proporción adecuada y que la misma conserve la estética de la imagen (Bárcena Díaz, 2012).

**Plano General O Plano Largo (Very Long Shot).** Los Planos largos o planos generales ofrecen un mayor ángulo de cobertura de la escena. Su propósito es resaltar una situación dando importancia a la escena en conjunto y no específicamente a un detalle en particular (Bárcena Díaz, 2012).

**“Plano entero.** Los pies y la cabeza del cuerpo humano limitan con los bordes inferior y superior del cuadro de la imagen” (Bárcena Díaz, 2012).

**“Plano medio o de cintura (Medium Shot).** Es el plano intermedio por excelencia. La toma comienza a la altura de la cintura a la cabeza, se le considera un plano de retrato” (Bárcena Díaz, 2012).

**Plano medio corto (Medium Close up).** En el plano medio corto refiere el encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Se llama plano medio corto si la toma se hace desde la altura del busto a la parte superior de la cabeza (Bárcena Díaz, 2012).

**Plano americano.** Es un plano americano la toma abarca desde la altura de las rodillas hasta la cabeza. Su origen se ubica en las películas del oeste, y no fue hasta entonces cuando se comenzó a hablar de este plano como tal (Bárcena Díaz, 2012).

**“El primer plano.** El primer plano es el retrato del rostro. Agrandando el detalle y miniaturiza el conjunto de la escena, eliminando la importancia del fondo” (Bárcena Díaz, 2012).

**Primerísimo primer plano (Big Close up).** La cabeza llena aproximadamente la pantalla. El primerísimo primer plano se caracteriza por la desaparición de la parte superior de la cabeza y la fijación del límite inferior en la barbilla del personaje. La carga emotiva se acentúa y la atención en el personaje es prácticamente total (Bárcena Díaz, 2012).

**El plano detalle es el plano más cercano (Extreme Close up).** Se refiere a hacer una toma cerrada de una parte de la cara (labios, ojos, nariz etc). Los detalles se agrandan al máximo y la carga emocional alcanza su punto álgido. No da referencia alguna ni del entorno ni siquiera, del propio sujeto (Bárcena Díaz, 2012).

### ***1.1.3. Programas utilizados en la elaboración de contenido multimedia***

#### ***1.1.3.1. Photoshop***

Photoshop es un programa de diseño gráfico, que quizá es el programa más completo que existe hoy en día en el mercado. Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos, crear mapas de bits y GIFs, y hacer diseños e ilustraciones. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas (JARABA, 2023).

#### ***1.1.3.2. Adobe After Effects***

Es un software de motion graphics y composición digital publicado por Adobe. Se usa principalmente para posproducción de imágenes en movimiento, animar, alterar y componer creaciones en espacios 2D y 3D con varias herramientas nativas y plugins de terceros (Moreno, 2023 ).

“Utiliza un sistema de edición no lineal y el sistema de capas tradicional de Adobe. Contiene una gran cantidad de filtros y efectos que combinados entre sí dan posibilidades de creación infinitas para nuestros vídeos y motion graphics” (Moreno, 2023 ).

#### ***1.1.3.3. Adobe Premiere***

Adobe Premiere (Pr) es un programa de edición de videos para todo público. Premiere tiene las funciones necesarias para crear y editar cualquier video desde clips para redes sociales, anuncios comerciales, videoclips y películas. Además, incluye las herramientas para agregar efectos, transiciones, mezcla de audio, gráficos en movimiento, exportar a distintos formatos y mucho más. (Molero, 2022)

#### **1.1.4. Campaña Corporativa**

“Son las campañas que se realizan para exaltar los valores de una marca, con el fin de fortalecer o mejorar su imagen. Buscan que el público se haga una imagen favorable de la campaña y sus productos a largo plazo” (Author, 2018).

##### **1.1.4.1. Reels**

Los Reels son una función de Instagram que permite crear y compartir videos cortos, entretenidos, educativos y novedosos. Estos con música y efectos como transiciones y filtros. Uno de los principales motivos de la importancia que tienen los Reels radica en que te permiten llegar a una audiencia más amplia y diversa (Ebook, 2023).

##### **1.1.4.2.Publicación**

“Hace referencia a un tipo de artículo que se escribe para publicar en Internet, en particular, en blogs. La traducción de post en español es publicación” (Machuca, 2021).

##### **1.1.4.3.Copy**

El copy es el conjunto de textos que componen una pieza creativa. En el mundo de la redacción publicitaria, el copy se encarga de conectar un producto con sus potenciales consumidores. Su objetivo es plasmar de manera clara, simple y directa el mensaje que una empresa quiere transmitirle a los usuarios (Dosouto, 2020).

##### **1.1.4.4.Diagramación Para Publicidad En Redes**

La diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia). Estos elementos pueden estar en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas (MARTIN, 2015).

#### ***1.1.4.5. Diagramación Para Textos***

“La diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia). Estos elementos pueden estar en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas” (MARTIN, 2015).

## **1.2. Metodología de la Investigación**

### ***1.2.1. Enfoque de la Investigación***

Es un estudio cualitativo, busca conocer cuál será el impacto del proyecto Diseña Testa mediante el uso de la producción multimedia.

### ***1.2.2. Tipo de la Investigación***

El estudio presentado se basa en una investigación descriptiva ya que se describe el uso de la producción multimedia en el proyecto Diseña Testa y su impacto en la población de Cuenca.

### ***1.2.3. Corte de la Investigación***

La investigación será desarrollada en un período que comprenden los meses de septiembre del 2023 a febrero del 2024 en la población total de cuenca mediante las estadísticas de visitas a nuestra página diseñada para cumplir el objetivo de nuestro proyecto.

### ***1.2.4. Instrumentos De Investigación***

Se utilizarán programas como Illustrator, Photoshop, After Effects y Premier, tanto para creación de bocetos, imágenes estáticas, vectores y animaciones como tal.

El levantamiento de la información se realizará mediante la observación del comportamiento de las páginas sociales y material creado mediante el proyecto Diseña Testa.

Para plasmar la información creada a través de mi proyecto se utilizarán los programas de Word y Excel.

El material multimedia será difundido mediante diferentes redes sociales y la información será recogida por las mismas plataformas, tales como:

- Instagram
- Youtube
- Tik tok

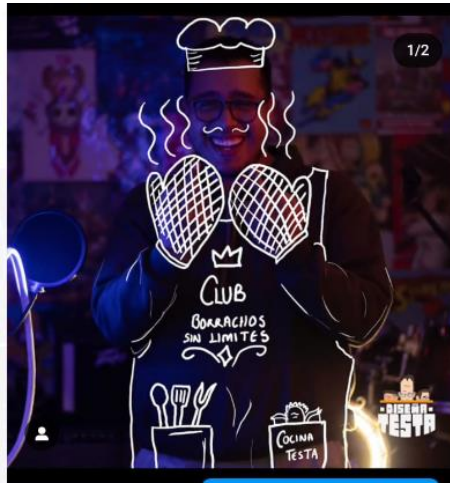
### **1.3. Análisis e Interpretación De Resultados**

En total se han realizado 6 publicaciones en total en la red social de Instagram entre ellas, 3 reels y 3 imágenes animadas, además de una animación publicada en las redes sociales de youtube y Tik Tok, por último, un Podcast de una duración de 45 minutos publicado en la plataforma de youtube.

De todas estas publicaciones podemos identificar una aprobación por parte del público al cual ha sido dirigido mi proyecto. Identificando los siguientes resultados.

### Ilustración 3

#### *El Cocinero*



En la primera publicación realizada el día 27/01/2024 se logró un alcance en cuentas de la plataforma Instagram de 244, además se obtuvo una interacción con la publicación de 37 cuentas.

Se obtuvo 305 impresiones con respecto a la publicación de las cuales 246 que aparecen al inicio de la aplicación, 31 al ingresar al perfil, 23 de otro origen como seguidores de otros seguidores y 3 que aparecen en la sección de Explorar.

En total se obtuvieron 45 interacciones con la publicación y alrededor de 25 interacciones con el perfil debida a esta publicación.

## Ilustración 4

### *El Viejo*



En la segunda publicación realizada el día 27/01/2024 se logró un alcance en cuentas de la plataforma Instagram de 264, además se obtuvo una interacción con la publicación de 21 cuentas.

Se obtuvo 324 impresiones con respecto a la publicación de las cuales 265 que aparecen al inicio de la aplicación, 45 al ingresar al perfil, 8 de otro origen como seguidores de otros seguidores y 5 que aparecen en la sección de Explorar.

En total se obtuvieron 24 interacciones con la publicación y alrededor de 7 interacciones con el perfil debida a esta publicación.

## Ilustración 5

### *El Vaquero*



En la tercera publicación realizada el día 27/01/2024 se logró un alcance en cuentas de la plataforma Instagram de 109, además se obtuvo una interacción con la publicación de 10 cuentas.

Se obtuvo 139 impresiones con respecto a la publicación de las cuales 86 que aparecen al inicio de la aplicación, 48 al ingresar al perfil, 4 de otro origen como seguidores de otros seguidores.

En total se obtuvieron 11 interacciones con la publicación y alrededor de 5 interacciones con el perfil debida a esta publicación.

## Reels

### Ilustración 6

*Bastian*



En el primer Reel publicado el día 03/01/2024 se obtuvo un alcance de 3141 reproducciones, además se han obtenido 115 interacciones con esta publicación, se han guardado por 4 ocasiones.

### Ilustración 7

*Zhin*



En el segundo Reel publicado el día 03/01/2024 se obtuvo un alcance de 968 reproducciones, además se han obtenido 36 interacciones con esta publicación, se han guardado por 1 ocasión.

### **Ilustración 8**

*Tito*

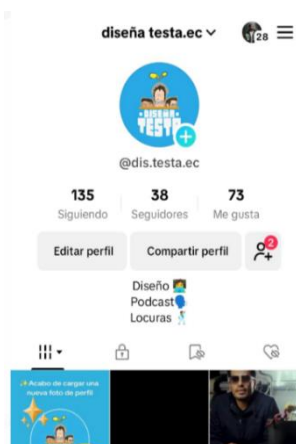


En el tercer Reel publicado de la misma manera el día 03/01/2024 con el cual se obtuvo un alcance de 472 reproducciones, además se han obtenido 20 interacciones con esta publicación.

### **Tik Tok**

### **Ilustración 9**

*Red Social Tik Tok*



En la plataforma de Tik Tok se han realizado 6 publicaciones de las cuales 1 contiene una animación y la réplica de reels de Instagram.

La animación cuenta con 388 reproducciones 16 me gustas y 2 veces compartida, además las publicaciones que son replicas han tenido un alcance de 9-15 me gustas, y de 281 a 786 reproducciones de cada publicación.

## **YouTube**

### *Ilustración 10*

#### *Producto final YouTube*



En la plataforma de youtube el video podcast con introducción de animación, edición de video, efectos especiales, animación de redes sociales y salida de video ha obtenido un total de 200 visualizaciones, además se ha alcanzado 41 suscriptores y 57 me gusta.

Se puede identificar que las publicaciones realizadas están logrando su objetivo promover el proyecto “Diseña Testa mediante el uso de todo el contenido multimedia creado, las publicaciones llegan a la población blanco de mi proyecto, sin embargo, también puedo concluir que se necesita mucha más difusión para cumplir con mi objetivo final.

## ***Brief***

### ***Descripción Del Proyecto***

- Brandeo de lugar: Ambientar la escenografía con la esencia del podcast.
- Producción: Grabación de podcast y toma de fotos en el lugar
- Postproducción: Edición de video y fotografías, al igual que diagramación para portadas y posteos de Instagram.
- Manejo de redes sociales: Publicación de reels y fotografías en redes sociales con su respectivo copy.

### ***Objetivo***

Llegar a personas que les interese o les atraiga el mundo del diseño, quitar las dudas tanto en mundo laboral como en el estudiantil quitando el pensamiento erróneo de las personas mal informadas sobre el diseño. Por eso se realizará animaciones que complementen sus videos al igual la edición de video dinámica, también se realizará una campaña corporativa que ayude a la difusión del proyecto “DISEÑA-TESTA”.

### ***Antecedentes***

“Diseña testa” como proyecto con intenciones recreativas y de educación obtenga su propósito de llegar a su objeto de crecer en sus redes sociales tanto tik tok, Instagram y YouTube.

### ***Clausulas***

Los clientes se comprometen a respetar, revisar y están en completo acuerdo con este contrato el cual de hacerse cambios que estén fuera de lo ya establecido tendrán un costo extra que será cobrado por hora básico, el cual tiene

un costo de 11.25 x hora de trabajo para realizar cambios extras de lo ya mencionado.

## **Capítulo II**

### **2. Metodología de Diseño**

El método para realizar el presente proyecto se basará en el sistema “BRUCE ARCHER” que propone seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles”, por lo tanto, el proceso de diseño debe contener las etapas analítica, creativa y de ejecución(ACOSTA, 2020).

## Capítulo III

### 3. Propuesta de Diseño

#### 3.1. Proyecto “Diseña Testa”



##### *a. STORY TELLING*

Por qué se decidió crear “diseña testa”

Testa nace entre la conversación de amigos en el cual se planteó un problema que tienen todos los diseñadores, PERSONAS QUE NO CONOCEN EL TEMA es por eso que ellos quieren cambiar toda esa perspectiva de que no hay ingresos, no hay especialidades, gente que piensa que el diseño es la carrera muy simple, los que personas que piensan que solo son dibujos y que no existe un procedimiento para todo esto, por esto se crea este estudio para hablar sobre todos estos problemas al igual comentar sobre experiencias y así poder llegar a personas.

Uno de los primeros capítulos es conociéndonos, donde se cuenta porque llegaron a ser

diseñadores, todo el grupo desde pequeños se relacionó con el arte y del cómo se hacían todos los dibujos cartoon es por eso que en sus personajes tiene la intención de recrear estas animaciones y despertar ese niño que llevamos dentro al igual

en cada episodio se presentara un invitado experto en cada área del diseño, así tratando de cambiar esa perspectiva de crear cosas bonitas, sino de resolver problemas, conectar culturas y transformar la vida cotidiana de las personas. Con anécdotas e historias basadas en hechos reales inspirándolos a ser más creativos, a pensar de manera diferente y a buscar soluciones más impactantes en sus proyectos.

### **3.2. Proceso Creativo**

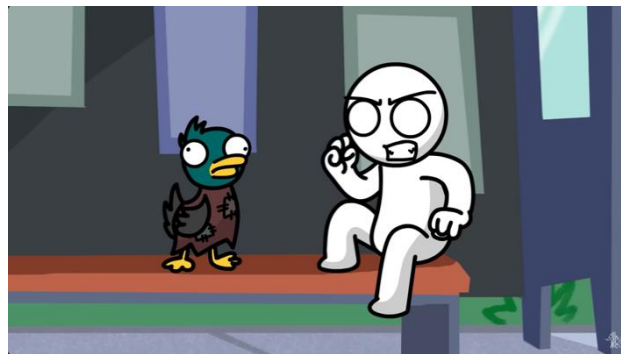
#### **3.2.1. Homólogos Para Animación Y Videos Podcast**

Los homólogos son imágenes estáticas en las que se encuentran basadas mis animaciones iniciales. Para mi proyecto utilice las siguientes:

##### ***Homólogos De Animación.***

#### **Ilustración 11**

*VETE A LA VERSH*



**Ilustración 12**

*FASTY DUBS*



**Ilustración 13**

*LOG IN - CRIS CÁRDENAS*



*Homólogos De Podcast*

**Ilustración 14**

*MORFI PODCAST*



**Ilustración 15**

*HUEVEANDO*



**Ilustración 16**

*LA COTORRISA*



### 3.2.2. Bocetos para la animación.



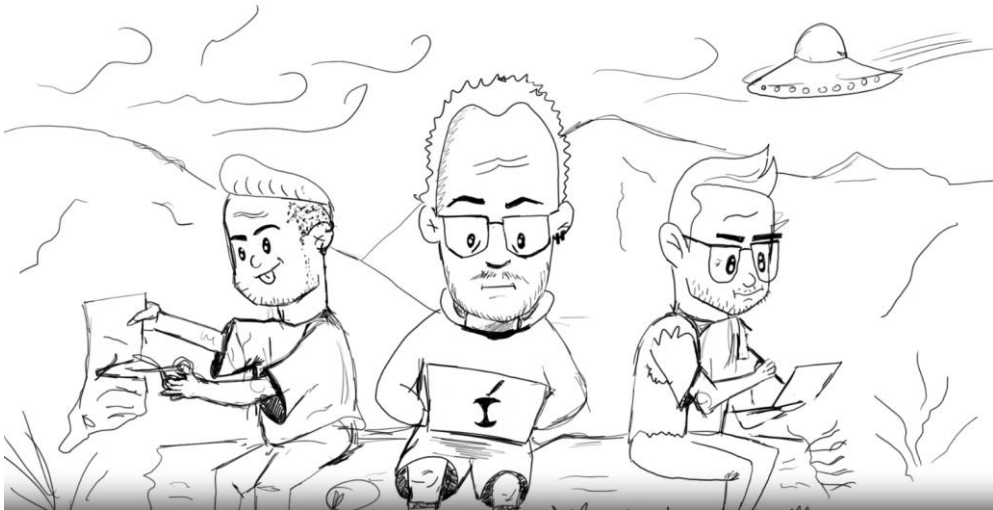
**Ilustración 17**

*Boceto de personajes y animación 1*



**Ilustración 18**

*Boceto de personajes y animación 2*



**Ilustración 19**

*Boceto de personajes y animación 3*



**Ilustración 20**

*Boceto de personajes y animación 4*

### 3.2.3. Manejo de vectores.



**Ilustración 21**

*Boceto de personajes y animación 5*



**Ilustración 22**

*Boceto de personajes y animación 6*



**Ilustración 23**

*Boceto de personajes y animación 7*

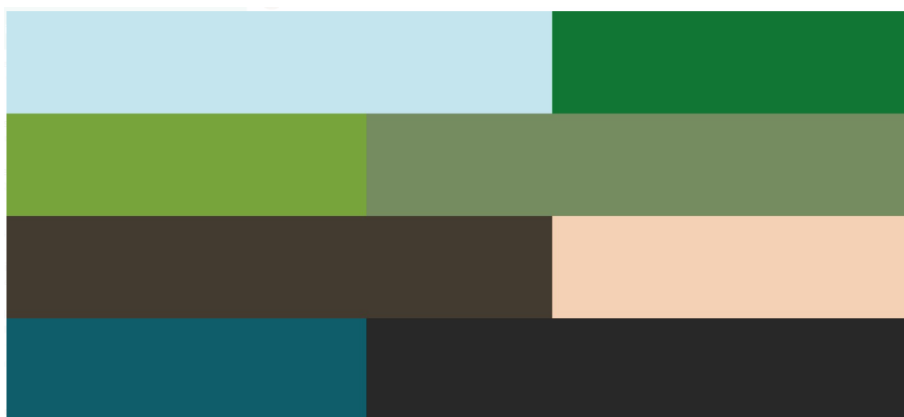


**Ilustración 24**

*Boceto de personajes y animación 8*

### 3.2.4. Cromática

#### *Ilustraciones*



**Ilustración 25**

*Colorimetría escenario 1*



**Ilustración 26**

*Colorimetría escenario 2 y 3*



**Ilustración 27**

*Ilustración de personajes y animación 1*



**Ilustración 28**

*Ilustración de personajes y animación 2*



**Ilustración 29**

*Ilustración de personajes y animación 3*



**Ilustración 30**

*Ilustración de personajes y animación 4*



**Ilustración 31**

*Ilustración de personajes y animación 5*



**Ilustración 32**

*Ilustración de personajes y animación 6*



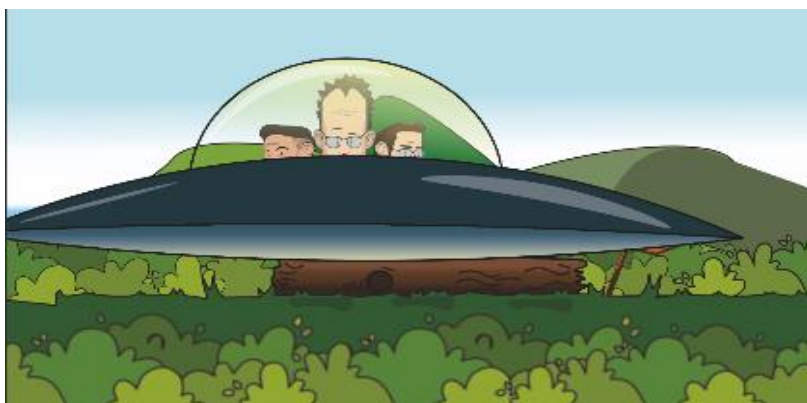
**Ilustración 33**

*Ilustración de personajes y animación 7*

### **3.2.5. Proceso De Animación**

En esta etapa se realizó dos partes en las cuales se utilizó herramientas como Photoshop para animación de las ilustraciones y premieres para efectos especiales y sonidos complemento para la misma.

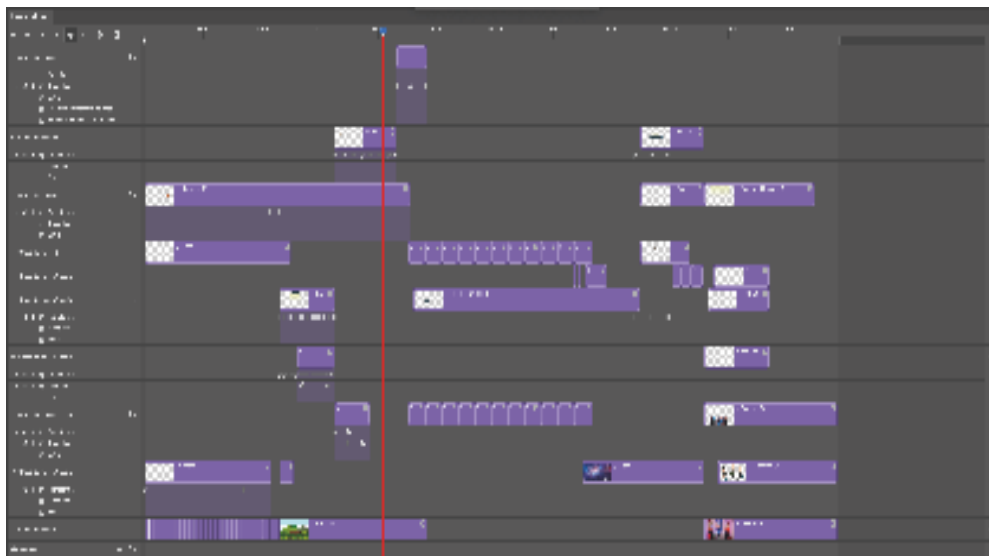
#### **3.2.5.1.Herramientas para el desarrollo del diseño**



**Ilustración 34**

*Ilustración de personajes y animación 8*

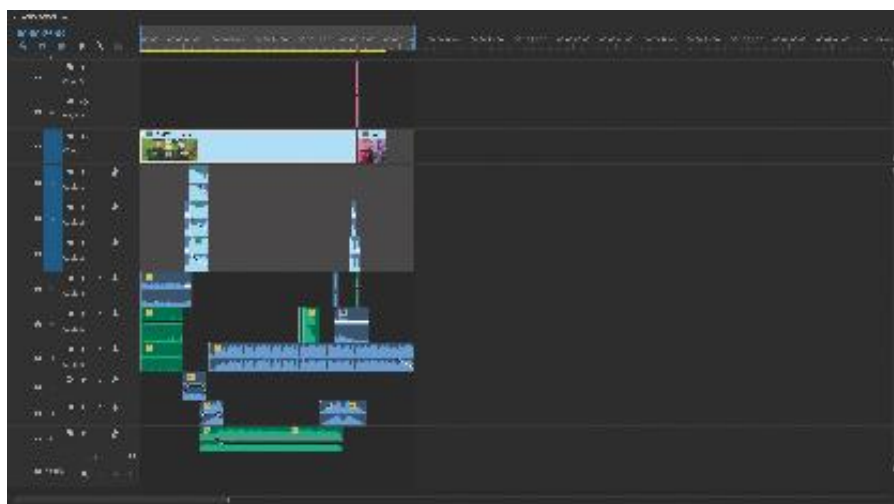
**a. Photoshop**



**Ilustración 35**

*Animación de personajes 9*

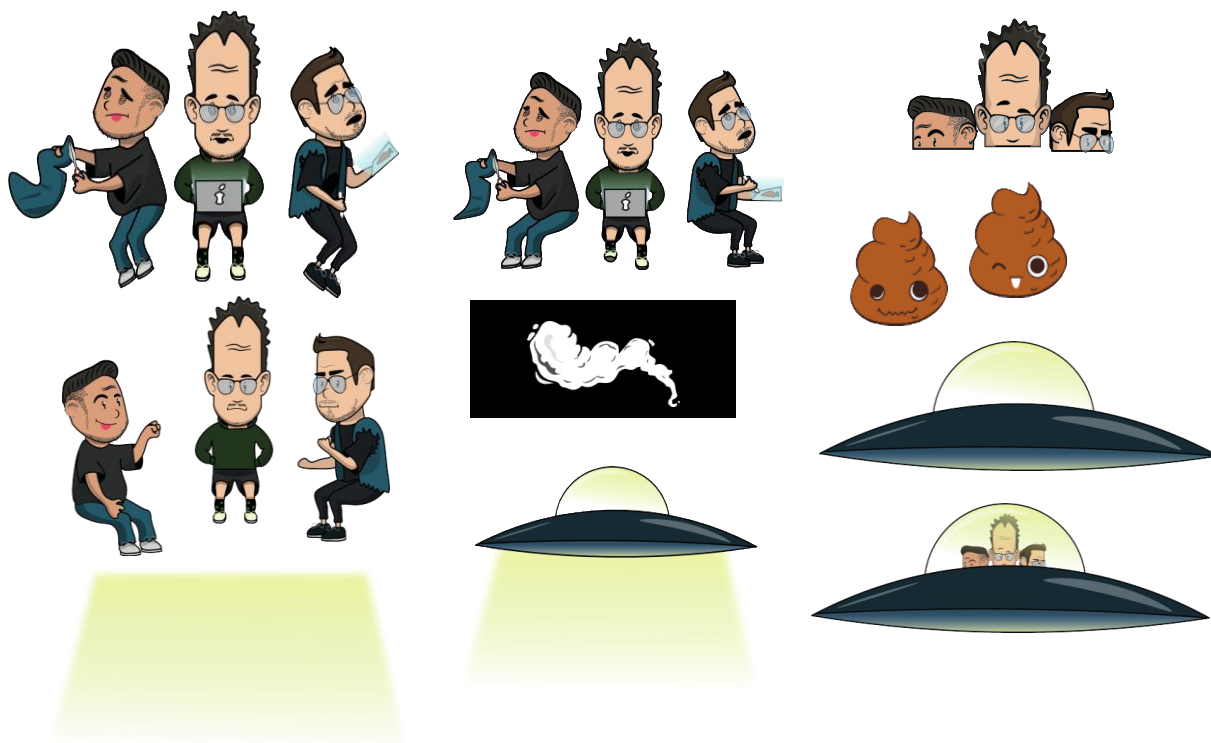
**b. Premier**



**Ilustración 36**

*Sonido, efectos especiales y animación 9*

### 3.2.5.2. Recursos Para Animación



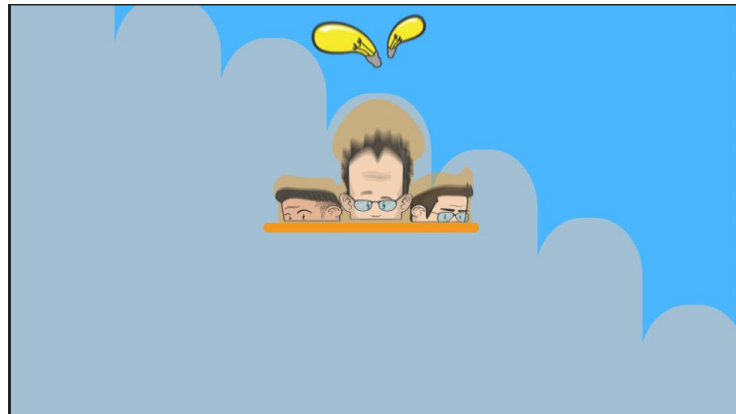
**Ilustración 37**

*Recurso 1*

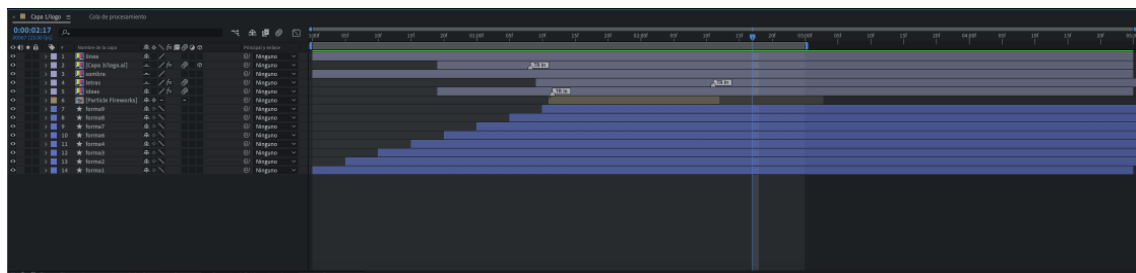
### 3.2.5.3. Animación De Logotipo Para Instagram Y Youtube Para Entrada Y Salida



10 80 X 1920

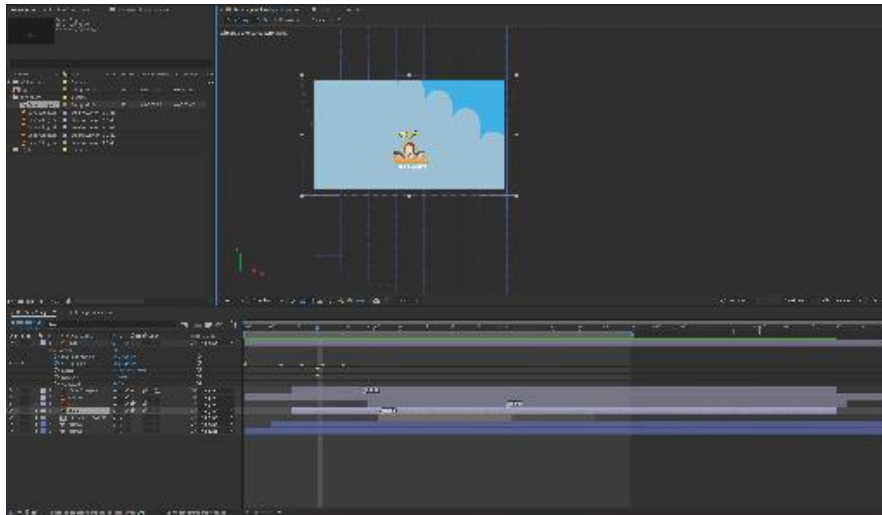


1920 X 10 80



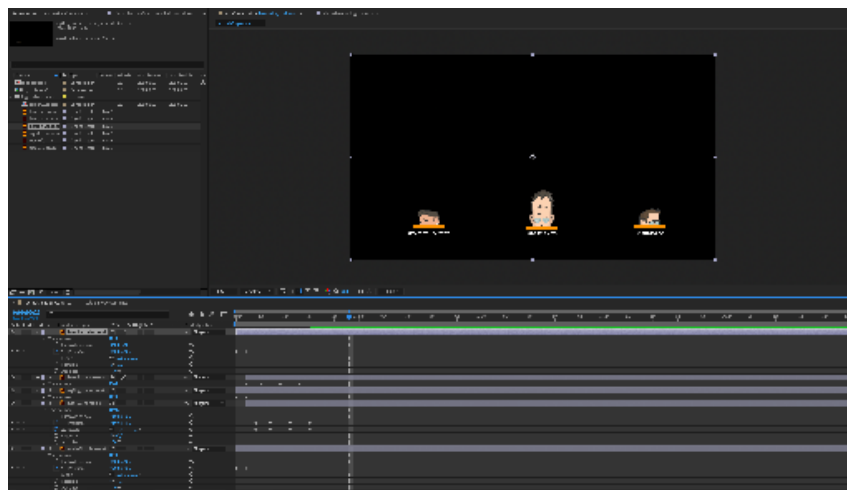
**Ilustración 38**

*Animación en after effects tamaño 1080x1920y 1920x1080*



**Ilustración 39**

*Animación de usuario de Instagram @diiseñatesta*



**Ilustración 40**

*Animación De Personajes Para Redes (Instagram Personales Y Empresarial)*

### **3.2.5.4. Podcast**

#### **a. Preproducción**

Temas a tratar

Título: diseñá-testa el inicio

Daniel: da el inicio al episodio

Todos: Nos presentamos

Daniel: Pregunta a tito como comenzó en el mundo del diseño textil

Se desarrolla el podcast desde este punto.

Tito: Pregunta a Daniel sus experiencias, anécdotas y como empezó en el diseño gráfico

Daniel: Pregunta a Sebas quien fue su pasante del cómo empezó en el diseño gráfico

Se desarrollan temas de conversación a partir de este punto se habla de anécdotas historias y cosas que pasaron en el lugar donde estudiaron.

#### **b. Producción De Video**

- PILOTO

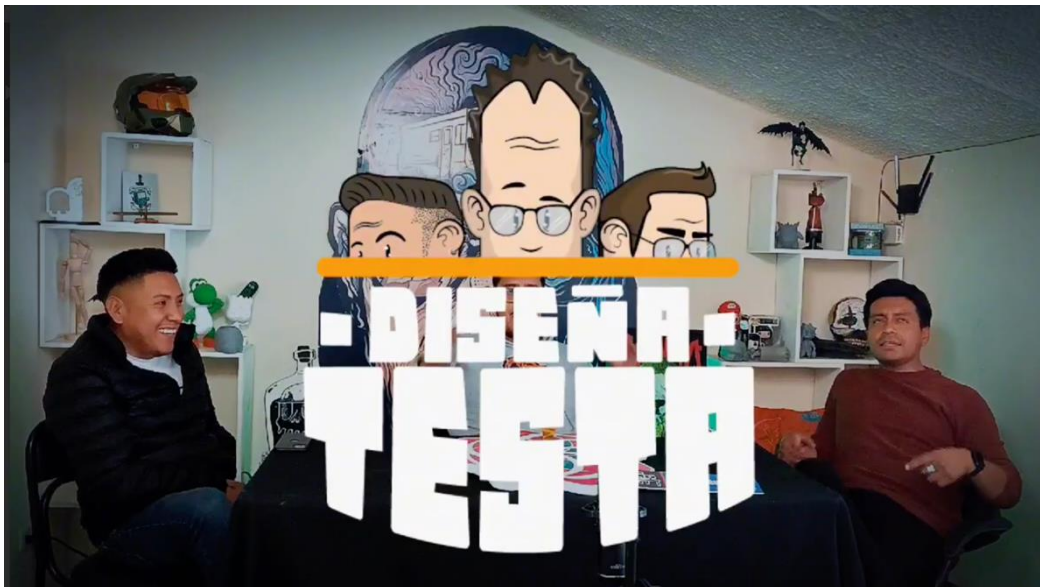
Se realizaron dos videos pilotos de prueba de calidad, sonido y edición.

Se presentaron varios problemas de audio, calidad de imagen e iluminación que luego se resolvieron.



**Ilustración 41**

*Primer Piloto*



**Ilustración 42**

*Segundo piloto*

- PRUEBA Y ERROR

Se realizaron varios videos en los cuales se presentaron una serie de problemas como enfoque de la cámara, calidad e iluminación detalles en la decoración del lugar.



**Ilustración 43**

*Prueba y error 1*



**Ilustración 44**

*Prueba y error 2*



**Ilustración 45**

*Prueba y error 3*



**Ilustración 46**

*Prueba y error FINAL*

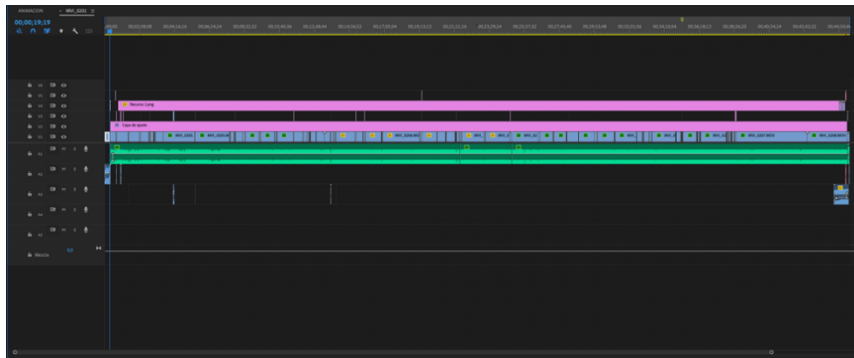
*c. Postproducción*

*d. Edición De Video*



**Ilustración 47**

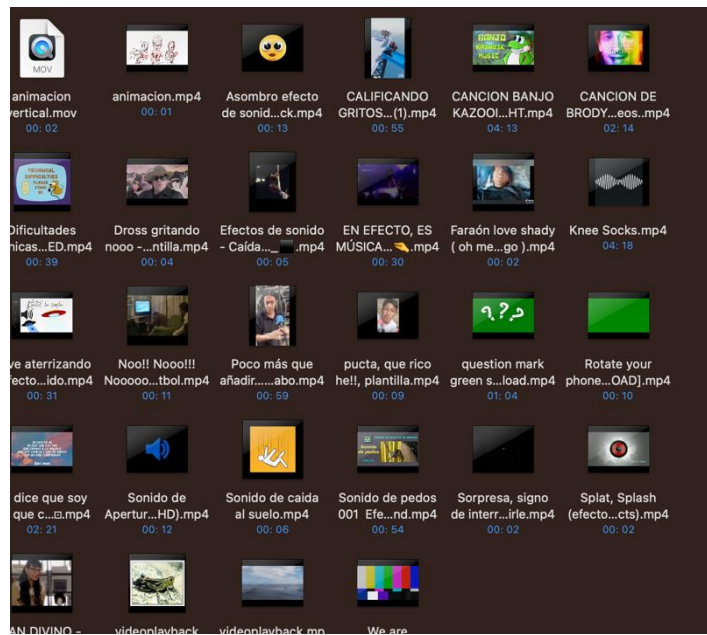
*Postproducción de video ensamblaje de animación y videogración*



**Ilustración 48**

Post producción

e. *Videos y efectos de sonido*



**Ilustración 49**

*Recursos Utilizados En Postproducción*



**Ilustración 50**

*Ilustraciones y vectores*

**f. Producto Final**

**Ilustración** Se ensambla todas las animaciones y videograbación para llegar al producto final.



**Ilustración 51**

*Producto final*

**INSTAGRAM**



**Ilustración 52**

*FOTOGRAFIA CON ANIMACION FRAME POR FRAME 1*



*Ilustración 53*

*VIDEOS REELS CON ANIMACION BASICA Y COLORIZACION*

## TIK TOK

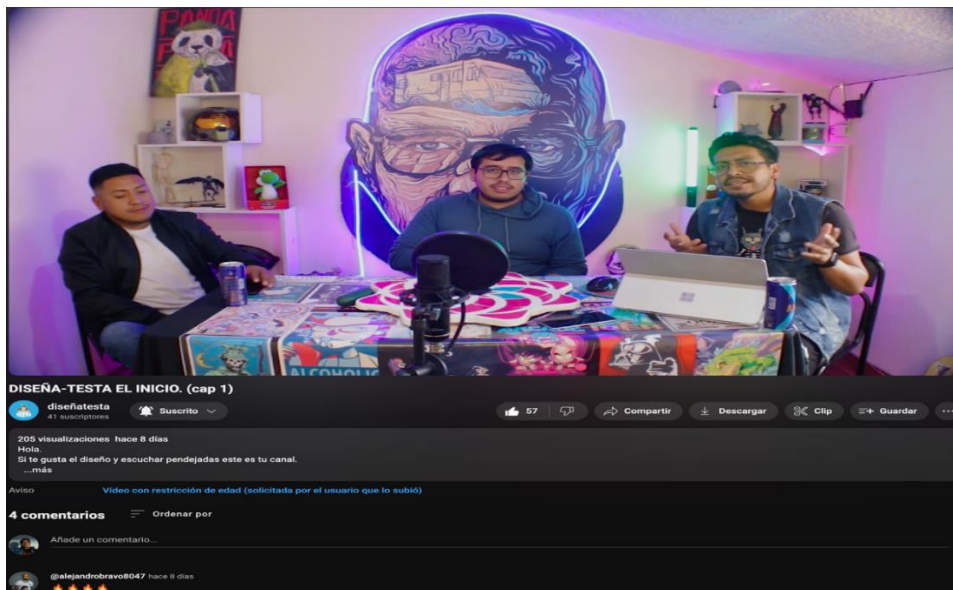


**Ilustración 54**

*Videos Promocionales Con Presentaciones De Los Integrantes Y Cortos Del Video*

*Podcast*

## YOUTUBE



**Ilustración 55**

*Video testa 1*

### 3.2.5.5. *Estrategia De Marketing*



**Ilustración 56**

*Campaña Corporativa Para Instagram*

#### ***a. Campaña Corporativa***

Exaltar los valores de la marca con el fin de fortalecer su imagen y generar un mayor alcance.

Posicionamiento de valor

#### **Problemática**

El origen del problema nace a partir de la necesidad de aumentar el alcance, publicidad y la jerarquización de información de la empresa de fotografía tomando en cuenta los elementos digitales para la publicidad de la empresa de fotografía.

#### **Homólogos**

#### **Ilustración 57**

*Homólogos*



BUYER

**Tabla 1**

*Buyer de personas*

Edad/Sexo	Nivel de educación	Ubicación
Personas interesadas en el tema	Estudiantes profesionales personas que le interese el tema	Urbana/rural

**b. Engagement**

Uso de post fotográficos con un copy promocional para enganchar a espectadores, al igual del uso de reels y tik toks cortos y de los mejores momentos.

Promoción del canal.

**c. ADS**

Uso de promoción pagada de una semana no en todos los post pero si en los mejores reels

**d. Target**

Jóvenes y Adultos de

14-75

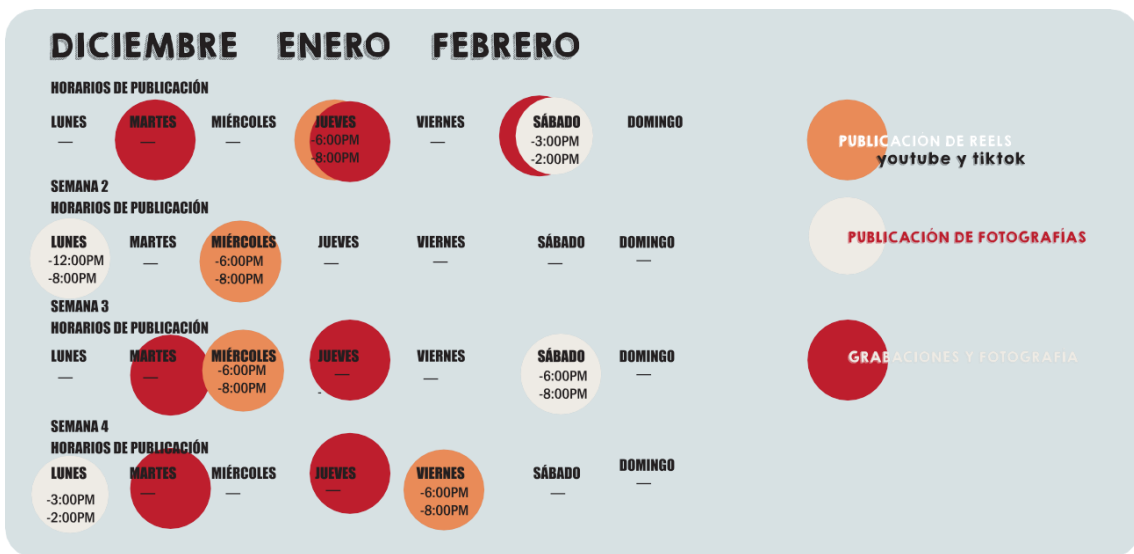
Enfocado en personas que se relacionan con el tema, personas que les gusta el diseño, personas que son autodidacta, al igual personas que les gusta el humor y aprender a base de experiencias.

**e. Palabras Clave**

#confort #podcast #Diseño #fotografía#animacion #drawing #comedia  
 #diseño#chistes #anecdotas #ecuador #azuay #cuenca #videopodcast #contenido  
 #fotografo #nycphotography #nycmodels #reels #sonyalpha

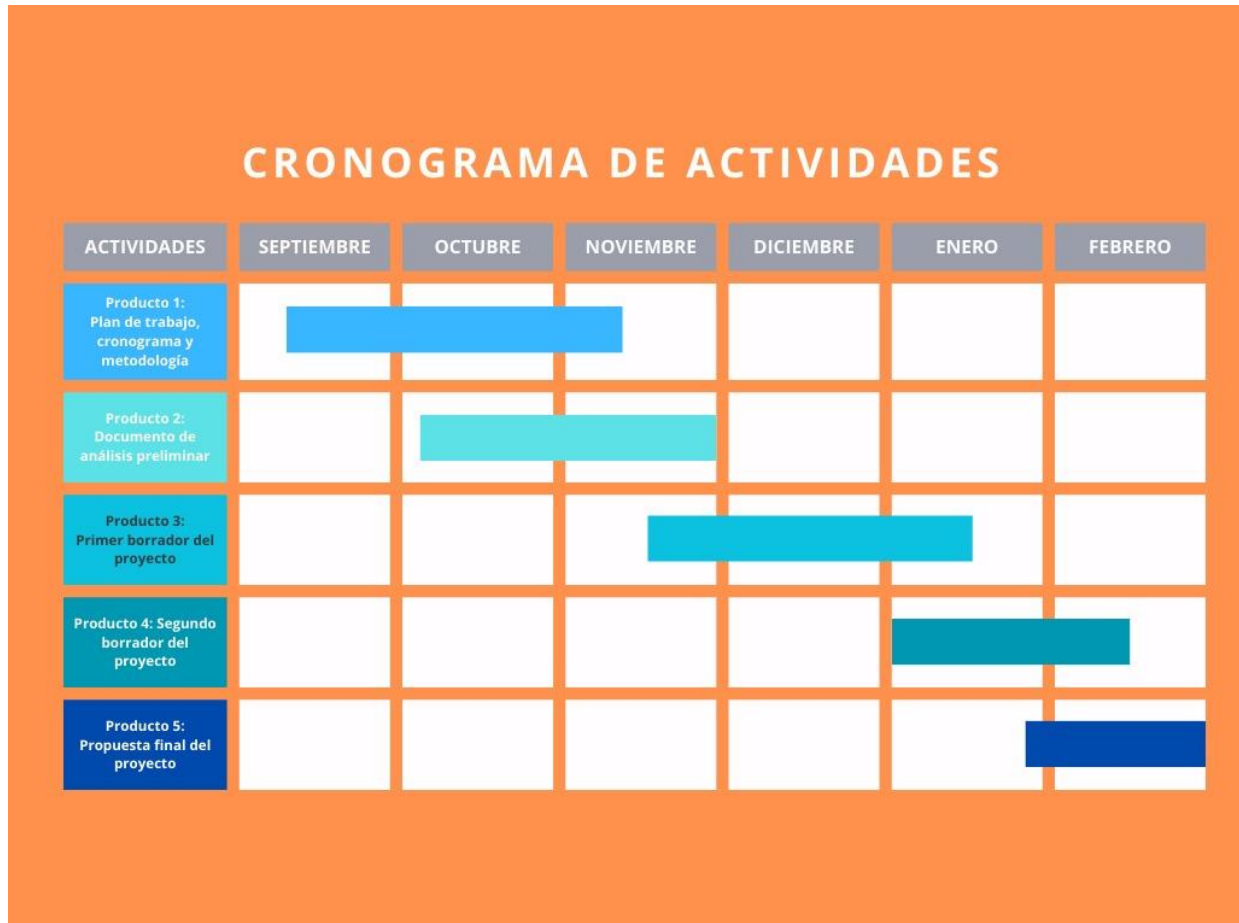
**3.2.5.6.CRONOPOST**

**Tabla 2**



## CAPITULO IV

### 4. Cronograma de Actividades



## **CAPITULO V**

### **5. Conclusiones**

1. Se pudo establecer un Podcast llamado Diseña Testa en conjunto con los diseñadores gráficos de la empresa llamada Amart Studio, a través del uso de contenido multimedia y animación.
2. Se realizaron varios post publicitarios, que promovía el podcast obteniendo grandes resultados, y sobre todo la aceptación de la población cuencana.
3. Se abrieron cuentas en redes sociales tales como Facebook, Instagram, Tiktok, con las cuales se obtuvo gran aceptación, y se obtuvo el resultado esperado generar otra opinión acerca del diseño gráfico.
4. Pudimos analizar los resultados de cada publicación en las diferentes plataformas y se vio la gran aceptación tanto al contenido y además la promoción al proyecto Diseña Testa.

## CAPITULO VI

### 6. Recomendaciones

#### *A Nivel Institucional*

En la actualidad la producción multimedia es crucial en el campo del diseño gráfico, por tanto, debemos estar consciente de todos los medios necesarios para la realización de la misma, en la realización de mi proyecto fueron imprescindibles para su creación y difusión, en la institución no contamos con la correcta iluminación, además sistema de audio y personal necesario que al implementarlo eduque a los nuevos estudiantes e impulse la creación de contenido multimedia.

#### *A Nivel Técnico*

Para la creación de contenido multimedia, sobre todo animaciones, usé el programa Photoshop, ilustrator y After Effects, sin embargo, es necesario la instrucción a profundidad en el último programa mencionado, que proporciona una gran cantidad de capas y movimientos más fluidos, mejorando así la calidad y la rapidez en la creación de la animación.

#### *A Nivel Teórico*

Con experiencia al realizar mi proyecto, he presentado muchas dificultades en cuanto a la realización de animaciones, en la institución hemos sido instruidos en la animación mediante After Effects, sin embargo no considero un programa amigable para estudiantes que se inicien en la creación de contenido multimedia, por lo que mi recomendación sería que se eduque en todas las bases teóricas iniciales acerca de crear animaciones en un inicio basadas en Photoshop y posteriormente el manejo del anterior programa descrito.

## CAPITULO VII

### 7. Referencias

- Abril, M. H. (16 de 01 de 2024). *FORO ALFA* . Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/pdf/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico.pdf>
- ACOSTA, J. (25 de AGOSTO de 2020). *MEDIUM*. Obtenido de <https://juanamacostag.medium.com/el-m%C3%A9todo-sistem%C3%A1tico-para-dise%C3%B1adores-de-bruce-archer-6a8568788007>
- ANAHUAC, U. (18 de MARZO de 2022). *MEXICO ANAHUAC* . Obtenido de <https://mexico.anahuac.mx/licenciaturas/blog/diseño-multimedia-diferencia-diseño-gráfico>
- ARANDA, S. R. (14 de 06 de 2017). *FUNDACION COLOREARTE* . Obtenido de <https://colorearte.cl/wp-content/uploads/2017/06/Boceto.pdf>
- Arce, L. S. (11 de DICIEMBRE de 2020). *INA.PIDTE* . Obtenido de [https://www.inapidte.ac.cr/pluginfile.php/59358/mod\\_resource/content/3/Recurso%203%20Tipos%20de%20bocetos.pdf](https://www.inapidte.ac.cr/pluginfile.php/59358/mod_resource/content/3/Recurso%203%20Tipos%20de%20bocetos.pdf)
- ARROYO, R. G. (01 de JUNIO de 2014). *REDALYC*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556575001.pdf>
- Author, G. (24 de Mayo de 2018). *rockcontent*. Obtenido de ¿Qué tipos de campañas publicitarias existen?: <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-campanas-publicitarias/#:~:text=Corporativas%20o%20de%20marca,sus%20productos%20a%20largo%20plazo>.
- Bárcena Díaz, L. (22 de Octubre de 2012). *Planos, encuadres y composición fotográfica*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/p3.html>
- Behocaray, G. (26 de Mayo de 2011). *Diseño Multimedia*. Obtenido de Conectar igualdad: [https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml\\_\\_get\\_\\_68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/pdf/diseño\\_multimedia\\_1.pdf](https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/pdf/diseño_multimedia_1.pdf)
- BELLOCH. (s.f.).
- BELLOCH, C. (10 de MAYO de 2010). *UNIVERSITAT DE VALENCIA* . Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.pdf>
- Borrero, A. M. (20 de JULIO de 2020). *UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO*. Obtenido de [https://auladigital.udd.cl/files/2020/08/ficha\\_como-crear-un-podcast.pdf](https://auladigital.udd.cl/files/2020/08/ficha_como-crear-un-podcast.pdf)

- Capistran, J. B. (3 de Marzo de 2008). *Aplicación de la semiótica a los procesos del sitio web*.  
Obtenido de Instituto Tecnológico de Monterrey: file:///C:/Users/s3bas/Downloads/Dialnet-  
AplicacionDeLaSemioticaALosProcesosDelDiseno-1455785.pdf
- CARDENAS, I. (12 de 05 de 2020). *FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACION SOCIAL, UNIVERSIDAD EN LA PLATA ARGENTINA*. Obtenido de  
<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/05/Im%C3%A1genes-vectoriales-y-mapa-de-bits.pdf>
- Castillo, I. M. (08 de AGOSTO de 2019). *BIBLIOTECA UDG VIRTUAL*. Obtenido de  
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/3915/1/C%C3%B3mo-elaborar-un-podcast.pdf>
- Castillo, I. M., & Carrasco, L. S. (2019). *udgvirtual*. Obtenido de udgvirtual :  
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/3915/1/C%C3%B3mo-elaborar-un-podcast.pdf>
- Dosouto, A. G. (Junio de 2020). *No te pierdas en las redes*. Obtenido de Copy en redes sociales:  
<https://www.vitoria-gasteiz.org/docs/wb021/contenidosEstaticos/adjuntos/es/23/87/92387.pdf>
- Ebook*. (25 de Abril de 2023). Obtenido de Tips y recomendaciones para triunfar en Instagram reels:  
[https://www.escuelasm.ec/wp-content/uploads/2023/04/ebook-reels\\_compressed.pdf](https://www.escuelasm.ec/wp-content/uploads/2023/04/ebook-reels_compressed.pdf)
- Fernández Sánchez, A. (29 de MAYO de 2017). *REDALYC*. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/2790/279050867001.pdf>
- FERNANDEZ, N. (24 de AGOSTO de 2021). *SEDICI*. Obtenido de  
[https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/123260/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/123260/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- FERRAN, A. (18 de MARZO de 2013). *MULTIMEDIA UOC*. Obtenido de  
<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/lenguajes-visuales-y-creacion-multimedia/>
- Gamonal, R. (31 de ENERO de 2014). *DIALNET*. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4722115.pdf>
- GERARDO, O. C. (14 de DICIEMBRE de 2014). *REPOSITORIO FLACSO ANDES*. Obtenido de  
<http://hdl.handle.net/10469/13399>
- Guerrero González, B., & Caballo Méndez, D. (Mayo de 2019). *Universidad San Pablo*. Obtenido de  
FUNDAMENTOS BÁSICOS DE LA FOTOGRAFÍA:  
[https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/10296/1/Fundamentos\\_BeatrizGuerrero%26DanielCaballo\\_USPCEU\\_2019.docx.pdf](https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/10296/1/Fundamentos_BeatrizGuerrero%26DanielCaballo_USPCEU_2019.docx.pdf)

- Hidalgo, E. M. (20 de 04 de 2020). *GUIA DE ARTES VISUALES*. Obtenido de [https://www.colegio-pablogarrido.cl/E-4/images/CORMUN\\_ESTUDIA/CURSOS/8\\_OCTAVO/ARTES\\_VISUALES/SEM06/GUIA-8-ARTES-SEM06.pdf](https://www.colegio-pablogarrido.cl/E-4/images/CORMUN_ESTUDIA/CURSOS/8_OCTAVO/ARTES_VISUALES/SEM06/GUIA-8-ARTES-SEM06.pdf)
- Hurtado, M. (16 de mayo de 2019). *Foroalfa* . Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico#:~:text=Dibujo%20espont%C3%A1neo,y%20compresi%C3%B3n%20de%20la%20forma.>
- IZQUIERDO, T. (26 de 04 de 2016). Obtenido de <https://taniaizquierdo.com/letra-cursiva-ascript/#:~:text=La%20letra%20cursiva%20es%20una,les%20denomina%20tambi%C3%A9n%20%E2%80%9Cscript%E2%80%9C.>
- JARABA, F. (03 de MARZO de 2023). *EBAC.MX*. Obtenido de <https://ebac.mx/blog/que-es-adobe-photoshop#:~:text=Para%20qu%C3%A9%20sirve%20Photoshop,%20C%20textos%20C%20figuras%20y%20formas.>
- Lapuerta, J. M. (06 de JUNIO de 2023). *MCHMASTER.COM*. Obtenido de <https://www.mchmaster.com/es/noticias/el-boceto-en-arquitectura-tipos-y-ejemplos/#:~:text=Boceto%20Burdo,visualmente%20nosotros%20en%20nuestra%20mente.>
- Liarte, D. (28 de Abril de 2020). *xalaka*. Obtenido de Los tipos de ángulos en las fotografías : <https://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias>
- Lopez, P. (s.f.). *LOPIPEDRINI*.
- Machuca, F. (20 de Agosto de 2021). *crehana*. Obtenido de Descubre qué es un post, y aprende a ganar dinero escribiendo desde casa: <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/que-es-un-post/>
- MARTIN, F. (15 de JUNIO de 2015). *AGENCIACHAN*. Obtenido de <https://agenciachan.com/la-diagramacion-importancia-dentro-del-diseno-editorial/>
- Molero, G. (6 de 06 de 2022). *Academia de Diseño* . Obtenido de <https://academiadedisenio.com/2022/03/06/que-es-premiere-pro/>
- Molina., M. (05 de MAYO de 2013). *ESIC*. Obtenido de <https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/adobe-animate-que-es-y-para-que-sirve-c>
- Moreno, J. D. (13 de 06 de 2023 ). *CALAMOYCRAN.COM*. Obtenido de <https://www.calamoycran.com/blog/curso-after-effects/#:~:text=Se%20usa%20principalmente%20para%20posproducci%C3%B3n,nativas%20y%20plugins%20de%20terceros.>

- OJEDA, N. (17 de DICIEMBRE de 2012). *ALIAT.CLICK* . Obtenido de [https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio\\_y\\_edicion\\_digital/Introduccion\\_a\\_la\\_multimedia.pdf](https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf)
- Ojeda, N. D. (12 de DICIEMBRE de 2012). *ALIAT UNIVERSIDADES*. Obtenido de [https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio\\_y\\_edicion\\_digital/Introduccion\\_a\\_la\\_multimedia.pdf](https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf)
- Ortega, C. (16 de OCTUBRE de 2023). *SCALAHED*. Obtenido de <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r162r/w18193w/podcast.pdf>
- PELAEZ, B. (15 de NOVIEMBRE de 2022). *CAPTERRA*. Obtenido de <https://www.capterra.mx/blog/3224/como-se-hace-un-podcast-para-negocios>
- PM, A. (14 de JUNIO de 2023). *CLOTSYBRAND* . Obtenido de <https://www.clotsybrand.com/blogs/blog/colorimetria-en-moda-todavia-sin-acertar-la-guia-definitiva#:~:text=La%20colorimetr%C3%ADa%20es%20una%20ciencia,colores%20an%C3%A1logos%2C%20complementarios%20o%20triadas>.
- Pons Tarrazo, J. J., & Bullich Corcoy, I. (2 de Noviembre de 2017). *Tipografía*. Obtenido de Universitat Oberta de Catalunya: [http://www.disseny.uoc.edu/recursos/tipo/wp-content/uploads/sites/18/2017/11/tipografia\\_esp.pdf](http://www.disseny.uoc.edu/recursos/tipo/wp-content/uploads/sites/18/2017/11/tipografia_esp.pdf)
- PONTIS, S. (16 de DICIEMBRE de 2014). *DIALNET*. Obtenido de Dialnet-DisenoGrafico-5204254.pdf
- Prado, F. G. (12 de Octubre de 2019). *Multimedia, evolución y tendencias*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2023, de Scalahed: [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24266w/PSM\\_R04.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24266w/PSM_R04.pdf)
- Rodriguez, D. (05 de MAYO de 2019). *INSED.COM*. Obtenido de <https://insed.com.co/public/pdf/guia%20de%20aprendizaje%20stop%20motion.pdf>
- Rodriguez, B. M., Picón Angarita, H. L., & Caselles Hernández, C. (15 de Mayo de 2021). *Psicología del color en el diseño*. Obtenido de Color psychology in design: <file:///C:/Users/s3bas/Downloads/admin,+8.pdf>
- Rojas, A. E. (2005). *UNITEC*. Obtenido de La ilustración y el diseño gráfico como lenguaje: <https://repositorio.unitec.edu.co/bitstream/handle/20.500.12962/1492/La%20Ilustraci%C3%B3n%20y%20el%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20como%20lenguaje2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ROSA, N. L. (08 de ABRIL de 2015). *ARTENEA*. Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

- Sánchez, G. (08 de MAYO de 2019). *SEDICI*. Obtenido de [https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74855/Documento\\_completo.%20Puntos%20en%20un%20derrotero%20-JIDAP.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74855/Documento_completo.%20Puntos%20en%20un%20derrotero%20-JIDAP.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- SORIA, C. (21 de 12 de 2021). *UNCUYO*. Obtenido de <https://fad.uncuyo.edu.ar/upload/1disenograficoespecifico2022.pdf>
- SUAREZ, C. (28 de ABRIL de 2003). *UDLAP*. Obtenido de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf)
- Traslaviña, C. (23 de FEBRERO de 2017). *POLIPAPERS*. Obtenido de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/download/7300/pdf/25779>
- Verley, D. (06 de JUNIO de 2020). *SCRIBD*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/439498289/Tecnicas-De-animacion>