



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**DESARROLLO DE UN UNIVERSO GRÁFICO PARA UN ÁLBUM MUSICAL
CONCEPTUAL DE AUTOR QUE ABORDE EL CRECIMIENTO PERSONAL**

Trabajo de titulación previo a la obtención de
Licenciatura en de Diseño Multimedia

AUTORES: SVEN FRANCISCO MOYA
TUPIÑO Y DAMIÁN RAFAEL SALAZAR
CAJAMARCA

TUTOR: DIEGO RICARDO PROAÑO CEPEDA.

Quito-Ecuador

2025

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Sven Francisco Moya Tufiño con documento de identificación N° 1722077243 y Damián Rafael Salazar Cajamarca con documento de identificación N° 1726413980; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 02 de julio del año 2025

Atentamente,



Sven Francisco Moya Tufiño

1722077243



Damián Rafael Salazar Cajamarca

1726413980

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Nosotros, Sven Francisco Moya Tufiño con documento de identificación No. 1722077243 y Damián Rafael Salazar Cajamarca con documento de identificación No. 1726413980, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del proyecto integrador: DESARROLLO DE UN UNIVERSO GRÁFICO PARA UN ÁLBUM MUSICAL CONCEPTUAL DE AUTOR QUE ABORDE EL CRECIMIENTO PERSONAL, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 02 de julio del año 2025

Atentamente,



Sven Francisco Moya Tufiño

1722077243



Damián Rafael Salazar Cajamarca

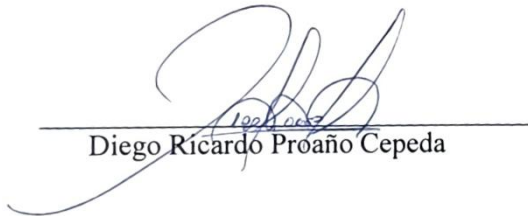
1726413980

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diego Ricardo Proaño Cepeda con documento de identificación N° 1719832360, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DESARROLLO DE UN UNIVERSO GRÁFICO PARA UN ÁLBUM MUSICAL CONCEPTUAL DE AUTOR QUE ABORDE EL CRECIMIENTO PERSONAL, realizado por Sven Francisco Moya Tufiño con documento de identificación N° 1722077243 y por Damián Rafael Salazar Cajamarca con documento de identificación N° 1726413980, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción proyecto integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 02 de julio del año 2025

Atentamente,



Diego Ricardo Proaño Cepeda

DEDICATORIA

Este proyecto es dedicado a nuestros padres, que hoy ven el fruto de nuestro trabajo. Gracias por siempre confiar en nosotros, por ayudarnos en los momentos difíciles y celebrar con nosotros en la cima.

A nuestro grupo de amigos, a los que hoy visten el birrete con nosotros y a los que nos aplauden desde lejos, pues a lo largo de cuatro años se han convertido en familia.

AGRADECIMIENTO

Un especial agradecimiento para Diego Proaño, nuestro tutor, por su trabajo, su paciencia, y su forma de trabajar, fue un honor trabajar junto a grandísimo profesional, esperamos que este no sea el último proyecto junto a él.

Agradecemos también a Alexis Castelo, profesor de música, sin su conocimiento y talento musical nada de esto hubiera sido posible. Gracias por tu gran ayuda y por tu amistad.

“El alma que no se expresa, se extingue”
-Sven Moya y Damián Salazar-

ÍNDICE

RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	9
Storytelling	11
Motion Design / Motion Graphics.....	12
Integración de metodologías.....	12
Desarrollo del proyecto integrador	13
RESULTADOS	15
Fase de Preproducción.....	15
<i>Gráfico 1. Bocetos Iniciales del Protagonista.....</i>	<i>16</i>
<i>Gráfico 2. Diseño Final y Variantes.</i>	<i>16</i>
<i>Gráfico 3. Personajes Recurrentes.....</i>	<i>17</i>
<i>Gráfico 4. Bocetos de Escenarios.</i>	<i>17</i>
<i>Gráfico 6. Fotos del Storyboard.</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 1. Descripción musical y gráfica de las canciones.</i>	<i>20</i>
Producción.....	22
<i>Gráfico 7. Fotografías de la producción musical.</i>	<i>23</i>
<i>Tabla 2. Nombre y Rol de los Colaboradores del Álbum Musical.....</i>	<i>24</i>
Gráfico 8. Personaje Protagonista.	25

<i>Gráfico 9. Escenarios Finales.</i>	26
<i>Gráfico 10. Animación en After Effects.</i>	27
Postproducción	28
<i>Gráfico 11. Producción Musical en Bandlab.</i>	28
<i>Gráfico 12. Previsualización del álbum en formato vinilo.</i>	29
<i>Gráfico 13. Previsualización del álbum en formato Cd.</i>	29
<i>Gráfico 14. Previsualización del Artbook en formato físico.</i>	30
Estrategias de difusión.....	30
REFERENCIAS	33
ANEXOS	37
<i>Gráfico 15. Permiso de Grabación y Autorización de Uso de Voz</i>	38

RESUMEN

El presente proyecto integrador detalla el proceso del desarrollo un universo grafico para un álbum musical conceptual el cual aborda el crecimiento personal y se dirige a aquellos jóvenes que enfrentan la transición de la adolescencia a la adultez. También se detalla el proceso de desarrollo del álbum y como se involucró la narrativa en el mismo. La presente propuesta es la integración de varias áreas como lo son: música, narrativas visuales, animación y diseño gráfico. Para el desarrollo del proyecto se involucraron las metodologías de *storytelling* y *motion design* para conseguir una narrativa visual coherente y sólida. El objetivo es ofrecer una propuesta artística integral que conecte emocionalmente con la audiencia y aborde temas como identidad y crecimiento personal. El resultado es un producto innovador que trasciende lo sonoro y se convierte en una experiencia audiovisual completa.

Palabras Clave: Storytelling, Motion Graphics, Música, Álbum, Diseño.

ABSTRACT

This integrative project details the process of developing a graphic universe for a conceptual musical album which addresses personal growth and is aimed at young people facing the transition from adolescence to adulthood. It also details the development process of the album and how the narrative was involved in it. This proposal is the integration of several areas such as: music, visual narratives, animation and graphic design. For the development of the project, storytelling and motion design methodologies were used to achieve a coherent and solid visual narrative. The goal is to offer a comprehensive artistic proposal that connects emotionally with the audience and addresses issues such as identity and personal growth. The result is an innovative product that transcends sound and becomes a complete audiovisual experience.

Keywords: Storytelling, Motion Graphics, Music, Album, Design.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la música tiene diversos soportes que han evolucionado significativamente, desde los primeros formatos físicos hasta las plataformas digitales de *streaming* actuales. Inicialmente, la música se difundía a través de formatos como los discos de vinilo, casetes y CDs, que no solo permitían almacenar y reproducir el contenido sonoro, sino que también incluían elementos gráficos como las portadas y libretos.

El álbum musical, como lo indica (Cadena Serrano, 2022), ha sido un medio de expresión artística que se enfoca en la música y su comercialización. Pero en este proyecto no se intenta vender, sino generar un producto artístico con una historia que encaje con la música, narrando una historia que resulte importante para los jóvenes adultos. Ejemplos como “The Wall” de Pink Floyd y las diferentes producciones de Gorillaz evidenciaron que la integración de historia, música e imagen genera una experiencia inmersiva y memorable para el público como lo menciona (Prats, 2015), estos referentes pusieron de manifiesto que una narrativa unificada y la integración de todos los elementos del proyecto son fundamentales para captar el interés y la lealtad de este tipo de público, abordando todas las capas del proyecto y contando una historia que conecte con ellos.

Basándose en lo expuesto sobre las portadas de los discos y su contenido gráfico, (Roldán Giménez, 2021) indica que las portadas, diseñadas cuidadosamente, desempeñan un rol crucial para vincular visualmente con la composición musical y toda la propuesta artística del álbum, convirtiéndose en un elemento icónico que complementaba la experiencia auditiva y ayudaba a transmitir la identidad y el mensaje del artista o proyecto. Con el avance de la tecnología, la música digital cambió cómo se escucha la música.

Las plataformas de *streaming* permitieron al público general acceder a millones de productos musicales muy rápido, quitando la necesidad de comprar discos físicos.

Sin embargo, a pesar de esta transformación, la importancia de los elementos gráficos no se perdió; al contrario, se adaptó a nuevos formatos digitales como las carátulas virtuales, videos musicales y animaciones que acompañan las canciones en plataformas como *YouTube*, *Spotify* o *Apple Music*. De esta manera, la conexión entre la música y la propuesta visual se mantuvo vigente, siendo clave para captar la atención del público y reforzar la narrativa del álbum.

Bajo el concepto de álbum musical y sus elementos, la parte gráfica generada a través del diseño gráfico que acompaña a los proyectos musicales adquiere una gran importancia al generar universos visuales coherentes que nacen de la mezcla de la parte narrativa con la visual integrando elementos del mismo diseño como lo son el uso de ilustraciones, composición de imágenes, elección de tipografías y paletas de colores. Como se explica en las citas de (Heller & Vienne, 2003), Paula Scher resalta la importancia del uso del diseño gráfico para crear experiencias integrales y explica que este puede llegar a ser tan expresivo como la misma música. Esto se ha reflejado en portadas icónicas realizadas por la misma autora como *Boston* (1976) de Boston y *Speaking in Tongues* de *Talking Heads* (1983), evidenciando que la parte gráfica puede aportarles significado e identidad a los proyectos musicales.

En este contexto, el desarrollo de un universo gráfico para un álbum musical conceptual de autor que aborda el crecimiento personal representa un desafío creativo y metodológico que requirió la integración de múltiples disciplinas del diseño multimedia como lo son la música y la narrativa visual. Tradicionalmente, la creación de un álbum musical se había concebido como la simple agrupación de canciones independientes,

lanzadas bajo el nombre de uno o varios artistas. Sin embargo, investigaciones recientes y la evolución de la industria musical señalaron que el álbum conceptual iba mucho más allá de esta concepción básica.

El presente proyecto integrador que lleva como nombre “Desarrollo de un universo gráfico para un álbum musical conceptual de autor que aborde el crecimiento personal”, busca introducirse a este conjunto de álbumes conceptuales que llevan de por medio un mensaje para una audiencia específica. Se abordó a través de sus piezas musicales y representaciones gráficas, el proceso de madurez personal que representa la transición de la adolescencia a la adultez, la cual bajo experiencias propias puede estar marcada por el miedo al futuro, la incertidumbre y una necesidad constante de autodefinirse como persona y establecer un rumbo para enfrentar la vida adulta. El proyecto más que servir como una solución directa al problema, apela a la madurez y crecimiento personal de quienes se identifiquen con la experiencia audiovisual que brinda el mismo.

Como lo menciona (Pelegrin, 2024) en su artículo “El arte del álbum conceptual: Historias contadas a través de la música”, este tipo de álbum se diferencia del tradicional al ofrecer al espectador un producto coherente que le cuenta o le transmite un mensaje a través de la totalidad de sus canciones, integrando elementos narrativos y temáticos que dotan de sentido y profundidad al proyecto.

De este modo, la creación de un álbum conceptual no solo implicó la composición y producción musical, sino también el desarrollo de una identidad visual sólida y coherente. Como lo establece (López Martínez, 2020) al señalar que, para desarrollar la identidad visual, la publicidad y la promoción en un proyecto musical, es imprescindible tener muy claro cuál es su concepto y esencia para posteriormente ejecutar un plan de

acción efectivo. Según este autor, en el proceso de desarrollo se debe plasmar en un único lenguaje visual a trabajar, de forma que todas las partes del proyecto compartan una misma estética visual, garantizando que el concepto final sea reconocible y asociado a una línea gráfica. Esta visión le permite al álbum conceptual trascender la música y convertirse en una experiencia artística integral, donde cada elemento visual y sonoro refuerza el mensaje central del proyecto.

Una vez que se definió el concepto del álbum musical conceptual, se trabajó en la cohesión entre lo musical y lo gráfico, siguiendo el ejemplo de proyectos como el de (Martínez Alcaraz, 2023), quien documentó todo el proceso de desarrollo de su universo gráfico para un *Extended Play* (EP). En este caso, la línea gráfica estuvo arraigada a un concepto clave, “el silencio”, y se reflejó en la portada, la línea gráfica y los *visualizers* animados que acompañaron cada canción del EP. El proceso de preproducción, producción y postproducción se tradujo en gráficas, símbolos, acciones y distintas iluminaciones que mostraron la intención de cada canción, demostrando que la integración de lo visual y lo musical genera una experiencia más rica y significativa para el público.

Bajo el concepto de un álbum musical conceptual y el contenido musical y gráfico que este involucra, el objetivo general del proyecto fue crear un universo gráfico para un álbum musical conceptual de autoría propia, integrando tanto la parte musical como la gráfica. Bajo esta propuesta no solo se buscó el desarrollo de varias piezas sonoras para constituir un álbum musical sino la creación de una experiencia audiovisual que respalda su parte sonora con elementos gráficos plasmados en forma de videos.

Entre los objetivos específicos se planteó aplicar de manera profesional la metodología del *storytelling* cuya narrativa audiovisual involucra la preproducción, producción y postproducción para la creación de la música, ilustraciones y *motion graphics*, así como socializar el proyecto de manera presencial con el público objetivo que corresponde a jóvenes de entre 17 a 23 años.

La pregunta principal que encaminó el desarrollo de la investigación fue: ¿Cómo la música y los *motion graphics* se constituyeron en una estrategia de difusión integral para un álbum conceptual que abordó problemáticas como la poca autoestima, la indefinición de objetivos de vida, la ansiedad ante un futuro incierto y la incertidumbre por causas coyunturales? Esta misma logró que el enfoque del proyecto radique en la construcción de un producto comunicacional coherente en su parte sonora y gráfica, como también que el mismo sea significativo para su audiencia.

Siguiendo estos objetivos, el presente proyecto integrador estableció lo que, según el criterio de los autores, es la forma de generar un álbum musical conceptual mediante la música, los elementos gráficos como la ilustración y los *motion graphics* y, sobre todo, la historia central del trabajo que, en este caso, se centró en el crecimiento personal de la confusa etapa de la vida en la que se deja de ser adolescente para convertirse en adulto.

El objetivo final es comunicar un mensaje positivo como lo es el del crecimiento y el proceso de madurez personal para los jóvenes, puesto que el proyecto está dirigido para este público.

La música, como uno de los pilares fundamentales del proyecto, dio forma a la historia a través de la letra y toda su producción, mientras que los *motion graphics*, definidos por (Bearer, 2017) como animaciones que dan vida a imágenes estáticas y facilitan la transmisión de mensajes, permitieron crear obras originales y atractivas que

pretenden agradar a los jóvenes, reforzando la narrativa sin necesidad de que todos los contenidos sean sobre explicativos y dejando espacio para la interpretación personal.

En el presente proyecto integrador, la parte grafica fundamento y sustento a través de la metodología del *motion design* con el uso de gráficos en movimiento o *motion graphics*, la elección de esta metodología se fundamentó por las ideas de (Agustín, 2015) y (Bearer, 2017) quienes propusieron que los *motion graphics* pueden ser herramientas muy solicitadas y sobre todo eficaces en cuanto al lenguaje audiovisual se refiere, así mismos estos sirven para captar la atención del espectador y comunicar un determinado mensaje de manera dinámica. Los *motion graphics* permitieron la conversión de ilustraciones estáticas en nuevas piezas visuales con movimientos para el proyecto, esto permite captar la atención del espectador a través de la combinación de texto, ilustraciones, colores y elementos multimedia que enriquezcan la narrativa del álbum conceptual.

Sumar los *motion graphics* a este proyecto radicó en la necesidad de conectar de manera profunda y efectiva con el público objetivo, conformado por jóvenes de entre 17 y 23 años residentes en el sector norte de Quito. Según datos del (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025), a los 17 años de edad, la mayoría de las personas en Ecuador, concluyen la escuela secundaria y, por lo tanto, comienzan una fase de su vida que se centra en la transición a la mayoría de edad.

Este periodo se suele caracterizar por la búsqueda de identidad, la baja autoestima y la falta de definición de objetivos vitales, mientras se experimenta ansiedad por el futuro y la incertidumbre causada por factores coyunturales. Por lo tanto, sería adecuado recurrir a la estética visual para lograr un impacto instantáneo y facilitando la identificación del público objetivo con el contenido del álbum.

La técnica aplicada en este estudio combinó la narración y el diseño de movimiento, dos métodos de apoyo que permitieron la creación de una historia audiovisual fuerte y unificada. Según (Fernández D. G., 2021), la narrativa incorpora componentes visuales como imágenes, tonos y fuentes para representar el desarrollo del personaje principal a través del arte musical y gráfico.

Por otro lado, el *motion design*, basado en (Bearer, 2017), permitió mejorar las ilustraciones y enriquecer la narración visual con animaciones de bucle vinculadas a cada canción. La combinación de ambas técnicas mejoró la visualización de la audiencia, creando un plan unificado e inmersivo que amplió el alcance del proyecto en las plataformas en línea, distingue el álbum en un mercado muy competitivo.

El *storytelling* se convirtió en una parte crucial para vincular la música con sus elementos visuales y sonos, organizar y compartir sentimientos combinando imágenes, ruidos y melodías, y así elaborar una experiencia cautivadora para la audiencia. Los creadores organizaron la realización de sonido e imágenes en las etapas habituales tempranas, medias y finales, tratando con sonido, imágenes y diseño.

De esta manera, el soporte proporcionado a la música no fue solo para el audio solamente, sino que también incluía elementos visuales y de sonido que complementan y mejoraron la historia del álbum. Las portadas, ilustraciones y *motion graphics* estuvieron siempre presentes como partes que se vinculaban con la composición musical y toda la propuesta artística, creando un mundo completo que ayudó al grupo previsto a reconocer los antecedentes y los mensajes compartidos. Este enfoque permitió que la experiencia del álbum fuera más allá del sonido para convertirse en un elemento cultural completo, capaz de evocar sentimientos, pensamientos y conexiones duraderas con los oyentes.

Sumada a la propuesta gráfica antes mencionada, la investigación y definición del estilo gráfico se respaldan por la elaboración de un *brief creativo*, el cual se define como un documento base para el proyecto que contiene la definición de un estilo de diseño, junto con los lineamientos gráficos que manejará el proyecto. El mencionado documento sirve como una guía para la parte artística y la narrativa visual en función de la metodología que se aplicará para la parte gráfica. Como lo indica el artículo de (Brunelle, 2021), un *brief creativo* no solo contiene la información necesaria para guiar un proyecto artístico sino también motiva e inspira al equipo creativo para generar nuevas ideas acorde a un mismo estilo, resaltando la función del *brief* como una herramienta informativa que orienta a los diseñadores en el desarrollo del proyecto. Cabe mencionar que este *brief* puntualiza de manera clara el uso de paletas de colores, referentes gráficos y las políticas de difusión para el proyecto. A su vez se debe mencionar que la integración de ilustraciones con animaciones además de reforzar el mensaje permite una memorización más fácil por parte del espectador, un ejemplo claro de esto son las campañas que se pueden encontrar en redes sociales y quedan plasmadas en la conciencia del espectador. Se definió que el uso de los *motion graphics* fue el complemento perfecto para la música, dándole a sus pizas del álbum conceptual un universo grafico que comunique la historia de manera efectiva. De este modo la propuesta grafica trasciende lo estético y lo narrativo, formándose como una herramienta estratégica que refuerce el mensaje del proyecto.

La elaboración del álbum requirió una investigación sobre los elementos que componen uno, como es la narrativa, dirección de arte y como este se publica, estos elementos facilitan la percepción del público, así como el desarrollo a futuro de proyectos similares. Esta propuesta se basa en la capacidad que tiene la música y los *motion graphics* para concretar mensajes clave y formar identidades juveniles sólidas, lo que se respalda con los escritos de (Agustín, 2015) quien señala que la unión de música y *motion*

graphics resulta en universos visuales coherentes de fácil comprensión del público joven, resultando también en la identificación del público joven con el personaje propuesto para ser el protagonista del álbum.

La propuesta se respalda por investigaciones anteriores de artistas reconocidos, resultando en la creación de 7 piezas audiovisuales constituidas en unas canciones con su video musical respectivo. Estas piezas se constituyen por ilustraciones e imágenes en movimiento que acompañan a las canciones y le brindan al público una experiencia inmersiva que se refuerza con una historia de crecimiento personal.

METODOLOGÍA

El presente trabajo se basa en metodologías que respaldaron el trabajo tanto teórico como práctico, basado también en un enfoque cualitativo centrado en revisar y analizar trabajos académicos del área de diseño gráfico, comunicación y el área social. El mencionado enfoque permitió entender el funcionamiento de las metodologías, así como las técnicas e instrumentos que estas implican para su uso en el desarrollo del proyecto. Así, la propuesta se sustenta por un marco teórico sólido y coherente, que se complementa con un enfoque práctico en el diseño multimedia.

La aplicación práctica del proyecto requirió la implementación de metodologías específicas centradas en el área del diseño gráfico y artístico, así como la producción audiovisual, manteniendo un enfoque cualitativo centrado en las capacidades del ser humano. El presente enfoque además de ofrecer una creación visual, ofrece una experiencia inmersiva para el espectador integrando la narrativa y estética del proyecto en general.

Las metodologías elegidas fueron las de el *storytelling* y *motion design* debido a su capacidad para combinar elementos visuales y narrativos de forma correcta.

Según la investigación de (Fernández D. G., 2021), el *storytelling* se apoya en recursos visuales como lo son imágenes, colores y tipografías para la creación de historias que tienen como objetivo generar un vínculo emocional con su público. Bajo este concepto la mencionada metodología fue crucial para mostrar el desarrollo personal del protagonista del proyecto a lo largo de las piezas musicales y los videos de cada una, permitiendo que la narrativa fluyera de manera coherente y atractiva.

De manera paralela, el *motion design* como lo menciona (Bearer, 2017) permite dar vida a ilustraciones convirtiéndolas en animaciones, bajo este concepto se buscó crear bucles de movimiento en determinadas ilustraciones para crear una narrativa visual con una atmosfera envolvente. Dicho proceso dio dinamicidad a la parte gráfica y le dio al espectador una experiencia audiovisual dinámica e inmersiva.

La integración de las metodologías previamente abordadas, permitió dar al público un producto cohesivo y envolvente que se amplifico mediante su difusión en redes sociales. Bajo la integración de estas metodologías el proyecto se diferenció de otros en un mercado competitivo donde las propuestas visuales son incompletas o carecen de narrativa. Se cumplió con los objetivos establecidos, integrando la música, historia y un diseño visual coherente, se detallará de mejor manera la razón de ser de cada una de las metodologías aplicadas, así como su integración e implementación para obtener un producto de índole audiovisual que contenga elementos gráficos y sonoros con una narrativa de por medio.

Para una mejor explicación, se detalla cada una de las metodologías aplicadas en el desarrollo de este producto multimedia:

Storytelling

La investigación de (Fernández D. G., 2021), menciona a la metodología de *storytelling* como aquella que utiliza elementos visuales para transmitirle una historia al espectador, estando involucrados imágenes, colores y tipografías. Bajo este concepto, el álbum musical conceptual desarrollado, aplicó dicha metodología al tener este una narrativa visual de por medio.

El álbum conceptual desarrollado en este proyecto narra la historia de un joven adulto que transita desde la adolescencia hacia la adultez, enfrentando las incertidumbres y desafíos propios de esta etapa. Esta narrativa se refleja, de manera explícita, en las piezas musicales de autoría que funcionan como capítulos de un relato cohesivo y progresivo.

Para complementar esta narrativa musical fue necesario la elaboración de piezas gráficas que evolucionarán y reflejarán el avance de la historia a lo largo del álbum. De esta manera, se cumple con el objetivo fundamental del *storytelling*, que es contar una historia coherente y emocionalmente resonante a través de múltiples formatos visuales y sonoros, enriqueciendo la experiencia del espectador y fortaleciendo el mensaje central del proyecto.

La elaboración de estas piezas gráficas involucró la generación de personajes, escenarios y letras que acompañen a cada canción. Las piezas mencionadas más que, un apoyo visual, reflejan el crecimiento personal y emocional del protagonista a través de la expresividad de los personajes y el cambio de escenarios ambientados según la letra y ritmo de cada canción. Las letras de las canciones plasmadas gráficamente buscan resaltar momentos claves de cada canción que reflejan el avance de la historia o resaltan momentos importantes.

Motion Design / Motion Graphics

La metodología de *Motion Design* según (Bearer, 2017), se define como la animación de gráficos que busca facilitar la transmisión de cierto mensaje. Lo que se traduce como videos cortos o imágenes de formato GIF que le dan dinamismo a un proyecto visual. Se opta por esta metodología porque el álbum conceptual lleva consigo piezas gráficas en los personajes y escenarios que constituyen los videos de cada sencillo, estas piezas son animadas y como se explicó en la definición de *motion design*.

Las piezas animadas distribuidas en elementos de escenarios y personajes se realizaron con el fin de hacer al proyecto más dinámico, enriqueciendo su narrativa visual. Se aplicó en animaciones en forma con la expresión *loopOutDuration* del software *After Effects* para cada canción, lo que le dio una atmosfera más viva a cada una de ellas.

Integración de metodologías

La integración del *storytelling* y el *motion design* en este álbum musical conceptual buscó potenciar la experiencia del espectador ofreciendo una inmersión visual dinámica y completa. El objetivo es crear un producto cohesivo y envolvente, el *storytelling* por una parte asegura que las piezas gráficas narren la historia propuesta y transmitan el mensaje central al público, mientras que el *motion design* complementará al *storytelling* dinamizando las piezas gráficas y generando un ambiente inmersivo para el espectador. Esta integración, más que potenciar la percepción del álbum en los usuarios también busca crear una presencia en plataformas digitales, con una propuesta que contiene elementos animados y narrativos con alto potencial de *engagement* por parte del público objetivo. La aplicación de estas metodologías diferencia al proyecto con una propuesta visual solida que apela a una conexión emocional con el público.

Desarrollo del proyecto integrador

Se estableció un proceso de trabajo dividido en etapas que aseguran la coherencia del proyecto y su entrega en una calidad óptima. La integración metodológica se basó principalmente en la tesis de (López Martínez, 2020) que establece directrices específicas para las fases de preproducción, producción y postproducción de proyectos audiovisuales, dichas directrices modelaron un marco teórico que a su vez sirvió como guía para la ejecución del proyecto a la vez que facilitó su ejecución, en cada etapa de la creación del producto final se garantizó la elaboración de un producto coherente en su estética y narrativa, así como visualmente atractivo.

En la etapa de preproducción se establecieron bases conceptuales y narrativas para la elaboración técnica del proyecto, que serviría a su vez para la correcta ejecución de las siguientes etapas. Se planificó y elaboró los diferentes elementos gráfico y narrativos, considerando aspectos importantes como una perspectiva creativa que asegure la coherencia del producto final.

La fase de producción representó la elaboración de las siete piezas musicales así como la animación de los elementos gráficos previamente elaborados. Se utilizaron distintos softwares para dar vida a los personajes a través de bucles de movimiento y animaciones de escenarios, dando dinamismo y profundidad a la experiencia que brinda el proyecto. La sincronización entre las animaciones y la música aseguró que los movimientos de los elementos gráficos y transiciones visuales encajen con los ritmos de las piezas musicales. Se integraron efectos visuales y sonoros que enriquecieron la narrativa, creando una atmósfera inmersiva para el espectador.

La evaluación continua de detalles técnicos en canciones y animaciones fue crucial para que el proyecto final cumpliera con los estándares de calidad y coherencia que se habían establecido durante la preproducción.

Para finalizar, en la fase de postproducción, se dieron ajustes finales que consoliden la calidad del proyecto audiovisual. Se dieron revisiones y evaluaciones finales a las animaciones en busca de errores de colorimetría y fluidez visual. También se hicieron retoques a la parte de la composición, corrigiendo colores y añadiendo efectos visuales que realzaron la estética general del producto. En la parte del audio, se integraron elementos sonoros complementarios que fortalecieron la conexión emocional con la audiencia. Una vez completados los procesos, se exportaron los archivos en formatos adecuados para su distribución en diversas plataformas digitales, se garantizó la compatibilidad y calidad en diferentes dispositivos. Como extra se llevó a cabo una evaluación integral del proyecto para medir su impacto y eficacia, recopilando retroalimentación tanto del equipo como del público objetivo, identificando aprendizajes y oportunidades de mejora para futuros trabajos.

RESULTADOS

Fase de Preproducción

Para comenzar se creó la narrativa principal del proyecto mediante la elaboración de un *storyline* que resume los momentos clave de la historia. Dicho enfoque mejoró la secuencia narrativa en torno a los elementos fundamentales de cualquier relato: un comienzo, un desarrollo, la aparición de un conflicto y su respectivo desenlace. Siendo la música la base del proyecto, se seleccionaron siete canciones originales que marcan el crecimiento personal del protagonista. Paralelamente se elaboró un guion estructurado de la que nació cada canción como un episodio de una serie, definiendo de manera clara el desarrollo del personaje principal y los desafíos que enfrenta a lo largo de la historia.

Esta planificación narrativa permitió establecer un arco argumental coherente, dividido en siete canciones que funcionan como capítulos, separadas por un interludio que marca la transición entre las etapas del relato musical.

En la parte gráfica se plasmó una identidad visual coherente con la temática del proyecto y con el público objetivo al que pretende impactar a través de la elaboración de un *brief* creativo, que como se lo mencionó anteriormente, es un documento que establece los lineamientos gráficos de un proyecto audiovisual. De este *brief* se generó tanto una paleta de colores atractiva para el público como la elección del estilo visual y las tipografías que acompañaran a los videos musicales del proyecto.

Se generaron bocetos de escenarios y personajes a partir de las letras de las canciones y las referencias musicales que se tenían para cada una, todo esto ajustado a las alineaciones previamente establecidas en el *brief* creativo. Se realizaron diferentes propuestas para la definición de un personaje principal y a partir de este, cinco variaciones

para personajes recurrentes que se generaron al igual que los escenarios en *Adobe Illustrator*.

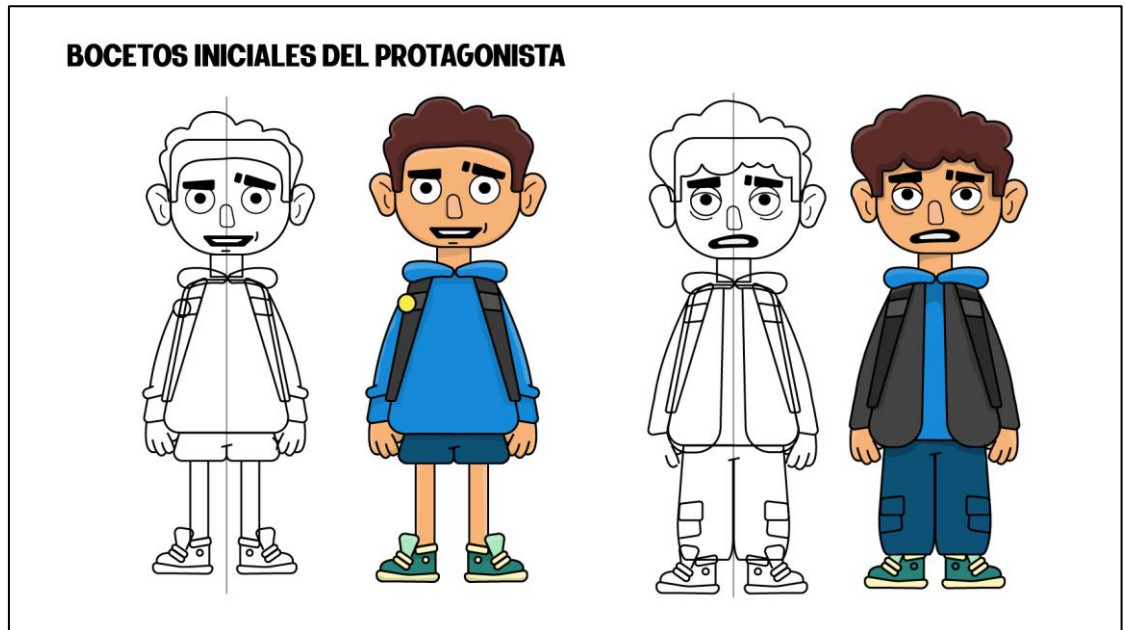


Gráfico 1. Bocetos Iniciales del Protagonista.

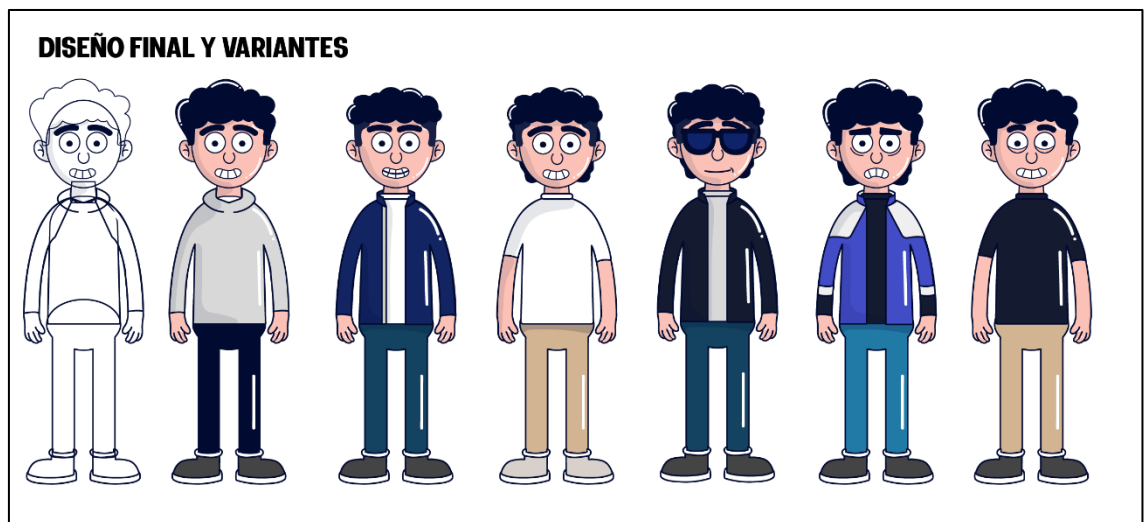


Gráfico 2. Diseño Final y Variantes.

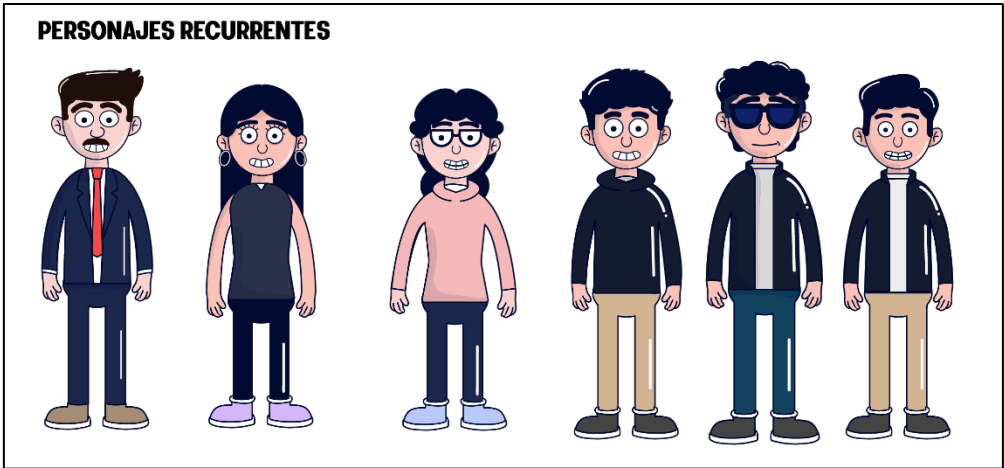


Gráfico 3. Personajes Recurrentes

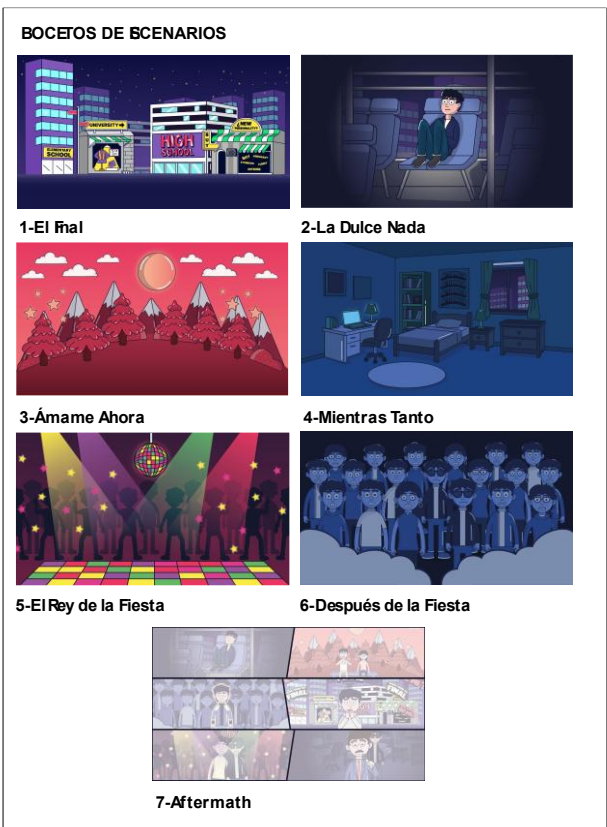


Gráfico 4. Bocetos de Escenarios.

Se realizaron isologotipos ambientados en cada uno de los escenarios y la temática que buscan representar, con el fin de usarlos en la parte inicial de cada video y generar la sensación de la introducción de un episodio televisivo, que es el formato que se pretende replicar en cada video.



Gráfico 5. Isologos de Episodios.

Se creó un *storyboard* que contiene las escenas clave de la historia de cada canción donde variará el uso del *motion design* en elementos del escenario y personajes, esto facilitó la visualización del flujo narrativo para el desarrollo de los elementos visuales necesarios, incluyendo personajes y fondos, asegurando que todos los gráficos sean coherentes con la identidad visual definida en el *brief*.

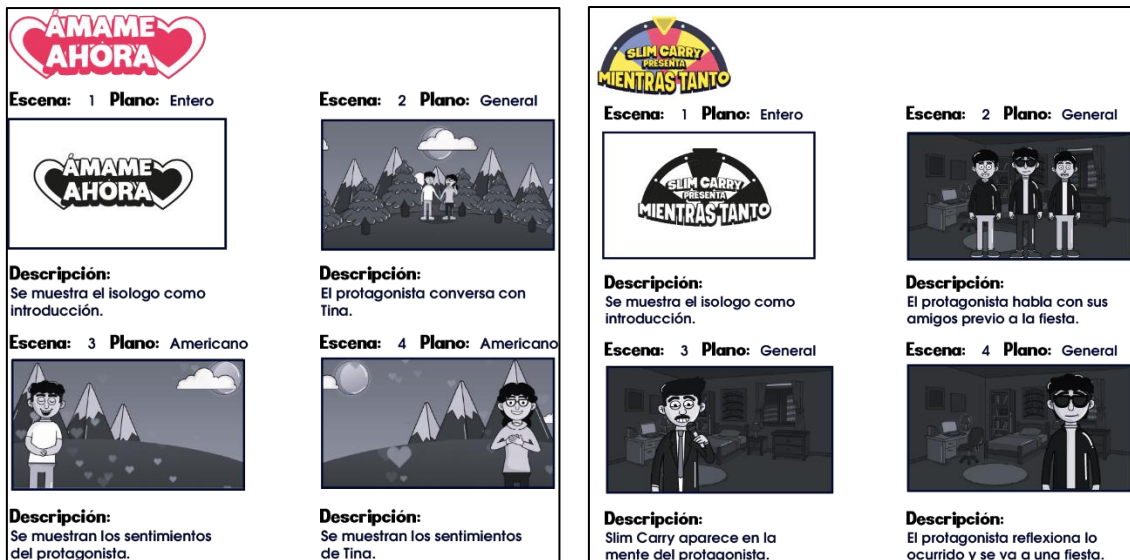


Gráfico 6. Fotos del Storyboard.

Una vez realizada la línea gráfica y el *storyline* de las canciones, se procede a la fase del desarrollo del *storytelling* conforme al orden de las canciones, así como los elementos creados para los *motion graphics*, cada una representando un momento clave en la experiencia del protagonista. A continuación, se presenta el cuadro que resume la intención de cada canción, así como los elementos gráficos pensados para cada animación, explicado de mejor manera gracias al siguiente cuadro:

Nombre de la Canción	Intención Musical / Descripción	Elementos Gráficos Utilizados
El Final	Simboliza la sensación de haber concluido un ciclo vivido en piloto automático. El protagonista acaba de terminar el colegio y se enfrenta al vacío existencial y la ansiedad ante el futuro incierto.	La interpretación gráfica muestra una ciudad oscura donde cada edificio representa etapas pasadas y futuras (escuela, colegio, universidad). Expresiones: tristeza, nostalgia y ansiedad.
La Dulce Nada	Profundiza en la sensación de estar perdido y el miedo al inicio de la vida adulta. Al final, el protagonista decide avanzar y descubre esperanza tras el caos.	Gráficamente, el personaje deja la ciudad y viaja en autobús, interactuando con un nuevo personaje. Expresiones: ansiedad y emoción por el futuro.
Ámame Ahora	Introduce la historia de amor del protagonista, quien idealiza a su pareja desde una perspectiva ingenua y romántica.	El escenario es un parque con tonos rojos y rosados, y las animaciones reflejan la unión y química entre los personajes. Expresiones: vergüenza y felicidad.
Mientras Tanto	Interludio que funciona como pausa narrativa, presentado como una cuña publicitaria absurda y surrealista que muestra las posibilidades del futuro.	El escenario es la habitación del protagonista, con un presentador de TV y una ruleta animada.
El Rey de la Fiesta	Retrata cómo el protagonista lidia con sentirse perdido a través del consumo de alcohol y sustancias, abordando una problemática social relevante entre jóvenes.	El escenario es una fiesta con luces y elementos brillantes, presencia de un segundo interés amoroso y la anterior protagonista observando con tristeza.
Después de la Fiesta	Representa el punto más bajo del protagonista, quien enfrenta las consecuencias de sus malas decisiones.	El escenario es una representación de su mente, con tonalidades oscuras, humo animado y personajes del pasado en tonos negativos. Expresa tristeza y vacío.
Aftermath	Cierra la historia y marca el inicio de una nueva etapa tras el aprendizaje. El protagonista aprende a perdonarse y a vivir con intención.	Visualmente, se muestran escenarios anteriores en tonos claros, reflejando alegría y liberación.

Tabla 1. Descripción musical y gráfica de las canciones.

La primera parte del álbum, compuesta por tres canciones, introduce el universo narrativo, los personajes principales, sus motivaciones y los problemas iniciales que enfrentarán a lo largo de la obra. Estas piezas funcionan como el planteamiento de la historia, permitiendo al oyente comprender el contexto y conectar emocionalmente con el protagonista. La segunda parte se introduce a través de un interludio planteado como una cuña publicitaria que a su vez sirve como una transición narrativa de la historia, al avanzar a esta parte compuesta por 3 canciones el protagonista afronta las consecuencias de sus decisiones a la vez que la trama se resuelve concluyendo la narrativa. La misma narrativa se centra en el crecimiento personal de personaje y el proceso de aprendizaje que eso conlleva.

La preproducción y el proceso que tuvo de por medio aseguro que cada canción se plantee como un episodio distinto, como lo fue en su temática y el mensaje a abordar. El resultado de esto fue un relato coherente en su continuidad a través de las letras de las canciones que se basan en la historia central a contarse a medida que avanza el álbum.

Como se mencionó anteriormente el proceso de preproducción también involucro la creación de las letras de las canciones, mismas que evitaron ser excesivamente explícitas o descriptivas con respecto a acciones o diálogos que responden al mensaje principal del álbum. La forma de escritura realizada sugiere diversas emociones, situaciones, emociones y conflictos, dejando un espacio a la interpretación del oyente. Del mismo modo al estar planteado realizar videos musicales basadas en el mismo mensaje central del proyecto por cada canción, las letras invitan al espectador a reflexionar y conectar con ellas en base a sus propias vivencias.

Producción

La fase de producción inicio con la búsqueda de un software que sirviera como un apoyo en la generación de ideas de sonidos y la ambientación musical del álbum, siendo “*Riffusion*” la elección final para la generación de las ideas musicales preliminares. Dicho software permitió que la idea del álbum sea más sencilla de interpretar musicalmente por parte de los músicos, sirviendo como una guía de la estructura de las canciones y la atmosfera general.

Los bocetos de la música junto a su estructura fueron la única parte en la que intervino la IA en términos de la generación de la música, así mismo sirvieron para que los músicos designados pudieran comprender de manera más sencilla la idea base del proyecto y así se genere una forma de comunicación generan con los colaboradores. La IA en ningún momento sustituyo el proceso creativo del proyecto, más bien fue una herramienta que estableció un punto de partida para el inicio de este, el producto final con todas sus canciones es el resultado del desarrollo, interpretación y producción de músicos profesionales y semi profesionales, fruto de su creatividad y experiencia en este ámbito artístico.

Se destaca la participación y asesoría brindada por el docente de la Universidad Politécnica Salesiana, también musico Alexis Castelo, su experiencia en el ámbito musical junto con su apoyo brindado con el espacio de Bandas Musicales de la Universidad garantizo la calidad final del producto, destacando también su apoyo con los instrumentos como el sintetizador, bajo, y piano que tienen presencia en el álbum.

Como ya se mencionó, el desarrollo del álbum involucro la participación de colaboradores externos entre ellos músicos, guitarristas y vocalistas, los cuales

interpretaron los bocetos musicales iniciales y contribuyeron con su experiencia y habilidad.

Esta participación aseguro la calidad artística y expresiva que siempre se buscó para el producto final, resultando en una propuesta musical sólida y coherente.



Gráfico 7. Fotografías de la producción musical.

A continuación, se presenta un cuadro detallado con los colaboradores, los instrumentos utilizados y el nombre de las canciones en las que participaron:

Nombre	Rol/Instrumento	Canción
Camilo Salas	Guitarra	1. El Final
César Carrasco	Voz Principal	6. After Party
Francisco Bedoya	Voz Actuada	Mientras Tanto
José Luis Garcés	Voz Principal	2. La Dulce Nada
Kimberly Morales	Voz Principal	6. El Rey de la Fiesta
Mar Michell	Voz Principal	3. Ámame Ahora

Tabla 2. Nombre y Rol de los Colaboradores del Álbum Musical.

Las jornadas de trabajo para lograr la grabación de cada una de las piezas musicales requirió de aproximadamente un mes, con jornadas de casi cuatro horas entre viernes y sábados. Específicamente del 6 al 28 de junio de 2025.

En la parte gráfica se diseñaron los *motion graphics* de personajes y escenarios por separado para luego incorporarlos en archivos individuales en el software de *After Effects*.

El uso de la inteligencia artificial en la parte gráfica se resume en el uso del software *Hailuo AI* para la generación de animaciones específicas de los personajes, provenientes de *prompts* humanos que se adaptaron a las necesidades específicas de cada

video. Las ilustraciones que se subieron al software de animación fueron generadas en *Adobe Illustrator* posterior a la selección de los bocetos finales de los personajes.

Las animaciones fueron pulidas y retocadas digitalmente antes de complementarse con los escenarios previamente digitalizados en *Adobe Illustrator*, para esto se incorporó el uso de la herramienta *Hailuo AI* que permitió dar animaciones cortas a los personajes según el momento de la historia en que se necesitó.

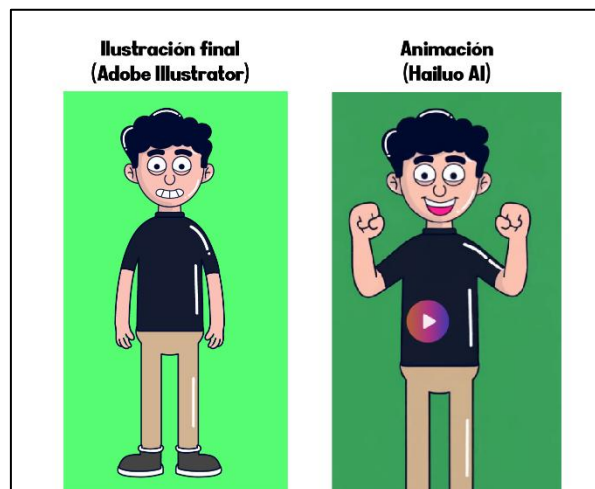


Gráfico 8. Personaje Protagonista.

Los escenarios adaptados a formatos 1920x1080p en *Adobe Illustrator* a partir de los bocetos previamente generados, se exportaron los elementos de los escenarios por las categorías de: fondos, objetos animados, letras y suelos. Esto se realizó para poder manejar capas con los elementos del escenario y el personaje al juntarlos en *After Effects*.

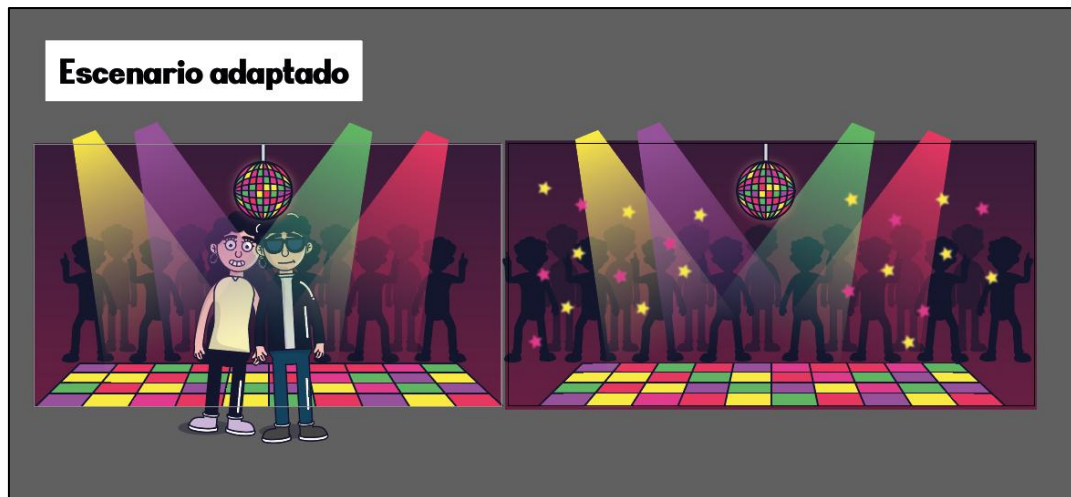
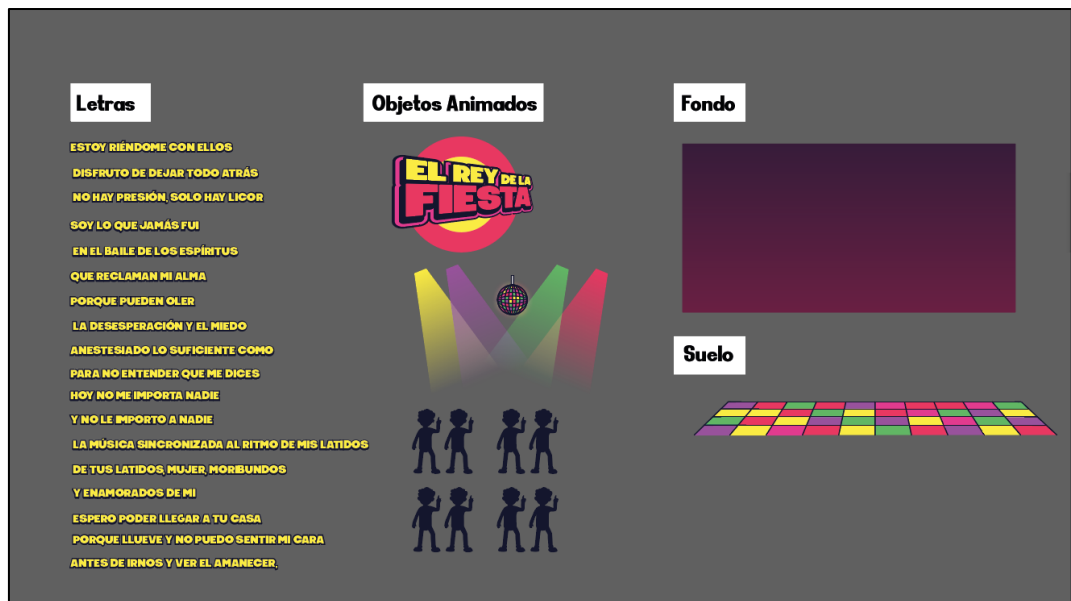


Gráfico 9. Escenarios Finales.

Para la integración de las animaciones de personajes y escenarios se utilizó *After Effects*, que permitió incrustar los elementos por capas para posteriormente ser animados. Para las animaciones de letras y objetos de gran tamaño se utilizó el mapeo de movimiento de objetos, que consiste en variar la posición, rotación y escala de un elemento en un cierto periodo de tiempo dando la sensación de movimiento. También se ocuparon las expresiones *loopOutDuration* y *wiggle* para la animación de personajes y objetos

pequeños, el primero permite la generación de bucles de movimiento, mientras que el segundo varía la posición de un objeto de manera aleatoria.

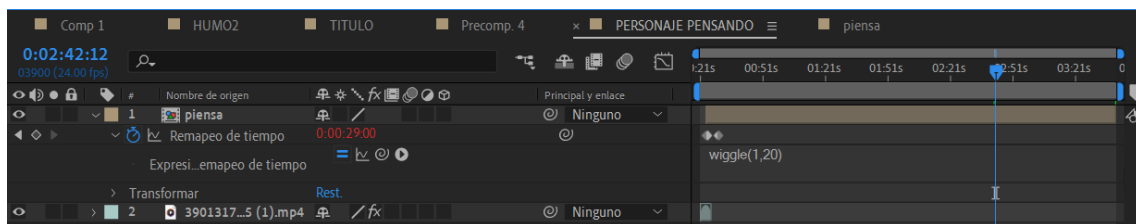
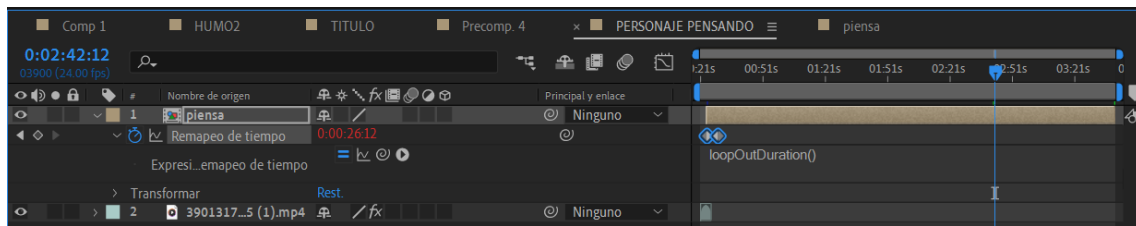
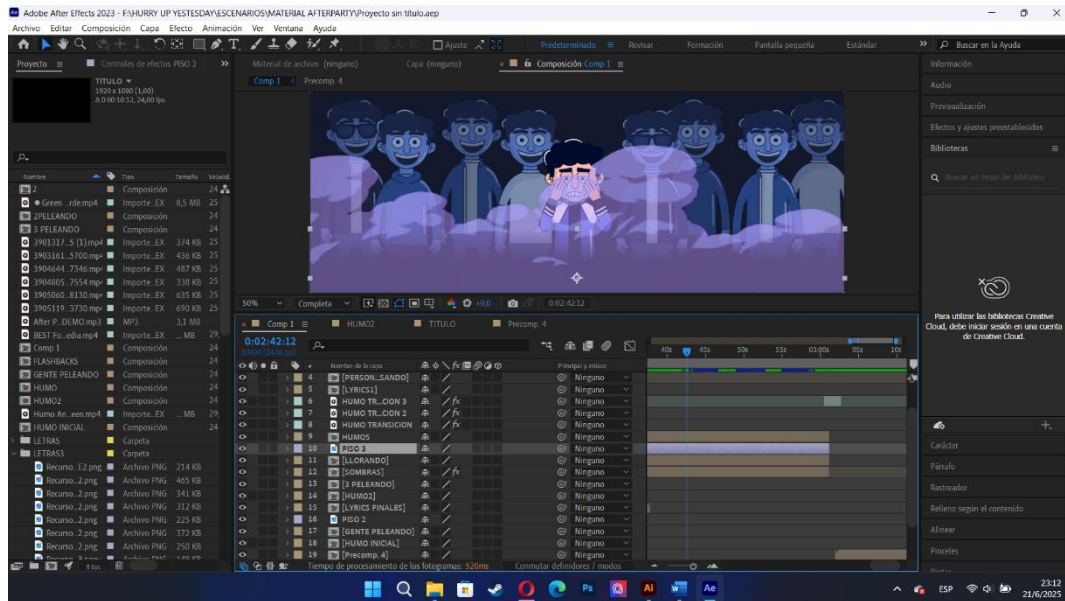


Gráfico 10. Animación en After Effects.

Las animaciones resultantes son la demostración de cómo se aplicó la metodología de *motion design* al proyecto propuesto, se consiguió un resultado satisfactorio al integrar las pistas musicales a las animaciones dejándolo preparado para el proceso de postproducción.

Postproducción

La etapa de postproducción se define como una de gran importancia para asegurar un producto final de calidad, concluyendo y dependiendo esta de la correcta realización de las etapas pasadas del proyecto, incluyendo ajustes específicos y una revisión detallada. Musicalmente el proceso involucro el uso del *software* en línea *BandLab* para la incorporación de las diferentes pistas musicales (guitarra, piano, voz, y similares), posterior a la integración se procedió a la mezcla y masterización de cada canción por separado, asegurando que los elementos sonoros respondan al mensaje narrativo del proyecto.

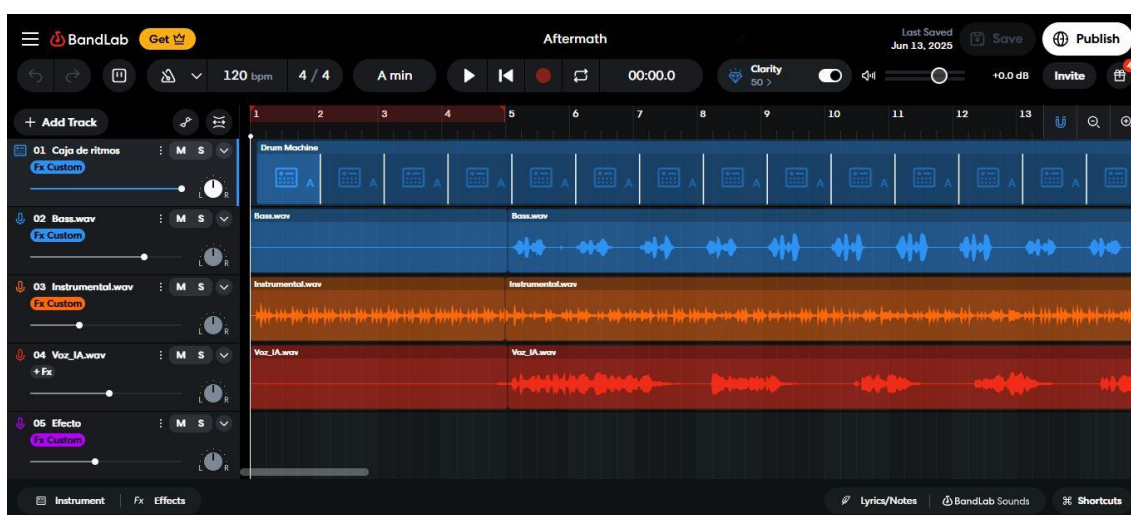


Gráfico 11. Producción Musical en Bandlab.

De manera paralela, se realizó una evaluación de las animaciones para mejorar la fluidez y la correcta sincronización con la música, así como su fidelidad al *storytelling*. Se procedió con un recopilatorio digital y físico en forma de *artbook* que resume todo el proceso de creación de la parte visual del proyecto y sirva como un complemento para los archivos físicos del proyecto. Igualmente, se realizó una evaluación para verificar la calidad de la música, melodía, letra, y coherencia con el mensaje a transmitir. Para

concluir, se exportaron los archivos finales para los formatos físicos y digitales que consisten en la generación de un cd con el contenido audiovisual y un formato de vinilo que incluye material gráfico del álbum.



Gráfico 12. Previsualización del álbum en formato vinilo.



Gráfico 13. Previsualización del álbum en formato Cd.



Gráfico 14. Previsualización del Artbook en formato físico.

Estrategias de difusión

Una vez culminada la producción del producto artístico, tanto su parte gráfica como su parte musical, se procedió a la publicación del proyecto basados en la investigación de (Fernández M. R., 2022), que propone herramientas para maximizar el alcance que pueda tener. La estrategia plantea una publicación en redes sociales involucrando a los autores del proyecto, contando el proceso de creación, utilizando las canciones y las ilustraciones animadas en estados de *Instagram*, *reels* promocionales, publicaciones con el arte de la portada y sus variantes. Complementariamente se publicaron las canciones y sus videos animados respectivos a YouTube para el acceso del público.

Se destaca que la recepción del proyecto por parte del público se relaciona con la evaluación continua y ajustes para la calidad del producto y la calidad de la promoción de este. La retroalimentación de estas estrategias permitió adaptar el contenido y sus campañas de promoción, así como aseguraron que el mensaje del álbum se difunda de

manera correcta al público y le proporcionen la idea de construcción de una identidad juvenil sólida y positiva. Así, el proyecto combino una narrativa visual y musical junto con la tecnología abordando una problemática juvenil común como lo es la transición a la adultez, a través del diseño multimedia funcionando como herramienta principal.

CONCLUSIONES

- Se generaron diferentes experiencias inmersivas para el espectador tras la combinación de una narrativa visual y musical, esto mismo facilito la transmisión del mensaje del crecimiento personal y la construcción de identidad a través de piezas musicales con una narrativa de por medio que a su vez se complementan por un universo grafico presentado en forma de videos animados, todo esto presentado en formatos físicos y digitales, también sustentado por la integración de las metodologías del *motion design* y el *storytelling*.
- Se genero una narrativa para la problemática del desarrollo personal, la cual se dividió en 7 partes y se sustentó por la metodología del *storytelling* para adaptarse a distintas plataformas. Paralelamente se utilizó al *motion design* para generar animaciones atractivas que complementen la mencionada narrativa, manteniendo la atención del espectador. El diseño multimedia genero elementos visuales que reforzaron la narrativa, mensaje y estética del proyecto, a la vez que apporto una identidad visual coherente proveniente del desarrollo de un *brief* creativo.
- Se puntualizo a la inteligencia artificial como una herramienta complementaria del proyecto que permitió optimizar el flujo de trabajo de este tanto en su parte musical como grafica. En lo musical, el uso de “*Riffusion*” sirvió para la generación de las ideas principales de las pistas a partir de letras de autoría y la comunicación con los colaboradores. En lo gráfico, “*Hailuo AI*” genero las animaciones de los personajes

previamente diseñados en *Adobe Illustrator* que serían retocadas digitalmente para una correcta visualización a través de *After Effects*. Sin embargo, estas herramientas no habrían podido ser utilizadas de no ser por el componente humano encargado de la generación de las ideas base del proyecto, interpretación musical, diseño de personajes y dirección creativa.

- Se definió como fundamental la colaboración con expertos musicales para la correcta realización de un proyecto de este estilo, debido a la falta de experiencia de los autores en la creación de música que resulto en canciones de un alto nivel de producción y un producto final de mayor calidad.
- Se concluye que la realización del presente proyecto sienta bases sólidas para la generación de productos similares en el ámbito del diseño multimedia al integrar metodologías que soportan tanto la parte narrativa como la gráfica, y por ende disciplinas como lo son la creación de música, ilustraciones y animaciones, mostrando que esta integración puede resultar en productos innovadores que integren problemáticas de por medio.

REFERENCIAS

- Agustín, D. (05 de Octubre de 2015). *Desarrollo técnico y creativo de una pieza audiovisual a través de la técnica Motion Graphics*. Obtenido de REPOSITORIO INTERNACIONAL UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/55543>
- Barbero, J. d. (2018). Diseño gráfico publicitario. *ICONO14*, 16. Obtenido de <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1110>
- Bearer, I. C. (2017). FUNDAMENTOS DEL MOTION GRAPHICS. En I. C. Bearer, *FUNDAMENTOS DEL MOTION GRAPHICS* (pág. 208). Nueva York: Promopress.
- Block, B. A. (2008). *Narrativa visual : creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales*. Granada: Ediciones Omega, S.A.
- Brunelle, T. (2021). *The Most Important Document in the World?* Minneapolis: Medium.
- Cabrera Mir, J. (21 de Octubre de 2019). *El efecto narrativo: storytelling como estrategia de marketing en redes sociales*. Obtenido de REPOSITORIO INTERNACIONAL UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/129121>
- Cadena Serrano, E. (10 de Julio de 2022). *Creación, distribución y promoción de un álbum musical*. Obtenido de Repositorio Documental Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54662>
- Chavero, A. (16 de Abril de 2021). *Storytelling Video, había una vez historias y emociones*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com>.
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/storytelling-video/>
- Correa Herrera, E., & Rivera Betancur, L. (2006). *La imagen y su papel en la narrativa audiovisual*. Medellín: imago.

- ESDESIGN. (16 de Julio de 2021). *¿Qué es el Motion Design y para qué sirve?* Obtenido de ESDESIGN: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/que-es-el-motion-design-y-para-que-sirve>
- Fernández, D. G. (2021). Actas de Diseño. En U. d. Palermo (Ed.), (pág. 3). Buenos Aires.
- Fernández, M. R. (2022). Creación y difusión de contenidos audiovisuales y multimedia: la transformación educativa y científica en marcha. *index comunicación*, 15. Obtenido de <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Creaci>
- Hamer, A. (05 de Abril de 2022). *What is sound design? Elements & practices of sound design*. Obtenido de *descript*: <https://www.descript.com/blog/article/what-is-sound-design-elements-practices-of-sound-design>
- Heller & Vienne. (2003). *Paula Scher: Make It Bigger*. New York: Princeton Architectural Press.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. España: Red de Bibliotecas Universitarias.
- López Martínez, A. (21 de Octubre de 2020). *Creación de la identidad visual, publicidad y promoción para un proyecto musical*. Obtenido de REPOSITORIO INTERNACIONAL UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/152776>
- MARKETING ND. (22 de Marzo de 2024). *El poder del storytelling en el diseño gráfico: una herramienta efectiva para cautivar audiencias y transmitir mensajes*. Obtenido de ND marketing digital: <https://ndmarketingdigital.com/que-es-storytelling-en-diseno-grafico/>

- Martín, D. A. (2021). Música, industria y promoción: ¿cómo ha cambiado el marketing musical?. *Periférica Internacional. Periférica*, 9. Obtenido de <https://doi.org/10.25267/Periferica.2013.i14.17>
- Martínez Alcaraz, P. (17 de Julio de 2023). *Desarrollo del universo gráfico de un EP*. Obtenido de REPOSITORIO INTERNACIONAL UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/195053>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (14 de Enero de 2025). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00002-A*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/01/MINEDUC-MINEDUC-2025-00002-A.pdf>
- Morueco O'Mullony, M. (2021). *Metodologías visuales. Una introducción a la investigación con materiales visuales*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- Munari, B. (2020). *Metodologías proyectuales*. Barcelona: Escuela de Arte de Jerez. Obtenido de https://www.academia.edu/download/37429946/Metodos_Proyectuales.pdf
- Pelegrin, A. (10 de Junio de 2024). *El arte del álbum conceptual: Historias contadas a través de la música*. Obtenido de Larrosa Music Group: <https://www.larrosa.pro/post/el-arte-del-%C3%A1lbum-conceptual-historias-contadas-a-trav%C3%A9s-de-la-m%C3%BAsica>
- Prats, P. M. (10 de Diciembre de 2015). *Música y transmedia: Gorillaz como estudio de caso*. Obtenido de Universitat Jaume: <https://core.ac.uk/reader/84137260>

Roldán Giménez, R. (21 de Julio de 2021). *Diseño de ilustraciones narrativas para un disco musical*. Obtenido de Repositorio UPV: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/170243/Roldan%20-%20Diseno%20de%20ilustraciones%20narrativas%20para%20un%20disco%20musical.pdf?sequence=1>

Seba, A., & Bugiolachi, J. (10 de Noviembre de 2011). *Herramientas para la realización del diseño sonoro*. Obtenido de Repositorio Internacional UNLP: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/38380>

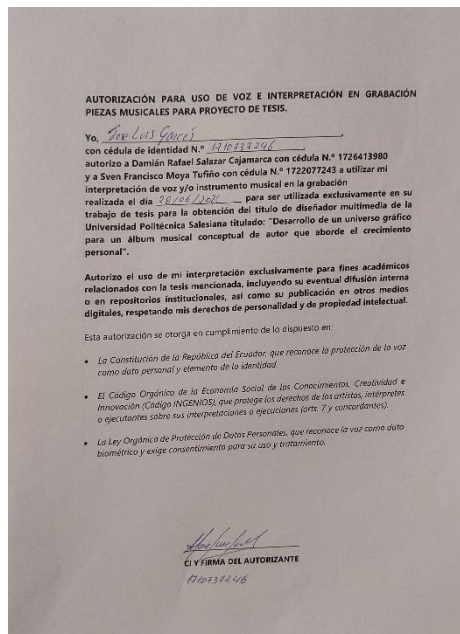
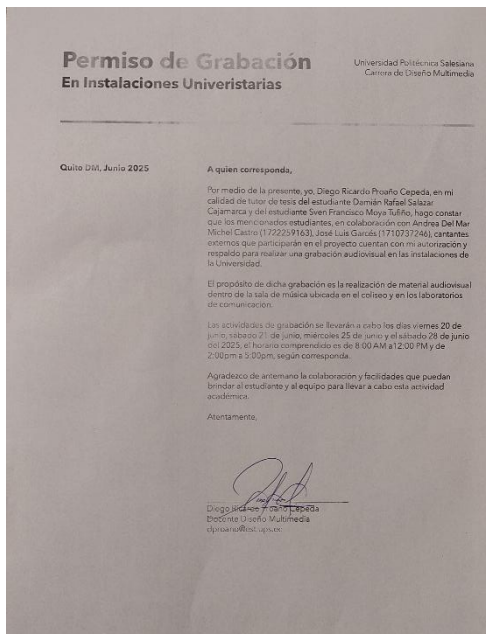
Valarezo Barvo, O. F. (10 de Marzo de 2021). *SÍNTOMAS DE ANSIEDAD Y DEPRESIÓN ASOCIADOS A LOS NIVELES DE RIESGO DEL CONSUMO DE ALCOHOL Y TABACO EN ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE LOJA, ECUADOR*. Obtenido de Universidad Nacional de Loja: https://www.researchgate.net/publication/349987039_SINTOMAS_DE_ANSIEDAD_Y_DEPRESION_ASOCIADOS_A_LOS_NIVELES_DE_RIESGO_DEL_CONSUMO_DE_ALCOHOL_Y_TABACO_EN_ADOLESCENTES_DE_LA_CIUDAD_DE_LOJA_ECUADOR

Villanueva Ballesteros, A. M. (21 de Julio de 2021). *Diseño discográfico aplicado a un LP de producción indie*. Obtenido de REPOSITORIO INTERNACIONAL UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/169701>

ANEXOS

A. Permiso de Grabación y Autorización de Uso de Voz

Las colaboraciones musicales con los diferentes artistas son el resultado de una ardua gestión tanto de permisos como de espacios para la utilización de espacios, equipos y voces de los artistas. Los gráficos que se presentan a continuación certifican el mencionado proceso de cumplimiento de parámetros legales en relación con los derechos de voz de los participantes.



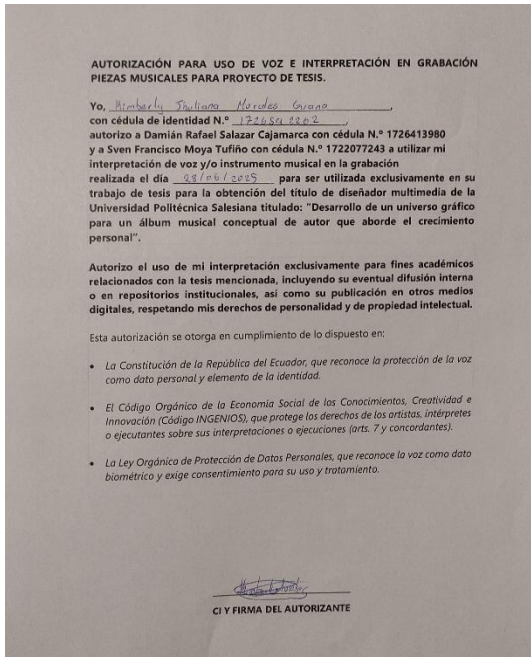
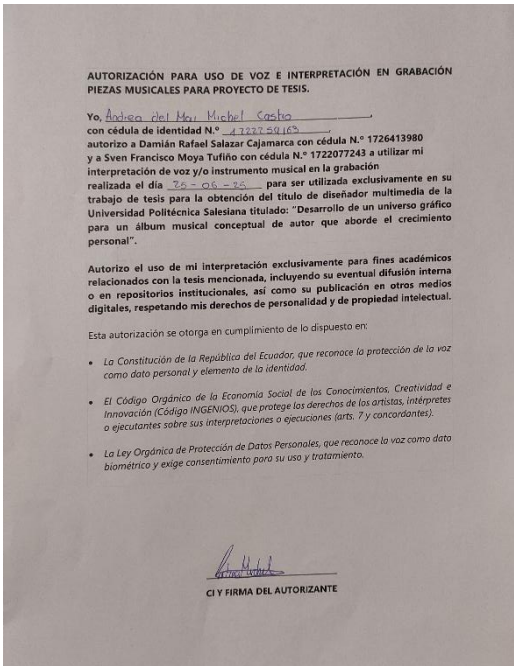


Gráfico 15. Permiso de Grabación y Autorización de Uso de Voz