

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Pancito**

**Mateo Nicolás Cordero Londoño**

**Diseño Gráfico itinerario Diseño Comunicacional**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Diseño Gráfico itinerario Diseño Comunicacional

Quito, 18 de diciembre de 2022

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Pancito**

**Mateo Nicolás Cordero Londoño**

**Nombre del profesor, Título académico**

Rodrigo Muñoz Valencia, MFA

QUITO, 18 DE DICIEMBRE DE 2022

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Mateo Nicolás Cordero Londoño

Código: 00127060

Cédula de identidad: 1718679010

Lugar y fecha: Quito, 18 de diciembre de 2022

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **Resumen**

Pancito es un videojuego que retrata la realidad de un perrito callejero y las situaciones de peligro que tiene que sobrevivir día a día al intentar conseguir un poco de pan. El personaje principal y la historia en general fueron tomados a partir de las vivencias, experiencias y observaciones que he podido realizar en la cotidianidad de mi barrio. En el juego tenemos que controlar a Pancito nuestro amigo callejero para ayudarlo a llegar a la panadería y conseguir pan. Conseguir pan no es fácil pues el juego cuenta con una serie de dificultades, entre personajes malvados y obstáculos que se encuentran en los diferentes niveles del juego.

**Palabras clave:** Abandono, Animal, Perros, Callejeros, Adopción, Activismo, Pan.

## **Abstract**

Pancito is a videogame that portrays the reality of a street dog and the dangerous situations that has to survive day by day while he tries to get some bread. The main character and the story in general were taken from the experiences and observations that I have been doing in the everyday life of the neighborhood. In the game we have to control our friend from the streets in order to help him to reach the bakery and in that way get a piece of bread. To get bread is not easy because the game has a lot of difficulties, between evil characters and obstacles that are located in the different levels of the game.

**Key words:** Abandoned, Animals, Dogs, Street, Adoption, Activism, bread.

**Tabla de contenido**

<b>Introducción</b>	<b>8</b>
<b>Desarrollo del tema</b>	<b>9</b>
<b>Investigación</b>	<b>9</b>
<b>Datos Cuantitativos</b>	<b>9</b>
<b>Observación</b>	<b>10</b>
<b>Definición del problema</b>	<b>11</b>
<b>Definición del público objetivo</b>	<b>11</b>
<b>Insights</b>	<b>11</b>
<b>Proyecto Pancito</b>	<b>12</b>
<b>Proceso de diseño</b>	<b>12</b>
<b>Logotipo de Pancito</b>	<b>12</b>
<b>Ilustración de Pancito</b>	<b>13</b>
<b>Diseño de mundos y niveles</b>	<b>13</b>
<b>Diseño de personajes antagonistas</b>	<b>15</b>
<b>Video Promocional</b>	<b>17</b>
<b>Diseño de Arcade</b>	<b>18</b>
<b>Brochure</b>	<b>19</b>
<b>Exhibición de diseño</b>	<b>20</b>
<b>Resultados</b>	<b>21</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>22</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>22</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1: Pancito Real</b>	<b>12</b>
<b>Figura 2: Logotipo de Pancito</b>	<b>12</b>
<b>Figura 3: Ilustración de Pancito</b>	<b>13</b>
<b>Figura 4: Mundos</b>	<b>13</b>
<b>Figura 5: Niveles</b>	<b>14</b>
<b>Figura 6: La hermana Lucía</b>	<b>15</b>
<b>Figura 7: Chofer José Nopar</b>	<b>16</b>
<b>Figura 8: Cazador Luis Matotodo</b>	<b>16</b>
<b>Figura 9: Capturas de video</b>	<b>17</b>
<b>Figura 10: Arcade de Pancito</b>	<b>18</b>
<b>Figura 11: Brochure</b>	<b>19</b>
<b>Figura 12: Exhibición</b>	<b>20</b>
<b>Figura 13: Niños viendo a Pancito</b>	<b>21</b>

## **Introducción**

¿De qué manera comenzó mi interés por los perritos callejeros y su situación? Pues se lo debo a mi madre, aparte de las muchas enseñanzas y educación que me brindó, me enseñó a ser muy empático ante este problema. Nos permitimos adoptar un perrito y no sabíamos que nos cambiaría la vida para siempre. Primero llegó Julia un julio del 2010, directamente rescatada de la calle al salvarla de ser atropellada cuando solo era una cachorra. Después llegó Zuca, y me atrevo a decir que se auto adoptó, pues un día solo llegó a mi casa para hacernos más felices. Años después mi hermano rescató a Luna y la salvó de ser sacrificada de un refugio que tenía problemas económicos. Por último, llegó Suerte y que suerte que tuvo al ser rescatada de un desalojo a una fundación, la verdad la suerte la tuvimos nosotros pues llenó un espacio de otro perrito que se había ido recientemente, el siempre compañero de mi padre y el pitbull más amoroso del mundo llamado Iron. Nadie sabe lo que significa darle la oportunidad a un ser que desafortunadamente tiene que pasar en la calle sin entender porque se encuentra en esta situación. No solo consigues alguien que te va amar y ser fiel para toda su vida sino el sentir como se llena tu alma de este tipo de elixir que la hace mas pura y te hace comprender más a este mundo lleno de injusticias e indiferencias. Mi contribución no solo queda en la adopción antes mencionada, Cada día brindo alimentos como pan, pepas y carne a perritos que se encuentran en las calles de mi sector y bueno los he ayudado por tanto tiempo que ya me consideran su amigo, una vez que me ven se me acercan a saludar de una manera muy feliz. Me hacen guardia y acompañan cuando camino por el barrio y obviamente esperan una caricia y comida. Ahora tengo al diseño comunicacional como un arma para protegerlos y es así que he desarrollado y diseñado a Pancito, el concepto de un video juego que pretende concientizar la problemática de los animales en situación de calle y de todos los

peligros constantes a los cuales se exponen en el momento que intentan conseguir un poco de alimento.

## **Desarrollo del tema**

### **Investigación:**

Para este proyecto realicé una investigación cuantitativa, por medio de estadísticas y cifras que fueron recopiladas en las diferentes investigaciones realizadas acerca a esta problemática de animales en situación de calle, de esta manera supe el alto grado de riesgo que hay para esta situación y descubrí que empeoró después de la pandemia causada por el Coronavirus.

### **Datos cuantitativos:**

La pandemia fue un periodo oscuro que golpeó a la economía de los hogares, las familias optaron por abandonar a su mascota y esto desencadenó el aumento de perritos en las calles. En la panadería cercana a mi casa, ya no solo eran dos los perritos que pedían ahora era una manada de doce. El diario La Hora mencionó que el abandono de perros aumentó en un 90% (La Hora 2021); es así que mientras antes los datos reflejaban que se abandonaba un perro al día con la pandemia ese número aumentó a diez.

Aproximadamente hay 600,000 animales en situación de calle, solo en la ciudad de Quito. esta cifra representa un número suficiente como para llenar dos veces el Estadio Olímpico Atahualpa. La perspectiva de las fundaciones ante este problema refleja que son 7 animales acogidos al día, según PAE (Protección animal Ecuador).

Uno puede pensar que este problema es difícil de solucionar, pero la gran sorpresa es que si es posible, ya que de cada veintidós habitantes en Quito existe un perrito. La Hora, (2021) ¿Qué significa esto? Que de cada 22 habitantes solo se necesita uno que adopte para ganarle la batalla al abandono de estos seres. Estos datos fueron recolectados de un artículo publicado

por el Colegio de Ciencias Biológicas y Ambientales de la Universidad San Francisco de Quito.

**Observación:**

Llevo alrededor de diez años alimentando a los perritos de la calle que se encuentran en mi sector, pues es la forma en la que puedo aportar para que estos perritos puedan tener algo de comida en sus estómagos. Esta acción que se ha convertido para mí en una lucha moral me ha permitido perpetuar la indiferencia existente hacia ellos y mucho peor he notado las injusticias y maltratos que sufren por personas malvadas que viven en mi barrio: Encontrar una bolsa de unos diez cachorritos los cuales habían muerto por falta de aire. No entiendo quien pudo haber hecho esto, pero si, alguien los había botado en la basura. Es ahí cuando me prometí luchar por los derechos de los peluditos que no pueden hablar. Con lágrimas en los ojos, acompañado de mi madre, procedimos a enterrar a estos cachorritos en una forma de darles un descanso tal vez más respetable. En otra ocasión tuve una discusión con una persona si se le puede llamar así que estaba lanzando piedras a un perro solo por simple diversión; con toda la furia y sin pensar que tal vez podía hacerme daño me enfrenté a él y cobardemente huyó. Podría contar muchas situaciones más sin parar, pero esto refleja la cruda realidad de los animalitos callejeros y estoy feliz de poder evidenciarlo, al fin alguien lo hace, al fin alguien analiza a fondo. No solo hay que tomar en cuenta a las malas personas que son parte de la comunidad, a esto se le suma todos los elementos peligrosos para ellos que conforman el espacio natural de la calle como lo son los: autos, motos, alcantarillas sin rejilla o tapa, vidrios, clavos, otros animales, en fin, un sin número de agentes que pueden causar daño a un perrito.

**Definición del problema:**

La problemática de los animales en situación de calle no tiene un medio comunicacional amigable, atractivo y moderno que pueda llegar fácilmente al público de tal manera que se concientice sobre la situación y consecuentemente haya más personas involucradas en la ayuda a los perritos callejeros.

**Definición de Público Objetivo:**

Mi público objetivo comprende personas entre los 8 a 40 años porque son aquellos que fácilmente comprenden lo que trata un video juego y su funcionalidad. No necesariamente voy directo hacia las personas que ya están interesadas en la búsqueda de soluciones para la problemática de los perritos en la calle. Al contrario, mi objetivo es lograr captar la atención de público nuevo que se una a esta causa y mucho mejor si llego a las nuevas generaciones las cuales serán muy importantes al igual que sus acciones.

**Insights:**

Después de un amplio análisis cualitativo de situaciones y factores relacionadas al abandono de un animal por parte de la familia, obtuve las siguientes posibles causas o puntos de vista:

- Las personas subestiman el debido cuidado que debe tener un animalito y piensan que es fácil.
- Existe un ciclo repetitivo donde una familia adopta a una mascota y después la abandona.
- Las personas no saben qué hacer cuando enfrentan una situación relacionada con abandono, peligro o abuso hacia un animal.
- En muchos casos el cariño hacia la mascota es proporcional a su edad. Mientras más cachorro más atención por el otro lado, mientras más viejo menos cariño

## Proyecto Pancito:



Figura 1: Pancito real

¿Por qué Pancito y cómo nace? Bajo la observación realizada durante todo este tiempo alimentando a perros callejeros, en especial uno al cual lo conozco años y en honor a él. Me pareció muy curioso como cotidianamente los perritos callejeros asisten a las panaderías para mendigar por un poco de pan. La dura realidad que tiene junto a un hambre voraz de no haber comido en días hace que el perrito callejero aprenda a buscar lugares donde puede conseguir alimento entre estos es muy común las panaderías. Lastimosamente no tienen voz como para pedir ayuda es así que mi proyecto tiene el fin que si no lo pueden adoptar aunque sea le brinden un poco de Pancito, puede que sea lo único que ha comido durante todo el día.

## Proceso de diseño

### Logotipo Pancito:



Figura 2: Logotipo de Pancito

El logotipo de pancito cuenta con una tipografía de carácter bold con bordes redondeados y trazos de color café oscuro los cuales contrastan con el color interior de las letras. Esta tipografía tiene la apariencia y gráfica de un pan con sus semillas de ajonjolí incluido. La letra O tiene la peculiaridad que se encuentra mordida, simbolizando que nuestro personaje principal Pancito acaba de darle un mordisco y creando dinamismo y una historia en el logo.

### **Ilustración de Pancito:**



Figura 3: Ilustración de Pancito

La ilustración del personaje principal Pancito fue diseñada con el fin de que se vea de una manera sutil la crueldad que ha sufrido en su vida y esto se puede reflejar en detalles como sus orejas cortadas al igual que su cola. A la par la ilustración mantiene un aspecto atractivo y amigable para que el usuario empatice con su situación.

### **Diseño de mundos y niveles:**



Figura 4: Mundos

El juego cuenta con tres diferentes mundos con tres niveles en cada uno, estos mundos son: La montaña, el bosque y por último la ciudad. Si bien el problema está desarrollado principalmente en la ciudad también hay la misma situación en zonas rurales o boscosas donde hay perros que deambulan en estas zonas y se enfrentan a otros peligros como por ejemplo los cambios de temperatura, falta de resguardo, otros animales, etc. El juego inicia con Pancito en lo más alto de las montañas pues una persona malvada lo abandonó en este lugar para que no tenga posibilidades de sobrevivir. Los peligros que Pancito encuentra en la montaña son: Animales característicos de la zona, pencos, rocas y huecos en el suelo. Pancito llega a los bosques y pantanos donde los niveles se vuelven más difíciles. En este momento Pancito tiene más velocidad, le urge llegar a la ciudad. Los peligros a los cuales Pancito se enfrentará en el bosque son: Animales característicos de la zona, pantanos, riachuelos, rocas, huecos en el suelo, cazadores, trampas y lobos. Pancito ha llegado a la ciudad, ahora su objetivo es recorrer todas las panaderías posibles y así recolectar la mayor cantidad de pan. Los peligros de la ciudad son: Vecinos malvados, carros, alcantarillas sin tapa, perros enemigos de la zona y alimentos con veneno.



Figura 5: Niveles

### Personajes Antagonistas:

Los personajes antagonistas, es decir los personajes malvados que dentro de la historia del juego intentan matar a Pancito, al igual que la historia los diseñó a partir de las experiencias que pude recopilar de mi observación de años al alimentar perritos de la calle pues.

La hermana Lucía



Figura 6: La hermana Lucía

La hermana Lucía es muy creyente y no hay un día al que no falte a su templo. Está harta que los perritos callejeros rompan las fundas de basura de su negocio es así que procede a patearlos.

Chofer José Noparo



Figura 7: Chofer José Noparo

Le gusta la velocidad y no le gusta acatar las leyes de tránsito. Cuando José está de mal humor no piensa en nada más que desquitarse acelerando y atropellando a todo animal indefenso que se encuentre en su camino.

Cazador Luis Matotodo



Figura 8: Cazador Luis Matotodo

Sin ningún trabajo fijo, no tiene esposa ni mucho menos hijos a quien mantener. Su único amor es la caza ilegal. Luis Matotodo no perdona a ningún animal, a todo lo que se mueva, él utilizará su escopeta y lo matará.

### Video promocional:



Figura 9: Capturas de video

El video o reel promocional del videojuego de Pancito tiene una duración de un minuto con veinte segundos, tiempo suficiente y conciso para llamar la atención del público sin perder el interés en el. Al principio del video aparecen los créditos de inicio así como los derechos reservados del creador que normalmente tienen los videos promocionales de los juegos. A continuación se muestra la animación digital de mi marca personal como diseñador, atribuyendo que soy el creador del proyecto. El video de Pancito comienza explicando los distintos mundos por los cuales Pancito tiene que pasar, a continuación enseña y promueve a jugar los increíbles y casi imposibles nueve niveles. Los personajes antagonistas también aparecen en el video para que el público sepa contra quienes son los enemigos de Pancito, estos personajes aparecen junto a sus barras de poder. Queda explícitamente mostrado en el video las muchas maneras por las cuales Pancito puede perder la vida retratando que la vida de un perro callejero tiene una gran posibilidad de morir debido a la situación de calle. Por último el video enseña la única manera con la cual Pancito ganará y esta es llegando a la Panadería y consiguiendo un poco de pan, evitando a todos los enemigos y obstáculos que los niveles contienen.

### **Diseño de Arcade:**



Figura 10: Arcade de Pancito

El juego fue diseñado para que funcione en una plataforma Arcade pero, ¿Cómo se vería el *branding* de Pancito en el *arcade*? Lo primero que pensé es hacer un prototipo de un *arcade* en tamaño escala, para esto realice un estudio de *packaging* para crear una caja que tenga la forma de un *arcade* para posteriormente poder agregar la gráfica necesaria. Para el *branding*, en la cara frontal del está colocado el logotipo tanto en la parte superior como en la cara frontal del tablero de controles. En el lado derecho podemos encontrar a Pancito escapando de la hermana Lucía un personaje antagonista del juego. Por el lado izquierdo podemos encontrar a Pancito escapando de otro personaje el cual es el chofer José Noparo, igual personaje antagonista. En las tres caras, en la parte inferior se puede apreciar la ciudad principal de los niveles del juego.

Por supuesto parte de la gráfica incluye los componentes propios de un *arcade* para que este se aproxime más a la realidad, los componentes son: la pantalla, los controles del juego, el panel donde ingresas las monedas y retiras los boletos de premio, la parte mecánica junto a ventiladores y puertos de conexión.

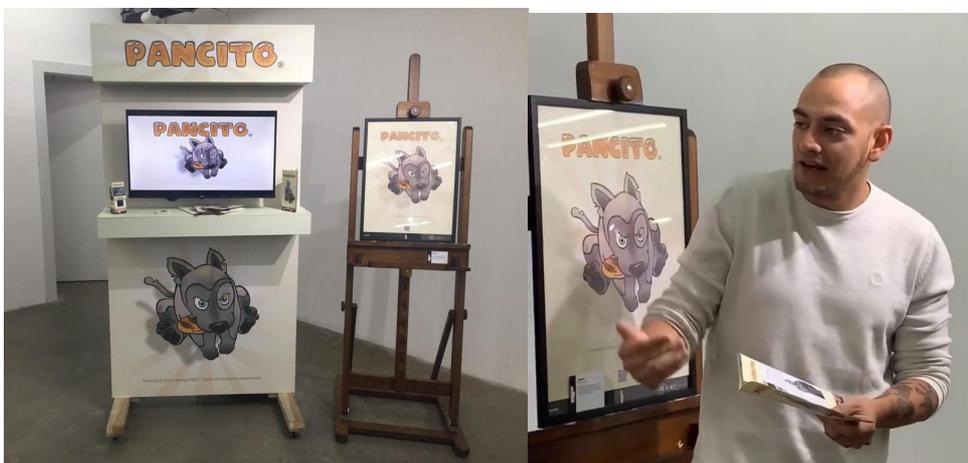
## Brochure:



### Figuras 11: Diseño de brochure

Diseñé un brochure en forma de tríptico para poder explicar de una forma detallada de que trata el proyecto de Pancito. Al principio del brochure está Pancito real, el perrito del cual me base para desarrollar la historia y el personaje principal. A continuación está una pequeña infografía con datos cuantitativos relevantes al problema y con gráfica muy amigable. La explicación del juego comienza con los objetivos de Pancito en la historia. La siguiente información del brochure es acerca de los mundos y niveles que contiene el juego, cada uno con su fotografía respectiva. Los personajes antagonistas también están explicados de forma detallada cada uno con su fotografía y un texto anexo en cual se puede leer las características de cada personaje y porque el odio a Pancito. Por último se puede apreciar la fotografía del arcade con la explicaciones de los controles del juego.

#### Exhibición de diseño:



### Figura 12: Exhibición de diseño

Para mi exhibición de diseño realicé una instalación de similar apariencia a una cabina de juegos arcade con el branding respectivo de pancito, su debido uso de forma y color. En la parte superior utilicé una caja con el logotipo de pancito en la cara principal para recrear la forma del arcade al igual que una caja en la parte inferior como tablero el cual me sirvió para poner los diferentes elementos que fueron parte. En la parte inferior de la instalación coloque la ilustración de pancito en un tamaño grande dando relevancia al personaje del juego. la instalación contaba con una pantalla en la cual proyecté el video promocional o reel del juego. Otro elemento que acompañó a la exhibición fue el arcade de Pancito en tamaño escala, se trató de una caja con la forma y gráfica del *branding* de pancito, esta caja la gente la podía manipular para que puedan ver todos los detalles. El brochure también estaba a disposición de las personas y en él la gente podía enterarse más a detalle sobre la investigación del problema y el videojuego de Pancito a la vez.

### **Resultados:**



Figura 13: Niños viendo Pancito

La exhibición de diseño fué un éxito, pues la gente se acercaba a la instalación porque les atraía la combinación de la gráfica, con el video promocional y también el *arcade* en tamaño escala. Nunca perdían la atención, los regresaba a ver y se les notaba el interés y cuando finalizaba mi discurso todos aseguraban que si tienen la ocasión de ayudar a un animalito de la calle lo harían. Cuando me pedían más información y les brindaba datos acerca del problema, podía ver sus caras de preocupación. A todo esto agrego que no hubo ni una persona que no me agradecio por tomar en cuenta este tema. Por último mi momento de mayor satisfacción y con lo que asevero que tuve éxito con mi proyecto fue que los niños y bebés se sentían demasiado atraídos por el personaje, lanzaban carcajadas, lo señalaban, les decían a sus padres que los lleven para ver. Para mi es un orgullo saber que pude captar la atención de niños los cuales pueden ser futuros activistas y preocuparse por el tema. En cuanto a los bebes solo faltaria que crezcan y se les enseñe el trasfondo de esa imagen que les encanto para que desde muy pequeños sepan esta situación y empaticen con los animalitos de calle.

**Conclusiones:**

En conclusión la problemática de los animales en situación de calle no ha mejorado pues en el año 2018 se hablaba de una cierta cantidad de animales pero con la pandemia esta cifra incrementó en un 90%. Pero es un problema que se puede solucionar debido a la cantidad de habitantes con respecto a la cantidad de animales en la calle, es cuestión de enseñar a la gente y lograr que empaticen con la situación. Pancito es un video juego que pretende concientizar sobre las situaciones de peligro a los cuales se exponen los animales de la calle. Mi propósito es que la gente contribuya más hacia las posibles soluciones de este problema, así sea con pequeñas ayudas como le es brindar un pancito. Fuera del ámbito profesional el cual me va a proveer de dinero, la creación de proyecto de carácter social me hizo ver desde otro lado el cómo puedo ayudar desde mi carrera a estas situaciones que las considero injustas. Cada día al llegar a la universidad e ingresar a las clases de diseño la sensación que recorría por mi cuerpo era de libertad pura, pues estaba afilando mis poderosas armas de comunicación visual las cuales me permiten buscar las posibles soluciones de problemas con carácter social a través del arte gráfico, darles voz a los que no puedan, utilizando los medios de comunicación actuales. No solo soy un diseñador, me considero un agente de cambio.

**Referencias bibliográficas:**

*El abandono de perros en Quito se incrementó en 90%. (s. f.).*

<https://www.lahora.com.ec/pais/el-abandono-de-perros-en-quito-se-incremento-en-90/>