



## CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

### **TEMA:**

“DISEÑO DE UNA SERIE DE COMICS PARA CONCIENTIZAR EL ABANDONO DE ANIMALES DOMÉSTICOS, EN COLABORACIÓN CON EL GAD MUNICIPAL DE CUENCA DENTRO DEL AREA DE CGA”

### **AUTOR:**

PATRICIO ALEXANDER UREÑA RAMÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

### **TUTORES:**

- MGS. ERIKA MIRANDA

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**

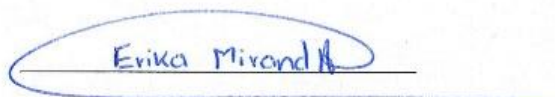
**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

**Aprobación del Trabajo de Titulación**

---

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **UREÑA RAMÓN PATRICIO ALEXANDER**, con el título "DISEÑO DE UNA SERIE DE COMICS PARA CONCIENTIZAR EL ABANDONO DE ANIMALES DOMÉSTICOS, EN COLABORACIÓN CON EL GAD MUNICIPAL DE CUENCA DENTRO DEL AREA DEL CGA", 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,



Erika Miranda

Mgtr. Erika Valeria Miranda Fajardo

Ci. 0104037718

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Yo, **UREÑA RAMÓN PATRICIO ALEXANDER**, 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 UNA SERIE DE COMICS PARA CONCIENTIZAR EL ABANDONO DE ANIMALES DOMÉSTICOS, EN COLABORACIÓN CON EL GAD MUNICIPAL DE CUENCA DENTRO DEL AREA DEL CGA” 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,



---

UREÑA RAMÓN PATRICIO ALEXANDER

**Cédula:** 1150564217

## **DEDICATORIAS**

A mis padres, quienes fueron mi pilar y apoyo en cada proceso de mi vida, y con su amor incondicional me han llevado a convertirme en la persona que son hoy en día. A través de los desafíos y alegrías, su sacrificio ha sido la luz para mi camino e inspiración para alcanzar mis sueños, a pensar de los tropiezos que he tenido siempre han estado ahí para apoyarme y guiarme por un buen futuro. Así mismo a mis hermanos quienes me prestaron su sabiduría y apoyo para cumplir mis metas, de igual forma a toda mi familia quienes han estado conmigo en cada momento y han sabido enseñarme lo que es el esfuerzo.

A mis amigos quienes me han prestado su apoyo y ánimos en todo el proceso de desarrollo de tesis, con sus palabras me inspiraron y alentaron a no rendirme en el momento que más necesitaba.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi tutora de tesis Mgs. Erika Miranda quien me ha brindado la experiencia y conocimientos para poder llevar a cabo de una manera correcta el desarrollo de mi tesis, además por apoyarme en toda esta etapa que es una meta grande en mi vida.

A cada uno de mis profesores quienes con su dedicación, paciencia y sabiduría han sido el apoyo para crecer de manera profesional e intelectual, cada lección que han impartido ha sido una semilla de conocimiento que ha florecido en mi mente, a través de sus enseñanzas no solo he adquirido conocimientos, sino también he aprendido lecciones de vida que llevaré conmigo para siempre.

Agradezco al Gad municipal de Cuenca quienes supieron abrirme las puertas y apoyarme para realizar este proyecto, de igual manera estoy profundamente agradecido por la confianza que depositaran en mí y la oportunidad que me brindaron para poder cumplir cada proceso de mi tesis.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIAS .....	5
AGRADECIMIENTOS .....	6
ÍNDICE DE FIGURAS .....	8
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
RESUMEN .....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
PROBLEMATICA.....	13
JUSTIFICACIÓN .....	14
OBJETIVOS.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos .....	15
CAPÍTULO 1 DIAGNÓSTICO .....	16
1.1 MARCO TEÓRICO .....	16
1.1.1 Abandono animal.....	16
1.1.2 Diseño Gráfico como medio de comunicación .....	18
1.1.3 Diagramación digital .....	19
1.1.4 El comic como herramienta de difusión .....	20
1.1.5 Ilustración Grafica y Digital .....	21
1.1.6 Gama Cromática.....	28
1.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....	32
1.2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	33
1.3 BRIEF .....	41
1.3.1 Brief editorial realizado al GAD Municipal de Cuenca .....	41
1.3.2 Brief editorial de los comics .....	41
1.4 HOMOLOGOS .....	42
CAPITULO 2 METODOLOGÍA DE DISEÑO .....	44
2.1 Metodología de Bruno Munari .....	44

Fase 1.- Definición del problema .....	45
Fase 2.- Elementos del problema.....	45
Fase 3.- Recopilación de datos.....	46
Fase 4.- Análisis de datos .....	46
Fase 5.- Creatividad.....	47
Fase 6.- Materiales y tecnología .....	47
Fase 7.- Experimentación.....	47
Fase 8.- Modelos.....	48
Fase 9.- Verificación .....	48
Fase 10.- Bocetos .....	49
Fase 11.- Solución final .....	49
CAPITULO 3 PROPUESTA DE DISEÑO .....	49
3.1 Diagramación .....	50
3.2 Formato.....	51
3.3 Cromática .....	52
3.4 Bocetaje .....	53
3.5 Lineart .....	53
3.6 Tipografía .....	54
3.7 Resultado .....	55
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	57
CONCLUSIONES.....	58
RECOMENDACIONES.....	59
BIBLIOGRAFÍAS.....	60
ANEXOS .....	62

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ilustración estilo cómic del feo, el bueno y el malo.....	24
Figura 2 ilustración estilo de fantasía .....	25
Figura 3 Ilustración estilo infantil.....	26
Figura 4 Tabla de edad.....	33
Figura 5 Genero.....	34
Figura 6 Pregunta 1 .....	34

Figura 7 Pregunta 2 .....	35
Figura 8 Pregunta 3 .....	36
Figura 9 Pregunta 4 .....	37
Figura 10 Pregunta 5 .....	38
Figura 11 Pregunta 6 .....	39
Figura 12 Pregunta 7 .....	39
Figura 13 Pregunta 8 .....	40
Figura 14 Ilustración para revista Curay Pérez y Christian Alexander .....	43
Figura 15 Ilustración para proyecto visual Nathalia Romero.....	43
Figura 16 Ilustración para revista Prejuizo Caroline A., Juliana k., Gustavo M.....	44
Figura 17 Diagramación .....	50
Figura 18 Diseño de pagina .....	51
Figura 19 Formato.....	51
Figura 20 Color análoga 1 .....	52
Figura 21 Color análoga 2 .....	52
Figura 22 Color análoga 3 .....	53
Figura 23 Cromática .....	53
Figura 24 Boceto .....	53
Figura 25 Lineart 1 .....	54
Figura 26 Lineart 2 .....	54
Figura 27 Tipografía .....	55
Figura 28 Resultado 1.....	56
Figura 29 Resultado 2.....	56

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Brief de la empresa .....	41
Tabla 2 Brief editorial.....	42

## **RESUMEN**

El objetivo general del proyecto es concientizar a niños y adolescentes de 10 a 18 años de edad sobre el abandono de animales domésticos mediante el uso y la creación de una serie de comics como medio de difusión cuyo título es “Destellos de esperanza”. La serie de comics consta de 3 ejemplares donde cuenta de una manera creativa y fácil de comprender, historias inspiradas en casos reales, pero modificados para que sean adecuadas para el público objetivo. El proyecto busca entrelazar con los sentimientos del lector, además de explicar cómo es la vida de un animalito abandonado y los peligros que enfrentan.

Los 3 comics utilizan una gama cromática análoga diferente, con el objetivo de darle a cada uno su propia identidad, los tres colores fueron seleccionados según el sentimiento que deben transmitir al lector, para ello se utilizó una investigación dentro de la rama de la psicología del color. La narración se apoya en información confiable y justificada ya que se realizaron investigaciones sobre las causas que producen el problema. La tipografía y la diagramación fueron desarrollados de una manera que permita seguir una continuidad dentro de la historia. De este modo se espera que los comics empaticen con los lectores y, además de que se conviertan en herramientas de cambio, información y aprendizaje para los niños y adolescentes.

## **ABSTRACT**

The general objective of the project is to raise awareness among children and adolescents aged 10 to 18 about the abandonment of domestic animals through the use and creation of a series of comics as a means of dissemination titled “Glimmers of Hope”. The comic series consists of 3 issues that creatively and easily understandable, tell stories inspired by real cases but modified to be suitable for the target audience. The project aims to intertwine with the reader is emotions, as well as to explain the life of an abandoned animal and the dangers they face.

The 3 comics use a different analogous color scheme, with the aim of giving each one its own identity. The three colors were selected according to the feeling they should convey to the reader, based on research within the field of color psychology. The narration is supported by reliable and justified information, as research was conducted on the causes that produce the problem. The typography and layout were chosen and developed in a way that makes it easy to follow continuity within the story. In this way, it is hoped that the comics will empathize with the readers and, in addition to becoming tools for change, information, and learning for children and adolescents.

## INTRODUCCIÓN

El abandono de animales domésticos es un problema que va en aumento cada día y esto lo vuelve aún más preocupante en todo el mundo. Se ha demostrado que la mala información, la falta de conocimientos y el poco interés de cuidar bien a un animalito ha provocado que el índice de abandono sea muy alto, por ello, este proyecto se enfocará en llegar a la mente de las personas con el objetivo de concientizar, además de enseñar sobre cómo es la vida de una mascota en las calles, sus causas y la correcta manera de evitarlo.

Teniendo en cuenta esta problemática eh considerado como solución óptima desarrollar una serie de comics, donde el lector puede tener acceso a consejos, aprendizajes y actividades sobre el problema planteado. Este proyecto tiene como público objetivo a niños y adolescentes de 10 a 18 años de edad y con ayuda de métodos de comunicación visual como: diagramación, ilustración y editorial se espera tener resultados positivos donde el porcentaje de abandono de animales domésticos disminuya y que el lector aprenda técnicas que le ayuden a abordar este importante problema de ámbito social.

## **PROBLEMATICA**

El abandono de animales domésticos es un problema de conocimiento general, hoy en día en la ciudad de Cuenca existe un aproximado de 60 000 mascotas en la calle, dicha cantidad es provocado por la falta de conocimientos e interés sobre el cuidado y protección de los animalitos por parte de las personas, existen otros puntos que dan inicio a este problema como es la falta de espacio en el hogar, problemas económicos las cuales no le permiten solventar las necesidades básicas para el cuidado y atención de una mascota. además de que existe un porcentaje muy alto de reproducción de animales en la calle por falta de una correcta esterilización. Otro punto importante de mencionar es que afecta a toda la comunidad y no solo a los animalitos, el hecho de que deambulen por las calles los convierte en un peligro tanto de sanidad como de seguridad.

Actualmente en la ciudad existen animales domésticos que tienen hogar, pero por falta de educación y al no tener mucha importancia en el cuidado de los mismos, pueden llegar a convertirse en callejeros, existen campañas contra el abandono donde impulsan el buen cuidado de la mascota, pero lamentablemente no han funcionado en su totalidad.

## JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto se enfoca en analizar las causas del porque existe un porcentaje muy alto de animales domésticos en las calles de la ciudad de Cuenca, ya que debido a la mala información y falta de interés de un buen cuidado de las mascotas esto se ha convertido en un problema de interés social.

El desarrollo del proyecto busca erradicar y disminuir el índice de este problema para ello se trabajará con técnicas donde el público objetivo se pueda concientizar, aprender y actuar con el fin de que cada una de las mascotas tenga un hogar donde su bienestar sea muy buena.

Para lograr el cumplimiento de los objetivos se utilizará técnicas de diagramación y editorial de esta manera se hará llegar la información al público, por ello se desarrollará una serie de comics donde el lector podrá observar historias donde se muestren las diferentes causas de abandono y además de observar cómo es la vida del animalito en la calle, así mismo el comic tendrá consejos, actividades e información sobre el buen cuidado y como llevar una vida buena al animalito.

El resultado del proyecto permitirá encontrar soluciones y formas de eliminar el problema además de ayudar a las personas a tener más interés sobre cuidado de un animalito ya sea de su propio hogar o callejero.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Desarrollar una serie de 3 comics sobre el abandono de animales domésticos con la finalidad de concientizar a niños y adolescentes de 10 a 18 años de edad para el GAD municipal de Cuenca en el área del CGA.

### **Objetivos específicos**

- Realizar una investigación de campo mediante el uso de encuestas sobre las causas de abandono de animales en la ciudad de Cuenca.
- Desarrollar una serie de bocetos previos al diseño de la diagramación del comic, además de los personajes que incluye en las historias.
- Aplicar en medios impresos, utilizando el estilo comic como medio de difusión y maquetación.

# **CAPÍTULO 1 DIAGNÓSTICO**

## **1.1 MARCO TEÓRICO**

### **1.1.1 Abandono animal**

#### **1.1.1.2 Definición**

Los animales domésticos a pensar de brindar compañía y fidelidad existen muchos casos de dueños en la actualidad que han decidido dejarlos en las calles provocando así situaciones de abandono y maltrato, en Ecuador como en todos los países del mundo se ha evidenciado una gran cantidad de animales de compañía deambulando por las calles que con el pasar del tiempo puede llegar a convertirse en un problema para la salud social y para el bienestar de los ecosistemas (Santana, 2022).

“En si el abandono animal se lo puede definir como la acción voluntaria de una persona de dejar a una mascota en la calle de forma inadvertida, provocando que ellos busquen la manera de sobrevivir a pesar de no tener una conciencia racional.”

#### **1.1.1.3 Sanciones legales**

Ecuador se caracteriza por ser un país constitucional de derechos que ha mostrado tener interés en definir la posición de los animales dentro un marco legislativo, sin embargo, a pesar de los esfuerzos por abordar esta cuestión, persisten algunos acontecimientos y desafíos como los cambios en la legislación, las deficiencias actuales y la comparación

que presentan en las leyes extranjeras. Esto se puede reflejar en la dificultad para imponer sanciones dentro del marco legal por maltrato animal. Aunque la preocupación del maltrato animal no es relativamente nueva y varios países, como Ecuador, han promulgado leyes en su favor, la falta de instituciones adicionales que trabajen acorde a la normativa legal ha obstaculizado su efectividad, además se observa que la legislación penal relacionada a este tema es muy nueva pero no logra ser eficaz, mientras que la legislación extrapenal se considera obsoleta (Freire, 2022).

“El objetivo de legislar a los derechos del animal es que se los reconozcan como parte integral de la naturaleza, además de que tengan establecidas un ordenamiento jurídico que les permita brindar protección contra el maltrato y cuidados contra el abandono (Cueva, 2022).”

El 24 de diciembre del 2019 fue puesta a disposición la “Ley Orgánica Reformativa” al Código Orgánico Integral penal, e incluye reformas a la esta materia, entre las que resalta la tripulación de algunas conductas atentaría al bienestar animal (Echeberría, 2021).

En la actualidad existen leyes contra el abandono y maltrato animal que pueden resultar en sanciones penales desde el servicio comunitario que puede durar de 20 a 50 horas por causa de abandono, como indica el art. 250.3 del COIP o privatización de la libertad con duración de 2 a 6 meses y hasta un año por maltrato animal como indica el art 249 del COIP (COIP, 2014).

El Código Orgánico Integral Penal nos presenta unas leyes que van en contra de las personas que comenta crímenes al bienestar de los animales, pero podemos observar que

estas sanciones no son suficientes, es muy importante que se los tome en cuenta dentro de la Constitución del Ecuador.

## **1.1.2 Diseño Gráfico como medio de comunicación**

### **1.1.2.1 Definición**

La comunicación que utiliza el diseño gráfico es un lenguaje no verbal, puramente visual. El mensaje que se transmite es por medio de imágenes y palabras, y existen muchos casos dónde las imágenes son capaces de transmitir los mensajes sin la necesidad de los propios textos (Zinkmarketing, 2021).

Es fundamental dentro del mundo del diseño dominar todos sus conocimientos para así lograr una comunicación efectiva, especialmente cuando se emplean elementos que pueden interpretarse de una manera ambigua dentro de la sociedad. Para tomar de ejemplo sobre lo anterior pensaremos en una campaña publicitaria, la elección de imágenes o elementos visuales pueden tener significados diversos según la audiencia, por ende, representar una prenda blanca puede provocar implicaciones distintas según a la comunidad a la que se dirige, es importante considerar las diferencias para garantizar una claridad e impacto dentro de los mensajes (Xóchitl, 2021).

El diseño gráfico siempre se ha utilizado como medio para difundir información de manera visual, es una herramienta que tiene como objetivo de persuadir al espectador, para ello se realizan estudios del mercado que existen en la sociedad, para así poder armar un diseño que pueda llegar a la mente del público objetivo.

En la actualidad la forma de comunicar en el diseño gráfico ha roto varias barreras pasando de solo ser una herramienta física a ser también virtual utilizando medios digitales, sitios web, post y redes sociales como principales medios, además el diseño abarca varias ramas que salen de ella que pueden servir muchas más en la forma de como transmitir el mensaje al público como es la psicología del color, diagramación, etc.

### **1.1.3 Diagramación digital**

#### **1.1.3.1 Definición**

La diagramación como disciplina del diseño, se dedica a la organización y disposición de todos los elementos y contenidos ya sean escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales, dentro de un espacio, todos estos elementos pueden encontrarse en medios impresos y electrónicos como periódicos, libros, revistas, etc. (anonimo, 2020).

En pocas palabras la diagramación es el encargado que el diseño lleve una jerarquía y organización, basados en una estructura atractiva para el público y que sea de carácter funcional, de esta manera el lector puede comprender más fácil el mensaje.

#### **1.1.3.2 la importancia de la diagramación dentro del diseño**

En el ámbito de diseño gráfico, la diagramación es muy importante porque facilita la tarea de definir y formular de forma precisa los análisis de un problema. El diagrama de flujo facilita la forma de comprender el estudio de los análisis dentro de un sistema de información, además ayuda a la representación visual del flujo de datos a través de un sistema de

procesamiento de información, con el fin de que el mensaje sea fácil de comprender para el público (Herrera, 2020).

La diagramación es un estudio de la composición y estructura de los elementos dentro de un diseño con el fin de organizarlos y brindar un mensaje fácil de comprender, además de guiar al lector a seguir la jerarquía del diseño.

### **1.1.3.3 La composición gráfica y visual**

“La composición visual hace referencia a la organización y combinación de una serie de elementos gráficos en una forma análoga a como la combinación de notas y estructuras musicales forman una composición sonora (Jordi Alberich, 2014)”.

El desarrollo de una idea es el resultado de una correcta composición gráfica que es un conjunto de elementos visuales que están contenidos en un marco referencia, cuyo objetivo es definir el centro de la composición y las sensaciones dentro del espacio.

### **1.1.4 El comic como herramienta de difusión**

#### **1.1.4.1 Definición**

El cómic es un instrumento que facilita la comunicación entre individuos, de igual forma es considerado el medio más conocido para hacer llegar un mensaje, por su forma de entretener al lector, por eso es producido en todo el mundo, pero en la actualidad este medio ha ido evolucionado hasta llegar a no solo enfocarse en historias dirigidas a su público infantil, sino

que abierto sus puertas y se puede adentrar a cualquier tipo de narraciones como de fantasía o realista, humorístico o dramático, diferentes historias clásicas, de acción, entre otros (Vilches, 2014).

Para F. Lomas “el comic es un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por otra parte, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva (F. Lomas, 1976)”. Lo que nos interesa de este concepto es que el comic es un medio de comunicación que influye de forma directa a las personas.

#### **1.1.4.2 ¿Qué es un cómic?**

Una organización de ilustraciones que conforman una continuidad se lo puede considerar como cómic ya que esto tiene la finalidad de interpretar un conocimiento y obtener una reacción positiva del lector. La continuidad que se tiene al unir las imágenes, hace que la mente del espectador sirva como conexión entre los paneles, y realice la transmisión del mensaje (Matovelle, 2011).

En conclusión, un comic es una herramienta que sirve para difundir y comunicar una historia utilizando una secuencia de ilustraciones con el objetivo de que la información llegue más clara hacia el lector, además de que existen muchos géneros y tipos de comics que pueden ser utilizados acorde al gusto del autor o a lo que se desea transmitir.

### **1.1.5 Ilustración Grafica y Digital**

#### **1.1.5.1 Definición Ilustración Grafica**

“La ilustración grafica es una forma de comunicación visual que consiste en hacer llegar el mensaje a través de ilustraciones. Una ilustración es un dibujo, estampación o grabado que sirve para hacer llegar más claro el mensaje al espectador (Flomesta, 2021)”.

La representación visual en este caso la creación de ilustraciones puede ser desarrolladas mediante diferentes técnicas como tinta, óleo, acuarela, entre otros. Inicialmente, estas ilustraciones se empleaban con propósitos sumamente publicitarios, ya que numerosos carteles se diseñaban con el motivo de promocionar diferentes productos o servicios con el objetivo de impulsar su venta, igualmente se lo utilizaban para decorar portadas de libros o en cuentos infantiles (Quinde, 2021).

El origen de la ilustración remonta hace muchos años atrás y ha tenido una evolución significativa, la primera civilización que utilizaron elementos gráficos como medio de comunicación fue la egipcia ya que a base de sus jeroglíficos que eran imágenes impregnadas en piedra de forma manual podrían comunicarse como medio de escritura.

### **1.1.5.2 Definición Ilustración Digital**

“La ilustración digital se reconoce porque para poder realizar los diseños se necesita de la implementación de nuevas tecnologías, los softwares como Illustrator y Photoshop son los más conocidos y utilizados en el mundo de la ilustración digital (Quinde, 2021)”.

La creación de elementos gráficos utilizando todos los fundamentos y herramientas digitales, se lo puede llamar ilustración digital, existen diferentes dispositivos que sirven para realizar estas ilustraciones como: la tableta digital o un equipo inteligente ensamblado con un software que permita la creación de las mismas. (Pérez, 2019) .

### **1.1.5.3 Principales tipos de Ilustración digital**

Existen diferentes tipos de ilustración digital pero entre los principales están las conceptuales que tiene la importante tarea de llevar a la realidad una idea del creador, se caracteriza porque no tiene la obligación de seguir un texto para desarrollar una ilustración, así mismo tenemos la narrativa, cuya importancia es de seguir una línea escrita y incorporar un momento exacto que haya sucedido en él, seguidamente tenemos lo que es una decorativa, es el encargado de dar protagonismo al diseño de un libro o folleto y por último el comic, se define como la forma de contar una historia donde existen diálogos entre los personajes pero de forma ilustrativa (Pérez, 2019).

### **1.1.5.4 Estilos de ilustración**

“En el mundo de la ilustración existen diferentes estilos que pueden servir como identificación para el autor, entre los más conocidos tenemos de producto, humorístico, artístico, publicitario, entre otros”.

“El estilo que elija el autor dependerá del objetivo del proyecto, el público, el medio, el contexto cultural y social, la funcionalidad y las tendencias (Ryan, 2023)”. Además, las ilustraciones se clasifican según el autor, la técnica y a la empresa dedicada.

#### **1.1.5.4.1 Ilustración de cómics**

El origen del estilo comic como la mayoría de ilustraciones tiene sus raíces en tiempos remotos, sin embargo, el primer cómic reconocido por el público en 1883 en un periódico de New York. Este cómic, protagonizado por el personaje nombrado como Yellow Kid y creado

por Richard F. Outcault, se lo considera como el primer de su tipo debido a su secuencia de imágenes que narra una historia de manera articulada (Verónica C, Evelyn M., 2015).

En este género de ilustraciones, la habilidad de controlar el color, desarrollar los personajes e interpretar historias mediante las imágenes resulta ser muy crucial, se requiere aplicar diversas técnicas de narración visual con el fin de atraer la atención de los espectadores y mantener su interés cautivado.

El tipo de ilustración utilizado dentro de los cómics se distingue por sus imágenes vivaces y caricaturescas, sus diálogos de manera humorísticos y tramas imaginativas. El contenido que conlleva un cómic implica escenas individuales o paneles organizados en una cuadrícula para narrar una historia. (Ryan, 2023).



*Figura 1 ilustración estilo cómic del feo, el bueno y el malo*

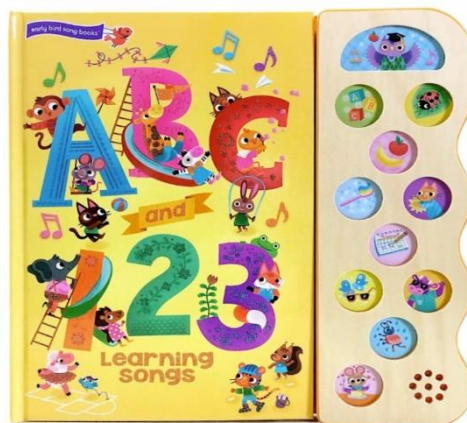
#### **1.1.5.4.2 Ilustración estilo fantasía**

La creación de dibujos referentes a la fantasía, tiene la intención de sumergir a los espectadores a un mundo no existente, lleno de fantasía y sueños, se distinguen por tener una gama cromática llamativa, detalles de sombra y luz, de igual forma elementos fantásticos que



El estilo infantil va dirigido a un público de niños, no más de 11 años por la forma en la que están desarrollados los personajes y por la estructura de la historia, aun así puede disfrutar cualquier tipo de lector, tiene la característica de poseer personajes con distintas forma simétricas que no se ven comúnmente en dibujos, además tiene una forma que se asemeja a la de un animal. Normalmente suele poseer un ambiente gracioso y alegre (Verónica C, Evelyn M., 2015).

“En resumen, la ilustración en estilo infantil es aquello que en sus dibujos tienen trazos gruesos y sus colores son vivos, además de tener un carácter humorístico, sus personajes tienden hacer caprichosos y exagerados.”



*Figura 3 Ilustración estilo infantil*

### **1.1.5.5 Estilo Cartoon**

El estilo cartoon se basa en los shows de televisión de los años 50s y 60s, donde las características de estos programas eran lo sano y el buen humor de las ocurrencias familiares, el estilo nace a causa de la existencia de la televisión y por los estudios de reducir costos en sus producciones y esto fue influenciado por ilustradores de la época en USA (Leiva, 2016).

Este estilo es aquella que transforma a la realidad en una versión cómica de sí mismo. “Suele exagerar o minimizar determinados rasgos del personaje a dibujar, como el tamaño de los

ojos, la estructura de la cabeza, la forma de su nariz o algún rasgo característico (José D., 2023)”.

“La técnica del estilo cartoon está basada en la distorsión de la apariencia física de los seres vivos, y suele asociarse con el estilo de la caricatura (Rodríguez, 2021). Todo lo que vemos reflejado en los dibujos animados es realizado a base al estilo cartoon.

#### **1.1.5.5.1 Características del estilo cartoon**

“El cartoon se simplifica en exagerar diferentes aspectos físicos y el entorno en la que se encuentra para dar una personalidad al dibujo o personaje, con el motivo de que la situación que ocurre en ese instante sea divertida (Carrasco, 2022). El estilo cartoon principalmente se caracteriza por transmitir un mensaje o historia utilizando dibujos simples saliéndose de la realidad y con un dibujo que no toma en cuenta la anatomía general de las personas o animales.

La simplificación del dibujo es otra característica del estilo cartoon ya que es muy habitual optar a un dibujo donde se simplifique la anatomía y fisonomía, esto facilita la tarea de realizar ilustraciones en menos tiempo y aun así manteniendo lo divertido, fresco y lúdico.

En muchos casos al utilizar el cartoon en las ilustraciones los autores optan en la eliminación de algunos elementos corporales o faciales ya que es una característica que permite al autor resaltar una particularidad y tener un fin expresivo o estético en su personaje. El contraste de luces y sombras también es una característica que puede ayudar a dar una expresión al personaje ya que se puede jugar con el choque de la oscuridad y claridad, además esto puede también ayudar a que la ilustración tenga más volumen.

Por último, una característica importante del estilo cartoon es la libertad total, como bien conocemos este es un estilo de ilustración muy extenso que es imposible categorizar a todas las animaciones, cuentos y comics que utilizan este estilo de la misma manera ya que como se ha mencionado lo que caracteriza al estilo cartoon es la libertad, la variedad de recursos y formas que se pueden utilizar para crear las obras. “Hay dibujantes del estilo cartoon que lo único que tiene en común es que hacen caricaturas (Gracia, s.f.)”.

## **1.1.6 Gama Cromática**

### **1.1.6.1 Definición**

En términos básicos la gama cromática es una agrupación de colores en donde va acorde a sus variaciones y características como es su: saturación, posición de tonos y su valor dentro del círculo cromático. Dentro de ella se clasifican se clasifican tres tipos de gamas, en primer lugar, la gama fría que tiene un 50% del color azul cian, la gama cálida con el 50% del color magenta o del amarillo y por último la gama acromática que utiliza solo una mezcla de blanco y negro.

Para el desarrollo de un proyecto, diseño e ilustración es muy importante elegir una buena gama cromática ya que este ayudara a transmitir algún sentimiento y expresión hacia el lector debido a que cada color tiene un significado que influye dentro de las mentes de las personas, el estudio de estos significados se encuentra dentro de la psicología del color.

### **1.1.6.2 Psicología del Color**

“El color habla de nuestros sentidos de manera más precisa y más viva, cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto (Cañellas, 1979)”.

El estudio de la psicología del color ha ganado una prominencia significativa en el ámbito de la comunicación y en el desarrollo de trabajos del diseño. Utilizar los colores de la manera más adecuada contribuye en medida a suscitar respuestas auténticas del público, expresar emociones y conceptos que se los consideran abstractos (Blanca R, Henry P, Carolina H., 2020).

“los colores son estímulos visuales que provocan distintas reacciones en el organismo y afectan positivamente o negativamente el estado anónimo (Solórzano., 2014)”.

En la parte de marketing la psicología del color es una herramienta muy importante ya que cada uno transmite distintos tipos de sensaciones. Es crucial utilizarlos de manera adecuada, ya que el uso de un color inapropiado puede reducir significativamente las ventas y llevar a la pérdida de muchos clientes, por el contrario, cuando se utilizan de manera apropiada, los colores pueden incrementarlos (Machaca, 2019).

Utilizar los colores de manera adecuada puede ahorrar tiempo y esfuerzo considerable. Las armonías cromáticas, que se encuentran dentro del círculo cromático, son relaciones establecidas entre colores con el propósito de armonizar y equilibrar una escena (Domínguez, 2023).

### **1.1.6.3 Como la Psicología del Color afecta a la persona**

“La percepción que tenemos al ver un color tiene orígenes en nuestras experiencias e historia de la humanidad, es decir, no corresponde a tecnicidades (Domínguez, 2023)”. esto quiere

decir que las emociones que nos provoca al ver un color datan de muchos años atrás, gracias a la forma de como vivía la humanidad y su evolución nuestra mente ha dado algunos significados a los colores y lo asociamos con un sentimiento.

“Como bien conocemos los colores son los primeros métodos de comunicarse, un bebe puede interpretar todo tipo de sentimientos al ver un color ya que a temprana edad nuestro cerebro aprende a diferenciar los colores y lo asociamos con una emoción” ahora observaremos algunos significados de los colores:

#### **1.1.6.3.1 Azul**

“El azul es el color que transmite la simpatía, la armonía, la fidelidad y el frío, además se lo considera el color femenino y el color de las virtudes espirituales” (Eva, 2004).

El azul también representa la divinidad, ya que el ser vivo reflexiona profundamente sobre el color. El cielo azul con su naturaleza divina, es anhelado como una presencia eterna. Por otro lado, el verde interpreta la relación con la tierra y la naturaleza. Esta conexión hace que el azul celestial se vuelva más humano y alcanzable (Domínguez, 2023).

#### **1.1.6.3.2 Amarillo**

“Es el color más contradictorio. Optimismo y celos, es considerado el color de la diversión, del entendimiento y de la traición, es el amarillo oro y el amarillo azufre” (Eva, 2004).

El amarillo representa el resplandor de la luz y el valor del oro, suele interpretar el valor de la riqueza, todo lo referente al poder y la abundancia, sin embargo, se lo considerado ambiguo ya que tiende a representar la envidia y situaciones donde exista el sentimiento de la ira y la traición, al abundar el amarillo puede irritar a la persona (García, 2016).

#### **1.1.6.3.3 Verde**

“Es el color de la felicidad de la esperanza y de la burguesía, es considerado sagrado y verde venenoso, es el color intermedio” (Eva, 2004).

El verde representa el punto medio entre el rojo y el azul dando así un efecto tranquilizador, Agradable, tolerancia, esperanza y confianza, equivale a estar a un ambiente relajante y agradable sido una contraposición de los dos colores que anteriormente fueron mencionados, también se lo considera como el color de la juventud, de lo sano y lo natural ya que lo vemos y lo asociamos con el medio ambiente, pero al contrario también lo consideramos como el color del veneno, del inhumano y horrible (Domínguez, 2023).

#### **1.1.6.4 El duotono en la Ilustración**

##### **1.1.6.4.1 Definición**

El duotono son gamas que al utilizarlos pueden dar una interpretación de la imagen más resaltante, además hace que todas las áreas que tenga sean brillantes. El diseño digital se ha convertido en una de las tendencias más populares entre los diseñadores gráficos, esta técnica implica el uso de degradados y superposiciones para lograr efectos visuales dinámicas a sus diseños y así lograr una combinación de colores (Muñoz, 2022).

Los duotonos aumentan la gama tonal de una imagen, cuando se usa una monocromática como ejemplo puede ayudar a demostrar unos 256 niveles de grises, una imprenta puede reproducir aproximadamente 50 niveles de gris impresa solo con tinta negra puede parecer mucho más áspera en comparación con la misma imagen impresa utilizando dos, tres o más tintas diferentes (Adobe, 2023).

## 1.2 METEDOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es de carácter descriptivo ya que se busca describir un estado y compartimiento de las diferentes variables que contiene el tema de estudio.

Dentro del método descriptivo se desarrolla una demostración narrativa, de una forma numérica o gráfica, donde tiene que estar bien pulida, lo que se ha podido comprender dentro del estudio, además busca un conocimiento de la realidad a través de la técnica de observación del desarrollador y su principal objetivo es demostrar con la mayor eficiencia que tiene la metodología (Luis, 2014).

La investigación tiene un enfoque cuantitativo donde se realizaron encuestas dirigidas a niños y adolescentes de un rango de edad de entre 10 a 18 años, con el objetivo de determinar aspectos principales que determinan el origen del problema de investigación, y de igual manera para determinar características que influye en el diseño del proyecto final.

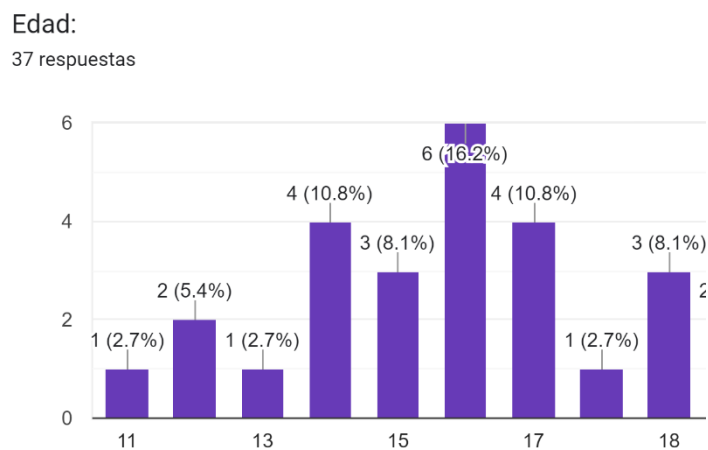
Las encuestas se realizaron en diferentes áreas de la ciudad de Cuenca de forma digital, dirigidas a 37 personas siendo 20 adolescentes y 17 niños.

La herramienta utilizada es el desarrollo de la encuesta donde abarca dos aspectos esenciales, la primera es la parte general donde se busca conocer datos importantes que dan origen al problema planteado de la investigación, ya sea el motivo que da origen al problema, si hay posibles soluciones, si existen casos dentro de un barrio en específico y si hay conocimiento sobre el problema, etc. Todas las preguntas en la parte general fueron desarrolladas a base del conocimiento presentado por el GAD municipal de Cuenca (CGA) como es el porcentaje de animales en la calle y el problema que causan en la sociedad, la segunda parte que contiene la encuesta, es la específica donde abarca todos los temas para el desarrollo del producto final como es su diseño, el estilo editorial, estilo de dibujo y como influyen dentro del público.

Todas las preguntas fueron desarrolladas con el motivo de generar un punto de partida para la implementación y desarrollo del comic, además para conocer los temas principales que debe abarcar las historias que darán vida al comic y así poder cumplir con el objetivo del proyecto.

### 1.2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

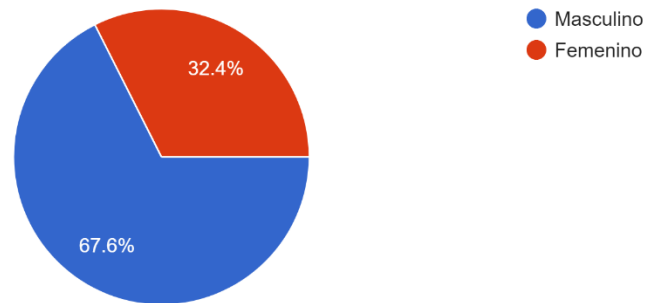
Los resultados obtenidos por las encuestas realizadas en la ciudad de Cuenca a niños y adolescentes de 10 a 18 años, de las cuales me pudo facilitar temas más específicos dentro de un entorno sobre casos de abandono animal, además sobre detalles para el correcto desarrollo de la propuesta, fueron los siguientes:



**Figura 4** Tabla de edad

Según podemos observar en la tabla de datos la mayor distribución de rango de edad corresponde al 16.2% representando a los adolescentes de 16 años siendo estos la mayor cantidad de personas encuestadas, seguidamente con el 10.8% correspondiente a niños y adolescentes de 14 y 17 años, de igual forma el 8.1% para los de 15 y 18 años, un 5,4% para los niños de 12 años y finalmente un 2,7% para los niños de 11 y 13 años, que corresponden a la menor cantidad de encuestados.

Genero.  
37 respuestas

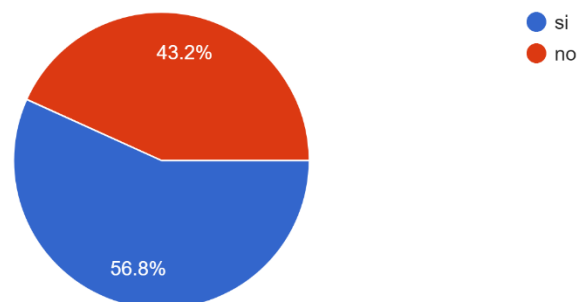


**Figura 5 Genero**

Del total de encuestas realizadas se pudo identificar que la mayoría corresponde al genero masculino con el 67.6% y un 32.4% para el femenino, con esto podemos observar la distribución de genero de la cual se tomo en cuenta al realizar las respectivas encuestas.

Resultados a base del tema sobre el abandono de animales domésticos:

1. ¿Has sido testigo o conoces a alguien que haya abandonado a un animal doméstico?  
37 respuestas



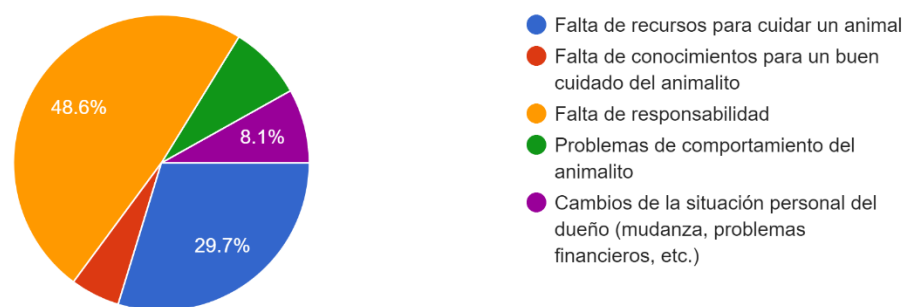
**Figura 6 Pregunta 1**

Tomando en cuenta las 37 personas encuestadas, el 56.8% afirma ser testigo de algún acontecimiento de abandono animal dentro de su comunidad, mientras que el 43.2% niega ser testigo de algún problema referente a esta. Tenemos como resultado de esta pregunta que existe una mayor cantidad de personas que han visto una acción de abandono de animales domésticos y así mismo dándonos a entender que el problema si existe en mayor cantidad dentro de una comunidad o sector.

Resultados sobre las razones que dan origen al problema:

2. ¿Cuál cree que son las razones por que existe abandono de animales?

37 respuestas



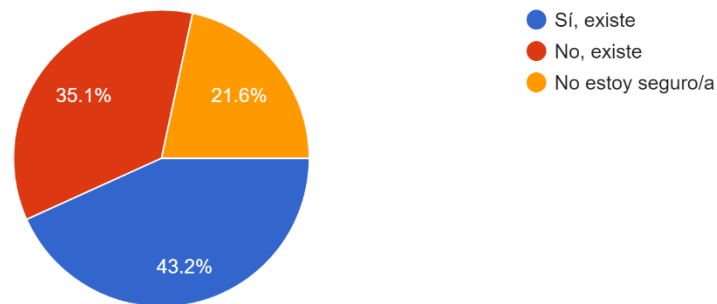
**Figura 7** Pregunta 2

Podemos observar que del total de las personas encuestadas la mayor parte correspondiente al 48.6% afirma que la razón principal de abandono animal es por la escases de responsabilidad de las personas, le sigue de igual forma el 29.7% que asegura que la razón principal es la falta de recursos para cuidar un animalito, por otro lado el 8.1% corresponde a las razones de cambios en la situación personal del dueño y por los problemas de comportamiento del animalito, finalmente con el 5.4% quienes corresponde a la menor cantidad, creyeron que la principal razón es por falta de conocimientos para un buen cuidado. Dándonos, así como

resultado final que la principal razón que da origen al abandono de animales domésticos a base del criterio de las personas encuestadas es por la falta de responsabilidad del dueño y afirman que los niños y a adolescentes tienen un poco de conocimiento sobre ello.

Resultados sobre la existencia de conocimientos del abandono animal dentro de un sector o barrio:

3. ¿Crees que existe suficiente conocimiento sobre el problema de abandono de animales en tu comunidad, sector o barrio?  
37 respuestas



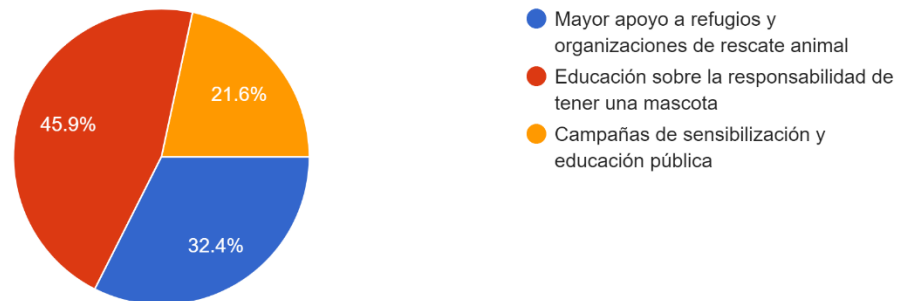
**Figura 8** Pregunta 3

Los resultados lanzados por esta pregunta corresponden a que el 43.2% donde afirma que existe conocimiento dentro de su sector o barrio sobre el abandono animal, pero, por otro lado, el 35.1% verifica que no existe suficiente conocimiento sobre el tema y por último el 21.6% no está seguro de que exista o no conocimientos sobre el tema dentro de su barrio o sector. El resultado final es el siguiente, dentro de la mayor cantidad de barrios existen conocimientos sobre el abandono, pero pocas de ellas saben cómo actuar frente del problema con esto podemos decir que efectivamente existen conocimientos sobre el tema, pero no sobre cómo se debe actuar frente a una situación similar.

## Resultados sobre las posibles medidas y soluciones para enfrentar el problema:

4. ¿Qué medidas y soluciones cree que podría reducir el abandono de animales domésticos?

37 respuestas



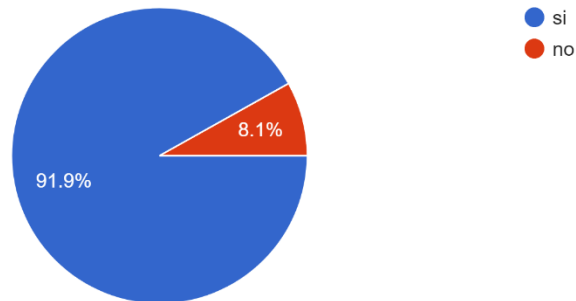
**Figura 9** *Pregunta 4*

Los datos de esta pregunta corresponden a que el 45.9% que, representado a la mayor cantidad de respuestas, que una solución es la de promover el aprendizaje de cómo mantener una responsabilidad al tener una mascota, seguidamente con el 32.4% opina que una solución óptima es de dar mayor apoyo a refugios y organizaciones dedicadas al rescate animal y finalmente el 21.6% corresponde a la menor cantidad de respuesta es la de lanzar campañas de sensibilización y educación pública. Como resultado final puedo deducir que los jóvenes piensan que en la actualidad se necesita un poco más de educación ya sea moral o de sentido de responsabilidad para poder tener una mascota.

Resultados sobre el apartado del desarrollo del proyecto:

5. ¿Cree usted que desarrollar una serie de comics sobre el abandono animal, es una buena herramienta, llamativa para informar y aprender sobre el problema?

37 respuestas



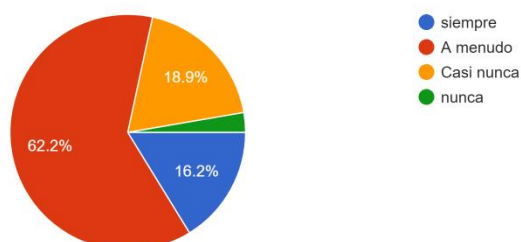
**Figura 10** Pregunta 5

De las 37 personas encuestadas dentro de esta pregunta podemos observar que el 91.9% afirma que el comic puede llegar hacer una herramienta que sirva como puente para dar a conocer información sobre el abandono animal y por otro lado un 8.1% no está de acuerdo con este punto. Con esto podemos deducir que la mayor cantidad de personas si optarían en adquirir un comic para informarse sobre dichos temas ya que les parece algo diferente y llamativo.

Resultados sobre la regularidad de adquirir un comic:

6. ¿Qué tan regular lee o adquiere comics?

37 respuestas

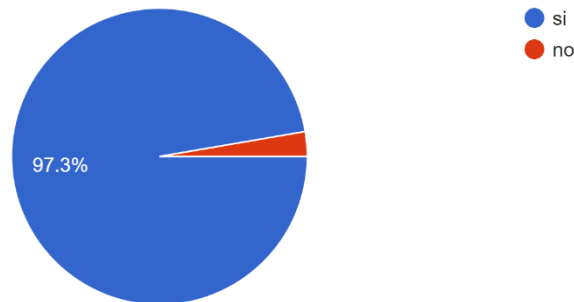


**Figura 11 Pregunta 6**

De las 37 personas encuestadas el 62.2% confirma adquirir comics de una amera a menudo, le sigue el 18.9% que explica adquirir comics casi nunca, seguidamente el 16.2% que afirma adquirir siempre comics como medio de entretenimiento y finalmente un 2.7% que niega totalmente en adquirirlos. Dando como resultado final que la mayor parte de los encuestados correspondientes a niños y jóvenes si adquieren o lee comics de una manera periódica aceptable.

Resultados sobre si es una buena idea implementar las historias de abandono animal en comics:

7. ¿Cree que es buena idea contar historias de los animales abandonados en los comics?  
37 respuestas



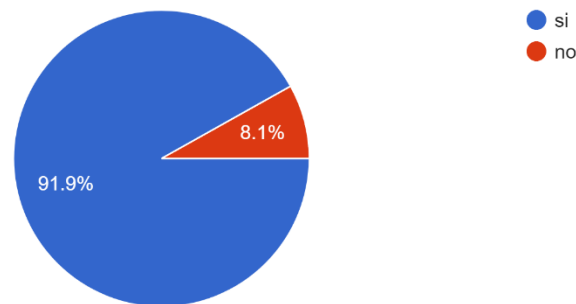
**Figura 12 Pregunta 7**

Dentro de esta pregunta la mayor parte de encuestados que corresponde al 97.3% ven de una manera óptima implementar las historias de abandono animal dentro de un comic como objetivo de difusión, por el lado contrario 2.7% no está de acuerdo con este apartado.

Presentado, así como datos finales que los jóvenes piensan que es una buena idea contar las historias existentes sobre casos de abandono animal por medio de comics.

Resultado sobre si el dibujo al estilo cartoon es llamativo en el campo de los comics:

8. ¿Usted cree que el estilo de dibujo cartoon es muy llamativo para los comics?  
37 respuestas



*Figura 13 Pregunta 8*

De las encuestas realizadas, con respecto a esta pregunta el 91.9% da un visto positivo al estilo de ilustración cartoon como óptimo para realizar un comic, por el contrario, un 8.1% no piensa que este estilo de dibujo sea la correcta para implementar una historia dentro de un comic. Como resultado final podemos deducir que la mayor cantidad de personas prefieren el estilo cartoon en un comic, ya que les parece un estilo interesante, llamativo y diferente para ellos.

### Conclusiones finales

Se puede deducir a base de las encuestas realizadas a los 35 niños y jóvenes que la implementación de un comic que cuente y explique, el origen, la causas y de igual manera las consecuencias que da el abandono animal, es una manera original para llevar este problema,

además de que es muy llamativo para el público objetivo y ayuda a no perder interés al momento de abarcar el tema, se deduce que es una manera entretenida de aprender.

### 1.3 BRIEF

#### 1.3.1 Brief editorial realizado al GAD Municipal de Cuenca

<b>Nombre de la empresa</b>	Gad Municipal de Cuenca
<b>INFORMACIÓN DE LA EMPRESA</b>	
<b>Página web</b>	<a href="https://www.cuenca.gob.ec">https://www.cuenca.gob.ec</a>
<b>Contactos</b>	(593-7) 4134900 / 4134901
<b>Persona de contacto</b>	Ing. Juana Izquierda
<b>FILOSOFÍA DE LA EMPRESA</b>	
<b>Visión</b>	En 2027 seremos una Corporación Municipal confiable, articulada, planificada y sostenible, constituyéndonos en una referente internacional en gestión pública, orientada al desarrollo sostenible del territorio y la integración eficiente de todos nuestros servicios, gracias a su talento humano profesional y comprometido.
<b>Misión</b>	Facilitamos la vida de los habitantes de Cuenca y articulamos la acción pública para fomentar el desarrollo local sostenible.

*Tabla 1 Brief de la empresa*

#### 1.3.2 Brief editorial de los comics

<b>PRODUCTO</b>	
<b>Título de la serie de comics</b>	Destellos de esperanza
<b>Sinopsis</b>	Cuenta 3 historias diferentes sobre el abandono animal donde inician con una situación trágica, pero con el pasar de la

	historia esto se va solucionando de una manera realista.
<b>Temática</b>	Concientizar sobre el abandono animal
<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	
<b>Características demográficas</b>	Niños y adolescentes de la ciudad de Cuenca
<b>Características psicográficas</b>	Niños y adolescentes de 10 a 18 años
<b>CANALES DE DISTRIBUCIÓN</b>	
<b>Medios Impresos</b>	Mediante el Gad municipal de Cuenca se dará un espacio tiempo definido en el que producto se pueda conocer.

*Tabla 2 Brief editorial*

## 1.4 HOMOLOGOS

El cómic ya sea nombrado como historieta o tebeo, es un medio de comunicación conocido y producido en todo el mundo, alcanzando así diferentes audiencias, durante mucho tiempo, principalmente se lo consideró como un método de entretenimiento para niños, pero en la actualidad se lo reconoce como un arte que ha alcanzado su madurez. Se ha convertido en un medio capaz de contar cualquier tipo de narraciones (Vilches, 2014).

En muchos casos el tema de abandono animal ha sido de inspiración para el desarrollo de diferentes proyectos. Al elegir el tema de desarrollo de tesis me inspire en dos trabajos realizados por estudiantes en su momento que tienen como objetivo el bienestar de los animalitos.

Curay Pérez y Christian Alexander cuyo tema de investigación era “El diseño editorial como herramienta para la implementación de medidas de las mascotas”, cuyo desarrollo se enfocó

en el diseño editorial de una revista donde se muestra lo que se debe hacer para cuidar un animalito en épocas de pandemia.



*Figura 14 Ilustración para revista Curay Pérez y Christian Alexander*

Nathalia Elizabeth Romero Rosero es otra autora de un proyecto donde realiza un proyecto visual para la difusión de la esterilización animal donde consta la realización de carteles o productos gráficos donde explique el punto positivo de la esterilización de los animales y la importancia para el bienestar de los animales.



*Figura 15 Ilustración para proyecto visual Nathalia Romero*

Los autores Caroline Aranha, Juliana Krauss y Gustavo Magalhaes desarrollaron la diagramación y composición de elementos de una revista titulada prejuízo, donde se puede observar un estilo diferente a una revista convencional donde mezcla las ilustraciones con la narrativa del contenido. La forma en que compone las ilustraciones con el texto es algo que llama mucho la atención, de igual forma en la gama cromática que utiliza. En si es un correcto ejemplo a seguir para poder realizar un elemento grafico a base de ilustraciones.



*Figura 16 Ilustración para revista Prejuízo Caroline A., Juliana k., Gustavo M.*

## CAPITULO 2 METODOLOGÍA DE DISEÑO

### 2.1 Metodología de Bruno Munari

“El método de Bruno Munari consiste en una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico, y su finalidad es conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo”

(Munari, 2013).

El diseñador italiano Bruno Munari propone un enfoque proyectual que se fundamenta en la resolución de problemas, este método busca evitar la repetición de procesos con cada proyecto y propone sistematizar la solución del problema (Bruno, 2010).

Dicha metodología tiene el propósito de solucionar un problema de la forma más completa, pero a la vez de la manera más rápida, utilizando el problema como el punto principal, se lo define, analiza y se busca posibles problemas secundarios existentes. El método de Bruno Munari se caracteriza por recopilar mayor cantidad de información y con ello poder analizar el error que puede dar inicio al problema, seguidamente plantear nuevas soluciones para resolverlo. Según Munari el desarrollo del proyecto debe ser de una manera funcional y creativa.

### **Fase 1.- Definición del problema**

La falta de interés y conocimientos sobre el buen cuidado de una mascota es el problema principal que da origen al proyecto, a partir de ese punto se genera una duda de cuáles serían los problemas más específicos dentro de este tema, para ello debemos tomar en cuenta aspectos más concretos del día a día de las personas, la falta económica, problemas sociales y problemas por falta de espacio pueden dar origen al problema principal, así mismo si no se trata de una manera correcta el problema, puede provocar a un más el incremento de los problemas secundarios, tal sería el caso en aspectos de sanidad y salud.

Un problema más concreto sería que no existe un medio donde se pueda explicar cómo es la vida de los animalitos en las calles y cuál sería la manera correcta de actuar al encontrarse con esa situación.

### **Fase 2.- Elementos del problema**

Dentro del problema existen diferentes elementos que lo pueden causar, una de ellas es la falta de interés de aprender sobre el buen cuidado de una mascota y la poca importancia que le dan al existir un animalito en la calle. El tema del abandono animal no tiene mucha

relevancia dentro del público joven, ya que al pasar del tiempo han ido saliendo temas con más puntos de interés y esto ha provocado que este problema no sea tomado con seriedad.

### **Fase 3.- Recopilación de datos**

Para obtener los datos necesarios para el desarrollo del proyecto se realizaron encuestas cuyo contenido fue dividido en dos temas que integra la obtención de información sobre el abandono animal, el nivel de conocimiento sobre el problema y los diferentes factores que lo producen, de igual forma la segunda parte recopila datos para el correcto desarrollo del tema practico como es el estilo de ilustración y estilo editorial. Las encuestas fueron realizadas a un público objetivo donde abarca niños y jóvenes de 10 a 18 años.

### **Fase 4.- Análisis de datos**

Dentro de los datos recopilados por las encuestas dirigidas a niños y adolescentes tomando como limitación de campo la ciudad de Cuenca se ha podido identificar que el 70% afirma ser testigo sobre un caso de abandono animal y un 43% están al tanto sobre la existencia de este problema y debería tomárselo muy en cuenta para el futuro

Con estos datos podemos verificar que la mayor parte de la población joven mantiene conocimientos sobre la existencia del abandono animal pero no sabe cómo actuar en esas situaciones o que se debería hacer al momento que se topa con un caso de este problema.

Un 95% de los encuestados ven como una solución óptima la creación de un comic para informar sobre la magnitud del problema, así mismo aceptan la idea de contar historias sobre el abandono animal dentro de estos comics con el objetivo de dar a conocer como es la vida de un animalito callejero.

### **Fase 5.- Creatividad**

Después de analizar los datos lanzados por las encuestas, se tomó la decisión de realizar una serie de comics donde cuenten historias y situaciones referentes a la realidad, pero modificados para que se adecuen al público objetivo, además de utilizar el estilo de ilustración cartoon para darle una originalidad al comic, el objetivo principal de esta propuesta es que los niños y jóvenes puedan aprender y conocer la situación actual del abandono animal sin aburrirse en el proceso. Además de adecuarse a una herramienta editorial, que sea conocida por el público joven.

### **Fase 6.- Materiales y tecnología**

Con respecto al desarrollo del proyecto se utilizaron diferentes elementos. Para el primer paso dentro del bocetaje, dibujo y pintado se utilizó una tableta gráfica, que facilitó el desarrollo de este proceso para la maquetación y diagramación se utilizó tanto una computadora como herramientas virtuales como son indesign, illustrator y Photoshop. Dentro del proceso de ilustración también se utilizaron diferentes pinceles que tiene como característica principal la modificación de su opacidad y textura, esto sirvió para darle al dibujo una identidad casi similar como un dibujo a mano además de que sirvieron para dar una sombra que da un volumen a la ilustración.

### **Fase 7.- Experimentación**

Durante el proceso de ilustración se utilizaron diferentes tipos de pinceles y tamaños donde se pudo crear un final y se concluyó que los personajes se veían con un interlineado robusto y

robaba protagonismo a las ilustraciones, seguidamente se probó con un pincel más pequeño y textura normal de lápiz del cual se obtuvo un resultado positivo. Con respecto a la parte de la maquetación se utilizaron diferentes formas de ordenar los elementos pero ninguno daba el resultado requerido, finalmente se experimentó con un rejilla modular y utilizando la estructura convencional de los comics dando así un resultado positivo, de igual manera se probó con diferentes tipografías y puntos de tamaño las cuales no mostraban claramente la información del comic, hasta que se probó con una tipografía utilizado comúnmente en comics cortos y unos 15 puntos de tamaño, esto pudo arreglar el problema, finalmente se experimentó con diferentes gamas cromáticas pero se decidió utilizar unos colores análogos para dar una identidad al comic y originalidad, además de que se eligieron estos colores investigando cómo reaccionan las personas al ver esos colores.

### **Fase 8.- Modelos**

Después de la experimentación se comienza a seleccionar los diferentes elementos que compondrán el comic como son los escenarios, las escenas, la estructura de organización de las imágenes, el tamaño del pincel y su textura. Esto tiene como fin dar el toque original al comic y darle un seguimiento continuo a la historia.

### **Fase 9.- Verificación**

Dentro de este proceso se realiza una revisión fuera del contexto de desarrollo con el fin de identificar errores que puedan dañar la imagen del comic, en este caso las revisiones serian en partes específicas como es lo textual y el desarrollo de las diferentes escenas, esto con el fin

de hacer cambios que ayuden a mejorar el proyecto y así mismo alcanzar su máximo potencial, el objetivo es garantizar la calidad y el potencial del proyecto.

#### **Fase 10.- Bocetos**

Se comienza a dar inicio al bocetaje de las diferentes partes, escenas, escenarios y personajes tomando en cuenta las indicaciones y modificaciones ya estudiadas e investigadas con el objetivo de finalizar con un producto óptimo y correcto.

#### **Fase 11.- Solución final**

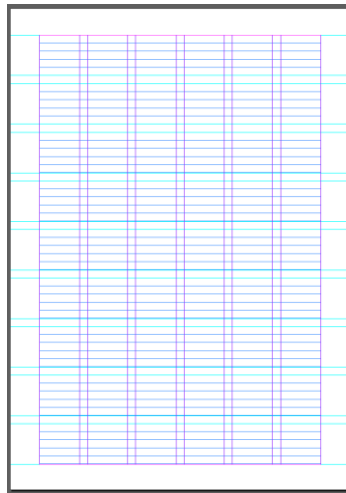
Después de todo el proceso realizado y haber aplicado las modificaciones requeridas damos por concluido todo el tema de desarrollo, mostrando así un producto final, que si cumple con todos los pasos realizados puede llegar a satisfacer las expectativas requeridas y llegar a un punto de pulido para sacar su máximo potencial.

### **CAPITULO 3 PROPUESTA DE DISEÑO**

Durante todo el proceso de desarrollo de la propuesta, se ha realizado un arduo trabajo donde se puso en práctica diferentes fundamentos del diseño, de las cuales corresponde a la diagramación y maquetación de los diferentes elementos gráficos y textuales, además se atribuye también a la creación de las distintas escenas que marca una continuidad dentro de la historia escrita y el desarrollo de los distintos personajes.

### 3.1 Diagramación

Dentro de la diagramación se optó en utilizar un formato que sea fácil de llevar y no se convierta en un estorbo para el lector, las medidas corresponden a 148 x 210mm, de igual forma se utilizó una rejilla modular para facilitar la organización de los elementos y poder trabajar de forma más armónica. La rejilla contiene 6 columnas y 9 filas, su margen de izquierda y derecha es de 12,5 mm y 11,21 mm para la superior e inferior, además tiene un área de respeto de 122 x 186 mm, finalmente se utilizó un medianil de 3,5 mm.



*Figura 17 Diagramación*

En el momento de implementar el diseño se tomó en cuenta todas las áreas de respeto y se intentó mantener todos los personajes, burbujas de diálogos y textos dentro del rango que permite una buena maquetación. Los escenarios se los implementaron ocupado todo el formato y la rejilla modular, para que la hoja no tenga ningún tipo de margen al momento de la impresión.

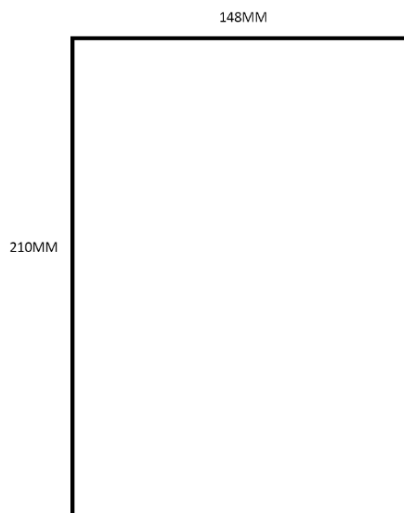


*Figura 18* Diseño de pagina

### 3.2 Formato

El formato se lo eligió con el objetivo de que sea fácil de llevar a cualquier lugar y que no se convierta en una molestia para el lector, se trabajó con una forma A5 de medias 148 x 210 mm, esto también ayudara a que la impresión sea un poco más accesible en términos de costo y de igual forma para el costo del consumidor.

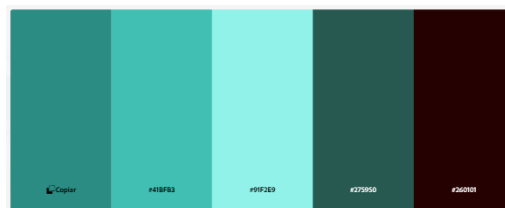
Los materiales a utilizar sería un papel couché brillante full color de 150 gr/m<sup>2</sup> para todas las hojas de los comics y para su encuadernación una tapa blanda con cartulina folding de 300 gr/m<sup>2</sup>.



*Figura 19* Formato

### 3.3 Cromática

Se utilizó una gama cromática analógica que consta en variantes de un mismo color, corresponde a los colores cercanos dentro del círculo cromático, se caracterizan por tener una ligera distinción. Las diferentes tonalidades se eligieron con el motivo de crear un sentimiento hacia el lector con respecto a la historia que va a poder leer dentro del comic

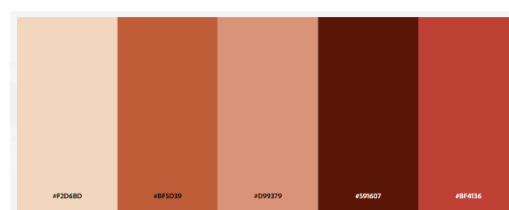


*Figura 20 Color análoga 1*



*Figura 21 Color análoga 2*

El proceso de entintado de la ilustración se lo realizó siguiendo las reglas de la sombra y la luminosidad, colocando los colores más oscuros, donde deben ir e igual los colores más claros, dando así un correcto uso de la gama cromática, de igual manera dándole a la ilustración profundidad y volumen.



*Figura 22 Color análoga 3*



*Figura 23 Cromática*

### **3.4 Bocetaje**

El primer paso de la creación de una ilustración es por su bocetaje, en este caso se tomó en cuenta un boceto mezclando los diferentes escenarios con los personajes, los bocetos se los realizaron de manera digital y se fueron implementado diferentes elementos que complementen las características que identifiquen a un personaje como son sus rasgos base, cabello, etc.



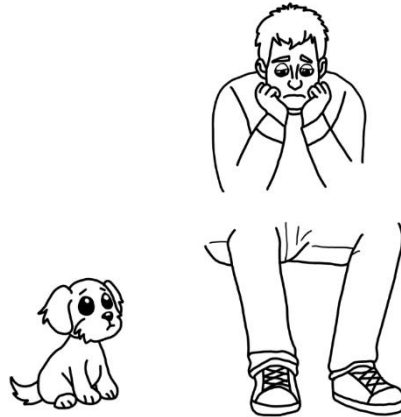
*Figura 24 Boceto*

### **3.5 Lineart**

El lineart es la técnica que nos sirve para darle un acabado más liso y esto se lo realiza a base del boceto previamente ya hecha. Es importante tener en cuenta que para hacer un lineart de manera correcta debemos identificar los puntos del pincel con la que vamos a realizar la

técnica en mi caso son 12 pt, además se debe platear si utilizar terminados como son las líneas finas o las gruesas.

En este apartado se ideó la manera de vectorizar el fondo y pintarlo en Illustrator, en el caso de los personajes se realizó el lineart en Photoshop, seguidamente se complementaron el fondo y el personaje.



*Figura 25 Lineart 1*



*Figura 26 Lineart 2*

### 3.6 Tipografía

La tipografía se la eligió a base del criterio que se realiza el proyecto, en este caso para los diferentes textos, diálogos y acciones se utilizó la tipografía SF Cartoonist Hand con un tamaño de 13 pts para diálogos y 15 pt para acciones, la cual es común mente utilizado en diferentes comics. Se lo eligió por su estilo cartoon y por la facilidad de entenderlo.

**SF CARTOONIST HAND**  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Figura 27 Tipografía*

### **3.7 Resultado**

Durante todo este arduo trabajo se pudo concluir con un proyecto donde se ha ido llevando paso a paso, incluyendo todos los elementos que mencionamos en todo el proceso, finalmente el resultado es el siguiente.

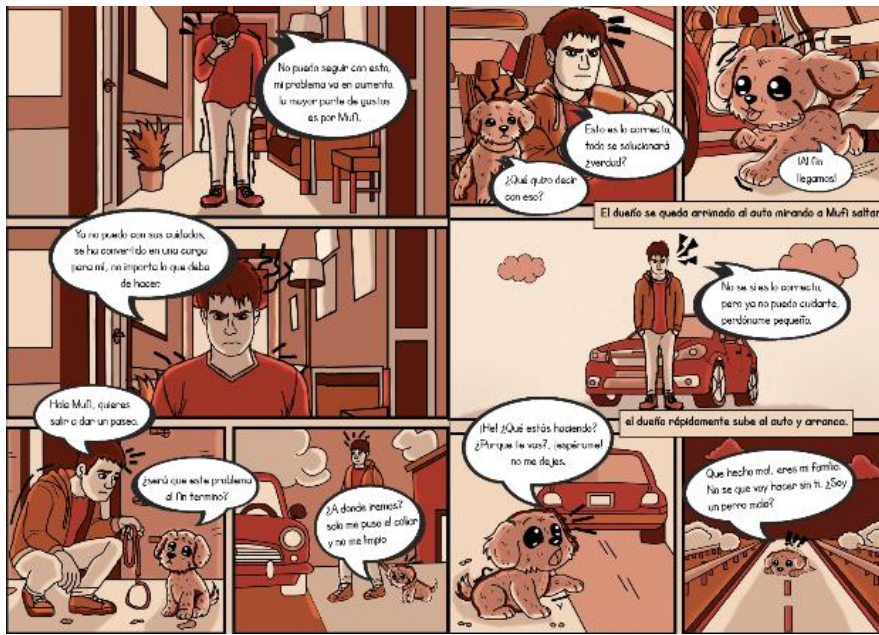


Figura 28 Resultado 1

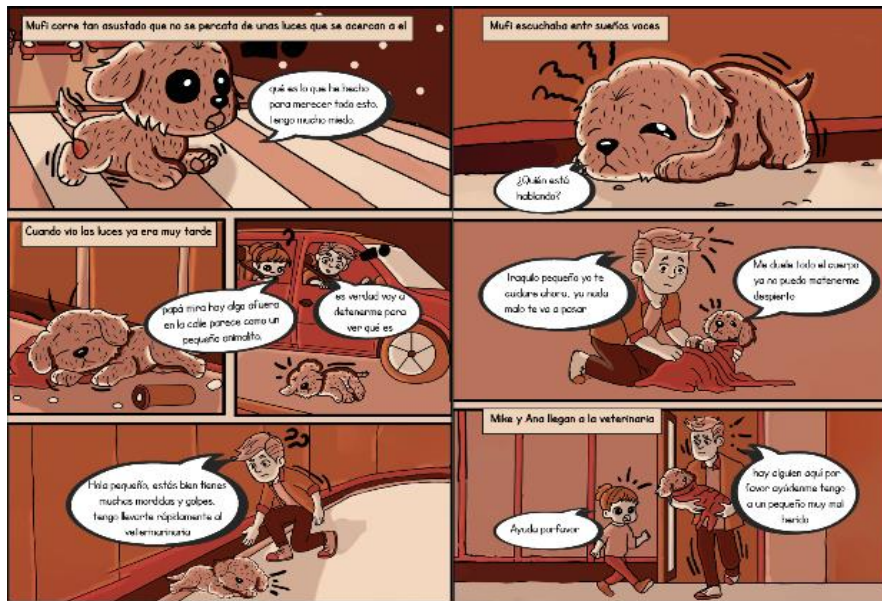


Figura 29 Resultado 2

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	Actividades	Octubre			Noviembre			Diciembre			Enero			Febrero			
		2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
1	Redacción de la problemática, justificación y objetivos																
2	Metodología de investigación																
4	Marco teórico																
5	Creación de historias																
6	Búsqueda de homólogos																
7	Realización de encuestas																
8	Guiones de las historias																
9	Bocetaje de los personajes																
10	Diagramación del comic																
11	Finalización de las ilustraciones																
12	Redacción de conclusiones, bibliografías y anexos																

## CONCLUSIONES

El tema de abandono animal es muy extenso, por lo cual es imposible saber de una manera muy concisa el estado actual en la que se encuentra este problema ya que cada día su porcentaje sigue aumentando. La idea de implementar el desarrollo de un cómic con el objetivo de abarcar temas de abandono animal resulta ser una buena herramienta para informar, sensibilizar y educar a los jóvenes sobre este importante problema, gracias a las técnicas implementadas dentro del cómic como el estilo cromático, que fueron elegidos según la psicología del color como los tonos que permiten captar y mantener la atención del lector, se ha logrado realizar un proyecto muy firme. A lo largo de la creación del cómic se ha logrado explorar las diferentes facetas que abarcan el abandono animal, desde las historias de los propios animalitos, hasta los peligros que enfrentan. A través de la narrativa visual y las motivadoras historias presentes en cada página, he intentado tocar los corazones y mentes de los lectores, invitándoles a concientizar sobre la importancia del cuidado y la responsabilidad hacia los animalitos que comparten nuestro mundo. Espero que el cómic no solo inspire a la reflexión, si no también motive a acciones concretas para abordar el problema y así poder trabajar juntos para un futuro donde los seres vivos sean tratados con respeto y con la dignidad que se merecen.

## RECOMENDACIONES

La práctica de realizar proyectos que incluyan el proceso de impresión y diagramación puede llegar a ser un proceso muy interesante y creativo, pero no simplemente debe quedarse ahí, en un mundo donde la tecnología es el pilar de la comunicación hoy en día, se debe también replantear el uso de medios digitales para la distribución del producto final y para que sea de fácil acceso para cualquier tipo de público. También es muy importante conocer nuestro público, hacer una investigación que implique aspectos visuales y gráficos con el objetivo de elegir los correctos fundamentos del diseño para que el lector se sienta cómodo con el producto final. Es importante también, si se realiza una investigación incluir en el producto final recursos y orientación sobre cómo nuestro público puede contribuir para resolver el problema planteado, esto generará una motivación hacia el lector a para tomar medidas concretas para ayudar a solucionar la problemática.

## BIBLIOGRAFÍAS

- Adobe. (24 de mayo de 2023). *adobe.com*. Obtenido de adobe.com:  
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/duotones.html>
- anonimo. (5 de octubre de 2020). *free content*. Obtenido de free conyent: <https://www.ipp.edu.pe>
- Bruno, M. (2010). *Metodología de Diseño*.
- Cañellas, M. (1979). *plastica dinámica. plastica dinámica*, pág. 35.
- Carranza, A. (5 de 4 de 2022). *crehana*. Obtenido de crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/20-tipos-de-ilustraciones/>
- Carrasco, E. (17 de 11 de 2022). *animum*. Obtenido de animum:  
<https://www.animum3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/#:~:text=En%20el%20estilo%20cartoon%20vamos,con%20manos%20y%20pies%20c hiquitines.>
- COIP. (2014). Código Orgánico Integral Penal. Ecuador.
- Cueva, G. N. (2022). EL DERECHO DE LOS ANIMALES EN ECUADOR. Quito, Ecuador.
- Domínguez, N. U. (28 de 7 de 2023). La transformación del arte.
- Echeberría, H. (2021). la reforma penal ecuatoriana sobre protección animal. Ecuador.
- Eva, H. (2004). *Psicología del color*. Gustavo Gili Barcelona.
- Flomesta, B. (1 de 12 de 2021). *Beatrizxe*. Obtenido de Beatrizxe: <https://beatrizxe.com/que-es-la-ilustracion-grafica/>
- Freire, R. (6 de 2022). *Universidad de Otavalo*. Obtenido de El maltrato animal y la dificultad de llegar a una sanción en el proceso penal en Ecuador:  
<http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/802>
- García, J. (21 de 5 de 2016). *Psicología y mente*. Obtenido de Psicología y mente:  
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>
- Gracia, J. (s.f.). *Diferencia*. Obtenido de Diferencia:  
[https://diferenciaentre.es/caricatura/#Caracteristicas\\_de\\_las\\_caricaturas](https://diferenciaentre.es/caricatura/#Caracteristicas_de_las_caricaturas)
- Herrera, D. M. (20 de septiembre de 2020). *issuu*. Obtenido de issuu:  
[https://issuu.com/dennisse02garcia15/docs/sintesis\\_organiza\\_4ta.\\_u/s/11021708#:~:text=Los%20diagramas%20son%20importantes%20porque,un%20programa%20o%20un%20objetivo.](https://issuu.com/dennisse02garcia15/docs/sintesis_organiza_4ta._u/s/11021708#:~:text=Los%20diagramas%20son%20importantes%20porque,un%20programa%20o%20un%20objetivo.)
- Jordi Alberich, D. G. (2014). Percepciónn visual.
- Leiva, M. A. (2016). *elaboracion de una animación 2d en estilo cartoon que incentive la utilización de vehiculos eléctricos*. Quito, Ecuador.
- Luis, J. (2014). *El método de la investigación Research Method*.
- Machaca, D. R. (12 de 2019). *Psicología del color en el Marketing*. juliaca, Perú.
- Matovelle, R. D. (2011). *El cómic como medio de comunicación de la ciencia y la tecnología*.

Munari, B. (2013). *Metodología Proyectual*.

Muñoz, Y. (11 de 1 de 2022). *Digital Web*. Obtenido de Digital Web:  
<https://digitalwebpanama.com/blog/duotono-tendencia-aplicada-en-el-diseno-grafico/>

Pérez, A. (6 de 5 de 2019). *Esdesign*. Obtenido de Esdesign:  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Pérez, A. (27 de 2 de 2021). *EsDedign*. Obtenido de EsDedign:  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-infantil-que-es-y-como-dibujar-para-ninos>

Quinde, W. S. (2021). Fundamentos del diseño gráfico aplicados en la ilustración digital por los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de Universidad de Guayaquil. guayaquil, Ecuador.

Rodríguez, H. (20 de 5 de 2021). *crehana*. Obtenido de crehana:  
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-dibujar-cartoon/>

Ryan. (20 de 7 de 2023). estilos de ilustración-la guia definitiva.

Santana, J. S. (2022). MARKETING SOCIAL PARA LA PREVENCIÓN DEL ABANDONO DE ANIMALES DE COMPAÑIA. guayaquil, Ecuador .

Vilches, G. (2014). *Breve Historia del comic*.

Xóchitl, C. (31 de 1 de 2021). *Diseño y comunicació: formas de crear y recrear el lenguaje*. Obtenido de UNLA: <https://www.unla.mx/blogunla/diseño-y-comunicación-formas-de-crear-y-recrear-el-lenguaje>

zinkmarketing. (15 de julio de 2021). *zinkmarketing*. Obtenido de zinkmarketing:  
<https://zinkmarketing.es>

## ANEXOS

### Encuesta de proyecto de titulación

Estimado usuario, le informamos que esta entrevista es únicamente de interés académico con el objetivo de recopilar información sobre las experiencias y percepciones relacionadas con el abandono de animales domésticos.

**Edad:** .....

**Genero.**

Masculino / Femenino

**1. ¿Has sido testigo o conoces a alguien que haya abandonado a un animal doméstico?**

- Si
- no

**2. ¿Cuál cree que son las razones por que existe abandono de animales?**

- Falta de recursos para cuidar un animal
- Falta de conocimientos para un buen cuidado del animalito
- Falta de responsabilidad
- Problemas de comportamiento del animalito
- Cambios de la situación personal del dueño (mudanza, problemas financieros, etc.)
- Otros .....

3. **¿Crees que existe suficiente conocimiento sobre el problema de abandono de animales en tu comunidad, sector o barrio?**
- Sí, existe
  - No, existe
  - No estoy seguro/a
4. **¿Qué medidas y soluciones cree que podría reducir el abandono de animales domésticos?**
- Mayor apoyo a refugios y organizaciones de rescate animal
  - Educación para incentivar la responsabilidad de tener una mascota
  - Campañas de sensibilización y educación pública
  - Otros .....

## **Sobre el desarrollo del proyecto**

**Tema del proyecto:** Desarrollar una serie de 3 comics para la concientización el abandono de animales domésticos.

5. **¿Cree usted que desarrollar una serie de comics sobre el abandono animal, es una buena herramienta, llamativa para informar y aprender sobre el problema?**
- Si
  - No
6. **¿Qué tan regular lee o adquiere comics?**
- Siempre
  - A menudo

- Casi nunca

- nunca

**7. ¿Cree que es buena idea contar historias de los animales abandonados en los comics?**

- Si

- No

**8. ¿Usted cree que el estilo de dibujo cartoon es muy llamativo para los comics?**



- Si

- No