



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

**Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como
recurso para afrontar el problema psicológico que produce el
aislamiento social preventivo para el adulto mayor
(pandemia de COVID-19).**

AUTOR:

Hernández Flores César Enrique

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Mgs. Ronquillo Panchana, Roger

Guayaquil, Ecuador

11 de septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Hernández Flores César Enrique**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR (A)

f. _____
Mgs. Ronquillo Panchana, Roger

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, a los once días del mes de septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Hernández Flores César Enrique**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19)**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los once días del mes de septiembre del año 2020

EL AUTOR

f.

Hernández Flores César Enrique



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Hernández Flores César Enrique**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19)**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los once días del mes de septiembre del año 2020

f. 
Hernández Flores César Enrique

REPORTE DE URKUND

[← BACK TO ANALYSIS OVERVIEW](#) ↻ ↓ ? | [PROFILE](#) ∨

SUBMITTER: roirrp@gmail.com FILE: UTE 2020_Hernández Flores_César (26-Ago).docx SIMILARITY: 3 %

FINDINGS **SOURCES** **ENTIRE DOCUMENT**

SHOW IN TEXT

Quotes Brackets Detailed text differences

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios que me ha brindado la oportunidad de poder culminar una etapa más en mi formación académica. A mi Mamá y toda mi familia que con sus oraciones y consejos siempre estuvieron apoyándome en el camino para lograr este objetivo. A mis hijos que son el impulso y fortaleza para que cada uno de mis pasos sean firmes dando lo mejor de mí en todo lo que me proponga. A mi esposa por ser un pilar para la culminación de este proceso de formación. A mis amigos Juan Diego, Ronald y Yahaira, con quienes conformamos un excelente equipo de trabajo durante la carrera, alcanzando éxitos en todo proyecto. A cada uno de los docentes, quienes supieron transmitir sus conocimientos y experiencias en todo momento, aportando de forma sustancial al crecimiento como profesional. Finalmente, al Lcdo. Roger Ronquillo, mi tutor del presente proyecto de titulación, que tuvo confianza en mí para poder desarrollarlo y que, además supo guiarme con sus conocimientos desde las aulas de clases, junto a todos los docentes, para aplicar todo lo aprendido en este proyecto final.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación a Dios, ya que sin su bendición nada de fuera posible. A mis abuelos Carlos García y Ernesto Flores, que desde el cielo me cuidan y me siguen guiando. A todos aquellos adultos mayores que de una u otra forma ha sufrido consecuencias irreparables por el descuido, abandono o ingratitud y han pasado momentos de aislamiento, por parte de sus hijos que por el desconocimiento no le dieron el cuidado psicológico a su debido momento. A todas las personas que revisen este documento, que más de ser un proyecto de diseño, también es un llamado a la conciencia, de que nunca es tarde para agradecer lo que ellos, nuestros padres, y abuelos hicieron por nosotros, démonos un tiempo, así como ellos nos dieron todo en su momento.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Billy Soto Chávez, Mgs
DELEGADO 1

f. _____

Lcda. Fernanda Anaís Sánchez Mosquera, Mgs
DELEGADO 2

f. _____

Ing. Felix Enrique Jaramillo Valle, Mgs
OPOSITOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Mgs. Ronquillo Panchana, Roger

Contenido

1. Introducción	2
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Objetivos del proyecto	5
1.2.1 Objetivo General.....	5
1.2.2 Objetivos Específicos	5
2. Metodología de Investigación	6
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación	6
2.1.1 Recolección de Información sobre el producto y el público.	8
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.....	19
2.2 Análisis de proyectos similares.	24
2.2.1 Doctorio.es.....	24
2.2.2 Car Key System	24
2.2.3 FAMAEX	26
3. Proyecto.....	27
3.1 Criterios de Diseño	27
3.1.1 Formato	27
3.1.2 Resolución y Relación de aspecto.....	28
3.1.3 Técnica de composición audiovisual.....	30
3.1.4 Estilo de diseño	30
3.1.5 Cromática	31

3.1.6 Tipografía.....	36
3.1.7 Sonido.....	37
3.1.8 Duración.	38
3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales	39
3.2.1 Desarrollo de bocetos del Motion Graphics	39
3.2.1 Story Line.....	43
3.2.2 Sinopsis	43
3.2.3 Descripción De Los Personajes Principales	44
3.2.4 Desarrollo de Personajes Principales.	44
3.2.5 Desarrollo del Animatic.....	47
3.3 Evaluación de Artes iniciales.....	48
3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.	51
3.4.1 Guion Técnico.....	51
3.4.2 Storyboard	53
3.4.1 Diseño de Pantallas Principales	56
3.5 Implementación y verificación del material digital.....	61
4. Conclusiones y recomendaciones	63
4.1 Conclusiones.....	63
4.2 Recomendaciones.....	63
5. Bibliografía	65

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estilo Handmade.....	10
Figura 2 Paper Cut Illustration.....	10
Figura 3 Flat design	11
Figura 4 Motion Graphics Techniques in After Effects	14
Figura 5 Kinetic Typography: Create Stunning Animated Text Videos.....	14
Figura 6 Características sobre qué es el stop Motion	15
Figura 7 Interacción de Motion Graphics con realidad	15
Figura 8 Video animado informativo de atención médica.....	24
Figura 9 Car Key System - By Operary.es	25
Figura 10 Video informativo animado.....	26
Figura 11 Principales Formatos de Video	27
Figura 12 Tamaños de interfaz de vídeos.....	28
Figura 13 Principales relaciones de aspecto en vídeo en dispositivos móviles	29
Figura 14 La regla de los tercios	30
Figura 15 Consejos para el cuidado del adulto mayor.	31
Figura 16 Expresión de los colores.	32
Figura 17 Paleta MUI.	32
Figura 18 Variantes del color Azul	33
Figura 19 Variantes del Color Verde	34
Figura 20 Variantes del Color Lila	35
Figura 21 Paleta MUI.	35
Figura 22 Montserrat Font.....	36
Figura 23 Bocetos Iniciales	39
Figura 24 Bocetos Iniciales – Parte 1.....	40
Figura 25 Bocetos Iniciales – Parte 2.....	41
Figura 26 Bocetos Iniciales – Parte 3.....	42
Figura 27 Bocetos Iniciales	45
Figura 28 Personajes Propuesta 1	45
Figura 29 Personajes Propuesta 2.....	46
Figura 30 Personajes Propuesta 3.....	46
Figura 31 Elaboración de Animatic	47

Figura 32 Evaluación de Artes Iniciales – Personajes	48
Figura 33 Evaluación de Artes Iniciales – Elementos	49
Figura 34 Evaluación de Artes Iniciales – Animación.....	50
Figura 35 Guion Técnico – Pág. 1.....	51
Figura 36 Guion Técnico – Pág. 2.....	52
Figura 37 Guion Técnico – Pág. 3.....	53
Figura 38 Storyboard – Pág. 1	54
Figura 39 Storyboard – Pág. 2	55
Figura 40 Intro.....	56
Figura 41 Intro.....	57
Figura 42 Escena 1 – Desprecio.....	58
Figura 43 Escena 2 – Rechazo	58
Figura 44 Escena 3 – Ingratitud	59
Figura 45 Escena 4 – Únelos.....	59
Figura 46 Escena 5 – Intégralos	60
Figura 47 Escena 6 – Escúchalos.....	60
Figura 48 Mockup 1	61
Figura 49 Mockup 2	61
Figura 50 Mockup 3	62
Figura 51 Mockup 4	62

RESUMEN

El presente proyecto de titulación propone el Desarrollo de un Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19). Este proyecto surge de la necesidad de que hoy en día existe escasas de material audiovisual con información puntual del cómo tratar a un adulto mayor en torno al cuidado psicológico y que debido la pandemia del COVID-19 se ha incrementado en este grupo etario trastornos como la depresión, teniendo consecuencias irreparables. Para el desarrollo del presente trabajo de titulación se utiliza la Investigación Documental y la Investigación Descriptiva mediante técnicas como la entrevista a profundidad y los grupos focales, que nos permite definir los criterios de diseño para el desarrollo e implementación de un video animado sobre el cuidado psicológico preventivo que se debe tener con el adulto mayor.

Palabras claves: Motion Graphics, adulto mayor, aislamiento social.

ABSTRACT

This degree project proposes the Development of a Motion Graphics, aimed at adults - young people, as a resource to face the psychological problem caused by preventive social isolation for the elderly (COVID-19 pandemic). This project arises from the need that today there is a shortage of audiovisual material with specific information on how to treat an older adult around psychological care and that due to the COVID-19 pandemic, disorders such as disorders have increased in this age group depression, having irreparable consequences. For the development of this degree work, Documentary Research and Descriptive Research are used through techniques such as in-depth interviews and focus groups, which allow us to define the design criteria for the development and implementation of an animated video on psychological care preventive that should be taken with the elderly.

Keywords: Motion Graphics, elderly, social isolation.

1. Introducción

El presente trabajo de titulación presenta el desarrollo de un video con la técnica de motion graphic, orientado a un grupo objetivo denominado como adultos – jóvenes que comprende entre 20 a 39 años, según el Manual del Modelo de Atención Integral de Salud Ministerio de Salud Pública del Ecuador (Ministerio de Salud Pública del Ecuador, 2012, pág. 62).

Estos adultos – jóvenes, son aquellos quienes pueden utilizar como recurso informativo el producto audiovisual, para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social en adultos mayores que vivan con ellos, por considerarse a este grupo etario de mayor vulnerabilidad, y ser quienes tienen una respuesta inmune deficiente, como lo afirma la revista (The Lancet, 2020), considerando la situación actual con la pandemia del COVID-19, declarada en Marzo del presente año por el Director General Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus de la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Por esta razón, el aislamiento social que ha sido una de las principales medidas preventivas para toda la población por causa de la pandemia, ha generado problemas psicológicos en el adulto mayor, que inciden gravemente en la salud y aumenta el riesgo de muerte entre las personas de más de 50 años, de acuerdo con Proceedings of the National of Sciences (FIAPAM, 2020).

En base a lo antes mencionado, a través de este trabajo de titulación el cual pretende desarrollar un video mediante la animación de texto y vectores, que incluya información pertinente basada en datos obtenidos de profesionales, cuyas características van a ayudar al joven-adulto a informarse de una forma sencilla de comprender para tratar este tipo de situación, debido al escaso conocimiento que poseen sobre el problema psicológico que produce el aislamiento social en el adulto mayor.

Mediante este proyecto de titulación que consiste en presentar el desarrollo de un video animado donde muestre una síntesis clara de la

situación a través animaciones, para ayudar a transmitir de una forma más clara toda la complejidad del tema y así poder aportar con información al joven – adulto, del cuidado preventivo ante los problemas psicológicos que puede producir el aislamiento social por causa del COVID -19 en el adulto mayor.

1.1 Planteamiento del Problema

“La OMS ha declarado el COVID-19 pandemia global, en consecuencia, todos los países, con casos confirmados o no, debemos tomar nuevas medidas adicionales a las que ya adoptamos desde el inicio”, anunció el presidente Lenín Moreno (EdiciónMédica, 2020), al anunciar un conjunto de medidas de prevención, tras la declaración de la emergencia sanitaria a nivel nacional, que alteran la normalidad de lo que usualmente estábamos acostumbrados.

La aplicación de cuarentenas y el distanciamiento social por el tiempo que recomienden las autoridades sanitarias mundiales como la Organización Mundial de la Salud (OMS), son las estrategias más utilizadas para frenar el avance del coronavirus y aplanar la curva de contagios.

Los problemas generados por estas medidas en la sociedad se reflejan especialmente, en el grupo etario de los adultos mayores. Para ellos, el aislamiento social conlleva una carga adicional desde el punto de vista psicológico, según el Dr. Gerardo Fasce. Además, uno de los elementos más importantes para el buen envejecimiento de una persona es la participación social. (Sasse, 2020).

Es por ello que, al igual que el Dr. Marcos Espinal, director del Departamento de Enfermedades Transmisibles y Determinantes Ambientales de la Salud, de la Organización Panamericana de la Salud (OPS), llama a la creatividad para las personas más cercanas de este grupo vulnerable, mantener el contacto con llamadas telefónicas, grabaciones, videos, mensajes. (OPS, 2020).

En base a esto, hoy en día hay personas generalmente jóvenes-adultos que tienen cercano a un adulto mayor, que viven con ellos, o con un familiar,

que desconocen el problema psicológico que está produciendo el aislamiento social en este grupo vulnerable, y no saben cómo afrontar esta situación para ayudarlos.

Adicionalmente, existe escases de material audiovisual con información puntual que aporte el cómo tratar a un adulto mayor en torno al cuidado psicológico que debe dársele, durante un estado de aislamiento, como en la situación que actualmente atraviesa el país y que ellos deben mantener por precautelar su salud.

Por lo tanto, mediante este proyecto de titulación se brinda un aporte al presente problema, a través de la creación de un video animado usando la técnica de Motion Graphics, que brindará una guía eficaz dirigida al joven-adulto, la cual pueda reproducirse y estar disponible en distintas plataformas digitales como en redes sociales, canales de YouTube, para diferentes organizaciones de salud con el resultado de poder generar conciencia sobre el cuidado psicológico para el adulto mayor.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar motion graphic, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analizar el problema psicológico que produce el aislamiento social en el adulto mayor.
- Estructurar el StoryBoard, identificando los escenarios, personajes y elementos que concienticen en el público objetivo.
- Establecer un estilo gráfico para el desarrollo de la animación, adecuado al target dirigido.
- Desarrollar un video animado a partir de las características que comprende las técnicas de motion graphic.

2. Metodología de Investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

La metodología de la investigación ha aportado al campo de la educación, con métodos, técnicas y procedimientos que permiten alcanzar el conocimiento de la verdad objetiva para facilitar el proceso de investigación (Gómez Bastar, 2012, pág. 7). La metodología permite sistematizar todos los métodos y técnicas requeridas por el investigador, con el propósito de poder llevar a cabo el proceso investigativo, cuya finalidad principalmente es aportar con la solución a un problema planteado.

La investigación documental y descriptiva con un enfoque cualitativo son los tipos de investigación que serán aplicadas para el desarrollo del presente trabajo de titulación.

La investigación documental es una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información (Baena, 1985, pág. 72)

Las definiciones anteriores concuerdan en que la investigación documental es una técnica que permite conseguir nueva información, en lo que es posible referir, exponer, considerar, cotejar, entre otras acciones académicas, un tema en cuestión, por medio del análisis de fuentes de información.

El proceso de recopilación de la información se logra mediante el desarrollo de la investigación documental, esto a partir de sitios web, bibliotecas interactivas, videos informativos, centros de capacitación online, entre otras. Esta información que se obtiene por medio de este proceso investigativo, es necesaria para el desarrollo del video animado del presente trabajo de titulación.

La investigación cualitativa, se identifica porque la selección de la muestra no es probabilística y tampoco se representa de forma estadística. Principalmente es una muestra intencional y únicamente responde al criterio del investigador que busca en las piezas seleccionadas elementos o criterios

diferentes para un mejor aporte por parte de las muestras, debido a que es un estudio cualitativo y lo que se está buscando es la calidad (Hernandez Sampietri, Fernández, & Baptista, 20210)

La investigación cualitativa podría entenderse como, una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y registros de todo tipo (LeCompte, 1995)

Técnica Cualitativa

- Entrevista

Se considera como entrevista como a un conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus vidas, experiencias, situaciones y temas de experticia (Taylor y Bogdan, 1986)

Por este motivo se emplea la metodología cualitativa por medio de una de sus técnicas como lo es la realización de entrevistas, ya que la misma, brinda información fundamental de especialistas en el área de investigación, que servirá para realizar el video animado que se plantea en el presente trabajo de titulación.

La planeación y organización del contenido de la entrevista es fundamental ya que se requiere que la información recopilada sea idónea para la investigación que se lleva a cabo. Por la situación de pandemia en que nos encontramos actualmente, se desarrollará las entrevistas por medio de canales virtuales de comunicación, para mantener el distanciamiento que recomienda la Organización Mundial de la Salud (OMS), para reducir y prevenir riesgo el contagio de Covid-19.

La recolección de información cualitativa por medio de entrevista para el desarrollo del presente trabajo de titulación se la realizará a; una Psicóloga Clínica con experiencia Geriátrica, para complementar la información sobre

los cuidados psicológicos que se debe tener con los adultos mayores, y a un Lic. en Diseño Gráfico y Producción Audiovisual especializado en Motion Graphic, con la finalidad de analizar como el usa los criterios de diseño, para la formulación y conceptualización una pieza de Motion Graphic, como el que se plantea en el presente trabajo de titulación.

2.1.1 Recolección de Información sobre el producto y el público.

PRODUCTO

Motion Graphics

“Un motion graphic traducido literalmente es “grafismo en movimiento”. Es un video o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores, y diseños. Resumiendo, un motion graphic se define como una animación gráfica multimedia en movimiento” (Concha, 2014).

Esta técnica del diseño gráfico denominada motion graphics es una de las más importantes a la hora de comunicar un mensaje en un video de corta duración, siendo muy atractivo y de fácil comprensión al momento de reproducirlo al captar la atención del espectador.

Esta técnica de comunicación es muy utilizada en el mercado en la actualidad, principalmente por su fluidez en la combinación de diferentes elementos como ilustraciones, textos, sonidos, videos, generando mensajes concretos, para educar o informar con animaciones infográficas y a su vez multisensoriales.

El motion graphics se ha ido desarrollando y cada vez más son los diseñadores que lo utilizan especializándose en esta técnica, la cual tiene como constante la animación y el movimiento.

Este formato de vídeo es muy utilizado, hoy en día, porque se caracteriza por su fluidez y la eficacia de transmitir un mensaje o idea de una forma más

didáctica y divertida, además de que a través de este tipo de videos uno puede vender o mostrar la funcionalidad de una empresa, que brinde un producto o un servicio.

Elementos y factores clave del Motion Graphics

El movimiento.

El movimiento es un tipo de lenguaje universal. El método que se elija para mover un elemento por la pantalla puede mejorar su significado. La forma cinética misma puede transmitir un amplio espectro de nociones y emociones: desde un gesto sensible, a través de una tensión dramática, hasta una colisión violenta. (Díez, 2018)

Tipografía.

Actualmente, la integración del movimiento y la tipografía es quizás la práctica de diseño de movimiento más recurrente. Las formas cinéticas de la tipografía pueden transmitir emociones, gracias al movimiento y el estilo tipográfico. Además, se pueden llegar a crear movimientos que imitan acciones, emociones, o formas de personajes u objetos, es lo que llamaríamos una tipografía dramática. (Díez, 2018)

Imágenes gráficas.

Encontramos el glitch conocido como el efecto distorsionado, que nos recuerda a una imagen que está dañada o no se ha descargado por completo; el 3D y su combinación con el 2D; las ilustraciones desde vectoriales a un estilo más handmade o hecho a mano; ilustraciones sobre foto o video; paper cut illustrations basado en la tendencia de lo hecho a mano, pero esta vez recortando papeles con las formas deseadas otorgándole profundidad, naturalidad y composición vistosa; el estilo minimalista y abstracto, que casa perfectamente con las formas geométricas ya nombradas, el flat design, la tendencia más extendida, que consiste básicamente en iconos sencillos, simplificados y geométricos con colores planos y por último el art line, o diseño lineal tomado del estilo minimalista que consiste en realizar elementos

gráficos basados en la línea, la sencillez y la rapidez, sin perder la innovación y siendo llamativos. (Díez, 2018)



Figura 1 Estilo Handmade
Fuente: *eviltender.com*



Figura 2 Paper Cut Illustration
Fuente: *eviltender.com*

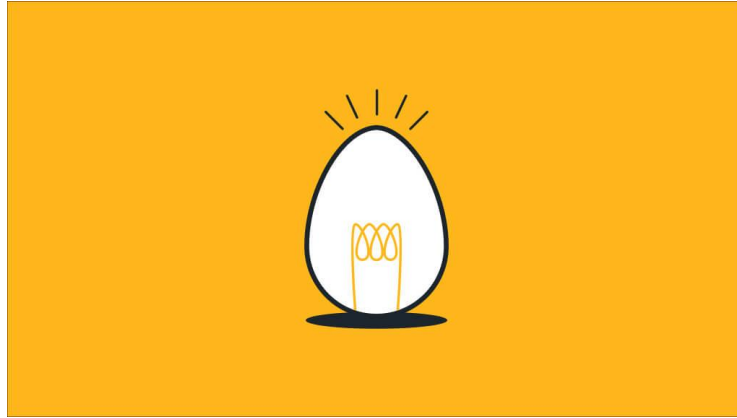


Figura 3 Flat design
Fuente: *criafama.es*

Color y textura.

El valor y el color pueden crear estados de ánimo, simbolizar ideas y expresar emociones para producir la respuesta deseada de la audiencia. Comprender los métodos de contraste de colores y cómo éste puede evocar diferentes respuestas emocionales de acuerdo con el individuo, el género y la cultura puede ayudar tomar decisiones sobre el color. (Díez, 2018)

Interacción.

Con respecto a la interacción, diremos que los elementos animados o en general, el motion graphics, son usados como un acompañamiento, es decir, aporta un factor estético y en muchos casos un factor narrativo. En general, el punto más importante del videoclip es el cantante, o los personajes que aparecen en el video junto a los gráficos que realzan la importancia de los personajes, sus acciones y el mensaje a transmitir. (Díez, 2018)

Ventajas que proporcionan los Motion Graphics como instrumento comunicacional

El Motion Graphics es un proceso abarcado usualmente por los diseñadores gráficos y por los diseñadores de imagen y sonido, el objetivo es siempre el mismo: presentar una idea que sea transmisible y llegue a un receptor. (Wolman, 2009)

En la actualidad, los Motion Graphics juegan un papel muy importante dentro de la comunicación y la difusión de elementos audiovisuales, el Motion Graphics transmite información de una manera eficaz influenciada por la interactividad, rompiendo las barreras del espacio y el tiempo.

Los desarrollos tecnológicos han producido un cambio en nuestra forma de vivir y entender la realidad de tal forma que la representación del mundo como texto está siendo sustituida por la representación del mundo como imagen. (Agustín, 2015)

En base a todo esto veremos cada una de las ventajas que proporcionan los Motion Graphics como instrumento comunicacional.

Establece una conexión emocional con la audiencia

Los Motion Graphics establecen una unión que se basa en la combinación de lo gráfico y lo auditivo, en donde las palabras se transforman en objetos expresivos y el audio en objeto esencial, obteniendo mediante la administración del factor ritmo/tiempo, para llamar la atención del público y generar emociones y sentimientos.

Versatilidad

Otra de las grandes ventajas que nos ofrece el Motion Graphics es la versatilidad al ser una técnica animada, nos permite diseñar, enseñar, mostrar y realizar escenarios y situaciones extraordinarios que llaman la atención del público.

A través del Motion Graphics, cualquier objeto, o cosa, por abstracta que sea, se puede incorporar y quedar manifestado de forma natural, original, sencilla y atemporal, permitiendo realizar desde piezas gráficas sencillas hasta piezas gráficas capaces de contar una historia.

Por esta razón, se puede encontrar el uso de Motion Graphics en videoclips, cabeceras de programas y series, identidad corporativa de los distintos canales de televisión, publicidad, entre otros.

Solución vistosa, original y económica para todo tipo de proyectos audiovisuales

En la actualidad los Motion Graphics son una de las técnicas del lenguaje audiovisual más cotizadas al momento de informar y comunicar, debido al dinamismo que produce al ojo del público y en ocasiones estas piezas gráficas se llegan a convertir en videos virales en las redes sociales que impulsan al producto, servicio o información promocionada.

Adicionalmente, otra de las situaciones que ha impulsado su conquista en el mercado audiovisual es el costo, dado que los Motion Graphics son considerablemente económicos en comparación con realizar el rodaje de un spot publicitario, además de que los Motion Graphics permiten crear imágenes difíciles de grabar en la vida real y que generarían un alto coste económico, sin necesidad de salir del estudio.

Es por estas tres principales razones es que los Motion Graphics se han convertido en una poderosa herramienta de marketing idónea la cual puede transmitirse por infinidad de medios de comunicación y plataformas digitales como lo son las redes sociales.

Tipos de Motion Graphics

En la actualidad se manejan algunos tipos de Motion Graphics, los cuales se clasifican según la técnica aplicada:

Kinetic / Motion Graphics: Es una combinación entre el texto y el diseño gráfico que juegan entre sí, acompañados generalmente de música. La clave se encuentra en poder mezclar los elementos consiguiendo un diseño seductor. (Orozco, 2014)

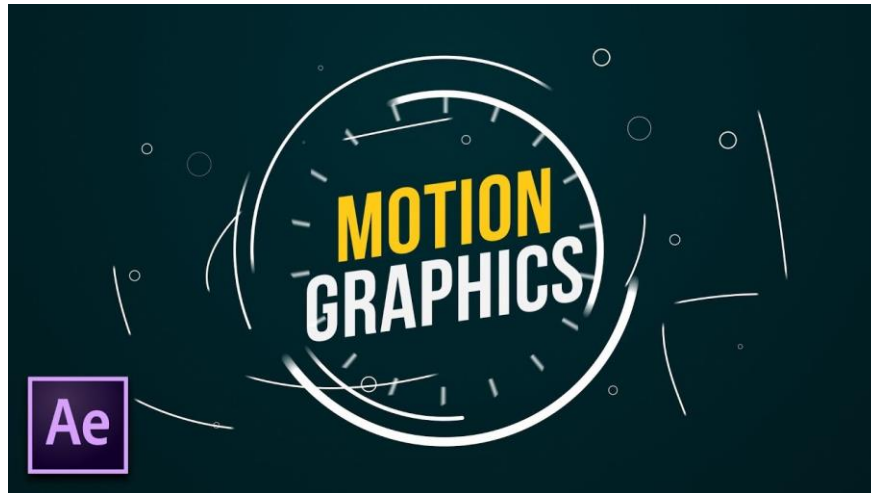


Figura 4 Motion Graphics Techniques in After Effects
Fuente: SonduckFilm.com

Kinetic Typography (tipografía cinética): Se trata de texto en movimiento, que, aunque este puede parecer simple, puede llegar a ser una técnica atractiva. Usualmente este va acompañado de un audio de voz, reforzando lo que se está leyendo. (Orozco, 2014)



Figura 5 Kinetic Typography: Create Stunning Animated Text Videos
Fuente: www.vyond.com

Stop Motion es una técnica que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. (Orozco, 2014)



Figura 6 Características sobre qué es el stop Motion
Fuente: www.mott.pe

Combinado con imagen real: este crea un efecto impactante de modo que la imagen interactúa con el Motion Graphics. (Orozco, 2014). Esta es una variante, donde los elementos gráficos que se utilizan, se fusionan con la grabación real, para ser protagonista o un complemento en la producción audio visual.



Figura 7 Interacción de Motion Graphics con realidad
Fuente: www.io-siscom.com

Público

El presente proyecto de titulación tiene como público a los adultos jóvenes que comprenden la edad de los 20 – 39 años. (Ministerio de Salud Pública del Ecuador, 2012)

Segmentación del cliente

Geográfica: Ecuador, todas las ciudades del país.

Demográfico: Desde los 20 – 39 años, hombres y mujeres.

Socioculturales: Todas las clases

Psicológicos: Personas que se encuentren vivan con adultos mayores o tengan en su familia uno.

Psicográfico: Todo tipo de personas.

Los adultos jóvenes son personas que han pasado la adolescencia y ha llegado a su pleno desarrollo físico y mental, son el síntoma de una época en la que la vida es más larga y confortable que años atrás, con lo cual se dilatan los segmentos que la componen. (Urresti, 2011)

En la etapa de los adultos jóvenes hay que tomar muchas responsabilidades. Durante esta etapa hay construcción y establecimiento de una calidad de vida, se organiza todo lo que se vaya a realizar para alcanzar las metas deseadas

Esta generación es calificada por algunos científicos como la primera generación verdaderamente expuesta a la multidifusión y al multiculturalismo. (United States Conference of Catholic Bishops, 1996)

La generación del adulto – joven se encuentra inmiscuida en una sociedad en donde el potencial para el éxito depende del acceso a la tecnología.

En vista a lo antes mencionado, el adulto – joven es aquel grupo de personas que se encuentran al cuidado de los adultos mayores, que usan la tecnología como un medio para informarse e ir creciendo en aprendizaje y conocimiento.

Por lo tanto, el adulto – joven es la persona que se encuentra encargada de cuidar al adulto mayor y velar por su bien e integridad.

Además, un adulto mayor es aquel individuo que se encuentra en la última etapa de la vida, la que sigue tras la adultez y que antecede al fallecimiento natural de la persona. Porque es precisamente durante esta fase que el cuerpo y las facultades cognitivas de las personas se van deteriorando. (Ucha, 2013)

Durante la etapa de vida del adulto mayor donde el cuerpo y las facultades cognitivas se van comprometiendo con enfermedades mismas de la edad, es en esta etapa de vida que se pueden observar ciertas situaciones o acontecimientos como lo son el deterioro físico y biológico, y ver el paso de ser una persona laboral a persona jubilada, y en muchas ocasiones ser el abandono de hijos.

En base a esto se examina cada una de las situaciones principales que infringen en la etapa del adulto mayor.

Deterioro físico y biológico. Por ejemplo, el debilitamiento o la pérdida total de las capacidades visuales, motrices y auditivas que pueden degenerar en la pérdida de la autonomía. (Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal, 2020)

Paso de persona laboral a persona jubilada. Éste es uno de los hechos más comunes que suelen contribuir a disminuir la autoestima del adulto mayor, pues cuando se jubila y comienza a sentirse improductivo deja de tener una actividad que lo obligue a mantener una vida activa; por ello, es usual que, cuando han dejado de trabajar, permanezcan aislados en su hogar por largos periodos. (Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal, 2020)

Abandono de hijos. El adulto mayor se siente abandonado cuando los hijos deciden independizarse del lazo paterno o materno, ya sea para formar una familia o para generar un espacio de convivencia propio. (Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal, 2020)

Además de estos factores existen otros que pueden afectar su estado de ánimo, como pueden ser: muerte de seres queridos, indiferencia por la vida, miedo a la cercanía de la muerte, etc.

La etapa del adulto mayor es una muy vulnerable, en donde los adultos – jóvenes son protagonistas importantes para protegerlos y quitar cualquier peligro ambiental y simplificarlo al máximo; es decir, cuantos menos obstáculos haya en su entorno, mayor seguridad tendrá. Los adultos mayores suelen ser más sensibles a los cambios, además que son fácilmente notados por ellos (Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal, 2020)

Para tener un cuidado de la parte psicología de un adulto mayor se debe considerar las siguientes recomendaciones:

Mostrar afecto hacia ellos, establecer rutinas saludables como ejercicios cognitivos, trabajar en la memoria realizando ejercicios mentales básicos, divertirse con juegos de mesa tradicionales de su época, y hacer un llamado a la creatividad de la mano con la tecnología, para acercarlos de manera virtual con los demás seres queridos por videollamadas, para ayudarlos a mantenerlos socialmente conectados, eliminando la depresión que pueda existir por el aislamiento social en que se encuentren.

En conclusión, el adulto - joven que se encuentra al cuidado del adulto mayor debe tomar en cuenta cada una de estas consideraciones y en base a lo presentado mediante el presente proyecto de titulación pueden brindarles a los adultos mayores un mejor cuidado para tratar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo actualmente causado por la pandemia de COVID-19

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Entrevista a Lcdo. Gustavo Barrilla

Motion Graphic Designer / TC Televisión (Ver Anexo 1)

En cuanto a la importancia que tienen los Motion Graphics en la difusión de contenido Barilla explica que tienen un rol muy importante, sobre todo ante la situación en que vivimos actualmente con la pandemia. Todo producto o servicio que tiene su spot publicitario desde un Motion Graphics bien elaborado hasta más sencillo, tiene una repercusión en sus ventas ya que un Motion Graphics llama más la atención del consumidor que una imagen estática. De igual manera el uso del Motion Graphics para educar, enseñar o explicar ha incrementado estos últimos años, ya que es una herramienta eficaz para desarrollar ideas que las personas quieren compartir.

En cuanto a los recursos visuales para utilizar una animación, Barilla indica que depende del proyecto, por lo general se recomienda siempre enfocarse en elementos vectoriales que son elementos más utilizados por sus características idóneas para la elaboración del Motion Graphics. Por lo general, Barilla tiene sus recursos, que siempre lo sacan de cualquier apuro al momento de producir un Motion Graphics, otros que los tiene guardado en el caso de llegar a usarlos, como texturas o incluso shapes animados.

En cuanto al proceso para el desarrollo de un Motion Graphics, Barrilla nos indica que, para el desarrollo del mismo, es necesario elaborar un guion, para la organización de las escenas principales y así poder encontrar el sentido de lo que se quiere comunicar, luego de esto podremos comenzar a investigar estilos de animación, colores, formas que se acoplen al proyecto y, por último, ejecutar la idea con toda la referencia que se ha buscado anteriormente.

En cuanto al workflow o flujo de trabajo, Barrilla nos manifiesta que básicamente una vez que se tenga lista la idea con el guion respectivo, se lo desglosa en un storyboard, donde detalla las acciones de la animación, luego

hace la locución, busca los recursos gráficos que se necesitará, y una vez teniendo todo esto, comienza a animar en el programa.

En cuanto al estilo gráfico Barrilla nos comenta, que cualquier estilo gráfico es bueno, todo siempre va a depender de lo que se quiera comunicar con la animación. El resalta la animación 2D con pequeñas inserciones de animación 3D (casi minimalista), ya que la animación de los fotogramas es limpia y cumple su función de comunicar sin distraer con elementos que estarían de más en la composición.

Barrilla nos enseña en cuanto a los criterios de diseño para la creación de elementos gráficos y personajes se basa primordialmente en la investigación, buscar referencias, crear un moodboard, que es un tipo de collage utilizado para mostrar una idea o concepto, como el estilo de animación, personajes, fondos. etc., de los cuales se valla a escoger sea el ideal para el proyecto en que uno esté trabajando.

Barrilla menciona que el sonido, es el espíritu de la animación, que realza los movimientos para generar una emoción. Por eso es importante saber de efectos de sonido Foley que se los conoce como efectos de sala, sonidos ambientales, igual que la locución, y además el carácter que debería tener la animación.

Barrilla indica que en cuanto al tiempo para la elaboración de un video siempre va a depender de la magnitud del proyecto, también qué recursos gráficos se van a usar. Por lo general sugiero que para un video informativo que el tiempo sea de un minuto treinta, máximo dos. Esto dependerá del contenido que se requiera abarcar.

En cuanto a las recomendaciones para crear un video en Motion Graphics Barilla recomienda la creación de un personaje empatizaría con el espectador haciendo que la información se asimile de mejor forma y que este personaje debe ser visible o en locución en off, siendo ambas alternativas viables.

En una recomendación adicional Barrilla nos menciona, que para crear un video en Motion Graphics, el personaje debe poseer un buen rigging, que es la estructura necesaria para poder deformar y animar personajes, de la misma

forma que haríamos con una marioneta, se crea una estructura de huesos y controles dentro de una geometría para que se pueda animar el cuerpo, músculos, faciales, piel, pero también la ropa y el cabello de los personajes mediante dichos Riggs.

Barilla nos enseña que, para la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación se toma en cuenta los waveforms, que son las formas de onda que tenga el audio, ya que ahí podemos visualizar en qué parte es necesario crear keyframes y generar una acción para una animación y con esto logramos la sincronización entre la pista y la animación.

En conclusión y basándome en la entrevista realizada a Gustavo Barilla se tomará en consideración, la elaboración de un guion, donde se plasmarán las escenas principales, que acompañado de un storyboard será fundamental para la planificación y estructura del proceso creativo. Además, se toma a consideración la utilización de elementos vectoriales como los personajes claves, quienes con un correcto rigging, será utilizado como anchor. Así mismo el uso del eje Z, para trabajar con algunos elementos en el panel de composición dentro de nuestra animación 2D, esto con el fin crear un efecto visual de profundidad en las transiciones para dar el dinamismo que se requiere lograr. Adicional a lo mencionado es importante agregar, la utilización de sonidos y locución en off, nos ayudará a realzar las emociones de lo que se quiere expresar en sincronía con la animación.

2.1.2.2 Entrevista a Psic. Cl. Jenniffer Jiménez

Centro Gerontológico Municipal – Dr. Arsenio De La Torre Marcillo. (Ver Anexo 2)

Jiménez explica en cuanto a los principales problemas que se manejan en un adulto mayor durante el aislamiento social de una manera adecuada o apropiada, no deberían presentarse problemas emocionales, pero tomando en consideración en que no sea así, se presentan trastornos de adaptación en primera instancia, por ejemplo, van a estar sensibles, volubles, también los trastornos de estrés y ansiedad, por ejemplo los conocidos ataques pánico o ataques de ansiedad generalizada, adultos mayores que observamos con un medio irracional, preocupación extrema, llanto fácil, entre los principales.

Jiménez nos menciona acerca de las otras situaciones que podrían agravar al adulto mayor, tiene que ver el hecho de que no cuenten con una red de apoyo sólida, o si la han tenido su red de apoyo no es buena, no los visitan, no los llaman, no están atentos de ellos, también agravan el hecho que tengan más enfermedades, o que no estén siendo atendidos oportunamente, que tengan una situación económica precaria, son problemas externos que van a agravar situación emocional en ellos.

Jennifer nos explica que las consecuencias psicológicas que afecten al adulto mayor tienen que ver con pensamientos negativos, emociones negativas, desafortunadas, bajo estados de ánimo o estado de ánimo disfórico como le conocemos, irritabilidad, desmotivación, todo esto va a ocasionar una baja pulsión de vida, es decir el adulto mayor va a perder el deseo de vivir, esta alerta es muy grave, no hay que llegar a esto, cuando la persona, el ser humano pierde el deseo de vivir ya no tiene un motivo por el cual despertarse y hacer su rutina diaria.

En cuanto a los signos de alerta para saber si un adulto mayor está sufriendo algún problema psicológico, Jiménez nos manifiesta que los signos, que podríamos observar en el adulto mayor son, que va a perder el apetito o va a comer en exceso, hipersomnia es decir largos periodos de sueño, o polarizando el insomnio va adormir muy poco, el estado de ánimo, lo volvemos

a mencionar, es un signo visible, la persona va estar de llanto fácil, sensible, no quiere realizar ninguna actividad, va a mostrar desinterés, no quiere bañarse, cambio repetidos en el ánimo, va estar también irritable, están son las alertas que debemos identificar.

En base a cuál es la mejor medicina para un adulto mayor Jiménez nos indica, que la mejor medicina es el amor, el afecto, la comprensión, la atención, crear con ellos rutinas saludables, ejercicios cognitivos. Recordemos que el adulto mayor por su etapa tiende al olvido, lo mejor es no entrar en el sedentarismo, sino en la actividad física, actividad social, actividad cognitiva, no es necesario salir, ellos pueden realizar en casa ejercicios mentales básicos, les encanta los juegos de mesa, el chantón, jugar la sopa de letras, crucigramas, hacer lecturas reflexivas con ellos.

El hecho que el adulto mayor así sea que esté en silla de ruedas, hay que hacerlos sentir útiles, porque ellos son necesarios para nuestra vida, escucharlos, decir que nos cuenten sus historias de antaño, la música que les gustaba, como fue su etapa de enamoramiento, etc., a ellos les encanta platicar de su vida, y nos están extendiendo todo su conocimiento, su aprendizaje, su experiencia, y sabiduría.

Jiménez concluye diciendo que, si se toman estas medidas, no va a ocasionarse todo lo antes mencionado, ya que la mejor medicina en este aislamiento social es demostrarles y hacerles sentir lo importante y útil que son para nosotros y para la sociedad en general.

En base a la entrevista realizada a Jenniffer Jiménez se tomará en consideración la información de los puntos relevantes que refieren al cuidado psicológico del adulto mayor durante una etapa de aislamiento social como la que se vive actualmente por ser considerado un grupo vulnerable, además aquellos que estén con enfermedades que limiten su movilidad, estas consideraciones serán sintetizadas en el desarrollo del guion técnico para la elaboración del proyecto.

2.2 Análisis de proyectos similares.

2.2.1 Doctorio.es

El presente video animado se toma como referencia la anatomía de los personajes y también el estilo de diseño flat design, o diseño plano. Este uso de colores que son perceptiblemente diferenciables, planos y muy vivos, con elementos elaborados con formas geométricas que proporcionan orden en su composición, y usualmente recomendado a la hora utilizarlo en plataformas digitales.

De igual forma, la anatomía de los personajes es propicia para poder generar una animación, sin que se genere complicaciones al momento de realizarla, ya que no contiene detalles o excesos en la fisonomía del personaje, además va acorde con la técnica a utilizar, que se caracteriza por elementos vectoriales, minimalistas ideales para poder animar.

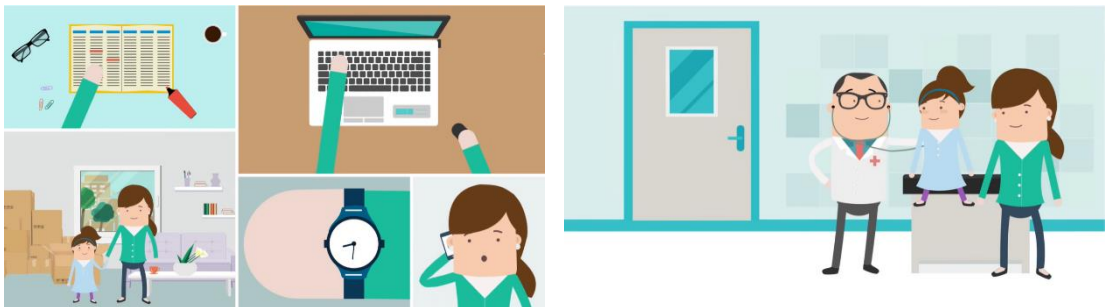


Figura 8 Video animado informativo de atención médica
Fuente: <https://www.operary.es> – Canal de Youtube

2.2.2 Car Key System

En el presente video animado se toma como referencia el modo de como los elementos ingresan a la escena, dada por la aplicación de la herramienta cámara sobre el eje z, para aportar el efecto de profundidad en ciertos elementos que pueden estar en segundo plano y que mantienen un ligero movimiento, y la creación de jerarquía en otros al estar en primer plano dentro de la composición. También esta herramienta será aplicada para la realización de transiciones, para generar el dinamismo y fluidez a los

elementos al momento de ensamblar las escenas, durante la reproducción del video.



Figura 9 Car Key System - By Operary.es
Fuente: <https://www.operary.es/portfolio-videos/car-key-system/>

2.2.3 FAMAEX

En este proyecto se toma como referencia la tipografía, una sans serif de expresión moderna con trazos uniformes, las mismas que transmite modernidad, dinamismo, y se complementa con el minimalismo. Esta es una familia tipográfica con múltiples variantes refiriendo a sus alturas y pesos, las cuales se caracterizan por ser más legibles al momento de comunicar un mensaje, y que son versátiles al aplicarlas en plataformas digitales.



Figura 10 Video informativo animado
Fuente: FAMAEX – Canal de Youtube

3. Proyecto

3.1 Criterios de Diseño

3.1.1 Formato

Los formatos de video digital son muy variados y cada uno tiene ciertas características que lo componen, esto influye directamente en la calidad de reproducción del video, y la adaptabilidad de nuestro producto audiovisual en las diferentes plataformas digitales en la variedad de dispositivos móviles existentes.

A continuación, se muestra los diversos y más utilizados formatos de videos disponibles.

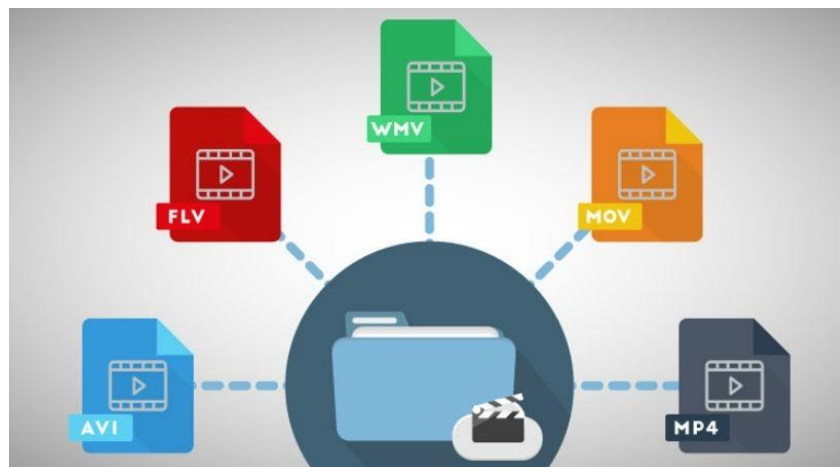


Figura 11 Principales Formatos de Video
Fuente: Tecnología eslife

Como se puede observar en la figura 11, existe una variedad de formatos de video, cada uno con características particulares para su reproducción en diferentes plataformas o equipos.

No obstante, para el presente trabajo de titulación en el que se desarrollará un video animado, se utilizará como formato de exportación del producto el formato MP4.

El formato MP4, conocido también como MPEG-4 o comúnmente denominado MP4/H.264, funciona en todos los navegadores del mercado, a la hora de reproducir video en la web, y con mayor soporte por parte de los

navegadores, plataformas digitales tanto móviles como de escritorio, Por tal razón son uno de los más usados actualmente, por ser un formato contenedor las pistas de audio y video pueden estar codificadas en diversos formatos, según convenga para la aplicación que se le va a dar, esto lo hace versátil al momento de la reproducción del mismo. (Alarcón, 2018)

En relación con lo que dice José Alarcón, la pieza de video animado del presente proyecto de titulación se utilizará el formato mp4, cuya versatilidad es ideal al momento de la adaptabilidad para todos los medios de reproducción existentes en el mercado manteniendo una excelente calidad de visualización. Se puede decir que el formato mp4, es un formato que permite la mayor calidad de audio y video, dentro de un archivo más ligero, y uno de los más utilizados en sitios web y plataformas digitales de redes sociales.

3.1.2 Resolución y Relación de aspecto.

Toda pantalla, como monitor, televisión y de cualquier dispositivo móvil en general, muestra las imágenes mediante el uso de píxeles. Estos píxeles alcanzan una cantidad determinada en función de la resolución de pantalla, que es medida normalmente por el número total en horizontal y en vertical, la cual permite la adaptabilidad a diferentes plataformas digitales.

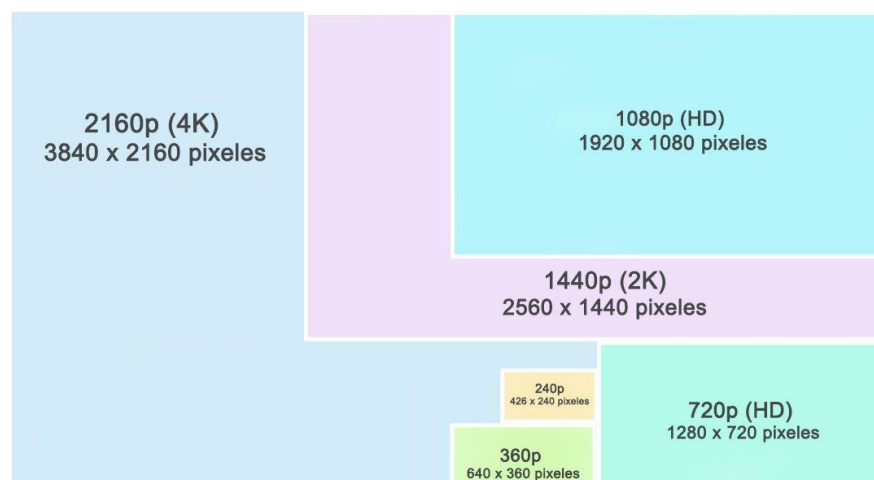


Figura 12 Tamaños de interfaz de videos
Fuente: Tecnología Informática

En la imagen mostrada, se aprecia que los vídeos poseen diferentes tamaños o resoluciones, técnicamente hablando, los cuales se han ido desarrollando con el paso del tiempo.

Habiendo mencionado las resoluciones de imagen que existentes, es importante considerar las diferentes relaciones de aspecto que puede tener un video para redes sociales, detalle fundamental al ser estas las plataformas digitales en las que se compartirá el video animado, producido en el presente trabajo de titulación.

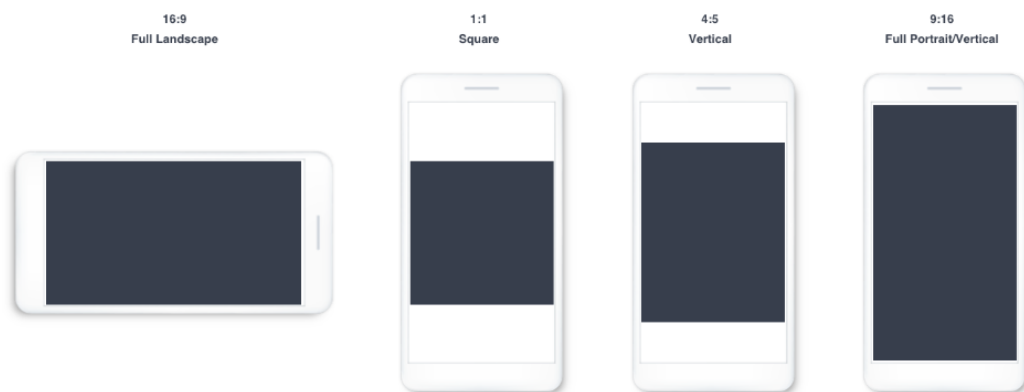


Figura 13 Principales relaciones de aspecto en vídeo en dispositivos móviles
Fuente: netbulbsocialmedia.com

Como se puede observar en la figura 13 a través de los dispositivos móviles en redes sociales, existen diferentes relaciones de aspecto al momento de reproducir un video.

En conclusión, la resolución del video animado a elaborar tendrá una resolución de 1920x1080 pixeles, conocida también como 1080p o FULL HD, nombres alternos utilizados para distinguir la resolución máxima empleada en alta definición y adaptable a plataformas digitales en la relación de aspecto de 16:9 conocida también como Full Landscape.

El video a elaborar en el presente trabajo de titulación, será desarrollado para que sea reproducido en plataformas de redes sociales de gran alcance como lo es Facebook, y sin duda, en una de las plataformas que sigue creciendo a pasos agigantados como lo es YouTube, que tiene cerca

de un tercio de todos los internautas del mundo (dos mil millones de personas) y que lo usan en más de 88 países. (BBC News, 2017)

3.1.3 Técnica de composición audiovisual.

La regla de los tercios consiste colocar al motivo o sujeto de una composición en alguno de los puntos en donde se cruzan dos líneas verticales y dos horizontales, si se dividiera la imagen de un plano en nueve partes. (Solano, 2019)

Cuando se menciona la composición en lo que se refiere a las artes visuales, nos referimos esencialmente a la forma en que se distribuyen los diferentes elementos en una escena, tomando mayor relevancia en los denominados puntos fuertes, que son aquellos donde estas guías imaginarias se interceptan.



Figura 14 La regla de los tercios
Fuente: <https://www.formacionaudiovisual.com>

3.1.4 Estilo de diseño

El flat design (diseño plano) es un estilo de diseño minimalista enfocado a la funcionalidad y mensaje directo al público. Se basa en priorizar la comunicación evitando toda clase de “adornos” que puedan distraer y que sean prescindibles. (Diligent Team, 2018).

Como se observó en el punto 2.2 Análisis de los Proyectos Similares, el flat design es un estilo de diseño característico en la elaboración de los motion graphics.



Figura 15 Consejos para el cuidado del adulto mayor.
Fuente: AlcanceUy – Canal de Youtube

En la elaboración del video animado del presente trabajo se usará el estilo Flat Design, este estilo gráfico permite transmitir un mensaje de una forma clara, por tener ese enfoque minimalista por presentar espacios limpios, abiertos, e ilustraciones en dos dimensiones, mostrando una información comprensible y precisa.

3.1.5 Cromática

El color posee la capacidad de provocar una reacción, crear un estado de ánimo, al simbolizar una idea y expresar una emoción. Las diferencias entre los aspectos particulares del color, como un cambio de valor o de intensidad, pueden mejorar todavía mas el tono y el significado de un color. Las personas establecemos nuestras propias asociaciones con el color, pero también existen connotaciones sociales, y culturales consientes y subconscientes. Cada color posee su propio conjunto de asociaciones que transmiten información. (El Color en el Diseño Gráfico, pág. 34)



Figura 16 Expresión de los colores.
Fuente: Color psychology

Para el presente proyecto de titulación se toma a consideración la paleta cromática desarrollada por MUI – Flat UI Colors, por presentar una armonía cromática agradable.

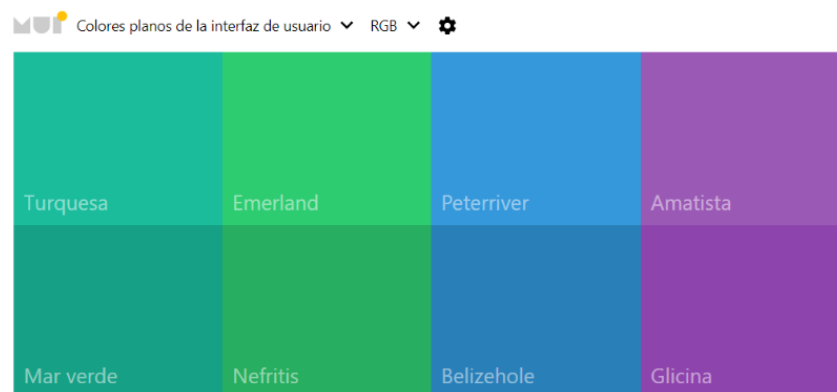


Figura 17 Paleta MUI.
Fuente: Material UI Colors

En particular, esta paleta de colores será utilizada para los elementos principales, como vestimenta de personajes basados en la psicología de color,

en relación al tema que se expone nuestro video animado. “El color es un medio para ejercer una influencia directa en el alma” - Wassily Kandinsky.

Cromática Primaria

Azul

El azul, es el color dominante en el sector médico, de la salud. Este color como otros, transmite una serie de valores, mejor dicho, sensaciones en la persona que lo observa. (Benet, 2017)

Se lo vincula al cuidado de los demás a la confianza y credibilidad, en tonos más claros son frecuentemente asociados a la inocencia y a la generosidad, mientras que los más oscuras se relacionan con la inteligencia, el poder y el saber estar. Asimismo, el azul suele hallarse vinculado a la estabilidad mental y emocional, así como a la razón (también a la inteligencia) y a un modo de afrontar la realidad racional. (Mimenza, 2018)

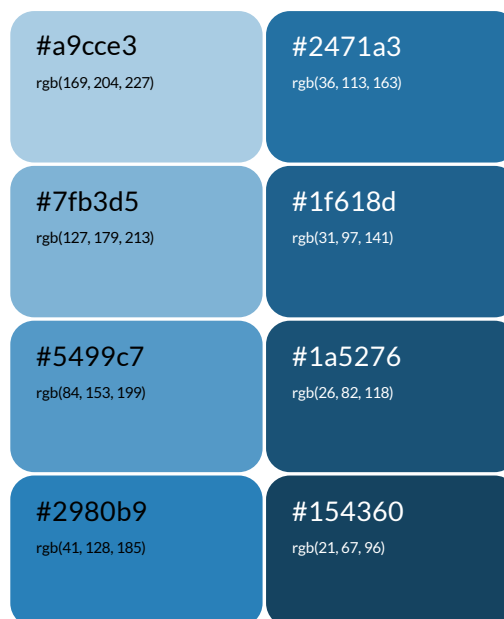


Figura 18 Variantes del color Azul
Fuente: *htmlcolorcodes – Colores Planos*

Verde

El color verde representa la juventud, la esperanza y la nueva vida, pero también representa la acción y lo ecológico. Los decoradores de interiores coinciden en señalar que una habitación pintada con un color verde suave incita a la relajación y al bienestar. (Mimenza, 2018)

Este color es el segundo más utilizado en el sector de la salud. Psicológicamente hablando, se ha asociado este color a características como la calma y el afecto, así como con la exigencia moral, el hedonismo y la jovialidad. Suele observarse una asociación con lo sociable y equilibrado. (Mimenza, 2018)



Figura 19 Variantes del Color Verde
Fuente: *htmlcolorcodes – Clores Planos*

Lila

El color lila, al encontrarse en una de las tonalidades más bajas del violeta, se ha asociado con la tranquilidad, la dulzura, la calidez, la mesura y el poco impacto. No suele relacionarse con conductas negativas, por el contrario, se asocia a la sensibilidad, la empatía, la amabilidad, el equilibrio y la madurez. (Martínez, 2018)



Figura 20 Variantes del Color Lila
Fuente: *htmlcolorcodes – Colores Planos*

Cromática Secundaria

Una segunda paleta cromática, compuesta mayormente de colores cálidos será utilizada para generar contraste, y se la aplicará en los elementos secundarios como el sol, flores, portarretratos, y diferentes elementos dentro de la composición.

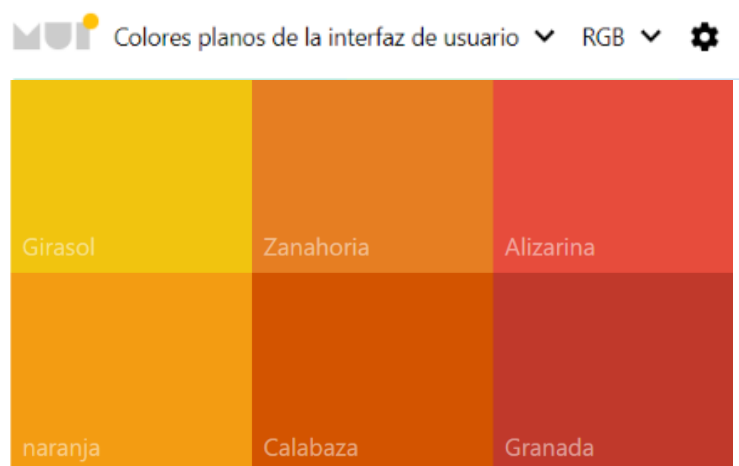


Figura 21 Paleta MUI.
Fuente: *Material UI Colors*

3.1.6 Tipografía

La tipografía tiene una fuerte importancia en el diseño gráfico plano. Se utilizan frecuentemente tipografías sans-serif (sin serifa), sencillas, de grosor bajo y en cuerpos grandes. (Estudio Mique, 2020)

MONTSERRAT FONT

Los viejos carteles y letreros en el tradicional barrio de Montserrat de Buenos Aires inspiraron a Julieta Ulanovsky a diseñar este tipo de letra y rescatar la belleza de la tipografía urbana que surgió en la primera mitad del siglo XX. (Google Font, 2014)



Figura 22 Montserrat Font
Fuente: Imágenes de Google

La versatilidad que brinda esta tipografía al ofrecer varios estilos, que van desde uno light hasta un extra bold, presentando caracteres legibles con modernidad en su construcción, de forma que se puede realizar un proyecto con una sola tipografía si así se lo requiere. En definitiva, se utilizará esta familia tipográfica por las virtudes antes mencionadas, para los textos informativos que incluirá el video animado del presente trabajo de titulación.

3.1.7 Sonido.

Uno de los elementos fundamentales para todo Motion Graphics, es el sonido, este es el que marca el ritmo del movimiento y “acentúa la carga emotiva, reforzando el valor expresivo de la imagen, dándole relieve al dotarla de una dimensión envolvente para que el espectador se sienta dentro” (Colomer & Rádolf, 2003, pág. 34)

El sonido tiene la particularidad de hacernos entender lo que vemos de un modo preciso y viceversa, de modo que, al finalizar, influyen tanto imagen y audio a forma de complemento y manera determinante para poder transferir una idea determinada.

Sonido Diegético: Aquella fuente que es visualizada, físicamente presente en la escena cuyo contenido sonoro interactúa con los personajes y demás elementos de la narrativa. (El Sonido en la Narrativa Audiovisual, 2017)

Es decir, sonidos creados a partir de un mismo elemento, como los aplausos, creados por las manos al entrar en contacto, las pisadas, el cierre de una puerta, la música de una radio, etc.

Sonido Extradiegético: Aquella fuente no visualizada, físicamente ausente de la escena cuyo contenido sonoro puede o no interactuar con los personajes y demás elementos de la narrativa, y cuya función consiste en destacar acciones, situaciones o comportamientos que potencian el mensaje metafórico de la historia. (El Sonido en la Narrativa Audiovisual, 2017)

En otras palabras, sonidos creados por el exterior, sonido ambiente que ayuda a reforzar o denotar un sentimiento, una emoción de alguna acción que está pasando o sucederá en una escena.

Para el presente proyecto de titulación se utilizará dos sonidos extradiagéticos, uno de ellos es la fuente sonora como la musicalización, que tiene la cualidad de inducir un estado emocional y receptivo por parte del público al cual nos dirigimos. Adicional, otra extradiagética, es voz en off, que el uso de la voz de un narrador quien realiza la narración de la historia, a la vez que las imágenes ilustran lo que dice.

3.1.8 Duración.

Hacer un buen uso del tiempo es fundamental para transmitir un mensaje. La duración del video animado como producto terminado del presente trabajo de titulación, será de 01:30 minutos como máximo, tiempo en el cual, se sintetizará la información a comunicar al público. Con esto coincide Gustavo Barrilla en la entrevista realizada, donde el sugiere que un video informativo debería tener una duración de un minuto treinta, máximo dos.

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

3.2.1 Desarrollo de bocetos del Motion Graphics

Por medio del desarrollo de los bocetos iniciales, se define las escenas que contendrá el video animado, que se elabora como proyecto del presente trabajo de titulación.

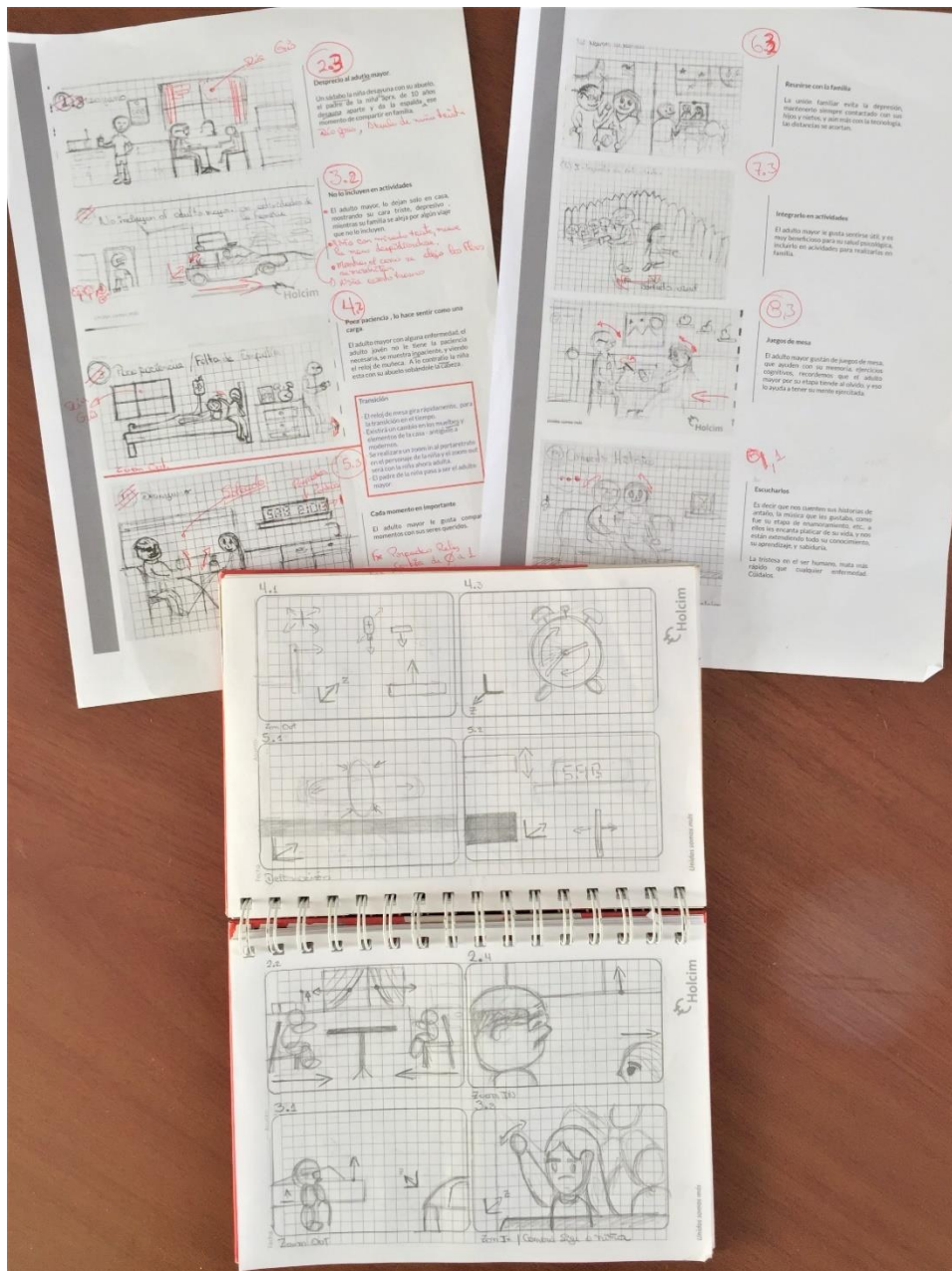
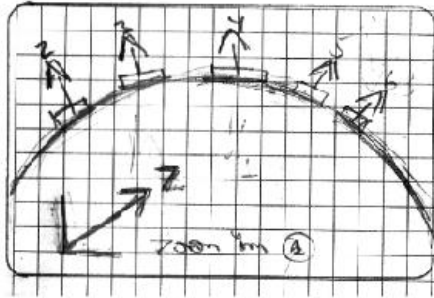
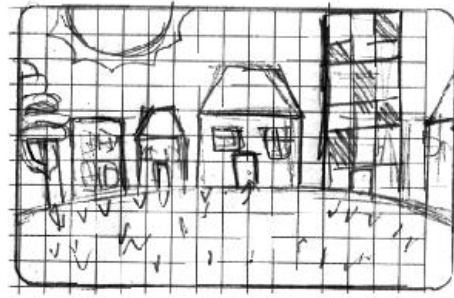


Figura 23 Bocetos Iniciales
Fuente: Elaboración Propia

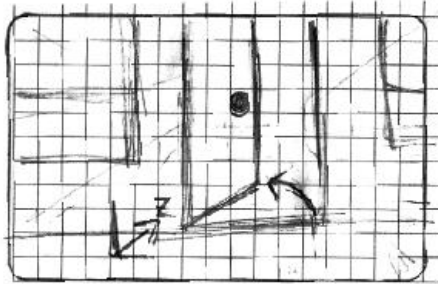
1



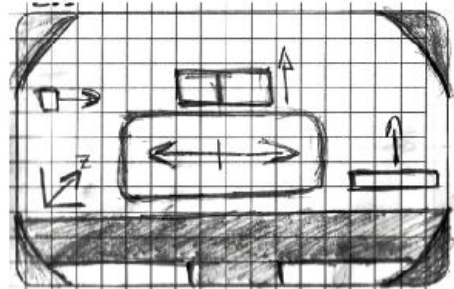
2



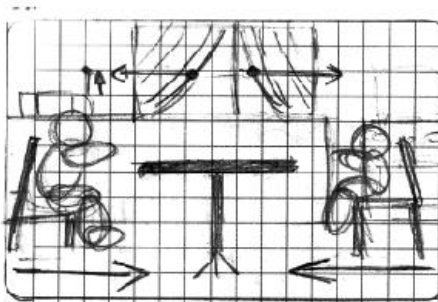
3



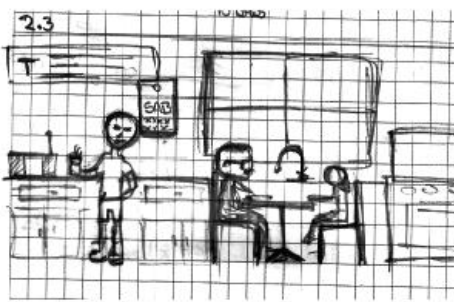
4



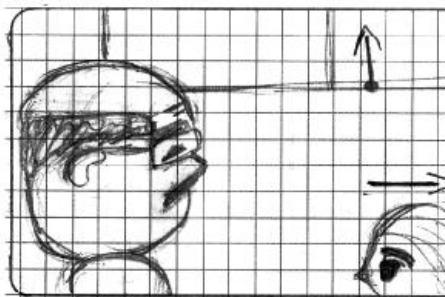
5



6



7



8

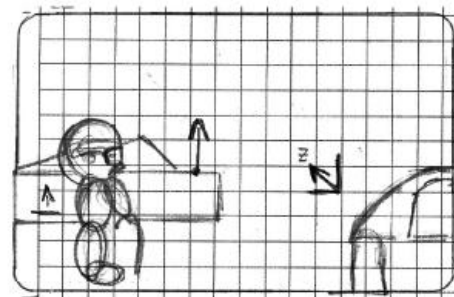
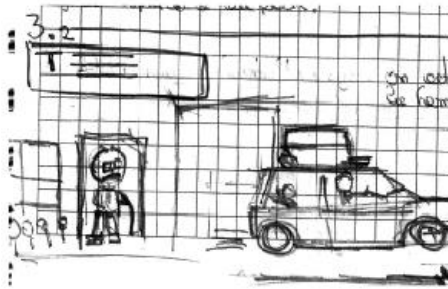


Figura 24 Bocetos Iniciales – Parte 1
Fuente: Elaboración Propia

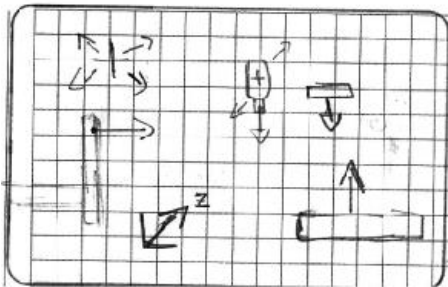
9



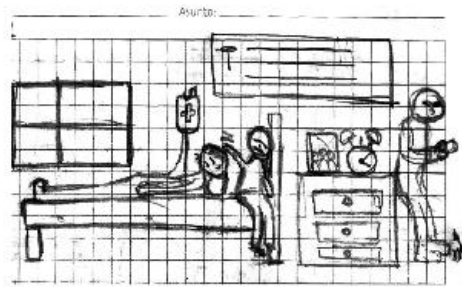
10



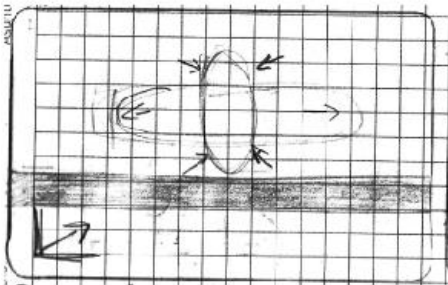
11



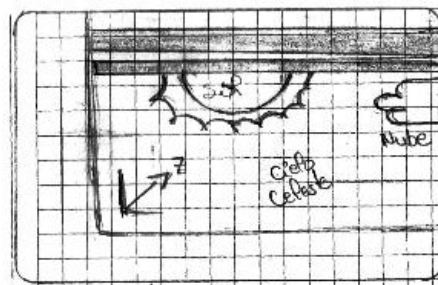
12



13



14



15



16

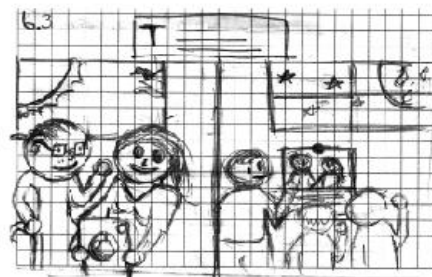
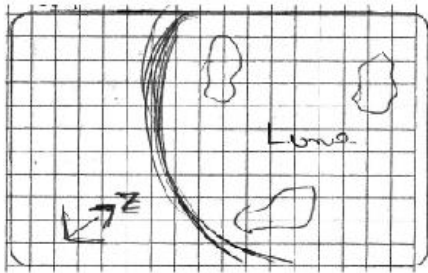
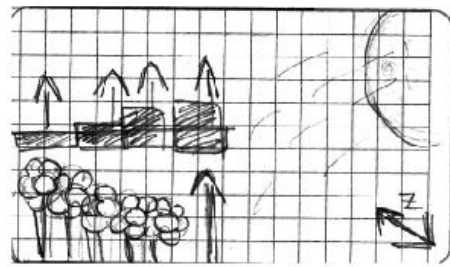


Figura 25 Bocetos Iniciales – Parte 2
 Fuente: Elaboración Propia

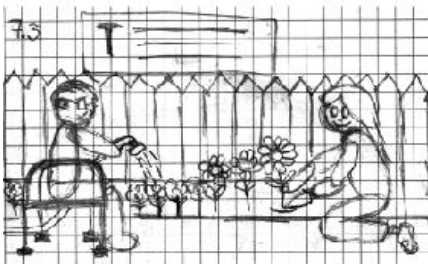
17



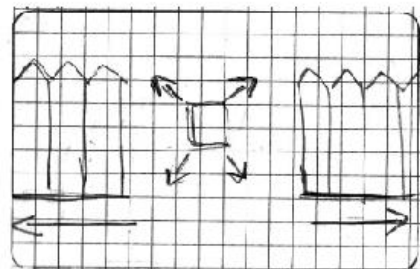
18



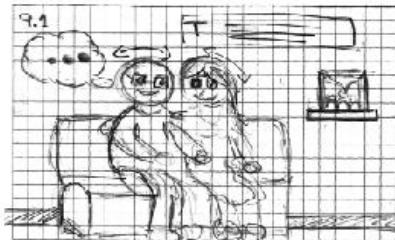
19



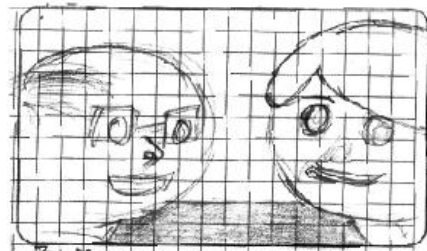
20



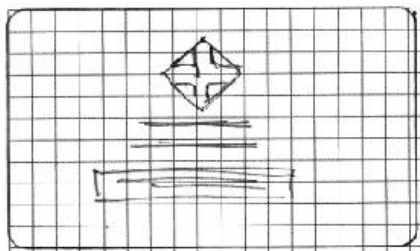
21



22



23



24

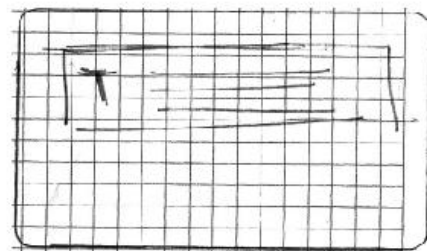


Figura 26 Bocetos Iniciales – Parte 3
Fuente: Elaboración Propia

3.2.1 Story Line

Un adulto mayor vive un estado de aislamiento social junto a su familia. Su hijo, no le tiene paciencia, nunca lo incluye actividades ni comparte con él, lo hace sentir como una carga, eso desencadena un problema psicológico en el adulto mayor, donde su nieta, pequeña aún, observa en silencio esta historia, entre su padre y su abuelo, que no la piensa repetir en un futuro.

3.2.2 Sinopsis

En una casa cualquiera, un fin de semana, Carlos, un adulto mayor que por enfermedades propias de la edad no puede salir de casa, vive con Diego, su hijo, quien es padre de Ana, ellos son los integrantes de esta singular familia. Diego es una persona que no tiene tiempo, siempre anda con prisa, y no le presta atención, ni tiene paciencia con su padre, menos aún comparte actividades con él, teniéndolo incomunicado de sus otros familiares que están en el extranjero. Todas estas acciones le generan a Carlos, depresión, tristeza, haciéndolo sentir como una carga, ocasionándole una serie de problemas psicológicos, desencadenando varias enfermedades, incluso, quitándole hasta el deseo de vivir. Ana por otra parte, que por su edad vive a su forma, siendo testigo de esta situación, romperá el círculo y está decidida a no repetir la historia en su futuro. Pasan los años, ahora Ana, es una mujer adulta – joven que vive con Diego, su padre, quien ya es un adulto mayor, y que, por ser parte del grupo vulnerable ante una enfermedad mortal declarada como pandemia, viven un aislamiento social juntos. Ana, quien tuvo la experiencia de ver la falta del cuidado psicológico con su abuelo, al estar en una situación similar, se empeña en cuidar de su padre como muestra de amor y agradecimiento con él, es así que comparte su tiempo, le facilita los medios tecnológicos de comunicación para estar en contacto con sus otros familiares, lo integra en actividades del hogar haciéndolo sentir útil, además de realizar juegos que ejercitan la memoria, y escuchándolo, mientras le relata sus historias de antaño. Ana aprendió que la depresión en un adulto mayor mata más rápido que cualquier enfermedad, y que debemos ser agradecidos con todo lo que ellos hicieron por nosotros.

3.2.3 Descripción De Los Personajes Principales

Carlos - Abuelo de la niña: Carlos es un adulto – mayor de 75 años, estatura baja, con enfermedades propias de la edad. Presenta un estado depresivo por los problemas psicológicos provocados por la falta de atención de su hijo.

Diego - Papá de la niña / mujer: Diego es un adulto – joven de 40 años, estatura promedio, siempre anda de prisa, no presta atención ni tiene paciencia a las necesidades de su padre, le es indiferente su estado de ánimo. Diego después de 30 años, se convierte en adulto – mayor de 70 años. Ahora él vive con su hija Ana, que le da el cuidado, que él no le dio a su padre.

Ana - Niña / mujer: Ana es una niña de 7 años que vive con su padre Diego y su abuelo Carlos, Ana tiene una estatura promedio con relación a su edad. Vive una situación singular, al ver la falta del cuidado psicológico que su padre tenía con su abuelo. Ana después de 30 años se convierte en una adulta – joven de 37 años. Ahora ella vive con su padre, a quién le demuestra el amor y cuidado, al no repetir la historia que vivió en su niñez.

3.2.4 Desarrollo de Personajes Principales.

Por lo que se refiere a los personajes principales, se presenta a continuación las propuestas de los mismos, tomando en consideración el estilo de diseño Flat Design, y la cromática ya definida, los mismos que se evaluarán posteriormente para definir cuáles serán los personajes quienes conformarán las escenas dentro del proyecto en la elaboración del video animado. Para las siguientes propuestas habrá un cambio en la estructura vectorial en los personajes.

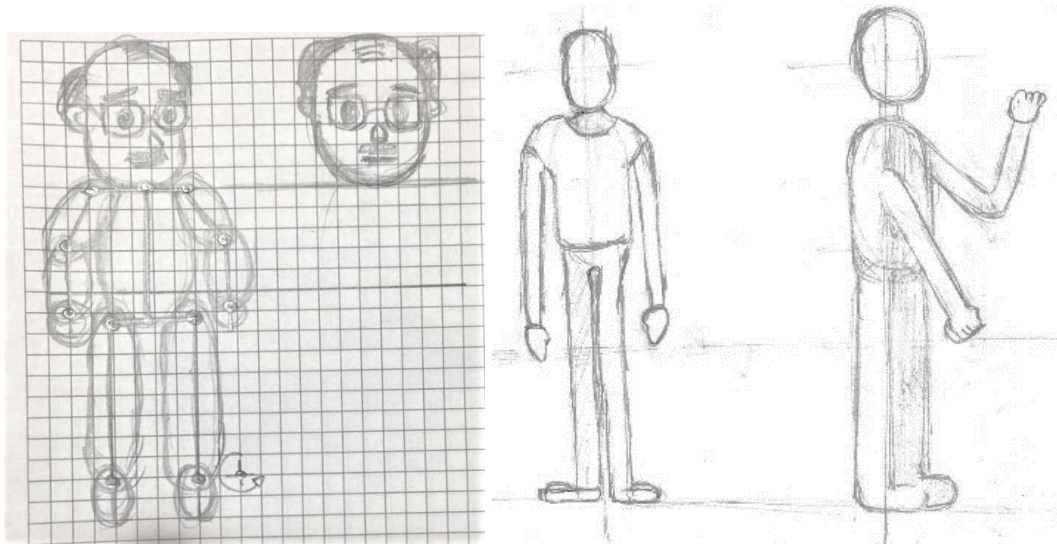


Figura 27 Bocetos Iniciales
Fuente: Elaboración Propia

Propuesta 1

En esta propuesta se presentan los personajes principales, los cuales cuentan con proporciones anatómicas y una estructura ideal para un buen rigging, identificando las articulaciones donde se desarrollarán las rotaciones en la animación y que es fundamental para la elaboración de personajes en un motion graphic. Adicional, dentro de esta propuesta se presenta sus personajes con rasgos característicos de su edad, mostrando una coherencia con el mensaje que se desea transmitir en el video animado.

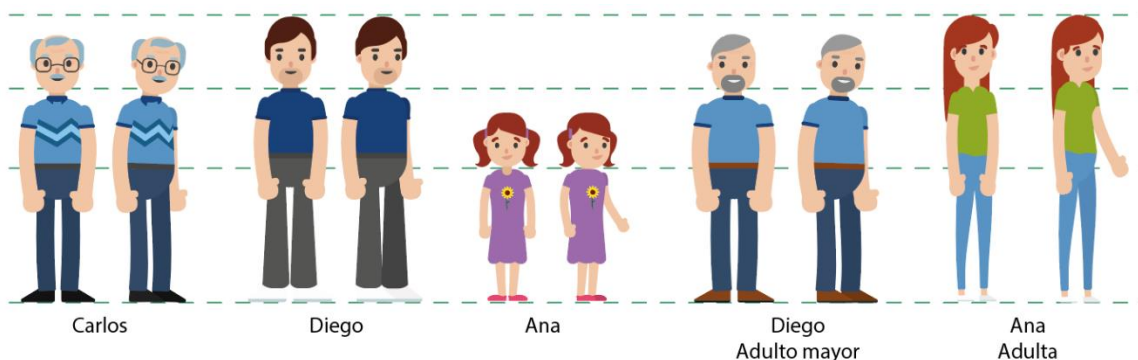


Figura 28 Personajes Propuesta 1
Fuente: Elaboración Propia

Propuesta 2

Esta propuesta mantiene la estructura y proporciones anatómicas, pero con una variante con en detalles vectoriales, presentando un cambio en la fisonomía de la mirada, ligera fineza de las extremidades, y mínima carga de elementos en su vestimenta.

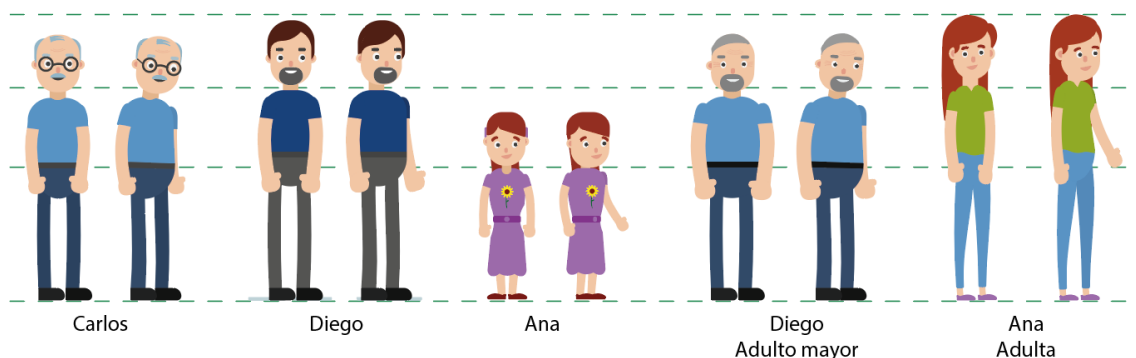


Figura 29 Personajes Propuesta 2
Fuente: Elaboración Propia

Propuesta 3

Esta propuesta conserva la estructura y proporciones anatómicas, ideal para un buen riggin, y se la presenta con tener una variante con la aplicación de stroke en todo el personaje.

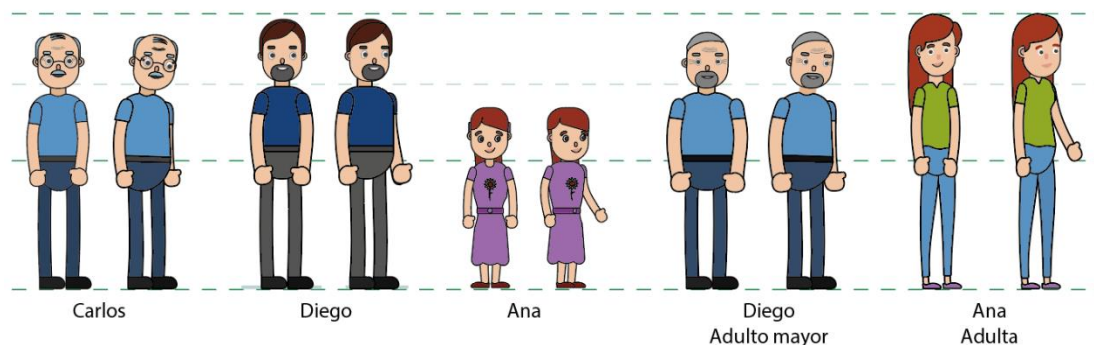
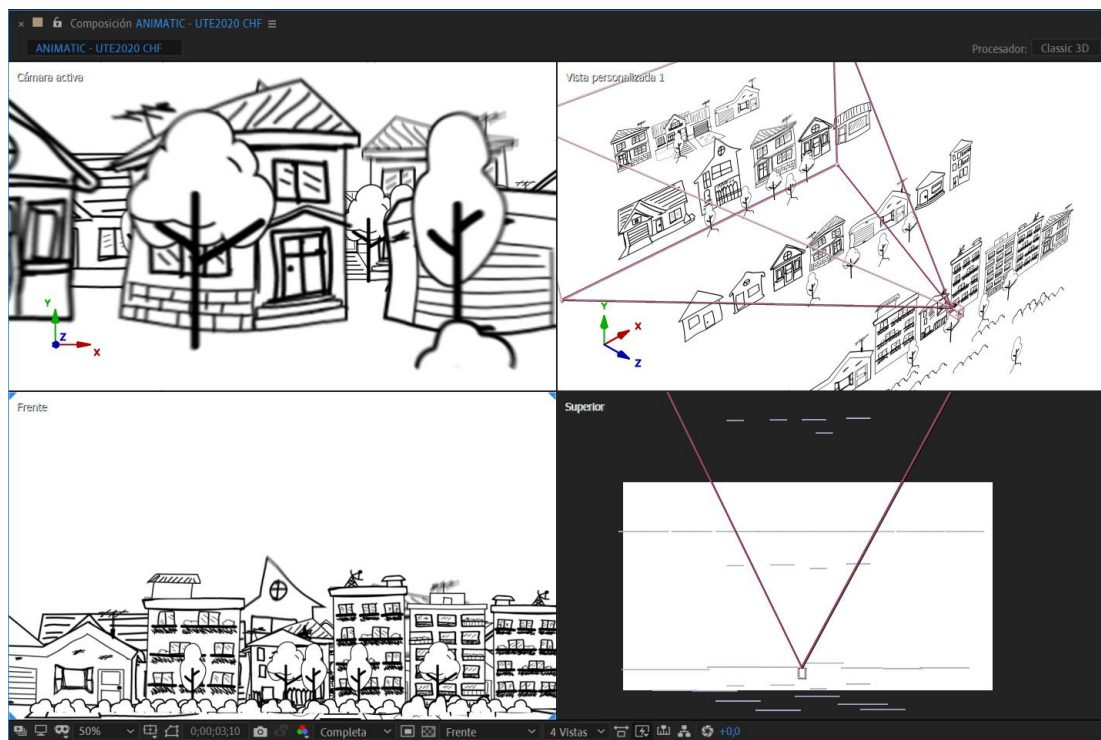


Figura 30 Personajes Propuesta 3
Fuente: Elaboración Propia

3.2.5 Desarrollo del Animatic.

El animatic se desarrolla para usarlo como herramienta en el mundo audiovisual, empleada para proporcionar movimiento a las imágenes estáticas, el cual es desarrollado antes de que comience la producción del material definitivo, por lo que permite aclarar las ideas de lo que se desea realizar.

En este proyecto se desarrolla el animatic, para mostrar cómo sería la de la utilización de la herramienta cámara, con una trayectoria en el eje Z para lograr el efecto de profundidad, con el recorrido de la cámara dentro de la animación



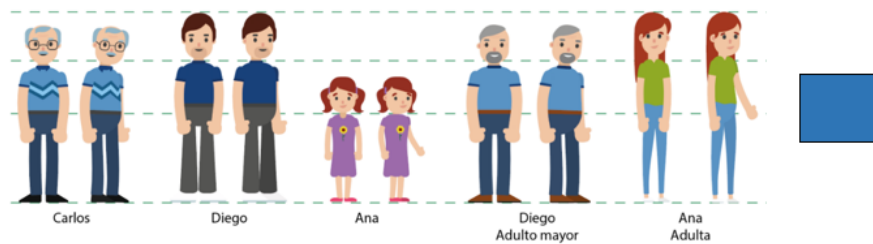
31 Elaboración de Animatic

Fuente: Elaboración Propia - <https://youtu.be/ugeHczAFGw0>

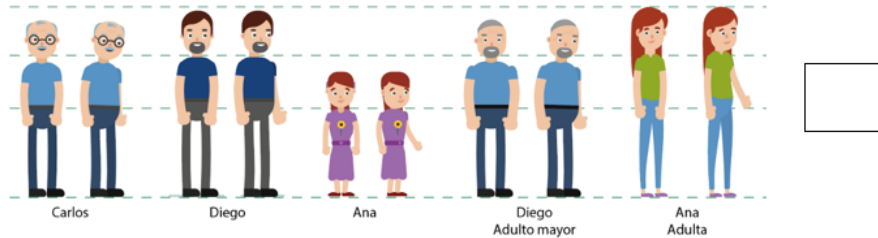
3.3 Evaluación de Artes iniciales.

Para llevar la evaluación de las artes iniciales, se reunió un grupo de personas del área de diseño gráfico, con ellas se realizó un grupo focal, que integró a ex – estudiantes y estudiantes de los últimos ciclos de la carrera diseño gráfico de la UCSG.

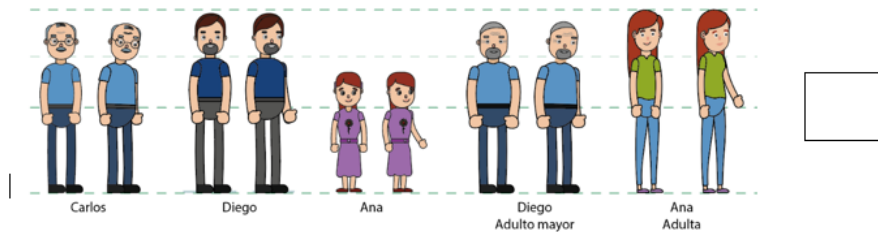
Evaluación de Artes Iniciales – Personajes



Diseño de personajes principales con proporciones anatómicas y rasgos característicos de la edad.



Una variante con un cambio en la fisonomía de la mirada, ligera fineza de las extremidades, y mínima carga de elementos en su vestimenta.



Esta propuesta se presenta con tener una variante con la aplicación de stroke en todo el personaje en la que acentúa los rasgos.

Figura 32 Evaluación de Artes Iniciales – Personajes
Fuente: Elaboración Propia

En este grupo de evaluación de artes, los diseñadores gráficos seleccionaron la propuesta 1, debido a que los personajes que aquí se presentan muestran una estructura en que las proporciones anatómicas que son propicias para la realización de un buen rigging.

Evaluación de Artes Iniciales – Elementos

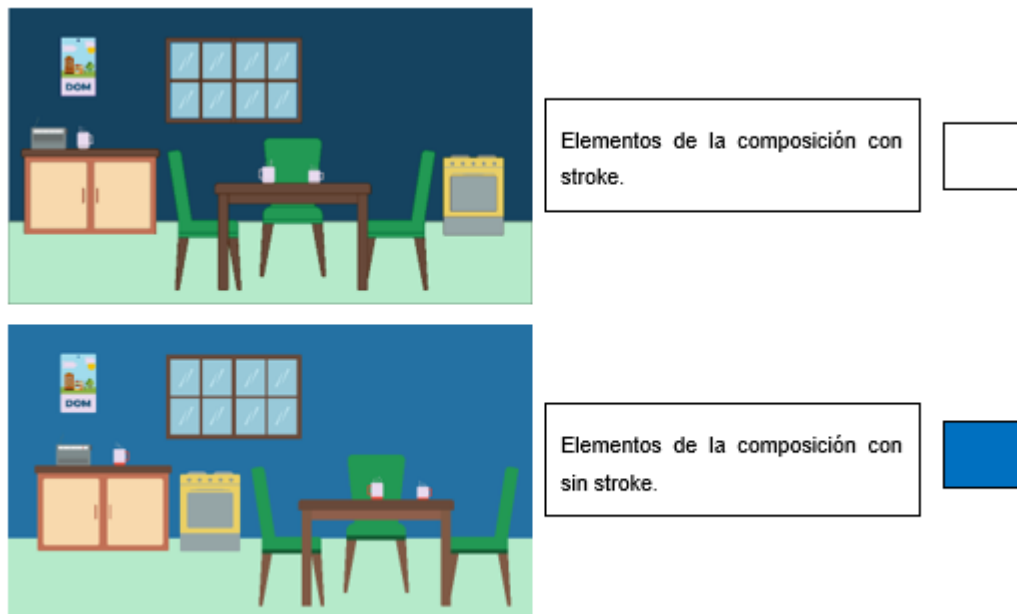


Figura 33 Evaluación de Artes Iniciales – Elementos
Fuente: Elaboración Propia

En la muestra del diseño de los escenarios, los diseñadores gráficos seleccionaron la propuesta 2, ya que se en esta los elementos se visualizan de forma más limpia, reforzando el estilo de diseño flat design definido.

Evaluación de Artes Iniciales – Animación



Figura 34 Evaluación de Artes Iniciales – Animación
Fuente: Elaboración Propia

Ante la presentación del animatic, los diseñadores gráficos seleccionaron la propuesta 1, porque consideran que la utilización del eje Z, genera un efecto visual de profundidad fluido, sin apartarnos del estilo de diseño que se ha definido.

3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

3.4.1 Guion Técnico

El Objetivo principal del guion técnico es plasmar de forma textual un breve recuento todo lo que está aconteciendo en las escenas, detallando con aspectos técnicos, como planos, ángulos, movimientos de cámara, audio, efectos, y texto.

A continuación, se muestra el guion técnico realizado para la producción del video animado:

Escena	TIPO DE PLANO	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN	TEXTO	SONIDO EXTRADIEGÉTICO		EFECTOS (FX)
					VOZ EN OFF	SONIDO	
DISOLVENCIA DE APERTURA	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
1 EXTERIORES, EN UNA CASA CUALQUIERA	Gran Plano General	Dolly In	Parte de globo terraqueo aparece, mientras casas comienzan a salir durante el acercamiento generado en el Eje "Z" hasta ingresar por la puerta de una de las casas.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos para componer la escena.
2 COCINA, DE LA CASA DE LA FAMILIA	Plano General	Fijo	Diego desayuna separado de su familia, no le gusta compartir con su padre, que lo deja que solo lo acompañe su nieta, hija de Diego.	DESPRECIO	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
2 VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRACIÓN)		"El no compartir con ellos les causa tristeza y pérdida de interés"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
2 COCINA ANTIGUA, DE LA CASA DE LA FAMILIA	Plano Detalle	Dolly In	Finaliza la escena con el acercamiento a la ventana para producir la transición de escena.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones
3 EXTERIORES DE LA CASA	Gran Plano General	Fijo	Carlos se queda solo y triste en casa, mientras Diego y su hija se van de viaje, y no incluyen.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
3 VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	RECHAZO	"No incluirlos baja su autoestima y genera autorreproche"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
3 EXTERIORES DE LA CASA	Plano General	Zoom In Travelling	Ana se despide de su abuelito que se queda solo, mientras el carro se aleja de la casa, se realiza un acercamiento a la ventana del carro mientras se desplaza.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
3 EXTERIORES DE LA CASA	Plano Americano	Dolly In	Finaliza la escena con un acercamiento mostrando las expresiones de tristeza del Abuelito Carlos.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones

Figura 35 Guion Técnico – Pág. 1

Fuente: Elaboración Propia

4	DORMITORIO ANTIGUO, DEL ABUELITO CARLOS	Plano General	Fijo	Ana soba la cabeza de su abuelo, el está enfermo y triste, mientras Diego, mira el reloj, y se muestra impaciente moviendo el pie.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
4	VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	INGRATITUD	"No darle importancia al cuidado psicológico los lleva a una depresión irreparable"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
4	DORMITORIO ANTIGUO, DEL ABUELITO CARLOS	Plano Detalle	Dolly In	Finaliza la escena con un acercamiento al portaretrato de la familia, centrado en Ana, para generar la transición.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones
5	INTERIOR DE LA CASA - ACTUALIDAD	Plano General	Fijo	Ana, ya aparece como adulta, le facilita el uso de la tecnología a su padre que ya es un adulto mayor, y se muestra un desplazamiento de la escena, para representar el otro lado de la pantalla.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
5	VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	ÚNELOS	"Que un aislamiento no los distancie, saber que su familia está bien, le da tranquilidad"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
5	INTERIOR DE LA CASA - ACTUALIDAD	Plano Detalle	Dolly In	Finaliza la escena con un acercamiento a la ventana, para generar la transición.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones
6	JARDÍN DE LA CASA	Plano General	Fijo	Diego y Ana, cruzan miradas y sonrien y comparten una actividad, a más de cuidar su jardín, ella cuida de la salud psicológica de Diego.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
6	VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	INTÉGRALOS	"Permitir que colabore, los hace sentir útiles y ayuda a su autoestima"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
6	JARDÍN DE LA CASA	Plano Detalle	Dolly In	Finaliza la escena con un acercamiento al centro de un girazol para generar la transición.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones
7	SALA CONTEMPORÁNEA DE LA CASA	Plano General	Fijo	Ana escucha con atención las historias de antaño de Diego, demostrando su interes en lo que cuenta.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
7	VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	ESCÚCHALOS	"Saber que los escuchas, los hacen sentir importantes, cada historia, consejo, y experiencias de vida, son valiosas"	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
7	SALA CONTEMPORÁNEA DE LA CASA	Plano Detalle	Dolly In	Diego muestra emoción en su rostro al sentirse escuchado, que sus experiencias son de interés para otros y más aún para su familia.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos. Transiciones

Figura 36 Guion Técnico – Pág. 2
Fuente: Elaboración Propia

8	PANTALLA FINAL PARA MENSAJE FINAL	Plano General	Fijo	Se muestra una pantalla en blanco huese, con texto en gris, para insertar en texto del mensaje final.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
8	VOZ EN OFF	N/A	N/A	(NARRADOR)	La depresión en un adulto mayor, mata más rápido que cualquier enfermedad. ;Cuidándolos, agradece todo lo que ellos hicieron por ti!	La depresión en un adulto mayor, mata más rápido que cualquier enfermedad. ;Cuidándolos, agradece todo lo que ellos hicieron por ti!	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de texto.
8	PANTALLA FINAL PARA MENSAJE FINAL	Plano General	Fijo	Inserción del logo de la UCSG para cerrar la escena.	N/A	N/A	Musicalización Ambiental "Motivation Piano with Cello and Drums"	Animación de elementos.
9	DISOLVENCIA DE CIERRE	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Figura 37 Guion Técnico – Pág. 3
Fuente: Elaboración Propia

3.4.2 Storyboard

El desarrollo del Storyboard tiene el objetivo principal de plasmar las ilustraciones realizadas en de una forma secuencial ordenadas en base a una narración previa que han sido detallados en el guion técnico, todo esto con la finalidad de valer de guía para entender la historia de nuestra animación.

A continuación, se presenta el storyboard del video animado que se desarrolla en el presente trabajo de titulación.

STORYBOARD

Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

UTE 2020 - Trabajo de Titulación

Desarrollado por: César Hernández Flores

<p>1.1.- Intro - En una casa cualquiera. Acercamiento al globo terraqueo en el eje Z, mientras se crea una rotación en el eje X - Y, para dar el efecto de mov. de los continentes.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Dolly In</p>	<p>1.2.- Intro - En una casa cualquiera. El acercamiento con la cámara continua, mientras atraviesa, 3 filas de casas y árboles</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Dolly In</p>	<p>1.3.- Intro - En una casa cualquiera. El acercamiento finaliza atravesando el marco de la puerta de entrada, al abrirse, se desarrollan todos los escenarios.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Dolly In</p>
<p>2.1.- COCINA "DESPRECIO" Se genera una transición formando elementos para ensamblar la escena en una cocina antigua.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>	<p>2.2.- COCINA "DESPRECIO" Entran a escena los personajes para finalizar la transición. Un día un poco gris, debido a la tristeza expresada en el rostro de Carlos.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>	<p>2.3.- COCINA "DESPRECIO" Diego desayuna separado de su familia, no le presta atención a su padre, esto genera depresión en Carlos.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>
<p>2.4.- COCINA "DESPRECIO" Ana queda viendo a su abuelo Carlos, que tiene una mirada triste, por el comportamiento de su papá Diego.</p> <p>Primer Plano Dolly In</p>	<p>3.1.- EXTERIOR CASA "RECHAZO" Se genera la transición de la escena, deformando los elementos existentes para la formación de nuevos.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>	<p>3.2.- EXTERIOR CASA "RECHAZO" Carlos se queda solo y triste en casa, las flores se marchitan. Diego y su hija se alejan en vehículo para un viaje, donde no lo incluyen.</p> <p>Plano General Dolly In</p>
<p>3.3.- EXTERIOR CASA "RECHAZO" Ana se aleja, ella se despide de su abuelo desde el asiento posterior, mientras el vehículo esta en movimiento</p> <p>Plano Medio Mov. Cam. Zoom IN / Travelling</p>	<p>4.1.- DORMITORIO "INGRATITUD" Se genera la transición de la escena, deformando los elementos existentes para la formación de nuevos.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>	<p>4.2.- DORMITORIO "INGRATITUD" Ana soba la cabeza de su abuelo, el esta enfermo y triste, mientras Diego, mira el reloj, y se muestra impaciente moviendo el pie.</p> <p>Plano General Mov. Cam. - Fijo</p>

Figura 38 Storyboard – Pág. 1
Fuente: Elaboración Propia

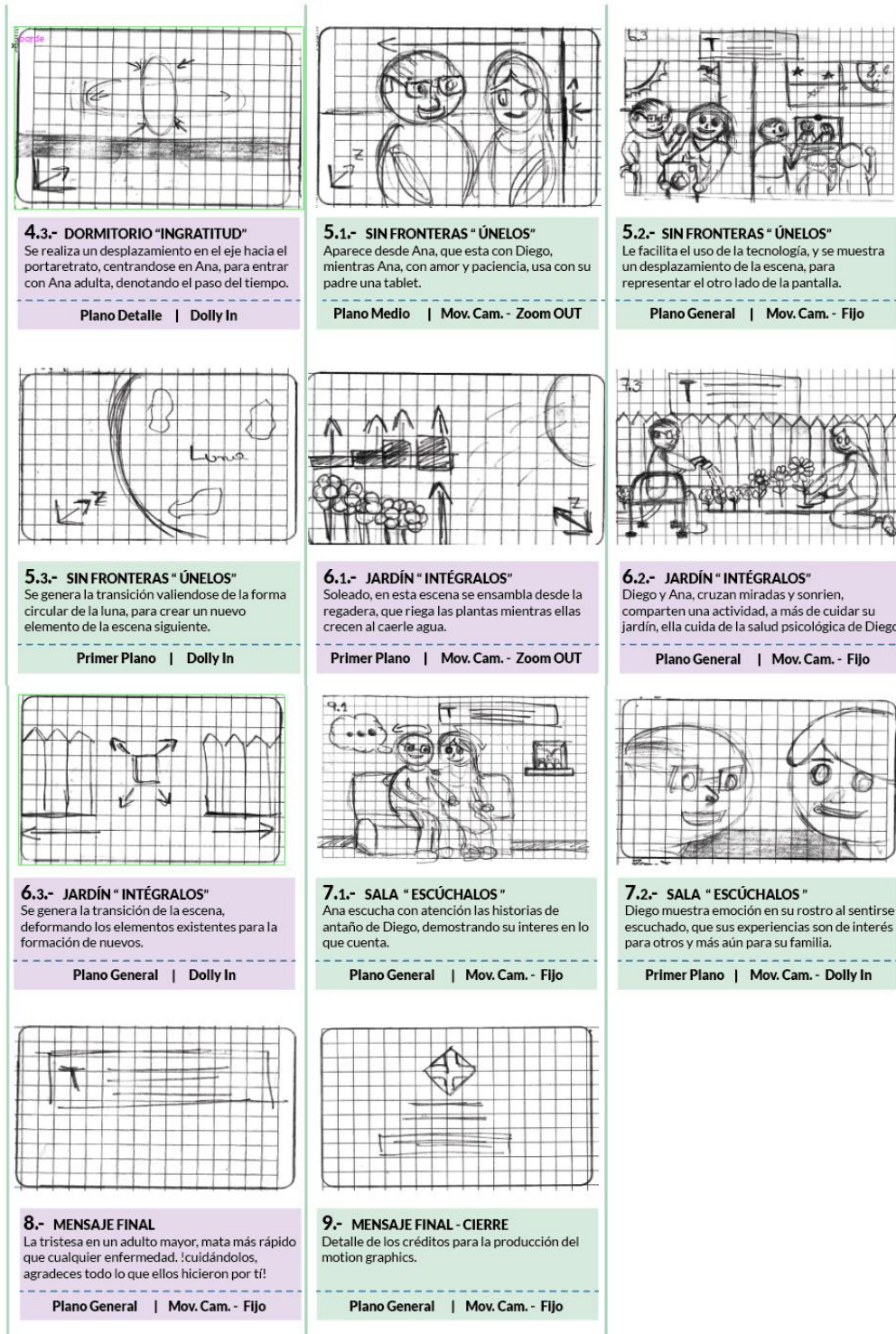


Figura 39 Storyboard – Pág. 2
Fuente: Elaboración Propia

3.4.1 Diseño de Pantallas Principales

A continuación, se presentan los escenarios principales elaborados a partir de los criterios de diseño definidos.

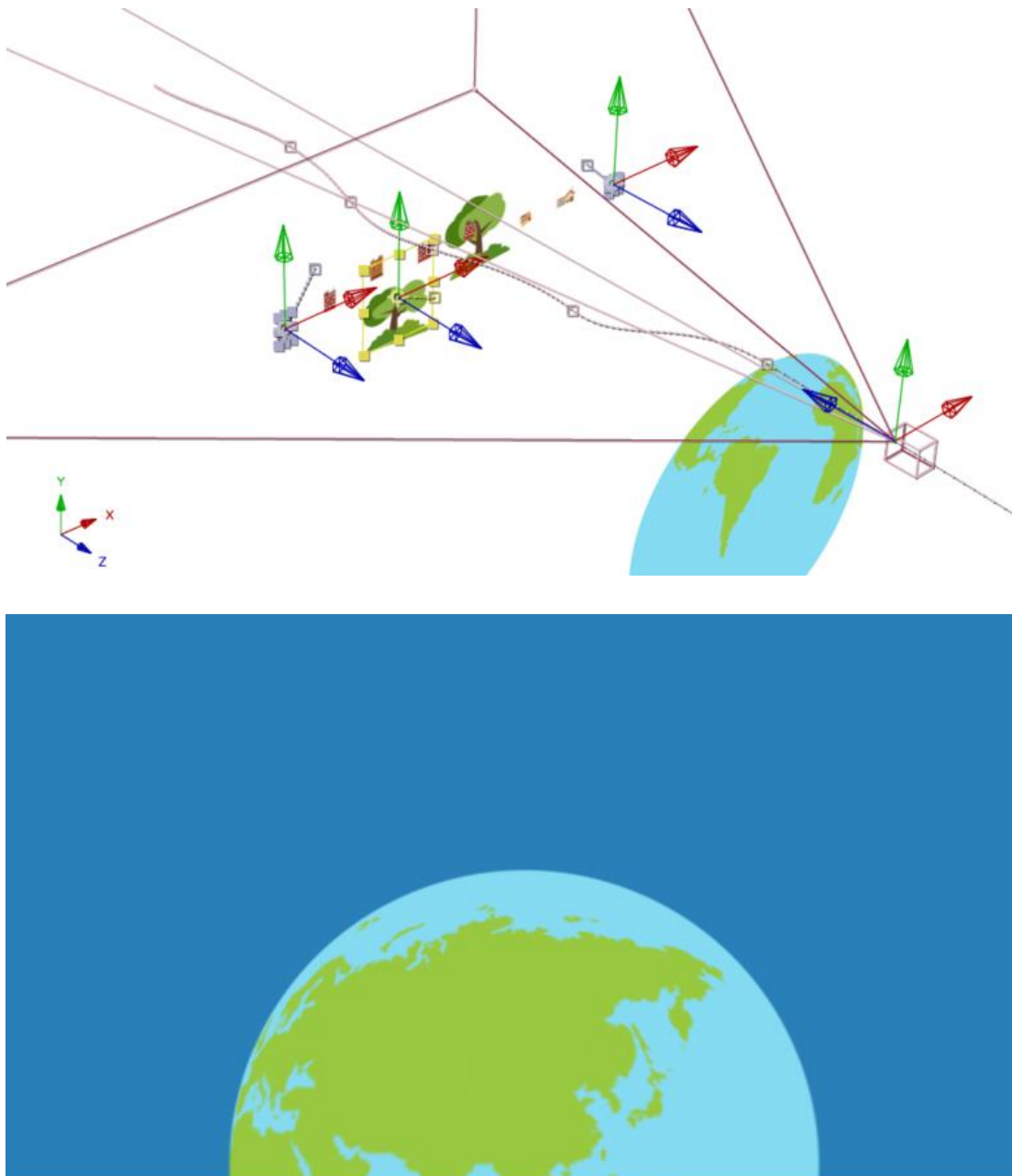


Figura 40 Intro
Fuente: *Elaboración Propia*

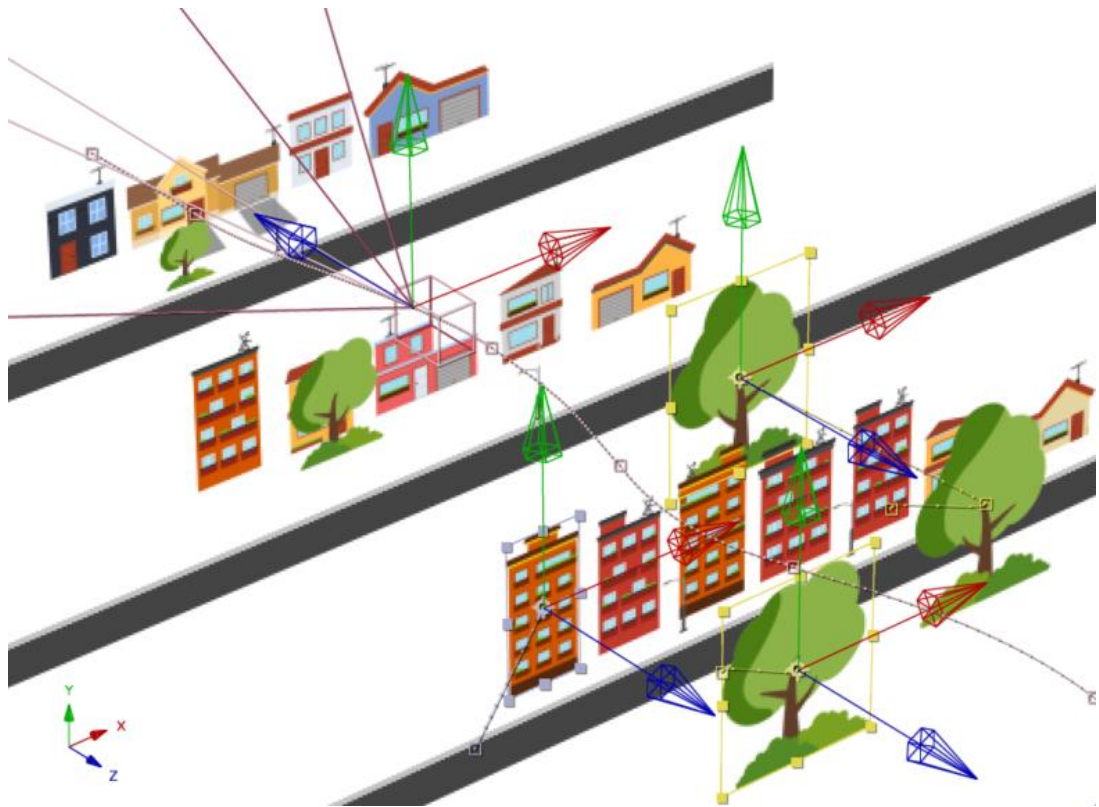


Figura 41 Intro
Fuente: Elaboración Propia



Figura 42 Escena 1 – Desprecio
Fuente: Elaboración Propia



Figura 43 Escena 2 – Rechazo
Fuente: Elaboración Propia



Figura 44 Escena 3 – Ingratitud
Fuente: Elaboración Propia



Figura 45 Escena 4 – Únelos
Fuente: Elaboración Propia



Figura 46 Escena 5 – *Intégralos*
Fuente: Elaboración Propia



Figura 47 Escena 6 – *Escúchalos*
Fuente: Elaboración Propia

3.5 Implementación y verificación del material digital

El producto final, se exporta en formato mp4 para la verificación en los diferentes dispositivos móviles que puede ser reproducido. Además, se realizan los mockups para muestra de cómo quedaría el producto final en un dispositivo móvil y plataformas de reproducción.

El producto final se encuentra disponible en la plataforma de YouTube, accediendo mediante el siguiente link.

https://www.youtube.com/watch?v=H9n4YPKud5Y&list=UU13vziNDWTgx_zr6TWjevSmA



Figura 48 Mockup 1
Fuente: Elaboración Propia

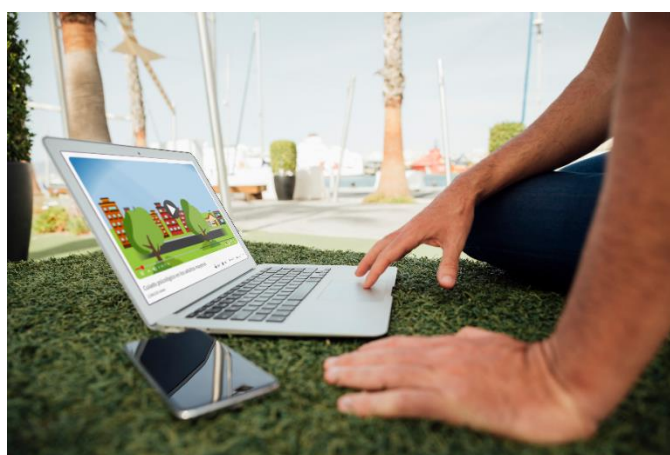


Figura 49 Mockup 2
Fuente: Elaboración Propia

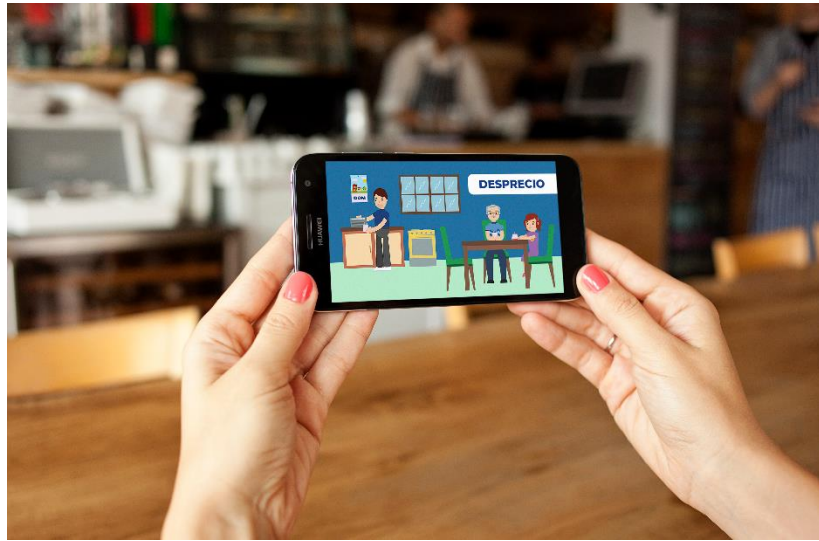


Figura 50 Mockup 3
Fuente: Elaboración Propia

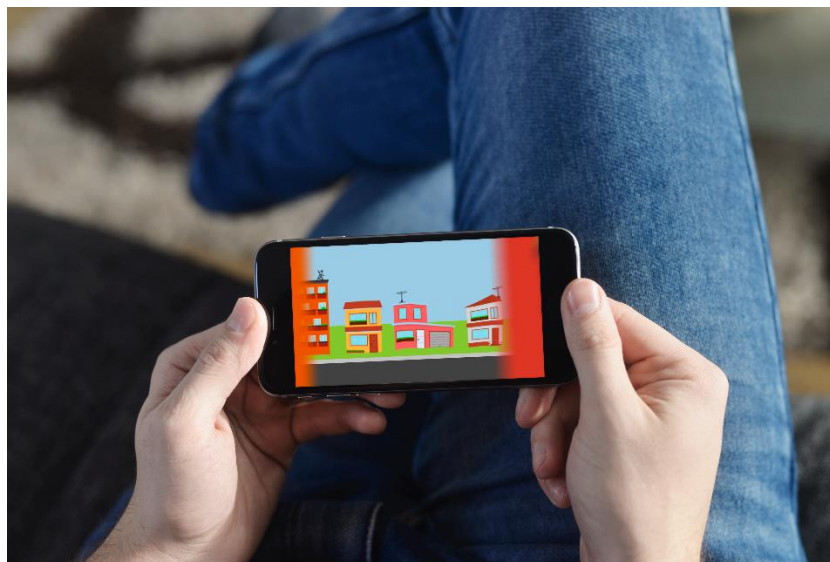


Figura 51 Mockup 4
Fuente: Elaboración Propia

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- Se realizó el análisis del problema psicológico que produce el aislamiento social en el adulto mayor con especialistas que tienen experiencia en sobre el tema.
- Se elaboró el Storyboard, creando los escenarios, personajes y elementos, para crear el contenido que concienticen al público objetivo.
- Se logra definir de acuerdo las entrevistas y focus group realizados, un estilo gráfico para el desarrollo de la animación que sea adecuado para el target dirigido.
- Se desarrolló el video animado a partir de las características que comprende las técnicas de motion graphic, donde se pone a disposición la información sobre las consecuencias y recomendaciones del cuidado psicológico que se debe tener un adulto mayor en un estado de aislamiento social.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda que todos aquellos que nos encontremos en un grupo etario de adultos – jóvenes, demos la importancia necesaria al cuidado de la salud psicológica de los adultos – mayores, para evitar consecuencias que pueden ser irreparables.
- Se recomienda la difusión, de este material audiovisual y apoyarse en instituciones y organismos que den asistencia o tengan programas para

el cuidado de adultos mayores en la localidad, y de esta forma impulsar la difusión del material para que el mensaje llegue a la mayor cantidad de personas, teniendo impacto y logra hacer conciencia en cada persona.

5. Bibliografía

- Adams, S., & Terry Lee, S. (2018). *El Color en el Diseño Gráfico*. Barcelona, España: BLUME.
- Agustín, D. d. (2015). *Desarrollo técnico y creativo de una pieza audiovisual a través de la técnica de Motion Graphics - Universidad Politécnica de Valencia*. Obtenido de Universidad Politécnica de Valencia: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/55543/DE%20-%20Desarrollo%20t%C3%A9cnico%20y%20creativo%20de%20una%20pieza%20audiovisual%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20t%C3%A9cnica%20Motion%20Graphics.pdf?sequence=1>
- Alarcón, J. M. (enero de 2018). *Campus MVP.es*. Obtenido de <https://www.campusmvp.es/recursos/post/formatos-de-video-para-internet-mp4-y-sus-variantes-mp4-h-264-y-mp4-mpeg-4-diferencias-y-similitudes.aspx>
- Baena, G. (1985). *Los Métodos de Investigación Social*. México: Grupo Editorial Patria.
- Benet, X. (29 de 12 de 2017). *El color en el branding del sector sanitario*. Obtenido de <http://www.marketingmedico.com/2017/12/29/colores-en-el-logo-del-sector-sanitario/>
- CRIAFAMA. (Mayo de 2018). *CRIAFAMA*. Obtenido de <https://criafama.es/flat-design-diseno-grafico-plano/>
- Díez, N. (2018). *Estudio de la Técnica Motion Graphics en los videoclips actuales - Universidad Politécnica de Valencia*. Obtenido de Universidad Politécnica de Valencia: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/110290/D%c3%adez%20-%20Estudio%20de%20la%20t%C3%A9cnica%20Motion%20Graphics%20en%20los%20videoclips%20actuales..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- EdiciónMédica. (Marzo de 2020). *Salud Pública - Edición Medica*. Obtenido de ediciónmedica.ec: <https://www.edicionmedica.ec/secciones/salud-publica/presidente-declara-emergencia-sanitaria-por-el-covid-19-95439>
- FIAPAM. (Marzo de 2020). *Calidad de Vida, Salud - fiapam.org*. Obtenido de fiapam.org: <https://fiapam.org/la-soledad-y-el-aislamiento-social-enemigos-de-los-adultos-mayores/>
- Figuroa, B. (2019). *mott*. Obtenido de <https://mott.pe/noticias/conoce-todas-las-caracteristicas-sobre-que-es-el-stop-motion/>
- Gómez Bastar, S. (2012). *Docero Español*. Obtenido de <https://docer.com.ar/doc/nx5808>
- GROPPE. (2018). *Retículas de Diseño: GROPE*. Obtenido de GROPE: <https://www.groppeimprenta.com/noticias/39-informacion-tecnica/172-reticulas-diseno-editorial.html>
- Hernandez Sampietri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (20210). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGRAW-HILL.
- Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal. (2020). *Manual de cuidados generales para el adulto mayor disfuncional o dependiente*. Obtenido de Fiapam: https://fiapam.org/wp-content/uploads/2014/09/Manual_cuidados-generales.pdf
- IO · INNOVACIÓN, C. M. (11 de ENERO de 2017). *Motion Graphics una de las técnicas mas demandadas en el sector digital*. Obtenido de <https://www.io-siscom.com/motion-graphics/>
- John, J. (Junio de 2020). *Dribbble*. Obtenido de <https://dribbble.com/shots/4460493-Paper-Cut-Illustration>
- LeCompte. (1995). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/investigacion-en-medios-1/investigacion_medios/recursos/rosalia.pdf

- López, G. (1 de Febrero de 2019). *Flat design: Somos WAKA*. Obtenido de Somos WAKA: <https://www.somoswaka.com/blog/2019/02/flat-design/>
- Mimenza, O. C. (2018). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-el-azul>
- Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (2012). *MANUAL DEL MODELO DE ATENCION INTEGRAL DEL SISTEMA NACIONAL (MAIS)*. Quito. Obtenido de http://instituciones.msp.gob.ec/somossalud/images/documentos/guia/Manual_MAIS-MSP12.12.12.pdf
- NEETWORK. (2019). *Que es una retícula en diseño gráfico: NEETWORK*. Obtenido de NEETWORK: <https://neetwork.com/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico-y-cuales-son-sus-tipos/>
- Nyffeler, E. (2016). *A Brief Look: The Handmade Pixels of Illustrator Eric Nyffeler*. Obtenido de <https://eviltender.com/2016/04/13/a-brief-look-the-handmade-pixels-of-illustrator-eric-nyffeler/>
- OPS. (2020). Obtenido de Boletín BIREME,OMS: <http://boletin.bireme.org/2019/06/03/bireme-recibe-a-los-directores-de-cdeops-y-panaftosa/>
- Orozco, V. (2014). *El Motion Graphics como Herramienta en el Diseño de las Infografías Multimedia - UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR*. Obtenido de UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/03/05/Orozco-Virginia-Investigacion.pdf>
- Sasse, E. R. (8 de Abril de 2020). Los ancianos y el coronavirus: aislamiento físico, no social. *DW Made for Minds*.
- Taylor y Bogdan. (1986). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/investigacion-en-medios-1/investigacion_medios/recursos/rosalia.pdf

- Team, V. (19 de junio de 2019). *Vyond*. Obtenido de <https://www.vyond.com/resources/kinetic-typography-vyond-create-stunning-animated-text-videos/>
- Todo Sobre Colores. (2020). *El Color Vino - Todo sobre Colores*. Obtenido de Todosobrecolores.com: <https://todosobrecolores.com/significado-del-color-vinotinto/>
- Ucha, F. (Marzo de 2013). *Adulto Mayor - Definición ABC*. Obtenido de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/social/adulto-mayor.php>
- United States Conference of Catholic Bishops. (1996). *El joven adulto: Primera Parte*. Obtenido de <http://www.usccb.org/beliefs-and-teachings/who-we-teach/young-adults/hijos-e-hijas-de-la-luz-primera-parte.cfm>
- Urresti, M. (2011). *Proceso Social de cambio: Los jóvenes adultos: Un síntoma de estos tiempos*. Obtenido de http://repositorioubasibbi.uba.ar/gsd/collect/encrucci/index/assoc/HWA_682.dir/682.PDF
- Wolman, E. (2009). *Que es el Motion Graphics - Universidad de Palermo*. Obtenido de Universidad de Palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/2437_2099.pdf
- YouTube, S. -C. (9 de octubre de 2018). *SonduckFilm*. Obtenido de <https://youtu.be/9bnOVV3EBC8>

ANEXOS

Anexo 1.



FICHA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Tema: Desarrollo de motion graphic, orientado a adultos – jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

Entrevistada: Psic. Cl. Jenniffer Jiménez

Fecha: 28 de mayo del 2020

Lugar: Centro Gerontológico Municipal – Dr. Arsenio De La Torre Marcillo

Objetivo: Identificar los problemas psicológicos que produce el aislamiento social en el adulto mayor y sus principales formas de prevención.

Preguntas:

1. **¿Cuáles son los principales problemas psicológicos en un adulto mayor al encontrarse en un estado de aislamiento social?**
2. **¿Adicional a la situación de aislamiento, qué otra situación podría agravar estos problemas psicológicos?**
3. **¿Cuáles serían las consecuencias al presentarse estos problemas psicológicos?**
4. **¿Cuáles son las alertas que se deben identificar un adulto mayor para saber si está sufriendo algún problema psicológico?**
5. **¿Qué medidas podemos tomar para prevenir estas situaciones en un adulto mayor?**

Anexo 2.



FICHA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Tema: Desarrollo de motion graphic, orientado a adultos – jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

Entrevistado: Gustavo Barrilla / Lic. en Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Fecha: 28 de mayo y 12 de junio del 2020

Lugar: Motion Graphic Designer / TC Televisión

Objetivo: Conocer el estilo gráfico apropiado para el desarrollo de la animación y los criterios de diseño pertinentes al realizar un video a través del Motion Graphics.

Preguntas:

1. ¿Actualmente, qué papel usted cree que tengan los motion graphics en la difusión de contenidos?
2. ¿Qué recursos visuales utiliza para la realización de una animación?
3. ¿Cuál es el proceso que usted realiza para la concepción de motion Graphics?
4. ¿Qué estilo gráfico es el más recomendable para la elaboración de este tipo de animaciones?
5. Con su experiencia ¿Bajo qué criterios de diseño aconseja que se deberían crear los elementos gráficos, personajes y fondos necesarios para este tipo de proyectos?

6. **¿Qué consideraciones se debe tener con respecto a los sonidos que complementan la animación de un motion graphics?**
7. **¿En la elaboración del guion, que tiempo es el recomendable para la construcción de un video de Motion Graphics informativo, no publicitario, como las campañas contra el dengue por ejemplo?**
8. **¿Qué recomienda utilizar para estos videos informativos, sería necesario la creación de un personaje con transiciones, funcionaria, para generar un impacto a mi público?**
9. **¿Para un video de Motion Graphics, que puede ser más pertinente, hacer uso de un personaje guía, como anchor y manejarlo solo con transiciones, o con voz en off, o no depender de ningún personaje?**
10. **¿Cuál es Work Flow que utiliza para desarrollar este tipo de proyecto, como guion, escenas, personajes?**
11. **¿Cómo manejar el tema para que la animación no se vea rígida, usando 2D, sin que se recura al 3D?**
12. **¿Qué características debe tener un personaje para que el Motion Graphics sea más fácil de realizarlo?**
13. **¿Cómo se mantiene la sincronización entre el tiempo, el sonido y el movimiento en una animación, como sería el orden para trabajarlo?**

Anexo 3.



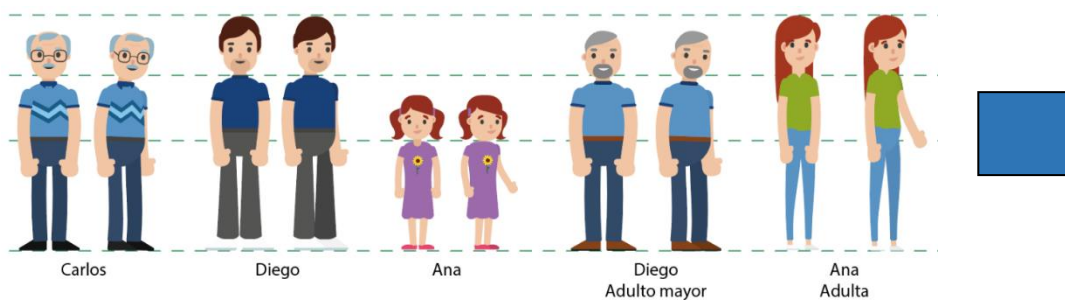
EVALUACIÓN DE ARTES INICIALES

Tema: Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

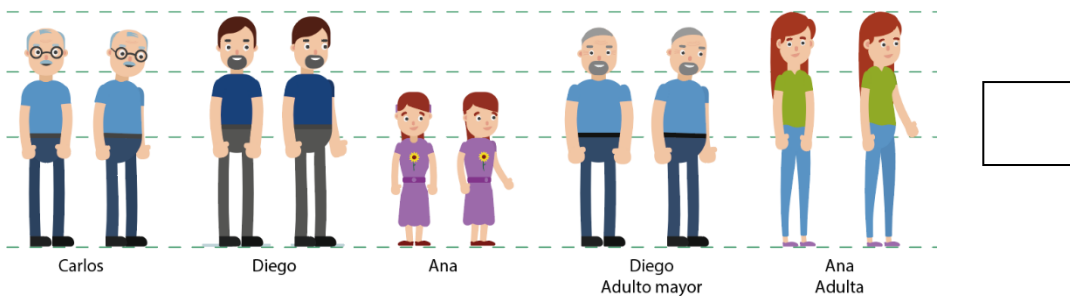
FOCUS GROUP (10 – 20 min.)

Pregunta 1

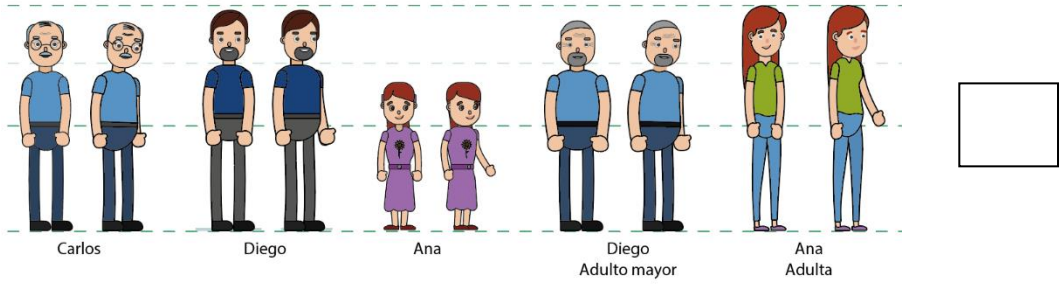
¿De los siguientes grupos de personajes cuál creería usted que se debe asignar para la animación de las escenas, tomando en consideración, el estilo gráfico y el storyboard previamente socializado?



Diseño de personajes principales con proporciones anatómicas y rasgos característicos de la edad.



Una variante con un cambio en la fisonomía de la mirada, ligera fineza de las extremidades, y mínima carga de elementos en su vestimenta.



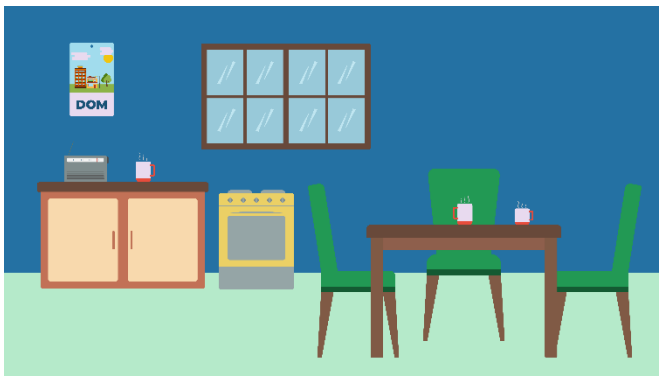
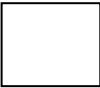
Esta propuesta se presenta con tener una variante con la aplicación de stroke en todo el personaje en la que acentúa los rasgos.

Pregunta 2

¿De los siguientes escenarios cual creería usted que debe ser el estilo más apropiado para los elementos flat design que componen la animación?



Elementos de la composición con stroke.



Elementos de la composición con sin stroke.



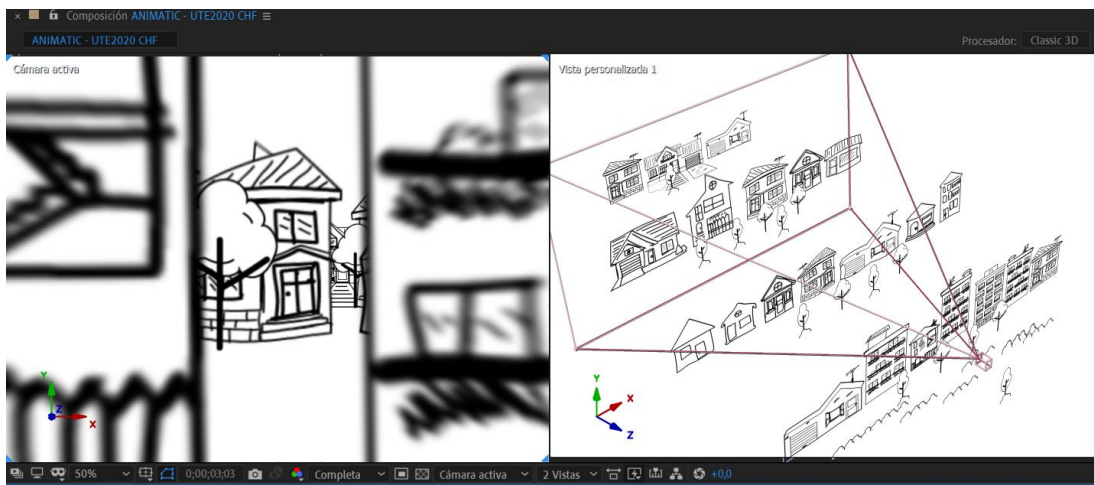
Pregunta 3

Para mostrar cómo sería la de la utilización del eje Z y lograr el efecto de profundidad con el recorrido de la cámara dentro de la animación, se elabora un animatic, el cual nos sirve para la presentación de la propuesta.

¿ En base a lo mencionado y visualizado en la reproducción del animatic, usted considera que es apropiado utilizar este efecto de profundidad creado a partir de la herramienta de cámara con una trayectoria en el eje Z, o solo animar dentro de los en los ejes X – Y ?



Utilización de los ejes X – Y – Z

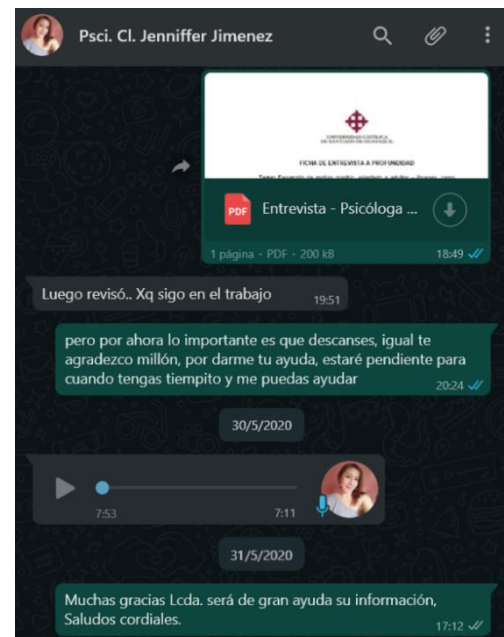
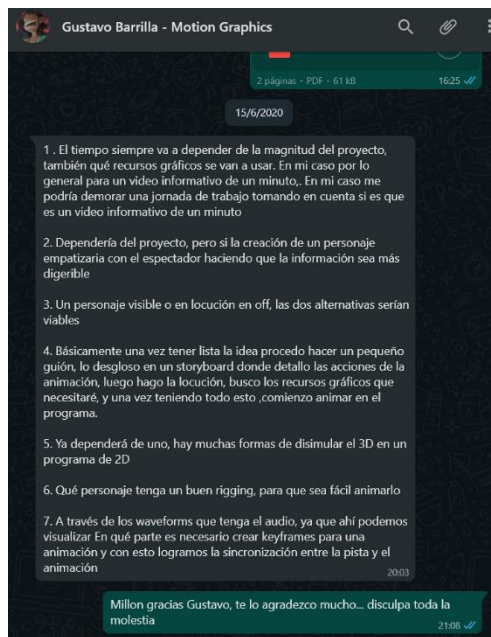
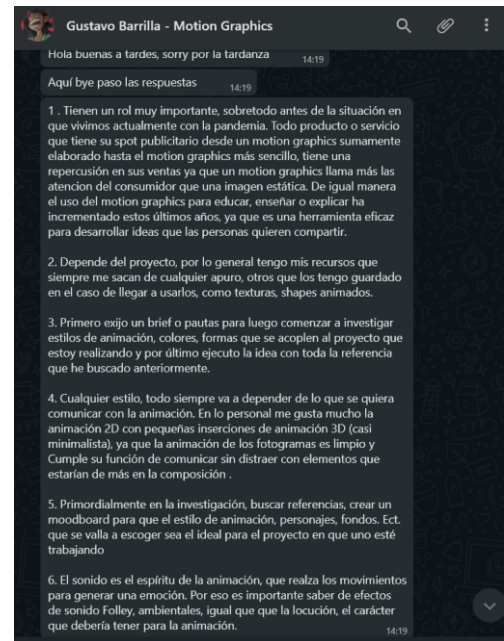


Utilización de los ejes X – Y



Anexo 4.

ENTREVISTAS



Anexo 5

FOCUS GROUP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL SACRAMENTO DE CALIFORNIA

EVALUACIÓN DE ARTES INICIALES

Tema: Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).

FOCUS GROUP (10 - 20 min.)

Pregunta 1

¿De los siguientes grupos de personajes cuál creería usted que se debe exigir para la animación de las escenas, tomando en consideración, el estilo gráfico y el storyboard previamente socializado?

Características de los personajes: Diseño de personajes principales con proporciones anatómicas y rasgos característicos de la edad.

Características de la edad:

- Carlos
- Diego
- Alicia
- Diego Adulto mayor
- Alicia Adulta

características de la edad.

Una variante con un cambio en la fisonomía de la mirada, ligera fineza de las extremidades, y mínima carga de elementos en su vestimenta.

Pregunta 2

De los siguientes escenarios cual creería usted que debe ser el estilo más apropiado para los elementos flat design que componen la animación.

Elementos de la composición con stroke.

Elementos de la composición con sin stroke.

Utilización de los ejes X-Y-Z.

Utilización de los ejes X-Y.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **César Enrique Hernández Flores** con C.C: # **0921623393** autor del trabajo de titulación: **Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19)** previo a la obtención del título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 11 de septiembre del 2020

f. _____

César Hernández Flores

Nombre: **César Enrique Hernández Flores**

C.C: **0921623393**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Desarrollo de Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19).		
AUTOR(ES)	César Enrique Hernández Flores		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mgs. Roger Ronquillo Panchana		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TITULO OBTENIDO:	(Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria)		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	11 de septiembre de 2020	No. DE PÁGINAS:	91
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico - Animación		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Motion Graphics, adulto mayor, aislamiento social.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El presente proyecto de titulación se propone el Desarrollo de un Motion Graphics, orientado a adultos - jóvenes, como recurso para afrontar el problema psicológico que produce el aislamiento social preventivo para el adulto mayor (pandemia de COVID-19). Este proyecto surge de la necesidad de que hoy en día existe escasas de material audiovisual con información puntual del cómo tratar a un adulto mayor en torno al cuidado psicológico y que debido la pandemia del COVID-19 se ha incrementado en este grupo etario trastornos como la depresión, teniendo consecuencias irreparables. Para el desarrollo del presente trabajo de titulación se utiliza la Investigación Documental y la Investigación Descriptiva mediante técnicas como la entrevista a profundidad y los grupos focales, que nos permite definir los criterios de diseño para el desarrollo e implementación de un video animado sobre el cuidado psicológico preventivo que se debe tener con el adulto mayor.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-9-(67688180)	E-mail: cesar.hernandez01@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Vergara Macias, Will Alberto, Mgs.		
	Teléfono: + 593-99-5904428		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			