

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Formas COCOA**

**Anthony Javier Calvopiña Bolaños**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Animación Digital

Quito, 20 de mayo de 2024

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

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

**Formas COCOA**

**Anthony Javier Calvopiña Bolaños**

**Nombre del profesor, Título académico    María Gabriela Chávez Mosquera, M.F.A**

Quito, 20 de mayo de 2024

## **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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Anthony Javier Calvopiña Bolaños

Código: 202433

Cédula de identidad: 1726869330

Lugar y fecha: Quito, 20 de mayo de 2024

## **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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

En este libro se muestra el proceso de producción del reel publicitario en motion graphics “Formas COCOA”, el cual está conformado por nueve piezas publicitarias que representan a cada una de las carreras de pre – grado del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. Estas piezas, tienen como objetivo comunicar la esencia de cada carrera, mediante: figuras geométricas, palabras clave y objetos característicos de cada una de ellas. La idea es que cada una de estas piezas funcionen individualmente, pero que formen parte de un solo concepto que perdure a lo largo del tiempo

Palabras clave: Reel publicitario, motion graphics, piezas, figuras geométricas, palabras clave, objetos.

## ABSTRACT

This book shows the production process of the motion graphics advertising reel called "Formas COCOA", which consists of nine advertising pieces that represent each of the undergraduate careers of the College of Communication and Contemporary Arts of the Universidad San Francisco de Quito. The objective of these pieces is to communicate the essence of each career, through geometric figures, keywords and characteristic objects of each one of them. The idea is that each of these pieces work individually, but are part of a single concept that lasts over time.

Keywords: Advertising reel, motion graphics, pieces, geometric figures, keywords, objects.

**TABLA DE CONTENIDO**

Ficha técnica .....	10
Pre - producción.....	12
Concepto .....	12
Linea gráfica .....	13
Tipografía.....	14
Entrevistas.....	14
Palabras clave.....	15
Storyboards .....	16
Gráficos finales .....	21
Paleta de colores .....	21
Producción .....	23
Animación motion graphics.....	23
Setear proyecto.....	23
Post - producción .....	25
Intro y Outro .....	25
Sonorización .....	25
Conclusiones.....	27
Bibliografía .....	28

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Referencia gráfica – Corto animado “First Up” .....	13
Figura 2. Referencia gráfica – Corto animado “First Up” .....	13
Figura 3. Referencia gráfica – Corto animado “Mostardi Platt” .....	13
Figura 4. Referencia gráfica – Corto animado “First Up” .....	13
Figura 5. Referencia gráfica – Corto animado “First Up” .....	13
Figura 6. Referencia gráfica – Corto animado “Mostardi Platt” .....	13
Figura 7. Storyboard artes visuales.....	16
Figura 8. Storyboard diseño de medios interactivos.....	17
Figura 9. Storyboard cine.....	17
Figura 10. Storyboard animación digital.....	18
Figura 11. Storyboard comunicación.....	18
Figura 12. Storyboard diseño de modas.....	19
Figura 13. Storyboard periodismo.....	19
Figura 14. Storyboard diseño comunicacional.....	20
Figura 15. Storyboard publicidad.....	20
Figura 16. Gráfico comunicación.....	22
Figura 17. Gráfico medios interactivos.....	22
Figura 18. Gráfico diseño de modas.....	22
Figura 19. Gráfico diseño comunicacional.....	22
Figura 20. Gráfico animación digital.....	22
Figura 21. Gráfico artes visuales.....	22



Figura 22. Gráfico periodismo.....	22
Figura 23. Gráfico cine.....	22
Figura 24. Seteo de proyecto.....	23
Figura 25. Animación pieza artes visuales.....	24
Figura 26. Animación pieza diseño de modas.....	24
Figura 27. Ensamble de sonido y video.....	25
Figura 28. Preview shot intro.....	26
Figura 29. Preview shot outro.....	26

# Ficha técnica

**Tipo de producto** | Reel publicitario  
motion graphics

**Nombre del reel** | Formas COCOA

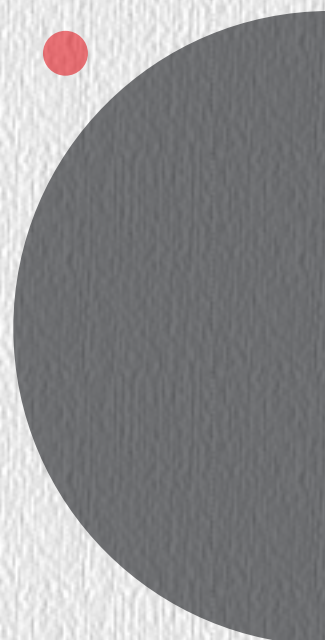
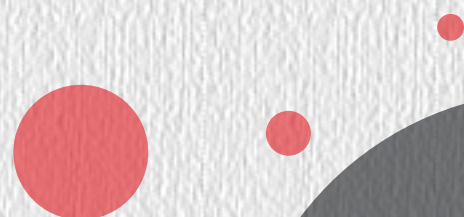
**Dirección** | Anthony Calvopiña

**Técnica** | Motion Graphics

**Fecha de producción** | 2024



**Duración** 10:12      **Formato** .mp4





**FORMAS**  
**COCCO**  
*formas que hablan*

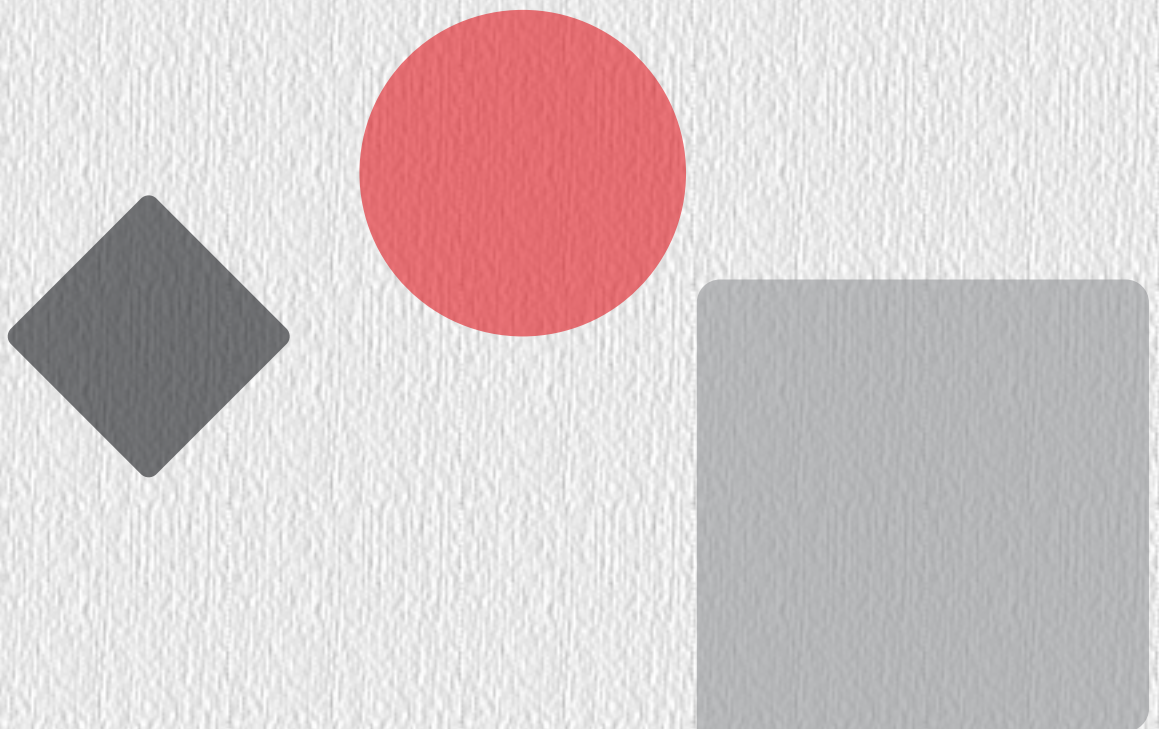
**Reel Publicitario**  
creado por: Anthony Calvopiña

# Pre producción



## Concepto

Formas COCOA nace con el deseo de poder abstraer conceptos y volverlos dinámicos, para ello se realizó nueve piezas que representan a cada una de las carreras de pre-grado del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. Cada una de las piezas se pensó para que funcionara individualmente pero que forme parte de todo un concepto, para lo cual se decidió utilizar figuras geométricas, palabras clave y objetos.



## Línea gráfica

La línea gráfica fue realizada en base a referencias de cortos publicitarios y explicativos, estos usaban las formas básicas a su favor, combinando conceptos, palabras y objetos que transmitían un mensaje.

A partir de esta premisa, se decidió que todas las piezas tendrían un estilo minimalista y limpio, creando ilustraciones simétricas para transmitir el mensaje de una manera clara y concisa. Las figuras geométricas y las palabras clave se convirtieron en protagonistas de las historias, permitiendo conocer lo que puede ofrecer cada una de las carreras de una forma abstracta.

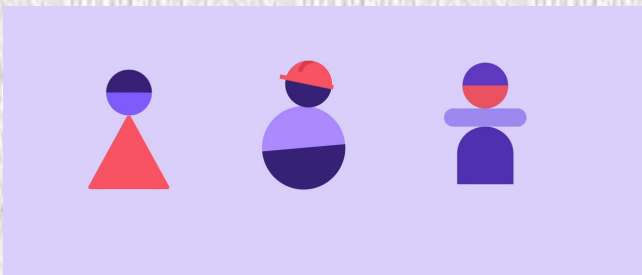


Figura 1.- Referencia gráfica - Corto animado "First Up"

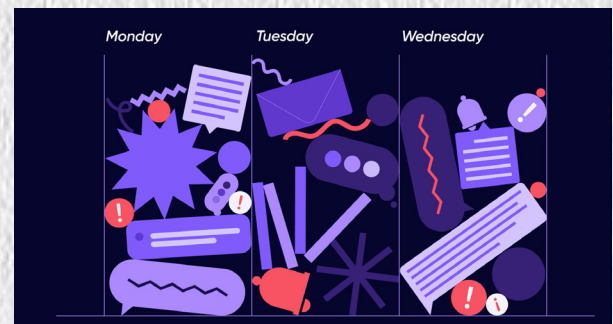


Figura 2.- Referencia gráfica - Corto animado "First Up"

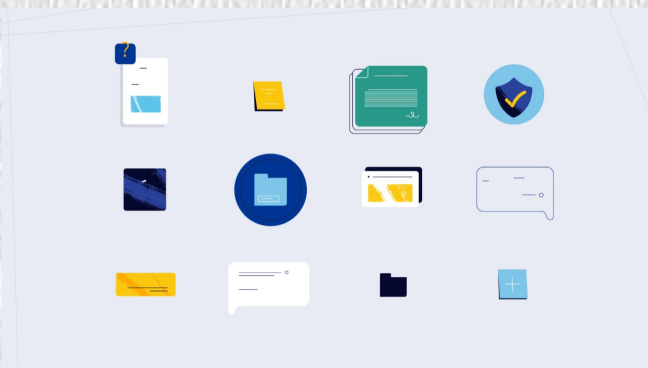


Figura 3.- Referencia gráfica - Video explicativo "Mostardi Platt"



Figura 4.- Referencia gráfica - Corto animado "First Up"



Figura 5.- Referencia gráfica - Corto animado "First Up"



Figura 6.- Referencia gráfica - Video explicativo "Mostardi Platt"

## Tipografía



14

Estas dos tipografías fueron seleccionadas, debido a que permiten entender el texto de una manera clara. Además, al ser letras individuales, estas ayudaron a que las transiciones se vean limpias, permitiendo que se acoplen a las figuras geométricas, sin causar ninguna confusión.

### Tipografía principal

**Helvetica Bold**

### Tipografía secundaria

Poppins Regular

## Entrevistas

Se realizaron entrevistas a cada coordinador de carrera del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, con el objetivo de recolectar información acerca de cada una de ellas.

A partir de las entrevistas, se establecieron las palabras claves y objetos que se iban a utilizar en cada pieza representando el mensaje que se busca transmitir de cada carrera.

### Animación digital

Karla Chiriboga

### Periodismo

Tania Orbe

### Comunicación

Gustavo Cusot

### Carreras & Coordinadores

### Diseño de modas

Marisol Romero

### Diseño medios interactivos

María Gabriela Perez

### Diseño comunicacional

Rodrigo Muñoz

### Publicidad

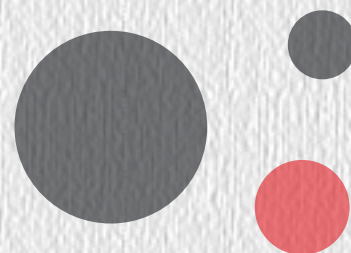
Juan Pablo Gallegos

### Artes visuales

Camila Molestina

### Cine

Alfredo León



## Palabras Clave

- **Animación digital** | Narrativa      Movimiento  
Creatividad      Persistencia
- **Cine** | Creadores      Procesos  
Historias      Versatilidad
- **Artes visuales** | Transformación      Innovación  
Percepción      Reflexión
- **Comunicación** | Agentes de cambio      Contenido  
Investigación      Atención al detalle
- **Diseño de modas** | Indumentaria      Textil  
Color      Confección
- **Diseño comunicacional** | Impacto      Emoción  
Organización      Detalle
- **Periodismo** | Libertad      Verificación  
Verdad      Curiosidad
- **Diseño medios interactivos** | Espacio mixto      Tecnología  
Experiencia de usuario      Experimentación
- **Publicidad** | Ideas      Medios  
Planificación      Soluciones

# Storyboards

Se crearon los guiones visuales basándose en la información obtenida de las entrevistas, combinando varios sistemas dinámicos entre figuras geométricas y las palabras claves elegidas para cada pieza.

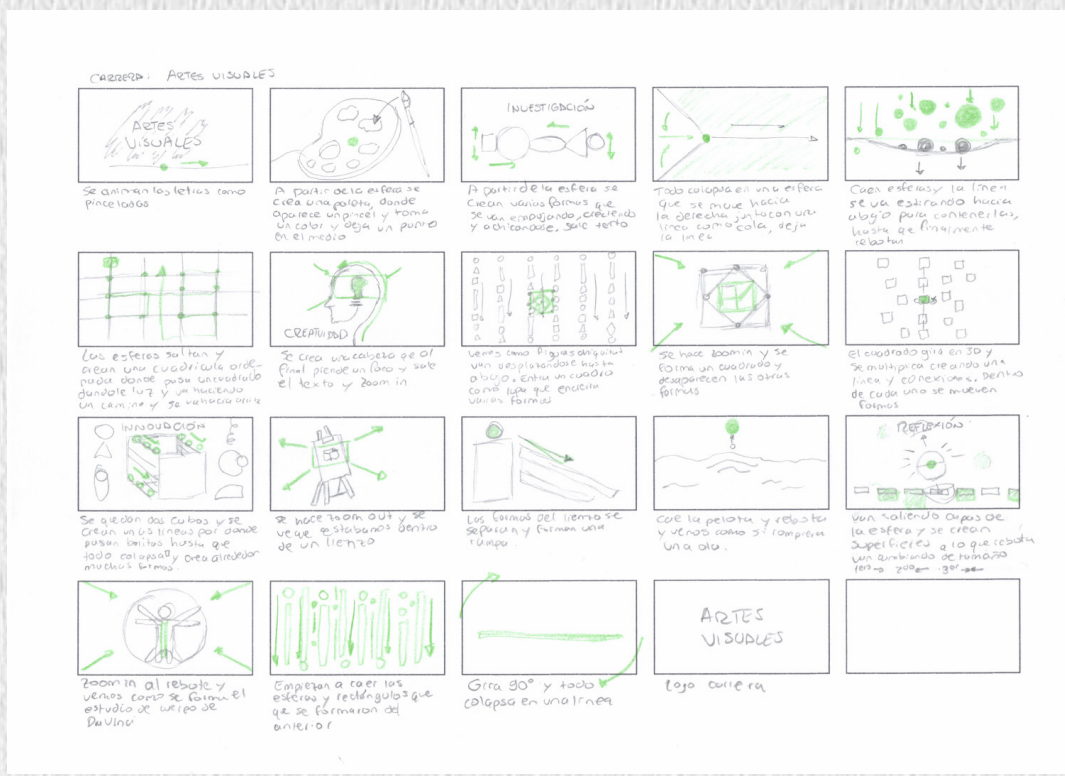
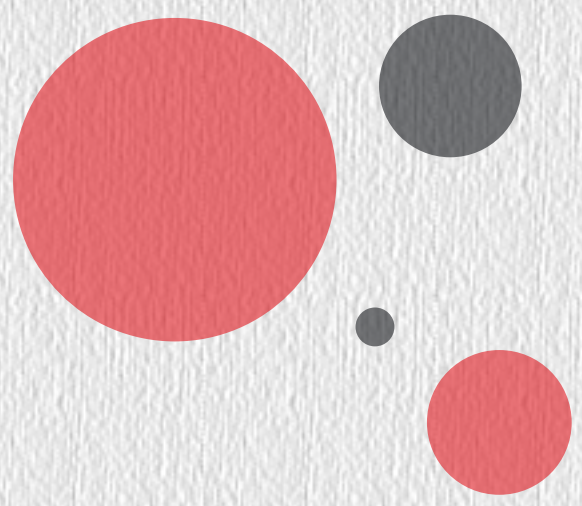


Figura 7.- Storyboard artes visuales





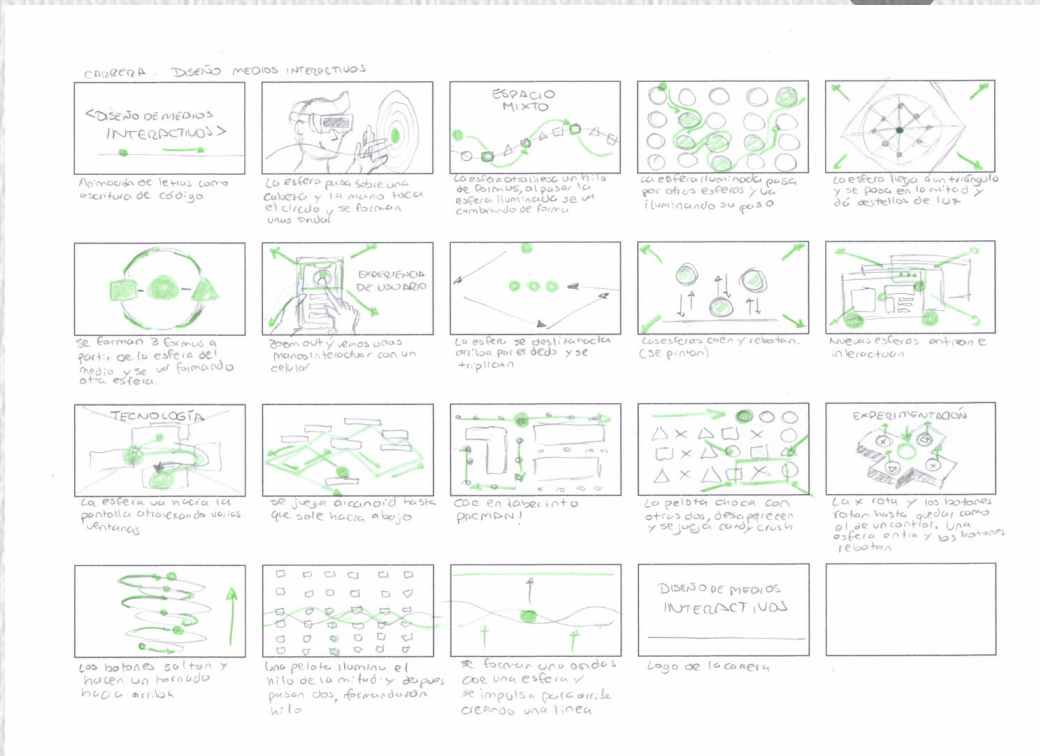


Figura 8.- Storyboard diseño medios interactivos

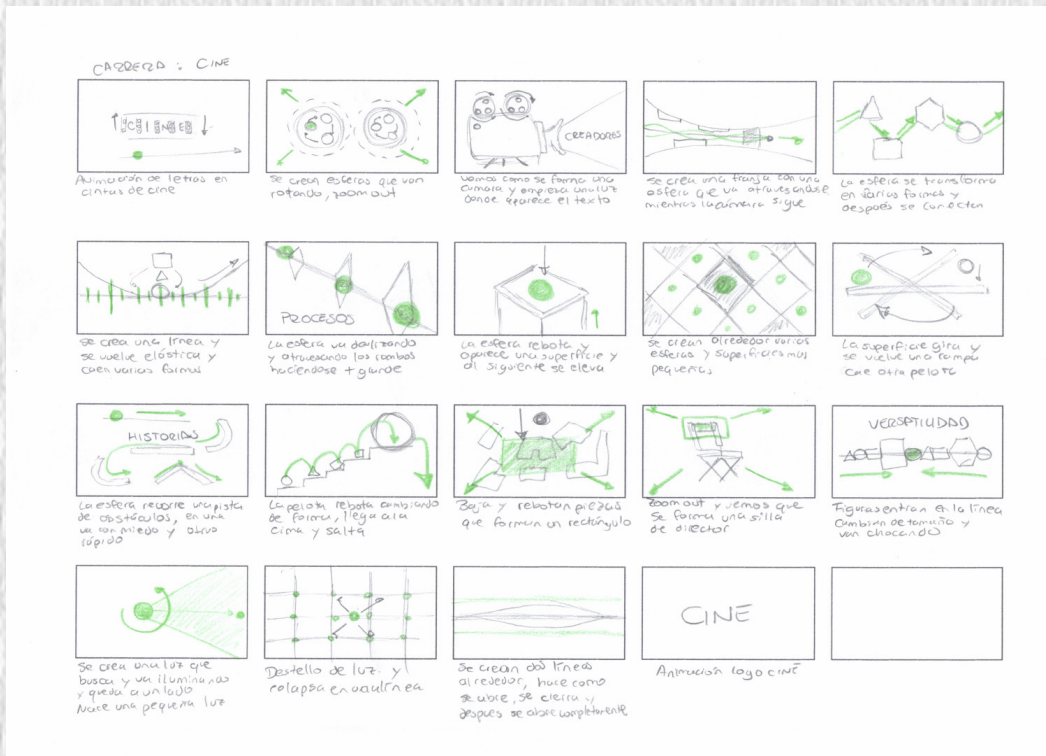


Figura 9.- Storyboard cine

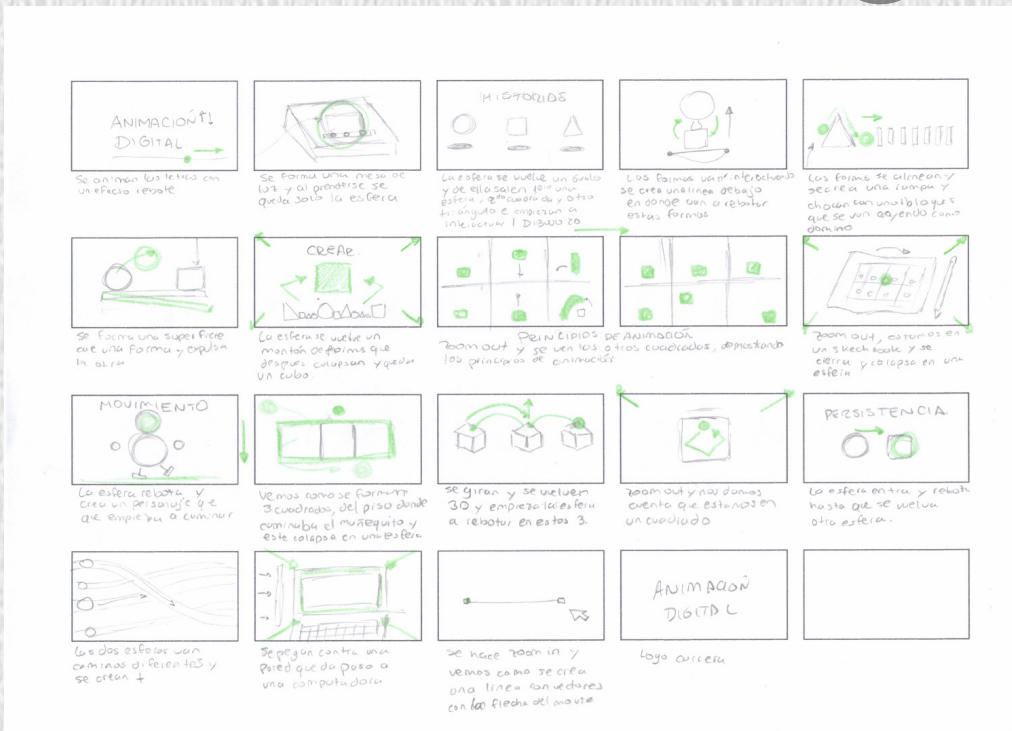


Figura 10.- Storyboard animación digital

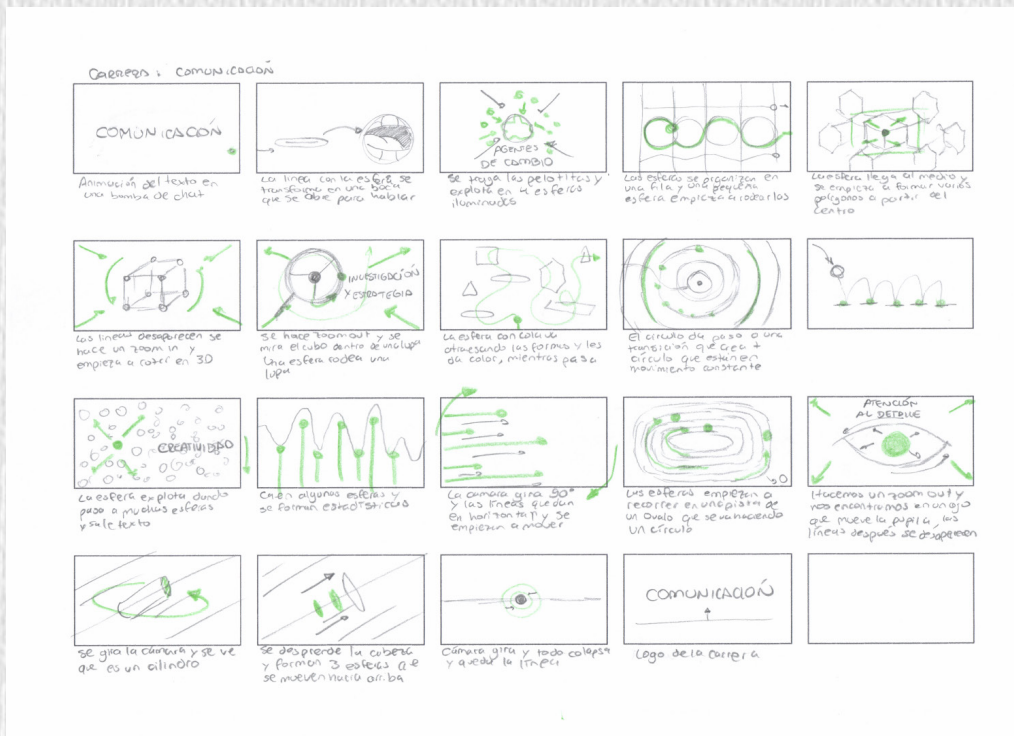


Figura 11.- Storyboard comunicación

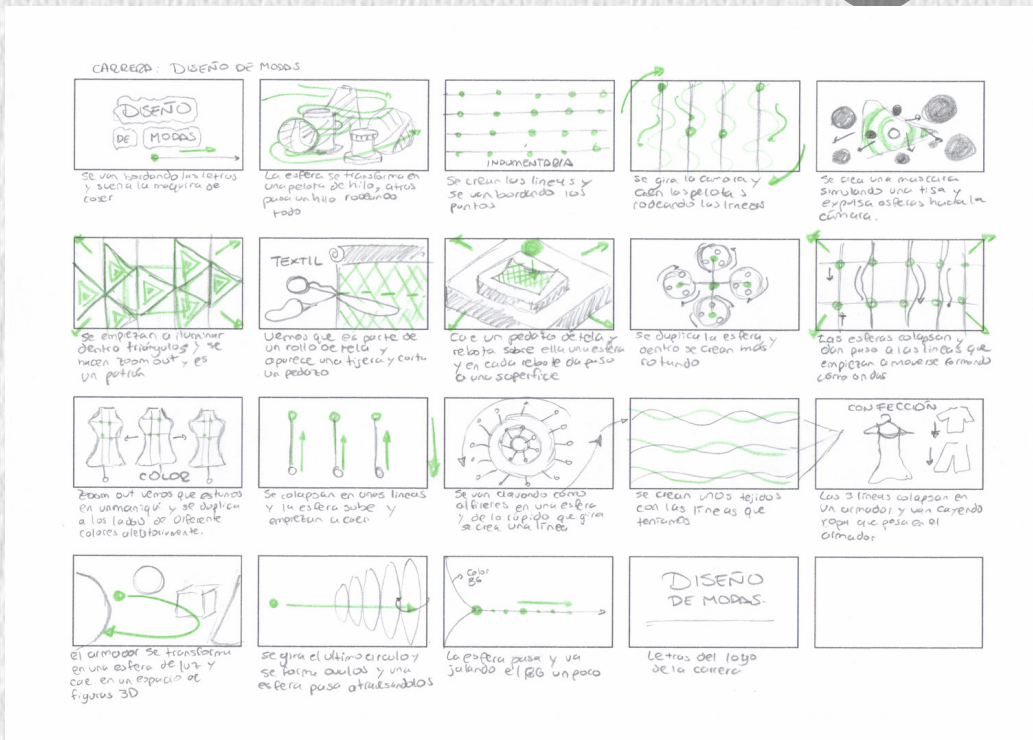


Figura 12.- Storyboard diseño de modas

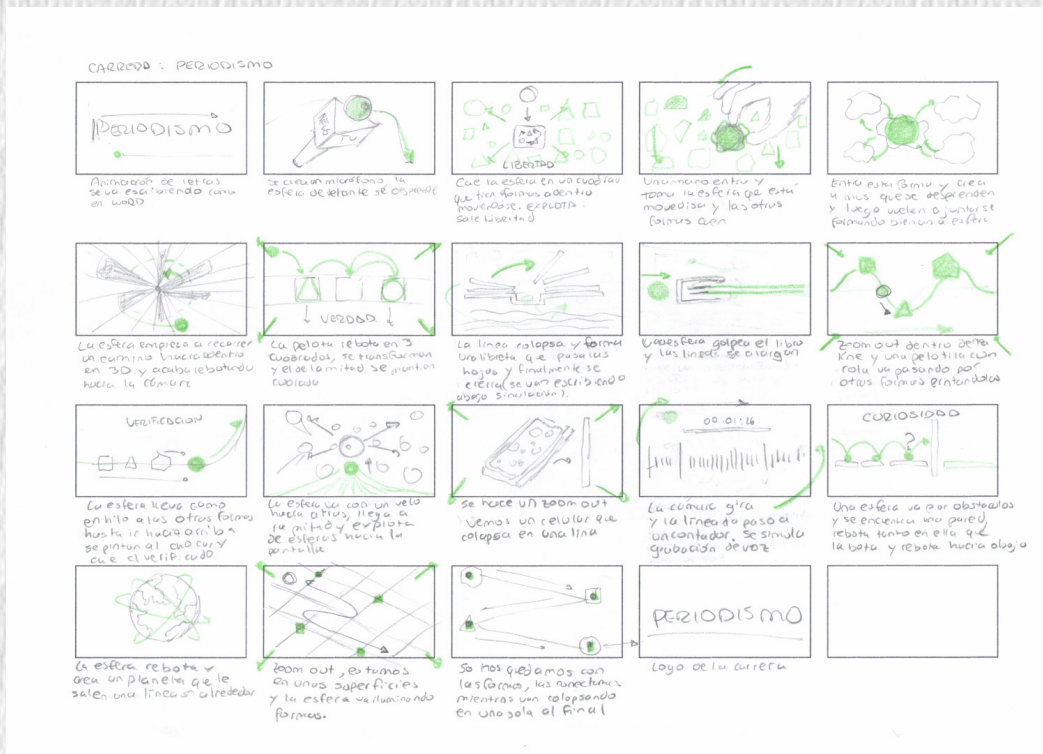


Figura 13.- Storyboard periodismo

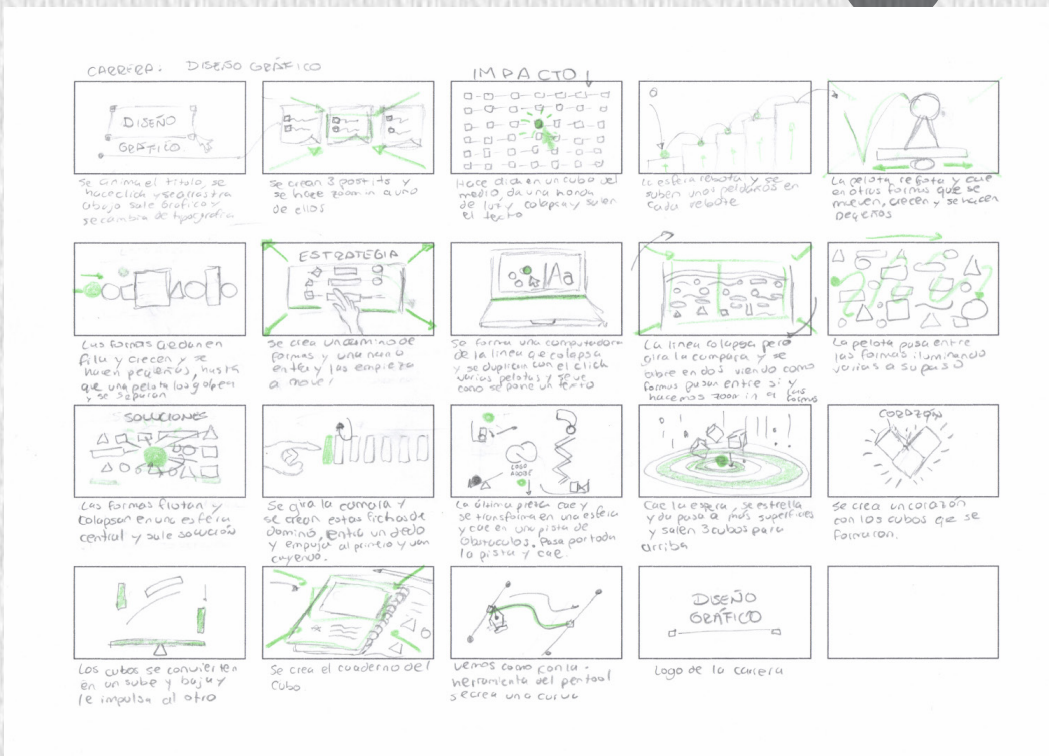


Figura 14.- Storyboard diseño comunicacional

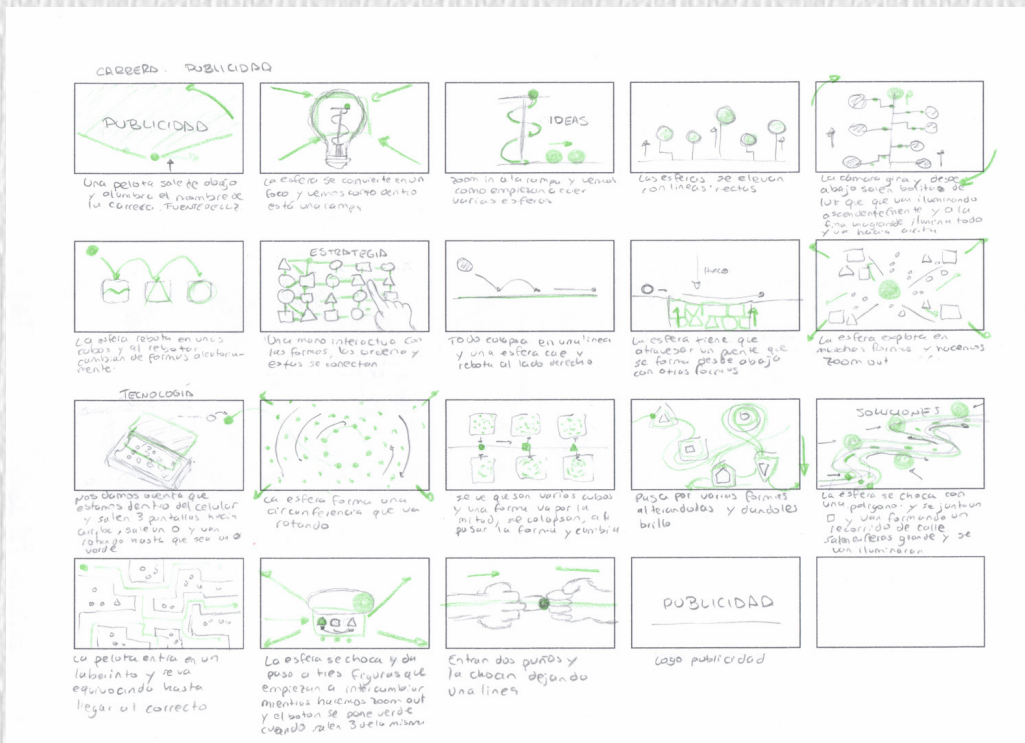


Figura 15.- Storyboard publicidad

## Gráficos finales

Se realizaron los gráficos finales, utilizando la paleta de colores establecida por el manual de marca de la Universidad San Francisco de Quito y la línea gráfica que se definió para este proyecto.

Las ilustraciones no tienen ningún borde. Se aplicaron líneas solo en el interior de cada gráfico, en caso de necesitar detalle. Además, en algunos de ellos se manejó la perspectiva, para darles una apariencia de objetos 3D y que cada pieza no se sienta plana.

## Paleta de colores



**#E11B22**

C: 0 Y: 100  
M: 100 K: 5



**#231F20**

C: 0 Y: 0  
M: 0 K: 100



**#939598**

C: 0 Y: 0  
M: 0 K: 50



**#FFFFFF**

C: 0 Y: 0  
M: 0 K: 0

Entre

**30 - 40**

**Gráficos finales  
cada una de las piezas**



Figura 16.- Gráfico comunicación



Figura 18.- Gráfico diseño de modas

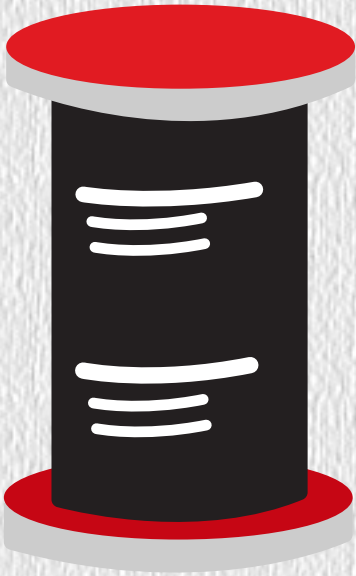


Figura 19.- Gráfico diseño comunicacional



Figura 17.- Gráfico medios interactivos



Figura 20.- Gráfico animación digital

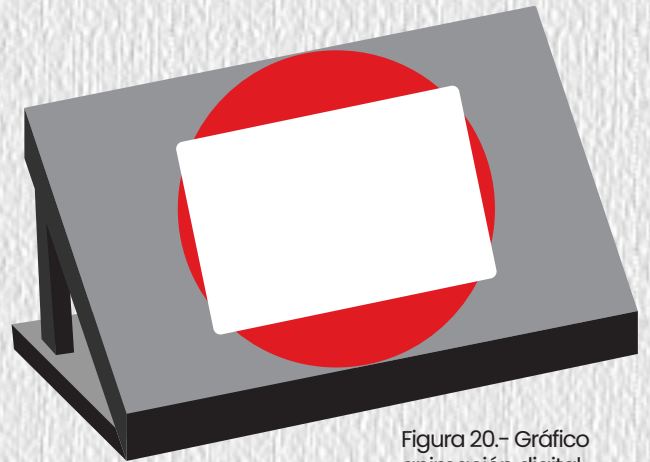


Figura 21.- Gráfico artes visuales

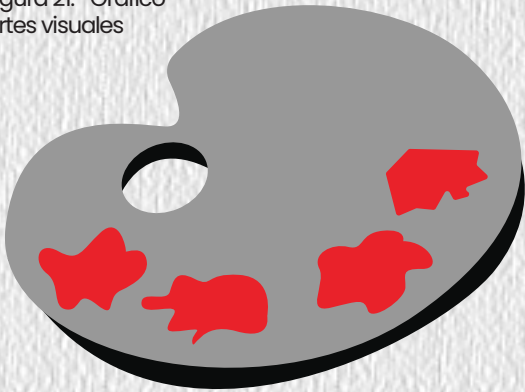
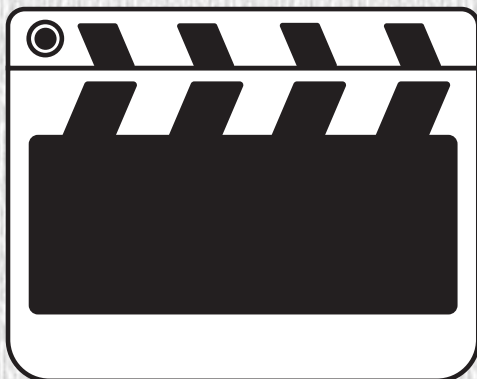


Figura 22.- Gráfico periodismo



Figura 23.- Gráfico cine



# Producción

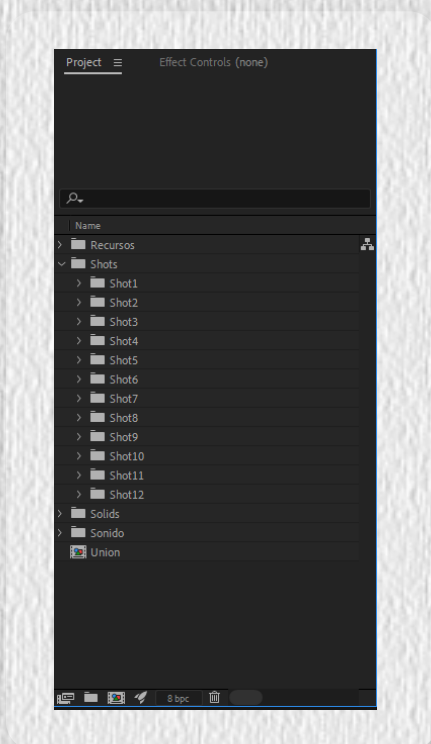


## Animación motion graphics

El proceso de animación se realizó en el software Adobe After Effects. El primer paso fue configurar el programa para que funcione correctamente, es decir crear directorios, archivos y recursos necesarios para cada uno de las piezas. Este proceso ayudo a optimizar secuencias para no repetir animaciones, disminuyendo tiempos de producción.

Luego de esto, se importó los gráficos finales dentro de la composición para comenzar a mover todo, según la planificación realizada en el storyboard de cada uno de las piezas.

La principal característica de la técnica de Motion Graphics, son las transiciones, enfocándose en pasar de un lugar a otro sin que el espectador se dé cuenta. Esto permite que todo siga teniendo sentido sin verse cortado, formando así una secuencia limpia y clara. Cada pieza tuvo varios cambios en este proceso, debido a que muchos cuadros en papel funcionaban, pero no eran lo mejor para el proyecto una vez animado.



Figuras 24.- Seteo de proyecto

## Setear proyecto

El orden fue de suma importancia, por lo qué, se configuró que todo funcione previamente y que se guarde en las carpetas establecidas, cada una de las carreras tiene carpeta de After effects, una de Illustrator, otra de recursos y de renders finales. Esto se realizó para que no haya problemas al momento de abrir y exportar el proyecto y que todo este linkeado correctamente.

Aproximadamente se tardó

**10 días** Animando cada una de las piezas

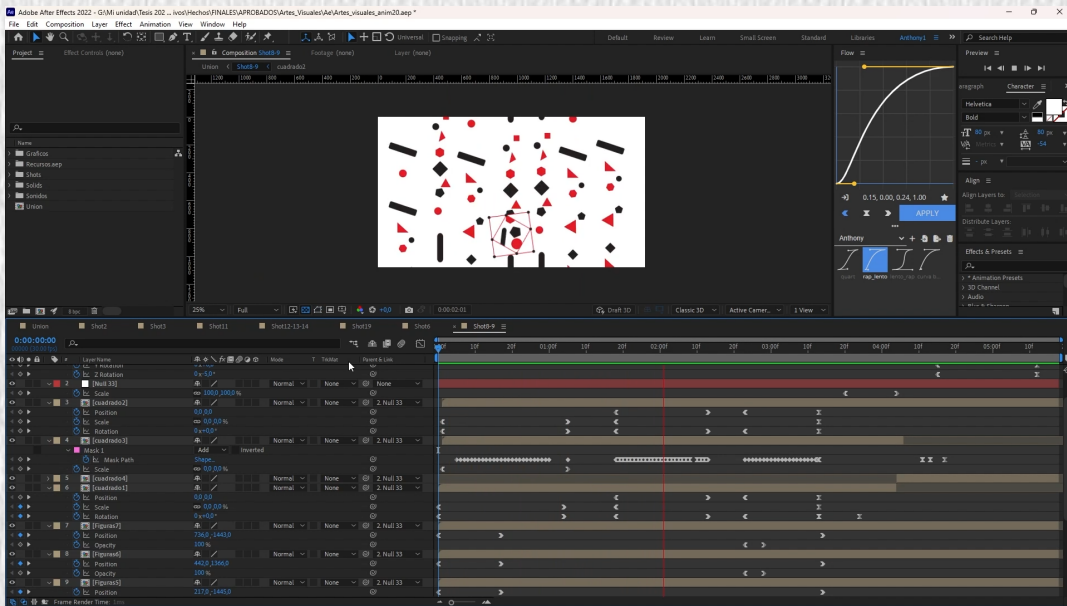


Figura 25.- Animación de shot en pieza de arte visuales

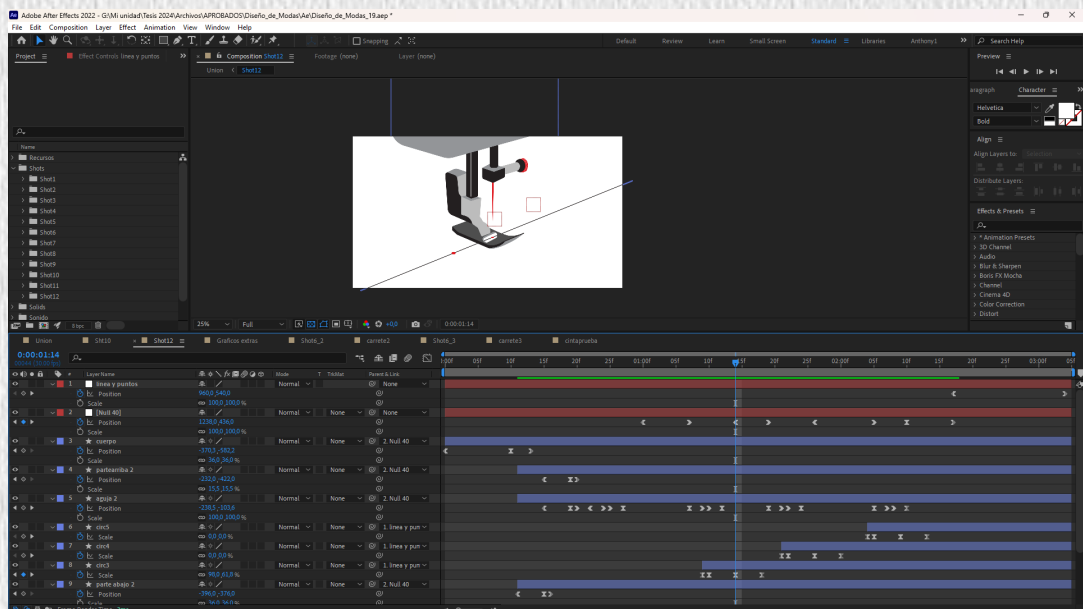


Figura 26.- Animación de shot en pieza de diseño de modas



# Post producción



## Intro y Outro

Una vez listas las piezas, se procede con el intro y outro, haciendo una ironía a la palabra COCOA, simulando un entorno 3D de una cafetería junto con un menú, que daría paso a la información necesaria del principio y los créditos, junto con animaciones de logo y letras

## Sonorización

Se eligieron canciones de fondo que representen el mood de cada carrera, además se priorizó los efectos de sonido para que se tenga una mayor comprensión de los contactos que hay en cada pieza.

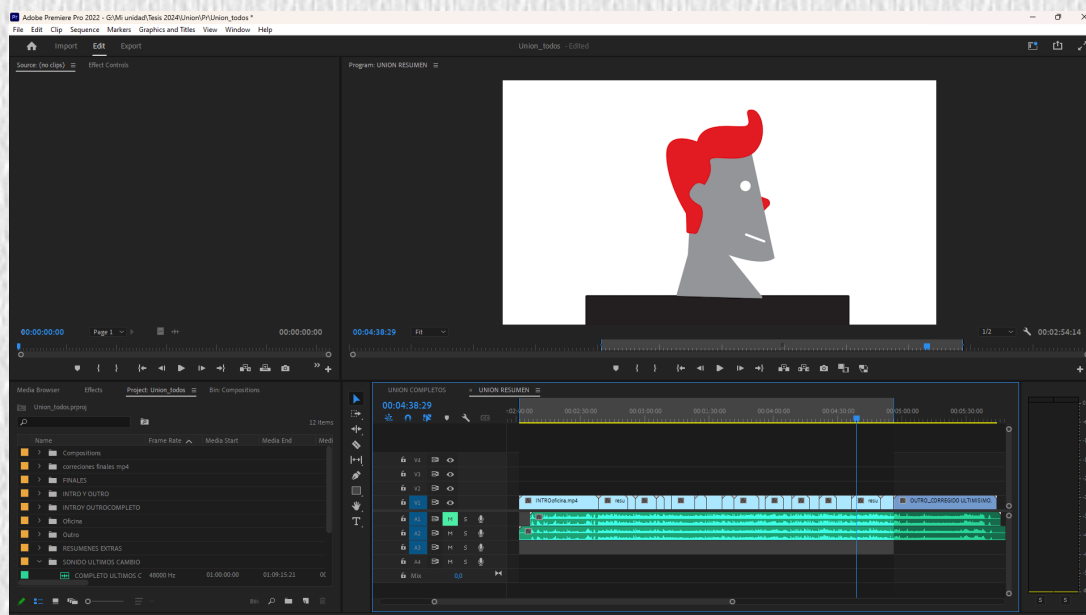


Figura 27.- Ensamble de sonido y video



Figura 28.- Preview shot intro



Figura 29.- Preview shot outro



# Conclusiones

Formas COCOA, fue un proyecto lleno de descubrimientos y aprendizajes para mi vida. La técnica de motion graphics ayudó a contar las historias de una manera clara y concisa, captando la atención del espectador con escenas dinámicas y entretenidas.

También, se descubrió como varias historias se pueden contar de diferente manera formando parte de un solo concepto, que la paciencia es muy importante dentro del proceso y que lo simple se puede volver complejo.

Después de animar muchos rebotes y choques de figuras geométricas, reflexioné que la vida es como esa pelotita que rebota, muchas veces se puede rebotar muy alto y otras muy bajo, a veces te quedas quieto y tu entorno puede favorecerte, hacer que crezcas o destruirte y minimizarte al punto de desaparecer, es decisión de cada uno, hacer que esos rebotes valgan la pena y siempre tratar de llegar lo más alto que se pueda.

Este proyecto es la prueba, a mi mismo, de que ¡sí se puede! La dedicación, esfuerzo y disciplina jugaron un papel fundamental para obtener un producto de calidad, en todos los sentidos.

## Bibliografía

Apple. (2021, noviembre 10). *Introducing Apple Business Essentials*. Retrieved from Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=OushE7mq0Ak>

Camp Keyframe. (2022, marzo 10). *Apple Style Animations - After Effects Tutorial*. Retrieved

from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=hUq0kKeeaYU>

Dan Motion. (2023, noviembre 8). *Como animar efecto de cinta de texto animada en After*

*Effects*. Retrieved from Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=6a3r\\_gGRt88](https://www.youtube.com/watch?v=6a3r_gGRt88)

Ilona Poliszczuk, Alex Tumanov, Vadim Luks, Ioánn Popov, Mamboreiro Studio, Maksim Tleubaev,

Denis Blinov, Ourshack Studio. (2020, julio 27). *Mostardi Platt*. Retrieved from Behance:

<https://www.behance.net/gallery/100760903/Mostardi-Platt>

Marriot, B. (2019, agosto 28). *Quick & Easy After Effects Shape Morph Tutorial*. Retrieved from

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=3EGuLX6PsQ4>

Marriot, B. (2020, septiembre 3). *INSTANT Reactive Shadows & Lighting in After Effects*.

Retrieved from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=nuN5FqBOvHg>

Move Shapes. (2020, abril 6). *Book Page Flipping Animation Tutorial - After Effects Tutorials*.

Retrieved from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=viGTKEY6IYQ>

Valentine, I. +. (2023, julio 27). *First Up // Less Noise, More Communication*. Retrieved from

Vimeo: <https://vimeo.com/849217711>

Valeri Visuals. (2023, diciembre 24). *Data Conversion. After Effects Tutorial*. Retrieved from

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=6RPg9DcLwAY>

Valeri Visuals. (2023, diciembre 5). *Realistic Cloth Animation. Adobe After Effects Tutorial*.

Retrieved from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=hpqIgo->

[lzSM&list=LL&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=hpqIgo-lzSM&list=LL&index=15)

Valeri Visuals. (2023, noviembre 15). *The most commonly used scene in motion design videos.*

*After Effects Tutorial*. Retrieved from Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=j22a9VJUKx8&t=37s>