

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Diseño de un sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual para la promoción de bandas emergentes de Cuenca como aporte a la gestión cultural de la prefectura del Azuay

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de **Diseñador Gráfico con Nivel Equivalente a Tecnólogo Superior**

Proyecto Técnico de Titulación

Autores:
Maldonado Vintimilla Sofía
Pucha Bajaña Carolina Belén

Tutor:
Bruno Fernando Ávila Nievecela

Cuenca, Ecuador
2026

RESUMEN

El presente proyecto de titulación muestra el proceso para la creación de una revista fotográfica y narrativa llamada “Tiwii” la cual tendrá una publicación híbrida, en donde se nos muestra tanto la identidad visual como la personalidad de bandas emergentes de la ciudad de Cuenca, permitiendo no solo una visión seria de cada banda, al contrario, se mostrará una visión más íntima y cercana permitiendo que los lectores se sientan más atraídos a cada banda. Se propone con este proyecto dar apertura a las bandas con un comienzo para su trayectoria al igual que dar visibilidad y reconocimiento. Como valor agregado el proyecto cuenta con entrevistas grabadas realizadas a las diez bandas participantes y la campaña publicitaria para un evento el cual como fin tuvo el lanzamiento de la revista y un conversatorio en el que las bandas tienen un mayor acercamiento con el público objetivo. Todo está acompañado de un diseño editorial que cuenta con una narrativa visual definida al igual que su identidad, demostrando así que el diseño no solo decora, también logra generar expectativa, visibilidad y reconocimiento para el cliente, asimismo el diseño sirve para la perseverancia de la cultura musical local.

Palabras claves: Bandas, emergente, música, ecuatoriana, local

El contenido, las conclusiones y las opiniones expresadas en el presente Proyecto de Titulación son de exclusiva responsabilidad de los autores y no comprometen, representan ni reflejan la posición institucional del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.
La institución se exime de toda responsabilidad legal o perjuicio que pueda derivarse del contenido de esta obra frente a terceros. Los autores asumen la plena responsabilidad sobre la originalidad, la propiedad intelectual y los derechos de autor del trabajo desarrollado.
Repositorio institucional: https://repositorio.sudamericano.edu.ec/home

ABSTRACT

This degree project showcases the process behind creating a photographic and narrative magazine called “Tiwii” that will be published in a hybrid format, showcasing both the visual identity and the personality of emerging bands in the city of Cuenca. Rather than presenting a strictly professional perspective on each band, the magazine will offer a more intimate and personal view, allowing readers to feel a stronger connection to each band. This project claims to provide these bands with a launchpad for their careers, as well as to offer them visibility and recognition. As an added value, the project includes recorded interviews with the ten participating bands and an advertising campaign for an event centered on the magazine’s launch and a discussion session where the bands can connect more closely with their target audience. All of this is accompanied by an editorial design that features a defined visual narrative and a distinct identity, demonstrating that design does more than simply decorate—it also generates anticipation, visibility, and recognition for the client, while simultaneously contributing to the preservation of the local music culture.

Key words: Bands, emergent, music, Ecuadorian, local

The content, conclusions, and opinions expressed in this Graduation Project are the exclusive responsibility of the authors and do not compromise, represent, or reflect the institutional position of the Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.
The institution disclaims all legal responsibility or liability for any damages that may arise from the content of this work toward third parties. The authors assume full responsibility for the originality, intellectual property, and copyright of the developed work.
Repositorio institucional: https://repositorio.sudamericano.edu.ec/home

Índice general

RESUMEN.....2

Índice general.....4

Índice de Figuras.....5

Índice de Tablas.....6

DEDICATORIA:.....12

Introducción.....13

Problemática.....14

Justificación.....16

Objetivos Específicos.....17

CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL.....18

1.1 Marco Teórico.....18

Antecedentes del problema.....18

Promoción musical.....24

CAPÍTULO II – METODOLOGÍA.....41

2.1. Metodología de la Investigación.....41

Tipo y enfoque de la investigación.....41

2.3. Propuesta de Diseño.....46

CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....56

4.1. Análisis de Resultados.....56

4.4. Cronograma de Actividades.....60

4.7. Referencias.....62

Índice de Figuras

Figura 1. 32

Referente visual libro Música Ecuatoriana Ilustrada 32

Figura 8. 36

Referente visual revista La Musik 36

Figura 15. 40

Referente visual revista Verse 40

Figura 16. 43

Encuestas al público objetivo. 43

Índice de Tablas.

4.4. Cronograma de Actividades.....60

4.5. Presupuesto 611

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR

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.

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **MALDONADO VINTIMILLA SOFÍA Y PUCHA BAJAÑA CAROLINA BELEN**, con el título **"Diseño de un sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual para la promoción de bandas emergentes de Cuenca como aporte a la gestión cultural de la prefectura del Azuay"**, 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,

BRUNO FERNANDO AVILA NIEVECELA

C.I

0104049911

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **SOFÍA MALDONADO VINTIMILLA**, 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 **"Diseño de un sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual para la promoción de bandas emergentes de Cuenca como aporte a la gestión cultural de la prefectura del Azuay"** 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,

MALDONADO VINTIMILLA SOFÍA

Cédula: 0107962623

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
Establecido en 1995

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **PUCHA BAJAÑA CAROLINA BELEN**, 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 **"Diseño de un sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual para la promoción de bandas emergentes de Cuenca como aporte a la gestión cultural de la prefectura del Azuay"** 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,

PUCHA BAJAÑA CAROLINA BELEN

Cédula: 0150024171

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la prefectura del Azuay que nos dio la apertura para la creación de este proyecto lleno de la cultura musical que la ciudad de Cuenca se enriquece.

A nuestros padres por brindarnos la apertura de nuestros estudios, a Andrés Sánchez por estar pendiente y ayudarnos en todo lo posible, a Mayra Bajaña por su apoyo incondicional. Al igual que a Paola Arteaga quien apoyó y se enorgullece a inicios de la idea de este proyecto.

De igual manera se agradece a nuestro tutor, Bruno por ser un gran apoyo en este proceso y principalmente a las bandas participantes quienes nos enseñaron su parte creativa y personal.

DEDICATORIA:

El proyecto se lo dedicamos a Paola Arteaga Landívar, madre, amiga y esposa amorosa, quien siempre estuvo pendiente y presente el tiempo que Dios nos brindó, a Mayra Bajaña, por ser una luz y guía en los momentos más importantes, que prestó apoyo y amor incondicional al proyecto. Asimismo, queremos dedicar este proyecto a nuestro grupo de amigos, a nuestra familia y a artistas Cuencanos quienes nos demostraron que la música en la ciudad sigue viva.

Introducción

En la actualidad, la escena cultural y artística de la ciudad de Cuenca se encuentra atravesando un momento de limitaciones con respecto al reconocimiento y visibilización de estas, frente a la escena musical se revelan y desarrollan propuestas creativas y originales que no logran acaparar la atención y el reconocimiento que se esperaba obtener, construyendo prejuicios para los cultivadores de este medio artístico.

El presente proyecto tiene como finalidad brindar mayor apertura a las bandas emergentes de Cuenca, documentando su proceso y visibilizando el trabajo de las mismas, como medio de difusión se realizará un libro recopilatorio fotográfico, con información basada en entrevistas y fotografías para así otorgar el reconocimiento merecido de las mismas.

Para el desarrollo del presente proyecto se plantea realizar entrevistas a los miembros de cada banda seleccionada en formato de video, junto con animaciones y efectos especiales para lograr un dinamismo que atrape al espectador, un registro fotográfico de las mismas, como complemento del proyecto, se gestionará un evento dónde las bandas seleccionadas se presenten, con la cooperación de campañas publicitarias, facilitando su difusión y su alcance al público objetivo.

De esta forma no solo se busca dar reconocimiento en papel, sino que se proporciona una exposición de las mismas, en un ambiente real, logrando consolidar el objetivo del proyecto.

Problemática

En el contexto actual, a nivel global, la industria cultural y musical ha experimentado cambios y transformaciones abismales en cuánto a sus dinámicas de producción, difusión y consumo, con un contexto diferente a como era antes, en lo que respecta al posicionamiento de artistas emergentes. A pesar de la expansión de plataformas digitales, que logran convertirse en un soporte y apoyo para artistas pequeños, el algoritmo y las redes sociales son tan cambiantes en sí, que persisten dificultades para lograr visibilidad, particularmente en las etapas iniciales de desarrollo de grupos y artistas emergentes. En esta situación en específico se replica en contextos locales, como la escena cultural y artística de la ciudad de Ecuador, en la ciudad de Cuenca se encuentra atravesando un momento de limitaciones con respecto a la marginación social en la era digital de hoy en día, considerando el atraso de aproximadamente cinco años en recursos tecnológicos, medios de difusión, el uso de redes sociales, IA y otros factores han afectado al desarrollo del reconocimiento y visibilización de estas, frente a la escena musical se revelan y desarrollan propuestas creativas y originales que no logran acaparar la atención que se esperaba obtener, construyendo prejuicios para los cultivadores de este género musical.

La escena musical en la ciudad de Cuenca se enfoca en dar mayor foco a bandas conocidas y establecidas, con una trayectoria bastante extensa que han ido adquiriendo con el paso del tiempo, logrando abarcar una gran cantidad de fanáticos, no sólo a nivel nacional. Al tener una carrera musical establecida y un público objetivo al pendiente, logran una mayor acogida por parte de la ciudadanía, en este contexto, cuando se habla de bandas emergentes se tiende a encontrar varios obstáculos, gracias a la poca experiencia, trayectoria y falta de interés del público, entendiéndose a no avanzar de una manera positiva en el campo en el que se busca destacar. Según este contexto, Marco Villota, (2020) señala que “Es una cuestión de vida o muerte. Los artistas independientes no tienen un seguro u otras condiciones que sí tienen los de

otras ramas". (p.4) Villota señaló como ejemplo que a pesar de que existen distintas instituciones que brindan ayuda a artistas independientes, como la *"Sociedad de Autores del Ecuador"* (Sayce) y la Asociación de Artistas de Pichincha" no cumplen con sus funciones designadas, como consecuencia, la problemática sigue cimentando bajo la idea de que es una cuestión de suerte o falta de talento y no de una falta de apoyo.

Aunque existen varias iniciativas en Cuenca para abarcar el problema, usando como ejemplo: Las batallas de bandas locales, varios integrantes de estos grupos, al no tener la suficiente experiencia o no cumplir con ciertas exigencias al perder estos concursos son ignorados y olvidados, por otro lado, las bandas ganadoras son aquellas que se llevan el reconocimiento por parte de la ciudad, dejando a las otras bandas como insuficientes. Un estudio realizado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2020) señala que el 80% de los artistas ecuatorianos independientes reportaron una caída de ingresos debido a la falta de empleo y oportunidades en el ámbito cultural. Este proyecto busca cambiar la perspectiva de las personas y brindar a bandas seleccionadas la oportunidad de exponer su trabajo sin un concurso de por medio que límite su expresión artística.

Como causa carece de espacio para la difusión y participación de estos grupos en la ciudad de Cuenca, lo que da lugar a una falta de conexión con el público objetivo, como consecuencia con la culminación del proyecto se propone el alcance de estabilidad y posicionamiento de las bandas en espacios destacados, generando un aporte a la cultura musical de la ciudad.

Justificación

El presente proyecto a realizar propone aportar al reconocimiento de bandas emergentes de la ciudad de Cuenca, documentar y visibilizar la escena musical en bandas emergentes de Cuenca, al mismo tiempo que, genera un producto cuyo resultado logre ser un referente para otras bandas, artistas independientes y personas interesadas en el ámbito cultural, gracias a ello, el reconocimiento de estos grupos perdura con el tiempo y logra formar parte de la riqueza cultural de la ciudad. Se prefiere optar por este tema debido a la falta y limitante documentación que aporta a la cultura, con una comunicación visual llamativa, al igual que al reconocimiento de expresiones artísticas en el ámbito musical a nivel local.

En cuanto a conocimiento e información, se requiere obtener datos sobre todo el proceso creativo e identidad tanto visual y personal de cada banda, junto al registro visual/narrativo y el contacto directo con el público objetivo que también contribuirá a la cultura musical de la ciudad de Cuenca. Como resultado, se busca evidenciar que las bandas emergentes de Cuenca merecen un espacio propio en dónde participar que no exija una trayectoria establecida, sino que busque valores básicos arraigados a los ciudadanos cuencanos, como la perseverancia, valorización y reconocimiento de las mismas. Los resultados del proyecto serán socializados mediante un libro y realización de un evento musical, en donde se evidencien los resultados esperados y su merecido reconocimiento, logrando potenciar la cultura de nuestra ciudad beneficiando tanto a la ciudadanía, integrantes de las bandas emergentes y a la cultura musical local.

Objetivo General

Desarrollar un producto editorial mediante el uso de recursos de diseño gráfico y multimedia para la difusión de artistas emergentes de la ciudad de Cuenca para la dirección de cultura de la prefectura del Azuay.

Objetivos Específicos

Recopilar información referente a la escena musical y artística de Cuenca.

Diagramar un producto editorial mediante el uso de recursos fotográficos al igual que entrevistas para la parte narrativa.

Difundir el producto editorial mediante una campaña publicitaria con elementos como, audiovisuales, afiches y posteos en redes sociales.

CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL

1.1 Marco Teórico

Antecedentes del problema

La transformación digital ha generado nuevas formas de producción, distribución y consumo de contenidos culturales, impulsando el desarrollo de estrategias comunicativas que integran diversos medios y plataformas. En este contexto, la narrativa transmedia y la producción audiovisual se han consolidado como herramientas innovadoras para la difusión de expresiones artísticas y culturales, permitiendo ampliar el alcance de los mensajes y fomentar una participación más activa de las audiencias. Estas estrategias han sido adoptadas en diferentes ámbitos, entre ellos la industria musical, donde contribuyen al fortalecimiento de la identidad de los artistas, la generación de comunidades digitales y la promoción de propuestas emergentes.

Diversas investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional y local han abordado la aplicación de sistemas transmedia y recursos audiovisuales en la promoción cultural y musical, evidenciando su importancia dentro de los procesos de comunicación contemporánea. El análisis de estos estudios permite identificar enfoques teóricos, metodológicos y resultados relevantes que sirven como fundamento para el desarrollo de la presente investigación, orientada al diseño de un sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual para la promoción de bandas emergentes de Cuenca como aporte a la gestión cultural de la Prefectura del Azuay.

Teniendo en cuenta esto, a nivel nacional Emanuel (2020), en su investigación titulada *"Visit Eroda: Narrativa transmedia promocional para la industria musical"*, analizó la campaña publicitaria creada para promocionar el lanzamiento musical del cantante Harry Styles. El estudio empleó la metodología de estudio de caso para examinar las estrategias

narrativas utilizadas en diferentes plataformas digitales. Los resultados evidenciaron que la narrativa transmedia permitió integrar diversos contenidos y canales de comunicación, generando una experiencia participativa para los seguidores y fortaleciendo el vínculo entre el artista y su audiencia. La autora concluyó que las estrategias transmedia constituyen una herramienta eficaz para la promoción de productos musicales, especialmente cuando se busca incrementar el compromiso de los públicos y ampliar el alcance de las campañas de difusión artística. Este antecedente aporta a la presente investigación al demostrar que la integración de múltiples medios y formatos narrativos puede fortalecer los procesos de promoción y posicionamiento de proyectos musicales emergentes.

En Ecuador, el avance de las plataformas digitales y la transformación de los procesos comunicacionales han impulsado el desarrollo de estrategias transmedia y audiovisuales orientados a la difusión cultural y artística. Diversas investigaciones recientes han analizado el potencial de estos recursos para fortalecer la interacción con las audiencias, ampliar la visibilidad de los productos culturales y contribuir a la promoción de artistas y proyectos creativos en entornos digitales.

Jaramillo Luna (2020), en su investigación titulada *"La narrativa transmedia aplicada al periodismo cultural en Ecuador"*, tuvo como objetivo analizar la aplicación de las narrativas transmedia dentro del ámbito del periodismo cultural ecuatoriano. Mediante una metodología de carácter documental y analítico, el autor examinó las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales para la construcción de relatos expandidos y participativos. Los resultados evidenciaron que las estrategias transmedia permiten fortalecer la difusión de contenidos culturales al integrar diferentes formatos y medios de comunicación, favoreciendo una mayor interacción entre los productores de contenido y las audiencias. El estudio concluye que la

narrativa transmedia constituye una herramienta innovadora para la promoción cultural en Ecuador, debido a su capacidad para generar experiencias comunicativas más dinámicas y participativas. Este antecedente aporta a la presente investigación al demostrar la viabilidad de implementar sistemas transmedia para la difusión de manifestaciones culturales en el contexto ecuatoriano.

Por otra parte, Sandoval-Guerrero (2021), en el estudio *Patrimonio cultural: una alternativa para la dinamización de la economía. Estudio de caso Ecuador*, analizó el papel de las estrategias de difusión cultural en el fortalecimiento de los emprendimientos relacionados con el patrimonio cultural ecuatoriano. La investigación identificó que la promoción de bienes culturales mediante herramientas comunicacionales y digitales contribuye al desarrollo económico y a la valorización del patrimonio material e inmaterial. Entre sus principales conclusiones se destaca la necesidad de fortalecer los mecanismos de difusión cultural para incrementar la participación ciudadana y mejorar el posicionamiento de las iniciativas culturales. Este aporte resulta relevante para la presente investigación, ya que evidencia la importancia de desarrollar estrategias comunicacionales innovadoras que favorezcan la gestión cultural y la visibilidad de las expresiones artísticas locales.

De igual manera, Estrella Silva (2022), en su estudio *Audiencias digitales*, recepción de la idea de cine ecuatoriano, analizó la relación entre las audiencias digitales y los productos audiovisuales nacionales. La investigación evidenció que, aunque existe un reconocimiento del crecimiento técnico y creativo de las producciones ecuatorianas, persisten dificultades relacionadas con la difusión y el posicionamiento de los contenidos frente a la oferta internacional disponible en plataformas digitales. El autor concluye que resulta necesario fortalecer las estrategias de promoción y comunicación audiovisual para mejorar el alcance y

la percepción de los productos culturales ecuatorianos. Estos hallazgos aportan a la presente investigación al evidenciar la necesidad de implementar mecanismos innovadores que permitan incrementar la visibilidad de las producciones artísticas nacionales.

Finalmente, Calderón Pinzón y Ontaneda Gualan (2023), en la investigación Periodismo cultural, promoción musical y su transición a redes sociales: *el caso de la productora NANA Estudio y tres de sus artistas promovidos a nivel digital durante el periodo 2020-2021*, analizaron el impacto de las redes sociales en la promoción de artistas musicales emergentes. La investigación determinó que las plataformas digitales se han convertido en espacios fundamentales para la difusión musical, permitiendo una comunicación más directa entre artistas y audiencias. Asimismo, se identificó que el uso estratégico de contenidos digitales favorece el posicionamiento de proyectos musicales independientes y fortalece los procesos de promoción cultural. Este antecedente presenta una relación directa con la presente investigación, ya que aborda la promoción de artistas emergentes mediante herramientas digitales y estrategias comunicacionales contemporáneas.

Fernández Fárez y Jiménez Sagbay (2021), en el proyecto *Difusión digital de música de bandas independientes de Cuenca, desarrollado en la Universidad de Cuenca*, tuvieron como objetivo fortalecer la visibilidad de agrupaciones musicales independientes mediante estrategias de comunicación digital. A través de entrevistas y observación, identificaron que el uso de plataformas digitales contribuye a mejorar el alcance y la interacción con las audiencias. Los autores concluyen que las herramientas digitales representan un recurso fundamental para la promoción de proyectos musicales emergentes, aportando elementos relevantes para la presente investigación.

Por otra parte, Suquinagua Loja (2024), en la investigación *Diseño de la interfaz para*

un sitio web destinado a la promoción de la música independiente en la ciudad de Cuenca, propuso una plataforma digital orientada a la difusión de artistas locales. Los resultados evidenciaron la necesidad de contar con espacios especializados que permitan visibilizar el trabajo de músicos independientes y facilitar la interacción con el público. Este estudio aporta al presente trabajo al destacar la importancia de los medios digitales en la promoción musical.

Asimismo, Alarcón Morales y Campoverde Inga (2023), en el estudio *Diseño de un sistema gráfico y editorial que recopile información sobre el arte y la cultura emergente en la ciudad de Cuenca,* desarrollaron una propuesta editorial destinada a difundir iniciativas artísticas locales. Los autores concluyeron que los sistemas gráficos y editoriales favorecen la visibilidad de artistas emergentes y fortalecen los procesos de promoción cultural, constituyéndose en un referente para el desarrollo de la presente investigación.

El tema de tesis propone el diseño de un producto editorial tanto fotográfico como narrativo que se centra en bandas emergentes de Cuenca, conjunto a un producto audiovisual, esto sirviendo como un medio de documentación, perseverancia y visibilización ya que la escena musical en nuestro país, aunque es creciente y activa, carece de espacios en los cuales bandas emergentes sin trayectoria previa. El proyecto se centra en una documentación que integra elementos como fotografía, entrevistas grabadas al igual que escritas para recopilar información con el fin de demostrar no solo su lado profesional, también trata de demostrar su identidad visual y la personalidad de cada integrante para un mayor acercamiento así se busca combinar una narrativa honesta conjunto a una experiencia sonora y visual. No solo se busca exponer a artistas, también se busca generar un vínculo emocional y más sincero con el público objetivo, la propuesta adapta un estilo con influencias grunge, tipo collage y juvenil para así adquirir mayor valor comunicativo. Se busca empatizar con las bandas emergentes

evidenciando la problemática de autogestión artística y como resultado se lo erradica contribuyendo a la trayectoria de las mismas, ayudando a la construcción de la identidad cultural desde lo local y entendiendo que la escena musical no es solo lo creativo a momento de crear, también contribuyen en la comunidad y lo cultural.

Bases teóricas

Narrativa transmedia

La narrativa transmedia es una estrategia comunicativa en la que una historia se desarrolla a través de múltiples plataformas y formatos mediáticos, aportando cada uno de ellos elementos únicos al relato. Según Henry Jenkins (2006), una narrativa transmedia permite que los contenidos se expandan de manera coordinada en diferentes medios, favoreciendo una participación más activa de las audiencias. Este enfoque busca generar experiencias inmersivas en las que los usuarios no solo consumen información, sino que también interactúan con ella mediante diversos canales digitales.

Principios de la narrativa transmedia

Jenkins (2009) establece diversos principios que caracterizan a las narrativas transmedia, entre ellos la expansión de contenidos, la continuidad narrativa, la inmersión, la construcción de mundos narrativos y la participación de las audiencias. Estos principios permiten que una historia pueda desarrollarse en redes sociales, videos, sitios web, podcasts y otros formatos digitales sin perder coherencia, generando una experiencia comunicativa más completa.

Sistema editorial transmedia

Un sistema editorial transmedia consiste en la planificación y organización estratégica de contenidos distribuidos en diferentes plataformas de comunicación. Su objetivo es garantizar

la coherencia narrativa y visual de los mensajes, adaptando los contenidos a las características de cada medio. Este tipo de sistema facilita la difusión de información cultural, artística o institucional mediante la integración de recursos gráficos, audiovisuales y digitales.

Narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es el proceso mediante el cual se transmiten historias, mensajes o experiencias a través de la combinación de imágenes, sonido, música, texto y elementos visuales. Según Jiménez (1993), la narrativa audiovisual organiza los recursos expresivos para construir significados y generar una conexión emocional con la audiencia. En la actualidad, constituye una herramienta fundamental para la comunicación digital y la promoción cultural.

Producción audiovisual

La producción audiovisual comprende el conjunto de actividades destinadas a la creación de contenidos visuales y sonoros, incluyendo las etapas de preproducción, producción y postproducción. Estos procesos permiten desarrollar materiales como videoclips, documentales, entrevistas, cápsulas informativas y contenido para redes sociales, utilizados frecuentemente en estrategias de promoción artística y cultural.

Promoción musical

La promoción musical engloba las acciones destinadas a dar visibilidad a artistas, agrupaciones o producciones musicales con el fin de incrementar su reconocimiento y alcance. Actualmente, las plataformas digitales, las redes sociales y los contenidos audiovisuales se han convertido en herramientas fundamentales para la difusión de proyectos musicales, permitiendo establecer una comunicación directa entre los artistas y sus audiencias.

Bandas emergentes

Las bandas emergentes son agrupaciones musicales que se encuentran en etapas

iniciales o de crecimiento dentro de su trayectoria artística. Generalmente, buscan posicionarse en el mercado musical mediante la producción de contenido, la participación en eventos culturales y la implementación de estrategias de comunicación que fortalezcan su presencia ante el público.

Gestión cultural

La gestión cultural se refiere al conjunto de acciones orientadas a planificar, organizar, promover y evaluar proyectos, programas o actividades relacionadas con la cultura. Su finalidad es facilitar el acceso de la población a las expresiones culturales, fortalecer la identidad colectiva y contribuir al desarrollo social mediante la participación artística y cultural. En el ámbito público, la gestión cultural desempeña un papel fundamental en la promoción de artistas locales y el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas.

La ciudad de Cuenca posee una importante riqueza cultural donde la música forma parte de su identidad artística contemporánea. Sin embargo, existe poca documentación visual y narrativa enfocada en bandas emergentes locales, lo que limita su difusión, reconocimiento y permanencia dentro de la memoria cultural de la ciudad.

El presente proyecto busca documentar y visibilizar la escena musical emergente de Cuenca mediante una propuesta de diseño editorial y comunicación visual que permita registrar la identidad, trayectoria y proceso creativo de estas agrupaciones. A través del uso de recursos gráficos, fotografía y narrativa visual, se plantea generar un producto que conserve su memoria y fortalezca su conexión con el público.

La propuesta nace ante la necesidad de crear espacios de reconocimiento para bandas locales que, pese a su aporte artístico y cultural, cuentan con escasas plataformas de difusión. Como resultado, se desarrollará un libro documental acompañado de un evento musical, con el

objetivo de aportar al fortalecimiento de la cultura musical cuencana y al reconocimiento de estas expresiones como parte del patrimonio cultural contemporáneo de la ciudad.

1.3. Marco Conceptual

El diseño editorial funciona como una herramienta de comunicación visual capaz de organizar, narrar y transmitir contenidos mediante la relación entre imagen, texto y composición. Más allá de su función estética, permite construir mensajes visuales con intención cultural y narrativa. Según Jorge Frascara, el diseño gráfico no sólo comunica información, sino que genera experiencias y produce significado dentro de un contexto social determinado. Desde esta perspectiva, el diseño editorial puede convertirse en un medio de registro, preservación y difusión cultural.

Aplicado al contexto musical, el diseño visual permite representar la identidad de una escena artística y conectar emocionalmente con su audiencia. La identidad visual de una banda no se limita a un logotipo o una estética determinada, sino que comunica su personalidad, discurso y propuesta creativa. De acuerdo con Norberto Chaves, la identidad visual constituye un sistema de signos que permite reconocimiento, diferenciación y permanencia en la memoria colectiva. En el caso de las bandas emergentes, esta construcción visual fortalece su presencia dentro del entorno cultural local.

Por otra parte, la documentación visual cumple un papel importante dentro de la memoria cultural, ya que registra procesos, expresiones y manifestaciones artísticas que forman parte de la identidad de una comunidad. La fotografía, el archivo gráfico y la narrativa editorial permiten conservar estos contenidos y proyectarlos hacia futuras generaciones. Cuando una expresión cultural no se documenta, su permanencia depende únicamente de la memoria oral o de registros dispersos que con el tiempo pueden perderse.

En relación con la ciudad de Cuenca, la escena musical emergente representa un espacio activo de producción artística contemporánea; sin embargo, todavía existe una limitada visibilización de sus protagonistas dentro del registro cultural local. Por ello, el presente proyecto plantea el diseño editorial como una herramienta de documentación, difusión y valorización cultural, capaz de recopilar la identidad visual, narrativa y creativa de bandas emergentes cuencanas mediante un producto gráfico que fortalezca su reconocimiento y aporte a la memoria musical de la ciudad.

1.4. Brief del Proyecto

La escena musical en la ciudad de Cuenca se enfoca en dar mayor foco a bandas conocidas y establecidas, con una trayectoria bastante extensa que han ido adquiriendo con el paso del tiempo, logrando abarcar una gran cantidad de fanáticos, no sólo a nivel nacional. Al tener una carrera musical establecida y un público objetivo al pendiente, logran una mayor acogida por parte de la ciudadanía, en este contexto, cuando se habla de bandas emergentes se tiende a encontrar varios obstáculos, gracias a la poca experiencia, trayectoria y falta de interés del público, entendiéndose a no avanzar de una manera positiva en el campo en el que se busca destacar.

Aunque existen varias iniciativas en Cuenca para abarcar el problema, usando como ejemplo: Las batallas de bandas locales, varios integrantes de estos grupos, al no tener la suficiente experiencia o no cumplir con ciertas exigencias al perder estos concursos son ignorados y olvidados, por otro lado, las bandas ganadoras son aquellas que se llevan el reconocimiento por parte de la ciudad, dejando a las otras bandas como insuficientes. Este proyecto busca cambiar la perspectiva de las personas y brindar a bandas seleccionadas la oportunidad de exponer su trabajo sin un concurso de por medio que límite su expresión

artística.

Como causa carece de espacio para la difusión y participación de estos grupos en la ciudad de Cuenca, lo que da lugar a una falta de conexión con el público objetivo, como consecuencia con la culminación del proyecto se propone el alcance de estabilidad y posicionamiento de las bandas en espacios destacados, generando un aporte a la cultura musical de la ciudad.

Antecedentes.

El proyecto de titulación pretende ser un aporte para la prefectura del Azuay – Entidad encargada de la planificación y desarrollo social, busca mejorar la calidad tanto de la vida rural como de la urbana.

Objetivos del proyecto.

Objetivo General:

Realizar un libro fotográfico y narrativo junto a entrevistas grabadas en formato de video/animación, junto a la organización de un evento que sea impulsado con ayuda de una campaña de publicidad.

Objetivos específicos:

-Entrevistar a cada banda emergente de Cuenca elegida previamente y comprender su identidad visual, procesos creativos y personalidad.

-Grabar entrevistas con los integrantes para generar un producto audiovisual en el cual se evidencie la esencia de cada grupo.

-Realizar una recopilación fotográfica exponiendo el estilo de las bandas, al mismo tiempo que se logra preservar un recuerdo de su trayectoria con el pasar de los años.

-Organizar una campaña publicitaria para un evento musical para así llegar al público

objetivo y tener la atención de una audiencia específica.

-Llevar a cabo un evento de presentaciones de banda para un contacto directo entre banda y público, con el fin de generar un sentimiento de pertenencia.

-Realizar un libro con el propósito de preservar las bandas en un registro tanto físico como online.

Público objetivo.

El público objetivo son personas jóvenes adultos entre 18 a 30 años, interesados en la música, la preservación de la cultura y la escena musical de la ciudad de Cuenca, que buscan alternativas y nuevos grupos que descubrir, con quienes puedan sentirse más identificados de manera auténtica.

Necesidades de comunicación visual detectadas.

La propuesta del sistema editorial transmedia y narrativa audiovisual responde a la necesidad de divulgación y difusión de las bandas involucradas en el proyecto, por otro lado, cuando se habla de necesidades de comunicación, se encuentran dificultades al momento de la difusión de la música, el mensaje que se intenta transmitir, la poca visibilidad y atención presentada por parte de los ciudadanos de Cuenca por la falta de espacios, este proyecto de titulación involucra la diagramación de una revista como una herramienta que logre llegar a la audiencia, transmitiendo información compleja de manera rápida, que evoque emociones del público, enriquezca la experiencia del lector y se adapte a las necesidades del target para influir en la opinión del lector y generar interés el desarrollo de la industria musical cultural propia, como resultado, aumenta el protagonismo de los actores socioculturales involucrados, brinda acceso a la información de quien lo requiera o esté interesado, genera reflexiones en la opinión pública a través de la imagen e información de cada grupo musical involucrado.

Competencia Directa e Indirecta.

La competencia directa se encuentra conformada por medios cuyo objetivo es documentar, visibilizar y difundir la actividad de grupos musicales de Cuenca, como pueden ser libros o publicaciones editoriales de la música cuencana, revistas culturales, fanzines, afiches musicales independientes, publicaciones impresas o digitales que tienen como finalidad difundir el arte y la música emergente.

La competencia indirecta incluye redes sociales que se pueden usar como herramienta difusora de música local, plataformas de streaming musical, festivales y eventos culturales, entre otros medios que pretenden visibilizar a artistas locales sin necesidad de recurrir a medios impresos para cumplir el objetivo planteado.

A diferencia de las plataformas y medios mencionados, cuyo contenido suele ser inmediato y cambiante, temas los cuales son efímeros y cambian en cuestión de días, el formato de la revista, al ser impreso y digital, solventa necesidades de conservación de la información e imagen de las bandas emergentes como contribuir al patrimonio tangible de la ciudad de Cuenca, y como medio digital, para su difusión global a distintas personas interesadas en la música y la escena cultural cuencana.

Valores y personalidad de la institución:

Misión: La Prefectura del Azuay construye e implementa las políticas públicas, a fin de mantener el desarrollo social y autonomía comunitaria, en concordancia con el ambiente y los territorios rurales y urbanos; desde miradas diferentes e integradoras con un enfoque de género e interseccionalidad, intergeneracional y equidad territorial.

Visión: Azuay al 2030, es un territorio mancomunado, con equidad social, soberanía alimentaria y sostenible, que; a través de la ética de social comunitario y público estatal, de la

participación ciudadana, democracia deliberativa, y de la organización social libre autónoma y soberana; respeta los derechos de la mujer rural, el campesino, los y las indígenas, los y las habitantes de las zonas periféricas y de las ciudades en armonía con la naturaleza.

Mensaje principal que se desea comunicar.

Visibilizar, documentar y difundir a las bandas emergentes de Cuenca involucradas en el proyecto, como actores culturales relevantes que promuevan a través de su imagen y música un mensaje que logre que el público conecte con ellos, brindando un aporte a la cultura musical local, y al mismo tiempo, se logre interés por medios como las revistas como herramientas difusoras de mensajes relevantes.

Requerimientos gráficos preliminares.

Se requiere un sistema tipográfico definido, sistema cromático que logre conectar con el lector, sea claro y conciso, diagramación y retícula editorial equilibrada, con la flexibilidad dependiendo del contenido, tratamiento fotográfico, recursos gráficos complementarios y composición establecida. Estos aspectos mencionados permitirán el desarrollo de una propuesta editorial coherente con el mensaje, objetivos de documentación y difusión de la escena musical.

Medios o soportes donde se aplicará la propuesta gráfica.

La propuesta gráfica para el presente proyecto será aplicada de manera híbrida, es decir en formato digital al igual que físico para así llegar a una mayor conexión con el público objetivo, el formato impreso será limitado para un mayor interés por parte del público.

Conclusiones del análisis realizado.

Tras analizar y procesar toda la información, podemos llegar a la conclusión que la creación de un producto editorial enriquecerá la cultura de la ciudad de Cuenca, permitiendo a bandas emergentes surgir al ojo público con un registro tanto fotográfico como audiovisual.

1.5. Análisis de Homólogos o Referentes

Figura 1.

Referente visual libro Música Ecuatoriana Ilustrada



Fuente. Tomado de "Música Ecuatoriana Ilustrada", por Dianola Vázquez Moreno, 2025, Mundo Diners

El libro da a conocer sobre bandas de Ecuador conjunto a ilustradores los cuales participan activamente en esta primera edición realizando una ilustración de una canción específica de cada banda. En su diagramado se mantiene un formato cuadrado el cual simula una caja de CD, se separa en distintos colores al igual que es más fotográfico antes que narrativo así aportando un estilo de visual llamativo sin romper una estética limpia y comprensible para los lectores.

Figura 2.

Referente visual revista Rolling Stone

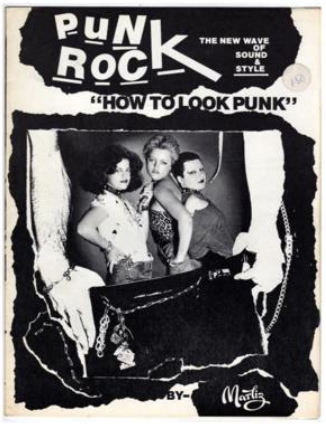


Fuente. Tomado de "Revista Rolling Stones", por Rolling Stone, 2026, Instagram (https://www.instagram.com/p/DX9Tb2Wh9L2/)

La revista es conocida mundialmente y la más influyente en el mundo musical, se sacan ediciones mensualmente. Su diagramado se basa en un tipo cuadrícula clásica en el cual se tiene como foco sus fotografías de página completa, mantiene una línea limpia y seria que a veces juega con colores y llamativos visuales leves, combina un diseño retro con colores vivos y jerarquía visual, llegando a un equilibrio de imágenes con texto.

Figura 3.

Referente visual Revista How To Look Punk



Fuente. Tomado de "How To Look Punk", por Marliz Elizabeth Norton, 1977, archive.org (https://archive.org/details/howtolookpunk1977/mode/2up)

Su diagramado se basa más en lo visual antes que en lo narrativo, teniendo composición tipo collage, una jerarquía visual agresiva y espacios irregulares. Al ser el tema sobre la cultura Punk se mantiene este estilo en su tipo de diagramado, rompiendo la estética con el fin de que luzca más desordenado.

Figura 4.

Referente visual Revista History Of Rock



Fuente. Tomado de "History of Rock Magazine", por Stoney Burns, 1982, archive.org (https://archive.org/details/buddy-holly-history-of-rock-1982/mode/2up)

En la siguiente revista nos muestra un estilo de diagramación editorial, organizado y documental. Su retícula es modular de unas 3 columnas para distribuir todo de una manera ordenada y limpia, llegando a un equilibrio visual en cuanto a fotografía y texto. Su estructura ayuda a una lectura clara, de la misma manera que su estilo de documental da credibilidad y más valor al contexto histórico.

Figura 5.

Referente visual libro Survival Energy



Fuente. Tomado de "Survival Energy", por Kelvin Santos, 2024, Instagram (https://www.instagram.com/p/DBoltF3OJNp/?img_index=1)

Su diagramado lleva un estilo moderno conjunto a experimental, su retícula es modular flexible con una base de 2 a 3 columnas que suele romper su jerarquía y contiene asimetría controlada llegando a tener una estética moderna urbana.

Figura 6.
Referente visual proyecto Hayley Williams



Fuente. Tomado de "Hayley Williams", por Heidi Marie Pading 2026, behance (https://www.behance.net/gallery/247508587/Hayley-Williams-EDAABP-Tracks-Lyric-Zine)

Su diagramado nos demuestra un estilo tipo collage que rompe con cualquier jerarquía visual, sin embargo, mantiene un estilo llamativo a la vista de los lectores gracias a su colorimetría sencilla y combinación de tipografías.

Figura 7.
Referente visual revista Hip Hop Editorial Magazine



Fuente. Tomado de "Hip-Hop Editorial Magazine", por Hugo Morales 2026, behance (https://www.behance.net/gallery/244398643/Hip-Hop-Editorial-Magazine-Revista-de-Cultura-Hip-Hop?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=0)

El siguiente referente nos muestra un diagramado dinámico y expresivo en el que la retícula se adapta según el estilo que tiene. Esta revista demuestra que se concentra más en

lo visual que en lo narrativo mostrándonos fotografías editadas de una manera urbana. Logra una experiencia editorial atractiva y coherente, destacando la personalidad de los artistas para un mayor acercamiento con el lector.

Figura 8.
Referente visual revista La Musik



Fuente. Tomado de "La Musik", por Pilar Terrón López 2024, pressreader (https://www.pressreader.com/sweden/la-musik-9y52/20240812/page/1)

La retícula de esta revista es flexible por lo que se puede combinar fotografías de distintos formatos, su composición nos demuestra protagonismo a la imagen principal mientras que el texto se distribuye de manera ordenada para una mejor experiencia con el lector.

Figura 9.
Referente visual revista Bridge



Fuente. Tomado de "Bridge", por Huma Ginter 2025, behance (https://www.behance.net/gallery/238848783/Diseno-Editorial-Revista-Bridge?tracking_source=search_projects%7Cmagazine+music&l=7)

El diseño de la revista mencionada se apoya de una retícula ordenada para crear una

jerarquía visual clara y un equilibrio entre texto e imagen.

Figura 10.

Referente visual revista This is Wine Zine



Fuente. Tomado de "This is Wine Zine", por Marina Beatriz 2023, behance (https://www.behance.net/gallery/164497023/This-Is-Why-Zine?tracking_source=search_projects%7Cmagazine+music&l=18)

Presenta un tipo de diagramado experimental que rompe con las estructuras editoriales convencionales. Su composición es dinámica en la cual el texto, imagen y elementos gráficos interactúan de manera libre en cada página.

Figura 11.

Referente visual revista Muzine



Fuente. Tomado de "Muzine", por Khanh Novak 2022, behance (https://www.behance.net/gallery/149421163/MUZINE-MUSIC-MAGAZINE?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=21)

En la revista Muzine podemos ver una diagramación contemporánea con una retícula flexible que permite experimentar con todo lo visual de la misma. Existe un equilibrio entre

páginas con un estilo limpio y ordenado.

Figura 12.

Referente visual A históra do Reggaeton



Fuente. Tomado de "históra do Reggaeton", por Cristielle Luise 2026, behance (https://www.behance.net/gallery/244551653/A-historia-do-Reggaeton?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=26)

Utiliza un diagramado editorial dinámico en el cual combina varios elementos como recursos históricos, narrativos y visuales. Sus retículas son flexibles por lo cual se puede integrar fotografías y texto sin perder coherencia visual.

Figura 13.

Referente visual revista PunkSphere Magazine



Fuente. Tomado de "PunkSphere Magazine", por Andrea Portillo 2025, behance (https://www.behance.net/gallery/240466495/PunkSphere-Magazine?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=35)

Su composición es dinámica conjunto a visuales agresivos que generan interés en el lector. Sus retículas al ser flexibles permiten romper la estructura manteniendo orden además

que la integración de texturas y elementos gráficos da una identidad visual clara y personal.

Figura 14.

Referente visual revista Surnama



Fuente. Tomado de "Surnama", por Dhruvi Vagadia 2026, behance (https://www.behance.net/gallery/246034317/Surnama-Editorial-Design?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=40)

Esta revista es un buen referente a un homólogo debido que presenta una diagramación editorial moderna la cual combina una estructura organizada con buenos recursos visuales y expresivos, se puede observar que cuenta con un buen uso de retícula la cual permite la distribución de fotografías, textos y elementos los cuales facilitan la lectura sin perder el atractivo visual. La jerarquía fotográfica se muestra claramente establecida con contrastes de tamaño, ubicación y peso para de esta forma ser una guía fluida para el lector. Por otra parte, el formato está integrado de manera dinámica a las páginas para evitar la saturación visual. Todo esto permite construir una identidad sólida, siendo una referencia relevante para proyectos relacionados con la música.

Figura 15.

Referente visual revista Verse



Fuente. Tomado de "Verse", por Malishka Sharma 2026, behance (https://www.behance.net/gallery/243721707/VERSE-Magazine-Publication-Design?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=42)

La revista presenta una diagramación sofisticada que juega combinando una estructura organizada en conjunto a un visual contemporáneo. La retícula que usa es flexible y se distribuyen textos, elementos e imágenes de manera equilibrada. Se usan contrastes topográficos, variaciones en la escala y uso del espacio en blanco como diseño. Alterno diseño minimalista con un diseño con un mayor impacto generando mayor interés a los lectores.

CAPÍTULO II – METODOLOGÍA

2.1. Metodología de la Investigación

Tipo y enfoque de la investigación

La investigación actual es aplicada, descriptiva y proyectual. Se mantiene este tipo de investigación porque busca mejorar un problema real de las bandas emergentes de Cuenca, describe la situación actual de las mismas y culmina en la creación del producto editorial.

El presente proyecto cuenta con una investigación mixta en la cual predomina la cualitativa gracias a que se busca tener un acercamiento más íntimo con las bandas a través de entrevistas y observación directa para así comprender su realidad, necesidades y apertura ante el público complementándose con lo cuantitativo lo cual se obtuvo con entrevistas y encuestas para así justificar cada decisión del diseño editorial. Al combinar estos dos tipos de investigación se obtiene como resultado una comprensión del proyecto completa para así llegar al resultado deseado.

Diseño del tipo de investigación

El proyecto tiene como fin mejorar una problemática real con la ayuda de un diseño editorial llamativo al público objetivo, se utilizó un enfoque mixto, integrando la investigación documental al igual que la de campo. La investigación documental nos ayuda recopilando, analizando y comprendiendo información sacada de libros, páginas web, tesis y revistas relacionados con el diseño editorial, fotografía y documentales que van de la mano con la industria musical. En cuanto a la investigación de campo se lleva a cabo entrevistas semiestructuradas a las propias bandas emergentes del presente proyecto y expertos en diseño editorial al igual que encuestas concretas al público objetivo, se obtuvo como resultado obtener información sobre las necesidades, preocupaciones y recomendaciones de los involucrados. Al

unir estos dos tipos de investigación nos dio como resultado posibilitar una comprensión más amplia del tema.

Población y muestra

La población objetiva está conformada por 2 grupos siendo estos primero las bandas emergentes quienes al ser entendidas como agrupaciones en proceso de posicionamiento dentro de la escena local de la ciudad de Cuenca con una limitada difusión de medios tanto tradicionales como digitales, encontrándonos con el factor clave el cual es la falta de visibilidad de las mismas, estas bandas abarcan la fuente principal de investigación e información para así conocer su identidad visual, identidad personal, trayectoria establecida, estrategias promocionales y necesidades tanto de comunicación como de reconocimiento, son fundamentales para la construcción del contenido para el producto editorial. Como segundo grupo tenemos al público objetivo, quienes están conformados por jóvenes y adultos entre 18 a 35 años que residen en la ciudad de Cuenca, con intereses como la cultura, el arte, la música y el consumo de productos especializados en diseño. Asimismo, se cuenta con la participación de profesionales de diseño editorial, diseño gráfico, fotógrafos, gestión cultural y la producción de música, quienes ayudaron con revisiones y críticas constructivas en cuanto a proyecto para así fortalecer la propuesta. Debido a que no existe un número real de todas las bandas emergentes de Cuenca, se trabajó con las 10 seleccionadas para participar en este proyecto.

Técnicas de recolección de datos

En cuanto a la técnica de recolección de datos se cuenta con una gran cantidad ya que se usaron encuestas, entrevistas, grupos focales y observación. Se encuestó tanto al público objetivo como a los participantes de las bandas emergentes llegando al resultado de una mayor comprensión del problema y la opinión de los mismos. Al entrevistar a los expertos en diseño,

fotografía, gestores culturales y productores de música nos dio un enfoque más sólido para la creación tanto del producto editorial como de la campaña publicitaria para un mayor reconocimiento del producto y de las bandas participantes.

Figura 16.

Encuestas al público objetivo.



Fuente. Elaboración propia

Figura 17.

Encuestas al público objetivo



Fuente. Elaboración propia

Instrumentos de investigación

Para la recolección de datos e información se emplearon varios instrumentos de

investigación. En primer lugar, se usó un cuestionario el cual fue dirigido al público objetivo recopilando información sobre la opinión de la escena cultural en cuanto a la música en la ciudad de Cuenca, su consumo y conocimiento de bandas emergentes de Cuenca. En segundo lugar, el instrumento de investigación se conformó por una guía de entrevista semiestructurada, la cual fue dirigida netamente a los integrantes de las bandas emergentes de la ciudad de cuenca y a expertos del diseño gráfico, fotografía, gestores culturales, productores musicales y diseñadores editoriales así se obtuvo la opinión e información para así realizar un producto editorial mejorado para los lectores. Como último lugar, se utilizó una ficha de observación durante conciertos, eventos culturales tales como la fiesta de la música y los ensayos propios de las bandas se presentaron, esto nos sirvió para entender la interacción entre la banda y su público. Al haber aplicado estos instrumentos de investigación de aspecto mixto, nos sirvió para fortalecer el análisis de los resultados y nos demostró fundamentos para el desarrollo del producto editorial mejorado.

Procedimiento metodológico

El procedimiento metodológico de la investigación fue desarrollado en las siguientes etapas, las cuales fueron organizadas de manera secuencial así llegando a una adecuada recolección de información.

Como primera etapa se realizó la revisión documental gracias a la consulta y análisis de información sacada de libros, páginas web, tesis y revistas relacionados con el diseño editorial, fotografía y documentales que van de la mano con la industria musical con la finalidad de recopilar información para el marco teórico, nos ayudó estableciendo bases las cuales orientaron el desarrollo del proyecto.

Posteriormente, se siguió con el diseño de la revista y la validación de los instrumentos

de investigación, elaboramos el cuestionario dirigido al público objetivo, las entrevistas y su guía semiestructurada realizada para expertos en diseño y los integrantes de las bandas emergentes, la ficha de observación en el cual nos dimos cuenta de cómo interactuaron las bandas con su público. Al revisar y validar los instrumentos, se dio inicio al trabajo de campo en el cual se realizaron las encuestas al público objetivo, así se continuó con la entrevista a las bandas emergentes de la ciudad de cuenca y información sacada de libros, páginas web, tesis y revistas relacionados con el diseño editorial, fotografía y documentales que van de la mano con la industria musical. Concluimos con esta fase de la recolección de datos y se analizó la información. Con los resultados que se obtuvieron, nos dio un panorama más concreto en el cual comprendimos la planificación y desarrollo del producto editorial, su contenido, el tipo de fotografía, la tipografía, el diagramado, su estructura, tamaño y el lenguaje para un mayor apego con el lector. Como etapa final, se elaboró la propuesta y se revisó en conjunto a un experto en diseño editorial así llegando al prototipo final.

2.2. Metodología del Trabajo de Diseño

En el presente proyecto se emplea la metodología de Design Thinking debido a su estructura organizacional y enfoque centrado en el público para identificar las necesidades, generación de soluciones, entre otros. Se establece cada paso correspondiente que comprende las fases del desarrollo del proyecto: En la fase de empatizar se realizaron entrevistas a las bandas emergentes con el fin de conocer sus necesidades, experiencias y dificultades, al igual que una recopilación fotográfica que evidencia sus experiencias y actividades como músicos independientes; en la fase de definir, se planteó la problemática central y los requerimientos que conlleva el proyecto; en idear, se planteó la propuesta editorial como medio de difusión y visibilización de estas bandas; el prototipo estableció el material informativo y fotográfico

recopilados en un producto editorial.

2.3. Propuesta de Diseño

La propuesta del presente proyecto consiste en la creación de un producto editorial el cual será una revista fotográfica y narrativa con el propósito de visibilizar a bandas emergentes de la ciudad de Cuenca, la revista busca ser un espacio en el que se documente la escena musical local de la ciudad.

La propuesta se complementa con entrevistas grabadas y una campaña publicitaria para la gestión de un evento en el que se realizará el evento del lanzamiento de este producto editorial. En la práctica se comprende el diseño de la misma y su identidad visual propia.

Al ser una revista que cuenta como público objetivo a jóvenes y jóvenes adultos el lenguaje de diseño representa mayor importancia, se tiene como identidad visual un estilo grunge mezclado con lo moderno, colores como el rojo y amarillo además de representar la ciudad de Cuenca permite gracias al color rojo que al ser llamativo capta la atención del público y en cuanto al amarillo obliga a la vista a detenerse. En cuanto a la tipografía se optó por Bebas Neue para títulos y Monserrat para textos, así se logra un equilibrio entre impacto visual y comprensión lectora. Las fotografías editadas en blanco y negro representan mayor impacto al ver elementos de diseño en el diagramado de color amarillo y rojo, generando intriga al igual que mayor interés.

El proyecto además de aportar visibilidad a las bandas participantes aporta dentro del campo del diseño gráfico al desarrollar un producto editorial con fotografías, elementos multimedia, campaña publicitaria y branding. La principal innovación de esta revista es utilizar el diseño gráfico para preservar la cultura local y visibilizar el patrimonio musical contemporáneo que Cuenca tiene. De esta manera el proyecto no solo tiene como propósito

resolver una necesidad comunicacional, sino, también evidencia que el diseño gráfico enriquece la cultura generando impacto e interés en ciudadanos, todo gracias a estrategias visuales.

CAPÍTULO III – DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. Fases de Desarrollo

De acuerdo con la metodología seleccionada, Design Thinking tenemos siete fases por las cuales se desarrolló el proyecto: Se definió la problemática conjunta a la prefectura del Azuay en el área de cultura ya que su propósito siempre ha sido erradicar la falta de reconocimiento al talento musical existente en la ciudad de Cuenca, el público objetivo esperando a descubrir bandas nuevas son los jóvenes. En cuanto a la investigación, se basó en encuestas al público objetivo, diez bandas emergentes seleccionadas para participar en el proyecto y expertos en diseño recaudando información sobre su opinión y necesidades.

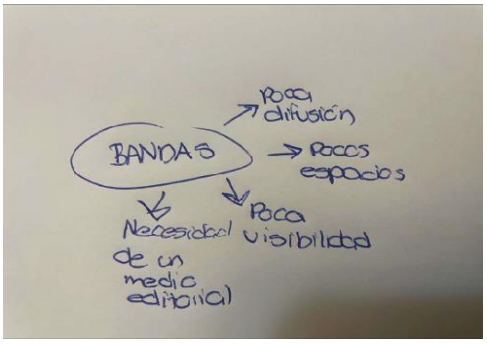
Definición.

Se planteó la problemática del proyecto, los requerimientos, las bandas participantes, el nombre del proyecto, logotipos, entre otros.

La problemática siendo falta de visibilidad de bandas emergentes de la ciudad de Cuenca, por lo cual se generó el nombre “Tiwii” el cual significa sueños como una variante de la lengua quechua, para demostrar la cultura, se decidió asimismo elementos del logo por su significado que refiere a que las bandas participantes son estrellas.

Figura 18.

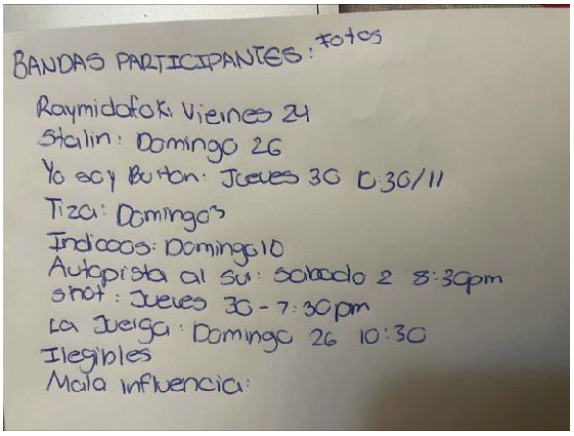
Definición de la problemática.



Fuente. Elaboración propia

Figura 19.

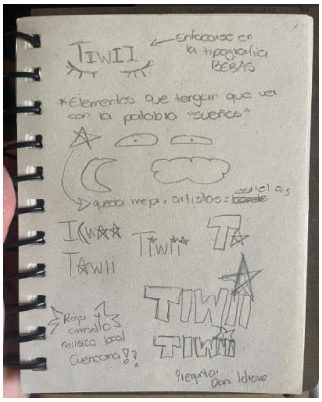
Selección de bandas



Fuente. Elaboración propia

Figura 20.

Construcción del logo y el nombre del proyecto



Fuente. Elaboración propia

Investigación.

Se realizaron entrevistas, fotografías y encuestas al público objetivo, a las bandas participantes y expertos en diseño editorial, multimedia y diseñadores en general, para así tener bases para generar un mejor resultado a la hora de prototipar el producto editorial.

Figura 20.

Entrevistas a las bandas involucradas.



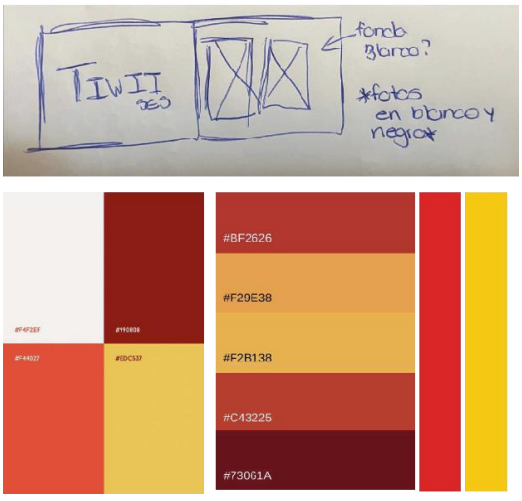
Fuente. Elaboración propia

Ideación.

Se planteó la propuesta editorial como medio de difusión y visibilización de las bandas, junto con el valor agregado, que son entrevistas realizadas a los miembros de las bandas al igual que la creación de una campaña publicitaria para un evento el cual tiene como finalidad el lanzamiento de la revista y un mayor acercamiento entre las bandas y el público.

Figura 21.

Definición de diagramado y paleta de colores



Fuente. Elaboración propia

Como colorimetría de la identidad visual tanto como del producto editorial como de la campaña publicitaria, se optó por colores cálidos como el rojo y amarillo ya que además de demostrar la bandera de Cuenca, como dice Small (2020) “La psicología detrás del color ha sido documentada durante años, y la referencia más antigua se remonta al siglo XV. Está ampliamente aceptado que los colores más cálidos (rojos, amarillos, naranjas) pueden estimular nuestro sistema nervioso, mientras que los tonos más fríos (azules, verdes) tienden a tener un efecto calmante.” (párr. 2)

El rojo y amarillo nos demuestran alerta, generando a nuestro cerebro un estado de mayor concentración al leerlo o verlo.

Figura 22.

Propuestas de tipografías.

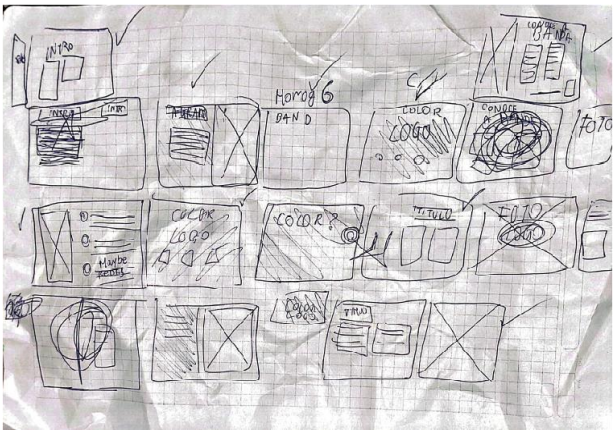


Fuente. Elaboración propia

Nota. En la parte de tipografías se decidió ir por un camino mixto, uniendo tipografías tanto grunge como modernas, así llegando a un equilibrio entre lo punk y moderno que las bandas participantes demuestran con su identidad visual.

Figura 23.

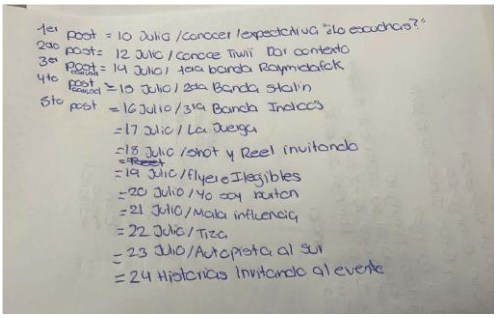
Boceto de diagramado



Fuente. Elaboración propia

Figura 23.

Pasos para la definición de la campaña publicitaria



Fuente. Elaboración propia

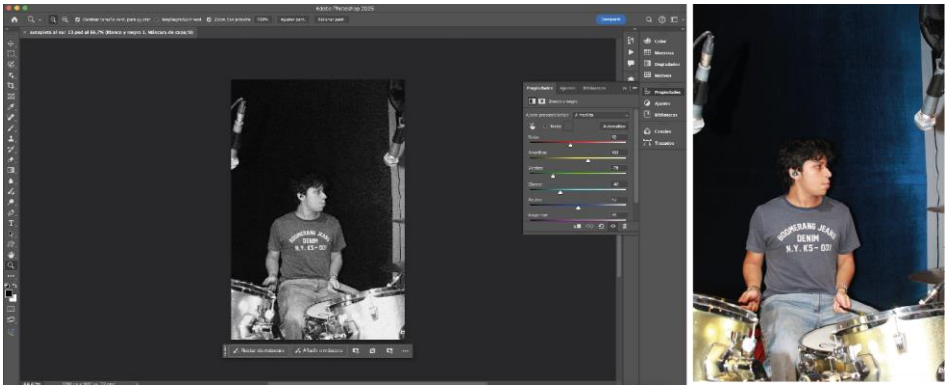
Prototipado.

Se establece el material informativo y fotográfico que está incluido en la revista, al igual que varias propuestas de diagramado para llegar a un resultado más claro del diagramado final, en cuanto a la edición de fotografía se optó por el estilo grunge el cual como dice Fabara (2019) “El efecto color grunge busca la incomodidad, ensuciar y llevar al límite los parámetros de la imagen. Para ello se busca reforzar el contraste de la escena, reducir color y conseguir ruido sobre la imagen” (párr. 2)

En cuanto a la edición de videos se optó por una edición sencilla, sin embargo, llamativa que une elementos como videos grabados en el momento del ensayo de cada banda, redes sociales de las mismas y como audio de fondo canciones de las respectivas bandas las cuales fueron grabadas mientras ensayaban, así logrando un estilo más orgánico y apegado a lo que realmente son cada integrante de las bandas.

Figura 23.

Edición de fotografía



Fuente. Elaboración propia

Figura 24.

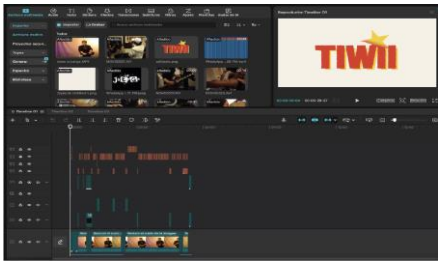
Selección de tipografías, definición de paleta de colores y construcción de la retícula para el logotipo.



Fuente: Elaboración propia

Figura 25.

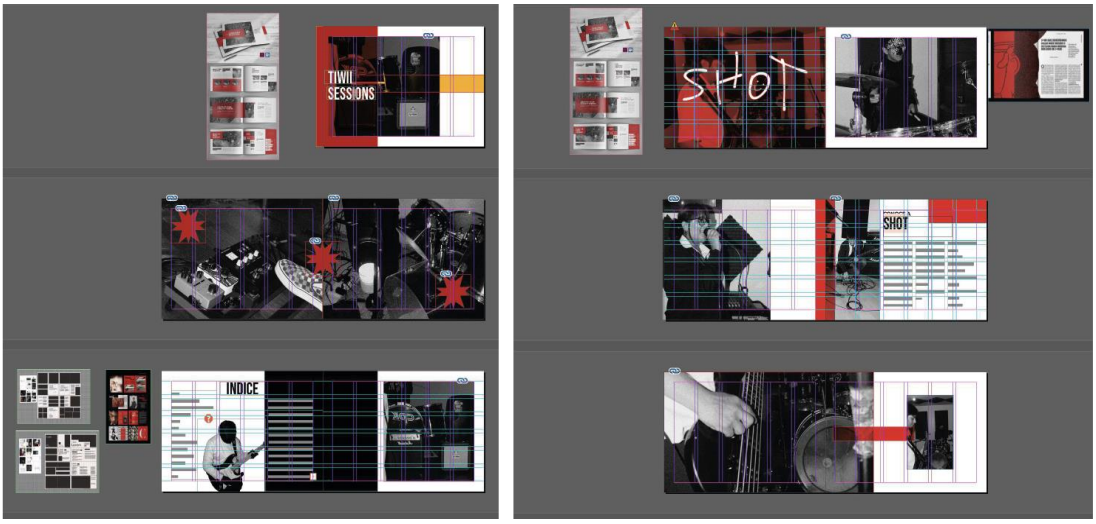
Edición de entrevistas



Fuente. Elaboración propia

Figura 26.

Primera propuesta de diagramado



Fuente. Elaboración propia

Selección.

Selección del material de la revista, al igual que la propuesta final del diagramado.

Se seleccionó el formato de la revista como una de bolsillo, contando con las medidas de 21x14,8 cm para que así el formato físico cuente con mayor comodidad al momento que los lectores quieran llevarlo consigo, en cuanto al estilo como se explicó anteriormente, cuenta con un diseño mixto que combina lo grunge con lo moderno, se utilizó una retícula de 3 columnas

para una mejor jerarquía visual y finalmente elementos como los códigos QR que nos llevan a las entrevistas grabadas para una mejor experiencia del lector. Todo esto siendo acompañado conjunto a una identidad visual clara y llamativa, al igual que la campaña publicitaria dando a conocer a las bandas participantes y al proyecto.

Figura 27.

Diagramado final.



Fuente. Elaboración propia

Implementación

Tras seleccionar el diagramado final se llega al resultado esperado, la entrega al cliente siendo este la prefectura y las diez bandas participantes ocupó lugar en el evento del lanzamiento, teniendo así una mayor apertura para que el proyecto se dé a conocer.

Evaluación y Aprendizaje

Tras toda esta metodología de design thinking se puede demostrar, que el proyecto cometió su cometido, el cual fue visibilizar a las diez bandas emergentes seleccionadas, evidenciado gracias al alcance que se obtuvo en redes sociales y en el día del evento el cual estuvo compuesto por 80 invitados incluyendo bandas y participantes del proyecto.

CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES

4.1. Análisis de Resultados

Se observa como resultado el alcance que tuvo el proyecto, la atención y el interés del público objetivo desde sus etapas iniciales. El impacto del producto editorial es potenciado gracias al valor agregado de entrevistas grabadas, fotografías, y recursos añadidos. Estas decisiones permiten el desarrollo del formato y se consolida como una experiencia interactiva.

Figura 28.

Alcance en redes sociales

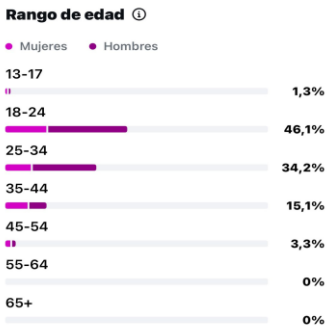


Fuente: Creación propia

Se demuestra que utilizar la red social como instagram funciona para un mayor alcance en poco tiempo.

Figura 29.

Rango de Edad del público objetivo.



Fuente. Creación propia

Figura 30.

Sexo del público objetivo.



Fuente. Elaboración propia

Se evidencia que al ser un alcance orgánico es importante destacar cómo el público respondió positivamente, generando un impacto en las personas, gracias a la red social Instagram que facilitó una mayor comunicación y conexión con el público objetivo en cuanto a detalles del proyecto.

4.2. Conclusiones

El desarrollo del proyecto de titulación Tiwii, responde a las necesidades establecidas por la prefectura del Azuay en el área de cultura, siendo esta necesidad generar un espacio en el cual bandas emergentes de la ciudad de Cuenca sean visibilizadas y ayuden a dar una iniciativa para una trayectoria futura. A partir de las encuestas tanto como a las diez bandas participantes como a expertos en diseño editorial y multimedia, hasta el proceso de investigación y aplicación de lo recopilado en el producto editorial como fotografía, recursos de diseño y comunicación visual se logró el objetivo inicial. La propuesta logra fortalecer la presencia de la movida musical al igual que la preservación de la cultura local.

Gracias al proceso de investigación se evidencia que el diseño gráfico logra ser un impulso para la promoción de la cultura artística de la ciudad, ya que gracias a su estructura la cual se basa en experiencias visuales al igual que auditivas genera mayor interés en el público esperado así generando identidad y estableciendo un vínculo más cercano entre creadores y

audiencia. En este contexto, Tiwii no solo cumple con el ámbito editorial e informativo, sino que se convierte en un medio con su propia identidad para próximos proyectos, un medio el cual documenta historias y creatividad musical desde una perspectiva editorial, generando protagonismo y mayor profundidad en su importancia como aporte al desarrollo cultural.

De igual manera gracias a las encuestas establecidas tanto a las bandas participantes como a personas del rango de edad del público objetivo permitió identificar que el público joven consume visuales y audiovisuales la mayor parte de su vida diaria. Esta información respalda el planteamiento de la propuesta que integra tanto distintos soportes de comunicación como una experiencia única en cuanto a público y creador. En cuanto a la prefectura del Azuay siendo la empresa para la creación del proyecto, al ser el área de cultura el cual ha brindado el apoyo, se evidencia que el proyecto Tiwii se convertirá en una experiencia que tendrá más ediciones, ya que gracias a que cumple el objetivo de visibilizar bandas emergentes, la movida musical de Cuenca nunca descansa y el proyecto funciona anualmente para así recopilar y ayudar a nuevas bandas.

En conclusión, Tiwii representa una propuesta de diseño editorial que aporta a la difusión y visibilidad de bandas emergentes de la ciudad de Cuenca gracias a su comunicación visual, acercamiento con el lector, fotografía y elementos de diseño. Más allá de representar algo técnico como lo narrativo, Tiwii genera un espacio de cercanía con la cultura de Cuenca, promoviendo el talento local.

4.3. Recomendaciones

A nivel institucional.

Se recomienda a instituciones culturales y organizaciones vinculadas con la cultura y el arte, fortalecer los espacios destinados a artistas emergentes de la ciudad, generando

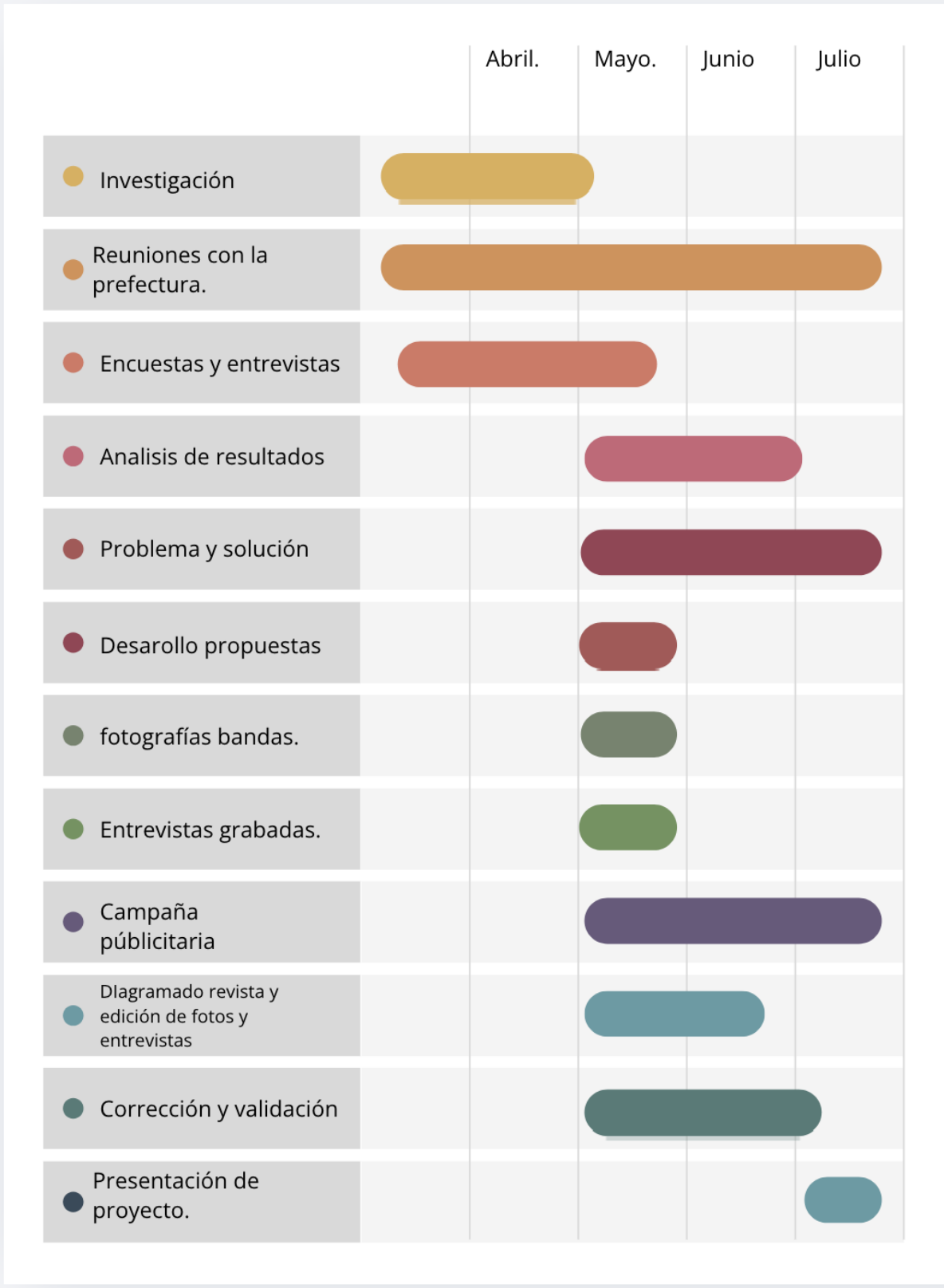
exposiciones, editoriales, ferias, conciertos, conversatorios y eventos en los cuales se promueva la participación de la ciudadanía. De igual manera, es importante mantener la cultura viva mediante espacios llenos de arte.

A nivel técnico.

Se sugiere a las futuras ediciones de la revista, generar más acercamiento con el público que se quiere obtener para así complementar la experiencia del lector, siendo esta no solo papel y hoja, sino, una experiencia única en la cual se siente una mayor cercanía con las bandas. Asimismo, se recomienda mantener una identidad visual coherente para así mantener la calidad editorial.

Se recomienda ampliar estas investigaciones de la movida cultural aplicada a la música independiente conjunto a otros formatos editoriales, estrategias de marketing, transmedia y plataformas tanto físicas como digitales para una mayor apertura a la cultura musical local.

4.4. Cronograma de Actividades



4.5. Presupuesto

Recurso	**Cantidad**	**Costo**
Impresión pruebas y prueba final.	6	$50
Revista final.	1	$45
Dominio Página web.	2	$17
Snacks y señalética para evento.	50	$30
Equipos sonidos, lugar, cámara, etc.	Equipo propio	$0
	Costo total:	$142

4.7. Referencias

Andrés, P. A. P. (2021, 18 octubre). *Proyecto de difusión digital de música de bandas independientes de Cuenca*. https://dspace-test.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/37025

Ávila, E. (25, diciembre, 2024) *Públicos: Revista de artes y pensamiento*s. *Las redes del arte en Ecuador y los sindicatos en América Latina – Revista Públicos*. https://revistapublicos.com/las-redes-del-arte-en-ecuador-y-los-sindicatos-en-america-latina/

Cordón, A. G. (2020, 1 mayo). El trabajo cultural ayuda a superar los más grandes retos. *El Telégrafo*. http://eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/213/trabajo-cultural-artistas-gestores

Client challenge. (s. f.). https://es.slideshare.net/slideshow/los-7-principios-de-las-narrrativas-transmedia/65750992

Cristelle, L. (21 enero, 2026) *A História do Reggaeton.* https://www.behance.net/gallery/244551653/A-historia-do-Reggaeton?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=26

Dhruvi, (18 marzo, 2026). *Surnama. Editorial Magazine.* https://www.behance.net/gallery/246034317/Surnama-Editorial-Design?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=40

Eroda, E. B. (2021). *Narrativa Transmediática Promocional Para La Industria Musical.* https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/496

Fabara, S. (2019, 17 septiembre). *Cómo conseguir un estilo de color «grunge» en Photoshop*. Xataka Foto. http://xatakafoto.com/guias/como-conseguir-estilo-color-grunge-photoshop

Gallo, C. U. W. (2024) *Bridge, La clave del éxito.* *https://www.behance.net/gallery/238848783/Diseno-Editorial-Revista-Bridge?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=7*

How To Look Punk (1977) : Marliz : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (1977). Internet Archive. https://archive.org/details/howtolookpunk1977/mode/2up

Jaramillo, J. S. (2020). La narrativa transmedia aplicada al periodismo cultural en Ecuador. https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/9577/1/124006.pdf

Jenkins, H., & Cultura, La (n.d.) Converge Culture. https://stbngtrrz.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf

Malishka, S. (2026). *Verse. A Music Magazine.* https://www.behance.net/gallery/243721707/VERSE-Magazine-Publication-Design?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=42

Manuel, A. M. J. (2023). *Diseño de un sistema gráfico y editorial que recopile información sobre el arte y la cultura emergente en la ciudad de Cuenca*. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13559

Morales, H. (9 abril, 2026). *Hip-Hop: Som. Estilo. Historia.* https://www.behance.net/gallery/244398643/Hip-Hop-Editorial-Magazine-Revista-de-Cultura-Hip-Hop?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=0

Mun, P. K. N. (2022). *Muzine, music magazine.* https://www.behance.net/gallery/149421163/MUZINE-MUSIC-MAGAZINE?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=21

Orbis Publishing Limited UK. (1982). *Buddy Holly - HIstory Of Rock Magazine 1982*. https://archive.org/details/buddy-holly-history-of-rock-1982/mode/2up

Pérez, C. G. (1996). *GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, Narrativa audiovisual.* Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4948066

Portillo, A. (15 diciembre, 2025). *Punk Sphere. Be Punk!* https://www.behance.net/gallery/240466495/PunkSphere-Magazine?tracking_source=search_projects|magazine+music&l=35

PressReader.com - digital newspaper & magazine subscriptions. (s. f.). https://www.pressreader.com/sweden/la-musik-9y52/20240812/page/1

Sandoval, S. G. (2021, 29 diciembre). *Patrimonio Cultural una alternativa para la dinamización de la economía: estudio de caso Ecuador.* https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/Sigma/es/article/view/2627

Sebastián, M. S. R. (2024, 4 marzo). *Diseño de la interfaz para un sitio web destinado a la promoción de la música independiente en la ciudad de Cuenca*. https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/9577/1/124006.pdf

Vásquez, A. R. (2025, 21 julio). *Música Ecuatoriana Ilustrada: de un libro al Museo Pumapungo - Revista Mundo Diners*. Revista Mundo Diners. https://revistamundodiners.com/entretenimiento/musica/musica-ecuatoriana/

Williams, H. (2026, 18 abril).” *EDAABP” Tracks, Lyric Zine.* https://www.behance.net/gallery/247508587/Hayley-Williams-EDAABP-Tracks-Lyric-Zine