

Modelo para la gestión y diseño de un *webcomic* orientado a la plataforma *Webtoon*

Melanny Hernández Atencia

Instituto Universitario Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Profesional en Gestión del Diseño

Medellín

2025

Modelo para la gestión y diseño de un *webcomic* orientado a la plataforma *Webtoon*

Melanny Hernández Atencia

Trabajo de grado para optar al título de
"PROFESIONAL EN GESTIÓN DEL DISEÑO"

Asesor Metodológico:

Francisco Fernando Gallego Escobar

Magíster en Educación, Comunicador Social-Periodista

Instituto Universitario Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Profesional en Gestión del Diseño

Medellín

2025

Agradecimientos

Agradezco profundamente a mi familia y a mis amigos por su constante apoyo, por acompañar cada etapa del proceso y por contribuir con ideas que enriquecieron este proyecto. Su presencia y respaldo fueron fundamentales para mantener la motivación y avanzar con determinación. Extiendo también mi gratitud a los profesores que me guiaron durante el desarrollo de este trabajo. Sus orientaciones, sugerencias y disposición para resolver inquietudes hicieron posible la construcción de esta investigación y fortalecieron mi proceso formativo.

A cada una de las personas que aportó, de manera directa o indirecta, mi más sincero agradecimiento

Índice de Contenido

Resumen	8
Introducción	9
Capítulo 1: El problema	10
Capítulo 2: Justificación	13
Capítulo 3: Objetivos	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Capítulo 4: Referentes Teóricos	16
Capítulo 5: Metodología	22
Capítulo 6: Resultados	25
Elementos básicos	25
Portales en la nube	26
Muro visual, Moodboard	27
Historia	28
Tipos De Estructura Narrativa	29
Estructura De La Historia En Siete Puntos De Dan Wells	29
La Poética de Aristóteles	32
La Curva De Fichte	33
Pirámide de Freytag	34
El viaje del héroe	35
Romanzado el ritmo	37
Método del copo de nieve	39
8 pasos de Dann Harmon	41
Guion para un comic	46
Elementos para Webcomic en Webtoon	49
Orden de paneles y viñetas	49
Boceto para el comic	56
Tipos de globos de diálogo	57
Diálogo normal	58
Globo de pensamiento	60
Cartela	61
Grito	62
Distribución de los paneles con los globos de diálogos	63
Onomatopeyas	65
Tipos de onomatopeya	66
Planos de cámara	70
Tipos de planos en el comic	72

Gran plano general	72
Plano medio	73
Plano detalle	74
Plano americano	75
Psicología del color	77
Tipografía	79
Publicación en Webtoon	81
Canvas	82
Publicar en Webtoon Canvas	84
Formato vertical de Webtoon	86
Fichas personajes	90
Publicar sin temor	93
Capítulo 7: Recomendaciones	95
Capítulo 8: Conclusiones	97
Bibliografía	99

Índice de Figuras

Figura 1. Ejemplo de moodboard	27
Figura 2. Ejemplo historia en siete puntos de Dan Wells	31
Figura 3. Ejemplo de estructura poética de Aristóteles	32
Figura 4. Ejemplo estructura de curva de Fichte	33
Figura 5. Ejemplo de estructura de pirámide de Freytag	34
Figura 6. Ejemplo de estructura del viaje del héroe.	36
Figura 7. Ejemplo de estructura de Romanzado el ritmo.	38
Figura 8. Ejemplo de estructura de Método del copo de nieve.	39
Figura 9. Ejemplo de los ocho pasos de Dann Harmon.	45
Figura 10. Ejemplo de guion para comic 1.	46
Figura 11. Ejemplo de guion para comic 2.	48
Figura 12. Ejemplo esquema para paneles de webcomic.	49
Figura 13. Ejemplo de distancia en los paneles.	50
Figura 14. Ejemplo de la zona visible del webcomic.	51
Figura 15. Ejemplo de distribución de paneles en el webcomic 1.	53
Figura 16. Ejemplo de distribución de paneles en el webcomic 2.	53
Figura 17. Ejemplo diferencia de ilustración entre webcomic y manga.	55
Figura 18. Ejemplo de boceto para webcomic.	56
Figura 19. Ejemplo de globo: dialogo normal	58
Figura 20. Ejemplo de globos verticales.	58
Figura 21. Ejemplo de globo:globo de pensamiento.	59
Figura 22. Ejemplo de globo: cartela.	60
Figura 23. Ejemplo de globo: grito.	61
Figura 24. Ejemplo de distribución de los globos de diálogo en el webcomic 1.	63
Figura 25. Ejemplo de distribución de los globos de diálogo en el webcomic 2.	63
Figura 26. Ejemplo onomatopeya en el webcomic.	64
Figura 26. Ejemplo onomatopeya en animales.	66
Figura 27. Ejemplo de onomatopeya de acción.	67
Figura 28. Ejemplo de sonidos de teléfono.	68
Figura 29. Ejemplo de las diferentes formas de sonido de un caballo en el mundo.	69
Figura 30. Ejemplo de viñetas para representar los diferentes focos visuales para un webcomic.	70
Figura 31. Ejemplo de espacios entre viñetas	71
Figura 32 Ejemplo plan general	72
Figura 33. Ejemplo plano medio	73

Figura 34 Ejemplo plano detalle	74
Figura 36. Ejemplo distribución de viñetas	76
Figura 37. Ejemplo de psicología del color	77
Figura 38. Ejemplo de diferentes tonos de azul	78
Figura 39. Ejemplo tipografía Anime ace, Badaboom y Toontime	79
Figura 40. Ejemplo de diseño tipográfico en el webcomic.	80
Figura 41. Indicaciones para ingresar a originales en Webtoon.	81
Figura 42. Indicaciones para ingresar a Canvas en Webtoon.	82
Figura 43. Indicaciones para publicar en Webtoon.	84
Figura 44. Ejemplo visual de distancia en las viñetas 1.	87
Figura 45. Ejemplo visual de distancia entre viñetas 2.	88
Figura 46. Ejemplo visual de distancia entre viñetas 3.	89
Figura 47. Ejemplo visual de un lienzo completo.	90
Figura 48. Ficha de personaje.	92
Figura 49. Hoja diseño de personaje.	92

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar un modelo para la creación y gestión de webcomics orientados a la plataforma Webtoon. La investigación aborda los conceptos fundamentales del webcomic, las herramientas digitales necesarias para su producción, las características del formato vertical y las estructuras narrativas aplicables a este tipo de contenido. El estudio se desarrolló mediante un enfoque cualitativo, basado en el análisis de Webtoon, la revisión de artículos académicos y manuales para creadores. El proyecto se organiza en torno a la definición del webcomic, la exploración de herramientas de preproducción, las estructuras narrativas y los lineamientos técnicos para la publicación en Webtoon. Finalmente, la investigación propone un modelo orientador que facilita a los artistas emergentes la construcción de historias coherentes, mejorando su proceso creativo y fortaleciendo su producción narrativa para plataformas digitales.

Palabras clave: Cómic digital webtoon, webcomic, modelo, estructura

Introducción

El presente trabajo de investigación aborda las características principales para la creación de un *webcomic* diseñado para la plataforma *Webtoon*, una de las aplicaciones más reconocidas a nivel internacional para la lectura de cómics digitales en formato vertical. Para ello, se exploraron conceptos clave como la definición de *webcomic*, las herramientas necesarias para su desarrollo, las características esenciales que debe poseer este tipo de obra digital y las estructuras narrativas para hacer una historia efectiva en formato vertical que caracteriza a la plataforma *Webtoon*.

El interés por realizar este estudio surgió a partir de la inquietud por comprender la interfaz y la experiencia de lectura que la plataforma *Webtoon* exige a sus creadores, así como la manera en que estos elementos influyen en la creación de una conexión emocional con el lector. En este sentido, la investigación busca reunir y sistematizar la información necesaria para orientar a futuros creadores en el proceso de conceptualización y desarrollo de un *webcomic* pensado para esta plataforma. La investigación se desarrolló bajo un método cualitativo, basado en el análisis de contenidos presentes en la plataforma *Webtoon*, la revisión de diversos artículos y fuentes informativas relacionadas con la creación de *webcomics*.

En cuanto a la organización del trabajo, los temas se distribuyeron de manera progresiva: inicialmente se presentan las definiciones y características del *webcomic*, seguidas por las herramientas utilizadas para su creación, la estructura narrativa aplicada, y finalmente las condiciones y lineamientos propios de *Webtoon* que orientan la elaboración de contenido original. La finalidad de este proyecto es ofrecer un modelo claro y estructurado sobre los elementos esenciales para el desarrollo de un *webcomic* adaptado a *Webtoon*, contribuyendo así al conocimiento académico y práctico sobre la creación de contenidos digitales ilustrados.

Capítulo 1: El problema

La creación de webcomics se ha consolidado como una tendencia en el mundo digital, especialmente en plataformas como Webtoon. Según López Serrato, Nieto Camacho y Villamil Bernal (2022), la accesibilidad de este formato lo ha convertido en un fenómeno mundial en los últimos años, transformando la manera de leer *manhwas* o cómics coreanos (p. 4). Su diseño vertical, pensado para la lectura en dispositivos digitales como computadores, tabletas o celulares, ha facilitado la experiencia de los lectores y abierto un espacio relevante para que ilustradores independientes exhiben sus obras, experimenten con distintos estilos y conecten directamente con sus audiencias.

Asimismo, la periodista Araceli González (2020), en su artículo *Manhwas y Webtoons: de Corea al mundo*, destaca que el éxito del formato en Corea responde a varios factores, un alto desarrollo tecnológico, la presencia de artistas talentosos deseosos de narrar historias en Internet, un mercado competitivo y políticas gubernamentales de apoyo al sector creativo. Estas condiciones han motivado a muchos artistas emergentes a incursionar en la creación de *webcomics*, alentados por la posibilidad de visibilizar sus obras y alcanzar una proyección internacional. La calidad narrativa y visual de muchos de estos contenidos ha sido tal que varios *webtoons* han sido adaptados a exitosos K-dramas, entre ellos *Cheese in the Trap*, *Beautiful Man*, *Orange Marmalade*, *Full House*, *My ID is a Gangnam Beauty* y *W: Two Worlds*.

El crecimiento de la plataforma *Webtoon* permitió crear una guía para creadores, que explica por medio de videos cómo organizar historias y qué formatos utilizar, además de un manual de recursos con cartillas básicas para la creación de personajes e inicio de la trama. Al

observar la página y pestaña Academia Webtoon, se identifican diversos recursos diseñados para orientar a los creadores. Entre ellos se encuentran videos que explican el uso de las herramientas de la plataforma, el significado de cada etiqueta y las recomendaciones sobre horarios de publicación. Asimismo, dentro de este mismo apartado existe una sección dedicada al bienestar de los creadores, en la cual se ofrecen consejos prácticos para manejar la ansiedad y el bloqueo creativo (Webtoon, s. f.).

Adicionalmente, la plataforma dispone de manuales como *Creator's Resource Handbook* y *el Manual de recursos para creadores*, estos documentos abordan aspectos técnicos esenciales, tales como las medidas, márgenes, resolución mínima y tamaños adecuados para las ilustraciones, con el fin de evitar problemas de calidad visual. Uno de los apartados más relevantes es el de *preproducción*, en el que se plantean preguntas guía sobre el mundo narrativo y los personajes. Este capítulo introduce nociones generales de construcción narrativa, destacando los elementos básicos que debe contener una historia antes de ilustrar.

Si bien estos materiales representan un apoyo valioso, su enfoque se centra principalmente en el uso de la plataforma y en orientaciones generales para el desarrollo de la historia. Por lo tanto, si hablamos de un modelo que busque profundizar en aspectos como el desarrollo de personajes principales y secundarios, la coherencia del mundo narrativo y la forma en que estos elementos pueden orientar una línea gráfica sólida. De esta manera, se lograría responder con mayor precisión a las preguntas sugeridas por los manuales oficiales y fortalecer la fase de preproducción de los creadores emergentes.

Para los creadores resulta fundamental conocer el uso de la plataforma y los formatos de publicación, dichos conocimientos son insuficientes si no se domina la construcción de una historia sólida. La Webtoon Academy ofrece videos orientados al bienestar creativo, en los que se abordan estrategias para controlar la ansiedad y superar el bloqueo creativo. Asimismo, se recomienda a los autores establecer un cronograma y mantener un orden en la publicación de episodios, lo cual facilita el flujo de trabajo y evita que las historias den la impresión de estar estancadas (Webtoon, s. f.).

Por ello, se propone la creación de un modelo que proporcione herramientas claras y prácticas para que los artistas emergentes puedan estructurar sus historias de manera coherente antes de iniciar la fase gráfica y de publicación. Desde la perspectiva de la gestión del diseño, esta solución es fundamental, ya que permite organizar el proceso creativo, optimizar los recursos y garantizar un producto final de calidad que compita en un mercado digital cada vez más exigente. Por esto, el cuestionamiento que emerge desde esta idea: ¿Puede el desarrollo de un modelo práctico para la creación, gestión y publicación de un webcomic, contribuir al éxito de los artistas emergentes en la plataforma *Webtoon?*, sería la pregunta guía de la presente investigación.

Capítulo 2: Justificación

Webtoon es una plataforma que permite a numerosos ilustradores emergentes publicar sus cómics de manera libre, sin la necesidad de contar con el respaldo de una editorial. Esta plataforma, originaria de Corea del Sur, se popularizó gracias a su formato vertical y a su accesibilidad global, lo que ha permitido a los lectores explorar nuevos universos narrativos y diferentes estilos gráficos (Tutivillus, s. f., párrs. 6–7).

El interés por diseñar un modelo de gestión y construcción narrativa para webcomics surge precisamente porque, aunque *Webtoon* es una plataforma popular y dispone de manuales que apoyan a los creadores, sigue siendo necesario un modelo claro que facilite la construcción de historias sólidas. Como menciona Ubiria Domínguez (2023), una de las principales características del cómic es el uso combinado de imágenes y textos, los cuales se rigen por un conjunto de reglas, algunas no escritas, pero perfectamente codificadas. Estos elementos lúdicos atraen al lector, lo divierten y se convierten en aliados para la asimilación de la información. Resulta relevante para los creadores contar con un documento que reúna las herramientas básicas para construir una historia, comprender los elementos que componen un webcomic y analizar cómo se genera la conexión entre los usuarios y la lectura.

Una imagen dice más que mil palabras y, en la cultura digital, la imagen adquiere un papel fundamental. La comunidad inmersa en esta cultura se relaciona en un espacio virtual diverso que potencia a cada integrante como parte de una multitud interconectada y con un sentido de pertenencia a la misma cultura digital (Martín Prada, 2015. P. 5).

Por lo tanto, si se utilizan métodos claros para la creación de historias y se comprende la importancia de planificar antes de ilustrar, los artistas emergentes podrán iniciar sus proyectos de manera más organizada y sentirse satisfechos con el producto que realizan. Los artistas emergentes podrán desarrollar historias coherentes y sentirse satisfechos con el producto final.

Asimismo, como señala Amelio Ortiz (2025) en su canal de YouTube, es crucial generar un buen guion y superar el miedo a la hoja en blanco. En sus videos, como *Toda la historia detrás de QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT*, explica que la construcción de un guion es esencial para cualquier proyecto narrativo, ya sea una película, un video para internet o un cómic, pues permite organizar ideas y construir relatos sólidos. Desde un enfoque personal, el proceso de escribir una historia suele ser desafiante, es necesario decidir cómo guiar a los personajes, diseñar su apariencia, crear sinopsis breves para cada uno, definir el entorno y construir el mundo ficticio. Sin embargo, si se implementa un modelo que muestre de forma ordenada por dónde iniciar y qué pasos seguir, se facilita el proceso creativo, lo que permite avanzar con mayor seguridad hacia la etapa de ilustración.

Capítulo 3: Objetivos

Objetivo general

Diseñar un modelo para la creación de *webcomics*, que oriente a artistas emergentes en la plataforma *Webtoon* para su desarrollo.

Objetivos específicos

- Examinar las principales dificultades que enfrentan los artistas emergentes en la integración de narrativa e ilustración en un webcomic.
- Identificar los elementos icónicos y narrativos esenciales para la estructuración de historias coherentes para *webcomics*.
- Exponer el modelo orientador que permita la estructuración de historias coherentes para *webcomics*, para la plataforma *Webtoon*.

Capítulo 4: Referentes Teóricos

Un modelo puede entenderse como una representación resumida que nos permite comprender el funcionamiento de un concepto. Aguilar et al. (2002) citado por Cabrera y Rodríguez (2020), señalan que diseñar modelos de gestión para las organizaciones es fundamental porque permite establecer las variables prioritarias y los lineamientos que orientarán su funcionamiento. Estas variables incluyen los insumos, procesos y productos necesarios para responder a las demandas del entorno y cumplir con la función social de la institución. Aunque los autores lo plantean desde un enfoque organizacional, destacan la importancia de construir modelos que sirvan como guía y proporcionen una orientación clara para cualquier proyecto o área de trabajo.

Un ejemplo es el modelo teórico, que interpreta las propiedades y relaciones primordiales de la realidad a representar y proporciona definiciones que sirven como guía para enunciar hipótesis teóricas. De esta manera, un modelo teórico para la narrativa permitiría identificar los elementos esenciales de una historia, organizar las herramientas narrativas y facilitar la construcción de un relato sólido antes de su ejecución gráfica. Según Cabrera y Rodríguez (2020), un modelo de gestión correctamente elegido permite reajustar estructuras y adecuarse a las exigencias del proceso de planificación, lo que en este contexto se traduciría en un proceso creativo más eficiente y coherente.

Para elaborar un modelo de gestión, Cabrera y Rodríguez (2020) señalan que deben considerarse tres elementos fundamentales: estrategia, que mantiene el enfoque en un concepto y promueve el crecimiento; ejecución, que garantiza el cumplimiento de los objetivos planteados;

y cultura, que fomenta un entorno de desempeño óptimo. A estos elementos puede sumarse la estructura, que en modelos horizontales favorece la flexibilidad y la rapidez para implementar cambios. Aplicar estos principios al desarrollo de un webcomic permitiría establecer un proceso creativo más ordenado y sostenible.

El avance tecnológico y el acceso libre a Internet han permitido que diversas áreas evolucionen, incluido el arte digital, donde los creadores pueden publicar y difundir sus obras de forma gratuita. Según Kolesnyk et al. (2023), el arte digital posibilita la proyección del mundo interior de los artistas en imágenes artísticas, lo que no solo favorece el desarrollo de la creatividad, sino que puede mejorar la calidad de vida y promover un desarrollo espiritual.

El cómic ha pasado de ser un medio impreso a convertirse en un fenómeno transmedia que abarca el webcomic y otros formatos digitales. Esta evolución ha permitido nuevas formas de narración y mayor interacción con los lectores. Depaz Ávalos y Alhely (2024) destacan que el webcomic se ha popularizado gracias a sus formatos innovadores, sus transiciones y su accesibilidad gratuita, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para los artistas emergentes. En este contexto surgen plataformas como *Webtoon*, que se define como una plataforma abierta para todos los que tienen historias para compartir, con acceso gratuito a contenido de romance, comedia, acción, fantasía, horror y más (WEBTOON, s. f.).

Webtoon nació en Corea del Sur y se ha popularizado a nivel global gracias a su modelo freemium, que combina el acceso gratuito a los capítulos con la posibilidad de pagar para leer episodios antes de su lanzamiento oficial. Además, ofrece un sistema de monetización para los

creadores más populares, lo que incentiva la producción de contenido de calidad (Lee et al., 2019). La plataforma incluye herramientas de apoyo para creadores a través de *Webtoon Canvas*, que proporciona guías para el desarrollo de personajes, la construcción del mundo narrativo, la elaboración de portadas y sinopsis, así como recomendaciones de formato y resolución de imagen (mannygart, s. f.).

El *webcomic* es el término que se usa para llamar a aquellos cómic que pasan al área digital y es que si se tiene en cuenta que antes de que el webcomic existiera, teníamos las historias pequeñas historias ilustradas para medios impresos y también los comics donde las más conocidas son de los superhéroes pero hay comics de todo tipo, ya con el paso y la evolución de la tecnología estos medios más bien verse como obsoletos se han transformado y dado el salto a la tramediedad, basando en lo que dice Toledano Salguero (2022) Este distanciamiento ha permitido transformar la participación del autor dentro de la industria. Con toda probabilidad, el gran valor del webcomic radica en haber proporcionado a los autores herramientas para poder dirigirse en editores de sus obras y asumir un protagonismo integral como productores. Sin embargo, cuando hablamos que nos presenta las herramientas como autores muchas veces hay gran variedad de información puede volverse tediosa la busca de las mismas herramientas, ya que aquellas personas que van a integrarse al mundo del cómic digital, debe por lo menos ir al pasado y hacer una breve investigación para poder comprender como es el desarrollo del mismo. Aunque la transición sea difícil, no es de negar que algunos autores les atrae más esta idea ya que hacer uso de tiempo libre, cuentan con su tiempo y pueden vender sus obras con facilidad ya se en plataformas o *blogs* Toledano Salguero (2022.p. 19)

El término webcomic hace referencia a aquellos cómics que han migrado del formato impreso al digital, aprovechando las posibilidades que brinda la tecnología para la creación y difusión de contenidos. Antes de la existencia del webcomic, el consumo de este tipo de narrativas estaba limitado a medios impresos, como las historietas publicadas en periódicos y revistas o los cómics seriados, siendo los de superhéroes los más reconocidos a nivel global. Sin embargo, el cómic abarca una gran diversidad de géneros y temáticas, y con el avance tecnológico este medio no ha quedado obsoleto, sino que ha experimentado una transformación significativa. Actualmente, se considera parte de un fenómeno transmedia, en el cual las historias no solo se narran en papel, sino que también se expanden a través de múltiples plataformas digitales, incluyendo aplicaciones y sitios web.

Según Toledano Salguero (2022), este cambio ha modificado de manera sustancial la participación del autor dentro de la industria. Gracias al formato digital, los creadores no solo tienen la posibilidad de publicar sus obras sin depender de una editorial tradicional, sino que también pueden convertirse en los productores y gestores de sus propios proyectos, asumiendo un rol activo y completo en el proceso de creación. Este protagonismo integral les otorga libertad creativa, la capacidad de interactuar directamente con su audiencia y, en muchos casos, la oportunidad de monetizar su trabajo.

No obstante, el acceso a tantas herramientas y plataformas puede representar un reto para quienes se inician en el mundo del cómic digital. La abundancia de información disponible puede resultar abrumadora, por lo que es recomendable realizar una investigación previa que permita comprender la evolución del cómic desde sus orígenes impresos hasta su estado actual.

Este conocimiento ayuda a los nuevos autores a entender el contexto de la industria, las tendencias de consumo y las mejores prácticas de publicación. Aunque el proceso de transición del papel a lo digital puede ser desafiante, cada vez son más los autores que se sienten atraídos por esta modalidad, ya que les permite aprovechar su tiempo libre, trabajar a su propio ritmo y distribuir sus obras de manera independiente a través de plataformas especializadas, blogs o redes sociales. De esta manera, el webcomic no solo se consolida como una expresión artística contemporánea, sino también como un medio que fomenta la democratización de la creación y la difusión de historias (Toledano Salguero. 2022).

El webcómic representa una evolución natural del cómic impreso hacia el entorno digital, funcionando no sólo como un medio de difusión artística sino también como un espacio de experimentación narrativa. Los autores han encontrado en este formato la oportunidad de publicar de forma independiente, sin la necesidad de intermediarios como editoriales, lo que ha democratizado la creación de contenido. Morales M. (2021) explica que los cómics han demostrado ser una herramienta comunicacional, cultural y educativa eficaz desde los estudios de Eisner en el periodo previo a la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, también advierte que se ha tendido a asumir que la fenomenología de los webcómic es idéntica a la de los cómics impresos, cuando en realidad se trata de un medio con dinámicas propias.

Por lo tanto, la aparición del webcómic no es un fenómeno completamente nuevo, sino la continuación y adaptación de un lenguaje visual que ha acompañado a la cultura popular durante décadas. Ya en 2005, proyectos pioneros como *Webcomics Nation*, creado por Joey Manley, ofrecían servicios de hosting de pago para los autores que deseaban publicar en línea, contribuyendo a la formación de comunidades de creadores que compartían sus historias

ilustradas. Este cambio permitió que estas obras empiezan a diferenciarse de las historietas tradicionales, no solo en su formato, sino también en sus modos de publicación y distribución.

La accesibilidad y bajo costo de publicación convirtieron al webcómic en una vía atractiva para que autores y aficionados pudieran dar a conocer sus proyectos. Como señala Garrity, la gente se dio cuenta de que no necesitaba saber dibujar para crear webcómic, lo que amplió el espectro de participantes en el medio. Vilches (s. f.) subraya que la producción y difusión de los webcómic están estrechamente ligadas a los avances tecnológicos y a la democratización del acceso a internet. Este proceso fue anticipado por Scott McCloud, teórico del cómic y autor estadounidense, quien predijo que una vez que el internet se desarrollara lo suficiente y la sociedad lo incorporará de forma cotidiana, gracias a dispositivos portátiles y de bajo costo, se produciría una verdadera explosión de webcómic, y además surgirían mecanismos para que los autores pudieran monetizar su trabajo. (Vilches s. f.).

Capítulo 5: Metodología

El presente trabajo adopta un enfoque cualitativo, cuyo propósito principal es identificar y proponer un modelo que facilite a los artistas emergentes la creación de historias sólidas para sus webcomics, específicamente orientadas a la plataforma Webtoon. La investigación busca ofrecer una solución práctica a la problemática de historias poco estructuradas, proponiendo un modelo que organice de manera coherente los elementos narrativos, desde el desarrollo del guion hasta la disposición visual en viñetas. Para ello, el estudio se fundamenta en la observación y el análisis documental, tomando como base los recursos que ofrece la propia plataforma como *Webtoon Academy* y los manuales para creadores con el fin de identificar sus fortalezas y limitaciones, y guiar a los artistas en la construcción de narrativas consistentes.

Como señalan Chaves-Yuste y De-La-Peña (2025), el avance tecnológico, especialmente tras la pandemia de COVID-19, ha impulsado que numerosos procesos de comunicación, educativos y económicos se trasladen al entorno digital. Este contexto permitió el surgimiento de nuevas oportunidades para el cómic en formato digital, donde plataformas como *Webtoon* experimentaron un notable crecimiento de usuarios y creadores. Este fenómeno ha evidenciado que el uso de herramientas digitales fomenta la creatividad y la percepción del aprendizaje, ofreciendo a los artistas un espacio para experimentar y perfeccionar su narrativa (Chaves-Yuste & De-La-Peña, 2025, p. 5).

Por esta razón, el trabajo propone el uso de un modelo educativo que permita comprender de manera didáctica las distintas estructuras narrativas que existen. Según Campfire Writing (2024), se divide en dieciséis tipos de estructuras narrativas, lo que brinda a los creadores la posibilidad de elegir la que mejor se ajuste a su historia y así construir un guion más sólido antes

de iniciar el proceso de ilustración.

El estudio se sustenta en la revisión bibliográfica de artículos académicos, tesis, manuales y guías de creación de cómics digitales que abordan temas como la estructura narrativa, el diseño de personajes y las estrategias de publicación. Entre las referencias analizadas se incluyen los 8 pasos de *Dan Harmon*, ampliamente reconocidos por su utilidad para el diseño de arcos narrativos efectivos, así como las directrices para la publicación de *webcomics* en *Webtoon*. Según Mannygart (s. f.), la fase de preproducción es esencial para planificar de manera ordenada una serie de historietas, ya que permite organizar la idea, el guion, los personajes y la distribución de las viñetas, aumentando las posibilidades de éxito y consistencia en el resultado final.

Este modelo no solo busca optimizar la construcción de historias, sino también mejorar la comprensión lectora y la producción escrita de los creadores. Chaves-Yuste y De-La-Peña (2025, p. 28) destacan que la elaboración de cómics digitales favorece procesos de aprendizaje activos, en los que el creador asume un papel reflexivo y crítico al estructurar sus narraciones. Por medio de un análisis de observación de la comunidad creativa de *Webtoon* y de las experiencias de artistas emergentes, se hace con el fin de evitar que enfrenten problemas de coherencia narrativa o continuidad, gracias al uso de herramientas de planificación más claras.

En respuesta a esta necesidad, se diseña una propuesta metodológica que integra conceptos de gestión del diseño y técnicas de preproducción narrativa. Esta propuesta busca no solo facilitar el proceso creativo, sino también reducir el abandono de proyectos, aumentar la consistencia de las historias publicadas y fortalecer la profesionalización de los artistas emergentes en el ecosistema del cómic digital.

El primer paso para hacer un modelo consiste en definir el tema principal que se va a desarrollar, en este caso: *Modelo para la Gestión y Diseño de un Webcomic Orientado a la Plataforma Webtoon*. En esta fase se establecen los objetivos generales y específicos, el público objetivo al que se dirige el proyecto y el tipo de discurso que se desea generar. El segundo paso se enfoca en definir el producto, entendido como un diseño para el aprendizaje, el cual constituye el cuerpo del modelo. En esta parte se presenta el guión literario y técnico, el *storyboard*, el diseño de personajes y la construcción del universo narrativo. Además, se explicarán las diferentes estructuras narrativas que intervienen en la creación de la historia, diferenciando conceptos clave como *sinopsis*, *tagline*, *logline* y *storyline*. También se incluirán diversas herramientas de apoyo como *Notion*, *Google Drive* y *moodboard*, las cuales facilitarán la gestión del proceso creativo y ayudarán al artista emergente a completar su *webcomic*.

En el tercer paso, se procederá a estructurar visualmente el modelo, la cual está dirigida a artistas emergentes, se integrarán imágenes de apoyo con cada definición, bocetos del cómic y referencias a web cómics ya publicados que sirvan como guía práctica. Finalmente, el último paso consiste en una valoración general del modelo, en la que se revisará la redacción del documento, la coherencia de las citas, la precisión de los nombres y la pertinencia de las imágenes empleadas. Este proceso del modelo busca promover un aprendizaje inclusivo y accesible, facilitando la participación activa y la comprensión del contenido visual y narrativo dentro del entorno digital (Lorenzo-Lledó, 2023).

Capítulo 6: Resultados

Elementos básicos

Es fundamental identificar los elementos esenciales de la narración, como los personajes principales y el antagonista. Estos deben ser personajes redondos, es decir, complejos y con motivaciones profundas. Un ejemplo clásico es la relación entre Batman y Joker: aunque representan polos opuestos, dentro de sus filosofías comparten un vínculo que los conecta; “el uno necesita del otro para poder existir” (Pérez, 2023). Esta dualidad es lo que los hace atractivos y memorables dentro de su universo narrativo.

Para construir a los personajes principales, resulta útil elaborar una ficha técnica que reúna información clave como nombre, edad, estatura, nacionalidad, gustos, entre otros aspectos. Este recurso favorece la conexión con el lector al dotar a los personajes de humanidad y realismo, incluso si habitan en un mundo ficticio. Una vez definidos los protagonistas, aunque sea a nivel de boceto inicial, se procede a desarrollar el espacio y el tiempo en el que se desenvolverá. Esta etapa corresponde al *storytelling*, entendido como una breve narración descriptiva del escenario en el que se ubicará la historia (Hernández González, 2024, p. 7).

Posteriormente, se debe seleccionar la estructura narrativa que guiará el desarrollo de la trama. Una de las más conocidas es la estructura de los siete puntos, de carácter lineal, que

conduce al personaje a través de diferentes giros y ganchos narrativos, siguiendo el clásico esquema de inicio, nudo y desenlace (Campfire Writing, 2024).

Portales en la nube

En la actualidad existen diversos portales en la nube que brindan múltiples beneficios; sin embargo, en este documento se hará énfasis en dos de ellos: Notion y Google Cloud, ya que son plataformas de fácil acceso y gratuitas. Quintero Acevedo (2022) explica que tanto las personas como las empresas han optado por almacenar información en la web o en nubes compartidas, dado que estas herramientas facilitan la digitalización rápida y la localización eficiente de datos. Por ejemplo, Google Cloud ofrece una amplia gama de herramientas que permiten crear documentos, tablas, generar gráficas y organizar carpetas, lo cual posibilita acceder de manera directa a la información. Además, cuenta con más de 150 productos que pueden interconectarse, aunque presenta como limitación la capacidad de almacenamiento, lo que puede dificultar el manejo de archivos pesados.

Por otro lado, Notion representa una alternativa práctica, pues funciona como un portal en línea que también permite trabajar sin conexión a internet. Notion (s. f.) dispone de guías y tutoriales que explican diferentes formas de aprovechar la plataforma, la cual integra funciones como vinculación de correos electrónicos, uso de plantillas, inclusión de documentos, videos y la conexión con Google Drive. Aunque al inicio puede resultar complejo comprender todas sus funcionalidades, con la práctica su uso se vuelve más intuitivo.

En este sentido, antes de iniciar la composición narrativa o gráfica, es recomendable

apoyarse en este tipo de herramientas digitales para organizar la información recolectada, como documentos, cursos, páginas web o referencias académicas, así facilitar su acceso en caso de que se requiera consultarla nuevamente durante el proceso creativo.

Muro visual, *Moodboard*

Pérez (2023) explica que los procesos de diseño previos son fundamentales para cualquier proyecto creativo, ya sea la construcción de una marca, un libro, un producto audiovisual o incluso un cómic. Estos procesos permiten definir un “muro” de referencia donde se organiza la línea gráfica que se desea seguir, la tipografía más adecuada, la paleta de colores y otros elementos clave. Aunque a primera vista pueda parecer un collage, el moodboard va más allá: se trata de un espacio en el que se integran imágenes, personajes, palabras y referentes que sirven de guía para el diseño. Es una herramienta ampliamente utilizada en el diseño gráfico, pero también resulta útil en la construcción de historias, ya que ayuda a establecer colores principales, tipografías y conceptos que garantizan coherencia visual y narrativa, evitando perderse en el proceso creativo.

Figura 1. *Ejemplo de moodboard*



Nota. Se ve un moodboard de color azul ,creación propia.

Historia

En esta etapa se plasma la idea central y se da forma al universo narrativo que sustentará toda la historia. Según Sánchez, Vidal-Mestre y Gracia-Mercadé (2023), para construir un mundo narrativo sólido es fundamental tener claridad sobre la idea principal y, a partir de ese núcleo, desarrollar los personajes, las reglas y los espacios que lo conforman. Contar con una guía conceptual y una investigación previa permite definir con mayor precisión la base del universo, otorgándole coherencia interna y sentido a cada elemento que lo compone.

La creación de este mundo debe mantener una estructura lógica y coherente; por ello, antes de iniciar con la escritura es indispensable planificar, investigar y estructurar cada acción narrativa. Asimismo, la relectura y el proceso de revisión resultan esenciales para detectar

inconsistencias, mejorar el ritmo narrativo y fortalecer los vínculos entre los personajes y su entorno. De esta manera, comprender las distintas estructuras narrativas permite decidir cómo comenzar la historia, dónde ubicar los ganchos y qué giros de trama pueden mantener la atención del lector o espectador a lo largo del relato.

Tipos De Estructura Narrativa

Antes de desarrollar la historia que compondrá el *webcómic*, es necesario identificar qué tipo de estructura se va a emplear, ya que esta determinará el tono, el ritmo y la evolución de los personajes. Por ejemplo, una historia puede centrarse en el romance, la acción o lo sobrenatural, pero también es posible crear estructuras híbridas que conecte distintos géneros, como romance con humor o acción con terror. Esta flexibilidad creativa permite generar narrativas más ricas, diversas y atractivas para el público. Según Bell (2004), comprender el tipo de estructura y los giros de trama facilita al creador visualizar el recorrido de la historia y mantener una guía clara del desarrollo de los acontecimientos. Además, para el lector o espectador, una estructura bien definida hace que la historia sea más dinámica, comprensible y emocionalmente envolvente.

A continuación, se presentarán dieciséis tipos de estructuras narrativas que pueden servir como referencia para construir el mapa de la historia y definir la progresión del conflicto, los puntos de giro y el clímax del relato.

Estructura De La Historia En Siete Puntos De Dan Wells

La estructura narrativa de siete puntos se caracteriza por su desarrollo lineal y su enfoque en el orden lógico de los acontecimientos. Esta estructura permite guiar al autor en la construcción de una historia coherente, desde el inicio hasta la resolución del conflicto principal. A continuación, se describe cada uno de los siete puntos con su respectivo ejemplo para facilitar la comprensión.

Gancho: Corresponde al inicio de la historia, donde se presenta una breve información sobre el protagonista y su contexto. Su propósito es despertar la curiosidad del lector sin revelar demasiados detalles. En esta fase se puede mostrar la rutina o el entorno del personaje principal, generando una duda o expectativa sobre lo que sucederá después. Por ejemplo, se puede iniciar con la escena de un estudiante universitario que cada mañana sigue la misma rutina sin cuestionar, dejando al lector con la intriga de qué podría alterar su estabilidad.

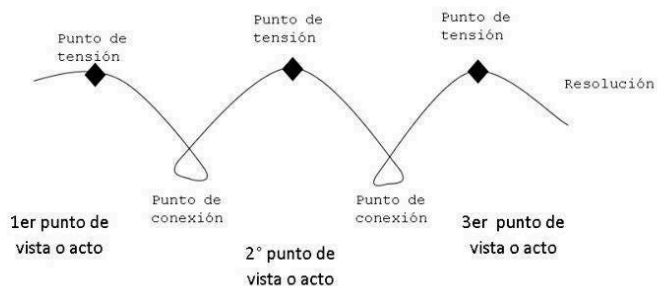
Incidente incitador (*Plot Turn 1*): Este punto marca el llamado a la acción. Es el momento en que el protagonista enfrenta una situación que rompe su rutina o lo obliga a tomar una decisión. Puede ser una invitación, una oportunidad o un compromiso que no puede evitar. Por ejemplo, el estudiante recibe una notificación para participar en una importante presentación académica, lo que lo lleva a salir de su zona de confort.

- **Primer punto de presión (*Pinch Point 1*):** Aquí se introduce la amenaza o el conflicto central de la trama. Se deja claro qué puede ganar o perder el protagonista según sus acciones. En esta etapa, la tensión comienza a aumentar. En el ejemplo, el estudiante se da cuenta de que, si no cumple con la presentación, podría perder una beca o decepcionar

a su familia.

- Punto medio (*Midpoint*): El protagonista deja de ser un observador pasivo y toma una decisión activa que define el rumbo de la historia. Es un punto de cambio en su desarrollo. Por ejemplo, el estudiante decide preparar su exposición, enfrentando sus inseguridades y comprometiéndose con el reto.
- Segundo punto de presión (*Pinch Point 2*): En este momento, la historia alcanza una nueva tensión: el protagonista enfrenta una pérdida o un obstáculo significativo que lo hace dudar de sí mismo. Puede tratarse de la pérdida de algo material, emocional o simbólico. Por ejemplo, el estudiante pierde una parte importante de su proyecto o falla durante un ensayo, lo que lo hace cuestionar sus capacidades.
- Clímax o revelación (*Plot Turn 2*): Es el momento de mayor intensidad emocional, donde el protagonista adquiere una nueva comprensión o aprendizaje que le permite afrontar el conflicto final. Por ejemplo, el estudiante comprende que su valor no depende del resultado de la exposición, sino del esfuerzo y crecimiento personal alcanzado durante el proceso.
- Resolución: Corresponde al desenlace de la historia. El protagonista alcanza un nuevo equilibrio emocional o vital como resultado de su transformación. En el ejemplo, el estudiante decide continuar su camino académico con una nueva perspectiva: tal vez cambia de carrera, ingresa a otra universidad o encuentra satisfacción en una profesión distinta. Este cierre refleja su evolución y madurez. (Wells, 2013)

Figura 2. Ejemplo historia en siete puntos de Dan Wells



Nota. Se muestra la estructura de los siete puntos . Tomado de Álvarez Portillo, R. 2017, 13 febrero.

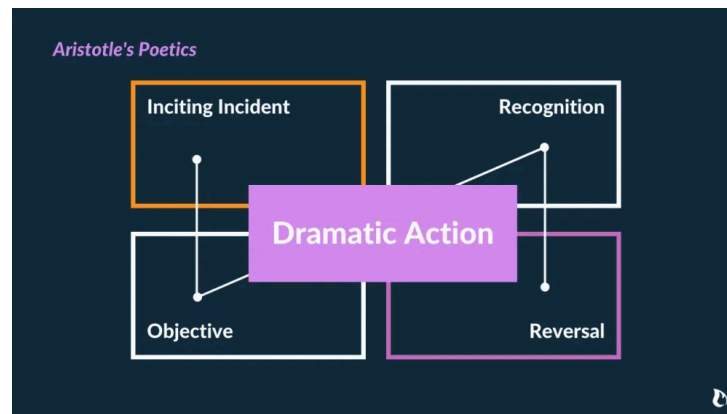
La Poética de Aristóteles

Aristóteles buscaba comprender por qué los relatos y poemas logran conectar tan profundamente con el público. Por eso, en la Poética analiza la estructura de la tragedia griega y nos muestra cómo entenderla. Según él, la tragedia es una imitación de acciones humanas significativas que permiten al espectador reflexionar sobre su propia realidad. Para que esta imitación sea efectiva, la obra debe centrarse en una acción principal bien organizada, evitando las historias sin conexión. Por lo tanto, la naturaleza y el destino también juegan un papel esencial en el actuar de los personajes, toman decisiones y aprenden a partir de las consecuencias, como ocurre en los mitos heroicos.

La tragedia se estructura comenzando con la presentación de la situación inicial, seguida del desarrollo de la acción dramática, donde se revelan los objetivos y conflictos de los personajes. Luego se produce el reconocimiento, momento en que los personajes comprenden la transformación de su realidad, y finalmente se llega a la reversión o giro trágico, donde sus

decisiones conducen al desenlace. De este modo, Aristóteles muestra que el centro de la tragedia no está en los adornos visuales, sino en las acciones y decisiones que construyen el sentido de la historia.

Figura 3. *Ejemplo de estructura poética de Aristóteles*



Nota. *Se muestra la estructura poética de Aristoteles. Tomado de BK Bass, 2024, Campfire*

La Curva De Fichte

Esta estructura se usa principalmente en tramas sencillas y se caracteriza por un ascenso progresivo de la tensión narrativa. Como se observa en la figura 4, las crisis se intensifican a medida que avanza la historia, lo que permite mantener el interés del lector o espectador hasta alcanzar el clímax, que es el punto de mayor conflicto y el giro decisivo de la narración. En este caso, la historia se presenta de forma episódica, es decir, dividida en capítulos o momentos que muestran la evolución de cada crisis. Cada episodio contribuye al desarrollo de la acción principal y al aumento de la tensión dramática.

Finalmente, en la parte final de la estructura, los conflictos se resuelven y los cabos sueltos encuentran una conclusión coherente.

Figura 4. *Ejemplo estructura de curva de Fichte*



Nota. Se muestra la estructura de curva de Fichte. Tomado de BK Bass, 2024, *Campfire*

Pirámide de Freytag

La Pirámide de Freytag es una estructura narrativa muy utilizada en la dramaturgia, ya que se divide en cinco actos y suele emplearse especialmente en historias cuyo final tiende a ser trágico. Tal como se observa en la figura 5, comienza con la introducción, donde se presenta el universo narrativo, el lugar y las características del entorno de los personajes. Luego se pasa a la acción ascendente, momento en el que surgen los primeros obstáculos para lograr el objetivo; por ejemplo, cuando el personaje desea realizar un viaje, pero su madre se lo impide por una mala corazonada.

Posteriormente, se llega al clímax, ubicado en el centro de la estructura, donde se concentra la mayor tensión, como la decisión del personaje de viajar a escondidas. A partir de allí se desarrolla la acción descendente, donde el destino y el antagonista se enfrentan directamente: durante el viaje, el personaje recibe una llamada de su madre, el bus presenta fallas y se acumulan pequeños eventos que complican su camino. Finalmente aparece la catástrofe, que corresponde al desenlace trágico, donde el personaje puede fallecer en un accidente antes de llegar a su destino; o, mediante un giro inesperado *plot twist*, descubrir que la llamada era para avisarle que su madre había sido quien sufrió un accidente.

Conocer esta estructura permite que estos giros argumentales sean coherentes y tengan sentido dentro del hilo narrativo, evitando que parezcan forzados o improvisados.

Figura 5. Ejemplo de estructura de pirámide de Freytag



Nota. Se muestra la estructura de la pirámide de Freytag. Tomado de BK Bass, 2024, *Campfire*

El viaje del héroe

El Viaje del Héroe es una de las estructuras narrativas más conocidas y empleadas, definida inicialmente por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, donde se plantea en tres grandes actos: el inicio, en el cual el protagonista vive en su mundo ordinario; el viaje o travesía, donde abandona ese mundo y enfrenta diversos desafíos; y finalmente el regreso, donde vuelve transformado. Christopher Vogler, en *El viaje del escritor*, amplía esta estructura y la descompone en etapas más detalladas. Un ejemplo claro es la trilogía de *El Señor de los Anillos*, que refleja a la perfección cada uno de estos momentos.

Al inicio, conocemos el mundo cotidiano de Frodo en la Comarca. Luego aparece el llamado a la aventura con la llegada del anillo, seguido por el rechazo inicial, cuando Frodo duda de asumir la misión. Después surge el mentor, representado por Gandalf, quien lo guía y motiva. Con ello, Frodo cruza el umbral y abandona la Comarca para adentrarse en lo desconocido. En su travesía, se une a aliados como Sam, Aragorn y la Comunidad, enfrentando enemigos y obstáculos que ponen a prueba su valor. Posteriormente, se da el acercamiento a la cueva más profunda, cuando el poder del anillo comienza a corromper a sus compañeros y el grupo debe separarse, intensificando el conflicto interno del héroe.

Tras superar las pruebas, llega la recompensa, donde Frodo comprende la magnitud de su misión y la carga moral que conlleva. Luego continúa el camino de regreso, cuando el héroe retorna a su mundo ordinario tras destruir el anillo y es recibido por sus amigos. En este punto también ocurre la resurrección, que simboliza el renacer del héroe tras haber cambiado profundamente; por ejemplo, cuando Sam demuestra su crecimiento personal al reunir el valor para hablar con la chica que le gusta. Finalmente, se alcanza el regreso con el elixir, donde

Frodo, transformado por su experiencia, escribe sus aventuras en el libro y decide partir junto a los elfos y Gandalf, dejando en claro que su viaje no solo fue físico, sino también espiritual y emocional.

Figura 6. Ejemplo de estructura del viaje del héroe.



Nota. Se muestra la estructura del viaje del héroe. Tomado de BK Bass, 2024, *Campfire*

Romanzado el ritmo

Es un esquema elaborado por Gwen Hayes en su libro *Romancing the Beat*, donde plantea que, para que una historia sea considerada realmente romántica, el lector espera que los protagonistas terminen juntos al final. Este modelo divide la narrativa en fases. La primera es la presentación, donde se introducen los personajes, sus vidas, entornos y rasgos que los caracterizan; luego ocurre un encuentro tierno, donde surge la primera chispa de atracción. Sin embargo, posteriormente aparece una negación inicial, en la cual los personajes rechazan la posibilidad de estar juntos debido a razones externas o internas, como diferencias sociales,

relaciones previas o conflictos familiares.

Después viene el impulso, donde una situación o circunstancia obliga a los personajes a convivir, trabajar juntos o conocerse más. La segunda fase es enamorarse: aunque aún intenten negar sus sentimientos, comienzan a disfrutar de la compañía del otro, surgen pequeñas señales de afecto y aparece el momento llamado Inkling, cuando ambos empiezan a imaginar la posibilidad real de estar juntos; aquí la tensión romántica crece, pudiendo manifestarse en un gesto dulce como tomarse de la mano o compartir un beso. La tercera fase es retirarse del amor, donde regresan las inseguridades iniciales y los conflictos planteados al comienzo se intensifican, llevando a una separación o ruptura; puede intervenir un tercero, un viaje o una situación que los obligue a distanciarse.

Está la fase de luchar por el amor, en la cual los personajes reconocen sus sentimientos y deciden enfrentar los obstáculos mediante acuerdos, conversaciones sinceras o un reencuentro significativo, permitiendo llegar al final feliz esperado en las historias románticas.

Este esquema es común en comedias románticas como *La Propuesta* (Fletcher, 2009), donde los personajes atraviesan la negación, los conflictos y finalmente deciden estar juntos. No obstante, si se prefiere evitar el final feliz, es posible cerrar la historia con crecimiento personal y reflexión, como ocurre en *La La Land* (Chazelle, 2016), donde los protagonistas no terminan juntos, pero ambos evolucionan gracias a la relación que compartieron.

Figura 7. Ejemplo de estructura de Romanzado el ritmo.

Romancing the Beat			
Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4
Intro Character 1	No Way 2	Inkling Doubt	Dark Night
Intro Character 2	Inkling	Deepening Doubt	Wake Up
Meet Cute	Deepening Desire	Retreat	Grand Gesture
No Way 1	Maybe This Could Work	Shields Up	Whole Hearted
Adhesion Plot Thrust	Midpoint of Love Plot Thrust	Breakup	Epilogue

Nota. Se muestra la estructura de Romanzado el ritmo. Tomado de BK Bass, 2024, *Campfire*

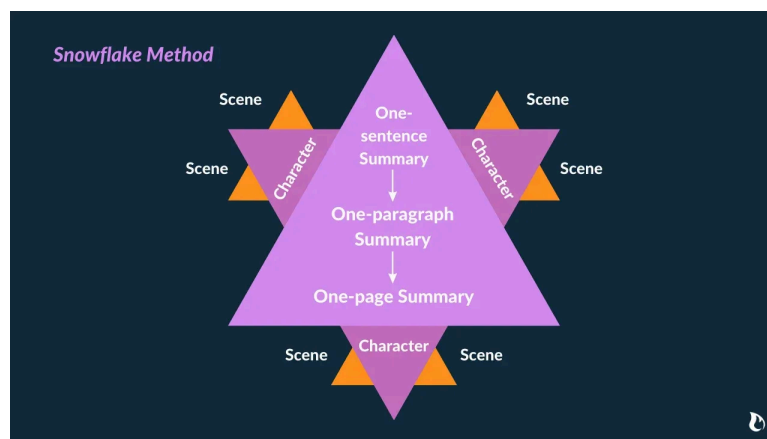
Método del copo de nieve

El Método del Copo de Nieve, propuesto por Randy Ingermanson, es una estrategia para construir una historia desde lo general hacia lo específico, permitiendo desarrollar la trama de manera organizada. El proceso inicia con la creación de una idea central, resumida en una sola frase que sintetiza el núcleo del relato; por ejemplo: Sasha, una chihuahua proveniente de una familia dedicada al baloncesto, descubre que su verdadera pasión es la pintura.

En el segundo paso, esta frase se amplía a un párrafo que incluya la presentación del universo narrativo, los personajes principales, el conflicto central, el clímax y una posible resolución; siguiendo el ejemplo, se mostraría la vida de Sasha en una familia que espera que ella continúe con el legado deportivo, el encuentro con Pola, una labradora amante de la jardinería, el momento en el que Sasha debe elegir entre satisfacer a su familia o perseguir su pasión, y finalmente la decisión que transforma su vida.

En el tercer paso, se desarrollan fichas detalladas de cada personaje, donde se describen sus gustos, motivaciones, personalidad, objetivos y conflictos internos. A partir de aquí, el método continúa expandiendo la historia paso a paso: se convierte la sinopsis en una lista de escenas, se agregan giros argumentales, momentos de tensión y decisiones relevantes, y se puede elaborar material visual de apoyo, como un afiche o diagrama donde se relacionen personajes y eventos. Finalmente, con toda esta información organizada, se redacta el primer borrador, lo cual facilita revisar, ajustar y fortalecer la coherencia narrativa, asegurando que cada giro y evolución del personaje tenga sentido dentro de la historia.

Figura 8. *Ejemplo de estructura de Método del copo de nieve.*



Nota. *Se muestra la estructura del Método del copo de nieve. Tomado de BK Bass, 2024, Campfire*

Para tener en cuenta, estas son solo algunas de las estructuras que pueden aplicarse en la creación de un *webcomic*; sin embargo, existen muchas más, en algunos casos, es posible

combinar elementos de diferentes modelos para formar estructuras híbridas. Lo esencial es contar con un mapa narrativo que permita comprender el hilo de la historia y realizar cambios sin afectar la coherencia del relato. De acuerdo con Campfire Technology LLC (2025), el uso intencional de una estructura narrativa facilita el orden y la claridad en la construcción de la historia, motivo por el cual presentan dieciséis modelos diferentes para planificar y desarrollar narrativas.

8 pasos de Dann Harmon

Para entender la importancia de la historia con diferentes giros argumentativos, Duncan (2025) menciona cómo son las 8 categorías de Dann Harmon, con la siguiente estructura: yo, necesidad, ir, buscar, encontrar, tomar, regresar y cambiar.

1. Yo: establecer un protagonista

Crear un personaje con el que la audiencia pueda identificarse permite construir un entorno y un mundo coherente a su alrededor. El objetivo es presentar varios personajes para que el público pueda conectar con alguno de ellos; sin embargo, es importante evitar los saltos constantes entre múltiples protagonistas, ya que esto puede generar confusión. Esta es una forma efectiva de introducir una historia. Por ejemplo: un conejo se prepara para salir de casa y su madre le advierte que un lobo ronda cerca. El conejo, ignorando la advertencia, decide irse. Más adelante, un cuervo lo tranquiliza diciéndole que el lobo está lejos de esa zona.

2. Necesidad: algo no está muy bien

En este momento de la narración se evidencia el desequilibrio del universo del protagonista. Surge una duda interna: ¿realmente puedo elegir este camino? Es aquí donde el personaje comienza a cuestionarse su realidad y a considerar la posibilidad de un cambio. Este punto puede funcionar también como el llamado a la acción, ya que el mundo que inicialmente parecía estable o perfecto revela fisuras. De acuerdo con el ejemplo del conejo, se nos muestra su deseo de demostrarle a su hermano que es valiente y capaz de cazar por sí mismo, especialmente ahora que su hermano se encuentra indispuesto y no puede recolectar comida para la familia.

3. Ir: cruzando el umbral

Dependiendo del tipo de historia, este momento permite que ocurra un suceso significativo para el protagonista. Según el modelo de los ocho pasos de Dan Harmon, aquí se establece la transición entre el mundo ordinario (la realidad conocida) y el mundo especial (el territorio desconocido o desafiante). Esta separación, representada en la figura 9, marca el punto donde el lector comprende con mayor claridad la situación central y el conflicto narrativo.

Retomando el ejemplo anterior, descubrimos que el cuervo en realidad trabaja para el lobo, revelando que la amenaza está mucho más cerca de lo que el conejo imagina. Esta revelación intensifica la tensión y conduce al protagonista a enfrentarse a circunstancias que ponen a prueba su decisión inicial.

4. Búsqueda: el camino de las pruebas

En esta fase, los personajes comienzan a adaptarse al cambio y a sobrevivir dentro del nuevo mundo. Es el momento en el que intentan mantener el control, comprender las reglas que rigen este entorno y buscar soluciones ante las dificultades que se presentan. Además, esta etapa permite la incorporación de nuevos aliados o elementos que amplíen la dinámica de la historia.

También es una oportunidad para intensificar el conflicto. Asimismo, el conejo percibe que algo no está bien: se siente inquieto y nota una mirada penetrante fijándose en él. Al identificar al lobo, entra en pánico y huye, pero se enfrenta a un dilema. No puede regresar a casa, pues pondría en peligro la madriguera, y su única vía de escape es hacia un río que dificulta aún más su huida.

5. Encontrar: una victoria falsa

En esta fase, tanto el personaje como la audiencia experimentan un breve momento de alivio. El protagonista cree haber superado el obstáculo principal o vencido al antagonista; sin embargo, esta sensación corresponde a una *falsa victoria*, ya que suele ser temporal. Este punto se ubica en el centro de la historia y puede incluir la obtención de un objeto valioso, un pequeño logro o un incentivo emocional que impulsa al personaje a continuar.

Continuando con la historia del conejo, él sigue corriendo hasta llegar a un río no muy profundo. A pesar de su miedo, decide saltarlo y logra poner distancia entre él y el lobo, lo que le da la impresión de estar a salvo. Sin embargo, al creer que ya puede volver a casa, descubre que

el cuervo, desde el cielo, vigila sus movimientos y está colaborando con el lobo. Esta revelación tensiona nuevamente la narrativa y prepara el camino para un conflicto mayor.

6. Tomar: precio a pagar

La falsa victoria se revela como un logro costoso. El protagonista debe enfrentar un precio elevado por sus decisiones, lo cual puede manifestarse como un sacrificio personal, la pérdida de algo valioso o un conflicto interno profundo. Aquí se presenta la tensión entre lo que el personaje desea y lo que realmente necesita para avanzar, evidenciando las consecuencias directas de su elección inicial.

El conejo después de huir, agotado, cree que había escapado del peligro y la falta de dirección lo lleva a tomar decisiones impulsivas. En su trayecto, cae en una trampa colocada por humanos, lo que le provoca la pérdida de una oreja y la fractura de una pata, limitando seriamente su capacidad de huida. Este momento marca el costo real de su búsqueda de independencia y valentía.

7. Regreso: vuelta al mundo familiar

El protagonista regresa a su mundo “ordinario”, ya sea su hogar, su comunidad, su madriguera o su rutina habitual. Es importante señalar que, aunque el personaje ha superado diversas pruebas, esto no implica que su entorno haya cambiado. Lo que se transforma es el personaje mismo: ha evolucionado, adquirido nuevas perspectivas y desarrollado habilidades o

aprendizajes a partir de su experiencia. Sin embargo, este retorno puede incluir aún obstáculos o incluso un desenlace de tono ambiguo o pesimista.

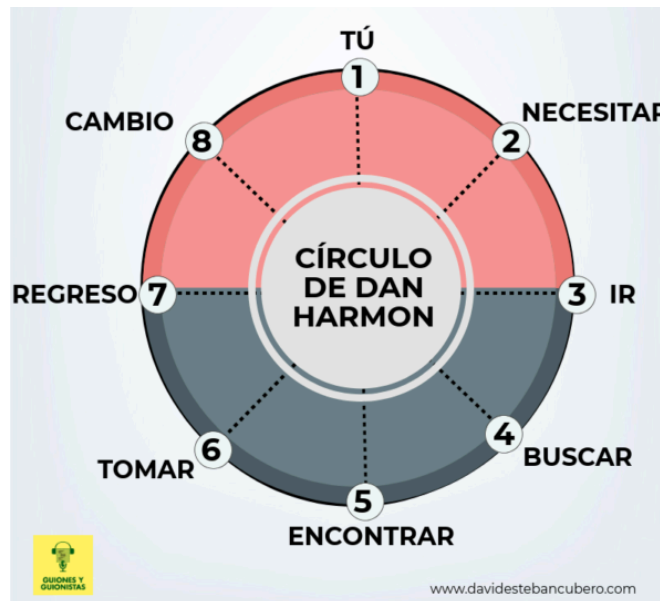
En el caso del conejo, agotado y al borde de rendirse, descubre que el cuervo ha guiado al lobo hacia el lugar donde se refugia. No obstante, también se percató de que el área está llena de trampas humanas. Aprovechando esta situación, el conejo planifica cuidadosamente una emboscada para enfrentar al lobo y al cuervo, utilizando ahora su ingenio más que su fuerza o valentía impulsiva.

8. Cambio: la prueba final

En el desenlace se presenta el clímax de la historia, momento en el que el protagonista debe tomar la decisión final y enfrentar el conflicto central. Este punto corresponde al cierre del ciclo narrativo, en el cual se conecta nuevamente con la fase inicial, lo que permite que el personaje retorne a su mundo transformado o que se dé inicio a un nuevo proceso de cambio.

Para concluir la historia del conejo, el antagonista se acerca rápidamente sin notar la trampa colocada en su camino. El lobo cae en una trampa para osos que le fractura una de sus patas, provocando un aullido de dolor. Dominado por la rabia, intenta continuar y atrapar al conejo, pero vuelve a caer en otra trampa que finalmente acaba con su vida. A lo lejos, el conejo observa y se aleja del lugar, mientras que el cuervo, impulsado por el hambre, se aprovecha de la situación y se alimenta de los restos del lobo.

Figura 9. Ejemplo de los ocho pasos de Dann Harmon.



Nota. Se muestra esquema de ocho pasos de Dann Harmon. Tomado de Cubero, D. 2019, 15 de abril.

Guion para un comic

Los guiones para producciones audiovisuales son fundamentales, ya que permiten planificar la grabación, describiendo escenas, movimientos de cámara y elementos visuales necesarios para cada toma. En contraste, como menciona Mckenzie, A. (2006), el guión para cómic suele ser más sencillo de estructurar, puesto que se centra en los elementos esenciales: la descripción de la escena, los personajes involucrados y sus diálogos. Sin embargo, esto no significa que sea menos importante.

En el guion de cómic se debe indicar claramente quién habla, qué dice y qué está ocurriendo en la viñeta, además de sugerir el ambiente emocional o la acción principal.

Esto funciona como una guía que facilita tanto la organización narrativa como la elaboración del boceto visual del webcómic. Por ejemplo, como se observa en la figura 10, se acostumbra incluir el título de la historia (si aplica), el número de páginas que tendrá el capítulo, una breve sinopsis de lo que sucederá y cualquier especificación relevante para la composición visual. Este formato asegura coherencia entre el relato y la imagen, permitiendo que la narrativa fluya de manera clara y efectiva.

Figura 10

Figura 10. Ejemplo de guion para comic 1.

JULIETA #02 - 2019 - SANTUARIO (10 PÁGINAS) / guión: JOSE GARCIA

PAGINA UNO (5 cuadros) 8

9 Cuadro 1. Pedro se detiene frente al establo, y observa a las chicas. Está pensativo y un poco triste. Pelos ladra desde el suelo, preocupado.
 Ref. Establo: <https://www.curiosfera.com/wp-content/uploads/2016/09/Qu%C3%A9-es-un-establo.jpg>

CUADRO DE TEXTO: **10** EL PADRE DE JULIETA, PEDRO, PASABA POR AHI CUANDO ESCUCHO LA CONVERSACION.

11 PEDRO (PIENSA): HE ESTADO POSPONIENDO ESTO POR DEMASIADO TIEMPO. AH BUENO, ES MEJOR QUE TERMINE CON ESTO DE UNA VEZ, SUPONGO.
 WOF WOF

Cuadro 2. Pedro habla con Julieta (las chicas se han detenido). Julieta responde shockeada. **12**
 PEDRO: JULIETA, SOBRE TYRONE Y FOXGLOVE. YA TIENEN MÁS DE VEINTE AÑOS, LO QUE SIGNIFICA QUE YA SON DEMASIADO VIEJOS PARA TRABAJAR.
 JULIETA (GRITANDO): **13** ¿QUÉ? ¿LOS VAS A RETIRAR? **14**

Cuadro 3. Pedro habla, triste. Julieta responde triste. Bianca observa.
 PEDRO: ME TEMO QUE SÍ, JULIETA. ASI QUE A FIN DE MES LOS VOY A ENVIAR A UN ASILO.
 JULIETA: PERO PAPÁ, ELLOS PASARON CASI TODA SU VIDA EN ESTE LUGAR. NO PODÉS SIMPLEMENTE SACARTELOS DE ENCIMA.

Cuadro 4. Pedro habla con Julieta, semi disculpandose; Julieta responde protestando. Pelos ladra, preocupado por la pelea y Bianca lo alza.
 PEDRO: LO SIENTO, PERO NO TENGO OPCIÓN. EL CAMPO ES UN NEGOCIO, Y NO PUEDO SOSTENER TENERLOS ACÁ SI NO PUEDEN TRABAJAR.
 JULIETA: ESO NO ES JUSTO, PAPÁ. ¿CÓMO TE SENTIRÍAS SI...?
 ¡WOF WOF! **15**

Cuadro 5. Pedro se da media vuelta, dando por finalizada la conversación. Julieta enojada, intenta hablar.
 PEDRO (OFF): **16** ES SUFICIENTE, JULIETA. A MI TAMPOCO ME GUSTA, PERO ASÍ ES LA VIDA.
 JULIETA: PERO...

Nota. Se ve el desarrollo de un guion para comic. Tomado de GComics, 2024.

El desarrollo de un webcómic implica dinámicas distintas a las de los cómics impresos, ya que se trata de un formato creado específicamente para la distribución digital. En este contexto, muchas veces el autor asume varios roles a la vez, desempeñándose como guionista, ilustrador y editor, lo que modifica el proceso de creación narrativa y visual. A diferencia de los métodos tradicionales de producción editorial, el webcómic permite mayor flexibilidad y adaptación al ritmo creativo de cada artista.

Debido a esto, el guion para webcómic suele ser más sencillo y directo, lo que facilita organizar las ideas y mantener claridad en la secuencia visual, como se observa en la figura 10. Lomeña (2008) señala que comprender las diferentes formas de representación del cómic es fundamental, ya que el formato y la cantidad de viñetas influyen en la lectura y el ritmo narrativo. Por ejemplo, en el cómic estadounidense es común encontrar entre 5 y 6 viñetas por página, mientras que en el manga japonés predominan composiciones más reducidas, de alrededor de 4 viñetas por página.

Estas variaciones también se trasladan al webcómic, donde la disposición puede adaptarse al scroll vertical, al tamaño de pantalla y a la interacción digital. Por lo tanto, el desarrollo de un web cómic no solo implica contar una historia, sino pensar en cómo se experimenta visualmente desde el entorno digital, lo que transforma la estructura narrativa tradicional y abre nuevas posibilidades expresivas.

Figura 11. *Ejemplo de guion para comic 2.*

Pág. 5 SIETE VIÑETAS

Panel	Descripción	Diálogo
5.1	El ladrón le entierra la navaja a riper en la cabeza	
5.2	La Herida comienza a soltar un liquido blanco	
5.3	El liquido blanco se vuelve rojo	
5.4	La sangre de la navaja se mete dentro del craneo de riper	
5.5	Riper trata de levantarse con dificultad	
5.6	(Escorso)Riper en el suelo con la navaja en la cabeza	

Nota. *Se ve referente de un guion para comic. Tomado de Gallego Escobar, Francisco curso Narrativa Visual, 2024.*

Elementos para Webcomic en Webtoon

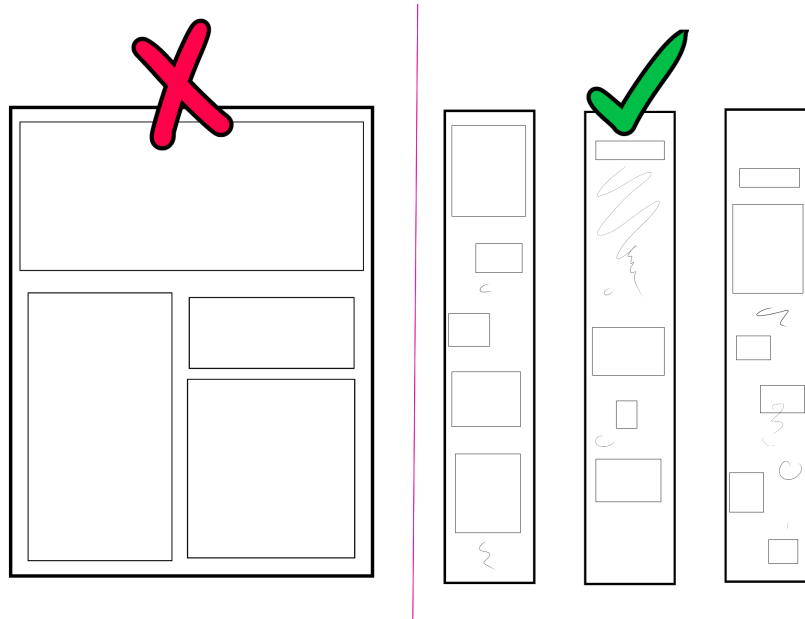
Orden de paneles y viñetas

Es fundamental diferenciar la organización de los paneles y viñetas en el webcómic, ya que su lectura difiere de la del cómic impreso. Mientras el cómic tradicional se estructura página por página, el webcómic, especialmente en formato Webtoon, se diseña para ser leído de arriba hacia abajo, aprovechando el ‘*scroll*’ continuo en dispositivos móviles.

Esto implica que la distancia entre viñetas debe planificarse cuidadosamente, dejando espacios amplios que permitan una lectura fluida sin que las escenas se perciban cortadas al

desplazarse por la pantalla. Según Strach (2020), la composición vertical favorece el control del ritmo narrativo, por lo que conocer qué tipo de viñeta usar y cómo disponerla en la secuencia resulta clave para guiar la atención del lector y generar pausas, énfasis o impacto visual dentro de la narración.

Figura 12. *Ejemplo esquema para paneles de webcomic.*



Nota. *Se ve una comparación entre dos esquemas. Tomado de Strach, 2024.*

Figura 13. *Ejemplo de distancia en los paneles.*



Nota. Se ven dos cuadros con bocetos y las distancias de cada uno. Strach. 2024.

Al observar las imágenes de referencia, se evidencia que la distancia entre viñetas también forma parte del dinamismo en la lectura. Según Clip Studio (2020), en el formato de webcómic vertical existe una *zona visible* entre un panel y otro, la cual permite controlar el ritmo con el que el lector se desplaza hacia abajo (scroll). Esta separación no solo evita que la lectura se sienta cortada, sino que además facilita que las escenas respiren y se perciban con mayor claridad.

De este modo, el autor puede jugar con la distribución de los personajes, los globos de diálogo y la composición interna de cada viñeta. Por ejemplo, si se deja más espacio antes de revelar un personaje o un elemento importante, se puede generar suspenso o énfasis. Por el contrario, si las viñetas se acercan entre sí, la lectura se vuelve más rápida y dinámica. Esta estructura permite que el lector avance a su propio ritmo mientras mantiene una experiencia visual fluida y continua, propia del formato digital móvil.

Figura 14. *Ejemplo de la zona visible del webcomic.*



Nota. Se ve la ilustración de un personaje y la zona visible del lector . Tomado de CELSYS, Inc. 2020.

No es obligatorio limitarse únicamente a viñetas rectangulares o cuadradas dentro de un webcómic. El formato digital permite explorar distintas formas, distribuciones y composiciones que se adapten a la acción, el tono y el contexto de la escena. La variación en la estructura de las viñetas puede utilizarse para reforzar emociones, representar movimientos o dirigir la atención del lector dentro del espacio visual.

Según WEBTOON (2023), la composición de paneles en formato vertical favorece el uso de viñetas flexibles y dinámicas, lo que permite crear transiciones más suaves, enfatizar momentos clave y controlar el ritmo narrativo mediante el desplazamiento (*'scroll'*). De esta manera, es posible tomar referencias de diferentes estilos e incluso de cómics impresos que han sido adaptados a lectura digital, como algunos volúmenes de *Avatar: The Last Airbender*, donde el diseño de escenarios y la distribución de viñetas facilitan una lectura fluida en pantallas móviles.

Figura 15. *Ejemplo de distribución de paneles en el webcomic 1.*



Nota. *Se ve ilustración de un cómic. Tomado de Avatar: The Last Airbender, 2005.*

Figura 16. *Ejemplo de distribución de paneles en el webcomic 2.*



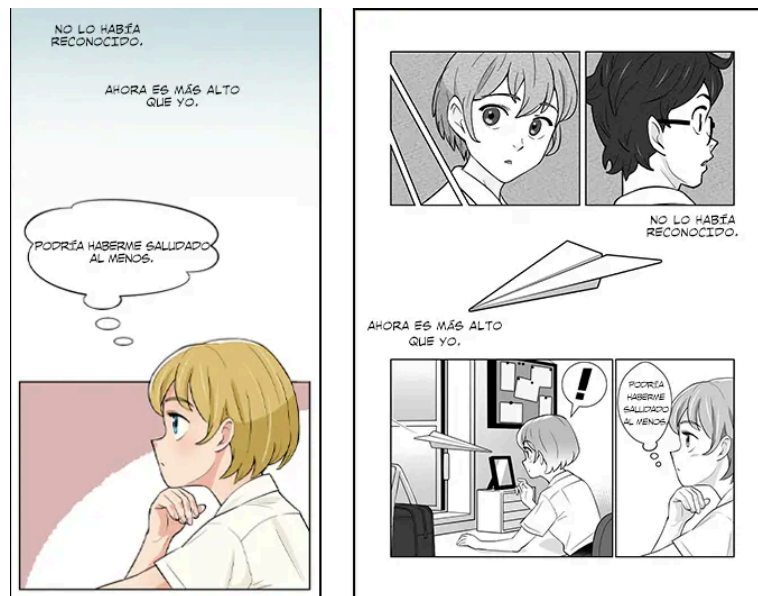
Nota. Se ve ilustración de un cómic. Tomado de Avatar: The Last Airbender, 2005.

En el formato Webtoon, la lectura se realiza de manera vertical, desplazándose de arriba hacia abajo en una sola página continua. Este formato aprovecha el espacio entre viñetas para controlar el ritmo, la pausa y la tensión visual, lo que genera una experiencia de lectura fluida en dispositivos digitales. Por el contrario, en el manga tradicional la lectura organiza las viñetas de derecha a izquierda y se desarrolla página por página, lo que implica una estructura más rígida y una composición espacial distinta.

La distancia y disposición de los paneles en cada formato no solo afecta la percepción del tiempo narrativo, sino también la forma en que se transmiten las emociones y acciones. Como lo

plantea McCloud (1993), la organización y transición entre viñetas influye en cómo el lector interpreta el movimiento y el flujo de la historia.

Figura 17. Ejemplo diferencia de ilustración entre webcomic y manga.



Nota. Se ve la ilustración de varios personajes. Tomado de CELSYS, Inc. 2020.

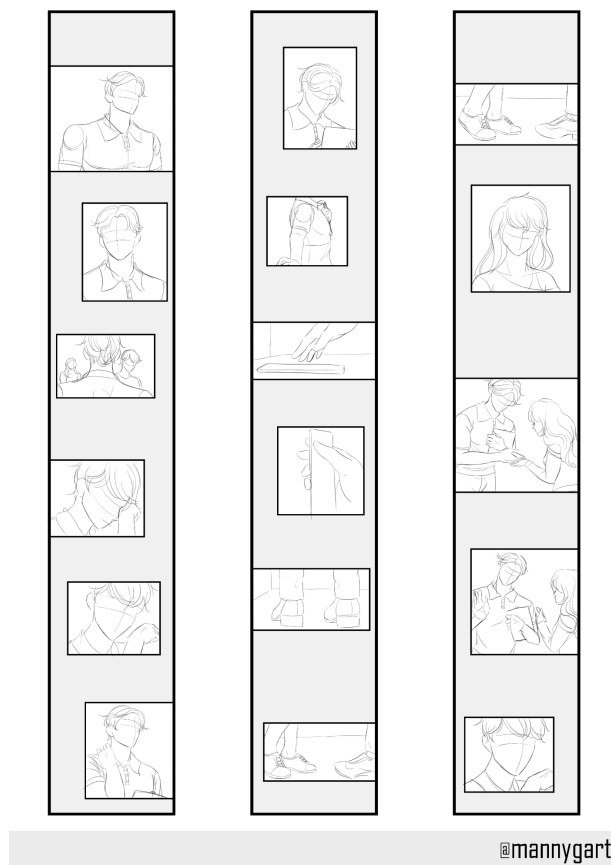
Boceto para el comic

Una vez se tiene listo el guion y se han definido los elementos narrativos que aparecerán en cada capítulo y en sus respectivas viñetas, este puede utilizarse como apoyo directo durante la etapa de boceto. Tal como señala Bermejo (2024), la lectura del guion permite subrayar y seleccionar los elementos visuales esenciales para la escena, por ejemplo: si en la acción el personaje principal enciende un televisor y luego se sienta, estos elementos deben representarse claramente en el boceto para guiar la composición visual.

En esta fase, el boceto funciona como un primer acercamiento a la puesta en escena,

donde se define la posición de los personajes, los objetos relevantes y los encuadres. Esto permite visualizar la secuencia narrativa dentro del panel, como se observa en la figura 25, donde se aprecia la acción del personaje y los enfoques de la *cámara* que acompañan el movimiento. De acuerdo con Guevarra (2023), este proceso es fundamental para planificar la lectura fluida del webcómic y asegurar que la narrativa visual comunique adecuadamente la intención del guion.

Figura 18. *Ejemplo de boceto para webcomic.*



Nota. Se ven tres columnas con bocetos del webcomic. Tomado de Guevarra, M. 2023.

Tipos de globos de diálogo

Con base en el trabajo de Ilka Perea (2019) sobre los distintos tipos de globos y su significado en las historietas, se han tomado los referentes para explicar los diferentes usos de los globos de diálogo en este estudio. Perea analiza cómo la forma, el tamaño y la disposición de los globos contribuyen al ritmo narrativo y a la comprensión visual del cómic.

Diálogo normal

En las conversaciones entre personajes, la disposición de los globos de diálogo influye en el dinamismo de la lectura. En algunos casos, se puede ubicar un globo encima de otro para indicar continuidad en la intervención del mismo personaje, como se observa en la figura 19. No es necesario que ambos globos tengan el mismo tamaño, pero sí deben mantener una línea gráfica y un diseño coherente. Por otro lado, existen globos con formas rectangulares, como se muestra en la figura 26, los cuales son útiles cuando el espacio en el panel es reducido.

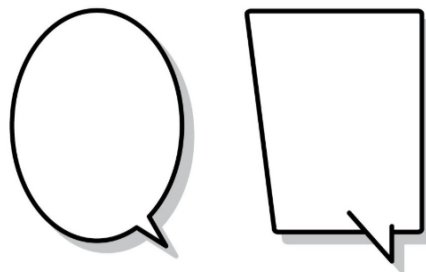
Sin embargo, debido a que en el formato *Webtoon* suele existir una zona vacía que permite acomodar el texto sin restringir la lectura, estos globos rectangulares se utilizan con menor frecuencia. Finalmente, los globos dobles se emplean para diálogos más extensos, aunque se recomienda usarlos con moderación para evitar saturar la escena y dificultar la comprensión del mensaje.

Figura 19. *Ejemplo de globo: dialogo normal*



Nota. Se ve al personaje masculino leyendo una hoja . Adaptado de *Apuesta de amor*, Ochoa, I. 2020, tomado de Webtoon.

Figura 20. *Ejemplo de globos verticales.*



Nota. Se ven las comparaciones de uso de los globos en forma vertical. Tomado de Perea Hernández, I. 2019.

Globo de pensamiento

Los globos de pensamiento permiten transmitir al lector las reflexiones internas del personaje, diferenciándose así de los diálogos que ocurren entre varios personajes dentro de la historia. Estos pueden representarse mediante globos tradicionales o a través de dos pequeños círculos que conectan la idea con el personaje, como se observa en la figura 21. Su función principal es generar la sensación de que el personaje está hablando consigo mismo. Este recurso también es común cuando se desea dar voz a personajes que no pueden comunicarse verbalmente, como animales, plantas u objetos, facilitando así su expresión dentro de la narrativa visual.

Figura 21. Ejemplo de globo: globo de pensamiento.



Nota. Se ve un personaje femenino. Adaptación de *Apuesta de amor*, Ochoa, I. ,2020, tomado de

Webtoon.

Cartela

Los globos rectangulares sin cola se utilizan para incluir la voz del narrador o para aportar información adicional dentro del panel, como la ubicación, el contexto o datos relevantes sobre un personaje. También pueden funcionar como voz en off, diferenciándose claramente del diálogo principal. Un ejemplo reconocible es el caso de Deadpool, cuyos cuadros de texto permiten distinguir sus diferentes voces internas sin generar confusión en el lector.

Figura 22. *Ejemplo de globo: cartela.*



Nota. Se ve un personaje femenino sonriendo. Tomado de Webtoon: Complejo de amigos de la infancia, Eunhi, 2024.

Grito

También existen globos diseñados para representar expresiones elevadas o gritos. La forma de estos globos varía según el contexto emocional: no es lo mismo un grito enérgico destinado a motivar a un grupo, que uno agresivo dirigido a acusar a otra persona. Por ello, la cantidad y pronunciación de las aristas en el globo transmite el nivel de intensidad y emoción del diálogo. Por ejemplo, en la figura 23 se observa cómo la protagonista grita con timidez y nerviosismo, lo que se refleja en la presencia de pocas aristas y una forma menos agresiva.

Figura 23. *Ejemplo de globo: grito.*



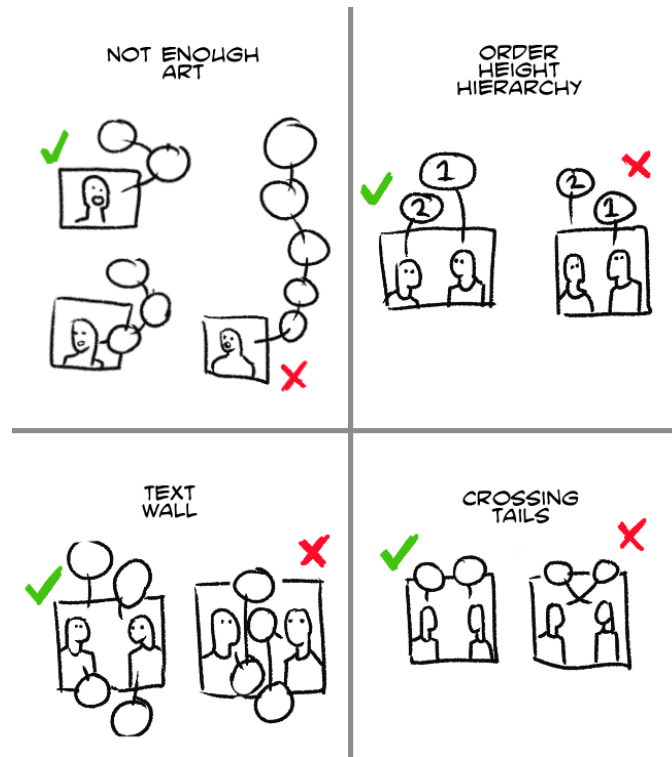
Nota. Se ve interacción entre dos personajes. Tomado de Webtoon: Complejo de amigos de la infancia, Eunhi, 2024.

Distribución de los paneles con los globos de diálogos

Para garantizar una lectura clara, es fundamental mantener una adecuada distribución de los globos de diálogo dentro del panel. En narrativas que se leen de izquierda a derecha, el primer globo debe ubicarse en la parte superior, seguido de los demás en orden descendente, de modo que la mirada del lector fluya sin dificultad.

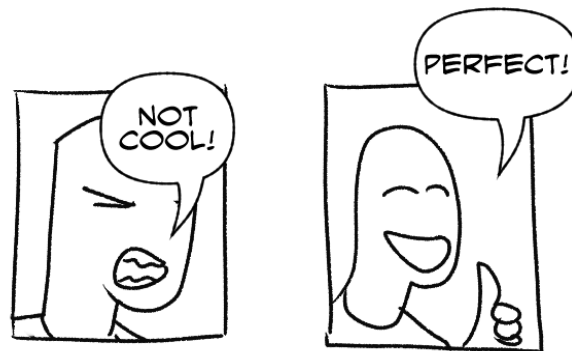
Además, Walter (2020) señala que es recomendable aprovechar las zonas vacías del panel para colocar los globos sin cubrir elementos importantes de la ilustración, manteniendo así el equilibrio visual. Por ello, es posible ajustar el tamaño de los globos e incluso variar la perspectiva de la cámara, como se observa en la figura 24, con el fin de asegurar la claridad de la composición sin interrumpir la narración gráfica.

Figura 24. Ejemplo de distribución de los globos de diálogo en el webcomic 1.



Nota. Se ve comparación entre dos paneles. Tomado de Walter, 2020.

Figura 25. Ejemplo de distribución de los globos de diálogo en el webcomic 2.



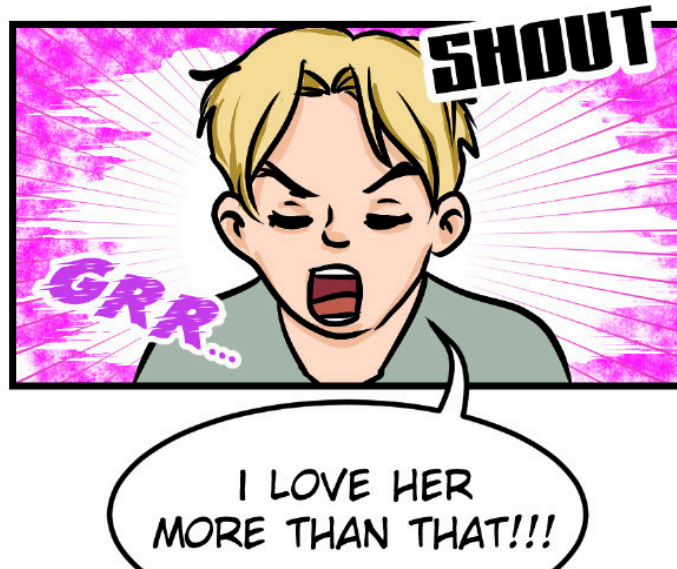
Nota. Se ve comparación entre dos paneles. Tomado de Walter, 2020.

Onomatopeyas

La onomatopeya ha existido desde tiempos antiguos como un recurso léxico que permite representar sonidos que no pueden describirse con una palabra específica. Puede imitar el sonido del viento, de objetos inanimados o de animales. Según CuCo (2024, p. 37), para Aristóteles el uso excesivo de la onomatopeya para describir la realidad podía resultar innecesario; sin embargo, reconocía que la imitación de los sonidos contribuía al enriquecimiento del vocabulario. Con el paso del tiempo, las onomatopeyas se difundieron entre culturas, adoptando variaciones según el idioma y el contexto, como ocurrió en la tradición romana.

Durante el Renacimiento, los poetas comenzaron a emplearlas de manera más intencional en sus obras para generar efectos expresivos y sensoriales. En la actualidad, la onomatopeya tiene un papel fundamental en el lenguaje visual, especialmente en el cómic. Se considera un recurso esencial porque integra texto e imagen para representar el sonido de manera directa y perceptible. Dentro del *webcomic*, este recurso no solo ayuda a transmitir ambientes y acciones, sino que también permite mantener la fluidez de la narración sin depender exclusivamente del lenguaje verbal. Por ello, su uso continúa siendo relevante y creativo en la construcción de experiencias narrativas contemporáneas.

Figura 26. *Ejemplo onomatopeya en el webcomic.*



Nota. Se ve a un joven gritar y de fondo la onomatopeya que lo acompaña. Tomado de Ana Makoarts, 2020.

Tipos de onomatopeya

La onomatopeya contribuye significativamente a la enseñanza, ya que generalmente está compuesta por sonidos simples o breves que facilitan su comprensión y memorización. Este recurso permite representar sonidos que serían difíciles de expresar mediante palabras convencionales, pues su función principal es imitar auditivamente aquello que se desea comunicar. Como señalan Magallán Magallán y Tigrero Perero (2023, p. 32).

La onomatopeya es una representación directa del sonido, por lo que resulta importante diferenciar y comprender su uso dentro de distintos contextos. En el diseño de un *webcomic*, este recurso adquiere especial relevancia, ya que no solo refuerza la acción de la escena, sino que también aporta dinamismo y expresividad a la narrativa visual.

- Onomatopeya fónico imitativo: Las onomatopeyas de origen fonético son aquellas que representan sonidos presentes en la naturaleza, como el viento o los animales. Estas expresiones buscan imitar de manera directa el sonido que se escucha. Por ejemplo, “zas” puede utilizarse para representar la caída rápida de una gota, “fuz” para el sonido del viento, o “miau” para el maullido de un gato. Este tipo de onomatopeyas facilita la asociación entre el sonido y su representación escrita, aportando dinamismo y expresividad al lenguaje.

Figura 26. Ejemplo onomatopeya en animales.

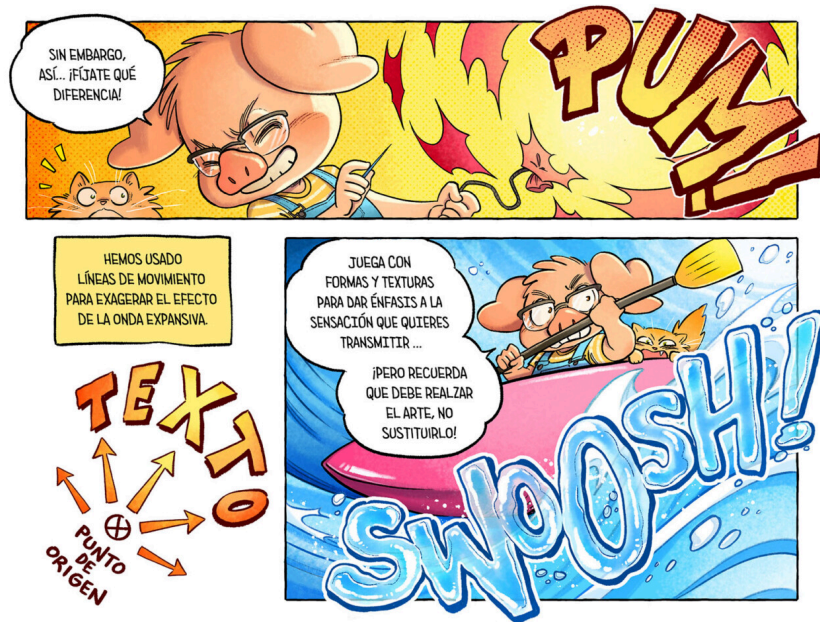


Nota. Se puede onomatopeya de sonido en los animales. Tomado de Naranjo, J. C. 2019.

- Onomatopeya fónica convencional: Existen también onomatopeyas que no representan sonidos de animales, sino acciones o impactos. Estas expresiones buscan imitar el ruido que se produce en ciertas situaciones. Por ejemplo, “crac” se utiliza para representar el sonido de algo que se quiebra, mientras que “crash” indica el choque o golpe entre objetos. Asimismo, en los cómics es común encontrar onomatopeyas asociadas a explosiones, como “boom”, que enfatiza la fuerza y el impacto de la escena. Este tipo de

onomatopeyas aporta dinamismo y refuerza la intensidad visual dentro de la narrativa gráfica.

Figura 27. Ejemplo de onomatopeya de acción.

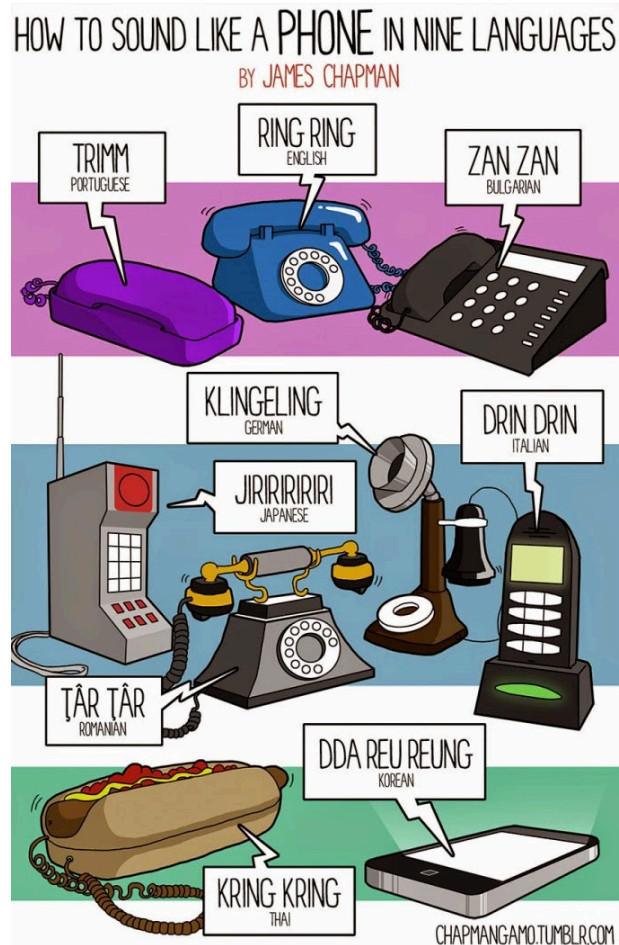


Nota. Se puede ver un dibujo de un animal haciendo expresiones de explosión y de navegación.

Tomado de Grafito Editorial. (s. f.)

- Onomatopeya fónica convencional: A diferencia de las onomatopeyas que imitan sonidos de la naturaleza o de acciones, existen aquellas que representan ruidos producidos por objetos. Estas buscan reproducir de manera escrita los sonidos característicos de artefactos cotidianos. Por ejemplo, “riing” se utiliza para indicar el sonido del teléfono, “tiin” para el timbre, o “bip bip” para la bocina de un automóvil. Este tipo de onomatopeyas facilita la identificación auditiva dentro de una escena y contribuye a construir ambientes sonoros en el lenguaje visual y narrativo.

Figura 28. *Ejemplo de sonidos de teléfono.*



Nota. Se puede ver los diferentes sonidos que hacen los teléfonos. Tomado de James Chapman Draws, 2015.

Como punto final, es importante tener en cuenta dos aspectos. Primero, la onomatopeya se integra visualmente con el dibujo dentro de la viñeta, por lo que su forma, tamaño y ubicación influyen en cómo se percibe el sonido en la narración. Segundo, las onomatopeyas no son universales; varían según el idioma y la cultura, pues cada lengua interpreta y representa los sonidos de manera diferente. Esto puede observarse en las ilustraciones de Chapman J. (2015),

donde compara cómo un mismo sonido es escrito de distintas formas alrededor del mundo, como se aprecia en la figura 29.

Figura 29. Ejemplo de las diferentes formas de sonido de un caballo en el mundo.



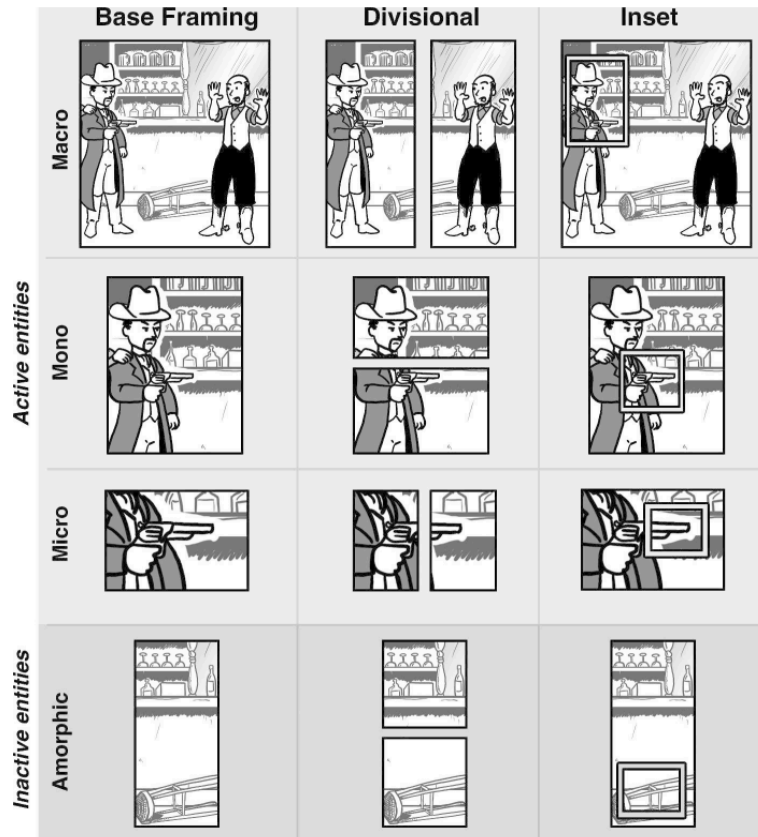
Nota. Se observan las diferentes onomatopeyas que hacen los caballos en el mundo. Tomado de James Chapman Draws, 2015.

Planos de cámara

Los planos de cámara permiten, como creadores, guiar la mirada del lector hacia aquello que deseamos destacar dentro de la obra. Estos establecen el punto de enfoque y contribuyen a que ciertos elementos sean percibidos con intención. Como señalan Cohn, Cardoso, Klomberg y Hacimusaoğlu (2023), la elección del enfoque en cada viñeta influye en la generación o disminución de tensión, y la manera en que se divide el panel aporta dinamismo y orienta la

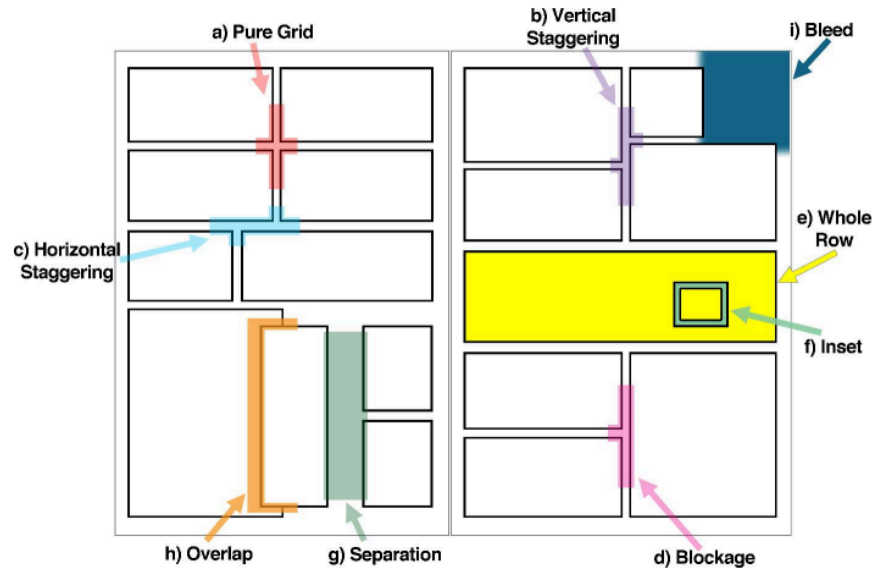
dirección de la mirada. Por esta razón, a continuación se explicarán los diferentes “movimientos” de cámara que pueden aplicarse en el *webcomic*.

Figura 30. Ejemplo de viñetas para representar los diferentes focos visuales para un *webcomic*.



Nota. Tomado de Cohn, N., Cardoso, B., Klomberg, B., & Hacimusaoğlu, I. 2023.

Figura 31. *Ejemplo de espacios entre viñetas*



Nota. Tomado de Cohn, N., Cardoso, B., Klomberg, B., & Hacimusaoğlu, I. 2023.

Tipos de planos en el comic

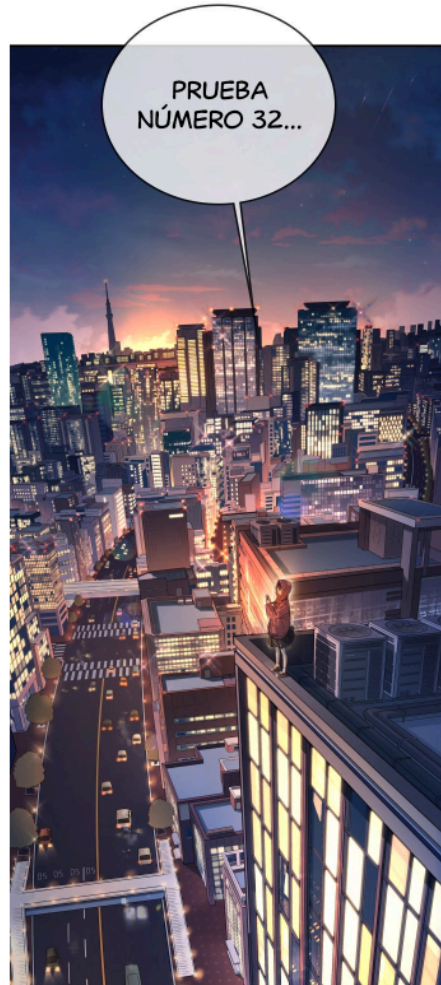
A continuación se abordarán los planos más utilizados en el *webcomic* y las claves para lograr una buena distribución al dibujar la historieta. Comprender cómo fragmentar y organizar los “movimientos de cámara” en las viñetas es esencial para controlar el ritmo, dirigir la atención del lector y potenciar la intención narrativa de cada escena.

Gran plano general

Este plano se utiliza principalmente para mostrar el entorno o el universo donde se desarrolla la historia. Permite situar al lector en el espacio, presentar la ambientación y, en ocasiones, mostrar multitudes o escenarios amplios. Es importante emplear cuando el personaje

interactúa con el espacio en general y no con un objeto específico, ya que su función es establecer el contexto y la atmósfera en la que ocurre la acción.

Figura 32 *Ejemplo plan general*



Nota. Adaptación de Todos la aman, de Sriracha & Jimmy, 2025, tomado de *Webtoon*.

Plano medio

En este plano, el personaje se muestra a una distancia más cercana, generalmente desde la cintura o el pecho hacia arriba. Esta proximidad permite destacar sus acciones y la interacción

con objetos o con otros personajes. El fondo no suele tener un papel protagónico, ya que el objetivo es centrar la atención en lo que el personaje realiza. El plano medio es especialmente útil en escenas de diálogo, ya que permite mostrar expresiones faciales y lenguaje corporal sin perder la claridad de la acción.

Figura 33. *Ejemplo plano medio*



Nota. Adaptación de Todos la aman, de Sriracha & Jimmy, 2025, tomado de *Webtoon*.

Plano detalle

Como su nombre lo indica, el plano detalle se utiliza para mostrar de cerca un objeto, una parte del cuerpo o un elemento específico dentro de la escena. Al centrarse en un solo punto, permite resaltar información clave y dirigir completamente la atención del lector hacia ese

detalle. Debido a su cercanía, es importante seleccionar cuidadosamente qué elemento se mostrará, ya que el plano detalle tiene la función de enfatizar algo relevante para la narrativa.

Figura 34 Ejemplo plano detalle



Nota. Adaptación de Todos la aman, de Sriracha & Jimmy, 2025, tomado de *Webtoon*.

Plano americano

El plano americano es un tipo de encuadre en el que el personaje se muestra aproximadamente desde la cabeza hasta las rodillas. Aunque no es tan utilizado como otros planos en el *webcomic*, resulta muy útil cuando se desea mostrar tanto la postura corporal del personaje como parte del entorno inmediato sin alejar demasiado la cámara. Es importante no confundirlo con el plano medio, que encuadra al personaje solo hasta la cintura o el pecho.

Figura 35 *Ejemplo plano americano*

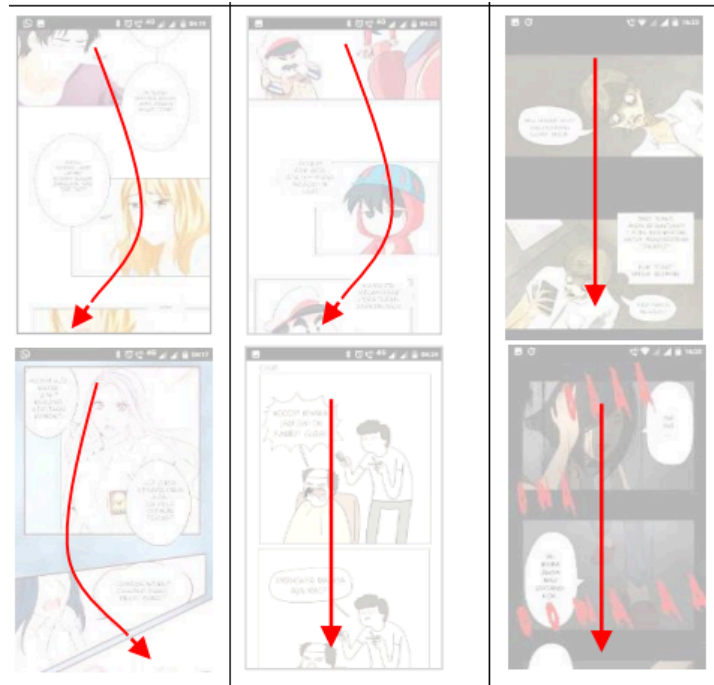


Nota. Adaptación de Todos la aman, de Sriracha & Jimmy, 2025, tomado de *Webtoon*.

Endarini (2018) explica que la disposición y organización de las viñetas influye directamente en la manera en que el lector percibe el género del cómic y en la fluidez de la lectura. Una estructura visual clara permite que la narrativa avance de forma dinámica, evitando que la página se vea desordenada o confusa. Asimismo, la composición de las viñetas contribuye a marcar el ritmo de la historia, ya sea acelerando mediante cuadros pequeños y secuencias rápidas, o ralentizando con viñetas amplias que permiten una mayor contemplación de la escena.

Por lo tanto, el diseño de la página no solo cumple una función estética, sino también narrativa, guiando la mirada del lector y reforzando el tono y la intención expresiva de la obra.

Figura 36. Ejemplo distribución de viñetas



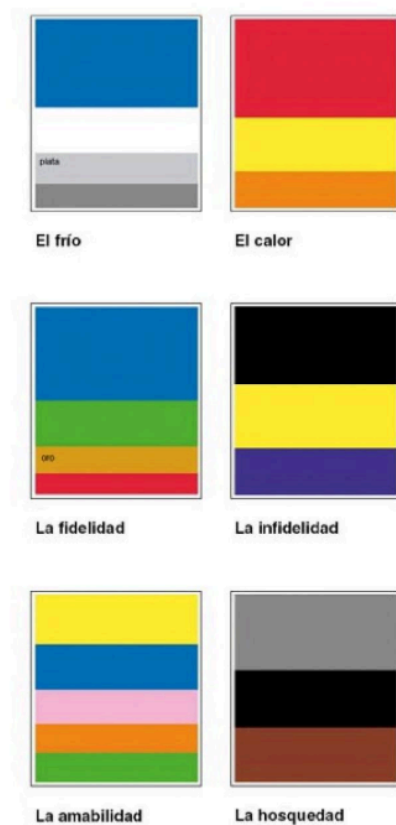
Nota. Se observan las flechas que indican la distribución de las viñetas. Tomado de Endarini, 2018.

Psicología del color

A diferencia del manga, donde el uso del blanco y negro es predominante, el *webcomic* se caracteriza por el empleo constante del color, a menos que la obra elija deliberadamente una paleta limitada como parte de su propuesta estética. Por esta razón, es fundamental comprender cómo utilizar el color de manera intencional y armónica. Heller (2021) señala que las combinaciones cromáticas pueden transmitir emociones específicas, influir en la percepción del lector y reforzar el tono narrativo. En este sentido, el color no solo embellece la ilustración, sino

que también se convierte en un recurso expresivo que comunica sensaciones, atmósferas y estados emocionales dentro de la historia. Como se observa en la figura 37, cada combinación de colores evoca diferentes sensaciones, lo que permite utilizar la paleta cromática como una herramienta discursiva que guía la experiencia emocional del lector.

Figura 37. *Ejemplo de psicología del color*



Nota. Las categorías de colores, tomado de Heller, 2021.

Es fundamental comprender en qué consiste la psicología del color, pues cada tonalidad transmite sensaciones y significados particulares. Por ejemplo, el rojo puede asociarse con el amor, la pasión o la ira, mientras que el azul suele relacionarse con la calma, la inteligencia o la amplitud. Cuando los colores se combinan de forma adecuada y se integran coherentemente en

cada escena, contribuyen a construir atmósferas específicas dentro del *webcomic*. De esta manera, el lector puede ser guiado de manera casi inconsciente hacia emociones como la ternura, el misterio, la tensión o el miedo, dependiendo de las paletas cromáticas empleadas. En este sentido, el color se convierte en un recurso narrativo que no solo decoran, sino que define la intención emocional de cada momento de la historia (Molina, 2012, p. 31).

Figura 38. *Ejemplo de diferentes tonos de azul*



Nota. Se observan cuatro personajes del *mundo Disney*. Tomado de Figueroa, B., 2024.

Tipografía

Dentro del *webcomic*, el uso de la tipografía también juega un papel fundamental. Se recomienda seleccionar máximo tres fuentes, con el fin de evitar la saturación visual y mantener una composición armoniosa. Como señala Molina (2012, p. 32), la tipografía, el color y el mensaje deben trabajar en conjunto para aportar coherencia y claridad en la comunicación gráfica. De manera similar, en el cómic es importante evitar el exceso de estilos tipográficos, ya que esto puede entorpecer la lectura y disminuir el atractivo visual. Por esta razón, a continuación se presentan las tres tipografías más utilizadas en los *webcomics*.

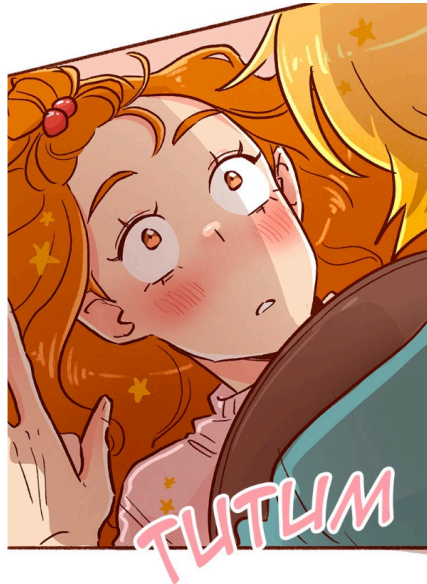
Las tipografías mencionadas se encuentran disponibles en dafont, una plataforma que permite descargar fuentes de manera gratuita. Según el Manual para Creadores de *Webtoon* (2021, p. 12), es recomendable observar y referenciar el uso tipográfico en otros cómics para mantener coherencia visual y legibilidad. Asimismo, el blog Aula Formativa (s. f.) ofrece una guía sobre diferentes fuentes utilizadas en los cómics y su aplicación según la intención narrativa. Por ejemplo, *Anime Ace* se suele emplear en onomatopeyas debido a su estilo dinámico que se integra visualmente con la escena; *Badaboom* es ideal para representar explosiones o sonidos intensos, y *Toontime* se utiliza con frecuencia en los globos de diálogo, ya que facilita una lectura clara y fluida. De este modo, la elección tipográfica contribuye no solo a la estética, sino también a la expresividad y la comprensión dentro del *webcomic*.

Figura 39. Ejemplo tipografía *Anime ace*, *Badaboom* y *Toontime*

ANIME ACE *BADABOOM* TOONTIME

Nota. Se ven las tres tipografías usadas en un webcomic, tomado de Dafont.

Figura 40. Ejemplo de diseño tipográfico en el webcomic.



Nota. Se ve un personaje femenino. Adaptación de *Apuesta de amor*, Ochoa, I. ,2020, tomado de *Webtoon*.

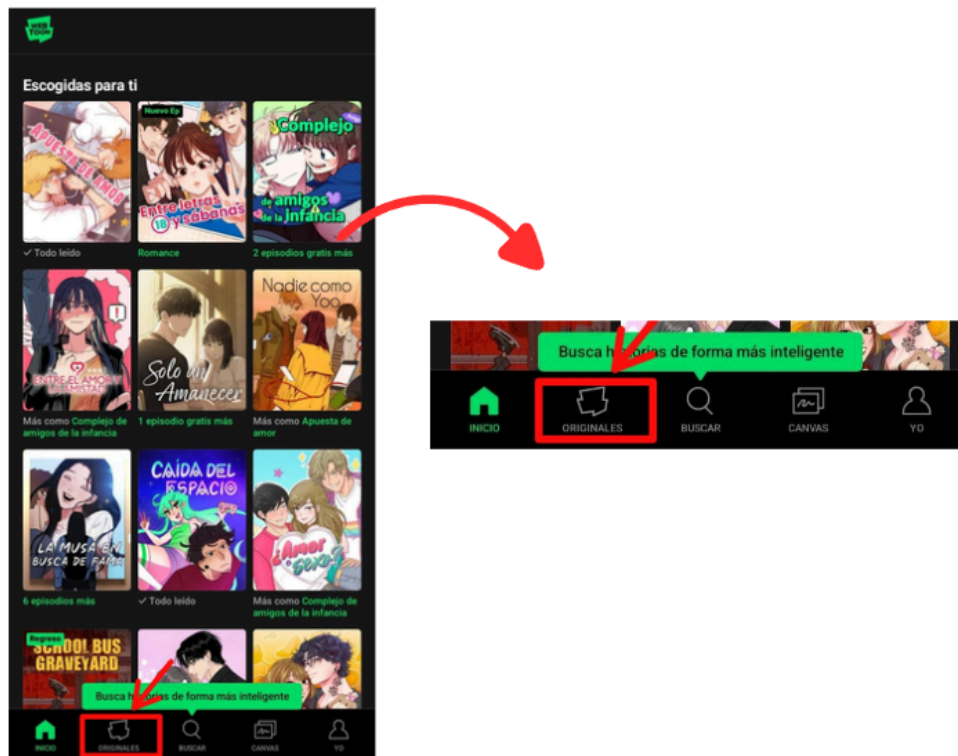
Publicación en Webtoon

En el Manual para Creadores de *Webtoon* (2021, p. 3) se explica que *Webtoon* es una plataforma digital donde los usuarios pueden leer y publicar historietas creadas por artistas de todo el mundo. Fue fundada en 2004 por la empresa Naver y, con el tiempo, su popularidad ha crecido de manera significativa, al punto de ofrecer contenido en diversos idiomas, como español, coreano, francés e inglés.

Dentro de la aplicación existe un apartado denominado *Webtoon Originales*, donde se encuentran las series que han alcanzado reconocimiento y cuentan con acuerdos oficiales con la plataforma. Por otro lado, en la sección *Canvas* los creadores pueden publicar sus obras de

manera gratuita; aquellas historias que logran mayor visibilidad, calidad o impacto pueden pasar por un proceso de selección y, eventualmente, ser promovidas al catálogo de Originales como se ve en la figura 41.

Figura 41. Indicaciones para ingresar a originales en Webtoon.



Nota. Interfaz de *Webtoon* en *móvil*, creación propia.

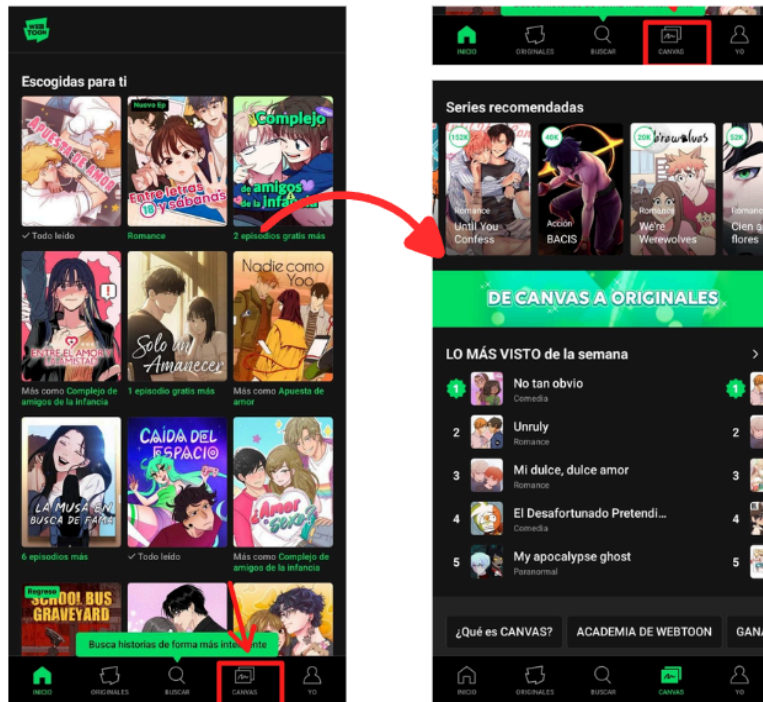
Canvas

Canvas es un apartado creado en 2021 gracias al gran crecimiento y popularidad que alcanzó la plataforma *Webtoon*. Este espacio permite a los creadores independientes gestionar todos los elementos de su cómic, como los tiempos de publicación, la categoría y la miniatura de su obra.

Si tienes una historia en mente y buscas una plataforma que te brinde control total sobre tu contenido y la posibilidad de llegar a miles de lectores, *Canvas* es la opción ideal, ya que impulsa la difusión de proyectos creativos.

Además, una vez que un creador supera los mil seguidores y alcanza más de cuarenta mil visitas mensuales, puede pasar a formar parte de *Webtoon Originals*, donde la dinámica cambia y se abre la posibilidad de obtener ingresos por su trabajo (Webtoon, 2021, p. 3).

Figura 42. Indicaciones para ingresar a Canvas en Webtoon.



Nota. Interfaz de *Webtoon* en móvil, creación propia.

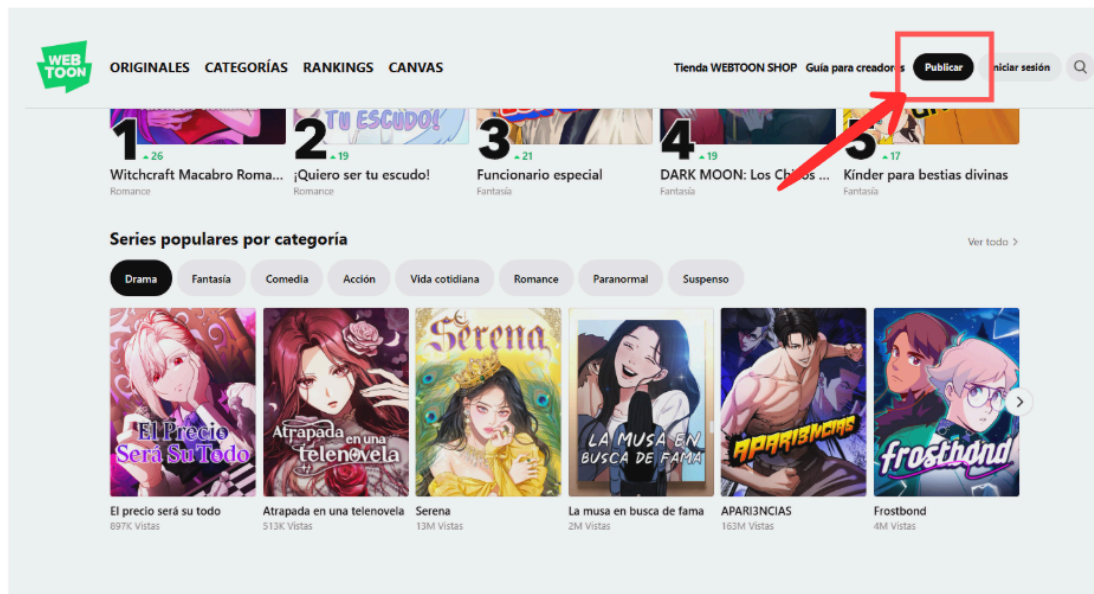
Publicar en *Webtoon Canvas*

Para publicar en *Webtoon Canvas*, el primer paso es crear una cuenta en la plataforma. Es importante tener en cuenta que el proceso de publicación solo puede realizarse desde la versión web, ya que la aplicación móvil no incluye esta opción.

Una vez iniciada la sesión, el creador debe acceder al apartado “Publicar”, donde podrá subir su cómic, asignarle un título, una descripción y una miniatura representativa. Además, se pueden seleccionar categorías, etiquetas y programar las fechas de publicación, lo que facilita la organización del contenido.

Esta herramienta está pensada para brindar autonomía a los creadores, permitiéndoles gestionar de forma profesional sus obras, mantener una constancia en las actualizaciones y alcanzar un mayor público lector.

Figura 43. *Indicaciones para publicar en Webtoon.*



Nota. Interfaz de *Webtoon* en la web, creación propia.

Antes de publicar un *webcomic* en *Webtoon Canvas*, es fundamental tener en cuenta una serie de aspectos que aseguren que la obra cumpla con los requisitos técnicos y creativos establecidos por la plataforma. Según el Manual para creadores de *Webtoon* (2021), es importante que el material esté completamente preparado antes de su publicación, ya que esto garantiza una mejor presentación y experiencia de lectura para el público.

- Título de la serie: Se recomienda elegir un nombre breve, claro y llamativo que resuma la esencia de la historia. Este debe reflejar el contenido del webcómic y atraer la atención del lector desde el primer momento.
- Género y subgénero: *Webtoon* ofrece un total de catorce géneros principales, entre ellos romance, acción, terror, sobrenatural, superhéroes y ciencia ficción. Escoger correctamente el género y subgénero permite que la obra llegue al público adecuado.
- Resumen de la historia: Debe tener un mínimo de 500 caracteres e incluir una descripción general de la trama, el tono de la historia y un gancho que motive al lector a continuar. Además, es posible añadir un calendario de publicación para mantener la constancia y fidelizar a la audiencia.
- Miniatura de la serie: Es la primera imagen que verá el lector, por lo que debe ser atractiva y representar visualmente la esencia del *webcomic*. En ella se puede incluir al personaje principal y parte del entorno junto con el título.
- Las medidas recomendadas son 1080 × 1080 px para formato cuadrado (máximo 500 KB) y 1080x1920 px para formato vertical (máximo 700 KB). Solo se

aceptan archivos en JPG, JPEG o PNG, y los nombres de archivo deben contener únicamente letras y números.

- Miniatura del episodio: Cada capítulo debe contar con una imagen que anticipe su contenido. El tamaño establecido es de 160×151 px, con un peso máximo de 500 KB y formatos JPG, JPEG o PNG.
- Formato del *webcomic*: Webtoon cuenta con restricciones específicas para asegurar una lectura cómoda y uniforme. Las imágenes deben tener un ancho de 800 px y una altura de 1280 px, en formatos JPG, JPEG o PNG.
- Tipografía: La elección de la fuente es esencial, ya que influye directamente en la legibilidad del cómic. Algunas tipografías recomendadas son Anime Ace, Chinacat y Toontime, siempre procurando que el texto sea claro y fácil de leer.
- Capítulos iniciales: Se recomienda tener al menos tres capítulos listos antes de la publicación. De este modo, los lectores recibirán una notificación después de leer los primeros episodios y podrán seguir la historia con mayor interés, además de recibir avisos cada vez que se publique un nuevo capítulo. (Webtoon, 2021, p. 10)

Formato vertical de Webtoon

Los editores de Webtoon establecen ciertas pautas que deben seguirse en la creación de un *webcomic*, con el fin de mejorar los aspectos visuales, la construcción narrativa y el manejo adecuado de los tamaños. En primer lugar, es fundamental mantener la atención de la audiencia, ya que los lectores suelen tener lapsos de atención muy cortos. Por ello, se recomienda dejar visible una parte de la viñeta siguiente, como se observa en la figura 44, para generar curiosidad y dinamismo en la lectura. Además, se sugiere ofrecer espacios donde se destaque el arte o la

línea gráfica del y evitar la saturación con globos de diálogo, limitándose a un máximo de tres por viñeta.

Figura 44. *Ejemplo visual de distancia en las viñetas 1.*

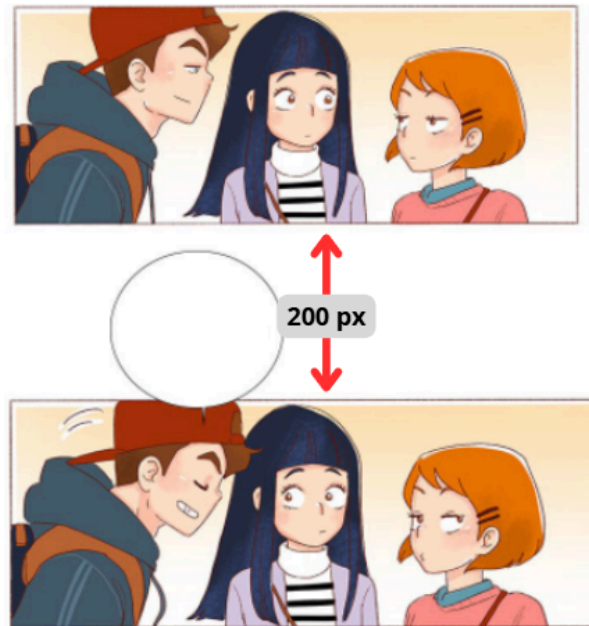


Nota. Se ve diseño de *webcomic*. Tomado de *Cuentos de Olimpo*, creación propia.

La importancia también recae en los anchos y las distancias entre cada viñeta, ya que, a diferencia de los cómics tradicionales que se leen de izquierda a derecha y presentan viñetas más cercanas entre sí, los *webcomics* se leen de arriba hacia abajo. Por esta razón, los editores de Webtoon recomiendan mantener una distancia aproximada de 200 píxeles entre viñetas, salvo en

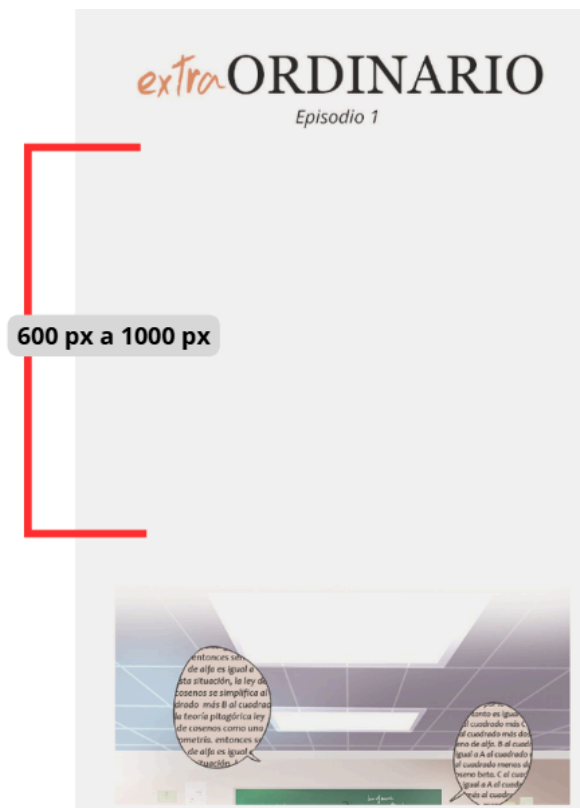
los casos en que se busque representar una transición o cambio de escena, como se muestra en la figura 46, donde la separación puede variar entre 600 y 1000 píxeles.

Figura 45. *Ejemplo visual de distancia entre viñetas 2.*



Nota. Se ve diseño de *webcomic*. Tomado de *Apuesta de amor*, creación propia.

Figura 46. *Ejemplo visual de distancia entre viñetas 3.*



Nota. Se ve diseño de *webcomic*. Tomado de *Extraordinario*, creación propia.

Para publicar o subir un *webcomic* en *Webtoon*, es fundamental tener en cuenta que la imagen debe ajustarse al tamaño visible en pantalla, el cual corresponde a 800px de ancho por 1280px de alto, requisito necesario para que la plataforma acepte la carga del archivo. Por ello, es importante diseñar cuidadosamente el formato, considerando las medidas y el espacio de sangrado para evitar que se pierdan elementos del diseño. Asimismo, *Webtoon* permite subir el capítulo completo en un solo lienzo, cuyo tamaño recomendado es de 1600 px de ancho por 12800 px de alto, como se muestra en la figura 47. (Webtoon, 2021, p. 29)

Figura 47. *Ejemplo visual de un lienzo completo.*



Nota. Se observa el diseño de un lienzo completo junto con su respectivo tamaño, creación propia.

Fichas personajes

Crear personajes creíbles es fundamental para la construcción del universo narrativo. Para lograr que los personajes resulten más reales y coherentes, es necesario responder una serie de preguntas que definan su personalidad, motivaciones y papel dentro de la historia.

Con este propósito, *Webtoon* ha desarrollado un formato específico que facilita este proceso. Dentro de la propia aplicación se pueden encontrar preguntas guía diseñadas para ayudar a los creadores a proyectar mejor a sus personajes y comprender su importancia en el desarrollo de la trama. Además, existe una ficha de diseño de personaje, en la cual se define su colorimetría, así como las diferentes vistas o ángulos del personaje, lo que contribuye a mantener la coherencia visual a lo largo del *webcomic*.

¿Cuál es su rol en la historia? ¿Cuál es el arco de este personaje? El arco del personaje es usualmente el viaje interno que vive un personaje durante el curso de la historia. ¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades? ¿Qué relaciones tiene este personaje con otros personajes de esta historia? ¿Cuál es su motivación? (Webtoon, 2021, p. 24)

Publicar sin temor

Este proceso de publicación, difusión en redes sociales y gestión del contenido constituye la fase final en la creación de un *webcomic*. En este punto, el creador ya debe contar con la estructura narrativa definida, los personajes diseñados y un mapa general de la historia, lo que facilita el proceso de dibujo y evita complicaciones al planear los capítulos siguientes. Una vez el proyecto está listo para compartirse, Webtoon ofrece diversas herramientas que potencian la experiencia del creador y fortalecen la relación con la audiencia:

- **Monetización:** Según la plataforma *Webtoon Creators 101* (s. f.), los creadores pueden acceder a programas de monetización cuando su serie alcanza un número determinado de visualizaciones y suscriptores. Este beneficio les permite obtener ingresos por su trabajo y, en algunos casos, ser considerados para el programa de Webtoon Originals, donde reciben el apoyo directo de editores y equipos técnicos para mejorar el diseño, narrativa y producción de su *webcomic*, representando una oportunidad significativa de crecimiento profesional.
- **Moderación de comentarios:** La plataforma también permite moderar los comentarios en cada capítulo, eliminando aquellos que sean ofensivos o inapropiados. Esto garantiza un entorno más seguro y respetuoso tanto para los autores como para los lectores.
- **Cronograma de publicación:** *Webtoon* incluye la opción de programar la publicación automática de los capítulos, lo que facilita la organización del contenido y la constancia en las actualizaciones. Por esta razón, es recomendable tener un paquete de episodios listos antes de iniciar la publicación, asegurando una mayor regularidad y

profesionalismo.

- **Dar un paso atrás:** Finalmente, dentro de la *Webtoon Academy*, se resalta la importancia de reconocer que los bloqueos creativos son parte natural del proceso. Tomarse un descanso o dar un paso atrás cuando sea necesario permite retomar el proyecto con una mente más clara y nuevas ideas, manteniendo la calidad artística y narrativa del *webcomic*.

Aplicar estos aspectos no solo facilita la publicación y gestión del contenido, sino que también permite al creador profesionalizar su obra, abrir oportunidades de monetización y mejorar continuamente su proceso creativo.

Capítulo 7: Recomendaciones

A partir del desarrollo de esta investigación, se recomienda que futuros estudiantes y creadores interesados en el diseño de webcómic continúen ampliando la búsqueda de fuentes académicas relacionadas con Webtoon y el cómic digital. Debido a la limitada disponibilidad de documentos académicos, resulta pertinente que investigadores en diseño, comunicación visual y narrativas digitales emprendan estudios más profundos sobre el formato vertical, su estructura y sus dinámicas de publicación. Este trabajo deberá realizarse dentro de espacios académicos como semilleros de investigación, y laboratorios creativos, preferiblemente antes del inicio de proyectos de creación, con el fin de consolidar marcos teóricos más robustos que beneficien tanto a docentes como a estudiantes.

Asimismo, se recomienda que los creadores que inicien procesos de guion para *webcomic* establezcan una diferenciación clara entre el guion literario y el guion para cómic, pues aunque este último es más breve y visual, puede generar confusión si no se comprende su estructura específica. Esta recomendación debe aplicarse durante la fase de preproducción y planificación, ya sea en estudios independientes, ya que permitirá evitar dificultades narrativas y mejorar la claridad entre quienes participan en el proceso creativo. Por lo tanto, los principales beneficiados serán los autores, quienes podrán desarrollar narrativas más organizadas, y los lectores, al recibir historias mejor estructuradas.

También es importante profundizar en el estudio y aplicación de diversas estructuras narrativas, especialmente aquellas que aportan solidez teórica al proceso creativo, como la Poética de Aristóteles. Implementar estos modelos narrativos desde el inicio del desarrollo del *webcomic* permitirá definir con mayor claridad el conflicto, la progresión dramática y el tono

general de la obra. Realizar este trabajo en talleres, cursos de narración gráfica o espacios formativos favorece la adquisición de habilidades narrativas y beneficia a los autores emergentes, quienes podrán construir historias más completas, coherentes y emocionalmente significativas para el lector digital.

Finalmente, recomendar a quienes desarrollen proyectos orientados a *Webtoon* adopten modelos organizativos que faciliten el orden y la secuencia del proceso creativo. El modelo identificado en la investigación demuestra que la planificación estructurada permite gestionar de forma coherente cada etapa del diseño, desde la concepción de la historia hasta su publicación. Este trabajo debería realizarse desde las primeras fases del proyecto y dentro del entorno de producción del autor, ya sea académico o personal, para asegurar un flujo creativo más eficiente. Los beneficiados serán los creadores, al optimizar tiempos y recursos, y las plataformas digitales, al recibir contenidos con mayor calidad y consistencia.

A lo largo de la ejecución de este proyecto de grado, se recurrió a sistemas de asistencia basados en inteligencia artificial con el fin de optimizar el estilo, la redacción y la formalidad de la prosa académica. Dicha asistencia se llevó a cabo bajo la estricta dirección y vigilancia de la autora y el director del trabajo. Es crucial destacar que esta tecnología fue empleada de forma responsable y transparente, sin que en ningún momento se le delegara la generación del contenido de fondo o el análisis de los hallazgos. La autoría intelectual de las determinaciones conceptuales, metodológicas y creativas recae exclusivamente en la autora, lo que asegura la legitimidad y el rigor académico del presente documento.

Capítulo 8: Conclusiones

Durante el desarrollo de este proyecto se evidenció una limitación significativa en la disponibilidad de artículos científicos sobre el diseño de *webcomics*, ya que la mayor parte de la información proviene de blogs, portales especializados y recursos técnicos como los de Clip Studio. Esta escasez de fuentes académicas dificulta la citación rigurosa del proceso creativo, pero también permitió reconocer la necesidad de fortalecer la investigación formal en torno al cómic digital.

A partir del análisis conceptual se comprendió la diferencia entre modelo y metodología. Mientras los modelos funcionan como representaciones generales que explican un proceso, las metodologías establecen pasos definidos para llevarlo a cabo. Esta distinción fue fundamental para orientar el proyecto, pues permitió estructurar cada etapa con mayor claridad, desde la planificación narrativa hasta la producción visual del *webcomic*. Asimismo, se identificó que existen diversas estructuras narrativas aplicables al formato digital, y que la elección de una de ellas depende tanto de la intención creativa como del estilo del autor, lo cual facilita guiar el ritmo y el tono de la historia.

En términos de producción, se destacó la importancia de elaborar borradores previos antes de iniciar la ilustración definitiva. Esta práctica favorece la planificación de la composición, los encuadres y la fluidez visual, evitando errores que puedan surgir en fases avanzadas del diseño. También se confirmó que, aunque *Clip Studio Paint* es una herramienta ampliamente recomendada para la creación de *webcomics*, existen alternativas accesibles como *Photoshop*, *Procreate*, *Krita* e incluso aplicaciones móviles que pueden adaptarse a las

necesidades de diferentes creadores.

El proceso de publicación en *Webtoon Canvas* requiere haber completado previamente la etapa de planificación, diseño y estructuración del contenido. Publicar sin una guía clara puede conducir a inconsistencias en la narrativa o en la calidad visual, por lo que la organización previa se convierte en un requisito esencial para lograr un producto profesional. De igual manera, el uso de planos y encuadres provenientes del lenguaje audiovisual enriquece la narrativa del *webcomic*. Si bien en este proyecto se abordaron los más comunes, también es posible incorporar otros recursos como el plano picado, contrapicado o cenital, que aportan dinamismo, expresividad y profundidad a la escena.

Por último, se concluye que crear un *webcomic* implica mucho más que ilustrar: requiere un proceso creativo planificado que combine narrativa, técnica y reflexión. Contar con una estructura clara antes de publicar permite organizar los capítulos, definir sus títulos y mantener coherencia interna a lo largo del proyecto. El crecimiento del *webcomic*, impulsado por las generaciones digitales y su manera de consumir historias, demuestra que este formato continúa expandiéndose y consolidándose como una forma artística relevante dentro de la cultura digital contemporánea, con un campo de desarrollo cada vez más prometedor.

Bibliografía

- Álvarez-Portillo, R. (13 de febrero de 2017). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico*. Obtenido de Medium:
https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982
- Amelio-Ortiz, N. (Dirección). (2025). *Toda la historia detrás de QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT* [Película]. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=0-8jcQQVaxk&t=1446s>
- Ana_Makoarts. (29 de noviembre de 2020). *Onomatopeyas y Narrativa*. Obtenido de Tutoriales en comunidad, CLIP STUDIO TIPS:
<https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/4018>
- Aristóteles. *La Poética*.
- Art Rocket. (4 de Junio de 2024). *Cómo dibujar webtoons o webcómics verticales*. Obtenido de Art Rocket Es:
<https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161951>
- Ayala-García, P., & Santos-Sánchez, H. (2020). El webcómic interactivo como narrativa transdisciplinar en la era de la cultura digital. *studios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XXVI, núm. 52.
doi:<https://www.redalyc.org/journal/316/31664009005/31664009005.pdf>
- B.K. Bass. (3 de octubre de 2025). *16 Ways to Plot a Book: From Circles and Snowflakes to Pyramids and Point Graphs*. Obtenido de Campfire:
https://www-campfirewriting-com.translate.goog/learn/narrative-structure?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge&_x_tr_hist=true
- Benítez, A., Rodríguez-Ortega, V., & Utray, F. (2020). Guion técnico y planificación de la realización. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/346925459_Guion_tecnico_y_planificacion_de_la_realizacion

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Obtenido de <https://mantenlosimple.com/wp-content/uploads/2016/04/el-heroe-de-las-mil-caras-joseph-campbell.pdf#page=6.24>

Chaves-Yuste, B., & De-la-Peña, C. (2025). El uso de los cómics digitales para mejorar las habilidades de escritura en el aula de ILE: Un enfoque multimodal. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada Concepción (Chile)*, 63 (1). Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/rla/v63n1/0718-4883-rla-63-01-13.pdf>

Del Bosque, C. (2024). J. Carroll Mansfield: aportaciones a la biografía del creador del cómic educativo. *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 22, 7-32. Obtenido de <https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/issue/view/189/144>

Dirección de cine. (29 de abril de 2020). *Guion técnico: plantilla, ejemplos y videotutorial*. Obtenido de APRENDERCINE: <https://aprendercine.com/guion-tecnico-audiovisual-plantilla/>

Equipo de WEBTOON CANVAS. (2022). *CÓMO PUBLICAR EN CANVAS*. Obtenido de WEBTOON: https://www.webtoons.com/es/creators101/webtoon-academy/video-end?resourceType=PUBLISH_CANVAS&resourceId=10

Espinosa, L., & Montini, R. (2007). *Había una vez... Cómo escribir un guión*. Obtenido de https://www.academia.edu/45631030/C%C3%B3mo_escribir_un_gui%C3%B3n

Freire-Sánchez, A., Vidal-Mestre, M., & Gracia-Mercadé, C. (2023). La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas. *Austral Comunicación, Volumen XII, número 1*, 28.

- García, C. (s.f.). *El formato de guión de cómic*. Obtenido de Gcomics:
<https://gcomics.online/blog/el-formato-de-guion-de-comic/>
- Garrity, S. (15 de julio de 2011). *The History of Webcomics*. Obtenido de The Comics Journal: <https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>
- González, A. (23 de abril de 2020). *Manhwas y Webtoons: de Corea al mundo*. Obtenido de Korea.net:
<https://spanish.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId=185621>
- Guevarra, M. (2023). *Cómo hacer un WEBTOON: la guía definitiva*. Obtenido de Tutoriales en comunidad: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/7417>
- Guion de Cine. (28 de mayo de 2025). *Guion literario: formato, plantilla y videotutorial*. Obtenido de APRENDERCINE:
<https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>
- Harris, J. (s.f.). *tabla periodica storytelling*. Obtenido de <https://jamesharris.design/periodic>
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard. A Filmmaker's Introduction*. Elsevier, Inc. All.
- Hayes, G. (2016). *Romancing the Beat: Story Structure for Romance Novels*. Obtenido de <https://cdn.bookey.app/files/pdf/book/en/romancing-the-beat.pdf>
- Huertas López, T. E., Suárez García, E., Salgado Cruz, M., Jadán Rodríguez, L. R., & Jiménez Valero, B. (2020). Diseño de un modelo de gestión. *Base científica y práctica para su elaboración. Universidad y Sociedad*, 12(1), 165-177. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-165.pdf>
- Ingermanson, R. (27 de octubre de 2024). *How to write a novel using the Snowflake method*. Obtenido de Advanced Fiction Writing:
<https://www-advancedfictionwriting-com.translate.goog/articles/snowflake-method/?>

- Katytastic (Dirección). (2018). *HOW TO OUTLINE | 3 act 9 block 27 chapter example* [Película].
- Kolesnyk, N., Piddubna, O., Polishchuk, O., Shostachuk, T., & Breslavska, H. (2022). Digital art in designing an artistic image. *JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY RESEARCH, Ad alta, 31(12)*, 128-133. Obtenido de https://eprints.zu.edu.ua/36188/7/A_23.pdf
- Lodge, D. (2015). *El arte de la ficción*. Ediciones Península. Obtenido de https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/31/30266_El_arte_de_la_ficcion.pdf
- López-Serrato, V., & Nieto-Camacho, S. (2022). El webtoon: un web cómic entre la traducción geek y la profesional. *Javeriana*. Obtenido de <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/10b7c8b4-3343-4b79-9d95-4c2c2f201369/content>
- Lorenzo-Lledó, A. (2023). EL MODELO EDUCATIVO INCLUSIVO DESDE EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. *Universidad de Alicante*. Obtenido de <https://rua.ua.es/server/api/core/bitstreams/97ea4745-51de-4d10-9687-32a3c515e9e9/content>
- Magallán Magallán, M., & Tigrero Perero, A. (2023). El uso de las onomatopeyas en los cuentos infantiles para niños de 4 a 5 años. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0cbf1f72-8159-4441-a503-85df4fee8f77/content>
- Martín-Prada, J. (2017). Sobre el arte post-Internet?. *Revista Aureus, Núm. 3, Universidad de Guanajuato*.
- Mckenzie, A. (2006). *El Noveno Arte. De la Mesa de Dibujo a la Estantería*. Normal.

- Meza, H., Meza, D., & Cedeño, E. (2025). El Joker: Caos, máscara y marginación. Un análisis cultural, cinematográfico y simbólico del villano más famoso de DC. *DC.Código Científico Revista de Investigación*, 6(1). Obtenido de <https://www.revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/962/1936>
- Murillo-Arias, L. (2 de julio de 2024). *Diferencias entre logline, story line, sinopsis y tagline*. Obtenido de Creamundi: <https://creamundi.es/diferencias-entre-logline-story-line-sinopsis-y-tagline/>
- Notion. (s.f.). *Guías*. Obtenido de Notion: <https://www.notion.com/es/help/guides>
- Palacios-Rodríguez, A. (2023). Elio y Elena: Propuesta de guion literario e identidad gráfica para un cortometraje de animación. *Universidad Miguel Hernández*. Obtenido de <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/30019/1/Memoria%20TFG%20-%20Elio%20y%20Elena.%20Alejandro%20Palacios%20Rodr%C3%ADguez.pdf>
- Perea Hernández, I. (2019). *Tipos de globos y su significado en las historietas*. Obtenido de Ilka Perea Studio: <https://ilkaperea.com/2019/08/15/tipos-de-globos-y-su-significado-en-las-historietas/>
- Quintero-Acevedo, N. (2022). Seguridad y privacidad en la Nube, fortalezas y vulnerabilidades: Recomendaciones para tener en cuenta con los proveedores de servicios de la nube. *Universidad de Los Andes*. Obtenido de <https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/32ab7069-1a56-4a2a-9dc6-a5207954a1ea/content>
- Raeburn, A. (11 de febrero de 2025). *El proceso de desarrollo de productos en 6 etapas*. Obtenido de Asana: <https://asana.com/es/resources/product-development-process>

- Romero-Fernández, A. (2023). Fried Beans. La transformación del arte del cómic en la era digital. *Universidad Autónoma de Barcelona*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2023/284297/TFG_Ubiria_Dominguez_Nora.pdf
- Sallés-Diego, L. (2025). Las herramientas y los procesos de diseño previos. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación, Vol. 9, Núm. 2*, 73-187.
- Scott-Bell, J. (2004). *Plot & Structure Techniques for crafting a plot that grips readers*.
- Strach. (2024). *¡Crea tu propio webtoon!* Obtenido de Tutoriales en comunidad, CLIP STUDIO TIPS: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/4114>
- Tutivillus. (12 de mayo de 2025). *Historia del Webtoon*. Obtenido de Tutivillus: <https://tutivillus.com.mx/historia-del-webtoon>
- Vogler, C. (1992). *El Viaje Del Escritor. Ma Non Troppo*. Obtenido de https://www.academia.edu/10875215/El_Viaje_Del_Escritor_Incomp_Christopher_Vogler
- walterostlie. (2020). *Escriba su Webtoon como un profesional: globos, fuentes y más*. Obtenido de Tutoriales en comunidad, CLIP STUDIO TIPS: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/3751>
- WebToon. (2021). *Cómo publicar en CANVAS*. Obtenido de WebToon: https://www.webtoons.com/es/creators101/webtoon-academy/resource-list?resourceType=PUBLISH_CANVAS
- WebToons. (2022). *Creator's Resource Hadbook*. Obtenido de WebToons Academy: https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Creators-Resource-Handbook-Updated.pdf?dt=2024011501&utm_source
- WebToons. (s.f.). *Manual de Recursos para Creadores*. Obtenido de WebToons: <https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/es/pdf/Manual-de-Recursos-Para-Creadores.pdf>

Yen San. (30 de marzo de 2023). *Cómo interpretar un guion de cómic*. Obtenido de Yen San: <https://yensan.es/como-interpretar-un-guion-de-comic/>

Yoon-Lee, J., Hee-Park, J., & Woo-Jun, J. (2019). Brand Webtoon as Sustainable Advertising in Korean. *Sustainability 11*, 1364.
doi:<http://dx.doi.org/10.3390/su11051364>