

# La animación digital en el diseño gráfico

## Digital animation in graphic design

<sup>1</sup>Rafael Enrique Mora Gómez  
<sup>2</sup>Nicolas Adrián Delgado Larrota  
<sup>3</sup>Luz Marina Perozo

Recibido: diciembre 3 de 2021  
Aprobado: marzo 30 de 2022.

## Resumen

El presente artículo se realizó con el fin de dar a entender el proceso de la animación digital, anexando proyectos relacionados al tema, donde se analiza la perspectiva social frente al tema de la animación digital 2D y 3D, destacando el aspecto del diseño gráfico como un medio de conexión a este. En este artículo se reflexiona sobre la importancia a futuro que da la animación en el ámbito laboral, se inicia con la presentación del método de investigación en donde se describe el proceso adelantado por medio del análisis de información cualitativa; luego se describen los resultados y se propone una discusión en torno al proceso de la animación. Se finaliza con unas conclusiones en las que se resalta la importancia de la animación digital en el fortalecimiento de los procesos de la publicidad que se puede observar a lo largo de la historia con diferentes tipos de publicidad usando el método de la animación, exponiendo perspectivas que no se pueden realizar de forma manual como sería una presentación de producto a vender, formando así el atractivo visual para el espectador. Estos procesos se muestran como la principal fuente de ingresos que apuntan a la atracción visual que busca llamar la atención de las personas.

**Palabras clave:** animación, tecnología, publicidad y atractivo visual

## Abstract

This article was made with the purpose of giving to understand the process of digital animation, annexing projects related to the subject, where the social perspective is analyzed in front of the subject of 2D and 3D digital animation, highlighting the aspect of graphic design as a means of connection to it. This article reflects on the future importance of animation in the work environment, it begins with the presentation of the research method where the process is described through the analysis of qualitative information; then the results are described and a discussion about the animation process is proposed. It ends with conclusions highlighting the importance of digital animation in strengthening the processes of advertising that can be observed throughout history with different types of advertising using the animation method, exposing perspectives that cannot be done manually as would be a product presentation to sell, thus forming the visual appeal to the viewer. These processes are shown as the main source of income that point to the visual attraction that seeks to attract people's attention.

**Keywords:** animation, technology, publicity and visual attraction



## Introducción

Esta publicación parte de reconocer el proceso por el cual pasa la animación digital sea presentada en su formato 2D y 3D, exponiéndolo al espectador con la finalidad de demostrar que es un proceso llamativo con el cual a futuro sería rentable para mostrar en publicidad, series, etc. Este trabajo se fundamenta desde la perspectiva de la investigación cualitativa desde donde fueron abordados los respectivos análisis en tres ejes, el primero fue la revisión de los comentarios de las personas que ven el medio de la animación digital como un trabajo fácil de hacer, la segunda fue la revisión documental de distintos proyectos que respaldan el proceso de esta y la tercera fundamentada en el aporte de estudios en los cuales se muestra que la producción de animaciones está presente como un medio de publicidad en la cual es efectiva para exponer productos trabajando de la mano con empresas grandes.

Con este análisis se pretende enfocar en el proceso de la animación digital como un medio atractivo para trabajar con empresas mediante la publicidad, seguido de lo relacionado con las posibilidades que brinda trabajar en este medio y finalmente, la importancia que ha tenido la animación digital en el diseño gráfico.

Es importante reconocer la relevancia que tiene actualmente en nuestra sociedad el acceso a la tecnología, los procesos y la calidad de estas animaciones. Ya que se puede observar de manera prejuiciosa el trabajo con la animación, enfocándose con los procesos de la tecnología presente en los computadores y los programas para hacer dichas animaciones.

## Marco teórico

### *Medios audiovisuales*

Hoy en día los medios audiovisuales tienen un gran impacto sobre la sociedad, ayudan a definir la manera en la que esta se entretiene, ayudan a comunicar y/o difundir información e incluso afecta o impacta sobre sus hábitos de consumo. La animación 3D dado el crecimiento y avance de la tecnología hoy forma parte de los productos audiovisuales que vemos en el día a día productos tales como spots publicitarios videos institucionales trailers/teasers de películas o videojuegos entre otros. (Pasco Alfaro, R.R, Assen Caparo, J.J, 2015).

### *Animación*

La animación es un proceso mediante el cual una o más personas se encargan de generar la sensación de movimiento a través de imágenes, esto es considerado una ilusión óptica. Con la evolución tecnológica, las herramientas para crear animaciones han evolucionado, esto sin mencionar el uso que se les ha dado. (Mangus,2022).

### *Diseño gráfico*

El diseño gráfico es una disciplina visual y creativa que busca comunicar mensajes, ideas o conceptos utilizando elementos visuales como imágenes, tipografías, colores y formas. Este campo abarca una amplia gama de aplicaciones, desde la creación de logotipos y branding hasta el diseño de material publicitario, sitios web y medios impresos.

Algunos autores destacados en el ámbito del diseño gráfico incluyen a Paul Rand, reconocido por su trabajo icónico en el diseño de logotipos, como el de IBM; Massimo Vignelli, conocido por sus contribuciones al diseño de sistemas visuales y tipografía; y Ellen Lupton, autora de "Thinking with Type" y una figura influyente en la educación del diseño gráfico. Estos autores han dejado un impacto duradero en la teoría y práctica del diseño gráfico, contribuyendo a la evolución y profesionalización de esta disciplina.

El diseño gráfico no solo se trata de la estética visual, sino también de la capacidad de transmitir un mensaje de manera efectiva y crear una experiencia significativa para el espectador. La combinación de creatividad, habilidades técnicas y conocimiento del público objetivo son aspectos esenciales en el diseño gráfico contemporáneo. La obra de estos autores y otros muchos ha contribuido a establecer principios fundamentales y normas en el diseño gráfico, convirtiéndolo en una disciplina fundamental en la comunicación visual moderna.

## Materiales y métodos

El desarrollo de este artículo se basó en el estudio e investigación documental y recolección de información por medio de portales web como: Google Académico, libros sobre la animación digital, entre otros, toda esta información se corroboró con otros artículos y estadísticas.

Se llevó a cabo un tipo de revisión en la cual los lectores podrán profundizar sobre este tema que está en constante evolución y así estar al día en su contexto de interés.

## Resultados

De acuerdo a lo planteado por Garza, D (2014) "En la actualidad, las computadoras realizan un sinnúmero de funciones: desde tareas sencillas, como sumas y restas, hasta otras mucho más complicadas como manejar automatizaciones de maquinarias complejas. Con el paso del tiempo, este cúmulo de funciones incluso ha llegado a crecer de manera exponencial; las ciencias computacionales se han dividido en muchas ramas que han permitido crear nuevos mercados en la industria digital, por ejemplo, en el apartado visual, las gráficas computacionales, que a su vez implican industrias como la animación digital y la realidad virtual". Como resultado del avance tecnológico a lo largo de la historia se ha optimizado las labores del día a día e incluso una oferta exponencial en el mercado.

El autor Ruiz Velazco, A.J (2018) dice que el arte en todas sus expresiones es un instrumento fundamental para la reconciliación, la convivencia pacífica y la no repetición. El audiovisual es en especial el medio artístico con el cual muchos creadores, sectores sociales y organizaciones comunitarias y culturales de todo el país, han podido dar a conocer sus expresiones, sus experiencias de vida, sus puntos de vista sobre la guerra y la paz, sus sentires y sus llantos. Los dispositivos audiovisuales son un claro ejemplo de posibilidad de manifestación, pero también de diálogo entre puntos de vista, de reencuentro social a través del arte, al igual que de reconciliación y reparación simbólica de la sociedad colombiana.

Para Olvera Vera, L.A (2017) La presentación de recorridos virtuales desarrollados a través del campo en modelado y animación 3D con carácter de infraestructura arquitectónica es hoy en día, una de las múltiples maneras de visualizar de mejor forma, las ideas y el desarrollo de aptitudes por parte de las personas que promueven el mejoramiento y el fortalecimiento físico y de organismo de empresas, instituciones y centros de educación.

## Discusión

Dentro de las condiciones mencionadas frente al desarrollo estandarizado de la animación digital, donde las personas de todas las edades puede observar el proceso, trabajo que conlleva hacer una, es importante mencionar que el proceso de la animación no se centraliza únicamente en la publicidad como se pudo observar en la mayoría de casos si no que se maneja de forma general, es decir que una animación se puede hacer de forma personal ya sea para un proyecto u otro trabajo que se presenta a cierto público o se enfoca en algún aspecto en específico.

La diversidad de procesos por las cuales pasa la animación digital permite comprender que no solo es algo que se pueda hacer de la noche a la mañana si no que conlleva un estudio para poder hacerlo de forma satisfactoria, ya sea estudiada mediante una carrera universitaria o un curso en el cual se enseñan las bases de esta, por lo cual se puede decir, ¿Cualquier persona con un conocimiento previo puede vivir de la animación digital?, sin lugar a duda hay programas con herramientas enfocadas al trabajo de la animación que lo hace más fácil pero no quiere decir que una persona con estudios previos va a hacer un trabajo que se compare a alguien que lo haga por afición.

Por lo cual, se reconoce que llega a ser prejujada la animación por la mayoría de personas ya que hoy en día la tecnología facilita la vida de las personas en su vida diaria, creando así los famosos dichos sociales que dicen que cualquier persona con un computador puede hacer un trabajo igual de bueno que una persona con estudios previos. Por consiguiente, la necesidad de abordar la conciencia social de este medio que va de la mano con el diseño gráfico, que no solo exige replantear el conocimiento de una persona que no estudia esta materia, sin embargo, se debe asegurar primero la demostración de los programas en los cuales se hacen animaciones, el acceso y la comprensión de las herramientas del programa.

Es así como, se cuestiona si realmente las herramientas que se consiguen en los programas para hacer las animaciones, hacen que la animación sea más fácil. A partir de lo anterior, es necesario mostrar las brechas tan marcadas al asegurar que el proceso de una animación es fácil contando con un computador y los programas que abarcan el medio.

Es claro, que la tecnología es un avance desde cualquier área de estudio, hasta de la vida laboral o vida diaria de las personas, no solo porque permite el desarrollo de las personas a futuro con el enfoque que se le pueda dar a esta.

## Conclusiones

La animación cuenta con un extenso desarrollo, claro que en el apartado 2D se puede ver menos procesos que una animación 3D, no quiere decir que sea fácil hacer una. Por lo cual, la importancia de la animación digital en la sociedad radica en la capacidad que esta abarca en medios los cuales las personas pueden ver en el día a día. Es por esto, que hay que crear conciencia en las personas porque debido a esto no se valora el trabajo como realmente se debería de valorar.

En la actualidad, el contexto de la animación digital experimenta un auge significativo impulsado por avances tecnológicos, una mayor accesibilidad a herramientas de software especializadas y la creciente demanda de contenido multimedia en diversas plataformas. La animación digital no se limita solo a la industria del entretenimiento, sino que ha encontrado aplicaciones en campos tan diversos como la publicidad, la educación, la medicina y la simulación. La expansión de las plataformas de transmisión en línea, redes sociales y servicios de vídeo ha generado una creciente demanda de contenido animado atractivo y cautivador. Las producciones de animación digital van más allá de las películas y programas de televisión, abarcando también anuncios publicitarios, videos educativos y contenido interactivo para juegos. Empresas y creadores utilizan la animación para destacar y diferenciar sus productos en un mercado saturado.

## Referencias

- Cevallos, Z, Patricio, G. (2016) Elaboración de motion graphic como medio publicitario de información de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el año 2016. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3610/1/T-UTC-000003.pdf>
- Cárdenas Velasco, J. ., & Colmenares, R. R. (2020). Software para el manejo de almacén, pedidos y compras en proyectos de obras civiles. *Formación Estratégica*, 1(01), 92–106. Recuperado a partir de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/15>
- De león Yong, T. (2014) El dibujo como insumo de la animación. <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5300/3889>
- Garza, D (2014) CURIOSIDAD - Animación digital y realidad virtual. <http://eprints.uanl.mx/6909/1/animaciondigital1767.pdf>
- Mendoza Ferreira, O. ., Cordero Diaz, M. C. ., & Barrientos Monsalve, E. J. . (2020). LA GESTIÓN INFORMÁTICA COMO BASE DE LA GERENCIA EN LA COMPETITIVIDAD ANTE LA RECESIÓN ECONÓMICA POR LA PANDEMIA DEL CORONAVIRUS (COVID-19). *REVISTA COLOMBIANA DE TECNOLOGIAS DE AVANZADA (RCTA)*, 2(36), 164–172. <https://doi.org/10.24054/rcta.v2i36.33>
- Gómez, C, Preciado Pacheco, G.A, Fernando, J. (2019) Los Efectos Visuales y su incidencia en el dominio de técnicas de animación dirigido a los estudiantes del sexto semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil en el periodo 2018 – 2019, Ciclo I. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38708/1/TDT%20COELLO%20-%20OPRECIADO.pdf>
- KYS Mojica, JEH Rubio, M Martínez... Aplicación móvil como estrategia para la comercialización de productos agropecuarios 2018 Respuestas dialnet.unirioja.es <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6557379> [https://scholar.google.com/scholar?cites=15948965141875556721&as\\_sdt=2005&sciodt=2007&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=15948965141875556721&as_sdt=2005&sciodt=2007&hl=en) 132
- Lara, Cambaye Palacios, P, Humberto, Á. (2019) Multimedia educativa para la enseñanza de la animación digital en 2 dimensiones. <http://201.159.222.95/bitstream/123456789/1462/1/Angel%20Humberto%20Cayambe%20Palacios.pdf>
- Marcano Lárez, B.E. (2014) Factores emocionales en el diseño y ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos. <https://cutt.ly/6GIBfdL>
- Silva, D., & Vega, H. A. . (2020). PROSPECTIVA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LA TRANSFORMACIÓN GERENCIAL DE LAS ORGANIZACIONES VENEZOLANAS . *Formación Estratégica*, 2(1), 19. Recuperado a partir de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/36>
- Murillo Cajamarca, D.K. (2021) Influencia en el diseño gráfico en la preferencia de películas animadas en 3D y 2D. <https://cutt.ly/qH7m23e>

- Olvera Vera, L.A (2017) Infraestructura y animación digital 3d como apoyo en el desarrollo de propuesta arquitectónica dirigida a la carrera de diseño gráfico de la facultad de comunicación social de la universidad de guayaquil <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/20119/1/TESIS.pdf>
- EDR Castrillo, JRB Santaella, LEV Duarte...Modeling and simulation of an electrolyser for the production of HHO in Matlab-Simulink® 2019 Respuestas [dialnet.unirioja.es](https://dialnet.unirioja.es) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7163151> [https://scholar.google.com/scholar?cites=736382719899717192&as\\_sdt=2005&scioldt=2007&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=736382719899717192&as_sdt=2005&scioldt=2007&hl=en)
- Barrientos, M. E. (2024) Metodología de la investigación, Ecoe ediciones. ISBN: 978-958-503-828-8 [https://www.researchgate.net/publication/377656176\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_Dr\\_Ender\\_Jose\\_Barrientos\\_Monsalve](https://www.researchgate.net/publication/377656176_Metodologia_de_la_investigacion_Dr_Ender_Jose_Barrientos_Monsalve)
- Onofre, M, Ponce Duarte, L.F, Alejandro, A. (2017) La comunicación audiovisual y multimedia y su influencia en el aprendizaje de los procesos de animación 2D en los estudiantes del 5to semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad De Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23072/1/final-ok.pdf>
- Ruiz Velasco, A.J (2018) Propuesta ganadora del estímulo para la creación de una animación digital – AnimaPaz <http://coleccion.museocasadelamemoria.gov.co/repositorio/handle/mcm/513>