



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN PERSONAJE ANIMADO BASADO EN ASPECTOS
CULTURALES DE LA COMUNIDAD DE MONTAÑITA**

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

DANNES ALEXANDER LIMÓN DEL PEZO

Riobamba – Ecuador

2022



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN PERSONAJE ANIMADO BASADO EN ASPECTOS
CULTURALES DE LA COMUNIDAD DE MONTAÑITA**

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: DANNES ALEXANDER LIMÓN DEL PEZO

DIRECTORA: LIC. ROSA BELÉN RAMOS JIMÉNEZ

Riobamba – Ecuador

2022

© 2022, Dannes Alexander Limón del Pezo

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, **Dannes Alexander Limón del Pezo**, declaro que el presente trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados de este son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 22 de diciembre de 2022



Dannes Alexander Limón del Pezo
C.I. 245067297-3

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; Tipo: Proyecto Técnico, **DISEÑO DE UN PERSONAJE ANIMADO BASADO EN ASPECTOS CULTURALES DE LA COMUNIDAD DE MONTAÑITA**, realizado por el señor: **DANNES ALEXANDER LIMÓN DEL PEZO**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal autoriza su presentación.

FIRMA

FECHA

Arq. Janneth Ximena Idrobo Cárdenas
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



22-12-2022

Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez
22-12-2022
**DIRECTORA DE TRABAJO DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



Lic. Edison Fernando Martínez Espinoza
**ASESOR DE TRABAJO DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



22-12-2022

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a toda mi familia, especialmente a mis padres, que siempre me han brindado su apoyo y demostraron su compromiso a lo largo de mi formación académica, a mis hermanos quienes me acompañaron durante todo este proceso con su apoyo y consejos animándome a seguir a pesar de los inconvenientes por los que pase.

Dannes

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que me brindaron su apoyo durante el transcurso de mi formación académica, especialmente a mis padres quienes nunca me abandonaron a pesar de los inconvenientes, y que siempre me brindaban palabras de aliento para que no me deje llevar por la vagancia.

A mis abuelos, por sus sabias palabras y consejos de vida, especialmente a mis abuelas quienes siempre me daban la bendición antes de salir de casa, gracias a ese gesto de cariño me sentía seguro a cualquier lado que iba.

A todos mis maestros por el gran compromiso que demostraron durante todo el transcurso de mi formación académica, a pesar de las circunstancias compartían sus conocimientos para forjar profesionales capacitados en educación y valores.

Para finalizar a todas las personas que me brindaron una palabra de aliento para seguir con mis objetivos, en especial a mis amigos que siempre me ayudaron a salir adelante.

Dannes

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xv
RESUMEN.....	xvi
SUMMARY	xvii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.2.1. <i>Causas y efectos</i>	5
1.2.2. <i>Prognosis</i>	5
1.2.3. <i>Sistematización del problema</i>	6
1.3. Justificación	6
1.4. Objetivos	7
1.4.1. <i>Objetivo General</i>	7
1.4.2. <i>Objetivos Específicos</i>	7

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.1. Comuna Montañita	8
2.1.1. <i>Ubicación Geográfica</i>	8
2.1.2. <i>Breve reseña histórica</i>	9
2.1.2.1. <i>Cultura precolombina</i>	9
2.1.2.2. <i>Montañita como comuna</i>	9
2.1.3. <i>Economía</i>	10

2.1.4.	Gastronomía	11
2.1.5.	Festividades	11
2.1.6.	Turismo	12
2.2.	Ilustración	14
2.2.1.	Ilustración digital	15
2.2.2.	Diseño de personajes	16
2.2.3.	Proceso de creación de un personaje	16
2.2.3.1.	<i>Estimulo</i>	17
2.2.3.2.	<i>Búsqueda de ideas</i>	17
2.2.3.3.	<i>Realizar bocetos</i>	17
2.2.3.4.	<i>Determinar principios del diseño</i>	18
2.2.3.5.	<i>Determinación del color</i>	19
2.2.3.6.	<i>Resultado final</i>	19
2.2.4.	La Mascota	19
2.3.	Animación	20
2.4.	Animación Digital	20
2.4.1.	Animación 2D	21
2.4.2.	Principio de animación	21
2.4.2.1.	<i>Compresión y extensión</i>	21
2.4.2.2.	<i>Preparación y Anticipar</i>	22
2.4.2.3.	<i>Puesta en escena</i>	23
2.4.2.4.	<i>Acción continua y pose a pose</i>	23
2.4.2.5.	<i>Acción superpuesta</i>	24
2.4.2.6.	<i>Salidas y llegadas lenta</i>	25
2.4.2.7.	<i>Arcos</i>	26
2.4.2.8.	<i>Acción secundaria</i>	26
2.4.2.9.	<i>Timing</i>	27
2.4.2.10.	<i>Exageración</i>	28
2.4.2.11.	<i>Dibujo solido</i>	28

2.4.2.12.	<i>Apariencia-Presencia</i>	29
2.4.3.	<i>Proceso de creación de una animación</i>	30
2.5.	Redes sociales	31
2.5.1.	<i>Tipos de redes sociales</i>	31
2.5.1.1.	<i>Horizontales</i>	32
2.5.1.2.	<i>Verticales</i>	32
2.5.1.3.	<i>Profesionales</i>	32
2.5.1.4.	<i>De Ocio</i>	32
2.5.1.5.	<i>Educativas</i>	32
2.5.1.6.	<i>Blogging</i>	32
2.5.1.7.	<i>Contenido Compartido</i>	33
2.5.2.	<i>Redes sociales de mayor uso</i>	33
2.5.3.	<i>Influencia de las Redes sociales</i>	34

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	35
3.1.	Tipo de Investigación	35
3.1.1.	<i>Investigación etnográfica</i>	35
3.1.2.	<i>Investigación cualitativa</i>	35
3.2.	Población	36
3.2.1.	<i>Población 1: Sector Administrativo de la Comunidad</i>	36
3.2.2.	<i>Población 2: Sector Gastronómico</i>	36
3.2.3.	<i>Población 3: Sector Hotelero</i>	36
3.2.4.	<i>Población 4: Sector de Diversión Nocturna</i>	37
3.2.5.	<i>Población 5: Sector Comerciantes Artesanales</i>	37
3.2.6.	<i>Población 6: Sector de Comerciantes Playeros</i>	37
3.2.7.	<i>Población 7: Sector Educativo</i>	37
3.2.8.	<i>Población 8: Sector Medico y de salud</i>	38
3.3.	Técnicas e instrumento de investigación	38

3.3.1.	<i>Encuesta</i>	38
3.3.2.	<i>Ficha Fotográfica</i>	40
3.4.	Metodología de diseño	41
3.4.1.	<i>Fase Analítica</i>	41
3.4.1.1.	<i>Recopilación de datos</i>	41
3.4.1.2.	<i>Evaluación</i>	69
3.4.2.	Fase Conceptualización y desarrollo del personaje	71
3.4.2.1.	<i>Determinar una personalidad y características graficas</i>	71
3.4.2.2.	<i>Desarrollo de bocetos</i>	73
3.4.2.3.	<i>Digitalización del personaje</i>	75
3.4.2.4.	<i>Determinación de la cromática</i>	75
3.4.3.	Fase de Difusión	75
3.4.3.1.	<i>Desarrollo de guion técnico</i>	76
3.4.3.2.	<i>Creación de un storyboard</i>	76
3.4.3.3.	<i>Animación</i>	76
3.4.3.4.	<i>Presentación</i>	76
3.4.3.5.	<i>Evaluación</i>	76

CAPÍTULO IV

4.	MARCO DE RESULTADOS	77
4.1.	Digitalización del personaje	77
4.2.	Determinación de la cromática	78
4.3.	Fase de Difusión	81
4.3.1.	<i>Desarrollo de guion técnico</i>	81
4.3.2.	<i>Creación de un storyboard</i>	83
4.3.3.	<i>Animación</i>	84
4.3.4.	<i>Presentación</i>	84
4.3.5.	<i>Evaluación</i>	87
4.3.5.1.	<i>Tabulación de la encuesta para identificar el alcance del personaje diseñado</i>	88

CONCLUSIONES.....	92
RECOMENDACIONES.....	93
GLOSARIO	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2: Características sociodemográficas de los turistas extranjeros que visitan montañita análisis 2017.....	13
Tabla 2-2: Características sociodemográficas de los turistas extranjeros que visitan montañita análisis 2017.....	14
Tabla 1-3: Ejemplo de ficha fotográfica.....	41
Tabla 2-3: Tabulación de rango de edad.....	42
Tabla 3-3: Tabulación de género.....	43
Tabla 4-3: Tabulación de tiempo de residencia en la Comuna de Montañita.....	44
Tabla 5-3: Tabulación del campo laboral de los pobladores.....	45
Tabla 6-3: Tabulación de deporte considerado tradicional de montañita.....	46
Tabla 7-3: Tabulación sobre la vestimenta nativa de los montañitences.....	47
Tabla 8-3: Tabulación sobre que plato es considerado como típico de montañita.....	48
Tabla 9-3: Tabulación sobre si conoce las tradiciones en las festividades de.....	49
Tabla 10-3: Tabulación sobre los atractivos turísticos de montañita.....	50
Tabla 11-3: Tabulación sobre los valores de la población de montañita.....	51
Tabla 12-3: Tabulación sobre si conocen parte de la historia de montañita.....	52
Tabla 13-3: Tabulación sobre la puntuación designada hacia la comunidad.....	53
Tabla 14-3: Vestimenta de la comunidad.....	54
Tabla 15-3: Surf, deporte más relevante que se practica en Montañita.....	55
Tabla 16-3: Alimento comunes que se realizan en Montañita.....	56
Tabla 17-3: Mirador de Montañita.....	57
Tabla18-3: La Punta.....	58
Tabla 19-3: Malecón y las tablas.....	59
Tabla 20-3: Calle de los cocteles y discotecas.....	60
Tabla 21-3: Playa de la Comunidad.....	61
Tabla 22-3: Monumento al surfista.....	62
Tabla 23-3: Iglesia Santuario a María.....	63

Tabla 24-3:	Procesión en honor al patrono san Isidro Labrador.	64
Tabla 25-3:	Ceremonia de elección de Reina de la Comunidad.	65
Tabla 26-3:	Evento de juegos pirotécnicos en honor a las festividades patronales de Montañita.	66
Tabla 27-3:	Eventos artísticos en honor a las festividades patronales de Montañita.	67
Tabla 28-3:	Especie de ave que se puede encontrar en la playa de Montañita.	68
Tabla 29-3:	Especie de cangrejo que se puede encontrar en la playa de Montañita.	69
Tabla 30-3:	Tabulación para la elección del personaje.	70
Tabla 31-3:	Tabulación para la elección del nombre del Personaje.	71
Tabla 32-3:	Ficha de descripción del personaje.	73
Tabla 1-4:	Vistas del personaje.	77
Tabla 2-4:	Cromática seleccionada para la composición grafica.	79
Tabla 3-4:	Vistas del personaje con la cromática elegida.	80
Tabla 4-4:	Guion de las escenas.	82
Tabla 5-4:	Tabulación de la red social con mayor frecuencia de uso.	85
Tabla 6-4:	Tabulación sobre el diseño implementado en Montañy.	88
Tabla 7-4:	Tabulación de representación del personaje.	89
Tabla 8-4:	Tabulación de identificación con el personaje Montañy.	90
Tabla 9-4:	Tabulación de identificación del elemento base del diseño de Montañy.	91

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1:	Análisis de problema	5
Ilustración 1-2:	Ubicación de Montañita.....	8
Ilustración 2-2:	Espectáculo de pirotecnia	12
Ilustración 3-2:	Extensión de personaje	22
Ilustración 4-2:	Anticipación.....	22
Ilustración 5-2:	Escenario.....	23
Ilustración 6-2:	Pose a pose.....	24
Ilustración 7-2:	Acción superpuesta.....	25
Ilustración 8-2:	Salida rápida del encuadre	26
Ilustración 9-2:	Arco generado por el peso	26
Ilustración 10-2:	Acción secundaria.....	27
Ilustración 11-2:	Timing diferente	27
Ilustración 12-2:	Exageración	28
Ilustración 13-2:	Perspectiva inferior izquierda	29
Ilustración 14-2:	Diferencia de personajes.....	30
Ilustración 15-2:	Facebook roza los 3.000 millones de usuarios en todo el mundo.....	33
Ilustración 16-2:	Usuarios de redes sociales por edades.	34
Ilustración 1-3:	Encuesta parte #1.....	39
Ilustración 2-3:	Encuesta parte #2.....	40
Ilustración 3-3:	Porcentaje de rango de edad.	42
Ilustración 4-3:	Porcentaje de género.....	43
Ilustración 5-3:	Porcentaje de tiempo de residencia en la Comunidad de Montañita.	44
Ilustración 6-3:	Porcentaje del campo laboral de los pobladores.	45
Ilustración 7-3:	Porcentaje del deporte considerado tradicional de montañita.....	46
Ilustración 8-3:	Porcentaje sobre la vestimenta nativa de los montañitences.....	47
Ilustración 9-3:	Porcentaje sobre que plato es considerado como típico de montañita.	48
Ilustración 10-3:	Porcentaje sobre que plato es considerado como típico de montañita.	49

Ilustración 11-3:	Porcentaje sobre los atractivos turísticos de montaña.	50
Ilustración 12-3:	Porcentaje sobre los atractivos turísticos de montaña.	51
Ilustración 13-3:	Porcentaje sobre si conocen parte de la historia de montaña.....	52
Ilustración 14-3:	Porcentaje sobre la puntuación designada hacia la comunidad.	53
Ilustración 15-3:	Porcentaje sobre la elección del personaje.....	70
Ilustración 16-3:	Porcentaje sobre la elección del personaje.....	72
Ilustración 17-3:	Boceto #1 del diseño del personaje.....	74
Ilustración 18-3:	Boceto #2 del diseño del personaje.....	75
Ilustración 1-4:	Storyboard del video de presentación del personaje.....	83
Ilustración 2-4:	Referencia de animación en After Effects.	84
Ilustración 3-4:	Porcentaje sobre la red social con mayor frecuencia de uso.	85
Ilustración 4-4:	Fan Page del Personaje Montañy.....	86
Ilustración 5-4:	Publicación del video de presentación.	87
Ilustración 6-4:	Porcentaje sobre el diseño implementado en Montañy.....	88
Ilustración 7-4:	Porcentaje sobre la representación del personaje.....	89
Ilustración 8-4:	Porcentaje de identificación con el personaje Montañy.....	90
Ilustración 9-4:	Porcentaje de identificación del elemento base del diseño de Montañy.....	91

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: ENCUESTA DE LOS POBLADORES DE LA COMUNA MONTAÑITA.

ANEXO B: ENCUESTA PARA LA DELIMITACIÓN DEL ARQUETIPO MAS FUNCIONAL PARA REPRESENTAR LA CULTURA DE LA COMUNA MONTAÑITA.

ANEXO C: REFERENCIA PARA LA DELIMITACIÓN DE LA COMPOSICIÓN Y DISEÑO DEL PERSONAJE MONTAÑY.

ANEXO D: ENCUESTA PARA LA DETERMINACIÓN DEL NOMBRE DEL PERSONAJE DISEÑADO.

ANEXO E: ENCUESTA PARA LA DELIMITACIÓN DE LA RED SOCIAL PERTINENTE PARA LA DIFUSIÓN DEL PERSONAJE DISEÑADO.

ANEXO F: ENCUESTA PARA IDENTIFICAR SI EL PERSONAJE CUMPLE LA FUNCIÓN COMUNICATIVA.

ANEXO G: ANIMACIÓN DEL VIDEO DE PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE.

ANEXO H: ALCANCE DE LA FANPAGE DE FACEBOOK.

ANEXO I: ALCANCE DEL VIDEO ANIMADO EN LA RED SOCIAL DE FACEBOOK.

RESUMEN

Dentro del presente proyecto se planteó diseñar un personaje animado tomando como base la cultura de la comunidad de Montañita, para fortalecer el reconocimiento del sector y genere una idea de pertenencia e identificación en los pobladores. Para el proceso se tomó como base la investigación etnográfica y cualitativa que permitió una recopilación de información adecuada referente a la comunidad, como herramientas se utilizaron encuestas hacia los pobladores y fichas de análisis fotográficas referentes a la cultura de Montañita. Para la determinación de la composición se hizo uso de la metodología de Bruce Archer, constando de tres fases, la analítica (recopilación de información), la conceptualización y desarrollo del personaje (creación y composición del recurso gráfico) y la de difusión (presentación y evaluación), se utilizaron softwares gráficos como Illustrator para la realización del diseño del personaje y After Effects para la creación de un video de presentación. Para el análisis del personaje y de su función comunicativa se desarrolló la presentación a través de redes sociales y se conllevó una encuesta para determinar si el diseño implantado era funcional y atractivo para los pobladores de la comunidad, demostrando que el 100% consideraban atractivo el diseño y el 90% se identificaban con el personaje y consideraban que cumplía con la representación de la cultura de Montañita. Se concluye que un elemento gráfico como un personaje animado puede ayudar al reconocimiento y diferenciación de una comunidad, además este elemento puede representar de forma adecuada algo tan complejo como la cultura. Se recomienda realizar una buena investigación para así optar con una amplia información que puede ayudar en la determinación de las características ya sean gráficas como conceptuales del personaje que se busca diseñar.

PALABRAS CLAVE: <ANIMACIÓN 2D> <ILUSTRACIÓN> <CREACIÓN DE PERSONAJES> <CULTURA> <MONTAÑITA (COMUNA)>

1906-DBRA-UTP-2022



SUMMARY

The project proposed to design an animated character based on the culture of the Montañaíta community, to strengthen sector recognition and generate an idea of belonging and identification among the inhabitants. In the process, the ethnographic and qualitative research was taken as a basis, which allowed a collection of adequate information regarding the community, as tools, surveys were used towards the inhabitants, and photographic analysis sheets referring to the culture of Montañaíta. To determine the composition Bruce Archer's methodology was used, with three phases: the analytical (information gathering), the conceptualization and development of the character (creation and composition of the graphic resource), and the dissemination phase (presentation and evaluation), graphic software such as Illustrator used to design the character and After Effects to create a presentation video. To analyze the character and its communicative function, a presentation was developed through social networks and a survey was carried out to determine whether the implanted design was functional and attractive, and 90% identified with the character and considered that represents the culture of Montañaíta. It concluded that a graphic element such as an animated character can help the recognition and differentiation of a community, in addition, this element can adequately represent something as complex as culture. It is recommended to investigate to get information that can help to determine the characteristics, whether graphic or conceptual, of the character that is being designed.

**KEY WORDS: <2D ANIMATION> < ILLUSTRATION> <CHARACTER CREATION>
<CULTUE> <MONTAÑITA (COMMUNE)>**


Lic. Maritza Larrea Mg.
0603370784

INTRODUCCIÓN

La Comuna Montañita es un pueblo costero ubicado en la provincia de Santa Elena, es considerado como uno de los lugares turísticos más relevantes del Ecuador, al igual que todo sector, el reconocimiento que ha adquirido se basa en factores positivos y negativos, en la actualidad la perspectiva que se tiene se centra en el ámbito turístico, considerado como un lugar adecuado para pasar las vacaciones o disfrutar un fin de semana de fiestas. Muchos de los visitantes y pobladores no tienen mayor conocimiento referente a la cultura, tradiciones y hábitos únicos de la comunidad, lo que desarrolla en la mente una perspectiva limitada referente a la identidad de Montañita. La cultura de un pueblo es la herencia de toda su historia, trasciende a través de su gente y mantener viva la esencia de una comunidad mediante sus tradiciones y patrimonios genera una perspectiva concreta de aquel lugar.

En base a estas características surge la idea de ayudar en la identidad de la Comunidad, mediante las creaciones un elemento grafico que represente la esencia de Montañita, por lo que se plantea este presente Trabajo de Integración Curricular, el cual consta en el **DISEÑO DE UN PERSONAJE ANIMADO BASADO EN ASPECTOS CULTURALES DE LA COMUNIDAD DE MONTAÑITA**, donde se puede identificar dos problemáticas principales para conllevar el trabajo, la primera la recopilación de información referente a la Comunidad de Montañita y sus aspectos culturales que la diferencian, la segunda el proceso y metodología para el desarrollo y creación de un personaje animado que cumpla con la función comunicativa que se busca transmitir. La difusión de información se puede desarrollar a través de diferentes medios, la constante innovación tecnológica genera mayor demanda hacia medios digitales, por ende, se plantea a las redes sociales como principal medio de comunicación en la actualidad, dando a conocer que el producto grafico se difundirá a través de la red social con mayor influencia en el público objetivo, la presentación del personaje diseñado se plantea mediante un video animado en 2D.

El documento se encuentra estructurado en base a cuatro capítulos, normalización delimitada por la guía de Trabajos de Integración Curricular determinada por la Organización Universitaria, siendo estos:

Capítulo I: Diagnostico del problema, en esta sección se determina la problemática a investigar, objetivos a alcanzar y la justificación.

Capítulo II: fundamentación Teórica, correspondiendo a la investigación bibliográfica, planteamiento de conceptos e información relevante referente al área de cultura, ilustración, animación y creación de personajes, temáticas indispensables para el desarrollo del proyecto.

Capítulo III: Marco Metodológico, se plantea el proceso y lineamientos que se deben conllevar durante el desarrollo del proyecto, ya sea formas de investigación, métodos para diseño de personaje, técnicas e instrumentos utilizados para la concepción y cumplimiento de los objetivos determinados.

Capítulo IV: Marco de Resultados, última sección del Trabajo de Integración Curricular, dentro de esta sección se plantean los resultados de las investigaciones como de los procesos gráficos determinados, identificando si se logró cumplir con los objetivos planteados. Como última parte se determinan las conclusiones y recomendaciones las cuales se delimitan en base a los resultados obtenidos en el capítulo IV.

CAPÍTULO I

1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

La comunidad de montañita es reconocida a nivel nacional e internacional por diferentes factores que la hacen interesantes, ejemplo “la playa, se convierte en el mayor atractivo turístico de este lugar, siendo el surf la actividad deportiva con mayor interés que se realiza en la playa” (Franco et al., 2017, p. 11), gracias a un documental denominado “MONTAÑITA POR DENTRO / INSIDE MONTAÑITA” se logra identificar una percepción referente a la evolución de la comunidad, analizando diversas características que generaron una concepción negativa para la misma, además, se realiza una entrevista a diferentes autores los cuales informan sobre la negatividades dentro de la comunidad (Pupulin, 2017).

Si bien, se reconoce aspectos que definen ciertas características de Montañita, la población desconoce los elementos culturales presentes en la misma comunidad, a pesar de que existen diferentes fuentes de información, el desconocimiento de la cultura como tal de la población, genera una concepción de identidad errónea. La problemática se centra en la difusión negativa de la comunidad, debido a diferentes acontecimientos que se han suscitado en la misma. El pueblo tiene una historia construida en dos momentos. El primero con el asentamiento de la cultura Valdivia (3500 años A.C.) famosa por la célebre estatuilla «La Venus de Valdivia»; y el segundo como un destino líder de surf, hace aproximadamente 40 años (Ministerio de Turismo, 2019).

Por otro lado, la difusión de información a través de los medios digitales, se pueden plantear en diferentes soportes, a su vez es importante mencionar el vínculo y la fuerza creciente de las mascotas como elemento renaciente en la identidad visual corporativa, pues ellas se han incrustado en nuestras vidas cotidianas con su característica propia de la estética y la cultura de masas.(Gomes, 2009), se plantea la mascota como elemento complementario que refuerza la identidad corporativa, la conceptualización de las diferentes piezas gráficas se fundamenta en base a un proceso, es decir, la generación de un personaje debe cumplir ciertas características, las cuales son mencionadas en las fuentes de información, en el universo gráfico la mascota puede ser conceptualmente definida como un personaje con vida propia capaz de imprimir personalidad y dinamismo a un producto o servicio, coactuando con su marca (Gomes, 2006). En relación a la animación, la información se centra en un documento denominado los 12 principios de animación y tesis referentes al tema, la cual plantea un proceso de animación de 5 pasos para la obtención de una producción audiovisual (Puma & Chávez, 2019, p. 38).

Analizando diferentes fuentes de información referentes al proceso de creación de un personaje basados en aspectos culturales de un sector determinado, mediante técnicas de ilustración, se puede definir que el desarrollo de este elemento se centra en un estudio adecuado para definir características y elementos que componga la conceptualización del personaje, en conclusión la difusión de información puede generarse a través de diferentes soportes y mediante diferentes métodos, el desarrollo de elementos gráficos permiten comunicar información más dinámica y espontanea para los clientes, “una mascota enterece y emociona lo que facilita la identificación con ese producto” (Maldonado & Mena, 2015, p. 11), utilizando al personaje como una estrategia de publicidad para así generar una perspectiva más amigable para los turistas sobre Montañita, siendo un fluyente en las emociones, por ende el desarrollo del personaje y las características que en este se plantean deben cumplir la función de identificación, es decir, que tanto los pobladores como turistas se sientan atraídos por la mascota creando la idea de que Montañita es un lugar agradable y atractivo el cual todos deben conocer, además la técnica que se lleve a cabo puede definir una idea diferente sobre el personaje, se puede definir como amigable hasta uno imponente.

1.2 Planteamiento del problema

El presente trabajo técnico se centra en el estudio de la cultura de la comunidad de montañita, con respecto a los acontecimientos mencionados anteriormente se ha identificado diversas problemáticas con respecto a la identidad cultural de la comunidad de montañita, la influencia de diversos factores ha provocado una mezcla de culturas generando una identidad errónea por parte de la población de la comunidad de Montañita. El pueblo tiene una historia construida en dos momentos. El primero con el asentamiento de la cultura Valdivia (3500 años A.C.) famosa por la célebre estatuilla «La Venus de Valdivia»; y el segundo como un destino líder de surf, hace aproximadamente 40 años. Surfistas de otras partes del mundo descubrieron las maravillosas y potentes olas, ideales para la práctica de este deporte. Para los visitantes se trataba de un lugar virgen, y por ello se corrió la voz sobre el descubrimiento de esta zona, lo que motivo a excursionistas de Sudamérica a recorrer y conocer el encanto de este destino (Ministerio de Turismo, 2019), esta comunidad se encuentra ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón del mismo nombre y la parroquia de manglaralto, en las calles de la comunidad se pueden observar diferentes manifestaciones culturales de todo mundo (Ministerio de Turismo, 2017).

El problema se limita a identificar si el desarrollo de un personaje basado en aspectos culturales de la comunidad de montañita puede representar la esencia de su población nativa. Mediante el estudio de los procesos de dos aéreas del diseño gráfico, la ilustración digital y la animación 2D.

En referencia a la ilustración la información se rige a la conceptualización y desarrollo de un personaje, además, las características graficas que se deben tomar en consideración para el desarrollo de la digitalización del recurso gráfico (personaje) buscando una buena funcionalidad. En base a la animación 2D, la información analiza parámetros técnicos para el desarrollo de un recurso audiovisual, centrándose en los principios de animación y el proceso que se desarrolla para la generación de un videoclip.

La limitación de tiempo se plantea a 4 meses, para la obtención de la información bibliográfica, el desarrollo de los recursos gráficos, la presentación del videoclip a la comunidad y la encuesta para identificar si puede generar una sensación de pertenencia, dando solución a la siguiente interrogante ¿Es posible diseñar un personaje animado basado en aspectos culturales de la comunidad de Montañita, que represente la esencia de la población?

1.2.1 Causas y efectos



Ilustración 1-1: Análisis de problema

Elaborado por: Limón D. 2022

1.2.2 Prognosis

La cultura de la población demuestra las características y tradiciones de la misma, siendo parte de la identidad, la generación de este aspecto se basa en la herencia de información que se ha transmite de generación en generación, debido diversos factores la transición de esta información se ha corrompido generando una concepción difiere de la identidad, es decir, existe una intervención y mezcla de culturas la esencia de la población cambia, adoptando como costumbres y tradiciones actividades que no son provenientes de Montañita. Al plantear una identidad como propia de esta población, pero basada en la mezcla de diferentes tradiciones,

generar aspectos positivos y negativos, como: una variedad gastronómica y una mala interpretación sobre identidad nativa. Cabe destacar, que, debido a la variedad cultural, la comunidad es visitada por diversos turistas, favoreciendo a desarrollo económico generando diferentes fuentes de trabajo, pero a largo plazo la esencia cultural nativa desaparecerá dejando una identidad diferente hacia las nuevas generaciones.

1.2.3 Sistematización del problema

¿Un personaje puede representar la identidad cultural de la comunidad de Montañita?

¿Cuáles son las principales características culturales de la comunidad de Montañita?

¿Cuál es el proceso para el desarrollo de la composición grafica del personaje?

¿Cuáles son las características compositivas del personaje desarrollado?

¿Con que propósito se desarrollará la animación 2D?

1.3 Justificación

Al hablar de publicidad se puede abarcar diferentes ámbitos, desde la concepción de afiches hasta el planteamiento de la identidad corporativa de alguna organización, la ilustración y la animación son dos técnicas graficas que se pueden utilizar en estos diferentes medios de difusión de información, debido a que la conceptualización de ideas permite comunicar de forma asertiva lo que se busca alcanzar, un aspecto que hay que tomar en consideración dentro de la publicidad es atraer la atención y enganchar por parte del cliente, es decir, las composiciones graficas a más de ser informativas son agradables a la vista.

En la actualidad los medios digitales son los más desarrollados, debido a que facilitan la comunicación e interacción entre individuos sin la necesidad de desarrollar un máximo esfuerzo, las redes sociales permiten conocer, comunicar e informar a la sociedad, por lo que se concederá el área más importante para difundir información. Por tal motivo, se utiliza las redes como comunicador del proyecto de investigación, el cual se basa en presentar una animación conceptualizando la cultura de una comunidad (Montañita) a través de la representación de un personaje en 2 dimensiones, se toma como base esta alternativa debido al gran alcance que se puede llegar con las redes sociales, y así generar una perspectiva positiva con respecto a la identidad cultural de la comunidad.

Al desarrollar el trabajo, abarcando dos áreas diferentes dentro del diseño gráfico (ilustración y animación), nos permite reforzar conocimientos y habilidades adquiridas durante el proceso de formación académico, tales como, la conceptualización y generación de un personaje, técnicas de ilustración digital, análisis y funcionalidad cromática, organización laboral y edición de video,

características que hay que tomar en consideración para una generación adecuada de los resultados gráficos.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo General*

Diseñar un personaje animado basado en aspectos culturales de Montañita, a través de técnicas de ilustración y la presentación en animación digital para generar sentido de pertenencia.

1.4.2 *Objetivos Específicos*

- Reunir información relevante de la comunidad de Montañita, mediante una investigación bibliográfica para determinar los aspectos culturales más representativos.
- Diseñar el personaje mediante el análisis de los principios básicos del proceso del diseño de personaje para definir las características y composición más adecuada.
- Digitalizar el personaje mediante técnicas de ilustración digital para proceder con la animación.
- Producir un video animado, mediante técnicas animación 2D para presentar el personaje a la comunidad mediante redes sociales.

CAPÍTULO II

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Comuna Montañita

Montañita es una comunidad ecuatoriana, esta se encuentra en la provincia de Santa Elena, opta con un reconocimiento a nivel nacional e internacional, por su ambiente nocturno, su playa y sus olas, considerado como un paraíso turístico donde se puede descansar y disfrutar, en la actualidad es reconocida como la “Capital del Surf”, siendo esta actividad uno de los deportes más relevantes. La evolución de esta comunidad ha generado cambios significativos en la gestión económica y cultural (Gabela y Morocho, 2020)

2.1.1 Ubicación Geográfica

Montañita es una de las comunas de la costa ecuatoriana, pertenecientes a la parroquia de Manglaralto, la cual forma parte del cantón de Santa Elena y esta a su vez es un componente de la provincia con la misma designación, es parte de la Ruta del Spondylus y como referente se toma a la ciudad de Guayaquil, puesto que desde esta ciudad hasta la comuna Montañita existe una distancia de 200 kilómetros aproximadamente (Roosemberg, 2022)

Al hacer énfasis a las dimensiones territoriales la comuna Montañita “posee una superficie de 1.414 hectáreas” (Gabela y Morocho, 2020, p. 28), limitando “al norte con la Comuna de Olón, al sur con la cabecera Parroquial de Manglaralto, al este con la Comuna de Pajiza y al Oeste con el Océano Pacífico” (Cedeño, 2017, p. 132)

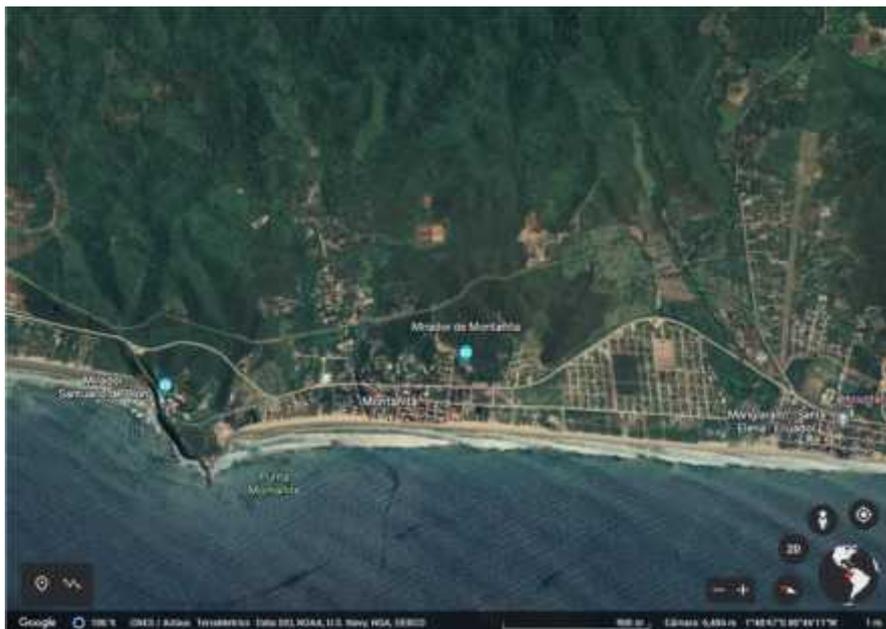


Ilustración 1-2: Ubicación de Montañita

Fuente: Google Earth

2.1.2 Breve reseña histórica

Según el Ministerio de Turismo (2019) la historia de la comuna montañita se divide en dos periodos, el asentamiento de diversas culturas precolombinas, como la Valdivia, reconocida por “la Venus de Valdivia” y el segundo como reconocimiento como una comuna y como destino turístico y referente para practicar el deporte del surf.

2.1.2.1 Cultura precolombina

Los pobladores de Montañita descienden de la cultura Manteña- Huancavilca, esta civilización precolombina se asentó entre las provincias de Manabí, Santa Elena, Guayas y El Oro, su economía se regía en la explotación de la agricultura pesca y caza, la cordillera Chongón-Colonche fue un área adecuada para el desarrollo de los cultivos, utilizaban una estrategia de almacenamiento de agua la cual ayudaba al mantenimiento de los cultivos en los periodos de sequía. La sociedad se regía en base a una jerarquización de funciones, por lo que se planteaban normas que diferenciaban los niveles sociales, ejemplo, las dimensiones y características de las viviendas dependían de este aspecto, pero comúnmente eran fabricadas con materiales orgánicos, como el bambú, madera y hojas. (Cedeño, 2017, p. 130-131)

La Colonización del territorio americano por parte de los españoles, generó una concepción diferente de las culturas nativas, la denominación que se planteó para la mezcla de nuevos pueblos fue la de indios, según Cedeño (2017)

En las Provincias de Manabí y Santa Elena, existieron tres grandes pueblos de Indios, como son: Colonches, Chanduyes y Chongones; que fueron evolucionando pasando el inicio de la República hasta llegar a inicio siglo XX, donde se transforman en parroquias de Chanduy, Colonche y Manglaralto, que agrupan a 77 comunas (p.131).

2.1.2.2 Montañita como comuna

El segundo periodo se centra en el desarrollo social, Montañita antes de ser reconocida como un lugar turístico se plantea como una comuna y “el nacimiento como “Comuna de Montañita” fue una declaración al Acuerdo Ministerial N° 15 del 7 de enero 1938, como un territorio y aldea administrado por sus pobladores, pero supervisada por el Ministerio de Agricultura”(Cedeño, 2017, p. 132)

Según Gabela y Morocho (2020) Montañita adquiere un cambio significativo, turistas extranjeros que practicaban surf quedaron impactados por su playa y sus extraordinarias olas, para los años

60 esta comunidad ya era reconocida a nivel Sudamericano como un lugar de encuentro por su tranquilidad y un área adecuada para surfear, para esta etapa era muy concurrente que los visitantes fueran extranjeros, debido a que ellos eran los que practicaban el surf (p. 10).

Debido a la mayor concurrencia de visitantes, las necesidades de la comunidad cambiaron, según Cedeño (2017) el desarrollo se generó después de la década de los 80, en donde la visión de los comuneros cambió, dando mayor relevancia a la construcción de áreas para satisfacer la comodidad de los visitantes, así nacieron las primeras cabañas, ya para el siglo XXI, el reconocimiento de Montañita se complementa por sus características naturales, una mezcla de playa y bosque, generando una mayor inversión tanto en inmobiliarios y gestión comercial (p. 135)

Al día de hoy, con un toque rústico que han ido conservando con el pasar de los años, la comuna Montañita es una de las comunas más relevantes en la provincia de Santa Elena a nivel turístico ya que se ha consagrado como uno de los mejores lugares en donde no solo se puede realizar turismo de deporte, además, la vida nocturna que se vive en este lugar hace que sea un atractivo para jóvenes y adultos que buscan de diversión en bares, discotecas o en cualquier centro de recreación nocturna. (Gabela & Morocho, 2020, p. 10-11)

2.1.3 Economía

Con el transcurso de los años la comuna ha desarrollado diversos cambios, antes de ser reconocida como un sector turístico su principal fuente de ingreso es la agricultura, en la actualidad la economía se apoya en sector turístico, pero sigue existiendo la agricultura en un porcentaje mínimo, productos como maracuyá, naranja mamey, mangos, grosellas son plantados y cuidados por sus propios dueños, la gran mayoría hace uso de estos productos para consumo propio y otros comercializan dentro de la comunidad (Gabela & Morocho, 2020, p. 15).

Luego de ser considerado una comunidad turística, Montañita desarrolla su actividad económica mediante un método de subsistencia, planteando al turismo como principal fuente de rentabilidad, esta característica permite generar diferentes fuentes de trabajo, la cual se basa en una economía circular, es decir, se desarrollan inversiones referentes a las necesidades de los turistas, ya sea en alojamiento, alimentación, diversión, entretenimiento entre otras, lo que genera mayor comodidad e interés por los visitantes (Cedeño, 2017, p. 31).

El turismo es el principal ingreso económico para la comunidad, pero el comercio de artículos, tales como artesanías y ropa, es otra actividad relevante con respecto a recursos financieros, lo que hace interesante a estos productos es el valor agregado que tienen, debido a que son creaciones propias de la población de Montañita, además los materiales con los que son fabricados como: conchas de mar, corales, tagua, macramé, entre otros, hacen del producto un objeto único, las

artesanías varían desde una pequeña pulsera hasta un recuerdo referente a la comunidad, como una tabla de surf tallada, los turistas adquieren estos objetos como constancia de que visitaron Montañita, con respecto a la ropa, este comercio se centra en la satisfacción de una necesidad, debido a ser una zona costera los productos comúnmente son ropa playera (Espinosa, 2013, pp. 7-99).

2.1.4 Gastronomía

Al ser un sector costero, la gastronomía se centra en venta y preparación de diferentes mariscos, pero al ser una comunidad con gran diversidad de restaurantes “la propuesta gastronómica de la comuna Montañita es muy variada, siendo una de las comunas que presenta la mayor variación de gastronomía tanto nacional como internacional” (Gabela & Morocho, 2020, p. 24), la gastronomía nacional se centra en los mariscos y diferentes platos típicos de la cultura ecuatoriana, como ceviches y los restaurantes son propiedad de pobladores locales de la comunidad, siendo su fuente de ingreso para muchos de los montañitenses, mientras que la gastronomía internacional varía significativamente, debido a que se puede encontrar restaurantes, italianos, española, peruana, india, entre otras, estos restaurantes son de extranjeros que viven en Montañita y han adquirido un espacio ya sea como renta o venta. (Gabela & Morocho, 2020) .

El turismo dentro de la comunidad varía en visitantes extranjeros y nacionales, la demanda gastronómica es amplia por lo que se considera al turista como “parte esencial de estos nuevos restaurantes debido a la gran afluencia de viajeros internacionales. Los cuales buscan nuevas experiencias o recordar un poco de su comida nacional” (Ríos & Maigua, 2020, pp. 19-20).

2.1.5 Festividades

Los pobladores de esta comunidad son muy devotos a la religión católica, planteando a dos Santos de esta religión como referentes de la historia y creación de la comuna Montañita, se les hace honor con festividades cada año, en dos fechas diferentes, la primera celebración se desarrolla en el mes de mayo en memoria del Santo San Isidro Labrador a quien consideran como patrono de la comunidad, la relación con este santo se centrará en la agricultura, la actividad que es parte de la historia de Montañita antes de ser considerada como comuna; en el mes de noviembre la celebración se desarrolla en honor a la Virgen de Monserrat. Ambas celebraciones plantean un cronograma de actividades las cuales son: misa solemne en honor al Santo, desfiles de las diferentes agrupaciones que funcionan dentro de la comunidad, este desfile se caracteriza porque el Santo a quien se celebra va encabezando, bailes y conciertos públicos con artistas nacionales e internacionales, encuentros deportivos y un espectáculo de pirotecnia, donde se presenta un castillo en honor al santo, vacas locas y cohetes (Cedeño, 2017, p. 135)



Ilustración 2-2: Espectáculo de pirotecnia

Fuente: Página oficial de Facebook de la Comuna Montañita

2.1.6 Turismo

La diversidad turística y la demanda de recursos para la satisfacción de las necesidades de los visitantes, existen actividades y lugares que hacen de esta comunidad un punto interesante para conocer, el surf se considera como el principal deporte, por lo que se identifica un “turismo deportivo” debido a que muchos de los visitantes llegan a montañita para dominar las olas, además se desarrollan competencias nacionales de este deporte, atrayendo a gente afanada al surf (Gabela & Morocho, 2020, p. 17).

Dentro de la comunidad existen agencias que promueven el ecoturismo de la zona, el cual se basa en la conexión del turista con la naturaleza, cerca de montañita existe una isla denominada “el pelado” donde se pueden encontrar lobos marinos, las agencias hacen un recorrido hacia dicha isla, además, existe un periodo del año en donde se puede observar un espectáculo en el mar por las ballenas jorobadas, esta actividad se desarrolla entre julio a noviembre, debido a que las ballenas llegan con la finalidad de aparearse (p. 18).

Existe un tipo de turismo denominado turismo de sol y playa, se caracteriza por incentivar al descanso y relajación bajo un clima caluroso y rodeado de un ambiente cómodo, en montañita se identifica este tipo de turismo, pero “a diferencia de otras playas que son más familiares, Montañita se caracteriza por ofrecer turismo de sol y playa a jóvenes y adultos, debido a los

servicios adicionales que este brinda que no suelen ser family friendly” (Gabela & Morocho, 2020, p. 19).

A diferencia de los tipos de turismo mencionados anteriormente, también, en la comuna Montañita se desarrolla un turismo de diversión, este tipo de turismo se centra en recreación en base a diferentes actividades y con áreas específicas para su desarrollo, existe una zona en la comunidad en donde se encuentran varias discotecas, bares y puestos de venta de cocteles, el turismo de diversión netamente es de centros de recreación nocturna, a montañita llegan cada fin de semana turistas nacionales, muchos de ellos buscan olvidarse de sus responsabilidades por un momento y disfrutar el momento, pero existe mayor concurrencia de este tipo de turismo en feriados o fechas importantes (Gabela & Morocho, 2020, p. 19).

Tabla 1-2: Características sociodemográficas de los turistas extranjeros que visitan montañita análisis 2017

**CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS
DE LOS TURISTAS EXTRANJEROS**

VARIABLE		PORCENTAJE	VARIABLE		PORCENTAJE
Sexo	Hombre	55,9%	Edad	Menores a 20 años	3,4%
	Mujer	44,1%		20 - 29 años	62%
Educación	Primaria	1%		30-39 años	21,8%
	Secundaria	19,1%		40-49 años	5,6%
	Universitaria	67,9%		50-59 años	3,7%
	Postgrados	12%		60 y más años.	3,4%
Lugar de Procedencia	América del Sur	35%	Ingresos	Menos de 700 dólares	37,4%
	Europa	31%		700 a 1.000 dólares	17,3%
	América del Norte	24%		1.001 a 1.500 dólares	11,8%
	Australia	5%		1.501 a 2.500 dólares	12,5%
	Otros	5%		2.501 a 3.500 dólares	9%
				Más de 3.500 dólares	12%
			Estado Civil	Soltero	76,8%
				Unión libre	7,8%
				Viudo	0,5%
				Casado	13,2%
				Divorciado	1,7%

Fuente: Franco et al., 2017, *Análisis del perfil y satisfacción del turista que visita Montañita–Ecuador*, ESPOL, Guayaquil

Tabla 2-2: Características sociodemográficas de los turistas extranjeros que visitan montañita análisis 2017

MOTIVACIONES PARA LA VISITA

MOTIVACIONES	MEDIA	RANKING
Disfrutar del sol y la playa	4,22	1
Descansar	3,95	2
Realizar recorridos en contacto con la naturaleza	3,43	3
Conocer a la comunidad	3,41	4
Disfrutar de la vida nocturna y diversión	3,40	5
Practicar el surf	3,03	6
Otro	2,47	7
Practicar parasailing	1,93	8
Visita a familiares y amigos	1,92	9

Fuente: Franco et al., 2017, *Análisis del perfil y satisfacción del turista que visita Montañita-Ecuador*, ESPOL, Guayaquil

El turismo que se desarrolla dentro de esta comunidad es variado lo que lo hace un lugar atractivo y adecuado para todo tipo de persona, además se puede reconocer que la motivación o la finalidad por la que es reconocida varía desde el planteamiento de un ambiente tranquilo y relajante hasta un descontrol y diversión inigualable, los visitantes demuestran características diferentes por ende la comunidad se considera un centro de intercambio cultural entre países, debido a que el turismo que se presenta es extranjero y nacional, además existen locales comerciales extranjeros que ofrecen su gastronomía dando la posibilidad de conocer parte de la cultura de los otros países en un solo lugar del mundo.

2.2 Ilustración

La ilustración es un área de estudio dentro de las carreras de arte y diseño, se plantean definiciones diferentes para referirse a este término, según la RAE (s.f.), la ilustración es una “estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”, es decir, se plantea como un complemento gráfico el cual se utiliza para generar atracción y dinamismo a un recurso que su principal composición se basa en textos.

Al referirse a ilustración principalmente se asocia a la creación de dibujos, pero en sí “es una reinterpretación tomada como referencia o punto de partida de un texto” (DEL CID, L., 2015, p. 33), las ilustraciones no son específicamente dibujos sino que son composiciones gráficas las cuales se desarrollan fundamentándose de aspectos técnicos, Briones y Proaño (2020) plantea a la ilustración como una herramienta que “permite la creación de un mundo imaginario o de expresar

un sentimiento en algo simple como una ilustración rupestre, cada trabajo que se emplea en esta área tiene que estar fundamentada para ayudar al entendimiento del mismo” (p. 51), se fundamenta la idea de que debe existir una base tórica que complementa a la ilustración, pero el desarrollo de la misma no debe ser necesariamente compleja, sino que puede ser simple pero que comunique lo que se busca transmitir.

Se domina ilustrador a la persona quien realiza estas composiciones gráficas, según Soto (2021),

un ilustrador puede reproducir lo que pasa por su mente y por medio de la imaginación, puede plasmar desde una situación real a una fantástica, transmitir sensaciones y sentimientos, ambientar, recrear atmósferas, todo por medio de sus representaciones y fines (p. 35).

es decir, la imaginación y creatividad de un ilustrador son las áreas más importantes que debe explotar durante el desarrollo de una composición gráfica, además, las ilustraciones buscan comunicar alguna información por lo que este personaje debe conocer aspectos técnicos, para que estos sean funcionales y usados de manera adecuada, también se reconoce que no existe una limitante para las composiciones, es decir, las ilustraciones pueden ser complementadas con elementos reales como irreales, lo importante es que la ilustración sea agradable e interesante.

Se consideran dos aspectos importantes para el desarrollo de una ilustración, “la información y la comunicación visual”(Briones & Proaño, 2020, p. 51), estos son los limitantes para el proceso, es decir, dependiendo de los requerimientos que estos planteen se puede definir las características físicas y compositivas más adecuadas que se puede utilizar para ilustrar.

2.2.1 Ilustración digital

Se conoce a la ilustración como un proceso de comunicación que utiliza elementos gráficos para transmitir información, existe un tipo de ilustración denominada como “digital”, según ELISAVA (2021)

La ilustración digital se caracteriza por el uso de herramientas digitales para producir imágenes artísticas, tales como personajes, objetos o entornos. Normalmente, estas imágenes se generan a través de un dispositivo electrónico y utilizando un software como Adobe PhotoShop o Adobe Illustrator

La tecnología es el medio por el cual se realiza y difunde las ilustraciones, en la actualidad existen diversas herramientas que facilitan el proceso de creación de una ilustración, generando comodidad al momento de trabajar, ejemplo, una tableta grafica asemeja desarrollar una ilustración digital como si se estuviera trabajando de forma manual, además, los softwares permiten trabajar por partes (capas) lo que permite modificar los resultados de forma rápida.

2.2.2 Diseño de personajes

Referente a la ilustración se puede desarrollar la concepción de un personaje, esta debe cumplir con parámetros estéticos y conceptuales que hagan de ella una composición atractiva, interesante y funcional, según Soto (2021) un personaje se define no como un elemento grafico sino como una entidad la cual consta de personalidad y psicología propia, es decir, cada personaje adquiere una identidad única, la cual se complementa con las características compositivas que se las delimita al momento de diseñar (p. 37), el diseño habla mucho de la esencia del personaje, puede plantear en el público una concepción positiva o negativa, necesariamente un personaje debe presentar características reales, se puede componer de elementos fantasiosos, pero, “el poseer características humanas, tales como el habla o el movimiento, ayuda mucho a la asociación del personaje con el público o el consumidor, ya que son fácilmente memorables (Maldonado y Mena, 2015, p. 14), en base a esta idea se identifica que el personaje debe comunicar información de forma precisa y concisa, Ramos (2020) asocia dos términos para identificar la funcionalidad de un personaje como signo comunicativo, argumentando que “el diseño de personajes es igual que un chiste; si tenemos que explicarlo, no lo estamos haciendo bien”, el diseño debe hablar por sí solo, plantea en el receptor una concepción específica y sencilla que explica el porqué de los elementos y las características físicas y gráficas.

2.2.3 Proceso de creación de un personaje

El desarrollo de una composición gráfica referente a una ilustración de un personaje, no sigue una metodología de trabajo específica, sino que se limita en base al diseñador o autor de la composición, según la perspectiva de Ramírez (2014) plantea que:

el proceso de creación de un personaje depende de varios factores, uno de ellos y puede que el más importante, sea la forma de trabajar del propio autor. Su manera de pensar y su personalidad influyen de manera determinante en como éste afronta el reto de desarrollar una idea inicial hasta su realización final. (p. 12)

El ilustrador sigue su forma de trabajar en base a su experiencia y habilidades, es decir, pueden existir diferentes métodos para la creación de un personaje, pero ciertas partes pueden coincidir, por ende, Ramírez (2014, p. 12) plantea un proceso determinado con áreas comunes entre ilustradores, la propuesta se obtuvo en base a un estudio de diferentes metodologías de trabajo.

2.2.3.1 *Estimulo*

Como primer punto se plantea este término que se lo define como “el impulso de lanzarse a la piscina cuando surge la primera chispa de una idea” (Ramírez, 2014, p. 12), es decir, cualquier idea que surge es acertada no tiene que ser compleja sino más bien simple debido a que se puede complementar durante el proceso o estudio del contexto en donde se está trabajando, Ramírez (2014, p. 12) complementa esta defeneciendo determinando a el estímulo como la inspiración del autor, es decir, la chispa creativa que tienen todos los artistas para resolver cualquier trabajo, esta comúnmente surge de un momento de tranquilidad y relajación, con respecto a un encargo el estímulo se define como la idea que busca una empresa dar a conocer o una remuneración económica.

2.2.3.2 *Búsqueda de ideas*

El objetivo de esta parte es reforzar la idea principal con la que se va a trabajar, se puede hacer uso de diferentes técnicas para la generación de conceptos, como el “Braintorming que consiste en dejar volar la imaginación para producir una tormenta de ideas, escribiendo todas aquellas que se nos ocurran sin menospreciar ni rechazar ninguna por muy absurda que parezca” (Ramírez, 2014, p. 12), es decir, complementar con cualquier idea o tema relacionada al principal, al contexto, o información ya establecida, se generan ideas secundarias o conceptos que van delimitando al personaje, desarrolla una comparación entre ilustrador y escritor, asociándolos con la creación de un personaje sólido y funcional, definiendo que debe existir una materialización real del personaje y que el método más adecuado para la conceptualización del personaje es la investigación, es decir, recolectar información y referentes visuales como a estilos, poses, elementos compositivos, accesorios, diseños, vestimentas entre otras características, que desarrollen al personaje una personalidad específica y eficaz, destacando la relación de estos elementos con el contexto y la información que se busca dar a conocer al receptor. (Ramírez, 2014, p. 13)

2.2.3.3 *Realizar bocetos*

Considerado como el tercer paso, este término es definido por la RAE (s.f.) como una “exposición sucinta de los rasgos principales de algo”, es decir, se basa en el desarrollo de composiciones gráficas simples previas al diseño final que se busca determinar, a diferencia del diseño final esta se caracteriza por ser ideas sencillas y sin composiciones muy elaboradas las cuales se determinan como posibles diseños del personaje, según Ramírez (2014) el boceto “es una manera sencilla y eficaz de visualizar nuestros pensamientos, ver cómo funcionan, hacer los correspondientes descartes y aportar nuevas ideas”(p. 15), plantear una idea base a la cual se le puede modificar y

complementar, determinando las características físicas y estéticas del personaje que pueden funcionar de mejor manera.

2.2.3.4 *Determinar principios del diseño*

Este apartado se centra en las características a tomar en consideración para el planteamiento del diseño final, según Ramos (2020) se deben tomar en consideración 5 aspectos importantes para determinar el diseño de un personaje, los cuales son:

- J Definir una personalidad, esta se limita a dos atributos, los físicos y los psicológicos, es decir, determinar una biografía donde se reconozca la historia del personaje su género, motivaciones, edad, vestimenta entre otras, planteando una existencia ficticia del personaje en un mundo ficticio (Ramos, 2020, p. 5).
- J Conseguir la pose, esta se centra en determinar la expresión física del personaje, es decir, transmitir información en base a la determinación de su postura, comodidad o tensión, esta característica ayuda a complementar la identidad del personaje (Ramos, 2020, p. 9).
- J Trabajar con formas, un personaje puede adquirir diferentes características, pero siempre cumplen una estructura específica, es decir, la anatomía humana puede delimitar al personaje, no es necesario conocer a profundidad el cuerpo humano, basta con conocer la organización y los movimientos de los diferentes cuerpos, utilizar formas geométricas ayuda a determinar la pose y las dimensiones de todas las partes del cuerpo.(Ramos, 2020, p. 14)
- J Exageración o reducción, luego de definir los rasgos se plantea una modificación en cualidades o expresiones del personaje, para generar mayor atracción y originalidad, los cambios son ligeros y su objetivo se centra en acentuar los rasgos más relevantes del personaje, estos cambios pueden ser favorables o no, el exceso puede generar una perspectiva deformada del personaje quitándole realismo (p. 16).
- J Planteamiento de detalles, el objetivo es delimitar la composición gráfica y los elementos visuales que enriquezcan al personaje, la implementación de estos elementos puede ser variada desde la concepción del escenario hasta los accesorios del personaje (p. 21).

2.2.3.5 Determinación del color

El color no debe cubrir una necesidad decorativa ni mucho menos ser delimitada por elección sin fundamentación, el autor debe determinar las combinaciones en base a un estudio, “el color es un tema de gran peso en el diseño de personajes puesto que la elección de un color u otro puede alterar, modificar, aumentar o disipar el significado de la obra” (Ramírez, 2014, p. 16), la cromática plantea una percepción específica en el receptor, si existe una combinación inapropiada puede generar una idea errónea y contradictoria a la que se busca dar a conocer, en referencia al desarrollo de un personaje, la definición del color puede determinar las características del mismo, es decir, complementan a la personalidad que busca transmitir el autor sobre el personaje diseñado, “se debe emplear el color como una herramienta de comunicación que ayuda a construir y definir al personaje” (Ramírez, 2014, p. 17), el diseño del personaje y la cromática trabajan por igual, beneficiando a la conceptualización del personaje, es decir, la apariencia física del personaje puede plantear en el receptor una idea de sus cualidades, personalidad, identidad y características personales.

2.2.3.6 Resultado final

Se definen las características específicas referentes al diseño de personaje, se elige la cromática adecuada y se puede complementar con un escenario relacionado a la temática del personaje, esta puede ser desarrollada de forma manual, con cualquier técnica de ilustración clásica como de manera digital mediante la vectorización del personaje por medio de un software.

2.2.4 La Mascota

Un personaje puede ser utilizado como parte complementaria de la identidad visual de una compañía, definiéndola como una mascota corporativa, según Maldonado y Mena (2015) estos elementos gráficos “son utilizadas como estrategia comercial ya que despiertan los sentimientos y emociones logrando vincular conceptos con su imagen y vender mediante el afecto y carisma de los mismos todo tipo de productos y servicios (p. 11), es decir la mascota se plantea como una estrategia de marketing para vincular al cliente con los productos que ofrece la empresa mediante una interacción emocional, además, el diseño y personalidad de la mascota favorecen a la interacción del consumidor con la mascota. Gomes (2009) plantea a la mascota como la representación gráfica de la empresa misma y al utilizar características humanizadas el vínculo que se busca es más eficaz, debido a que la mascota influye en la psicología y cognición de los mismos, es decir, la empresa plantea afectividad entre la mascota y el consumidor (p. 110).

El diseño de una mascota debe ser desarrollado de manera eficaz y mediante el desarrollo de un estudio de mercado, “sabemos que una mascota NO es un mero objeto de diseño, creado al azar. Una mascota corporativa es UN SÍMBOLO que: transmite sensaciones, rompe barreras emocionales comparte la imagen de la marca” (Maldonado y Mena, 2015, p. 15), la mascota representa la identidad de la empresa, la delimitación como símbolo la define como el referente gráfico por el cual el consumidor va a recordar a la empresa.

2.3 Animación

Según la Real Academia Española (s.f.), define a este término como un “sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos”, es decir, un proceso que se utiliza para genera una perspectiva de la información con la que se trabaja, puede ser positiva o negativa, el objetivo es hacer de estos elementos una composición atractiva, Escobar (2017, p. 19), complementa esta idea referente a la animación y dice que “es una forma de dar más dinamismo a los objetos, personajes, y una manera de hacer llamativos y entretenidos los contenidos que se presentan dentro de ellas”, es decir, animar no necesariamente tiene que centrarse en la creación de un personaje sino en el planteamiento de características agradables de los elementos que participan en una composición gráfica.

2.4 Animación Digital

El movimiento efectivo de los elementos gráficos es el fin al que se busca llegar al momento de animar, existen la animación digital, esta se caracteriza por el uso de recursos tecnológicos y programas para su desarrollo, con lo cuales se crear los dibujos específicos y diferentes, colocados en frames determinados y en un tiempo limitado para generar secuencia y movimiento e la composición gráfica con la que se trabaja (Romero, s. f., p. 2).

Para el desarrollo de una buena animación se desarrolla el estudio de los objetos reales, composición, características y entre otras, para así definir el proceso que desarrolla al momento de realizar una acción o movimiento, Según Suárez (2001):

El ser humano capta la esencia de los movimientos de una figura u objeto, para tener la posibilidad de desintegrar el movimiento cuadro por cuadro y por último proyectar las escenas finales en pantalla ¿A quién? no es necesario que el personaje tenga vida, puede ser desde una silla hasta un tigre e infundirle su propia personalidad, su individualidad, es lo que toma significado y así como la animación es dar la vida (p. 2)

Los movimientos pueden ser simples y complejos por ende su desarrollo debe ser estudiado para definir su funcionalidad, generar vida a objetos inanimados mediante el uso de tecnología puede ser el significado de la animación digital.

2.4.1 Animación 2D

La animación 2D plantea como característica principal la composición de un producto con elementos como dibujos o ilustraciones, es decir, “es la que se realiza a través del dibujo y tiene este nombre porque los elementos con los que se componen carecen de profundidad” (ANIMATRÓPOLIS, 2021), la abreviación hace referencia a dos dimensiones, alto y ancho, pero al desarrollar la animación genera la percepción de profundidad debido al juego de poses, encuadres y ángulos de las escenas

2.4.2 Principio de animación

Los principios se plantean como normas a considerar durante el desarrollo de un producto animado, la finalidad de estos elementos es generar una mejor percepción de las acciones que se delimitan en la animación, es decir, hace del producto un objeto interesante, atractivo y relacionado con la realidad.

Thomas y Johnston (1995) son los creadores de estos principios, en su libro *la ilusión de la vida*, su investigación se basó en la observación de la realidad, la interacción entre los objetos, aspectos estéticos y la percepción.

2.4.2.1 Compresión y extensión

Esta norma se basa en la representación de los cuerpos u objetos, planteando una expresión corporal dinámica a través de la compresión y estiramiento de secciones del objeto, la percepción que plantea este principio es un movimiento eficaz, peso y flexibilidad del objeto o cuerpo, cabe mencionar que la anatomía de los objetos no interfiere pero si delimita la acción, debido a que no importa si el personaje es rudo o el objeto duro, se plantea esta característica pero puede variar el porcentaje de implementación de este principio en los movimientos al momento de animar, es decir, esta norma se basa en demostrar al público que los objetos ejercen fuerza al momento de moverse generando la sensación de que están compuestos de goma o son moldeables (Thomas y Johnston, 1995).



Ilustración 3-2: Extensión de personaje

Fuente: Serie Mickey Mouse-Disney

2.4.2.2 Preparación y Anticipar

La preparación y anticipación se plantean como acciones secundarias o previas que complementan a un movimiento principal, esta característica puede ser desde un cambio expresivo hasta un movimiento físico, deben ser visibles para demostrar al público que algo va a suceder en la escena, si no se plantean estas acciones existiría sorpresa generando duda en el espectador, la anticipación y preparación se pueden plantear, pero no funcionan si el personaje o escena complementa a la acción, es decir, la mirada del personaje, la posición del cuerpo y la composición escénica, pueden favorecer, ejemplo, al animar un personaje que camina y cambia de dirección, antes de colocar todo el cuerpo hacia la dirección a la que va, primero la mirada y la cabeza se dirigen hacia dónde va, luego al dar un paso la pierna direcciona hacia aquel lado y finalmente todo el personaje cambia de dirección (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 4-2: Anticipación

Fuente: Película Aladino-Disney

2.4.2.3 *Puesta en escena*

La puesta en escena se centra en la composición del escenario en donde se desarrollan las acciones, siendo este el elemento que complementa la animación que se está llevando a cabo, se debe tomar en consideración la finalidad a la que se quiere llegar, es decir, el escenario debe coincidir con el ambiente, la temática, el estilo y personalidad del personaje para genera una comunicación efectiva, conmover al espectador y transmitir una idea eficaz son los objetivos de este principio, por lo que se debe tomar en consideración, los planos, encuadres, ángulos de enfoque, distancia, dimensiones de los objetos, para transmitir y generar una emoción o situación específica en el receptor (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 5-2: Escenario

Fuente: Película Bambi-Disney

2.4.2.4 *Acción continua y pose a pose*

Estas se definen como estrategias de animación, tomando en consideración la fluidez de los personajes y características de los elementos se puede hacer uso de los dos tipos, es decir, desarrollar una combinación para que la animación tenga continuidad.

La primera se identifica como animación continua y su característica se centra en que el animador desarrolla una acción consecutivamente hasta concluir la escena, el diseño de los personajes u objetos plantean una composición fresca, lo que hace interesante a esta forma de animar es la creatividad y dinamismo que presenta el animador, debido a que conoce lo que tiene que representar, pero no sabe cómo hacerlo, desarrollando acciones y complementándolas durante el proceso de dibujo (Thomas y Jonhston ,1995).

El segundo método se define como animación pose a pose, el animado desarrolla un estudio de las escenas y las características que pueden adquirir los personajes durante el desarrollo de la misma, planteando poses o dibujos claves, los cuales al utilizarlos de forma consecutiva genera la acción de movimiento, cabe destacar que este proceso puede generar rigidez en las acciones,

este método no define la cantidad de poses claves para animar, el animador es quien las delimita (Thomas y Jonhston ,1995).

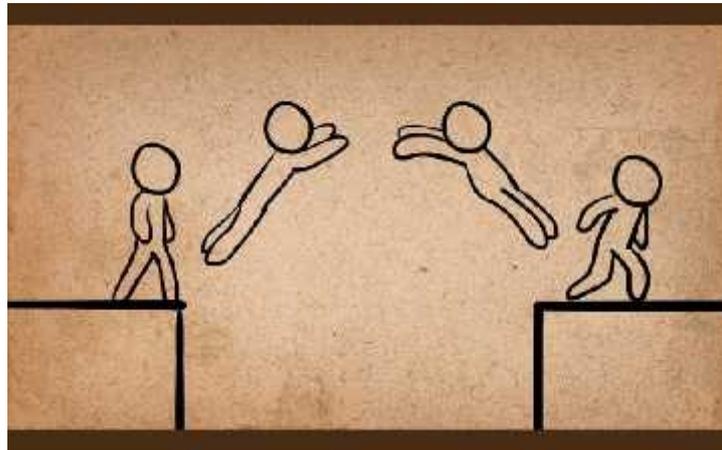


Ilustración 6-2: Pose a pose

Fuente: Pagina web Monsuton

2.4.2.5 *Acción superpuesta*

Se basa en los movimientos secuenciales de una acción dando como resultado una reacción de los cuerpos secundarios, es decir, todo personaje tiene un centro de masa y al realiza un movimiento o acción las extensiones y cuerpos adheridos al personaje reaccionan referente a la acción principal, ejemplo al momento de parar, no se debe generar una detención completa, sino que se detienen por partes lo que genera dinamismo y fluidez, existen tres factores que se debe tomar en consideración para el desarrollo de las acciones secundarias, los cuales son la dirección, velocidad y distancia de los elementos, estos varían la reacción de los cuerpos (Sebastián Deráin, 2020).

Según Thomas y Jonhston (1995) planean dentro de este principio 5 aspectos relevantes:

1. Existen personaje con extensiones como las extremidades o accesorios como ropa holgada, estas siguen su curso después de que el personaje termina la acción, pero se debe moderar el movimiento para generar de manera correcta la idea de peso.
2. El cuerpo adquiere diferentes características con el movimiento que desarrolla, se puede moldear a gusto y por partes, debido a que trabajan en conjunto y a la vez de manera individual, existen partes que al moverse trabajan en grupo como la cabeza y el pecho, se pone en descanso una parte y tres cuadros después la mayoría del cuerpo se plantea en reposo si la posición final lo requiere.
3. El arrastre de los cuerpos o denominado como elasticidad de la carne, se basa en la textura de los objetos planteándoles un movimiento lento o diferente al movimiento que desarrolla el esqueleto del personaje, la idea se centra en generar solidez y soltura de

ciertas secciones del cuerpo generando una apariencia más realista, por ejemplo, los cachetes y la barriga al monto de realizar un movimiento parece que estos tienen vida propia debido o se mueve diferente.

4. La acción se compone de tres etapas, la anticipación, el desarrollo y el final, completar una acción genera una perspectiva diferente del personaje, se puede representar su personalidad con los movimientos que desarrolla después de una acción, en sí la característica es demostrar que fue lo que paso.
5. El desarrollo de poses claves genera la posibilidad de plantear una animación estática pero no por completo, denominado como congelar, esta característica hace uso de las poses estáticas por cierto tiempo, pero animando y cambiando ciertos elementos, como la expresión, mirada, las manos, entre otros para evitar la percepción de un dibujo plano por el receptor.

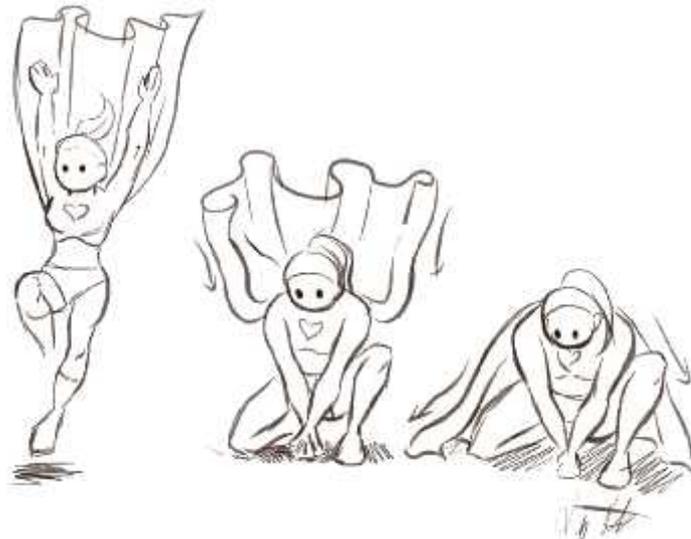


Ilustración 7-2: Acción superpuesta

Fuente: Pagina web Clip Studio

2.4.2.6 *Salidas y llegadas lenta*

La animación de un personaje requiere diferentes características para que se identifique la fluidez, pero al desarrollar una escena es indispensable generar dinamismo en los movimientos, como en la entrada y salida de un personaje con respecto al encuadre que se está desarrollando, tomando en consideración los tiempos, personalidad y realidad, es decir, los movimientos de un personaje dentro del encuadre varían dependiendo de la escena, ejemplo a mayor velocidad se identifica espontaneidad y a velocidades lentas plantea calma, también se debe considerar la relación entre encuadres para generar atracción y continuidad en la historia (Thomas y Johnston, 1995).

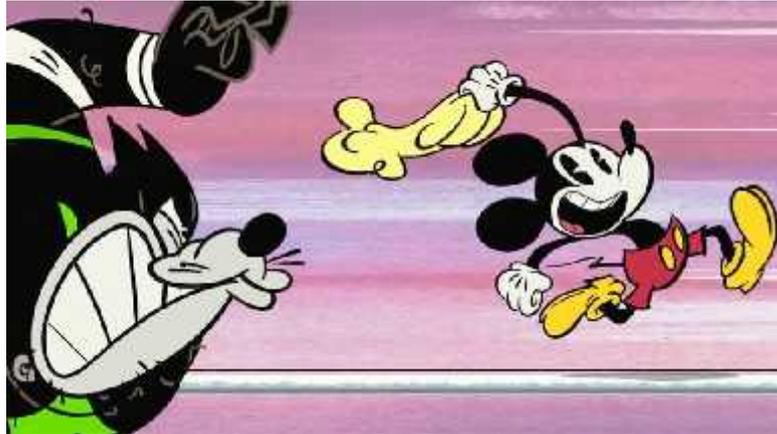


Ilustración 8-2: Salida rápida del encuadre

Fuente: Serie Mickey Mouse-Disney

2.4.2.7 Arcos

El arco se plantea como una característica de todos los cuerpos, generados por la interacción entre el movimiento y el peso dando como resultado una acción más dinámica, es decir, la interacción de los personajes con las acciones que se desarrolla, son influidas por la gravedad, delimitando que todo lo que asciende tiene que descender, pero al bajar se generan patrones circulares los cuales destruyen la rigidez de las acciones, la estructura interna de los cuerpos influye en el desarrollo de los arcos (Thomas y Johnston ,1995).



Ilustración 9-2: Arco generado por el peso

Fuente: Película Tarzán-Disney

2.4.2.8 Acción secundaria

Dentro de la composición de una escena se plantean acciones que complementan al protagonista o el movimiento que este desarrolla, las acciones secundarias se consideran como ayuda extra a la historia, su objetivo es resaltar las acciones para generar mayor peso o velocidad, el planteamiento de esta acción debe ser evaluada para que funcionen de manera adecuada y no quiten protagonismo a la acción principal (Thomas y Johnston ,1995).



Ilustración 10-2: Acción secundaria

Fuente: Serie Kick Butousqui-Disney

2.4.2.9 *Timing*

El planteamiento de una escena acopla diferentes acciones, por lo que cada una de ellas deben ser desarrolladas en un tiempo específico, esta característica se denomina como timing o ritmo, para el funcionamiento adecuado de este aspecto se toma en consideración el guion y la idea que se busca transmitir, los tiempos definidos deben ser los adecuados para que se identifique la fluidez de los personajes, debido a que la variación en la velocidad de las acciones puede transmitir información incorrecta, referente a aspectos técnicos de animación, el tiempo en el que se desarrolla la acción dependerá de los dibujos, es decir, para animar y tomar en consideración el timing, la cantidad de dibujos que se utilice para el desarrollo de la acción limitara la cantidad de tiempo, entre más dibujos utilizados la animación es lenta y entre menos dibujos la acción es veloz (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 11-2: Timing diferente

Fuente: Serie Mickey Mouse-Disney

2.4.2.10 Exageración

Este principio tiene relación con varios puntos anteriores como la anticipación y acciones secundarias, pero la diferencia se centra en la extravagancia la cual se utiliza para representar al personaje y la escena de una forma más relevante, atractiva e imponente, esta caracteriza esta más ligada a los dibujos animados, por lo que su uso es común, pero muchas veces puede generarse como una acción violenta que distorsiona la percepción del receptor, por lo que se considera que se tenga como punto de referencia el estilo con el que se trabaja y la historia que se desarrolla, la exageración es funcional debido a que resalta las emociones, expresiones y movimientos generando una mejor comprensión por parte del espectador (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 12-2: Exageración

Fuente: Mickey Mouse-Disney

2.4.2.11 Dibujo solido

El desarrollo de una animación se rigüe en base a escenas y un guion, para plantear de forma atractiva e interesante se toma en consideración diferentes aspectos como los encuadres, ángulos, perspectivas entre otros, por lo que el personaje o los elementos que se utilizan deben generar una idea de tridimensionalidad para que funcione en las diferentes escenas, se genera un dibujo solido del personaje, es decir, se genera una idea de plasticidad del personaje mediante el uso de diferentes dibujos, la variación de encuadres comunica al receptor que el personaje tiene peso pero no es rígido al moverse, volumen pero es flexible y balance para moverse de diferentes maneras, los animadores deben saber dibujar un personaje al 100 % darle la capacidad de moverse y plasmarlos desde diferentes perspectivas sin perder su apariencia física (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 13-2: Perspectiva inferior izquierda

Fuente: Serie Kick Butousqui-Disney

2.4.2.12 *Apariencia-Presencia*

Las acciones que desarrolla un personajes son muy importantes de analizar para que exista una fluidez, pero la concepción de una animación requiere de un aspecto importante el cual se centra en el personaje con el que se trabaja, este debe ser atractivo e interesante a la vista, el objetivo de esta característica se basa en generar un impacto positiva en el receptor, por lo que se toma en consideración el contexto o historia de la animación para definir las características físicas del personaje, es decir, el diseño que se plantea puede estar compuesto con cualquier elemento, demostrar una anatomía exuberante y proporciones exageradas pero deben transmitir armonía, la combinación de diferentes características plantean personalidades especifica (Thomas y Jonhston ,1995).



Ilustración 14-2: Diferencia de personajes

Fuente: Serie Kick Butousqui-Disney

2.4.3 *Proceso de creación de una animación*

El desarrollo de una animación es planteado de manera diferente por cada animador, la metodología planteada por Puma y Chávez (2019) determinan un proceso de cinco pasos para una animación en 2D, además la determina como un recurso audiovisual, estos pasos son:

- 1. Paso 1: Tema, elegir un tema y realizar lluvia de ideas.*
- 2. Paso 2: Guion técnico y literario, contiene las indicaciones que se van a realizar en el material audiovisual y sus diálogos.*
- 3. Paso 3: Storyboard, realizar un storyboard el cual se lo efectúa de forma manual creando bocetos; esto permite transformar las ideas escritas a gráficos creativos tanto de personajes, objetos, medios de transporte y locaciones.*
- 4. Paso 4: Vectorización, elaborar la respectiva vectorización y aplicación de colores tanto de personajes, objetos, medios de transporte y locaciones que se encuentran dentro del storyboard por medio del programa Adobe Illustrator, teniendo en cuenta el*

tamaño de la escena. Finalmente, se obtienen vectores los cuales son objetos geométricos dependientes.

5. Paso 5: Animación, se realiza la animación con el programa Adobe After Effects de los personajes, objetos, medios de transporte y locaciones después de su respectiva vectorización. Para este proceso es necesario tener en cuenta la forma de la animación; tipografía, su escala, rotación, posición, tamaño y opacidad de toda la escena. (pp. 36-37)

Este proceso se divide en dos secciones, la parte manual y la digital, las 3 primeras partes hacen referencia a la idea y composición gráfica que se busca dar a conocer, se plantea un esquema sencillo y específico de cómo se va a desarrollar la animación, el cuarto paso ya entra en la utilización de recursos digitales, se centra en la ilustración de todo los elementos gráficos con los que se va a trabajar, considerada como la parte más tediosa y la más compleja, debido a que se toma en cuenta el guion y los encuadres, las perspectivas y ángulos de cámara que se utilizara, es decir, se desarrollan ilustraciones variadas de los elementos gráficos, mientras que el paso final se centra en la organización de los elementos tomando en consideración lo planteado en el guion, dentro de esta sección se pueden implementar diferentes efectos visuales y compositivos para hacer más atractiva e interactuante la animación.

2.5 Redes sociales

El ser humano se cauteriza por ser interactivo y social, con el transcurso de los tiempos y el desarrollo de la tecnología la forma de comunicación entre personas ha evolucionado, en la actualidad existen plataformas digitales que favorecen a la difusión y comunicación entre usuarios, Según Kuz et al., (2016) las redes sociales son “herramientas que facilitan la interacción, la colaboración, distribución de contenidos y experiencias entre usuarios”, es decir, se plantea como un medio de comunicación amplio.

Alexander Cruz de RD Station en Español, (2020) define a las redes sociales como un “medio de comunicación de todos para todos” considerando que este medio es factible para cualquier persona y puede difundirse sin limitación alguna.

2.5.1 Tipos de redes sociales

Las redes sociales se pueden catalogar en diferentes grupos debido a la funcionalidad y objetivos de cada una de ellas, el desarrollo tecnológico y al aparición de diferentes plataformas digitales las redes sociales han cambiado y mejorado, adquiriendo la capacidad de multifuncionales, incorporando diferentes herramientas tanto de entretenimiento como de productividad social (Corbin, 2017).

2.5.1.1 *Horizontales*

No optan con un tipo de usuario específico, creadas con la finalidad de interacción general y a disposición de cualquier tipo de usuario, pero si se pueden conllevar grupos o comunidades dentro de ellas, ejemplo Facebook, Google+, etc., (Corbin, 2017).

2.5.1.2 *Verticales*

A diferencia de las horizontales estas si definen un público específico, rigiéndose a parámetros delimitados para su uso e interacción, denominadas también como redes especializadas, cumplen un objetivo ya sea comunicar, entretener, educar, etc. (Corbin, 2017).

2.5.1.3 *Profesionales*

Catalogada dentro de las redes verticales, pero su finalidad se centra en la interacción laboral, comúnmente es utilizada por empresas para la interacción entre empleados para un mejor funcionamiento y productividad, un ejemplo es LinkedIn (Corbin, 2017).

2.5.1.4 *De Ocio*

Estas redes se limitan a la temática que se busca por parte de los usuarios, ya sean deportes, entretenimiento, videojuegos entre otras, están dentro de las verticales (Corbin, 2017).

2.5.1.5 *Educativas*

Estas son delimitadas a organizaciones o empresas como las universidades, las cuales plantean sus plataformas digitales fomentando la interacción entre los diferentes usuarios, además, se pueden informar con respecto a temas importantes desarrollados por las mismas organizaciones (Corbin, 2017).

2.5.1.6 *Blogging*

Este tipo de redes sociales hace uso de diferentes herramientas para la interacción entre usuarios, ya sean enlaces, historias u opiniones, los blog se centran a intereses comunes con temáticas específicas (Corbin, 2017).

2.5.1.7 Contenido Compartido

Este tipo de redes utiliza como herramienta principal la difusión de multimedia, ya sea videos, audiovisuales e imágenes, estas tienen como función la creación de perfiles específicos en donde se comparten contenidos referentes al perfil delimitado, siendo dirigidas a un público determinado, la interactividad se basa en opiniones y comentarios entre el perfil y los usuarios (Corbin, 2017).

2.5.2 Redes sociales de mayor uso

En base a un estudio desarrollado por We Are Social y Hootsuite se obtuvieron datos concretos referente a la influencia de las diferentes redes sociales, tomando en consideración variables como la edad y el tiempo de uso, se plantea que Facebook es la plataforma digital líder a nivel mundial, debido a que en la actualidad cuenta con el mayor número de usuarios activos. (Galeano, 2022).

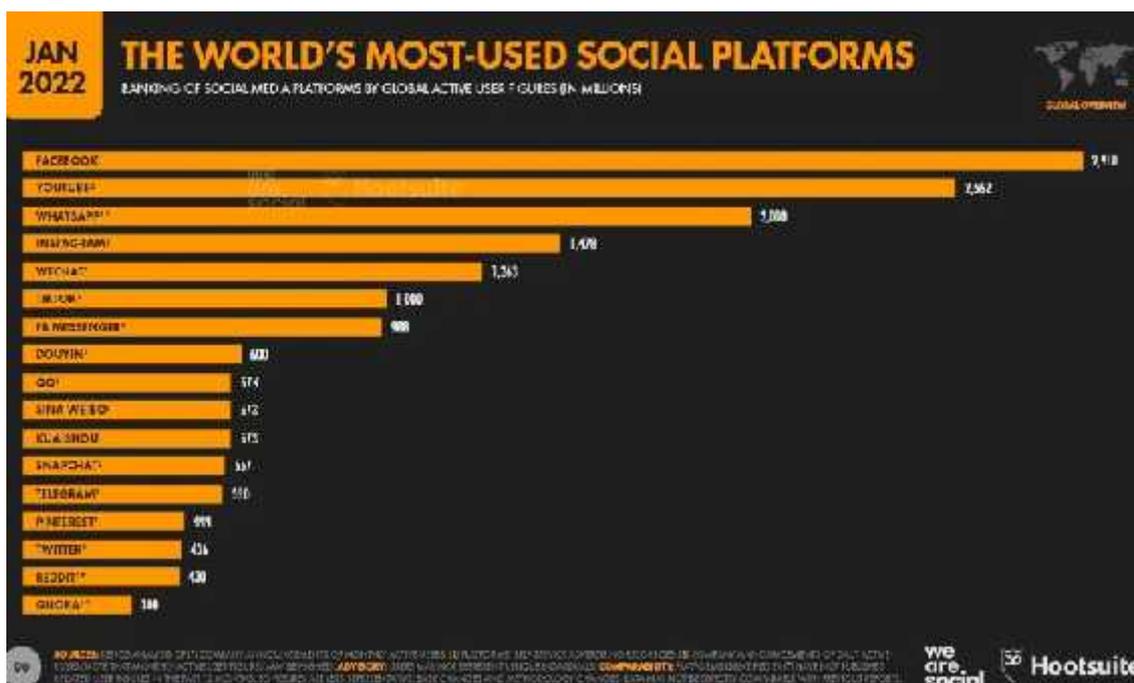


Ilustración 15-2: Facebook roza los 3.000 millones de usuarios en todo el mundo.

Fuente: Galeano S., 28/01/2022, Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo, Marketing 4 Ecommerce,

We Are Social y Hootsuite pone a disposición los valores numéricos de los usuarios con la que disponen las diferentes redes sociales a nivel mundial para el 2022, Ilustración 16-2, demostrando la superioridad por parte de Facebook.

2.5.3 Influencia de las Redes sociales

La influencia de las redes sociales varía dependiendo de diferentes factores, demostrando que cada una de ellas opta con un público específico y los contenidos o información compartida a través de ellos van dirigidas específicamente a ese segmento de la población general.

Según Galeano (2022) considera que las variables más influyentes a nivel mundial son el género y la edad de los usuarios, en base a la investigación desarrollada por We Are Social y Hootsuite, plantean los siguientes datos:

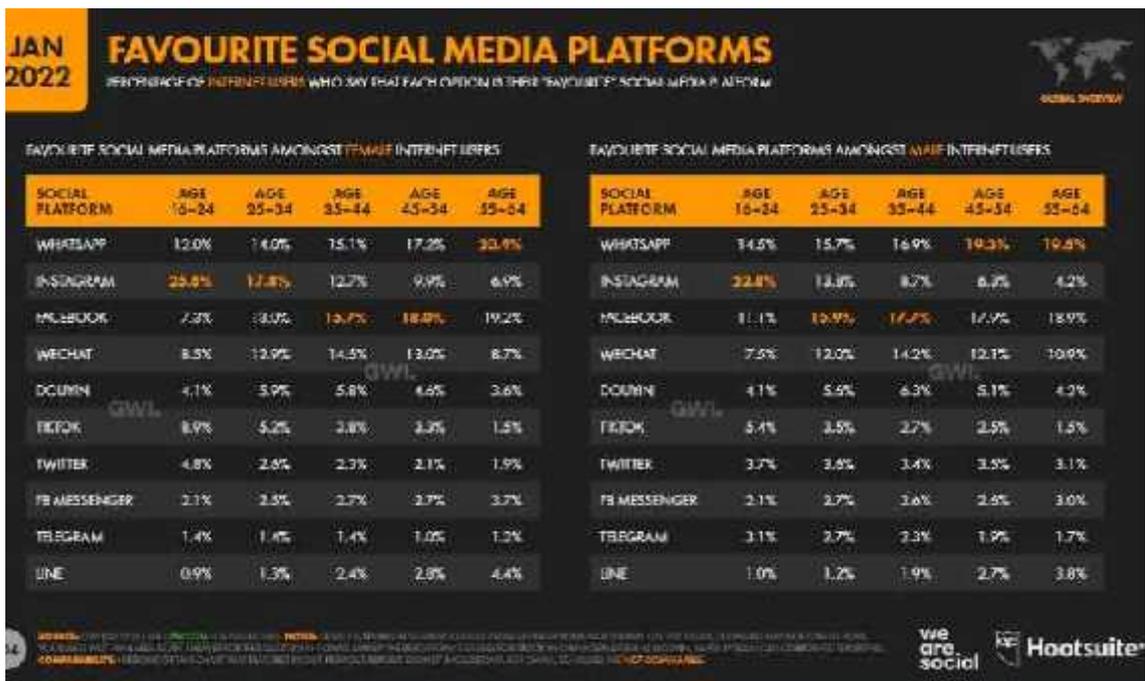


Ilustración 16-2: Usuarios de redes sociales por edades.

Fuente: Galeano S., 28/01/2022, Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo, Marketing 4 Ecommerce,

Dentro de la información se logra identificar que la población y adultos jóvenes, menos de 34 años hace uso de Instagram con mayor frecuencia, mientras que la población adulta, 35 hasta 54 años usa con mayor frecuencia Facebook y demostrando que los adultos mayores hacen mayor uso de WhatsApp para la interacción social.

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

Para el desarrollo del proyecto “Diseño de un personaje animado basado en aspectos culturales de la comunidad de montañita” se plantea dentro de este capítulo como una metodología de trabajo la cual se llevará a cabo, se plantean métodos técnicas e instrumentos para la recopilación de información adecuada y así generar el producto final que se requiere para representar a la comuna de Montañita.

3.1 Tipo de Investigación

El objetivo principal es la creación de un personaje que defina las características culturales de la comuna de Montañita, por ende, se delimita dentro de una investigación etnográfica y cualitativa.

3.1.1 *Investigación etnográfica*

Se identifica que la investigación etnográfica se centra en el estudio de un sector determinado, analizando a la población, tradiciones y cultura que caracterizan a el área de estudio. Se hará uso de esta investigación para así determinar la información sobre los aspectos culturales que definen a la comuna de Montañita, por lo que esta investigación favorece a reconocer de forma directa siendo así una fuente primaria. Además, se realiza un registro fotográfico para el análisis y determinación de la cultura.

3.1.2 *Investigación cualitativa*

Como se determinó anteriormente, el proyecto abarca también un estudio cualitativo, la finalidad de este tipo de investigación es la descripción de las cualidades de una problemática para así determinar un concepto relacionado a características reales. La investigación nos permite estudiar y analizar las cualidades que caracterizan a la comuna de Montañita, direccionando a una determinación específica de los elementos culturales que caracterizan a la comunidad, para así crear un producto eficaz, es decir, permite determinar la conceptualización del personaje final.

3.2 Población

La investigación se desarrollará en Montañita, al ser un sector turístico la concurrencia de personas en este sector es muy amplia, pero en base a una investigación se identifica un aproximado de 1000 personas que viven dentro de la comunidad, estos varían entre personas nativas y extranjeras residentes, por ende, el estudio se realizara a las personas que habitan en la comunidad y no a los visitantes. La comunidad a ser un lugar turístico abarca diferentes tipos de turismo, desde el objetivo de conocer la cultura hasta una diversión nocturna descontrolada, el análisis se plantea hacia diferentes grupos que se encuentran dentro de la comunidad, la encuesta se desarrolla a representantes de las siguientes poblaciones:

3.2.1 Población 1: Sector Administrativo de la Comunidad

La primera población corresponde al grupo que regula las normas, leyes y administra el funcionamiento de Montañita como comuna, es decir, los dirigentes comunales, los cuales son posicionados mediante un proceso democrático de elección por parte de todos los pobladores nativos de la comunidad, estos a su vez elijen personal para complementar los diferentes sectores laborales, para un buen funcionamiento y para beneficio de la misma comunidad.

3.2.2 Población 2: Sector Gastronómico

Al ser un área costera se identifican a los mariscos como un principal producto para la producción de alimentos, además, dentro de la comunidad existe una gran variedad de locales comerciales los cuales generan una gastronomía amplia, planteando platos tipos de la costa ecuatoriana hasta comida extranjera, adaptándose a la economía de cualquier visitante. El estudio de esta población se centra en los dueños y trabajadores que se desenvuelven en el servicio de alimentos, se identifica dentro de la comunidad dos áreas referentes a esta variable, locales de comida de diferentes temáticas y puestos de comida rápida como carretas de hamburguesas o papas fritas.

3.2.3 Población 3: Sector Hotelero

La tercera población se El turismo es concurrente los fines de semana, pero para las festividades nacionales o fechas importantes la concurrencia aumenta, por lo que existe una gran demanda referente a hoteles y habitaciones, en montañita existe una gran extensión de centros de alojamiento, los cuales son cómodos en su costo y ambientación, es decir, varían en precio y estructura, buscando satisfacer esta necesidad para diferentes presupuestos. La investigación dentro de este sector se desarrolla hacia los dueños de hoteles como de los trabajadores que laburan en este grupo.

3.2.4 Población 4: Sector de Diversión Nocturna

La comuna de montaña es reconocida a nivel nacional por su área de diversión, fiestas nocturnas y su gran variedad de discotecas en donde se puede disfrutar de la música y bebidas, estos locales varían en su temática, como Lost Beach una discoteca únicamente de música electrónica o como Poco Loco una discoteca que varía en música desde salsa hasta reguetón, todos estos se encuentran en un solo sector de la comunidad complementándose con puestos de ventas de bebidas alcohólicas denominada como la “calle de los cocteles”. Dentro de esta población se busca identificar la perspectiva que se tiene sobre la comunidad, encuestando a dueños de las diferentes discotecas como de los puestos mencionados.

3.2.5 Población 5: Sector Comerciantes Artesanales

Dentro del sector productivo de la comunidad existe un área característica que favorece a la economía, los comerciantes artesanales ponen a disposición productos referentes a las características de la comunidad y recuerdos realizados con materiales naturales obtenidos del mar, como conchas pulidas. Las políticas implantadas por los dirigentes comunales direccionaron a este grupo de trabajadores a un sector determinado dentro de la comunidad, por lo que se mantiene una perspectiva diferente de montaña.

3.2.6 Población 6: Sector de Comerciantes Playeros

El mar y la playa es un atractivo característico de la comuna montaña, al ser un recurso que favorece a la concurrencia de visitantes, genera diferentes fuentes de trabajo, por lo que se toma en consideración este grupo para la investigación, en este sector de la comunidad se pueden identificar a comerciantes como los parasoleros (alquiler perezosas y parasoles), escuelas de surf (alquiler de tablas y enseñanza de ese deporte), masajistas y otros vendedores, los cuales solo tienen la disposición de trabajar en dicho sector.

3.2.7 Población 7: Sector Educativo

En la comunidad existe una escuela de Educación básica denominada “José Mejía Lequerica” por lo que el estudio se realiza hacia su grupo de trabajadores, es decir, docentes y personal administrativo del centro de educación, para determinar su perspectiva referente a la comunidad donde laboran diariamente.

3.2.8 Población 8: Sector Médico y de salud

En la actualidad dentro de la comunidad existen diferentes locales farmacéuticos de diferentes empresas, los cuales han sido implantadas por nativos locales e inmigrantes de otros sectores, además, existen centros de atención medica los cuales son dirigidos por personal capacitado. Muchos de los trabajadores son personas que viven dentro de la comunidad por lo que se toma a consideración dicho sector para conllevar la investigación.

3.3 Técnicas e instrumento de investigación

Para la ejecución del presente proyecto se plantea como técnica la encuesta y el desarrollo de fotografías, las técnicas se desarrollan en base al objetivo principal, la finalidad de ambas técnicas se basa en el análisis del comportamiento de la población y la determinación de aspectos culturales de la comunidad de Montañita.

3.3.1 Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación favorable para el estudio de una población amplia, se desarrolla a varios representantes entre los (5) de las 8 poblaciones mencionadas anteriormente y así determinar la información válida para determinar características y elementos adecuados que pueden componer al personaje ilustrado que se busca crear.




ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

TESIS:
DISEÑO DE UN PERSONAJE ANIMADO BASADO EN ASPECTOS CULTURALES
DE LA COMUNIDAD DE MONTAÑITA

OBJETIVO: Determinar las características de las diferentes poblaciones de la comunidad de montaña, mediante el planteamiento de la presente encuesta para así identificar los aspectos culturales que caracterizan a este sector.

Datos Generales

Edad: _____ **Genero:** Masculino ___ Femenino ___ Otro ___

ENCUESTA

1. ¿Qué tiempo tiene viviendo en Montañita?

- Toda mi vida
- Más de 10 años
- Menos de 10 años
- Otro

2. ¿En qué campo laboral se desenvuelve?

- Turismo (Hotel, Recepcionista)
- Comercio (Almuerzo, Productos, Servicios en la playa)
- Gastronomía (Mesero, chef, carrito de comida, canchero)
- Entretenimiento (DJ, Animador, Comedero, Cantante)
- Administrativo (Presidente, Bocal, Guardia comunal)
- Educativo (Docente, Estudiante, Personal administrativo)
- Medicina (Doctor, enfermera, Administradora)
- Otro

3. ¿Cuál de parte considera que es tradicional de montaña?

- Surf
- Fútbol
- Básquet
- Otro

4. ¿Conoce cuál es la vestimenta nativa de los montañinos?

- Si
- No
- No tiene

Ilustración 1-3: Encuesta parte #1.

Realizado por: Limón, D. 2022



Municipio de Montañita

5. ¿Cuál es el plato típico de Montañita?

Ceciche
 Arroz Marlinero
 Pulcinco

6. ¿Conoce las tradiciones realizadas en sus festividades?

Sí
 No
 No tiene

7. ¿Cuál considera usted que es el principal atractivo turístico de Montañita?

Playa
 Mirador
 La Punta
 Monumento al surfista
 Malacón
 Las fisitas
 Otro

8. ¿Qué valor considera usted que caracteriza a la población de Montañita?

Responsables
 Confianza
 Equidad
 Barato
 Otro

9. ¿Conoce la historia sobre el origen de Montañita como comuna?

Sí
 No

10. ¿Según su punto de vista que calificación daría sobre Montañita? (5 nota máxima)

1
 2
 3
 4
 5

Ilustración 2-3: Encuesta parte #2.

Realizado por: Limón, D. 2022

3.3.2 Ficha Fotográfica

La definirse como una investigación etnográfica se plantea la técnica de recopilación fotográfica con la finalidad de determinar la cultura y la población de la comuna de Montañita, para el análisis de las fotografías se determina la siguiente ficha de análisis, abarcando aspectos generales como técnicos de cada una de ellas.

Tabla 1-3: Ejemplo de ficha fotográfica.

Registro Fotográfico					
Autor				FOTO	
Nombre					
Aspectos técnicos	Exterior		Estudio		
	Hora				
	Plano				
	Angulo				
	Encuadre				
	Balance de blancos				
	Apertura del diafragma				
	Velocidad de obturación				
ISO					
Descripción					
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.				

Realizado por: Limón, D. 2022

3.4 Metodología de diseño

Una metodología de diseño puede adquirir diferentes etapas, todo depende de la finalidad grafica a la que se quiere llegar, además influye la forma de trabajo, y habilidades de un diseñador, los objetivos del presente trabajo técnico se centran en la producción de un personaje ilustrado y su difusión a través de un medio visual (video demostrativo), por lo que se considera la metodología de Brush Archer como base para el proyecto, debido a que plantea un proceso en etapas, las cuales acoplan diferentes pasos que se toman en consideración para una correcta producción. En si es un método propio debido a los cambios, pero se seguirá manteniendo la temática de fases las cuales abarcan diferentes parámetros a acoderar para el proceso adecuado de un producto gráfico.

3.4.1 Fase Analítica

3.4.1.1 Recopilación de datos

Desarrollar una investigación referente a la temática o problemática que se plantea en el trabajo de investigación, dentro de este paso puede plantearse información bibliográfica como estudio de campo que genere toda la información, en base al trabajo técnico se centra en el estudio etnográfico de la comuna de Montañita.

➤ *Tabulación de la encuesta realizada a los diferentes grupos mencionados*

Se ejecuto la encuesta presentada en el capítulo anterior hacia los diferentes sectores delimitados para el estudio, determinándolos como el público objetivo, la finalidad de esta actividad se centró en conocer parte de cultura de montaña desde el punto de vista de sus diferentes pobladores.

a) Edad

Tabla 2-3: Tabulación de rango de edad.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
10 a 29 años	11	27%
30 a 49 años	22	55%
50 a 69 años	5	12%
70 a 89 años	1	3%
Sin Respuesta	1	3%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022

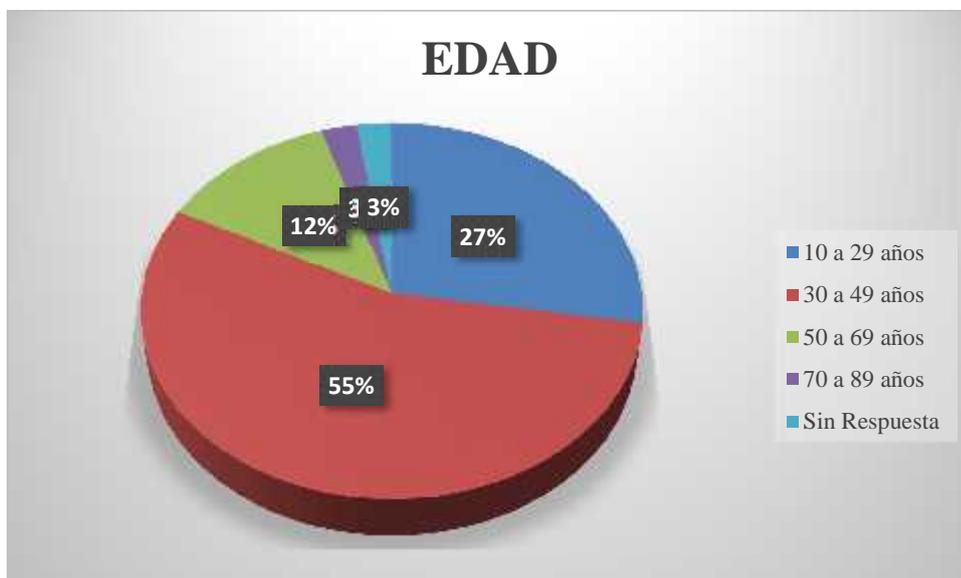


Ilustración 3-3: Porcentaje de rango de edad.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Esta interrogante era de respuesta abierta, por lo que para el desarrollo de la tabulación de datos se plantearon rangos de edades de 20 años, estos rangos plantearon como resultado que el 55% (22) de los encuestados se ubica entre los 30 a 49 años, dejando en segundo lugar con un

27% (11) de los encuestados se encuentran entre los 10 a 29 años, con 12% (5) de los encuestados entre los 50 a 69 años, con el 3% (1) de los encuestados entre los 70 a 89 años y el otro 3 % (1) no respondió esta interrogante. En base a los datos se identificó que los pobladores que se encuentran en los diferentes grupos de la comunidad de montaña son mayormente adultos. Este análisis servirá para tener en claro que tipo de elementos usar para abarcar este segmento.

b) Género

Tabla 3-3: Tabulación de género

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Masculino	23	57%
Femenino	17	43%
Otro	0	0,0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022

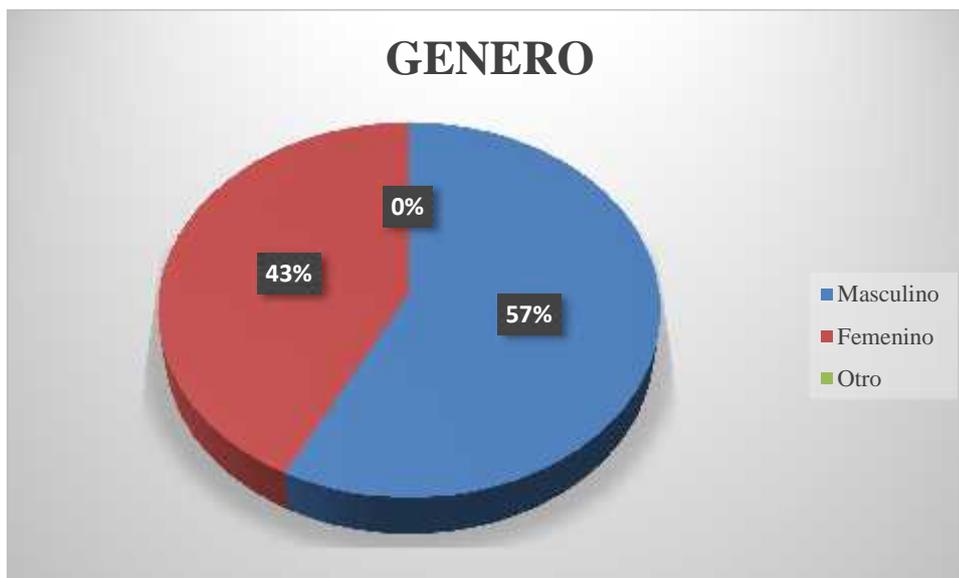


Ilustración 4-3: Porcentaje de género.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 57% (23) de los encuestados es de género masculino y el 43% (17) de los encuestados es de género femenino, es decir, que en su mayoría dentro de los diferentes grupos de poblaciones de la comunidad de montaña son de género masculino. Dentro de este proyecto, el género no es tan influyente para el desarrollo del material gráfico que se busca crear, pero es trascendental de reconocer.

c) Pregunta 1

1. ¿Qué tiempo tiene viviendo en Montañita?

Tabla 4-3: Tabulación de tiempo de residencia en la Comuna de Montañita

OPCIONES	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Toda mi vida	29	72%
Más de 10 años	6	15%
Menos de 10 años	4	10%
Otro	1	3%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montañita
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 5-3: Porcentaje de tiempo de residencia en la Comunidad de Montañita.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Dentro de esta pregunta las opciones se plantean con la finalidad de identificar a residentes nativos y residentes extranjeros dentro de la comunidad, el 72% (29) de los encuestados han vivido toda su vida en la comunidad (nativos), el 15% (6) de los encuestados son residentes extranjeros que viven más de 10 años en la comunidad y el 3% (1) de los encuestados son residentes que viven menos de 10 años en montañita. Es decir, dentro de los grupos de poblaciones de montañita su gran mayoría son nativos de la comunidad.

d) Pregunta 2

2. ¿En qué campo laboral se desenvuelve?

Tabla 5-3: Tabulación del campo laboral de los pobladores.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Sector Administrativo de la Comunidad	5	12,5%
Sector Gastronómico	5	12,5%
Sector Hotelero	5	12,5%
Sector de Diversión Nocturna	5	12,5%
Sector Comerciantes Artesanales	5	12,5%
Sector de Comerciantes Playeros	5	12,5%
Sector Educativo	5	12,5%
Sector Medico y Salud	5	12,5%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montañita
Realizado por: Limón, D. 2022

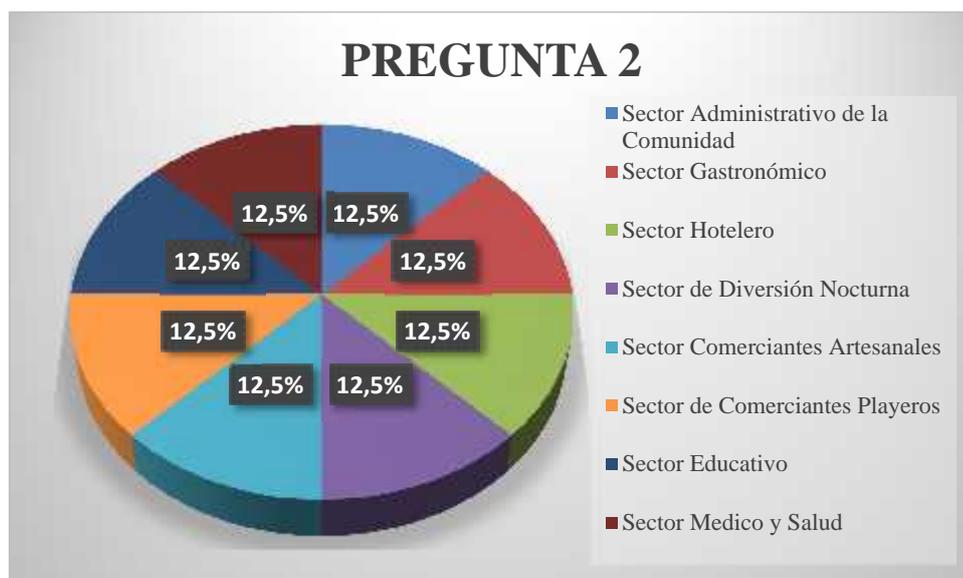


Ilustración 6-3: Porcentaje del campo laboral de los pobladores.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Para el planteamiento de esta interrogante se tomó en consideración los 8 sectores de las poblaciones mencionadas en el capítulo anterior, por lo que se obtuvo como resultado, datos neutrales de un 12,5% (5) encuestados por cada sector debido a que la cantidad de personas encuestadas hacia cada sector fue de 5.

e) **Pregunta 3**

3. ¿Cuál deporte considera que es tradicional de montaña?

Tabla 6-3: Tabulación de deporte considerado tradicional de montaña.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Surf	40	100%
Fútbol	0	0%
Básquet	0	0%
Otro	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 7-3: Porcentaje del deporte considerado tradicional de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 100% (40) de los encuestados consideran que el deporte tradicional de la comunidad de montaña es el surf. Este es un aspecto trascendental para el desarrollo de la propuesta gráfica que se busca generar (diseño de personaje), debido a que plantea parámetros para la composición y complementación del personaje.

f) Pregunta 4

4. ¿Conoce cuál es la vestimenta nativa de los montañitences?

Tabla 7-3: Tabulación sobre la vestimenta nativa de los montañitences.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	13	32%
NO	9	23%
No tiene	18	45%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montañaíta
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 8-3: Porcentaje sobre la vestimenta nativa de los montañitences.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Esta interrogante se centró en identificar si la población conoce la vestimenta nativa de la comunidad, El 45% (18) de los encuestados consideran que la comunidad no tiene una vestimenta nativa que la represente, el 32% (13) de los encuestados consideran que si existe una vestimenta nativa y conocen; y el 23% (9) de los encuestados dieron a conocer que no sabían cuál era la vestimenta nativa, pero consideraban que si existe una. Algunos de los encuestados plantearon sus respuestas considerando de que al ser un sector costero la vestimenta se centraba en ropa ligera, pantaloneta, camisas cortas y zapatillas de playa.

g) Pregunta 5

5. ¿Cuál es el plato típico de montaña?

Tabla 8-3: Tabulación sobre que plato es considerado como típico de montaña.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Ceviche	29	72%
Arroz Marinero	8	20%
No tiene	3	8%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 9-3: Porcentaje sobre que plato es considerado como típico de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 72% (29) de los encuestados consideraron que el plato típico es el ceviche, el 20% (8) de los encuestados consideraron que el plato típico es el Arroz Marinero y el 8% (3) consideraron que en montaña no existe un plato típico. Al ser un sector costero es común encontrar mariscos en sus platos, pero la población considera que el ceviche es un representante de la cultura de montaña.

h) Pregunta 6

6. ¿Conoce las tradiciones realizadas en sus festividades?

Tabla 9-3: Tabulación sobre si conoce las tradiciones en las festividades de montaña.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	39	97%
NO	1	3%
No tiene	0	0,0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 10-3: Porcentaje sobre que plato es considerado como típico de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 97% (39) de los encuestados conocen todas las tradiciones que se realizan por las fiestas de montaña y el 3% (1) de los encuestados no conocen las tradiciones. En su gran mayoría el público conoce las tradiciones festivas de la comunidad por ende es indispensable tomar en consideración este aspecto para la creación del personaje o para la composición de complementos para el mismo.

i) **Pregunta 7**

7. ¿Cuál considera usted que es el principal atractivo turístico de montaña?

Tabla 10-3: Tabulación sobre los atractivos turísticos de montaña.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Playa	21	52%
Mirador	1	3%
La Punta	14	35%
Monumento al surfista	0	0%
Malecón	0	0%
Las Fiestas	4	10%
Otro	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 11-3: Porcentaje sobre los atractivos turísticos de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Para la determinación de esta interrogante se tomó en consideración 7 de los elementos que plantea la comunidad como atractivo turístico, el 52 % (21) de los encuestados consideraron que montaña es reconocida por su amplia playa, el 35 % (14) de los encuestados plantea que montaña es reconocida por La Punta (montaña característica de la comunidad), el 10% (4) de los encuestados plantearon que las fiestas es el atractivo turístico de la comunidad, el 3% (1) de los encuestados consideró al mirador de montaña como su principal atractivo y las otras opciones

no fueron tomadas en consideración por los encuestados. Esta tabulación refuta que la composición del personaje debe representar características de la costa y referentes a la playa.

j) Pregunta 8

8. ¿Qué valor considera que caracteriza a la población de montaña?

Tabla 11-3: Tabulación sobre los valores de la población de montaña.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Responsables	4	10%
Confianza	21	52%
Equidad	1	3%
Respeto	9	22%
Otro	5	13%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 12-3: Porcentaje sobre los atractivos turísticos de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 52% (21) de los encuestados consideraron la confianza como un valor característico de la población de montaña, el 22% (9) de los encuestados consideraron al respeto, el 13% (5) de los encuestados consideraron que los valores planteados no representaban a la población respondieron “otro”, 10% (4) de los encuestados eligieron la responsabilidad y el 3% (1) la

equidad. Esta interrogante plantea una perspectiva referente a la actitud y valores que presenta la comunidad demostrando que es un lugar agradable y confiable para cualquier persona.

k) Pregunta 9

9. ¿Conoce la historia sobre el origen de montaña como comuna?

Tabla 12-3: Tabulación sobre si conocen parte de la historia de montaña.

OPCIONES	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	30	75,0%
NO	10	25,0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montaña
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 13-3: Porcentaje sobre si conocen parte de la historia de montaña.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El 75% (30) de los encuestados si conocían la historia referente al origen de montaña como comuna y el 25% (10) de los encuestados no conocían, cabe recalcar que la pregunta se centra en el reconocimiento comunal del sector y no como un lugar turístico, debido a que existen dos etapas de esta comunidad que la catalogan como una comuna turística del Ecuador.

l) Pregunta 10

10 ¿Según su punto de vista que calificación daría sobre montañaita? (5 nota máxima).

Tabla 13-3: Tabulación sobre la puntuación designada hacia la comunidad.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
1	0	0%
2	1	3%
3	1	3%
4	7	17%
5	31	77%
TOTAL	40	100%

Fuente: Diferentes grupos de poblaciones de la Comunidad de Montañaíta
Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 14-3: Porcentaje sobre la puntuación designada hacia la comunidad.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El planteamiento de esta interrogante se centró en la perspectiva que tienen los pobladores referentes a la vivencia en el sector 8Montañaíta, es decir, la calificación de cómo se sienten viviendo en la comunidad, el 77% (31) de los encuestados calificó con un 5 (máxima nota), el 17% (7) de los encuestados designó su respuesta al valor 4 y en cuanto al valor 2 y 1 fue calificado por un 3% (1) respectivamente. Esta pregunta permite identificar la comodidad de los pobladores para determinar qué tan buena puede ser la convivencia y comodidad en montañaíta.

➤ *Análisis de fotografías*

Las fotografías son realizadas por el autor de este proyecto o recopiladas de diferentes fuentes como las redes oficiales de la Comuna de Montañita y de habitantes de la misma comunidad, esta investigación tiene como finalidad la identificación de las características culturales de la comunidad, por ende, se catalogan en diferentes áreas.

a) Vestimenta

Tabla 14-3: Vestimenta de la comunidad.

Registro Fotográfico			
Autor	John Londres		
Nombre	Sin denominación		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de publicación	28/10/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	Luz de día	
	Apertura del diafragma	...	
	Velocidad de obturación	...	
	ISO	...	
Descripción	No existe una vestimenta nativa de los pobladores de la comuna de montañita, pero al ser un área costera, comúnmente se suele ver a los habitantes con ropa ligera, como pantalonetas, camisas cortas y zapatillas, además, con accesorios característicos de las zonas playeras, como, gafas de sol, collares de conchas, gorras, entre otras.		
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.		



Fuente: Perfil de Facebook de Johon Londres autor de la fotografía.

Realizado por: Limón, D. 2022

b) Deporte/Surf

Tabla 15-3: Surf, deporte más relevante que se practica en Montañaíta.

Registro Fotográfico				
Autor	John Londres			
Nombre	Mucho talento			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de publicación	09/08/2016		
	Plano	General		
	Angulo	Normal		
	Encuadre	Horizontal		
	Balace de blancos	Luz de día		
	Apertura del diafragma	...		
	Velocidad de obturación	...		
	ISO	...		
Descripción	El deporte más común dentro de la comunidad es el surf, consiste en dominar las olas con una tabla o bodyboard, lo que ayuda a flotar y las olas del mar sirven de rampa para hacer trucos, la fotografía demuestra la gran habilidad que se puede demostrar practicando este deporte.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			



Fuente: Perfil de Facebook de Johon Londres autor de la fotografía.

Realizado por: Limón, D. 2022

c) Gastronomía

Tabla 16-3: Alimento comunes que se realizan en Montañita.

Registro Fotográfico				
Autor	Marlon Matías			
Nombre	Sin denominación			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de publicación	09/08/2016		
	Plano	General		
	Angulo	Picado		
	Encuadre	Vertical		
	Balance de blancos	Luz de día		
	Apertura del diafragma	...		
	Velocidad de obturación	...		
	ISO	...		
Descripción	Loa platos varían en su preparación, pero es muy común encontrar mariscos, debido a que es una zona costera, como pescados, camarón, calamar, pulpo, entre otros. La preparación más común y relevante en la comunidad es el ceviche de mariscos y el arroz marinero.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			



Fuente: Perfil de Facebook de Marlon Matías autor de la fotografía.

Realizado por: Limón, D. 2022

d) Turismo

Tabla 17-3: Mirador de Montañita.

Registro Fotográfico				
Autor	Dannes Limón			
Nombre	Mirador de Montañita			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de realización	01/08/2020		
	Plano	General		
	Angulo	Normal		
	Encuadre	Horizontal		
	Balace de blancos	Automático		
	Apertura del diafragma	F 4.5		
	Velocidad de obturación	1/750 s		
ISO	100			
Descripción	El mirador se encuentra en una zona alta en donde se puede observar toda la comunidad, en ella se encuentran las letras que dicen "MONTAÑITA" las cuales presentan paisajes y parte de la cultura de la comunidad, es muy común dirigirse a este lugar para observar los atardeceres.			
Observación	...			



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 18-3: La Punta.

Registro Fotográfico			
Autor	Dannes Limón		
Nombre	La Punta		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	26/07/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	Automático	
	Apertura del diafragma	F 22	
	Velocidad de obturación	1/10 s	
	ISO	100	
Descripción	La Punta es una montaña característica de la comunidad, su nombre se plantea en base a su forma y su ubicación, debido a que es una punta que se dirige hacia el mar. En la parte superior se encuentra un hotel y en la parte inferior se crean pequeñas lagunas de agua en donde se pueden relajar y conocer parte de la fauna marina.		
Observación	...		



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 19-3: Malecón y las tablas.

Registro Fotográfico				
Autor	Dannes Limón			
Nombre	Malecón			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de realización	21/07/2020		
	Plano	General		
	Angulo	Normal		
	Encuadre	Vertical		
	Balace de blancos	Automático		
	Apertura del diafragma	F 5.6		
	Velocidad de obturación	1/1500 s		
	ISO	100		
Descripción	El malecón tiene como atractivo la vista de toda la playa de montaña, en ella se encuentran las tablas en donde se pueden tomar fotografías, además opta con un aspecto interesantes y es que está construida con grandes piedras, algunas de ellas se encuentran pintadas con banderas.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			
	...			



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 20-3: Calle de los cocteles y discotecas.

Registro Fotográfico			
Autor	Marlon Matías		
Nombre	La calle de los cocteles		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	10/10/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balance de blancos	...	
	Apertura del diafragma	...	
	Velocidad de obturación	...	
	ISO	...	
Descripción	Los fines de semanas es muy común ver mayor concurrencia de personas en la comunidad, debido a la zona de discotecas y cocteleros, es un área de diversión nocturna, montañita es reconocida por este aspecto, debido a que las fiestas se extienden hasta las 4 de la mañana.		
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.		



Fuente: Perfil de Facebook de Marlon Matías autor de la fotografía.

Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 21-3: Playa de la Comunidad.

Registro Fotográfico			
Autor	Dannes Limón		
Nombre	La Playa		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	30/07/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	Automático	
	Apertura del diafragma	F 22	
	Velocidad de obturación	1/4 s	
	ISO	100	
Descripción	La playa de montaña es uno de los atractivos turísticos debido a su gran amplitud, sus olas y sus atardeceres mágicos, es común ver en ella parasoles y perezosas a disposición de los turistas y actividades extremas como, parasailing, recorrido en barco, alquiler de tablas y viaje en inflables (la banana y la bestia).		
Observación	...		



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 22-3: Monumento al surfista.

Registro Fotográfico			
Autor	Dannes Limón		
Nombre	Monumento al surfista		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	26/07/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Vertical	
	Balace de blancos	Automático	
	Apertura del diafragma	F 27	
	Velocidad de obturación	1/20 s	
	ISO	100	
Descripción	El monumento al surfista se creó debido a que a la comuna de montaña se la designo como una Ciudad del Surf, y al ser un referente para practicar este deporte el monumento plantea la esencia del deporte, se encuentra ubicado en la entrada izquierda de la comunidad (de Olón hacia montaña).		
Observación	...		



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 23-3: Iglesia Santuario a María.

Registro Fotográfico			
Autor	Dannes Limón		
Nombre	El santuario a María		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	29/07/2020	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	Automático	
	Apertura del diafragma	F 22	
	Velocidad de obturación	1/10 s	
	ISO	100	
Descripción	El santuario se encuentra en la vía Olón Montañita, se caracteriza por que es una iglesia construída en forma de barco y en un acantilado, esta esta junto a una institución educativa la cual hace uso de la iglesia debido a que es religiosa.		
Observación	...		



Realizado por: Limón, D. 2022

e) Tradiciones

Tabla 24-3: Procesión en honor al patrono san Isidro Labrador.

Registro Fotográfico			
Autor	Comisión de Festejos y Eventos Comuna Montañita		
Nombre	Fiestas Patronales		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	3/05/2019	
	Plano	General	
	Angulo	Normal	
	Encuadre	Horizontal	
	Balance de blancos	...	
	Apertura del diafragma	...	
	Velocidad de obturación	...	
	ISO	...	
Descripción	La comunidad es muy religiosa y las festividades se realizan en memoria de sus dos patronos San Isidro Labrador y Virgen de Monserrate, se realiza un recorrido por todas las calles de la comunidad con una estatuilla de estos personajes junto a distintas agrupaciones de la misma comunidad, como surfistas, equipos de futbol locales, asociaciones comunales, ente otras.		
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.		



Fuente: Perfil de Facebook de La Comisión de Festejos y Eventos de la Comuna Montañita autor de la fotografía.
Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 25-3: Ceremonia de elección de Reina de la Comunidad.

Registro Fotográfico				
Autor	Comisión de Festejos y Eventos Comuna Montañita			
Nombre	Elección de Reina de Montañita			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de realización	07/05/2022		
	Plano	General		
	Angulo	Normal		
	Encuadre	Horizontal		
	Balance de blancos	...		
	Apertura del diafragma	...		
	Velocidad de obturación	...		
	ISO	...		
Descripción	Esta se realiza en el mes de mayo en las fiestas de San Isidro Labrador, el evento se compone de desfiles y presentación de las candidatas, las cuales representan alguna agrupación o asociación de la comunidad, las ganadoras son designadas para realizar actividades para beneficio de la comunidad, como fiestas por el día del niño con el fin de alegrar a los demás.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			



Fuente: Perfil de Facebook de La Comisión de Festejos y Eventos de la Comuna Montañita autor de la fotografía.
Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 26-3: Evento de juegos pirotécnicos en honor a las festividades patronales de Montañaña.

Registro Fotográfico			
Autor	Comisión de Festejos y Eventos Comuna Montañaña		
Nombre	Juegos Pirotécnicos		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	24/11/2021	
	Plano	General	
	Angulo	Picado	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	...	
	Apertura del diafragma	...	
	Velocidad de obturación	...	
	ISO	...	
Descripción	Para la celebración de las fiestas del pueblo se realiza una presentación de juegos pirotécnicos, compuestos por un castillo, vacas locas, cohetes, entre otros, esta se realiza en el último día de las festividades en agradecimiento a los patronos.		
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.		



Fuente: Perfil de Facebook de La Comisión de Festejos y Eventos de la Comuna Montañaña autor de la fotografía.
Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 27-3: Eventos artísticos en honor a las festividades patronales de Montañita.

Registro Fotográfico			
Autor	Comisión de Festejos y Eventos Comuna Montañita		
Nombre	Conciertos y show artístico		
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio
	Fecha de realización	22/11/2021	
	Plano	General	
	Angulo	Picado	
	Encuadre	Horizontal	
	Balace de blancos	...	
	Apertura del diafragma	...	
	Velocidad de obturación	...	
	ISO	...	
Descripción	En las festividades se realizan presentaciones de artistas nacionales e internacionales, para que los pobladores y visitantes disfruten de buena música y bailen al aire libre, existen denominaciones para estos eventos, ejemplo uno es catalogado como baile público, en donde el objetivo es divertirse y bailar hasta el cansancio.		
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.		



Fuente: Perfil de Facebook de La Comisión de Festejos y Eventos de la Comuna Montañita autor de la fotografía.
Realizado por: Limón, D. 2022

i) Fauna

Tabla 28-3: Especie de ave que se puede encontrar en la playa de Montañita.

Registro Fotográfico				
Autor	Dannes Limón			
Nombre	Fauna			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de realización	01/08/2020		
	Plano	Entero		
	Angulo	Picado		
	Encuadre	Horizontal		
	Balace de blancos	Automático		
	Apertura del diafragma	F 8		
	Velocidad de obturación	1/750 s		
	ISO	100		
Descripción	Es común ver diferentes tipos de animales en la playa de montaña, como tortugas, estrellas de mar, pardela, diferentes peces, erizos, cangrejos, entre otros. La fauna es variada pero no existe un animal que sea representativo de esta comunidad, pero es muy común que las playas de la costa de la provincia de Santa Elena sean utilizadas para Nidos de tortugas y zona de apareamiento de ballenas.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			



Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 29-3: Especie de cangrejo que se puede encontrar en la playa de Montañaíta.

Registro Fotográfico				
Autor	Dannes Limón			
Nombre	Cangrejo			
Aspectos técnicos	Exterior	X	Estudio	
	Fecha de realización	01/08/2020		
	Plano	General		
	Angulo	Picado		
	Encuadre	Horizontal		
	Balance de blancos	Automático		
	Apertura del diafragma	F 8		
	Velocidad de obturación	1/500 s		
	ISO	100		
Descripción	Es muy común encontrar en esta comunidad una gran cantidad de churos y cangrejos pequeños, los cuales son muy rápidos y difíciles de atrapar, los cangrejos no crecen a gran tamaño y no son considerados para consumo.			
Observación	Al no ser una fotografía de autor no se puede determinar aspectos técnicos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura del diafragma.			



Realizado por: Limón, D. 2022

3.4.1.2 Evaluación

La información entra en un proceso de análisis determinando los datos y contenidos indispensables para continuar con el objetivo de la investigación, en referencia al presente trabajo técnico se delimitaría los elementos culturales característicos de la comunidad, los cuales se tomarán en consideración para la conceptualización del personaje que se busca crear.

Se desarrollo una encuesta para definir que arquetipo sería el más adecuado para la creación del personaje, debido a que la implementación y desarrollo de un personaje puede plantearse como una persona, animal o cosa, a la cual se le plantea características específicas para que cumplan el papel de personaje representativo de un concepto o idea.

La encuesta se realizó hacia pobladores de la comuna de montañaíta y este fue el resultado.

➤ ¿Qué elemento considera usted que caracteriza a la comunidad de montaña?

Tabla 30-3: Tabulación para la elección del personaje.

OPCIONES	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
La Punta	29	72%
Una gaviota	0	0%
Tabla de surf	11	28%
Concha	0	0%
Personaje playero	0	0%
TOTAL	40	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 15-3: Porcentaje sobre la elección del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: En base a la encuesta se definió que el elemento más representativo de la comunidad de montaña es la punta 72 % (29), determinándola como el objeto para la conceptualización y diseño del personaje representativo de la comunidad, mientras que el 28% (11) de los encuestados definido a una tabla de surf como el segundo elemento, por lo que se tomara en consideración este aspecto para el diseño del personaje final.

3.4.2 Fase Conceptualización y desarrollo del personaje

3.4.2.1 Determinar una personalidad y características graficas

La creación de un personaje dentro de la ilustración no se centra únicamente en el diseño, sino que este debe plasmar una identidad, se considera un personaje ficticio, pero debe tener una identidad, tener una historia y un carácter específico, es decir, se crea una biografía del personaje determinado características físicas y psicológicas. Al implantar la personalidad se puede determinar aspectos de diseño, como la postura, contextura, expresión y accesorios que puede adquirir el personaje, pero sin quebrantar la identidad que se le creó, esta etapa se basa en generar opciones de diseño para su implementación.

La denominación o nombre para un personaje es muy importante debido a que plantea parte de la personalidad, para la delimitación de este aspecto se crearon diferentes propuestas de nombres, las cuales surgieron de la combinación gramatical entre las siguientes palabras, La Punta, Montañita, Montaña y Monte, estas palabras se relacionan con el objeto base que se utilizara para el diseño del personaje. Se realizó una encuesta para definir el más coherente y se obtuvieron los siguientes resultados.

- ¿Qué nombre consideras que sería el más adecuado y que identifique al personaje diseñado?

Tabla 31-3: Tabulación para la elección del nombre del Personaje.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Ponty	4	10%
Monto	1	3%
Mont	2	5%
Montañy	22	54%
Montano	5	12%
Punty	2	5%
Ñite	0	0%
Ñito	0	0%
Tiño	1	3%
Toño	1	3%
Monte	0	0%
Puntu	0	0%
Tamon	2	5%
Puntaño	0	0%
Montañe	0	0%
TOTAL	40	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 16-3: Porcentaje sobre la elección del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Los resultados de la encuesta definieron que el nombre más apropiado para la designación del personaje es Montañy con un 54% (22) de aceptación, este nombre se obtuvo de la abstracción y cambio de una vocal del nombre de la comunidad, el cual es Montañita, la abstracción es Montaña y el cambio de la última “a” por la “y”, obteniendo este nombre, el cual representa a la comunidad como tal, además es atractivo, innovador, fácil de pronunciar y recordar.

Gracias a la información recopilada con la investigación, se toma en consideración diferentes aspectos y características que pueden funcionar en la composición gráfica, además, se define el elemento más relevante de la comunidad el cual se considera la base para el diseño del personaje. La personalidad demuestra la idea que se tiene de la zona de estudio (Montañita) demostrando varios aspectos de la cultura de Montañita.

Tabla 32-3: Ficha de descripción del personaje

FICHAS DE PERSONAJE					
FICHA N°	1	FECHA:	19/7/2022	Fin:	Representar la Comunidad de Montañita
NOMBRE:	Montañy	APODO:		Montañy	
TIPO DE PERSONAJE:	Objeto Personificado	LUGAR DE NACIMIENTO:	Montañita	LUGAR DE RESIDENCIA:	Montañita
CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS					
GÉNERO:	Masculino	Color de cabello:	Negro	Estilo de cabello:	Corto
EDAD:	31 años	Color de Ojos:	Negro	Gafas:	Presentes
Origen:	Objeto animado	Complexión Física:	Normal	Estatura:	Media
Expresividad:	Positiva	Peinado:	Inconcreto	Ropa:	Gorra y zapatillas
Actitud	Alegre	PESO:	Medio	Profesión:	Atención al cliente
Barba y bigote:	Ausencia	Complemento:	Tabla de Surf	Accesorio:	Collar de conchas
Destreza:	Ágil, Confiado, Educado, Respetuoso			Comida Favorita:	Ceviche
CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS					
Estado Civil:	Soltero	Clase Social:	Media	Educación:	Secundaria
Ocupación actual:	Mesero	Lenguaje:	Español e Ingles	Situación Familiar:	Tiene padres
Hobby:	Surfear	ética:	Integridad	Moral:	Actuar con Honradez
hábitat	Playa	Capacidad Intelectual:	Media		

Realizado por: Limón, D. 2022

3.4.2.2 *Desarrollo de bocetos*

En base a los elementos y características se crean diferentes opciones de personaje variando en las características mencionadas en el punto anterior y así determinar cuál sería la más adecuada y funcional, esta etapa se caracteriza por que la determinación del diseño no es tan elaborada, es decir, se crea una guía o esqueleto en el que se implementara el diseño.

Una vez realizada la encuesta para definir el arquetipo y la personalidad, se toma en consideración la información investigada con respecto a el objeto, en este caso se definió a “La Punta” como el elemento base para el diseño del personaje.

Montañy es el personaje diseñado, su aspecto antropomorfo se debe a que es un objeto animado de “la punta” el lugar más emblemático de la comunidad de Montañita, este es una montaña que cuenta con una estructura de dos picos, uno en la parte superior y otro en la parte lateral, se tomaron esas características para la composición, delimitándolas a la nariz y la frente respectivamente. No se tomó como base algún otro personaje diseñado, sino que se planteó la

abstracción del objeto mencionado anteriormente, manteniendo su estructura para transmitir que es la personificación de dicho lugar, por ende, al momento de añadir los elementos como brazos, boca, ojos cejas y pies no se deforma o cambia el cuerpo. Montañy es alegre y espontáneo practica el surf como Hobby en su tiempo libre y trabaja relacionándose con diferentes clientes debido a que es mesero en un restaurante de Montañita, en base a estas características se plantean los accesorios como la tabla de surf, el collar y la pantaloneta, con la finalidad de enriquecer a la composición definida.



Ilustración 17-3: Boceto #1 del diseño del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 18-3: Boceto #2 del diseño del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022

3.4.2.3 *Digitalización del personaje*

Luego de determinar el diseño final y la cromática se desarrolla el arte gráfico mediante la utilización de un software de vectorización, como adobe Ilustrador, dentro de esta etapa se complementa el diseño generando profundidad con luces y sombra, además, se genera mayores detalles a los diferentes elementos de la composición gráfica.

3.4.2.4 *Determinación de la cromática*

Al seleccionar el diseño y la estructura gráfica se determina la cromática con la cual se componer al personaje, esta debe ser analizada para que refuerce la personalidad implantada y tenga relación con el sector para el cual va a ser utilizado (Comuna Montañita).

3.4.3 *Fase de Difusión*

Al determinar que la presentación del personaje se realiza a través de un video demostrativo se plantea el siguiente proceso el cual se centra en el desarrollo de un recurso audiovisual.

3.4.3.1 *Desarrollo de guion técnico*

Este paso es parte de la preproducción, se implementa una guía de escenas, acciones, encuadres y diálogos que se llevaran a cabo en el video, es decir, una guía de trabajo en donde se plantean indicaciones técnicas como compositivas.

3.4.3.2 *Creación de un storyboard*

Como se planteó en la producción del personaje una etapa de bocetos, dentro de este proceso se implementa la misma estrategia, pero se denomina Storyboard, esta fase se caracteriza porque se desarrolla una guía grafica sencilla de todas las ideas implantadas en el guion, es decir, se crea la base de cómo se va a ver el video después de la producción.

3.4.3.3 *Animación*

Se hace uso de un software para la producción del video, como *After Effects*, durante la producción de la animación se debe tomar en consideración los principios y leyes técnicas, para una composición y fluidez adecuada de los elementos gráficos.

3.4.3.4 *Presentación*

Luego de haber delimitado la animación se tomó en consideración la difusión a través de redes sociales, por ende, se desarrolló una encuesta para así definir cuál de las diferentes redes sociales existentes es la más adecuada para su difusión.

3.4.3.5 *Evaluación*

Luego de presentar la animación con el personaje se desarrolla una encuesta para definir si el personaje cumple con la representación cultural de la comunidad, para así identificar si los elementos, conceptualización y diseño del personaje son funcionales.

CAPÍTULO IV

4 MARCO DE RESULTADOS

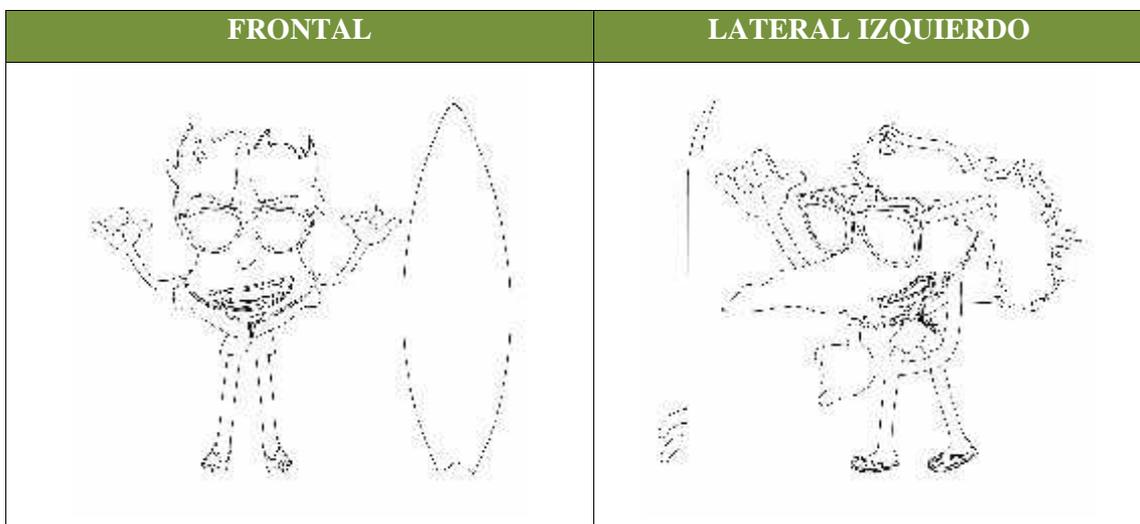
Al considerar el objetivo de desarrollar una propuesta gráfica que represente los aspectos culturales de la comunidad de Montañita y en base a la metodología determinada en el capítulo anterior, se ponen a disposición los resultados obtenidos mediante el uso de la técnica de la encuesta y análisis fotográfico.

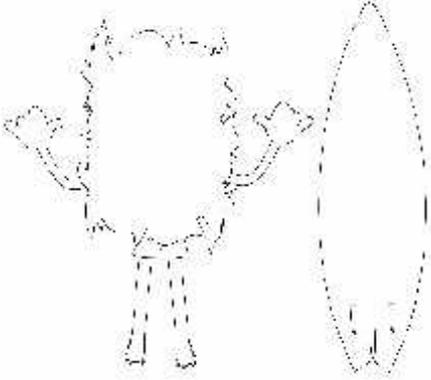
Para la determinación y cumplimiento de la propuesta gráfica (diseño de personaje), se optó por el uso de una encuesta, determinando el nivel de identificación que adquirió la comunidad de Montañita con el personaje diseñado.

4.1 Digitalización del personaje

Luego de definir los bocetos se desarrolló el redibujado y creación de las diferentes vistas mediante la utilización del software *Adobe Illustrator*, además, se desarrolló dos composiciones diferentes para demostrar dos aspectos característicos de la cultura de montañita, la vestimenta y el deporte tradicional, información obtenida en base a la investigación previa.

Tabla 1-4: Vistas del personaje



TRASERA	LATERAL DERECHO
	
COMPOSICIÓN 1	COMPOSICIÓN 2
	

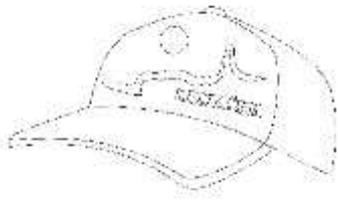
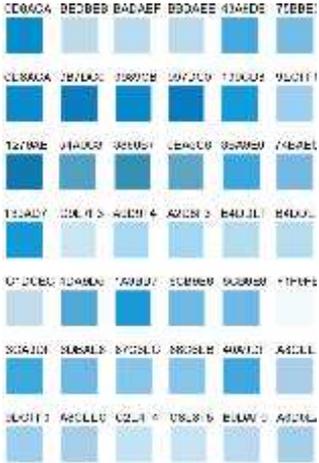
Realizado por: Limón, D. 2022

4.2 Determinación de la cromática

Luego de la digitalización del personaje en sus diferentes vistas, se procede a la selección de la gama cromática tentativa para el personaje y accesorios con los que éste cuenta. En la siguiente tabla se plantean las codificaciones de los Pantone y el tipo de cromas seleccionados para el personaje. Estos se delimitaron en base al objeto que se tomó como inspiración el cual es “La Punta” (Montaña) y la personalidad que se busca comunicar con el diseño del personaje.

Tabla 2-4: Cromática seleccionada para la composición grafica.

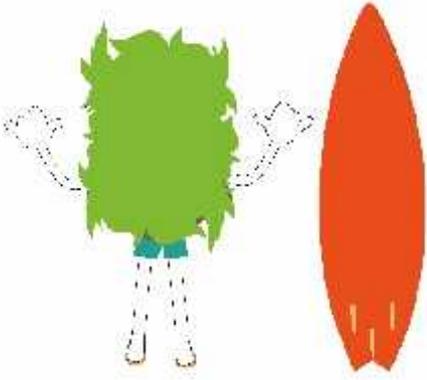
ELEMENTO	CODIFICACIÓN CROMÁTICA	ESQUEMA CROMÁTICO
	<p>54121D 891D2D A32130 BD1A1E EA4F41</p>  <p>5E4143 825658 ED6F84 BC8077 E7DBD</p>  <p>567D2D 80BB32 2C9E90 F08039 F8AD39</p>  <p>07466E CBB5AE 7C7C7B FFFFFFFF 00000C</p> 	Triada
	<p>000000 F8AD39 F08038 F4871E FFFFFF</p> 	Análogos
	<p>E94E1C EE7246 F7BF68 F49619</p> 	Análogos

	<p>F1971E F08038 FFFFFFF FBAD38 000000</p> 	<p>Análogos</p>
		<p>Monocromático</p>

Realizado por: Limón, D. 2022

Tabla 3-4: Vistas del personaje con la cromática elegida.

FRONTAL	LATERAL IZQUIERDO
	

TRASERA	LATERAL DERECHO
	
COMPOSICIÓN 1	COMPOSICIÓN 2
	

Realizado por: Limón, D. 2022

4.3 Fase de Difusión

4.3.1 *Desarrollo de guion técnico*

Para la presentación del personaje de delimito realizarlo a través de un recurso audiovisual, dentro de la producción se encuentra el desarrolla del guion, parte de la preproducción. Dentro del guion se delimitó los elementos gráficos, audio, escenas y efectos de video a utilizar al momento de producir.

Tabla 4-4: Guion de las escenas.

PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE	
Video	Audio
<p>PLANO GENERAL: Diferentes imágenes con un barrido para mostrar la cultura de montañita.</p>	<p>Música: Intro de la canción "Montañita tierra mía"</p>
<p>PLANO GENERAL: Barrido de un cuadro negro hacia un escenario.</p> <p>PLANO GENERAL: Presentación de las diferentes vistas del personaje diseñado.</p> <p>PLANO GENERAL: Barrido para presentar de la composición 1 del personaje de forma estática para que se aprecien los detalles.</p> <p>PLANO GENERAL: Barrido hacia la izquierda utilizando olas.</p>	<p>Sonido: Introducción de caset</p> <p>Música: One Drop-Back to Montañita</p> <p>Música: One Drop-Back to Montañita</p> <p>Sonido: Olas del mar.</p>
<p>PLANO MEDIO: Personaje entrando a escena mediante la animación de la composición 2, generando la sensación de que este está surfeando. Demostración del nombre del personaje a través de una transición de ondas de mar.</p> <p>PLANO GENERAL: Barrido de abajo hacia arriba utilizando olas.</p>	<p>Música: One Drop-Back to Montañita</p> <p>Sonido: Olas del mar.</p>

<p>PLANO GENERAL: Texto animado con olas para aparecer en la escena final, identificación del productor.</p>	<p>Música: One Drop-Back to Montañita Disminución de audio al final.</p>
---	---

Realizado por: Limón, D. 2022

4.3.2 Creación de un storyboard

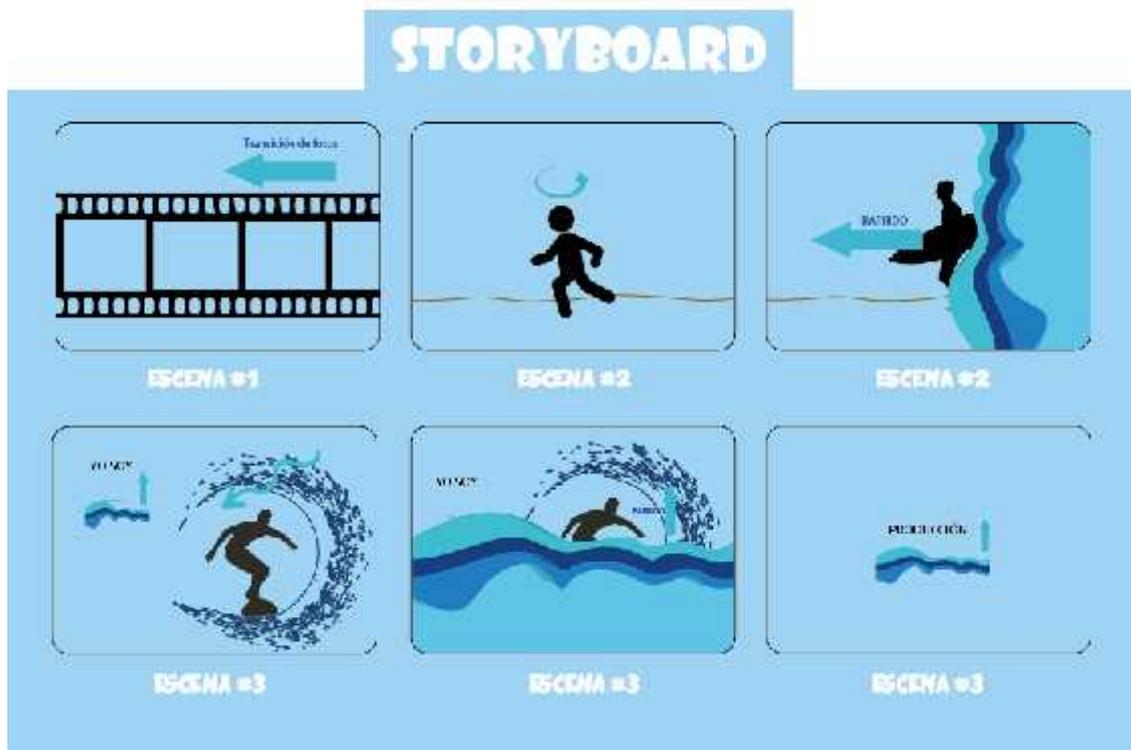


Ilustración 1-4: Storyboard del video de presentación del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022

4.3.3 Animación

Se desarrolló la producción del recurso audiovisual, ya se constaba del personaje digitalizado, se obtuvo los audios y efectos de sonido, luego se conllevó a desarrollar la animación en Adobe *After Effects*, creando diferentes composiciones como movimiento del personaje, olas del mar, transición de las fotografías, entre otras composiciones.

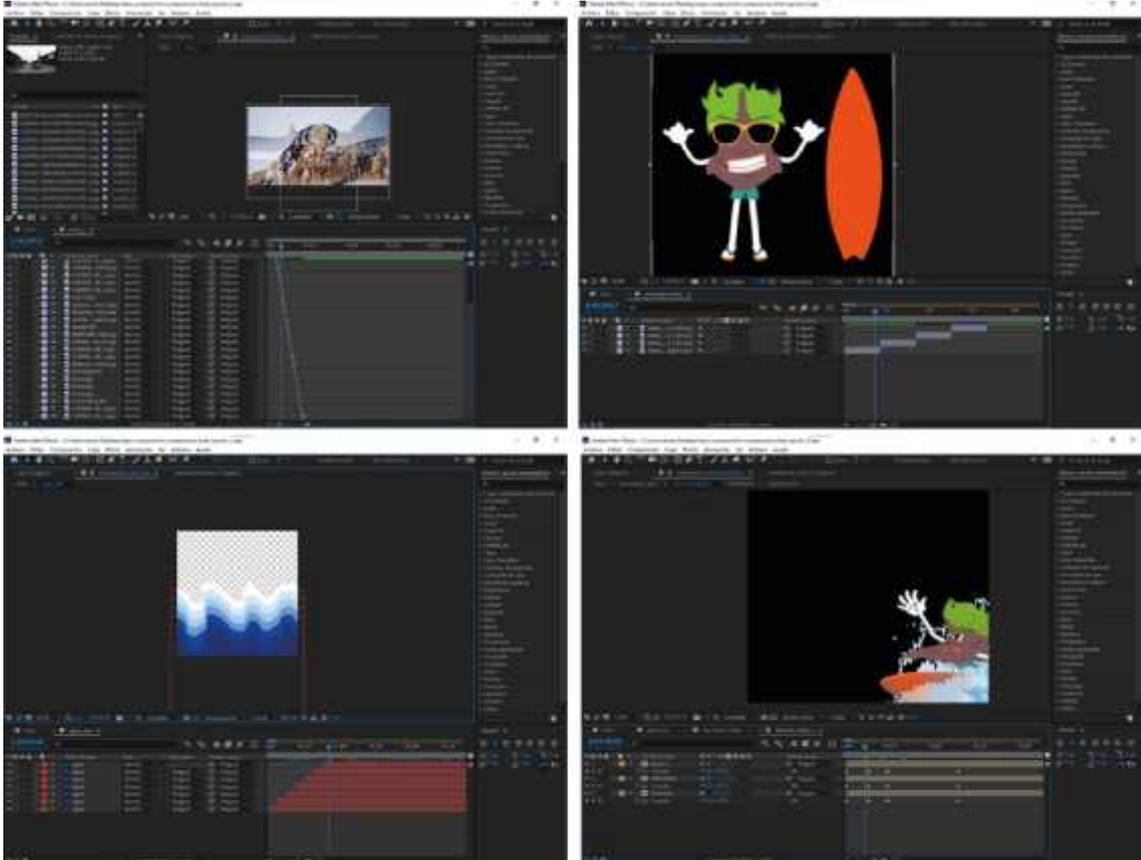


Ilustración 2-4: Referencia de animación en After Effects.

Realizado por: Limón, D. 2022

4.3.4 Presentación

La encuesta se compuso de una sola pregunta para así definir en que plataforma digital sería la más adecuada para la difusión del personaje representativo de Montañita, la encuesta se desarrolló de forma online a los pobladores de la comunidad de Montañita.

➤ **Pregunta:** ¿Qué red social usa con mayor frecuencia?

Tabla 5-4: Tabulación de la red social con mayor frecuencia de uso.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Facebook	28	70%
Instagram	10	24%
Twitter	0	0%
TikTok	1	3%
Otro	1	3%
TOTAL	40	100%

Realizado por: Limón, D. 2022

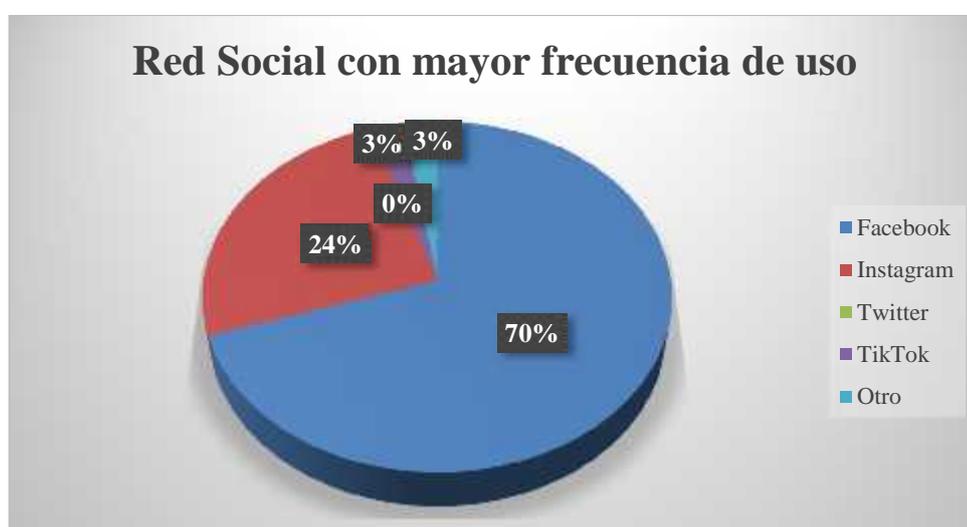


Ilustración 3-4: Porcentaje sobre la red social con mayor frecuencia de uso.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: En base a la tabulación se puede definir que la red social con mayor frecuencia de uso en LA Comunidad de Montañita es Facebook, debido a que el 70% (28) de los encuestados eligieron Facebook como su red social de mayor uso, seguida de Instagram con un 24% (10) de los encuestados usan con mayor frecuencia esta red social, dejando a TikTok y otras redes con un 3% (1).

Como el recurso grafico va dirigido a un grupo específico de personas, población de la comuna de Montañita, se toma en consideración la utilización de una FanPage, Según Siqueira, (2022) este tipo de páginas en Facebook es especialmente para seguidores de temas, lugares, empresas o personalidades específicas, debido a que es decisión de los seguidores delimitar si desean recibir información de las páginas determinadas.

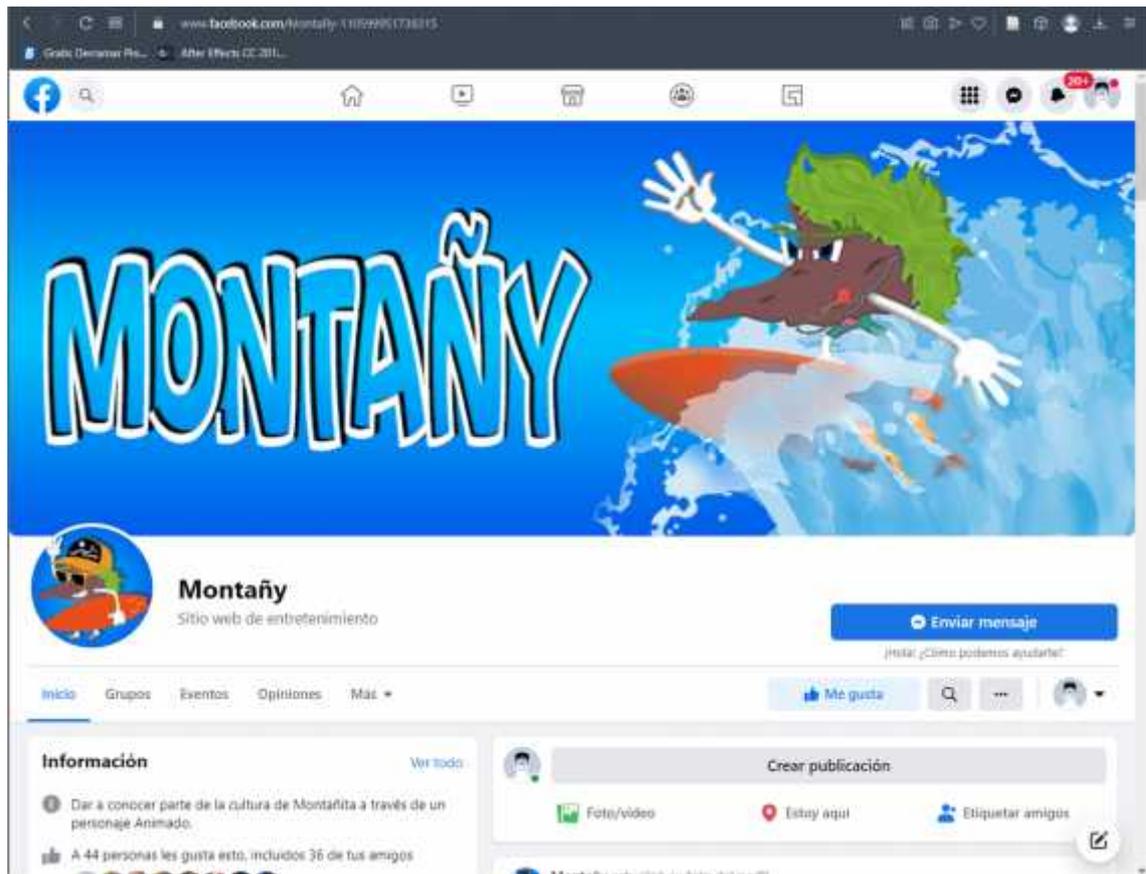


Ilustración 4-4: Fan Page del Personaje Montañy

Realizado por: Limón, D. 2022

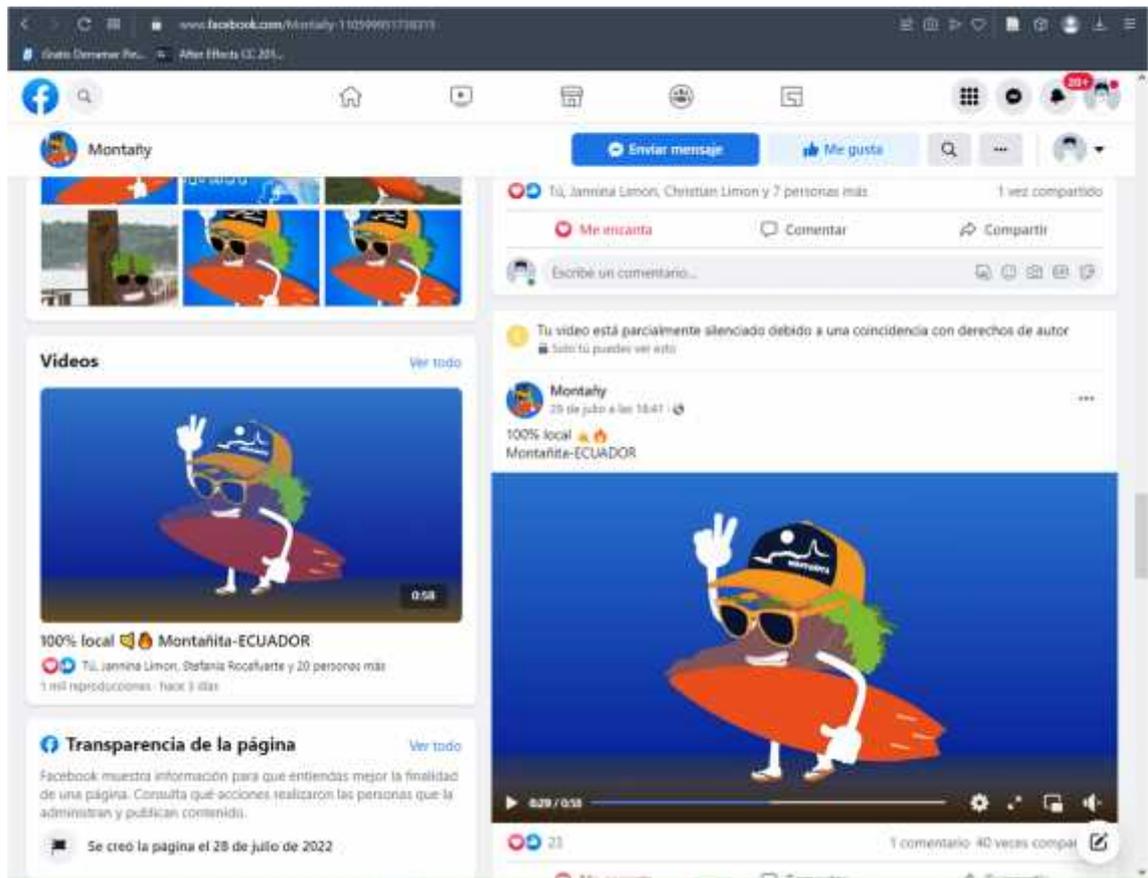


Ilustración 5-4: publicación del video de presentación.

Realizado por: Limón, D. 2022

Enlace de la Pagina de Facebook:

<https://www.facebook.com/Montañita-110599951738315>

4.3.5 Evaluación

Luego de la creación de la página de Facebook y la publicación del video se delimito un tiempo de tres días para la divulgación hacia los pobladores de la comunidad de Montañita, durante el transcurso del tiempo designado se logró identificar una aceptación positiva de la página, generando visitas por parte de personas nativas y extranjeras que conocen a la Comuna montañita

4.3.5.1 *Tabulación de la encuesta para identificar el alcance del personaje diseñado.*

➤ *Pregunta 1*

1. ¿Considera atractivo el diseño implementado en Montañy?

Tabla 6-4: Tabulación sobre el diseño implementado en Montañy.

OPCIONES	Nº DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	30	100%
NO	0	0
TOTAL	30	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 6-4: Porcentaje sobre el diseño implementado en Montañy.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: El planteamiento de esta interrogante se centra en la aceptación de la composición grafica del personaje diseñado (Montañy), en base a los resultados el 100% (30) de los encuestados definieron que el diseño era atractivo, lo que demuestra que se realizó un uso correcto de la cromática, composición correcta y elementos adecuados para atraer al público objetivo al cual era destinado (población de montañita).

➤ *Pregunta 2*

1. ¿Considera que Montañy representa la cultura de la comunidad de montaña?

Tabla 7-4: Tabulación de representación del personaje.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	40	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 7-4: Porcentaje sobre la representación del personaje.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Esta pregunta se centró en el nivel comunicativo del recurso gráfico (Diseño de personaje) el cual se centra en representar la cultura de la comunidad de Montañita, demostrando que el 90% (27) de los encuestados consideraron que Montañy (personaje diseñado) si representa a Montañita, mientras el 10% (3) de los encuestados definieron que Montañy no representaba a la cultura. En base a este análisis se logró identificar que la finalidad comunicativa del personaje se logró y los elementos elegidos para la conceptualización y diseño del personaje funcionaron para definir a la comunidad de Montañita.

➤ *Pregunta 3*

2. ¿Siendo usted de montañita se siente identificado con el personaje Montañy?

Tabla 8-4: Tabulación de identificación con el personaje Montañy

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	30	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 8-4: Porcentaje de identificación con el personaje Montañy.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: Esta tercera interrogante se centró en definir si el público se identificaba con el personaje demostrando que el 90% (27) de los encuestados si se sentían identificados y el 10% (3) de los encuestados no, demostrando que existió una gran aceptación del personaje y se cumple la funcionalidad de comunicar que Montañy es un personaje Montañitence, y que la población la consideró como un elemento grafico funcional para la representación de la comunidad.

➤ *Pregunta 4*

3. ¿Qué elemento cultural de la comunidad de montaña considera usted que se tomó como base para la creación de Montañy?

Tabla 9-4: Tabulación de identificación del elemento base del diseño de Montañy.

OPCIONES	N° DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
Lugar emblemático (La punta)	24	50%
Deporte Tradicional (El surf)	21	44%
Ubicación de la comunidad (Sol y playa)	1	2%
Vestimenta	2	4%
Otro	0	0%
TOTAL	48	100%

Realizado por: Limón, D. 2022



Ilustración 9-4: Porcentaje de identificación del elemento base del diseño de Montañy.

Realizado por: Limón, D. 2022

Análisis: En esta pregunta se optó con la posibilidad de elección mayor a una respuesta, pero se desarrolló a 40 pobladores de montaña, esta interrogante se consideró para identificar si la composición del personaje era entendible por parte de la población, en base a la encuesta desarrollada para la elección del arquetipo, Tabla 32-3, de defino a “La punta” como la base del diseño y en base a la encuesta el 50% identifico este elemento en la composición, mientras que el 42% identifico otro elemento que forma parte de la cultura como la base del diseño (el deporte tradicional) y el 8% identifico a la vestimenta como el elemento primordial. Demostrando que la punta de Montañita si representa a la comunidad y esta se puede denotar en el personaje y los elementos que componen al diseño no le quitan jerarquía.

CONCLUSIONES

- La comunidad de montaña es muy reconocida a nivel nacional e internacional por diversas características, ofreciendo variedad en turismo y diversión nocturna. Pero lo poco que se conoce no define la esencia cultural de la comunidad, por ende, mediante la investigación se pudo concluir que la utilización de diferentes fuentes primarias y secundarias ayuda a contrastar y reforzar la información que se conoce sobre dicho sector, dando a conocer su cultura, identidad, tradiciones y costumbres. Al ser un área turística opta con diferentes actividades, pero la que se logró identificar como parte de la cultura y escénica de la comunidad es el surf y la playa.
- Para el desarrollo de un personaje no existe una metodología específica, depende de cada autor el cómo conllevar el proceso hasta obtener el resultado, por lo que diseñar este recurso gráfico puede ser complejo, pero se toma como base la personalidad que se busca dar a conocer, el estilo, la composición y los elementos dependen de lo que se quiere transmitir. El desarrollo del personaje de este trabajo de Integración Curricular se centró en plantear una idea alegre, dinámica y con relación a la comunidad (pueblo costero dedicado al turismo y al surf), por ende, el diseño se basó en “La punta”, un lugar muy reconocido en Montaña.
- Después de definir el diseño del personaje se concluye con una digitalización, este proceso se centra en obtener en vectores el recurso gráfico, además profundiza en la composición e identidad del personaje debido a que se plantean las diferentes vistas y se tiene mayor libertad para desarrollar otras composiciones poniendo como protagonista al personaje, la cromática ayudo a definir la idea central debido a que se centró en colores cálidos. Como se delimito presentar el personaje por medio de un video la digitalización se desarrolló por capas para facilitar la animación.
- Para concluir el video de presentación del personaje se difundió a través de una fanpage de Facebook, debido a que las investigaciones definieron esta plataforma como la mejor opción para la comunidad, el video obtuvo una gran aceptación y en base a la encuesta realizada al final se pudo identificar que el diseño del personaje fue atractivo y funcional, debido a que en base a una encuesta se pudo identificar que el personaje Montaña si cumple con el obtuvo de representación de la cultura de la comunidad de Montaña.

RECOMENDACIONES

- No toda la información que se puede encontrar mediante una investigación es confiable, por lo que, optar con una fuente bibliográfica amplia ayuda a definir los conocimientos verídicos, además, identificar la confiabilidad de las fuentes es importante para no adquirir información errónea.
- Una buena Investigación de campo puede definir las características que puede adquirir un personaje, diseñar una buena personalidad es la parte en la que se debe enfatizar, además, las referencias ayudan a concretar las ideas de composición gráfica.
- Considerar los recursos que se tiene a disposición para la digitalización, no es necesario tener todos los elementos sino saber cómo utilizar los que se tiene, además, ten en cuenta las luces y sombras para una correcta profundización del personaje.
- La producción de un video es una actividad compleja por lo que es mejor conllevar un proceso y delimitar que es lo que se va a desarrollar antes de ponerse a animar, además reconocer las redes y definir cuál sería el más adecuado para tu público objetivo ayuda a una difusión adecuada.

GLOSARIO

Animación 2D: Es la representación que se realiza a través del dibujo y tiene este nombre porque los elementos con los que se componen carecen de profundidad (ANIMATRÓPOLIS, 2021).

Arquetipo: “Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo” (RAE, 2019).

Boceto: “Es una manera sencilla y eficaz de visualizar nuestros pensamientos, ver cómo funcionan, hacer los correspondientes descartes y aportar nuevas ideas”(Ramírez, 2014).

Composición: “Arte de agrupar las figuras y combinar los elementos necesarios para conseguir una obra plástica lo más armoniosa y equilibrada posible” (RAE, 2019).

Comuna: “Forma de organización social y económica basada en la propiedad colectiva y en la eliminación de los valores familiares” (RAE, 2019).

Cultura: “Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo” (RAE, 2019).

Fanpage: Es una página creada especialmente para ser un canal de comunicación con fans dentro de Facebook (fan page = página para fans, en traducción literal). A diferencia de los perfiles, las fanpages son espacios que reúnen a personas interesadas en un asunto, empresa, causa o personaje en común (Siqueira, 2022).

Ilustración: Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro (RAE, 2019).

Storyboard: Término inglés que se refiere al conjunto de ilustraciones a modo de secuencia que acompaña al guion de una producción audiovisual como guía para entender mejor la idea del spot publicitario o filme antes de realizarse (Reason Way, 2022).

Timing: Se define como el ritmo que se plantea a las diferentes escenas dentro de una composición, los tiempos adecuados plantean la fluidez de los personajes, para animar la cantidad de dibujos que se utilice para el desarrollo de la acción limitara la cantidad de tiempo (Thomas y Jonhston ,1995).

Vectorización: Proceso en el que se crean gráficos vectoriales, compuestas de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados vectores, que describen una imagen de acuerdo con sus características geométricas, los gráficos vectoriales son la mejor opción para ilustraciones (Adobe, 2022).

BIBLIOGRAFÍA

ADOBE. *Adobe Helpx.* [en línea]. [Consulta: 21 julio 2022]. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/drawing-basics.html>

ANIMATRÓPOLIS. *Animación 2D, preguntas frecuentes* [en línea]. YouTube, Animatrópolis, publicado el 01 abril 2021 [Consulta: 12 enero 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=veoUzsNj6iE>

BRIONES, B. & PROAÑO, E. “Importancia del conocimiento de la ilustración y creación de Personajes en la carrera de diseño gráfico”. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico – Tecnológicas* [en línea], 2020, (Ecuador) 2(1), pp. 47-55 [Consulta: 29 mayo 2022]. Disponible en: <https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/214/277>

CEDEÑO, H. *Planificación urbana aplicada en asentamientos indígenas contexto latinoamericano costa del pacífico: estudio de caso comuna de Montañita Ecuador* [en línea]. Manta-Ecuador: Universidad Laica Ely Alfaro de Manabí, Ciudadela Universitaria Vía Circunvalación Manta, Departamento de Edición y Publicación Universitaria, Editorial Mar Abierto, 2017. [Consulta: 10 mayo 2022]. Disponible en: https://issuu.com/marabierto/leam/docs/planificaci_n_urbana_aplicada_en_a

CORBIN, J. *Los 10 tipos de Redes Sociales y sus características* [blog]. *Psicología y Mente*, 27 agosto, 2017. [Consulta: 30 julio 2022]. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-redes-sociales>

DEL CID, L. *Diseño de mascotas publicitarias para identificar la línea promocional de néctares petitplay.* Livsmart Américas. Guatemala, Guatemala 2015 [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura). Universidad Galileo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala. 2015. p. 259 [Consulta: 10 abril 2022]. Disponible en: <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/234>

DERÁIN, S. *Los 12 principios de la animación* [en línea]. YouTube, Sebastián Deráin, publicado el 02 marzo 2020. [Consulta: 12 enero 2022]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=DR1p_RrgLPo

- ELISAVA.** *¿Qué es la ilustración digital y qué salidas profesionales tiene?* [en línea]. 01 septiembre 2021. [Consulta: 29 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.elisava.net/es/noticias/que-es-la-ilustracion-digital>
- ESCOBAR, L.** Elaboración de un recordatorio animado 2D de las fechas cívicas del Ecuador [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura). Universidad de Las Américas, Facultad de Comunicación y Artes Audiovisual, Quito-Ecuador. 2017. p. 80. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/8041>
- ESPINOSA, M.** Moda y Artesanía en Montañita [en línea] (Trabajo de grado). (Tecnóloga). Universidad de San Francisco de Quito, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, Diseño de Modas, Quito-Ecuador. 2013. p. 103. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2324>
- FRANCO, W. ET AL.** “Análisis del perfil y satisfacción del turista que visita montañita– Ecuador”. Cuadernos de Turismo [en línea]. 2017, (Ecuador) 1(39), pp. 113-129. [Consulta: 10 abril 2022]. ISSN 1989-46635. Disponible en: <https://revistas.um.es/turismo/article/view/290461>
- GABELA, J. & MOROCHO, T.** Análisis de la Demanda Gastronómica y su Impacto Socioeconómico y Cultural en la Comuna Montañita, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura) Universidad de Guayaquil, Facultad de Ingeniería Química, Gastronomía, Guayaquil – Ecuador. 2020. p. 134. [Consulta: 10 mayo 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/51288/1/BINGQ-GS-20P98.pdf>
- GALEANO S.** *Cuáles son las redes sociales con más usuarios del mundo (2022)* [blog]. Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce, 2022. [Consulta: 30 julio 2022]. Disponible en: <https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundoranking/>
- GOMES, L.** “El proceso de humanización de las marcas gráficas a través del uso de personajes y mascotas”. I Encuentro Latinoamericano de Diseño 2006, Acta de Diseño 1. [en línea]. 2006, (Argentina) 1 (1), pp. 165-247. [Consulta: 10 abril 2022]. ISSN 2591-3735. Disponible en: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/3642>

- GOMES, L.** “El personaje de marca como elemento en la identidad visual”. IV Encuentro latinoamericano de Diseño 2009, Actas de Diseño 8 [en línea]. 2009, (Argentina) 1 (8), pp. 72-148. [Consulta: 10 abril 2022]. ISSN 2591-3735. Disponible en: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2838>
- KUZ, A., et al.** “Análisis de redes sociales: un caso práctico”. Instituto Politécnico Nacional, Centro de Investigación en Computación [en línea], 2016, (Argentina) 20(1), pp. 89-106. [Consulta: 30 julio 2022]. ISSN 1405-5546. Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1405-55462016000100089&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- MALDONADO, M. & MENA, G.** Creación de Mascotas como aporte para la identidad visual [en línea] (Trabajo de Titulación). (Ingeniería) Universidad Técnica Equinoccial, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Diseño Gráfico Publicitario, Quito – Ecuador. 2015. p. 105. [Consulta: 10 abril 2022]. Disponible en: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15312/1/60977_1.pdf
- MINISTERIO DE TURISMO.** *Montañita, Ciudad Mundial del Surf* [página web]. Gobierno del Ecuador, 2017. [Consulta: 4 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.turismo.gob.ec/montanita-ciudad-mundial-del-surf/>
- MINISTERIO DE TURISMO.** *Montañita, un paraíso del Ecuador* [página web] Gobierno del Ecuador, 2019. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://www.turismo.gob.ec/montanita-un-paraíso-del-ecuador/>
- PUMA, J. & CHAVEZ, A.** Diseño de animaciones 2D sobre educación y seguridad vial [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura) Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, Diseño Gráfico, Ibarra – Ecuador. 2019. p. 130. [Consulta: 12 enero 2022]. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/9935/2/05%20FECYT%203524%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- PUPULIN, T.** *Documental MONTAÑITA POR DENTRO / INSIDE MONTAÑITA* [en línea]. YouTube, Tatiana Pupulin, publicado el 16 noviembre 2017. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=esjWGaiGssU>

RAE. *Animación* [En línea], 2019. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://dle.rae.es/animación>

RAE. *Boceto* [En línea], 2019. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://dle.rae.es/boceto>

RAE. *Ilustración*. [En línea], 2019. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://dle.rae.es/ilustración>

RAMÍREZ, P. Diseño de personajes en ilustración: proceso metodológico y aplicación en el ámbito comercial [en línea] (Trabajo de Titulación). (Mestria) Universitat Politècnica de València, Centro de Investigación Arte y Entorno, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo, España. 2014. p. 70. [Consulta: 29 mayo 2022]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/35665>

RAMOS, R. Diseño de Personaje. Presentación de Docente de Diseño Gráfico, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo 2020. p. 25. [Consulta: 10 abril 2022].

RD STATION EN ESPAÑOL. *¿Qué son las Redes Sociales?* [en línea]. YouTube, Rd Station en español, publicado el 24 enero 2020 [Consulta: 30 julio 2022]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=j6g_vAvcyvk

REASON WAY. *Storyboard* [blog]. En: Reason Way, 2022. [Consulta: 29 julio 2022]. Disponible en: <https://www.reasonwhy.es/diccionario/storyboard>

RÍOS, C. & MAIGUA, E. Propuesta para la creación de una Ruta Gastronómica conformada por las comunas San Pablo, Libertador Bolívar, Montañita y Olón [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciatura) Universidad de Guayaquil, Facultad de Ingeniería Química, Gastronomía. Guayaquil-Ecuador. 2020. p. 136. [Consulta: 4 mayo 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/51326/1/BINGQ-GS-20P58.pdf>

ROMERO, D. Animación 2D. 3º I.T.I. Sistemas [en línea]. p. 22 [Consulta: 28 mayo 2022]. Disponible en: https://www.academia.edu/5354673/ANIMACI%C3%93N_2D

ROOSEMBERG, O. *Montañita en Ecuador: Playa, fiestas, surf y mágica vida nocturna.* [página web] En: Playas Online, 2022. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://playasonline.ec/playas-en-ecuador/montanita/>

SIQUEIRA, A. *Fanpage: qué es y 9 razones para tener una Fanpage en Facebook* [blog]. En: Inbound Marketing y Ventas | RD Station, 2022. [Consulta: 30 julio 2022]. Disponible en: <https://www.rdstation.com/blog/es/fanpage-facebook/>

SOTO, H. Análisis de la creación de personajes en la película “mi vecino Totoro” 1988 de Studio Ghibli [en línea] (Trabajo de titulación). (Diseñador de la Comunicación Grafica) Universidad Autónoma de Occidente, Facultad de Humanidades y Artes, Departamento de Diseño en Santiago de Cali, Colombia. 2021. p. 364. [Consulta: 10 abril 2022]. Disponible en: <https://red.uao.edu.co/handle/10614/13029>

SUÁREZ, L. El proceso creativo de la animación [en línea] (Trabajo de Titulación). (Licenciado) Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencia Politécnicas y Sociales. México (Distrito Federal de México). 2001. p. 111 [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <http://132.248.9.195/pd2001/293087/293087.pdf>

THOMAS, F. & JONHSTON, O. *The Illusion of life: Disney Animation* [en línea]. Traslated by Sergio Caballos. ANIMATEAM, 1995. [Consulta: 29 julio 2022]. Disponible en: <https://daisyaguilera.files.wordpress.com/2010/01/the-illusion-of-life.pdf>

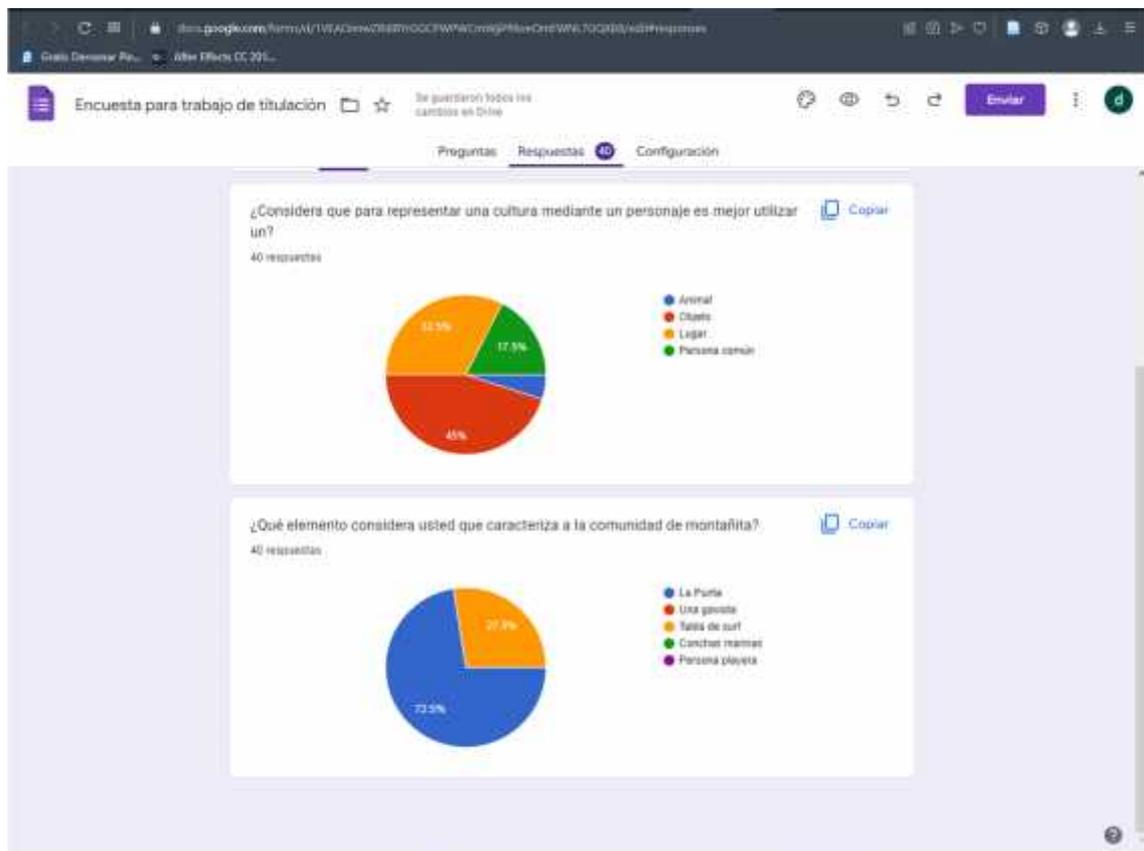


ANEXOS

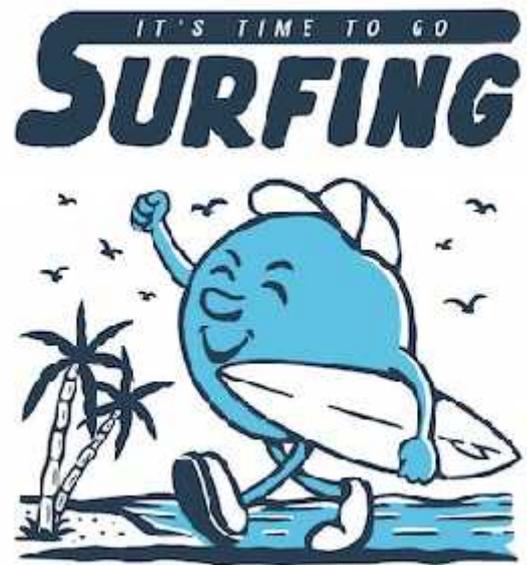
ANEXO A: ENCUESTA DE LOS POBLADORES DE LA COMUNA MONTAÑITA.



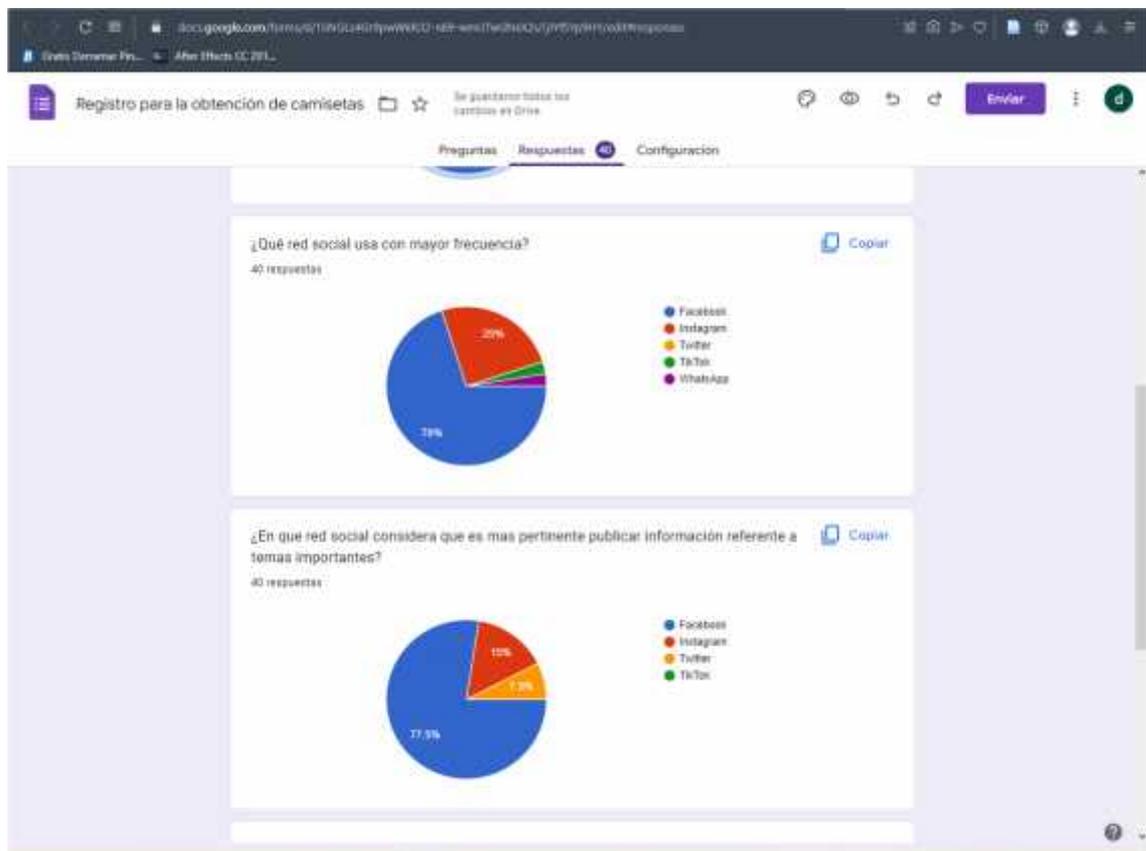
ANEXO B: ENCUESTA PARA LA DELIMITACIÓN DEL ARQUETIPO MAS FUNCIONAL PARA REPRESENTAR LA CULTURA DE LA COMUNA MONTAÑITA.



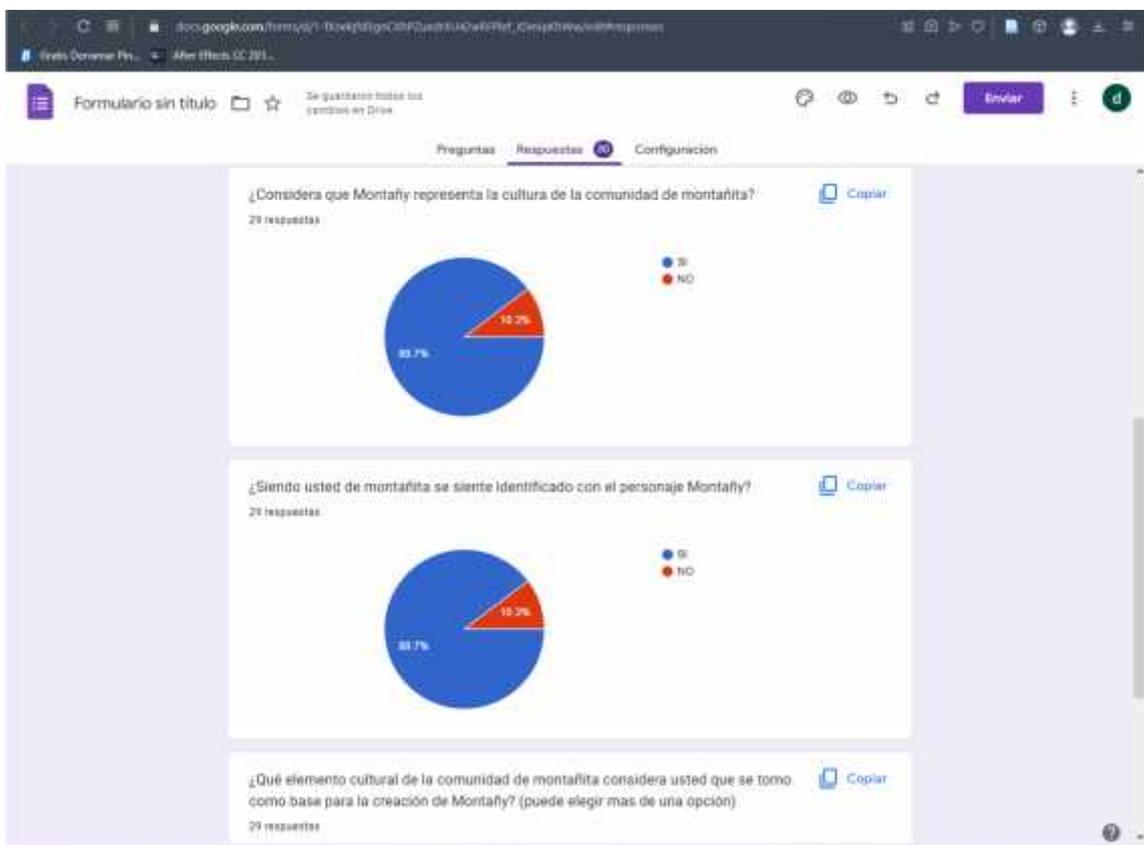
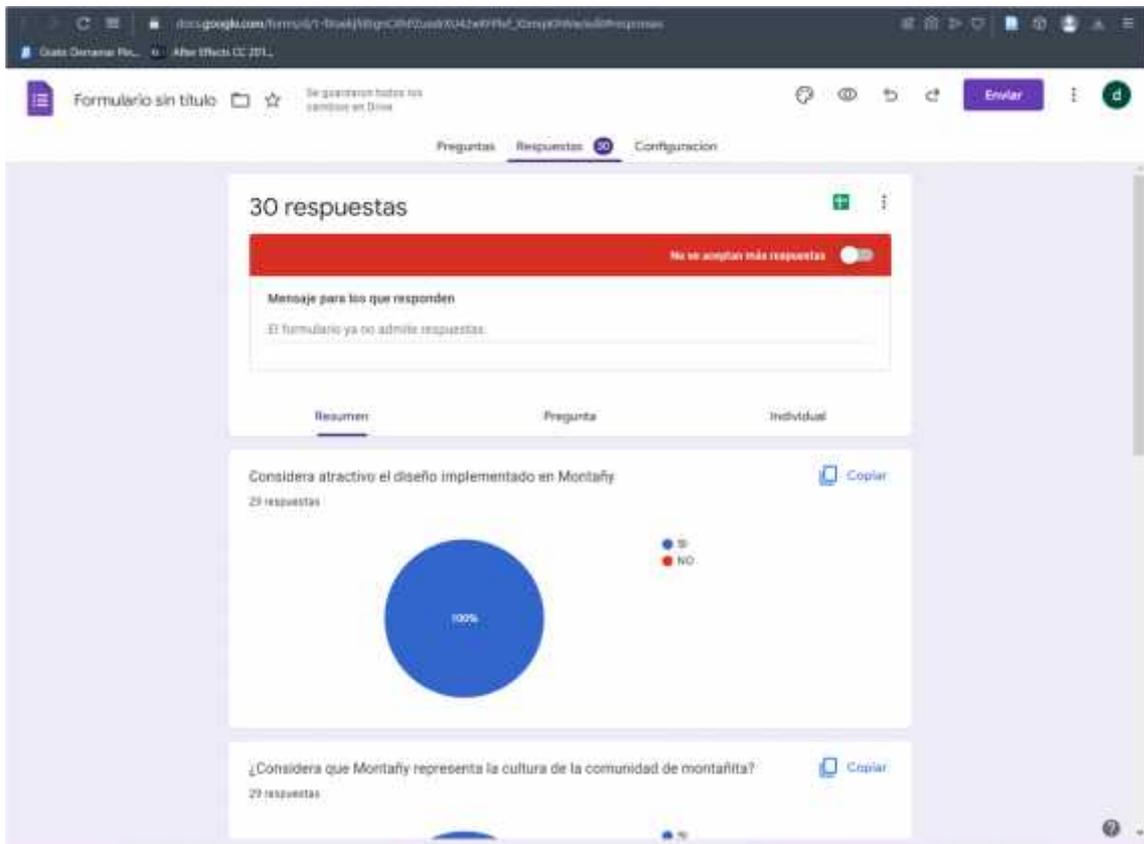
ANEXO C: REFERENCIA PARA LA DELIMITACIÓN DE LA COMPOSICIÓN Y DISEÑO DEL PERSONAJE MONTAÑY.

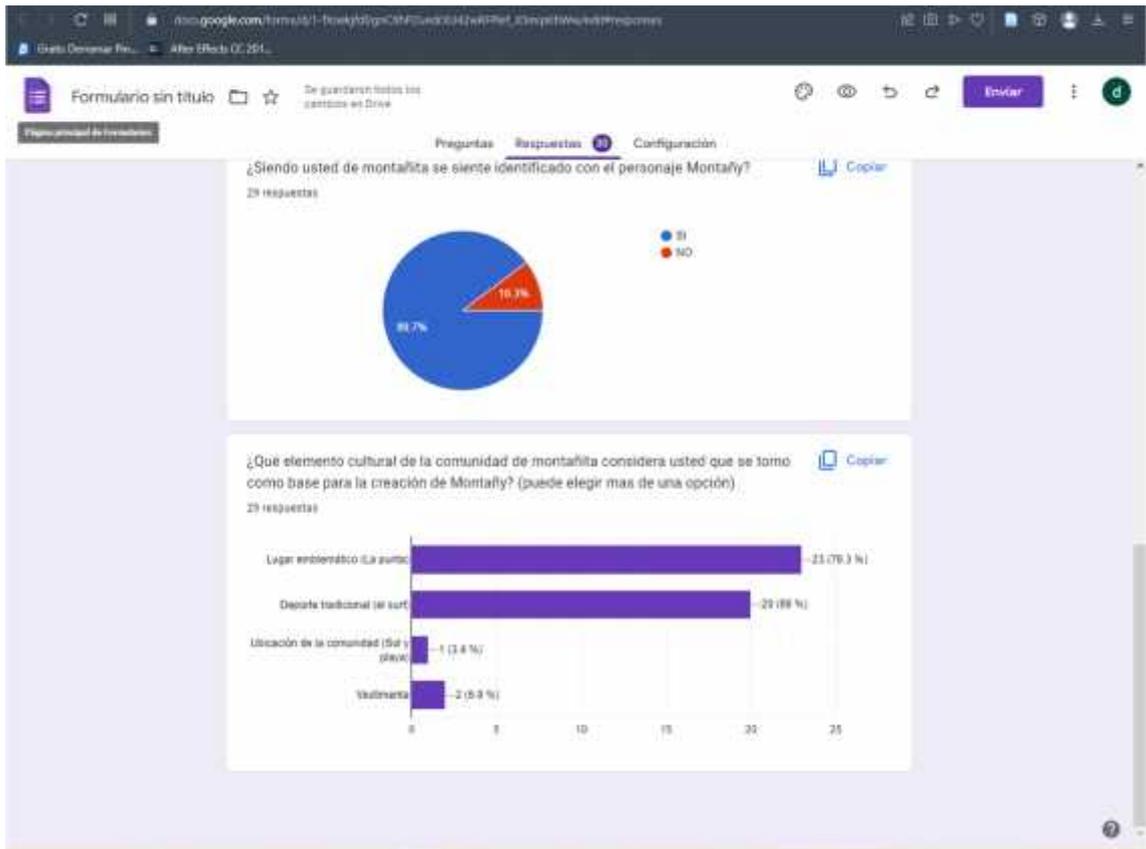


ANEXO E: ENCUESTA PARA LA DELIMITACIÓN DE LA RED SOCIAL PERTINENTE PARA LA DIFUSIÓN DEL PERSONAJE DISEÑADO.

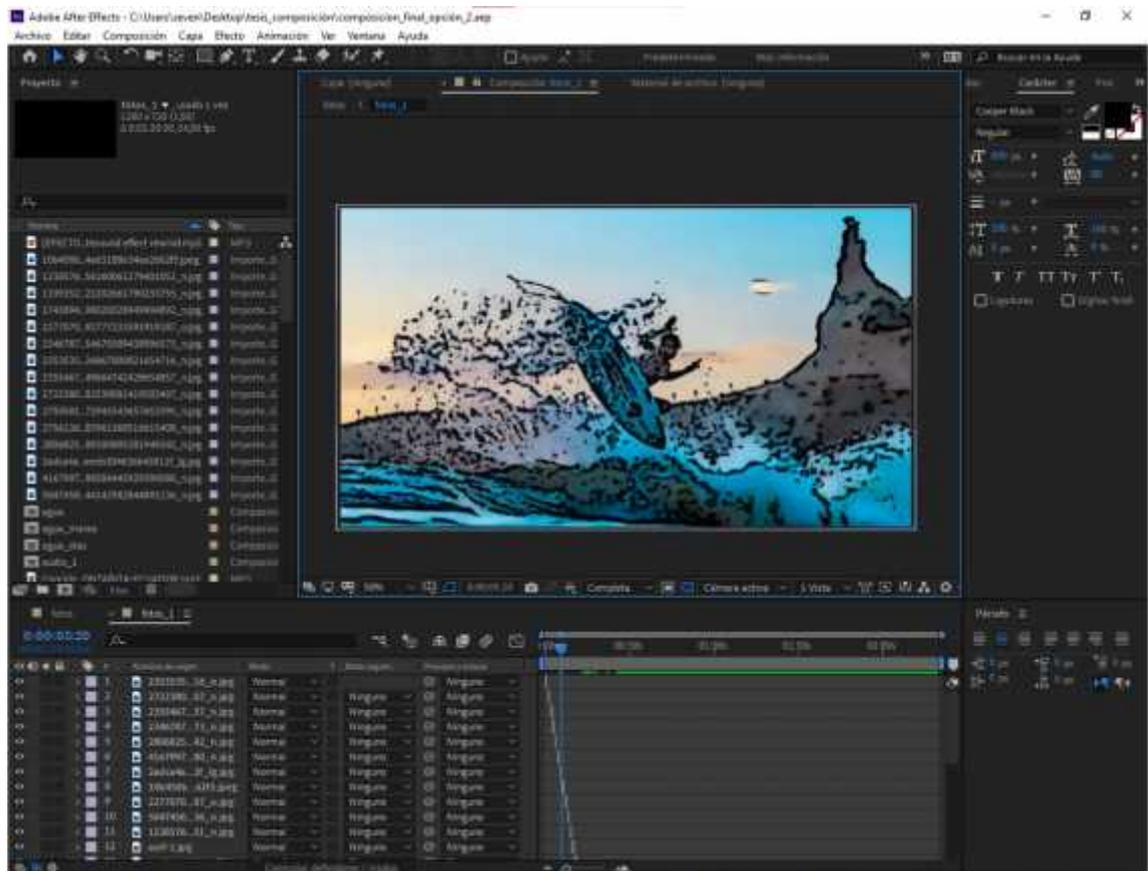
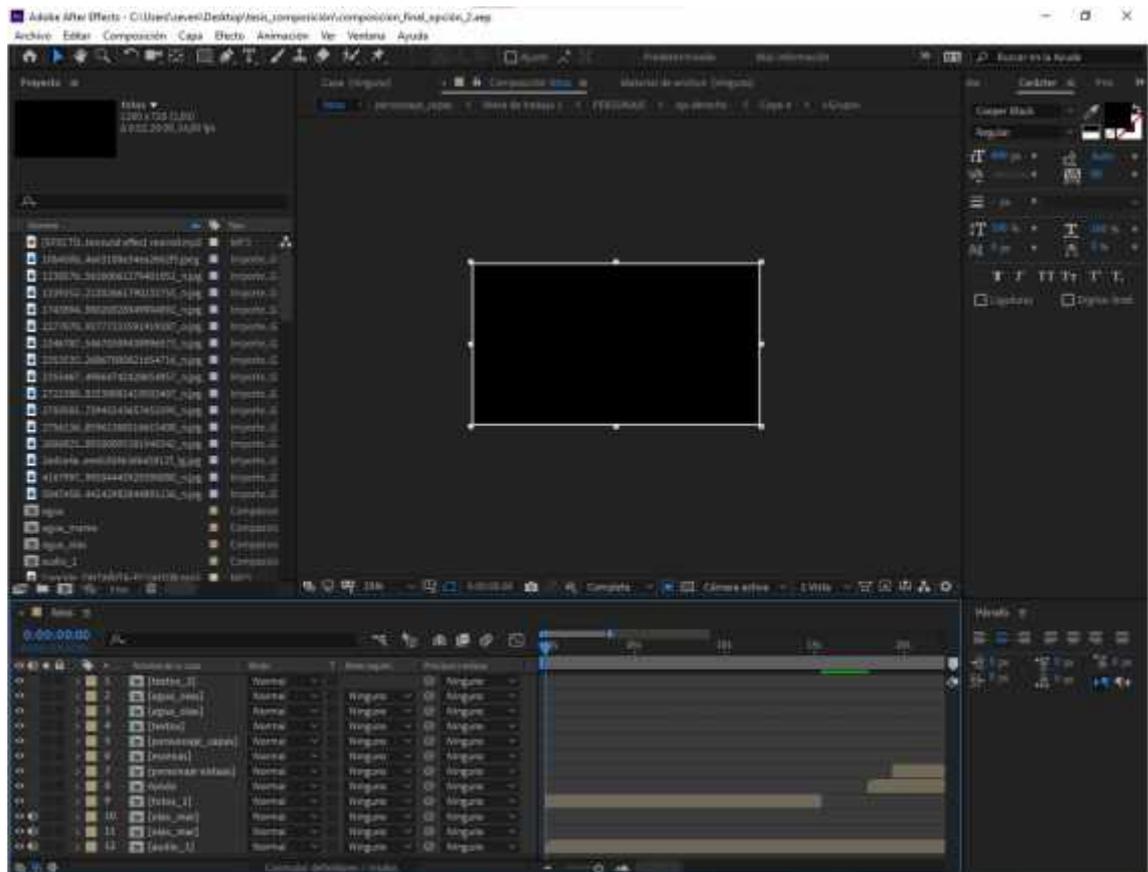


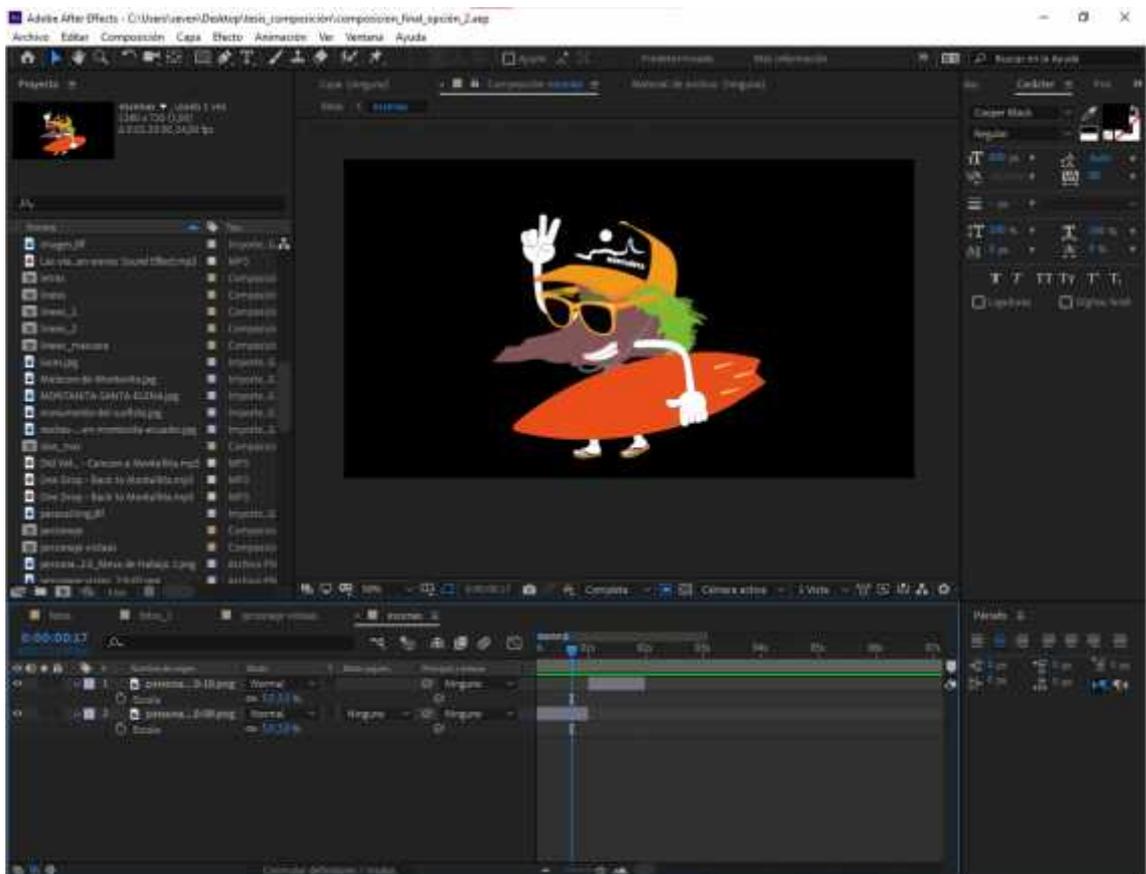
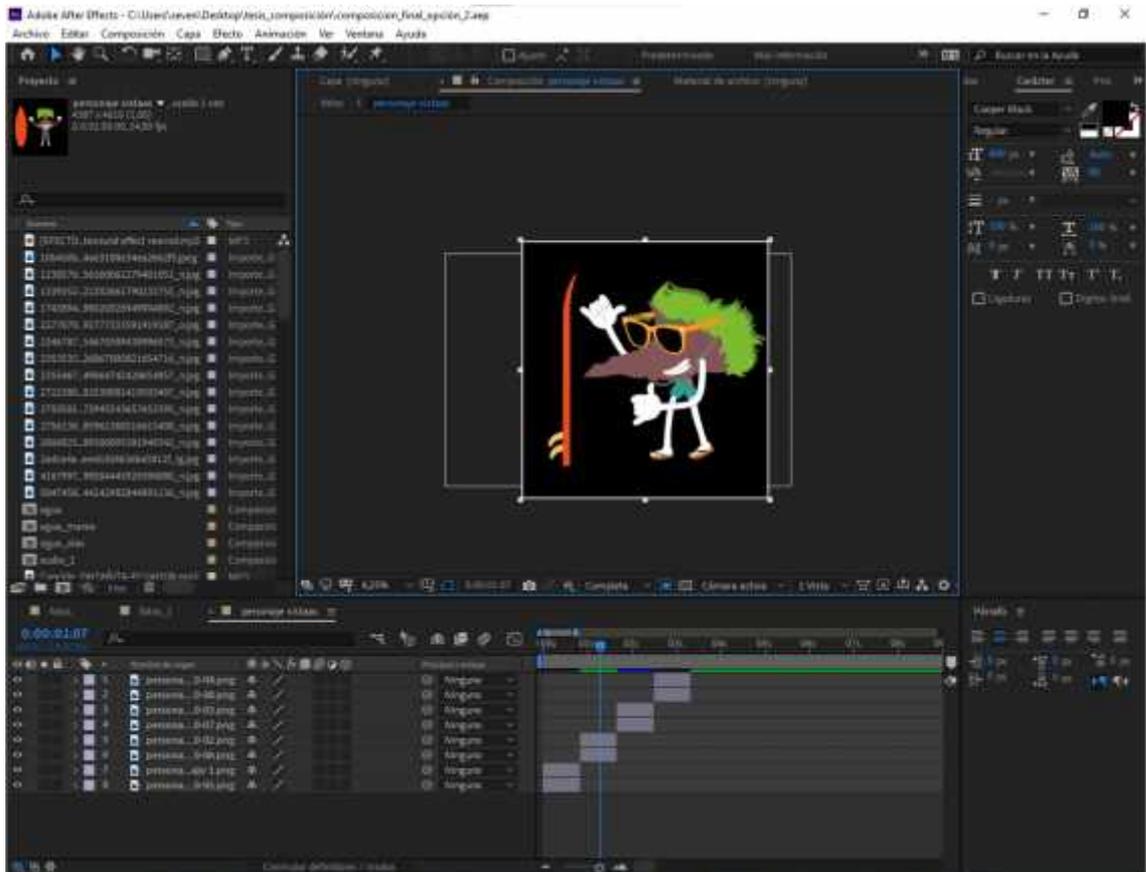
ANEXO F: ENCUESTA PARA IDENTIFICAR SI EL PERSONAJE CUMPLE LA FUNCIÓN COMUNICATIVA.

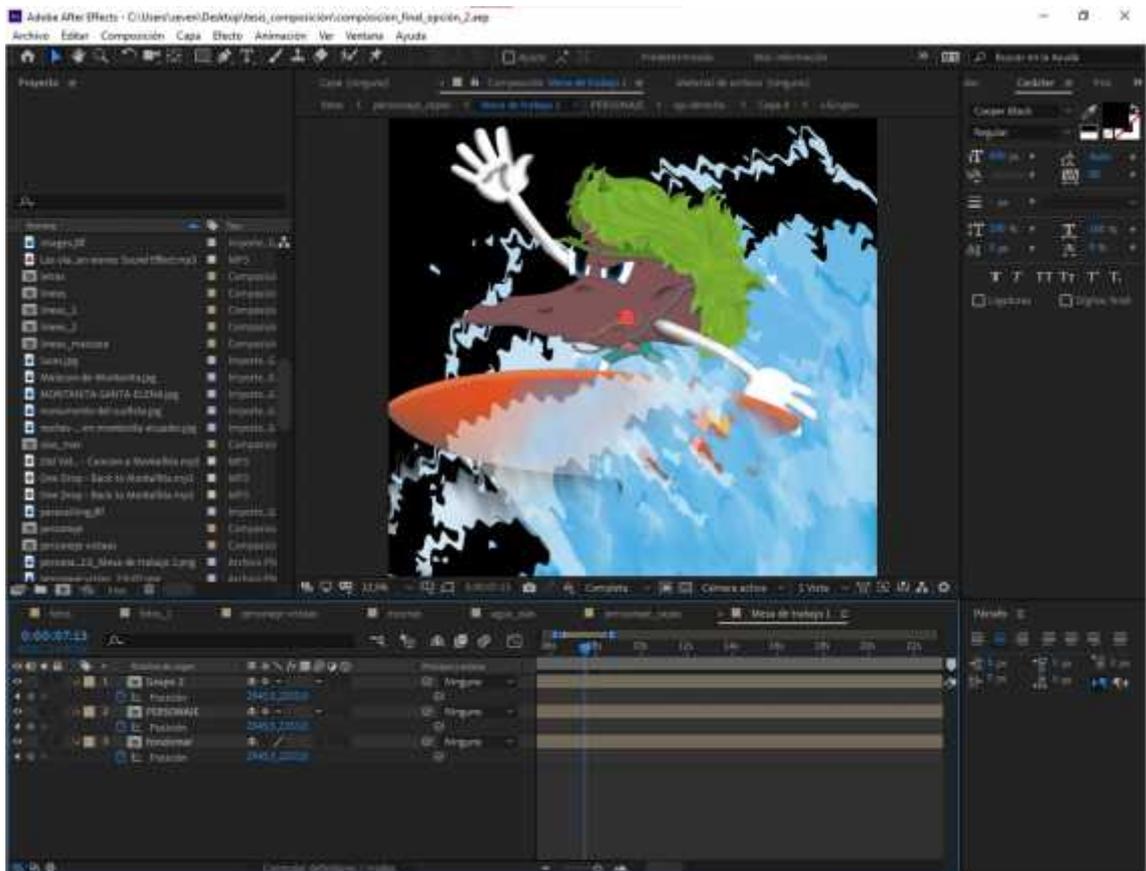
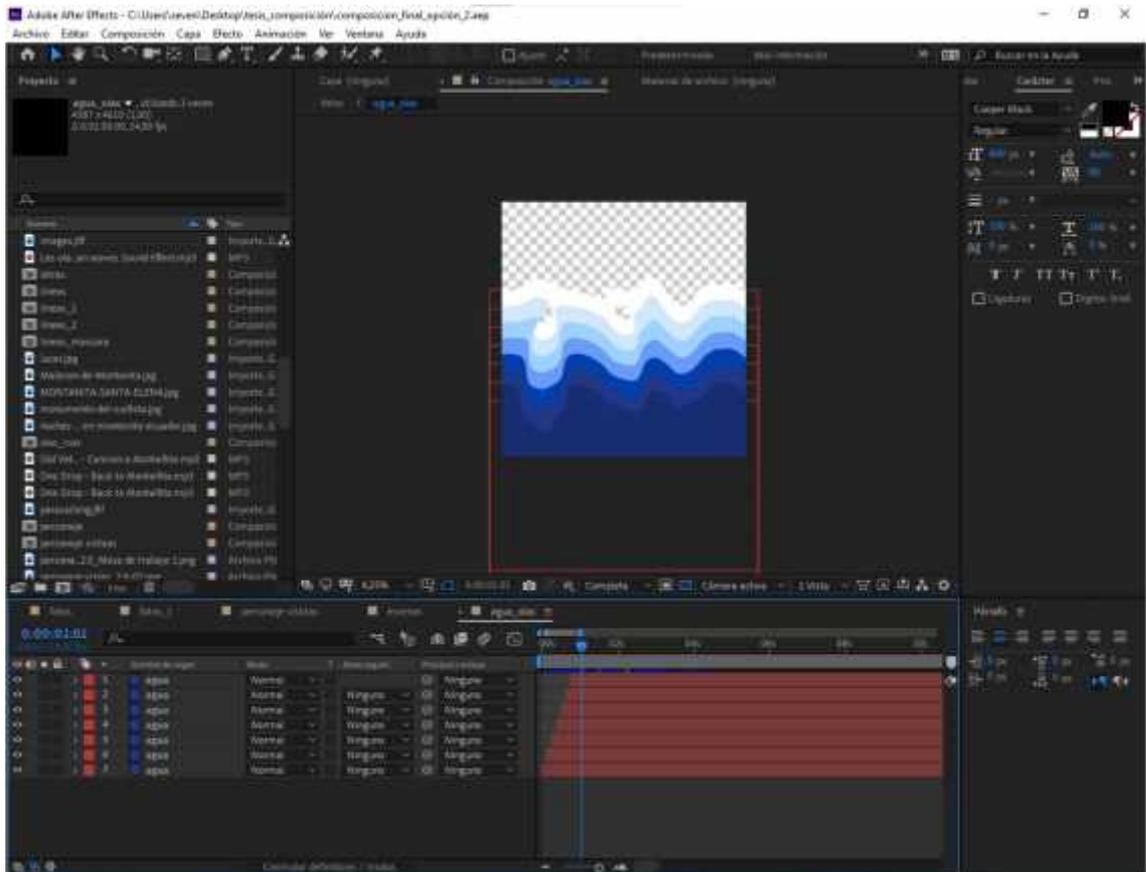


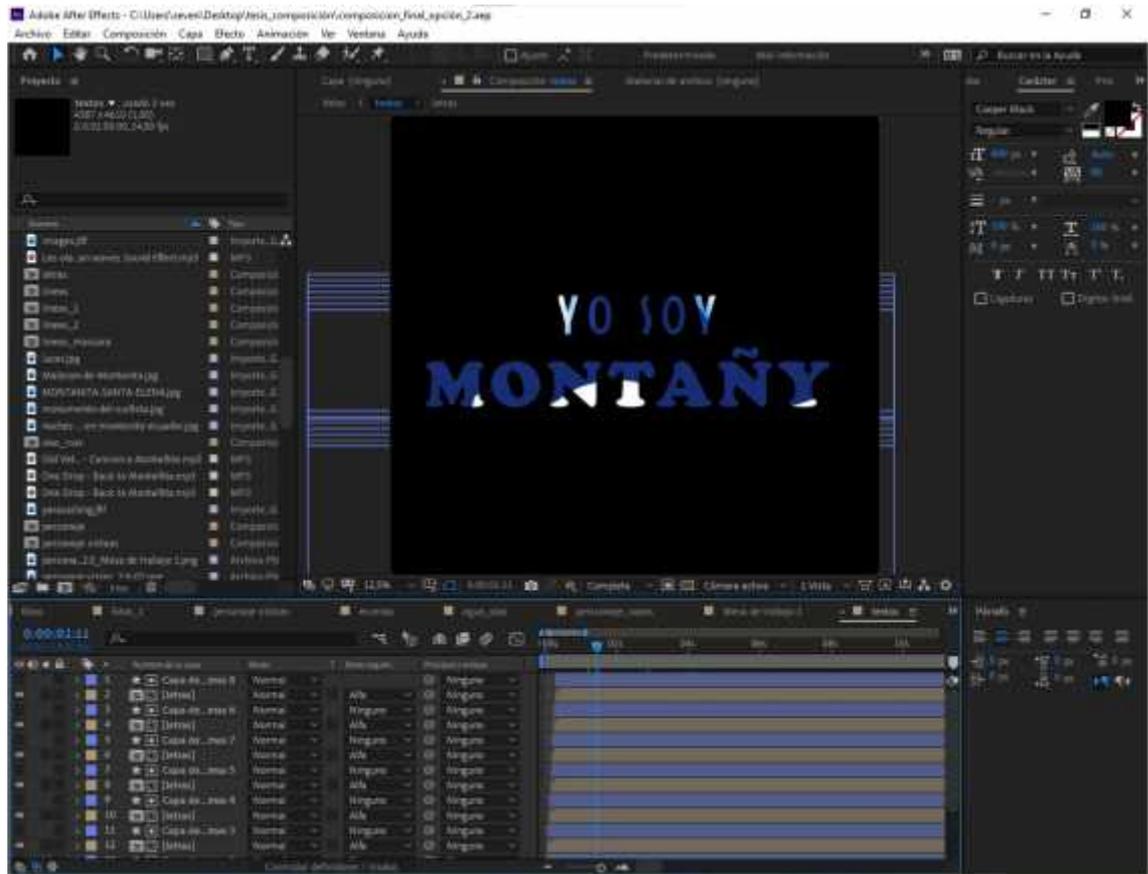


ANEXO G: ANIMACIÓN DEL VIDEO DE PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE.

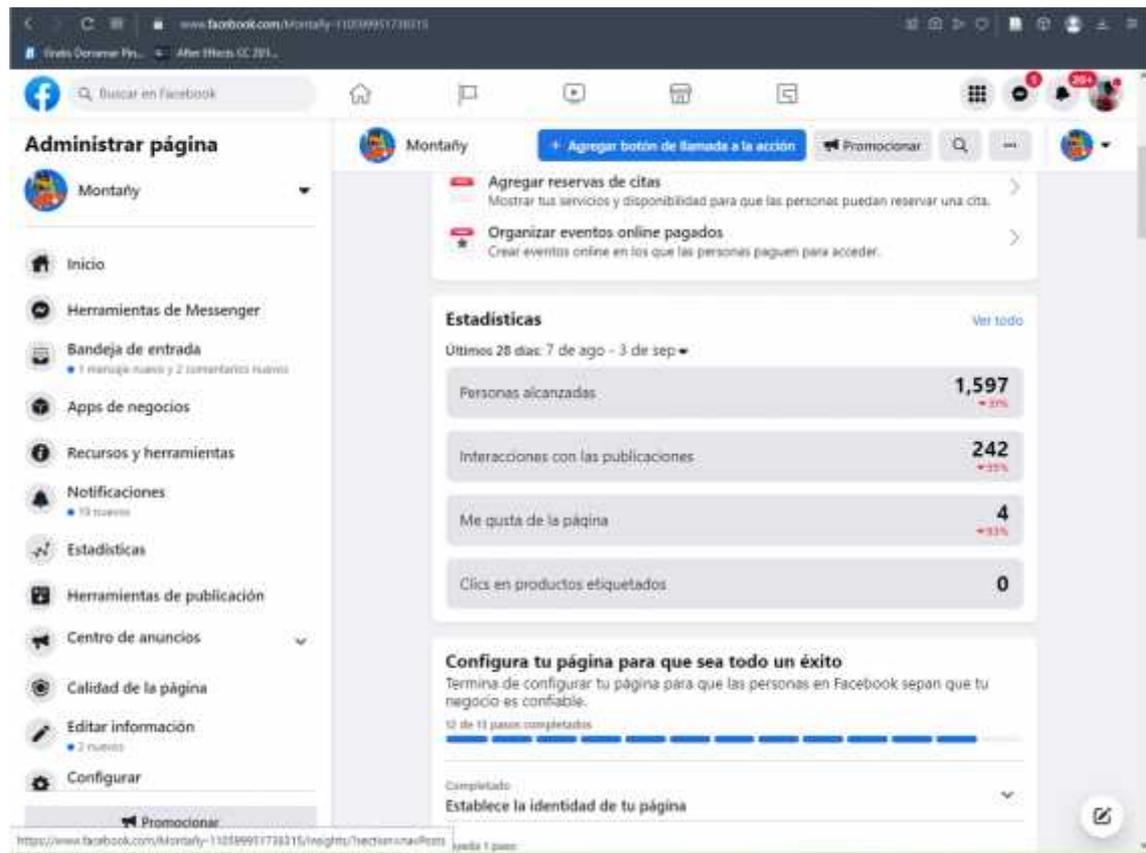




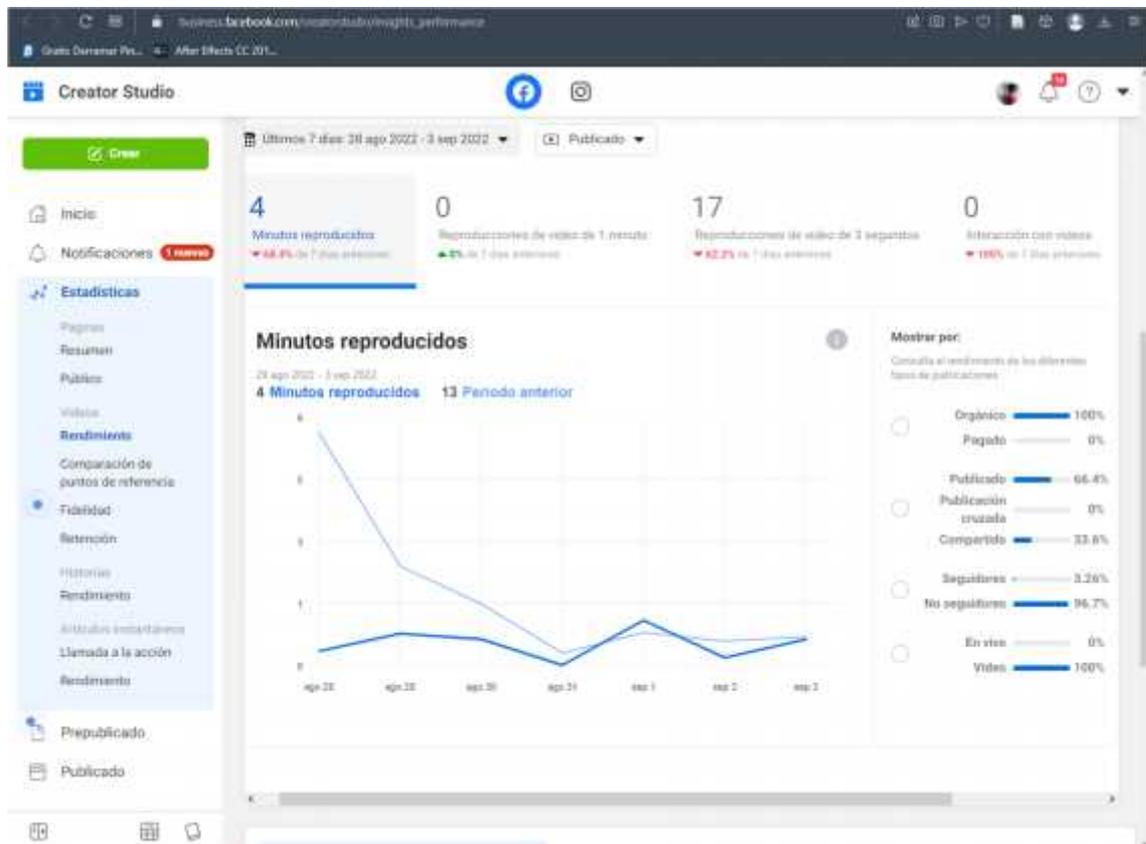
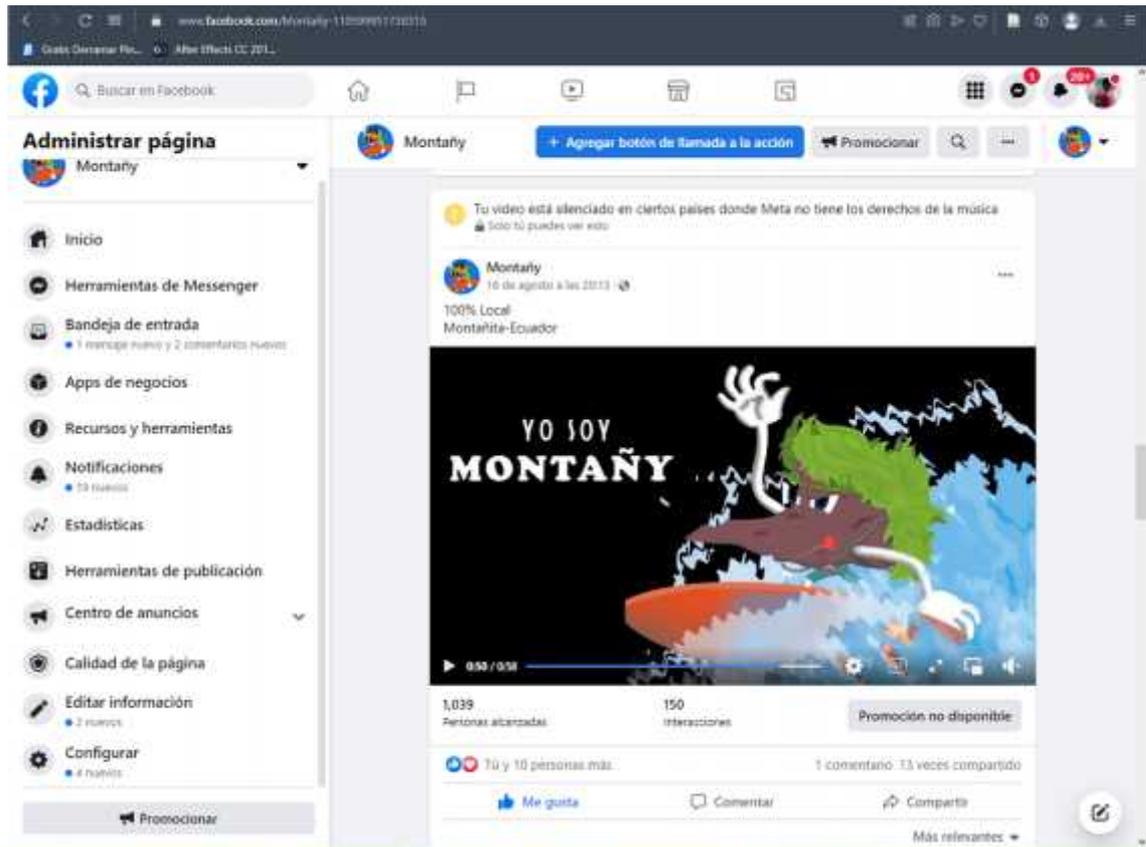




ANEXO H: ALCANCE DE LA FANPAGE DE FACEBOOK.



ANEXO I: ALCANCE DEL VIDEO ANIMADO EN LA RED SOCIAL DE FACEBOOK.





esPOCH

Dirección de Bibliotecas y
Recursos del Aprendizaje

UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS Y ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO Y
DOCUMENTAL

REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 04 / 01 / 2023

INFORMACIÓN DEL AUTOR/A (S)
Nombres – Apellidos: DANNES ALEXANDER LIMÓN DEL PEZO
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Facultad: INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
Carrera: DISEÑO GRÁFICO
Título a optar: LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
f. Analista de Biblioteca responsable: Lcdo. Holger Ramos, MSc.

1906-DBRA-UPT-2022

x

DIRECCION DE BIBLIOTECAS
Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE
Y LA INVESTIGACION
Ing. Jonathan Parreño Usillas MBA
ANALISTA DE BIBLIOTECA 1