

---

## Mezumo

### *Diseño de videos en motion graphics para contribuir a la participación en programas de voluntariado corporativo en el Perú*

### *Motion graphics video design to contribute to participation in corporate volunteer programs in Peru*

Guillermina Victoria Avallos Carrillo  
Pontificia Universidad Católica del Perú  
Lima, Perú  
[v.avalosc@pucp.edu.pe](mailto:v.avalosc@pucp.edu.pe)

Yoselyn Yanira Solano Matos  
Pontificia Universidad Católica del Perú  
Lima, Perú  
[a20153540@pucp.edu.pe](mailto:a20153540@pucp.edu.pe)

---

Fecha de envío: 18/07/24  
Fecha de aceptación: 10/12/24  
ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s23449551/irj1hrfqj>

---

**Palabras clave:** voluntariado corporativo; Responsabilidad Social Empresarial; motion graphics; ODS; comunicación interna; campaña social.

---

## Resumen

Las empresas generan impacto positivo cuando contribuyen con las comunidades de su entorno. Algunas empresas han adoptado el Voluntariado Corporativo (VC) como herramienta de Responsabilidad Social Empresarial (RSE) pero, la participación voluntaria de los colaboradores es baja. Se propone una campaña de comunicación interna para promover el VC y la RSE utilizando Motion Graphics. El objetivo es incentivar la participación de colaboradores y crear

---

una cultura de compromiso con el bien común y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Además, se plantea desarrollar una plataforma de asesoramiento y difusión para conectar las empresas con las comunidades y generar beneficios mutuos.

## Abstract

Companies generate positive impact when they contribute to the communities around them. Some companies have adopted Corporate Volunteering (CV) as a Corporate Social Responsibility (CSR) tool, but the voluntary participation of employees is low. An internal communication campaign is proposed to promote VC and CSR using Motion Graphics. The objective is to encourage the participation of collaborators and create a culture of commitment to the common good and Sustainable Development Goals (SDGs). In addition, it is proposed to develop and advice and dissemination platform to connect companies with communities and generate mutual benefits.

---

**Keywords:** corporate volunteering; corporate social responsibility; motion graphics; SDG; internal communication; social campaign.

## Introducción

Todas las decisiones que una empresa toma, afecta directa e indirectamente a sus colaboradores, proveedores, inversionistas y a las comunidades de su entorno. Una empresa puede cambiar o afectar el futuro de muchas personas en forma positiva o negativa. En los últimos años, la Responsabilidad Social Empresarial (RSE) ha sido adoptada en la búsqueda de posibilitar una buena relación de las empresas con las comunidades en las que intervienen. La implementación de la RSE, considerada tendencia por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, está en desarrollo pues involucra a colaboradores, alta dirección, especialistas y comunidades. Según Ventura, el 100% de las empresas conocen sobre Responsabilidad Social, pero solo el 15% reconoce que debe implementarla. Y el 5% la aplica

---

(Gil, 2019). Desarrollar una investigación sobre RSE desde el diseño gráfico implica un abanico de posibilidades para generar estrategias comunicativas que concientizan a las personas sobre su rol en la sociedad y en problemas sociales presentes.

### **Responsabilidad Social Empresarial (RSE) y su impacto**

RSE no es una tendencia surgida recientemente, sino un concepto tomado en cuenta desde los inicios del siglo XX. Un precursor de este concepto es Howard R. Bowen quien, en 1953, definió que las empresas generaban consecuencias sociales por sus decisiones y tenían que tomarlas en cuenta. Después, se convirtió en un discurso formal que las empresas introducían en todas las áreas de una empresa (Schwalb, M. & García, E., 2003).

El sociólogo peruano, Denis Sulmont, define la Responsabilidad Social Empresarial (RSE), como una vía donde la empresa asume voluntariamente las obligaciones que tiene con las comunidades involucradas en su actividad. La RSE hace que las empresas tengan como base el bienestar y desarrollo de las comunidades al generar beneficios en lo externo e interno: se genera impacto en los colaboradores, clientes, proveedores y directivos pues es de igual relevancia para todos los miembros de la comunidad. (Schwalb, M. & García, E., 2003).

### **Voluntariado Corporativo (VC)**

En la aplicación de la RSE existen diversas herramientas que la empresa puede adaptar y una de ellas es el Voluntariado Corporativo (VC). Esta es una estrategia óptima que incluye a los colaboradores en las decisiones de las empresas para aportar al desarrollo de las comunidades (Benavides, Benavides & De Paz., 2018) y que les permite desarrollar sus habilidades blandas y fortalecer vínculos con las comunidades en las que intervienen

### **Proyecto de diseño Mezumo**

Bajo el concepto “cultura de compromiso social en busca del bien común y mejor calidad de vida”, la propuesta de diseño planteó al inicio el uso de motion graphics como herramienta para informar sobre temas vinculados a Responsabilidad Social Empresarial (RSE), Voluntariado

---

Corporativo (VC) y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Luego, la investigación identificó la oportunidad de amplificar el proyecto a una plataforma de asesoramiento y difusión sobre los temas mencionados. Está dirigida a empresas y colaboradores, invitándolos a ser parte del proyecto, con el objetivo de incentivar la participación en programas de VC y formar una cultura de compromiso social. Esta plataforma será el principal contacto para dar a conocer lo que el proyecto ofrece. Contará con herramientas digitales que contribuirán a la comunicación interna y externa que realicen las empresas y así motivar la participación de los colaboradores.

La plataforma web, medio de contacto con empresas y organizaciones, se elaboró para difundir las siguientes herramientas digitales que las empresas podrán usar en la comunicación de sus programas de VC:

- Videos en motion graphics para informar e invitar a participar en VC.
- Diseño de Mailing corporativo dirigido a los colaboradores.
- Boletín mensual sobre actividades de VC y logros de los colaboradores.
- Memoria anual sobre el VC de la empresa.
- Video anual de lo logrado - participación de colaboradores voluntarios.
- Evento-Cierre: Premiación(gamificación) a los voluntarios y áreas más participativas en el VC de la empresa. Cierre y apertura de actividades de RSE del siguiente año.

De las piezas propuestas, se escogió como pieza principal los videos en motion graphics por su aporte visual, movimiento, color y síntesis que permite tener la atención y entendimiento de los colaboradores. Datos y conceptos complejos se presentan de manera visual, clara y sencilla para poder motivar e informar a los colaboradores de las empresas sobre Voluntariado Corporativo y acciones de RSE.

### **Objetivos del proyecto**

El primer objetivo es incrementar en las empresas (colaboradores) el interés en temas de Responsabilidad Social Empresarial, Voluntariado Corporativo y ODS. El segundo objetivo es

---

motivar a los colaboradores de empresas a participar en programas de Voluntariado Corporativo con el fin de no ser ajeno a lo que se realice dentro de su lugar de trabajo. El tercer objetivo es concientizar sobre problemas sociales presentes en las comunidades que pueden ser solucionados poco a poco con ayuda de las empresas.

### **Comunicación del proyecto**

Para la comunicación del proyecto se planteó trabajar en tres etapas. La primera fue realizar el prototipo de la plataforma web, con el fin de dar a conocer el proyecto, que tiene como nombre **mezumo**. Esta plataforma es el medio para que empresas, organizaciones, consultoras y colaboradores conozcan más lo que se ofrece. La propuesta web muestra quiénes lideran el proyecto, qué se ofrece y quiénes están involucrados, testimonios y datos de contacto. Además, se creó un perfil en LinkedIn, el público objetivo se encuentra en esta red y se busca llegar a ellos mediante contenido digital (posts, videos - motion y gifs). El contenido a compartir es sobre RSE, VC y ODS. La segunda etapa es la aplicación de la línea gráfica de **mezumo** en la web. La tercera etapa consistió en presentar el propósito de **mezumo** a una persona encargada del área de responsabilidad social de una empresa.

El público objetivo del proyecto son colaboradores de empresas que forman parte de la Población económicamente activa (PEA). Son una comunidad importante en la sociedad que interfieren en las industrias y son el nexo entre empresas y comunidades. Es importante mencionar que, para llegar a ellos, se planteó un primer contacto con los líderes de empresas para dar a conocer el proyecto y sus objetivos.



Figura 1. Público Objetivo.

## Piezas gráficas

Para incentivar la participación de colaboradores en programas de VC, en base a una cultura de compromiso, primero se realizó una plataforma web de contacto y difusión, luego mailing corporativos, material gráfico para redes sociales y como pieza central, videos en motion graphics en distintos formatos.

El diseño de las piezas gráficas implicó desarrollar un concepto para su articulación y desarrollo. Bajo el concepto de “cultura de compromiso social” se obtuvo como propuesta de naming: **mezumo**, concepto que llama a la acción, a sumarse y participar en programas de VC. Durante el proceso inicial del naming, se planteó tener como propósito “sumar” a los colaboradores. Luego

de un juego de palabras con “sumar, se halló “zumo”, que tiene un significado adicional de esencia, parte provechosa y beneficiosa de algo. En la propuesta de logotipo, se ha fusionado los términos me + zumo configurándolo como **mezumo**, la cual, al momento de graficarse ha unido la letra “e” con la parte superior de la letra “z” y con la “u”. Se usa la fuente “Rimouski”, fuente san serif con bordes redondeados que brinda dinamismo y transmite confianza, acentuando la invitación a sumarse a esta iniciativa.

El logotipo de 'mezumo' está escrito en un color azul vibrante. La tipografía es una sans-serif con bordes redondeados y una apariencia amigable. Las letras están bien espaciadas, pero la 'e' y la 'z' están conectadas en la parte superior, así como la 'z' y la 'u', lo que refuerza el juego de palabras 'me + zumo'.

Figura 2. Logotipo.

Con todos los elementos básicos de diseño, se continuó con la pieza principal, conjunto de videos en motion graphics que crean la ilusión de movimiento con gran aporte visual, color y síntesis que permite la atención y entendimiento de los colaboradores. Se diseñaron diversos personajes que están presentes en todas las piezas de la marca y que reflejan la diversidad (en edad, género, raza, discapacidad, entre otros) de los colaboradores.

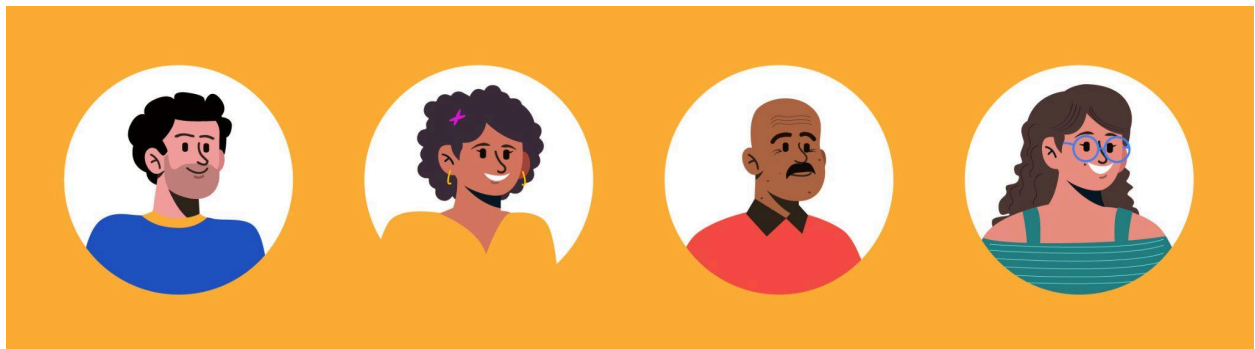


Figura 3. Personajes.



Figura 4. Personajes con descripción.

Los videos propuestos brindan información sobre VC, RSE y ODS y se realizaron con el objetivo de informar, concientizar e invitar a los colaboradores a participar en los programas de VC de las empresas.

### Video 1: Presentación/Introducción

Se presenta de manera introductoria la propuesta de *mezumo*. Se muestran distintos problemas que hay en la sociedad relacionados a los ODS como, por ejemplo: contaminación, brechas en la educación, etc. Luego, se detalla la relación entre empresa y comunidades y cómo pueden ayudar a la sociedad. Termina haciendo énfasis en que el colaborador se sume y se le pregunta: “¿te sumas al cambio?”. La estructura planteada para este video se realizó en un guion técnico. A continuación, se presentan las escenas que abarcan el video 1.

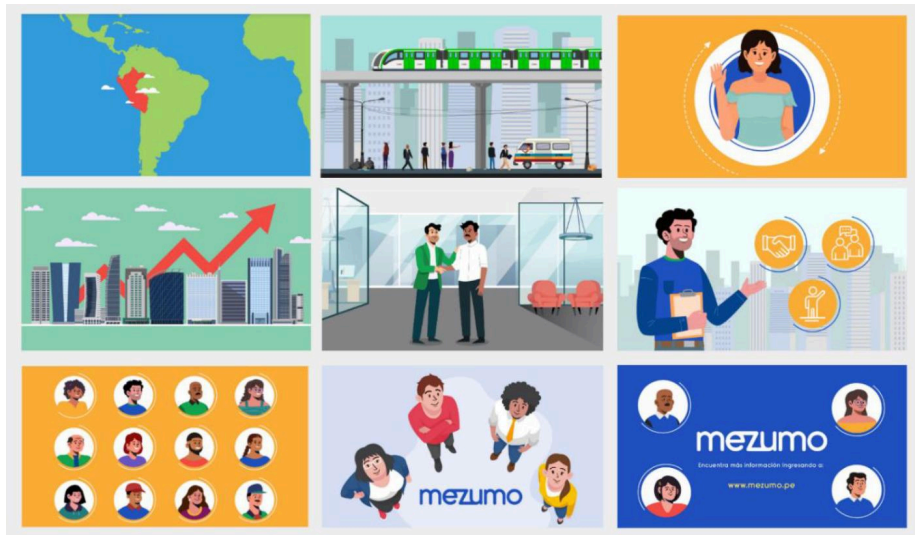


Figura 5. Escenas del video 1.

A continuación, se presentan algunas escenas a detalle. La siguiente escena muestra al personaje que presenta el video y genera preguntas para concientizar sobre ciertos problemas que pasan desapercibidos.

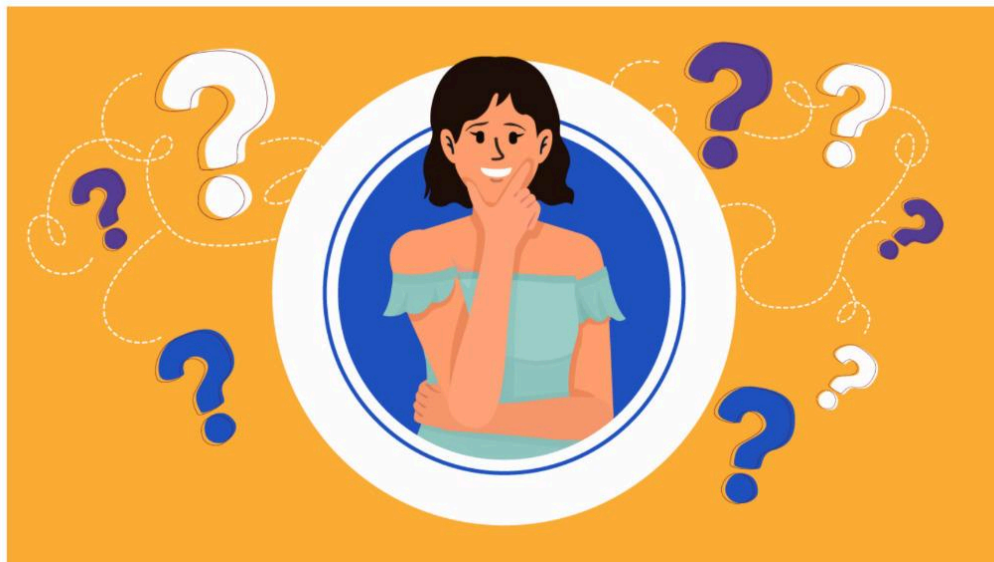


Figura 6. Escena inicial.

En la siguiente escena se hace hincapié sobre las empresas que van aumentando mucho más en el Perú y a medida que van creciendo van aumentando las oportunidades laborales y eso genera mayor incremento de colaboradores.



Figura 7. Escena de crecimiento de empresas.

La siguiente escena está centrada en el colaborador, el objetivo es mostrar las habilidades que cada colaborador tiene y lo que aporta en su lugar de trabajo. Se ha planteado destacar y mostrar cuatro habilidades esenciales como el compromiso, comunicación, liderazgo y el trabajo en equipo



Figura 8. Habilidades de un colaborador.

En la siguiente escena se menciona el valor del trabajo en equipo y cómo la suma de todas las habilidades de los colaboradores produce resultados satisfactorios en actividades de voluntariado corporativo.

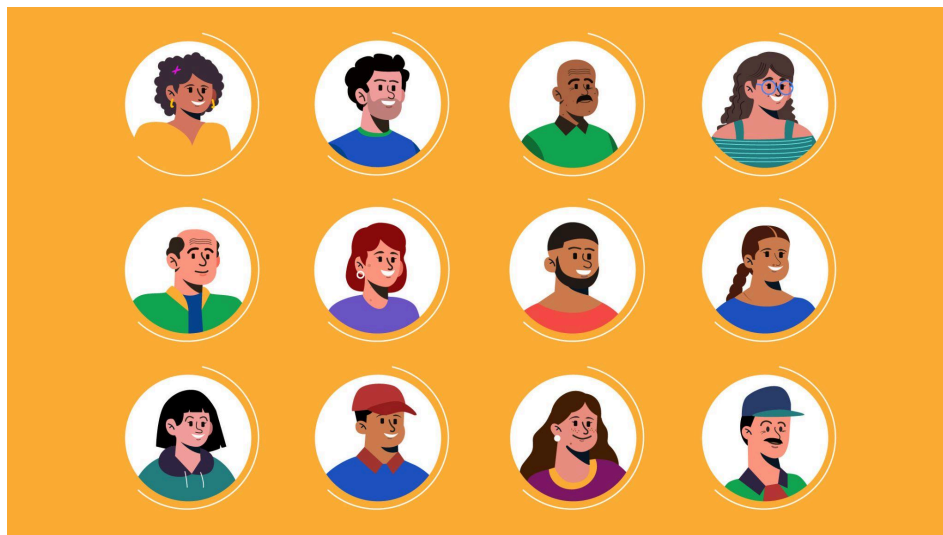


Figura 9. Grupo de colaboradores.

Además, en las escenas mostradas se hace uso de diferentes ángulos para enfatizar escenarios distintos: picado y cenital para hacer más versátil y dinámica la presentación de los videos.



Figura 10. Ángulo picado.

**Video 2: Invitación:** Se explican las metas de la agenda 2030 y los ODS mediante situaciones que parecen ser cotidianas pero que no se suele tomar en cuenta. Luego se explica sobre VC, en qué consiste y cómo ayuda a las comunidades. Al terminar, se hace énfasis que el colaborador puede sumarse en el VC de la empresa.

**Video 3: Objetivos:** Se muestra los ODS, su definición, creación y metas. Luego se elige un ODS. Definido el problema, se comenta sobre su situación actual y porcentajes, qué se viene trabajando para contribuir a su solución y qué se puede hacer. Al finalizar, se hace énfasis en lo que pueden lograr si se unen al VC de la empresa.

**Video 4: Metas:** Se busca mostrar resultados de las acciones recomendadas en el anterior video por medio de testimonios de colaboradores y personas de las comunidades. Además, se presentará su impacto en la empresa, sociedad y uno mismo. Al finalizar, se brindarán pequeños retos o acciones que puede seguir haciendo.

Para cada video se procedió a realizar el guión técnico de cada uno.

| mezumo - VIDEO 2 (GUION TÉCNICO) |                     |                      |                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|---------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| #                                | Duración (segundos) | Imagen de Storyboard | Voz en off (texto que se narrará)                                                                                                                                                |
| 1                                | 3 seg               |                      | Aparece una persona en la calle y se sube al transporte público yendo a su trabajo.                                                                                              |
| 2                                | 5 seg               |                      | se acerca a la ventana y ve que hay niños trabajando en la calle, hay personas botando basura y el humo de los carros.                                                           |
|                                  |                     |                      | y si no los has percibido, cuando te transportes a tu trabajo, observa atentamente lo que ocurre alrededor, encontrarás aquellos problemas que no habías visto pero estaban ahí. |

| mezumo - VIDEO 3 (GUION TÉCNICO) |                     |                      |                                                                             |
|----------------------------------|---------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| #                                | Duración (segundos) | Imagen de Storyboard | Voz en off (texto que se narrará)                                           |
| 1                                | 3 seg               |                      | Aparece persona señalando los ODS y explica                                 |
| 2                                | 5 seg               |                      | aparecen los 17 objetivos de desarrollo sostenible, cada uno con su símbolo |
| 3                                | 6 seg               |                      | aparece el mapa del Perú y se presenta el                                   |

| mezumo - VIDEO 4 (GUION TÉCNICO) |                     |                      |                                                              |
|----------------------------------|---------------------|----------------------|--------------------------------------------------------------|
| #                                | Duración (segundos) | Imagen de Storyboard | Voz en off (texto que se narrará)                            |
| 1                                | 3 seg               |                      | Aparecen los niños de distintos puntos del Perú que estudian |
| 2                                | 5 seg               |                      | todos los niños y niñas aparecen como un grupo               |
| 3                                | 6 seg               |                      | Se enfoca en mostrar un gráfico de barras que indica         |

Figura 11. Estructura video 2 al 4.

Aparte de los videos, se realizó una alianza con la organización Talento Laboral. Organización social que difunde contenido sobre empleabilidad y guía profesional a jóvenes que buscan prácticas o puestos de asistente en empresas de Perú. Nos permitió poder difundir contenido relevante a más de 49.000 seguidores en la plataforma de LinkedIn sobre contenidos de RSE, VC, ODS y contenidos como los videos que saldrán de manera semanal. Nuestro objetivo es incentivar a los jóvenes a conocer sobre estos términos, así puedan darle preferencia y respaldo a empresas que aplican programas de VC o RSE.



Figura 12. Estructura video 2 al 4.

### Validación mediante juicio de pares y expertos

La validación tuvo dos etapas, la primera convocó a profesionales enfocados en comunicación corporativa y motion graphics, con el objetivo de evaluar el proyecto en criterios como funcionalidad, concordancia y estilo visual. Además, se tuvo en cuenta a profesionales de áreas afines como comunicación y gestión social.

En la segunda etapa, se contó con la validación de la directora del área de programas sociales de la empresa Danper y la directora comercial de Proa Empresa, mediante una presentación visual con las características más importantes de la propuesta, lo cual permitió recoger información para la mejora del proyecto.

Respecto al ámbito de Responsabilidad Social, Voluntariado Corporativo y programas sociales, se realizó la validación con profesionales colaboradores de Proa, Aporta, Parque Arauco y Crea+. En Proa, organización que brinda asesoría en programas de Voluntariado Corporativo, se destaca la validación brindada por Carolina Martínez y Ana Paula Albín.

Carolina Martínez Aguirre, directora comercial de Proa, indicó que **mezumo** cuenta con un gran potencial debido al interés y necesidad de las empresas por desarrollar sus áreas de Responsabilidad Social Empresarial y/o Voluntariado Corporativo. Además, señaló que es importante el compromiso de la alta dirección empresarial y que la organización PROA estaría dispuesta a generar una alianza para fortalecer su área comercial.

Ana Paula Albín, CEO de Proa y con Maestría en Marketing y Gestión Comercial en la UPC, afirmó que **mezumo** es una propuesta que aporta a la problemática comunicativa que presentan las empresas a la hora de planificar su voluntariado o línea de Responsabilidad Social. También, mencionó que promover la participación de colaboradores es un reto muy grande que enfrentan los líderes de empresas y una comunicación efectiva subiría las probabilidades de éxito y los indicadores de impacto del proyecto pertinente.

## Conclusiones

La Responsabilidad Social Empresarial es un tema importante en las empresas porque a través de herramientas como el voluntariado corporativo fortalece el trabajo colaborativo entre empresas y comunidades. El VC, aún está en etapa de desarrollo en el Perú, en comparación con otros países de la región ya que las empresas recién empiezan a otorgarle la importancia que merece.

El bajo índice de participación en proyectos de VC requiere nuevas estrategias de comunicación que generen compromiso social. El diseño y uso de videos animados como estrategia de comunicación permite que los trabajadores asimilen de manera rápida y efectiva conceptos como responsabilidad social empresarial, voluntariado corporativo, compromiso social, entre otros. En este tipo de propuestas es necesaria la construcción de personajes que empaticen y conecten con cada uno de los colaboradores, para que a medida que se muestren los videos se sientan identificados como parte del proyecto.

En las empresas, la diversidad de personas en el mismo equipo ayuda a otros a ver los problemas de manera diferente, lo que lleva a distintas maneras de resolver los problemas, con variedad de pensamientos y soluciones.

Desde el Diseño gráfico y con el uso del video animado se contribuye a informar de manera eficiente sobre temas complejos que requieren compromiso y participación voluntaria de los colaboradores.

El proyecto **mezumo** contribuye a la RSE con un lenguaje sencillo, claro y directo para que el trabajador entienda y comprometa a participar en temas de responsabilidad social empresarial. **Mezumo** une el diseño gráfico con las recomendaciones de especialistas en comunicación social, marketing, diseño gráfico, social innovation, y gestión social. Con el desarrollo de este proyecto con enfoque social, se ha generado interés por el diseño gráfico en áreas empresariales, contribuyendo a la difusión y valoración de la especialidad como agente de cambio que promueve sensibilización, mayor participación, disposición a involucrarse en el futuro y una comunicación más efectiva.

## Referencias bibliográficas

Benavides, Benavides, De Paz. (2018). *Propuesta para la implementación de un programa de voluntariado corporativo: Interbank*. Recuperado de: <https://cutt.ly/PHkgYaB>

García. (2016). *La RSC bien entendida comienza por los empleados*. Recuperado de: <https://cutt.ly/EHkgLbF>

Gil, F. (2019). *Solo el 5% de las empresas peruanas aplican gestiones de Responsabilidad Social. Gestión*. Recuperado de: <https://cutt.ly/vHkgBRc>

Schwalb, M., García, E. (2003). *Evolución del Compromiso Social de las empresas*. Versión PDF: <https://cutt.ly/2Hkhyws>

## Guillermina Victoria Ávalos Carrillo

Pontificia Universidad Católica del Perú  
Lima, Perú  
v.avalosc@pucp.edu.pe

Guillermina Victoria Ávalos Carrillo es Magíster en Comunicaciones y Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico por la PUCP, con estudios completos de Doctorado en Educación (UNFV) y en Humanidades con mención en Cultura (UDEP). Consultora en diseño y comunicación visual para organismos nacionales e internacionales, ha sido Directora de Promoción Cultural en Bellas Artes y Coordinadora de Gestión Cultural en la PUCP. Docente universitaria en pregrado y posgrado, desarrolla proyectos curatoriales y expositivos en artes visuales. Miembro de RENTOCA, la Asociación de Curadores del Perú y MAV PERÚ.



## Yoselyn Yanira Solano Matos

Pontificia Universidad Católica del Perú  
Lima, Perú  
a20153540@pucp.edu.pe

Yoselyn Yanira Solano Matos es marketing designer, embajadora de Canva y Notion, docente y líder de @Talento Laboral. Especialista en branding, marca e identidad, desarrolla contenidos creativos con enfoque estratégico en empleabilidad y comunicación visual. Su experiencia integra diseño, innovación y formación, fortaleciendo proyectos que potencian la visibilidad y el posicionamiento de marcas y profesionales.

