

Pregrado

Carrera: Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Asignatura (UIC): Trabajo de Titulación

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título en: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico

Y Producción Audiovisual

Tema: Revalorización de historias ecuatorianas

A través de la ilustración y modelado 3d del

Personaje “Guacamaya” perteneciente a la leyenda

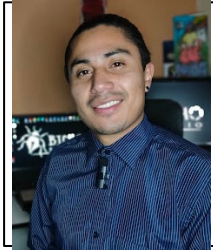
“Las Guacamayas”

Tutor: Lic. Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/08/2025.



Autor: (Christian David Benalcázar Romero)



Título a obtener: Tecnología Superior en Diseño Gráfico Y

Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: chrissdab@gmail.com

Dirigido por: Nombre: **Wilmer Andrés Ossa Paredes**



Título: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: andres.ossa@ister.edu.ec

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **“Revalorización de leyendas ecuatorianas a través de ilustración y modelado 3d del personaje “La Guacamaya” perteneciente a la leyenda “Las Guacamayas”** de la Tecnología Superior Universitaria en DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO

C.I.: 1724041320

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL

AUTOR /ES:

CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

WILMER ANDRÉS OSSA PAREDES

CONTACTO ESTUDIANTE:

0987132942

CORREO ELECTRÓNICO:

chrisdab@gmail.com

TEMA:

REVALORIZACIÓN DE LEYENDAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “La Guacamaya”
PERTENECIENTE A LA LEYENDA “Las Guacamayas”

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

En base a lo investigado, se pretende dar una nueva oportunidad y punto de vista de las tradiciones y leyendas ecuatorianas, en este caso con la leyenda, arraigada en la tradición oral de los pueblos originarios del Ecuador, especialmente los Cañaris, narra cómo estas aves coloridas con apariencia de mujeres fueron fundamentales para la repoblación de la tierra tras el gran diluvio. “Las Guacamayas” consideradas como aves sagradas y símbolos de transformación, en la cosmovisión indígena incluyendo la fertilidad.

Reinventando la historia en un estilo anime, realístico, por su buen impacto visual y valor adquisitivo, además de coleccionable. Conectando con audiencias jóvenes fomentando el interés por la cultura, naturaleza, valores, tendencia videojuegos y personajes míticos autóctonos del Ecuador.

Estos procesos, se desarrollan por fases, como investigación, conceptualización del personaje, el boceto, ilustración digital, modelado tridimensional y diseño de escenario complementario. Buscando una difusión del patrimonio cultural desde la tecnología y el diseño.

PALABRAS CLAVE:

Guacamayas, diluvio, leyenda, Ecuador, Cañari, cultura, modelado 3D, ilustración.

ABSTRACT:

Based on the research, the aim is to offer a new opportunity and perspective on Ecuadorian traditions and legends. In this case, the legend, rooted in the oral tradition of Ecuador's indigenous peoples, especially the Cañaris, tells how these colorful, woman-like birds were instrumental in repopulating the land after the Great Flood. "The Macaws" are considered sacred birds and symbols of transformation, including fertility in the indigenous worldview. The story is reinvented in a realistic anime style, thanks to its visual impact and value, as well as its collectibility. The story connects with young audiences by fostering interest in Ecuador's culture, nature, values, comic book trends, video games, and indigenous mythical characters.

These processes are developed in phases, including research, character conceptualization, sketching, digital illustration, 3D modeling, and complementary set design. The aim is to disseminate cultural heritage through technology and design.

KEYWORDS

Macaws, flood, legend, Ecuador, Cañari, culture, 3D modeling, illustration



Firma del Estudiante (AUTOR)

CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO

C.I.: 1724041320

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Yo **CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO**, con C.I.: **1724041320** alumno de la Carrera DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante

CHRISTIAN DAVID BENALCAZAR ROMERO

C.I.: 1724041320

TEMA

REVALORACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN
Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE GUACAMAYA PERTENECIENTE A LA LEYENDA
de “Las Guacamayas” (perteneciente a la cultura Cañaris.)

INDICE

DEDICATORIA	14
AGRADECIMIENTO	15
INTRODUCCIÓN	16
Planteamiento del problema.....	16
OBJETIVOS.....	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	17
JUSTIFICACIÓN.....	18
Diseño de Personajes.	21
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	23
Antecedentes	23
Diferencias entre mito y leyenda	23
Teorías aplicadas al análisis de leyendas.....	23
La ilustración.....	29
Modelado 3D.....	30
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	33
Diseño de investigación:	33
CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO	36
Ilustración personaje Guacamaya.....	36
Modelado.....	37
MODELADO 3D DE PERSONAJE.....	38
Definición	38
CAPÍTULO IV: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO	40
Definición	40
Investigación.....	40
Planteamiento de Ideas	41
Desarrollo	41
BRIEF CREATIVO & MOODBOARD	41
Antecedentes y Contexto	41
Objetivo del Proyecto.....	42
Público Objetivo	42

Mensaje Clave	43
Tonalidad y Personalidad del personaje.....	43
Descripción del Personaje “Maya”	43
Canales de Distribución.....	44
Tipo de Proyecto y Entregables	44
Moodboard (Guía Visual)	45
Figura 4	46
Figura 5	46
Lore, del Personaje:.....	47
Prototipado	48
PROCESO CREATIVO	49
Primeros bocetos preliminares.	49
Definición y Vectorización.	50
Vistas y expresiones	51
Siluetas del personaje.	52
Vestimentas distintas.....	52
Posiciones del personaje.	53
Pruebas Cromáticas en el personaje.....	53
Presentación del personaje.	56
Muestra de “MUCK UPS” en el uso de la ilustración.	57
Referencias de modelados al estilo deseado.	58
Vistas de personaje n ilustración como base de moldeo 3D.....	59
Modelado 3d definido	61
Detalles del personaje.....	62
UV’S Planos y texturizacion.....	64
Figuras renderizadas.....	71
Construcción del escenario.....	73
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS.....	78

REVALORACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN
Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE GUACAMAYA PERTENECIENTE A LA LEYENDA
de “LAS GUACAMAYAS” (perteneciente a la cultura Cañaris.)

DEDICATORIA

A Dios sobre todo que es quien nos da la vida y salud para poder afrontar y seguir en este andar, disfrutando de sus bendiciones y sus caminos en los que a veces no sabemos por dónde ir, pero son los caminos perfectos que el nos traza para poder llegar a donde tenemos que estar.

A mis padres quienes apoyaron, este camino que ha sido sinuoso con altas y bajas que ha tenido desventajas económicas y sociales, pero que el sueño a perdurado atreves del tiempo, sobreviviendo pandemias, economías y políticas que a travesado el país.

A mi buen amigo y su familia que me han hecho parte de esta, haciéndome sentir como uno más de ellos y fortaleciéndome con su apoyo, son quienes me han mostrado que existe gente buena y que hace lo correcto en esta vida con decisiones, acciones y sobre todo con valores que muchos hogares ya no los tienen.

A mis hermanos que son inspiración, para seguir adelante y me forjan para poder ser de alguna manera una guía, buena o mala pero que la sepan ver de la manera mas clara en la que ellos se puedan motivar y rescatar lo mejor de nuestro camino haciendo que el suyo sea mejor.

Sobre todo, a mí, por luchar día tras día para poder cumplir esta meta, siempre tratando de recordar mis motivos principales.

AGRADECIMIENTO

Agradecido con Dios por las oportunidades y decisiones, por los días que se fueron y por los que vendrán, confiando ciegamente en su existencia y su bondad. Teniendo siempre presente que todo tiene una razón y motivo, aprendiendo a disfrutar este regalo maravilloso que nos brinda y tratando de ser feliz en cada paso del camino.

Agradezco a cada persona que ya hizo parte de mi vida, sabiendo que conmigo cuenta como amigo como persona como humano que me considero, esperando que se encuentren bien y que en el camino inmenso y basto que es la vida.

A mi familia por ser el apoyo y fuente de mi motivación para terminar con mis estudios.

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

Según las tradiciones en los pueblos andinos del Ecuador, las leyendas forman una parte fundamental para contar sucesos naturales o sobrenaturales, transmitiendo conocimientos ancestrales y preservando la identidad cultural. Sin embargo, en la actualidad, muchas de estas narraciones han dejado de tener cierta importancia corriendo el riesgo de perderse, debido al desinterés de las nuevas generaciones y al avance imparable de las tendencias tecnológicas.

En esta ocasión la leyenda de "La Guacamaya", una historia que, además de relatar el origen y la repoblación de la comunidad indígena Cañari, englobando enseñanzas sobre la astucia, la solidaridad y el respeto por la naturaleza.

El problema presente en nuestra sociedad cada vez más conectada digitalmente, pero desconectada de sus raíces, es que las leyendas quedan relegadas al olvido o sobreviven apenas como relatos sin contexto. ¿Qué consecuencias trae para la cultura el desconocimiento de sus relatos ancestrales? ¿Cómo afecta esto a la identidad e importancia de los valores?

Esta reflexión resulta ser fundamental no sólo para rescatar y difundir la leyenda de "La Guacamaya", sino también para comprender el gran valor simbólico en un Ecuador que enfrenta el desafío constante de preservar su patrimonio intangible en tiempos actuales.

OBJETIVOS

Objetivo general

Revaloración de historias ecuatorianas a través de la ilustración y modelado 3d del personaje la guacamaya perteneciente a la leyenda “Las Guacamayas”. Mediante un formato con la metodología en esencia del personaje, su composición y una metodología de Ambrose y Harris acompañada de una campaña transmedia.

Objetivos específicos

- Investigar sobre la leyenda “las Guacamayas” ecuatoriana representativa de la provincia de Cañari y de la cultura “Cañari”, analizando su contenido y significado cultural.
- Creación e ilustración del personaje designado a ser modelado. A través de recursos digitales o físicos. Ilustrarlo con su respectiva información sobre la historia y la identidad de dicho sector con la finalidad de ser impreso en resina exponiéndolo como un producto físico.
- Diseñar el modelado 3d acorde con la narrativa visual tomada del personaje que encaje de manera correcta con la historia.

JUSTIFICACIÓN

La pérdida progresiva de la identidad cultural se ha convertido en un fenómeno que genera conflictos sociales y culturales, especialmente en contextos donde los medios digitales y redes sociales establecen modelos culturales y extranjeros que son adaptados a las personas mediante las tendencias globales (Rodríguez Hernández, Palma Zapata, González Sarmiento, & Ramírez Torres, 2021).

Parte de los efectos negativos que inciden en esta pérdida se encuentran en el desconocimiento de la riqueza cultural local, la depreciación de los símbolos culturales y la falta de representaciones contemporáneas que conecten con las nuevas generaciones. (Michel, 2020)

El proyecto presentado, basado en la leyenda ecuatoriana "La Guacamaya", nació como una propuesta cultural y creativa que busca rescatar, reinterpretar y contar una de las narraciones más representativas de la tradición oral andina. Este trabajo no solo pretende preservar el patrimonio intangible del Ecuador, sino demostrar en la actualidad cómo estas leyendas ancestrales pueden tomar importancia siendo partícipes para las nuevas generaciones y ganar terreno en el ámbito profesional dentro del campo del Diseño Gráfico.

El desarrollar y difundir la identidad cultural permite a los pueblos y comunidades reconocerse en sus orígenes, lo que fortalece el sentido de pertenencia y proyecta su visión en el futuro. (Jiménez, León, Ocaña, & Romero, 2023).

En la actualidad donde la globalización tiende a unificar los contenidos visuales y narrativos, es necesario generar proyectos que revaloricen nuestras raíces culturales. Este proyecto aporta beneficios directos a la comunidad profesional de diseñadores gráficos, ya que nos permite explorar nuevas narrativas visuales a partir de nuestras tradiciones, fomentando así la creación de propuestas gráficas con identidad local y sentido patrimonial, fortaleciendo la comunidad de diseñadores local, y la revaloración de esta.

Además, trabajar sobre la leyenda "Las Guacamayas" nos brinda la oportunidad de desarrollar aplicaciones gráficas diversas entre ellas: ilustraciones, afiches, animaciones, hasta productos editoriales y audiovisuales, o en este caso en la aplicación de videojuegos que no solo enriquecen el portafolio profesional de los diseñadores, sino que también contribuyen en gran manera a la educación visual y cultural del público.

Este tipo de propuestas ayudan a fortalecer la capacidad del diseñador para investigar, conceptualizar y comunicar mensajes en el ámbito cultural, aportando a la identidad gráfica nacional.

El diseño gráfico no solo tiene la función de comunicar mensajes estéticos o publicitarios, sino también la responsabilidad de contribuir a la preservación y difusión de los saberes ancestrales. Desde el ámbito profesional, este proyecto tiene como propósito permitir que el diseñador deje de ser un ejecutor técnico para convertirse en un mediador cultural, capaz de introducir relatos orales como "Las Guacamayas" en lenguajes visuales actuales, accesibles y significativos para nuevas audiencias.

La reinterpretación gráfica de esta leyenda permite explorar recursos visuales autóctonos, formas, cromáticas y símbolos propios de la cosmovisión andina, elementos que suelen ser apartados en los elementos visuales. Este proceso no solo enriquece el portafolio profesional de los diseñadores, sino que también plantea un ejercicio crítico sobre la estandarización cultural que promueven los mercados visuales, que opacan las expresiones locales.

Esta aplicación del proyecto abarca distintas áreas como branding cultural, ilustración editorial, motion graphics y 3d abriendo la posibilidad de generar productos de comunicación visual que respeten y valoren la identidad de los pueblos originarios. De esta manera, se fomenta en la comunidad local de profesionales diseñadores una conciencia social y cultural, al entender que su trabajo no solo impacta en el mercado, sino también en la memoria colectiva y la valoración de la herencia cultural.

Los proyectos de esta naturaleza incentivan la investigación gráfica y conceptual, habilidades esenciales que cualquier profesional del diseño aspira a generar propuestas visuales con sentido, pertinencia y relevancia. La leyenda "Las Guacamayas" ofrece, en este sentido, un escenario narrativo ideal para desarrollar procesos de conceptualización visual, storytelling gráfico y adaptación de relatos orales a formatos digitales.

En síntesis, podríamos justificar este proyecto no solo por su valor en la preservación cultural, sino también por su aporte al crecimiento profesional de la comunidad de diseñadores, quienes encontrarán en este proyecto una oportunidad para enriquecer su creatividad, identidad visual sociocultural.

“Por eso nosotros como diseñadores o comunicadores tenemos un papel importante con la sociedad el de transmitir estos conocimientos a través de procesos investigativos que luego juntamente con programas digitales crearán un mensaje que sea interesante y creativo que se le pueda dar a conocer al público sobre un problema y de este modo darles una alternativa de solución al problema que como diseñadores observamos.” (Albarracín Espinoza, Cristian Fernando, Ávila Lazo, Esteban Fabricio, 2014).

“En el transcurso que se hizo este proyecto he podido observar que el Ecuador tiene una gran riqueza cultural que se manifiesta en distintas formas materiales, pero no se ha tomado verdaderamente en cuenta a esos patrimonios intangibles y que a intangibles me refiero a lo inmaterial a las manifestaciones espirituales como expresiones, conocimientos, técnicas instrumentos, artefactos y espacios culturales que son inherentes.

Estos patrimonios denominados inmateriales tienen en un gran valor sobre nuestra cultura y que nosotros como diseñadores y comunicadores podemos explotar transmitiendo a través de nuestro conocimiento investigativo, creativo y el saber de nuevas tecnologías tomar estas manifestaciones y plasmarlas en nuevos medios actuales para así crear algo propio que nos identifique como la cultura que somos.” (Albarracín Espinoza, Cristian Fernando, Ávila Lazo, Esteban Fabricio, 2014).

Diseño de Personajes.

Desde siempre el diseño de personajes tuvo como cuna, los relatos orales o escritos que describían las principales características. Pero siempre con una parte dejando a la imaginación de

oyente. Ya sea para comunicar, contar o simplemente dejar ver la idea del personaje a través de su representación gráfica, así como en las pinturas rupestres se puede observar parte de la realidad de cierta época, así a evolucionado nuestra manera de contar historias, vivencias o miedos y peligros. Hasta los comics, videojuegos, películas, y el amplio mundo que va conectado con esto, podemos ver como este campo del diseño de personajes a sido clave incluso en iconos populares que atraviesan el tiempo y fijaron los inicios para este camino de animación y lo audiovisual.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En cada historia en cada cuento, existe los personajes icónicos que van formando parte cultural de nuestro patrimonio a nivel nacional. En la provincia de Cañar, provincia del Ecuador, con su capital Azogues, situada en la región interandina del Ecuador, nace el origen del nombre de Gualaceo proviene de las tradiciones y leyendas cañaris, que cuentan de un gran diluvio universal de 40 días y 40 noches, en el cuál lograron salvarse dos hermanos, subiendo a lo más alto de las faldas de un monte, luego repoblando la tierra con las guacamayas que resultaron convertirse en mujeres, siendo las esposas y con los cuales la cultura cañari floreció.

Diferencias entre mito y leyenda

Mito

Acción a la representación verosímil de la realidad que admitía solamente elementos mitológicos implícitos. (Meletinski, 2001)

Leyenda

La leyenda nos introducimos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otras se escapan de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal. (Morote, 2016)

Teorías aplicadas al análisis de leyendas

- Origen de la vida y la humanidad: En diferentes versiones, el mito narrado de las guacamayas, a menudo con apariencia humana, desempeñan un papel fundamental

en la supervivencia de la humanidad después de un gran diluvio, o cómo de su unión con humanos nacen los primeros ancestros de un pueblo.

- La guacamaya como mensajero divino: En algunas culturas, las guacamayas representan simbólicamente a mensajeras de los Dioses o Espíritus, llevando plegarias al cielo o siendo representación de la conexión entre el mundo terrenal y el espiritual.
- Protectoras de la naturaleza: Las guacamayas han venido considerándose como guardianas de los bosques y árboles, o asociadas con la fertilidad y la renovación de la vida, especialmente en relación con las épocas del verano y sol.
- Animales sagrados: Este mito refuerza el concepto de que las guacamayas no son únicamente animales sagrados, merecedores de respeto y protección, sino que también su imagen puede encontrarse en la artesanía y vestimenta de las comunidades que las veneran.
- Símbolo de dualidad y transformación: La habilidad de las guacamayas para convertirse entre su forma de ave y humana, o la asociación con distintos elementos como el agua y el aire, puede simbolizar la dualidad (existencia de dos caracteres o fenómenos distintos) y la transformación dependiente a la vida. En resumen, el mito de las guacamayas es una rica narrativa que busca explicar el origen de la vida, la íntima conexión entre el hombre y la naturaleza, y la importancia de la fauna local como parte de la cosmovisión indígena.

En la actualidad esta leyenda de “La Guacamaya” ha sido revalorizada en ámbitos tales como culturales, educativos y artísticos. Por ejemplo, la propuesta pedagógica intercultural “Tartana Cañari” ha conectado este mito para fortalecer la identidad: una guía escolar indica que los estudiantes deben “valorar la leyenda de “La Guacamaya” como un elemento de fundamental importancia de identidad cultural” mientras se construye una tartana (montículo agrícola tradicional). De este mismo modo, la Universidad Nacional de Educación (UNAE) ha publicado el cuento infantil Kushilla Yupashpa, basado en la leyenda de “La Guacamaya” y este adaptado a un contexto contemporáneo, como una herramienta para la importante enseñanza de las matemáticas en educación inicial.

En este campo del diseño gráfico y las artes visuales, “La Guacamaya” ha inspirado proyectos de suma importancia e identidad. Un trabajo de tesis en diseño de indumentaria seleccionó la “Leyenda de Las Guacamayas” como uno de los cuatro elementos culturales cañaris más valorados para su línea de ropa tradicional.

Investigadores de la misma rama del diseño también la analizan como una parte del patrimonio simbólico ecuatoriano, destacando fielmente la carga semiótica mítica. Por otra parte, esta leyenda también ha sido difundida en medios audiovisuales: existen documentales y adaptaciones animadas que narran la historia de “Las Guacamayas” para públicos escolares y culturales, ampliando así la presencia en el sector juvenil. En resumen, estas narrativas modernas -desde la educación intercultural hasta el diseño y las presentaciones audiovisuales incluyendo

las artes- revalorizan la leyenda tradicional, conectándose con el presente y manteniendo vivo su simbología en la cultura andina contemporánea.

Hablar sobre la leyenda escogida y qué ocurre actualmente con dicha leyenda desde las nuevas narrativas. Buscando incrustar el cuidado de nuestra naturaleza en los jóvenes de la actualidad y la preservación de esta.

Las leyendas han formado gran parte de la tradición oral y literaria de los pueblos, acoplando distintos elementos históricos y maravillosos en relatos simbólicos de cada pueblo. En esta moderna era digital estas narrativas tradicionales se reconfiguran bajo esquemas virtuales: los mitos y las leyendas se han transformado de la tradición oral a la cultura escrita y en la actualidad a los nuevos medios de comunicación e internet a través de la narrativa transmedia.

En la teoría narrativa y metodológica, este relato incluida la leyenda se entiende como una estructura formal de episodios con carácter. Grimas y Cortés definen el relato como “una unidad discursiva de carácter figurativo, situado en una dimensión pragmática”, y Propp lo ve como “una serie ordenada de episodios formales inter definidos”. Asimismo, la crítica literaria ha dado sus opiniones y las clasifica de manera narrativas tradicionales distinguiendo mitos (relatos de creación o dioses) y leyendas (relatos históricos o maravillosos con anclaje cultural).

Estos marcos conceptuales se han ido adaptando desde los medios tradicionales (textos, cuentos) hasta las adaptaciones modernas (cómic, cine, animaciones, podcast o videojuegos) que extiendan la historia original en nuevos formatos.

Continuando en la práctica educativa y cultural, la leyenda de “La Guacamaya” se transmite principalmente por medios orales y la enseñanza formal. Por ejemplo, un proyecto pedagógico ecuatoriano de suma importancia ha incluido un cuento titulado “Kushilla Yupashpa”, explícitamente basado en la leyenda de “La Guacamaya”. Este relato infantil, parte de la idea de materiales didácticos de la UNAE/OEI, dramatizando esta historia para un público infantil, resaltando estos mismos elementos míticos (las guacamayas-humanas, las semillas y la luna).

Donde también se promueve en talleres y lecturas escolares; un documento de la OEI resalta que su expectativa a largo plazo es que los estudiantes valoren la leyenda de “La Guacamaya” como un elemento de gran importancia en la identidad cultural, reconociendo así su papel simbólico en la formación de este pueblo.

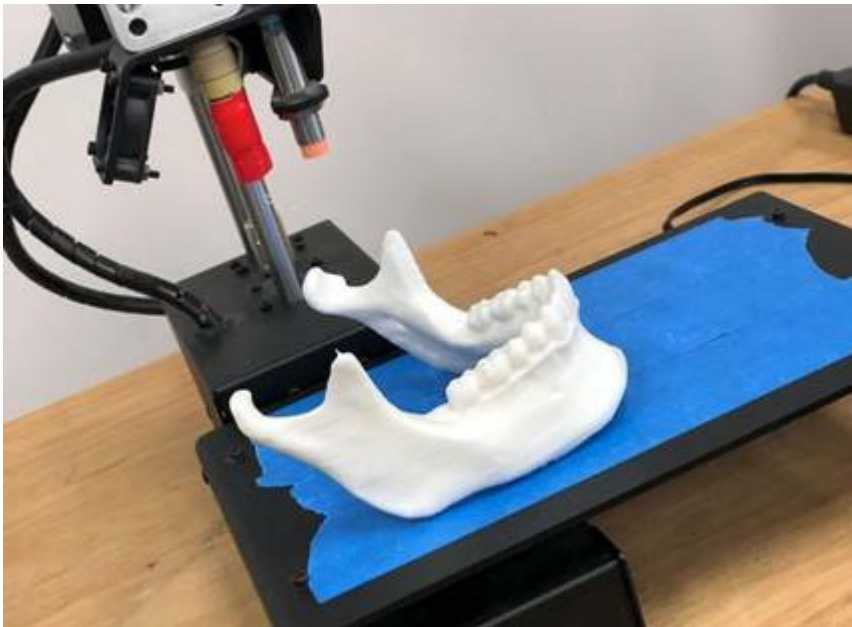
Retornando a los formatos de entretenimiento modernos, no se han documentado adaptaciones comerciales específicas de esta leyenda en cómics, películas o videojuegos en la actualidad. Sin embargo, el carácter ámbito audiovisual de los mitos permite llevar a la imaginación de que figuras como “La Guacamaya” roja podrían tener la oportunidad de aparecer en animaciones o videojuegos con contenidos inspirados en esta tradición andina (por ejemplo, recientemente se ha anunciado un videojuego independiente centrado en un guacamayo tropical, aunque no se toma directamente esta leyenda).

Concluyendo, los ejemplos concretos de “La Guacamaya” se encuentran principalmente desarrollados en cuentos y actividades didácticas inspiradas en esta leyenda, mientras que su presencia en otros medios de gran alcance serían un interesante campo abierto a futuras adaptaciones culturales.

Con la globalización actual, existen varias tendencias, en modelos de figuras 3D, que cobra relevancia en los coleccionistas, como esta estética de comic realístico, como podemos ver en la **Figura 1**, se ha incrustado en la cultura visual global, por su capacidad de interpretar las realidades simplificadas con cierto nivel de detalle siendo reconocible adaptable a cualquier público y su aprobación.

Figura 1

Modelado en resina moderno.



Nota: La resina o impresión 3D, muestra un aspecto más detallado del producto. Referencia de moldes impresos 3d resina. Tomado de Scielo, por (Oviedo, 2021).

La ilustración

La ilustración digital es una forma de arte visual creada con todo tipo de herramientas tecnológicas, a diferencia del dibujo tradicional, no se usan papel ni lápiz físico, sino dispositivos digitales. Las características principales de este software se realizan digitalmente, permitiendo una mayor edición, asimismo diferentes tipos de usos como para animación en los campos de: videojuegos, libros, publicidad, moda y redes sociales.

Surge en los años 60 como parte de la evolución del dibujo tradicional hacia los medios digitales (Drucker & McVarish , 2021). En un inicio estos fueron generados por computadoras que no poseían softwares especializados y no es hasta los 2000 que se comienza a desarrollar tabletas digitales que facilitaban su técnica. No es hasta mediados de los 80 que comenzó a ganar popularidad con el nacimiento del programa adobe, el cual permite a los usuarios realizar ilustraciones con un estilo propio y plasmarlo en lo digital (Criscuolo, 2024)

Se logra adaptar desde técnicas tradicionales hasta estilos totalmente nuevos, las distintas herramientas comunes como softwares Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Painter, Procreate, Krita, etc. y los distintos instrumentos de hardware como tabletas gráficas Wacom, Huion, iPad con Apple Pencil, etc. Pasa a ser una disciplina esencial para la elaboración de personajes que contengan identidad y comuniquen un mensaje mediante las emociones y valores.

Es así que esta práctica se ve reflejada en producciones audiovisuales como en el cine, la ilustración hasta los videojuegos, que son productos que combinan técnicas gráficas, conocimiento y cultural.

Según Creación digital (2021) “un personaje sólido puede ser la diferencia entre una historia memorable y una que se olvida rápidamente”, y es gracias a su postura y constitución que comunica su personalidad. La importancia de estos ha ido facilitando la producción artística en medios digitales, fundamentalmente en las industrias creativas modernas, son libres para crear, editar y compartir.

Modelado 3D.

El concepto de la reciente tecnología 3D, tiene su origen en los años de 1890, cuando el inglés William Friese-Greene un famoso fotógrafo de la época patentó el primer sistema cinematográfico en 3D. Sin embargo, no fue hasta la década de 1950 y 1960, cuando se comenzaron a desarrollar los primeros ordenadores y softwares de diseño en tres dimensiones, los cuales fueron permitiendo a los diseñadores crear modelos tridimensionales de manera más detallista y efectiva. A principios de los años 80, el progresivo de las primeras aplicaciones de diseño 3D sirvieron para utilizarse en la industria aeronáutica y automotriz en el diseño de automóviles y aviones.

En los años 90, el software de diseño 3D fue volviéndose más accesible comenzando a utilizarse en una variedad de ámbitos, incluyendo la arquitectura, la ingeniería, la medicina y el cine. En estos años fue cuando surgieron softwares específicos para realizar diseños 3D, como Blender, Maya o 3D Studio Max, popularmente más conocidos, facilitando enormemente el

trabajo de los diseñadores 3D y los ingeniosos, ya que disponían de herramientas más enfocadas para el modelado en 3D y la animación digital.

La década de los 2000 en adelante fue un precedente acelerado, ya que el gran avance tecnológico y la evolución constante de los softwares de diseño digital han permitido un mayor realismo en los gráficos 3D, que se ha ido desarrollando hasta llegar a la incorporación de tecnologías de realidad virtual y aumentada.

En el uso práctico de la leyenda de “Las Guacamayas” desarrollaremos con ayuda de los distintos softwares que se hablaron anteriormente en el ámbito 3D para dar a conocer no únicamente la historia sino también ser portadores de información visual y en este caso tridimensional que permitan comunicar de mejor manera la misma, permitiendo que este diseño aporte enormemente a la cultura ecuatoriana, tomando cada escenario, cada rasgo y detalle de esta historia para ser diseñado en 3D, abordando los temas históricos pero también visuales para contribuir con un proyecto de calidad.

Actualmente, La leyenda de “las guacamayas” ha venido estableciéndose como parte fundamental de la mitología del pueblo Cañari en las grandes regiones andinas del Azuay y Cañar. Convirtiéndose en el recuerdo y orgullo de esta tierra, y el significado de esta en cada habitante perteneciente a la cultura Cañari. Pero con el tiempo olvidándose de apoco, para evitarlo, se presenta este proyecto con la alternativa de a través de propuestas visuales, será modelado en un personaje 3D llamativo, enigmático, místico, lleno de descubrimientos y sorpresas, este personaje, mediante una transformación y conectándolo con lenguajes visuales

actuales y con el enfoque a rescatar y difundir la leyenda patrimonio de nuestra cultura e identidad.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

Diseño de investigación:

El proyecto estaba basado en la metodología propuesta por Ambrose y Harris reconocida en el campo del diseño gráfico y visual por su estructura clara, adaptable y centrada en procesos creativos. La metodología de Ambrose y Harris se destaca por estar compuesta por siete etapas, siendo la primera su definición; investigar; idear; prototipar; seleccionar; implementar y por último aprender (Ambrose & Harris, 2010).

Referente a esta investigación, su uso permitirá dar forma visual a un personaje perteneciente al imaginario “las guacamayas”, a través de ilustración digital y modelado 3D, respetando su identidad cultural, a la vez que se lo adapta a un formato contemporáneo que conecte con audiencias actuales.

La ilustración digital y el modelado 3D permiten representar este tipo de personajes con un alto nivel de detalle y versatilidad, facilitando su aplicación tanto en medios digitales como en objetos físicos coleccionables.

Por lo tanto, ahí recae la importancia de revalorizar historias ecuatorianas, es mantener viva las diversas creencias y antepasados, por lo que pasa a ser necesario un material gráfico para llamar la atención. Representar a las Guacamayas desde una perspectiva actual y contemporánea genera que las nuevas generaciones conozcan,

descubran y se apropien de su herencia popular, asegurando su continuidad desde una perspectiva innovadora.

Tabla 1

Pasos que compone la metodología propuesta.

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Búsqueda de la leyenda, su enfoque, y a qué público objetivo está dirigido.	Se establece con claridad el objetivo del proyecto: adaptar e ilustrar la leyenda "La Guacamaya" de manera atractiva para la generación Z y Alpha, destacando su valor cultural, simbólico y educativo. Se definió como mensaje principal el cuidado de la naturaleza, la preservación de la humanidad e identidad cultural.
Investigar	Recopilación de referencias visuales e información de su entorno cultural.	Se realizó una recopilación de información sobre su origen en sí, el entorno cultural de la comunidad de donde proviene, los elementos simbólicos, colores, paisajes etc. así como referencias visuales que puedan aportar al diseño. También se investigó ejemplos de cuentos ilustrados y animaciones que sirvan como referencia.
Idear	Propuestas, estilos, bocetos.	Aquí se generaron ideas creativas para adaptar la leyenda a la Ilustración y modelado. Se bosqueja posibles estilos: realismo mágico, estilo infantil, arte tradicional. Se plantea cómo será la experiencia del espectador y qué emociones se desean provocar.

		Se plantea cómo será la experiencia del espectador y qué emociones se desean provocar.
Prototipo	Se crearon prototipos en base a los conceptos de la leyenda.	Se crean pruebas visuales del personaje ilustrado y modelado. Esto puede incluir el diseño de personajes como la guacamaya, los escenarios naturales, la paleta de colores, así como el modelado que permitan evaluar la estética de la narración.
Selección	Clasificación de los prototipos más efectivos.	Se evalúan los distintos prototipos y se selecciona el más efectivo. Se elige el estilo definitivo de ilustración, la estructura narrativa y los recursos técnicos a utilizar como son software de ilustración y animación.
Implementación	Diseño e impresión del modelado y presentación del personaje y escenario.	Desarrollamos el arte final de la leyenda, aplicando los diseños seleccionados, asegurando la coherencia entre imagen y narración. Reproducción del contenido en los formatos requeridos.
Aprendizaje	Retroalimentación de todos los datos obtenidos.	Finalmente, se analiza el impacto del proyecto en el público destinatario, evaluando si se cumplieron los objetivos comunicativos y pedagógicos. Se recoge retroalimentación de los profesionales para reflexionar sobre los aciertos y oportunidades de mejora, para aplicar lo aprendido en futuros proyectos.

Nota: En esta tabla se muestra a seguir la metodología de Ambrose y Harrys necesario para poder enfocar de mejor manera el proyecto deseado.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Conceptualización y diseño del personaje inspirado en la leyenda “Las Guacamayas”

Ilustración personaje Guacamaya

- Bocetaje del Personaje de Guacamaya estilo comic semirealistico.
- Creación de ilustraciones digitales, elementos y cromáticas.
- Diseño de entorno, que tenga coherencia con el modelo

En una primera instancia, surge a partir de una investigación sobre la leyenda, “las Guacamayas” perteneciente a la cultura “Cañari, Ecuador” con el fin de tener claro el origen del misma, permitiendo recolectar elementos gráficos, simbólicos indagando en el contexto en que se desarrolla. Permittiéndonos especificar características físicas y temporales como, son postura vestimenta, estatura, etc. Teniendo una propuesta de identidad visual acorde también al lore del personaje que se realizó con el fin de adecuarlo a la actualidad. estamos probado con distintas maneras de expresión búsqueda adecuada del personaje, buscando una línea grafica adecuada para transmitir el mensaje.

Con el concepto mucho más claro, se realizan los bocetos primeros en donde los indicios y recursos de nuestro personaje planteamos las ideas más concisas para poder definir de mejor manera el enfoque de nuestra guacamaya, como una heroína que busca ayudar en la actualidad, contra los recursos mal utilizados y nuestra naturaleza.

Se juega con las ideas preconcebidas de la investigación, para el diseño de personaje, modificando volumen, dimensiones, vestimenta, entre muchos más, después estos son definidos

para lograr un diseño adecuado con un atractivo visual, vestimenta etc., y así cosas que son importantes para la transmisión de las emociones para generar el reforzamiento de nuestro patrimonio.

Modelado

- Planificación y concepción del personaje 3D basado en la ilustración.
- Modelado base realizado en software como maya, blender o Zbrush, respetando las proporciones estilizadas del personaje.
- Esculpido detallado del rostro, vestimenta, accesorios.
- Iluminación de estudio y renderizado profesional, como marmosete, o bleneder para obtener imágenes de buena calidad.
- Preparación de archivos, .obj / .fbx par a impresión 3D en resina. STL siendo el formato más adecuado para ello.
- Impresión del modelo en resina de alta definición, con una altura aproximadamente de 15cm de alto, por el proporcional.

En el desarrollo del modelado 3D del personaje puede nacer desde un solo cubo y geométricamente, donde se comienza a construir el diseño que previamente que se desarrolló en la ilustración, la conceptualización de esta. Esto lo realizamos con herramientas de esculpido o de construcción 3D, como lo puede ser cinema 4D, Blender, Zbrush, etc. Estos nos ayudan a dar un volumen, proporciones, texturas, detalles específicos que caracterizan al personaje manteniendo su esencia, así como menciona.

“El objetivo de toda impresión 3D es materializar una idea que da solución a un problema. Para ello es necesario desarrollar un diseño mental preliminar, luego plasmarlo en un diseño digital y finalmente transformarlo en objeto físico.” (Clacso, 2020)

Luego de ello nos aseguramos de que el modelo tenga validación para la impresión 3D, usualmente, se suele reconocer errores comunes, tratando de pulir nuestro desarrollo al máximo y se exporta en el modelo ya corregido.

MODELADO 3D DE PERSONAJE

Definición

En el desarrollo del modelado 3D del personaje puede nacer desde un solo cubo y geométricamente, donde se comienza a construir el diseño que previamente se desarrolló en la ilustración, la conceptualización de esta. Esto lo realizamos con herramientas de esculpido o de construcción 3D, como lo puede ser Cinema 4D, Blender, Zbrush, etc. Estos nos ayudan a dar un volumen, proporciones, texturas, detalles específicos que caracterizan al personaje manteniendo su esencia, así como menciona.

“El objetivo de toda impresión 3D es materializar una idea que da solución a un problema. Para ello es necesario desarrollar un diseño mental preliminar, luego plasmarlo en un diseño digital y finalmente transformarlo en objeto físico.” (Clacso, 2020)

Luego de ello nos aseguramos de que el modelo tenga validación para la impresión 3D, usualmente, se suele reconocer errores comunes, tratando de pulir nuestro desarrollo al máximo y se exporta en el modelo ya corregido.

Los distintos colores vivos de las guacamayas con su plumaje colorido se convierten en protagonistas ideales para las técnicas de ilustración digital. Y la narración visual en la ilustración digital permite contar la leyenda en formato de cómic, libro ilustrado, animaciones interactivas, tomando una gran importancia cultural y educativa, rescatando la tradición oral ilustrando digitalmente esta leyenda permitimos que no caiga en el olvido, adaptándola a formatos atractivos para nuevas generaciones. Asimismo, una difusión accesible en las redes sociales y plataformas digitales que nos van a permitir compartir fácilmente a nivel general esta historia.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Metodología Ambrose y Harris: Ilustración

Definición

El proyecto nace desde la preocupación de que ciertos personajes pocos conocidos de la cultura ecuatoriana, podrían perderse en la actualidad donde la información visual predomina y todo va sin parar, las tradiciones pueden desaparecer.

Con ese objetivo se plantea difundir mediante un diseño conceptual, semi realista que conecte con los jóvenes y adultos interesados en la cultura local, y el coleccionismo, así como videojuegos o creaturas mitológicas autóctonas, etc. La idea es crear un personaje único, memorable y capaz de transmitir su historia y esencia cultural.

Investigación

Para idealizar y comprender de mejor manera el personaje, se realiza una exhaustiva investigación previa, con la información recopilada, se propuso rescatarla como una creatura mitológica y simbólica heroína en tiempos actuales.

Además de ello se recopiló información de referencias visuales, de locaciones del hábitat del personaje, analizando también colores y tradiciones, estilo visuales y cromáticos que vayan acorde a las referencias deseadas.

Planteamiento de Ideas

Cuando la información se encuentra ya recopilada, y en el proceso de, surgen las ideas sobre cómo presentar a nuestro personaje principal. La guacamaya. Con el tono buscado de misticismo y de heroína, inspirado en el estilo que tiene el cómic clásico japonés, y la leyenda en su esencia, haciendo de esta figura de acción, un modelo único y referente con la leyenda y el despertar de la curiosidad por conocerla.

Desarrollo

Mediante un Brief, se definen los objetivos visuales y narrativos: siendo que el personaje sea reconocible, relevar parte de la leyenda, y motivar la búsqueda de esta.

BRIEF CREATIVO & MOODBOARD

Antecedentes y Contexto

La leyenda de “Las Guacamayas” es un relato ancestral de la región amazónica de Ecuador que habla de seres místicos con apariencia de guacamayas y de su encuentro con los

humanos. A través de una propuesta contemporánea, queremos rendir homenaje a esta tradición, fusionando su esencia con códigos visuales actuales y manteniendo su carga simbólica.

Objetivo del Proyecto

- **Principal:**

Desarrollar un personaje 3D coleccionable, “Maya”, que conecte la mitología de las Guacamayas con las audiencias jóvenes y adultas actuales, promoviendo el conocimiento de la cultura ecuatoriana.

- **Secundario:** Generar contenido gráfico (afiches, banners, social media) y materiales promocionales que refuercen el lanzamiento de una serie de figuras de acción basadas en la colección “Leyendas Ecuatorianas”.

Público Objetivo

- **Edad:** 18–40 años.

- **Intereses:** Cultura precolombina, mitología, coleccionismo de figuras de acción, videojuegos de aventura y fantasía.

- **Hábitos de consumo:** Activos en redes sociales (Instagram, TikTok, Facebook), asiduos a tiendas especializadas y convenciones geek/cultural.

- **Motivaciones:** Deseo de poseer piezas únicas que celebren la identidad nacional y el misticismo ancestral.

Mensaje Clave

“Maya, la guardiana alada, rescata la memoria de nuestra selva y nos invita a volar entre historias y magia, así como los valores de compartir y el rescate de nuestra naturaleza y el cuidado de la humanidad.

Tonalidad y Personalidad del personaje

- **Tonalidad:** Inspiracional, aventurera, con matiz de misterio.
- **Personalidad:** Rebelde con causa, altruista, decidida.
- **Valores:** Respeto por la tradición, vínculo humano–naturaleza, fortaleza y solidaridad.

Descripción del Personaje “Maya”

- **Origen:** Hija mayor de los seres místicos y primeros humanos.
- **Habilidades:**
 - Vuelo con grandes alas color carmín y turquesa.
 - Transformación en humanoide ave.
 - Canasto mágico para invocar recursos (alimento, agua, medicina, armas).
 - Fuerza sobrehumana y conocimiento ancestral.
- **Vestuario y accesorios:**

- Tocados y brazaletes con plumas estilizadas.
- Fajín textil con símbolos indígenas.
- Canasto de mimbre con grabados geométricos.

Canales de Distribución

- **Offline:**

- Afiches en centros culturales, museos y eventos escolares.
- Cartelería en convenciones de cómic y ferias artesanales.

- **Online:**

- Banners y carruseles en Instagram y Facebook.
- Videos cortos (Reels, TikToks) enseñando el proceso 3D y animaciones breves del personaje.
- Landing page con historia interactiva y tienda de figuras.

Tipo de Proyecto y Entregables

1. **Figura de acción 3D coleccionable:**

- Escala 1:con piezas (alas, canasto).

2. **Assets gráficos:**

- Render estático en alta resolución.
- GIF animado de vuelo y transformación.

3. **Material de apoyo:**

- Kit de prensa digital (logotipos, paleta de colores, tipografías).
- Mockups para afiches y posts de redes.

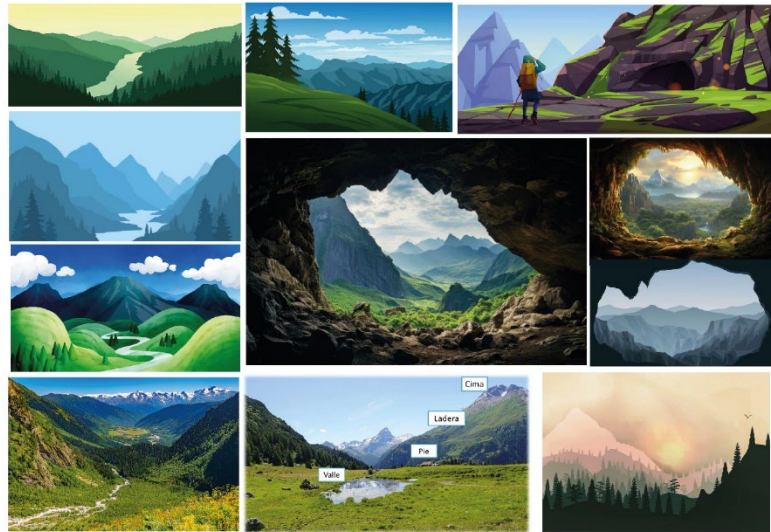
Moodboard (Guía Visual)

Tabla 1
Guía de proceso creativo

Elemento	Descripción
Colores	- Rojo carmín (pasión y sangre ancestral)
	- Turquesa (selva y espiritualidad)
	- Ocre (tierra y raíces)
Texturas	- Plumas macro fotografiadas
	- Tejidos tradicionales con patrones geométricos
	- Corteza de madera amazónica

Figura 4

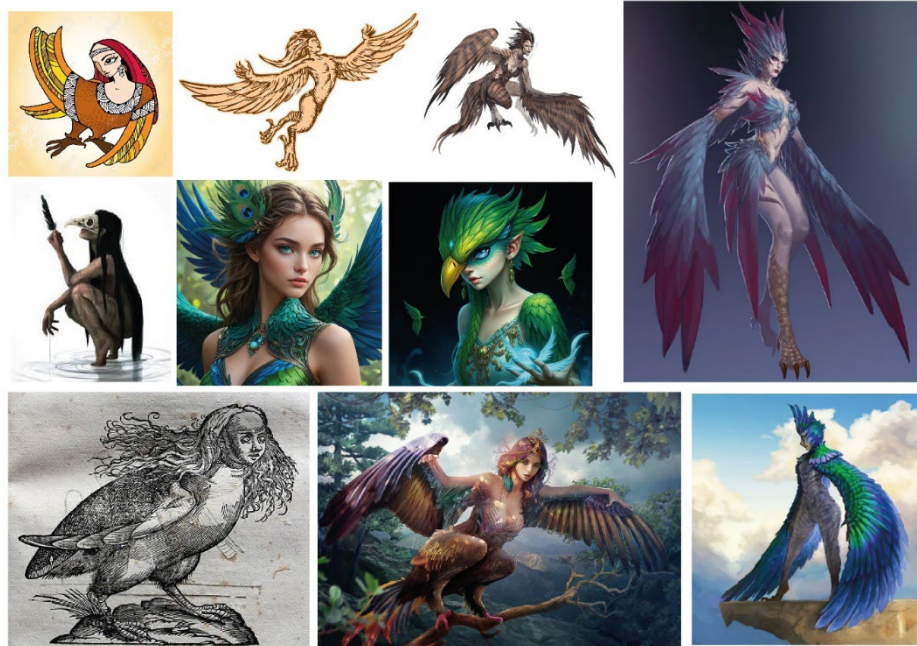
Ambiente y modelos base para el personaje.



Nota: referencia imágenes de sitio web.

Figura 5

Ambiente y modelos base para el personaje.



Nota: referencia imágenes de sitio web.

Imágenes de referencias visuales	1. Esculturas precolombinas de aves zoomorfas 2. Fotografía de guacamayas en vuelo 3. Arte digital con efectos de luz mística 4. Ilustraciones de canastos tejidos
Ambiente y estilo	- Fondos con vegetación difuminada y halos de luz - Sutiles partículas flotantes que remiten a magia ancestral

Nota: Esta tabla muestra el proceso que se realizó para la creación del personaje en modelado 3D

Lore, del Personaje:

“Maya” nace de estas criaturas místicas semidiosas y uno de los humanos que sobrevivieron al diluvio con una belleza encantadora y con poderes heredados como una fuerza sobrehumana, volar (ojo), un corazón noble y humano, con valores como el respeto hacia la naturaleza, unión con la misma y la conexión con la naturaleza y dones aprendidos en el mundo divino como la magia, la transformación de materia (ojo), transmutación (ojo) y secretos místicos, así como la sensibilidad de escuchar eventos de la naturaleza antes que sucedan. Ya que parte de su vida fue en el mundo terrenal.

¿Por qué aparece en el mundo terrenal?

Al ver que su hacedor “Viracocha” optó por dejar que su creación “la humanidad” se guíe sin su intervención y mirando las consecuencias que esto trajo para el mundo actual, Maya decide ayudar a la humanidad por sus propios medios haciendo caso omiso a sus deidades e impedimentos de no intervenir con la misma. Actuando a favor de su otra mitad de origen que es la humanidad con su vuelo veloz y su canto poderoso, recorre pueblos y comunidades llevando

ayuda, esperanza y alegría. Siempre alerta ante el peligro, protegiendo a los animales heridos, llevando alimentos a quienes más lo necesitan y defendiendo la naturaleza de quienes intentan explotarla.

Prototipado

Para la aplicación de la ilustración digital en nuestra leyenda nos basamos en la visualización del mito, ya que a través de la ilustración digital se van a representar elementos clave de la leyenda como las guacamayas, su entorno, personajes y eventos simbólicos.

Su estilo artístico se mezcla con los estilos tradicionales indígenas con técnicas modernas, creando un nexo entre el pasado y el presente. Aquí comenzamos con los primeros bocetos y buscando darle vida y personalidad a nuestro personaje principal, se probaron distintos gestos y posturas tratando de reflejar su carácter y su esencia natural. Acorde a la leyenda las guacamayas y el lore planteado.

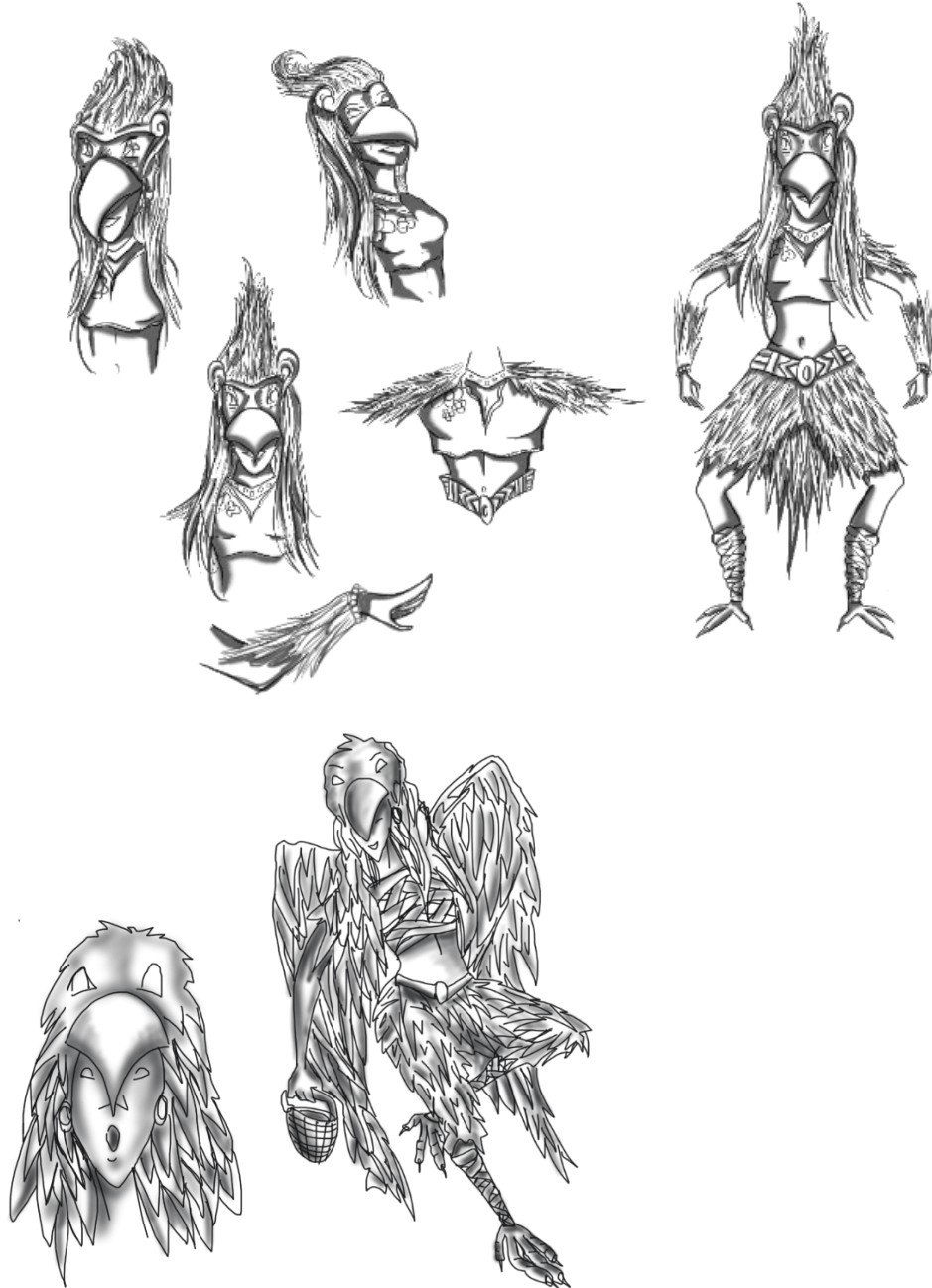
PROCESO CREATIVO

Todas son imágenes creadas en el transcurso del proceso de ilustración y bocetaje.

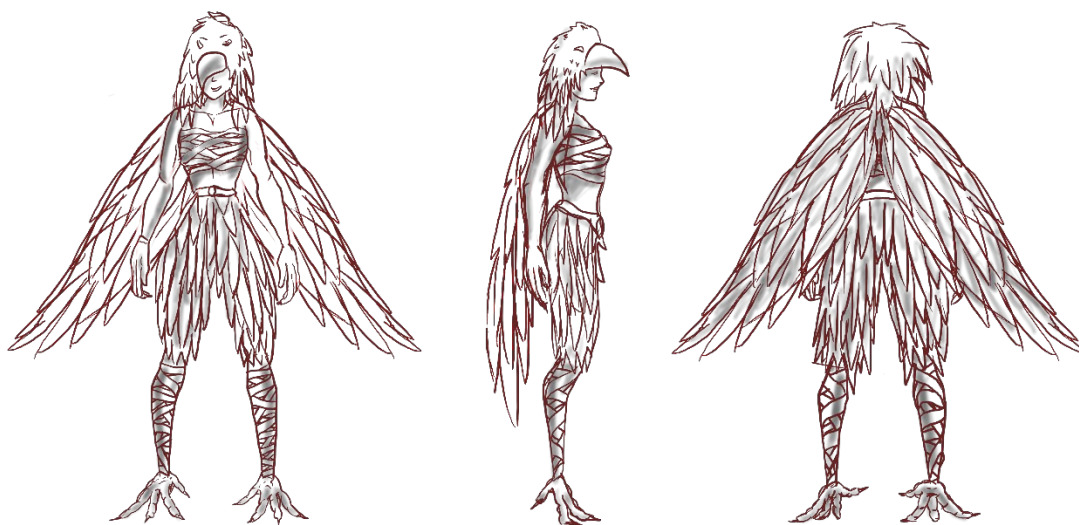
Primeros bocetos preliminares.



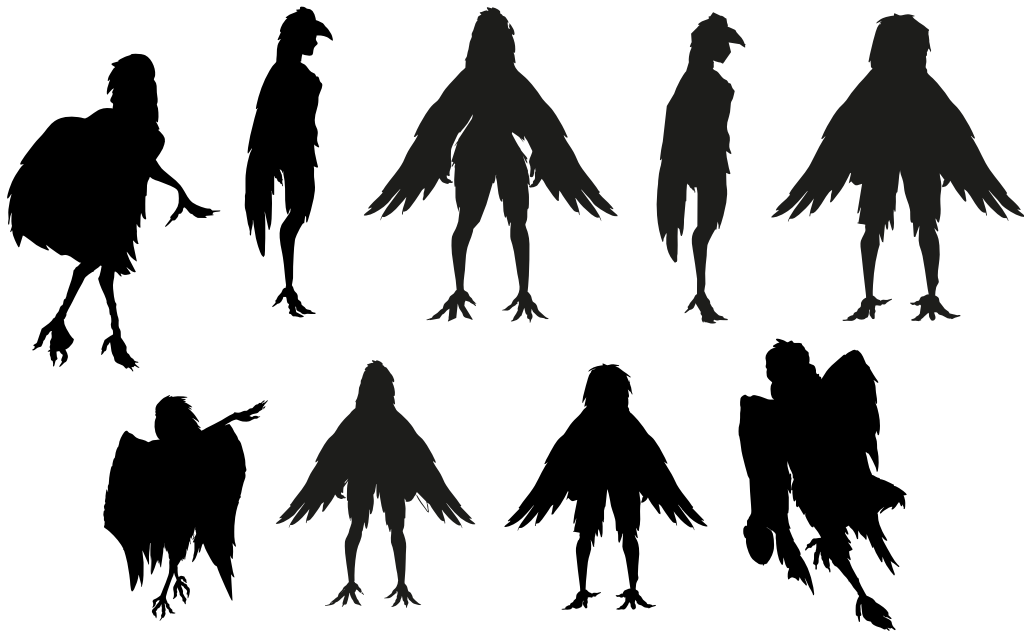
Definición y Vectorización.



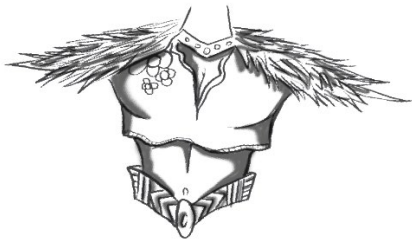
Vistas y expresiones



Siluetas del personaje.



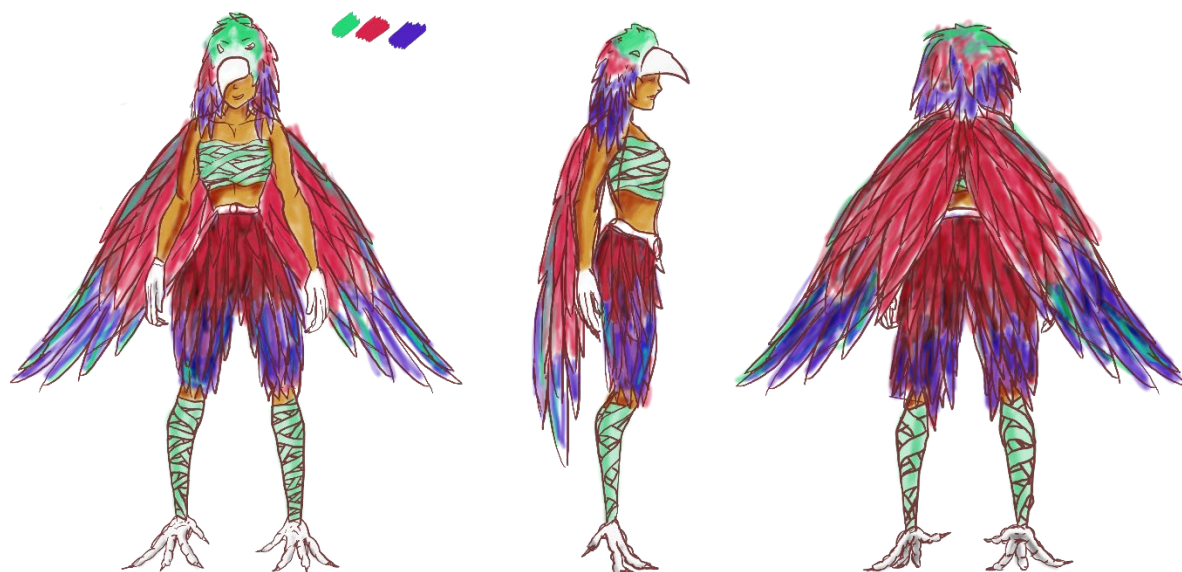
Vestimentas distintas.

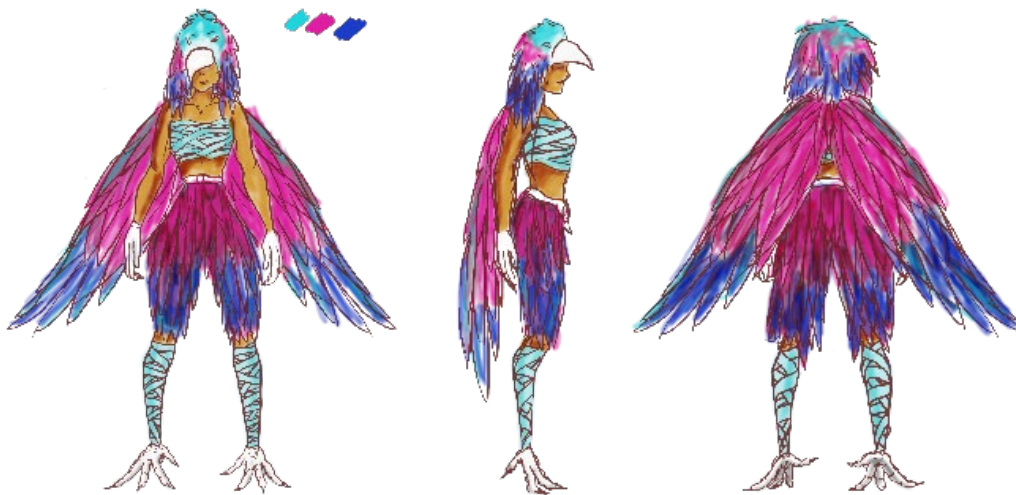
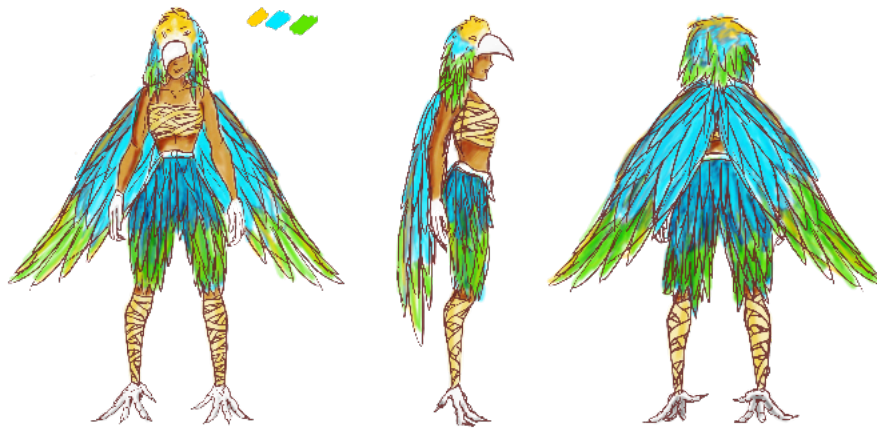


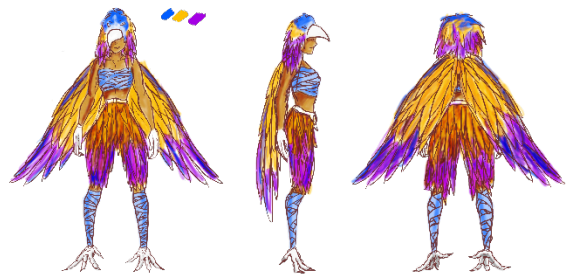
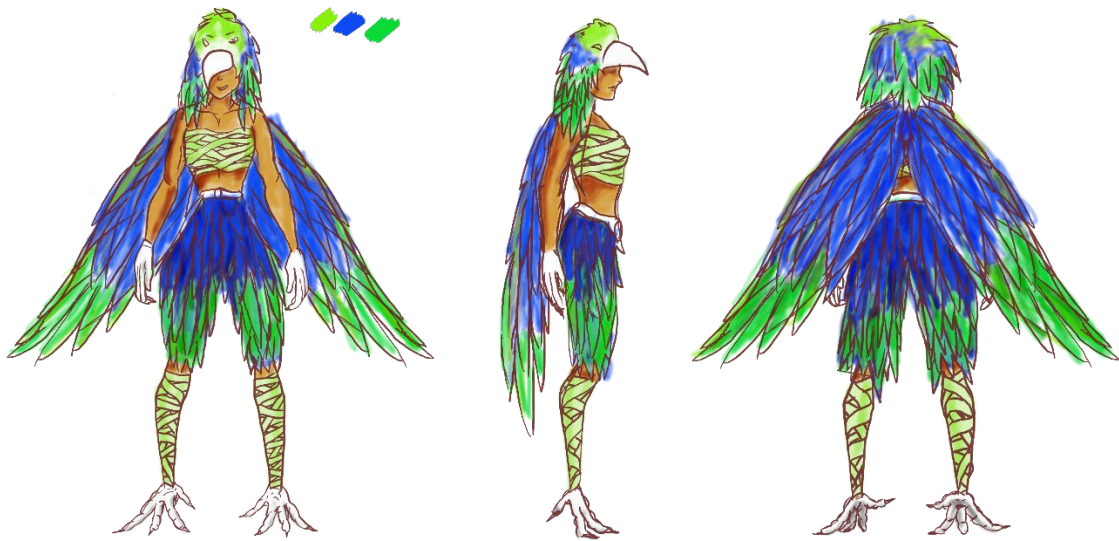
Posiciones del personaje.



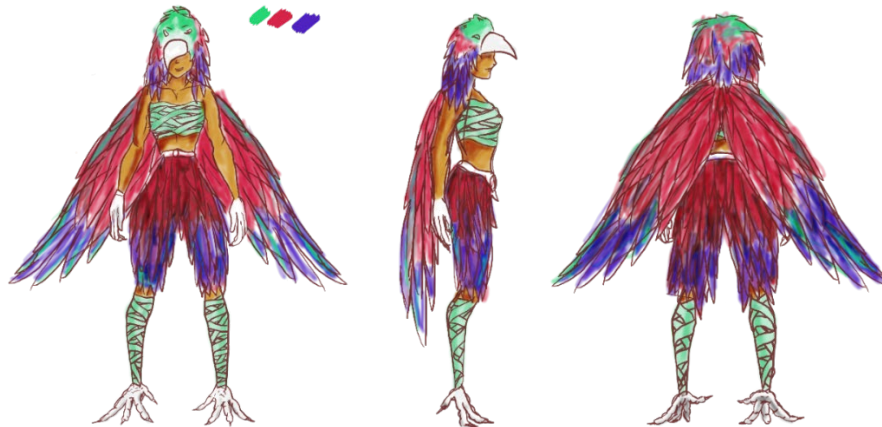
Pruebas Cromáticas en el personaje.



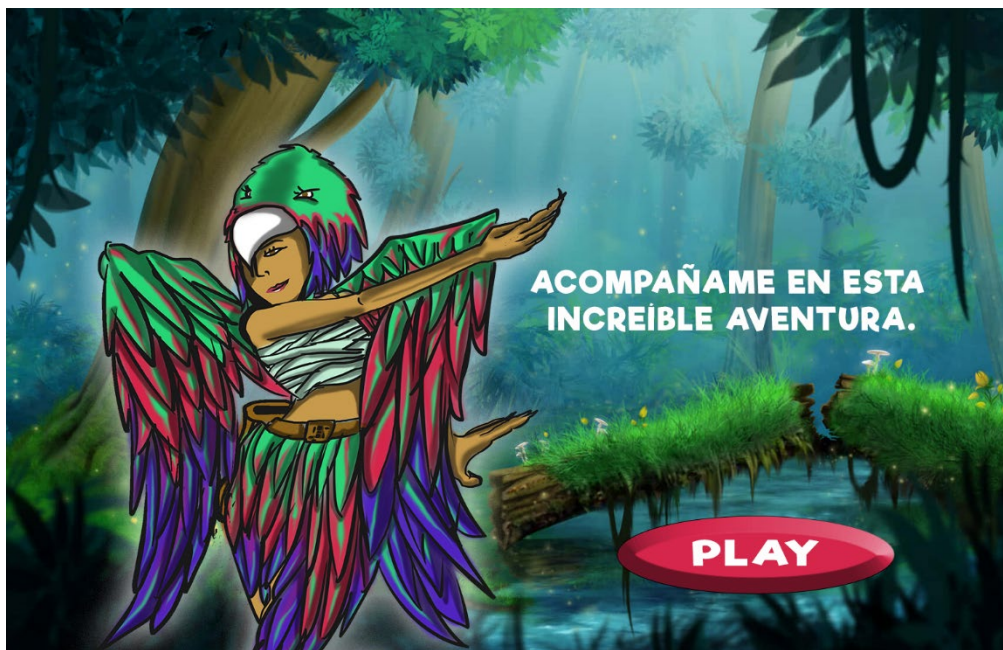




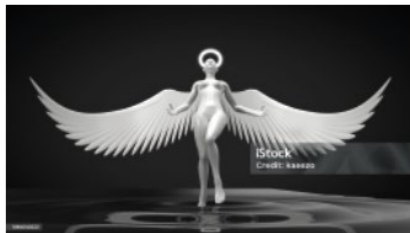
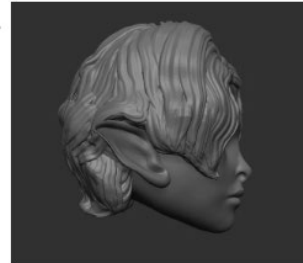
Presentación del personaje.



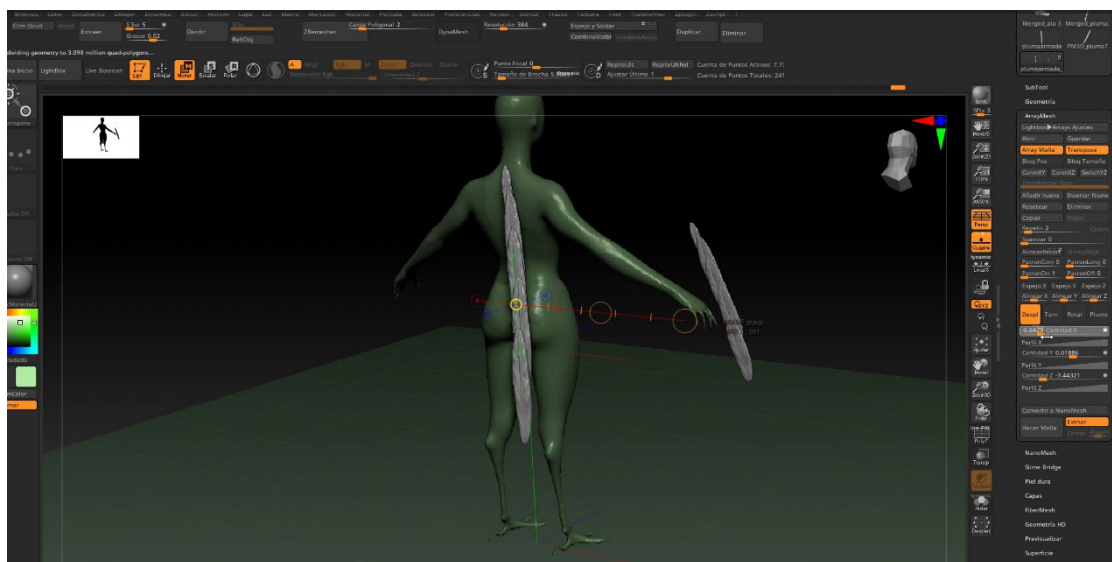
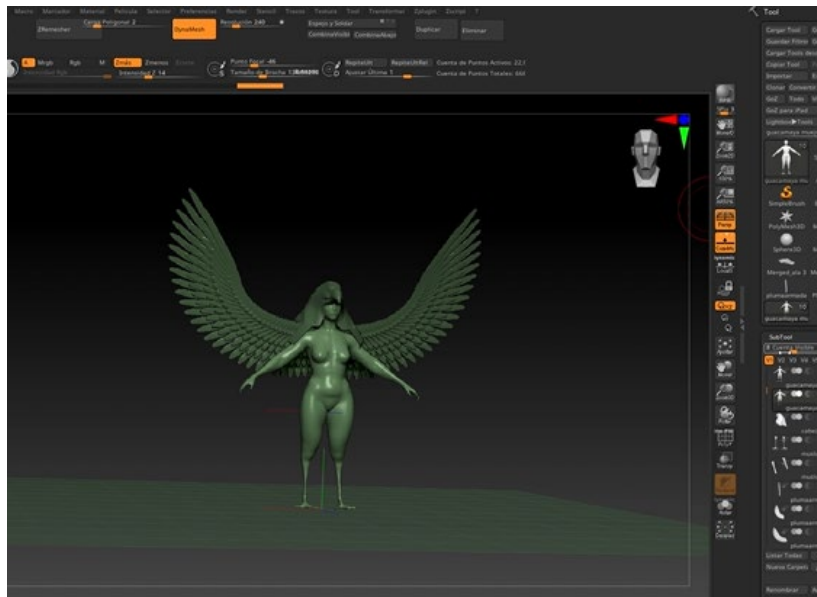
Muestra de “MUCK UPS” en el uso de la ilustración.

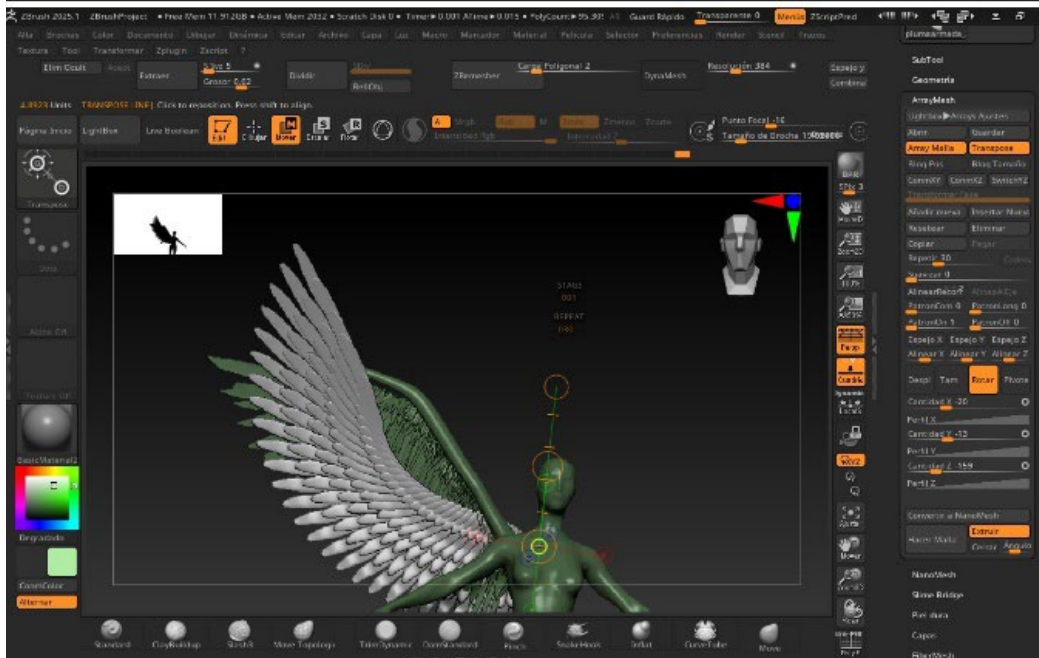
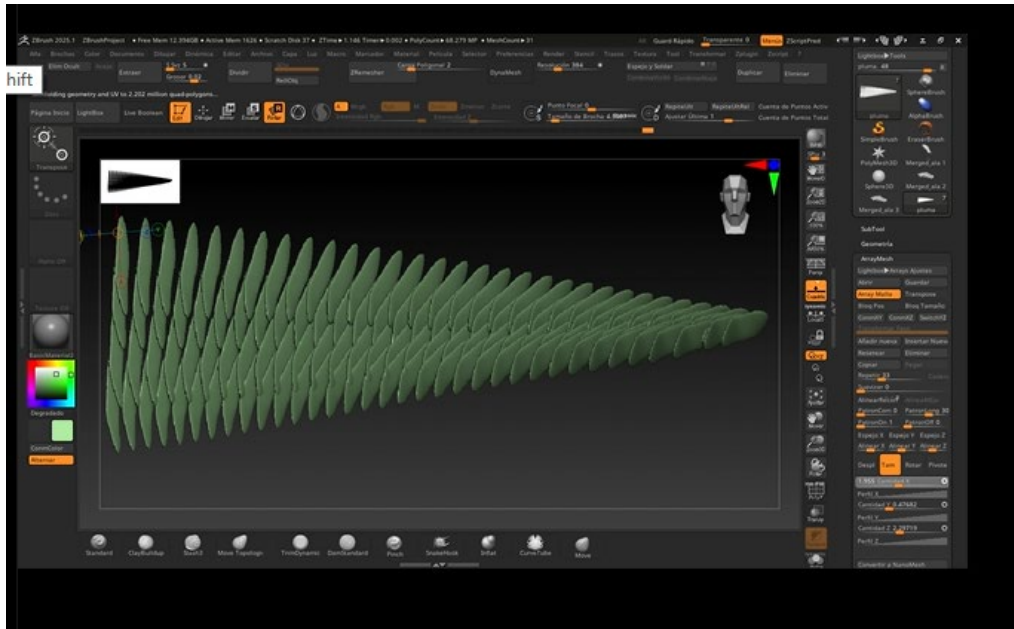


Referencias de modelados al estilo deseado.

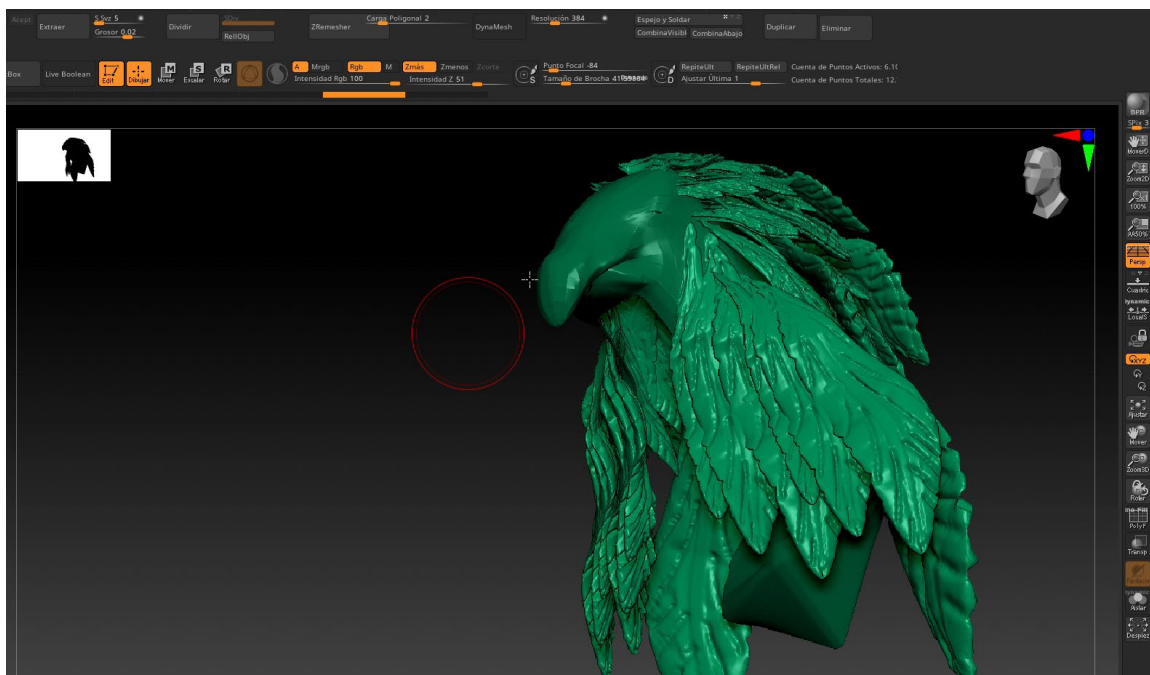
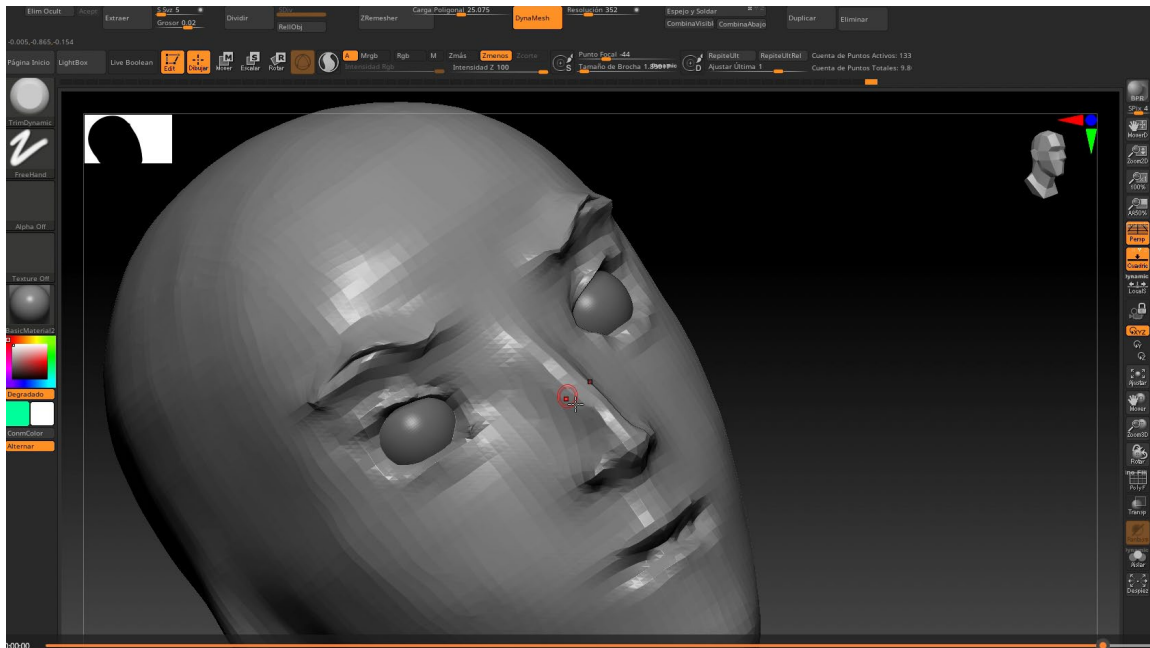


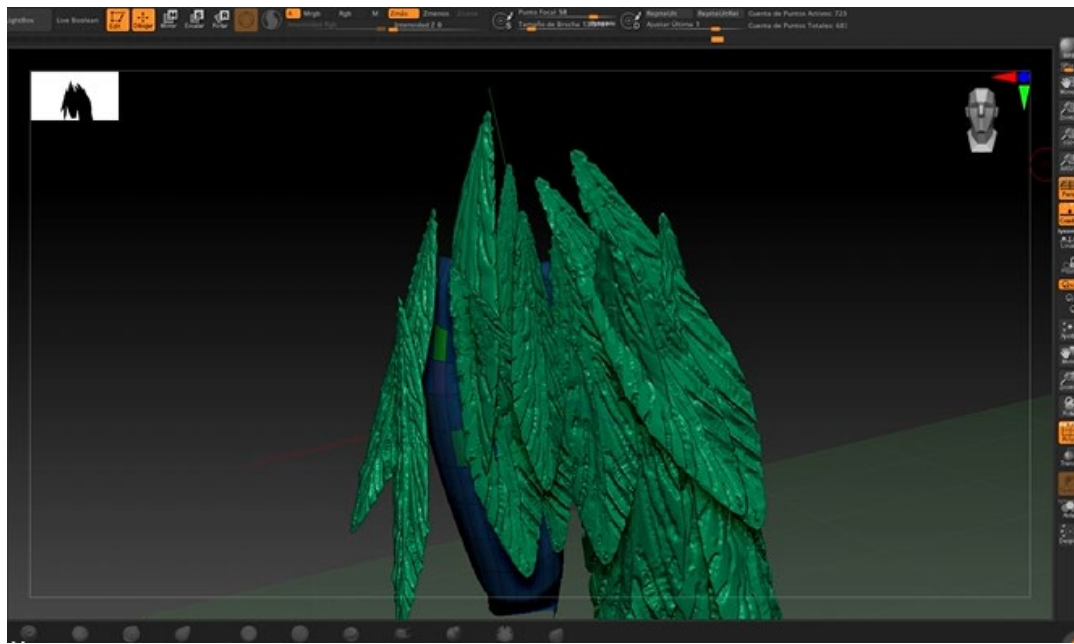
Vistas de personaje n ilustración como base de moldeo 3D.



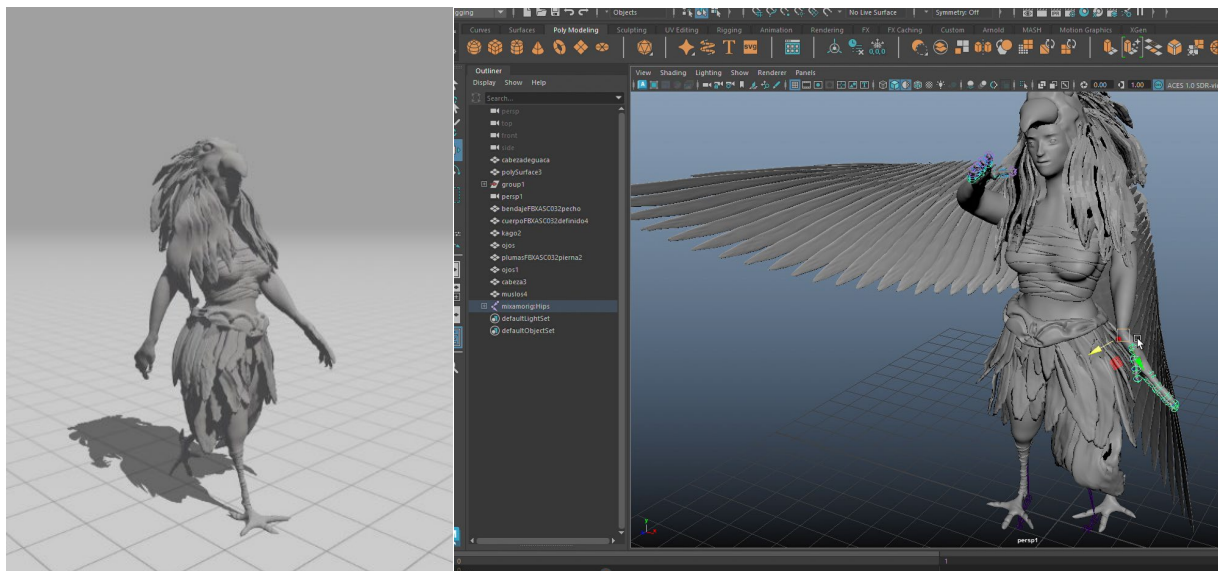


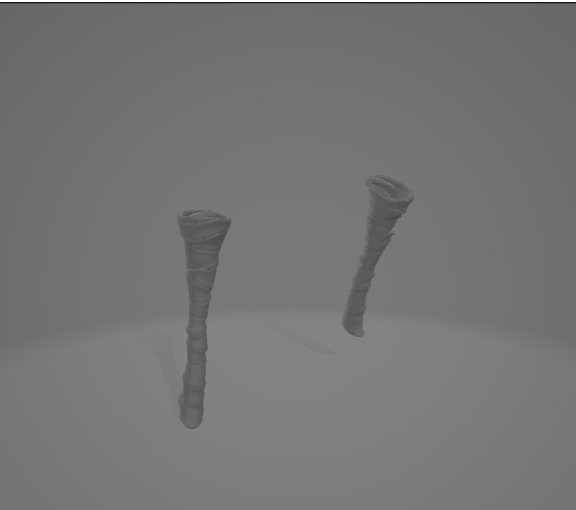
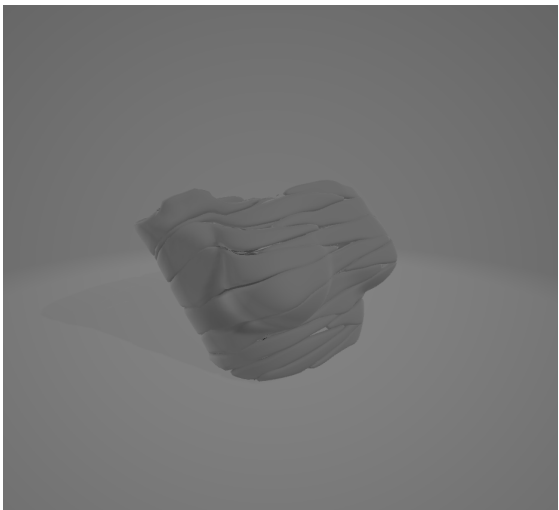
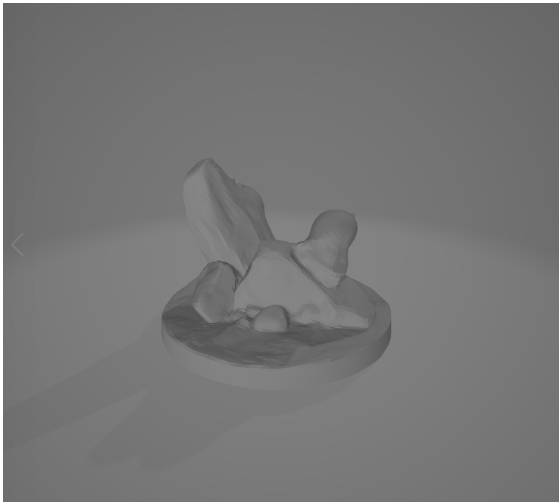
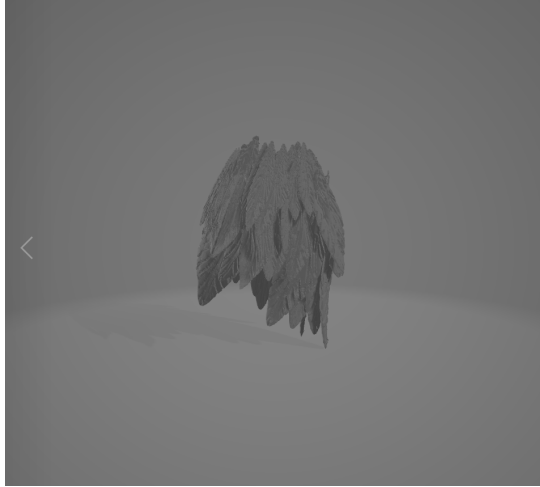
Modelado 3d definido



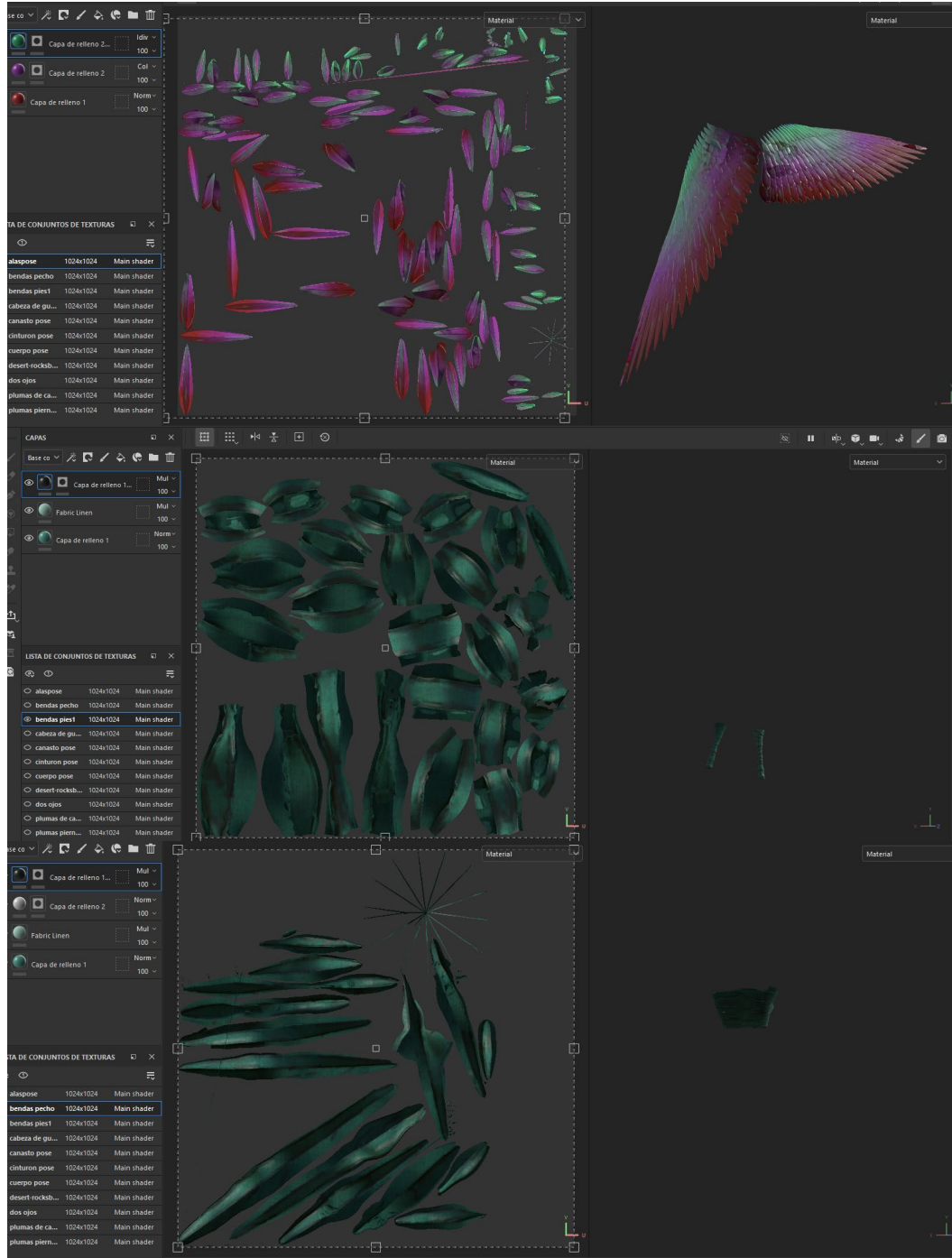


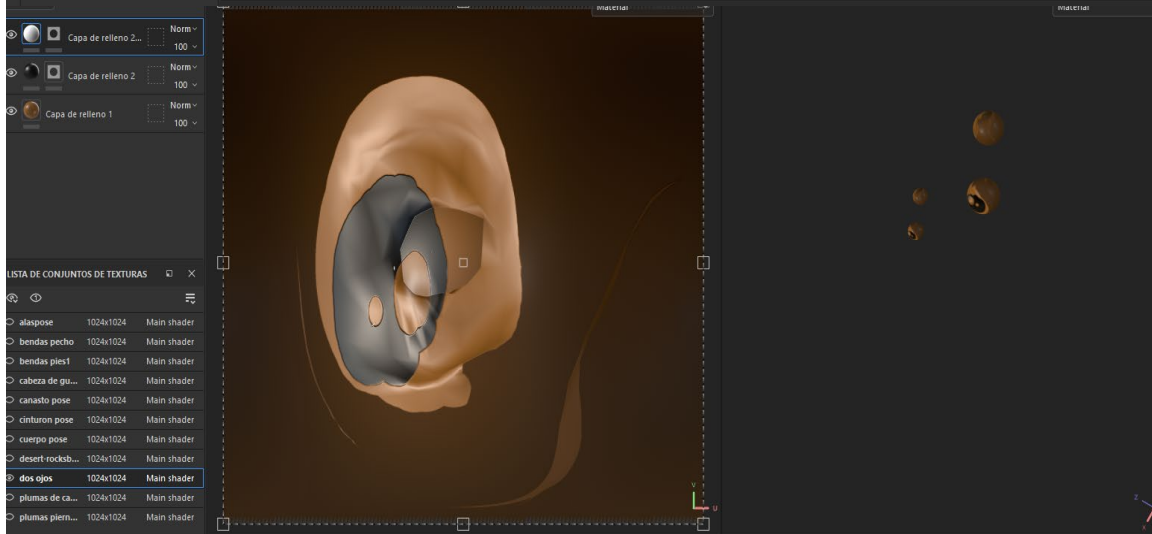
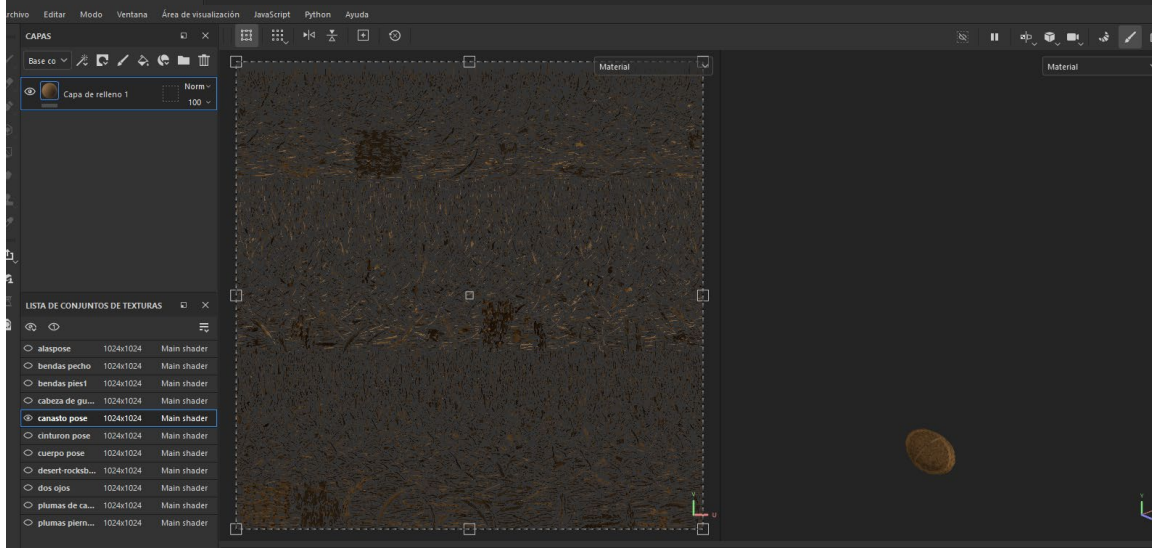
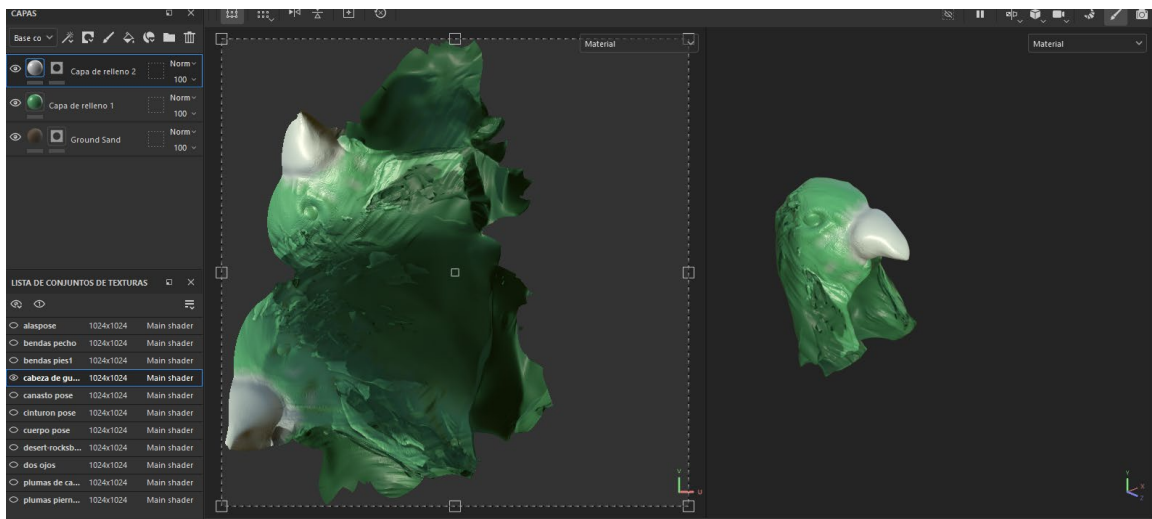
Detalles del personaje

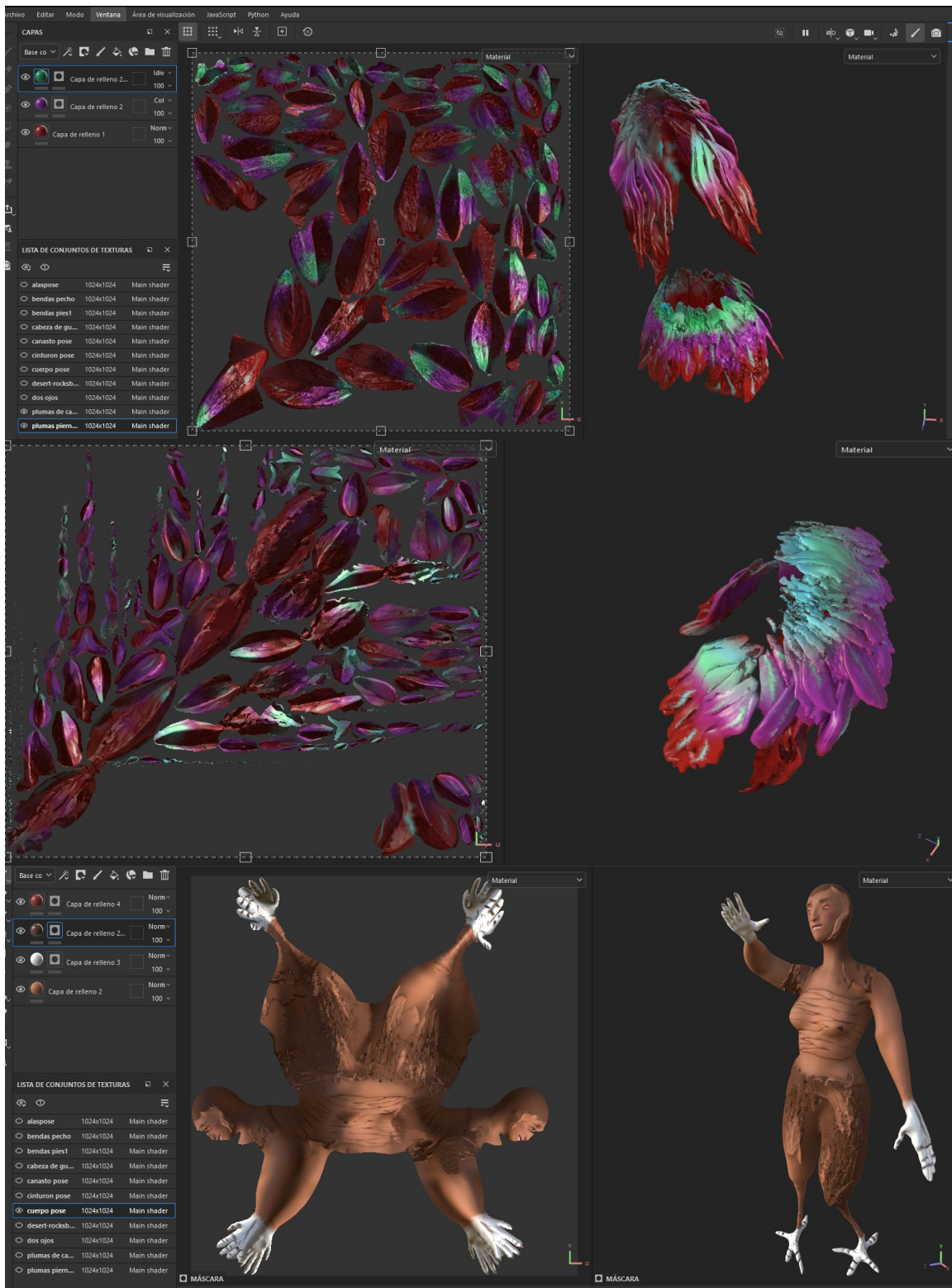


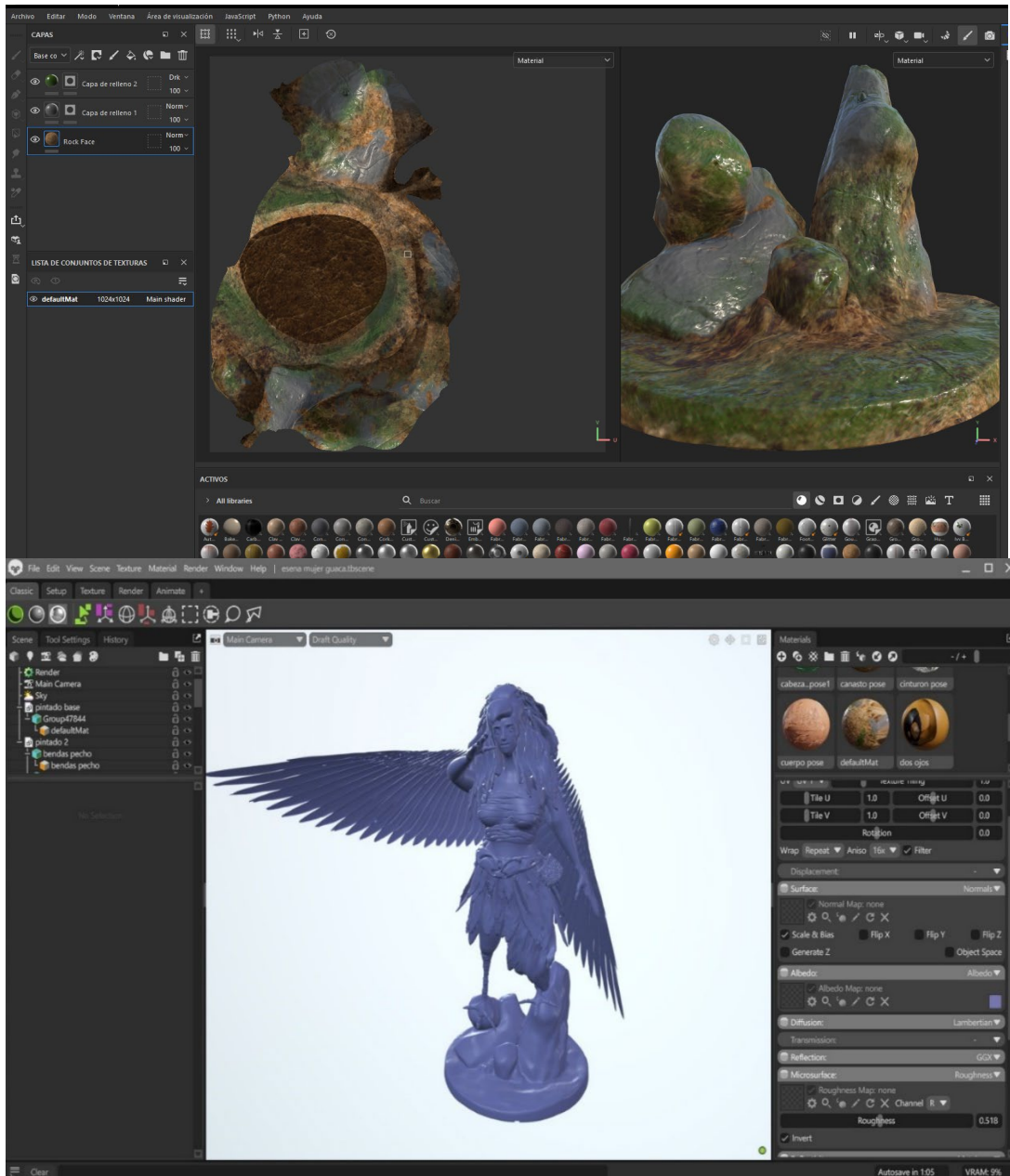


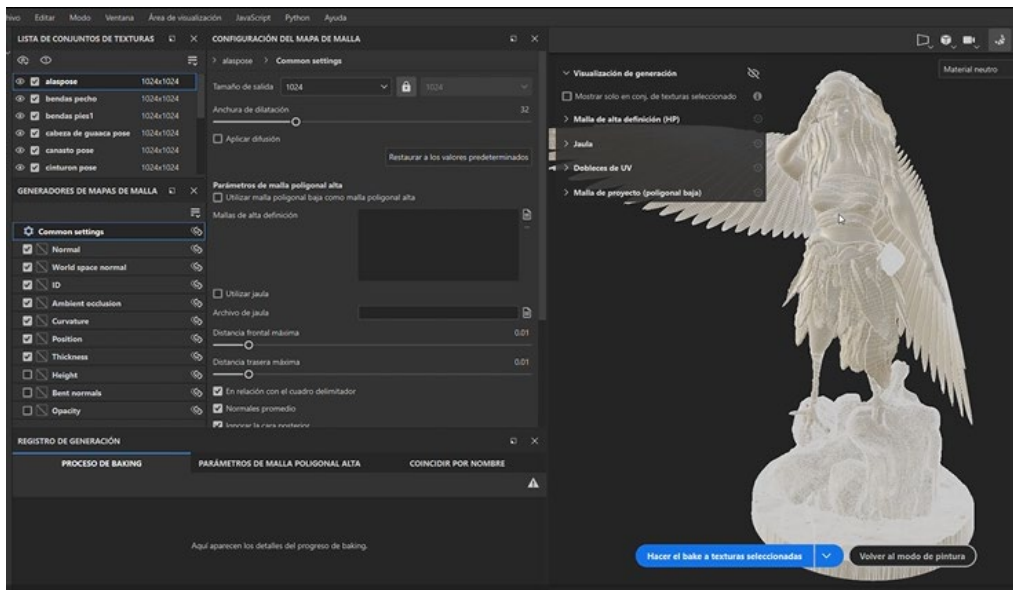
UV'S Planos y texturizacion

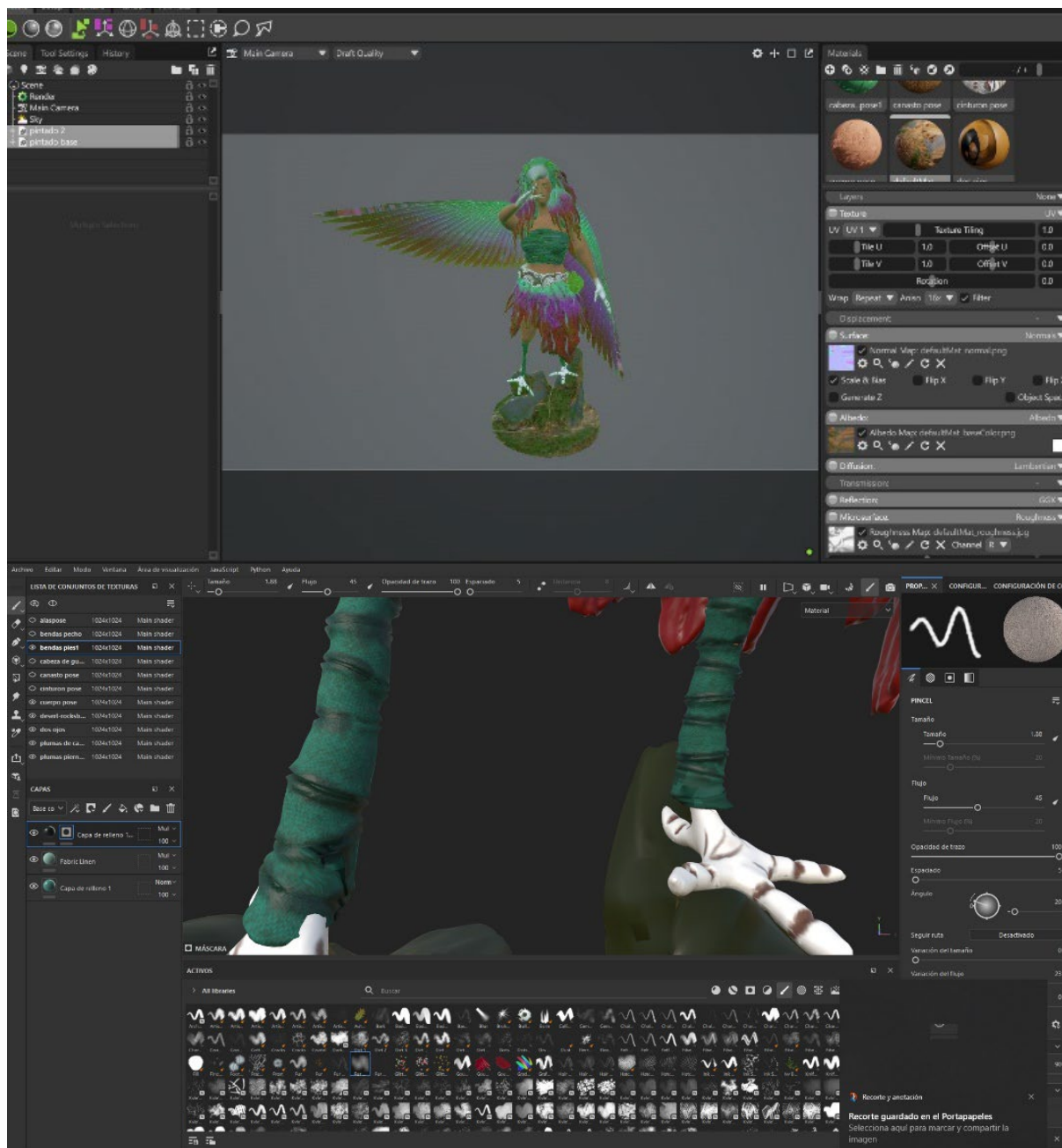


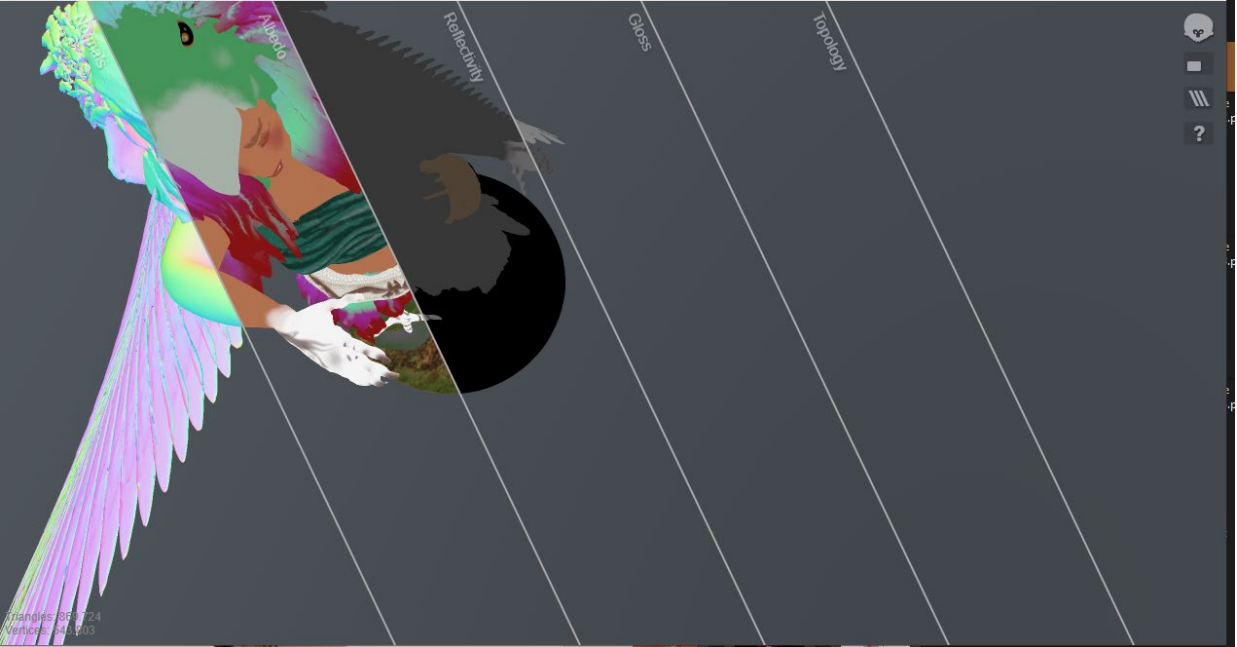
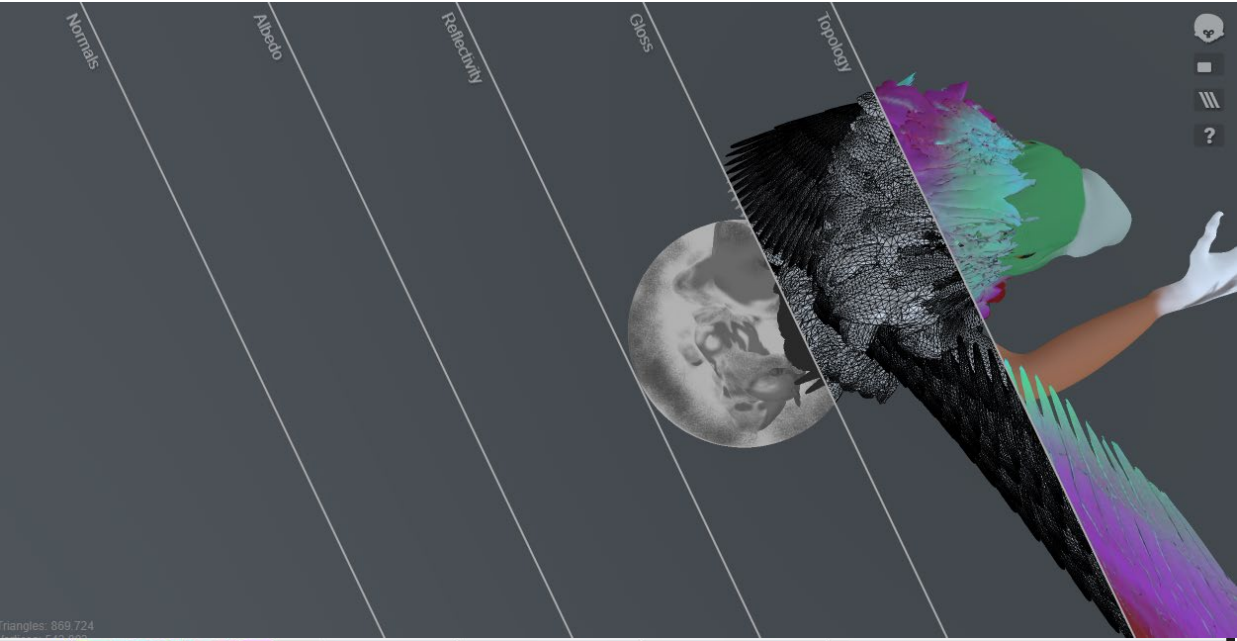










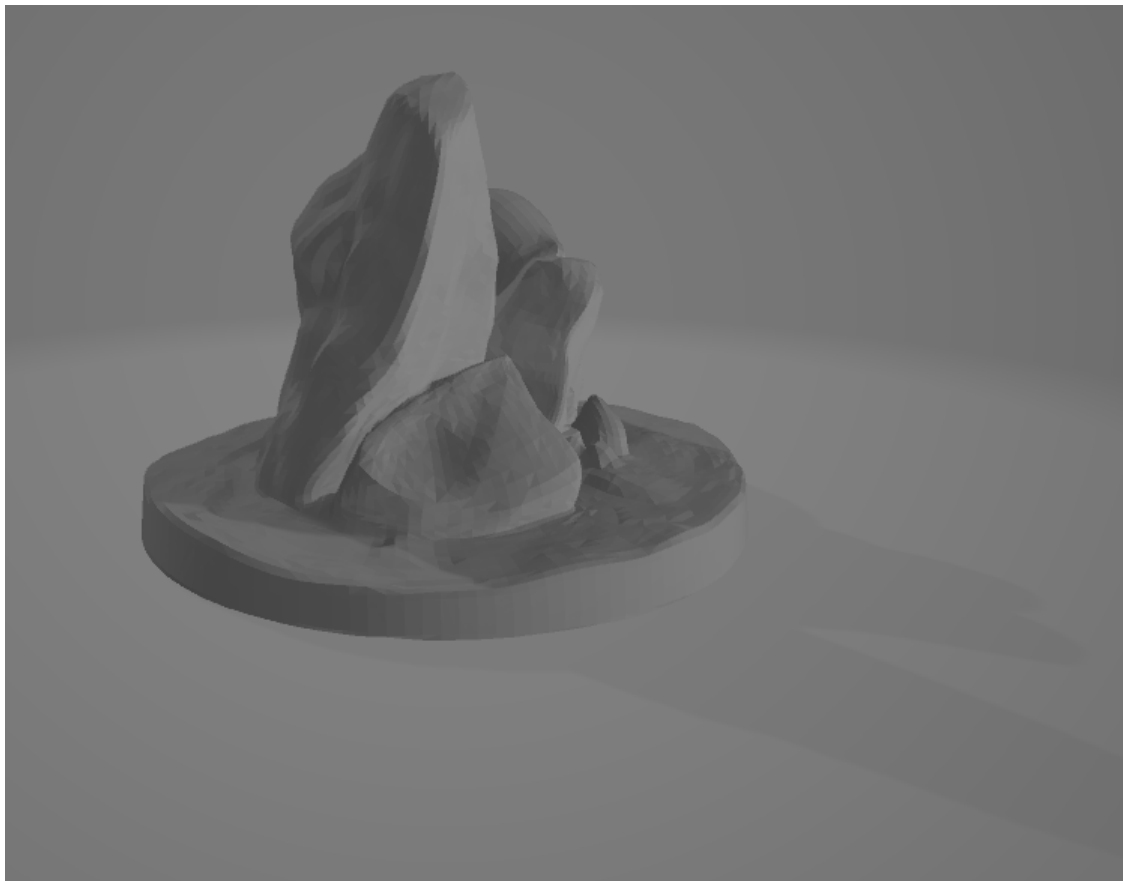


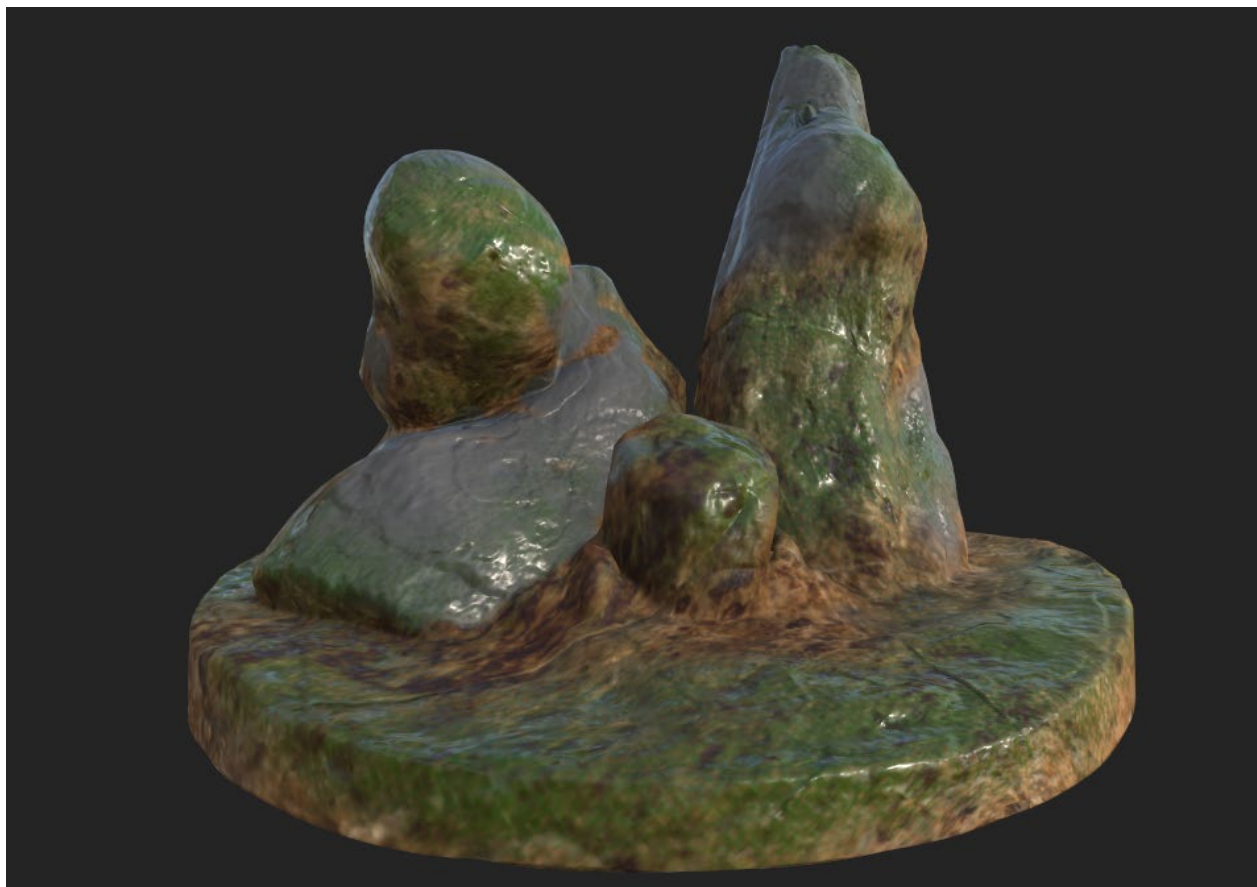
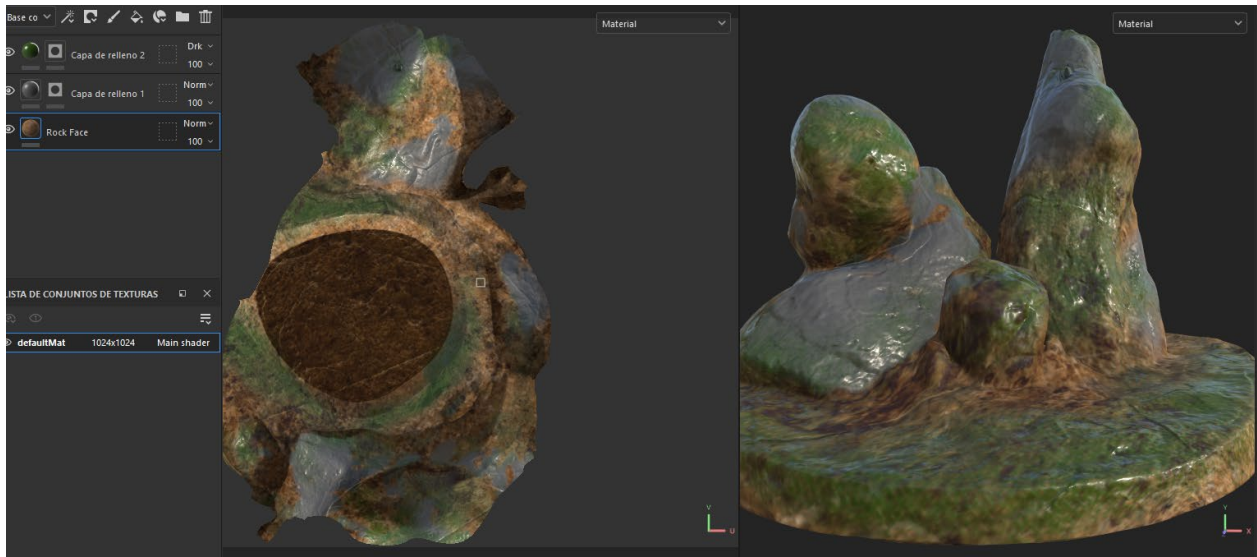
Figuras renderizadas





Construcción del escenario





CONCLUSIONES

Reflexionando sobre la importancia de la leyenda y el conocimiento que brinda y transmite, es crucial que se rescate o se intente rescatar la cultura que va ligada con valores dejando nos enseñanzas en las mismas no solo morales sino también espirituales y de valor invaluable. Se concluye que la investigación fue apropiada, basándonos no solo en los libros e internet, sino en la fuente de la cultura de los cañaris.

Se concluye que el conocer de nuestra cultura, es muy importante para nuestra propia identidad y carácter, que ayuda a nuestra motivación social como individuos y sociedad.

Podemos concluir además que el proceso de modelado 3d, apesar de ser muy versátil y de relativamente fácil uso actualmente, si requiere de una concentración y tiempos adecuados, aparte de obviamente la preparación con los programas a utilizar, que es un trabajo hermoso con el que podemos rescatar y revivir leyendas como esta desde nuestra imaginación hasta nuestro mundo físico.

Concluyo que el Ecuador no existe mucho material didáctico 3d que abarque la creación de personajes en el modelo 3d, y peor aún dedicadas al rescate cultural de las mismas.

Se concluye que existe un mercado grande con los gustos de videojuegos, de coleccionistas y de personas que le atraen los caracteres modelados incluso como decoración.

Podemos añadir a la conclusión de que el desarrollo de este tipo de proyectos con todos los trabajos que toma realizarlos, y los tiempos determinados que se necesitan son cada uno de ellos importantes para cierto enfoque de las ramas del diseño gráfico y producción audiovisual.

RECOMENDACIONES

Recomiendo que los institutos y universidades que tengan cercanía o infunden estas carreras afines al modelado 3d, se pueda dar mayor validez a nuestra cultura como ámbito de partida para distintos proyectos.

Una recomendación también importante es la preparación adecuada que se realiza para poder conocer los distintos tipos de herramientas que hacen posible la creación 3D su uso y su entorno son la base para poder realizar trabajos de calidad.

Para la mejoría de las futuras investigaciones, es recomendable investigar con leyendas que tengan mucho más contexto de donde poder jugar determinadas áreas, buscando a si el mejor nicho del mercado, teniendo así mejores resultados.

Recomendación para la comunidad que gusta de estos proyectos tanto culturales como de lenguajes expresivos, que buscan rescatar y dar el valor a nuestra esenia como país y todas sus riquezas. Consumir lo nuestro, lo local este tipo de iniciativas que con el apoyo adecuado también surgen.

Una recomendación puede ser el implementar material educativo para preservar, distintas leyendas que ponga en valor dentro de la literatura ecuatoriana. No solo con el uso del cuento en sí, sino más bien también aplicarlo con los valores que aporten al crecimiento del pensamiento y de humanidad.

BIBLIOGRAFÍA

Clacso. (2020). *Red de Bibliotecas Virtuales de Ciencias Sociales en*. Obtenido de Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales: <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/2374/1/disenio-e-impresion-de-objetos-3D.pdf>.

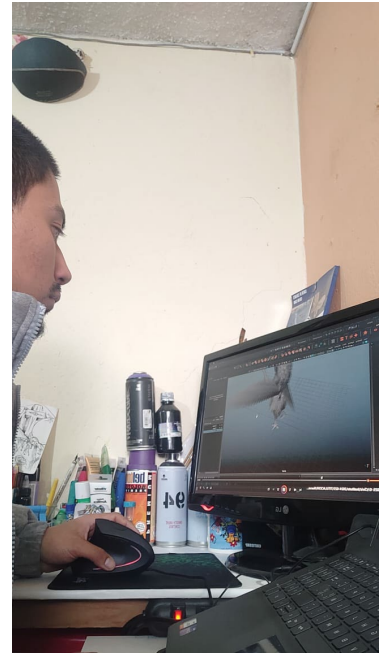
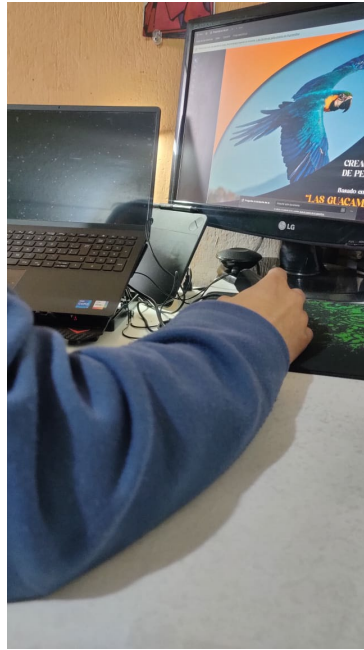
Meletinski, E. (2001). *AKAL Teoria literaria*. Obtenido de El Mito: https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=q6W7k9ON8F4C&oi=fnd&pg=PA5&dq=Mito+pdf&ots=Pn29znzW0w&sig=3yEqk2BVgW-CLrWZXVu7GqrCD44&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Morote, P. (2016). *LAS LEYENDAS Y SU VALOR DIDÁCTICO*. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50787792/congreso_40_38__LEYENDA-libre.pdf?1481220208=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLAS_LEYENDAS_Y_SU_VALOR_DIDACTICO.pdf&Expires=1756968930&Signature=CdVumKbdhYtRgrCOgdYIKrQzlOnaBEdByTwl~YWd7~z5c

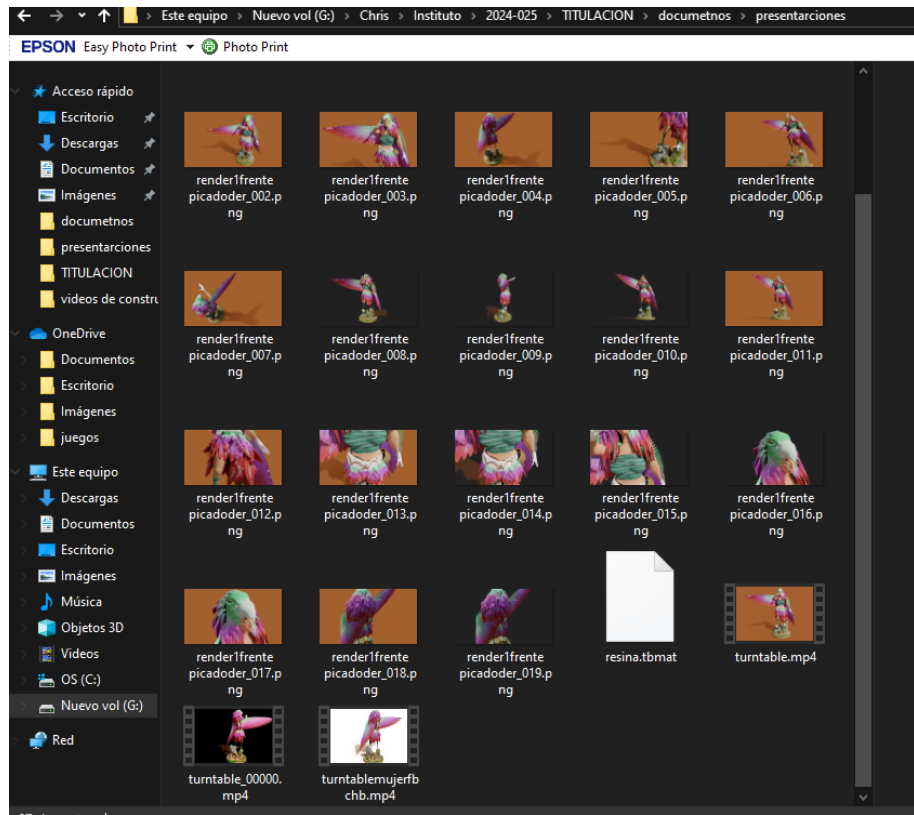
Oviedo, J. (Agosto de 2021). *Impresión 3D de modelos estereolitográficos con protocolo abierto*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-34112021000200126

ANEXOS









Video de Modelado.

