

# Pregrado

**Carrera: Ilustración Digital**

**Asignatura (UIC):**

**Desarrollo de proyectos de titulación**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del**

**Título en:**

**Tecnicatura Superior en Ilustración Digital**

**Tema: La ilustración digital como una herramienta de sensibilización en una campaña de prevención de incendios forestales: estrategias visuales para concientizar a la sociedad sobre el impacto ambiental**

**Autor/s: Jiménez Paz Sergio David**

**Tutor: Gualotuña Armas Alexandra Patricia**

**Fecha: 11 de marzo de 2025**



**Autor:**

**Jiménez Paz Sergio David**



**Título a obtener:** Tecnicatura Superior en Ilustración Digital

**Matriz:** Sangolquí -Ecuador

**Correo electrónico:** sergio.jimenez@ister.edu.ec

**Dirigido por:**



**Gualotuña Armas Alexandra Patricia**

**Título:** Master en Diseño Gráfico Digital

**Matriz:** Sangolquí -Ecuador

**Correo electrónico:** patricia.gualotuna@ister.edu.ec

**Todos los derechos reservados.**

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

JIMÉNEZ PAZ SERGIO DAVID

***LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO UNA HERRAMIENTA DE SENSIBILIZACIÓN EN  
UNA CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE INCENDIOS FORESTALES: ESTRATEGIAS  
VISUALES PARA CONCIENTIZAR A LA SOCIEDAD SOBRE EL IMPACTO AMBIENTAL***

**CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

**CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1**

Sangolquí, 11 de marzo de 2025

**MSc. Elizabeth Ordoñez  
DIRECTORA DE DOCENCIA**

**MSc. Mónica Loachamín  
COORDINADORA DE TITULACIÓN**

**MSc. MARJORY CORTEZ  
COORDINADORA GENERAL**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE  
UNIVERSITARIO**

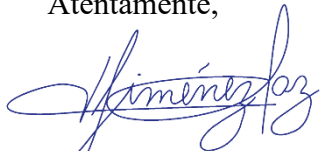
**Presente**

Por medio de la presente, yo, Sergio David Jiménez Paz declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado la Ilustración digital como una herramienta de sensibilización en una campaña de prevención de incendios forestales: Estrategias visuales para concientizar a la sociedad sobre el impacto ambiental., de la **Tecnicatura Superior en Ilustración Digital**; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario, los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Sergio David Jiménez Paz  
C.I.: 0930076336

**FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN  
BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO  
RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO**

**CT-ANX-2025-ISTER-1**

**CARRERA:**

TÉCNICO SUPERIOR EN ILUSTRACIÓN DIGITAL

**AUTOR /ES:**

SERGIO DAVID JIMÉNEZ PAZ

**TUTOR:**

ALEXANDRA PATRICIA GUALOTUÑA ARMAS

**CONTACTO ESTUDIANTE:**

0993260240

**CORREO ELECTRÓNICO:**

davidser98@hotmail.com

**TEMA:**

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO UNA HERRAMIENTA DE SENSIBILIZACIÓN EN UNA CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE INCENDIOS FORESTALES: ESTRATEGIAS VISUALES PARA CONCIENTIZAR A LA SOCIEDAD SOBRE EL IMPACTO AMBIENTAL.

**OPCIÓN DE TITULACIÓN:**

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**RESUMEN EN ESPAÑOL:**

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL SE HA TRANSFORMADO EN UN INSTRUMENTO ESENCIAL PARA CONCIENCIAR EN CAMPAÑAS DE PREVENCIÓN DE INCENDIOS FORESTALES. MEDIANTE TÁCTICAS VISUALES CONTUNDENTES, SE PRETENDE CREAR CONCIENCIA EN LA SOCIEDAD ACERCA DEL EFECTO MEDIOAMBIENTAL DE ESTOS DESASTRES, PROMOVRIENDO LA RESPONSABILIDAD Y LA MODIFICACIÓN DE CONDUCTA. ESTE ANÁLISIS INVESTIGA LA APLICACIÓN DE ILUSTRACIONES DIGITALES COMO UN MEDIO EFICIENTE PARA TRANSMITIR MENSAJES DE PREVENCIÓN, RESALTANDO SU HABILIDAD PARA PROVOCAR EMOCIONES Y SIMPLIFICAR LA INTERPRETACIÓN DEL PÚBLICO. SE EXAMINAN DIFERENTES PERSPECTIVAS VISUALES, QUE INCLUYEN LA REALIDAD AUMENTADA Y PERSONAJES COMO TRUNKY Y CHISPA, QUE SIMBOLIZAN COMPONENTES FUNDAMENTALES DEL PROBLEMA. LOS HALLAZGOS SEÑALAN QUE UN DISEÑO VISUAL CAUTIVADOR Y RELATOS COMPENSIBLES PUEDEN POTENCIAR LA ATENCIÓN Y EL INTERÉS DEL ESPECTADOR, CONTRIBUYENDO DE ESTA MANERA A DISMINUIR LOS INCENDIOS FORESTALES.

**PALABRAS CLAVE:**

ILUSTRACIÓN DIGITAL  
SENSIBILIZACIÓN  
INCENDIOS FORESTALES  
IMPACTO AMBIENTAL  
ESTRATEGIAS VISUALES

**ABSTRACT:**

DIGITAL ILLUSTRATION HAS BECOME AN ESSENTIAL TOOL FOR RAISING AWARENESS IN FOREST FIRE PREVENTION CAMPAIGNS. THROUGH POWERFUL VISUAL TACTICS, THEY AIM TO RAISE AWARENESS IN SOCIETY ABOUT THE ENVIRONMENTAL EFFECT OF THESE DISASTERS, PROMOTING RESPONSIBILITY AND BEHAVIOUR MODIFICATION. THIS ANALYSIS INVESTIGATES THE APPLICATION OF DIGITAL ILLUSTRATIONS AS AN EFFICIENT MEANS OF TRANSMITTING PREVENTION MESSAGES, HIGHLIGHTING THEIR ABILITY TO PROVOKE EMOTIONS AND SIMPLIFY THE PUBLIC'S INTERPRETATION. DIFFERENT VISUAL PERSPECTIVES ARE EXAMINED, INCLUDING AUGMENTED REALITY AND CHARACTERS SUCH AS TRUNKY AND CHISPA, WHO SYMBOLIZE KEY COMPONENTS OF THE PROBLEM. FINDINGS INDICATE THAT CAPTIVATING VISUAL DESIGN AND UNDERSTANDABLE STORIES CAN BOOST VIEWER ATTENTION AND INTEREST, THUS CONTRIBUTING TO REDUCING FOREST FIRES.

**PALABRAS CLAVE:**

DIGITAL ILLUSTRATION  
AWARENESS  
FOREST FIRES  
ENVIRONMENTAL IMPACT  
VISUAL STRATEGIES.

## SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

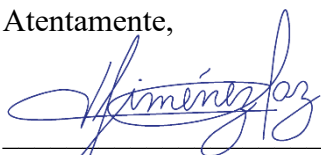
**CT-ANX-2024-ISTER-2**  
Sangolquí, 11 de marzo del 2025

**Sres.-  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE  
UNIVERSITARIO**

**Presente**

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: SERGIO DAVID JIMÉNEZ PAZ, con C.I.: 0930076336 alumno de la Carrera ILUSTRACIÓN DIGITAL.

Atentamente,



Firma del Estudiante  
C.I.: 0930076336

### **SÓLO PARA USO DEL ISTER**

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de .....; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

\_\_\_\_\_  
**MSc. Elizabeth Ordoñez**  
**DIRECTORA DE DOCENCIA**

\_\_\_\_\_  
**MSc. Mónica Loachamín**  
**COORDINADORA DE TITULACIÓN**

Fecha del Informe \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## **TEMA**

# **LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO UNA HERRAMIENTA DE SENSIBILIZACIÓN EN UNA CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE INCENDIOS FORESTALES: ESTRATEGIAS VISUALES PARA CONCIENTIZAR A LA SOCIEDAD SOBRE EL IMPACTO AMBIENTAL**

### **Dedicatoria:**

Este proyecto está dedicado a todos aquellos que confían en la capacidad del arte y la educación como instrumentos de transformación. A mi familia, por su cariño y respaldo sin reservas; a mis profesores, por orientarme en este trayecto educativo; a cada persona que lucha por la preservación del medio ambiente, ya que su dedicación nos motiva a continuar fomentando la conciencia acerca de la relevancia de salvar nuestros bosques.

### **Agradecimientos:**

Manifiesto mi más profundo agradecimiento a aquellos que posibilitaron la ejecución de esta investigación.

A mis profesores y consejeros, por transmitir su saber y proporcionar su guía en cada fase del proceso. A mi familia y amistades, por su respaldo emocional y motivación constante. A los especialistas y profesionales en ilustración y preservación del medio ambiente, por compartir su experiencia y enriquecer este proyecto con sus contribuciones.

Además, quiero expresar mi gratitud a todos aquellos que colaboraron en la validación de la campaña, aportando su tiempo y puntos de vista para optimizarla. Finalmente, a la propia naturaleza, por ser el estímulo y recordarnos la relevancia de su conservación.

## **RESUMEN:**

La ilustración digital se ha transformado en un instrumento esencial para concienciar en campañas de prevención de incendios forestales. mediante tácticas visuales contundentes, se pretende crear conciencia en la sociedad acerca del efecto medioambiental de estos desastres, promoviendo la responsabilidad y la modificación de conducta. este análisis investiga la aplicación de ilustraciones digitales como un medio eficiente para transmitir mensajes de prevención, resaltando su habilidad para provocar emociones y simplificar la interpretación del público. se examinan diferentes perspectivas visuales, que incluyen la realidad aumentada y personajes como trunky y chispa, que simbolizan componentes fundamentales del problema. los hallazgos señalan que un diseño visual cautivador y relatos comprensibles pueden potenciar la atención y el interés del espectador, contribuyendo de esta manera a disminuir los incendios forestales.

## **PALABRAS CLAVE:**

Ilustración digital, Sensibilización, Incendios forestales, Impacto ambiental, Estrategias visuales

## **ABSTRACT:**

Digital illustration has become an essential tool for raising awareness in forest fire prevention campaigns. Through powerful visual tactics, they aim to raise awareness in society about the environmental effect of these disasters, promoting responsibility and behaviour modification. This analysis investigates the application of digital illustrations as an efficient means of transmitting prevention messages, highlighting their ability to provoke emotions and simplify the public's interpretation. Different visual perspectives are examined, including augmented reality and characters such as trunky and chispa, who symbolize key components of the problem. Findings indicate that captivating visual design and understandable stories can boost viewer attention and interest, thus contributing to reducing forest fires.

## **KEYWORDS:**

Digital illustration, Awareness, Forest fires, Environmental impact, Visual strategies.

## Índice de contenido:

INTRODUCCIÓN.....	5
Planteamiento del problema .....	5
Objetivo general .....	5
Objetivos específicos.....	6
Justificación.....	6
CAPÍTULO I:.....	7
MARCO TEÓRICO .....	7
Antecedentes:.....	7
Contexto: .....	8
INCENDIOS FORESTALES Y CAUSAS .....	8
CAUSAS HUMANAS .....	8
CAUSAS NATURALES.....	9
CAMPAÑAS DE PREVENCIÓN .....	9
ILUSTRACIÓN DIGITAL .....	9
TIPOS DE ILUSTRACIÓN .....	10
TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL .....	11
GÉNEROS, ESTILOS Y TENDENCIAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL.....	12
ESTRATEGIAS VISUALES .....	15
MOODBOARD.....	17

BRIEF CREATIVO.....	18
FUENTES TIPOGRÁFICAS.....	18
PSICOLOGÍA DE COLOR.....	19
REDES SOCIALES .....	19
POSTPRODUCCIÓN .....	20
REALIDAD AUMENTADA.....	21
PROGRAMAS A UTILIZAR.....	21
CAPÍTULO II.....	23
METODOLOGÍA.....	23
CAPÍTULO III .....	24
PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO.....	24
Conclusiones.....	36
Recomendaciones .....	36
Bibliografía.....	38
Anexos .....	41

## INTRODUCCIÓN

### **Planteamiento del problema**

En ocasiones los incendios forestales se tratan de desastres naturales que, a causa del calor solar, provocan deshidratación en las plantas, la caída de rayos o erupciones volcánicas que causan incendios. No obstante, es crucial subrayar que, en la mayoría de las circunstancias, no son factores naturales los causantes de los incendios, sino la acción humana, ya sea de manera intencionada o no (Noji, 1996).

Por ende, el desconocimiento de la población acerca de las causas y consecuencias de los incendios forestales, representa el problema crucial en la prevención de estos tipos de catástrofes. Estos indican que una consecuencia de los incendios es que la recuperación de los bosques suele extenderse de manera considerable también es necesario añadir la fauna, dado que se ven perjudicados en zonas donde ocurrieron los incendios (Conflictos y Conservación, 2021).

Es por ello que las campañas de concientización con estrategias visuales poseen la capacidad de comunicar mensajes complejos de forma rápida y eficaz. Hay que resaltar que convertir información de esta índole en ilustraciones con impacto para el público receptor puede resultar algo complicado, por lo tanto, es fundamental una comunicación visual simplificada para comunicar información (Leshner, 2020).

De acuerdo con Tufte (2006), los gráficos adecuadamente estructurados facilitan que el público detecte patrones y entienda relaciones que, de otra forma, resultarían complicadas de entender en un texto.

### **Objetivo general**

Elaborar estrategias visuales innovadoras mediante la ilustración digital como medio de concienciación, con el objetivo de prevenir incendios forestales y sensibilizar a la sociedad acerca

de su efecto en el medio ambiente, promoviendo un cambio de actitud y conducta hacia la protección del entorno natural.

### **Objetivos específicos**

Investigar el efecto medioambiental de los incendios forestales los impactos sociales, económicos y ecológicos incluyendo tácticas visuales para potenciar el impacto y respaldar el contenido visual de la campaña.

Diseñar y aplicar un estilo visual atractivo creando un grupo de ilustraciones digitales adaptando imágenes que ilustren de manera creativa y convincente los peligros, efectos y soluciones asociados a los incendios forestales.

Utilizar plataformas digitales para la difusión implementando software especializado y transmitir el proyecto en plataformas apropiadas estableciendo estrategias visuales potenciando el impacto y satisfacer la empatía y entendimiento del mensaje.

Valorar la eficacia del contenido visual observando las opiniones del público objetivo para evaluar el efecto de las ilustraciones y modificar las tácticas de diseño y comunicación.

### **Justificación.**

El objetivo de emplear estrategias visuales en una campaña de prevención de incendios forestales es atraer la atención, transmitir mensajes de forma eficiente y producir un efecto perdurable en el público. El diseño visual y la ilustración digital son recursos potentes en campañas de sensibilización, dado que las imágenes impactantes crean un vínculo emocional más profundo que el texto únicamente.

Es imprescindible implementar campañas de prevención para reducir peligros, salvaguardar los ecosistemas y asegurar la protección de las comunidades, reducir la cantidad de incendios provocados por descuido o intención deliberada, sensibilizar a la población sobre las causas y consecuencias, incrementar el conocimiento de la población sobre las principales causas

humanas y naturales de los incendios, y sus impactos en el medio ambiente, la economía y la sociedad.

Usando representaciones visuales que ilustran las devastadoras repercusiones de los incendios forestales empleando plataformas digitales como redes sociales para potenciar la difusión de los mensajes de prevención.

Las imágenes de zonas incendiadas, animales impactados o comunidades devastadas suelen ser empleadas para resaltar la gravedad de estos sucesos (De Investigadores Latinoamericana, 2023).

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes:**

La ilustración digital se ha establecido como una herramienta eficaz para la sensibilización en asuntos sociales y medioambientales, dado que facilita la transmisión de conceptos complejos de manera comprensible y atractiva. Al fusionar imágenes y relatos visuales, esta consigue atraer la atención de un público extenso, permitiendo la transmisión de mensajes significativos de forma emotiva y convincente (Browne, 2010).

Puede tener un rol esencial en la concienciación del público en campañas de prevención de incendios forestales. Esta herramienta, al utilizar métodos visuales que atraen la atención y simplifican la interpretación de mensajes complejos, proporciona un medio eficaz para transmitir la relevancia de salvaguardar los ecosistemas y las devastadoras repercusiones de los incendios (Alumn & Barce, 2010).

Las tácticas visuales en una campaña de concientización son fundamentales para atraer la atención de la audiencia, comunicar mensajes de forma nítida y convincente, y generar un vínculo

emocional que impulse la acción. Estas tácticas se fundamentan en la aplicación de componentes visuales contundentes y simbólicos, que no solo transmiten datos, sino que también generan una reflexión y reacción emocional en el espectador (Browne, 2010).

Adicionalmente, la versatilidad de la ilustración digital facilita su adaptación a diversos contextos y públicos. Esto promueve la generación de visiones conjuntas del futuro, que, de acuerdo con especialistas, son esenciales para incentivar la acción grupal y provocar transformaciones relevantes en la sociedad (Meadows, 1996).

### **Contexto:**

#### **INCENDIOS FORESTALES Y CAUSAS**

Constituyen un grave problema medioambiental que impacta ecosistemas, economías y comunidades humanas a nivel global (E, 1995). Pueden surgir por múltiples razones, ya sean naturales o humanas. A continuación, se detallan los elementos clave que los causan.

#### **CAUSAS HUMANAS**

##### **Prácticas de quema agrícola y limpieza de suelos:**

En numerosas zonas, se emplean las quemas agrícolas para liberar áreas destinadas al cultivo o al pastoreo. No obstante, estas prácticas frecuentemente se descontrolan (FAO, 2020).

##### **Manejo incorrecto de los residuos:**

La negligencia en actividades de ocio, tales como fogatas, colillas de cigarrillos y fuegos artificiales, aporta de manera considerable (Balch et al., 2017).

##### **Estructura y maquinaria defectuosa:**

Las fallas en las líneas eléctricas también juegan un papel crucial. (Departamento de Forestry and Fire Protection de California, 2019).

## **CAUSAS NATURALES**

### **Rayos:**

Representan una de las causas naturales más relevantes de incendios forestales, particularmente en zonas aisladas donde no existe una intervención humana directa. Los rayos secos (sin precipitación notable) resultan especialmente peligrosos en zonas áridas. (FAO, 2020).

### **Actividad volcánica:**

A pesar de ser menos habitual, la actividad volcánica puede provocar fuegos en zonas próximas a las erupciones, a causa de las elevadas temperaturas de la lava y las erupciones de gases inflamables (Smithsonian Institution, 2021).

## **CAMPAÑAS DE PREVENCIÓN**

Las campañas de prevención son para disminuir la probabilidad de que se produzcan accidentes, salvaguardar vidas humanas, proteger los ecosistemas y reducir los perjuicios económicos.

El propósito es instruir a la población, por ejemplo, sobre las causas comunes de los incendios y cómo evitarlos. Esto incluye la promoción de prácticas seguras en acciones humanas, como la gestión de fogatas, la gestión de residuos y el uso de maquinaria en áreas forestales. (USDA Forest Service, 2020).

## **ILUSTRACIÓN DIGITAL**

Las ilustraciones digitales generan componentes visuales impactantes que sobresalen en medios saturados de datos. De acuerdo con Vaca et al. (2019), el desarrollo de contenidos visuales con colores y formas impactantes puede potenciar de manera notable el impacto de un mensaje en campañas de publicidad y sensibilización.

Dado que es un instrumento técnico y creativo que facilita a los artistas y expertos la expresión de conceptos visuales mediante el uso de tecnologías digitales. Su beneficio se extiende a diversas áreas, desde el ocio hasta la enseñanza, el diseño y la comunicación visual (Del Carmen Vilchis Esquivel, 2016). En conclusión, la ilustración digital no solo realza la belleza de una campaña, sino que también incrementa su habilidad para transmitir, motivar y producir impacto social.

## **TIPOS DE ILUSTRACIÓN**

Hay varios tipos de ilustración que difieren en función de su objetivo, método, estilo y aplicación. A continuación, se detallan algunos de los tipos de ilustración más relevantes.

### **Ilustración editorial**

Se emplea en libros, revistas, diarios y otros medios de impresión para enriquecer y complementar el contenido escrito. Podría ser de naturaleza conceptual o narrativa (Zeegen, 2012).

### **Ilustración digital**

Desarrollada utilizando recursos digitales como tabletas gráficas y programas especializados. Es famoso en el diseño gráfico, los videojuegos y la animación (McCue, 2008).

### **Ilustración científica**

Intenta ilustrar información científica, biológica, médica o geométrica de forma exacta y comprensible. Este tipo es esencial en campos donde la exactitud visual es esencial (Hodges, 2003).

### **Ilustración publicitaria**

Se emplea para comunicar mensajes de negocios o de promoción. Su meta principal es atraer la atención y convencer a la audiencia (Landa, 2010).

### **Ilustración de moda**

Se centra en ilustrar ropa y complementos de manera elegante, frecuentemente resaltando las tendencias y el diseño (Drudi, 2010).

### **Ilustración infantil**

Elaborada para libros y artículos destinados a los niños. Se distingue por la aplicación de colores brillantes, formas sencillas y estilos divertidos (Nikolajeva & Scott, 2001).

### **Ilustración técnica**

Ilustra objetos, equipos o procedimientos con gran exactitud, usualmente para manuales de usuario, planos o guías (Betty Edwards, 1999).

### **Ilustración conceptual**

Se emplea para comunicar conceptos abstractos o complejos, frecuentemente en entornos editoriales, de publicidad o artísticos (Malamed, 2011).

Por lo tanto, se estableció que en este proyecto se empleará la ilustración digital como un recurso para la campaña de sensibilización mediante tácticas visuales para concientizar a la sociedad sobre el impacto ambiental.

## **TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL**

En el ámbito académico y artístico se emplean para ilustrar conceptos de forma visual y potenciar el entendimiento de un asunto. Habilitan a los artistas, diseñadores y comunicadores a generar imágenes de excelente calidad a través de la utilización de programas y aparatos especializados. Estas técnicas han revolucionado varias áreas debido a su adaptabilidad y eficacia («Agentes Dinámicos En la Enseñanza del Diseño Gráfico», 2015). A continuación, se detallan algunas técnicas y su vínculo con teorías.

### **Diseño gráfico**

En el ámbito del diseño gráfico, las ilustraciones en formato digital resultan fundamentales para la creación de logotipos, afiches y campañas visuales con gran impacto. Como señala Cheng (2017), "las herramientas de diseño vectorial, como Adobe Illustrator, facilitan a los diseñadores la creación de gráficos escalables que conservan su calidad independientemente de su tamaño".

### **Creación de contenidos audiovisuales**

El sector cinematográfico, televisivo y de videojuegos hace uso de ilustraciones digitales para elaborar ideas visuales y efectos especiales. De acuerdo con Vásquez y Morales (2018), "la creación de concept art y de personajes digitales son esenciales para darle vida a relatos visuales en producciones multimedia".

### **Comunicación visual y educativa**

Las infografías y esquemas digitales simplifican la comprensión de ideas complejas al exponer datos de forma visual y organizada. Como indica Moreno (2020), "las herramientas digitales facilitan la elaboración de visualizaciones exactas y visualmente atractivas que potencian el impacto de la comunicación".

### **Difusión y medios de comunicación**

Las técnicas digitales son igualmente esenciales en el diseño editorial, desde el diseño de portadas hasta la elaboración de esquemas. Gutiérrez (2019) dice que "programas de diseño digital, como InDesign, combinan ilustraciones, fuentes y estructura para producir contenidos visuales cautivadores".

## **GÉNEROS, ESTILOS Y TENDENCIAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL**

El ámbito de la ilustración digital es extenso y comprende una variedad de géneros y estilos, que se transforman continuamente a raíz de las innovaciones tecnológicas y las influencias culturales (Sorlozano, 2024).

Los géneros son categorías extensas que organizan las ilustraciones de acuerdo a su principal función u objetivo.

**Ilustración editorial:** Creada para ilustrar textos en libros, publicaciones o diarios. Este género intenta enriquecer el contenido escrito con imágenes que atraen la atención del lector y fortalezcan el mensaje principal (Moreno, 2020).

**Ilustración de publicidad:** Elaborada para la promoción de productos o bienes. El diseño digital facilita la creación de imágenes con impacto y capacidad de adaptación para diversas plataformas de publicidad, como las redes sociales y los afiches en papel (Cheng, 2017).

**Arte conceptual:** Se emplea en la creación visual de personajes, contextos y elementos para videojuegos, películas y animaciones señalan que este género es fundamental para la preparación en proyectos audiovisuales al establecer el aspecto visual global. (Vásquez & Morales, 2018)

**Ilustración infantil:** Centrándose en libros y material didáctico para niños, se distingue por su énfasis en formas sencillas y colores vivos (Maiso, 2020).

Los estilos son perspectivas visuales que establecen el aspecto de la obra. Incluyen algunos estilos habituales:

**Hiperrealismo digital:** Intenta replicar imágenes con un elevado grado de minuciosidad. La tecnología contemporánea facilita a los artistas alcanzar una exactitud extrema en sus creaciones digitales (Ruiz et al., 2015).

**Estilo minimalista:** Se enfoca en formas sencillas y tonos restringidos, perfecto para diseños contemporáneos y ordenados (De Souza Sánchez, 2017).

**Arte vectorial:** Emplea diagramas vectoriales para generar imágenes exactas y escalables. Este enfoque se destaca en el diseño gráfico y la animación en 2D (Villagrà, 2012).

**Estilo retro o vintage:** Tomando inspiración de las estéticas de épocas pasadas, como las décadas de 1950 o 1980. Este estilo utiliza la nostalgia para establecer una conexión emocional con la audiencia. (Gutiérrez 2019).

**Pixel art:** Principalmente se vincula con videojuegos y diseños que reproducen los gráficos de los primeros ordenadores. (Artes, Medios, Tecnologías, 2023)

Las tendencias varían a lo largo del tiempo, moldeadas por la tecnología y las exigencias culturales. Incluyen algunas tendencias:

**Aplicación de inteligencia artificial (IA):** La Inteligencia Artificial está revolucionando la ilustración digital, facilitando la creación rápida de esquemas iniciales o texturas complejas. A pesar de que la Inteligencia Artificial no sustituye la creatividad humana, incrementa las oportunidades técnicas y disminuye los tiempos de producción (Moreno, 2020),

**Estilo 3D e ilustración volumétrica:** Aplicaciones como Blender o Procreate, Cinema 4D o Adobe Dimension facilitan la incorporación de componentes tridimensionales en dibujos digitales, obteniendo un realismo superior (Mercado, 2021).

**Tonos vivos y degradados:** Es una tendencia habitual en el diseño contemporáneo, perfecta para atraer la atención en plataformas digitales (Esteban, 2022)

**Arte NFT y cryptoarte:** El desarrollo de creaciones digitales para comercializarlas como activos exclusivos a través de la tecnología blockchain ha transformado radicalmente el sector del arte digital (Vásquez & Morales, 2018).

**Formas naturales y acciones orgánicas:** Es la inclusión de texturas que replican materiales naturales (como papel, madera, tejidos) o efectos orgánicos, persiguiendo un toque más artesanal en las creaciones digitales (Morales et al., 2018b).

**Minimalismo y estructura plana:** La tendencia del diseño plano o minimalista sigue siendo una de las más destacadas, en particular en las interfaces de usuario y el diseño web. La sencillez y transparencia del diseño plano garantizan una comunicación visual eficaz y estética (Gutiérrez, 2019).

En conclusión, los géneros en la ilustración actúan como instrumentos organizativos y operativos que mejoran la utilización de los recursos visuales para alcanzar metas concretas. La ilustración digital ha experimentado una rápida evolución, convirtiéndose en un instrumento crucial en una diversidad de campos creativos, no solo es una herramienta artística, sino también un medio de comunicación crucial en el mundo moderno.

### **ESTRATEGIAS VISUALES**

Las estrategias visuales facilitan la exposición de información de forma nítida y ordenada, facilitando la simplificación de conceptos complejos. (Novak y Cañas, 2008).

La aplicación de colores emocionales crea contrastes entre tonalidades para atraer la atención y comunicar el mensaje, como un bosque que pase de un cálido y enérgico a un sereno verde recuperado.

Elegir un estilo artístico particular que podría ser el realismo, plasmar detalles que provocan un impacto emocional, o un estilo minimalista que emplea diseños sencillos con mensajes claros y directos, como un árbol con raíces que representan un corazón, parcialmente devorado por llamas (Del Carmen Vilchis Esquivel, 2016b)

Mediante el uso de metáforas visuales, que ilustran conceptos abstractos mediante símbolos, vinculando el problema con aspectos del día a día, como un fósforo encendido transformándose en un árbol en llamas, ilustrando cómo pequeñas negligencias provocan desastres de gran magnitud.

Desarrollar una historia con un episodio ilustrado que represente el problema, las repercusiones y la manera de resolverlo, empleando ilustraciones de cómic o viñetas para narrar relatos sencillos pero contundentes, como un zorro que se pierde su hogar debido a un incendio, pero descubre un nuevo sitio gracias a la reforestación (Muñoz, 2015).

Figuras y emblemas que simbolizan aspectos de la naturaleza como entidades vivas o personajes que provocan empatía, empleando árboles, montañas o animales presentados como personajes principales, como un árbol que llora mientras trata de resguardar a los pequeños animales del fuego (Tripaldi-Proaño et al., 2016).

Elementos visuales que incorporan mensajes directamente en el diseño, como el humo que forma palabras o un río que redacta el mensaje, fusionan texto y arte para preservar el balance visual.

Infografías ilustradas empleando ilustraciones para explicar datos o conceptos complejos de manera visual y comprensible, simplificando información esencial y complementándola con gráficos de colores vivos, por ejemplo, procedimientos ilustrados para apagar una fogata de manera adecuada (García, 2023).

Animación y efectos digitales mediante la creación de gifs o animaciones que se pueden compartir con facilidad en redes sociales, por ejemplo, un gif que ilustra cómo una chispa se transforma en un fuego, pero después es apagada por acciones humanas (García, 2023).

Garantizar que las imágenes sean flexibles para diferentes formatos, tales como publicaciones en redes sociales, pósteres, folletos en línea y anuncios en la web. Mezclando los componentes visuales y textuales potencia la memoria y la habilidad para recordar datos, dado que el cerebro humano procesa imágenes con mayor rapidez que el texto (Paivio, 1991). Se fomenta



## **BRIEF CREATIVO**

El brief creativo especifica el propósito del proyecto y los objetivos a alcanzar, facilitando así que los equipos creativos trabajen de forma concentrada (Felton, 2013).

Su objetivo es asegurar que todos los participantes en el proyecto tengan una visión nítida y coherente sobre los objetivos, el público, los mensajes principales y los resultados obtenibles. Es esencial en publicidad, diseño gráfico, mercadotecnia y producción de contenidos audiovisuales (Rodríguez-Martínez & Fragoso, 2012).

### **Componentes fundamentales del brief creativo.**

Antecedentes del proyecto: contexto y necesidades del cliente.

Objetivo del proyecto: lo que se busca lograr.

Público objetivo: características de la audiencia.

Mensaje clave: ideas centrales que se quieren comunicar.

Tono y estilo: personalidad del proyecto.

Entregables: formato, plazos y requisitos técnicos.

## **FUENTES TIPOGRÁFICAS**

Las tipografías son componentes fundamentales en el diseño gráfico, la comunicación visual y la identidad de la marca. Cada tipo de letra comunica sentimientos, define niveles y simplifica la lectura, impactando directamente en cómo el receptor interpreta y comprende el mensaje (Martín, 2012).

Una tipografía apropiada fortalece la identidad y el mensaje de una marca. Numerosas compañías destinan recursos a tipografías personalizadas para resaltar y potenciar su reconocimiento (Ambrose & Harris, 2011). Diversos estilos tipográficos pueden provocar

sentimientos particulares, afectando la manera en que los usuarios perciben un producto, servicio o contenido (Carter, Day, & Meggs, 2015).

## **PSICOLOGÍA DE COLOR**

La psicología del color analiza la manera en que los colores afectan las emociones, conductas y elecciones de los individuos. Se emplea extensamente en campos como la publicidad, el diseño, la arquitectura, la moda y la comunicación visual, con la finalidad de provocar reacciones concretas y potenciar la eficacia del mensaje (Leonardo, 2004).

Los colores poseen la habilidad de desencadenar reacciones emocionales instantáneas. Por ejemplo, el color rojo está vinculado con energía y pasión, mientras que el color azul simboliza serenidad y seguridad (Kaya & Epps, 2004).

En la arquitectura y el diseño de interiores, se emplean los colores para generar entornos prácticos y confortables. Por ejemplo, las tonalidades cálidas pueden convertir en un lugar más acogedor, mientras que las tonalidades frías contribuyen a la tranquilidad (Elliot & Maier, 2014).

## **REDES SOCIALES**

Las redes sociales son instrumentos potentes en campañas de sensibilización ya que posibilitan llegar a un público extenso y variado, promoviendo la propagación de mensajes visuales de forma ágil y eficaz.

Las estrategias visuales en las redes sociales, tales como ilustraciones digitales, infografías y vídeos, resultan particularmente eficaces para atraer la atención del público y comunicar mensajes complejos de forma nítida y emotiva. Estas tácticas son esenciales para crear impacto, fomentar la transformación de conductas y concienciar acerca de asuntos relevantes como la prevención de incendios forestales (*Manual de Orientación Para Participar En Redes Sociales*, 2013).

## **POSTPRODUCCIÓN**

La fase de postproducción es un paso crucial en la elaboración de ilustraciones digitales y contenidos visuales, particularmente para campañas de sensibilización acerca de los incendios forestales. Esta etapa facilita el perfeccionamiento del contenido para conseguir un mayor efecto visual y emocional. A continuación, se detalla cómo podría ser beneficioso.

Ajustar colores y contrastes enfatizando visualmente el mensaje sentimental, distinguiendo entre lo adverso (incendios) y lo beneficioso (restauración). De acuerdo con Lupton (2015), el color y el contraste son componentes fundamentales para orientar la percepción visual y emocional del observador, por ejemplo, aumentar las tonalidades cálidas del fuego y las tonalidades verdes de los bosques para resaltar el perjuicio y la esperanza.

Incorporar efectos especiales generando dramatismo e influencia emocional según Kane (2016) resalta que los efectos visuales tienen el potencial de incrementar la inmersión del espectador al comunicar emociones reales o simbólicas como, por ejemplo, incluir efectos de humo flotante o fragmentos de cenizas para fortalecer la narración visual.

Fusionar texto e imagen para comunicar mensajes de forma nítida y convincente. De acuerdo con Scott (2012), la correcta combinación de diagramas y texto mejora la comunicación visual en campañas de influencia social.

Animación y dinamismo desarrollando contenido enérgico que capte más interés en plataformas digitales. De acuerdo con López et al. (2018), la animación potencia la consecuencia en campañas visuales, dado que incorpora un elemento interactivo y dinámico, por ejemplo, creando un GIF que represente la transición de un bosque incendiado a su regeneración a través de acciones humanas.

No solo se potencia la calidad técnica y estética de las ilustraciones digitales con la postproducción, sino que también se potencia su efecto emocional y su eficacia como medio de sensibilización.

### **REALIDAD AUMENTADA**

La realidad aumentada (RA) es una tecnología que agrupa contenido digital (tales como imágenes, vídeos o animaciones) en un ambiente tangible, generando una experiencia interactiva (Nagata, 2016).

Al incorporar la Realidad Aumentada en estrategias visuales, particularmente en proyectos de concienciación y sensibilización como los relacionados con incendios forestales, se puede potenciar la comprensión e influencia de la información al hacerla más envolvente e interactiva.

### **PROGRAMAS A UTILIZAR**

Para elaborar estrategias visuales con ilustración digital, Adobe proporciona una variedad de programas que se ajustan a distintas exigencias de diseño y creatividad. A continuación, unos de los programas a utilizar serán:

#### **Adobe Illustrator**

Ideal para ilustraciones en vector, que pueden ser escalables sin sacrificar la calidad también para elaborar gráficos tales como logotipos, íconos, infografías y personajes de estilo además instrumentos de tipografía avanzados para fusionar texto con ilustraciones.

#### **Adobe Character Animator**

Instrumentos sofisticados para animar personajes y generar contenido enérgico para redes sociales (como Reels, TikToks o Stories) ya que es ideal para incorporar efectos visuales y movimiento en los dibujos.

#### **Adobe Premiere Pro**

Ideal para modificar vídeos de promoción que fusionan imágenes, texto, música y ayuda en la optimización de la exportación para diferentes formatos y plataformas.

Adicionalmente se agregará la realidad aumentada a estas estrategias visuales llevando la ilustración digital a un nivel imperativo y cautivar al público usando el programa **Artivive** que facilita fusionar imágenes digitales con capas de realidad aumentada que se activan a través de una aplicación para móviles.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

**Investigación:** Reconocimiento de problemas y públicos principales, recopilando la información acerca de incendios forestales, sus orígenes y consecuencias y el análisis de campañas anteriores para detectar puntos fuertes y débiles.

**Generación de ideas:** Donde se da rienda suelta a la creatividad generando lluvias de ideas como un moodboard para representar escenas claves para estas estrategias visuales, generando mensajes que eduquen de forma clara y memorable.

**Concepto de diseño:** En pocas palabras propuestas visuales preliminares elaborando bocetos y explorando composiciones, escenarios, personajes para obtener la identidad de la campaña a realizarse.

**Perfeccionamiento:** Tener una idea del diseño conlleva cambios para mejorarlo por ello, hay que realizar cambios si es necesario al momento de tener un concepto, mejorando las ilustraciones y tener una idea más clara para producir gráficos más detallados y de alta calidad.

**Elaboración de prototipos:** Creación de dibujos y recursos digitales basados con lo antes dicho y tener parte del diseño produciendo materiales gráficos definitivos que puedan ser utilizados en diversos formatos para aplicarlos posteriormente.

**Implementación:** Plantear y distribuir los materiales visuales de manera efectiva sin sorpresa alguna a través de diferentes canales para alcanzar los resultados previstos.

**Análisis:** Evaluar el efecto y eficacia de la campaña a través de la recolección y estudio de datos adquiridos, estableciendo si los recursos visuales consiguieron sensibilizar a la audiencia y fomentar medidas preventivas contra incendios forestales.

## CAPÍTULO III

### PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

# BRIEF CREATIVO

**NOMBRE PROYECTO:** La Ilustración digital como una herramienta de sensibilización en una campaña de prevención de incendios forestales: Estrategias visuales para concientizar a la sociedad sobre el impacto ambiental.

#### ENCARGO

- Elaborar estrategias visuales fundamentada en ilustración digital que concierna a la población acerca de las causas, efectos y métodos para evitar los incendios forestales. Estas estrategias debe ser emotiva, didáctica y de fácil acceso, incorporando recursos para plataformas en línea.

#### ANTECEDENTES

- Los incendios forestales representan una de las causas más significativas de disminución de la biodiversidad y deterioro del medio ambiente, provocando graves efectos en la calidad de vida de las comunidades. La mayor parte de estos incendios son provocados por acciones humanas, cuentos como la manipulación irresponsable de fuego en zonas naturales.
- Las campañas anteriores han empleado tácticas de información, pero no poseen un enfoque visual que establezca una conexión emocional con la audiencia y que explique de manera clara cómo evitar estos sucesos.

#### PÚBLICO

1. Generación alfa (a partir del 2010 al 2025). Usuarios frecuentes de redes sociales, con interés en el medio ambiente y el activismo social.
2. Personas que están trabajando en un mundo mucho mas digitalizado donde la tecnología y la inteligencia artificial ahora son partes integrales de su vida.
3. Comunidades rurales y urbanas, donde las actividades agrícolas y recreativas en áreas naturales son comunes.
4. Niños en edad escolar como multiplicadores del mensaje en sus hogares.

#### OBJETIVO

1. Promover la conciencia acerca de las acciones humanas que causan incendios forestales y promover medidas preventivas responsables.
2. Instruir acerca de las razones más habituales de los incendios.
3. Demostrar las repercusiones medioambientales, económicas y sociales de los incendios forestales.
4. Fomentar medidas específicas, como prevenir el apagado incorrecto de fogatas y denunciar actividades sospechosas.

#### MENSAJE

Fortalecer la relación emocional y práctica entre los individuos y el medio ambiente, subrayando la relevancia de la prevención. "El bosque es fuerte pero necesita nuestra ayuda"

#### ELEMENTOS

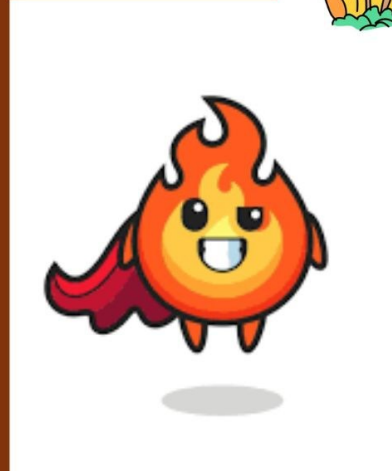
- Historias visuales que muestren:
- La belleza de un bosque sano.
  - El impacto devastador de un incendio.
  - Acciones que las personas pueden realizar para prevenirlos.

#### FORMATO

- Publicaciones para redes sociales.
- Realidad aumentada con la aplicación Artiviva.
- Animaciones cortas en formato horizontal .

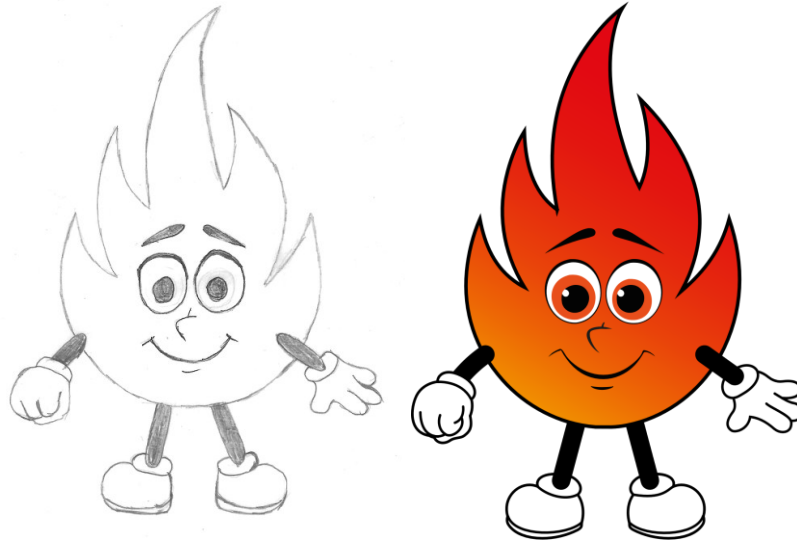
# Moodboard

**CHISPA Y  
TRUNKY  
INCENDIOS  
FORESTALES**



## INTERPRETACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes Chispa y Trunky nacen como representaciones simbólicas de los factores contrarios en la lucha contra los incendios forestales: el fuego sin control y la naturaleza capaz de resistir. Su sentido se forja en torno a la sensibilización y la enseñanza ambiental de forma agradable y comprensible.

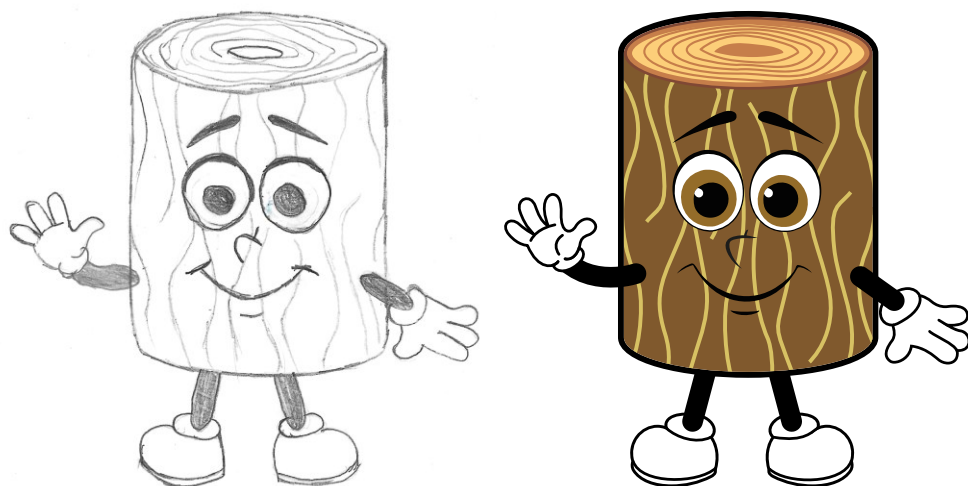


Chispa

Representa el fuego, pero no como un villano absoluto, sino como una energía natural que, si no se maneja correctamente, puede provocar destrucción.

**Personalidad:** Es inquieto, travieso y energético. No tiene intenciones malintencionadas, pero en ocasiones actúa sin considerar las repercusiones.

**Evolución:** Durante las narraciones, Chispa aprende que necesita ser controlada y que su influencia tiene repercusiones, transformándose en un aliado para prevenir incendios.

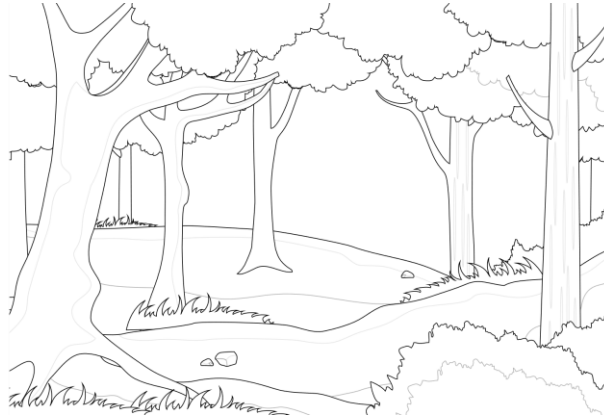


Trunky

Es la voz de la naturaleza, un experto defensor del ecosistema que intenta transmitir la importancia, el equilibrio y la consideración hacia el entorno natural.

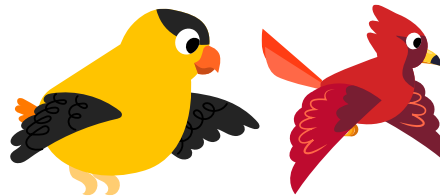
**Personalidad:** Paciente, robusto y defensor. Simboliza la fortaleza de la naturaleza, pero también su fragilidad frente a los fuegos.

**Evolución:** Mediante las narraciones, Trunky no solo alerta acerca de los riesgos del fuego, sino que orienta a Chispa y a los individuos para salvaguardar el bosque.



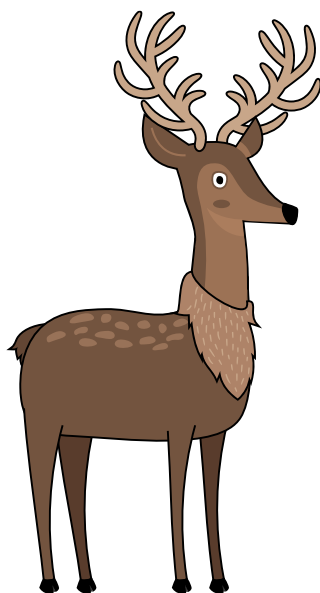
### Bosque

- Representa la vida, la biodiversidad y el equilibrio natural. Es el escenario donde ocurre el conflicto entre el fuego descontrolado y la conservación.
- Es un ser pasivo pero vulnerable, que depende de las acciones humanas para mantenerse sano.
- Representa la naturaleza resiliente que, aunque puede recuperarse tras un incendio, tardas décadas en hacerlo.



### Pájaros

- Representan la voz de advertencia en la naturaleza y la rapidez con la que el daño puede extenderse.
- Son las primeras criaturas en notar el peligro y reaccionar.
- Su vuelo representa la necesidad de actuar rápido ante un incendio.



### Venado

- Representa a todas las especies animales que dependen del bosque para vivir.
- Es pacífico y confiado, pero indefenso ante los incendios.
- Su huida del fuego muestra la pérdida de hábitats y el impacto en la fauna.

### El vínculo entre Chispa y Trunky

Son totalmente opuestos, pero si se gestionan con respeto y responsabilidad, el fuego y la naturaleza pueden convivir. Son el enfrentamiento entre la negligencia humana y la urgencia de tomar conciencia sobre el medio ambiente. Su participación en las narraciones facilita la enseñanza al público de forma divertida y emotiva.

### Conclusión

Chispa y Trunky surgen como ilustraciones educativas que convierten un problema medioambiental en una historia comprensible. No solo se utilizan para mostrar las repercusiones de los incendios forestales, sino que también instruyen sobre cómo evitarlos de manera visualmente atractiva y emocionalmente eficaz.

Estos personajes no solo potencian la trama visualmente, sino que también fortalecen el mensaje de la campaña de forma más emotiva y relevante. Mediante estos, se instruye que evitar incendios forestales es salvaguardar el hogar de miles de seres vivos. Además, refuerzan el mensaje ambiental. Cada uno tiene un simbolismo clave que conecta con la narrativa de la campaña.

## *“Cuidemos el Bosque”*

### Guion Técnico

ESCENAS	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	ÓPTICA	SONIDO
1	PLANO GENERAL	Plano general de Chispa y Trunky en un bosque verde. Chispa va de un lado a otro; Trunky sonríe tranquilo. Presentándose a la audiencia.	Normal	Frontal	Trinos de aves y brisa suave.
2	PLANO MEDIO	- Chispa dando consejos de cuando no lo apagan bien. - Trunky igualmente sus consejos sabios.	Normal	Frontal	Trinos de aves y brisa suave.
3	PLANO GENERAL	Plano general Texto en pantalla “APAGA BIEN EL FUEGO Y CUIDA LA NATURALEZA”	Normal	Frontal	Trinos de aves y música alegre.

## Guion literario

### Escena 1:

(En un bosque verde)

**Chispa** (con energía):

"¡Hola! Soy Chispa, ¡Puedo ser muy útil, pero también peligroso!"

**Trunky** (tranquilo y amable):

"Y yo soy Trunky, un guardián del bosque. Juntos te enseñaremos algo muy importante."

### Escena 2:

**Chispa** (preocupado, pero mostrando curiosidad):

"Cuando no me apagan bien, puedo crecer y destruir todo a mi paso."

**Trunky** (con tono serio):

"Un descuido puede causar incendios que dañan los árboles, los animales, ¡y hasta a ti mismo!"

(Cerca de la fogata mientras la apagan con agua y tierra)

**Chispa** (con entusiasmo):

"¡Apágame siempre con agua o tierra, hasta que no quede ni un poquito de calor!"

**Trunky** (más relajado):

"Y no dejes basura en el bosque. Así me ayudas a cuidar nuestro hogar."

### Escena 3:

(En un bosque verde)

**Chispa y Trunky (mirando a la audiencia):**

- **Chispa:** "Con tu ayuda, puedo ser útil y no destructivo."
- **Trunky:** "Cuidemos juntos el bosque. ¡Es el hogar de todos!"

**Texto en pantalla:** *"Un mensaje de Chispa y Trunky: Apaga bien el fuego y cuida la naturaleza."*

## *“El Diablito y el Ángel”*

### Guion Técnico

ESCENAS	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	ÓPTICA	SONIDO
1	PLANO GENERAL	Plano medio de Trunky. -Trunky sonriendo saluda.  - De repente va caminado Chispa.	Normal	Frontal	Música suave y tranquila, sonidos de aves y brisa.
	PLANO MEDIO	-Chispa aparece con risa malvada.  -Chispa llega al centro de la escena en medio plano	Normal	Frontal	Sonidos de aves y brisa.
2	PLANO GENERAL	Texto en pantalla: “UNA FOGATA MAL APAGADA PROVOCA QUE CHISPA SE EXPANDA”	Normal	Frontal	Crepitar del fuego y sonidos de hojas secas.

3	PLANO MEDIO	Plano medio del fuego extendiéndose mientras  Chispa con acento malévolo “Nunca me apagaras”.  -Trunky preocupado, pero se niega a rendirse.	Normal	Frontal	Crepitar del fuego y sonidos de hojas secas.
4	PLANO MEDIO	Plano medio de Trunky y Chispa con el bosque regenerado.  -Trunky dando consejos de apagar bien las fogatas.  -Chispa pequeño y arrepentido, disculpándose	Normal	Frontal	Música alegre, trinos de aves.
	PLANO GENERAL	Plano general de Trunky y Chispa diciendo que hay que cuidar los bosques juntos. <i>Texto en pantalla</i> <i>"La naturaleza necesita tu ayuda. Apaga bien el fuego y protege nuestro hogar."</i>	Normal	Frontal	Música alegre

## Guion literario

### Escena 1: (“El Diablito y el Ángel”)

**Trunky** (con voz calmada y amigable):  
"Hola, soy Trunky, el protector del bosque. Estoy aquí para cuidar de este hermoso lugar."

**Chispa** (con voz malévola):  
"¡Yo soy Chispa, el diablillo del fuego! ¡Y estoy aquí para causar problemas!"

### Escena 2: (Texto en pantalla)

**Chispa** (Malicioso y travieso):  
"¡Mira cómo todo arde a mi paso! ¡Nada me detendrá!"

**Trunky** (serio y protector):  
"¡Detente, Chispa! No permitiré que destruyas el hogar de tantas vidas."

### Escena 3: (Mientras el fuego se expande)

**Chispa** (retador):  
"¡Nunca me apagarás, Trunky! Soy demasiado fuerte."

**Trunky** (decidido):  
"La naturaleza es más poderosa que tú, y juntos podemos protegerla."

### Escena 4: (El bosque regenerado)

**Trunky** (tranquilo y sonriente):  
"Recuerda: si apagas bien las fogatas, Chispa no podrá causar daño."

**Chispa** (con voz arrepentida):  
"Tal vez fui demasiado lejos... cuidaré de no crecer sin control."

**Trunky y Chispa juntos (mirando a la cámara):**

**Chispa y Trunky:** "Cuidemos juntos el bosque. ¡Es el hogar de todos!"

**Texto en pantalla:** "La naturaleza necesita tu ayuda. Apaga bien el fuego y protege nuestro hogar."

## *“Un bosque en peligro”*

### Guion Técnico

ESCENAS	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	ÓPTICA	SONIDO
1	PLANO GENERAL	Plano general del bosque con Trunky caminado, luego Texto en pantalla “DURANTE SIGLOS EL BOSQUE HA SIDO UN HOGAR PARA TODOS” “PERO SU HISTORIA PODRÍA TERMINAR...”	Normal	Frontal	Sonidos de aves, brisa.
2	MEDIO GENERAL	Plano general de Trunky, caminando hacia una fogata asustado diciendo no otra vez.	Normal	Frontal	Sonidos de aves, brisa.
3	PRIMER MEDIO	Plano medio de Trunky quemándose el bosque donde el esta tosciendo pensando que es el final del bosque.	Normal	Frontal	Crepitar el fuego con sonidos de suspenso.
4	PLANO GENERAL	Texto en pantalla “CADA INCENDIO QUE EVITAMOS ES UNA HISTORIA QUE CONTINUA” luego plano entero de Trunky, gracias a la naturaleza llueve y se apaga el fuego.	Normal	Frontal	Crepitar fuego y luego sonido de lluvia.
5	PLANO ENTERO	Plano entero de Trunky muy feliz agradeciendo a la naturaleza y diciendo a la población que necesita nuestra ayuda.	Normal	Frontal	Sonido de aves y brisa
6	PLANO GENERAL	Texto en pantalla “EL ULTIMO ÁRBOL NO DEBE SER UNA REALIDAD”	Normal	Frontal	Música alegre.

## Guion literario

### ESCENA 1:

#### *"Un bosque en peligro"*

*(Amanecer. Trunky camina por el bosque feliz, observando a la naturaleza.)*

**TRUNKY:** "¡Qué hermoso día para cuidar el bosque!"

*(Texto en pantalla) "Durante siglos, el bosque ha sido un hogar para todos... Pero su historia podría terminar".*

### ESCENA 2:

*(Aparece una una fogata.*

**TRUNKY:** "No otra vez... No podemos permitirlo".

*(Las llamas comienzan a rodearlo. (asustado):*

### ESCENA 3:

Tosiendo Trunky dice:

**TRUNKY:** "¿Es este el final del bosque?"

### ESCENA 4:

*(En pantalla aparece el mensaje: Cada incendio que evitamos, es una historia que continúa.)*

*(En eso comienza a llover y Trunky muy feliz)*

**TRUNKY:** Gracias a la naturaleza el bosque se ha salvado.

### ESCENA 5:

*(Plano general del bosque recuperado. Los animales regresan y Trunky mira a la cámara.)*

**TRUNKY:** "El bosque es fuerte, pero necesita nuestra ayuda así que prevenir incendios está en nuestras manos

### ESCENA 6:

*(En pantalla aparece el mensaje: "El último árbol no debe ser una realidad.")*

## **Conclusiones**

La presente investigación evidencia que la ilustración digital es un recurso eficaz para concienciar acerca de la prevención de incendios forestales. Mediante tácticas visuales y personajes creados para establecer una conexión emocional con la audiencia, se consiguió comunicar mensajes de sensibilización de forma comprensible y atractiva.

El impacto de la campaña implementada demuestra que la aplicación de imágenes impactantes y relaciones visuales simplifican la comprensión de los problemas medioambientales, motivando la implicación activa del público.

En este contexto, el arte digital emerge como un instrumento potente para la educación ambiental, con la capacidad de provocar una transformación de perspectiva en la sociedad en relación a la salvaguarda de los ecosistemas forestales.

## **Recomendaciones**

Incrementar la cobertura de la campaña: Desarrollar tácticas de propagación en redes sociales y plataformas digitales para potenciar el efecto del mensaje.

Incorporar la ilustración digital en planos de estudio: Incluir imágenes atractivas en actividades educativas y comunitarias relacionadas con la prevención de incendios forestales.

Promover la implicación de los espectadores: Incorporar actividades interactivas, cuentos como competencias o juegos de ilustración, que incentivan la asimilación del mensaje.

Cooperar con entidades y organizaciones no gubernamentales: Combinar acciones con entidades comprometidas con la preservación del medio ambiente para potenciar el efecto de la concienciación.

Actualizar y perfeccionar la campaña de manera constante: Analizar la eficacia del contenido visual a través de investigaciones de percepción y ajustar las tácticas en función de la reacción del público.

## Bibliografía

- Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico. (2015). En *Universidad de Sonora/Qartuppi eBooks*. <https://doi.org/10.29410/qtp.15.01>
- Alumn, R., & Barce, Dr. J. (2010). [La narrativa como herramienta de sensibilización en la educación para la sostenibilidad] [Thesis]. In *Universitat Politècnica de Catalunya, Universitat Politècnica de Catalunya*. <https://a@gmail.com>.
- Ambrose, G., y Harris, P. (2011). *Tipografía: manual de estilo gráfico*. Lausana: AVA Publishing.
- Balch, J. K., et al. (2017). "Human-started wildfires expand the fire niche across the United States." *PNAS*, 114(11), 2946-2951.
- Browne, E. (2010). *Recursos pedagógicos para la sostenibilidad: Ilustración como herramienta educativa*.
- California Department of Forestry and Fire Protection (CAL FIRE). (2019). *Camp Fire Incident Report*.
- Carter, R., Day, B., y Meggs, P. (2015). *Diseño tipográfico: forma y comunicación*. Hoboken: Wiley.
- Cheng, L. (2017). *Diseño gráfico en la era digital*. Editorial Arte Visual.
- Conflictos y conservación. (2021). <https://doi.org/10.2305/iucn.ch.2021.ngw.1.es>.
- De Investigadores Latinoamericana, N. R. (2023). Libro de Memorias de los Congresos Organizados y co-organizados por LATAM. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 1. <https://doi.org/10.56712/latam.v1i1.790>
- Del Carmen Vilchis Esquivel, L. (2016). Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del diseño. En *Qartuppi eBooks*. <https://doi.org/10.29410/qtp.16.02>
- De Souza Sánchez, P. M. (2017). *El pliegue en la arquitectura*. <https://doi.org/10.20868/upm.thesis.47994>
- Drudi, E. (2010). *Figure Drawing for Fashion Design*. Pepin Press.
- Edwards, B. (1999). *Drawing on the Right Side of the Brain*. Penguin.
- Elliot, AJ y Maier, MA (2014). *Psicología del color: efectos de la percepción del color en el funcionamiento psicológico de los seres humanos*. *Revista anual de psicología*, 65, 95-120.
- Esteban, P. (2022). *El conocimiento en disputa: ¿quién habla hoy en nombre de la ciencia?* <https://doi.org/10.35537/10915/134924>
- E, P. F. (1995). *Approaches to sustainable forest management*. <https://doi.org/10.17528/cifor/000064>
- FAO. (2020). *Global Forest Resources Assessment 2020*. FAO.
- Felton, G. (2013). *Concepto y texto publicitario*. Nueva York: WW Norton & Company.
- Gutiérrez, M. (2019). *Técnicas avanzadas de ilustración editorial*. Editorial Creativa.
- Hodges, E. R. S. (2003). *The Guild Handbook of Scientific Illustration*. Wiley.

- Jonassen, DH (1996). *Computadoras en el aula: herramientas mentales para el pensamiento crítico*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kaya, N., y Epps, HH (2004). *Relación entre el color y la emoción: un estudio de estudiantes universitarios*. *College Student Journal*, 38(3), 396-405.
- Koski, J. (2016). *Moodboards: The Inspiration Handbook*. Publicación de libros de diseño.
- La importancia del Moodboard en el proceso creativo :: dinkbit*. (2022, September 12). Dinkbit. <https://dinkbit.com/blog/post/la-importancia-del-moodboard-en-el-proceso-creativo>
- Landa, R. (2010). *Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media*. John Wiley & Sons.
- Leonardo, O. G. (2004). LA DEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE PERCEPCIÓN EN PSICOLOGÍA CON BASE EN LA TEORÍA GESTALT. *Revista de Estudios Sociales*, 18, 89-96. <https://doi.org/10.7440/res18.2004.08>
- Leshner, AI (2020). *Comunicación científica: una guía práctica para científicos e ingenieros*. Washington, DC: Asociación Estadounidense para el Avance de la Ciencia (AAAS).
- López-Bernal, J., (2020). *Estrategias de comunicación visual en la educación ambiental: Un enfoque hacia la prevención de incendios forestales*.
- Malamed, C. (2011). *Visual Language for Designers: Principles for Creating Graphics that People Understand*. Rockport Publishers.
- Maiso, S. M. (2020). *La adaptación de álbumes ilustrados infantiles al medio audiovisual*. <https://doi.org/10.30827/digibug.63041>
- Manual de orientación para participar en redes sociales*. (2013). <https://doi.org/10.18235/0007999>.
- Martín, B. C. (2012). El libro-arte / libro de artista: Tipologías secuenciales, narrativas y estructuras. *Anales De Documentación*, 15(1). <https://doi.org/10.6018/analesdoc.15.1.125591>
- Meadows, D. (1996). *Imaginando una sociedad sostenible*.
- Mercado, N. B. (2021). Ilustración: entre el Arte y el Diseño. *Papeles de Cultura Contemporánea Hum736*, 24, 09-34. <https://doi.org/10.30827/pcc.vi24.25378>
- McCue, C. (2008). *Digital Drawing for Designers: A Visual Guide to AutoCAD*. Wiley.
- Morales, L. F. I., Del Camen Aguilar Tobin, M., & García, A. A. E. (2018b). Educación, Aplicación e Innovación en Diseño. En *Qartuppi eBooks*. <https://doi.org/10.29410/qtp.18.02>
- Moreno, R. (2020). *Visualización de datos e infografías*. Editorial Académica.
- Nagata, J. J. (2016). *Modelo de realidad aumentada y navegación peatonal del patrimonio territorial: diseño, implementación y evaluación educativa*. <https://doi.org/10.14201/gredos.132830>.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. Routledge.
- Noji, E. K. (1997). *Las consecuencias de los desastres para la salud pública*. Prensa de la Universidad de Oxford.

Novak, JD, y Cañas, AJ (2008). *La teoría que sustenta los mapas conceptuales y cómo construirlos y utilizarlos*. Instituto de Cognición Humana y de Máquinas.

Paivio, A. (1991). *Teoría de la codificación dual: retrospectiva y estado actual*. Revista canadiense de psicología, 45(3), 255-287.

Rodríguez-Martínez, J., & Fragoso, V. G. (2012). Economía y diseño industrial. En *Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Azcapotzalco. División de Ciencias y Artes para el Diseño. Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo. eBooks* (pp. 231-280).  
<https://doi.org/10.24275/uama.7048.7677>

Ruiz, F., López, P., & Martínez, J. (2015). *La revolución digital en las artes visuales*. Ediciones Modernas.

Smithsonian Institution. (2021). "Volcanic activity and wildfires."

Tufte, ER (2006). *La representación visual de la información cuantitativa*. Cheshire, Connecticut: Graphics Press.

USDA Forest Service. (2020). *Wildfire Prevention Programs Report*.

Vaca, L., et al. (2019). *Estrategias visuales en campañas sociales: Un enfoque digital*. Lima: Ediciones Creativas.

Vásquez, D., & Morales, A. (2018). *El arte digital en la industria audiovisual*. Editorial Multimedia.

Villagrá, M. R. (2012). *Generación y Gestión Optimizadas de la Base de Datos de un Visual para su Implementación en un Simulador de Formación*. <https://doi.org/10.20868/upm.thesis.14752>

Zeegen, L. (2012). *Los fundamentos de la ilustración*. Londres: Bloomsbury Publishing.

## Anexos

### ANEXO 1. Cronograma de actividades

<b>NOMBRE DEL TRABAJO:</b>	La Ilustración digital como una herramienta de sensibilización en una campaña de prevención de incendios forestales: Estrategias visuales para concientizar a la sociedad sobre el impacto ambiental.																		
<b>AUTOR:</b>	Sergio David Jiménez Paz																		
<b>TUTORA:</b>	Alexandra Gualotuña																		
<b>FECHA:</b>	Octubre 2024 – marzo 2025																		
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>SEMANAS</b>																<b>Valoración %</b>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>			
<b>1. Definición del tema e investigación</b>	x	x																25%	
<b>1.1.</b> Definición de proyecto		x	x																
<b>1.2.</b> Antecedentes			x	x															
<b>1.3.</b> Planteamiento del problema			x	x															
<b>1.4.</b> Contexto				x	x	x													



	<b>3. Etapa de producción</b>																		
Digitalización de personajes y escenas														X	X	X	X	X	50%
Edición de contenido multimedia														X	X	X	X	X	
Aplicación de Realidad Aumentada																X	X	X	
	<b>4. Etapa post- producción</b>																		
Revisión final y ajustes																	X	X	7%
Distribución en Redes Sociales																	X	X	
Análisis de resultados																	X	X	



**Sergio David Jiménez Paz**

**ANEXO 2. Presupuesto**

RUBROS					GASTOS POR SEMANA																GASTO	
Nº	DESCRIPCIÓN	CANT.	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1. HARDWARE																						
1.1	Computadora	1	950,00	950,00	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	950,00
1.2	Tableta gráfica	1	85,00	85,00										x	x	x	x	x	x	x	x	85,00
1.3	Celular	1	260,00	260,00																x	x	260,00
2. SOFTWARE																						
2.1	Paquete Adobe	-	-	-									x	x	x	x	x	x	x			-
2.2	Artivive	-	-	-													x	x	x			-
2.3	Redes Sociales	-	-	-																x	x	-
3. MATERIALES Y SUMINISTROS																						
3.1.	Bocetero	1	5,00	5,00										x	x							5,00
3.2	Lápices	3	0,75	2,25										x	x							2,25

