



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

**REINTERPRETACIÓN GRÁFICA MEDIANTE EL MODELADO**  
**3D DE PERSONAJES ILUSTRES DE LA PROVINCIA DE**  
**CHIMBORAZO**

**Trabajo de Integración Curricular**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORA:**  
**NATHALY NOEMI FREIRE LALALEO**

Riobamba – Ecuador

2023



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**CARRERA DISEÑO GRÁFICO**

**REINTERPRETACIÓN GRÁFICA MEDIANTE EL MODELADO**  
**3D DE PERSONAJES ILUSTRES DE LA PROVINCIA DE**  
**CHIMBORAZO**

**Trabajo de Integración Curricular**

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORA: NATHALY NOEMI FREIRE LALALEO**

**DIRECTORA: ING. MARÍA LORENA VILLACRÉS PUMAGUALLE**

Riobamba – Ecuador

2023

© 2023, Nathaly Noemi Freire Lalaleo

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, Nathaly Noemi Freire Lalaleo, declaro que el presente Trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autora 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, 30 de noviembre de 2023

**Nathaly Noemi Freire Lalaleo**

**1804325486**

**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, **REINTERPRETACIÓN GRÁFICA MEDIANTE EL MODELADO 3D DE PERSONAJES ILUSTRES DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**, realizado por la señorita: **NATHALY NOEMI FREIRE LALALEO**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>
Ing. Heidy Elizabeth Vergara Zurita <b>PRESIDENTA DEL TRIBUNAL</b>	_____	2023-11-30
Ing. María Lorena Villacrés Pumagualle <b>DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</b>	_____	2023-11-30
Lic. Ramiro David Santos Poveda <b>ASESOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</b>	_____	2023-11-30

## INDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE ILUSTREACIONES.....	ix
INDICE DE ANEXOS .....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT .....	xii
INTRODUCCIÓN .....	1

## CAPÍTULO I

<b>1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>2</b>
1.1 Antecedentes .....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Preguntas de indagación.....	4
1.2.2 Árbol de problemas .....	4
1.2.3 Machismo en el Ecuador .....	5
1.2.4 Tipos de machismo .....	6
1.2.5 Prognosis .....	6
1.3 Justificación .....	7
1.4 Objetivos .....	7
1.4.1 Objetivo General.....	7
1.4.2 Objetivos Específicos.....	8

## CAPÍTULO II

<b>2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....</b>	<b>9</b>
2.1 Interpretación.....	9
2.1.2 Reinterpretación.....	10
2.1.3 Reinterpretación gráfica .....	11
2.1.4 Ilustración .....	12
2.1.4.1 Géneros de la Ilustración.....	12
2.1.5 Estilos.....	13
2.1.6 Preproducción .....	14
2.1.6.1. Idea.....	14
2.1.6.2. Diseño de personajes .....	14

<b>2.2</b>	<b>Modelado 3D</b> .....	<b>15</b>
2.2.1	<i>Modelos 3D en la postproducción digital</i> .....	15
2.2.2	<i>Conceptos básicos del modelado 3D</i> .....	16
2.2.3	<i>División del área de modelado 3D</i> .....	17
2.2.4	<i>Modelado de Sólidos</i> .....	17
2.2.5	<i>Modelados poligonales</i> .....	18
2.2.6	<i>Retopología</i> .....	19
2.2.6.1	<i>Retopología automática</i> .....	20
2.2.6.2	<i>Retopología manual</i> .....	20
2.2.7	<i>Composición de la escena</i> .....	20
2.2.7.1	<i>Iluminación</i> .....	20
2.2.7.2	<i>Fuentes reflectoras de luz</i> .....	21
2.2.7.3	<i>Movimientos de cámara</i> .....	22
2.2.7.4	<i>Tipos de cámaras</i> .....	22
2.2.7.5	<i>Malla</i> .....	22
2.2.7.6	<i>Teselaciones</i> .....	22
2.2.7.7	<i>Renderizado</i> .....	23
2.2.7.8	<i>Arnold render</i> .....	23
<b>2.3</b>	<b>Cultura</b> .....	<b>23</b>
<b>2.4</b>	<b>Identidad Cultural</b> .....	<b>24</b>
<b>2.5</b>	<b>Personajes ilustres</b> .....	<b>24</b>
<b>2.6</b>	<b>Difusión en canales de video</b> .....	<b>29</b>

### CAPÍTULO III

<b>3.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>31</b>
3.1	<b>Enfoque de la investigación</b> .....	<b>31</b>
3.2	<b>Tipo de investigación cualitativa</b> .....	<b>31</b>
3.3	<b>Metodología de investigación</b> .....	<b>31</b>
3.3.1	<i>Método analítica sintética</i> .....	31
3.4	<b>Población</b> .....	<b>32</b>
3.4.1	<i>Población 1:</i> .....	32
3.5	<b>Técnicas o instrumentos</b> .....	<b>32</b>
3.5.1	<i>Ficha de documentación</i> .....	32
3.5.1.2	<i>Modelo de ficha de documentación</i> .....	32
3.5.2	<i>Galería documental</i> .....	33
3.5.2.1	<i>Modelo de ficha de galería documental</i> .....	33

<b>3.6</b>	<b>Metodología de diseño .....</b>	<b>35</b>
<b>3.6.1.</b>	<b>Metodología de Bruce Archer.....</b>	<b>35</b>
3.6.1.1	<i>Etapa analítica.....</i>	35
3.6.1.2	<i>Etapa creativa.....</i>	36
3.6.1.3	<i>Etapa ejecutiva.....</i>	36
3.6.1.4	<i>Difusión en redes sociales.....</i>	36

## **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>38</b>
<b>4.1.</b>	<b>Etapa analítica.....</b>	<b>38</b>
<b>4.1.1</b>	<b><i>Análisis de fichas de documentación.....</i></b>	<b>38</b>
4.1.1.1	<i>Conclusiones parciales de las fichas de documentación .....</i>	47
4.1.2	<i>Galería documental.....</i>	47
4.1.3	<i>Conclusiones generales.....</i>	52
<b>4.2</b>	<b>Etapa creativa.....</b>	<b>55</b>
4.2.1	<i>Proceso de construcción de los personajes.....</i>	55
<b>4.3</b>	<b>Etapa ejecutiva.....</b>	<b>150</b>
4.3.1	<i>Comunicación.....</i>	150

## **CAPÍTULO V**

<b>5.1.</b>	<b>Conclusiones .....</b>	<b>152</b>
<b>5.2</b>	<b>Recomendaciones .....</b>	<b>153</b>

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **ANEXO**



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-3:</b> Modelo de tabla de documentación .....	33
<b>Tabla 2-3:</b> Modelo de tabla de documentación .....	35
<b>Tabla 3-4:</b> Tabla de documentación magdalena dávalos. ....	40
<b>Tabla 4-4:</b> Tabla de documentación magdalena dávalos. ....	41
<b>Tabla 5-4:</b> Tabla de documentación isabel gramesón godín .....	42
<b>Tabla 6-4:</b> Tabla de documentación isabel gramesón godín .....	43
<b>Tabla 7-4:</b> Tabla de documentación isabel manuela león. ....	44
<b>Tabla 8-4:</b> Tabla de documentación isabel manuela león. ....	45
<b>Tabla 9-4:</b> Tabla de documentación luz elisa borja. ....	46
<b>Tabla 10-4:</b> Tabla de documentación luz elisa borja. ....	47
<b>Tabla 11-4:</b> Tabla de galería documental magdalena dávalos. ....	49
<b>Tabla 12-4:</b> Tabla de galería documental isabel gramesón godín.....	50
<b>Tabla 13-4:</b> Tabla de galería documental manuela león. ....	51
<b>Tabla 14-4:</b> Tabla de galería documental luz elisa borja. ....	52

## ÍNDICE DE ILUSTREACIONES

<b>Ilustración 1-2:</b> Conceptos básicos del modelado 3d .....	17
<b>Ilustración 2-2:</b> Modelado de sólidos .....	18
<b>Ilustración 3-2:</b> Modelados poligonales .....	18
<b>Ilustración 4-2:</b> Retopología.....	19
<b>Ilustración: 5-2:</b> Magdalena davalos .....	26
<b>Ilustración 6-2:</b> Isabel gramesón godin .....	27
<b>Ilustración 7-2:</b> Manuela león.....	28
<b>Ilustración 8-2:</b> Luz elisa borja.....	29

## **INDICE DE ANEXOS**

**ANEXO A:** Desarrollo del material los videos para las redes sociales instagram y tiktok

## **RESUMEN**

El presente proyecto técnico tuvo como objetivo recopilar, desarrollar, construir e imprimir cuatro personajes ilustres de la provincia de Chimborazo quienes fueron Magdalena Dávalos, Manuela León, Isabel de Godín y Luz Elisa Borja; se tomó en cuenta trabajar con mujeres ilustres de la provincia puesto que la obra y lucha de cada una de estas mujeres no está debidamente aceptada y reconocida. Mediante la reinterpretación de cada personaje a través del modelado 3D se construyó cuatro personajes con la finalidad de conocer un poco más de la historia de estas cuatro mujeres que buscan sobresalir en una época donde el machismo estaba en un apogeo muy alto. La metodología de diseño utilizada fue la de Bruce Archer que consta de 3 etapas: La primera es analítica, la segunda creativa y por último la etapa ejecutiva, esto se desarrolló con ayuda de las herramientas y técnicas de investigación como las fichas de recopilación bibliográfica que ayudaron a conocer un poco más sobre la historia y hechos importantes que trascendieron en la vida de cada mujer, y fichas de galería documental que fueron de apoyo para la reinterpretación de cada una de las mujeres ilustres, esto dio como resultado figuras modernas utilizando un estilo gráfico acorde al del público objetivo escogido. Se obtuvo una respuesta afirmativa por parte de las personas que observaron el producto visual a los cuales se encuestó sobre cuál fue la percepción que tuvieron al mirar cada una de las mujeres ilustres calificándolo como eficiente. Se concluye que la organización y el uso de cada uno de los instrumentos de recolección de información permiten comparar y validar los datos obtenidos, por otra parte, se recomienda que este Trabajo de Integración Curricular, sea utilizado para incentivar la difusión de la identidad de cada una de las mujeres ilustres no solo de Chimborazo sino del Ecuador entero.

**PALABRAS CLAVE:** <REINTERPRETACIÓN GRÁFICA>, <PERSONAJE ILUSTRE>, <MODELADO 3D>, <METODOLOGÍA DE DISEÑO >, <MACHISMO>, <CHIMBORAZO (PROVINCIA) >.

## **ABSTRACT**

The aim of this technical research was to collect, develop, build and print four illustrious characters from the province of Chimborazo who were Magdalena Dávalos, Manuela León, Isabel de Godín and Luz Elisa Borja; we considered working with illustrious women of the province since the work and struggle of each one of these women is not properly accepted and recognized. We interpreted each character through 3D modeling, four characters were built in order to learn a little more about the history of these four women who tried to stand out at the time when “machismo” reached a very high level. The design methodology used was Bruce Archer’s, consisting of 3 states: the first one is analytical, the second one creative and finally the executive stage. This was developed with the help of research tools and techniques such as bibliographic compilation cards that helped to learn a little more about the history and important events that transcended in the life of each woman, and documentary gallery cards that were support for the reinterpretation of each one of the illustrious women, resulting in modern figures using a graphic style according to the chosen target audience. An affirmative response was obtained from the people who observed the visual product and were surveyed about the perception they had when looking at each one of the illustrious women, qualifying it as efficient. It is concluded that the organization and use of each one of the instruments of information collection allow to compare and validate the data obtained, on the other hand, it is recommended that this Curricular Integration Work be used to encourage the dissemination of the identity of each one of the illustrious women not only in Chimborazo but in Ecuador as a whole.

**KEYWORDS:** <GRAPHIC REINTERPRETATION>, <ILLUSTRIOUS CHARACTER>, <3D MODELING>, <DESIGN METHODOLOGY >, <MACHISMO>, <CHIMBORAZO (PROVINCE) >.

## **INTRODUCCIÓN**

Chimborazo es una de las provincias que vio nacer a diferentes próceres que han marcado la historia de nuestro hermoso país, tanto hombres como mujeres han formado parte de las diferentes épocas de la historia, la información es clara y nos muestra el protagonismo de los diferentes personajes ilustres del país, pero la historia no ha sabido exaltar de manera adecuada al trabajo de todas las mujeres ilustres del país, el machismo que existe en el país a sido consecuencia para que en la actualidad la historia del país no se comparta de manera correcta, puesto que el trabajo de los hombres siempre ha sido exaltado de manera en la que los niños y adolescentes conocen más acerca de la historia de personajes ilustres masculinos que de los personajes ilustres femeninos.

La Reinterpretación gráfica mediante el modelado 3D de personajes ilustres de la provincia de Chimborazo, muestra una investigación acerca sobre la vida y logros de cuatro mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo, tomando toda la información posible acerca de cada una de las mujeres ilustres para seguido delimitar los aspectos más importantes de cada mujer, para crear un prototipo de reinterpretación moderna, buscando de esta manera llamar la atención del público objetivo establecido. Esto favorece a la correcta difusión de la historia y fortalece el conocimiento de la obra, trabajo y lucha de muchas de estas mujeres ilustres.

Este documento se encuentra estructurado en cinco capítulos acorde a la guía de normalización de trabajos de integración curricular siendo: Capítulo I, encontrándose el Diagnóstico del problema en donde se identifica la problemática que se va a resolver exponiendo las causas que generan este conflicto y contando con una justificación seguida del objetivo general y los objetivos específicos, dirigido para resolver todos los problemas planteados: Capítulo II, corresponde a la Fundamentación Teórica, refiriendo a conceptos correspondientes al área de la reinterpretación de personajes, el modelado 3D y el diseño gráfico, necesario para el desarrollo y comprensión adecuada del proyecto; Capítulo III, Marco Metodológico, en donde se muestran los métodos y la metodología de diseño, el tipo de investigación, las técnicas e instrumentos para el desarrollo de la recolección de datos. Capítulo IV, conforma el Marco de Resultados, donde se presentan los resultados de la investigación en este caso el proceso de diseño, el proceso de modelado 3D de las diferentes mujeres Ilustres que se mencionan en este proyecto y la impresión de los cuatro prototipos; y finalmente el Capítulo V, con las respectivas conclusiones y recomendaciones en torno al trabajo.

## CAPÍTULO I

### 1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Antecedentes

Chimborazo, una de las provincias que alberga personajes ilustres llenos de historia y rasgos que destacar, hombres y mujeres que han destacado por su valor con la sociedad, su coraje para luchar por la igualdad de derechos defendiendo sus ideales con determinación y fortaleza, en este proyecto resaltaremos la labor y el papel que jugaron las mujeres chimboracenses a lo largo de la historia de esta hermosa provincia que aportaron no solo al desarrollo de Chimborazo si no del Ecuador entero, mujeres de distintas épocas, pero siendo mujeres inteligentes, sensibles, poseedoras de habilidades y conocimientos literarios, geográficos, artísticos entre otros, pero la pregunta es ¿Qué tanto se conoce sobre la historia de los personajes ilustres de la provincia? Lamentablemente este tipo de información histórica dentro de la población de Chimborazo cada vez es más fugaz ya sea porque la información que se imparte en las unidades educativas no es la adecuada o la falta de interés por conocer sobre la historia de la provincia o principales personajes ilustres.

La reinterpretación gráfica es la etapa de creatividad máxima en la producción gráfica de un concepto. En esta instancia la interpretación visual aplica varios criterios como la observación, connotación, analogía, metáfora y comparación para comunicar un mensaje de un modo simple y dinámico. El diseñador gráfico Enric Jardí hace una diferencia significativa entre la lectura de textos y la lectura de imágenes. Cuando leemos un texto el cerebro hace una suma progresiva de elementos como letras, palabras y oraciones de forma lineal y secuencial. Mientras que cuando leemos una imagen, el cerebro trabaja de modo diferente para articularla: todas sus partes se procesan en el mismo instante para obtener el mensaje gráfico. Joan Costa, comunicador visual español, reconoce en el trabajo previo de Jardí un proceso creativo acertado para lograr mensajes gráficos intensos, porque él piensa y madura sus ideas antes de producir imágenes originales. (Pilay, 2017, p42) Se evidencia que las propuestas son el resultado de buscar múltiples alternativas para llegar a la presentación final.

Díaz, Gómez, Barreda, Asensi y Hervás (2015) indican que “en la era de las TICs y a través de la utilización de los medios virtuales, el patrimonio cultural se enmarca en un nuevo proceso, dando un paso adelante para demostrar a través de contenidos virtuales 3D con la finalidad de que se alcance una mejor difusión ante la colectividad” (Baldeón,2021, p17). De manera en el diseño gráfico está el modelado, generalmente es utilizado para difundir un determinado diseño mediante la utilización de un software, el cual con el avance progresivo de la ciencia y la tecnología ha ido alcanzando mejores sitios y hoy en la actualidad gracias al proceso de 3D se obtienen imágenes

matemáticamente perfectas de cualquier objeto tridimensional para su uso en cualquier aplicación del internet. Dado la importancia y utilidad de la técnica del modelado 3D, el trabajo de investigación se enfoca en la utilización de este arte con la finalidad de realizar la representación de monumentos de personajes históricos de la ciudad de Riobamba, elementos que permitirán vivenciar la realidad misma del patrimonio histórico y cultural de la Chimborazo.

“Las tecnologías 3D han impactado directamente en estas tareas de salvaguarda del patrimonio, mejorando y evolucionando a un ritmo vertiginoso” (Baldeón,2021, p17).). Frente a esta realidad implica que es importante aplicar modelos digitales 3D en lo relacionado a los personajes históricos de la ciudad de Riobamba, en procura de poseer una documentación digital que aquello no implica únicamente demostrar a la ciudadanía el enfoque de aquellas personas que hicieron historia y enaltecieron la ciudad, sino que es importante llegar con una comunicación visual de alta tecnología con el fin de mantener viva el accionar, desenvolvimiento y entrega a los grandes intereses colectivos, en procura de motivar a los niños, jóvenes y ciudadanía en general en un cambio de actitud social tomando como ejemplo aquella fructífera labor que desarrollaron en su debido momento con la finalidad de que a futuro aparezcan nuevos protagonistas del engrandecimiento a la historia y cultura de Chimborazo.

Finalmente el presente proyecto se refiere a la aplicación de la técnica de modelado 3D, en la representación de personajes ilustres que forman parte de la historia de chimborazo, con la finalidad de preservar el patrimonio histórico-cultural y difundir sus imágenes a través de los medios digitales para contribuir al conocimiento y aprendizaje de la ciudadanía chimboracense, para lo cual se parte de la identificación, documentación, investigación, promoción, revalorización y transmisión por ser parte de la identidad misma de la provincia.

## **1.2 Planteamiento del problema**

La provincia de Chimborazo cuenta con una gran riqueza histórica, la misma que se ha ido formando con el pasar de los años, siendo transmitida de generación en generación, a través de diferentes elementos que lo conforman, las tradiciones, costumbres y festividades son un legado que han contribuido a la identidad histórica y cultural de la provincia. Los personajes ilustres no son un tema aislado en este gran repertorio de riqueza e identidad cultural, siendo los precursores de las buenas costumbres, defensores de derechos, justicieros de las leyes, líderes de masas, guerreros que con su valentía lucharon por defender sus convicciones y defendieron al prójimo. Infortunadamente las personas no comprenden lo importante que es conocer a los personajes ilustres y el legado que ellos impartieron. La problemática surge en un contexto global a nivel social, es importante enmarcar que este tipo de información debería ser transmitida desde la educación inicial siendo esta reforzada en la primaria y secundaria, para que los niños y jóvenes puedan tener el conocimiento necesario del papel que estas ilustres personas tuvieron en una época que los derechos casi no eran respetados, la justicia y la inclusión era negada sobre todo a

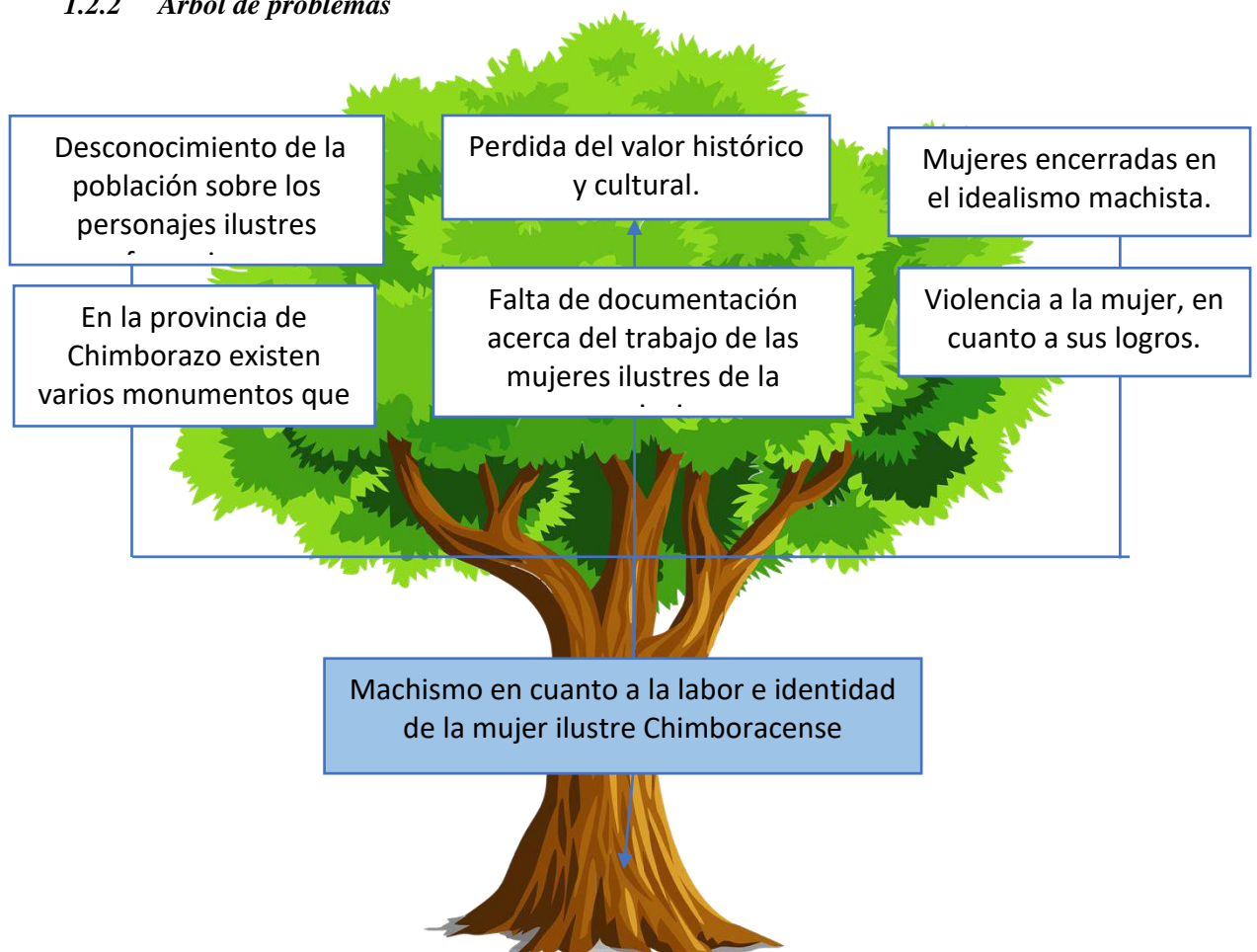


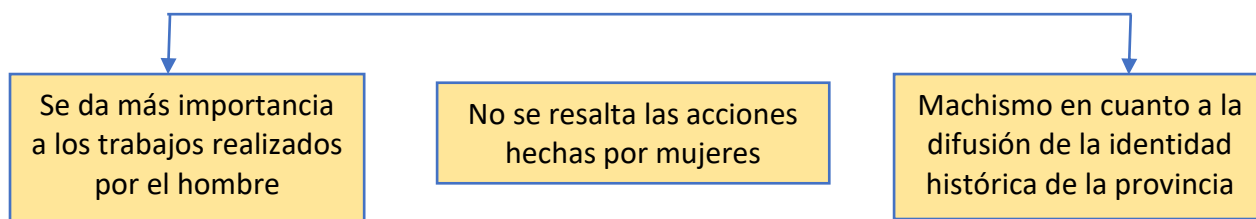
las mujeres, creando una sociedad machista en dónde el trabajo de los hombres ha sido reconocido de manera muy significativa mientras que el de las mujeres no se resalta de una manera correcta, opacando el gran aporte que tuvieron las mujeres en sus épocas, en consecuencia se entrapa el verdadero significado de ser mujeres, esto se demuestra de manera contundente en la provincia puesto que se han levantado importantes monumentos y espacios arquitectónicos en memoria de los personajes ilustres masculinos, mientras que los personajes ilustres femeninos son poco apreciadas, su labor es poco difundida. La historia es la enseñanza ancestral de los pueblos, prócer de la herencia e identidad cultural, depende de sus ciudadanos el conservarla y que esta perdure para las futuras generaciones.

### 1.2.1 Preguntas de indagación

- ¿Qué medios son los más adecuados para la recopilación de información bibliográfica para conocer de mejor manera sobre la historia de los personajes ilustres de la provincia de Chimborazo?
- ¿Qué proceso artístico es el más adecuado para el desarrollo de cada personaje ilustre de la provincia de Chimborazo?
- ¿Cuáles son las características necesarias previas para comenzar con el modelado 3d?
- ¿Qué material se considera más óptimo para impresión 3d?

### 1.2.2 Árbol de problemas





El machismo es un problema que persiste desde la época colombina, en la actualidad aun que las leyes hayan cambiado y se le de ciertos “privilegios a las mujeres” esto no es del todo cierto puesto que las mujeres siguen siendo reprimidas por pensamientos machistas impuestos por la sociedad, muchas mujeres esconden sus logros o piensan que no es suficiente lo que están haciendo porque sus compañeros o conyugues masculinos las opacan. Difundir la historia de mujeres que en su época lucharon por los derechos de las suyas y trataron de alcanzar logros importantes tanto como en el arte, las ciencias y la libertad de los derechos de las personas hacen que tengan un gran valor histórico y aporten a la identidad de la provincia.

### ***1.2.3 Machismo en el Ecuador***

El machismo es un problema grave en Ecuador, como en muchos otros países de América Latina. Se refleja en una serie de actitudes y comportamientos que perpetúan la desigualdad de género y la discriminación contra las mujeres. En Ecuador, el machismo se manifiesta de diversas maneras, desde la violencia doméstica y sexual, hasta la discriminación en el lugar de trabajo y en la educación. También se manifiesta en la falta de acceso a servicios básicos y en la falta de representación política de las mujeres

La violencia doméstica es un problema grave en Ecuador, donde las mujeres a menudo son víctimas de agresiones físicas y psicológicas por parte de sus parejas o familiares cercanos. A menudo, las mujeres no denuncian estos abusos debido a la falta de confianza en las instituciones encargadas de hacer cumplir la ley, y al estigma social asociado a las mujeres que denuncian abusos.

En el ámbito laboral, las mujeres en Ecuador a menudo enfrentan discriminación en cuanto a oportunidades de empleo y promoción, así como una brecha salarial significativa en comparación con los hombres. Además, las mujeres también son subrepresentadas en los cargos políticos y en la toma de decisiones en el país.

En cuanto a la educación, aunque las mujeres tienen acceso a la educación, en algunas regiones del país, las niñas tienen menos acceso a la educación que los niños. Esto puede deberse a la discriminación, a la falta de recursos y a la falta de apoyo de las familias.

Este es un problema grave, que se manifiesta en una serie de actitudes y comportamientos que perpetúan la desigualdad de género y la violencia contra las mujeres. Es necesario tomar medidas para erradicar estas actitudes y comportamientos, y promover la igualdad de género y los derechos de las mujeres en todas las esferas de la vida. Esto incluye la promoción de la educación, la sensibilización sobre la igualdad de género, y la creación de programas y políticas que promuevan la igualdad de género.

#### ***1.2.4 Tipos de machismo***

- **Machismo tradicional:** Este tipo de machismo se basa en estereotipos tradicionales de género y mantiene la idea de que los hombres son superiores a las mujeres. Puede manifestarse en la negación del derecho a la igualdad de las mujeres, en la discriminación en el empleo o en la política, o en la creencia de que las mujeres deben cumplir ciertos roles tradicionales en la sociedad.
- **Machismo ambiental:** Este tipo de machismo se refiere a la discriminación y la opresión de las mujeres en entornos específicos, como el lugar de trabajo o la comunidad. Puede manifestarse en el acoso sexual, en la falta de oportunidades de desarrollo profesional para las mujeres, o en la falta de representación de las mujeres en ciertos campos o industrias.
- **Machismo cultural:** Este tipo de machismo se refiere a las normas y expectativas culturales que perpetúan la desigualdad de género. Puede manifestarse en la presión social para que las mujeres se comporten de ciertas maneras, en la falta de representación de las mujeres en la cultura popular, o en la perpetuación de estereotipos negativos sobre las mujeres en la sociedad.
- **Machismo institucional:** Este tipo de machismo se refiere a la discriminación y la opresión de las mujeres en las instituciones, como el sistema judicial, el sistema educativo, o el sistema político. Puede manifestarse en la falta de representación de las mujeres en los cargos políticos, en la discriminación en el acceso a la educación, o en la falta de medidas para prevenir y castigar la violencia de género.

Es importante tener en cuenta que estos tipos de machismo no son mutuamente excluyentes y pueden manifestarse de manera simultánea y combinada en distintas situaciones. También es importante señalar que el machismo puede afectar a personas de diferentes géneros y no solo a mujeres.

#### ***1.2.5 Prognosis***

Chimborazo es una de las provincias que más riqueza histórica aportado al país, sus personajes ilustres se caracterizan por ser personas inteligentes que se han destacado por su aporte con la

sociedad ya sea en medicina, geografía, historia, arte entre otros, el aporte que han realizado a través de la historia de las mujeres ilustres de la provincia no se ha difundido de una manera correcta puesto que la ciudadanía tiene un gran desconocimiento acerca del trabajo de estas mujeres, su lucha a favor de la igualdad de los derechos de las personas y su aporte a las ciencias. Esto sucede por diferentes factores como el machismo. Este proyecto se enfoca en mejorar la identidad histórica mediante la difusión de la labor de las siguientes mujeres chimboracenses como es Magdalena Davalos (1725), Isabel Gramesón Godín (1728), Manuela León (1871) y Luz Elisa Borja (1903) mediante el modelado de personajes en 3d utilizando un estilo gráfico cartoon, enfocado en la provincia de Chimborazo, en el cantón Riobamba para niños entre 9 a 13 años.

### **1.3 Justificación**

La realización del proyecto técnico abarca varios conocimientos y habilidades que se han ido adquiriendo a lo largo de formación estudiantil como son: la abstracción de formas y figuras, el bocetaje, técnicas de ilustración, teorías del diseño, estilos gráficos, manejo de software de modelado 3D; los mismos que forman parte del desarrollo del proyecto, resaltando no solo las características físicas sino también la representación de los logros que cada uno de ellos alcanzaron a través del tiempo.

“Reinterpretación gráfica mediante el modelado 3D de personajes ilustres de la provincia de Chimborazo” busca dar a conocer el legado de cada uno de los personajes ilustres femeninos que se intenta retratar, puesto que, en la provincia se exalta a varios de sus personajes ilustres masculinos pero muy poco se conoce o se habla de los personajes ilustres femeninos ya sea por su la labor, su esfuerzo por defender los derechos de los suyos o su aporte a la ciencia, de esta forma a través del modelado de personajes en 3D, se busca retratar todos estos aspectos a través de un personaje construido con un estilo gráfico enfocado en un público infantil y adolescente, generando un interés visual al momento de mostrar cada uno de los personajes que se han escogido para su representación, con esto se busca que nuestro público objetivo se genere interés por la historia de la provincia a la cuál pertenecen y se valore la historia que alberga la provincia.

### **1.4 Objetivos**

#### ***1.4.1 Objetivo General.***

Reinterpretar, diseñar y modelar en 3D los principales 4 personajes femeninos ilustres de la provincia de Chimborazo para niños y adolescentes.

#### ***1.4.2 Objetivos Específicos.***

- Recopilar información dentro del contexto histórico de los personajes Magdalena Dávalos (.1725), Isabel Gramesón Godin (1728), Manuela León (1871), Luz Elisa Borja (1903)
- Desarrollar del Concept art de los 4 personajes ilustres femeninos.
- Construir los modelados 3D de cada personaje en base al concept art propuesto.
- Realizar las impresiones 3D de los personajes pasado por una etapa de retoque para su difusión.

## CAPÍTULO II

### 2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

#### 2.1 Interpretación

La palabra "interpretar" se refiere al proceso de entender y dar significado a algo, ya sea un texto, una obra de arte, una idea o un evento histórico. Es un proceso crucial para la comunicación y la comprensión en todas las áreas del conocimiento. En primer lugar, en la literatura, la interpretación es esencial para comprender los textos. Los críticos literarios y los estudiantes interpretan los textos a la luz de diferentes teorías y perspectivas, lo que permite una comprensión más profunda y rica de las obras. La interpretación también es esencial para entender el contexto histórico y social en el que se escribió el texto, lo que permite una mejor comprensión de su significado y su importancia.

En el campo del arte, la interpretación es igualmente importante. Los historiadores del arte y los críticos interpretan las obras de arte a la luz de diferentes teorías y perspectivas, lo que permite una comprensión más profunda y rica de las obras. La interpretación también es esencial para entender el contexto histórico y social en el que se creó la obra, lo que permite una mejor comprensión de su significado y su importancia. En la historia, la interpretación es crucial para comprender los eventos y períodos históricos. Los historiadores interpretan los eventos y períodos históricos a la luz de diferentes teorías y perspectivas, lo que permite una comprensión más profunda y precisa de la historia. La interpretación también es esencial para entender el contexto histórico y social en el que ocurrieron los eventos, lo que permite una mejor comprensión de su significado y su importancia.

En la ciencia, la interpretación es esencial para comprender los hallazgos y teorías. Los científicos interpretan los hallazgos y teorías a la luz de diferentes teorías y perspectivas, lo que permite una comprensión más precisa y profunda del conocimiento científico. La interpretación también es esencial para entender el contexto en el que se hicieron los hallazgos y se desarrollaron las teorías, lo que permite una mejor comprensión de su significado y su importancia, siendo esencial para la comprensión y la comunicación en todas las áreas del conocimiento.

La interpretación se entiende como la explicación o la declaración del sentido de algo, pero principalmente el de un texto. También se puede definir como la explicación de las acciones, dichos o sucesos, que pueden ser comprendidos de más de una forma. Esta acción es la consecuencia del acto de interpretar. Cuando una persona interpreta un suceso, contenido o material publicado, puede entenderlo de más de una forma, pero siempre dentro del marco del concepto que está analizando, por lo tanto, puede ser el proceso que consiste en comprender un determinado hecho y su posterior declamación.

*El arte de la interpretación de personajes ha variado muy subjetivamente a lo largo de los siglos, y con él la visión crítica del mismo, es decir, la teoría de la interpretación. De hecho, observamos que, aunque los actores siempre han perseguido el mismo objetivo, esto es, hacer el personaje “de verdad”, con el fin de que el espectador pudiese creer, o al menos aceptar, que lo que ve en el escenario “pasa de verdad”, lo cierto es que el concepto de verdad en escena no ha sido el mismo en todas las épocas. Naturalmente, el actor “construye” el personaje a partir de códigos de interpretación específicos de cada época (aunque sólo sea para transgredirlos), es decir en cada momento histórico existen formas muy diferentes José Andrés Ruilova Castro 27de plasmar una cultura, con todo lo que conlleva de elementos ideológicos, psicológicos, artísticos, etc., e incluso posibilidades tecnológicas distintas. (Bernal,2004)*

La interpretación no es simplemente una mimesis del personaje porque se estaría de alguna manera banalizando, existen formas diferentes de hacer que el personaje se vincule con el público o espectador, ya sea esta la televisión el cine o plataformas nuevas como el internet y las redes sociales que influyen a la hora de dar a conocer un servicio o producto.

### **2.1.2 Reinterpretación**

El concepto de reinterpretar es fundamental en el desarrollo del conocimiento y en la evolución de las ideas para este proyecto. La capacidad de volver a interpretar las cosas de manera diferente permite a los individuos y a las sociedades avanzar y crecer. La reinterpretación puede ocurrir en múltiples ámbitos, desde la literatura y el arte hasta la historia y la ciencia. En la literatura, por ejemplo, los críticos y los estudiosos a menudo reinterpretan los textos a la luz de nuevas perspectivas y teorías. Esto permite una comprensión más profunda y rica del trabajo, así como una mejor comprensión de su contexto histórico y social.

En el campo de las artes visuales, la reinterpretación también juega un papel importante. Los artistas contemporáneos a menudo reinterpretan obras clásicas, utilizando técnicas y materiales modernos para dar nueva vida a las imágenes originales. Esto puede ayudar a las personas a ver las obras de arte de una manera diferente, y a entender mejor el contexto histórico y social en el que fueron creadas. En la historia, la reinterpretación también es esencial para comprender mejor el pasado. Los historiadores a menudo reinterpretan eventos y períodos históricos a la luz de nuevos hallazgos y teorías. Esto permite una comprensión más completa y precisa de la historia, y puede ayudar a las personas a entender mejor el presente y el futuro.

En la ciencia, la reinterpretación también es fundamental para el progreso. Los científicos a menudo reinterpretan los hallazgos y teorías anteriores a la luz de nuevos datos y descubrimientos. Esto permite la evolución continua del conocimiento y el avance en el campo.

En general la capacidad de reinterpretar es esencial para el desarrollo del conocimiento y la evolución de las ideas, permite una comprensión más profunda y rica de los textos, obras de arte, eventos históricos y hallazgos científicos, y ayuda a las personas a ver las cosas de manera diferente. Sin la reinterpretación, el conocimiento y las ideas permanecerían estáticos y no evolucionarían.

### ***2.1.3 Reinterpretación gráfica***

La reinterpretación gráfica también se utiliza en el campo de la arquitectura y el diseño de interiores, donde los arquitectos y diseñadores pueden reinterpretar un edificio o un espacio ya existente para adaptarlo a las necesidades y preferencias de una audiencia específica. En el arte, la reinterpretación gráfica se utiliza para crear nuevas versiones de obras de arte existentes. Esto puede incluir cambiar el tamaño, el color, la forma o el contexto de una obra de arte con el fin de crear una nueva versión que sea más atractiva o significativa para una audiencia específica.

Este es un proceso valioso que permite a los diseñadores, arquitectos, artistas y otros creativos dar una nueva vida a las imágenes y diseños existentes.

A través de la reinterpretación gráfica, se pueden crear nuevas versiones de imágenes y diseños que sean más relevantes, significativos y atractivos para una audiencia específica. Siendo un proceso creativo que consiste en dar una nueva interpretación a una imagen o diseño ya existente. Se utiliza en una variedad de campos, como el diseño gráfico, la publicidad, la moda, la arquitectura y el arte

Según Campbell describe el proceso creativo como la “mutación” de un pensamiento en muchas variantes diferentes para generar ideas y la evaluación de las ideas para seleccionar la variante más apta o mejor. Tal como confirman Sternberg y Lubart (1997), la creatividad está relacionada con la generación de ideas relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Entonces, ¿qué necesita el diseñador para que las buenas ideas surjan? Varios autores coinciden con que la motivación, el buen humor y la libertad frente a las reglas establecidas son algunos de los factores determinantes para estimular la creatividad. En 1969 De Bono (1986; 2015) acuñó el término pensamiento lateral refiriéndose al pensamiento creativo y lo define como una herramienta de investigación visual que analiza caminos fuera de las opciones obvias y plantea soluciones innovadoras para un problema o encargo. (Pilay,2017)

La reinterpretación gráfica es un proceso creativo que consiste en dar una nueva interpretación a una imagen o diseño ya existente. Esto puede implicar cambiar el contenido, el formato, el estilo o cualquier otro aspecto de la imagen original con el fin de crear una nueva versión que sea más atractiva, significativa o relevante para una audiencia específica, se utiliza en una variedad de campos, como el diseño gráfico, la publicidad, la moda, la arquitectura y el arte.



En el diseño gráfico, por ejemplo, un diseñador puede reinterpretar un logotipo existente para hacerlo más atractivo y significativo para una audiencia específica. En la publicidad, un anunciante puede reinterpretar una campaña publicitaria ya existente para adaptarla a un público específico o un medio específico.

En conclusión, la reinterpretación gráfica es una competencia que se desarrolla con la práctica mientras se tenga en claro los conocimientos previos requeridos, adjuntado con buenas habilidades de comprensión de lectura e interpretación textual y de imágenes; al igual que la orientación de una persona con experiencia en el tema.

#### ***2.1.4 Ilustración***

La ilustración es una forma de arte que se utiliza para acompañar y complementar otros medios como libros, revistas, periódicos, entre otros. Es una herramienta visual que ayuda a contar historias, transmitir ideas y enseñanzas, y aportar belleza y estética a los medios en los que se utiliza, esta ha sido utilizada desde hace siglos, y ha evolucionado a lo largo del tiempo. En la Edad Media, las ilustraciones eran utilizadas principalmente en manuscritos religiosos y libros de caballerías. Estas ilustraciones eran realizadas a mano y eran muy detalladas y coloridas. Con el advenimiento de la imprenta, las ilustraciones comenzaron a ser producidas en masa, lo que permitió su difusión a un público mucho más amplio.

En el siglo XIX, con el desarrollo de la litografía y la xilografía, las ilustraciones comenzaron a ser utilizadas en libros infantiles y periódicos. Los ilustradores de esta época, como Gustave Doré y Kate Greenaway, se convirtieron en celebridades y sus ilustraciones se convirtieron en iconos de la cultura popular de la época. En el siglo XX, la ilustración se ha vuelto más diversa y se ha adaptado a los cambios tecnológicos. Los ilustradores han comenzado a utilizar medios digitales, como el ordenador, para crear sus obras, lo que ha permitido una mayor flexibilidad y una mayor capacidad para producir ilustraciones a gran escala. Además, la ilustración ha comenzado a ser utilizada en nuevos medios, como la publicidad, el diseño gráfico y el diseño de videojuegos.

La ilustración sigue siendo una forma muy valiosa de comunicación visual. Ayuda a contar historias y transmitir ideas de manera atractiva y accesible. Además, la ilustración es una herramienta valiosa para la educación, ya que ayuda a los niños a comprender mejor los conceptos y las historias que se les presentan.

##### ***2.1.4.1 Géneros de la Ilustración***

Se conoce como ilustración a la acción y consecuencia de ilustrar o dibujar. Se trata del grabado, estampa o dibujo usado para decorar, documentar o adornar un libro:

- **Ilustración Conceptual:** Arte creado a partir de un concepto o una idea, donde su limitación es la creatividad imaginativa del ilustrador.
- **Ilustración Publicitaria:** Gráficas que se caracterizan por su eficaz impacto visual al promocionar todo tipo de productos y por su expresividad connotativa emocional frente a otros métodos de publicidad.
- **Ilustración infantil:** Está destinada a los niños, y está pensada, a diferencia en muchos casos de la ilustración general, no para acompañar a una historia escrita en un texto. En muchos casos, la ilustración infantil se encarga de contar la historia a través de dibujos.
- **Ilustración Científicas:** Ilustraciones muy detalladas que reafirman temas de investigadores que requieren un importante apoyo visual.
- **Ilustración Técnica:** Gráficas esenciales para explicar el funcionamiento de sistemas, herramientas o máquinas de los nuevos avances tecnológicos y científicos.
- **Ilustración Narrativa:** Ilustraciones creadas a partir de un argumento literario que refuerzan la misma. En este género encontramos el comic, animación, ilustración infantil, ciencia ficción, story board, humor gráfico, etc.

### **2.1.5 Estilos**

El estilo es la línea gráfica compuesta por elementos característicos que identifica y distingue una imagen visual de otra. Dentro de la ilustración, al ser tan variada, los profesionales conciben un estilo único para diferenciarse de otros y así hacer que su trabajo sea reconocido e identificado en cualquier lugar por su forma particular de mostrar y expresarse. El estilo va más allá de lo exclusivamente visual, es un complemento de virtudes que poseemos las personas, por ende, puede abarcar lo gráfico, pero también lo conceptual y lo narrativo.

- **Manga:** De origen japonés, caracterizado por la línea predominante en el dibujo y el color. Presenta rasgos caricaturescos con ojos grandes, gestos exagerados que resaltan las emociones y expresiones de los personajes.
- **Fantasía:** Se caracteriza por presentar elementos de ficción, sobrenaturales, imaginarios, irreales y mitológicos.
- **Comic Americano:** Estilo basado en personajes de superhéroes y supervillanos que se desenvuelven en un contexto real (personas, países, ciudades, eventos históricos, etc.), en conjunto con características de ficción.
- **Cartoon** Estilo que presenta personajes caricaturescos, con formas simplificadas y rasgos exagerados. La línea y el color plano son sus elementos característicos.
- **Digital Painting Art:** Expresión artística que mezcla las técnicas clásicas de las bellas artes y la pintura digital.

### 2.1.6 Preproducción

La preproducción es la fase más importante en el proceso de la producción audiovisual, debido a que en esta etapa se fijan elementos organizados para la filmación, así como el esclarecimiento del equipo técnico y humano que necesitaremos para la ejecución del proyecto. De acuerdo con Sierra (2015, pag.1), esta etapa es cuando más cuidadosamente se deben ajustar los elementos que conformarán una película, debido a que mientras mejor se encuentren preparados, los riesgos de un posible fracaso tanto económico como técnico será menor.

2.1.6.1 *Idea*: La fuente primordial de donde parte nuestra producción, es la idea ya que todo lo que se desarrollará va de la mano con los lineamientos planteados en la idea como tal, de manera general reflejará lo que el autor quiere expresar.

2.1.6.2 *Diseño de personajes*: Según McKee en su libro “El guion” las historias arquetípicas nos muestran un universo amplio por descubrir un mundo desconocido e inimaginable, nos hacen sentirnos atraídos como un explorador en la selva atraído tanto por su contenido como por los personajes que lo representan. Se parte de la careta del individuo o personaje, para ello debe ponerse a dibujar haciendo uso de un conjunto de narrativas que encamine a la imagen del personaje. Para el modelado 3D se debe seguir sus etapas básicas, que son las siguientes: (Martínez, 2017, p.13).

- a) **Conceptualización o diseño artístico**: La conceptualización parte de dibujos o llamados también bocetos. Demuestra los posibles elementos como personajes, objetos y escenario, también sus diferentes versiones a mostrar. Gracias a esta etapa existe un resumen con la conceptualización o diseño artístico de los objetos y características para el personaje.
- b) **Tipología**: determina el aspecto del personaje, los cuales pueden ser: héroe, villano, infantil, grotesco, entre otros. Por ejemplo, la tipología Infantil posee características de ser simpáticos, carismáticos, extrovertidos, dulces, etc., su cabeza y ojos grandes, la boca y nariz generalmente más pequeñas, el cuerpo con sus extremidades cortas y anchas, y con una línea de acción muy dinámica.
- c) **Concept Art o arte de concepto**: a menudo también llamado desarrollo visual, es el diseño inicial utilizado para desarrollar el *look and feel* de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. El Concept Art es una forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño, siendo esta la imagen que anticipa el aspecto del producto final y el concept artist se encargaría de que la idea clave o concepto queden plasmados visualmente.
- d) **Modelado digital**: Aquí se crea el modelo 3D que es la fase del modelado digital que se usará en la propuesta final, demostrando mayor o menor calidad.

- e) **Diseño de escenarios:** Basado en los pasos anteriores, aquí es en donde se realizan diferentes decorados 3D, el cual contiene una serie de elementos.
- f) **Edición y montaje:** Es en donde se juntan los planos con sus respectivas secuencias, para exportar el máster final.
- g) **Backstory:** Una de las partes fundamentales en la creación de personajes es el Backstory, o lo que está detrás del personaje, todo lo que encierra su psicología y personalidad. Habría que hacerse las preguntas como: ¿de dónde viene?, ¿qué rol desempeña?, ¿cuál es su carácter?, todo esto ayudará a definir rasgos que serán representados gráficamente en su diseño.

## ***2.2 Modelado 3D***

El modelado 3D tiene muchos usos este nos permite representar con precisión productos o elementos físicos para que podamos obtener una visión global de cómo se implementarían, este engloba una colección de técnicas de diseño, programas y recursos que ofrecen la posibilidad de mostrar imágenes y objetos en 3D. Básicamente, todo el proceso consiste en conceptualizar objetos, estructuras y piezas en 3D para posteriormente implementarlas en la vida real.

“El modelado 3D es el proceso de desarrollo de una representación matemática de cualquier pieza tridimensional a través de un software especializado. Al producto se le llama modelo 3D y se pueden crear automática o manualmente. Curiosamente, el proceso manual de preparar toda esta información geométrica para los gráficos 3D es similar al de las artes plásticas y la escultura.” (nebrinox, 2021)

La autora María Ávila Rodríguez estudiante de la Universidad Complutense de Madrid en el año 2012, realiza una investigación relacionada con la “Aplicación de la tecnología 3D a las técnicas de documentación, conservación y restauración de bienes culturales”. Este trabajo se centra específicamente en establecer una metodología práctica haciendo uso de los medios digitales tendientes a la conservación y preservación de los bienes de Patrimonio Cultural, es decir organizando de manera digital mediante la tecnología 3D datos, estimaciones, opiniones culturales, libros, publicaciones, etc. con la finalidad de ingresar a sitios Web esta documentación y que con el pasar del tiempo no se generen pérdidas. (Aplicación de la técnica de modelado 3d, 2021)

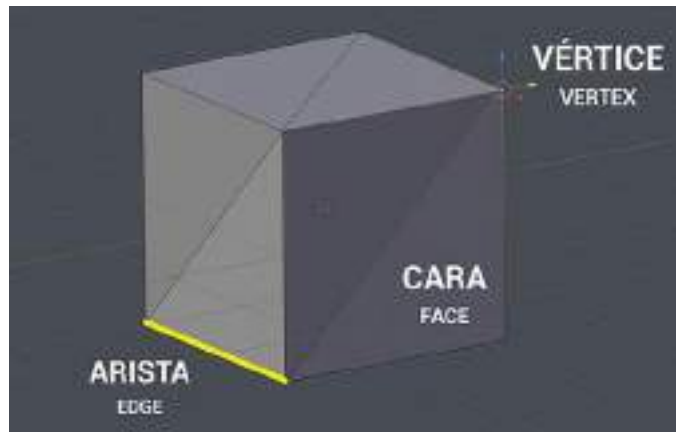
### ***2.2.1 Modelos 3D en la postproducción digital***

“La postproducción del modelo 3D, se identifica a través del CGI o sus efectos digitales. El CGI implica la identificación de que se ha aplicado infografías, gráficos 3D y 2D ejecutados mediante un ordenador en videojuegos, o que sea para cine, televisión, arquitectura, etc.” (Martínez, 2017, p19). A continuación, se detallan cada uno de ellos:

- a) **Cine.** del Blanco García & Ríos (2016) señala los modelos tridimensionales ofrecen a su vez mayor detalle y precisión que las maquetas reales, hasta el punto de llegar a convertirse en una necesidad. Sin embargo, la elaboración de modelos tridimensionales con gran detalle conlleva mucho tiempo de elaboración por parte de los artistas y costosos recursos para su posterior renderizado.
- b) **Videojuegos.** el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías (Belli & Raventós, 2008, p.160). Así por ejemplo el Warcraft ejecutado a través del modelado 3D, el cual ha tenido un gran éxito por su forma de presentar a los personajes y la fantasía de sus ambientes así como la excelente resolución de las computadoras.
- c) **Arquitectura.** Ávila (2019) expresa que “en la arquitectura es importante el uso de las herramientas de diseño 3D porque les permite a los arquitectos reproducir planos con dimensiones y anotaciones de forma técnica y real. (p.21). Implica que el modelado 3D es una herramienta práctica y de mucho beneficio para la rama de la arquitectura.
- d) **Diseño Gráfico y Publicidad.** Costa (2016) “el modelado y animación 3D pueden ser aplicado por parte de los profesionales en el arte del Diseño Gráfico como para diferentes medios publicitarios” (p.21). La aplicación del modelado 3D tanto en el Diseño Gráfico como en la publicidad en la actualidad es muy utilizado por el público porque es una herramienta que permite una mejor visualización con efectos de gran calidad.
- e) **Medicina. Jorquera** (2015) “Para la medicina el modelado 3D brinda la oportunidad de abrir espacios en el diagnóstico clínico, porque sus equipos a través de la visualización tridimensional permiten la reconstrucción de su estructura anatómica para aportar valiosa información” (p.12).

### ***2.2.2 Conceptos básicos del modelado 3D***

Para desarrollar elementos en un software de modelado 3d se debe tener en cuenta los siguientes conceptos básicos que están inmersos en este mundo.



**Ilustración 1-2:** Conceptos básicos del modelado 3D

Fuente: <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/introduccion->

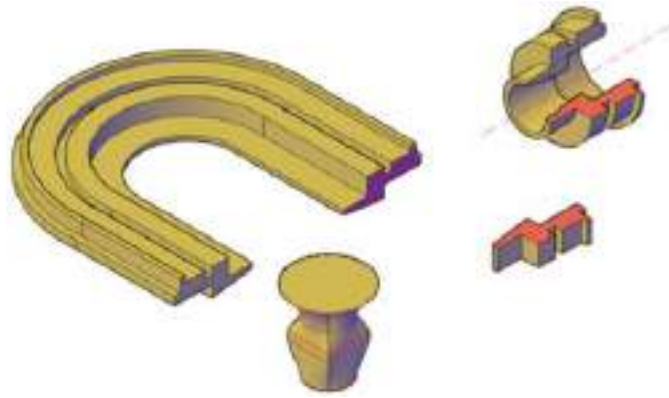
- Vértices: Básicamente son puntos con coordenadas espaciales.
- Aristas: La línea que une dos vértices.
- Caras o polígonos: Es la superficie que se compone como mínimo de tres vértices y tres aristas.
- Malla: Conjunto de polígonos que conforman un objeto 3D, o una parte de él.

### ***2.2.3 División del área de modelado 3D***

En el área del modelado 3D podemos encontrar dos tipos de sistemas que permiten crear modelados de manera sólida o superficial, estos ayudarán al desarrollo de la pieza adhiriendo movimiento y formas orgánicas que necesite el objeto a trabajar.

### ***2.2.4 Modelado de Sólidos.***

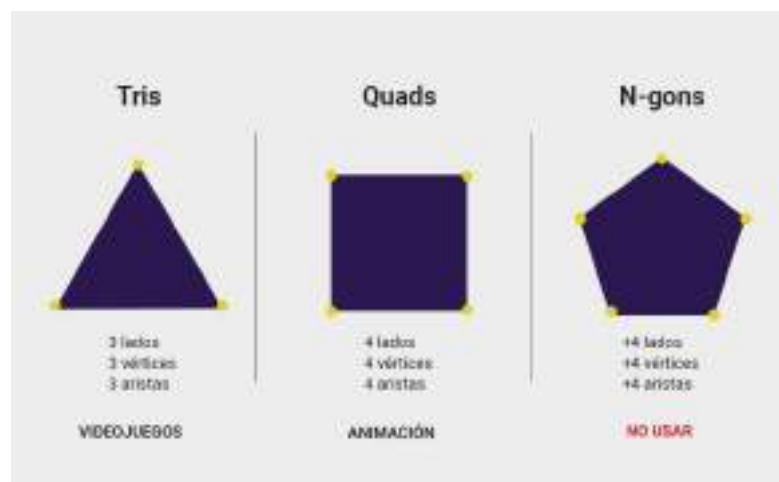
Este tipo de modelos representan objetos utilizando volumen y fórmulas matemáticas para representar superficie. Son más realistas si los comparamos con el mundo real pero menos intuitivos a la hora de trabajar con ellos. Los modelos sólidos se utilizan mucho en simulaciones no visuales como por ejemplo en la industria médica, también son utilizados en programas de modelado paramétricos avanzados como pueden ser Catia o Solidworks. (Jorquera Ortega, A,2017).



**Ilustración 2-2:** Modelado de sólidos

Fuente: AutoCAD 2011

**2.2.5 Modelados poligonales** Son aquellos que poseen 3 vértices y 3 aristas que conectan esos puntos en el espacio. Por lo que son polígonos que tienen tres lados, es decir, la forma más pequeña para realizar el 3D y estos a du vez se dividen en:



**Ilustración 3-2:** Modelados poligonales

Fuente: <https://trazos.net/retopologia-en-3d-que-es-y-para-que-sirve/>

- **Polígonos tris o triángulos**

Son los que tienen 3 vértices y 3 aristas que conectan esos puntos en el espacio. Por lo que son polígonos que tienen tres lados, es decir, la forma más pequeña para realizar el 3D. Se suele emplear para videojuegos.

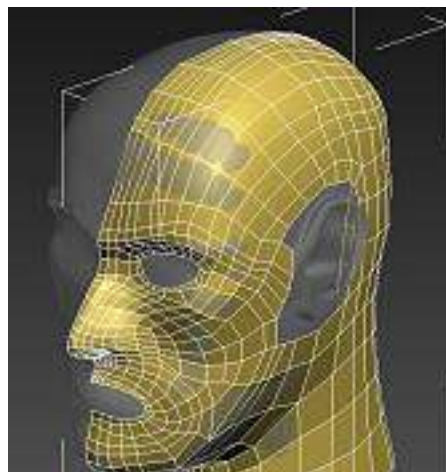
- **Polígonos quads o cuadrados**

Corresponden a los polígonos de cuatro lados; tienen 4 vértices que se conectan con 4 aristas. Son las mejores formas para modelar en 3D y los más utilizados para la animación y el cine.

- **Polígonos n-gons**

Son formas erróneas con más de 4 vértices o lados y que hay que evitar en cualquier ámbito. Son fácilmente sustituidos por combinaciones de tris o quads.

**2.2.6 Re topología** La Re topología es un proceso digital esencial dentro de la tecnología 3D con el que construimos una malla de polígonos simplificados de una forma 3D que ya tenemos. Se basa en redibujar cada polígono de un objeto 3D ya existente, pero que tiene una cantidad de polígonos mucho mayor a la que necesitamos. Hablando claro. En este proceso calcamos nuevos polígonos sobre un modelo para crear nuestra propia plantilla de polígonos controlados. (Viladesau, 2022) . Para entender de mejor manera el concepto de retopología debemos tener en cuenta los siguientes conceptos:



**Ilustración 4-2:** Retopología

Fuente: <https://www.foro3d.com/f24/primer-retopologia-en-3dsmax-106963.html>

- Un loop es la fusión de varios polígonos de forma constante y fluida en el objeto 3D que se está modificando.
- Un pole es la fusión de varios loops dentro del mismo vértice. Permite sellar las mallas que se está copiando. Lo recomendable es no abusar de ellas, porque se puede tener problemas con la simetría de la figura.



- Es importante que los objetos que se animen sean simétricos en cada lado, porque de no ser así puede traer problemas. Una figura asimétrica no permite realizar con normalidad todas estas funciones o características que se desea obtener.

#### *2.2.6.1 Retopología automática*

Este proceso se puede automatizar y son nuestro ordenador y la herramienta que estemos usando para hacer nuestro 3D, los encargados de colocar cada polígono en el lugar donde consideran oportuno. Se marcan unas pautas sencillas por parte del diseñador, pero el proceso es rápido y sencillo. Aunque baja mucho la densidad de nuestros polígonos no es recomendable hacerlo cuando queremos hacer rig o animación, ya que los polígonos se redibujan solo con el criterio de nuestra herramienta (Trazos, s.f.)

#### *2.2.6.2 Retopología manual*

Lo más recomendable para realizar las funciones de postproducción optimas, es la retopología manual, es decir, ir calcando o redibujando uno por uno los polígonos de manera controlada y ajustada, para que (aunque sea un proceso mucho más lento) tengamos claro dónde colocamos cada uno de nuestros tris o quads en función de lo que nosotros deseamos. (Trazos, s.f.)

### **2.2.7 Composición de la escena**

Esta etapa del proceso de modelado consiste en la distribución apropiada de los objetos, luces, cámaras y otras entidades que forman parte de la escena en general que servirán para la producción de la imagen ya sea estática o animada; para la animación se utiliza una técnica animada llamada “Keyframing”, que facilita la creación de movimientos complicados en la escena que se este trabajando, con esta técnica podemos colocar ciertos cuadros en lugares estrategicos del modelado a esto se lo llama cuadro clave o keyframe, los cuadros entre keyframes se generan automáticamente y a estos se lo conoce como “Interpolación” (Mogro, 2022)

#### *2.2.7.1 Iluminación*

Este es un elemento importante al momento de replicar un entorno en 3D, los objetos comienzan a transmitir emociones de manera sutil tratando de replicar un entorno de la vida real, por ello las luces deben estar colocadas de manera estratégicas para que el efecto visual sea el deseado, como fuentes emisoras de luz podemos encontrar focos y el sol.

En cualquier programa 3D disponemos de diferentes tipos de luces para iluminar una escena. Por lo general siempre se habla de 4 clases de luces (existen otras, pero éstas son las más importantes):

- **Luz de área:** son fuentes de luz rectangulares bidimensionales, se usa para simular los reflejos rectangulares de las ventanas en las superficies. En comparación con otras fuentes de luz, las luces de área pueden tardar más en renderizarse, pero pueden producir luces y sombras de mayor calidad, son particularmente buenas para imágenes fijas de alta calidad, pero menos ventajosas para animaciones más largas donde la velocidad de renderizado es crucial.
- **Luz de volumen:** tiene una representación visual de la extensión de la luz (el espacio dentro del cual está limitada). La disminución de la luz en el volumen se puede representar mediante el atributo de rampa de color (degradado), que evita la necesidad de varios parámetros de disminución y también proporciona un control adicional. El degradado de color también es útil para la niebla de volumen.
- **Radial:** una luz que procede de un punto concreto, que situamos en la escena, y emite sus rayos en todas las direcciones. Sería la luz idónea para una bombilla que cuelga de la pared, o una llama.
- **Spot o foco:** las típicas luces de los teatros o espectáculos. Están dirigidas en una dirección concreta y podemos controlar la mayor o menor apertura del cono de luz, así como su difusión (si se recorta brusca o suavemente) y otros factores.
- **Paralela:** es la luz ideal para simular a nuestro Sol. Éste es un astro que se encuentra en un punto concreto y que emite luz en todas las direcciones, por lo que podríamos emplear una luz radial para representarlo. Pero respecto a nosotros, el Sol se encuentra muy, muy lejos. Tanto, que posicionar un punto luminoso a muchos miles de kilómetros no resulta práctico. Por eso disponemos de este tipo de luces: se llaman paralelas porque aunque las situemos a muy poca distancia de nuestra escena los rayos que emiten son paralelos, como, prácticamente, lo son los del Sol cuando llegan a la Tierra.
- **Ambiente:** es un tipo de luz que no procede de ningún punto concreto. Viene de todas direcciones. Como hemos dicho la luz no sólo procede de un determinado punto y llega a un objeto en una dirección, iluminándolo desde un cierto ángulo, sino que además rebota. En una habitación con las paredes blancas o claras, la luz que entra por una ventana (es decir: desde una determinada dirección) rebota en todas las paredes y objetos que se encuentra a su paso, de modo que podemos encontrarnos con un sofá que está levemente iluminado en una zona en la que debería estar en sombra (fijémonos que en una habitación casi nunca veremos zonas al 100% de oscuridad, negro). Al aire libre también sucede otro fenómeno, que es la dispersión de la luz al atravesar la atmósfera, las nubes o la contaminación.

#### 2.2.7.2 Fuentes reflectoras de luz

Son superficies que se iluminan con otros objetos, por ejemplo las paredes un cuarto puesto que estas están proximas al objeto que se esta observando. Una superficie que no está expuesta directamnete a una fuente emisora de luz seguirá siendo visible si se ilumina los objetos circunvecinos. Las múltiples reflexiones que provienen de estos objetos cercanos se combinan para producir una iluminacion uniforme denominada luz ambiental o bien luz de fondo.

#### 2.2.7.3 Movimientos de cámara.

Planos fotográficos Según Rafael C. Sánchez, 1994. Los diversos movimientos a que puede ser sometida la cámara se reducen a tres tipos: pan, tilt y travelling.

- **Pan.** - (derivado de panorámica) es el giro horizontal de la cámara que pivotea sobre un eje (cabeza del trípode). Es similar a un lento giro de cabeza. Tilt. - es la acción de inclinar verticalmente la cámara.
- **Tilt-up** es ir hacia arriba, por ejemplo, desde los zapatos hasta el sombrero de un personaje o desde la calle hasta el último piso de un rascacielos. Tilt-Down es ir alto-bajo.
- **Travelling.** - es todo desplazamiento de la cámara en el espacio. Es un nombre genérico, más usado en Europa que en EE.UU., que se implica al Dolly (EE.UU.) o carro de ruedas, al truck o vehículo sobre el que podrá viajar la cámara, como al crane o grúa que se desplaza como vehículo y además levanta mediante una “pluma” a la cámara y **a los cinefotógrafos.**

#### 2.2.7.4 Tipos de cámaras

Existen tres tipos de cámaras: normal, con punto fijo (aim) y con punto fijo y balanceo (aim y up). En modo normal las cámaras pueden moverse, rotarse y desplazarse de forma completamente libre. En los otros dos modos pueden desplazarse libremente pero no rotar por ello si se desea rotar una cámara que contenga un punto fijo se debe crear una cámara que además disponga del tirador de balanceo y efectuar la rotación a través de este.

#### 2.2.7.5 Malla

Un modelado de malla de vértices, aristas y caras que utilizan una representación poligonal, incluidos triángulo y cuadriláteros, para definir una forma 3D. A diferencia de los modelos sólidos, la malla no tiene propiedades de mas, sin embargo al igual sucede con los sólidos 3D, se pueden crear formas primitivas de malla, como prismas rectangulares, conos y pirámides.

#### *2.2.7.6 Teselaciones*

Los términos teselaciones y teselados hacen referencia a una regularidad o patrón de figuras que recubren o pavimentan completamente una superficie plana que cumplen con dos requisitos: que no queden espacios y que no superpongan las figuras.

#### *2.2.7.7 Renderizado*

Es el proceso desarrollado por el ordenador generando una imagen en 2D a partir de una escena en 3D, imitando un espacio que está formado por luces, texturas, materiales, animación, simulación de ambientes y estructuras físicas; en este podemos encontrar diferentes opciones como raytrace, canal alpha, reflexión, iluminación global, etc.

#### *2.2.7.8 Arnold render*

es el motor de renderizado de alta gama en donde el renderizador está basado en la física que hace que el realismo fotográfico sea más fácil que nunca al mismo tiempo que permite efectos artísticos no físicos. Arnold abarca características como la iluminación y los materiales.

### **2.3 Cultura**

La cultura es un término amplio y complejo que se refiere a las costumbres, tradiciones, creencias, normas, valores, arte, lenguaje y todos los aspectos simbólicos e intangibles que caracterizan a un grupo humano. La cultura es lo que nos define como seres humanos y nos distingue de otros seres vivos en el planeta. Es una especie de marco común que nos permite comprender y comunicarnos con los demás.

Esta se divide en dos categorías: la cultura popular y la cultura erudita. La cultura popular se refiere a las costumbres, tradiciones y creencias compartidas por la mayoría de las personas dentro de una sociedad. Esta cultura se transmite de manera oral y se basa en la experiencia y el conocimiento cotidiano. La cultura erudita, por otro lado, se refiere a la cultura académica y el conocimiento especializado transmitido a través de la educación formal y las instituciones culturales, también puede ser dividida en subculturas, que son grupos dentro de una sociedad que comparten intereses, valores y tradiciones similares. Por ejemplo, una subcultura puede ser un grupo de jóvenes que comparten un interés en la música heavy metal, se relaciona con la identidad y la pertenencia a un grupo.

La cultura es lo que nos permite sentir que pertenecemos a algo más grande que nosotros mismos y nos proporciona un sentido de continuidad y pertenencia a través del tiempo. Además, juega un

papel importante en la construcción de la identidad personal y en la forma en que nos vemos a nosotros mismos y cómo nos ven los demás, puede ser una fuerza poderosa para el cambio social. A través de la cultura, las personas pueden expresar sus deseos y necesidades, desafiar las normas y las estructuras sociales existentes y trabajar para construir una sociedad más justa y equitativa.

Este es un concepto complejo y multifacético que se refiere a todos los aspectos simbólicos e intangibles que caracterizan a un grupo humano. Es lo que nos define como seres humanos, lo que nos permite comprender y comunicarnos con los demás y lo que nos proporciona un sentido de continuidad y pertenencia. Además, la cultura puede ser una fuerza poderosa para el cambio social y la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

## **2.4 Identidad Cultural**

La identidad cultural se refiere a la forma en que un individuo se ve a sí mismo y cómo es percibido por los demás en relación con un grupo o sociedad específica. Es una combinación de factores como la herencia, la educación, las experiencias personales y las influencias culturales, es dinámica y puede cambiar a lo largo de la vida de una persona, es un producto de la interacción entre un individuo y su entorno cultural. Incluye aspectos como la lengua, la religión, la historia, las tradiciones, los valores y las normas sociales. Estos aspectos son transmitidos de generación en generación y ayudan a dar sentido al mundo y a las relaciones personales. Se ve influenciada por la posición social y la experiencia histórica de un grupo o sociedad. Por ejemplo, la experiencia de discriminación o opresión puede tener un impacto significativo en la forma en que un individuo percibe su identidad cultural.

Puede ser influenciada por la globalización y el contacto con otras culturas. A medida que las personas viajan y se relacionan con personas de diferentes culturas, pueden adoptar elementos de otras culturas y mezclarlos con su propia identidad cultural. Esto puede llevar a la formación de una identidad cultural híbrida o mestiza.

Es importante tener en cuenta que la identidad cultural no es algo fijo y puede cambiar a lo largo de la vida de una persona, puede ser cuestionada o negada por la discriminación o la opresión. Sin embargo, reconociendo y valorando la diversidad cultural, se puede fomentar una sociedad más inclusiva y respetuosa.

En conclusión, la identidad cultural es un concepto complejo que se refiere a la forma en que un individuo se ve a sí mismo y cómo es percibido por los demás en relación con un grupo o sociedad específica. Es una combinación de factores como la herencia, la educación, las experiencias personales y las influencias culturales. La identidad cultural es dinámica y puede cambiar a lo

largo de la vida de una persona. Reconociendo y valorando la diversidad cultural se puede fomentar una sociedad más inclusiva y respetuosa.

## **2.5 Personajes ilustres**

Persona que, por sus cualidades, conocimientos u otras actitudes, destaca o sobresale en una determinada actividad o ambiente social. La concepción de un personaje ficticio puede ser diferente en la mente de cada escritor. Por lo general, se crea un vínculo muy estrecho que permite conocer sus secretos más profundos, los aspectos más recónditos de su personalidad, sus gustos, sus necesidades, sus ambiciones, incluso cuando se trata de personajes secundarios que no reciben un espacio mayor a un par de líneas en una novela. (2018)

“Desde el año de 1605 siguió progresando la Villa de San Pedro, en relación al número de sus nuevos ilustres pobladores. Regístranse en la historia muchos hechos que honran a sus moradores, distinguiéndose en varias manifestaciones de carácter religioso hasta refiriéndonos al meritísimo historiador Juan de Velasco” (Kingman Garcés, 1989, p.408). En la ciudad de Riobamba tiene lugar la vida de la antigua Riobamba, que en el siglo XVIII se volvió en uno de los más importantes de la Real Audiencia de Quito, porque originó las figuras más destacadas en el campo del saber y la literatura, como: Pedro Vicente Maldonado, Juan de Velasco, los hermanos José y Manuel de Orozco, los hermanos Larrea. Desde los primeros años de vida de la ciudad de Riobamba se han ido destacando grandes personajes que han hecho historia en esta ciudad y en el país, ante lo cual es importante identificar a través de sus biografías su riqueza cultural, intelectual, política o artística que han demostrado en la trayectoria de su vida y que es fundamental dinamizar dando a conocer a la ciudadanía y al mundo entero lo valiosos que fueron y que son considerados como personajes históricos de Riobamba.

El trabajo de las mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo debe tener un mejor reconocimiento, puesto que es de suma importancia no solo reconocer la labor de los hombres si no también exaltar la labor y la lucha de que han realizado cada una de estas mujeres para dejar su huella en la historia y que esta perdure a través del tiempo.

La provincia de Chimborazo fue creada el 25 de junio de 1824 de acuerdo con la Ley de División Territorial de Colombia expedida por el Gral. Francisco de Paula Santander. Inicialmente comprendía también los territorios de la actual provincia de Bolívar, extensión que mantuvo hasta el 23 de abril de 1884, en que el gobierno del Dr. José María Plácido Caamaño creó la nueva provincia, también es conocida como “la provincia de las altas cumbres”, debido a que en este lugar encontramos el volcán Chimborazo, el nevado más alto del Ecuador (6.310msnm), de majestuosidad y belleza impresionantes. Su capital es la ciudad de Riobamba, y está integrada

por los cantones Alausí, Colta, Cumandá, Chambo, Chunchi, Guamote, Guano, Pallatanga, Penipe y Riobamba.

- Magdalena Davalos 1725



**Ilustración: 5-2:** Magdalena Davalos

**Fuente:** <https://digvas.wordpress.com/personajes/magdalena-davalos-maldonado/>

Magdalena Dávalos, es una de las Mujeres Ilustres de Riobamba, perteneció a una prestigiosa familia riobambeña, fue sobrina del científico Pedro Vicente Maldonado. La educación privilegiada que recibió hizo de ella una mujer ilustrada que hablaba fluidamente el francés y tenía amplios conocimientos de música y literatura. Creció rodeada de un ambiente intelectual, pues la hacienda el Elén, perteneciente a su familia, contaba con una importante biblioteca y mapoteca visitada en reiteradas ocasiones por los científicos de la Primera Misión Geodésica Francesa, entre 1738 y 1743. Contrajo matrimonio con Juan Manuel de Lizarzaburu. Fruto de esa unión, nació José Antonio Lizarzaburu y Dávalos, protagonista del reasentamiento de Riobamba luego del terremoto de 1797. Hacia 1780, Eugenio Espejo, quien vivió en la ciudad de Riobamba, invitó a Magdalena a integrar la “Sociedad de Amigos del País” en 1791, siendo la única mujer que fue parte de la misma. Falleció a la edad de 80 años. (Riobamba., s.f.)

- Isabel Gramesón Godin 1728



**Ilustración 6-2:** Isabel Gramesón Godin

**Fuente:** <https://www.eluniverso.com/larevista/2020/02/23/nota/7752501/isabel-godin-su-gran-odisea-amazonas/>

Isabel Gramesón Godín Des Odonais nació en Riobamba en 1728 y murió en Saint Amand de Montrond, Francia en 1792. Contrajo matrimonio con Jean Godin des Oconais, miembro de la Primera Misión Geodésica Francesa. Tuvieron varios hijos que murieron tempranamente. La muerte del padre de Jean y la compleja situación política de la Audiencia de Quito, le obligaron a regresar a Europa. Partió solo con la promesa de reunirse con Isabel, quien estaba en estado de gestación. Bajó por el río Amazonas, siguiendo el camino de regreso de La Condamine y Pedro Vicente Maldonado, hasta Cayena (Guyana francesa). Quince años le tomó tramitar los permisos para que su esposa pudiese viajar a Francia. Isabel recibió la noticia de que podrá encontrarse con su esposo cruzando la selva amazónica. Realizó el viaje en compañía de dos hermanos, un sobrino y varios sirvientes que murieron en un naufragio en el río Bobonaza (afluente del Amazonas en el actual territorio ecuatoriano). Luego de vagar sola alrededor de veinte días en la selva, fue rescatada por dos indígenas. Tras veinte años de separación, Isabel y su esposo se reencontraron. Tres años más les tomó llegar a Francia. En 1773, llegaron a su destino y se instalaron en la ciudad de Saint Amand de Montrond, en donde vivieron 19 años juntos, hasta la muerte de Jean. Isabel falleció siete meses después, quienes la conocieron contaban que tenía una expresión melancólica. La travesía por el Amazonas la había marcado de por vida. (Riobamba., s.f.)



- Manuela León 1871



**Ilustración 7-2: Manuela León**

**Fuente:** <https://casadelacultura.gob.ec/postnoticias/obra-de-la-semana-manuela-leon-la-rebelde/>

Manuela León, es un símbolo de la resistencia indígena, pese a que no se han encontrado soportes documentales que prueben su existencia. De acuerdo a investigaciones recientes, ella sería producto de una leyenda que probablemente surgió de alguna versión no conocida de los acontecimientos de la toma de Punín. Por largo tiempo se afirmó que Manuela León fue una de las dirigentes claves en la sublevación emprendida por Fernando Daquilema en 1871. Pero en las listas de indígenas capturados y juzgados no aparece mencionado su nombre. No obstante, fue elevada a la categoría de "heroína" por decisión de la Asamblea Nacional del Ecuador en 2010. Algunas asociaciones de mujeres de Chimborazo llevan su nombre. Manuela León es en la actualidad una construcción simbólica que representa la participación activa de las mujeres indígenas en las luchas sociales. (Riobamba., s.f.)

- Luz Elisa Borja 1903



**Ilustración 8-2:** Luz Elisa Borja

**Fuente:** <https://mandragorateatro.org/luz-elisa-borja-2/>

Nació el año de 1903 y murió en el año 1927 en Riobamba. Desde su niñez demostró una profunda sensibilidad y grandes dotes artísticos que la llevaron a incursionar en la poesía, música, pintura y escultura. Se educó en el Colegio San Vicente de Paúl. Su condición social privilegiada le permitió desarrollar sus cualidades artísticas, especialmente en el ámbito de la Literatura. La obra literaria de la "Alondra de Chimborazo", está recopilada en dos libros póstumos: "Cofre Romántico" y "La Bella Durmiente". Su poesía, impregnada de romanticismo, nostalgia y angustia, tiene características propias de los escritores modernistas de la "Generación Decapitada". Dos estrofas de su poema "Quiero llorar", escrito en 1918 cuando Luz Elisa contaba con quince años de edad, fueron musicalizadas por el compositor Miguel Ángel Casares, creando el pasillo "Lamparilla", un clásico ecuatoriano en su género. (Riobamba., s.f.)

### ***2.6 Difusión en canales de video***

La difusión en canales de video se refiere a la transmisión y distribución de contenido audiovisual a través de plataformas en línea. Esto permite que los creadores de contenido compartan videos con una audiencia más amplia y lleguen a personas en todo el mundo. Los canales de video pueden incluir sitios web de alojamiento de videos como YouTube, Tiktok, Vimeo, Dailymotion, entre otros, así como plataformas de transmisión en vivo como Twitch. Estas plataformas proporcionan a los creadores de contenido las herramientas necesarias para cargar, organizar y compartir sus videos de manera efectiva.

La difusión en canales de video puede tener diferentes objetivos, como entretener, educar, informar o promocionar productos y servicios. Los creadores de contenido pueden monetizar sus

videos a través de la publicidad, las suscripciones, las donaciones de los espectadores o las asociaciones con marcas. Además, la difusión en canales de video ha cambiado la forma en que consumimos contenido audiovisual, ya que ahora es posible acceder a una amplia gama de videos en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a internet. También ha permitido el surgimiento de nuevas formas de entretenimiento, como los streamers de videojuegos y los vloggers, que se han convertido en profesiones populares en la era digital.

## CAPÍTULO III

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Enfoque de la investigación

El presente proyecto técnico se sustenta en la investigación exploratoria documental basándose en la consulta de documentos digitales, artículos o ensayos de revistas o periódicos en los cuales podemos recopilar un extracto de la historia de las mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo y esta se la emparejara con el modelado de los personajes en 3D y la acogida que tendrá en cuanto al público objetivo, se detallan el tipo de investigación, la metodología, técnicas e instrumentos las cuales serán usadas para obtener los datos sobre el trabajo de cada una de las mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo, puesto que han realizado acciones relevantes dentro del aspecto histórico y cultural.

#### 3.2 Tipo de investigación cualitativa

El tema del proyecto al hablar sobre personajes ilustres, en este caso las personajes femeninos, la información es limitada, puesto que la difusión de la información de dichas mujeres no tiene un amplio registro bibliográfico y esto puede ser consecuencia del no interés de parte de la población chimboracense y del machismo infundido al resaltar más la labor de los hombres sobre el de las mujeres, por esta razón el tipo de investigación que se utilizará es cualitativa. La investigación cualitativa implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias, así como datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen. Por esta razón, los resultados se expresan en palabras. (Santander, 2022)

#### 3.3 Metodología de investigación

La metodología de un proyecto incluye todos los pasos y procedimientos que se deben llevar a cabo a fin de concretar el desarrollo del proyecto es un elemento clave en el cumplimiento de objetivos.

##### 3.3.1 Método analítica sintética

El método analítico sintético estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis) y luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis). Mediante la recopilación de los datos en diferentes fuentes medios digitales como blogs, periódicos, artículos, etc, utilizando

la información más importante que ayude con el desarrollo del proyecto, de esta manera podremos construir fichas de documentación bibliográfica y fichas de galería referencial, estas nos ayudarán a la identificación de ciertos aspectos esenciales.

### **3.4 Población**

Dentro de la perspectiva del proyecto técnico la población ayudará a recabar datos de diferentes tipos de fuentes de búsqueda en internet, esto nos ayudará a saber cuánta información se encontraremos acerca de nuestro tema de proyecto que en este caso son las mujeres ilustres de Chimborazo, para codificar la información encontrada, esta debe ser contundente

#### **3.4.1 Población 1: Documentos actuales acerca de la historia de las mujeres ilustres chimboracenses.**

Los documentos históricos tienen la misión de recopilar todo tipo de información ya sean en medios digitales o tradicionales independientemente del lugar de dónde se hayan creado, estos se deben discernir para que, al momento de comenzar con la recopilación de información, esta pueda ser de ayuda en el proceso de abstraer todo lo relacionado con las mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo.

### **3.5 Técnicas o instrumentos**

El presente proyecto técnico se enfoca en la recopilación de información bibliográfica que se puedan adquirir por diferentes fuentes web que sean confiables como papers, tesis, documentos, blogs, etc. Para ello se ha tomado como instrumento de recopilación bibliográfica a las fichas de documentación y fichas de reinterpretación con la finalidad de ordenar de mejor manera la información adquirida.

#### **3.5.1 Ficha de documentación**

La ficha de documentación tiene el objetivo de ordenar de manera eficaz la información recolectada, manteniendo los datos dentro de un determinado formato que ayuda a la contribución de la investigación.

##### **3.5.1.2 Modelo de ficha de documentación**

Para el modelo de ficha de documentación se ha decidido en dividirla en 6 apartados, para el código de la ficha de documentación se ha decidido utilizar las siglas “FDMD-001” (**F**icha de **D**ocumentación **M**agdalena **D**ávalos-**0001**) de esta manera se mantendrá una identificación

respecto al personaje ilustre femenino del cuál se está hablando, los demás apartados de la sección de los datos informativos como tipo, autor, año, mujer ilustre y tipo de información ayudarán a cada aspecto dentro de la identificación de la información.

**Tabla 1-3:** Modelo de tabla de documentación

El modelo de tabla de documentación se presenta como un formulario con un encabezado y varios campos de entrada. El encabezado principal es "Mujeres Ilustres de Chimborazo". Los campos de entrada están distribuidos de la siguiente manera:

- Código:** Campo de entrada en la parte superior izquierda.
- Título:** Campo de entrada en la parte superior derecha.
- Medio de búsqueda:** Campo de entrada en la segunda fila a la izquierda.
- Tipo:** Campo de entrada en la segunda fila a la derecha.
- Autor:** Campo de entrada en la tercera fila a la izquierda.
- Año:** Campo de entrada en la tercera fila a la derecha.
- Mujer ilustre:** Campo de entrada en la cuarta fila.
- Información:** Campo de entrada grande en la quinta fila.
- Link de acceso:** Campo de entrada en la sexta fila.

**Realizado por:** Freire, N. 2022

### ***3.5.2 Galería documental***

El enfoque de la ficha de galería documental está enfocado en la recolección gráfica, siendo imágenes de cualquier tipo fotografías o pinturas esto ayudará a que se puedan reinterpretar el aspecto y la labor de cada una de las mujeres ilustres chimboracenses.

#### ***3.5.2.1 Modelo de ficha de galería documental***

Para las fichas de galería documental será enfocada en la población número 1, en donde se podrán registrar gráficos de diferentes tipos, se ha decidido en dividirla en 9 apartados, para el código de la ficha de documentación se ha decidido utilizar las siglas “FRMD-001” (**F**icha de **R**interpretación **M**agdalena **D**ávalos-**0001**) de esta manera se mantendrá una identificación respecto al aspecto de cada uno de los personaje ilustre femenino del cuál se está investigando, los demás apartados de la sección de los datos informativos como tipo, autor, año, mujer ilustre y tipo de información ayudarán a cada aspecto dentro de la identificación de la información.

**Tabla 2-3:** Modelo de tabla de documentación.

Mujeres Ilustres de Chimborazo	
Código	Título
Medio de búsqueda	Tipo
Autor	Año
Mujer Ilustre	Año
Imagen	Descripción

Realizado por: Freire, N. 2022

### 3.6 Metodología de diseño

La metodología de Bruce Archer parte de tres aspectos importantes en la etapa del diseño la primera es la etapa analítica, la segunda la etapa creativa y la tercera la etapa ejecutiva. Para que esta metodología pueda funcionar es primordial hacer un enfoque en el público objetivo al cuál se va a dirigir el proyecto, para ello se debe aplicar un proceso dinámico aplicando la creatividad combinada con un estilo gráfico correcto esto, para que el proyecto pueda cumplir



con el objetivo de difundir el trabajo de las mujeres chimboracenses, de esta manera se espera generar el interés del público objetivo seleccionado.

### **3.6.1 Metodología de Bruce Archer**

La metodología de Bruce Archer dice lo siguiente "*seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles*" (Morales, 2006) este método fue publicado entre los años 1963 y 1964 por la revista inglesa *Design*. Cada una de sus etapas a su vez se subdividen en una serie de pasos detallados que ayudan al proceso del diseño.

#### **3.6.1.1 Etapa analítica**

En esta etapa se recopila toda la información respecto a las necesidades del público objetivo, el problema a solucionar que en este caso es el desconocimiento del trabajo realizado por las mujeres ilustres de la provincia, los límites y las condiciones a seguir.

- Recopilación de datos: Compilación de toda la información requerida y necesaria para el conocimiento del proyecto y del público objetivo en cuestión; y recoger información referente a otros proyectos similares.
- Ordenamiento: Clasificación de la información recopilada.
- Evaluación: Análisis y valoración de la información obtenida.
- Definición de conocimientos: Establecimiento de los parámetros y lineamientos a seguir en el desarrollo del proyecto.
- Estructuración y jerarquización: Establecer la importancia y relevancia de los diferentes procesos que se deben realizar para determinar el orden en que se llevará el desarrollo del proyecto.

#### **3.6.1.2 Etapa creativa**

En esta etapa se inicia la fase de práctica tomando como base fundamental la información tomada en la etapa analítica y se inicia con el desarrollo de ideas y la selección de las mismas para llegar a una solución acorde a las necesidades del público objetivo.

- Implicaciones: Establecer los alcances, limitaciones o condiciones que el proyecto pueda tener.
- Formulación de ideas rectoras: desarrollo de un proceso de bocetación y diferentes ideas posibles para la solución al problema planteado.

- Toma de partida: Seleccionar de todas las ideas generadas y propuestas las que se consideran más apropiadas y que cumplen las implicaciones definidas anteriormente.
- Formulación de idea: Dar forma a las ideas seleccionadas y pulirlas (paleta de color, formas, elementos, distribución, texturas etc.) para establecer las posibles propuestas.
- Verificación: Comprobar qué los resultados obtenidos cumplan con su propósito y en caso de *no ser así, realizar los cambios debidos*.

#### 3.6.1.3 Etapa ejecutiva

En esta etapa se presenta el producto final desarrollado para presentarla al público objetivo, se pide su opinión para realizar cambios o mejorar el producto antes de su impresión o simplemente comenzar con la difusión del mismo para finalizar el desarrollo del proyecto.

- Valorización crítica: Se presentan las propuestas seleccionadas al cliente para que acompañado del equipo de diseño se evalúen y se defina una idea final.
- Ajuste de la idea: con las ideas finales establecidas, analizarlas para descubrir si se debe realizar algún cambio o ajuste.
- Desarrollo: Realizar los ajustes o cambios que fueron encontrados.
- Proceso iterativo: Se presentan los diseños finales, esperando su aprobación.
- Materialización: pulir los detalles finales del proyecto.
- Verificación: Comprobar que los resultados obtenidos cumplan con su propósito y en caso de no ser así, realizar los cambios debidos.

#### 3.6.1.4 Difusión en redes sociales

TikTok se ha convertido en una plataforma popular para la difusión educativa debido a su formato de videos cortos y su capacidad para alcanzar a una gran audiencia de forma rápida. Utilizar TikTok como medio de difusión educativo ofrece varias ventajas. En primer lugar, los videos cortos de TikTok permiten transmitir información de manera concisa y entretenida. Los educadores pueden aprovechar esta característica para crear contenido educativo atractivo y fácil de consumir. Los videos pueden presentar conceptos complejos de manera simplificada, utilizando efectos visuales, música y texto para mantener el interés de los espectadores.

En segundo lugar, TikTok tiene una amplia base de usuarios jóvenes y activos. Esto significa que los educadores pueden llegar a un público más amplio y diverso, especialmente a estudiantes que están acostumbrados a consumir información de manera rápida a través de las redes sociales. Al utilizar TikTok como medio de difusión educativa, los educadores pueden aprovechar la popularidad de la plataforma y conectarse con los estudiantes de una manera que les resulte

familiar y atractiva. Además, TikTok ofrece herramientas de edición y efectos especiales que permiten a los educadores crear contenido visualmente atractivo. Esto puede aumentar el impacto del mensaje educativo y hacer que el aprendizaje sea más memorable para los espectadores.

Por último, TikTok fomenta la interacción y participación de la comunidad a través de funciones como los comentarios, las respuestas en video y los desafíos virales. Los educadores pueden aprovechar estas características para generar debates, responder preguntas y fomentar la colaboración entre los estudiantes. En resumen, TikTok ofrece una plataforma accesible y popular para difundir contenido educativo de manera creativa y atractiva. Al aprovechar su formato de videos cortos, su amplia audiencia y sus herramientas de edición, los educadores pueden llegar a más estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más entretenido e interactivo.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se muestran los resultados referentes obtenidos para la verificación de cada uno de los objetivos planteados para el desarrollo del tema del proyecto técnico “Reinterpretación gráfica de personajes ilustres de la provincia de Chimborazo mediante el modelado 3D”, mediante el uso de los instrumentos y técnicas de investigación explicadas en el capítulo anterior, como son las fichas de recopilación bibliográfica que están enfocados en recopilar la información relacionada al tema del proyecto, esta información fue recabada por los distintos medios de búsqueda web, de la misma manera las fichas de recopilación fotográfica, ayudaron a resaltar detalles importantes de la personalidad y el espíritu de cada uno de los personajes que se intentan reinterpretar.

De esta manera se pudo construir cada uno de los personajes utilizando la metodología de diseño de Bruce Archer, para llegar a una reinterpretación gráfica, pretendiendo que el público objetivo conecte de manera precisa y dinámica logrando así con el propósito del objetivo general de este proyecto, mejorando de esta manera el conocimiento en cuanto a cada una de las mujeres ilustres de la provincia de Chimborazo y finalmente, ayudar al mejoramiento de la difusión de la historia de cada una de estas valerosas e importantes mujeres.

#### 4.1 Etapa analítica

##### *4.1.1 Análisis de fichas de documentación*

Para el desarrollo de cada una de las fichas de documentación, se realizó una recopilación de información dentro de soportes digitales, para obtener datos de relevancia que ayuden a conocer un poco más sobre la historia, labor y lucha de cada una de las mujeres ilustres chimboracenses, de esta manera se podrá analizar y examinar la importancia que se le ha dado a cada una de las mujeres dentro del ámbito histórico.

De esta manera se identificó información contundente, reuniendo cada elemento importante dentro de cada uno de los soportes de búsqueda que se utilizaron, siendo estas páginas webs, blogs, tesis de grado, que hayan sido publicado desde el año 2015, hasta la actualidad, para ello se procedió al análisis de fuentes relacionadas al tema, buscando de esta manera resaltar aquello que haya sido publicado recientemente.

**Tabla 3-4:** Tabla de documentación Magdalena Dávalos.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDMD-001	<b>Título</b>	Historias y personajes desde el corazón del mundo
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor</b>	Diego Vallejo	<b>Año</b>	2010
<b>Mujer Ilustre</b>	Magdalena Dávalos		
<b>Información</b>	<p><b>Fecha de nacimiento:</b> Su nacimiento fue en el pueblo de Chambo en 1725.</p> <p><b>Fecha de fallecimiento:</b> 8 de enero de 1806</p> <p><b>Padres:</b> Don José Dávalos Larráspuru y Doña Bena Maldonado Sotomayor, hermana de Padro Vicente.</p> <p><b>Casamiento:</b> Como era costumbre en la época, se casó muy jovencita, a los 13 años, en 1738, con Don Juan Manuel de Lizarzaburu, que tenía 15 años.</p> <p><b>Hechos importantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protegió a muchas personas que acudían a su generosidad.</li> <li>• Estuvo al cuidado de una niña a la que educó como a su propia hija.</li> <li>• Eugenio Espejo, conoció los grandes méritos de la dama; por esta razón, la señora Dávalos fue la única mujer que integró, la Sociedad de Amigos del País o Escuela de la Concordia, en noviembre de 1791.</li> <li>• Para honrar la memoria de esta gran señora de la era colonial, le ha dedicado una de sus más importantes escuelas, y una pequeña calle.</li> </ul>		
<b>Bibliografía</b>	Magdalena Dávalos Maldonado. (2010b, febrero 12). Historias desde Riobamba. <a href="https://digvas.wordpress.com/personajes/magdalena-davalos-maldonado/">https://digvas.wordpress.com/personajes/magdalena-davalos-maldonado/</a>		

**Realizado por:** Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 4-4:** Tabla de documentación Magdalena Dávalos.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDMD-002	<b>Título</b>	Magdalena Dávalos Mujeres de Riobamba.
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Municipio Riobamba	<b>Año</b>	2023
<b>Mujer ilustre</b>	Magdalena Dávalos		
<b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perteneció a una prestigiosa familia riobambeña.</li> <li>• Fue sobrina del científico Pedro Vicente Maldonado.</li> <li>• La educación privilegiada que recibió hizo de ella una mujer ilustrada que hablaba fluidamente el francés y tenía amplios conocimientos de música y literatura.</li> <li>• Creció rodeada de un ambiente intelectual, pues la hacienda el Elén, perteneciente a su familia, contaba con una importante biblioteca y mapoteca visitada en reiteradas ocasiones por los científicos de la Primera Misión Geodésica Francesa, entre 1738 y 1743.</li> <li>• Contrajo matrimonio con Juan Manuel de Lizarzaburu. Fruto de esa unión, nació José Antonio Lizarzaburu y Dávalos, protagonista del reasentamiento de Riobamba luego del terremoto de 1797.</li> <li>• Hacia 1780, Eugenio Espejo, quien vivió en la ciudad de Riobamba, invitó a Magdalena a integrar la "Sociedad de Amigos del País" en 1791, siendo la única mujer que fue parte de la misma.</li> <li>• Falleció a la edad de 80 años.</li> </ul>		
<b>Bibliografía</b>	<p>Municipio Riobamba, Memorias [blog]. [Consulta: 15 de enero 2023]. Disponible en: <a href="https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/magdalena-davalos-mujeres-riobamba-4148kfhcs">https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/magdalena-davalos-mujeres-riobamba-4148kfhcs</a></p>		

**Realizado por:** Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 5-4:** Tabla de documentación Isabel Gramesón Godín

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDIG-003	<b>Título</b>	Isabel Gramesón Godín Mujeres de Riobamba.
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Municipio Riobamba	<b>Año</b>	2023
<b>Mujer Ilustre</b>	Isabel Gramesón Godín.		
<b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isabel Gramesón Godín Des Odonais nació en Riobamba en 1728 y murió en Saint Amand de Montrond, Francia en 1792</li> <li>• Contrajo matrimonio con Jean Godin des Odonais, miembro de la Primera Misión Geodésica Francesa. Tuvieron varios hijos que murieron tempranamente.</li> <li>• La muerte del padre de Jean y la compleja situación política de la Audiencia de Quito, le obligaron a regresar a Europa.</li> <li>• Partió solo con la promesa de reunirse con Isabel, quien estaba en estado de gestación. Bajó por el río Amazonas, siguiendo el camino de regreso de La Candamine y Pedro Vicente Maldonado hasta Cayena (Guyana francesa).</li> <li>• Quince años le tomó tramitar los permisos para que su esposa pudiese viajar a Francia. Isabel recibió la noticia de que podrá encontrarse con su esposo cruzando la selva amazónica. Realizó el viaje en compañía de dos hermanos, un sobrino y varios sirvientes que murieron en un naufragio en el río Bobonaza (afluente del Amazonas en el actual territorio ecuatoriano).</li> <li>• Luego de vagar sola alrededor de veinte días en la selva, fue rescatada por dos indígenas.</li> <li>• Tras veinte años de separación, Isabel y su esposo se reencontraron. Tres años más les tomó llegar a Francia.</li> <li>• En 1773, llegaron a su destino y se instalaron en la ciudad de Saint Amand de Montrond, en donde vivieron 19 años juntos, hasta la muerte de Jean. Isabel falleció siete meses después, quienes la conocieron contaban que tenía una expresión melancólica.</li> <li>• La travesía por el Amazonas la había marcado de por vida.</li> </ul>		
<b>Bibliografía</b>	Municipio Riobamba, Memorias [blog]. [Consulta: 15 de enero 2023]. Disponible en: <a href="https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/isabel-godin-mujeres-riobamba-aszqgr2w/">https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/isabel-godin-mujeres-riobamba-aszqgr2w/</a>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 6-4:** Tabla de documentación Isabel Gramesón Godín

Mujeres Ilustres de Chimborazo			
Código	FDIG-004	Título	Real academia de la historia.
Medio de búsqueda	Internet	Tipo	Página web
Autor/a:	Plutarco Naranjo	Año	2023
Mujer ilustre	Isabel Gramesón Godín.		
Información	<ul style="list-style-type: none"><li>• Primera mujer que recorrió el río Amazonas.</li><li>• Destacada por la Academia de Ciencias de París.</li><li>• Se casó el 20 de septiembre de 1741 a la edad de 13 años.</li><li>• Tuvo cuatro hijos que murieron a edades prematuras.</li><li>• Formó parte de la Misión Geodésica.</li><li>• Isabel se convirtió en la primera mujer que ha recorrido el inmenso Amazonas.</li><li>• Después de veinticinco años, los esposos, que se han esperado mutuamente, vuelven a unirse.</li><li>• En francia Isabel y su esposo terminan sus vidas: él, en marzo de 1792; ella, seis meses más tarde.</li></ul>		
Bibliografía	Isabel Casamayor de Godín. (s. f.). Real Academia de la Historia. <a href="https://dbera-h.es/biografias/41302/isabel-casamayor-de-godin">https://dbera-h.es/biografias/41302/isabel-casamayor-de-godin</a>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023



**Tabla 7-4:** Tabla de documentación Isabel Manuela León.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDML-005	<b>Título</b>	Obra de la semana: Manuela León, La rebelde.
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Sede Nacional Casas de la Cultura	<b>Año</b>	2020
<b>Mujer Ilustre</b>	Manuela León.		
<b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manuela León nació probablemente en 1840, en la comunidad de Poñenquil del pueblo de Punín.</li> <li>• Es una de las Mujeres Ilustres de Riobamba, símbolo de la resistencia indígena.</li> <li>• Fue elevada a la categoría de heroína por decisión de la Asamblea Nacional del Ecuador en 2010.</li> <li>• Su nombre sinónimo de fuerza, coraje, rebeldía está asociado al de Fernando Daquilema, líder de la sublevación indígena del 18 de diciembre de 1871</li> <li>• Como mujer y como indígena fue una de las dirigentes claves en la sublevación contra del gobierno de García Moreno y por la reivindicación de sus derechos colectivos.</li> <li>• Participó en la batalla de Sicalpa.</li> <li>• En la mañana del día 23 de diciembre, las tropas del gobierno iniciaron las operaciones contra los sublevados. Manuela León se enfrenta a los soldados, con tal fiereza que vence y da muerte al jefe de las milicias, teniente Miguel Vallejo.</li> <li>• El Consejo de Guerra, juzga a la rebelde y la condena a muerte. Manuela es ejecutada junto con Julián Manzano. Lo intrigante es que en el expediente constaba con el nombre de Manuel León y no Manuela.</li> </ul>		
<b>Bibliografía</b>	OBRA DE LA SEMANA: MANUELA LEÓN, LA REBELDE. URL: <a href="https://casadelacultura.gob.ec/postnoticias/obra-de-la-semana-manuela-leon-la-rebelde/">https://casadelacultura.gob.ec/postnoticias/obra-de-la-semana-manuela-leon-la-rebelde/</a> . - recuperado 2023-01-23. - Casa de la Cultura		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 8-4:** Tabla de documentación Isabel Manuela León.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDML-006	<b>Título</b>	Manuela León heroína ecuatoriana
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Hortensia Hernández	<b>Año</b>	2021
<b>Mujer Ilustre</b>	Manuela León Guamán.		
<b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manuela León nació Punín, 1844 y murió en Riobamba, 8 de enero de 1872.</li> <li>• Fue una mujer libertaria ecuatoriana que participó como líder en la sublevación del pueblo indígena.</li> <li>• En 2010 fue proclamada como una heroína por la Asamblea Nacional de la República del Ecuador.</li> <li>• Los ideales de Manuela León la llevaron a encabezar acciones en defensa de los derechos igualitarios para su pueblo y detener el abuso y la opresión que provenía del gobierno de Gabriel García Moreno y a enfrentarse cara a cara contra los comandantes del bando enemigo.</li> <li>• Fue fusilada por sus actos el 8 de enero de 1872.</li> <li>• En su honor una calle en la ciudad de Quito lleva su nombre.</li> </ul>		
<b>Bibliografía</b>	Hernández, Hortensia: Manuela León heroína ecuatoriana. URL <a href="http://www.heroinas.net/2021/01/manuela-leon.html">http://www.heroinas.net/2021/01/manuela-leon.html</a> . - recuperado 2023-01-23. – Heroinas.net		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 9-4:** Tabla de documentación Luz Elisa Borja.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDLB-007	<b>Título</b>	Tiempos de Mujer · Encuentro de Mujeres en Escena · Transitando Huellas
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Ana Cristina Franco	<b>Año</b>	2021
<b>Mujer ilustre</b>	Luz Elisa Borja Martínez		
<b>Información</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz Elisa Borja nació en Riobamba, en el seno de una familia de clase alta.</li><li>• Denominada como la poeta perdida, olvidada, de la generación decapitada.</li><li>• Perteneció a la misma época de Medardo Ángel Silva, Ernesto Noboa Camaña y Alberto Borja.</li><li>• Luz Elisa murió joven, a los 24 años. Sin embargo, su nombre no está al lado de los ecuatorianos conocidos como "poetas decapitados".</li><li>• Desde muy pequeña, empezó desarrollar sus habilidades en la poesía, música, pintura y escultura. Fue una gran intérprete de Franz Liszt, Franz Schubert y Ludwig van Beethoven.</li><li>• La poesía de Luz Elisa Borja está cargada de un halo nostálgico y romántico.</li><li>• Se inspiraba mucho en los poetas malditos franceses, sobre todo en Stéphane Mallarmé.</li><li>• Su vida fue corta, pero su obra, extensa.</li><li>• Luis Alberto su hermano, se encargó de recopilar su obra en dos libros con misteriosos y bellos títulos: Cofre Romántico y La Bella Durmiente.</li><li>• Dicen que le llamaban "La Alondra del Chimborazo".</li><li>• La prensa extranjera de la época la calificó como una de las "más ilustres poetisas del Ecuador". La Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo creó una biblioteca con su nombre, y en Riobamba existe una calle que se llama Luz Elisa Borja.</li></ul>		
<b>Bibliografía</b>	Luz Elisa Borja. URL <a href="https://mandragorateatro.org/luz-elisa-borja-2/">https://mandragorateatro.org/luz-elisa-borja-2/</a> . - recuperado 2023-01-23. - Mandragorateatro.org		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 10-4:** Tabla de documentación Luz Elisa Borja.

## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FDLB-008	<b>Título</b>	Isabel Gramesón Godín Mujeres de Riobamba.
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Página web
<b>Autor/a:</b>	Municipio Riobamba	<b>Año</b>	2023
<b>Mujer ilustre</b>	Luz Eliza Borja		

**Información**

- Nació en Riobamba el 15 de mayo de 1903.
- Se educó en el Colegio San Vicente de Paúl.
- Luz Elisa desde su infancia mostró grandes dotes artísticas, cultivó la poesía, la música, la pintura y la escultura.
- Vivió en el período de triunfo del liberalismo.
- Logró desplegar las alas y hacer escuchar su lira en las más importantes ciudades del Ecuador, siendo elogiada por los diferentes diarios del país.
- Su poesía está matizada de un romanticismo nostálgico y angustiado, de una búsqueda de felicidad insatisfecha que la lleva a aguardarla en el más allá.
- Su poesía, impregnada de romanticismo, nostalgia y angustia, tiene características propias de los escritores modernistas de la "Generación Decapitada".
- Falleció el 10 de julio de 1927 cuando apenas cantaba con 24 años.
- Dos estrofas de su poema "Quiero llorar", escrito en 1918 cuando Luz Elisa cantaba con quince años de edad, fueron musicalizadas por el compositor Miguel Ángel Casares, creando el pasillo "Lamparilla", un clásico ecuatoriano en su género.

**Bibliografía**

Luz Elisa Borja Mujeres de. URL: <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/luz-elisa-borja-mujeres-riobamba-au8g0bv3l>. - recuperado 2023-01-23. - Riobamba

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

#### *4.1.1.1 Conclusiones parciales de las fichas de documentación*

Al haber culminado la recopilación de información de las ocho fichas documentales, se ha obtenido resultados importantes que explican datos acerca de la historia de cada una de las mujeres ilustres chimboracenses, sus logros personales y el papel que tuvieron dentro de la historia, se realizó dos fichas documentales por cada una de los personajes ilustres, de esta forma se pudo comparar la información obtenida de las mujeres ilustres para desarrollar de mejor manera la caracterización de las mismas.

#### *4.1.2 Galería documental*


Para el desarrollo de la galería documental, se ha recopilado imágenes relacionadas con cada uno de las mujeres ilustres de chimboracenses, para tener una mejor percepción de sus aspectos físicos, los medios de búsqueda que fueron utilizados para el desarrollo de estas fichas fueron digitales.

**Tabla 11-4:** Tabla de galería documental Magdalena Dávalos.

Mujeres Ilustres de Chimborazo			
Código	FGMD-001	Título	Historias y personajes desde el corazón del mundo
Medio de búsqueda	Internet	Tipo	Ilustración
Autor	Cien figuras de Chimborazo. Casa de la Cultura, 2009.	Año	2010
Mujer Ilustre	Magdalena Dávalos	Año	1725
Imagen	Descripción		
	<p>Ilustración tipo retrato de la Sra Magdalena Dávalos, se muestra con claridad la forma de su rostro. Ella usa un velo en su cabeza. Su mirada es seria y refleja a una mujer madura y educada.</p>		
	Bibliografía		
	<p>Magdalena Dávalos Maldonado. (2010c, febrero 12). Historias desde Riobamba. <a href="https://digvas.wordpress.com/personajes/-magdalena-davalos-maldonado/">https://digvas.wordpress.com/personajes/-magdalena-davalos-maldonado/</a></p>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.


**Tabla 12-4:** Tabla de galería documental Isabel Gramesón Godín.

Mujeres Ilustres de Chimborazo			
Código	FGIG-002	Título	Isabel Gramesón Godín Mujeres de Riobamba.
Medio de búsqueda	Internet	Tipo	Pintura
Autor/a:	Municipio Riobamba	Año	2023
Mujer Ilustre	Isabel Gramesón Godín.	Época	1728
Imagen	Descripción		
	<p>Esta es una pintura aproximadamente del año 1798, en donde se puede ver un retrato de medio cuerpo, ella viste ropa de la época.</p>		
	Bibliografía		
	<p>Isabel Grameson: la última mujer que recorrió el Amazonas. (2018, 16 julio). Blog Cátedra de Historia y Patrimonio Naval. <a href="https://blogcatedranaval.com/2011/11/14/isabel-grameson-la-ultima-mujer-que-recorrio-el-amazonas/">https://blogcatedranaval.com/2011/11/14/isabel-grameson-la-ultima-mujer-que-recorrio-el-amazonas/</a></p>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

**Tabla 13-4:** Tabla de galería documental Manuela León.


## Mujeres Ilustres de Chimborazo

<b>Código</b>	FGML-003	<b>Título</b>	Obra de la semana: Manuela León, La rebelde.
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Fotografía
<b>Autor/a:</b>	Sede Nacional Casas de la Cultura	<b>Año</b>	2020
<b>Mujer Ilustre</b>	Manuela León.	<b>Época</b>	1871
<b>Imagen</b>	<b>Descripción</b>		
	<p>Fotografía de Manuela León de cuerpo completo, se muestra a la mujer indígena vistiendo su atuendo tradicional indígena, está fotografía fue tomada en la ciudad de Guayaquil tras la rebelión de la que fue parte con Fernando Daquilema.</p>		
	<b>Descripción</b>		
	<p>ICce, A. (2020, 13 julio). OBRA DE LA SEMANA: MANUELA LEÓN, LA REBELDE - Casa de la Cultura Ecuatoriana. Casa de la Cultura Ecuatoriana. <a href="https://casadelacultura.gob.ec/postnoticias/obra-de-la-semana-manuela-leon-la-rebelde/">https://casadelacultura.gob.ec/postnoticias/obra-de-la-semana-manuela-leon-la-rebelde/</a></p>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.



**Tabla 14-4:** Tabla de galería documental Luz Elisa Borja.

<b>Mujeres Ilustres de Chimborazo</b>			
<b>Código</b>	FGLB-004	<b>Título</b>	Tiempos de Mujer · Encuentro de Mujeres en Escena · Transitando Huellas
<b>Medio de búsqueda</b>	Internet	<b>Tipo</b>	Fotografía
<b>Autor/a:</b>	Ana Cristina Franco	<b>Año</b>	2021
<b>Mujer ilustre</b>	Luz Elisa Borja Martínez	<b>Época</b>	1903
<b>Imagen</b>	<b>Descripción</b>		
	Fotografía de Luz Eliza Borja, quien vivió hasta la edad de 24 años, en ella se muestra un aspecto relacionado a la década en la que ella vivió.		
	<b>Bibliografía</b>		
	Cesbor. (s. f). Luz Elisa Borja una intelectual ecuatoriana. <a href="https://cesbor.blogspot.com/2016/01/luz-elisa-borja-una-intelectual.html">https://cesbor.blogspot.com/2016/01/luz-elisa-borja-una-intelectual.html</a>		

Realizado por: Freire, Nathaly, 2023.

### **4.1.3 Conclusiones generales**

Después de haber finalizado con el análisis de las fichas tanto documentales, como de galería documental se ha podido destacar la siguiente información como características físicas, vestimenta, valores y los datos importantes de cada uno de las mujeres ilustres a su vez esto nos ayudará para la generación de los diferentes tipos de bocetos que serán diseñados para el desarrollo de la etapa creativa del proyecto. A continuación, se resalta la información más destacada del análisis de los dos tipos de fichas.

#### **Magdalena Dávalos**

##### Características físicas

- Mujer
- Test blanca
- Rostro fino y ovalado
- Cabello recogido
- Contextura física delgada
- Cabello castaño

##### Vestimenta

- Época de 1725

##### Valores

- Humilde
- Inteligente
- Religiosa

##### Datos importantes

- Integró la sociedad de amigos del país

#### **Isabel Gramesón Godín**

##### Características físicas

- Mujer
- Test blanca

- Rostro fino y ovalado
- Cabello recogido
- Contextura física delgada
- Cabello castaño

#### Vestimenta

- Época de 1728

#### Valores

- Inteligente
- Aventurera
- Científica

#### Datos importantes

- Formo parte de la misión geodésica
- Fue la primera mujer en atravesar el río Amazonas

### **Manuela León**

#### Características físicas

- Mujer
- Test canela
- Rostro cuadrado
- Cabello negro
- Contextura física delgada

#### Vestimenta

- Época de 1871
- Anaco
- Blusa blanca
- Chalina

## Valores

- Guerrera
- Inteligente
- Líder
- Protectora de los derechos de su gente

## Datos importantes

Fue parte importante en la rebelión indígena junto a Fernando Daquilema

## **Luz Elisa Borja**

### Características físicas

- Mujer
- Test blanca
- Rostro redondo
- Cabello recogido
- Contextura física delgada
- Cabello negro

### Vestimenta

- Época de 1903

## Valores

- Educada
- Inteligente
- Artista

## Datos importantes

- Fue llamada la alondra del Chimborazo
- Tuvo una vida corta pero una extensa obra.

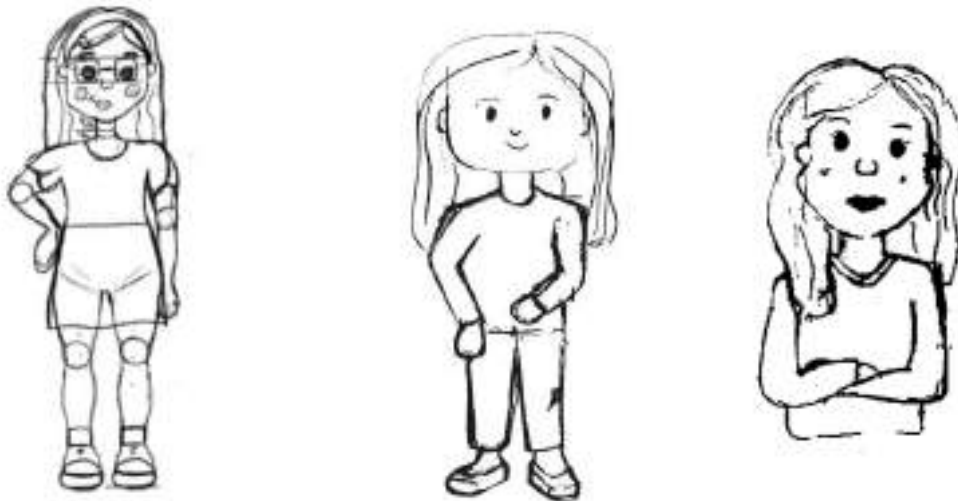
## 4.2 Etapa creativa

### 4.2.1 Proceso de construcción de los personajes

#### Primera Etapa: Bocetaje

Para el proceso de bocetaje se partió de la información recopilada en las fichas de documentación bibliográfica y las fichas de galería documental, para crear una reinterpretación gráfica de cada una de las mujeres ilustres de la provincia. Se tomaron en cuenta características físicas y emocionales, de la misma manera se abstrajo características de sus atuendos para crear las propuestas de bocetos.

- Propuestas Magdalena Dávalos



- Propuestas Isabel Gramesón de Godín



- Propuestas Manuela León



- Propuestas Luz Elisa Borja

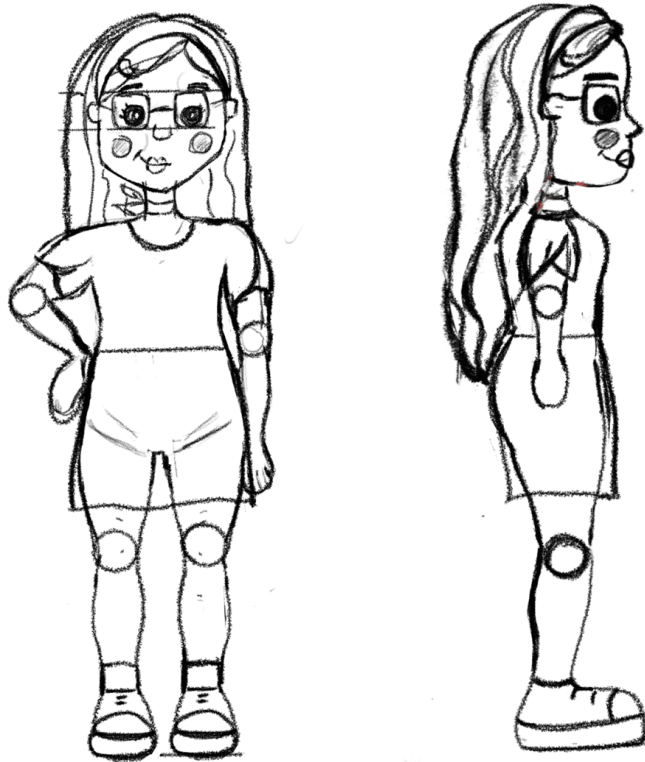


Las propuestas ganadoras se esogieron en base a una criterio de diseño en el cual se evaluó la forma, el estilo gráfico a usar y la abstracción de las imágenes reales con las imágenes presentadas.

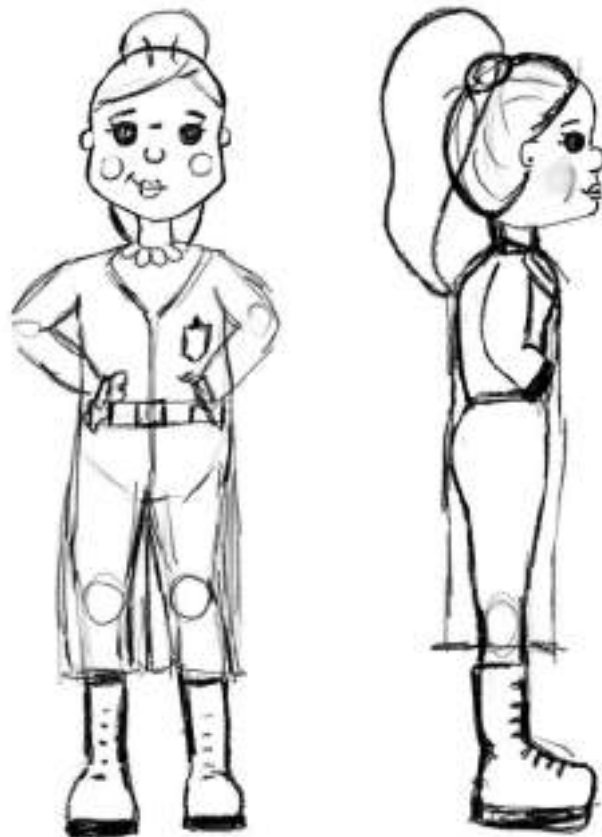


Vista frontal y lateral para los modelados de los personajes.

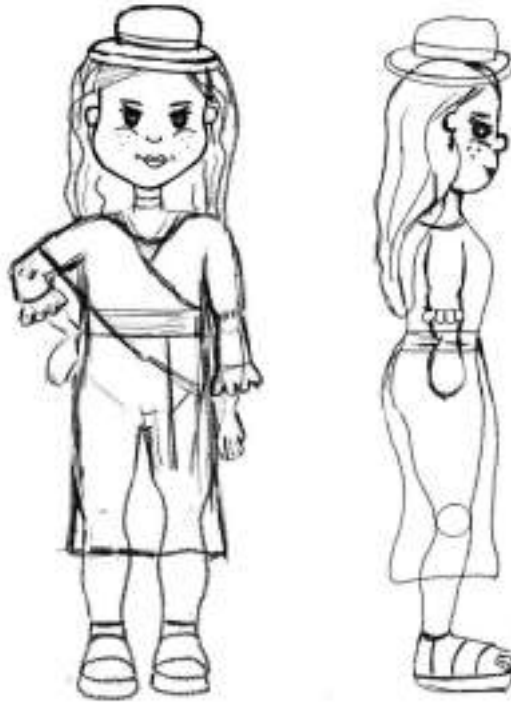
- **Reinterpretación 1:** Magdalena Dávalos



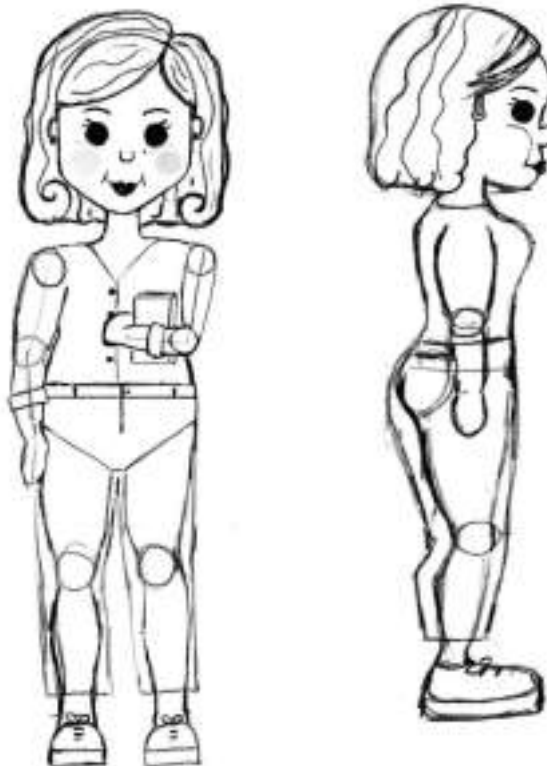
- **Reinterpretación 2:** Isabel Gramesón Godín



- Reinterpretación 3: Manuela de León



- Reinterpretación 4: Elisa Borja



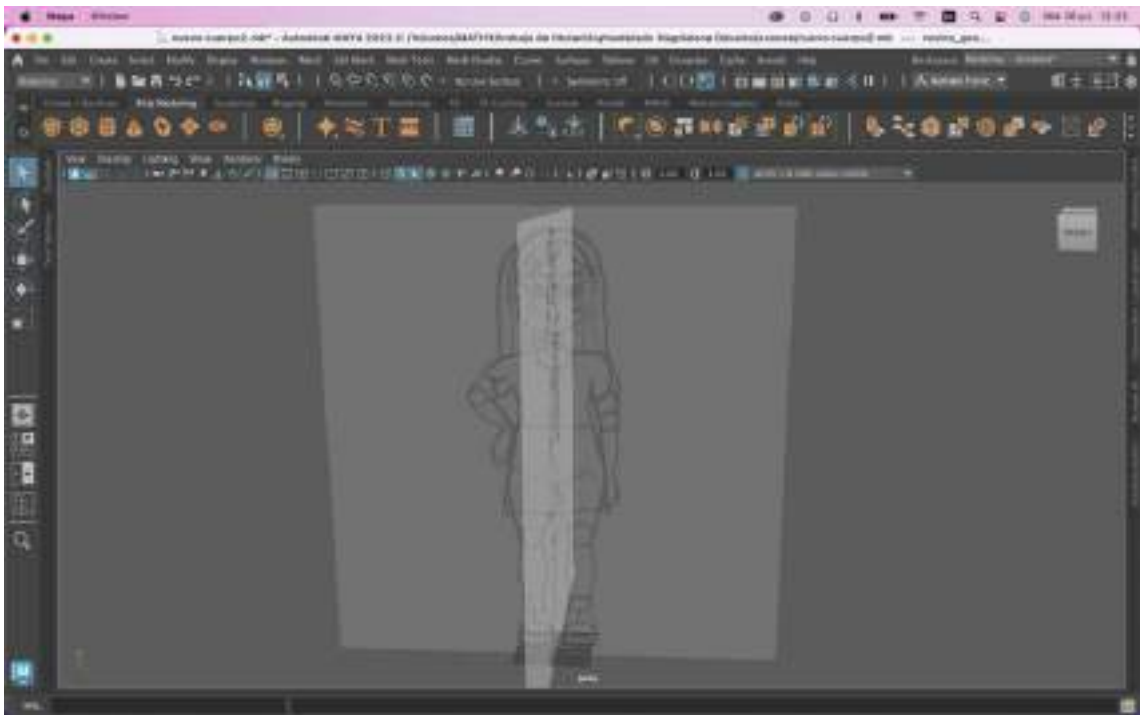


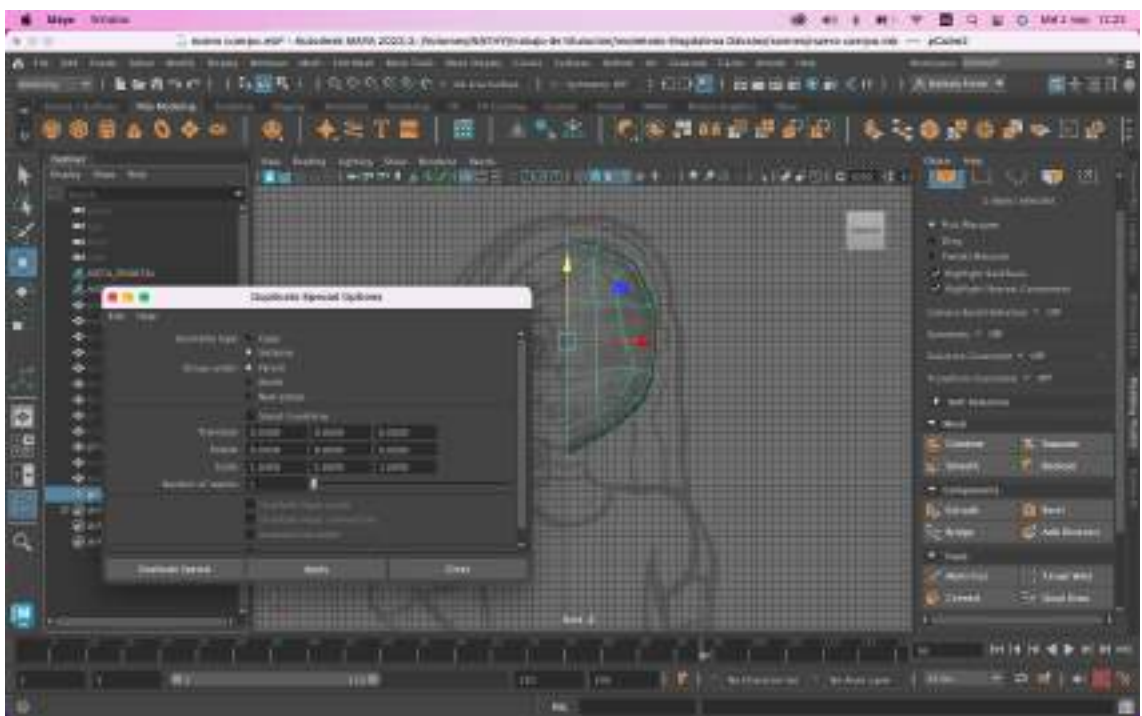
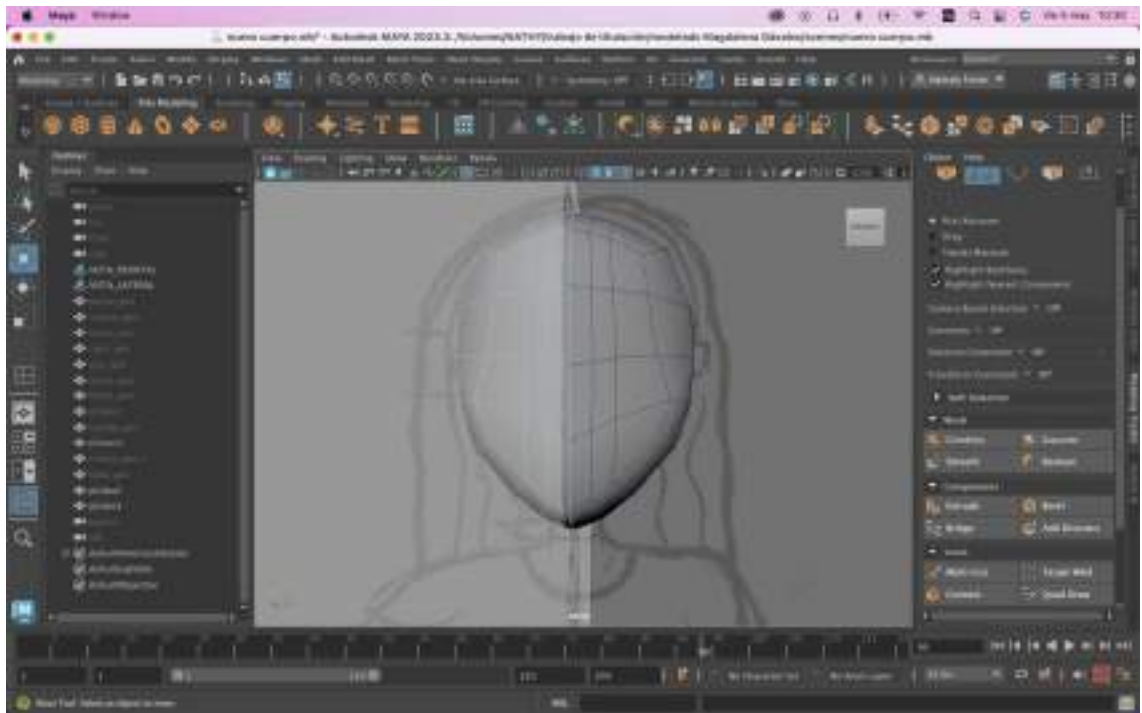
## Segunda etapa: Modelado

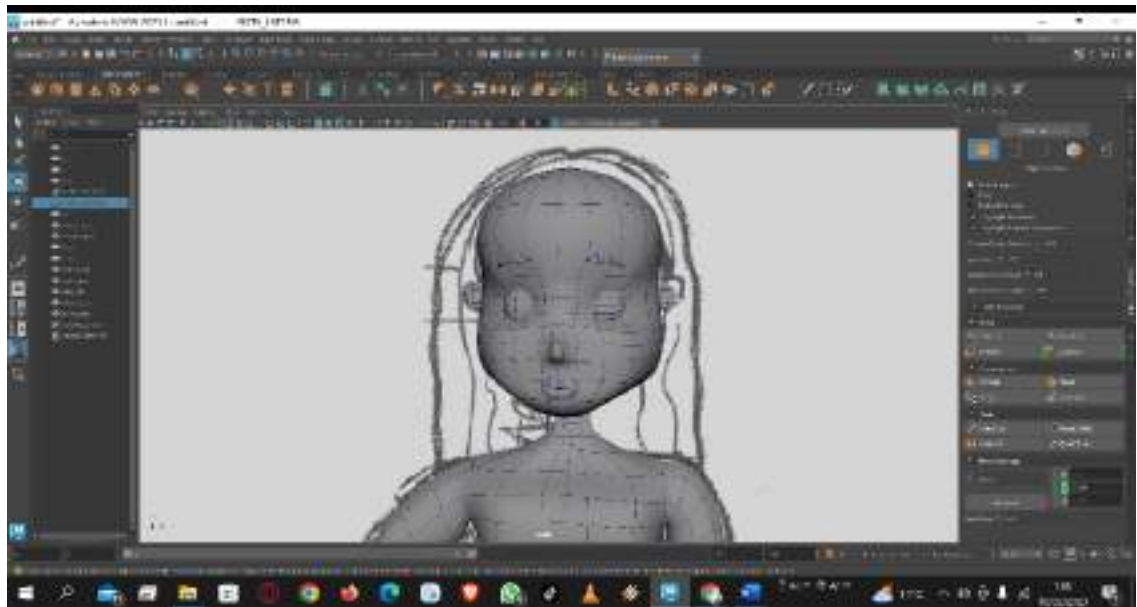
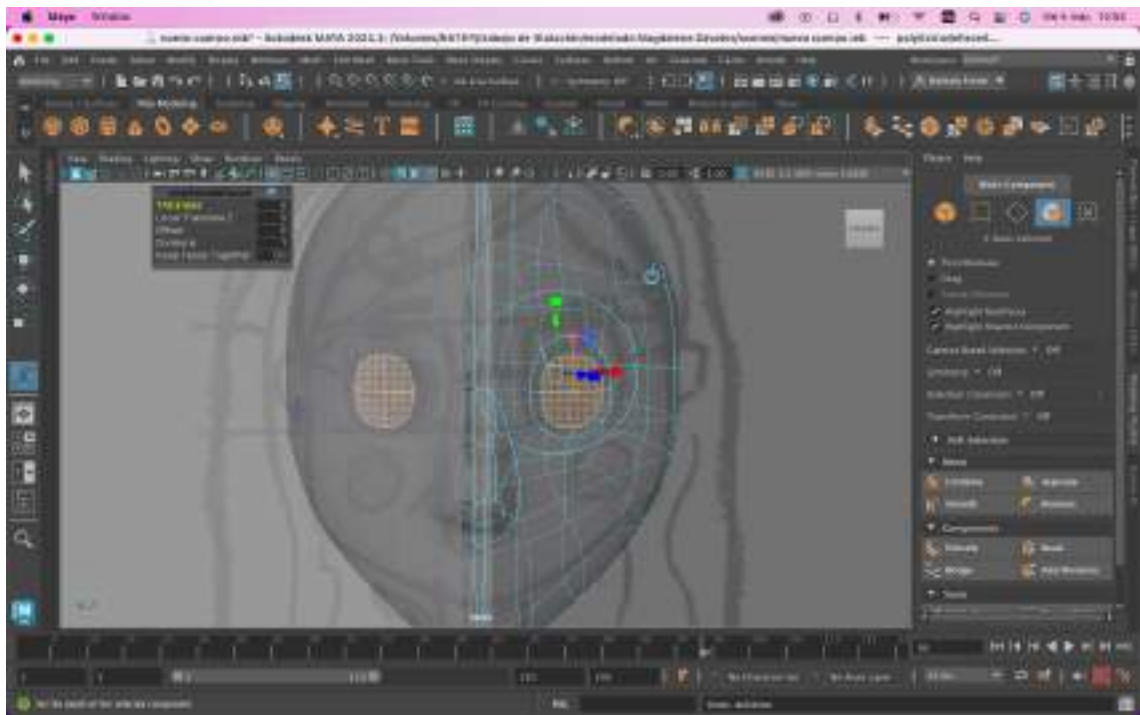
Los personajes serán construidos en el programa de modelado 3D Maya de Autodesk, en el cual se tomará como referencia para modelar cada uno de los personajes antes bocetados, se insertaron las vistas tanto lateral como frontal, esto ayudó al proceso de construcción de cada una de las partes del cuerpo del personaje, también se utilizó las figuras partiendo por figuras geométricas como son cilindros, cubos, planos, entre otras figuras las cuales se pudo utilizar para esculpir cada una de las partes de los personajes. La topología a utilizar será quads, puesto que este tipo de topología es ideal para modelado de personajes.

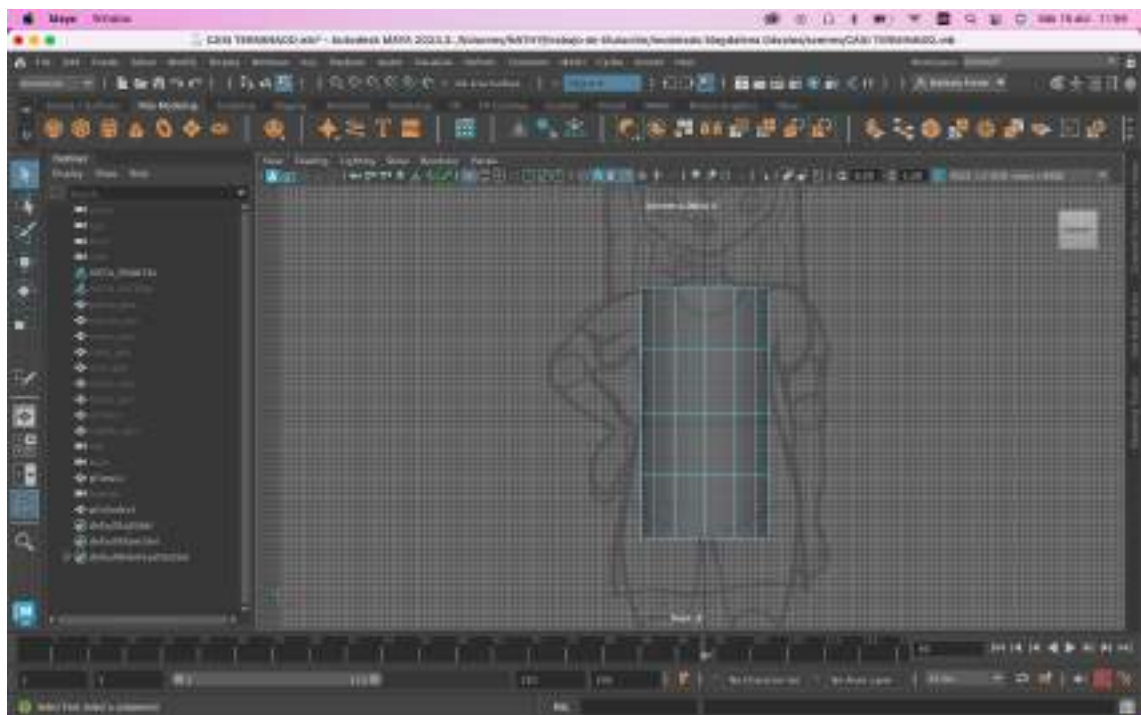
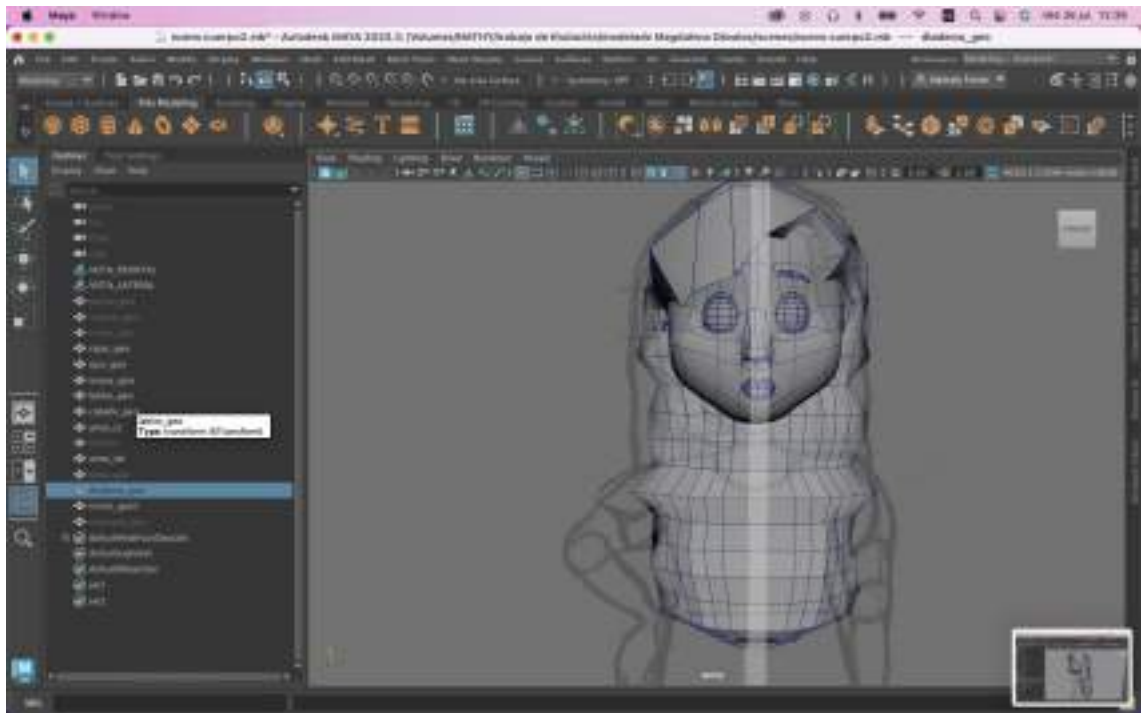
### Personaje 1: Magdalena Dávalos

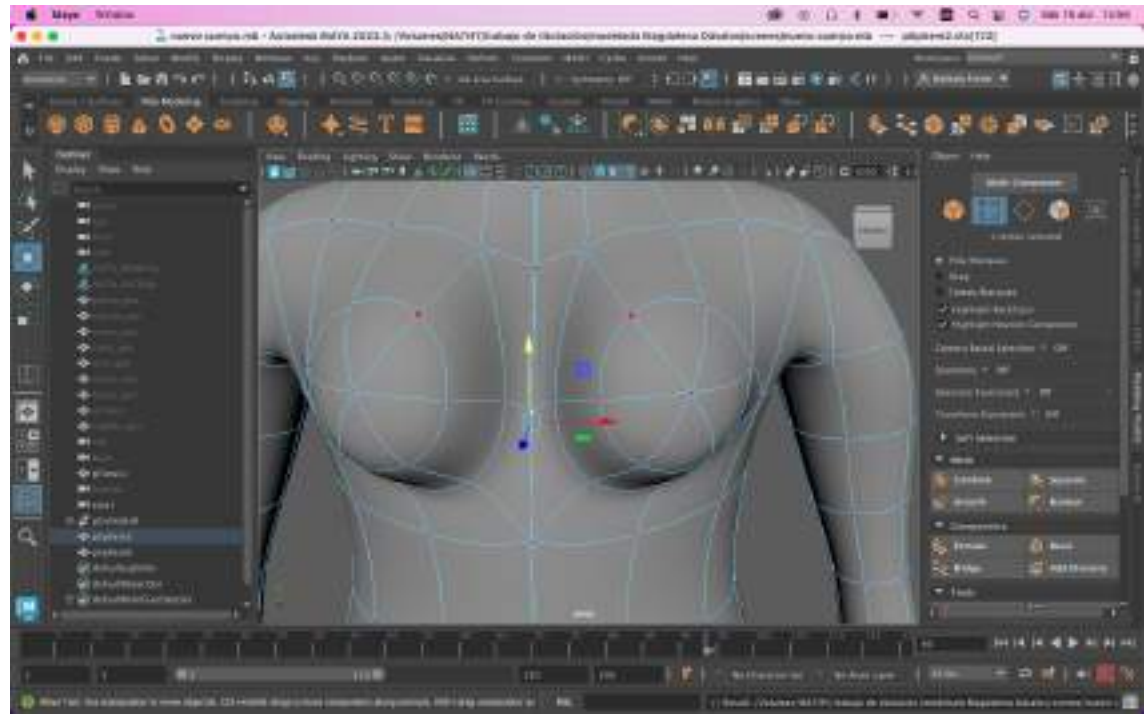
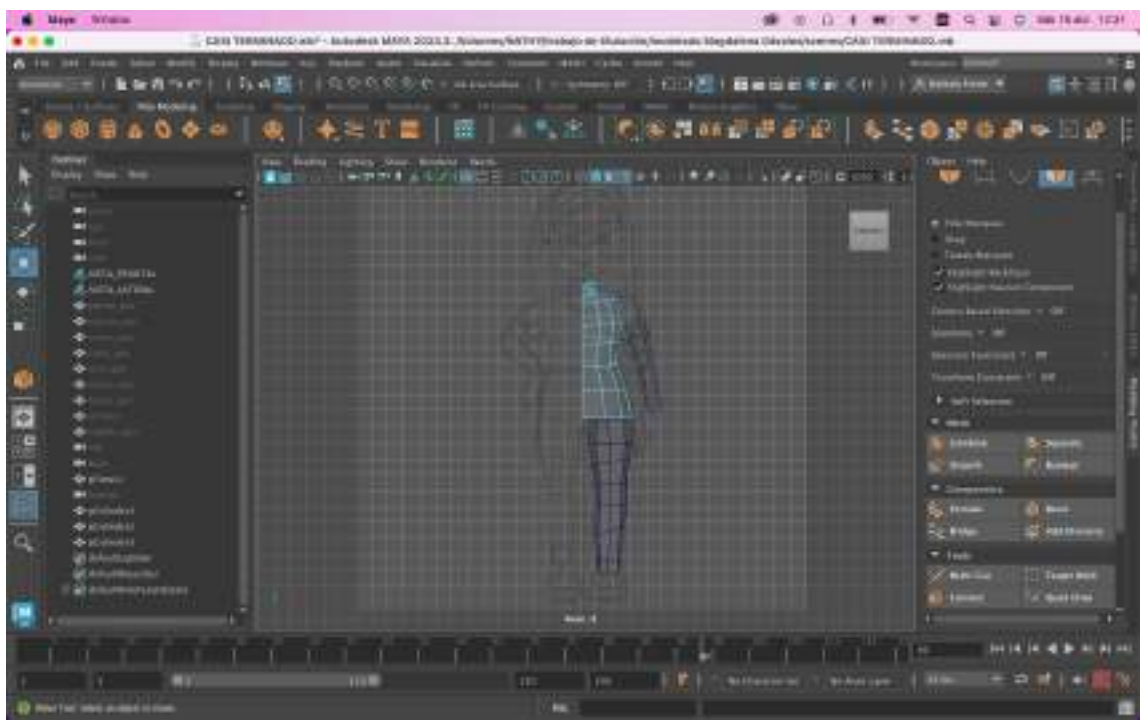
- Colocación vista frontal y lateral

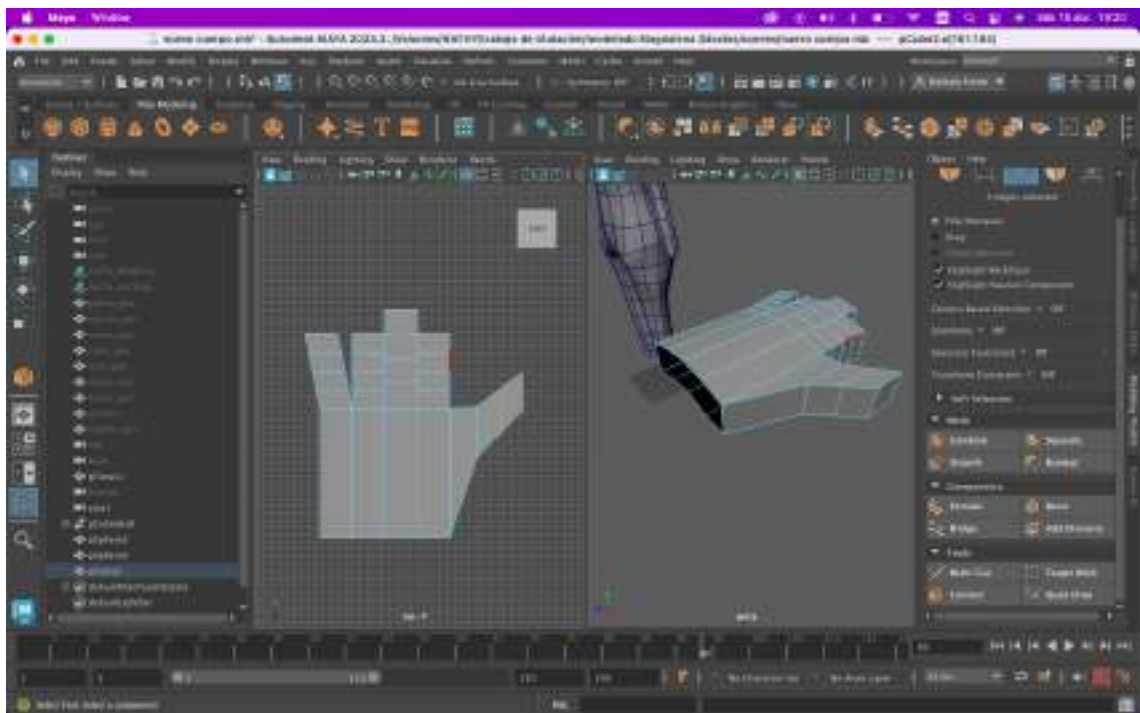
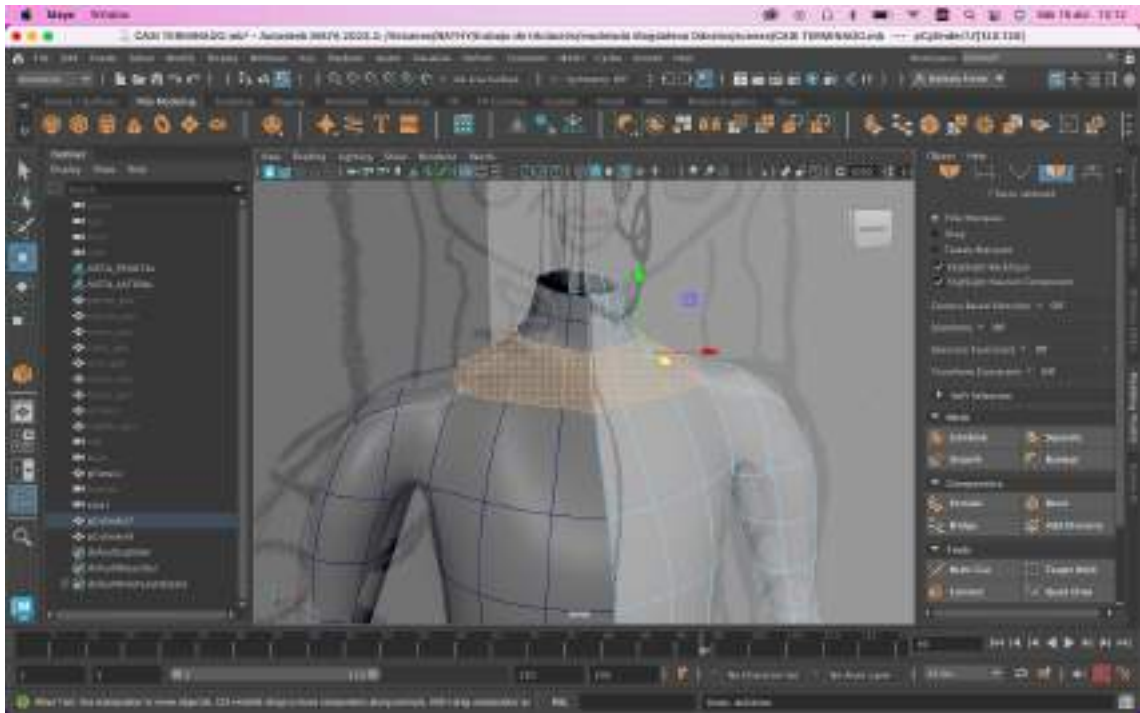


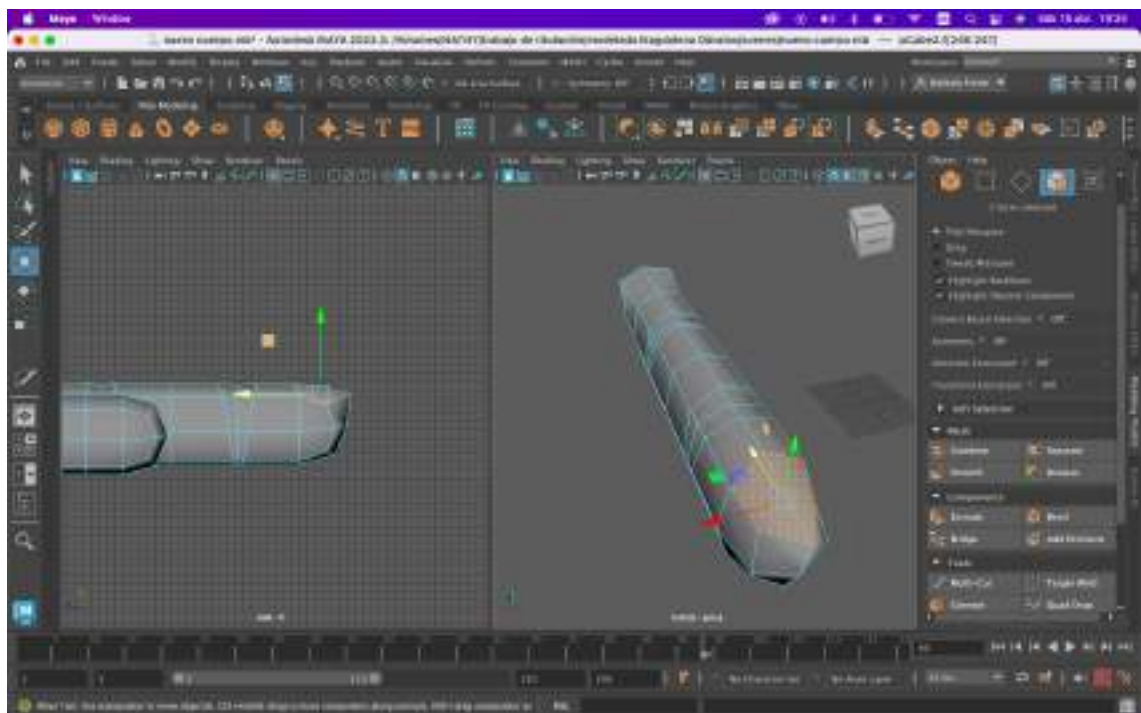
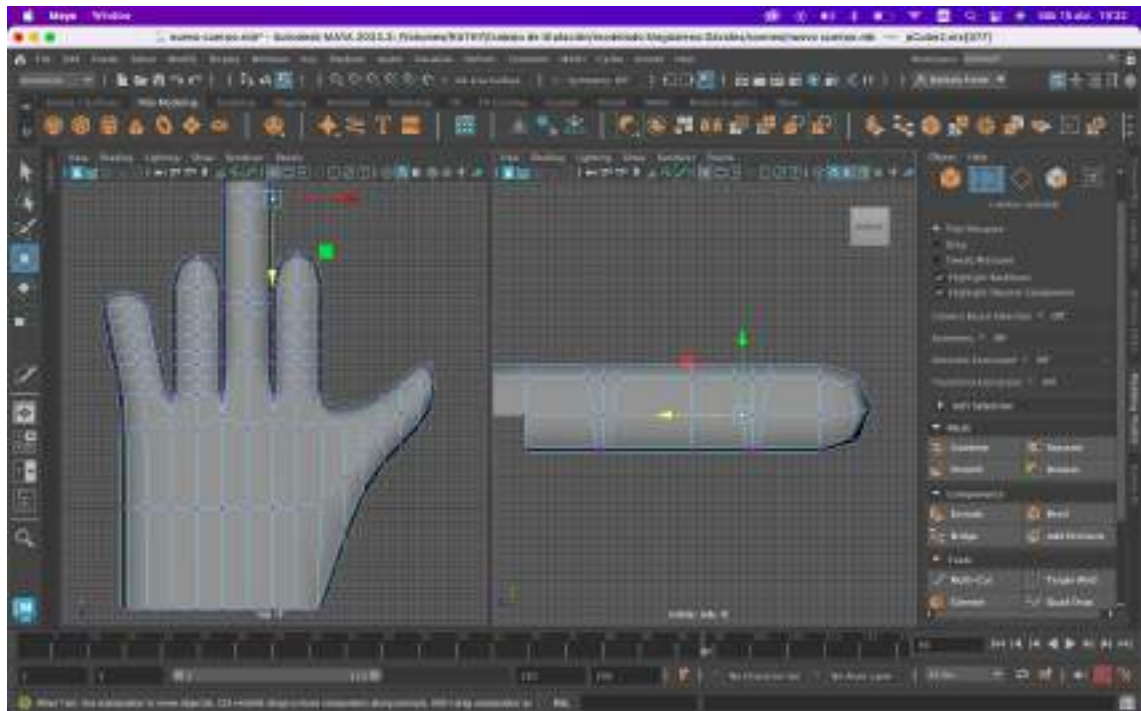


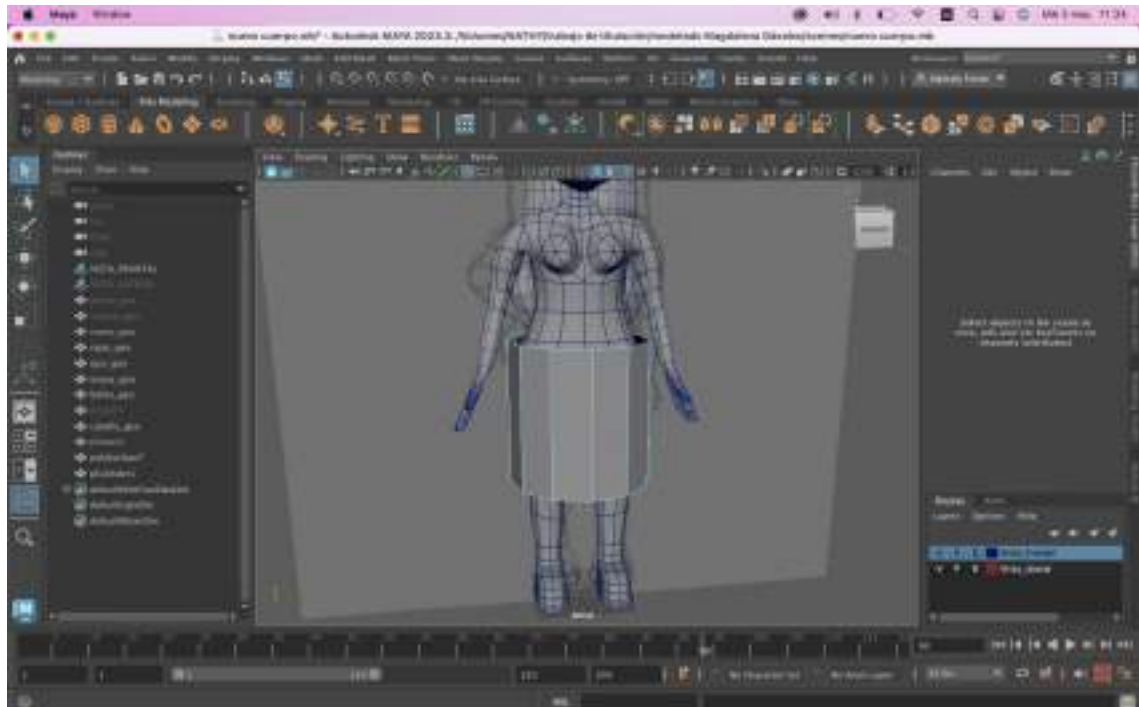
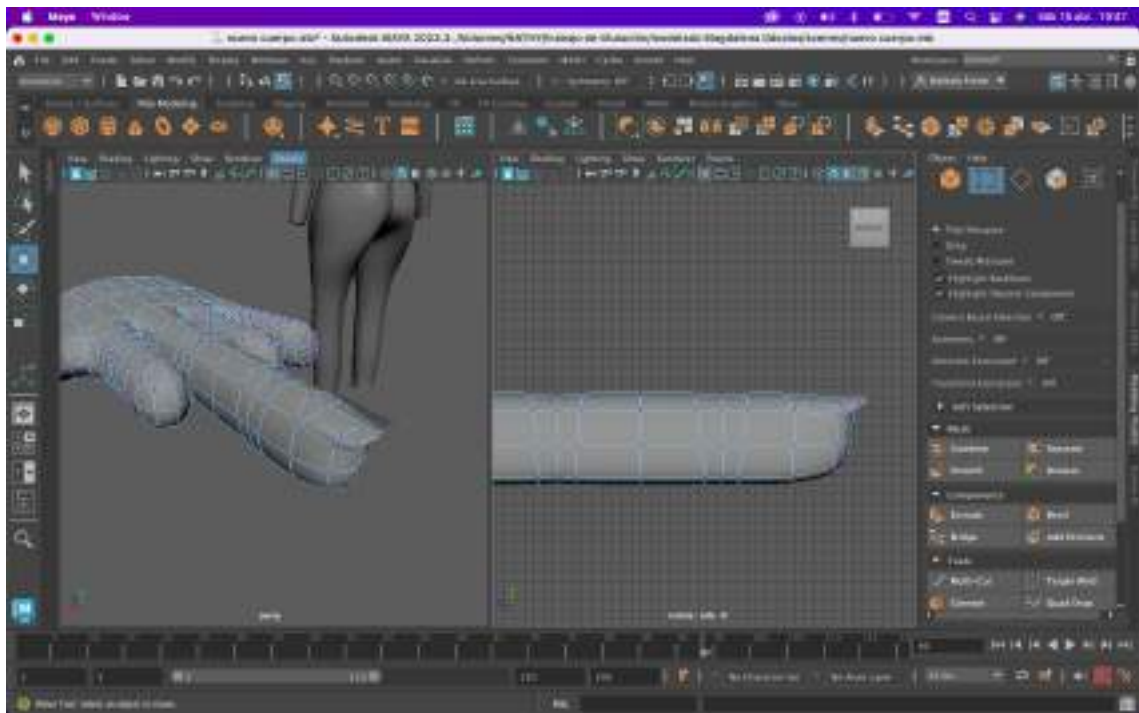




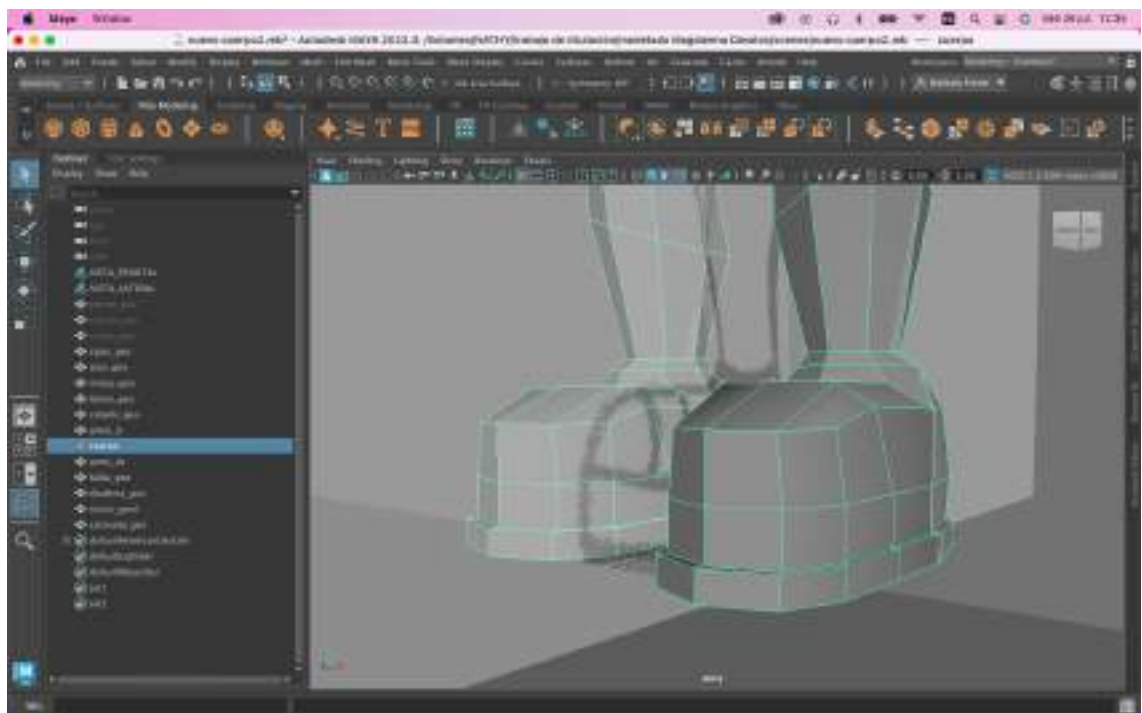
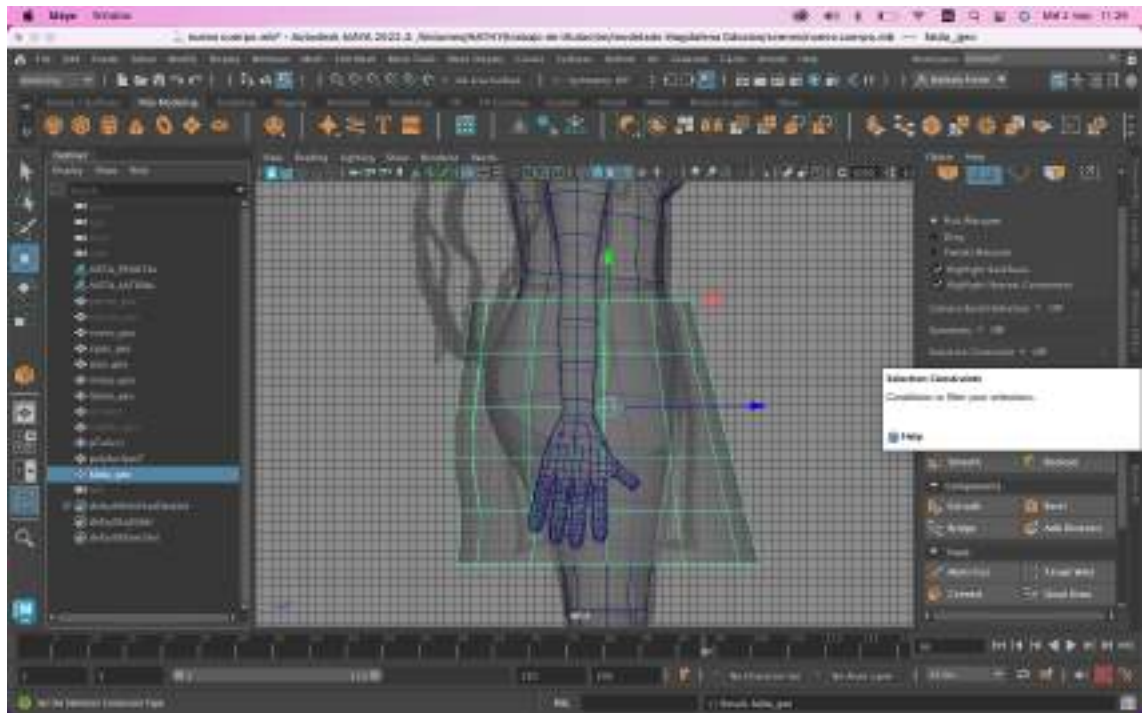


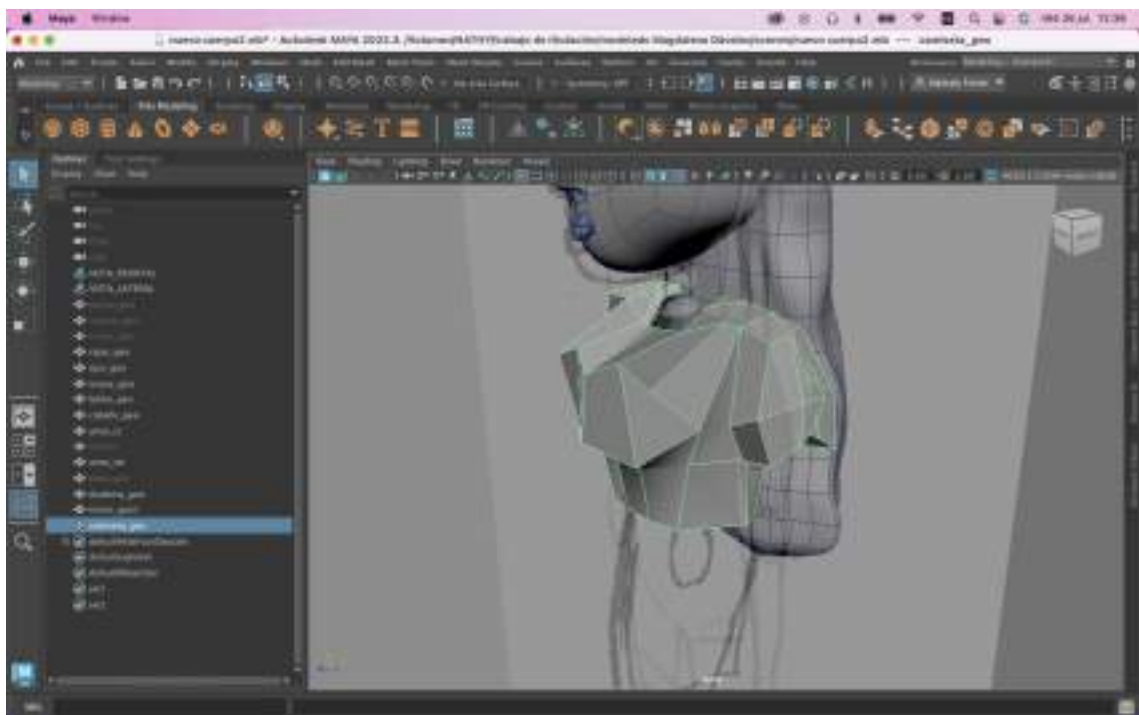
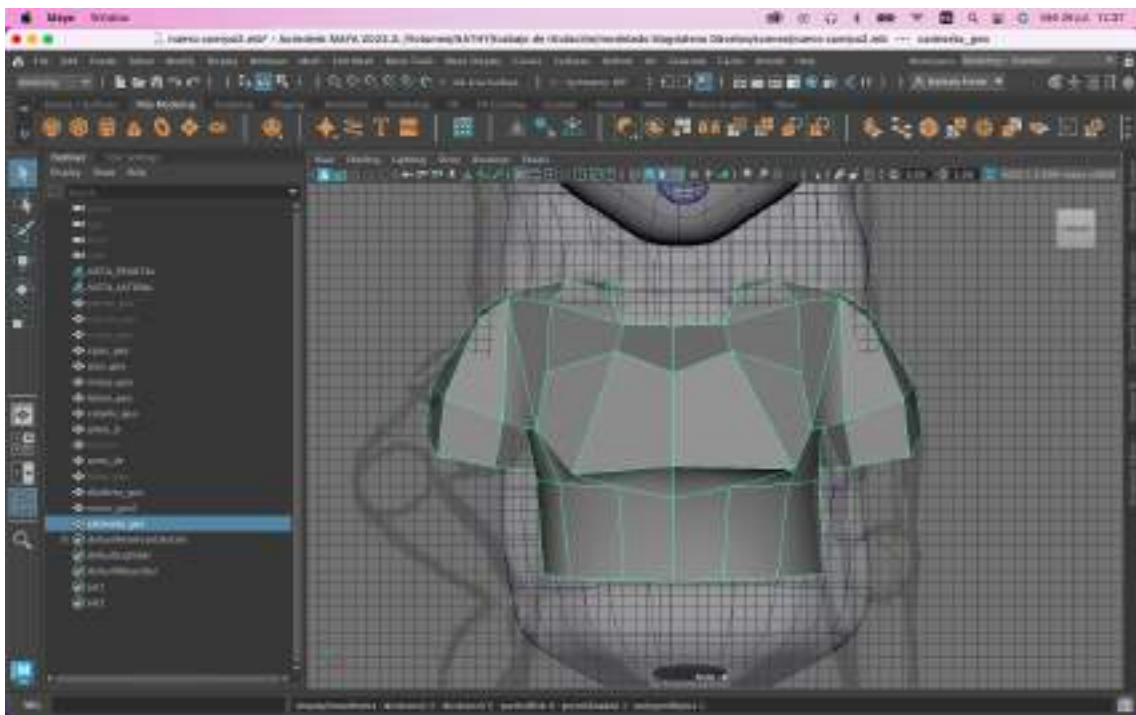


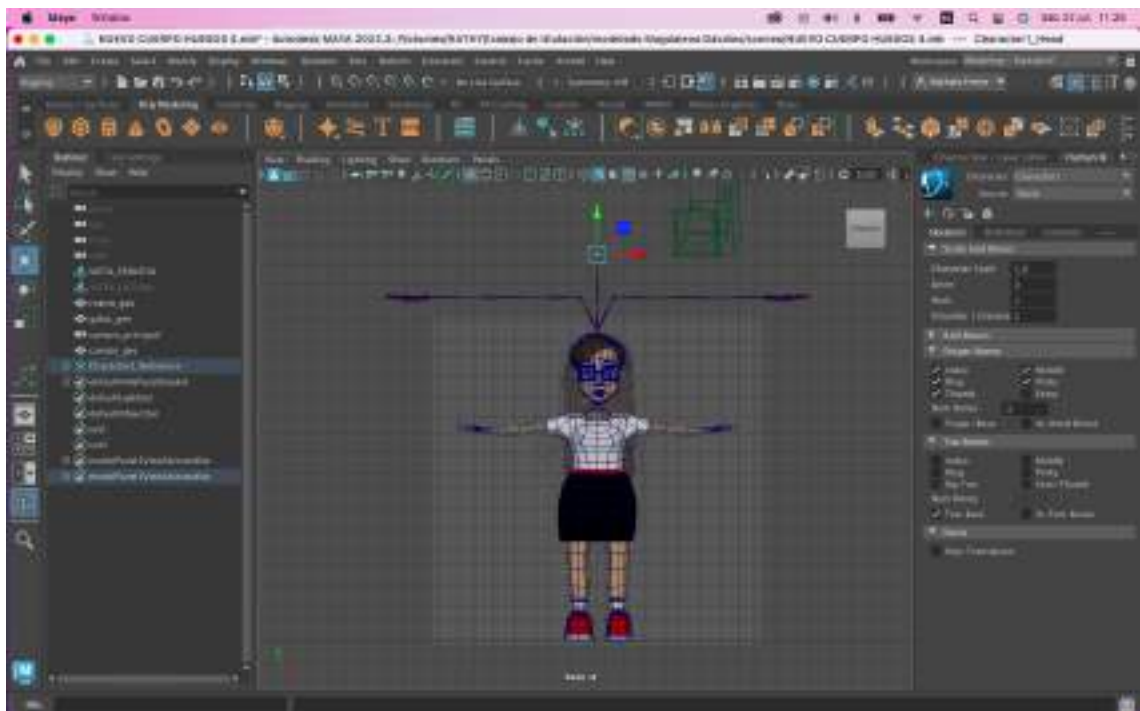
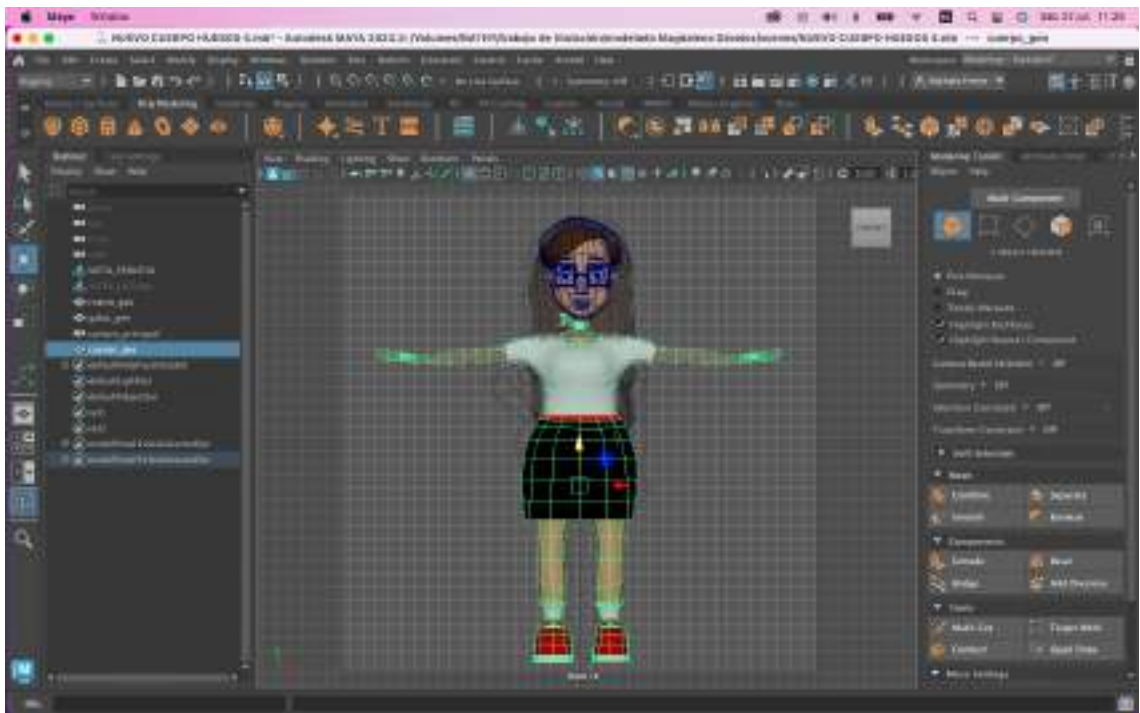


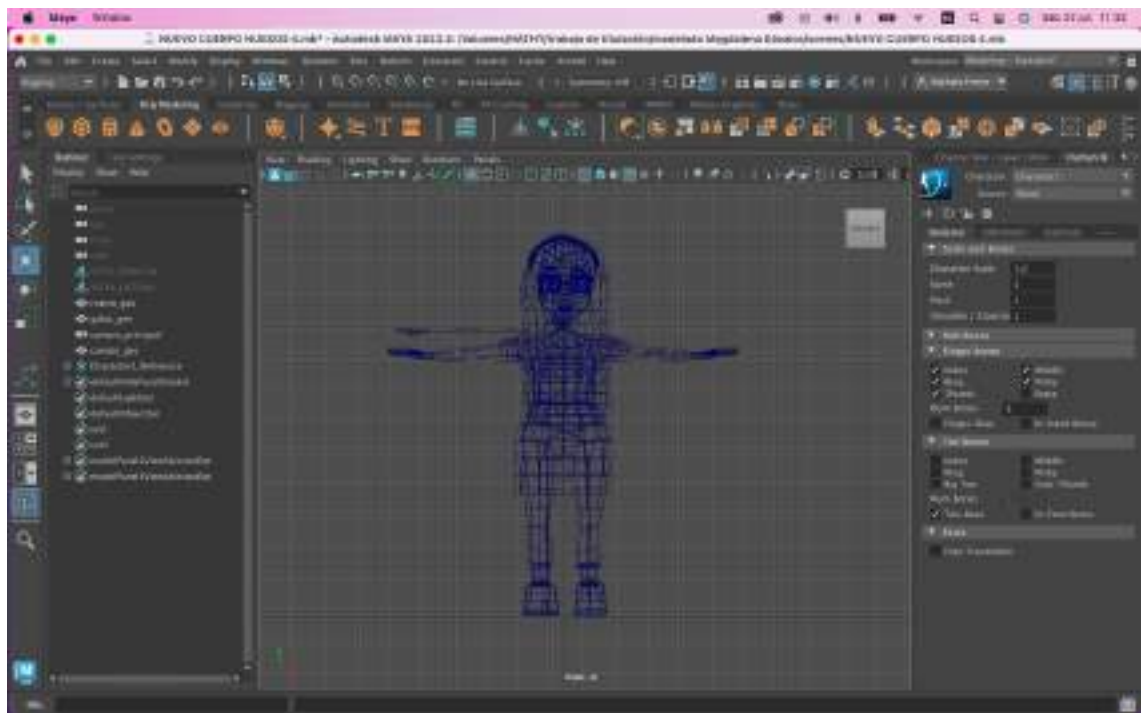
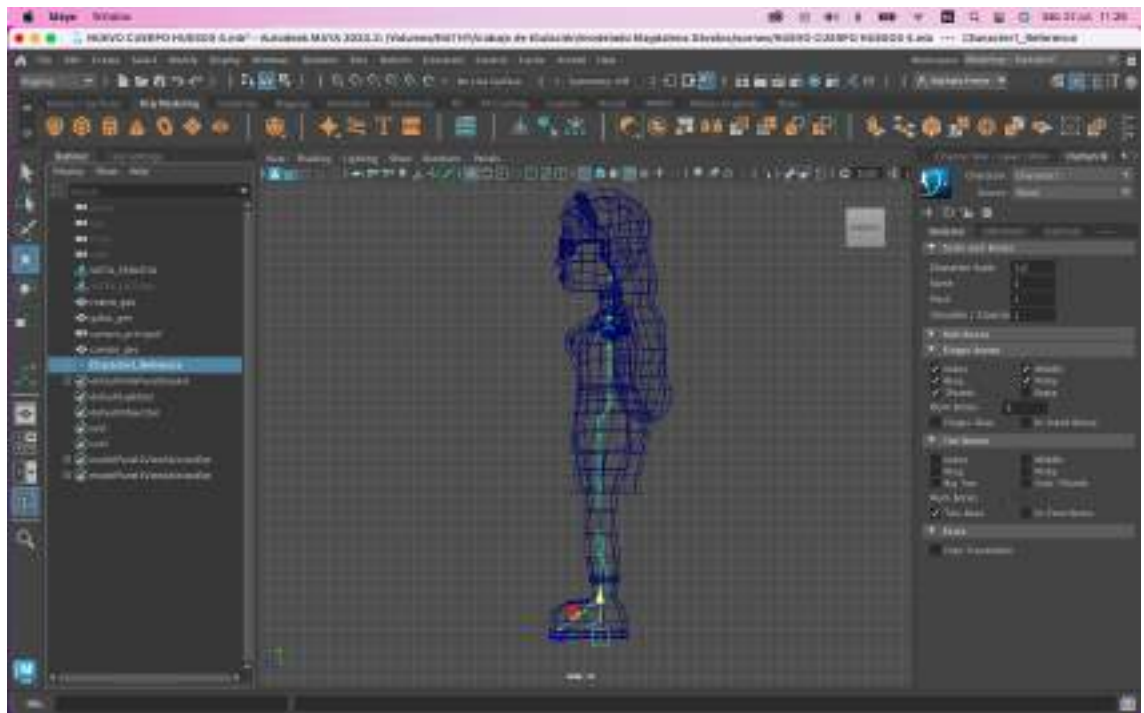


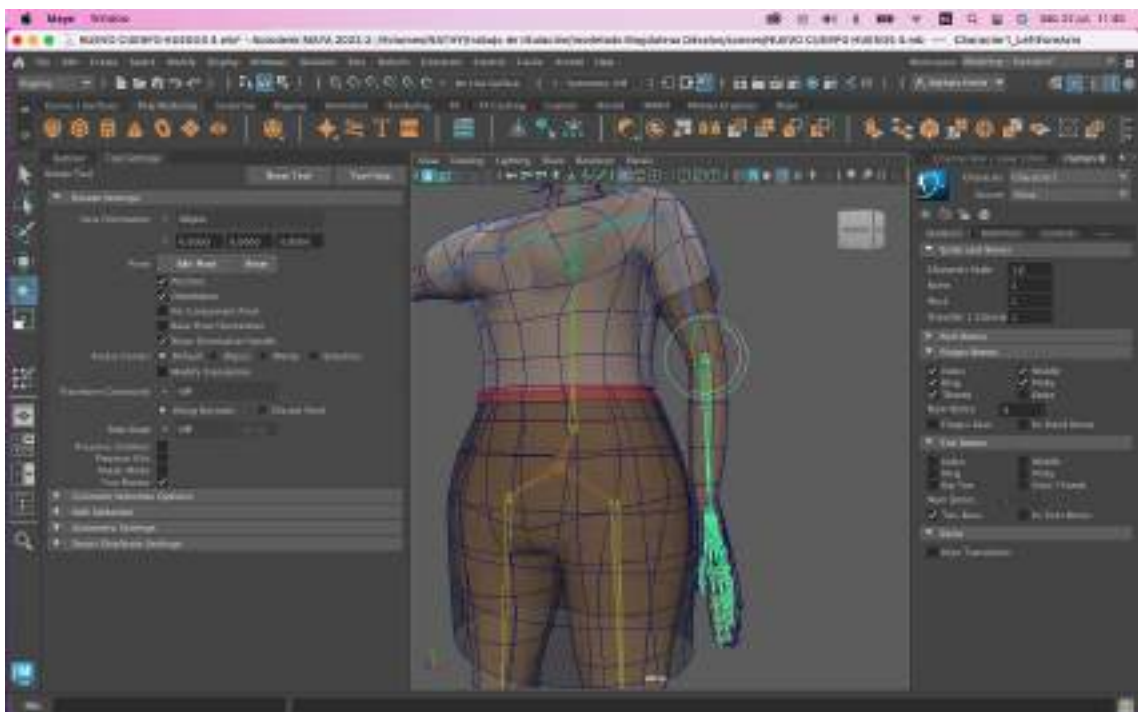
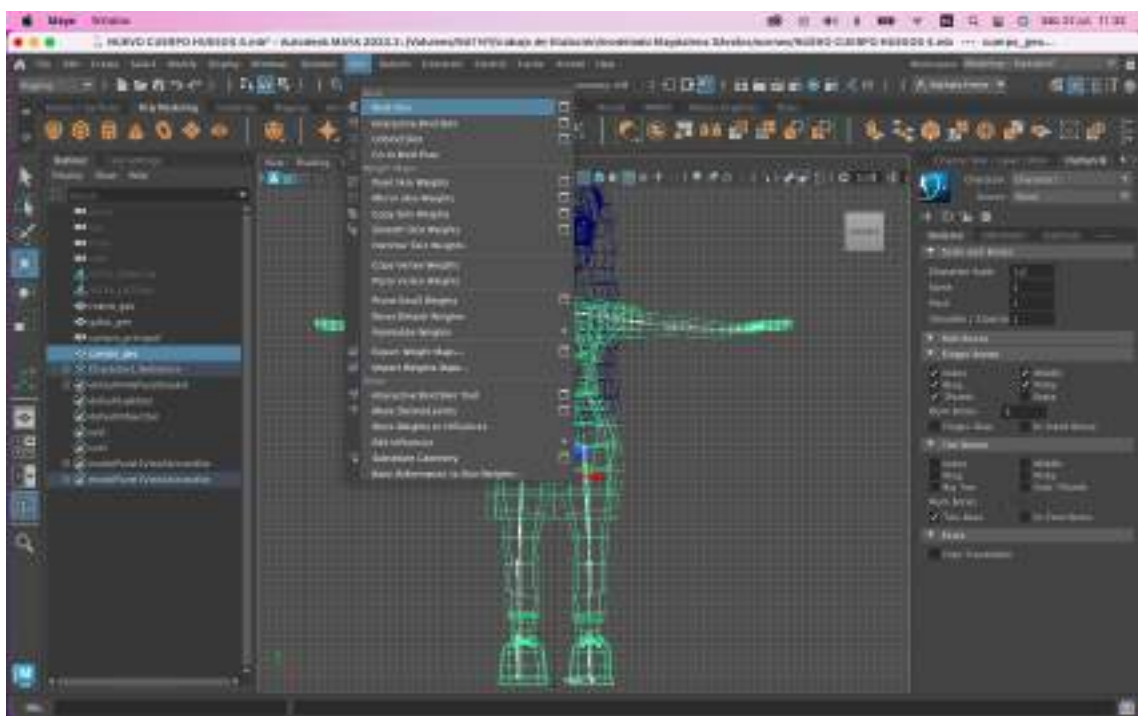


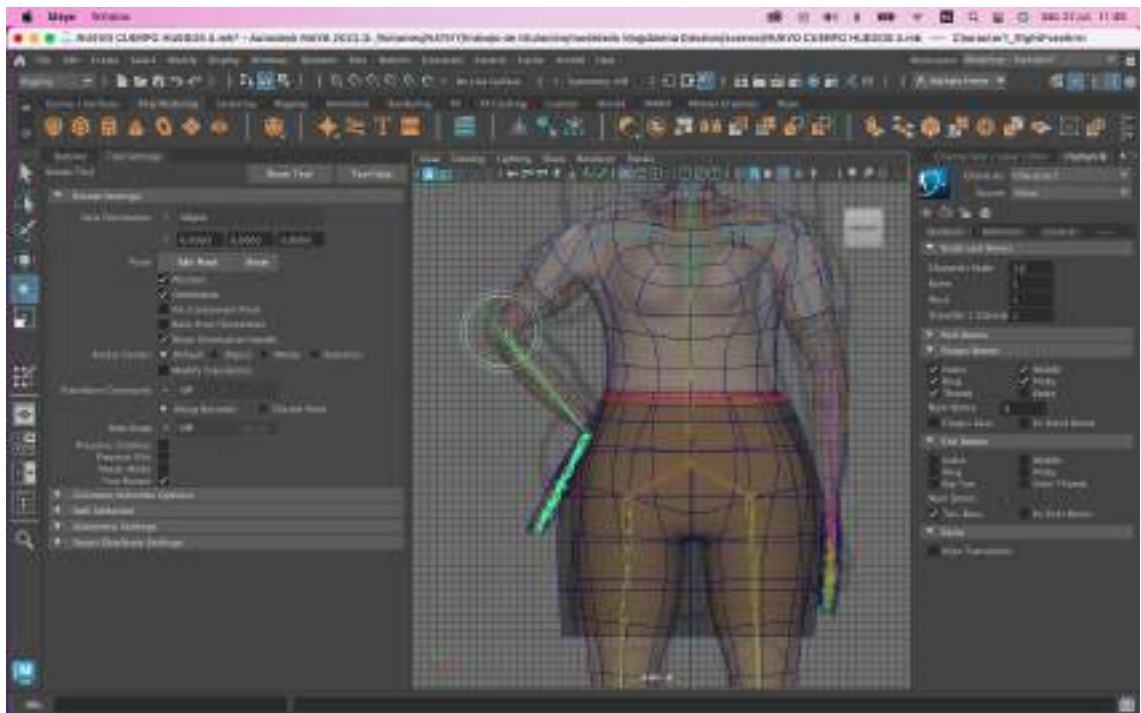
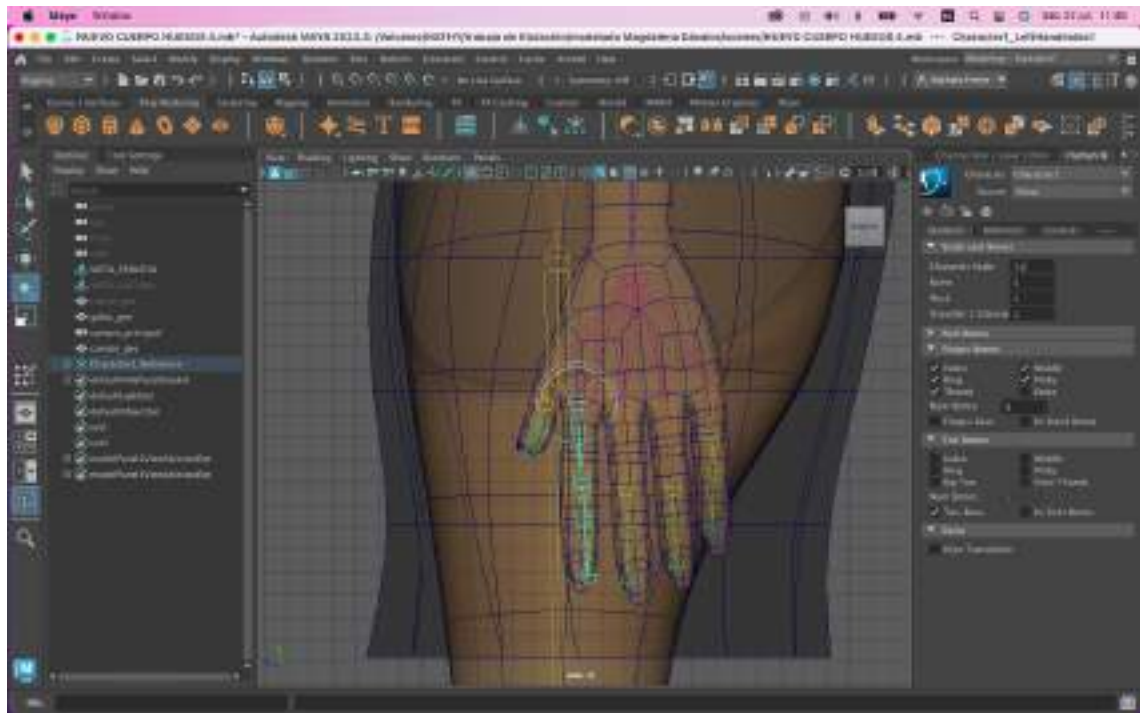


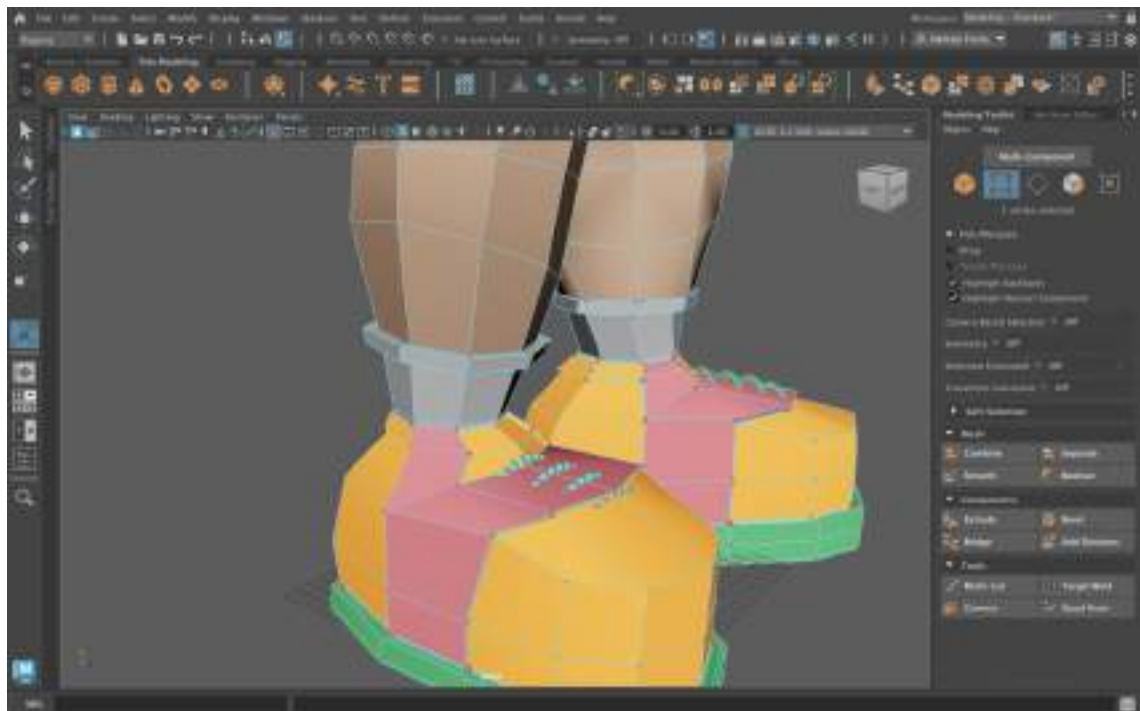
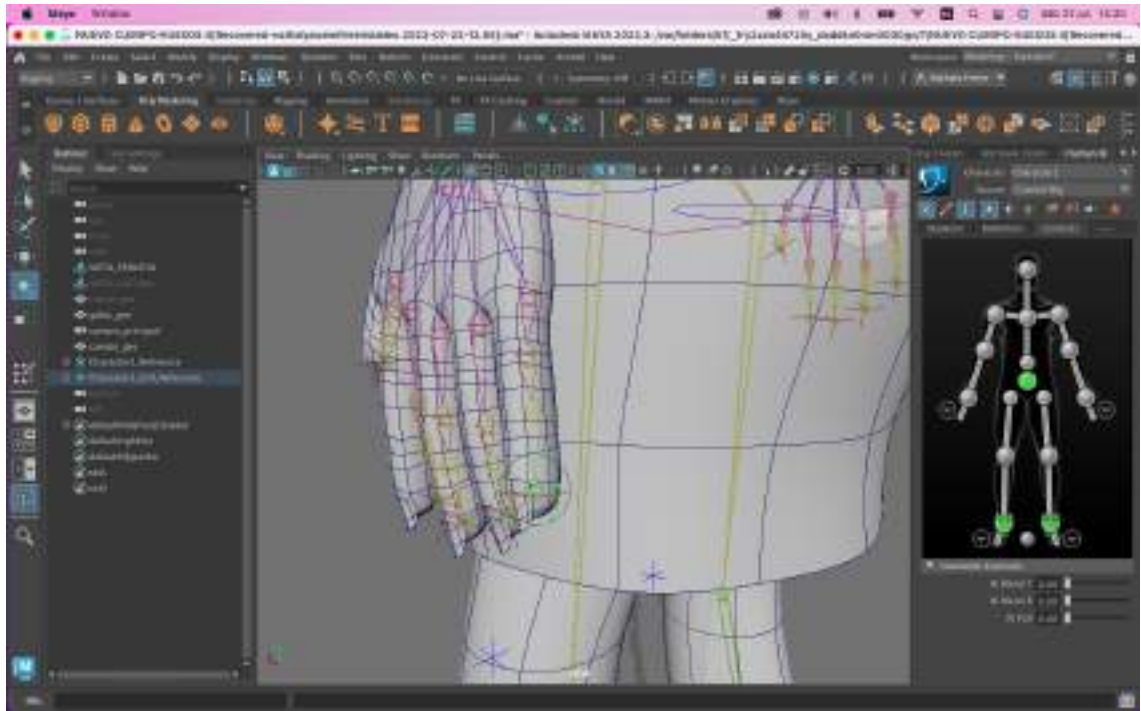


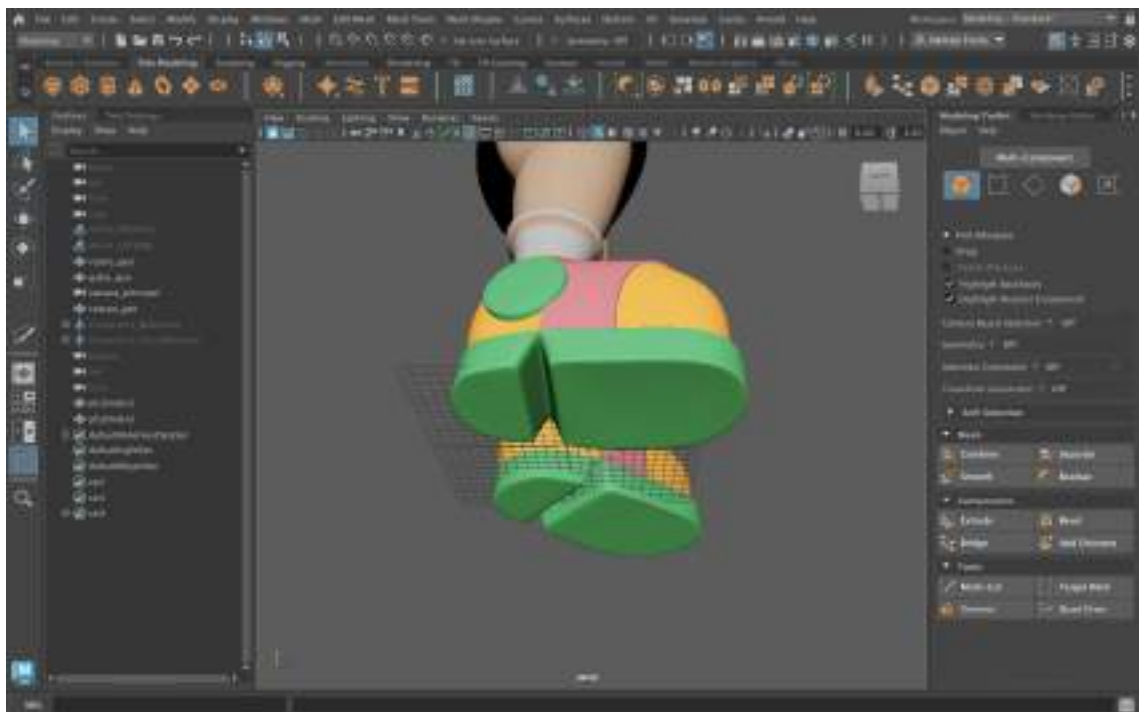
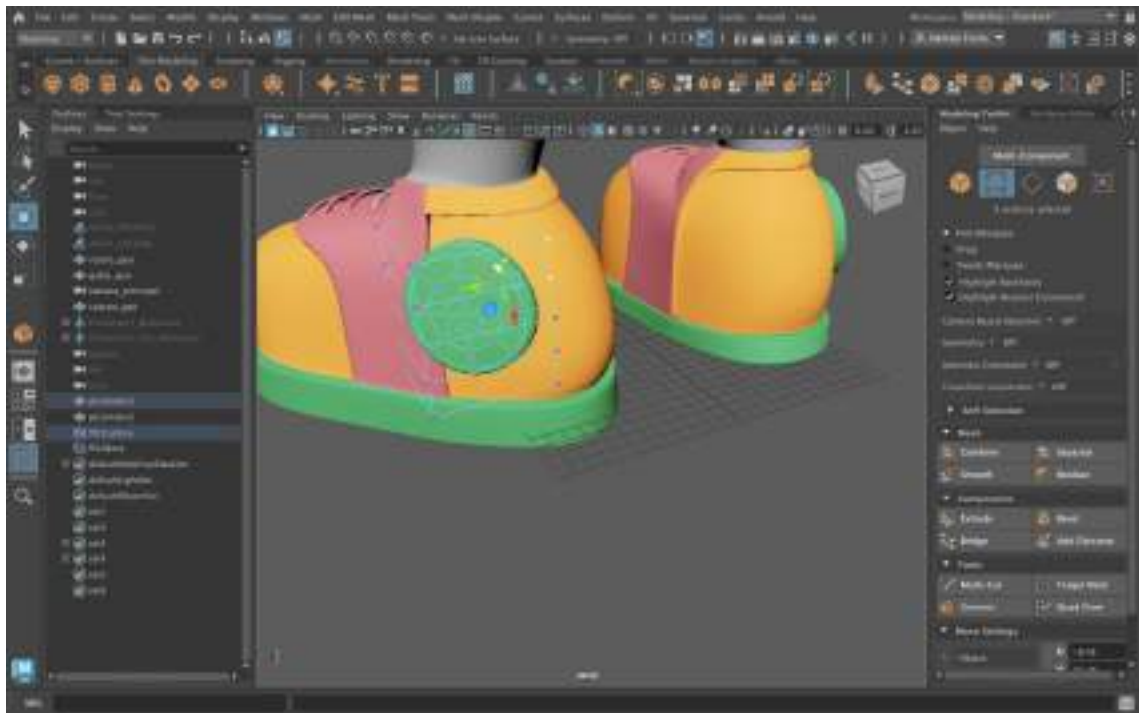




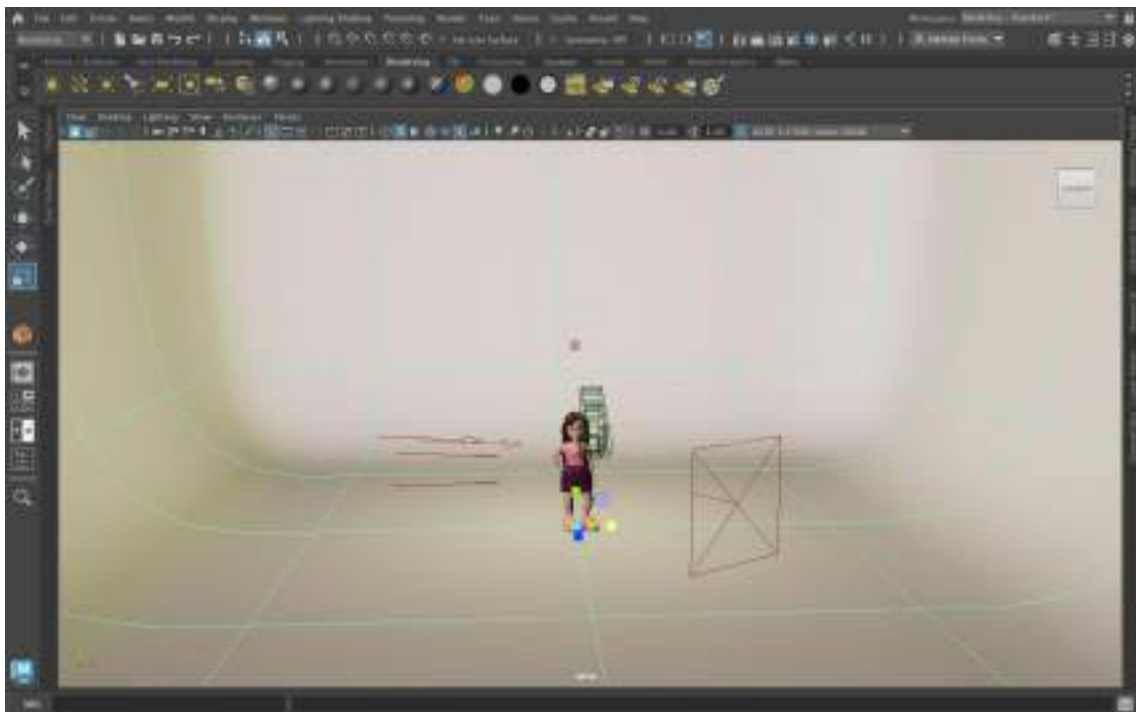
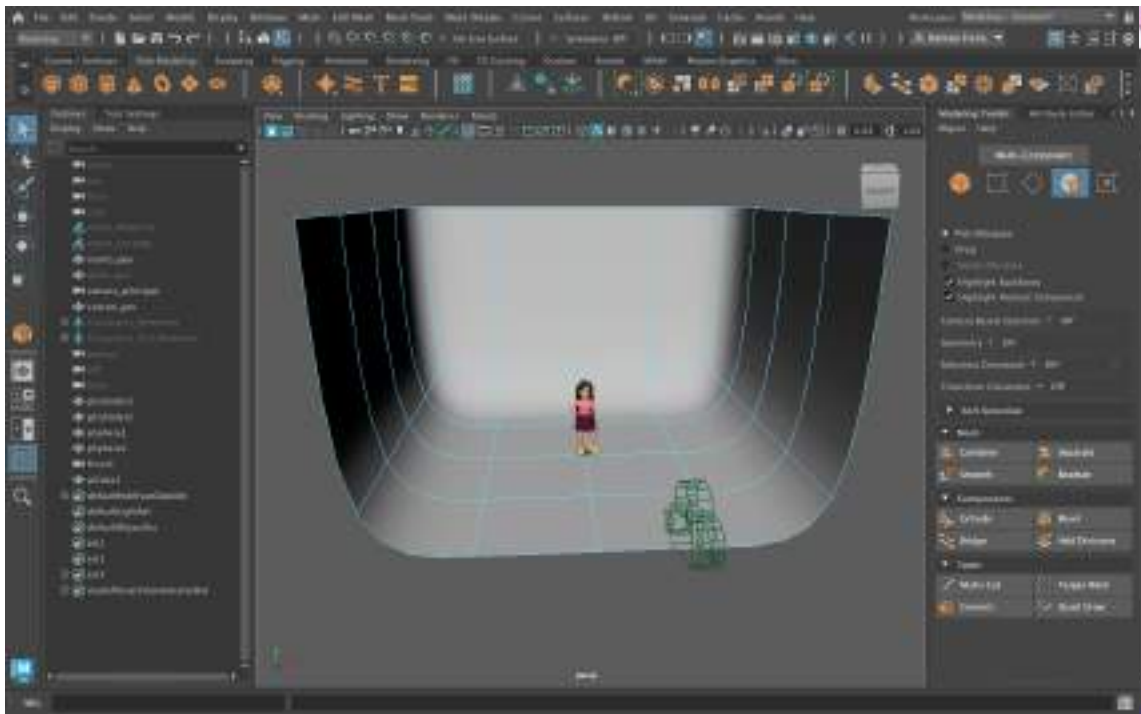


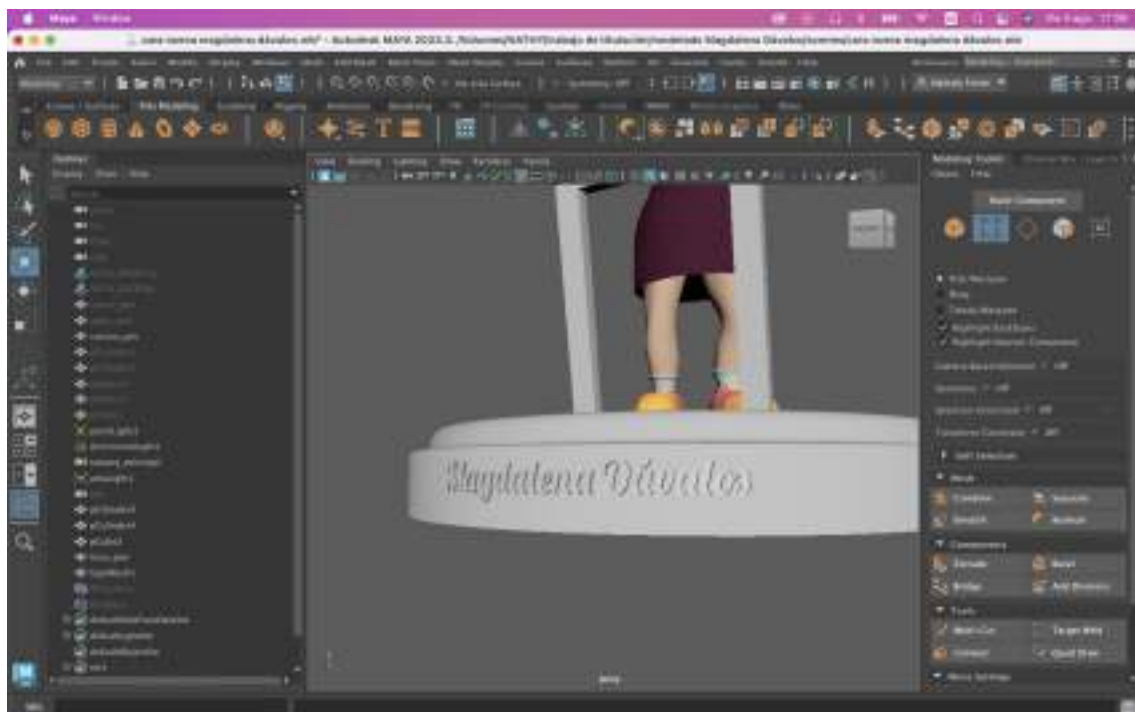
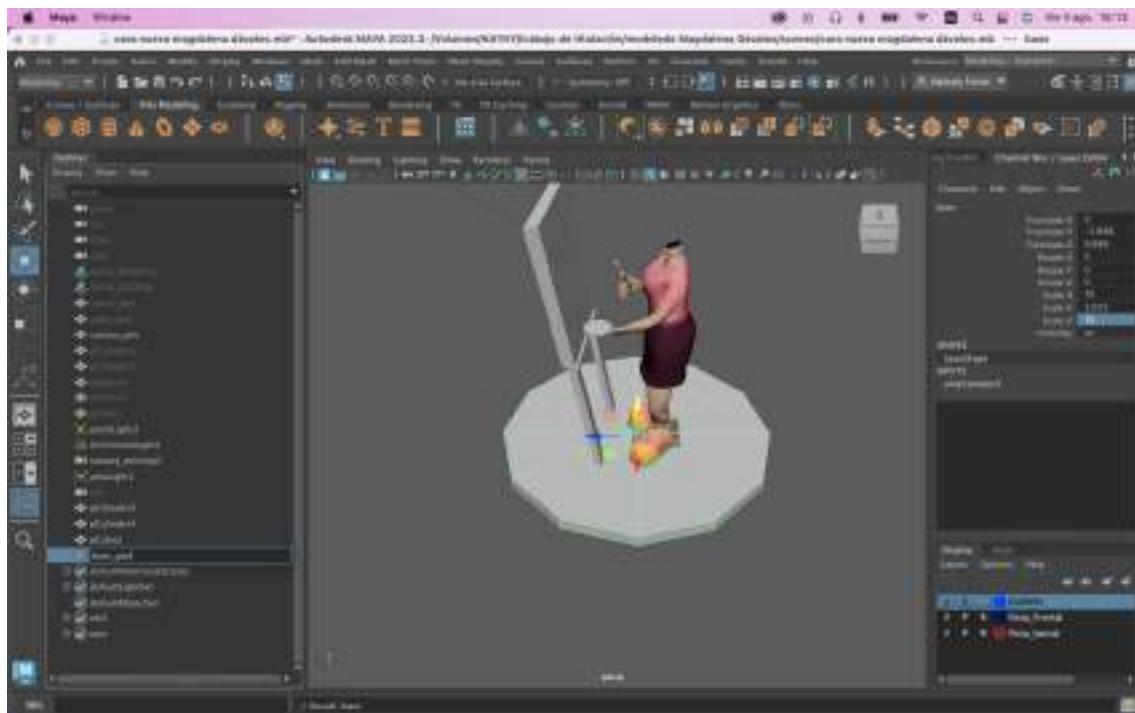


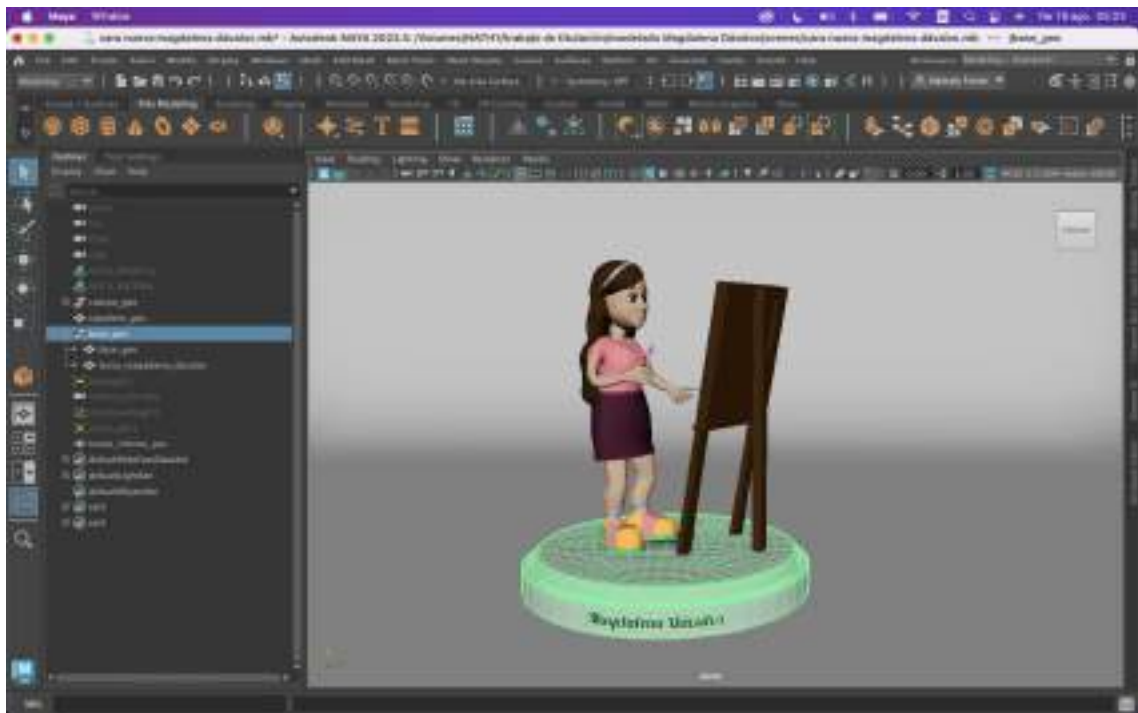
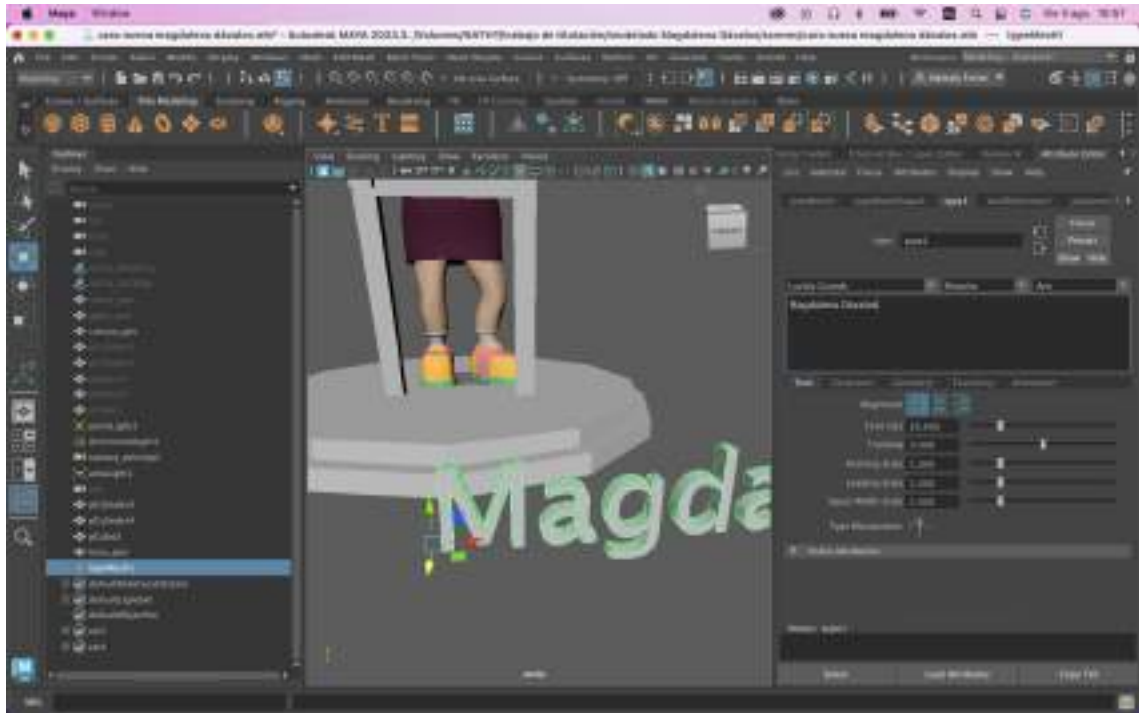


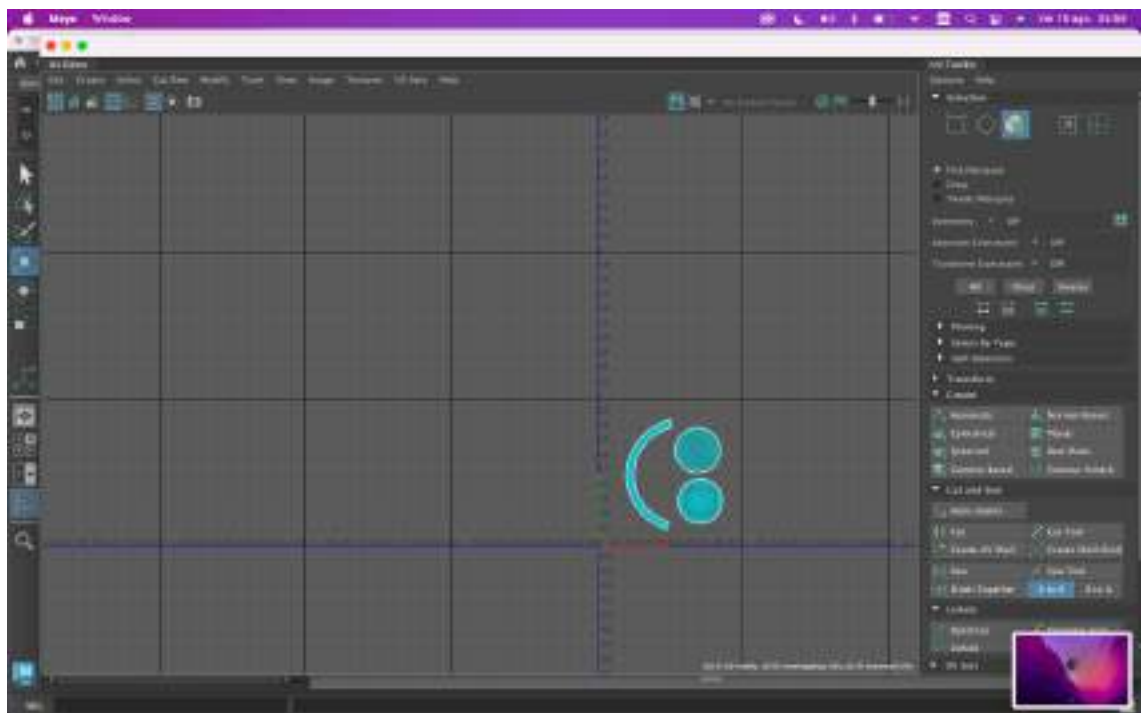
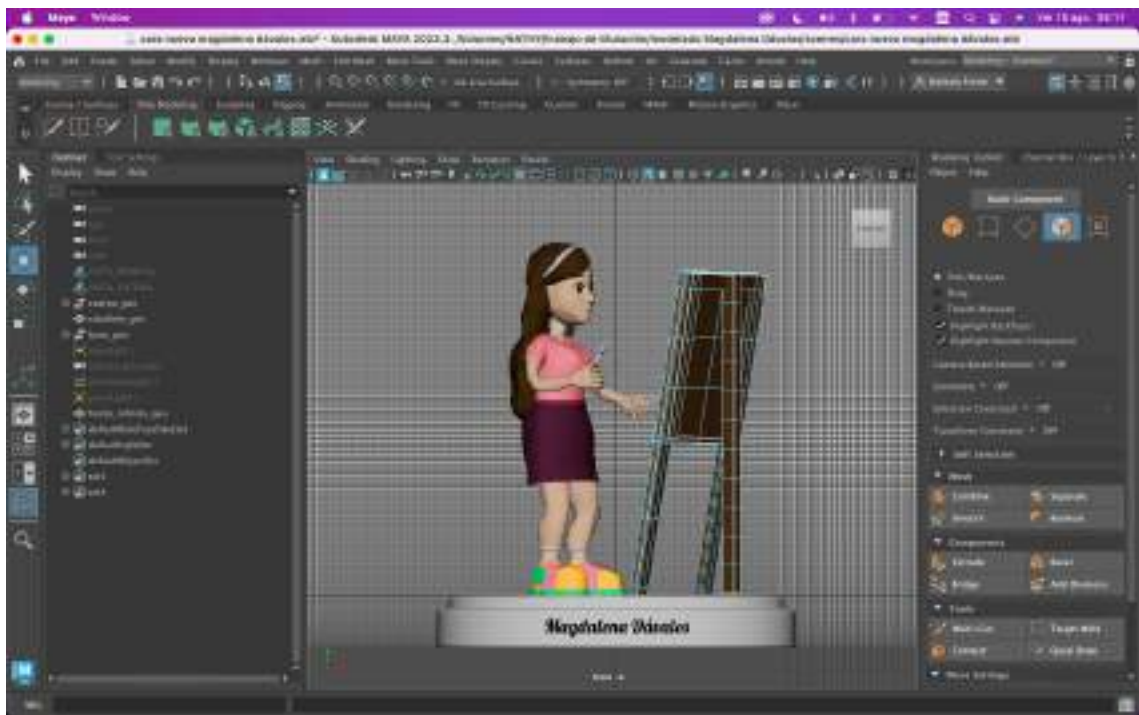


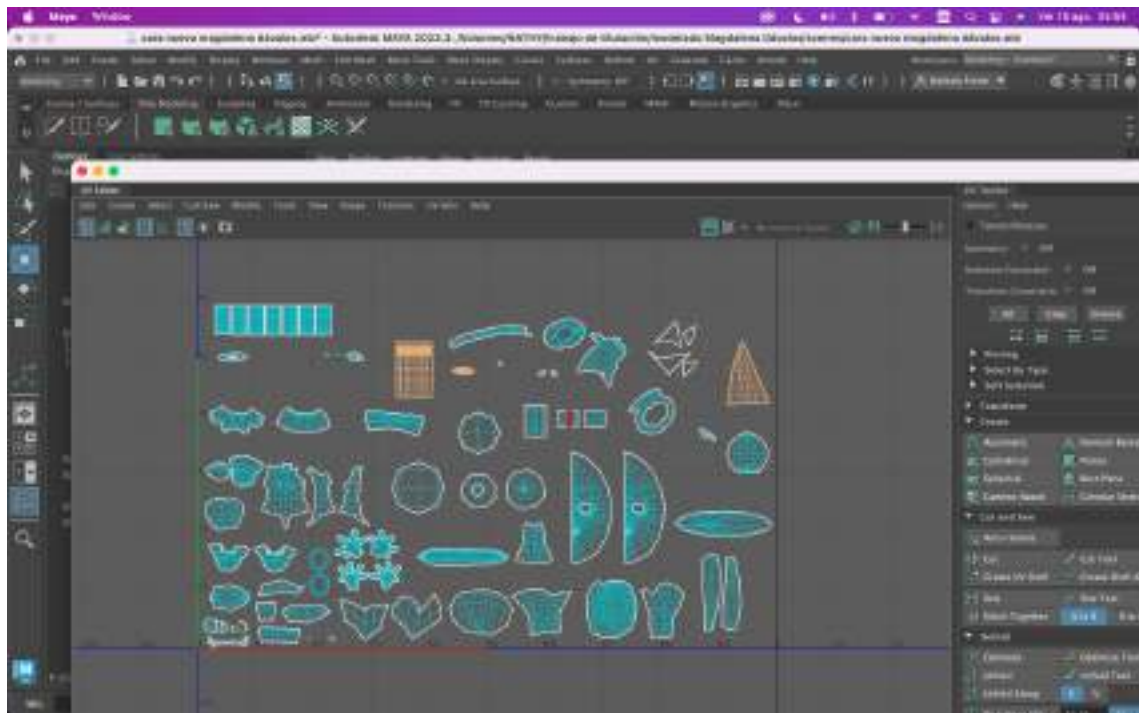
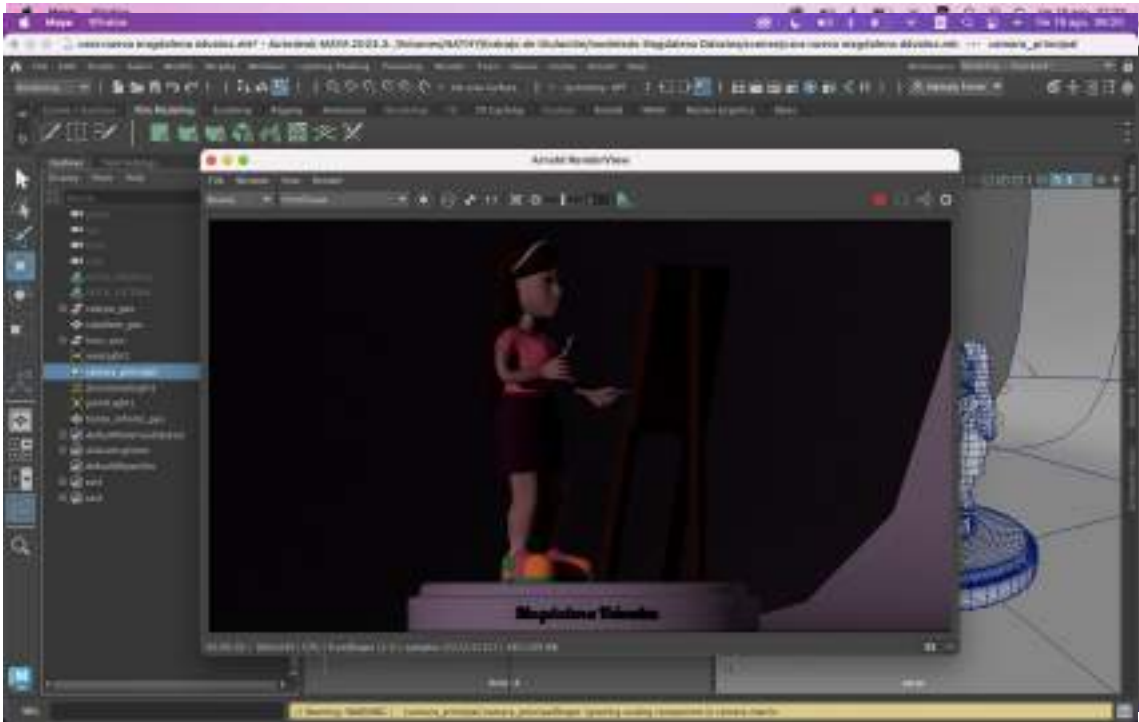










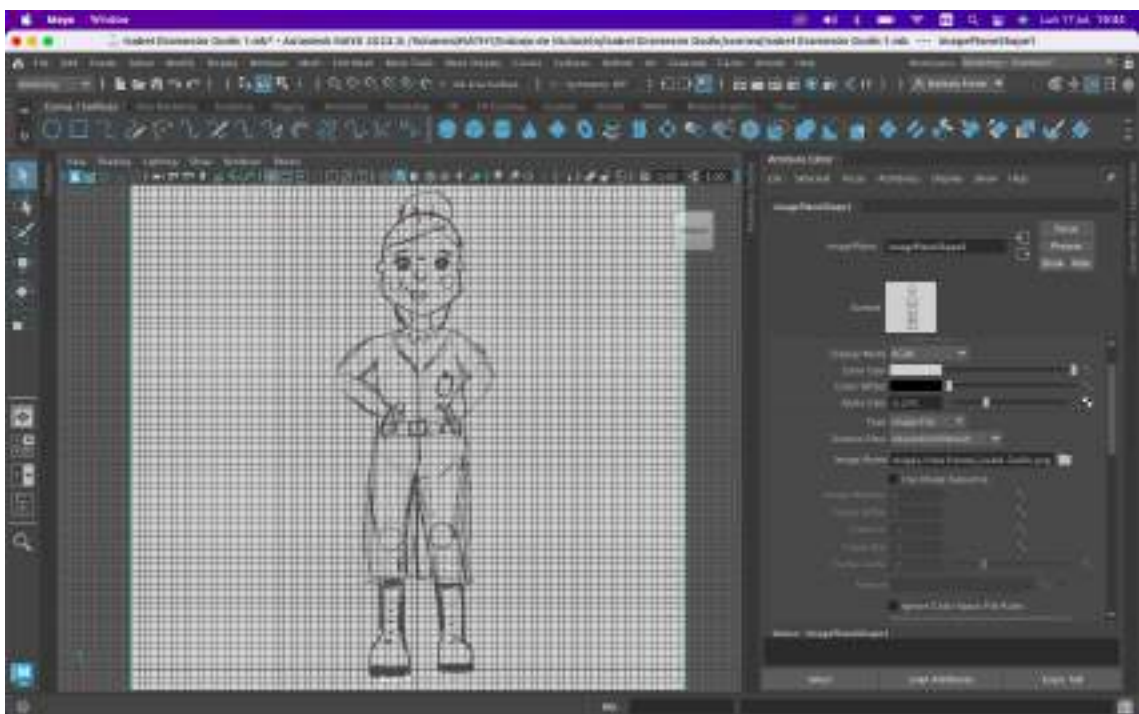
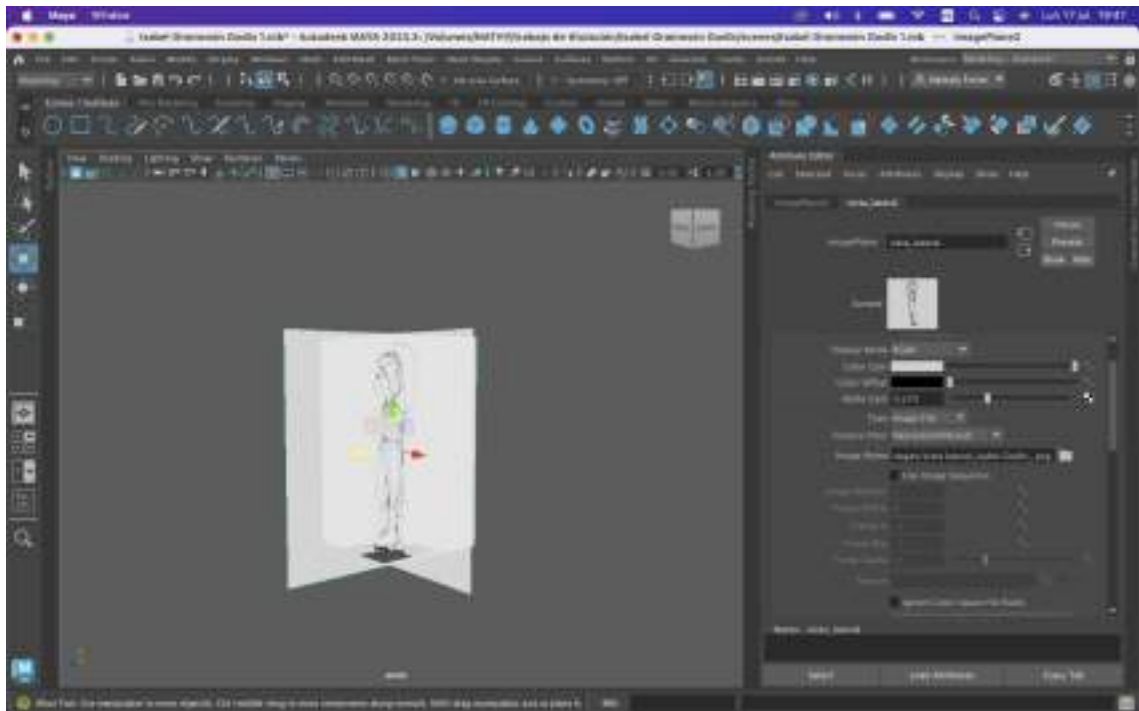


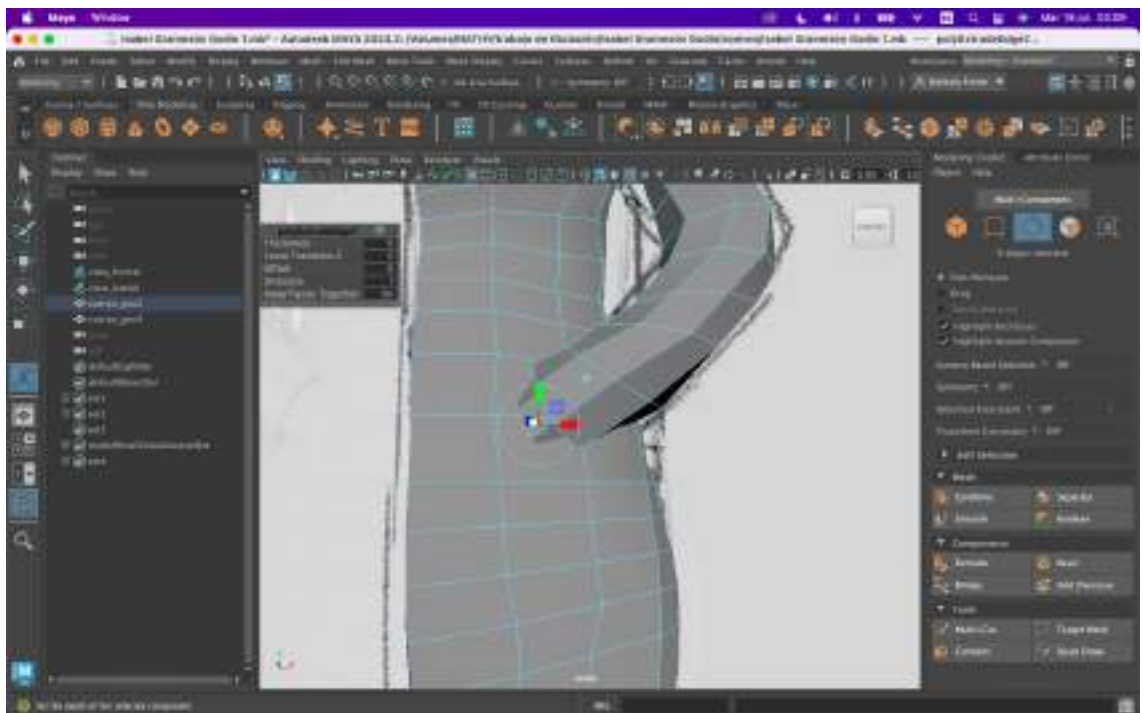
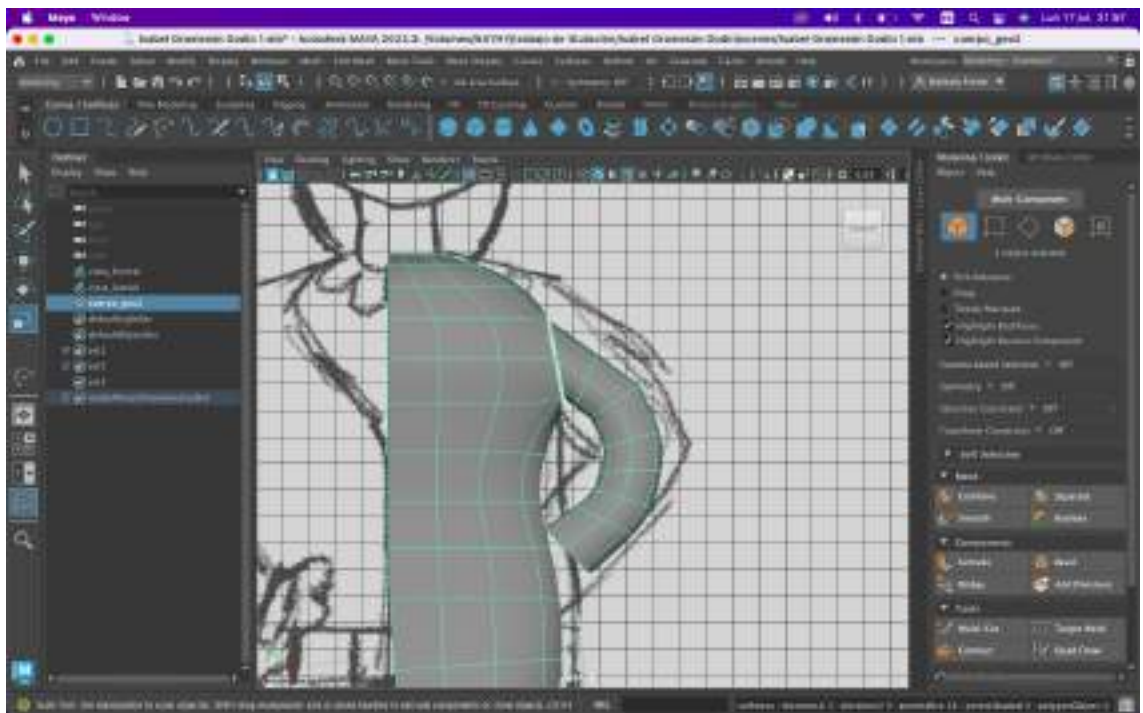
- Render final



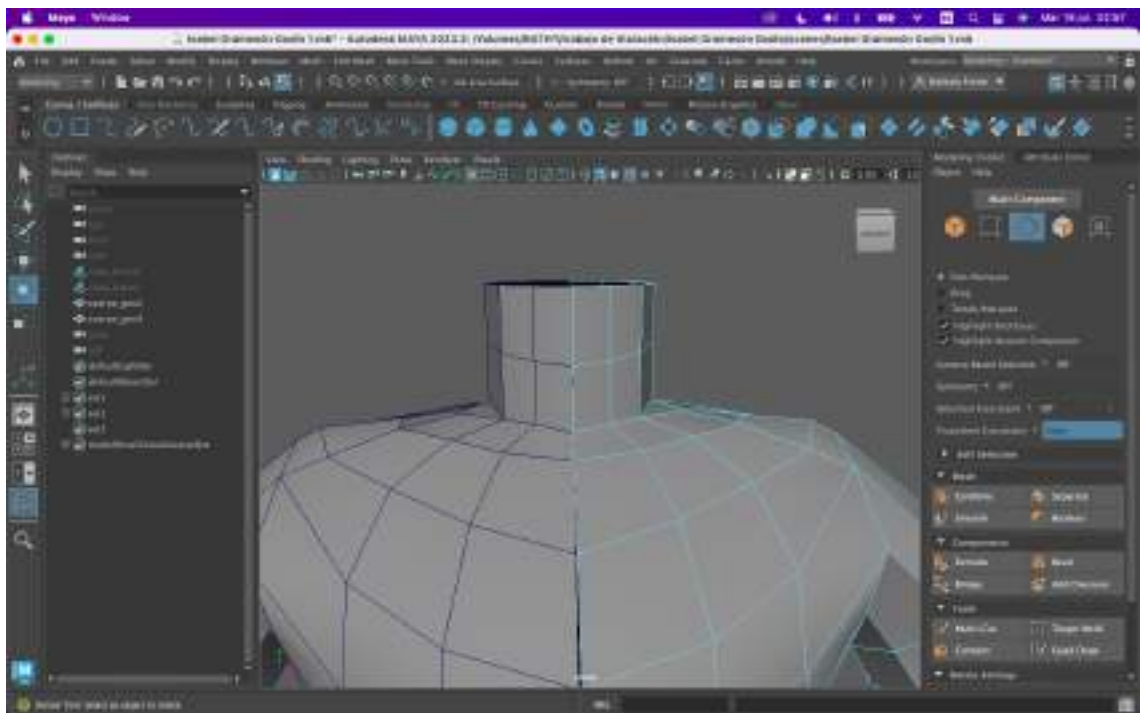
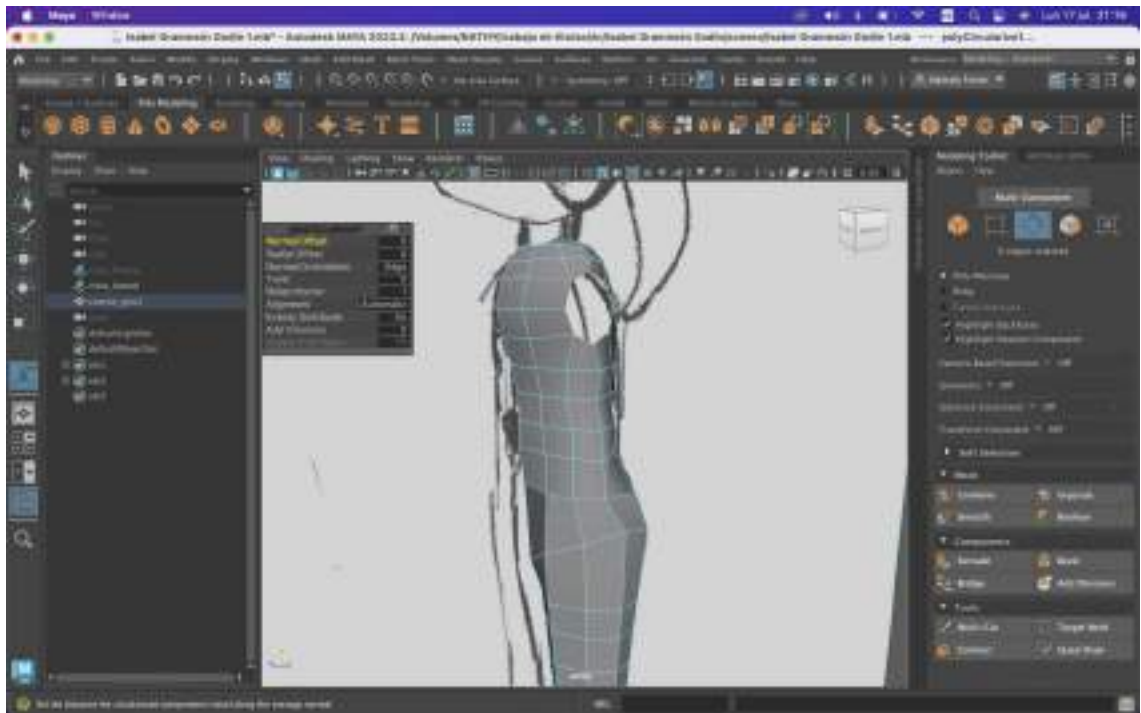
## Personaje 2: Isabel Garmesón Godín

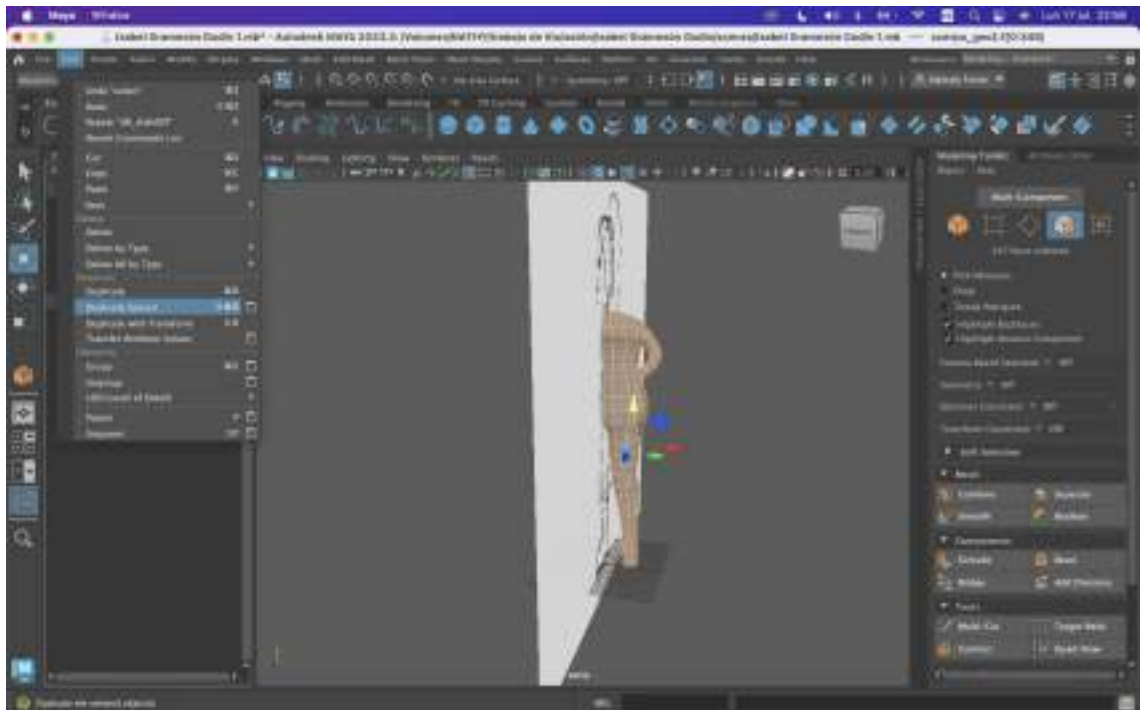
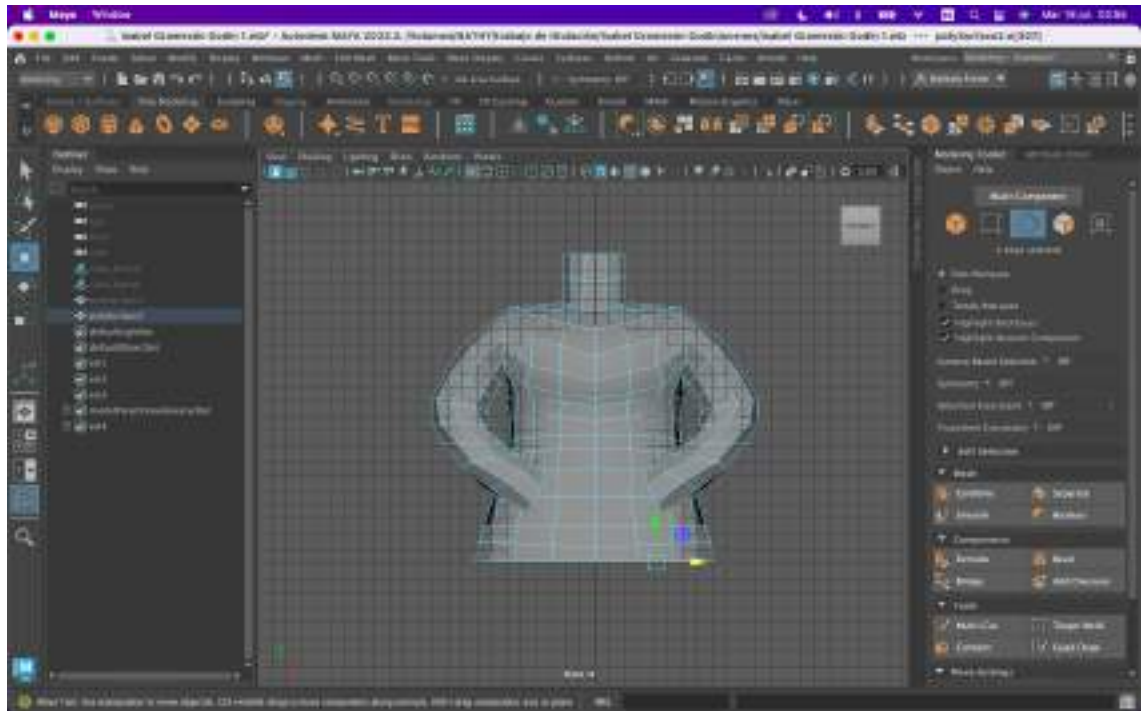
- Colocación vista frontal y lateral

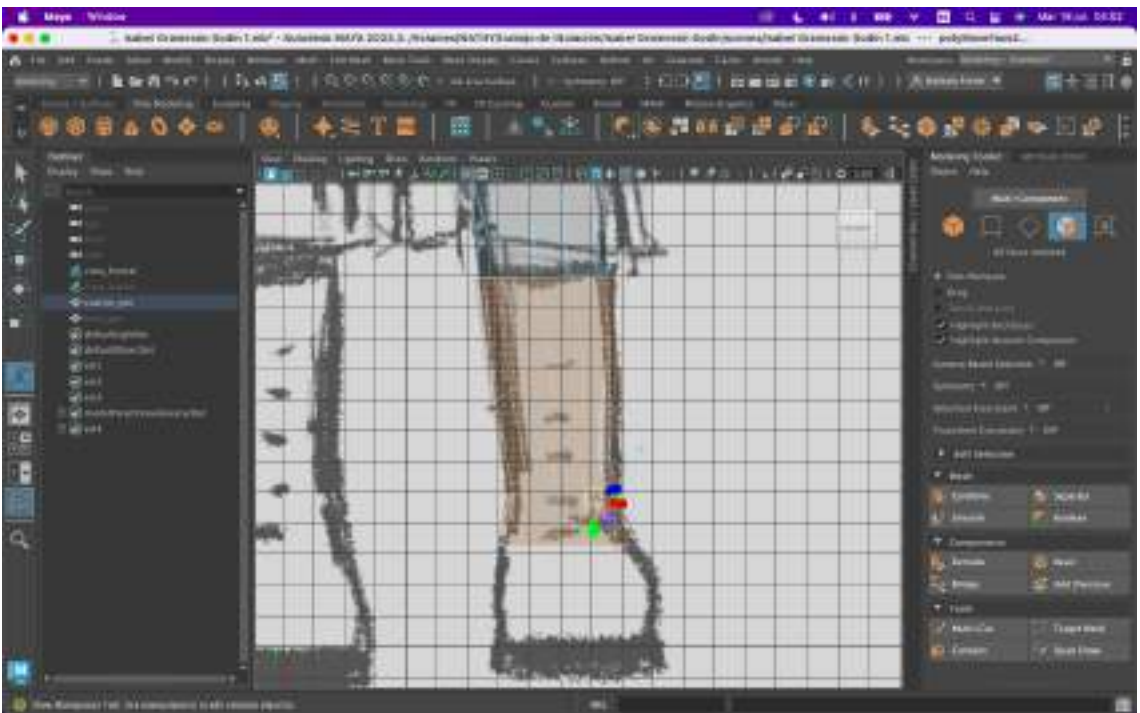
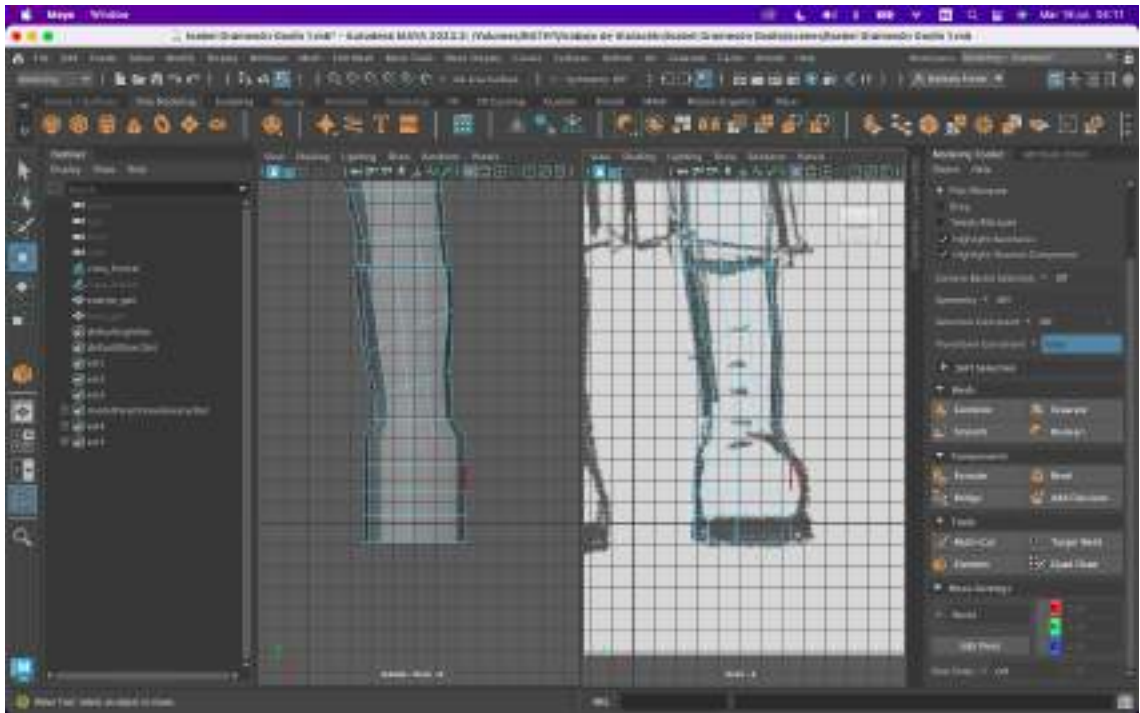


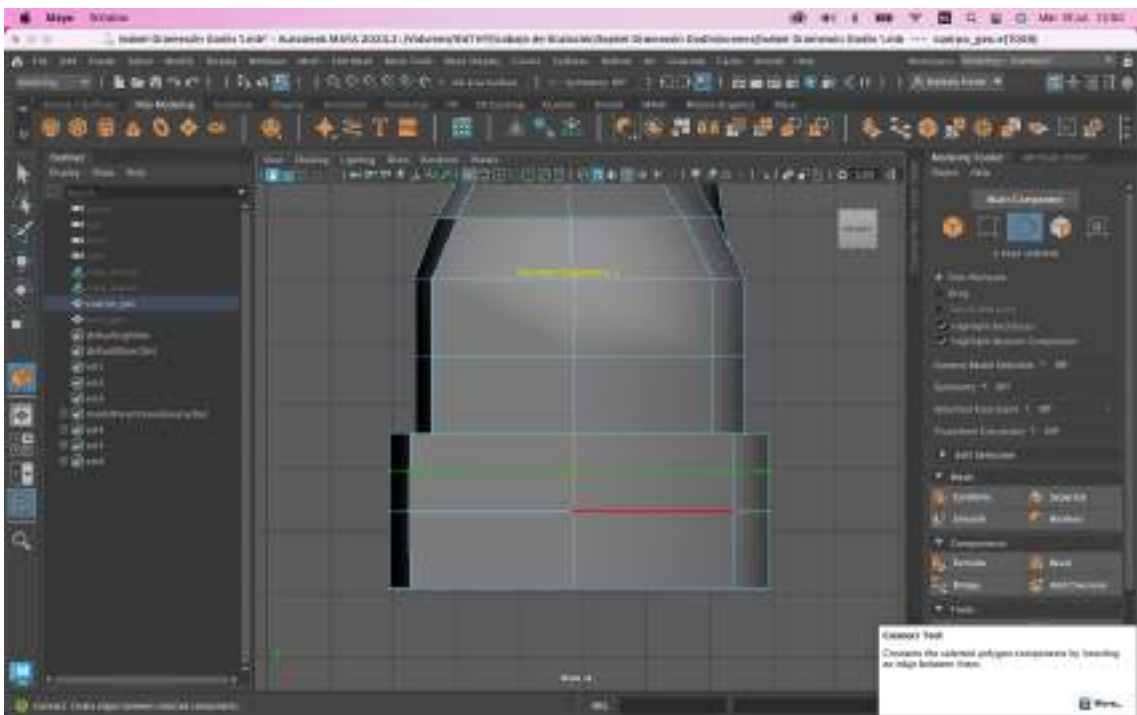
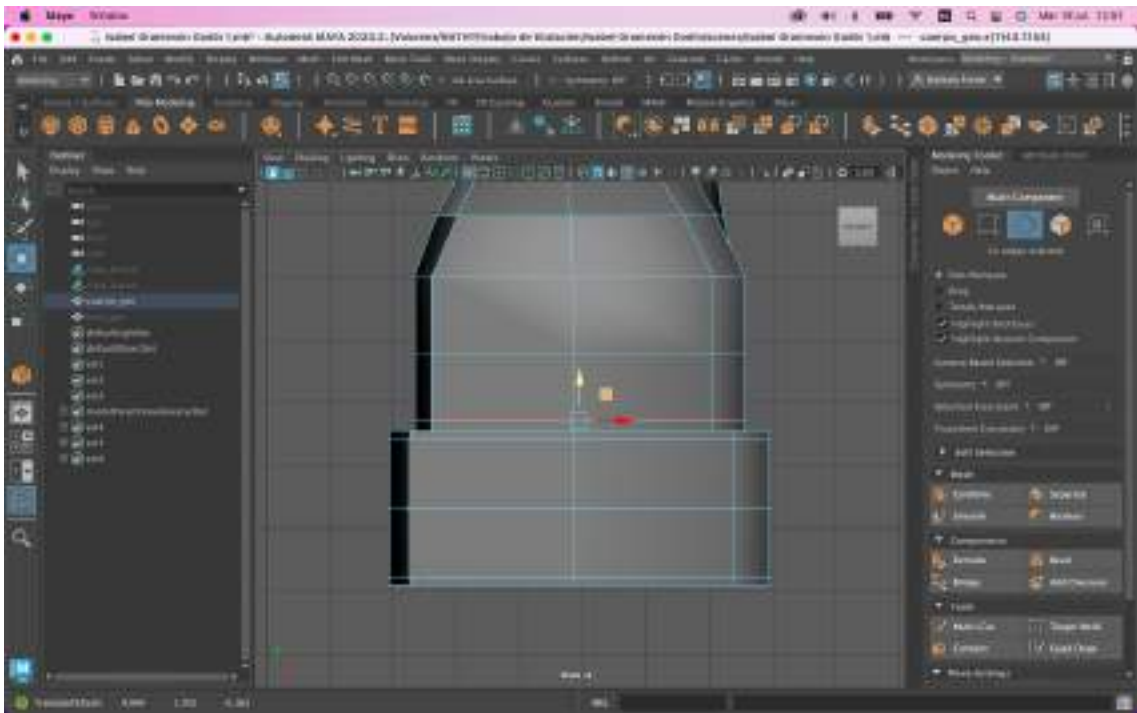


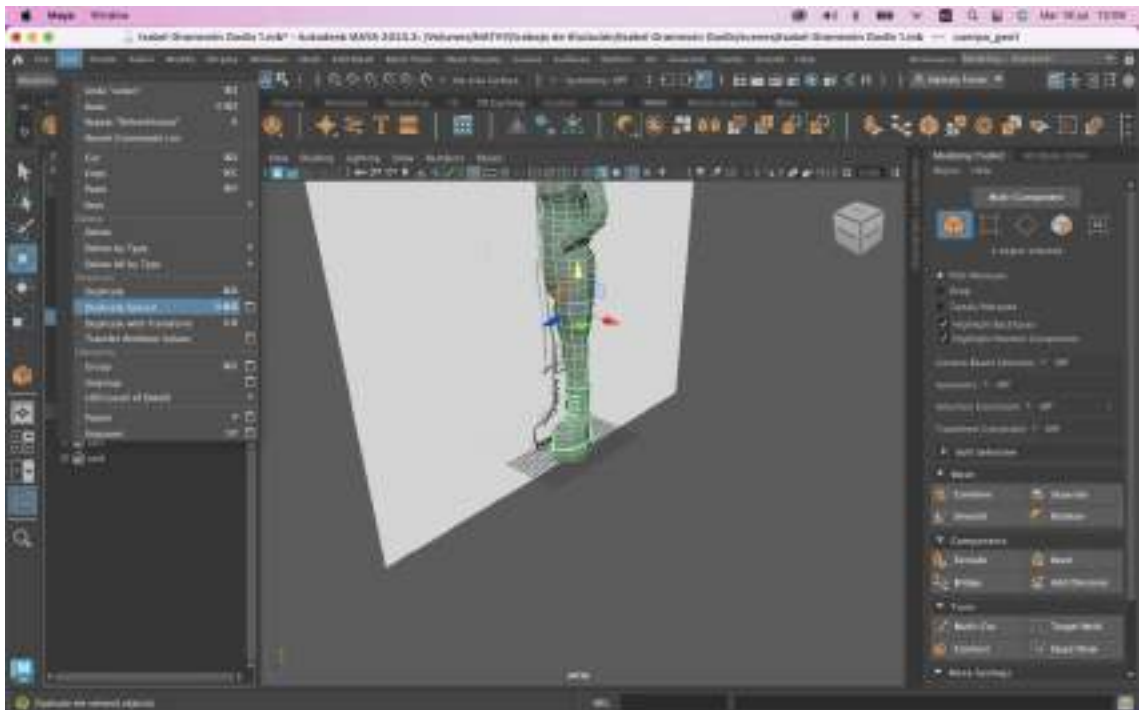
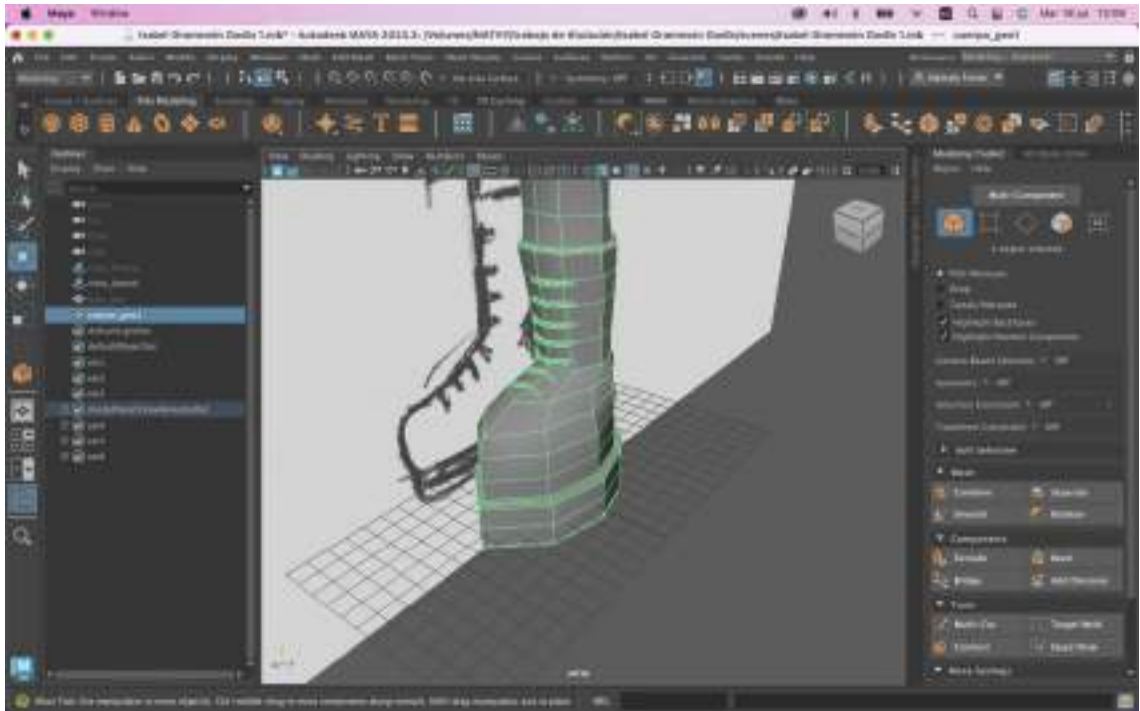


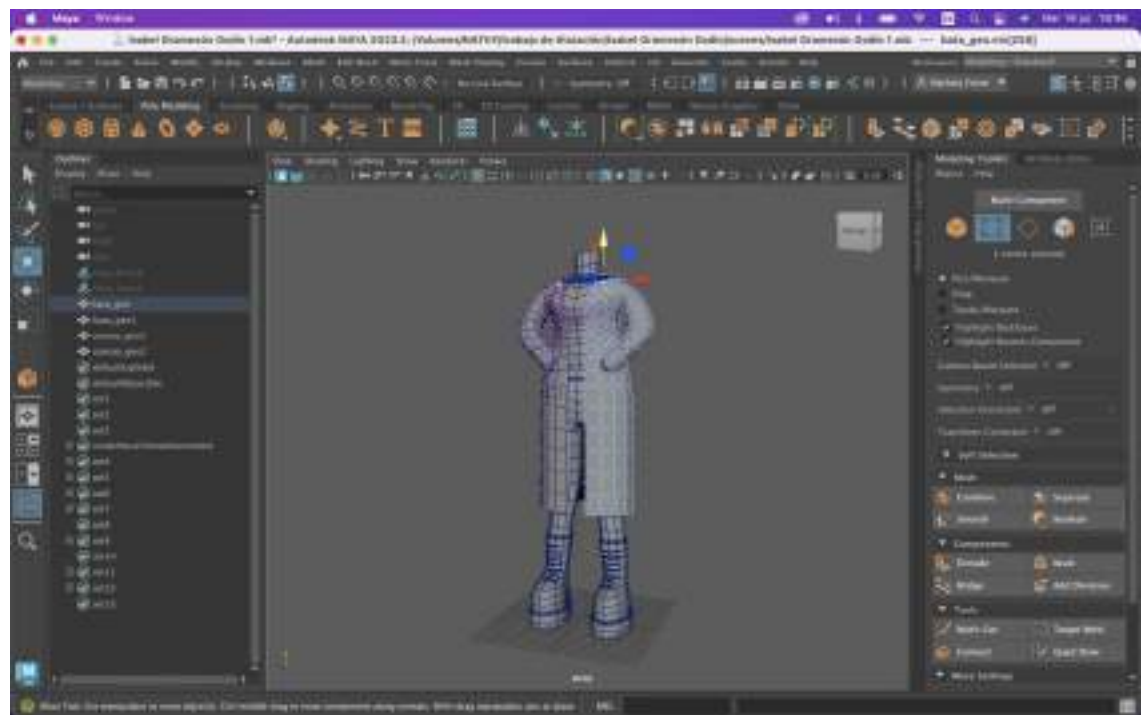
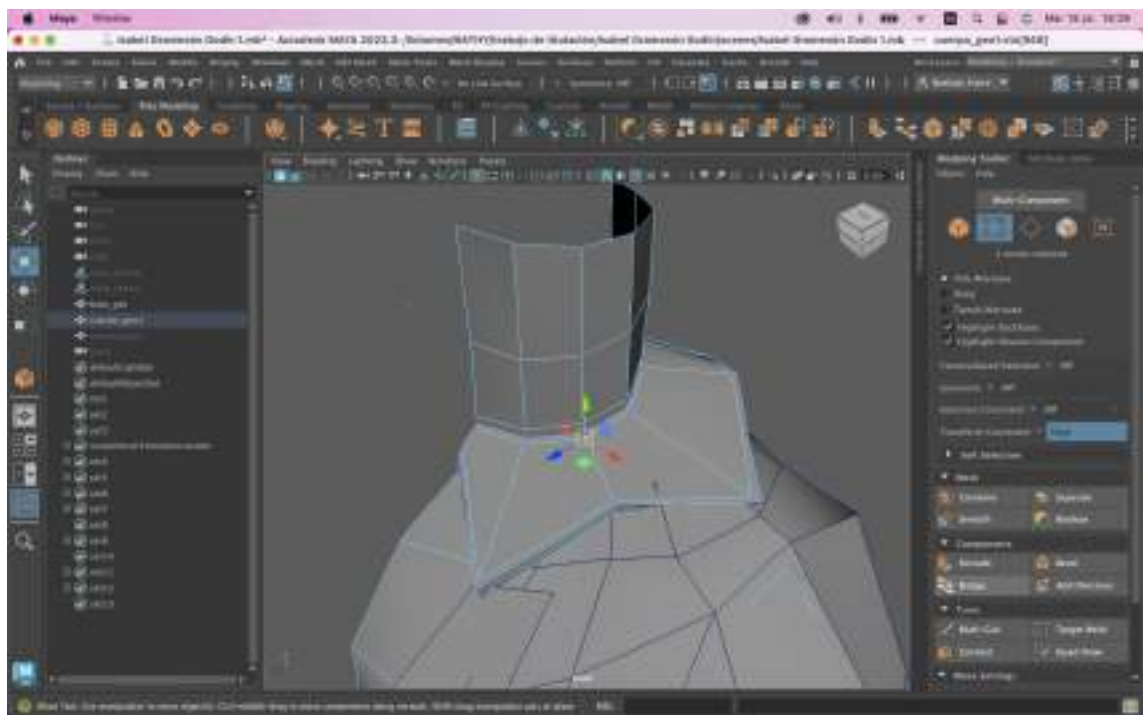


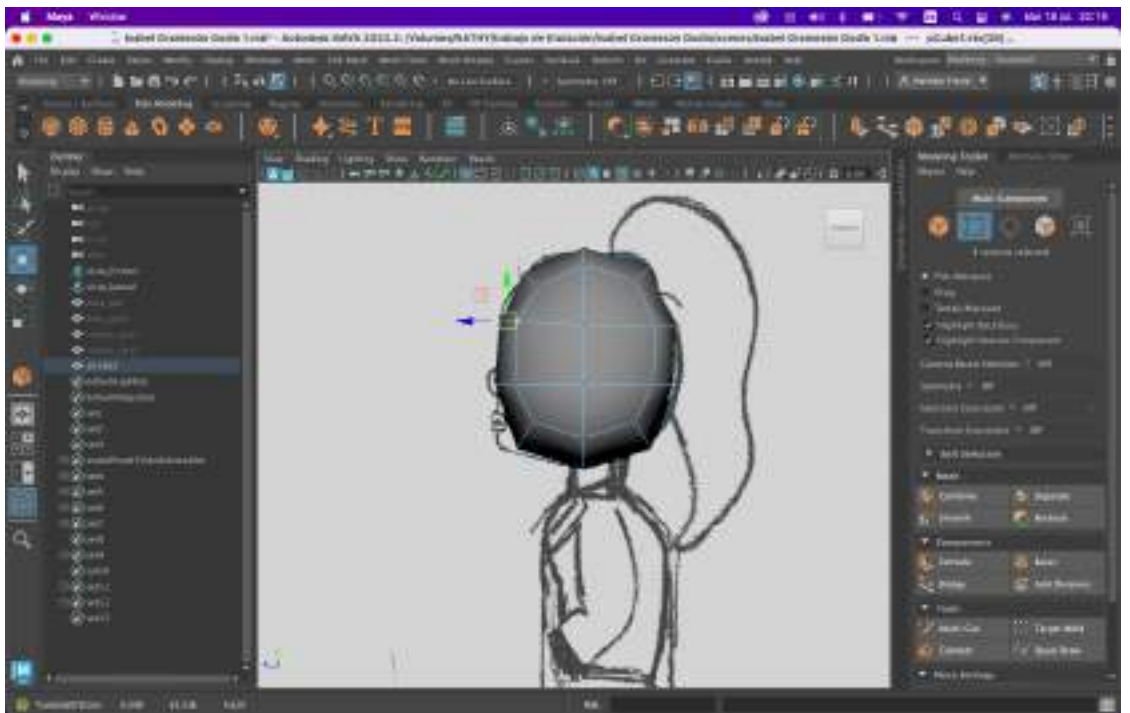
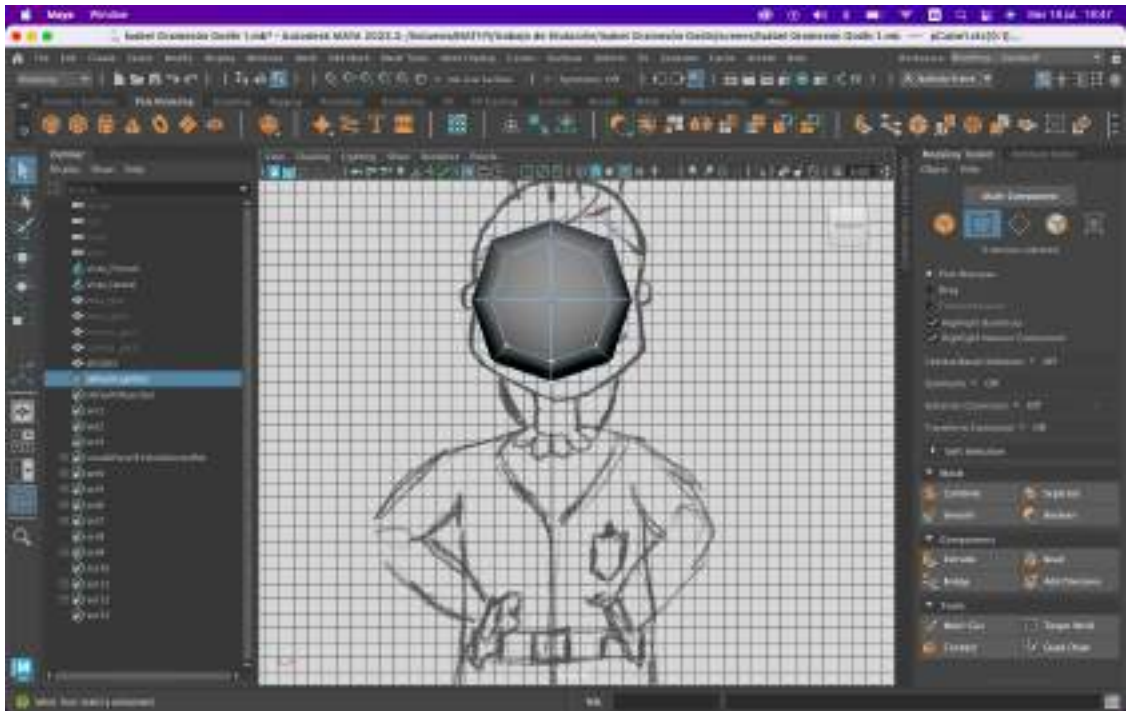


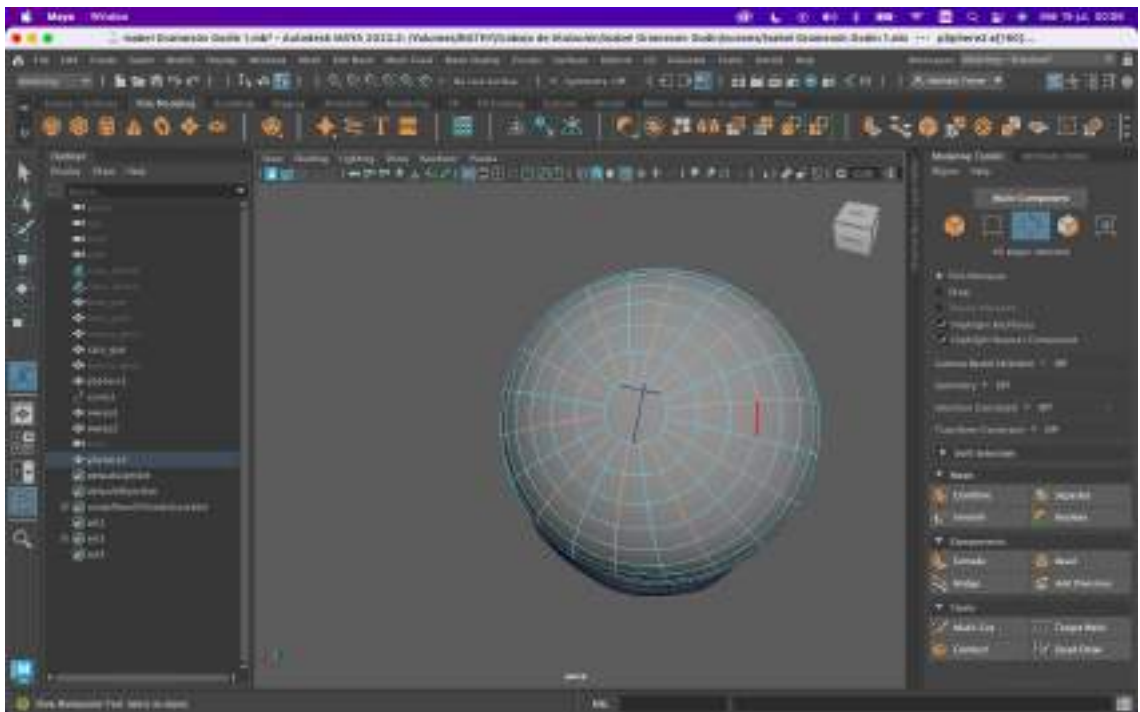
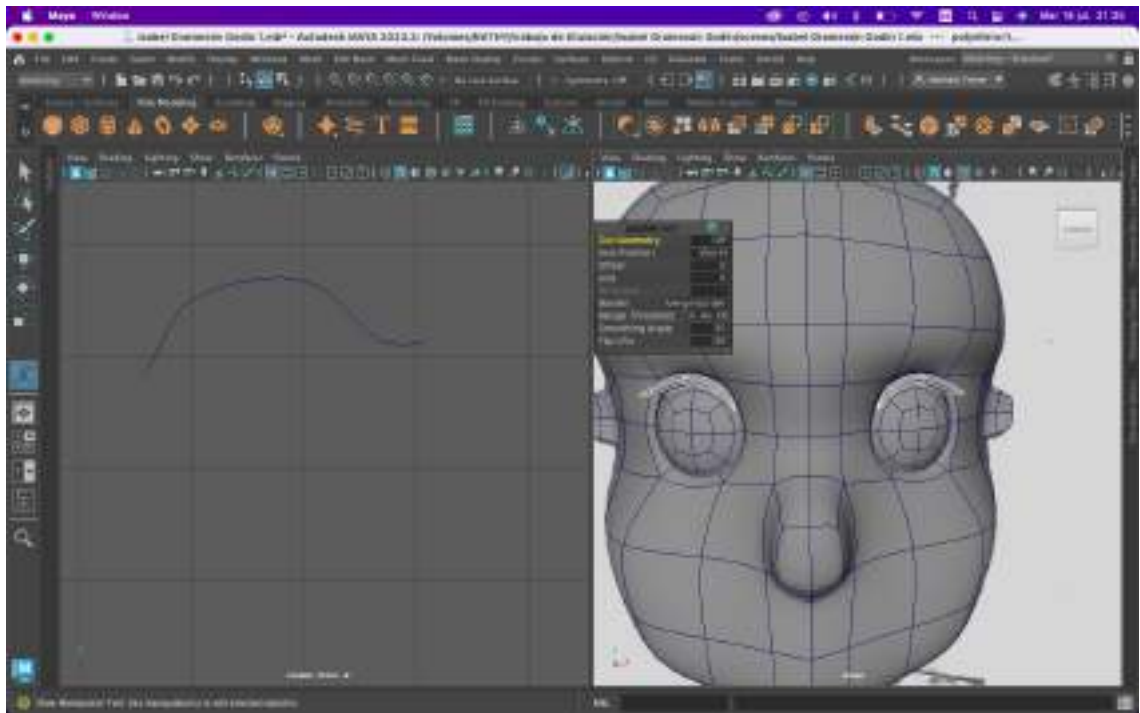




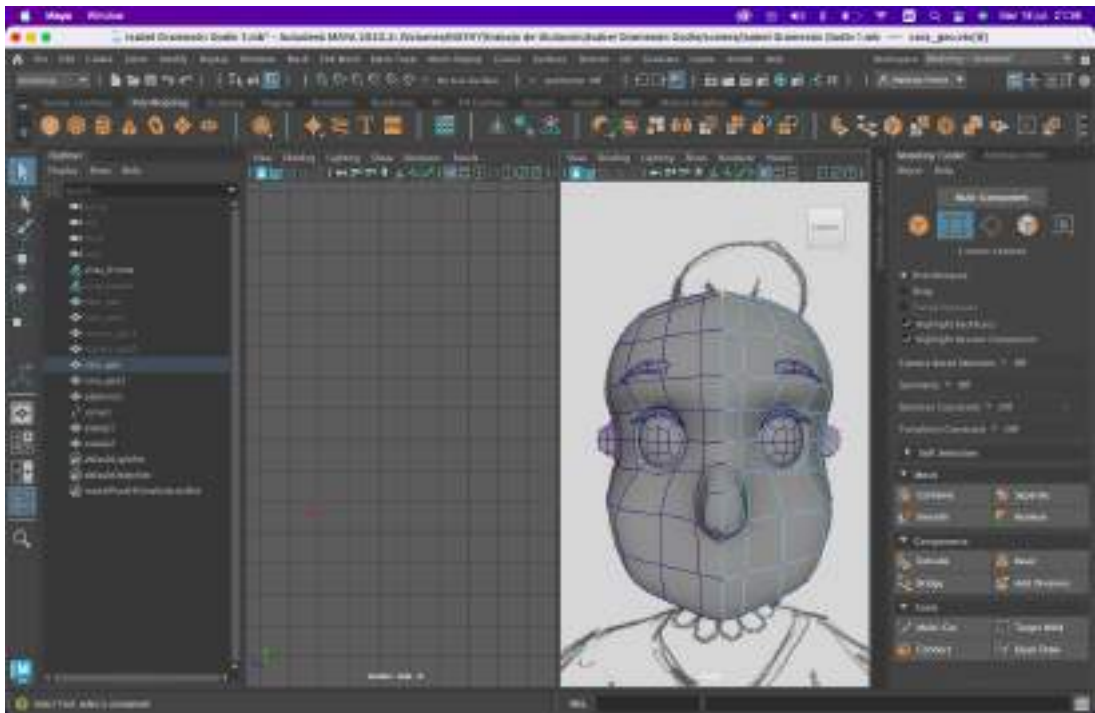
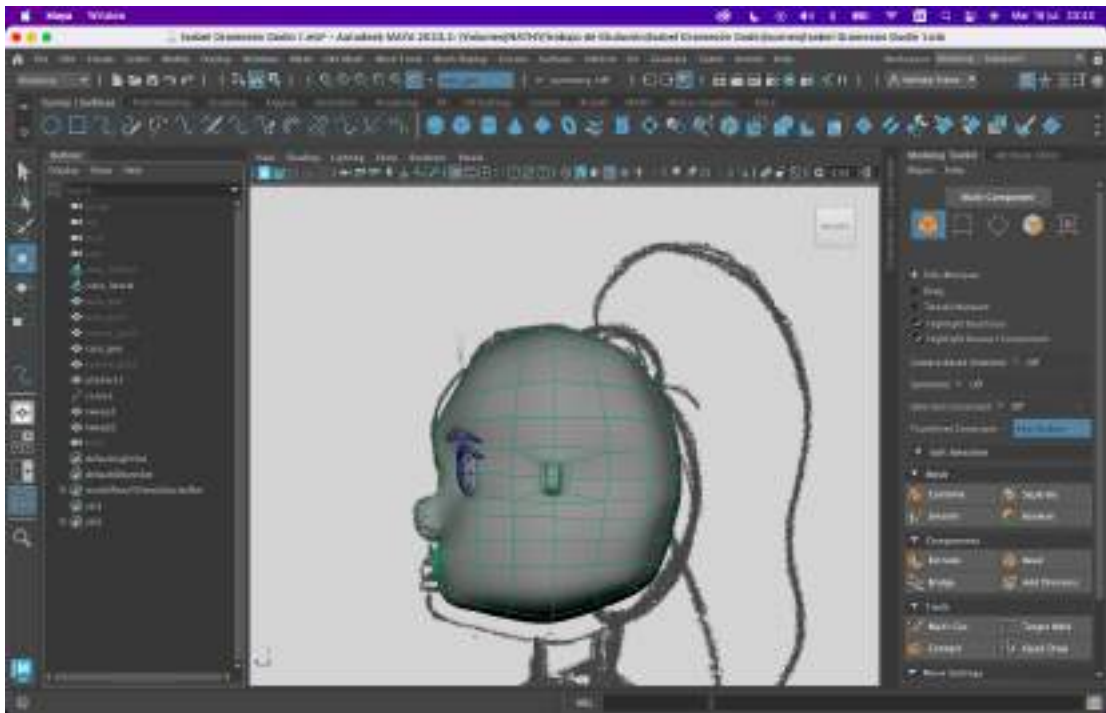


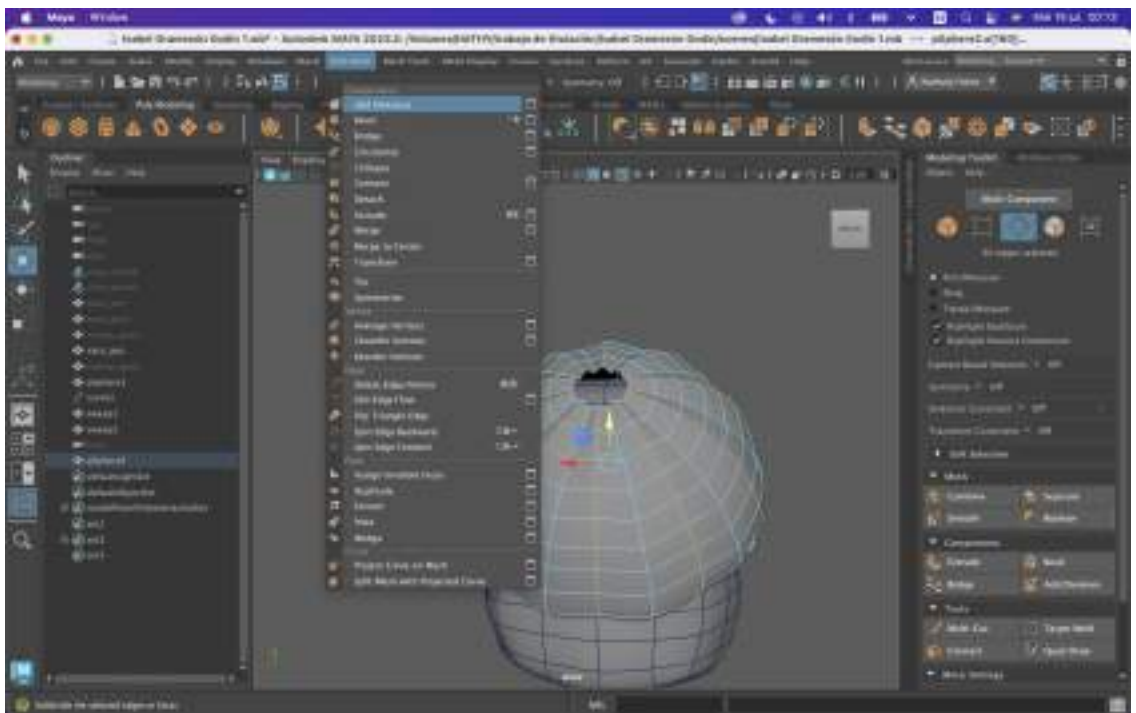
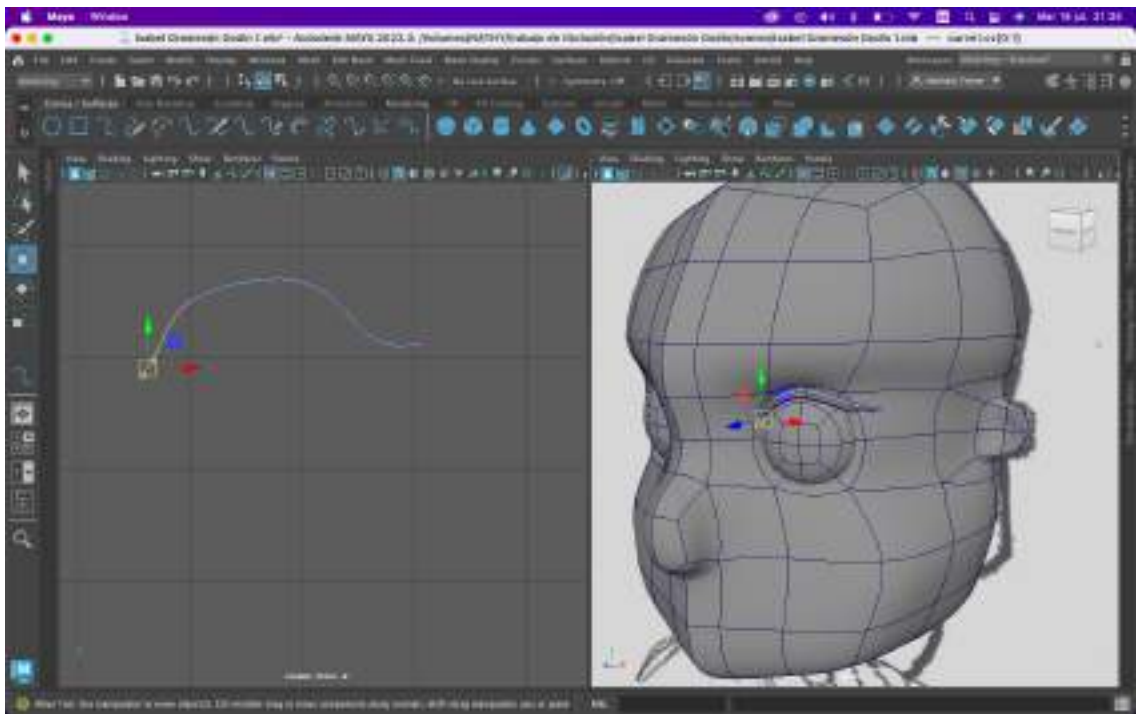


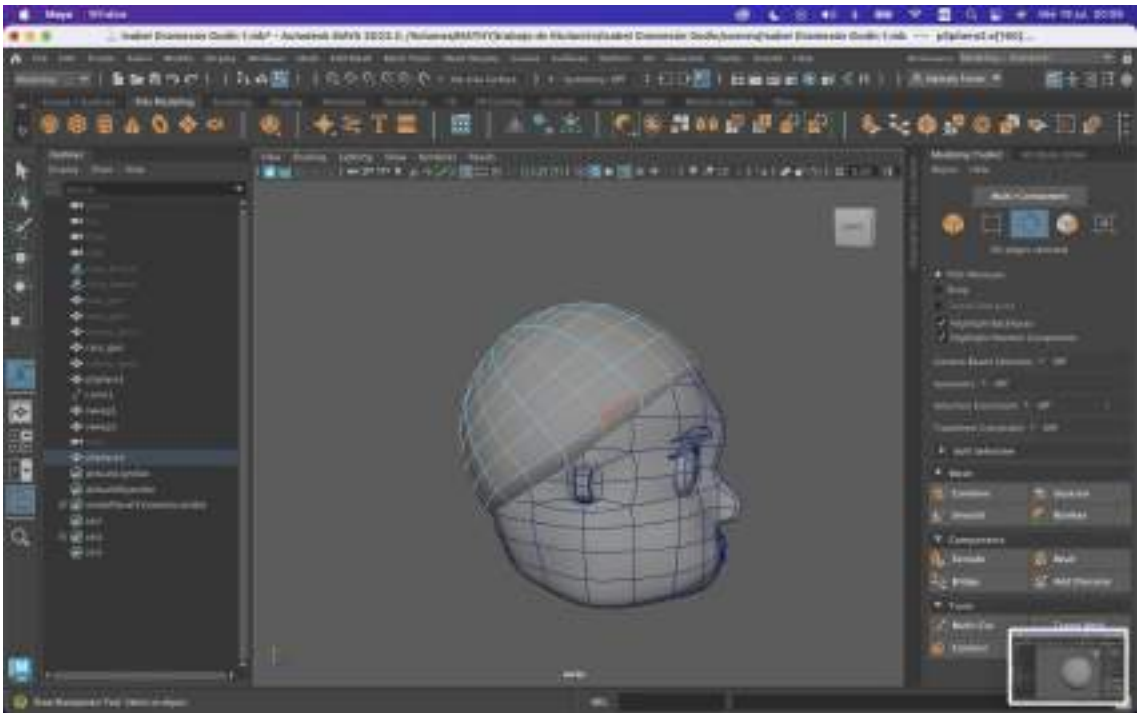
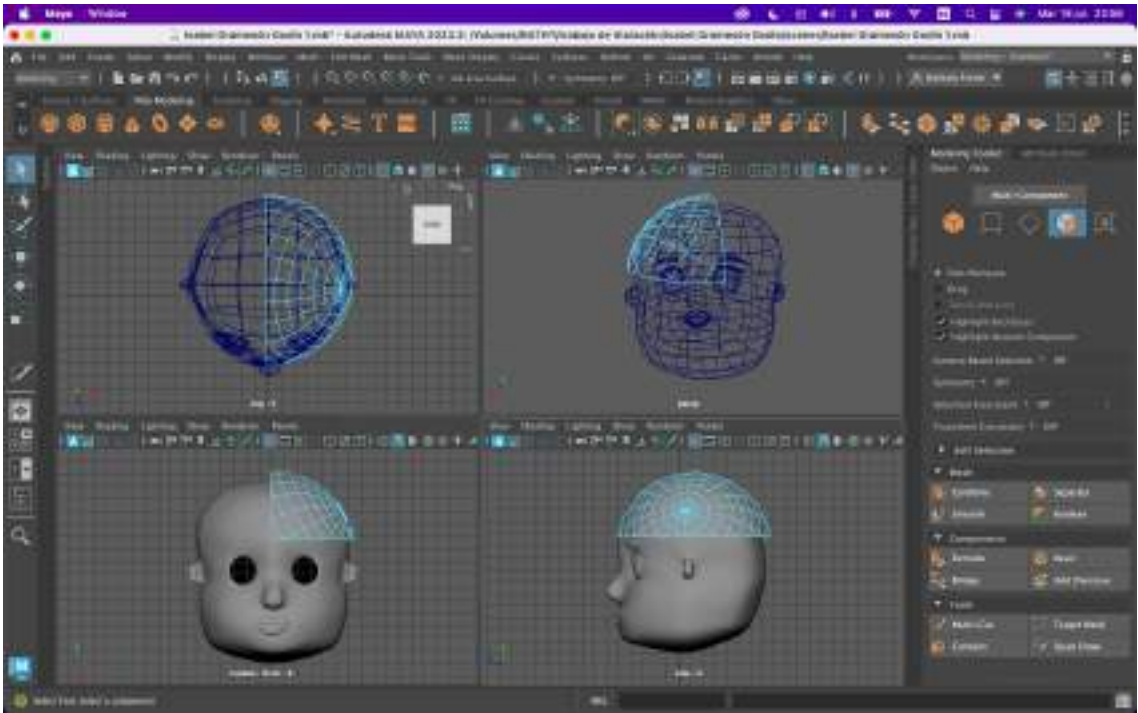


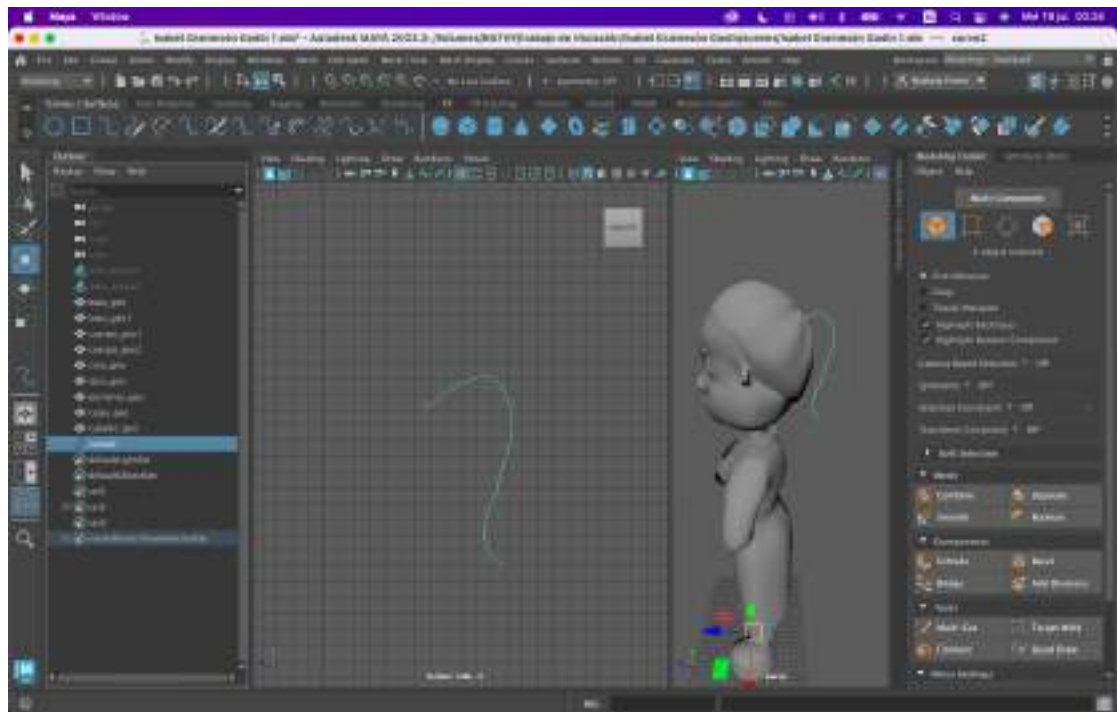
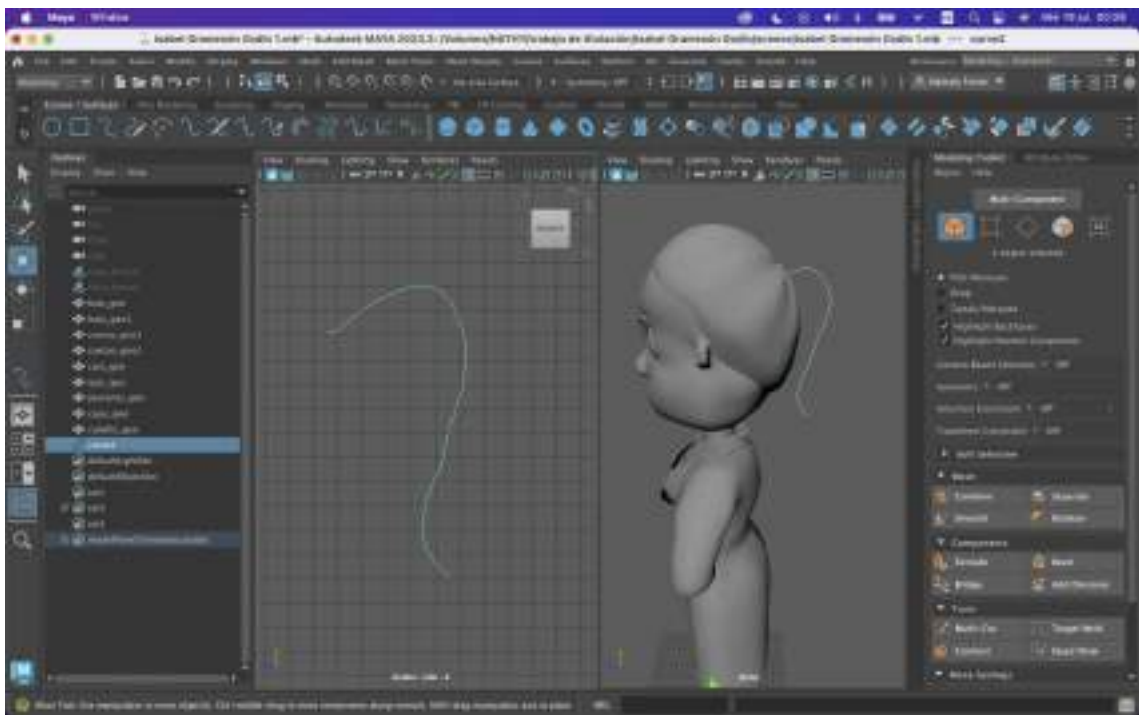


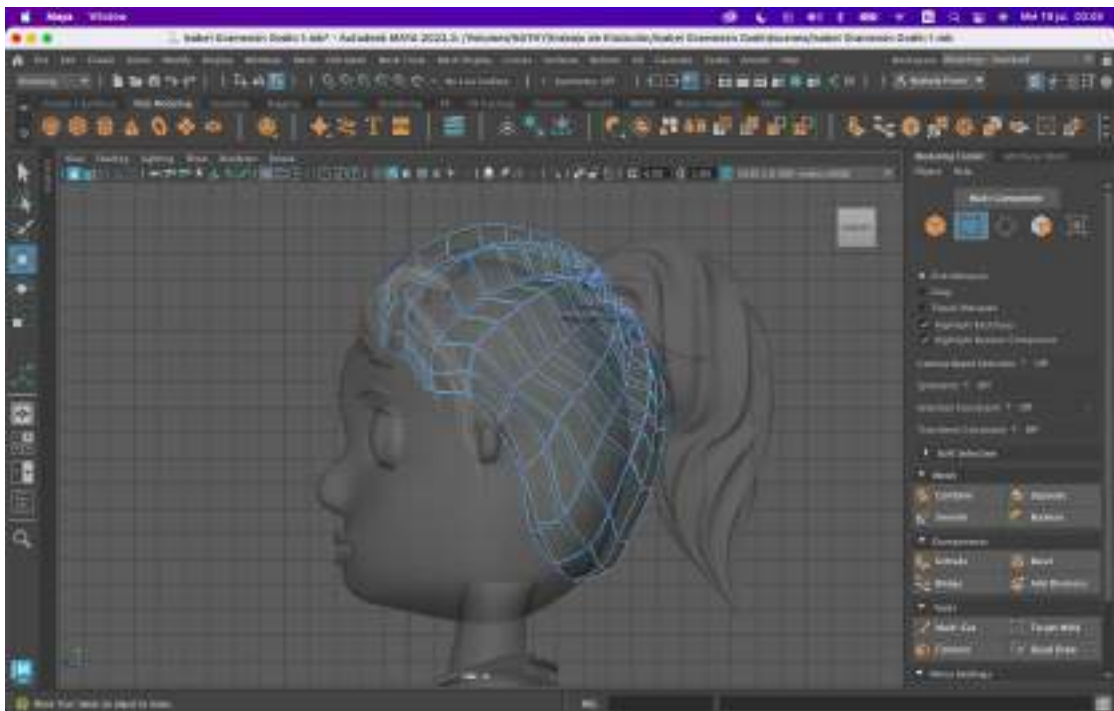
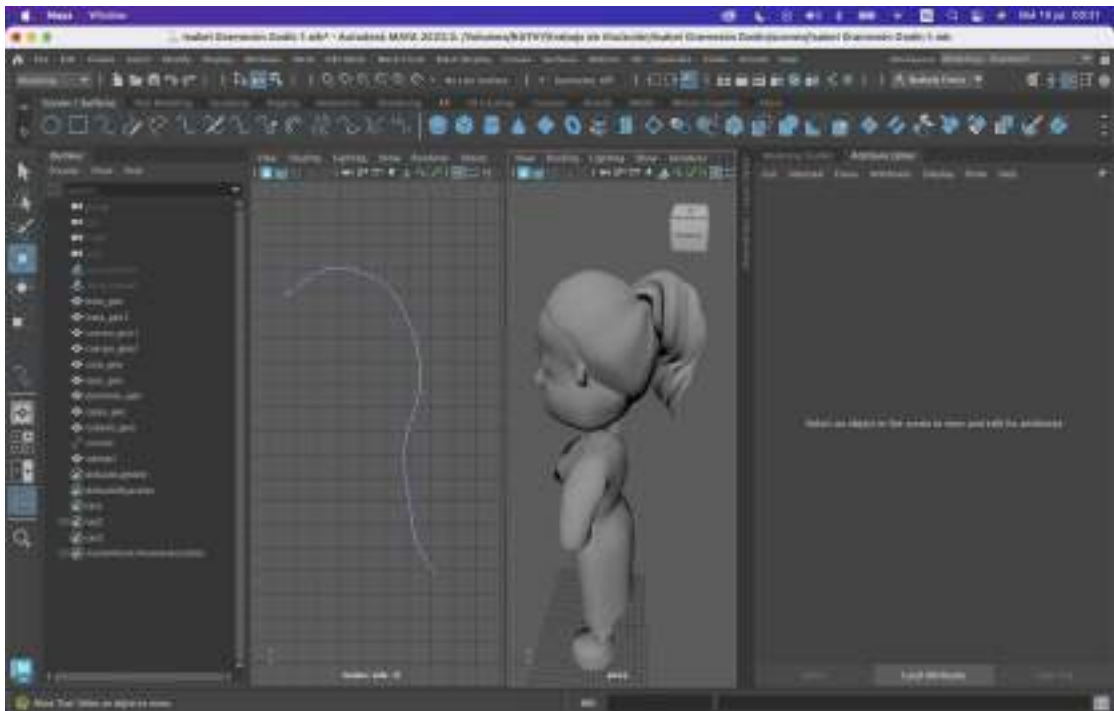


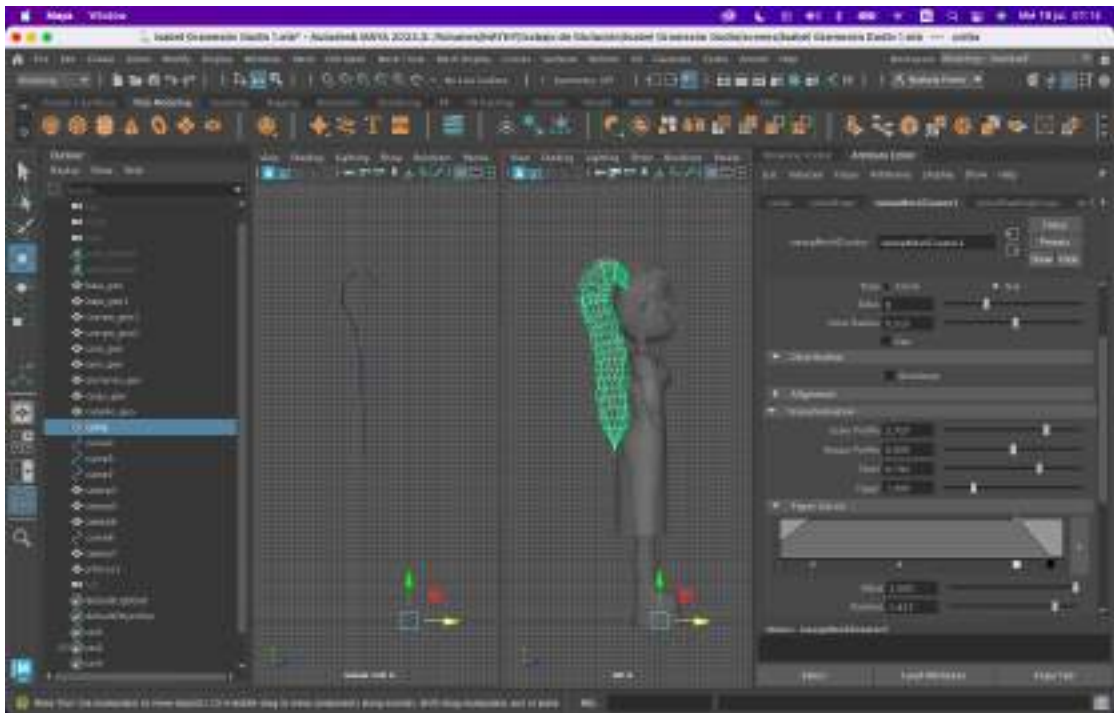


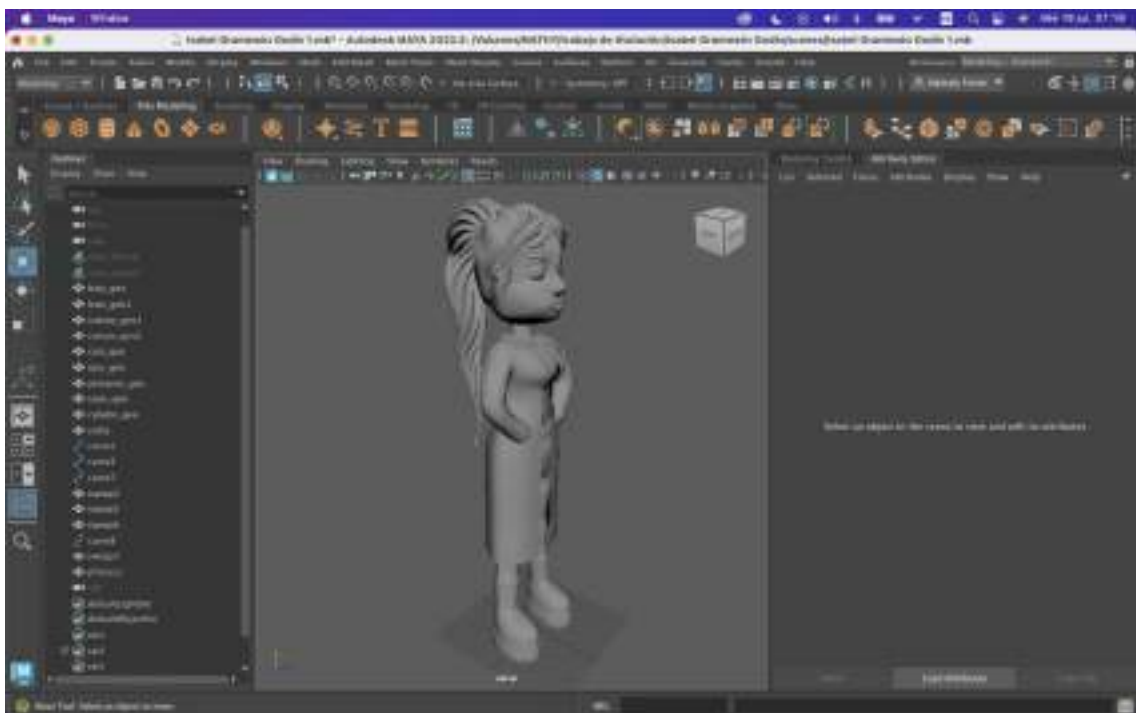
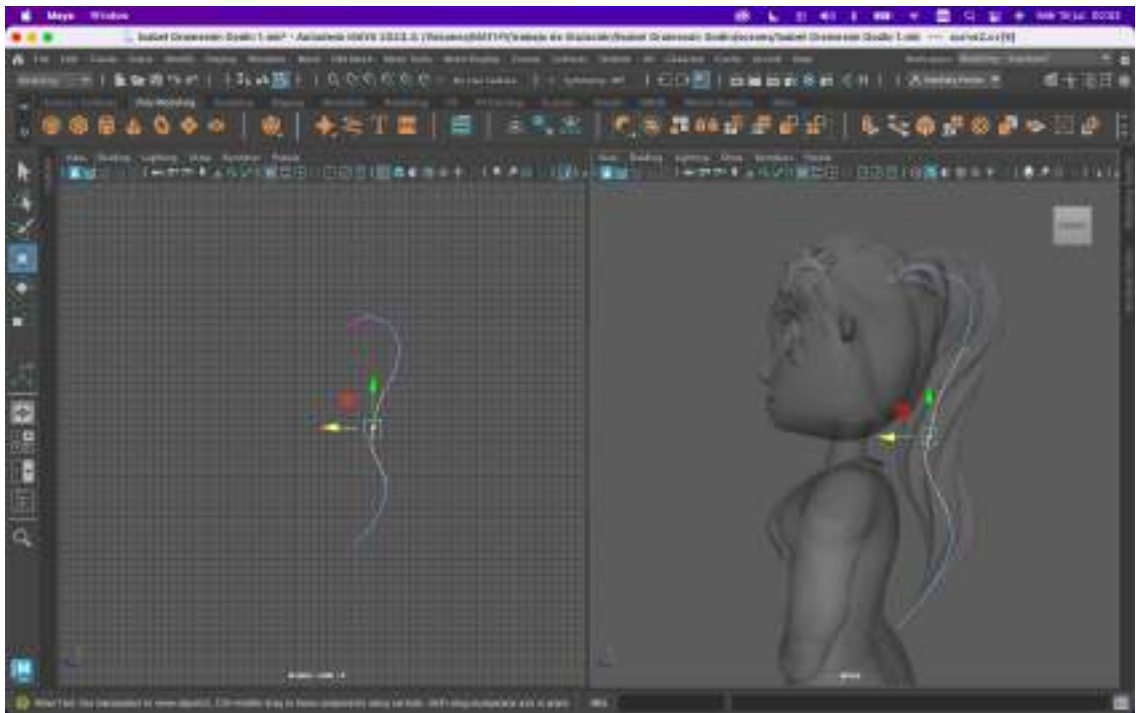


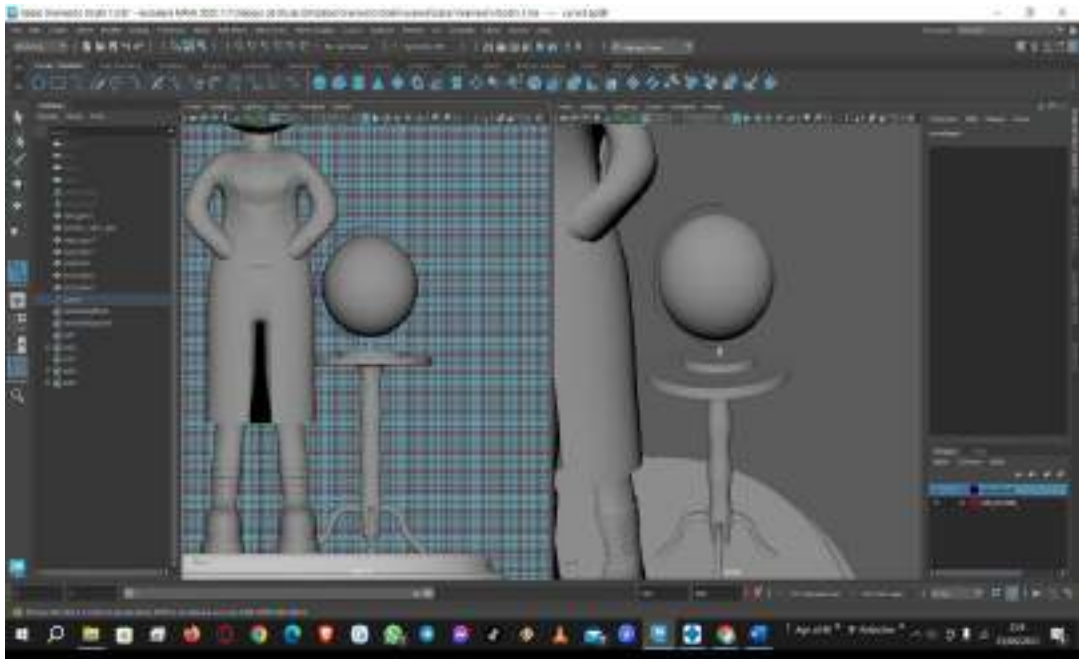
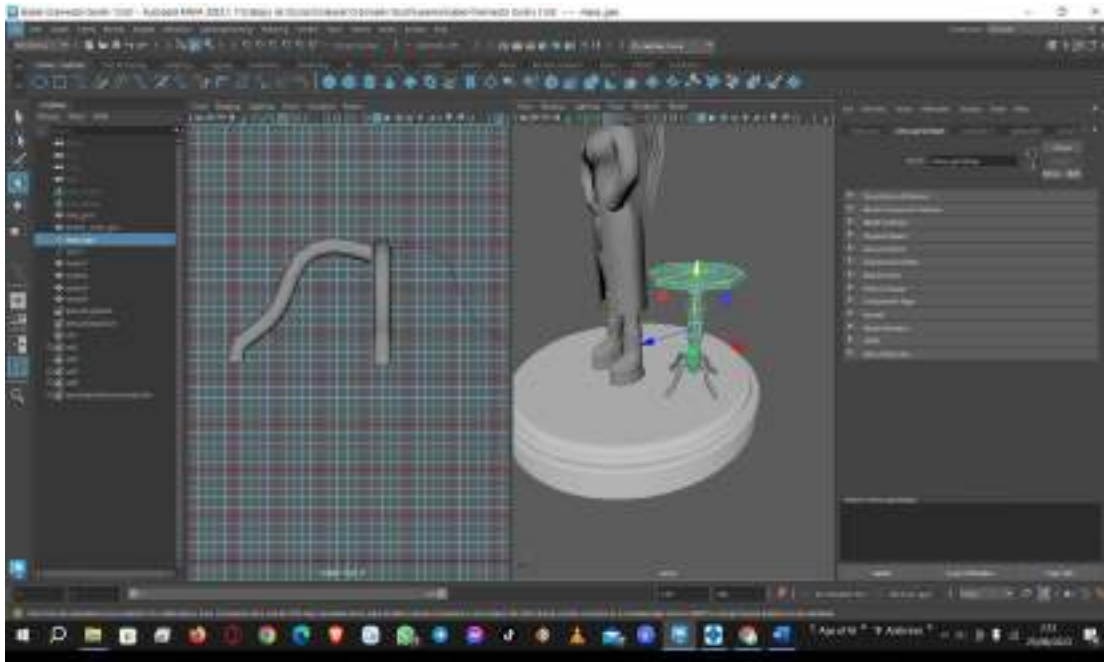




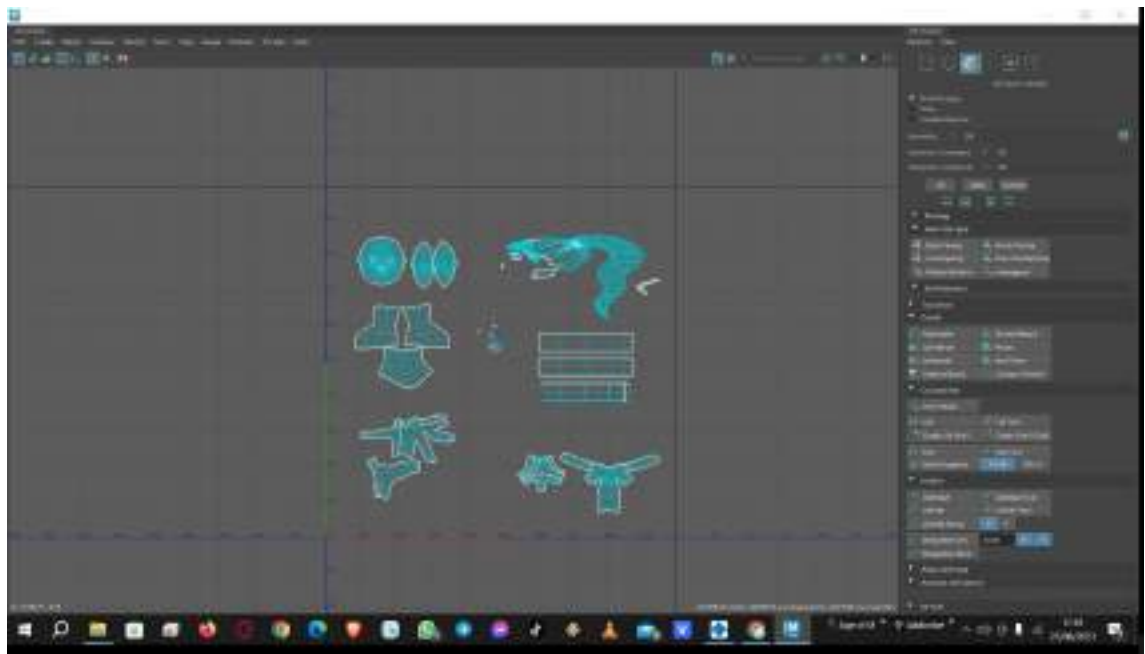
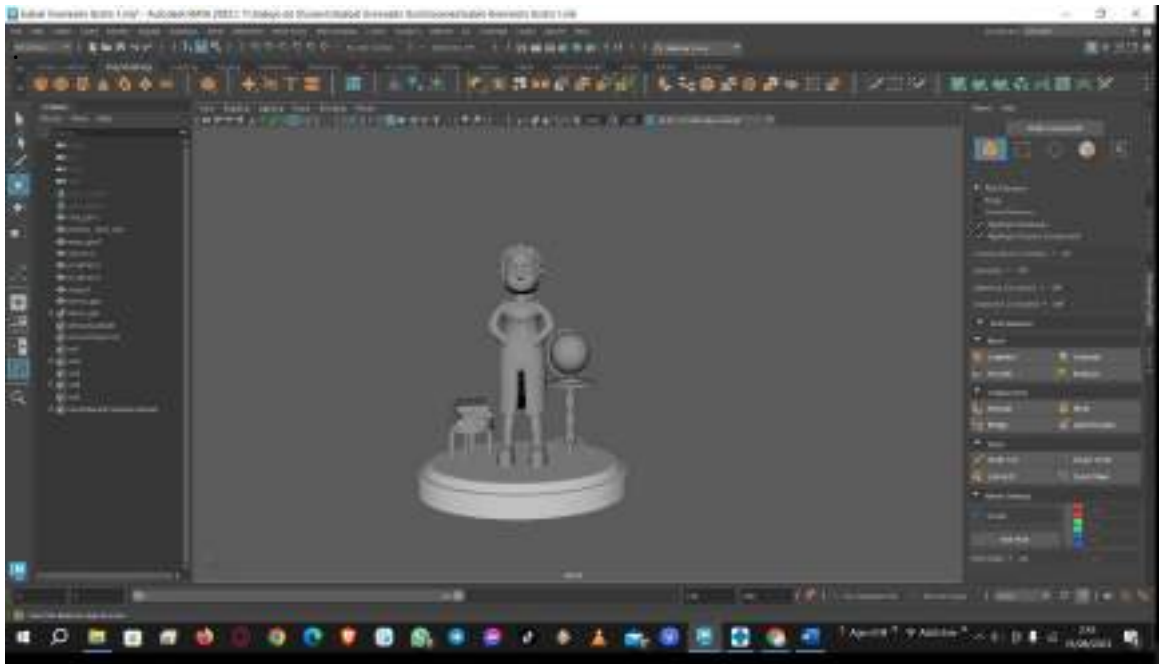


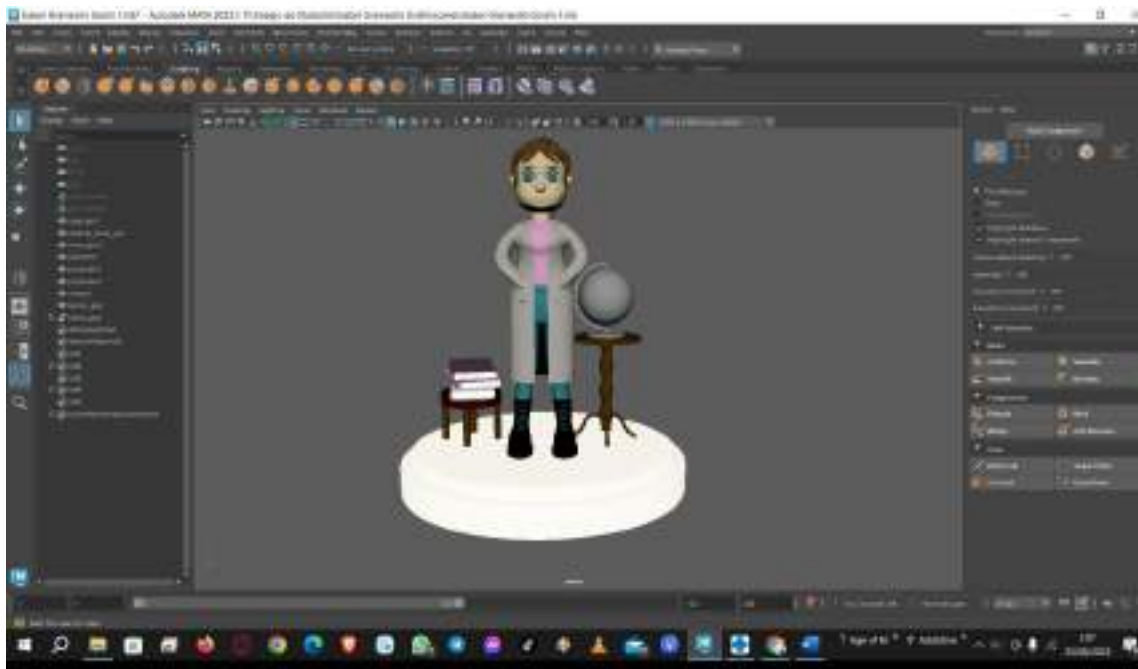
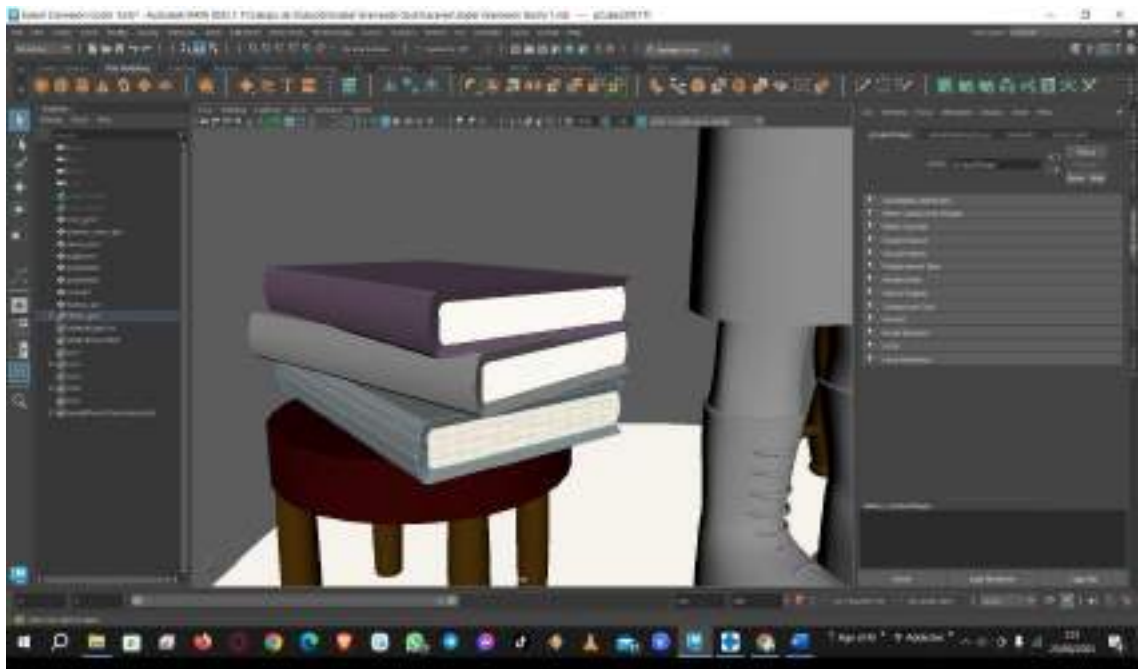


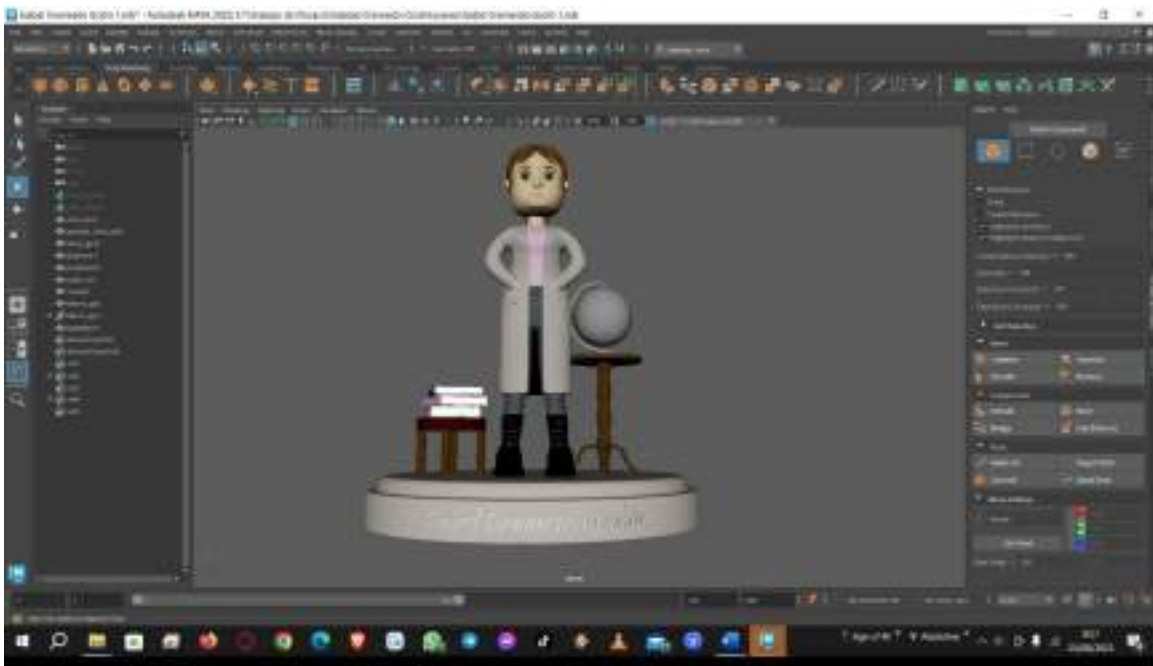


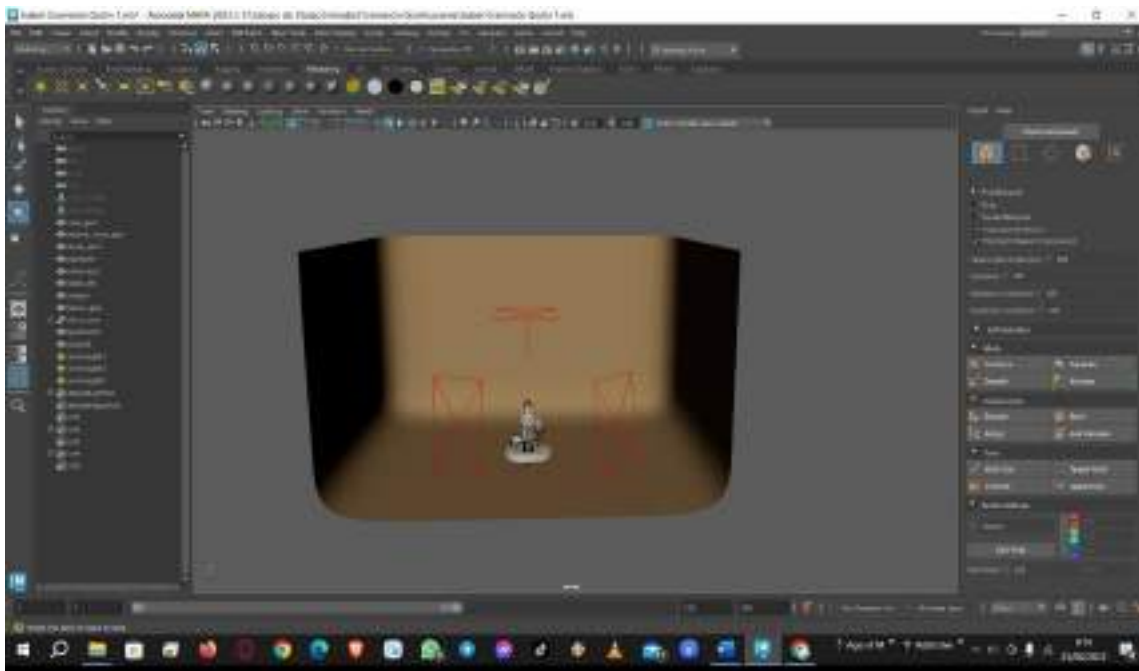
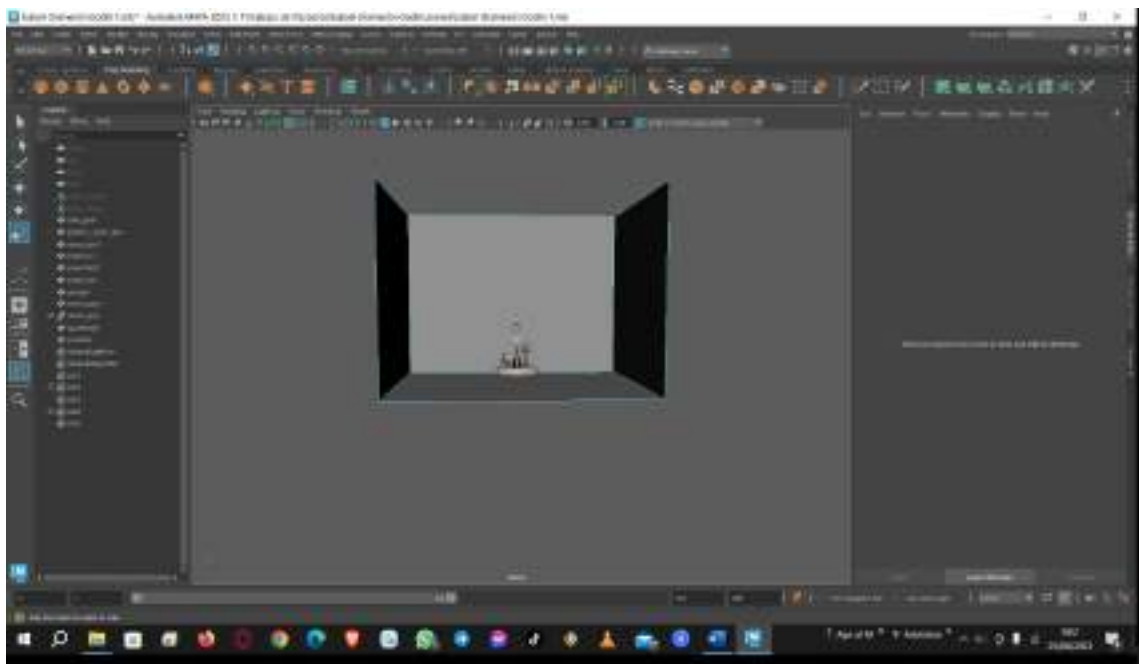


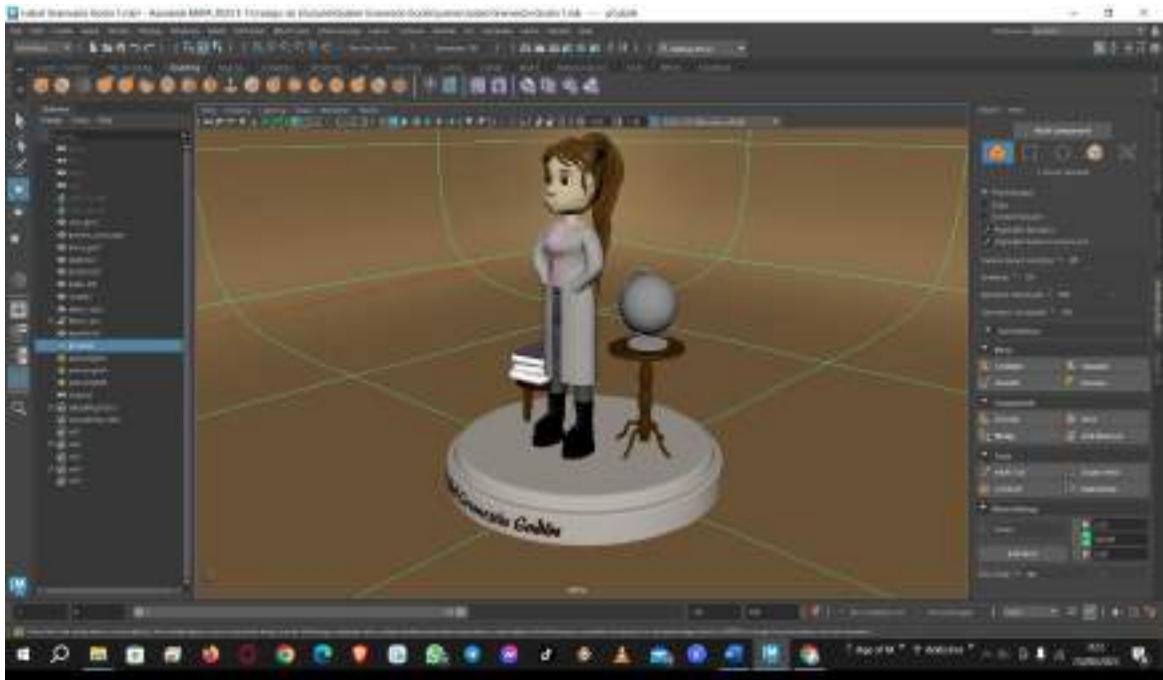
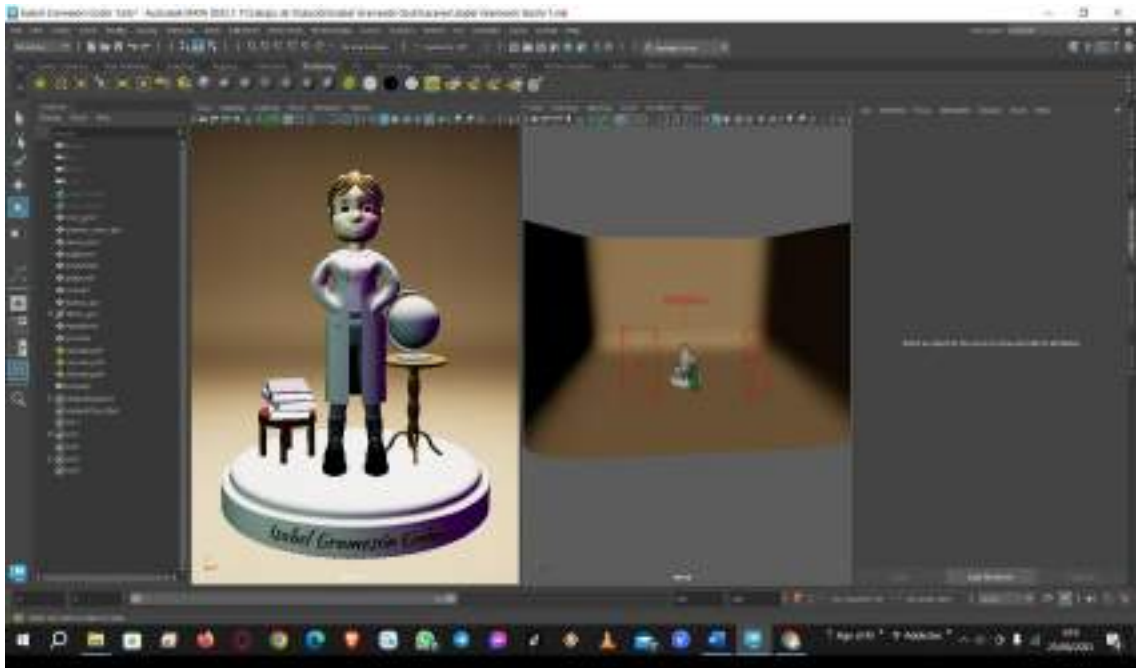








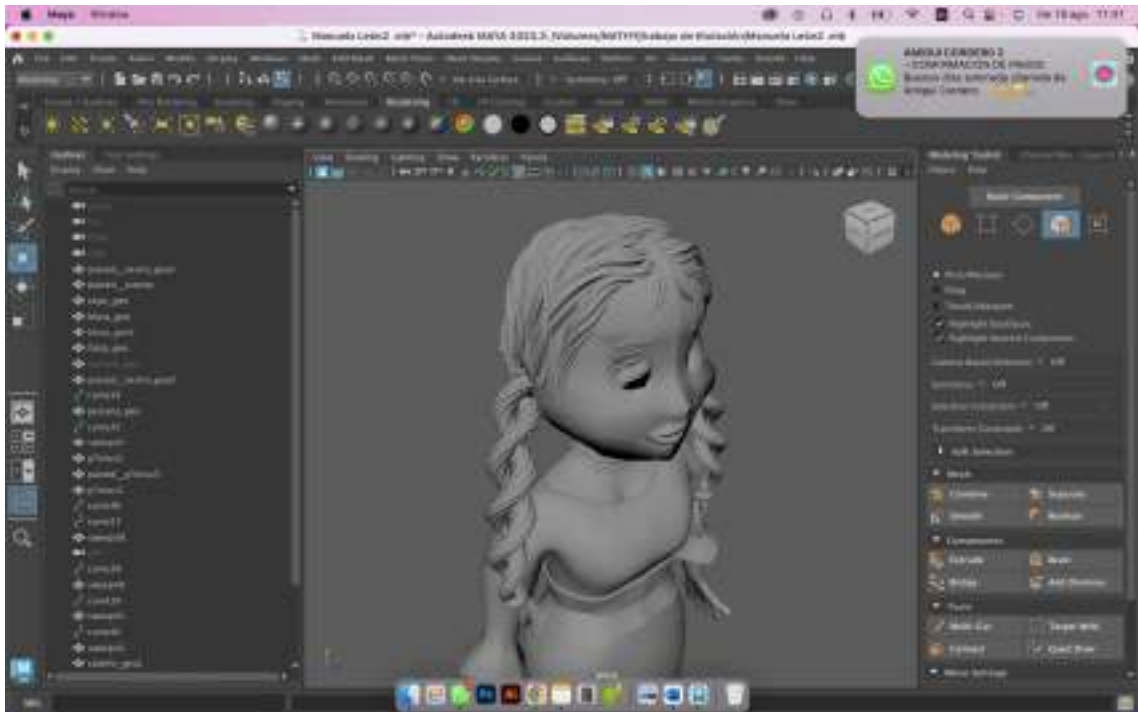


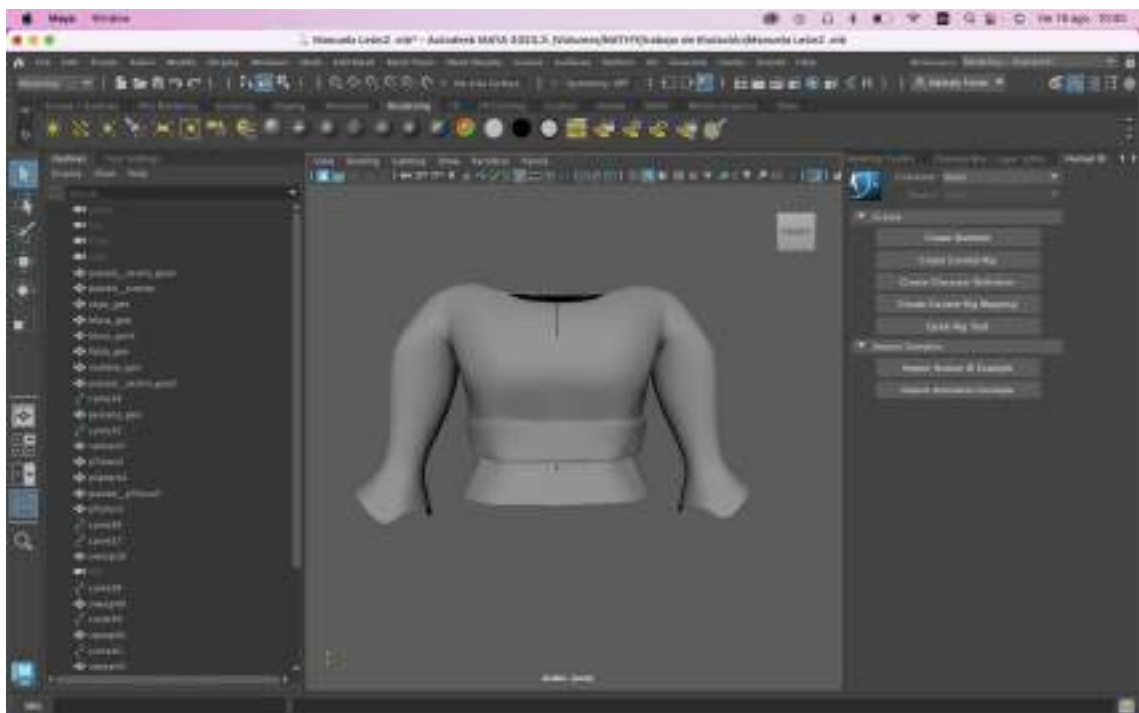
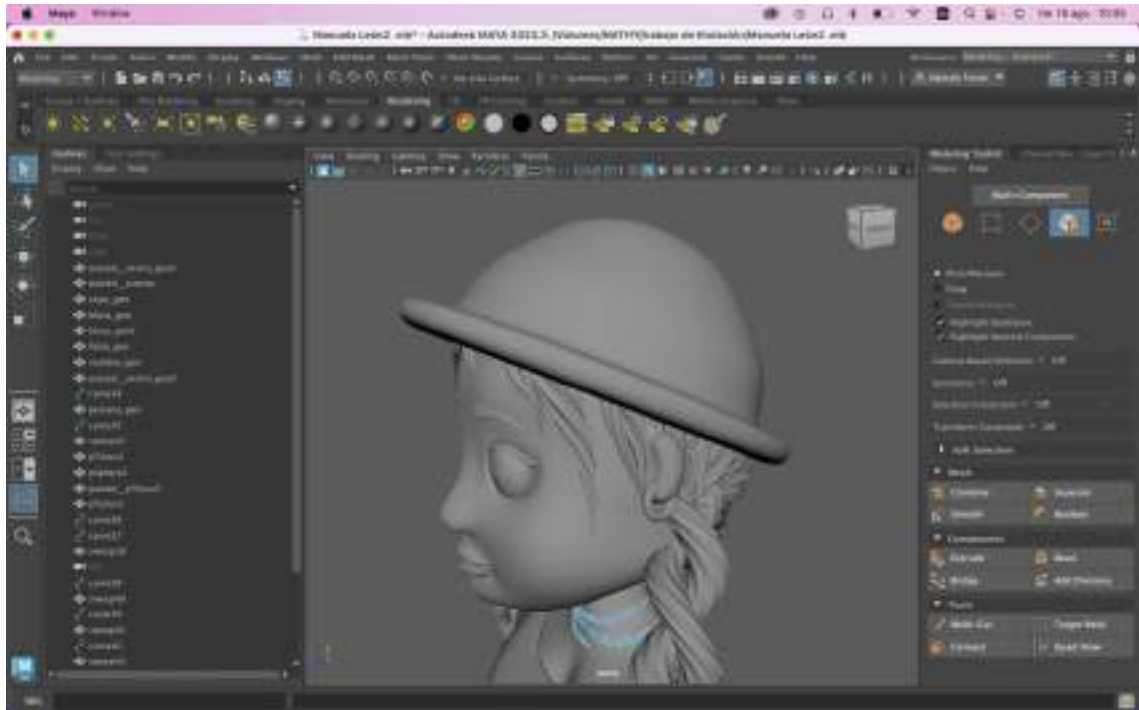




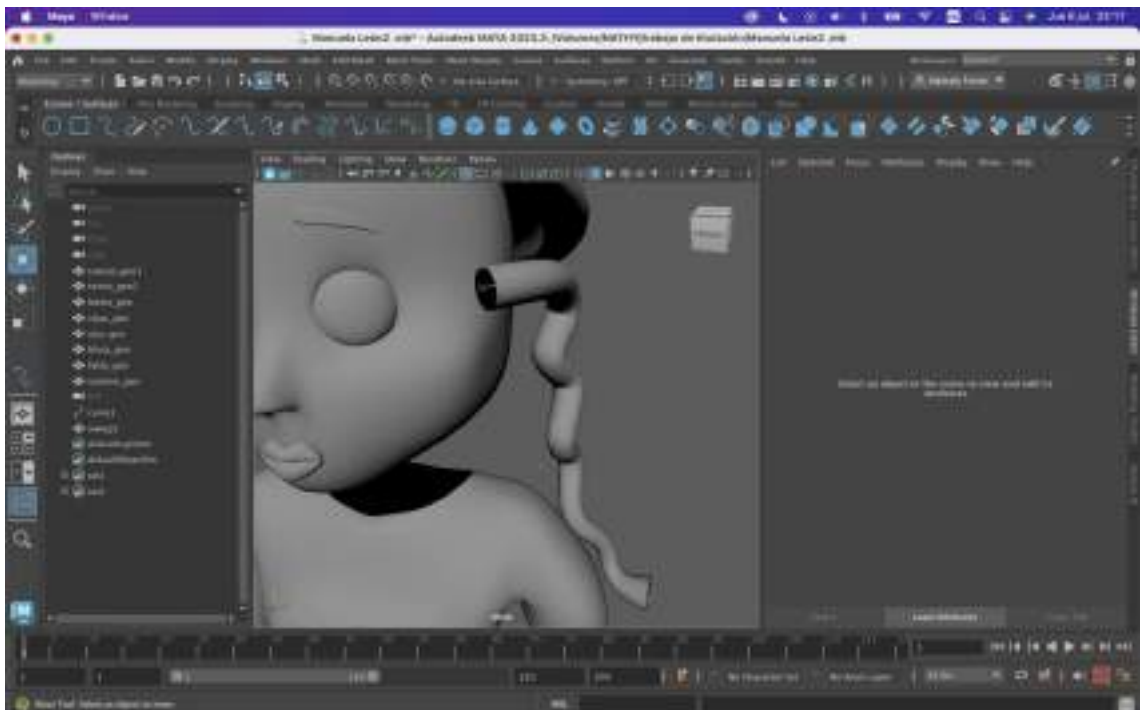
### Personaje 3: Manuela de León

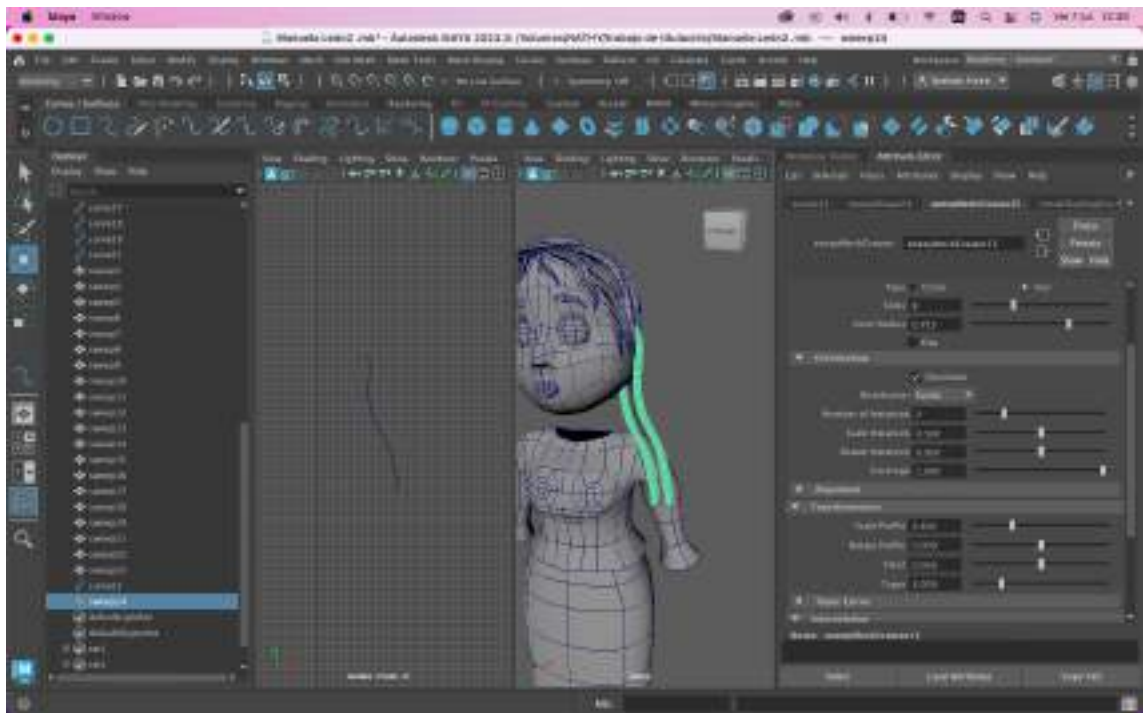
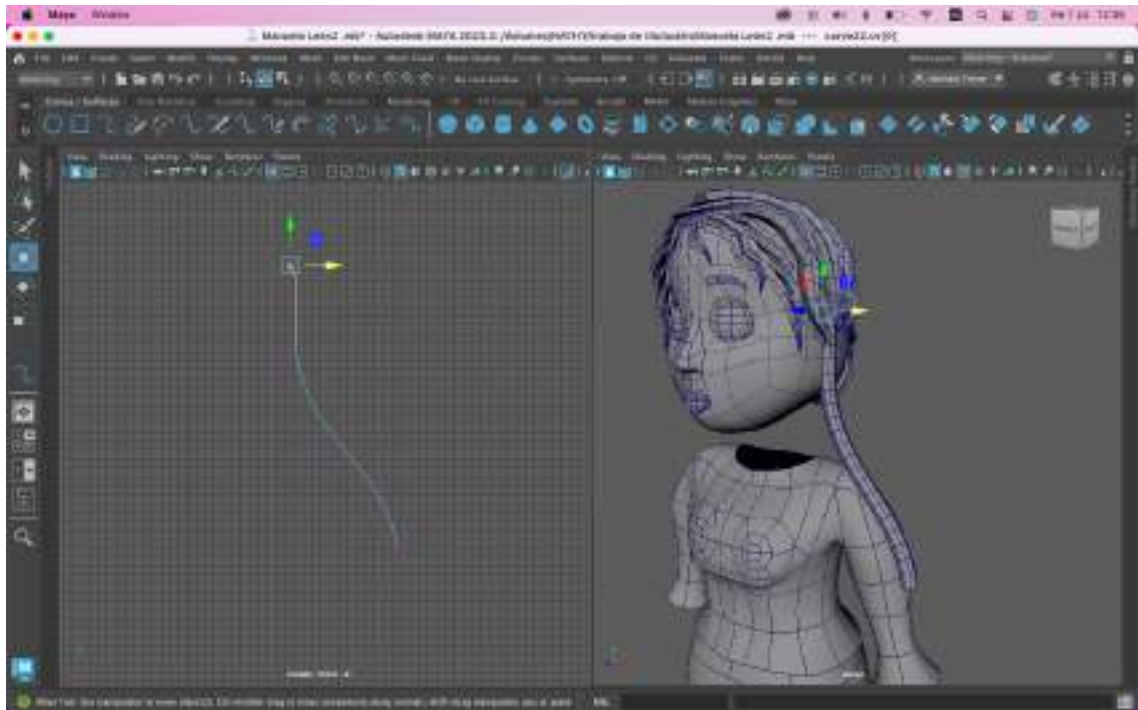
- Colocación vista frontal y lateral

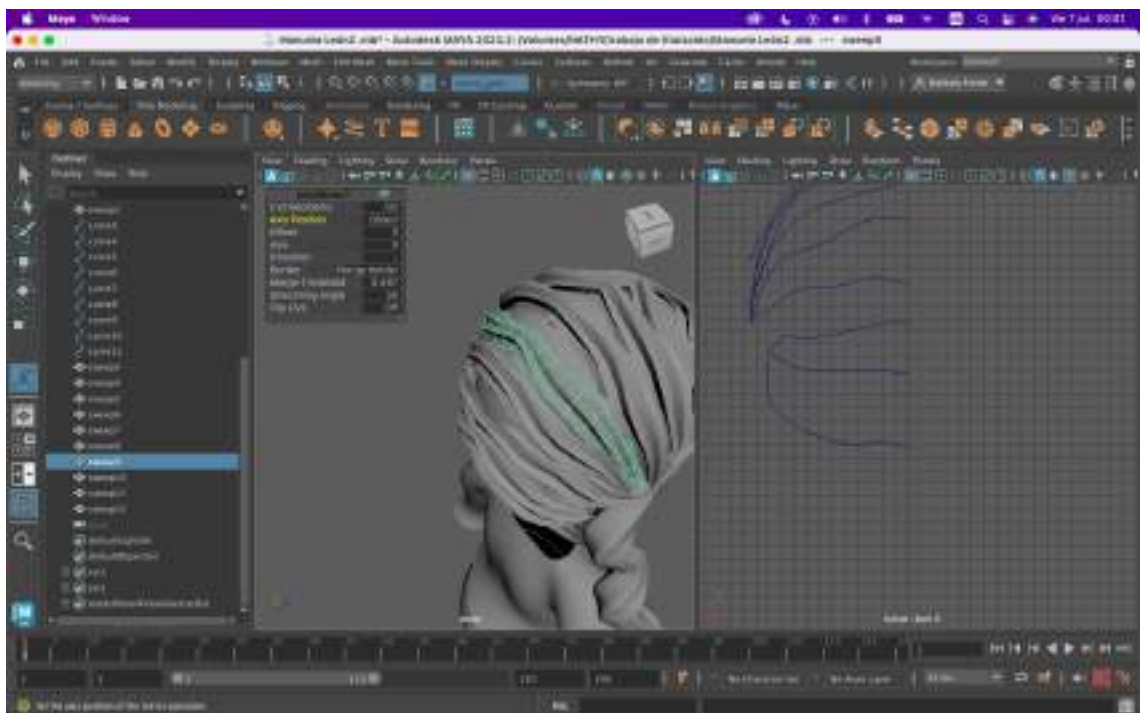
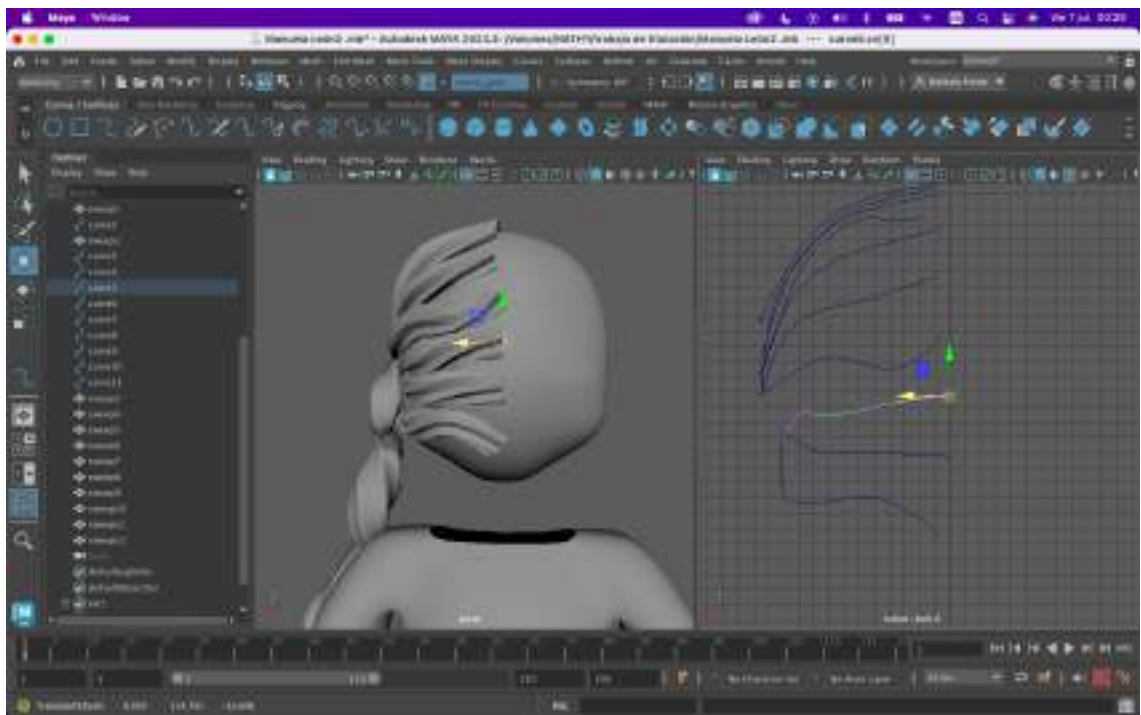


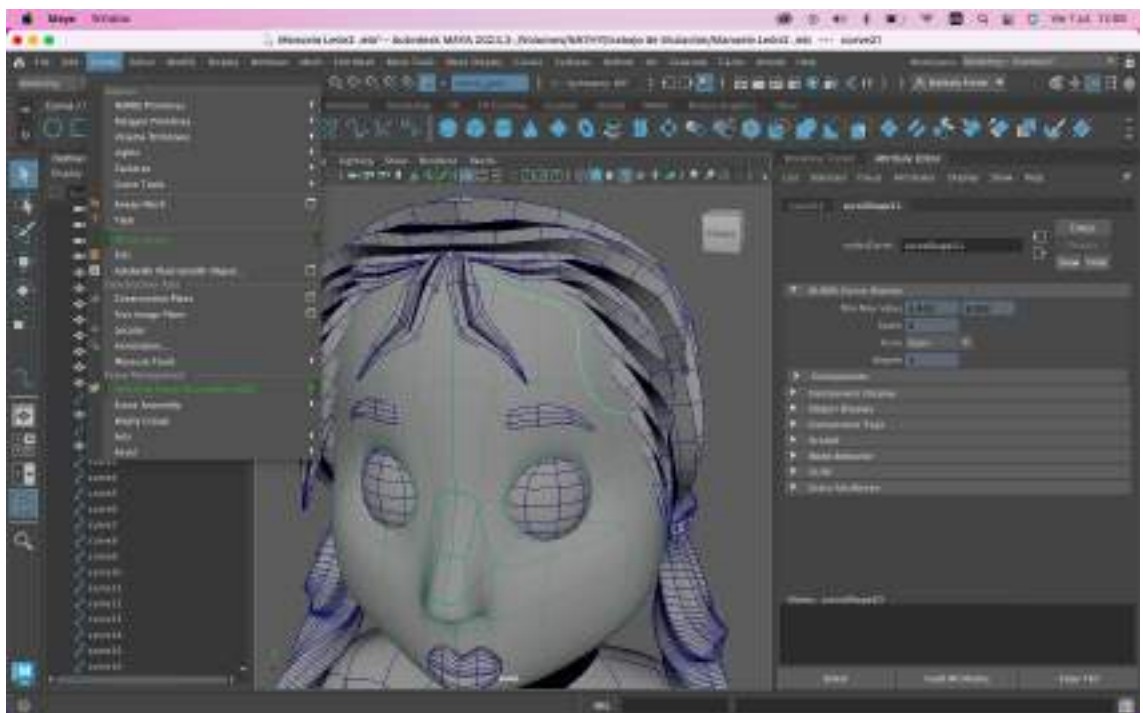
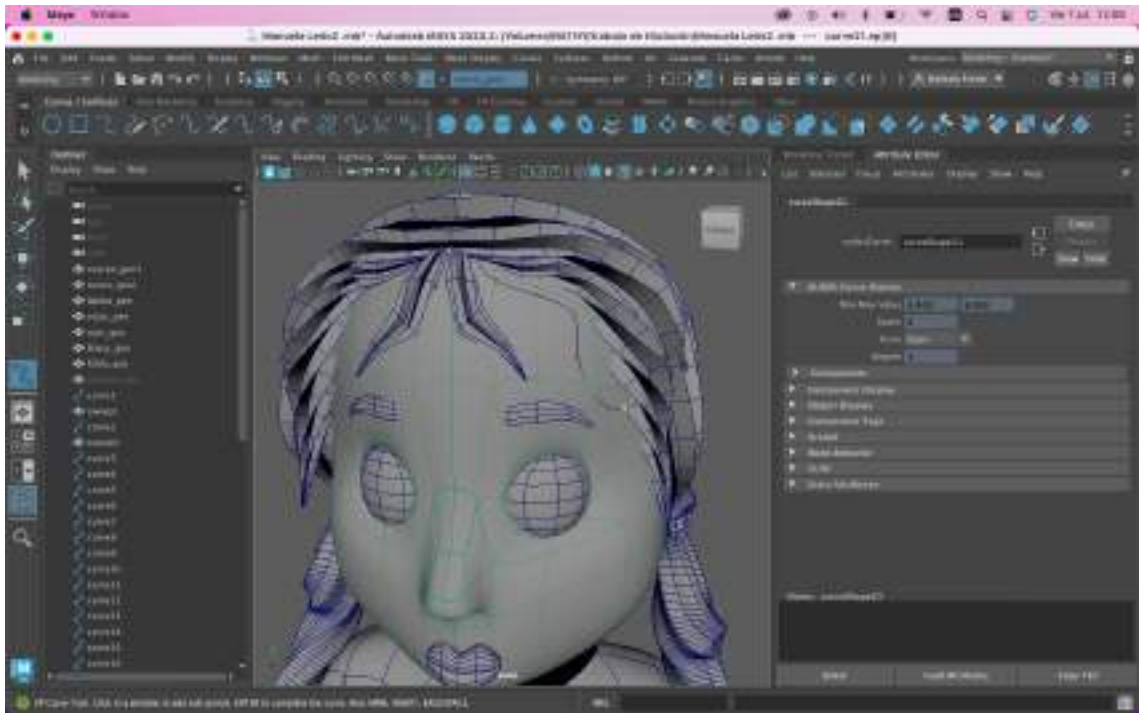


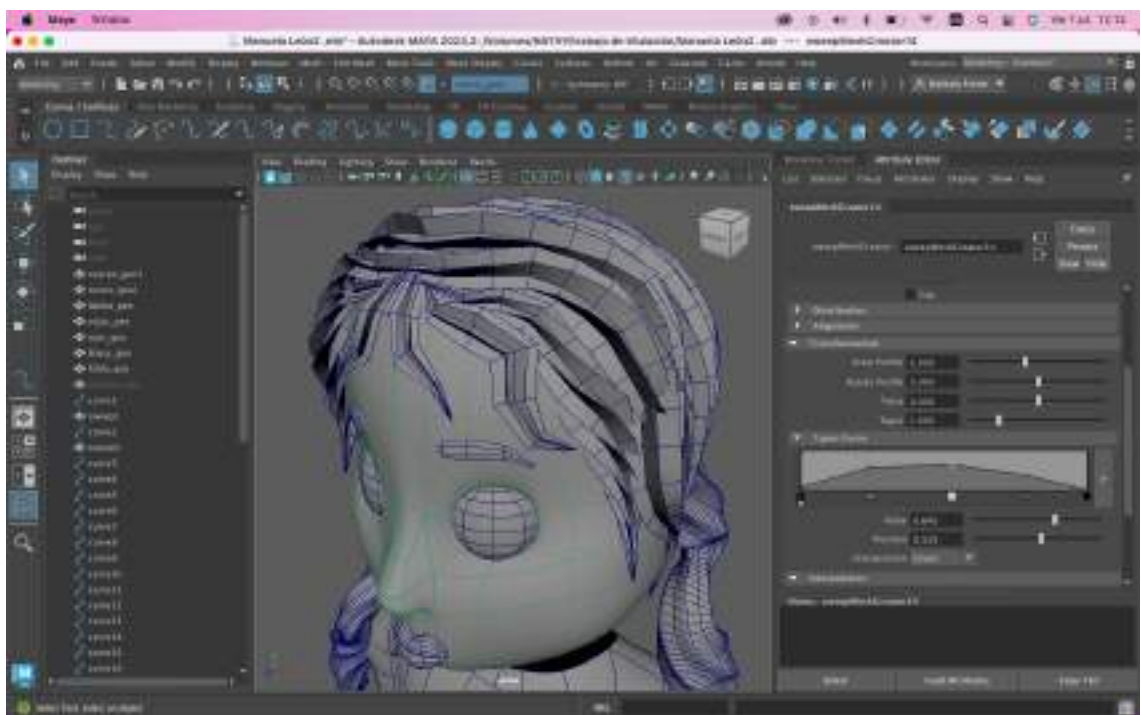
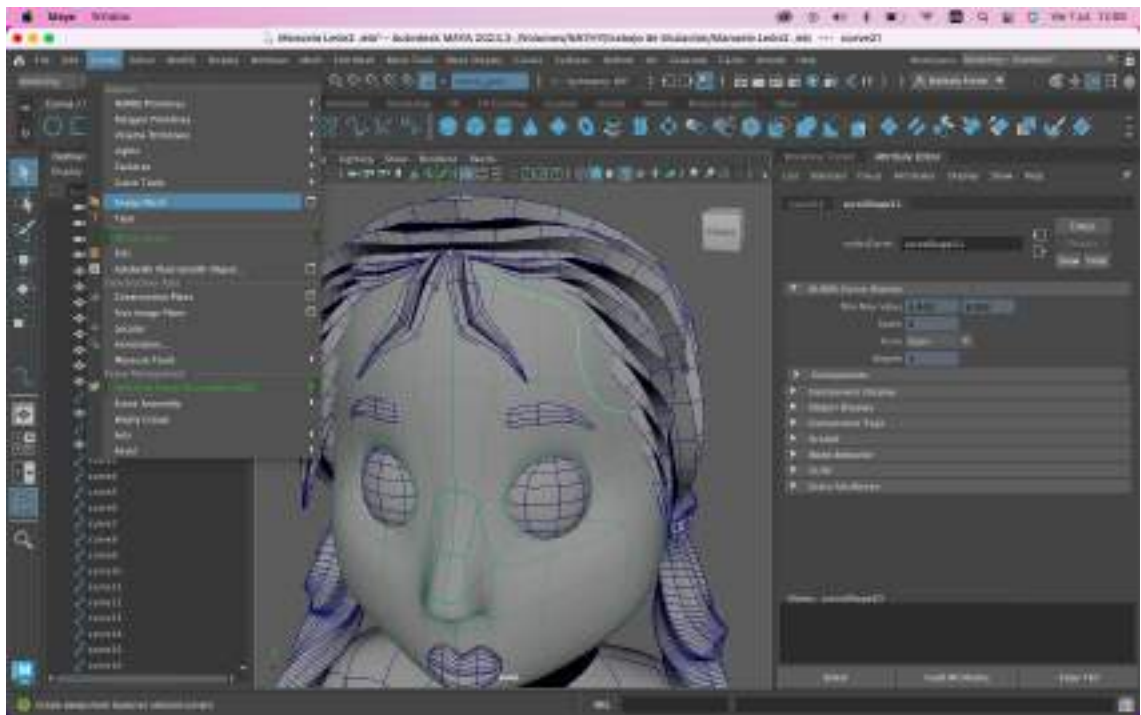


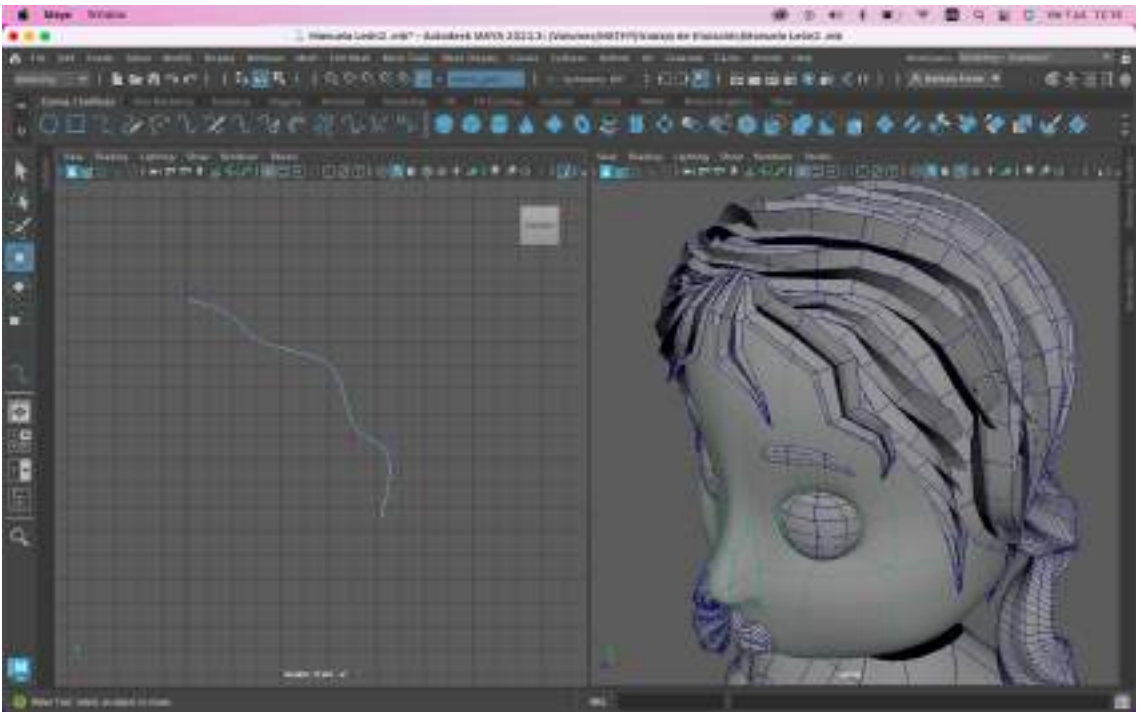
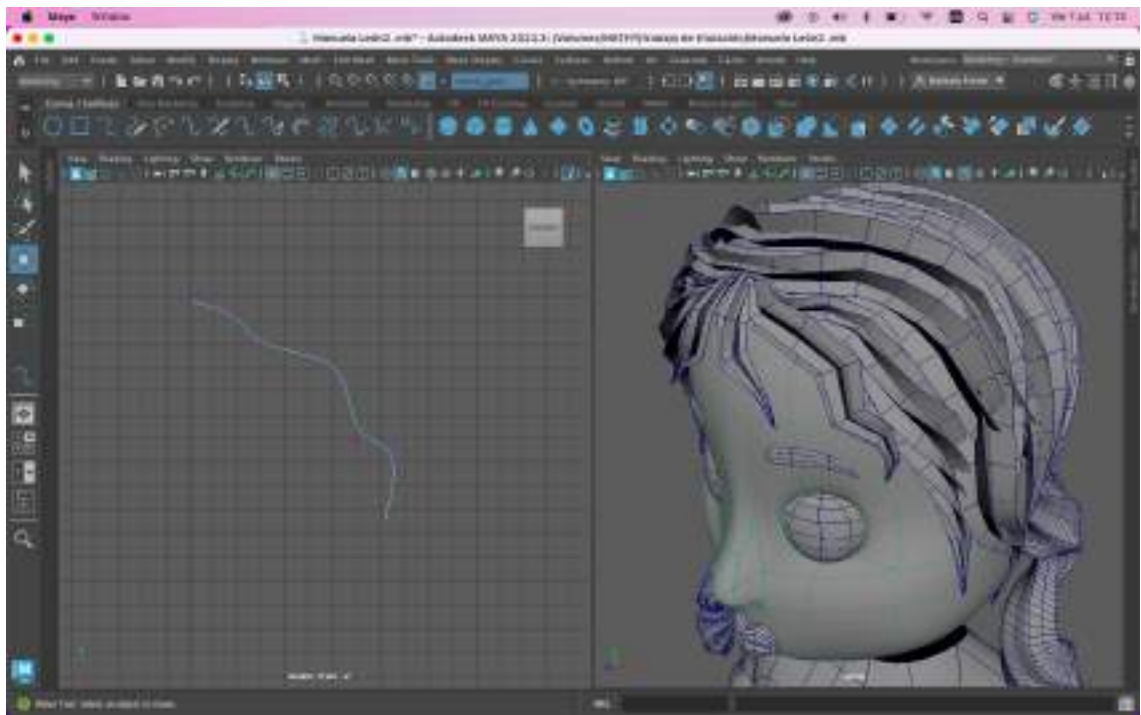


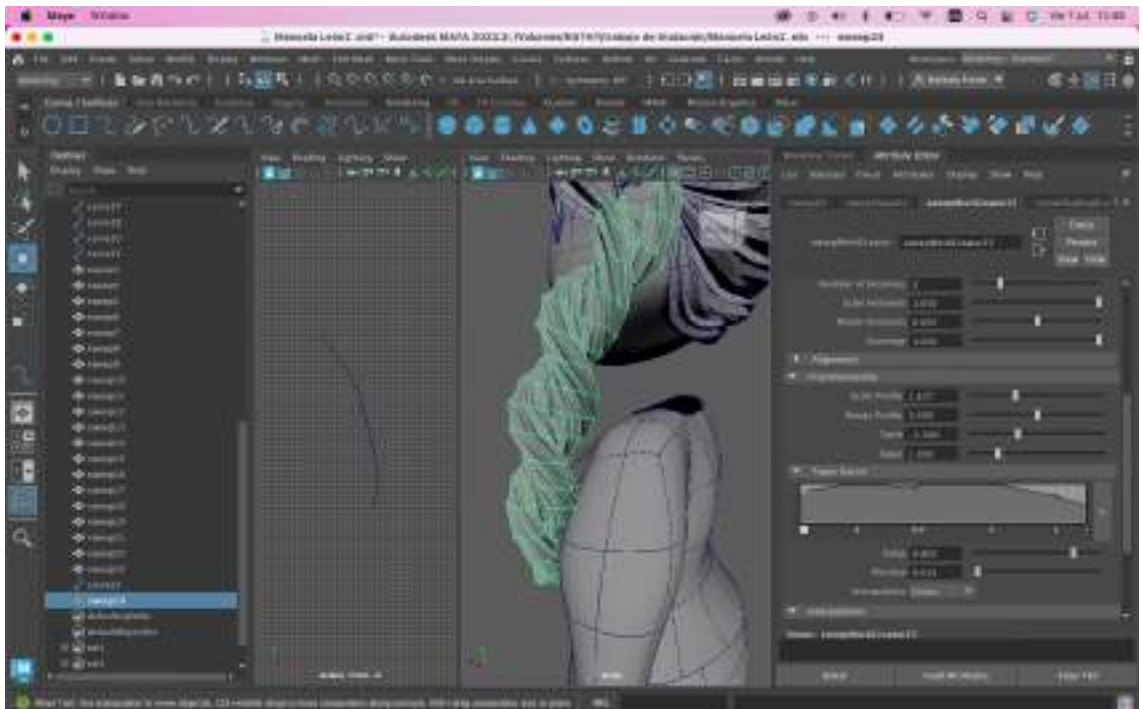
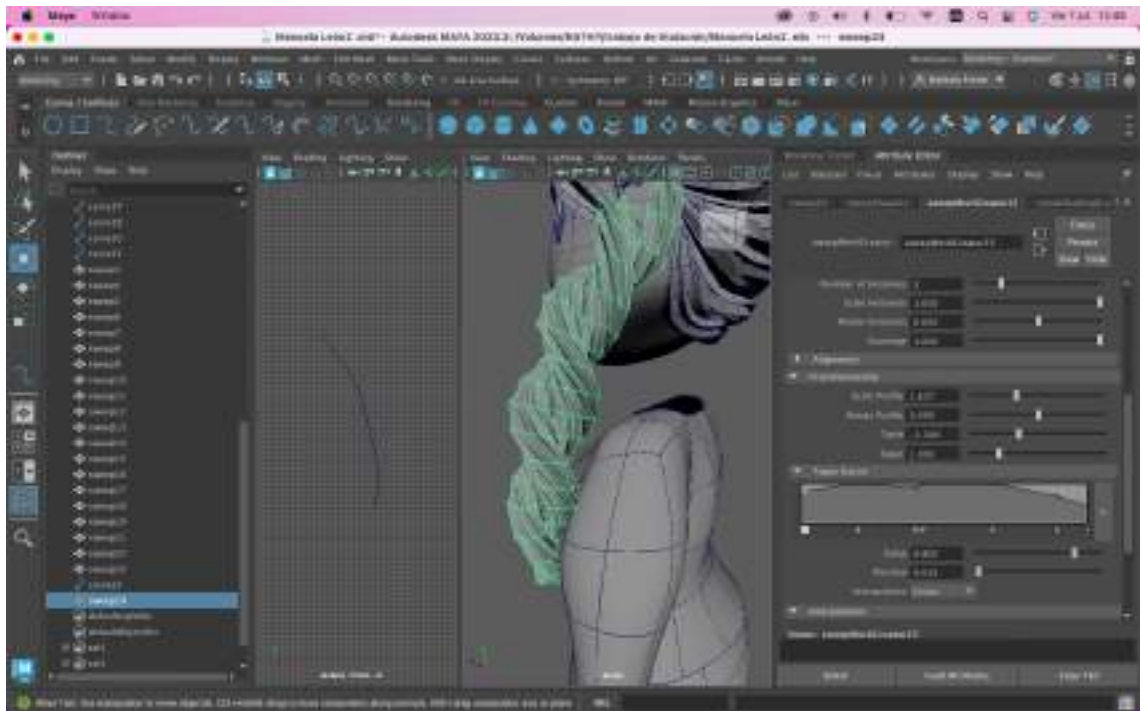


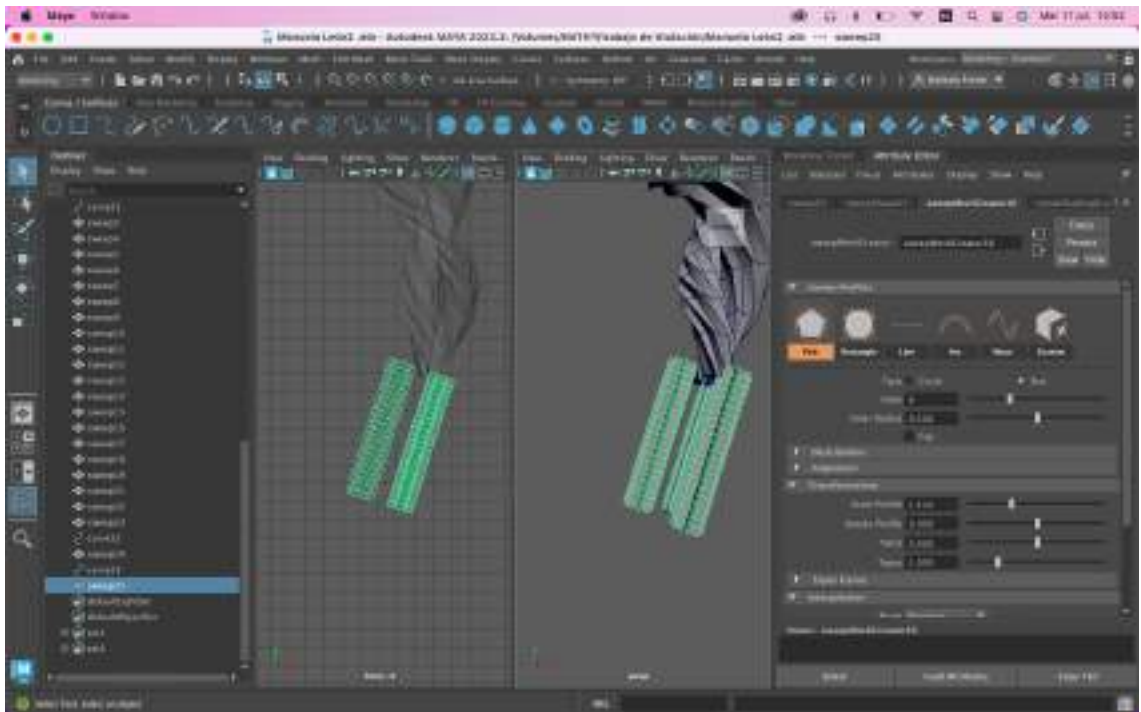
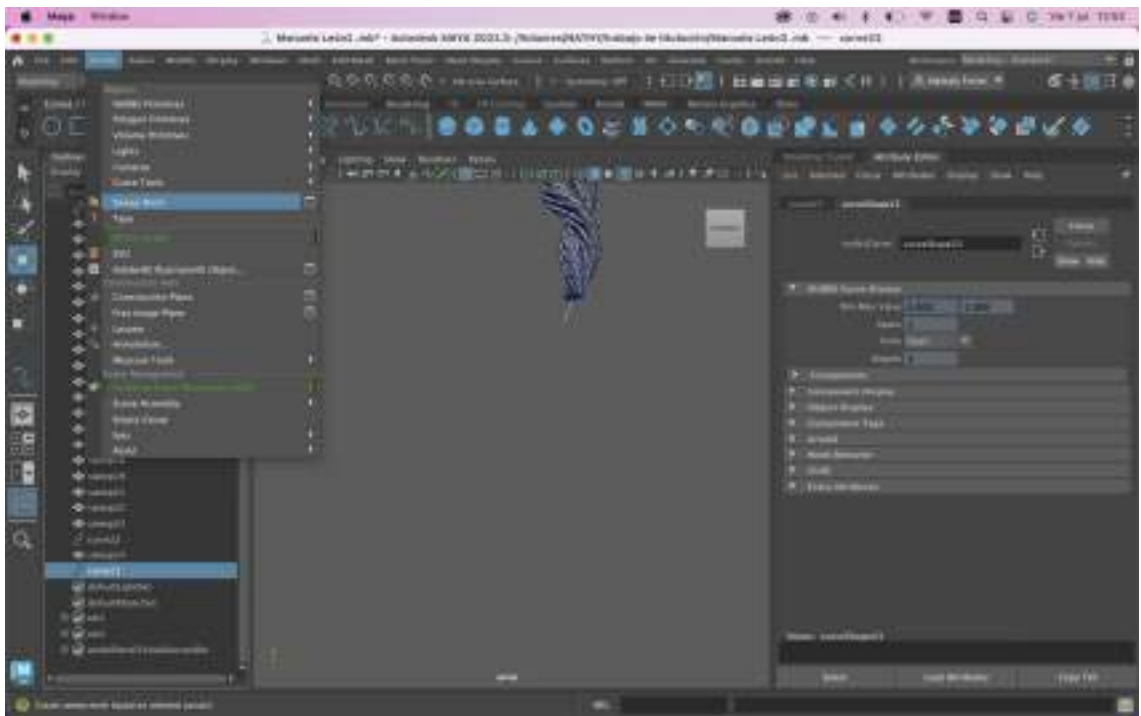




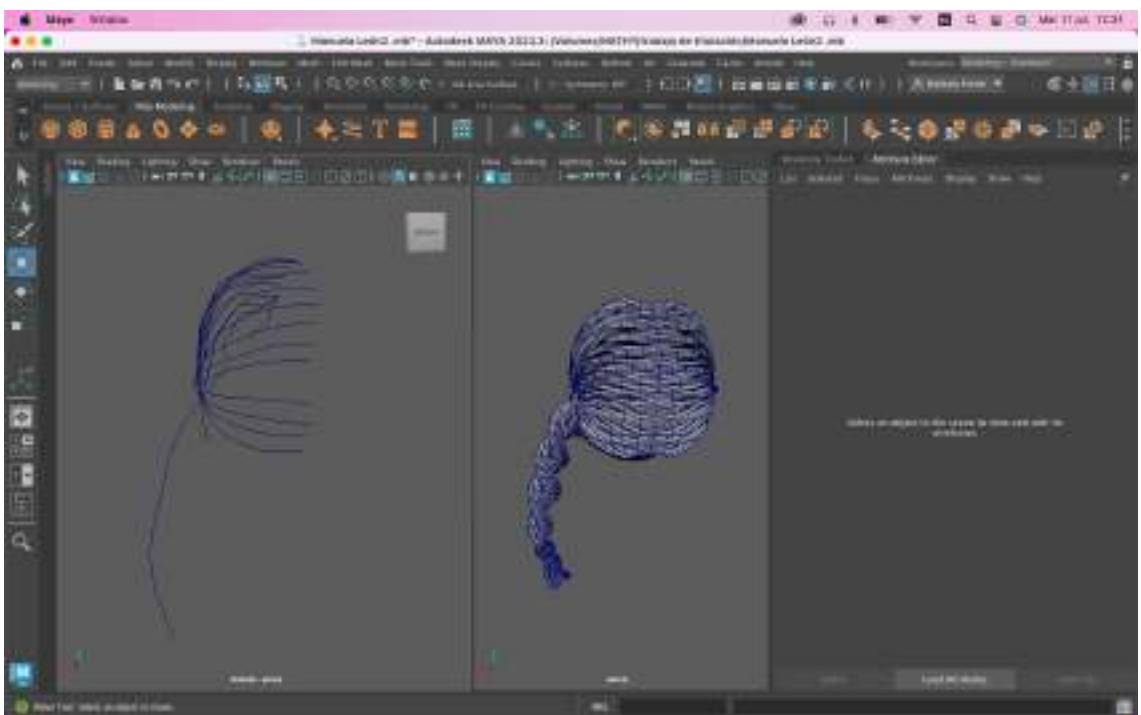
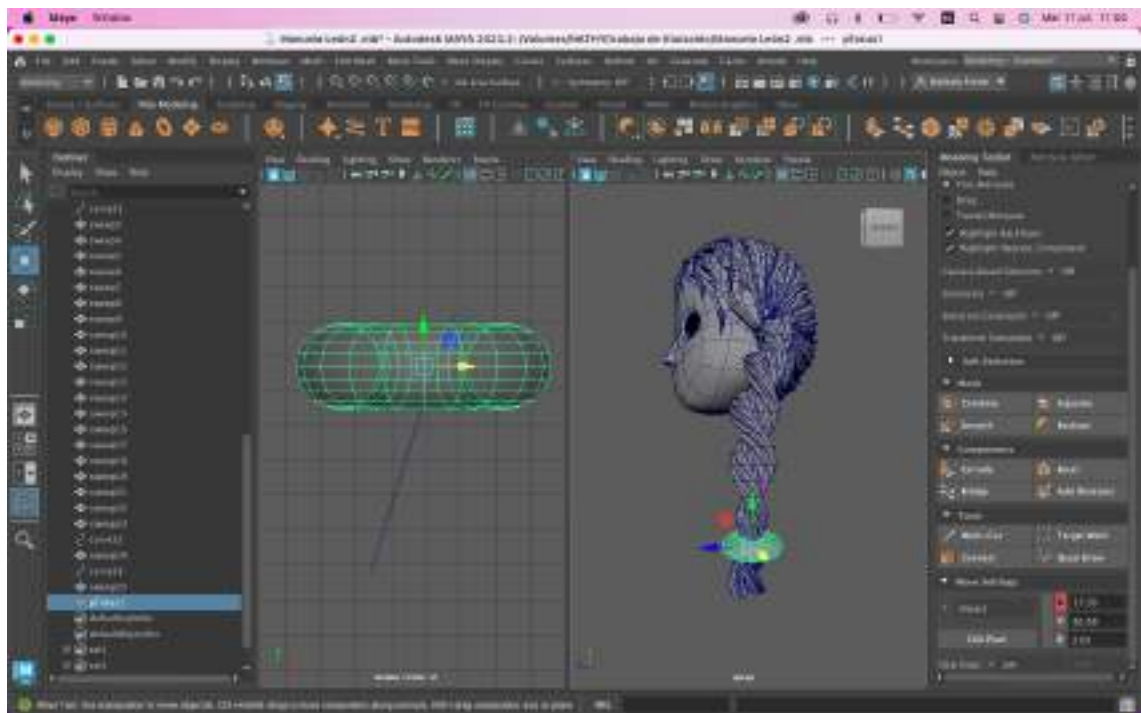


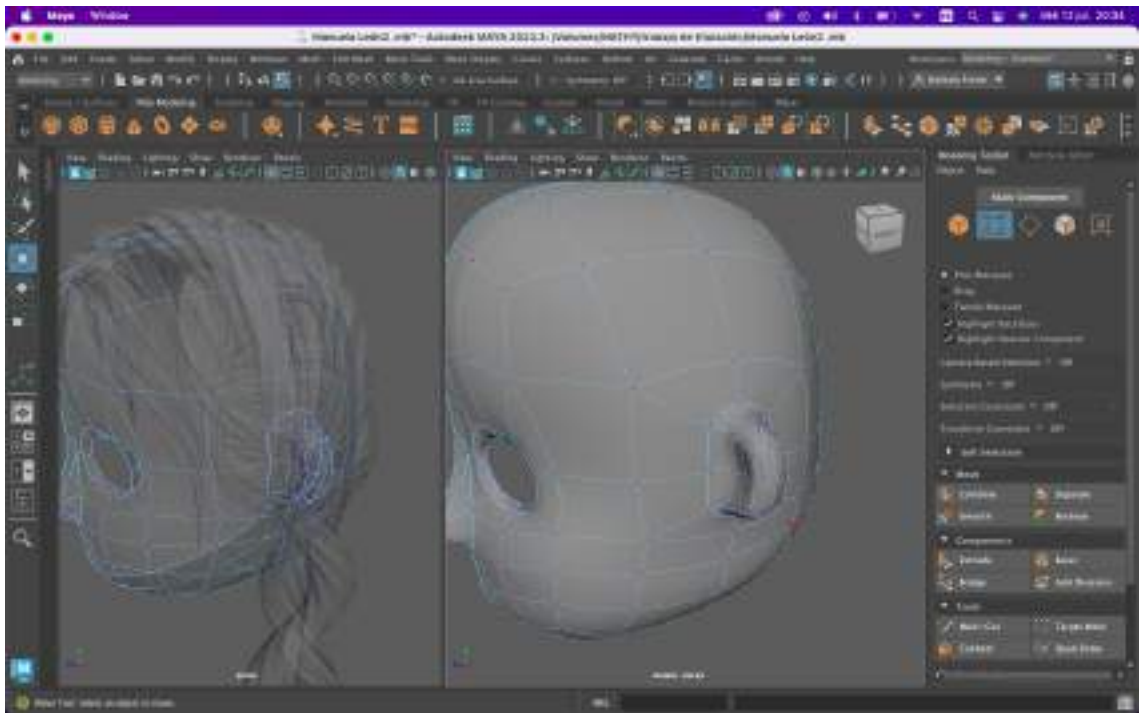
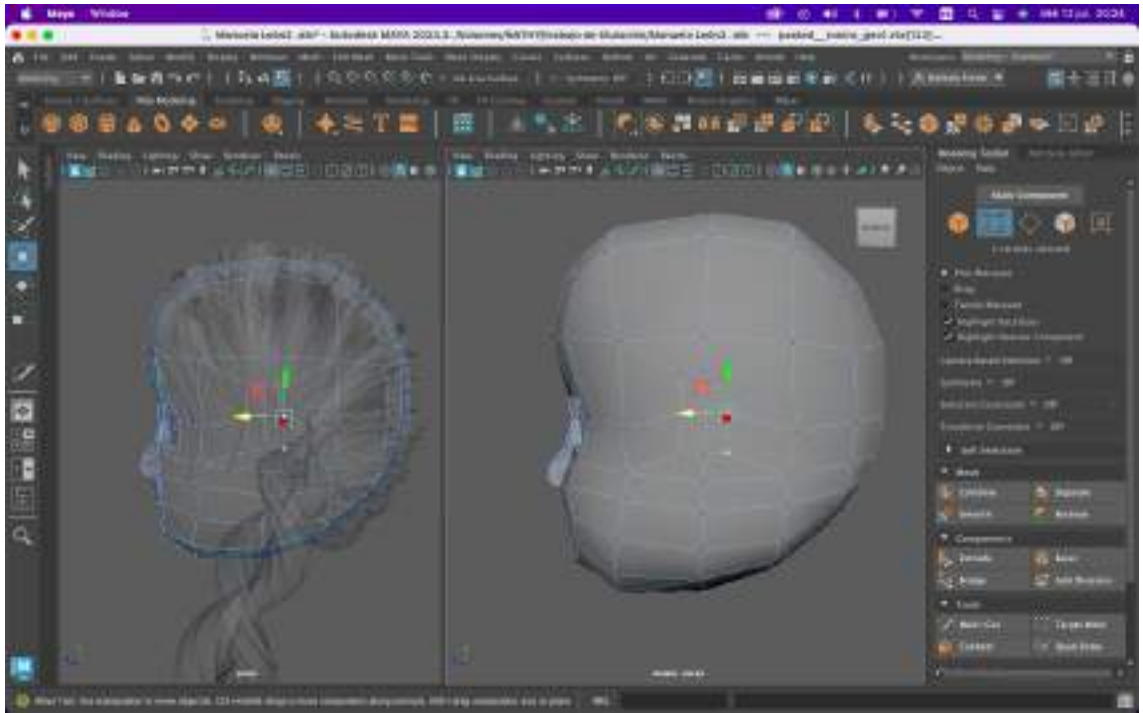


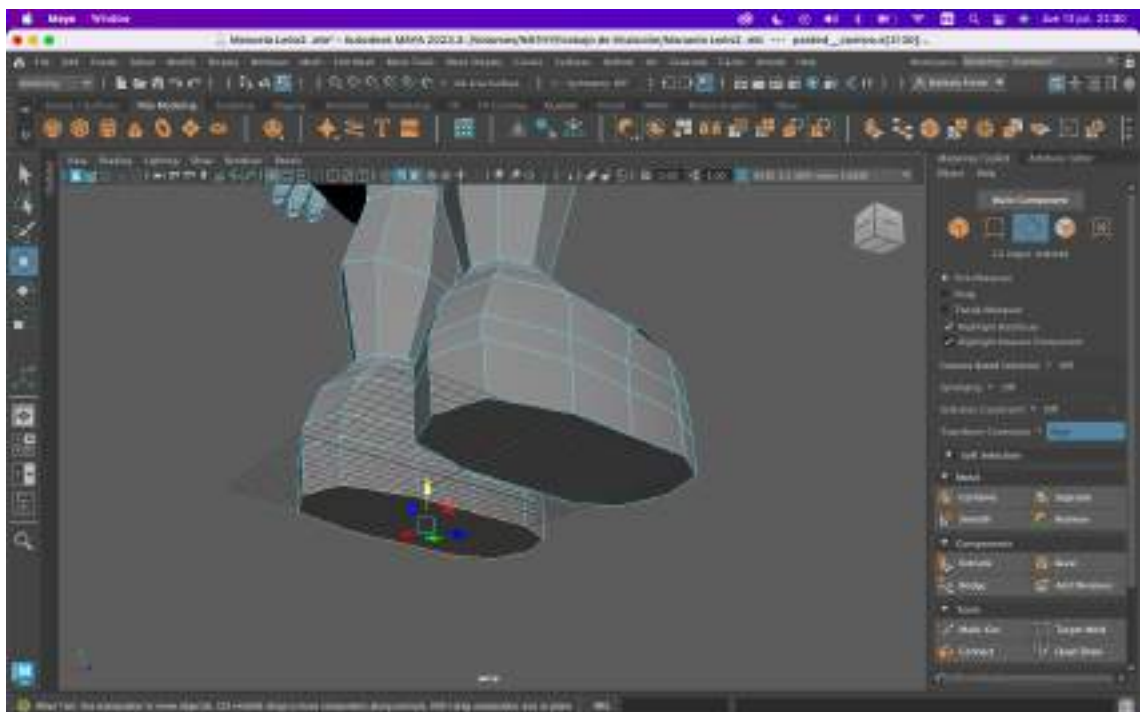
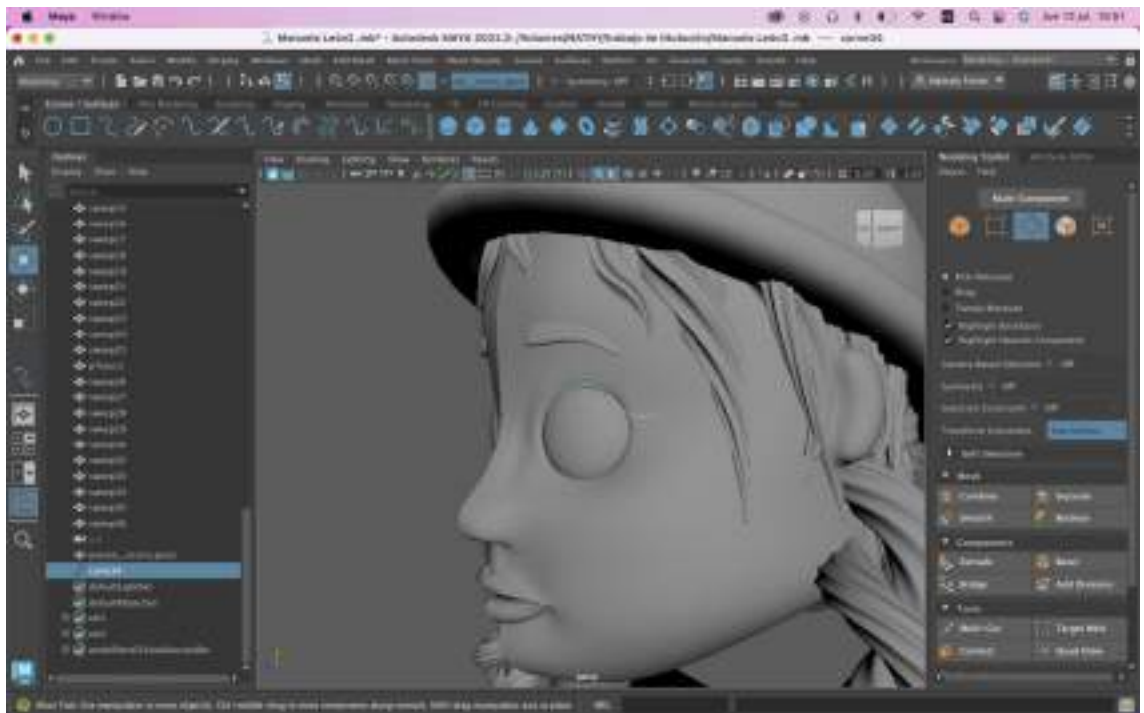


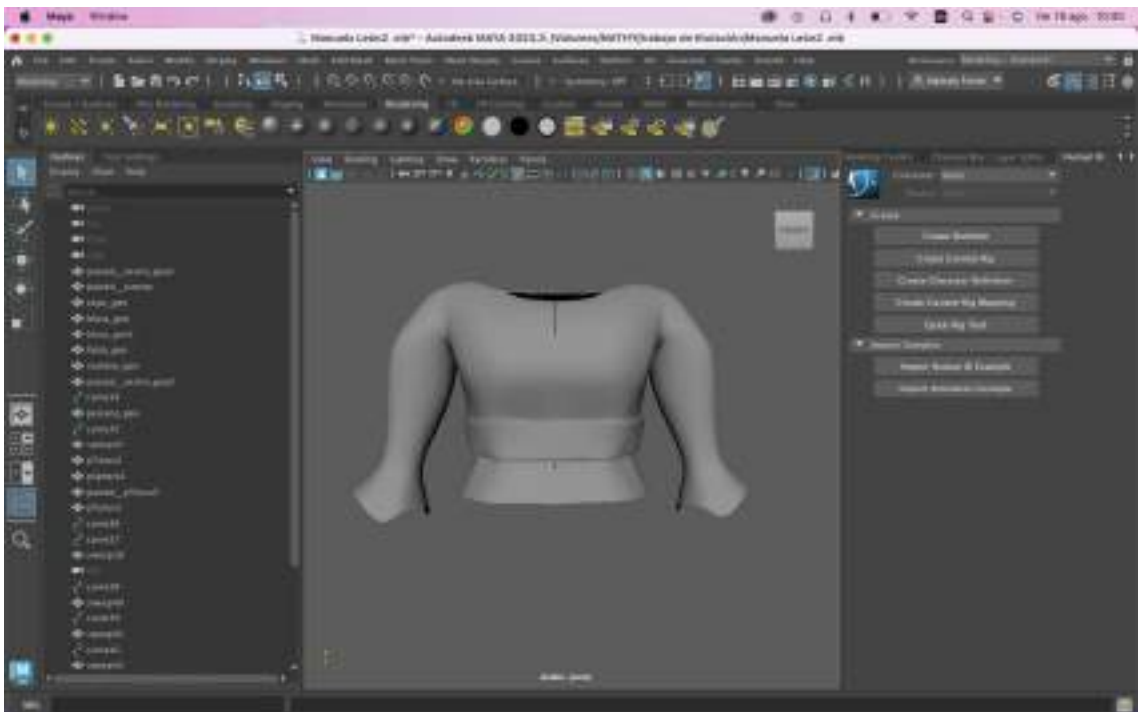
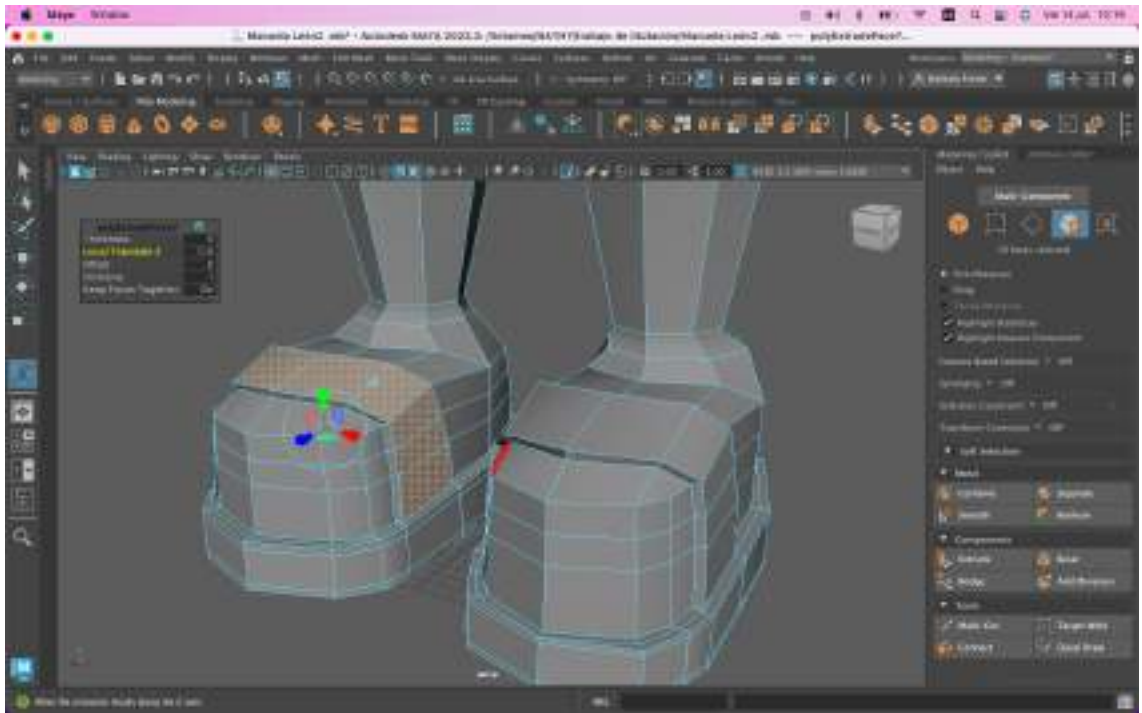


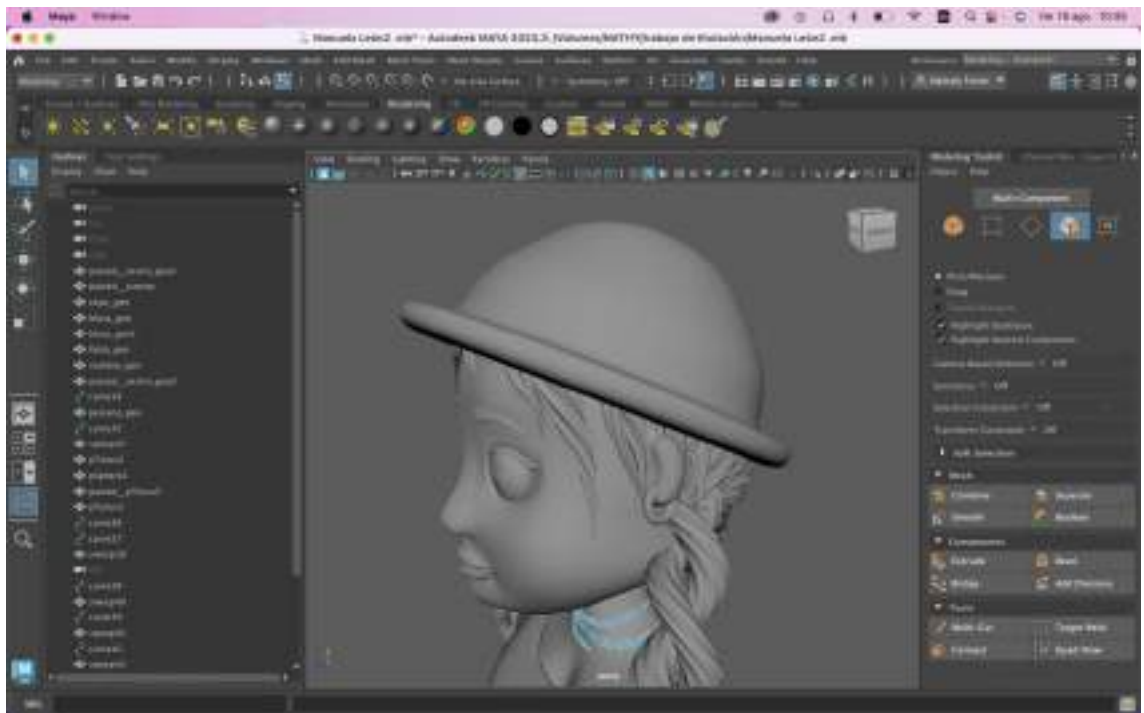
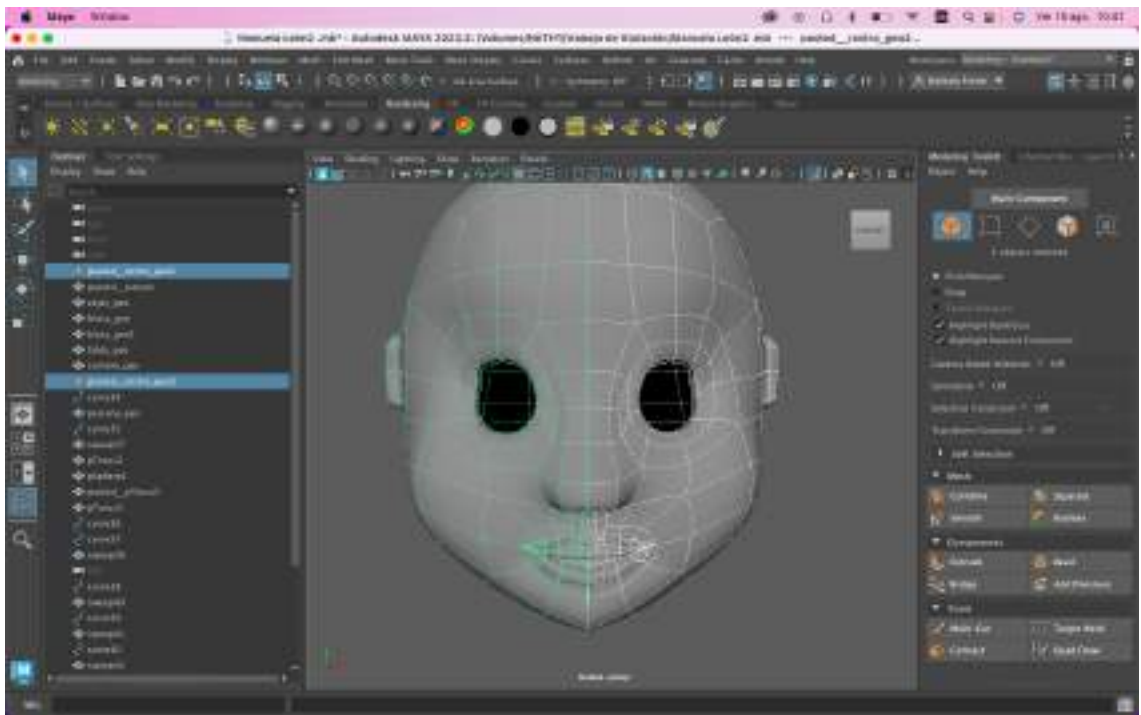


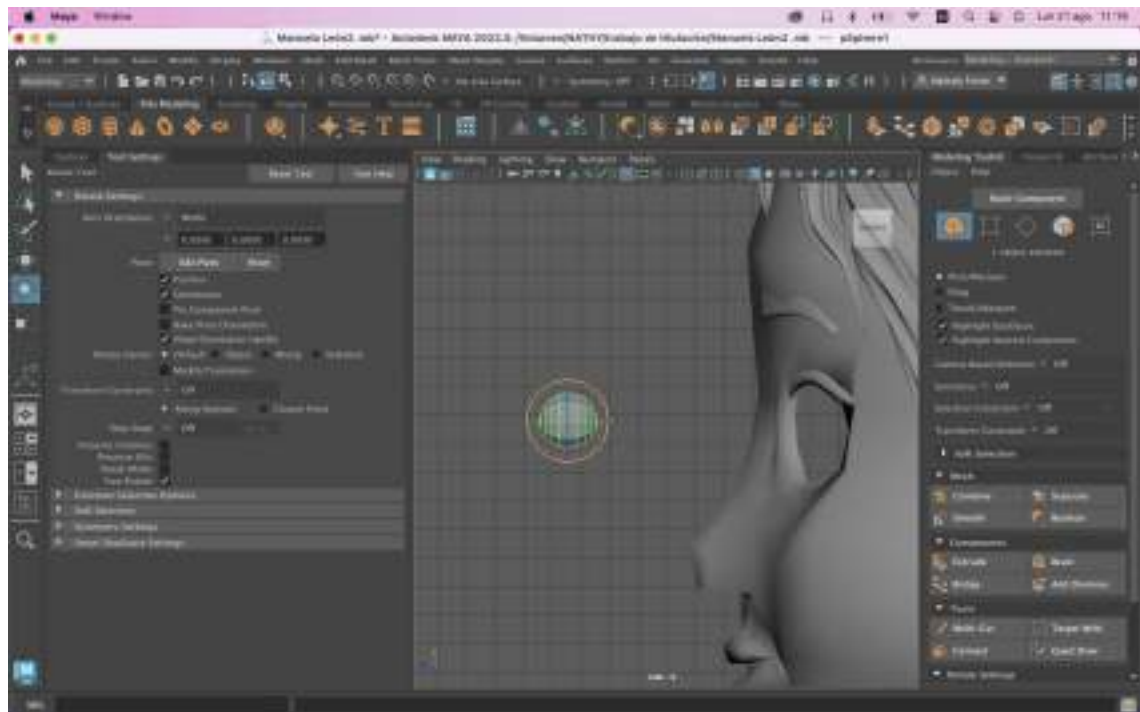
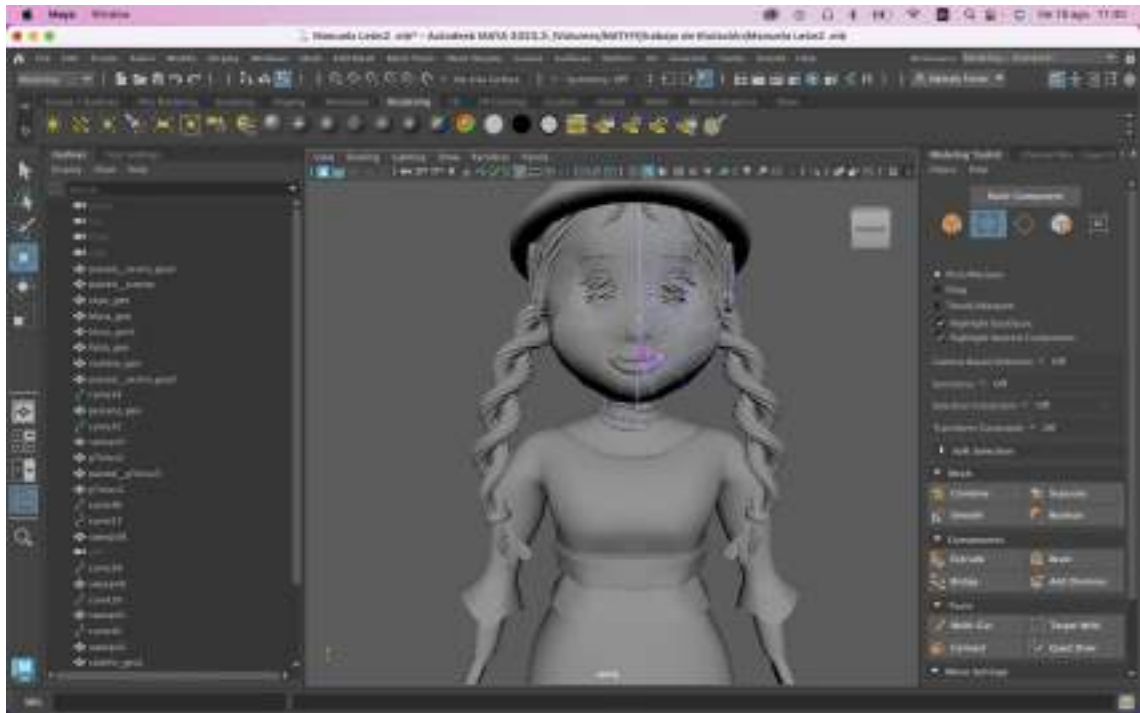


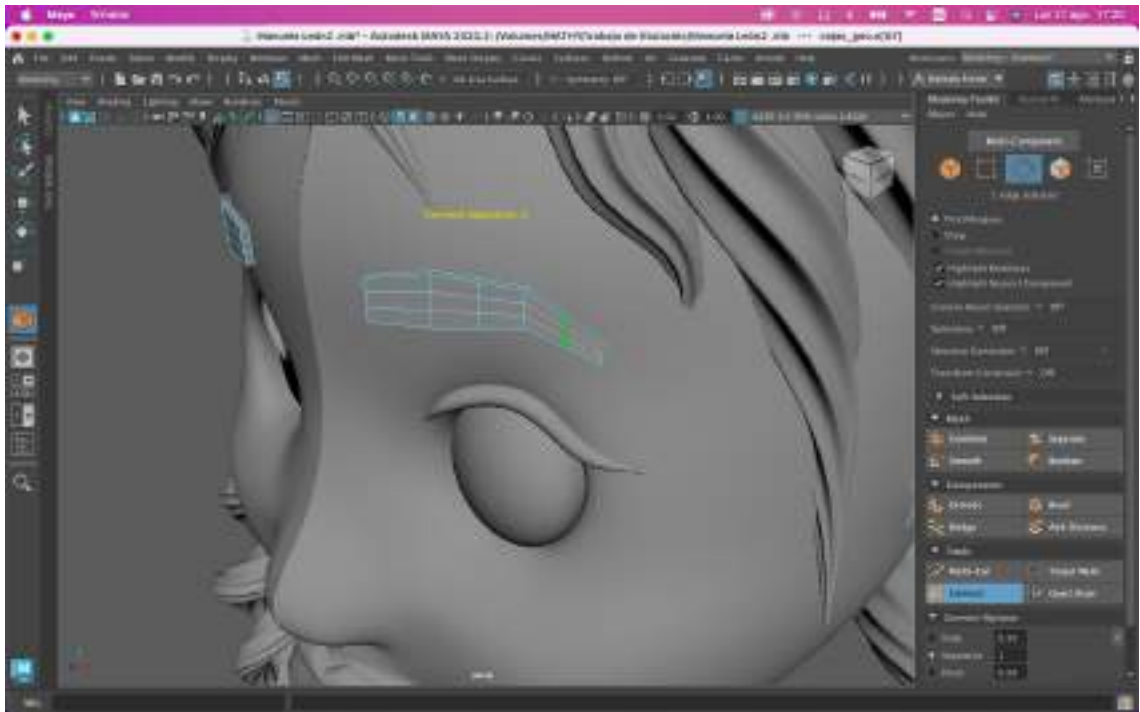
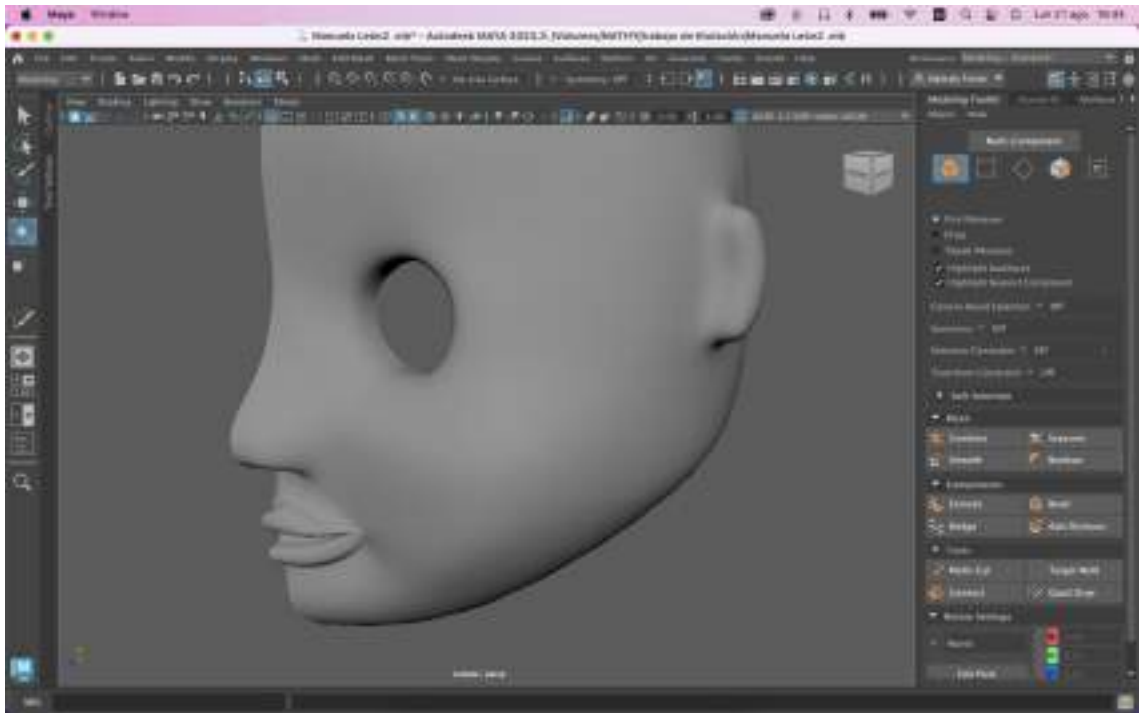


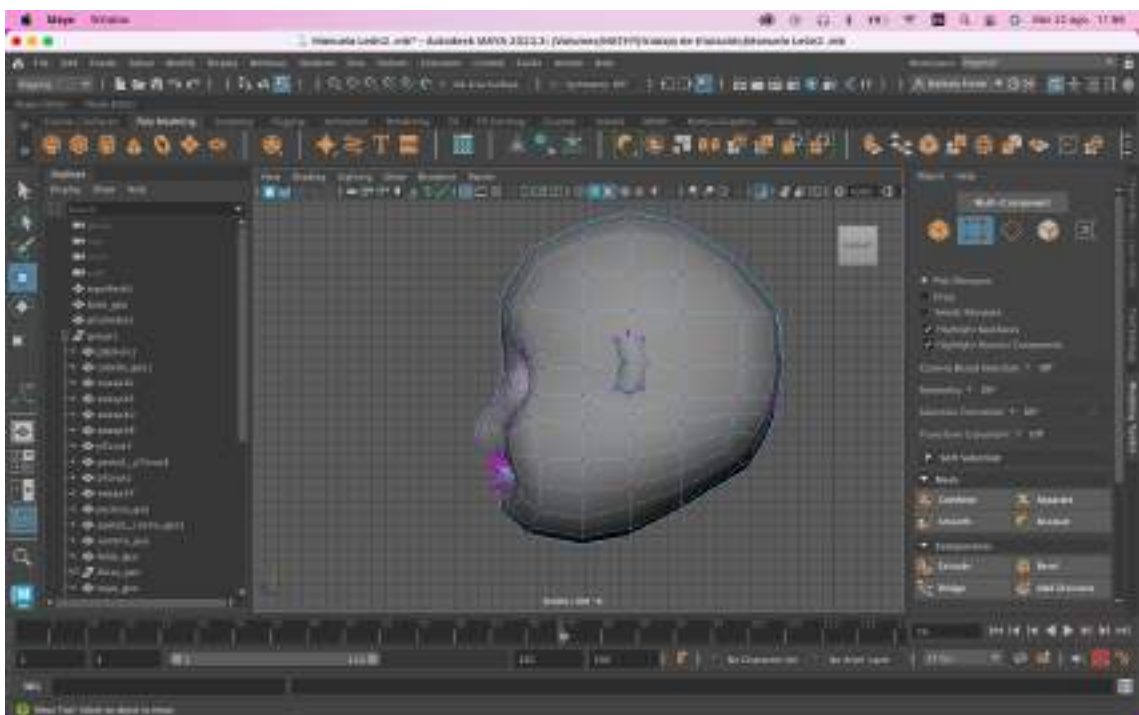
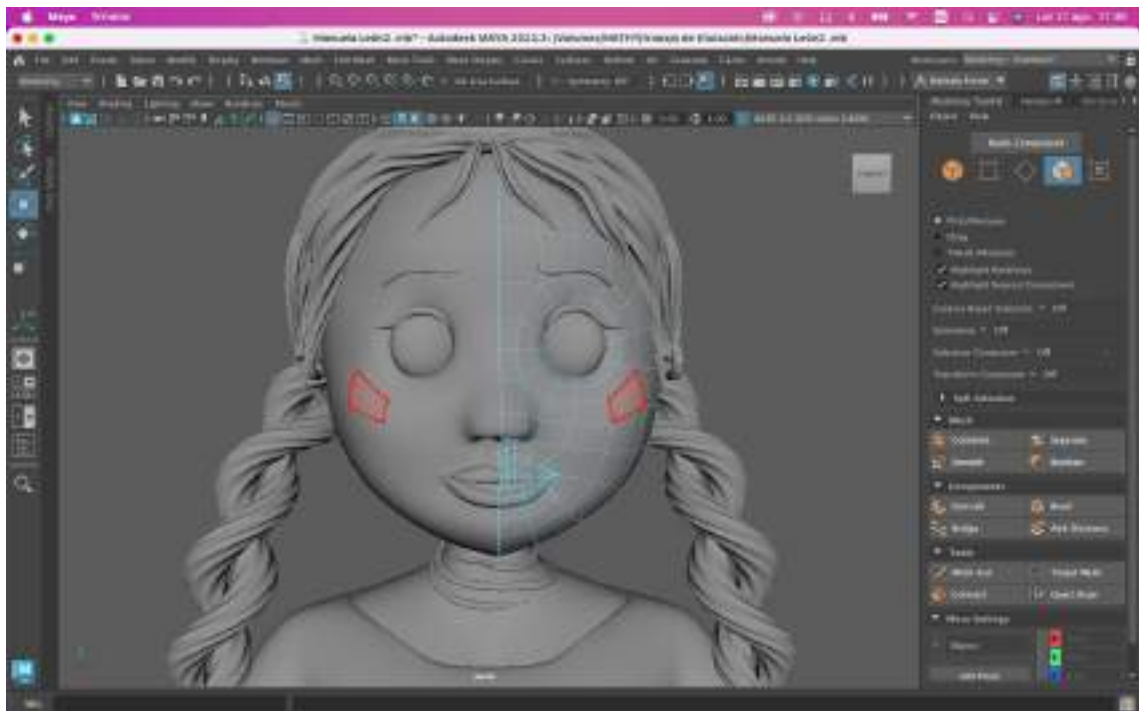




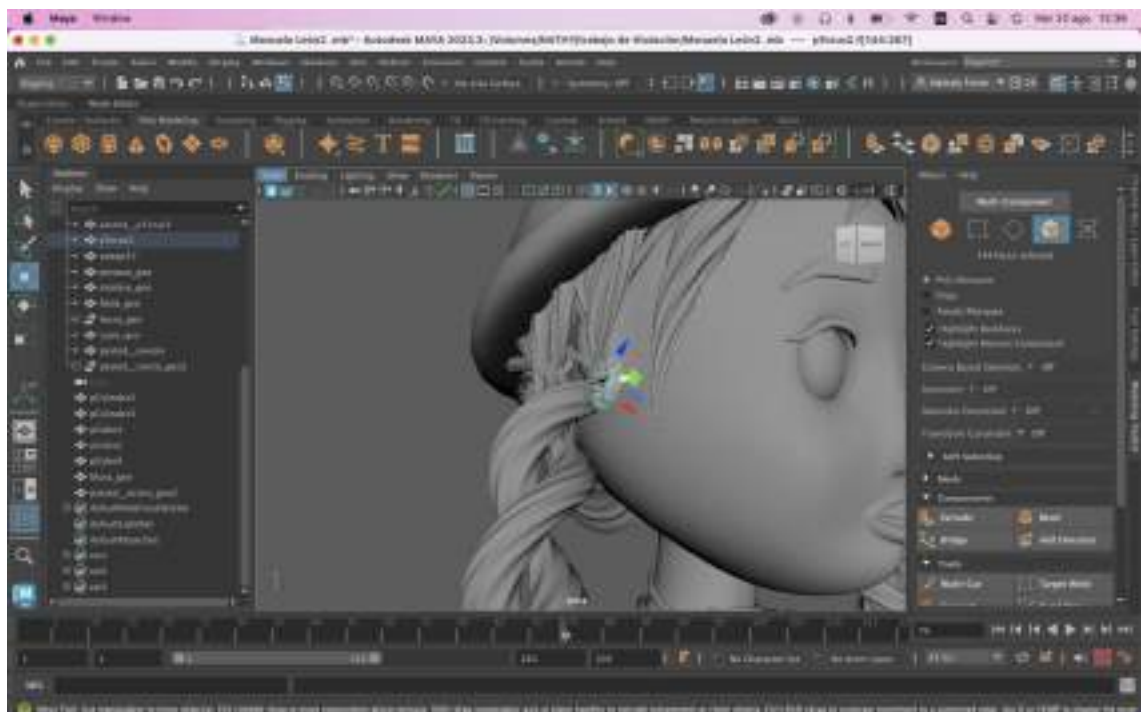
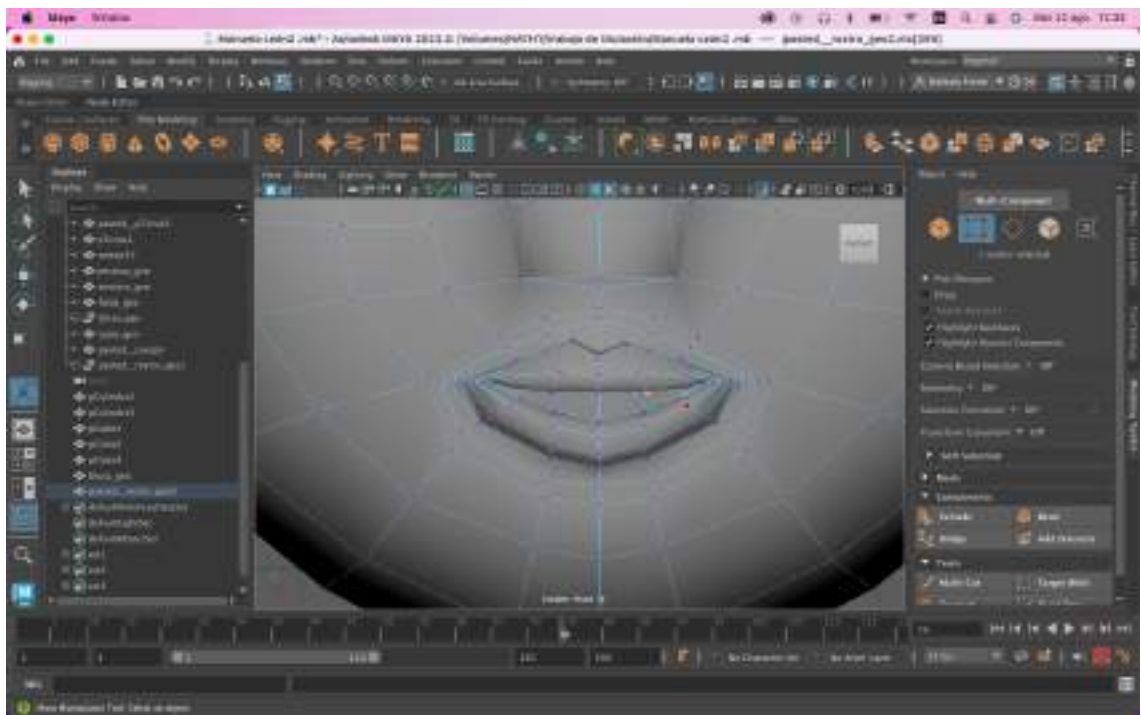


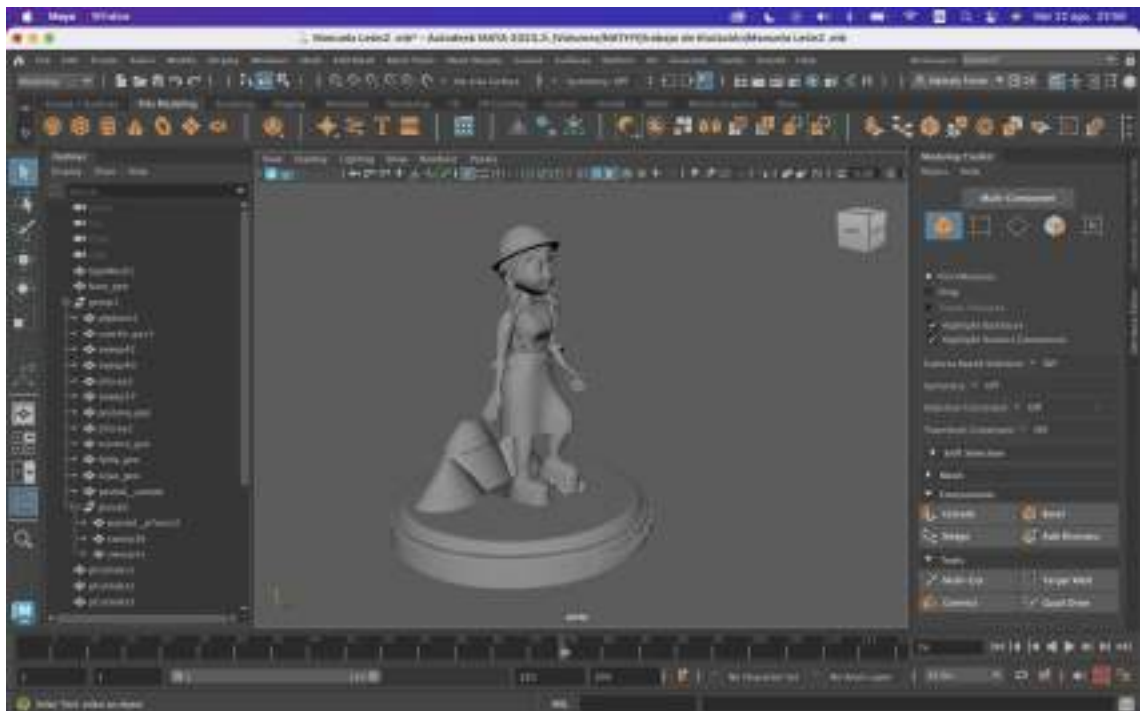
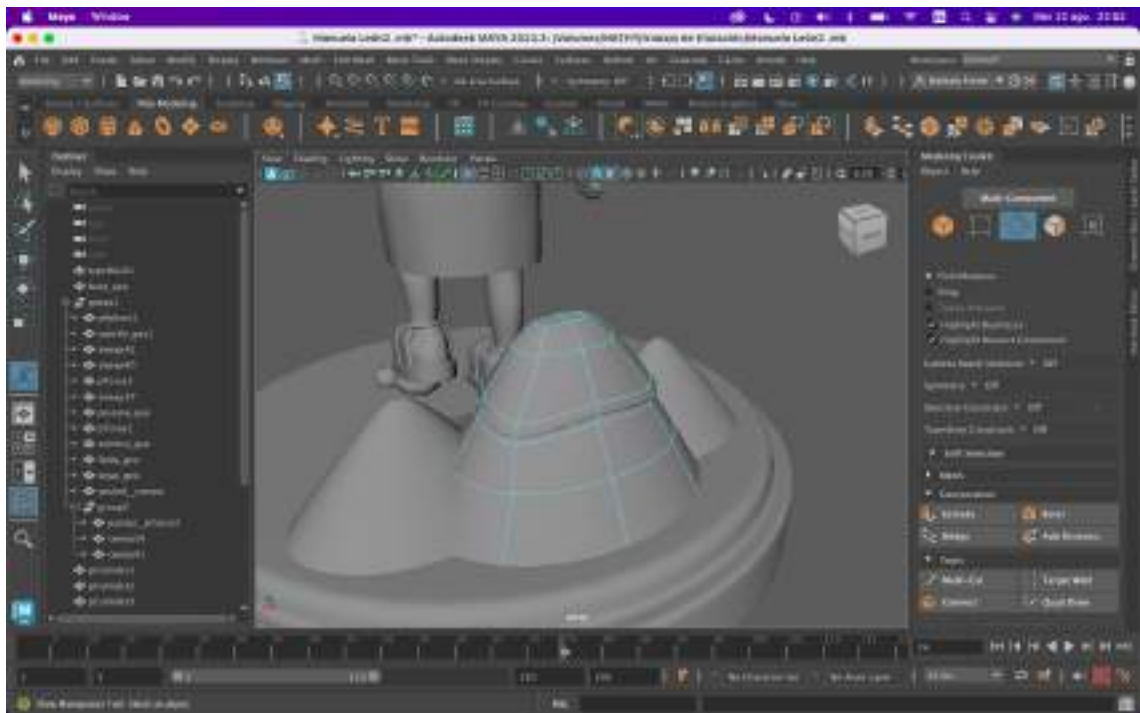


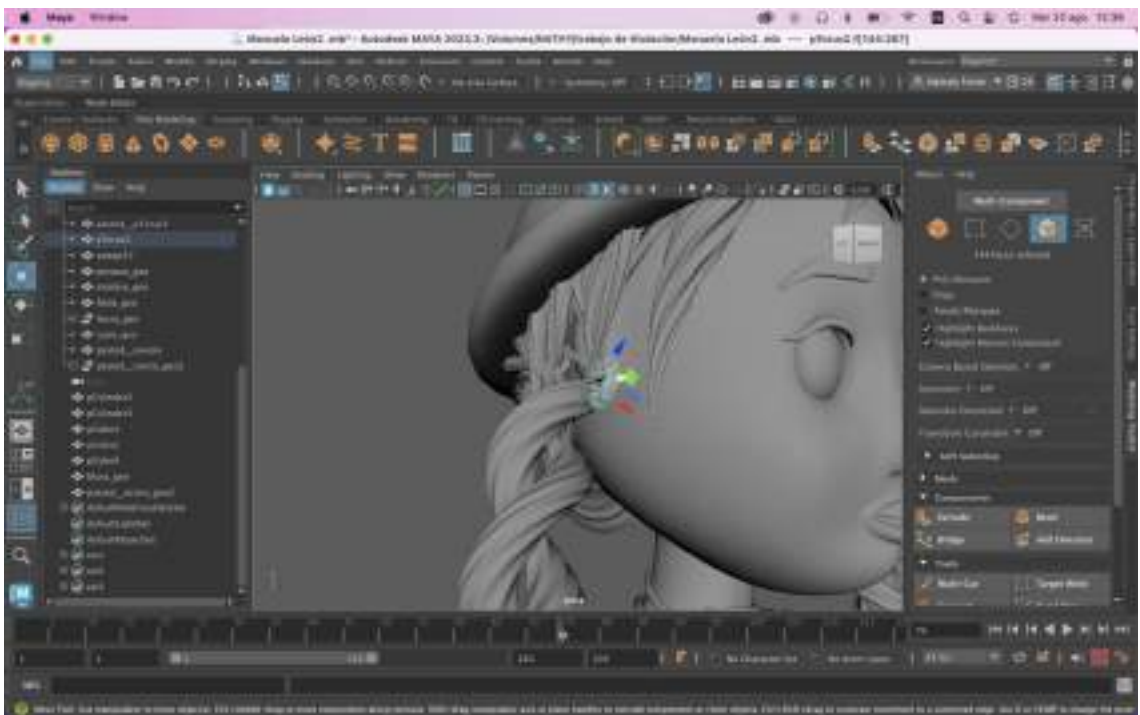
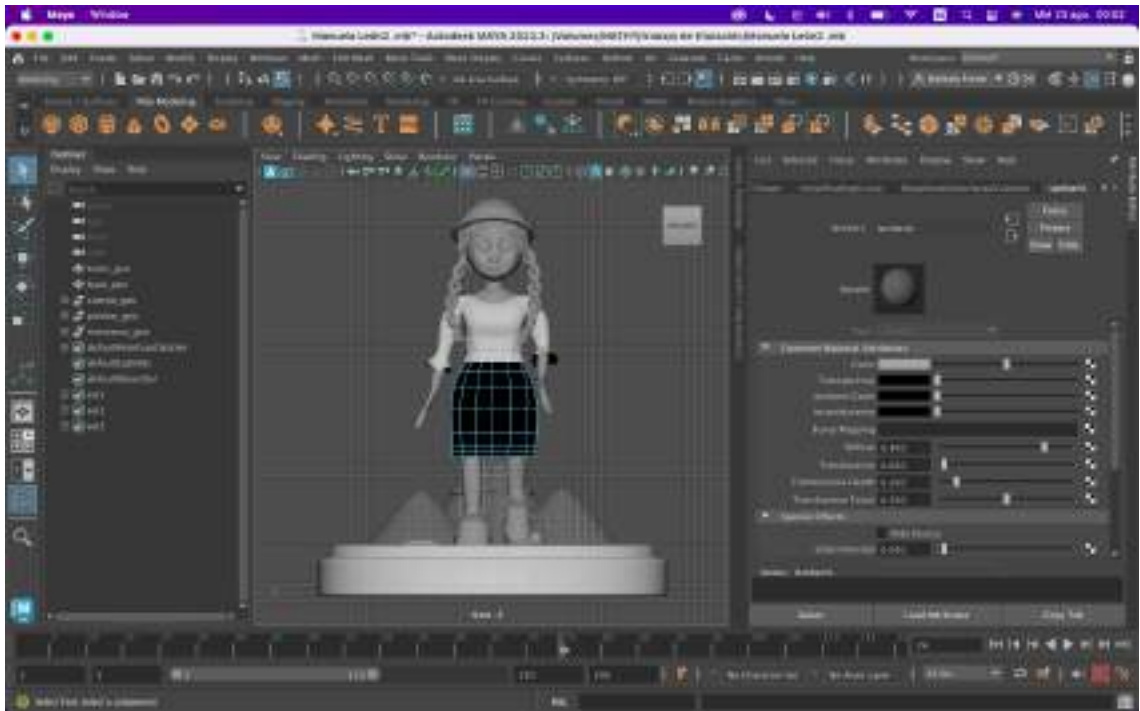


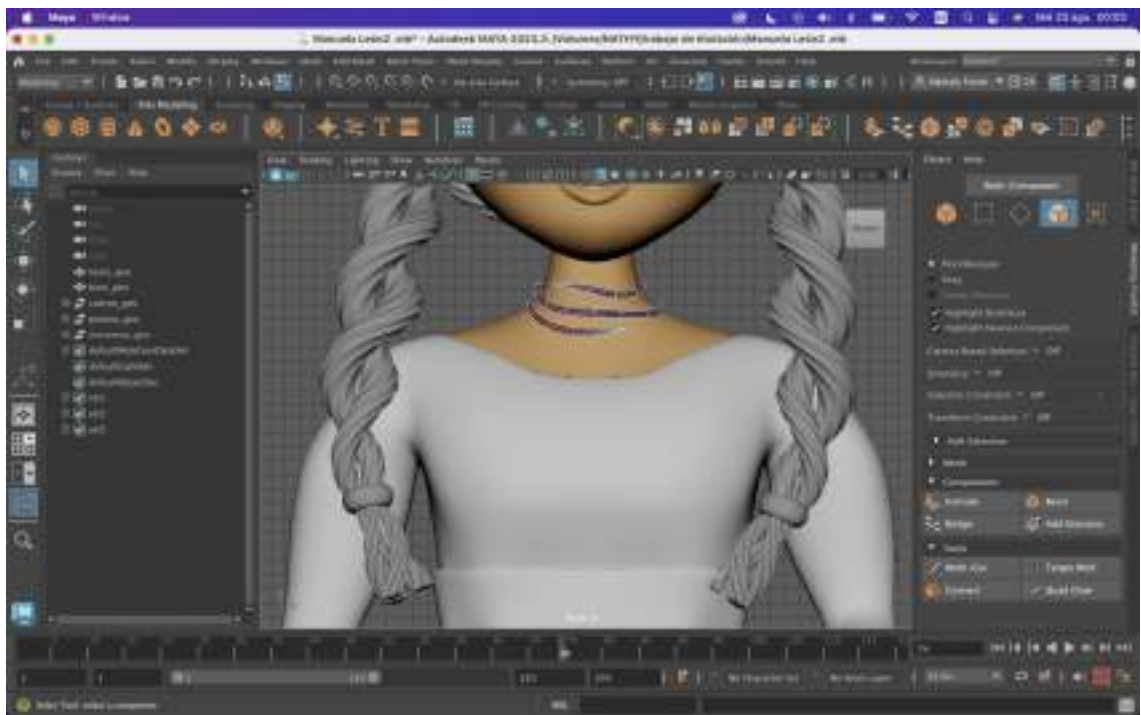
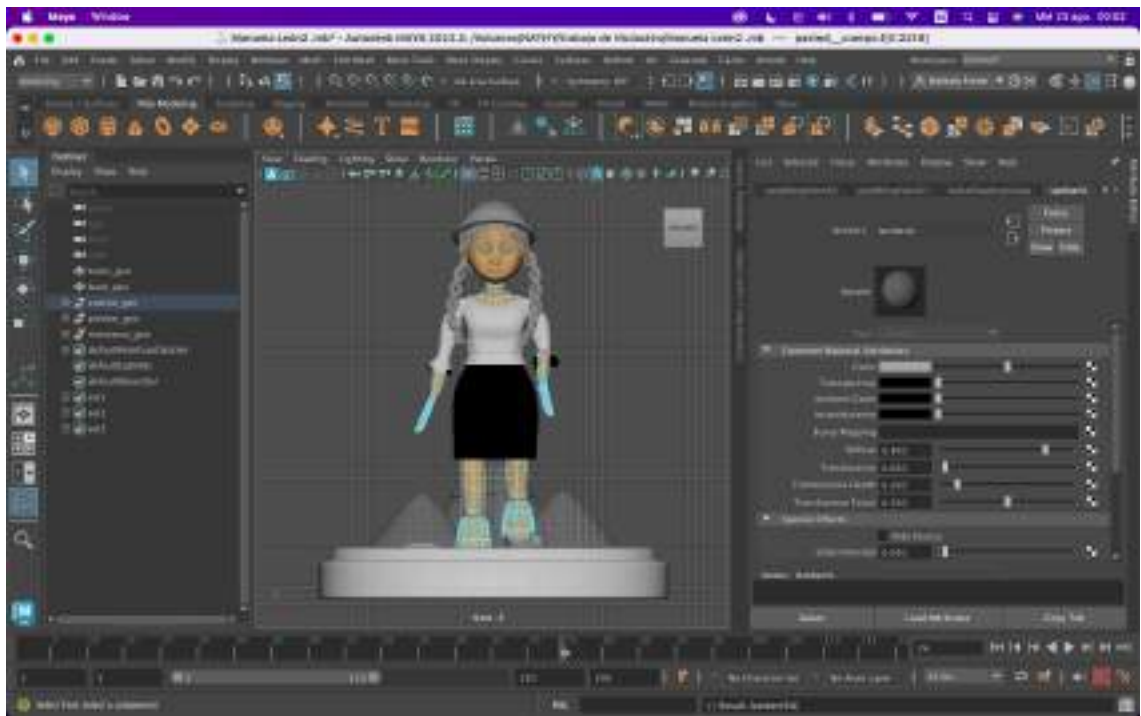




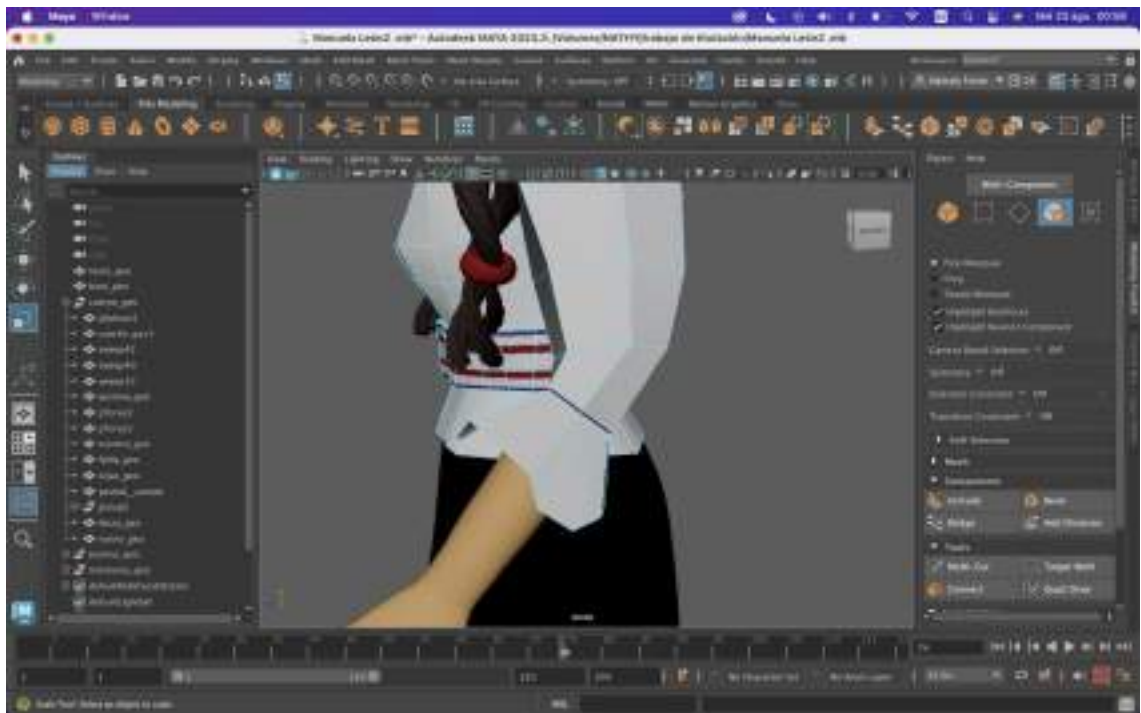
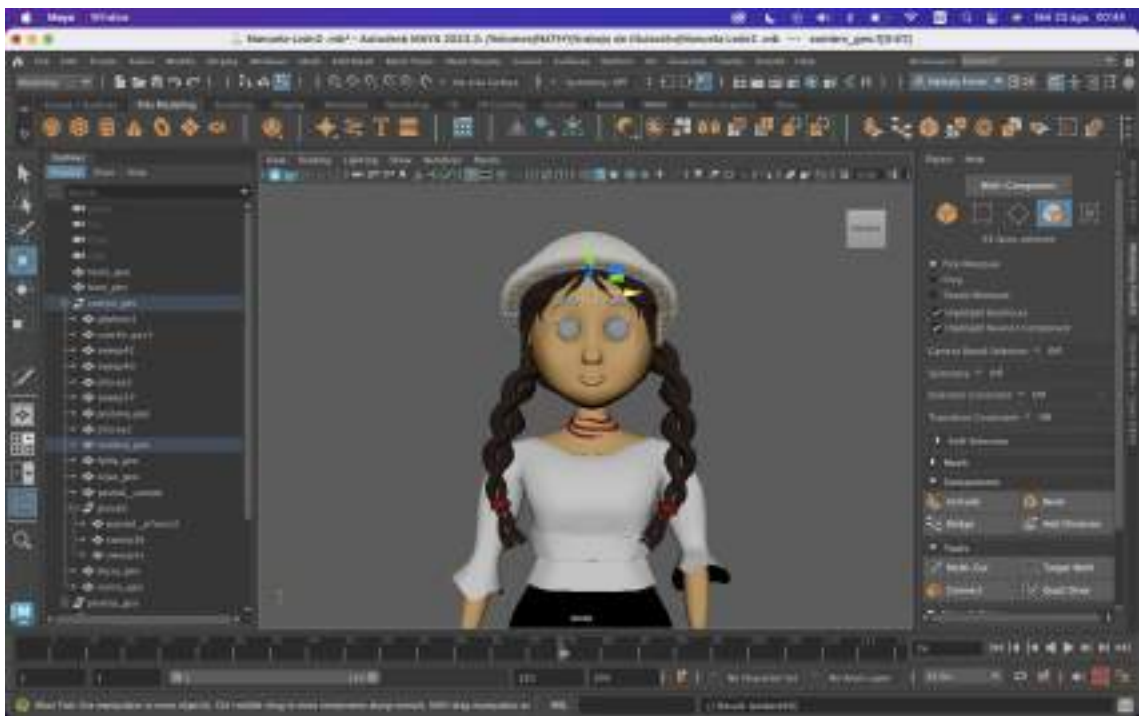


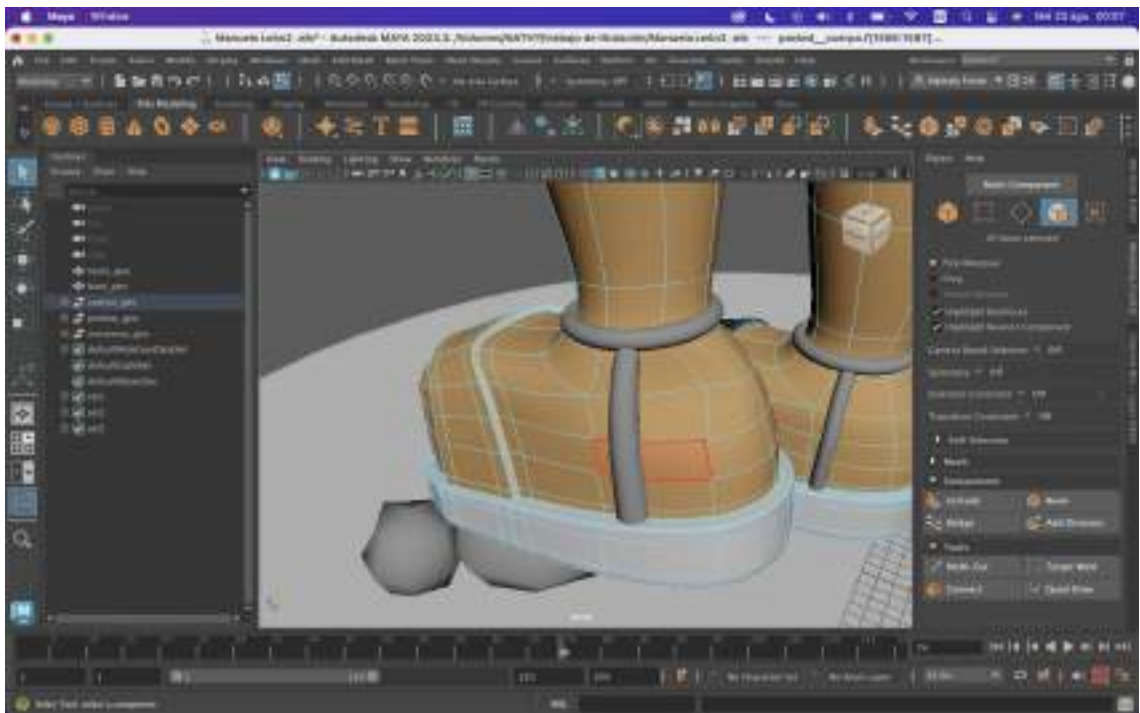
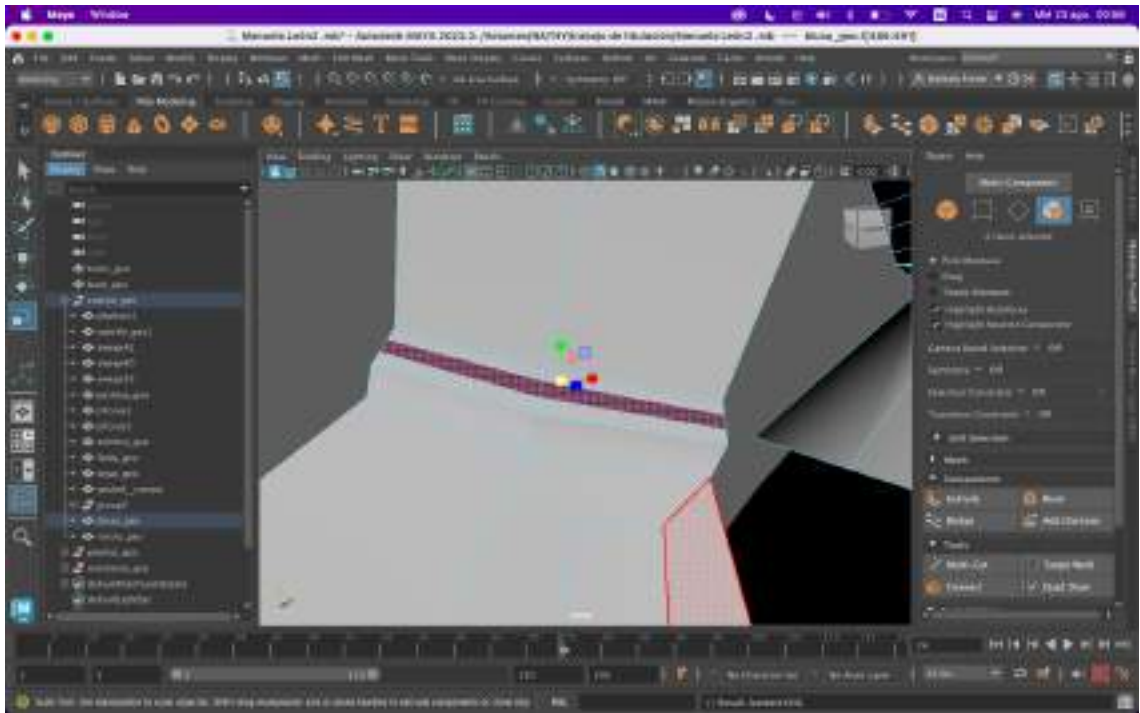


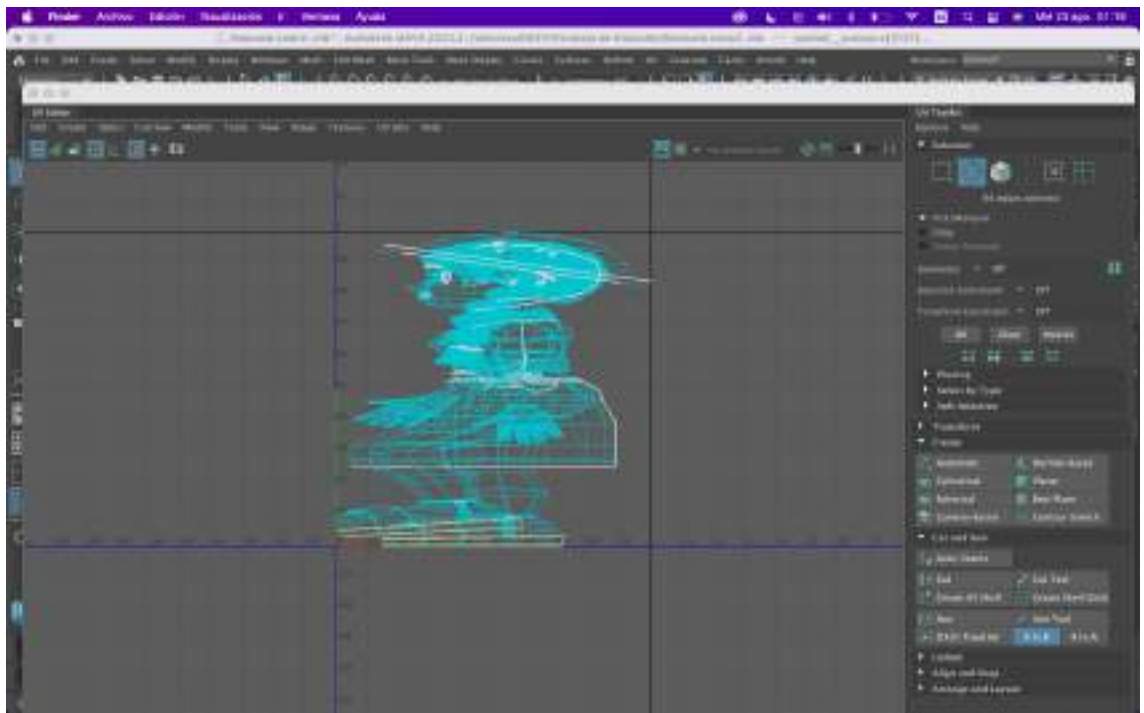
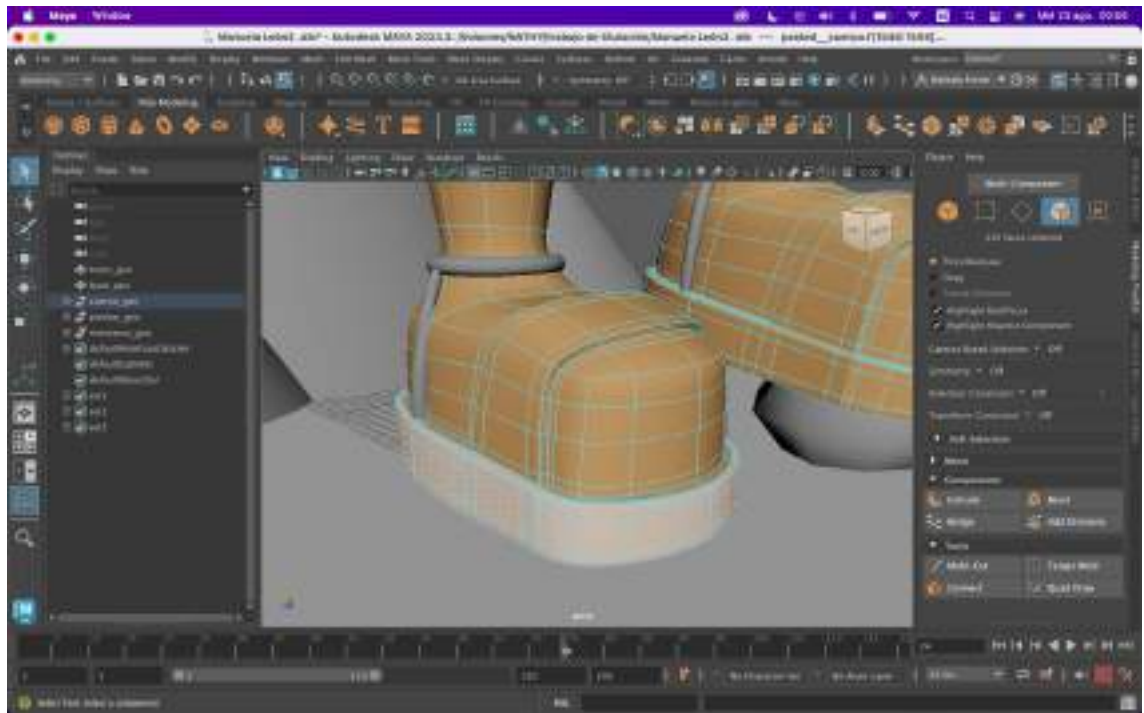




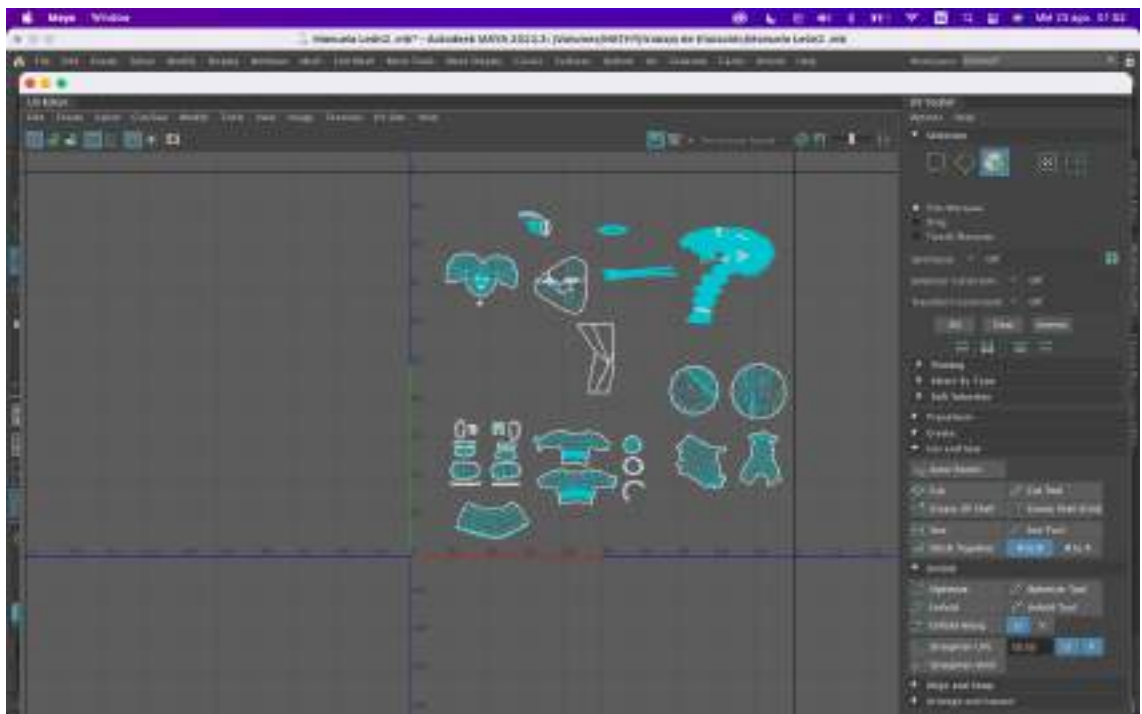


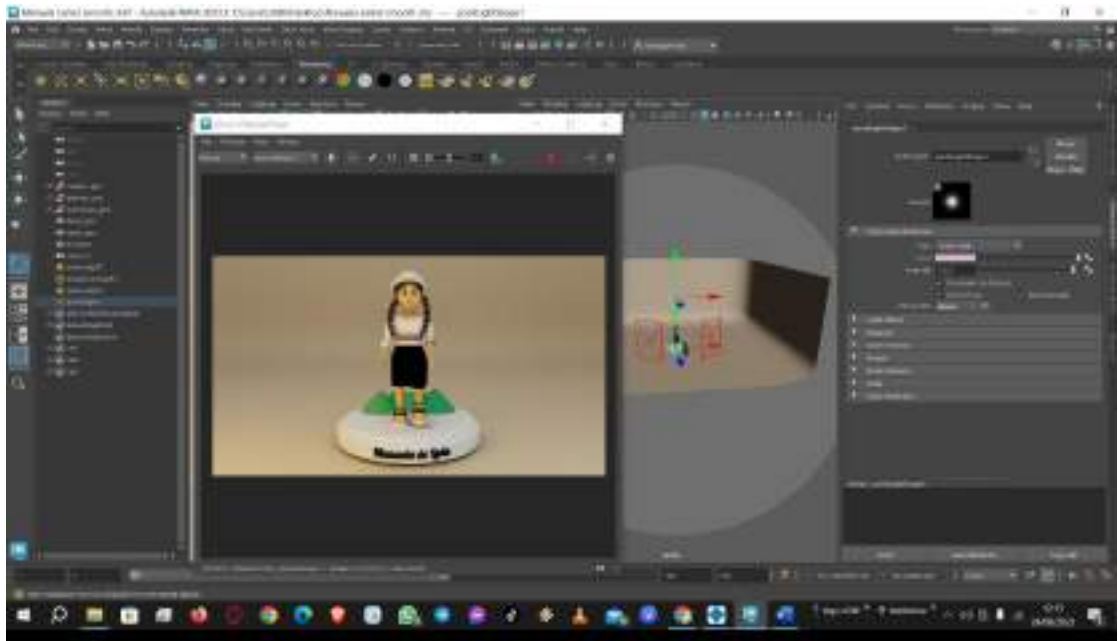
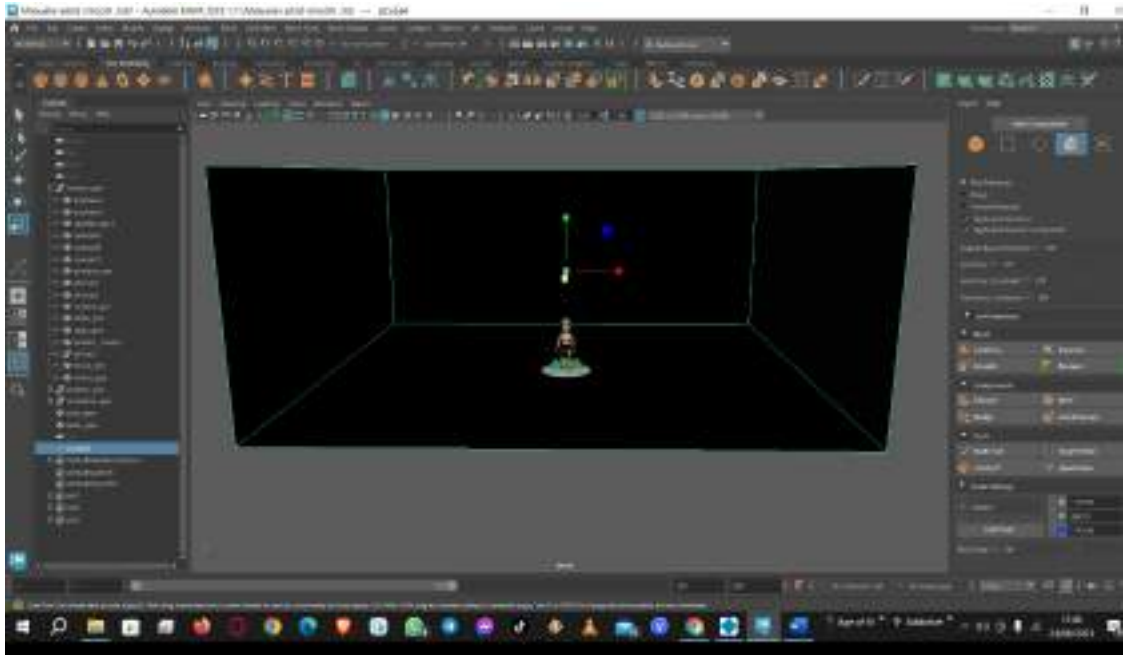


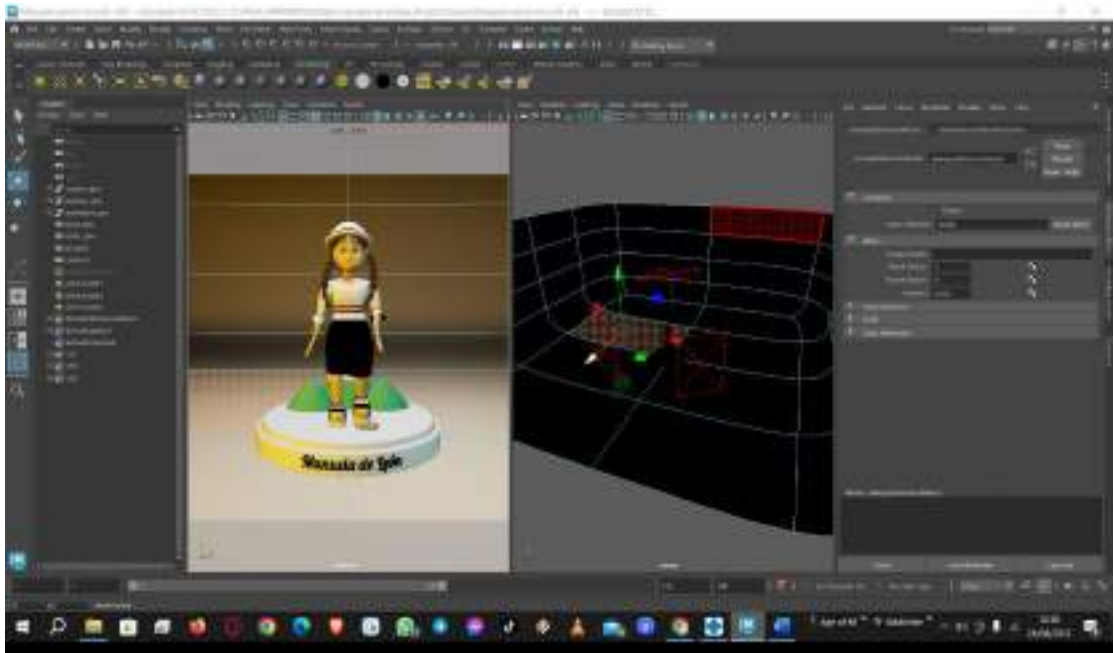










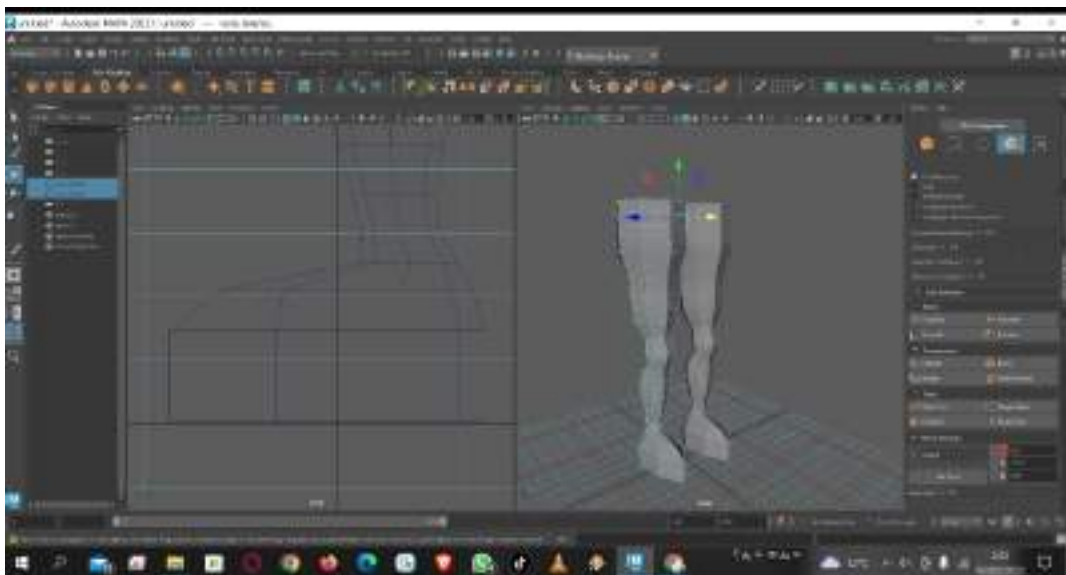
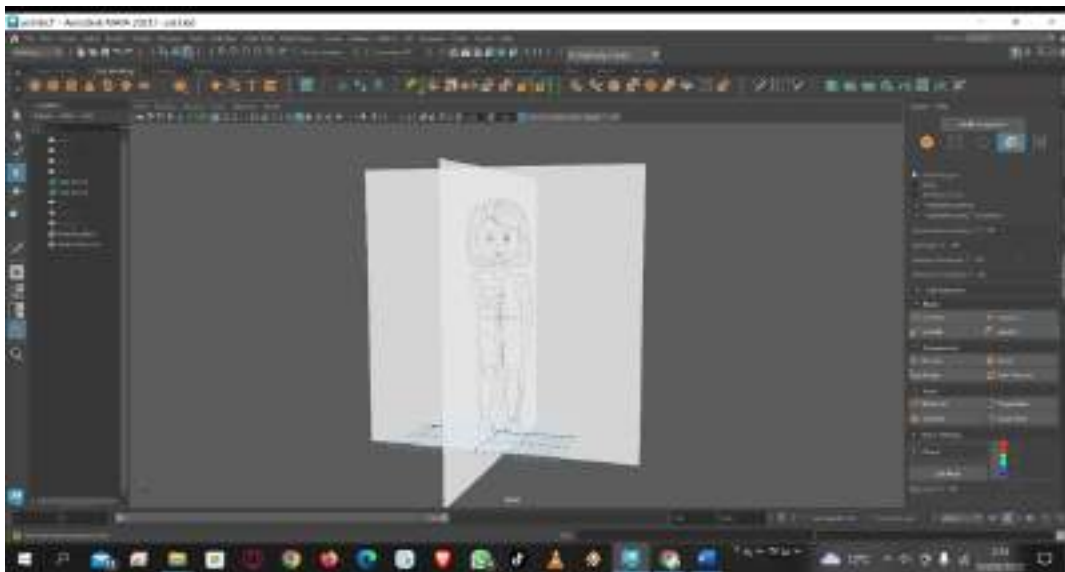


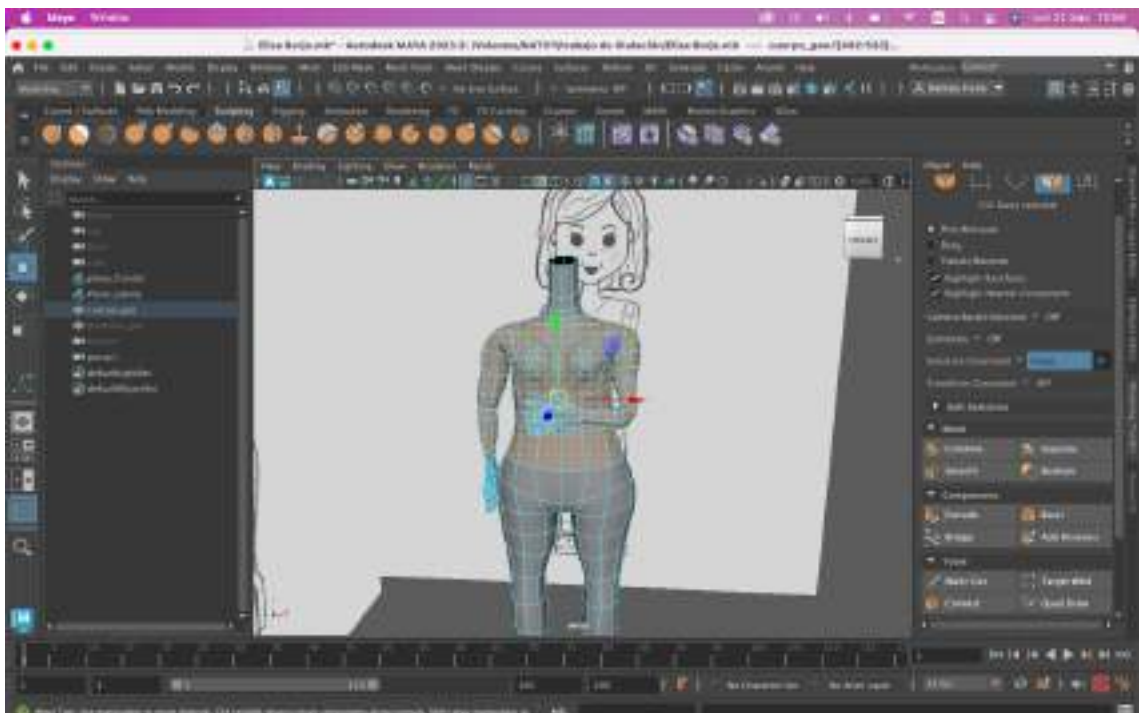
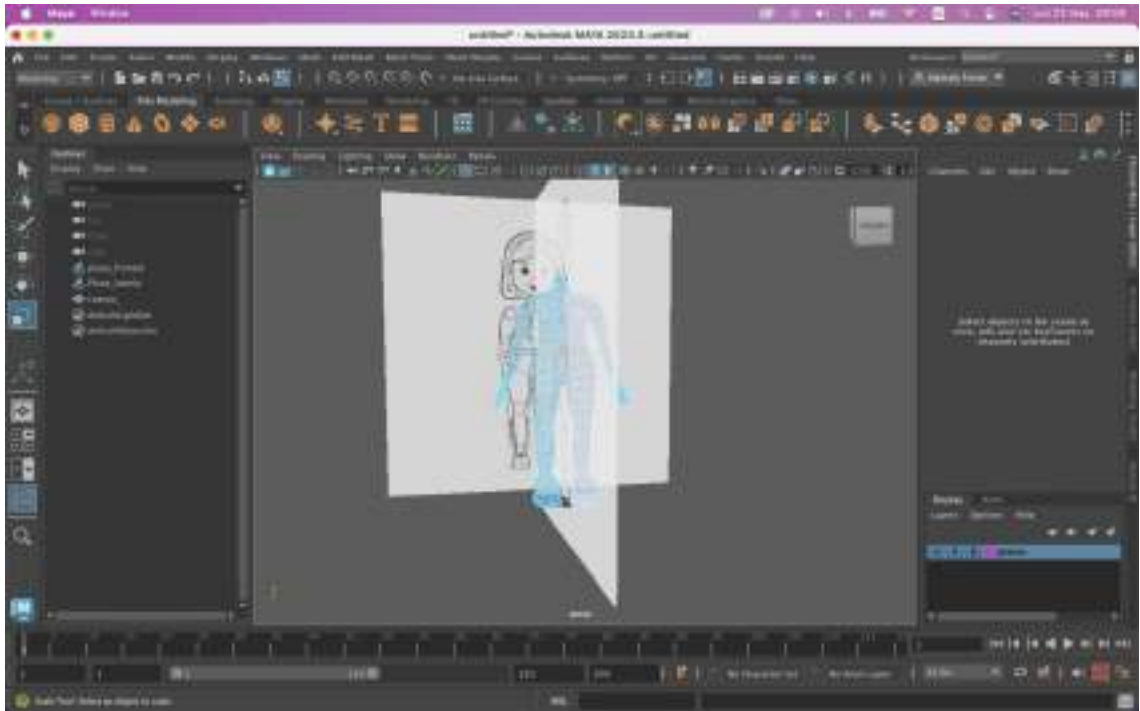
Render

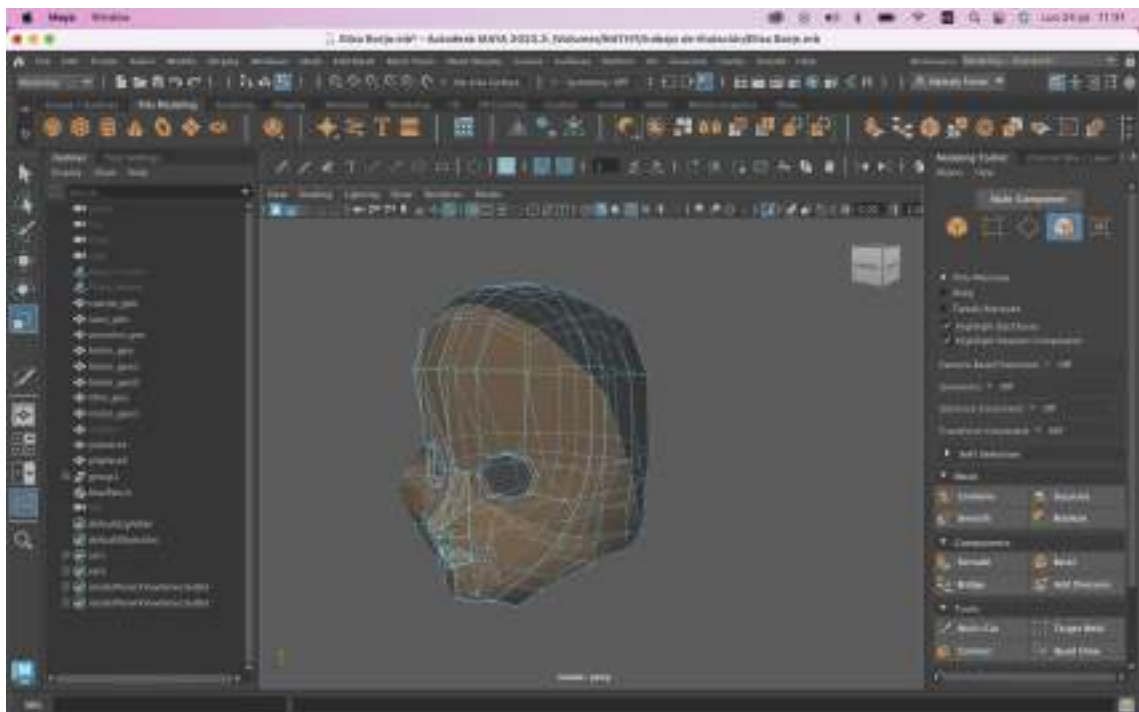


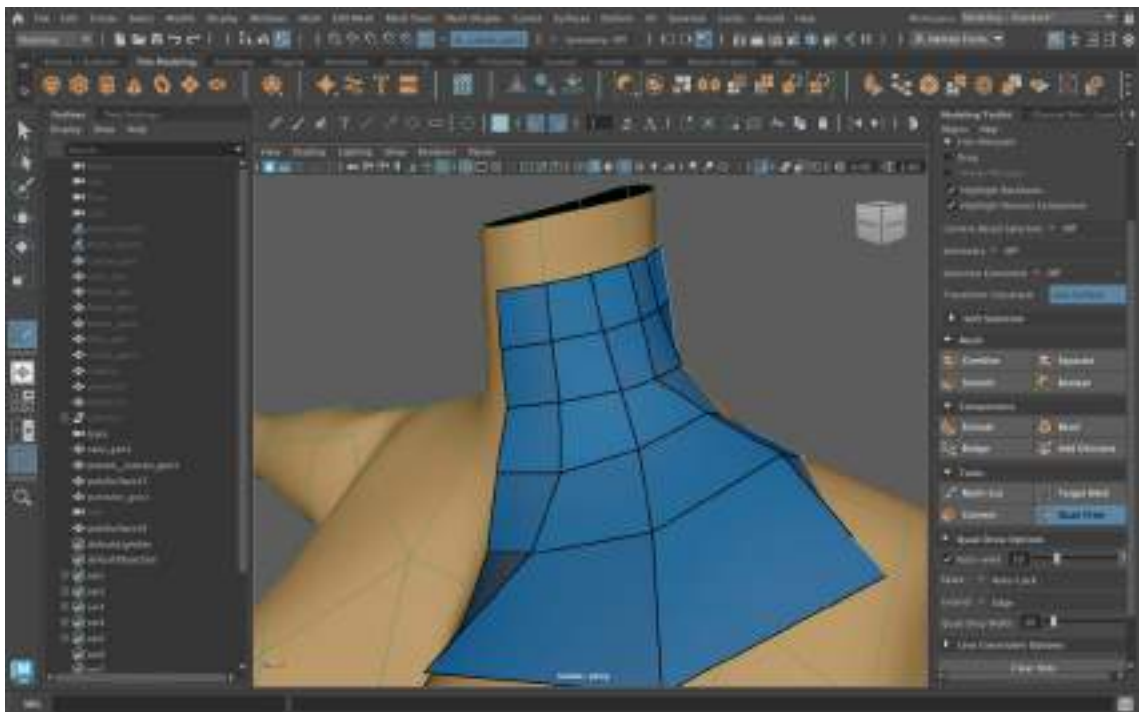
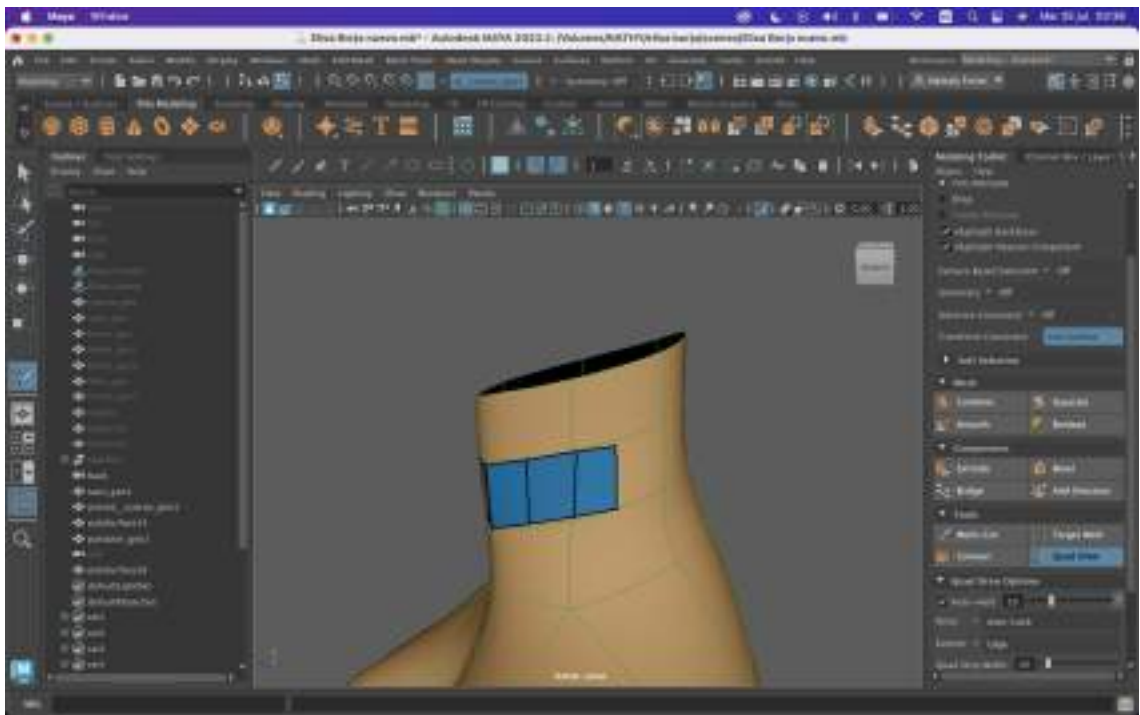
#### Personaje 4: Elisa Borja

- Proceso de modelado

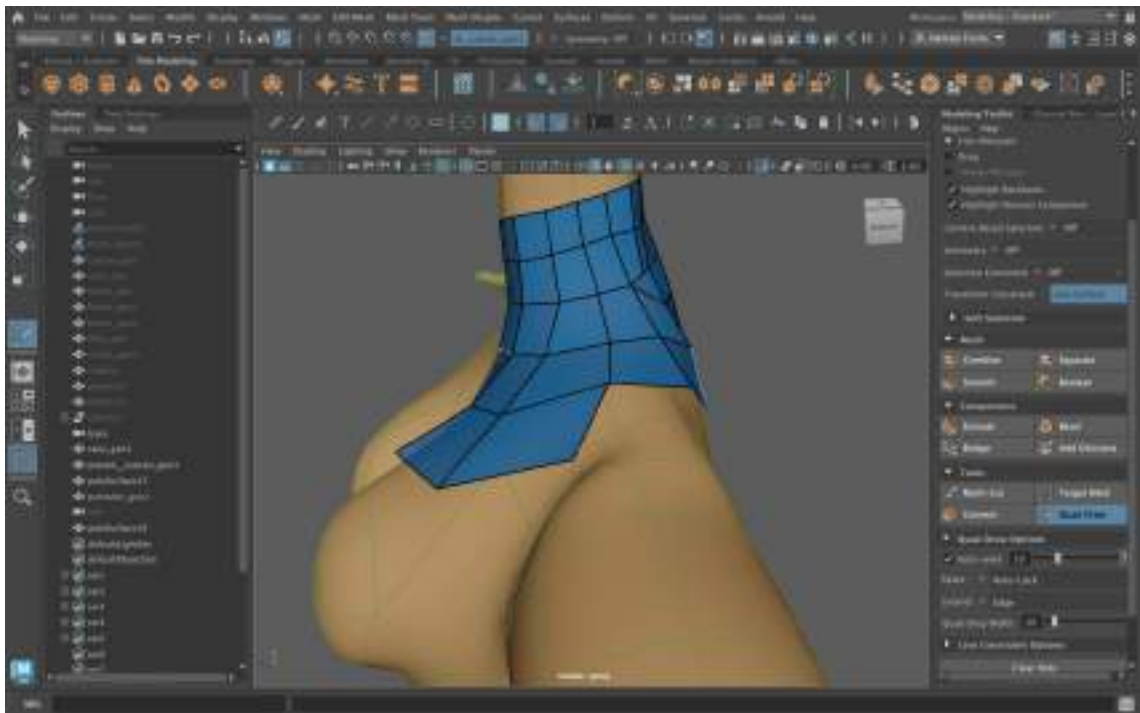
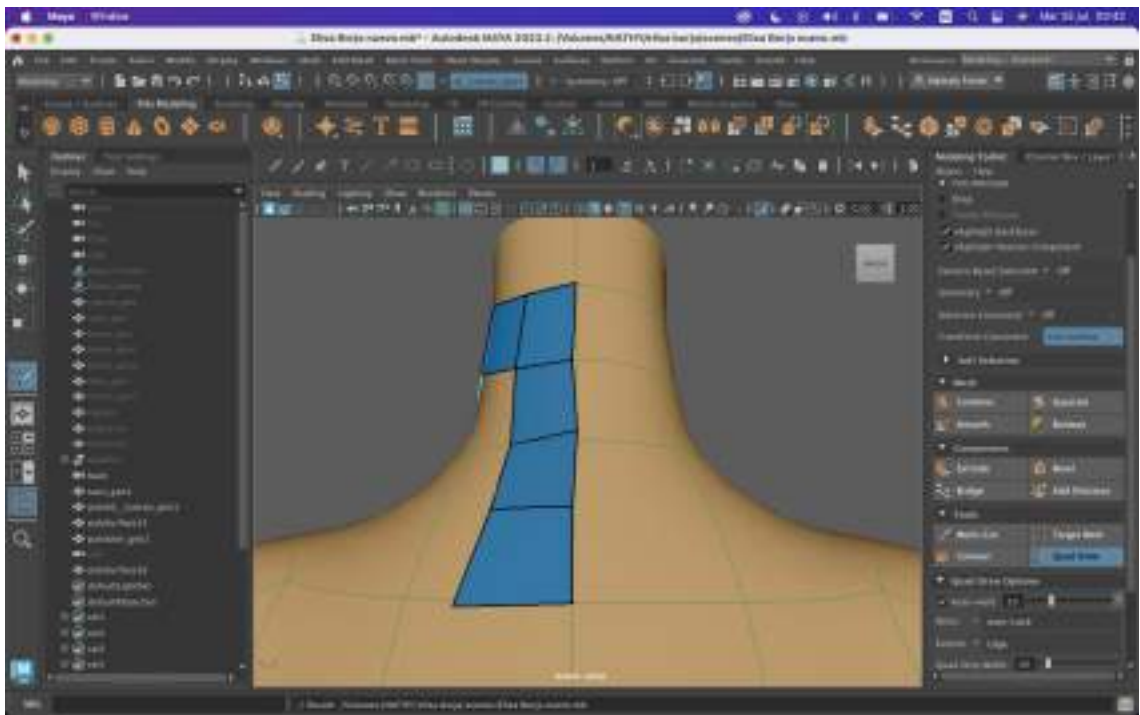


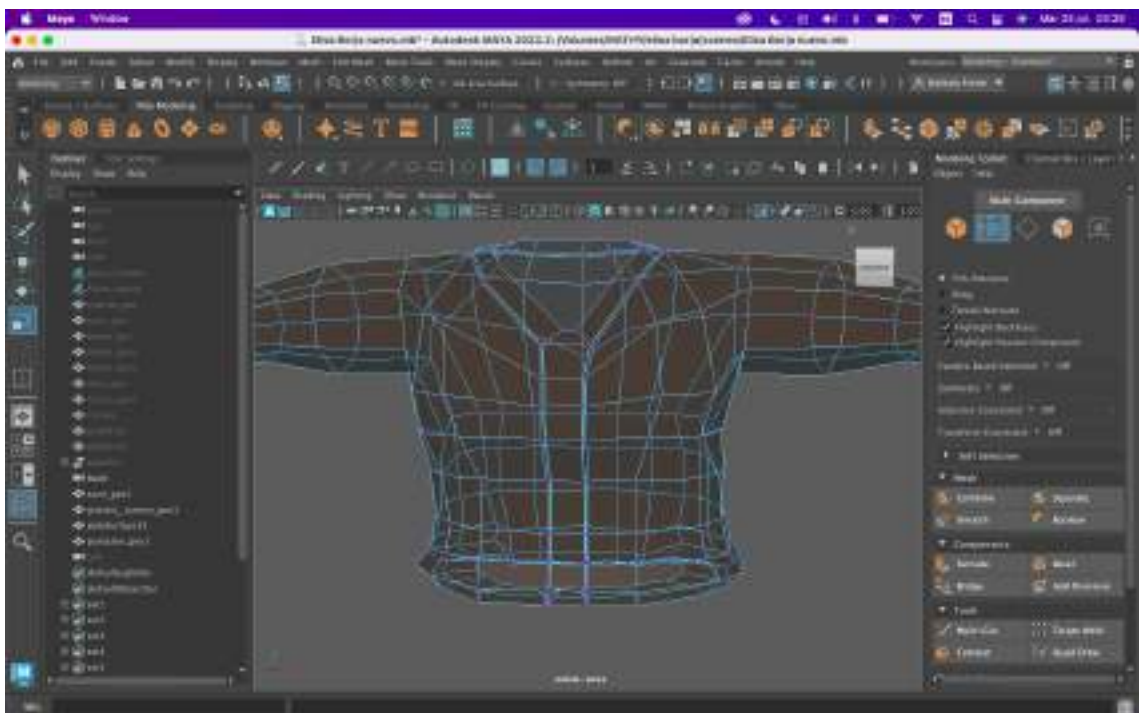
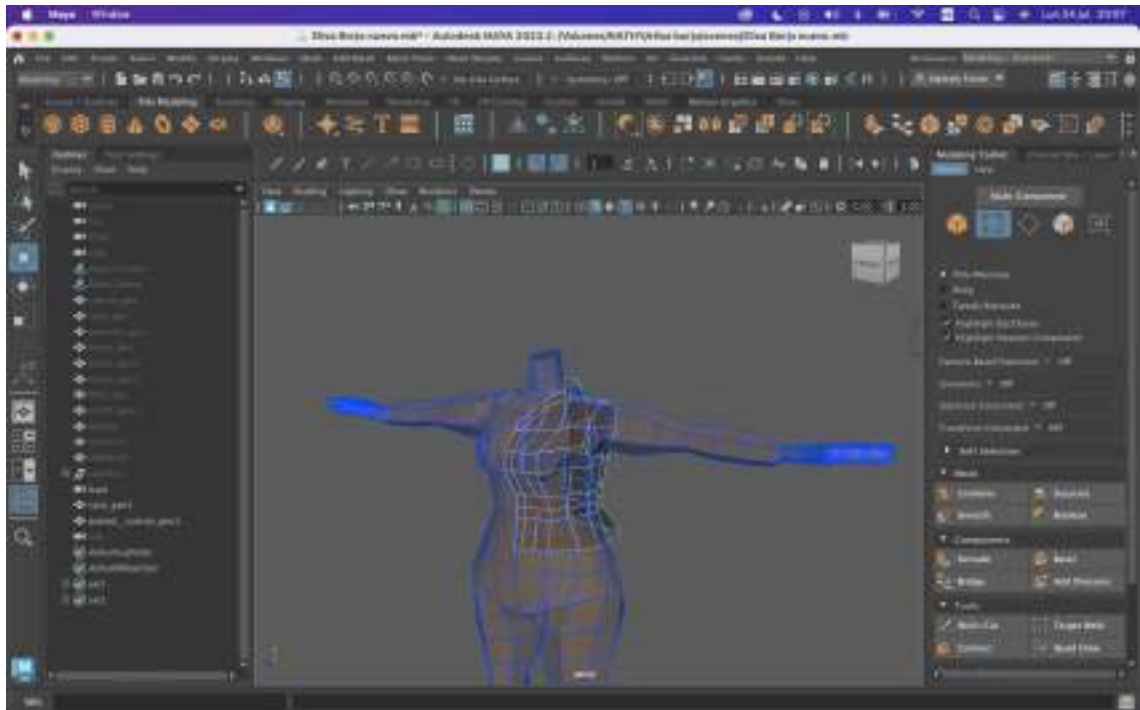


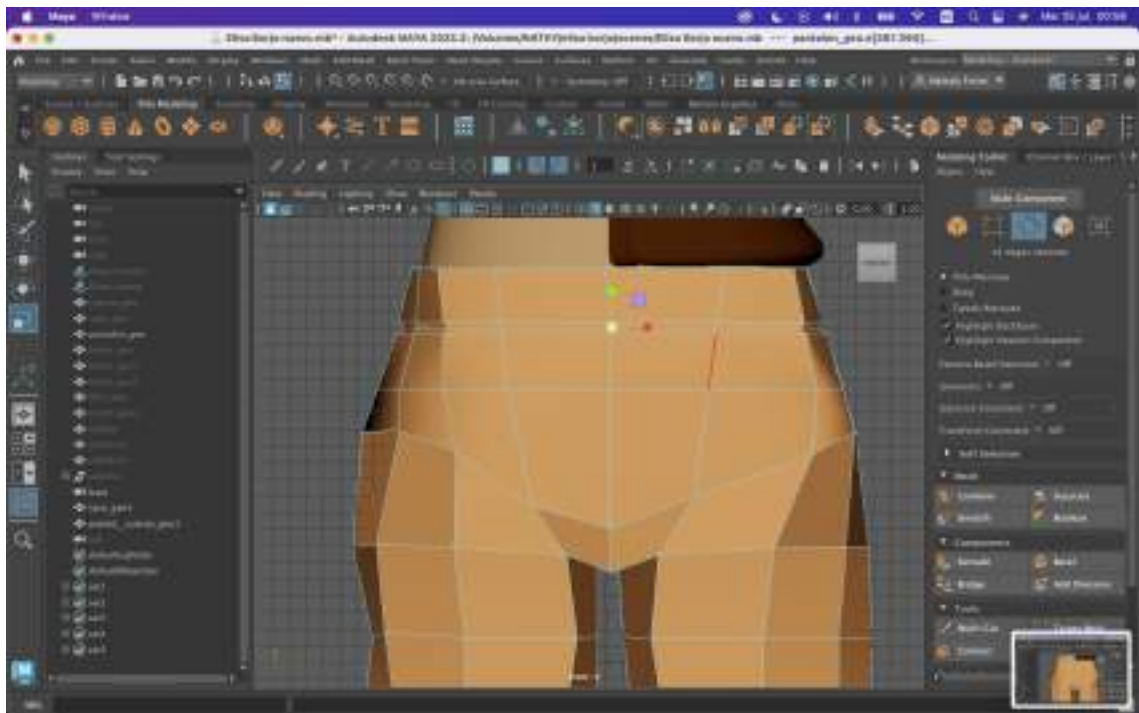
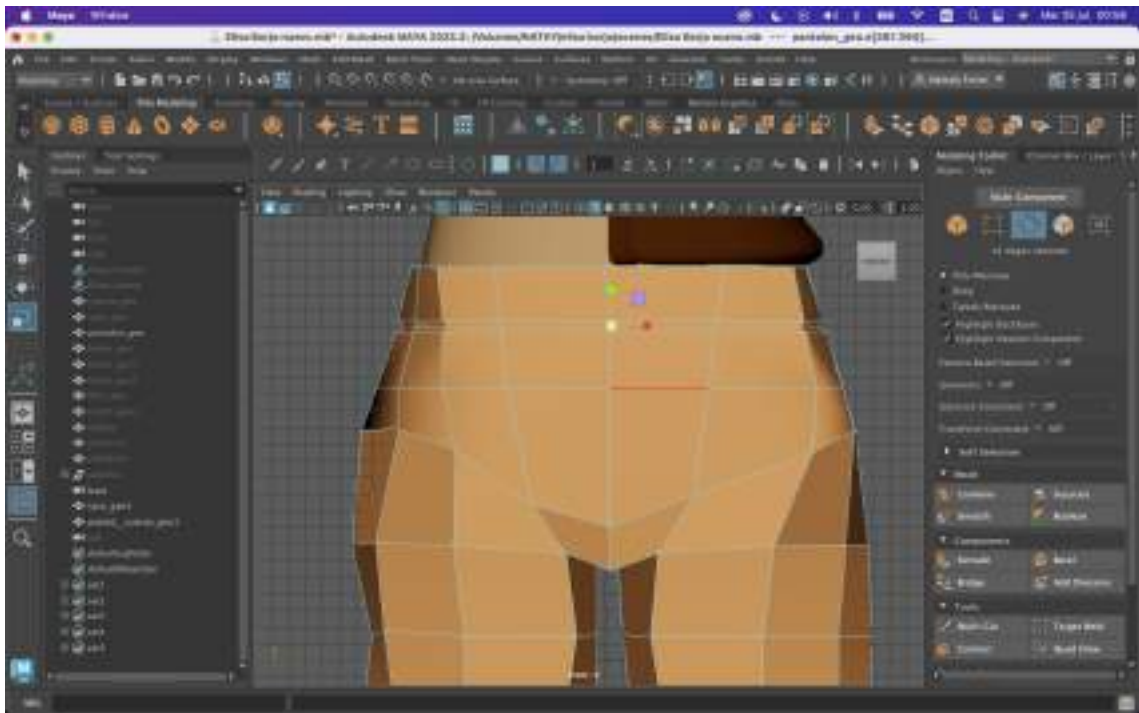


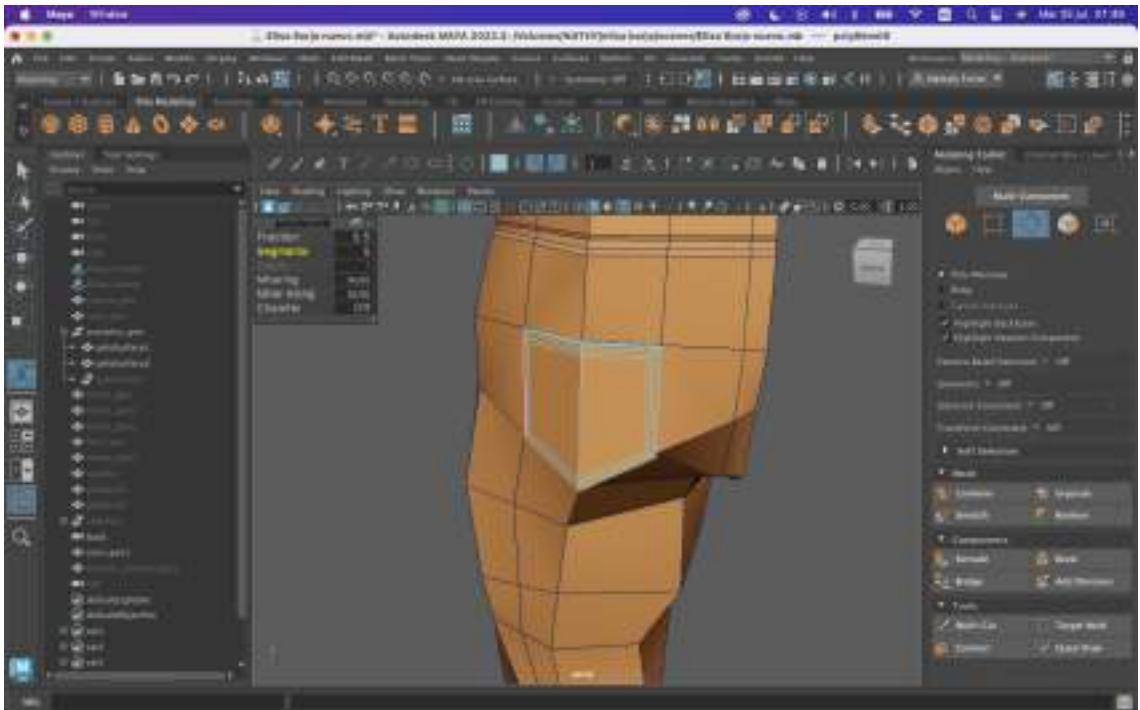
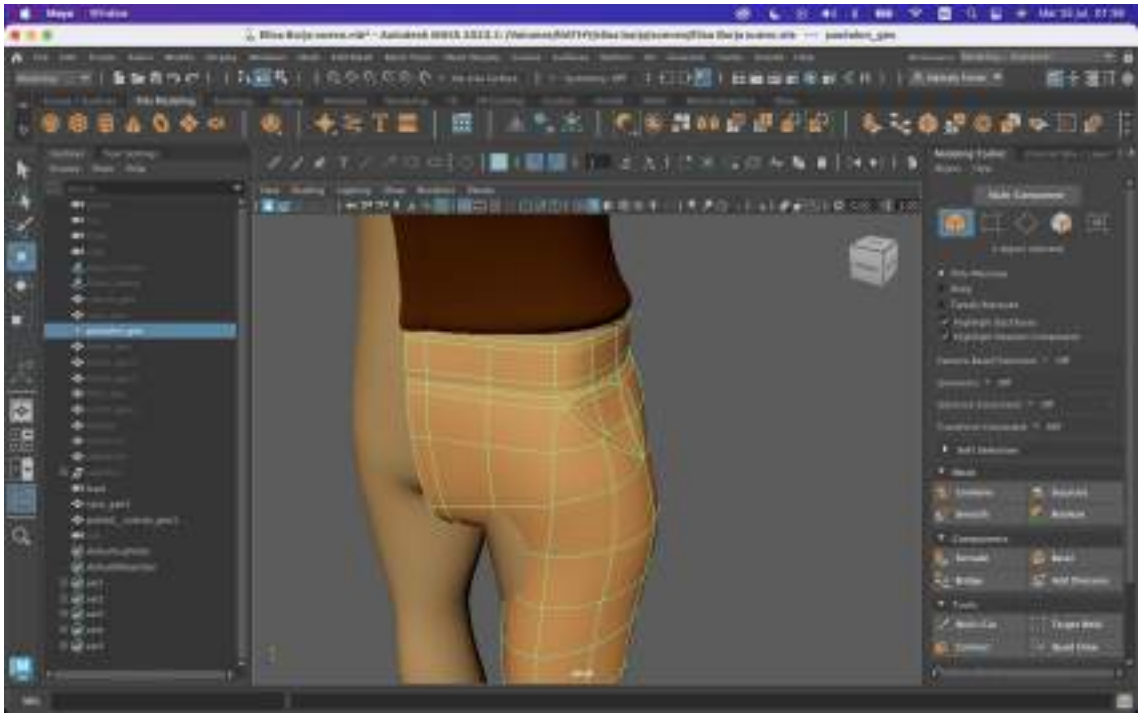


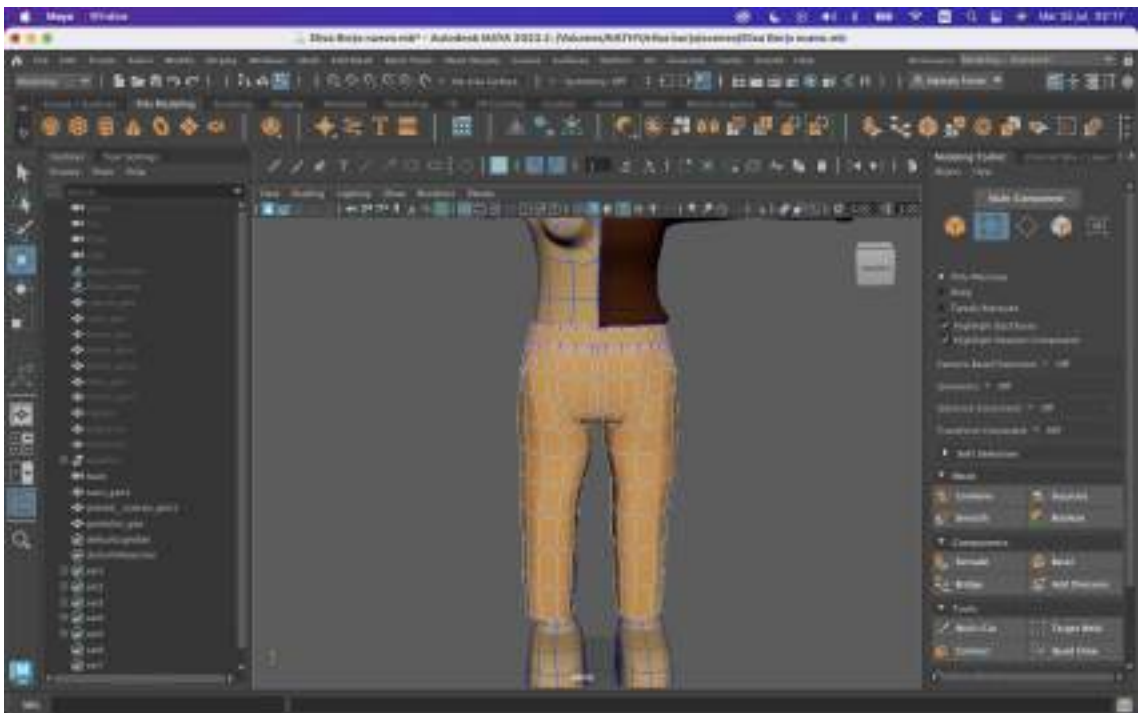
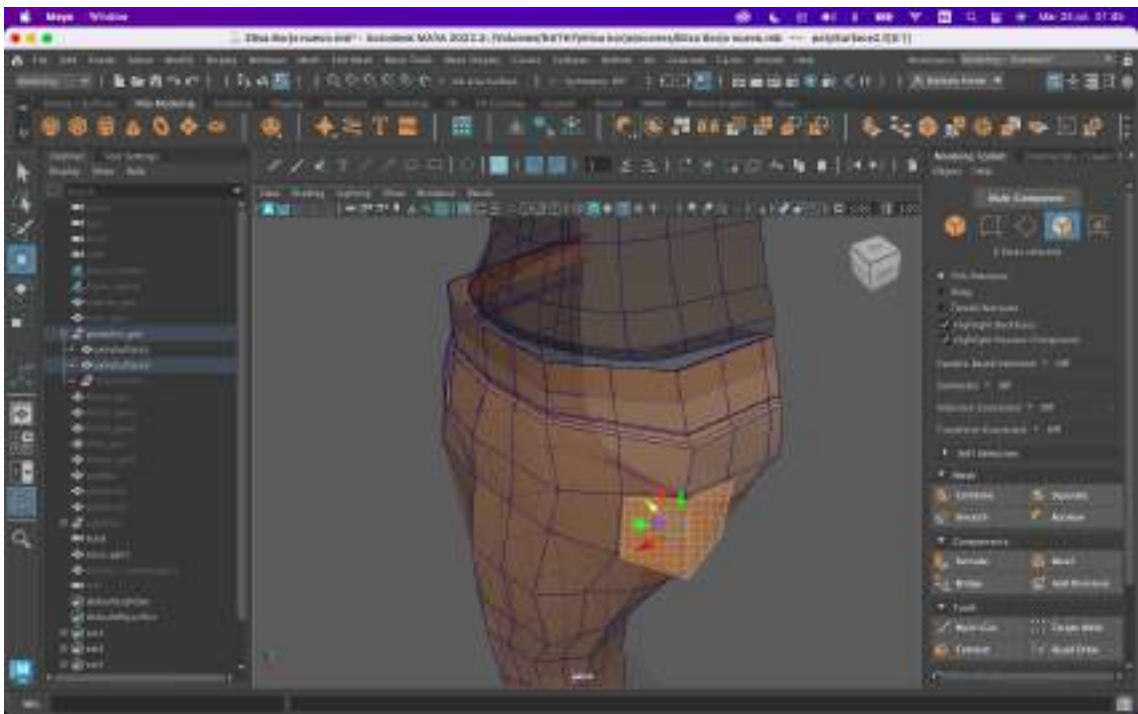




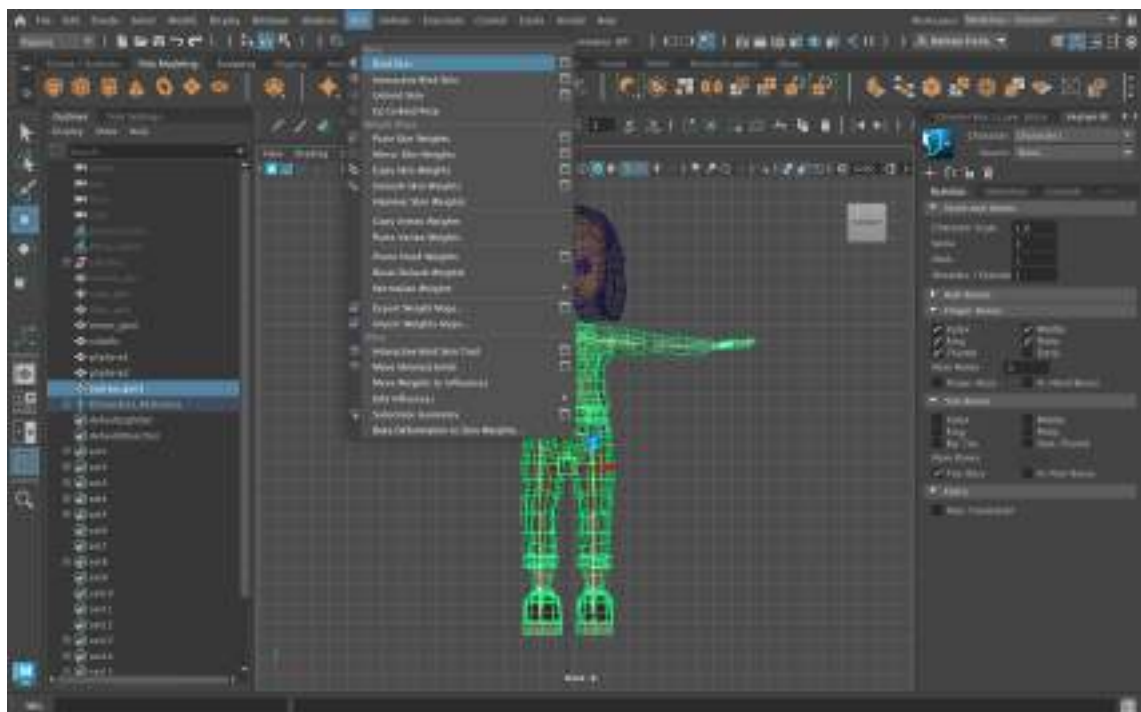
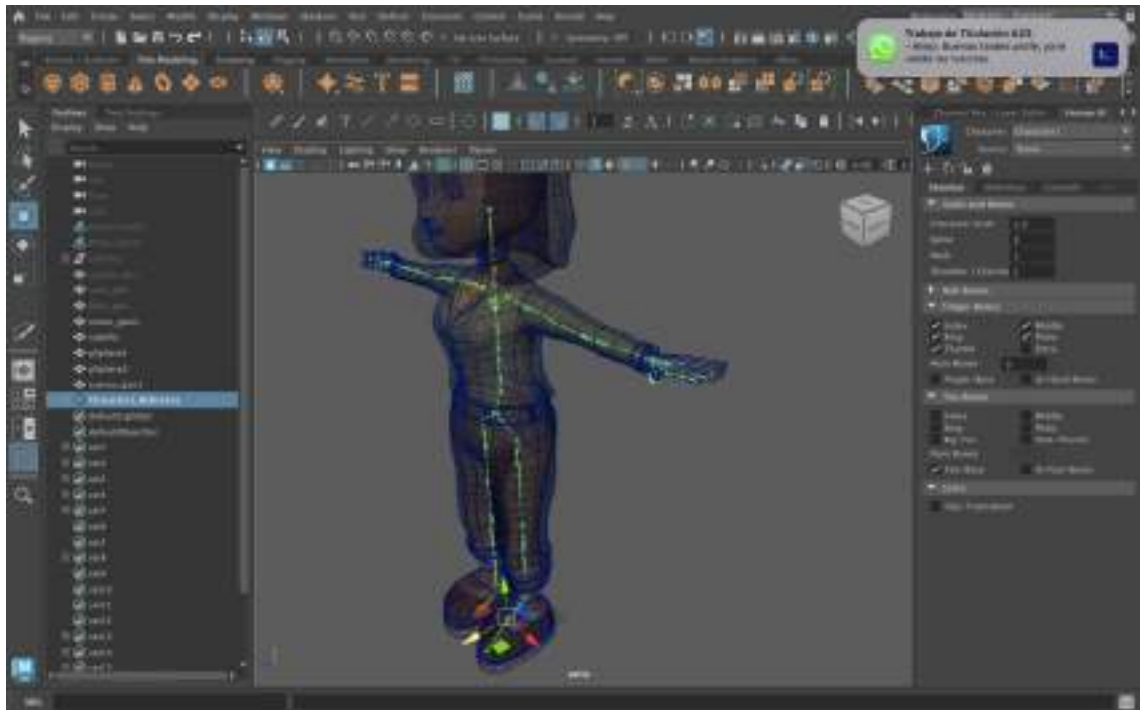


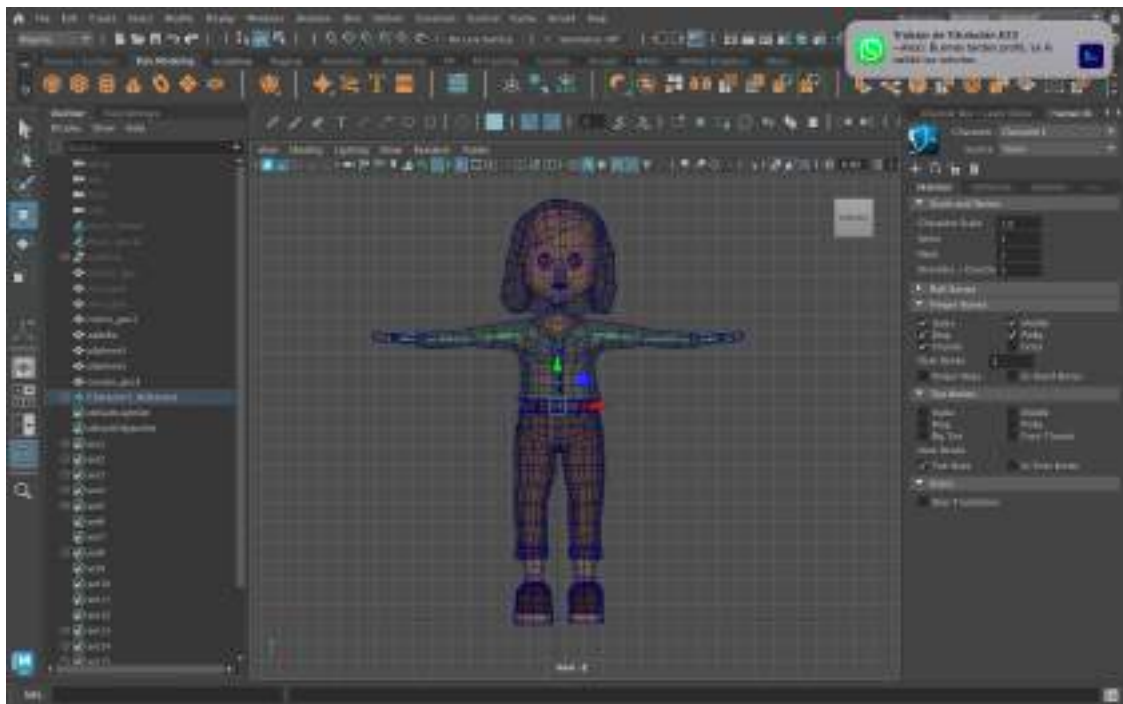




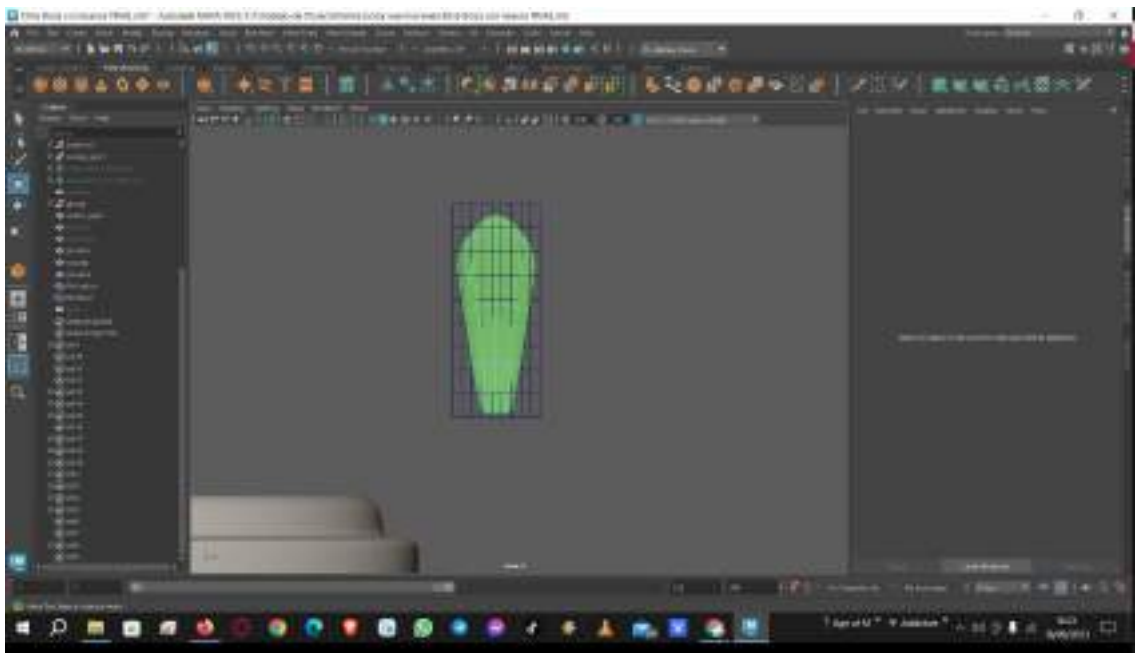


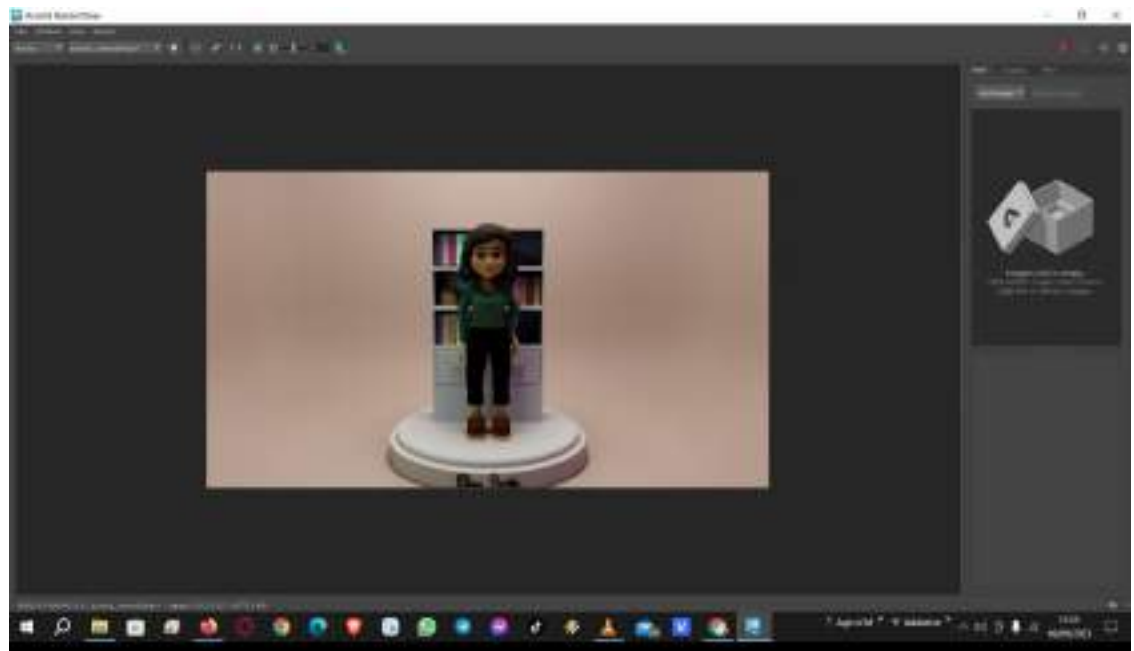












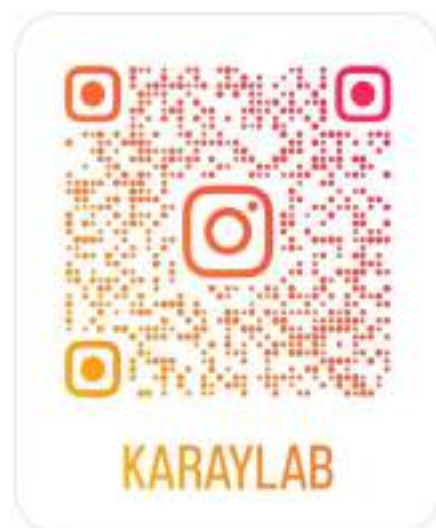


### 4.3 Etapa ejecutiva

Una vez finalizada la etapa creativa y realizado todos los respectivos cambios sugeridos por la directora y asesor en cuanto al diseño y estructura de cada uno de los personajes de este proyecto de titulación, se procedió a enviar los cuatro archivos modelados en 3D en formato .obj de cada una de las mujeres ilustres para su impresión. El material escogido para la impresión de estos personajes fue resina, puesto que las piezas impresas en resina 3D ofrecen la mejor resolución, precisión, detalles más nítidos y acabados superficiales más suaves de todas las técnicas utilizadas para la impresión en 3D.

#### 4.3.1 Comunicación

Se realizó una serie de videos cortos los cuales se difundieron en las redes sociales de instagram y tiktok de Karay laboratorio creativo realizado con los personajes que fueron modelados e impresos en 3D, puesto que las redes sociales en la actualidad son un medio de difusión accesible y eficaz.



## CAPÍTULO V

### 5.1. Conclusiones

- En base a la información recopilada por medios digitales, se pudo observar que la información encontrada es muy escasa, los datos recopilados están relacionados a la vida y la obra de cada una de las mujeres ilustres de la provincia, por otro lado se puede observar que se destaca más la información de personajes ilustres masculinos que el trabajo que tuvieron cada una de las mujeres mencionadas en el presente trabajo de titulación, lo que hace ver que en nuestra sociedad actual aún existen grandes rasgos de machismo al no dar la importancia y de la misma manera no difundir correctamente la información de las mujeres que forman parte de la historia de la provincia de Chimborazo y mucho más del Ecuador.
- La metodología de diseño propuesta por Brunce Archer nos ayuda en tres pasos a construir a los personajes utilizando la recopilación de datos para en base a esta información poder ir creando cada uno de los personajes, enfocandolos en nuestro público objetivo, ayudando a que el producto final sea más llamativo y pueda llegar a difundir los hechos importantes de cada una de las mujeres ilustres de la provincia.
- Para completar la fase ejecutiva, los 4 personajes deben tomar un estilo gráfico acorde al público objetivo que están enfocadas, en este caso se optó por utilizar un estilo cartoon utilizando formas modernas que representan lo que cada una de estas mujeres fueron en su época, llevandolas a la actualidad.
- La difusión de videos con información sociocultural a través de las redes sociales desempeña un papel crucial en la promoción del entendimiento, la diversidad y el diálogo constructivo en nuestra sociedad moderna. Esta práctica ofrece numerosos beneficios que trascienden las barreras geográficas y culturales, permitiendo un acceso más amplio a perspectivas diversas y enriquecedoras, también fomenta un sentido de comunidad global. La posibilidad de comentar, compartir y debatir en línea crea espacios virtuales de discusión que trascienden las fronteras físicas. Esto puede resultar en intercambios enriquecedores y en la formación de movimientos sociales que buscan un cambio positivo.

## 5.2 Recomendaciones

- El uso de fuentes de información veraces es esencial para la construcción de conocimiento sólido y la toma de decisiones informadas. Al adoptar un enfoque crítico y diligente, se puede asegurar de que la información que se utiliza sea confiable y esté respaldada por evidencia creíble por otra parte es crucial que se promueva una mayor visibilidad y reconocimiento de las contribuciones de las mujeres destacadas en todos los ámbitos, desde la cultura hasta la ciencia y la política, se puede trabajar hacia la construcción de una narrativa histórica más equitativa y representativa, que reconozca y celebre el papel fundamental que las mujeres han desempeñado en el desarrollo de la provincia y el país.
- La metodología que se escoja para el desarrollo de trabajo de titulación debe estar de acuerdo a los objetivos que se quieren alcanzar, puesto que esta metodología debe estar ligada al concepto gráfico que se busca representar para obtener el interés del público al cual se quiere alcanzar.
- Las propuestas gráficas que se vayan a trabajar deben estar ligadas a referencias actuales como tendencias y estilos gráficos, si estás representando mujeres de diferentes épocas y culturas, asegúrate de que el estilo cartoon sea respetuoso y evite estereotipos o representaciones inapropiadas. Considera la diversidad y la representación cultural precisa, esto ayuda a captar de mejor manera la atención del público objetivo, utiliza elementos visuales que reflejen su identidad y lo que representan. Esto hará que los personajes sean más auténticos y memorables.
- Al momento de compartir cualquier video, verifica la información y la fuente. La difusión de información errónea puede ser perjudicial, fomenta la participación de la audiencia alentando comentarios, preguntas y debates constructivos en torno a los videos. Responde activamente para mantener un ambiente de diálogo respetuoso y finalmente considera la duración del video. Mantén los videos lo suficientemente cortos como para mantener el interés, pero lo suficientemente largos como para transmitir información relevante de manera completa.

## BIBLIOGRAFÍA

**BALDEÓN, Cristian.** Aplicación de la técnica de modelado 3D, en la representación de monumentos de personajes históricos riobambeños [en línea], (Trabajo de titulación). (Grado) Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías, Diseño Gráfico, Riobamba, Ecuador. 2021. pp. 16-18. [Consulta: 26 de abril 2023]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7911/1/UNACH-EC-FCEHT-DS%C3%91-GRF-2021-000010.pdf>

**BELLI, Simone; & LOPEZ, Cristian** “Breve historia de los videojuegos”. Athenea Digital [En línea], 2008, (España). Pp160. [consulta: 18 mayo 2023]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

**COLTA, Isabel de Godín** [ blog], Colta: 20 de febrero , 2018. [Consulta: 2 de junio 2023], Disponible en: <https://gadcolta.gob.ec/gadcolta/index.php/turismo/personajes-ilustres/isabel-de-godin>

**2018.** *Definición de personaje.* [En línea]. 2018. [consulta: 3 de mayo 2023]. Disponible en: <https://definicion.de/personaje/>.

**GO RAYMI, s/f.** Goraymi. [blog] s/f. [Consultal: 5de mayo 2023.] Disponible en: <https://www.goraymi.com/es-ec/chimborazo/riobamba/mapas/parroquias-riobamba-ahholvemu>.

**JORQUERA ORTEGA, Adam.** *Fabricación Digital: Introducción al modelado e impresión 3D* . [En línea]. Aula mentor, 2017. Madrid-España. [Consultal: 10 de mayo 2023.]. Disponible en: <https://sede.educacion.gob.es/publivera/PdfServlet?pdf=VP18119.pdf&area=E>

**MARTÍNEZ, Francisco.** Diseño y creación de un personaje 3D para un videojuego o animación. [En línea] (Tesis). (Maestría). Universidad Politécnica de Valencia. [Consulta: 15 de junio 2023]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/90115>

**MOGROÑO, Micaela. 2022.** *Un detrás de escena sobre nuestro proyecto de composición detrás de escena fase I.* [ blog]. [consulta: 28 de abril 2023]. Disponible en: <https://multimedia.lametro.site/2021/09/27/vfxcomposicion/>.

**MORALES, Luis Rodríguez. 2006.** "La visión sistemática de Bruce Archer". *Diseño Estrategia y Táctica.* [En línea] s.l. : Siglo veintiuno editores, 2006.

**NEBRINOX. 2021.** *Qué es, tipos y proceso de modelado 3D.* [ blog ] . [Consulta: 27 de abril 2023]. Disponible en: <https://www.nebrinox.com/tipos-proceso-modelado-3d/>.

**PILAY, Lourdes.** “Escenarios visuales para la interpretación gráfica de conceptos”. Bitácora 27 [en línea], n°4(2017), (Colombia) pp. 39-46. [Consulta: 24 de abril 2023]. Disponible en: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/62901/pdf>

**RIOBAMBA, Luz Elisa Borja Mujeres de Riobamba.** [ blog ] . [Consulta: 2 de junio 2023]. Disponible en: <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/luz-elisa-borja-mujeres-riobamba-au8g0bv31#:~:text=Luz%20Elisa%20Borja%2C%20es%20una,%2C%20m%C3%BAsica%2C%20pintura%20y%20escultura.>

**RIOBAMBA, Magdalena Dávalos Mujeres de Riobamba.** [ blog ] . [Consulta: 2 de junio 2023]. Disponible en: <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/magdalena-davalos-mujeres-riobamba-al48krhcs>

**RIOBAMBA, Manuela León Mujeres de Riobamba.** [ blog ] . [Consulta: 2 de junio 2023]. Disponible en: <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/personajes/manuela-leon-mujeres-riobamba-aosof1y8f>

**SANTANDER, Universidad de. 2022."** Investigación cualitativa y cuantitativa: características, ventajas y limitaciones". *Becas Santander.* [En línea] 05 de 08 de 2022. Disponible en: <https://www.becas-santander.com/es/blog/cualitativa-y-cuantitativa.html>.

**SARMIENTO, Salomón.** Diseño de una colección de caricaturas que evidencian la importancia del género (Trabajo de Titulación). (Grado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. pp.39

**TRAZOS.** *Retopología en 3D ¿Qué es y para qué sirve?* [blog]. [consulta: 24 mayo 2023]. Disponible en: <https://trazos.net/retopologia-en-3d-que-es-y-para-que-sirve/>



## ANEXO

ANEXO A: Desarrollo del material los videos para las redes sociales instagram y tiktok.

