

Pregrado

Carrera: Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Asignatura (UIC): Trabajo de Titulación

**Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico
Y Producción Audiovisual**

**Tema: Revalorización de historias ecuatorianas a través de la
ilustración y modelado 3d del personaje ‘Don Evaristo’,
inspirado en el “Chullita Quiteño”.**

Tutor: Lic. Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/08/2025.

Autor:



Nombre: Cueva Yunga Amparo Elizabeth

Título a obtener: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico Y
Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: a.elizabeth.cueva@gmail.com

Autor:



Nombre: Eduardo Patricio López Villa

Título a obtener: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico Y
Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: eduardo.lopez@ister.edu.ec

Autor:



Nombre: Estefany Fernanda Damian Paguay

Título a obtener: Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico Y
Producción Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: estefanny.damian@ister.edu.ec

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, **ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **“REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “Don Evaristo” PERTENECIENTE AL IMAGINARIO POPULAR QUITAÑO”**

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,



ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY

C.I.: 0605098227

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, **EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado “REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “Don Evaristo” PERTENECIENTE AL IMAGINARIO POPULAR QUITENO”

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,



EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA

C.I.: 1727120568

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, **AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado “REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “Don Evaristo” PERTENECIENTE AL IMAGINARIO POPULAR QUITAÑO”

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,



AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA

C.I.: 1500979081

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:

EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA
AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA
ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

WILMER ANDRÉS OSSA PAREDES

CONTACTO ESTUDIANTE:

0981307680
0981270856
0987272778

CORREO ELECTRÓNICO:

a.elizabeth.cueva@gmail.com
eduardo.lopez@ister.edu.ec
estefanny.damian@ister.edu.ec

TEMA:

REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “Don Evaristo”
PERTENECIENTE AL IMAGINARIO POPULAR QUITAÑO

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente proyecto propone la revalorización de personajes tradicionales ecuatorianos mediante el uso de herramientas contemporáneas como la ilustración digital y el modelado 3D. Como caso de estudio se trabaja con el personaje “Don Evaristo”, figura inspirada en el Chullita quiteño, símbolo de identidad urbana y orgullo local. Mediante el proceso metodológico basado en Ambrose y Harris, se los utilizó como punto de partida para la elaboración de una propuesta visual que combina el diseño gráfico, la cultura popular y la estética contemporánea. El personaje fue reinterpretado bajo el estilo de las figuras Funko Pop, reconocidas por su alto impacto visual y valor coleccionable, con el fin de conectar con audiencias jóvenes y fomentar el interés por el patrimonio intangible.

El proceso creativo incluye fases de investigación, boceto, ilustración digital, modelado tridimensional y diseño de empaque. Este último retoma elementos icónicos del Quito tradicional para complementar la narrativa visual. La propuesta no solo busca conservar una figura representativa de la cultura quiteña, sino también abrir una nueva vía para la difusión del patrimonio cultural desde el diseño y la tecnología. A través de esta integración entre lo tradicional y lo digital, se promueve el rescate de historias locales desde un enfoque innovador, educativo y estéticamente atractivo.

PALABRAS CLAVE:

Don Evaristo, Personaje tradicional, Ilustración digital, Modelado 3D, Cultura urbana, Figura Funko Pop.

ABSTRACT:

This project proposes the revaluation of traditional Ecuadorian characters through the use of contemporary tools such as digital illustration and 3D modeling. As a case study, we work with the character "Don Evaristo", a figure inspired by the Chullita of Quito, a symbol of urban identity and local pride. Through the methodological process based on Ambrose and Harris, they were used as a starting point for the elaboration of a visual proposal that combines graphic design, popular culture and contemporary aesthetics. The character was reinterpreted in the style of Funko Pop figures, recognized for their high visual impact and collectible value, in order to connect with young audiences and encourage interest in intangible heritage.

The creative process includes phases of research, sketching, digital illustration, three-dimensional modeling, and packaging design. The latter takes up iconic elements of traditional Quito to complement the visual narrative. The proposal not only seeks to preserve a representative figure of Quito culture, but also to open a new way for the dissemination of cultural heritage from design and technology. Through this integration between the traditional and the digital, the rescue of local stories is promoted from an innovative, educational and aesthetically attractive approach.

KEYWORDS

Don Evaristo, Traditional character, Digital illustration, 3D modeling, Urban culture, Funko Pop figure.



Firma del Estudiante (AUTOR)
EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA
C.I.: 1727120568



Firma del Estudiante (AUTOR)
AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA
C.I.: 1500979081



Firma del Estudiante (AUTOR)
ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY
C.I.: 0605098227

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 **EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA**, con C.I.: **1727120568** 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

EDUARDO PATRICIO LOPEZ VILLA

C.I.: 1727120568

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 **AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA**, con C.I.: **1500979081** 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

AMPARO ELIZABETH CUEVA YUNGA**C.I.: 1500979081**

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 **ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY**, con C.I.: **0605098227** 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

ESTEFANNY FERNANDA DAMIAN PAGUAY
C.I.: **0605098227**

Dedicatoria:**ELIZABETH CUEVA**

A mis padres Clofé y Amorfilia, por su amor incondicional y por enseñarme que el esfuerzo y la constancia abren todos los caminos. Este logro es tanto mío como suyo. Gracias por acompañarme en cada paso de este camino.

Y a mi gatito Darcy, por acompañarme con su cariño silencioso en tantas noches de estudio, por estar ahí sin pedir nada, haciendo que todo se sienta un poco más ligero y menos solitario.

ESTEFANNY DAMIAN

A Dios por guiar mi vida en momentos de incertidumbre, a mis padres y hermana, por su apoyo incondicional en este camino de conocimiento y esfuerzo constante. Y a mi amiga Fernanda por su aliento en cada paso.

EDUARDO LÓPEZ

A Dios por darme sabiduría y entendimiento, a mis hijas por su paciencia en las noches, y por último y no por eso menos importante a mi mismo, al poder palpar y ver que cada esfuerzo tiene su recompensa, cada sacrificio y dedicación es fundamental para lograr lo que pocos pueden, llegar al éxito y a la prosperidad !

Agradecimientos:

ELIZABETH CUEVA

A mi familia, gracias por su amor, paciencia infinita y por ser mi mayor fortaleza. Su aliento constante y su comprensión en cada etapa fueron el pilar fundamental que me permitió alcanzar este logro. En especial a mi hermana Katherine.

Y a mi querido gatito Darcy, por sus ronroneos, su compañía silenciosa durante las largas noches de estudio y por recordarme la importancia de los pequeños momentos de calma. Su presencia hizo este camino más llevadero.

A todos ellos, mi más sincero agradecimiento.

ESTEFANNY DAMIAN

Gracias infinitas a mis padres, por su amor incondicional , sus palabras de apoyo y sus buenos consejos en cada momento. Agradezco a mis profesores y docentes que durante todo estos años de estudio han sabido guiarme y ayudarme en la carrera.

EDUARDO LÓPEZ

Agradezco a los ing, de cada materia que se llegaron a convertir en la compañía de las noches por la sapiencia que nos inculcan, a mi familia en general por tener muy en cuenta que los esfuerzos necesitan su tiempo y espacio, a los compañeros con los que he compartido trabajos, enojos y disgustos, esas pequeñas pausas son las que forjan en la vida, gracias al INSTITUTO RUMIÑAHUI por brindar una modalidad de estudios en la cual podemos trabajar, estudiar, también el que nos encaminan hacia el éxito con todas las herramientas que nos brindaron en estos semestres. Gracias ingenieros se que al ver a un alumno graduarse para ustedes es muy satisfactorio!

REVALORIZACIÓN DE PERSONAJES TRADICIONALES ECUATORIANOS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “DON EVARISTO” INSPIRADO EN EL “CHULLITA QUITAÑO”

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente proyecto propone la revalorización de personajes tradicionales ecuatorianos mediante el uso de herramientas contemporáneas como la ilustración digital y el modelado 3D. Como caso de estudio se trabaja con el personaje “Don Evaristo”, figura inspirada en el Chullita quiteño, símbolo de identidad urbana y orgullo local. Mediante el proceso metodológico basado en Ambrose y Harris, se los utilizó como punto de partida para la elaboración de una propuesta visual que combina el diseño gráfico, la cultura popular y la estética contemporánea. El personaje fue reinterpretado bajo el estilo de las figuras Funko Pop, reconocidas por su alto impacto visual y valor coleccionable, con el fin de conectar con audiencias jóvenes y fomentar el interés por el patrimonio intangible.

El proceso creativo incluye fases de investigación, boceto, ilustración digital, modelado tridimensional y diseño de empaque. Este último retoma elementos icónicos del Quito tradicional para complementar la narrativa visual. La propuesta no solo busca conservar una figura representativa de la cultura quiteña, sino también abrir una nueva vía para la difusión del patrimonio cultural desde el diseño y la tecnología. A través de esta integración entre lo tradicional y lo digital, se promueve el rescate de historias locales desde un enfoque innovador, educativo y estéticamente atractivo.

PALABRAS CLAVE:

Don Evaristo, Personaje tradicional, Ilustración digital, Modelado 3D, Cultura urbana, Figura Funko Pop.

ABSTRACT:

This project proposes the revaluation of traditional Ecuadorian characters through the use of contemporary tools such as digital illustration and 3D modeling. As a case study, we work with the character "Don Evaristo", a figure inspired by the Chullita of Quito, a symbol of urban identity and local pride. Through the methodological process based on Ambrose and Harris, they were used as a starting point for the elaboration of a visual proposal that combines graphic design, popular culture and contemporary aesthetics. The character was reinterpreted in the style of Funko Pop figures, recognized for their high visual impact and collectible value, in order to connect with young audiences and encourage interest in intangible heritage.

The creative process includes phases of research, sketching, digital illustration, three-dimensional modeling, and packaging design. The latter takes up iconic elements of traditional Quito to complement the visual narrative. The proposal not only seeks to preserve a representative figure of Quito culture, but also to open a new way for the dissemination of cultural heritage from design and technology. Through this integration between the traditional and the digital, the rescue of local stories is promoted from an innovative, educational and aesthetically attractive approach.

KEYWORDS:

Don Evaristo, Traditional character, Digital illustration, 3D modeling, Urban culture, Funko Pop figure.

Índice de contenidos

Planteamiento del problema	21
Problema científico	21
OBJETIVOS	23
Objetivo general	23
Justificación	24
Antecedentes	26
Ilustración digital	27
Modelado 3D	29
METODOLOGÍA	31
Personaje y empaque:	35
Diseño gráfico de empaque para la figura:	36
Modelado 3D del personaje	37
PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO	39
Metodología Ambrose y Harris: Ilustración	39
Metodología Ambrose y Harris: Modelado 3D	52
Metodología Ambrose y Harris: Empaque	84

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

En la actualidad distintos personajes representativos de la cultura popular ecuatoriana han perdido presencia, las nuevas generaciones desconocen de las mismas, esto se debe a la escasa producción de contenido visual y audiovisual que se desarrolla para mantener la presencia de dichos personajes. Un gran ejemplo de lo antes mencionado, es el emblemático “Don Evaristo”, un personaje que se caracteriza por su personalidad económica, que fue interpretado por el reconocido actor ecuatoriano Ernesto Albán Mosquera y es considerado un personaje icónico del siglo XX en Ecuador (Collantes, 2013).

Albán destacó en el teatro, especialmente en la crítica humorística y la comedia costumbrista que retrata la realidad del país con elementos de cotidianidad, urbanismo y política, caricatura creada por Édgar Cevallos Rosales, quien durante muchos años representó con humor el ingenio la identidad del quiteño tradicional. Es evidente que el personaje posee un vasto valor simbólico, pero el escaso y deficiente material gráfico actualizado, evita que su presencia se mantenga vigente. Asimismo la carente promoción del personaje provoca que la herencia y transmisión de su significado cultural se desarrolle mediante las nuevas narrativas visuales. Este vacío refleja una necesidad urgente de rescatar y reinterpretar este tipo de personajes desde el diseño gráfico y las tecnologías emergentes para revivir la identidad del personaje, ya que Don Evaristo, un icono representativo del Chulla quiteño, que mediante sus mensajes de cultura y civismo alentaba a los ecuatorianos al cambio por un país mejor.

Problema científico

¿Cómo contribuir a la revalorización de la identidad cultural quiteña mediante el uso del modelado 3D aplicado al personaje de Don Evaristo?

Preguntas científicas o directrices

1. ¿Cuál es el origen y la relevancia cultural del personaje Don Evaristo en el contexto quiteño?

2. ¿Qué técnicas de modelado 3D pueden utilizarse para revalorizar un personaje tradicional desde una perspectiva contemporánea?
3. ¿Cómo puede el modelado 3D contribuir a la difusión y preservación de personajes icónicos ecuatorianos?

OBJETIVOS

Objetivo general

Revalorización de personajes tradicionales ecuatorianos a través de la ilustración y modelado 3d del personaje “don evaristo” inspirado en el “chullita quiteño, mediante un formato ilustrado y modelado 3D que hará uso de la resina, en un empaque moderno y atractivo, que cautive a varios grupos generacionales, para revivir mediante una nueva propuesta a la figura del popular Quiteño. Promoviendo así la identidad cultural y fortaleciendo las habilidades técnicas en el proceso de creación visual y audiovisual mediante el método de Ambrose y Harris en conjunto con una campaña transmedia.

Objetivos específicos

- Investigar el origen, evolución y significado cultural del personaje Don Evaristo dentro de la gráfica urbana ecuatoriana.
- Ilustrar a el personaje Don Evaristo a través de recursos físicos y digitales
- Diseñar el Don Evaristo mediante modelado 3D, respetando su esencia tradicional y valor simbólico.
- Obtener un modelo tridimensional físico mediante impresión en resina, mostrando a detalle el personaje con un diseño de forma tangible y funcional.
- Crear un modelado 3D del personaje, junto a un diseño de empaque narrativo que refuerce su difusión como ícono cultural.

Justificación

Es innegable que en los últimos años la carente promoción y desvalorización de los arquetipos culturales locales han creado que las nuevas generaciones desconozcan de su impacto y valor cultural (Gutiérrez & Núñez, 1998). Con la creciente globalización y predominancia de narrativas culturales de países extranjeros, personajes tan significativos como el "Chullita Quiteño", corren el riesgo de ser postergados al olvido o en su defecto formar parte de los personajes del pasado.

Como dice Mordini (2006) respecto a la globalización y la pérdida de la identidad “no hay duda de que una de las más significativas es la intensa aceleración del fenómeno de la pérdida de “identidad individual” que aflige prácticamente a todas las denominadas sociedades “avanzadas” desde ya hace cierto tiempo”. En consecuencia, esta situación minoriza el patrimonio inmaterial, y limita las oportunidades de crecimiento para que las industrias creativas locales, y así creen contenido con una esencia local y significado auténticos.

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)

En este contexto, pasa a ser importante rescatar personajes tradicionales como Don Evaristo, quien se convierte en una herramienta eficaz para contrarrestar la desmemoria cultural. Don Evaristo, figura emblemática del “chulla quiteño”, que no solo representa las costumbres y actitudes propias del Quito colonial, sino que adicionalmente es el representante simbólico de crítica social e incluso considerado por algunos como “el primer rebelde político” de origen ecuatoriano (El comercio, 2011).

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). Tomando en cuenta esta perspectiva, la creación de un modelo 3D de Don Evaristo es una oportunidad de interconectar el pasado con los lenguajes visuales contemporáneos, forjando productos con esencia y significado, y que posean atractivos que llamen la atención y contengan elementos educacionales, la memoria urbana y la cultura popular (Ferrero, 2017). Esta propuesta se fundamenta en el auge del coleccionismo de figuras como los Funko Pop, cuya estética y popularidad ha logrado posicionarse dentro de la cultura mundial, mediante códigos visuales actuales.

El desafío que se genera en torno a la identidad cultural ha provocado que se plantee el convertir ese patrimonio en un producto coleccionable. Con un mercado exigente la propuesta factible que atrae a distintas personas sin importar su edad son las figuras coleccionables llamadas Funko Pop (Redondo, 2019). Las figuras poseen una esencia de colección lo que las convierte en el atractivo ideal para mantener viva la cultura e identidad, dándole un formato actual y físico, que apertura un mundo de nuevas enseñanza y reconexión con la identidad. Esto nos permite entrar en campos como el merchandising cultural, crear coleccionables especializados y expandirnos a áreas como el turismo o la educación (Zúñiga, de la Cruz, & Pravia, 2023).

En definitiva, el proyecto busca conservar una figura emblemática del Quito colonial, a la vez que hace uso de herramientas del diseño gráfico y diseño tridimensional. De esta manera, se contribuye al fortalecimiento de la cultura ecuatoriana y se incentiva la valoración de lo propio, en una sociedad que poco a poco olvida sus referentes.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Los personajes icónicos forman parte del patrimonio cultural urbano, ya que son la representación viva de su gente, su historia y sus costumbres. En la ciudad de Quito, uno de los más emblemáticos es el Chullita quiteño, una figura tradicional que data del siglo XX y encarna el mestizaje y el orgullo ciudadano. Este personaje resaltaba por su vestimenta elegante, su carisma y su amor por la ciudad. Cabe destacar que el personaje no surge de relatos ni leyendas, más bien es parte del imaginario colectivo de la capital ecuatoriana. Su presencia en fiestas, canciones y relatos callejeros ha contribuido a su permanencia como símbolo cultural (El comercio, 2016).

Con este símbolo e identidad en la década de los 30 se crea un personaje que acoge la esencia quiteña él "chullita", pero además cuestiona el sistema político de la época, infundiendo patriotismo y educando a sus ciudadanos. Esta figura de Don Evaristo en un inicio fue interpretada por el actor Ernesto Alban y posteriormente fue caracterizado en un dibujo 2D que simpatizaba con la audiencia (Collantes , 2013) Actualmente, la presencia en medios visuales de este personaje ha disminuido, pero continúa siendo referenciada en eventos tradicionales, obras artísticas y productos visuales.

Con la globalización presente, se han creado tendencias donde el modelo de figuras 3D llamada Funko pop , cobran relevancia para los coleccionistas. Esta estética ha logrado posicionarse dentro de la cultura visual global por su capacidad de reinterpretar íconos históricos y populares con una apariencia compacta, carismática y reconocible, lo que facilita su apropiación por parte de públicos jóvenes y su difusión en entornos digitales y físicos (Diario de Valladolid, 2023)

Figura 1

Figuras Funko pop



Funkolandia (2016) ¡Flípalo! Aquí te contamos como hacer un Funko Pop! Personalizado [Fotografía].
Funkolandia(<https://funkolandia.com/blog/flipalo-aqui-te-contamos-como-hacer-un-funko-pop/>)

Dichas figuras son implementadas por empresas para crear conexión con público objetivo y de esa forma generar el interés por conocer más sobre las características y la historia que envuelve al mismo.

Ilustración digital

La ilustración digital 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)

Figura 2

Ilustración digital



Espid (2020) ¿Cuáles son las mejores 10 herramientas para ilustración digital? [Fotografía].(<https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/10-herramientas-para-ilustracion-digital/>)

Las aplicaciones que tiene la Ilustración digital se ha extendido a distintos campos como medios publicitarios, editoriales, así como de animación y vectorización , en creaciones de obras creativas y personajes animados.

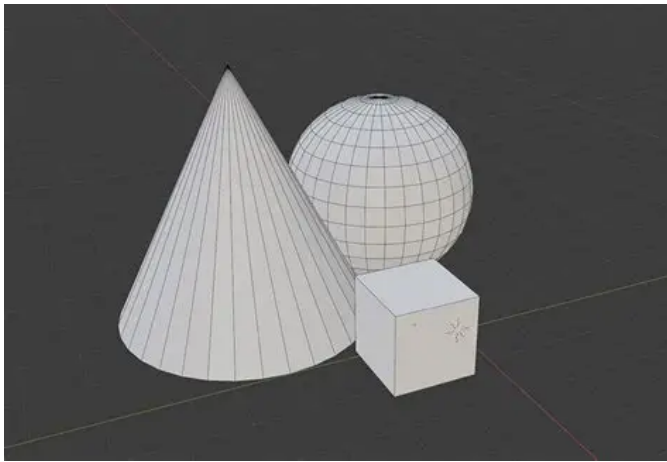
El proceso de creación de personajes pasa a ser una disciplina esencial para la elaboración de personajes que contengan identidad y comuniquen un mensaje mediante las emociones y valores. Es así que esta práctica se ve reflejada en producciones audiovisuales como en el cine, la ilustración hasta los videojuegos, que son productos que combinan técnica graficas , 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.

Para este proyecto la identidad y construcción visual del emblemático gdon Evaristo no solamente busca representar la imagen amigable y tradicional del personaje Don Evaristo,sino que también se busca darle una apariencia renovada mediante el 3D y el diseño narrativo de su entorno.

Modelado 3D

Parte de las disciplinas más completas que permite elevar un diseño a sus tres dimensiones tenemos el 3D, que permite crear personajes. Por lo que crear personajes en 3D implica trabajar no solo la forma y la anatomía, sino también la expresividad, la coherencia con el concepto original y su viabilidad para ser animados o producidos físicamente.

Figura 3 Modelado en 3D



Maxon (2022). 18 Tipos y técnicas de modelado [Fotografía]. (<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=5KMnrfUE&id=107F9767DE14592ADE9047E6937DB1AA4703134A&thid=OIP.5KMnrfUEN1bDQms0MVR9HwHaFE&mediaurl=https%3A%2F%2Fmonstruosdeldisenio.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F11%2Fprimitivas.jpg&cdnurl=https%3>)

Según Animum 3D (2019) un personaje bien construido en 3D debe tener personalidad, estructura, una silueta clara y elementos visuales que lo hagan único y funcional dentro de cualquier entorno narrativo. El modelado de personajes es un punto de conexión entre el concept art, la animación, los VFX y la producción para videojuegos (Frame Games, 2023)

Finalmente, uno de los mayores aportes técnicos de este proyecto será la impresión en resina del modelo tridimensional. La impresión 3D en resina permite obtener acabados de alta resolución, detalle fino y superficies lisas, lo cual la convierte en una de las tecnologías preferidas para la creación de figuras coleccionables, prototipos de diseño y piezas artísticas. A través de este proceso, es posible transformar un modelo digital en un objeto tangible que conserva la estética, escala y proporciones diseñadas en software 3D (Weerg, 2023)

Contexto:

En la época actual, la figura del chulla quiteño en las calles emblemáticas de Quito se ha convertido en recuerdo del orgullo capitalino y el significado de un buen ciudadano. Por lo que para evitar que este personaje caiga en el olvido, se realiza la resignificación mediante algunas propuestas visuales, que se encuentran plasmadas en el presente proyecto a través de un personaje inspirado en Don Evaristo , un arquetipo del Chullita, el cual será modelado en 3D. El personaje estará acompañado de un empaque gráfico que simula las cajas troqueladas de figuras coleccionables. Es así que mediante un transformación y actualización se mantiene el valor simbólico y conectándolo con los lenguajes visuales del presente.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

1. 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 tesis En el contexto de esta tesis, su uso permitirá dar forma visual a un personaje perteneciente al imaginario popular quiteño Don Evaristo, 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 jóvenes.

La peculiaridad de esta metodología es que facilita la integración de referencias visuales como lo es Funko Pop, una figura que se caracteriza por sus rasgos que lo hacen atractivo (Fnac, 2024). El proyecto se apoya de esta metodología desde su concepción hasta la impresión del personaje en resina por lo que se validan las referencias con las distintas etapas culturales e iconográficas del país. Por lo que, mediante este enfoque se busca llevar a cabo los objetivos del diseño mediante una estrategia que asegure un impacto positivo en el público objetivo.

Respecto al contexto actual, hay que tener presente que las narrativas visuales dominan el consumo cultural y las nuevas estrategias son la propuesta más viable para rescatar las historias tradicionales, pues las estrategias nuevas son el canal fundamental para la correcta difusión y alcance de este proyecto. La revalorización de las historias ecuatorianas es el medio fundamental para traer nuevamente a la vida a Don Evaristo. Como menciona el Gobierno de Colombia (2025), "los personajes emblemáticos se convierten en personalidades

representativas de una entidad, son el punto central de referencia para muchos y que producen la admiración". Es así que la revalorización de la historia de un personaje tan simbólico como lo es Don Evaristo necesita de una ilustración digital que plasme el folclore urbano de la ciudad por medio de una figura coleccionable.

Los recursos caricaturescos y estilizados, con diseños simplificados, sin necesidad de perder su esencia y forma. Estas figuras se caracterizan por su capacidad de simplificar estéticamente personajes sin perder su esencia, facilitando así una conexión emocional directa con públicos diversos. Gracias a sus rasgos distintivos como cabezas grandes, ojos redondos y cuerpos pequeños los Funko Pop han logrado convertirse en un fenómeno global que fusiona figuras distintivas con una personalidad y una calidad de coleccionismo. Como menciona Fnac (2024) "coleccionismo basado en la “nostalgia”, en el deseo de reunir objetos significativos de décadas pasadas"

Estas figuras Funko pop tienen un éxito comercial que genera un impacto tanto visual como de coleccionismo, por lo que es el referente ideal para que Don Evaristo sea una figura de recuerdo que a la vez crea un impacto por su personalidad y carácter, con un diseño atractivo y animado (Wortev, 2023)

Tomando en cuenta el impacto de los funkos se hace un recurso útil el representar a Don Evaristo como una figura coleccionable Funko Pop con el objetivo de actualizar su estética y posicionarlo como un personaje imaginario visual contemporáneo , que tiene una relevancia educacional ante las generaciones z y milenial, quienes se encuentran marcadas por el mundo de la globalización y son el foco esencial de la campaña (Repsol, 2024).

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. Como explica (Instructables, 2025), el proceso de creación de una figura tipo Funko requiere una clara conceptualización estética, adaptabilidad de proporciones y dominio técnico de software de modelado y texturizado. Por ello, el presente proyecto no solo aborda la parte gráfica, sino también la física, considerando la impresión 3D como un recurso para materializar a Don Evaristo como un objeto cultural tangible.

El material en el que se pretende realizar a Don Evaristo en 3D es la resina, el cual posee un alto detalle y acabado profesional que aporta un valor icónico y distintivo a la pisa final, es así que lo convierte en un objeto con un valor agregado. Según Elegoo (2023) la impresión 3D los objetos que son impresos en resina poseen una superficie más elevada por lo que su procesamiento posterior es menor, Además que este tipo de impresión es la más adecuada para diseños que poseen acabados complejos.

Por lo tanto, ahí recae la importancia de revalorizar historias ecuatorianas mediante los distintos medios como la ilustración y el modelado 3D, como menciona Huambo & Carmela (2018) la revalorización es mantener viva las diversas creencias y antepasados, por lo que pasa a ser necesario un material gráfico para llamar la atención. Representar a Don Evaristo desde una perspectiva joven y contemporánea genera que las nuevas generaciones conozcan, descubran y se apropien de su herencia popular, asegurando su continuidad desde una perspectiva innovadora.

A continuación, se desarrolla cada etapa según su aplicación en el proyecto:

Tabla1. Etapas de la metodología Ambros y Harrys

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Determinar problema y objetivos	Se identificó la problemática de invisibilización de personajes tradicionales y se planteó como solución una figura 3D coleccionable tipo Funko Pop.
Investigar	Recopilar fuentes visuales y culturales	Se analizaron referentes del personaje Don Evaristo, figuras de la cultura popular y ejemplos de diseño de personajes en estilo coleccionable.
Idear	Bocetaje y desarrollo de conceptos visuales	Se generan ideas de diseño, estilos, poses y estructura general del personaje.
Prototipado	Modelado 3D inicial	Se realiza un primer modelado digital del personaje con base en los bocetos.

Selección	Evaluación y ajustes del prototipo	Se analizó el prototipo, se identifican mejoras y se ajustan proporciones, detalles y narrativa visual.
Implementación	Renderizado y preparación del archivo final	Se optimizó el archivo 3D, se generó el render final y se realizó una impresión en resina para validar el producto físico y su potencial coleccionable.
Aprendizaje	Evaluación del proceso	Durante este proyecto se aprendió la importancia de valorar y mantener vivos personajes culturales como Don Evaristo. También se comprobó que la creatividad y la tecnología, especialmente el modelado en 3D, permiten dar vida a la historia de manera atractiva. Además, se adquirieron habilidades en diseño digital y prototipos para impresión 3D, demostrando cómo combinar historia y diseño para crear algo significativo y tangible.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Personaje y empaque:

Características de la ilustración digital del personaje y el empaque

- Boceto del personaje Don Evaristo en estilo Funko Pop y diseño preliminar del empaque.
- Dibujo y vectorización de los elementos para lograr líneas claras, colores definidos y composición equilibrada.
- Creación de ilustraciones digitales que integran elementos culturales y simbólicos del Quito tradicional para enriquecer el diseño del empaque.
- Diseño del empaque en formato caja troquelada con ventana plástica para exhibir la figura sin abrir el paquete.

Explicación:

Se realizará una ilustración digital completa que incluye el re diseño inicial del personaje y el empaque. Primero se harán bocetos para definir las formas y detalles principales, luego se vectorizan para lograr una imagen de alta calidad y escalable. Las ilustraciones están cargadas de referencias culturales para conectar visualmente con la identidad quiteña, y serán la base gráfica para el diseño final del empaque, listo para las impresiones.

El desarrollo del personaje Don Evaristo se realizará mediante una ilustración digital que integra un diseño cuidadoso del personaje en estilo Funko Pop, junto con el diseño preliminar del empaque. Este proceso inicia con la elaboración de bocetos a mano alzada para definir las formas, proporciones y detalles más representativos del personaje. Posteriormente, estos bocetos serán vectorizados para lograr líneas claras, colores definidos y una composición armoniosa, garantizando una imagen de alta calidad, escalable y apta para diferentes aplicaciones gráficas (Ambrose, & Harris, 2015)

El hacer uso del estilo Funko Pop muestra la popularidad y efectividad que posee este estilo para capturar la atención de los públicos diversos, en especial el de las generaciones jóvenes

que buscan una estética más simple y con carácter , lo que ha desencadenado una compra masiva en algunos países de Latinoamérica (BBC, 2019).

Finalmente, El icónico Don Evaristo será impreso en recina con las dimensiones de 15 cm de alto por 8 cm de ancho, con estas medidas se busca un equilibrio entre presencia física y detalle, mostrando los elementos culturales y el atractivo diseño Funko Pop (Wortev, 2023)Esta impresión física servirá como prototipo tangible del personaje y soporte para futuras estrategias de difusión y comercialización.

Diseño gráfico de empaque para la figura:

Características del diseño de empaque:

- Diseño gráfico en una caja de cartón, que posee un troquel con ventana plástica (PET o PVC), simulando una caja Funko Pop
- Ilustraciones y elementos gráficos basados en el personaje Don Evaristo y su esencia quiteña.
- Tipografía con personalización y composición adaptada al formato coleccionable.
- Archivos editables y vectoriales , así como documentos en formato PDF listos para impresión y troquelado.

Explicación:

Mediante un diseño gráfico en formato de caja troquelada se trabajará un diseño visual atractivo y amigable que incorpore ilustraciones del personaje con distintos colores que llamen e inviten al usuario a adquirirlos. Adicional se incluirá una ventana plástica PET, la que permitirá a los usuarios ver la figura sin necesidad de abrir su empaque, aumentando la visibilidad del embalaje (Boxpacking, 2024).El empaque está inspirado y trazado bajo el estilo Funko Pop que permite a los interesados coleccionar su figura, ya que la misma se encontrara en una aja troquelada con venta PET y su respectiva ilustración. Esta decisión se motiva en criterios funcionales protección y visibilidad del producto como estéticos, ya que el empaque también actúa como soporte gráfico que complementa la experiencia visual del personaje

Respecto a nivel gráfico, se utilizarán ilustraciones digitales del personaje Don Evaristo, se integrara elementos propios de Quito tradicional, como su vestimenta elegante, textiles y colores relacionados a la temática e identidad del personaje. Los recursos reforzaran el vínculo entre el producto y su identidad cultural, siendo así el empaque una extensión narrativa del personaje que lo complementa y lo expande en su universo visual. Para el proyecto la composición hará y su respectiva jerarquía visual en conjunto con las fuentes tipográficas personalizadas son los complementos para la figura coleccionable, lo que hará que destaque y por su diseño auténtico.

Como menciona (Wortev, 2023), el éxito de productos como Funko Pop recae en elaborar una experiencia visual que posea elementos atractivos y coherentes entre la figura y su empaque, lo que genera el vínculo emocional con carácter y sobre todo un valor simbólico adicional. En este sentido, el diseño del empaque va más allá de un contenedor o recipiente que tiene la figura, al contrario, representa un valor estético y patrimonial, pensado para su exhibición tanto comercial como cultural.

Modelado 3D del personaje

Características del modelado:

- Concepción y planificación del personaje 3D basado en la ilustración digital en estilo Funko Pop.
- Modelado base realizado en software como Maya, Blender o ZBrush, respetando las proporciones estilizadas del estilo Funko.
- Esculpido digital detallado del rostro, vestimenta y accesorios tradicionales que identifican a Don Evaristo.
- Aplicación de texturas en Substance Painter, simulando materiales como tela, piel y cabello.
- Iluminación de estudio y renderizado profesional en KeyShot o Blender Cycles para obtener imágenes finales de alta calidad.
- Preparación de archivos .obj/.fbx para impresión 3D en resina.

- Impresión del modelo en resina fotosensible de alta definición, con una altura aproximada de 15 cm y ancho de 8 cm.

Explicación:

El personaje de Don Evaristo será modelado tridimensionalmente bajo el estilo Funko Pop, conocido por sus proporciones caricaturescas cabeza grande, cuerpo pequeño y su capacidad de simplificar figuras reales manteniendo su esencia reconocible. A partir de la ilustración previamente desarrollada, se construirá el modelo digital con herramientas especializadas, cuidando que los elementos tradicionales quiteños (sombrero, bigote, vestimenta urbana) se conserven como símbolos culturales claves en el resultado final.

Una vez completado el modelado, se aplicarán texturas estilizadas que simulen materiales reales, como tela o piel, mediante Substance Painter, lo que permitirá dotar de riqueza visual al personaje. Luego, se renderizan imágenes en alta calidad para presentación. Finalmente, el modelo será impreso físicamente en resina fotosensible, material que garantiza alta precisión en los detalles y durabilidad, permitiendo obtener una figura coleccionable con valor cultural y estético (Impresora 3D, 2024)

Como señalan Instructables (2024) y Wortev (2023), el proceso de creación de una figura tipo Funko implica no solo habilidades artísticas, sino también planificación técnica para lograr un producto tangible y comercializable. Esta impresión 3D en resina transforma el concepto digital en un objeto físico que recupera, representa y proyecta el imaginario popular quiteño en formatos contemporáneos.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

Metodología Ambrose y Harris: *Ilustración*

1. Definición

El proyecto comenzó con la preocupación de que personajes icónicos de la cultura quiteña, como Don Evaristo, podrían perderse entre las nuevas generaciones. En un mundo donde la información visual predomina y todo se mueve rápido, la tradición corre el riesgo de desaparecer.

Así, se planteó el objetivo de revitalizar a Don Evaristo mediante un diseño conceptual atractivo, que conectara con jóvenes y adultos interesados en la cultura local y el coleccionismo. La idea era crear un personaje cercano, simpático y memorable, capaz de transmitir su historia y esencia cultural.

2. Investigación

Para comprender mejor al personaje y su contexto, se realizó un recorrido por la historia de Don Evaristo, creado por Ernesto Albán y Alfonso García Muñoz. Se estudió su papel como símbolo del “chulla quiteño”, esa figura crítica, pícara y llena de humor que retrata la vida urbana y política de Quito.

Además, se recopilaron referencias visuales de la ciudad colonial, su arquitectura, sus colores y tradiciones. También se analizaron referentes contemporáneos, como las figuras Funko Pop y las producciones de Pixar, que combinan la caricatura con un toque entrañable y cercano. Esta etapa permitió tener un panorama claro para que el diseño reflejara tanto la identidad cultural como un lenguaje visual moderno.

3. Generación de ideas

Con toda la información recopilada, comenzaron a surgir ideas sobre cómo representar a Don Evaristo. Se propuso rescatarlo como una leyenda viva, no solo un recuerdo teatral. La propuesta fue transformarlo en una figura coleccionable tipo Funko Pop, con accesorios simbólicos como el bastón mágico y las “estampas quiteñas”, invitando a la interacción y la reflexión.

El tono buscado era nostálgico y picaresco, y el estilo visual se inspiró en Pixar y en el Quito moderno. Durante esta etapa se exploraron múltiples conceptos, colores y expresiones hasta definir cuáles transmitían mejor la esencia del personaje.

4. Desarrollo

Aquí se consolidaron las ideas en un diseño concreto. Se elaboró un brief que definía los objetivos visuales y narrativos: el personaje debía ser cercano, reconocible, simpático y reflejar la tradición quiteña con un toque moderno.

Brief de diseño – Don Evaristo

Nombre del proyecto: Diseño conceptual y modelado 3D de Don Evaristo – figura coleccionable

Objetivo:

Revalorizar a Don Evaristo, inspirado en el “chullita quiteño”, mediante ilustración y modelado 3D. Crear un personaje atractivo para varias generaciones, con figura en resina y empaque moderno, fortaleciendo la identidad cultural quiteña y las habilidades técnicas en diseño visual y audiovisual, aplicando la metodología de Ambrose y Harris y una campaña transmedia.

Público objetivo:

- Generaciones millennials y Z, Jóvenes y adultos de 18 a 40 años interesados en cultura, historia y humor.
- Coleccionistas de figuras y objetos culturales.
- Personas que valoran productos con significado social y cultural.

Mensaje principal:

Don Evaristo representa al quiteño auténtico: crítico, picaresco y divertido. Su humor y las “Estampas Quiteñas” muestran que la crítica social puede ser amable y que cuidar la ciudad es un acto de orgullo.

Tono y estilo:

Cercano, nostálgico y picaresco, con vestimenta clásica: sombrero ladeado, chaleco, corbata gastada y bastón.

Elementos clave:

- Rasgos icónicos: sombrero, chaleco, bastón.
- Accesorio de “Estampas Quiteñas” para interacción.
- Referencias al legado cultural de Ernesto Albán y Alfonso García Muñoz.

Paleta de colores y justificación:

- Cálidos y terrosos: cercanía, nostalgia y tradición.
- Verdes oscuros: conexión con la naturaleza andina y la cultura local.
- La combinación busca equilibrar tradición y modernidad, atractiva para jóvenes que valoran autenticidad y raíces culturales.

Inspiraciones:

Funko Pop con líneas simples y expresivas, Pixar un estilo caricaturesco y entrañable, y Quito colonial con su arquitectura, calles empedradas, balcones coloridos.

Aplicaciones previstas:

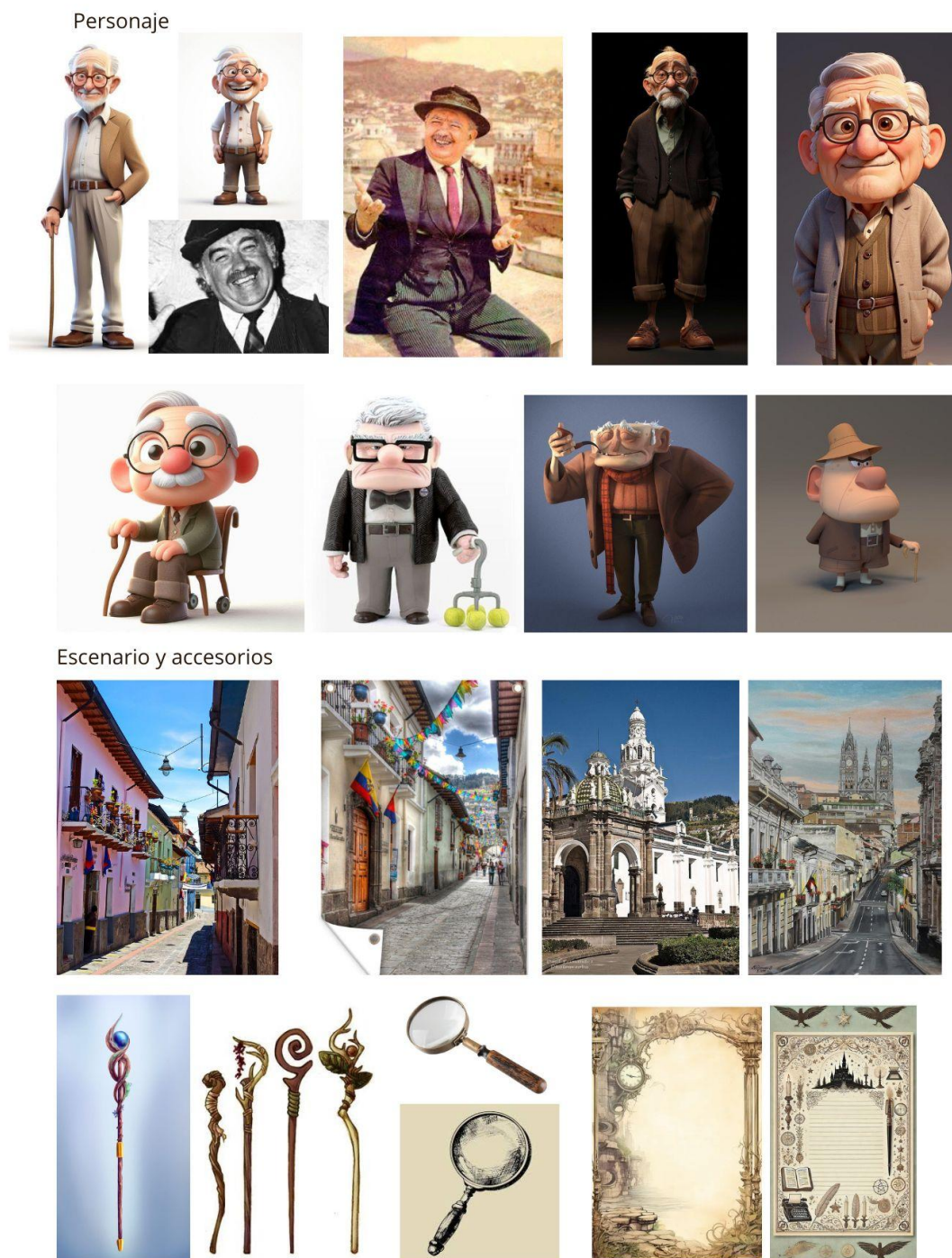
Figura en resina tipo Funko Pop, ilustraciones, reels, contenido para redes sociales y productos complementarios como libretas de estampas, camisetas y postales.

Moodboard

Para el diseño de Don Evaristo se elaboró un moodboard amplio, explorando diversas paletas de colores y referencias visuales de la Quito colonial, el estilo Funko Pop y producciones Pixar. Después de analizar varias opciones, se eligieron tonos cálidos y terrosos combinados con verdes oscuros, que transmiten cercanía, nostalgia y conexión con la naturaleza andina, logrando que el personaje se perciba familiar y atractivo para distintas generaciones.

En cuanto al estilo, se optó por una mezcla de líneas simples y expresivas al estilo Funko Pop, un toque caricaturesco entrañable inspirado en Pixar, y para el escenario elementos culturales del Quito colonial que evocan la tradición y la historia de la ciudad. Finalmente, se definieron formas y proporciones equilibradas, manteniendo los rasgos icónicos del personaje sombrero ladeado, chaleco, bastón y expresiones picarescas, de manera que fuera reconocible, simpático, garantizando fidelidad a su esencia y atractivo visual.

Figura 4. Moodboard de inspiración para el diseño de Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes recopiladas de internet.

Loré

Se definió además el loré de Don Evaristo como guardián invisible de la ciudad, con un bastón mágico que se ilumina cuando alguien falta al respeto a Quito, reforzando su historia y personalidad.

Don Evaristo, el chulla eterno y guardián del buen vivir

Nombre: Don Evaristo Corral y Chancleta

Edad: 72 años (Nació en 1912 y murió en 1984), pero su mirada sigue viva en cada esquina de Quito.

Lugar simbólico de nacimiento: Una banca de la Plaza del Teatro.

Viste: Chaleco, leva gastada, y zapatos viejos pero bien lustrados, sombrero ladeado y corbata que ya vio mejores días.

Dicen que en tiempos donde el teatro era solo para la élite, apareció un hombre con el sombrero ladeado, chaleco gastado y una lengua que no perdonaba... pero hacía reír. No era de Quito, venía de Ambato, pero entendía tan bien a los capitalinos, que terminó siendo su voz más certera, su espejo más irónico.

Ernesto Albán Mosquera no solo se puso un disfraz. Le dio alma a un personaje que se volvería leyenda: Don Evaristo Corral y Chancleta. El típico chulla quiteño, ese empleado público que caminaba con aires de grandeza, aparentando tenerlo todo, cuando en realidad tenía lo justo... y mucho orgullo.

Don Evaristo no solo sacaba carcajadas. También decía lo que nadie se atrevía. Se burlaba de los políticos, de la doble moral, del quiteño que vive de apariencias. Lo hacía con humor, con elegancia y sin pelos en la lengua. Por eso el pueblo lo amaba.

Las historias que contaba escritas por Alfonso García Muñoz se convirtieron en las Estampas Quiteñas, pequeñas obras que retrataban la ciudad tal y como era: orgullosa, contradictoria, entrañable.

Durante cinco décadas, Don Evaristo recorrió el país llevando consigo un pedazo de Quito: calles empedradas, romances de esquina y críticas disfrazadas de risa. Y cuando Ernesto partió, el pueblo lo lloró como a uno de los suyos. Hoy su estatua reposa en la Plaza del Teatro, como si aún estuviera esperando la siguiente función.

Pero la historia no terminó ahí.

Historia complementaria

Cuentan que al morir, Don Evaristo no encontró descanso. Su amor por Quito era tan grande, que la Virgen del Panecillo, conmovida por su espíritu, lo llamó y le dio una nueva misión. Le entregó un bastón mágico, que brilla cada vez que alguien se porta mal con la ciudad.

Desde entonces, dicen que Don Evaristo vaga entre murales, plazas y parques. Que se aparece entre faroles, en las sombras de un trole, o en las esquinas donde la ciudad olvida lo que vale. Y que cuando alguien rompe una banca, tira basura o grita sin razón... su bastón se enciende. No para castigar, sino para despertar.

Hoy, Don Evaristo no es solo parte del pasado. Es leyenda viva. Es el guardián invisible del Quito que soñamos: uno más amable, más justo, más humano. Uno donde reír también es una forma de cuidar.

Prototipado

En esta etapa se comenzaron a crear los primeros bocetos, buscando darle vida a Don Evaristo y capturar su esencia. Se probaron distintas posturas, gestos y accesorios, tratando de reflejar su carácter picaresco, su humor elegante y ese aire tan propio del chullita quiteño que todos reconocen.

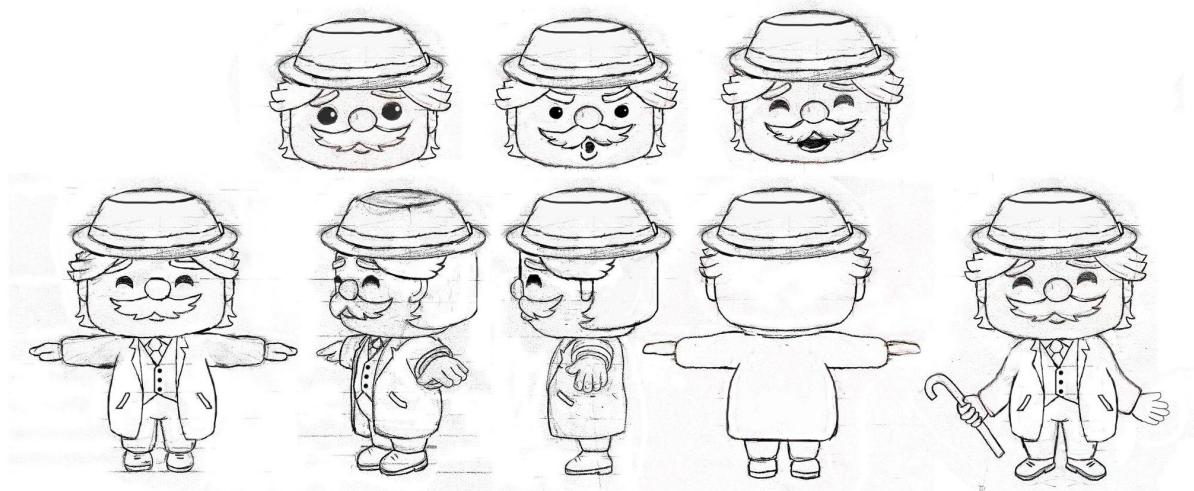
Figura 5. Primeros bocetos del personaje Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Se eligió la primera opción para continuar con el desarrollo del personaje, ya que representaba de manera fiel a Don Evaristo y se ajustaba al estilo característico de los Funko Pop. A partir de allí, se comenzaron a bocetar las primeras tres expresiones y vistas del personaje como se puede observar en la Figura 6.

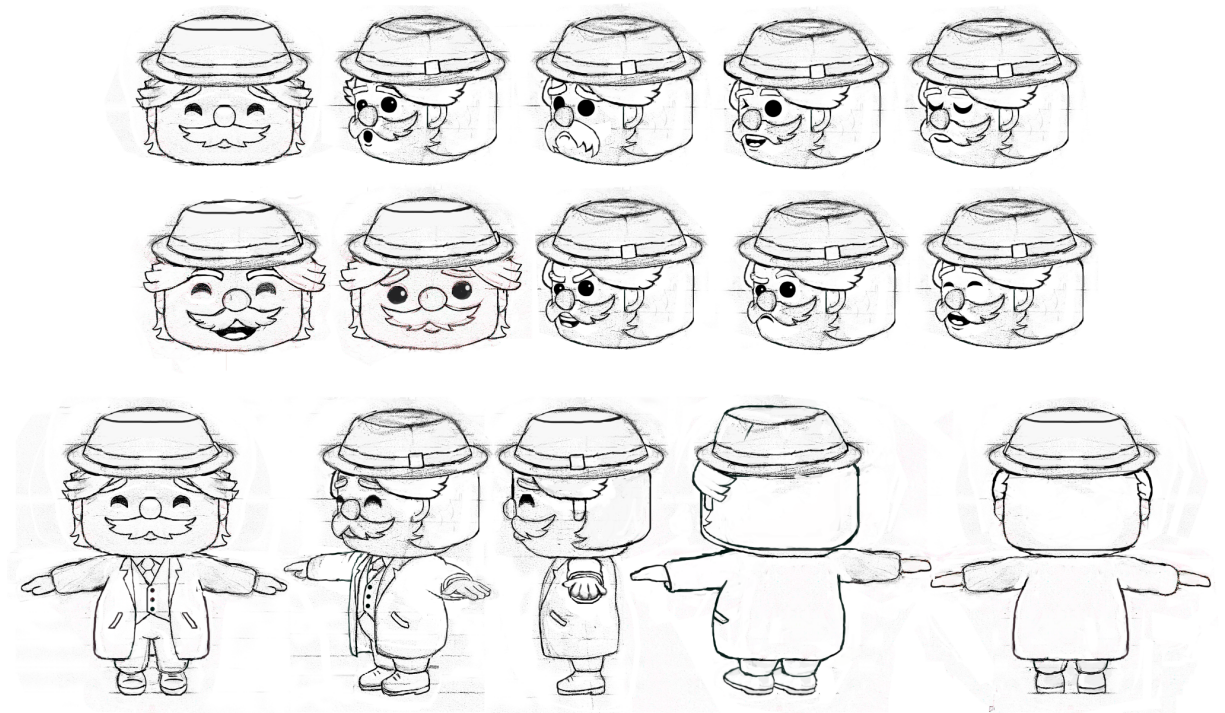
Figura 6. Bocetos de Don Evaristo: expresiones y vistas del personaje.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Se exploraron expresiones distintas del personaje, cuidando cada detalle para mejorar la simetría y perfeccionar todas las vistas.

Figura 7. Bocetos de Don Evaristo: 10 expresiones y vistas del personaje pulidas.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Se empezaron a probar varias siluetas de Don Evaristo para decidir las posturas y proporciones más efectivas antes de agregar detalles, color o accesorios.

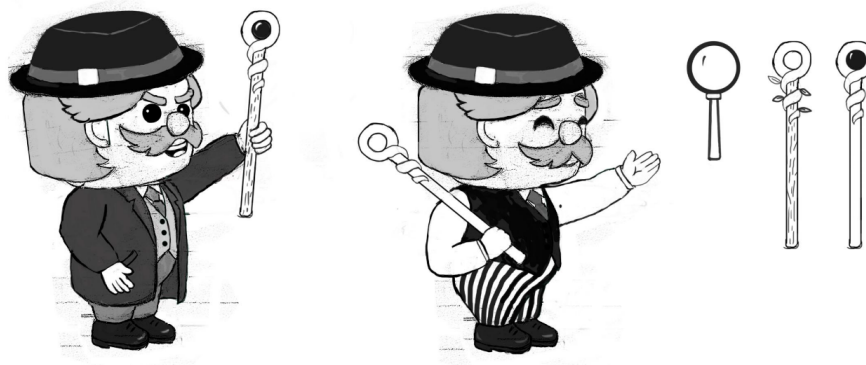
Figura 8. Siluetas exploratorias de Don Evaristo para definir postura y proporciones.



Fuente: Elaboración propia, 2025

También se exploraron variaciones de vestimenta para Don Evaristo, esto permitió evaluar cuál combinación reflejaba mejor su personalidad picaresca, su estilo Funko Pop y la esencia del chullita quiteño, asegurando coherencia visual y atractivo para el público.

Figura 10. Variaciones de vestimenta y accesorios de Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Una vez elegida la vestimenta del personaje, en esta etapa se exploraron diferentes posturas, combinando varias expresiones y accesorios propios de Don Evaristo. Esto permitió visualizar cómo se comporta el personaje desde distintos ángulos y situaciones, asegurando que cada elemento ya sea su bastón, sombrero se integrarán de manera coherente con su personalidad y el estilo Funko Pop.

Figura 9. Variaciones de posturas, expresiones y accesorios de Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Después de explorar varias variaciones de poses del personaje, se eligió finalmente una que representara mejor la esencia de Don Evaristo, acompañada de su accesorio más icónico: el bastón tradicional. Se seleccionó también una expresión en la que el personaje se ve ligeramente serio, sosteniendo el bastón y una lupa, que simboliza su carácter crítico y observador, siempre atento a lo que sucede a su alrededor. La lupa refleja cómo Don Evaristo analiza y cuestiona la realidad con humor y astucia, manteniendo su papel de voz crítica y picaresca de la cultura quiteña.

Figura 10. Selección de pose y accesorio de Don Evaristo: bastón y lupa.



Fuente: Elaboración propia, 2025

En esta fase, además de vectorizar el personaje, desarrollamos tres propuestas de color para Don Evaristo. Cada una buscaba resaltar aspectos distintos de su personalidad: una más apegada al estilo tradicional, otra explorando gamas alternativas en tonos verdosos, y una tercera que apostaba por colores más claros y cálidos. Esto nos permitió analizar cómo el uso del color transforma la percepción del personaje, sin perder su esencia .

Figura 10. Propuestas de color de Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

En esta etapa también realizamos una propuesta de estilo diferente para Don Evaristo, explorando un acabado tipo Pixar, con difuminados, degradados y un acabado más volumétrico. Esta prueba nos permitió visualizar cómo se vería el personaje con un tratamiento más cercano a la animación 3D, con mayor realismo y detalle en sus formas.

Figura 11. Propuesta de estilo Pixar



Fuente: Elaboración propia, 2025

Sin embargo, finalmente se eligió la paleta de colores y optar por el estilo vectorial, ya que resulta más limpio, versátil y rápido de elaborar. Este estilo facilita mantener una identidad clara y reconocible del personaje, además de ser mucho más práctico para adaptarlo a distintos formatos y aplicaciones, sin perder calidad.

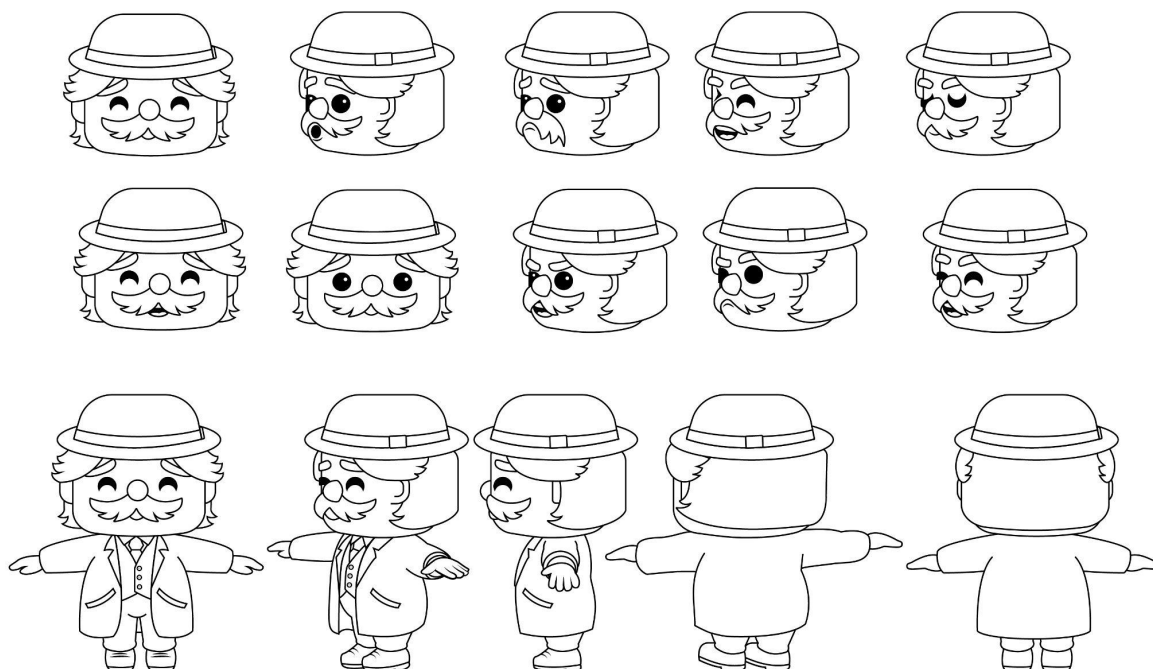
Figura 12. Flat colors del personaje en estilo vectorial



Fuente: Elaboración propia, 2025

Una vez definido el estilo vectorial y colores del personaje, se vectorizaron todas las expresiones y vistas del personaje en Adobe Illustrator para pasarlas a limpio. Este paso permitió transformar los dibujos iniciales en trazos precisos y uniformes, facilitando la identificación de proporciones, líneas y detalles importantes.

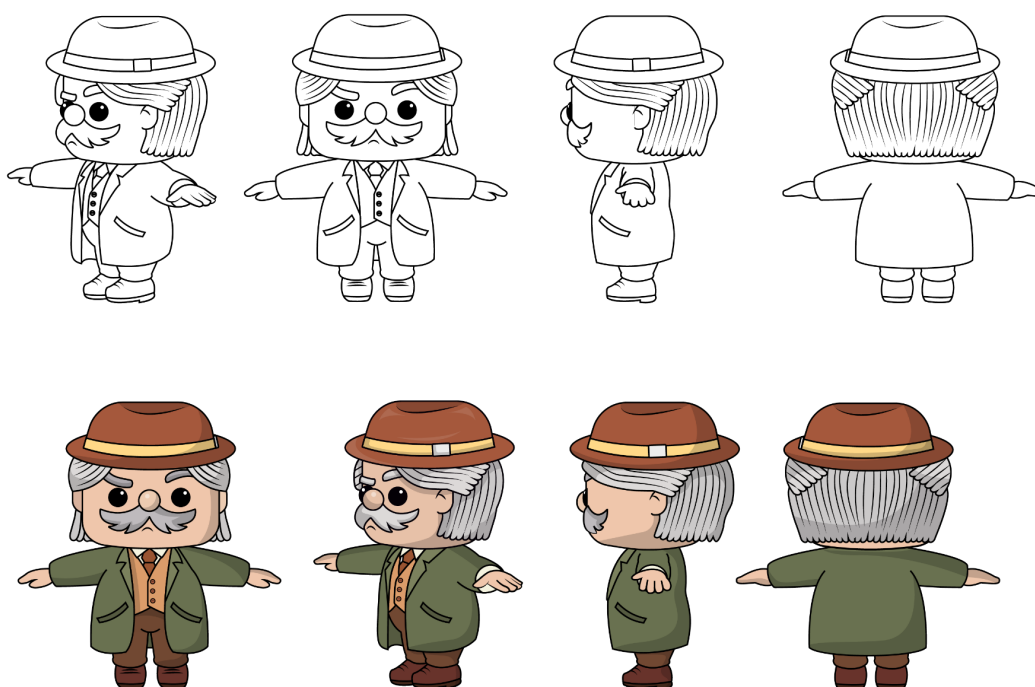
Figura 13. Vectorización de expresiones y vistas del personaje: Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

En esta etapa se enriquecieron las vistas del personaje añadiendo detalles en el cabello que aportan mayor textura y dinamismo, evitando que se perciba como una superficie plana, de igual forma mejoramos la paleta de colores con colores más luminosos, manteniendo su gama original. Con estos ajustes, el personaje gana volumen y naturalidad, incluso dentro del estilo vectorial. Finalmente, se aplicó la paleta de color seleccionada en las fases anteriores, consolidando la versión definitiva de Don Evaristo, lista para ser utilizada en diferentes contextos visuales y lista modelado en 3D.

Figura 14. Vistas del personaje con detalles en el cabello listas para modelar en 3D.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Finalmente el escenario fue diseñado tomando como referencia la arquitectura y la atmósfera del Quito colonial, caracterizada por su riqueza cromática, balcones ornamentados y calles empedradas llenas de historia. La paleta de colores vivos y contrastantes refuerza el aire pintoresco y cultural de la escena, generando un fondo coherente con la personalidad de Don Evaristo. Este entorno no solo contextualiza al personaje, sino que también transmite identidad y autenticidad, enmarcándolo dentro de un espacio que refleja tradición y viveza.

Figura 15. Escenario inspirado en el Quito colonial.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 15. Colorización del escenario



Fuente: Elaboración propia, 2025

5. Selección

Entre todas las propuestas, se eligió aquella que mejor equilibraba la fidelidad cultural con un atractivo visual contemporáneo. Se priorizó la simplicidad de las líneas, los detalles icónicos del personaje y la expresividad que transmite simpatía e ironía. Este diseño se consolidó como la versión definitiva del personaje conceptual.

6. Implementación

Con el diseño final listo, se aplicó en mockups digitales que mostraban cómo funcionaría en diferentes soportes: ilustraciones, productos coleccionables, material promocional. Esto permitió visualizar cómo la identidad del personaje podía adaptarse a distintos formatos y canales de difusión, sin perder su esencia.

7. Evaluación

El proceso demostró que es posible revitalizar un personaje cultural a través de un enfoque visual moderno. Gracias al trabajo con el brief, moodboard y lore, se logró consolidar un diseño que respeta la tradición quiteña y, al mismo tiempo, resulta atractivo para las nuevas generaciones. Este diseño conceptual sienta las bases sólidas para su posterior materialización en 3D y futuras aplicaciones culturales y comerciales.

Metodología Ambrose y Harris: Modelado 3D

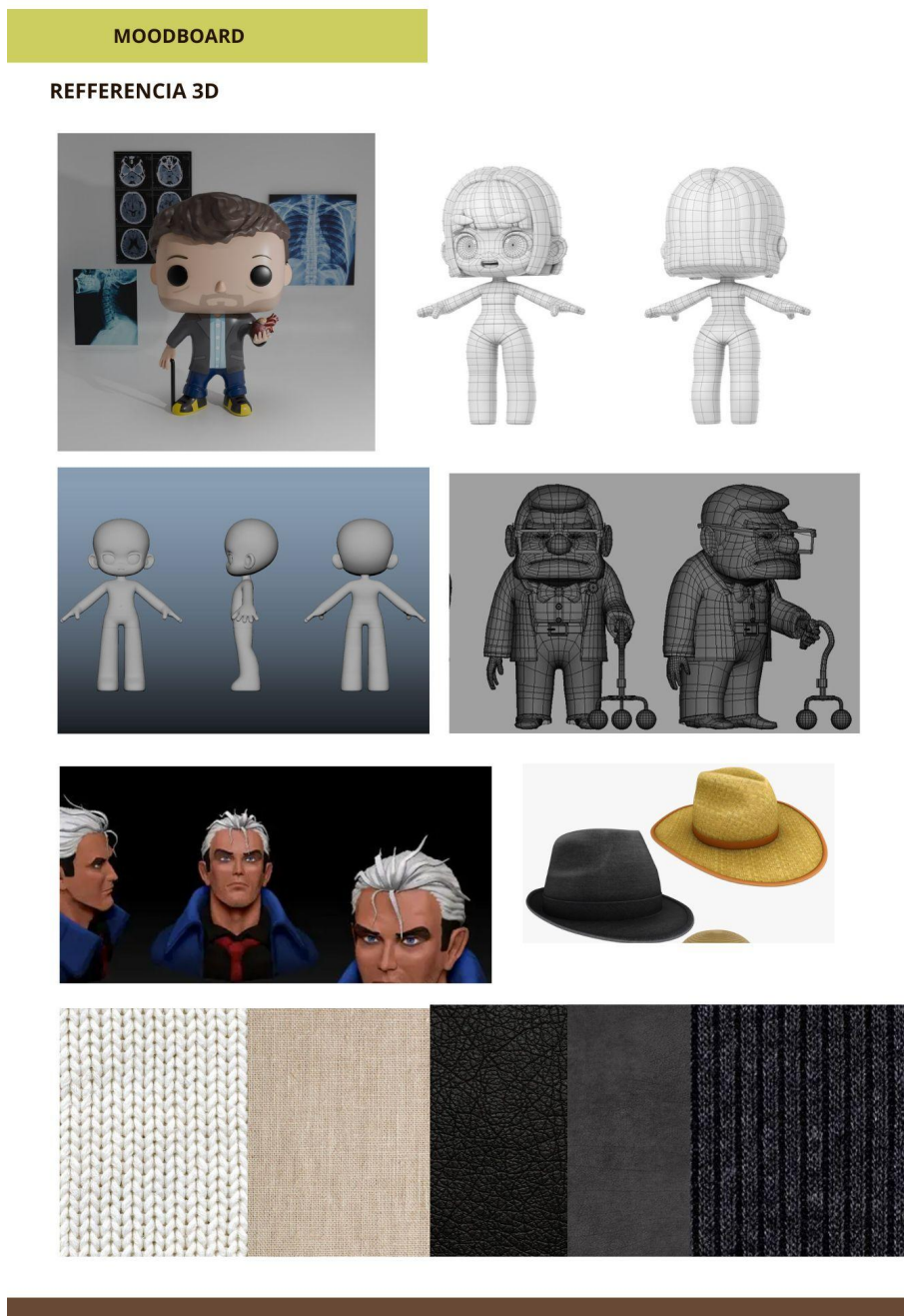
1. Definición

Para generar el modelado 3D nos basamos en la ilustración anterior con un enfoque en las generaciones Z y Millennials, por lo que nuestro personaje posee un modelado referencial en las figuras coleccionables. El modelado se realizó en diferentes programas, ZBrush, Substance Painter y Blender, para revivir el personaje de Don Evaristo.

2. Investigación

Para realizar el modelado 3D el proyecto se basó en el moodboard, que posee imágenes tanto de personajes con características similares y texturas de nuestro personaje ilustrado.

Figura 16. Mood board 3D



Fuente: Elaboración propia, 2025

3.Ideación

Se realizó la postura en T, en la cual se se trabaja los prototipos de modelado en 3d para luego darle vida al personaje y colocando una pose de acción, teniendo complicaciones al momento de realizar el modelado de las extremidades del personaje.

Figura 17. Postura en T



Fuente: Elaboración propia, 2025

Se colocó la postura final o de acción de Don evaristo

Figura 18. Proceso del diseño 3D

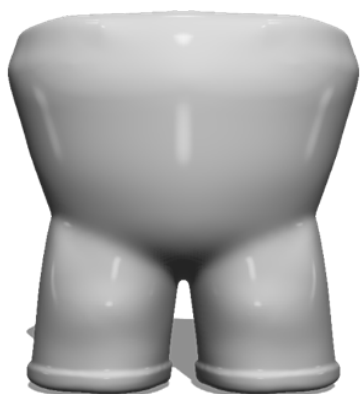


Fuente: Elaboración propia, 2025

4. Prototipado

Una vez que tenemos a Don Evaristo con su pose y los objetos que lo acompañan modelados , se procedió a realizar sus respectivos high poly, low poly para cada extremidad del cuerpo. Este proceso fue de vital ayuda para el modelado , ya que se optimizó el modelado y se equilibró la calidad para su impresión. Estos procesos se llevaron a cabo tomando en cuenta criterios de proporción, fluidez en la geometría y la correcta distribución de polígonos del personaje, para así tener un resultado adecuado tanto para la fase de renderizado como para su impresión en resina.

Figura 19. Proceso del diseño 3D cuerpo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 20. cara Don Evaristo



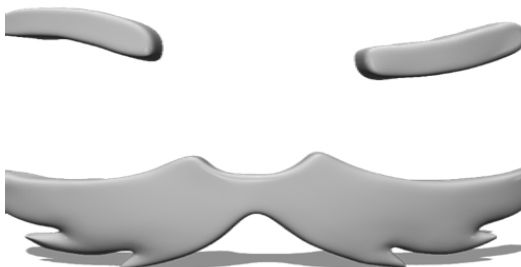
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 21. Proceso del diseño 3D



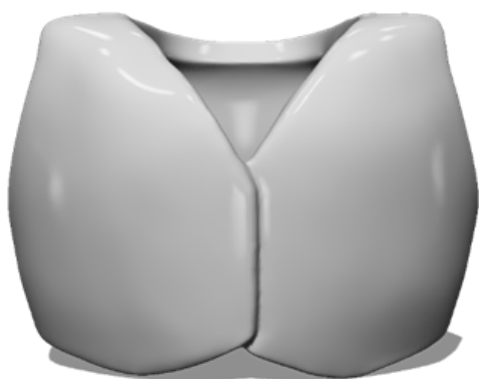
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 22. Cejas y vigote



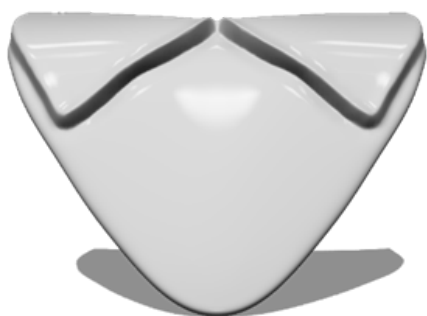
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 23. chaleco Don Evaristo



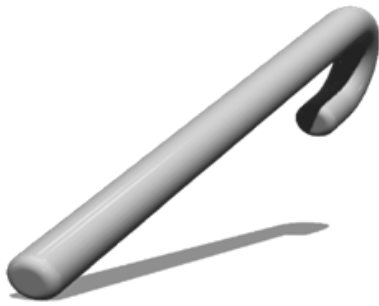
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 24. camisa y cuello de camisa Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 25. Baston Don Evaristo



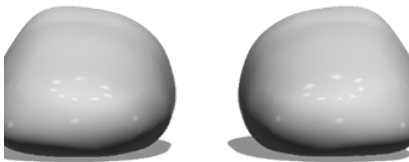
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 26. Proceso del diseño 3D



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 27. Zapatos Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 28. Lupa Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 29. Ojo Don Evaristo



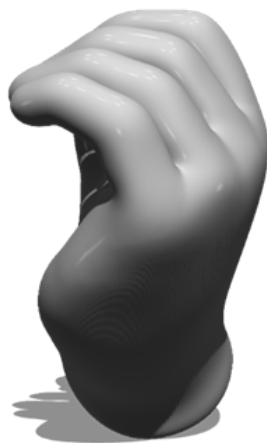
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 30. mano derecha Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 31. Mano izquierda Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 32. Proceso del diseño 3D



Fuente: Elaboración propia, 2025

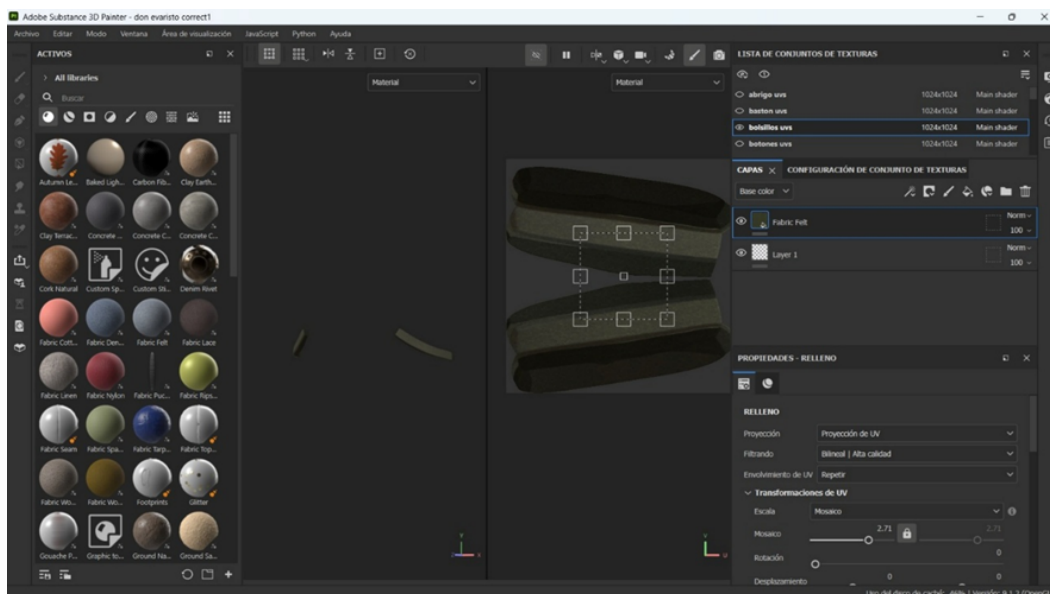
Figura 33. Sombrero Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

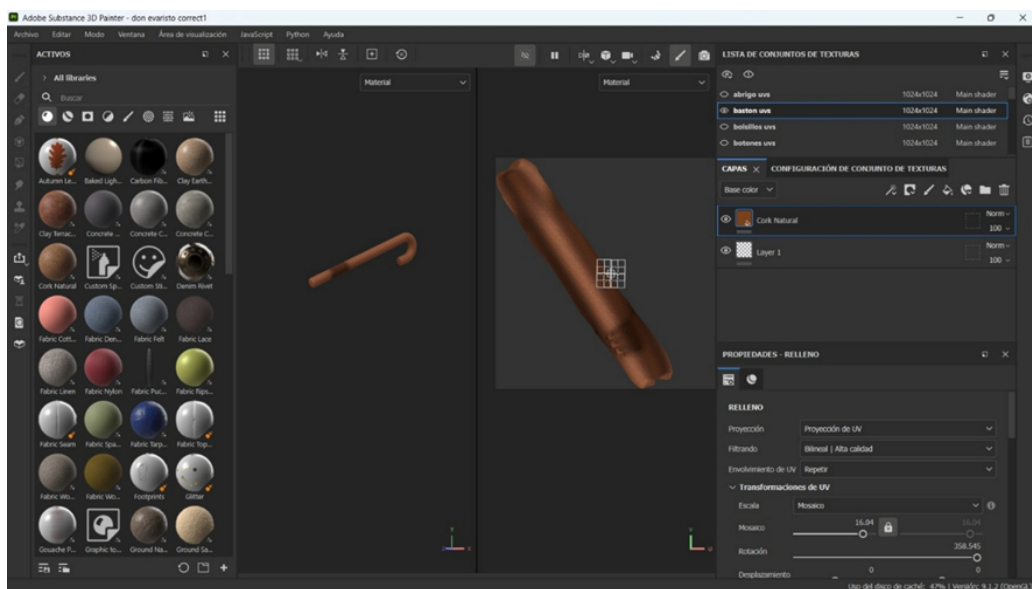
Se continuó realizando sus respectivos uvs de cada objeto de don evaristo como se muestra en las siguientes figuras

Figura 34. UVS pantalones



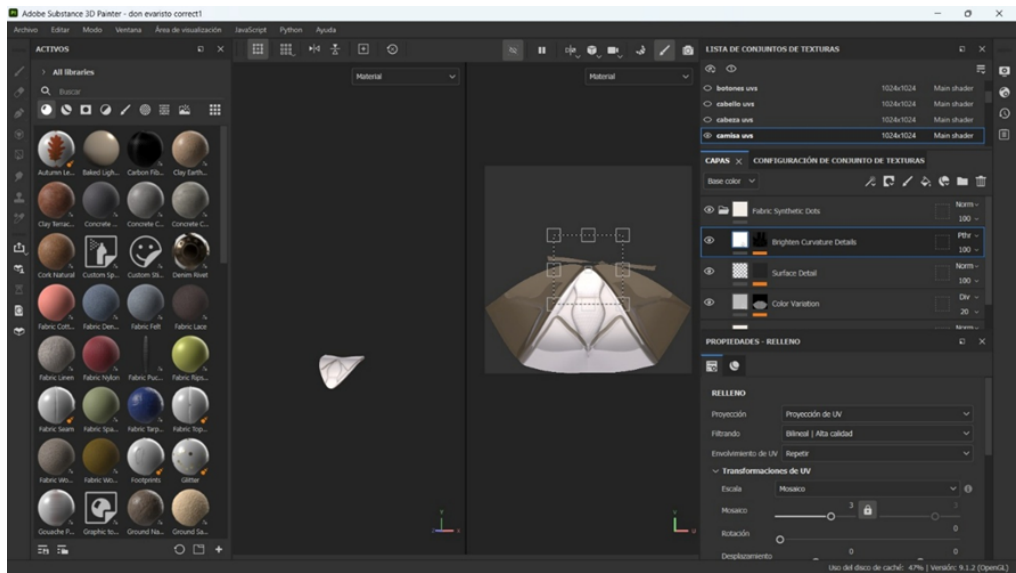
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 35. UVS baston



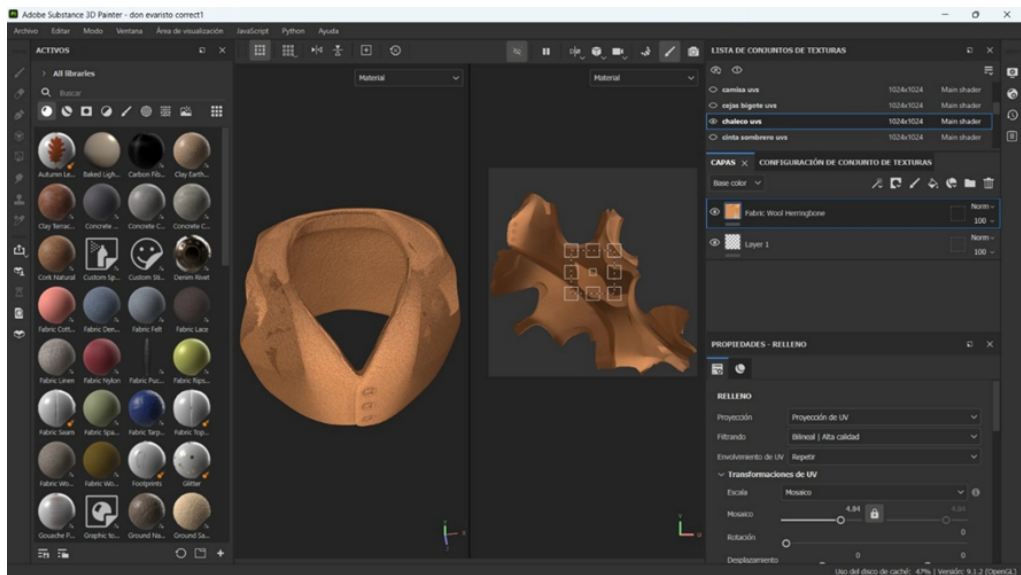
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 36. UVS camisa



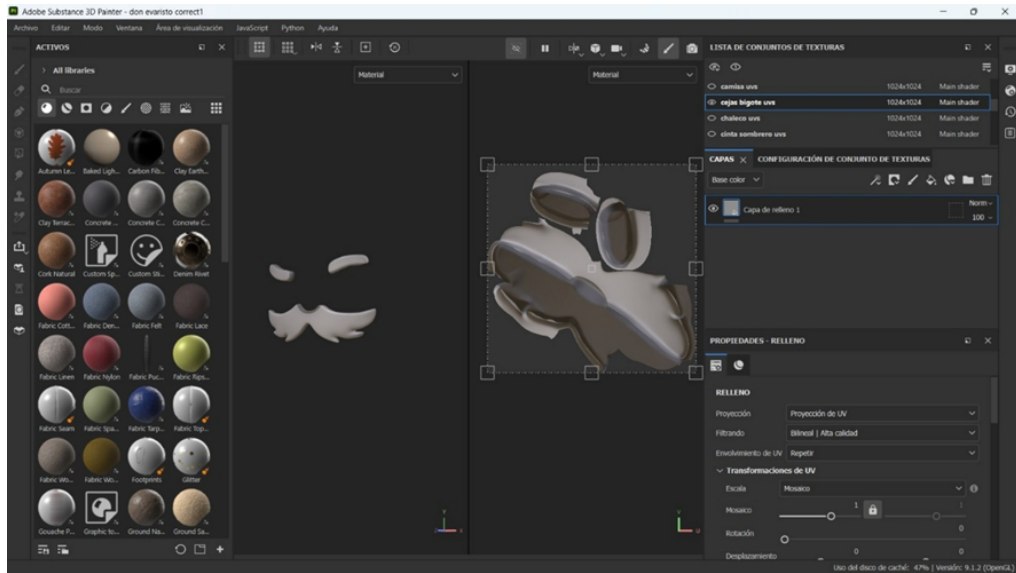
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 37. UVS chaleco



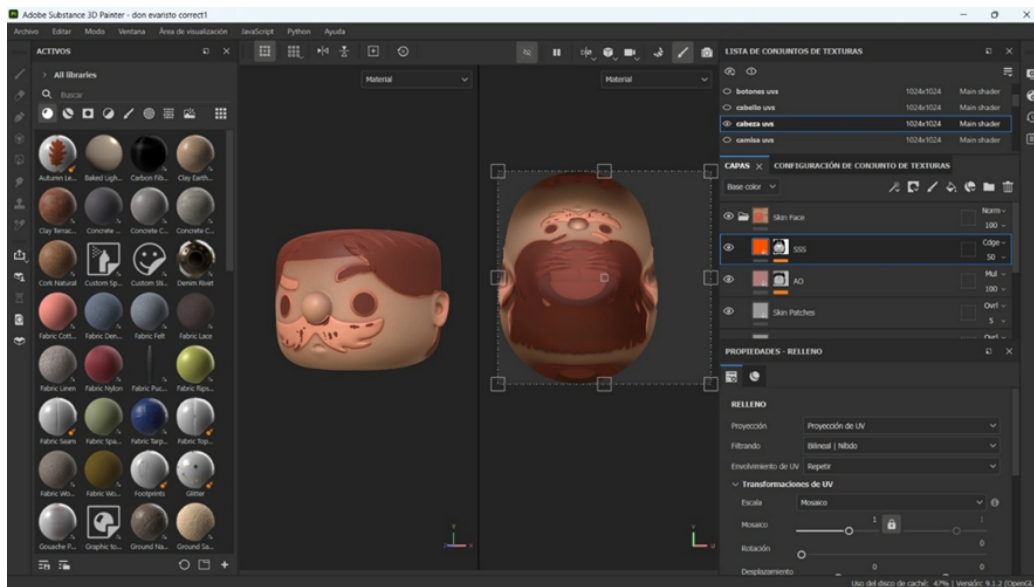
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 38. UVS ceja sy bigoyte



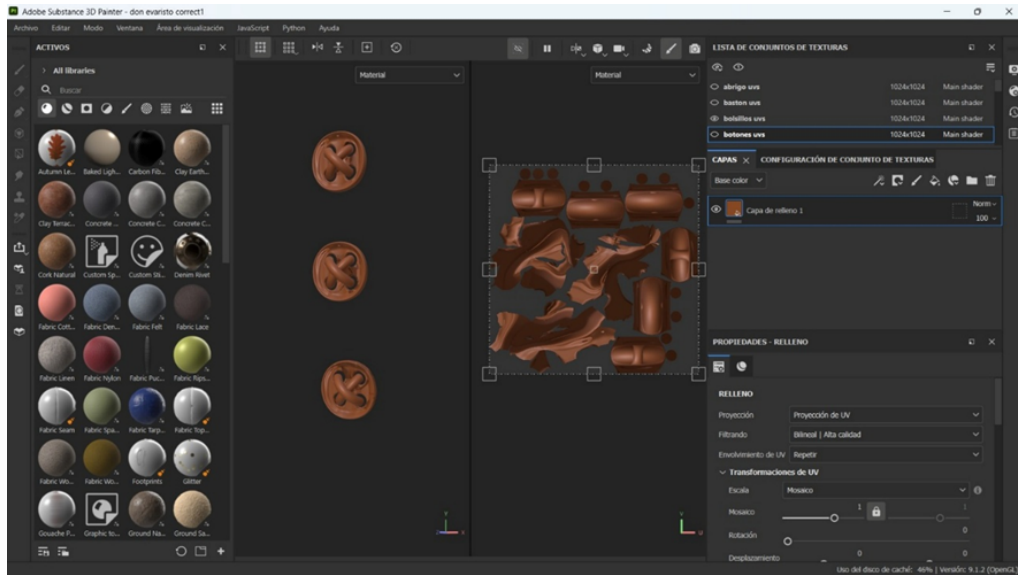
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 39.Uvs Cara



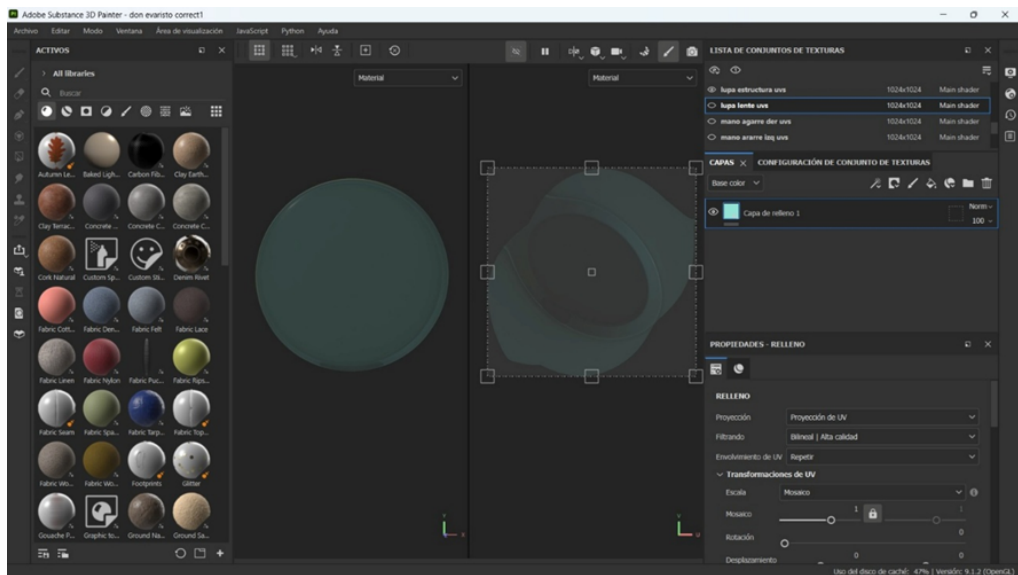
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 40. UVS botones



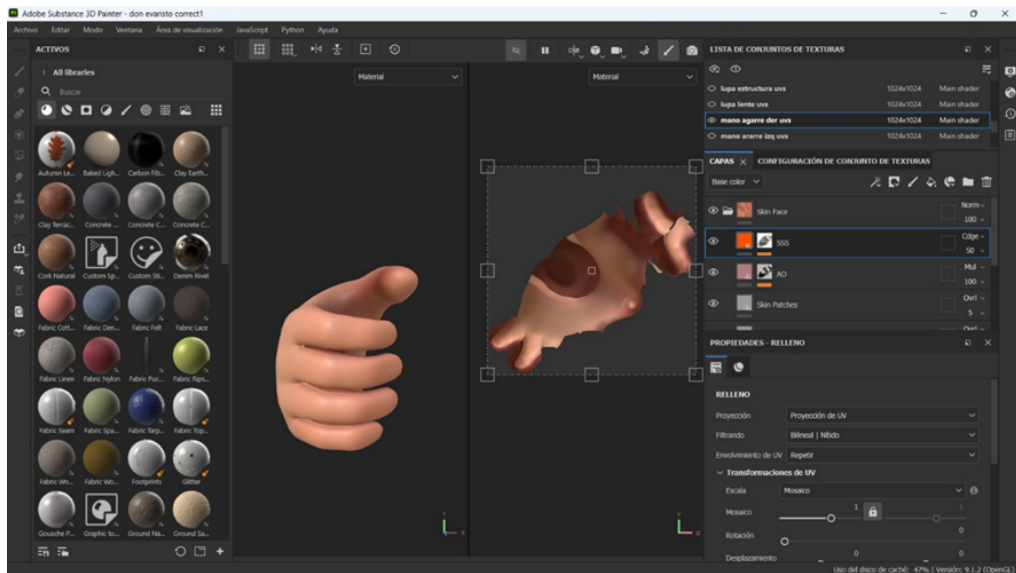
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 41. UVS nariz



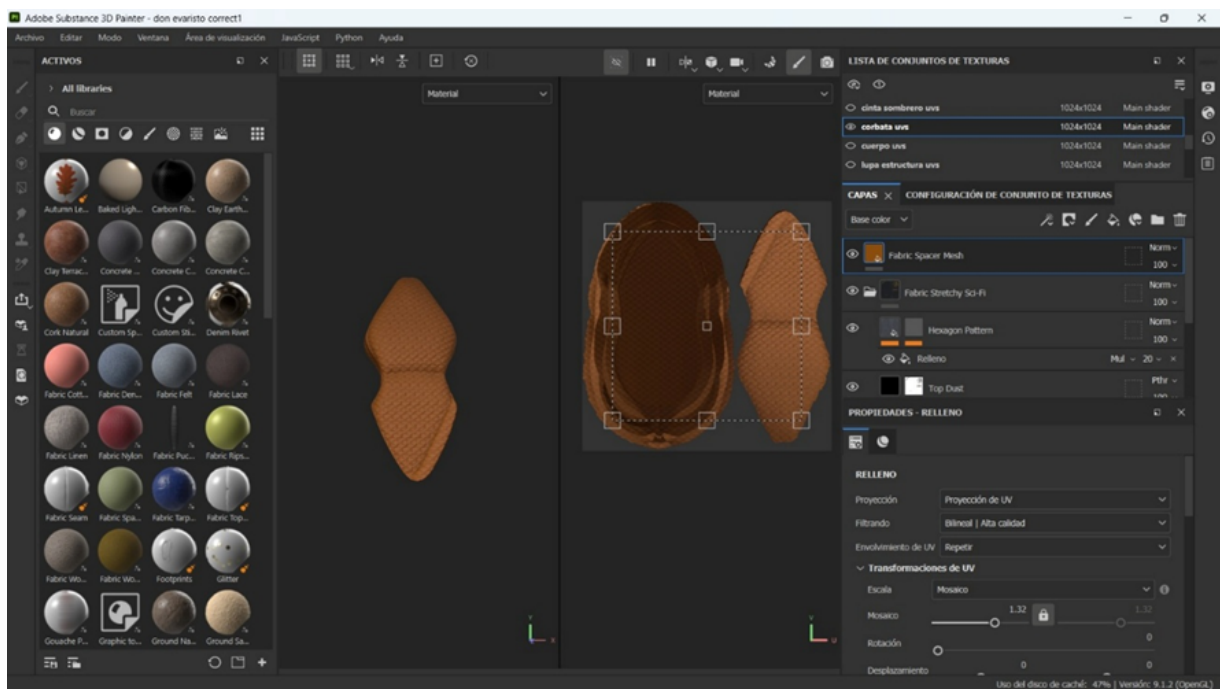
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 42. Uvs manos



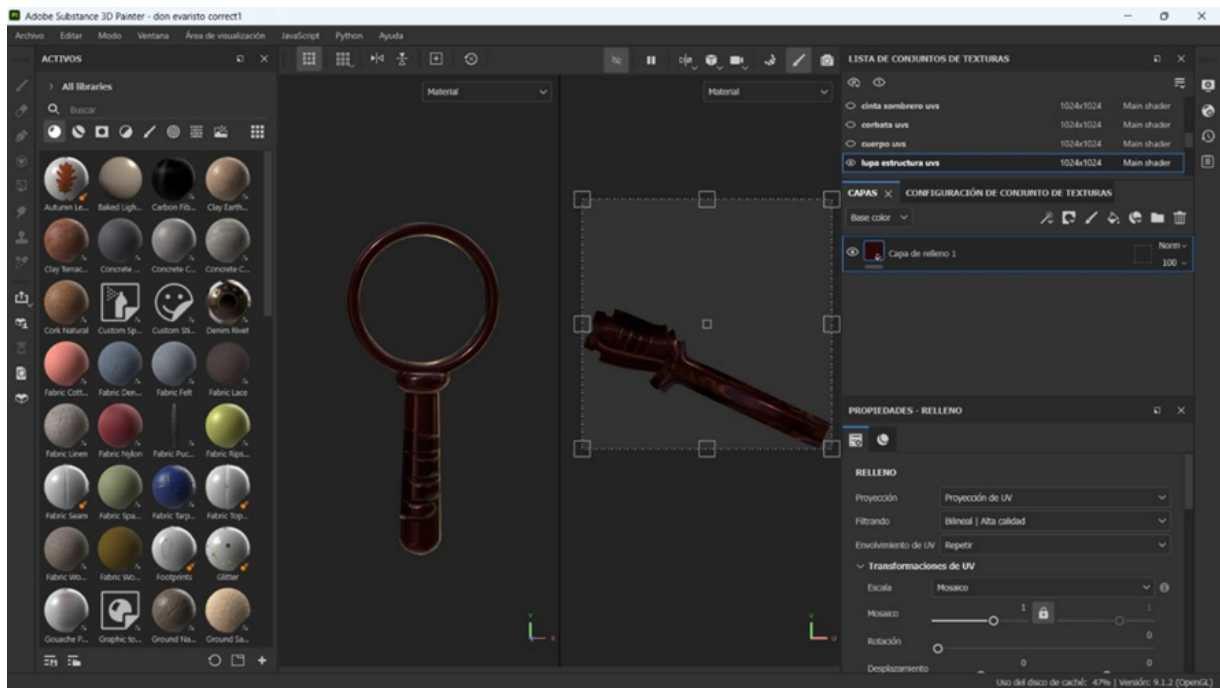
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 43. UVS corbata



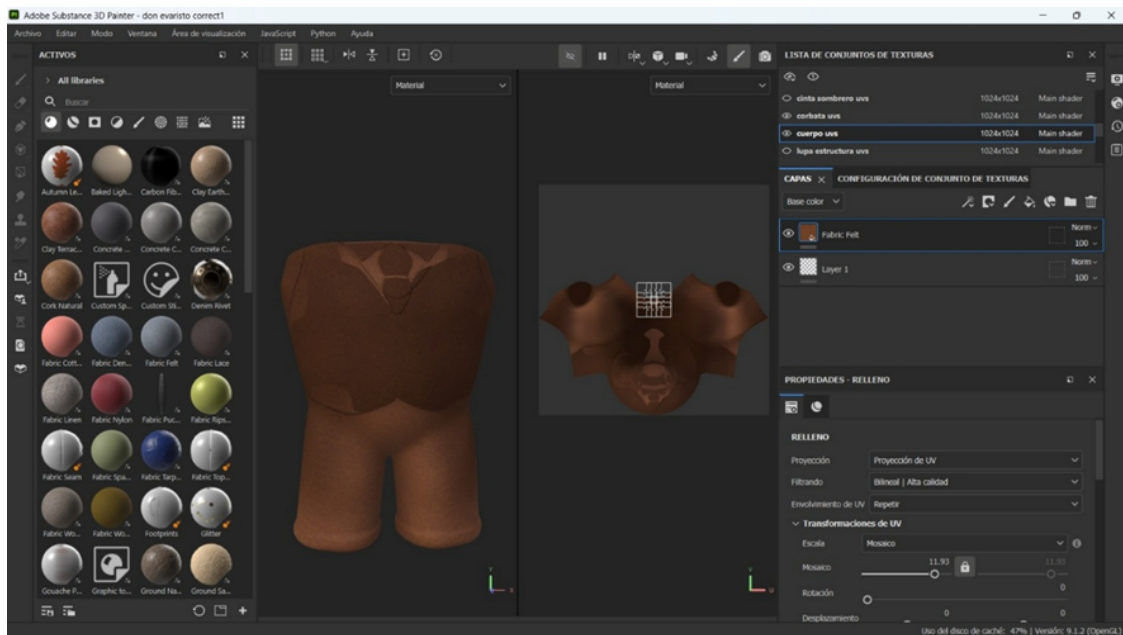
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 44. UVS lupa



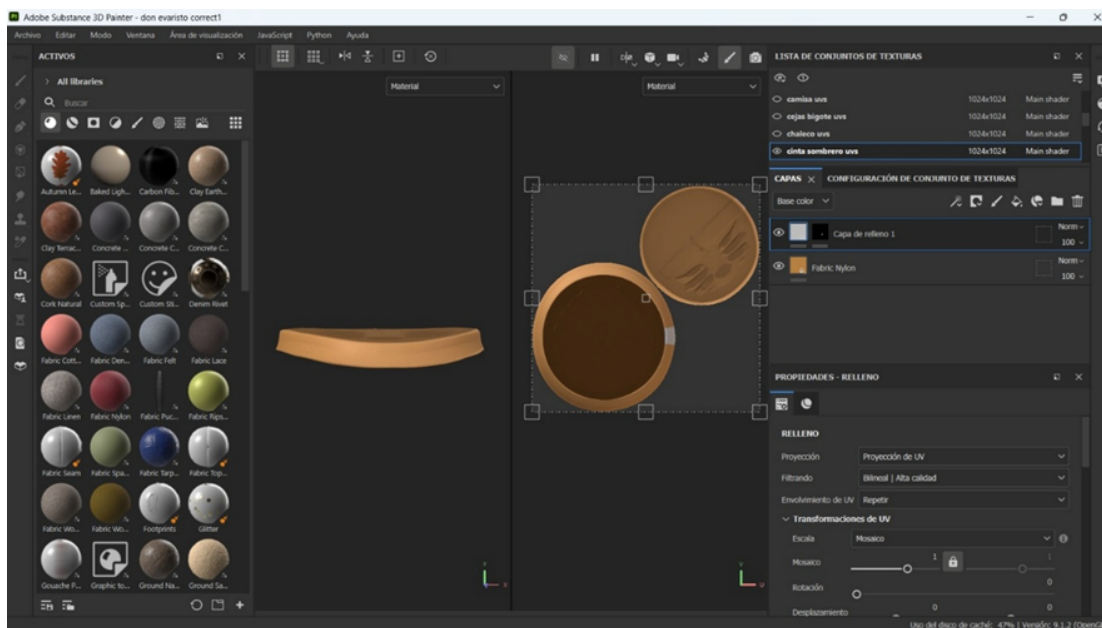
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 45. UVS chaleco



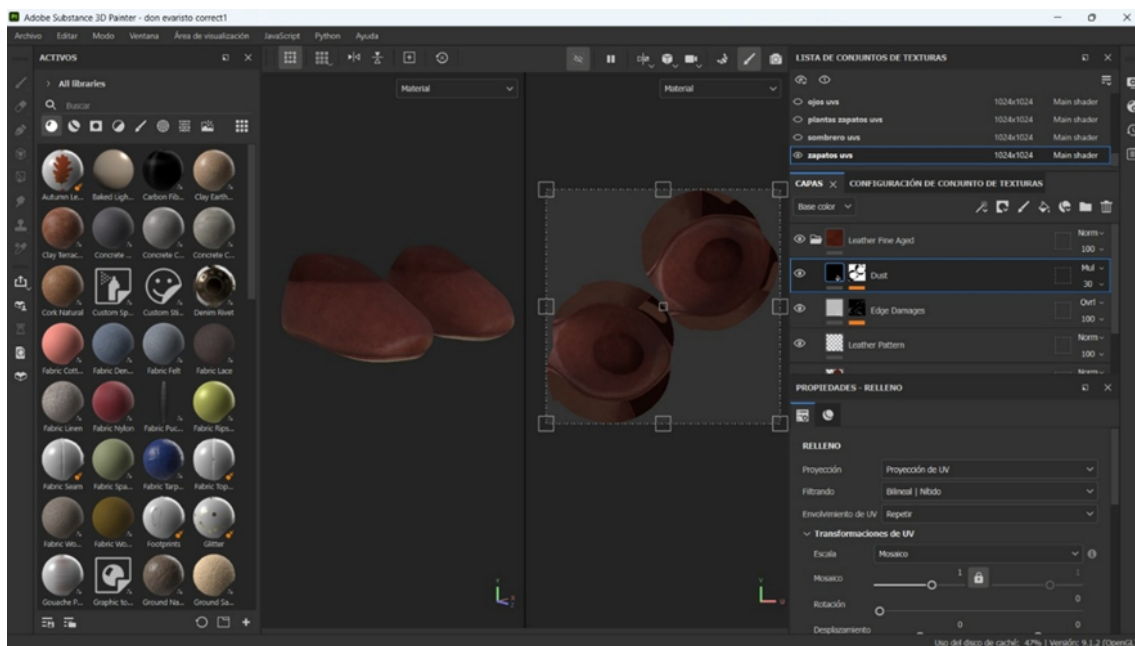
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 46. UVS detalle sombrero



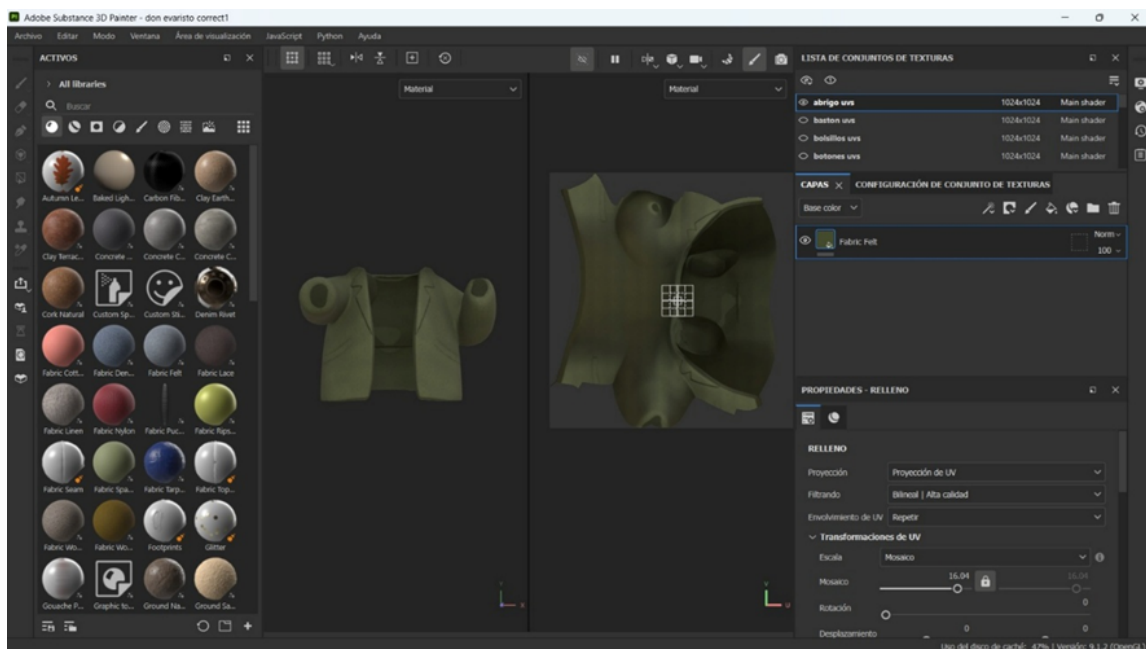
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 47. UVS zapatos



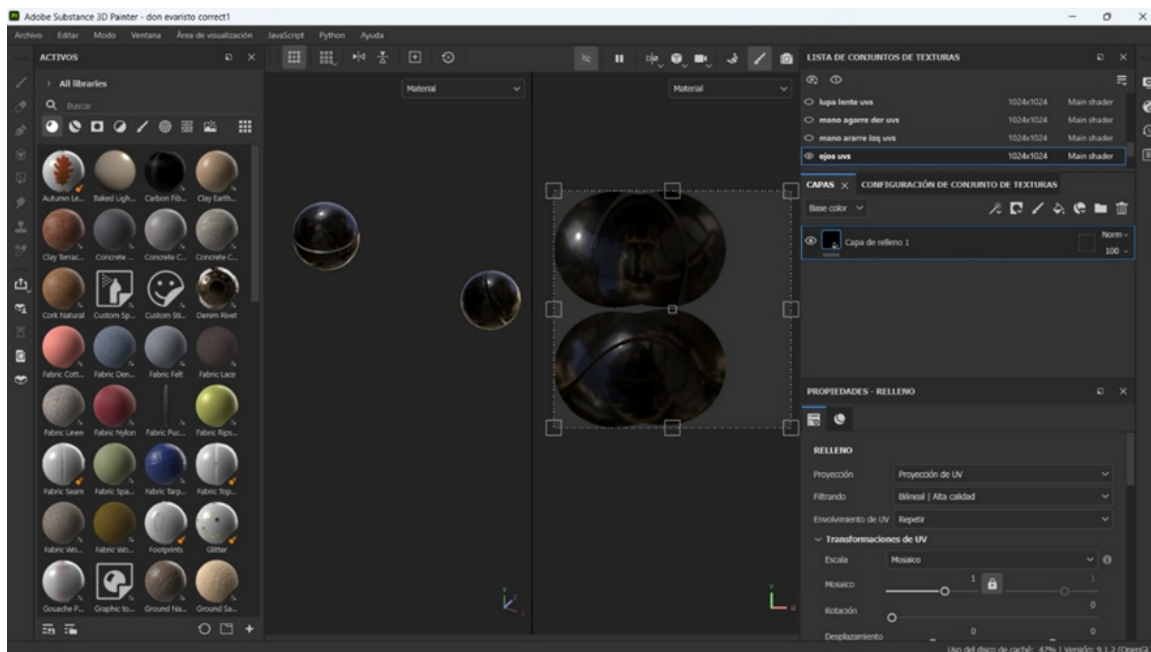
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 48. UVS abrigo



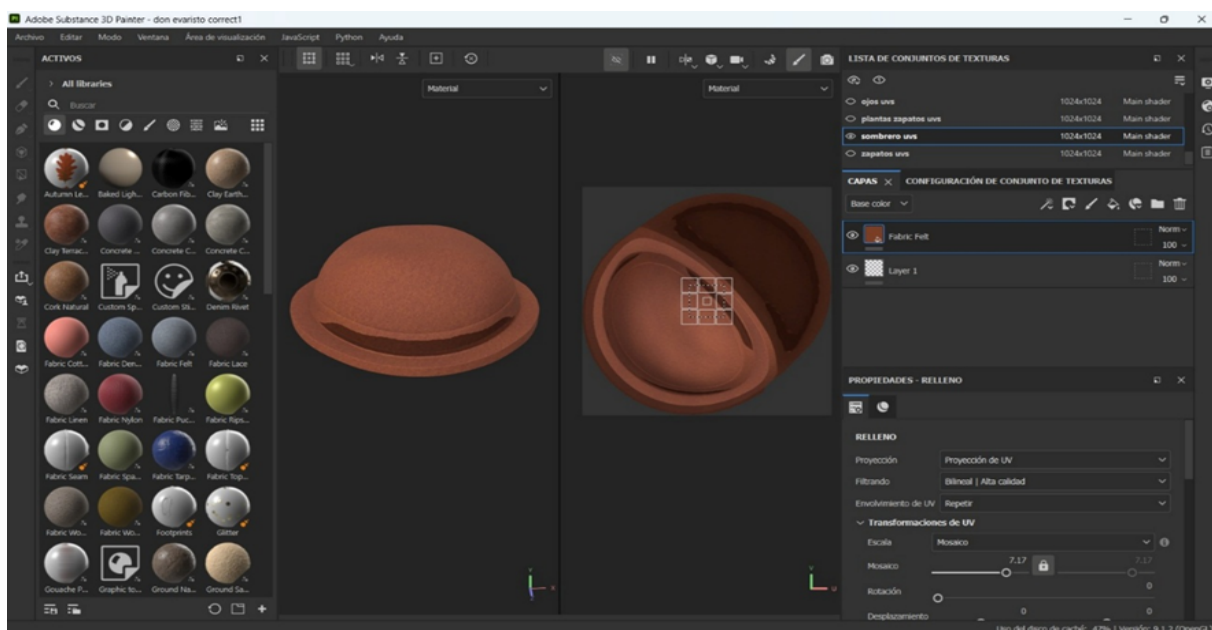
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 49. UVS ojos



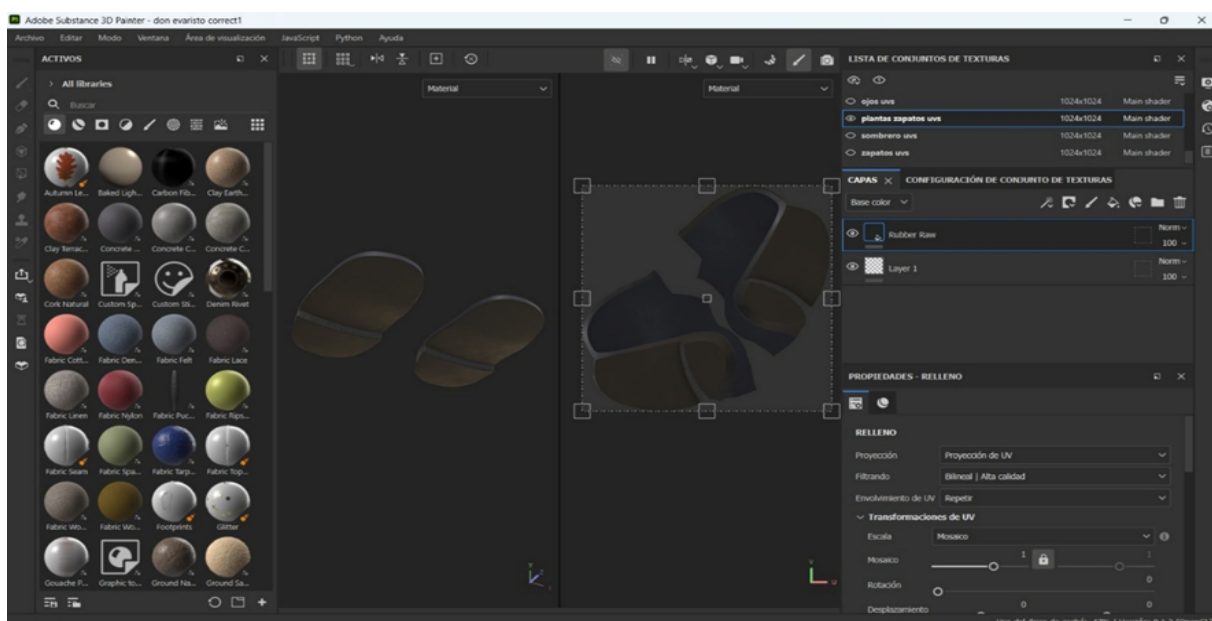
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 50. UVS sombrero



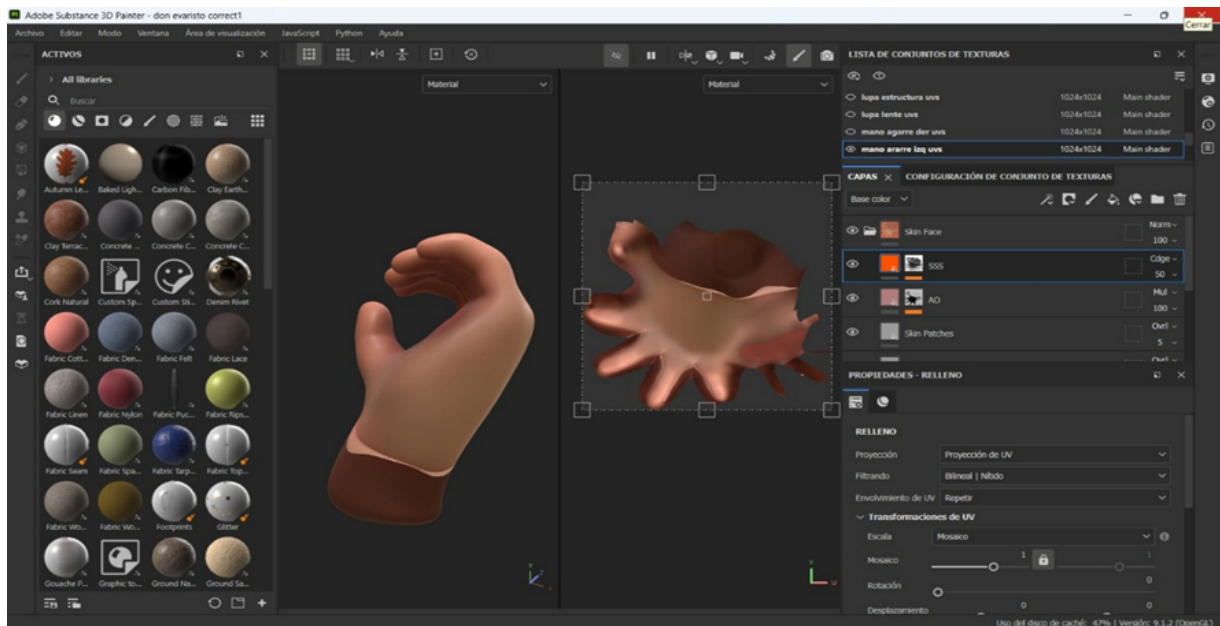
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 51. UVS planta de los pies



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 52. UVS manos

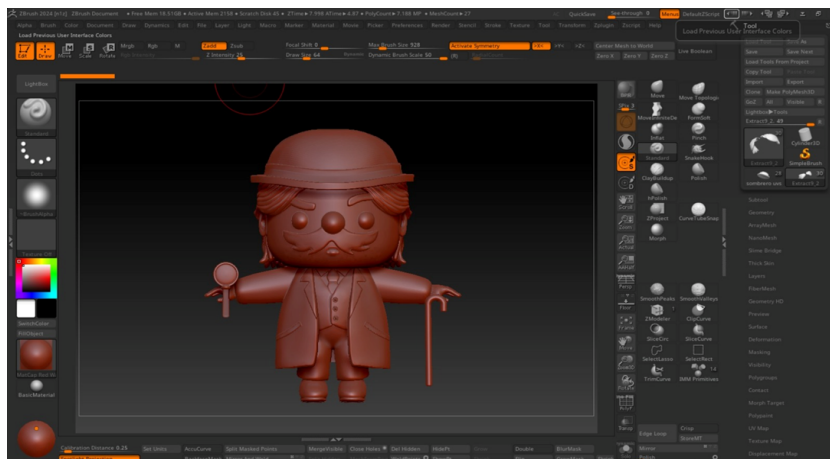


Fuente: Elaboración propia, 2025

5. Selección.

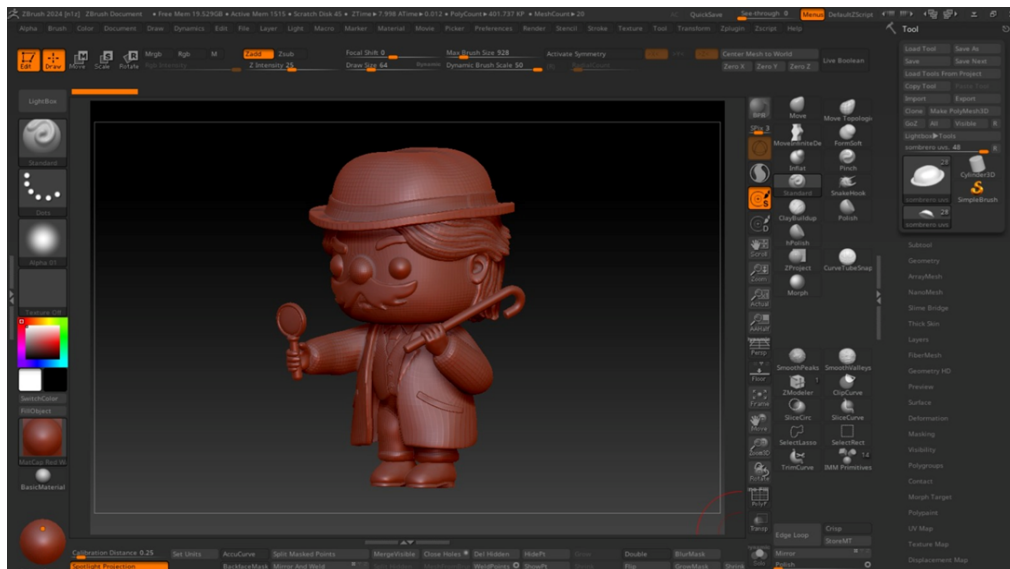
Después de realizar los distintos uvs que componen el modelado 3d, se continuo eligiendo texturas que más vida le dan al personaje. Como se aprecia en la **figura** #73

Figura 53. texturas personaje Don Evaristo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 54.



Fuente: Elaboración propia, 2025

6. Arte final.

Una vez terminado la textura de todo el prototipo de personaje, se colocó sus diferentes detalles finales mismos que mejoran el aspecto visual del personaje y le dieron alta fidelidad. Estos acabados se hicieron tomando en cuenta los materiales y pequeños elementos que potenciaron la coherencia estética del modelo. Es así que Don Evaristo en 3D alcanzó un nivel de determinación óptimo para proceder a la fase de renderizado, es en esta etapa que se generaron imágenes de alta calidad para así poder imprimirlo y tener en cuenta todos sus detalles.

Renders personaje Don Evaristo.

Figura 55. Render final pose diagonal derecho



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 56. Render final lateral derecho.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 57.Render final de espalda.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 58.Render final lateral izquierdo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 59. Render final diagonal izquierdo.



Fuente: Elaboración propia, 2025

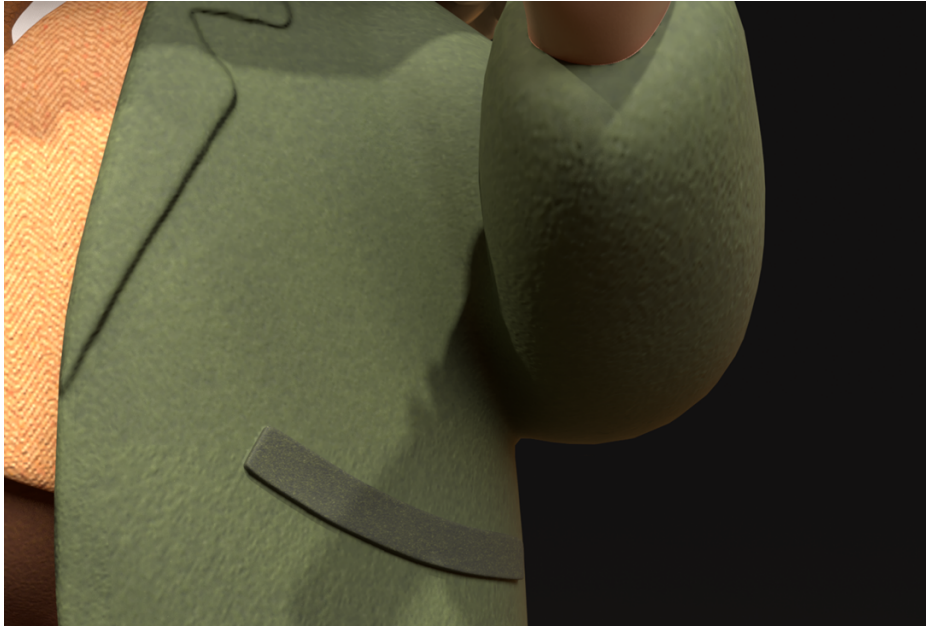
Figura 60. Render final pose frontal



Fuente: Elaboración propia, 2025

Detalles o texturas del personaje Don Evaristo.

Figura 61. Detalle bolsillo y saco



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 62. Detalles Zapatos



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 63. Vistas detalles zapatos y basta del pantalón.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 64 Vista detalle cara Don Evaristo



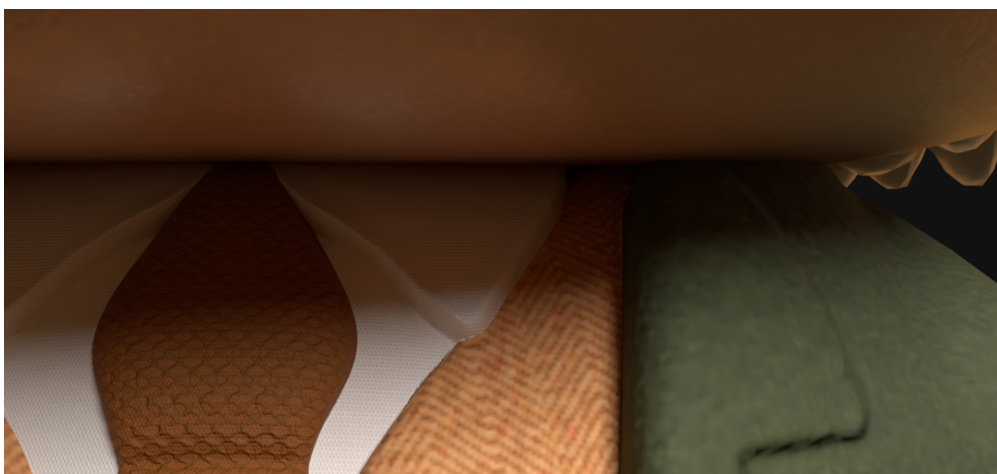
Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 65.Detalle botones



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 66.Vista detalle de cuello y quijada



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 67.Vista detalle de mano y lupa



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 68.Vista detalle de cabello



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 69. Vista detalle de ojos



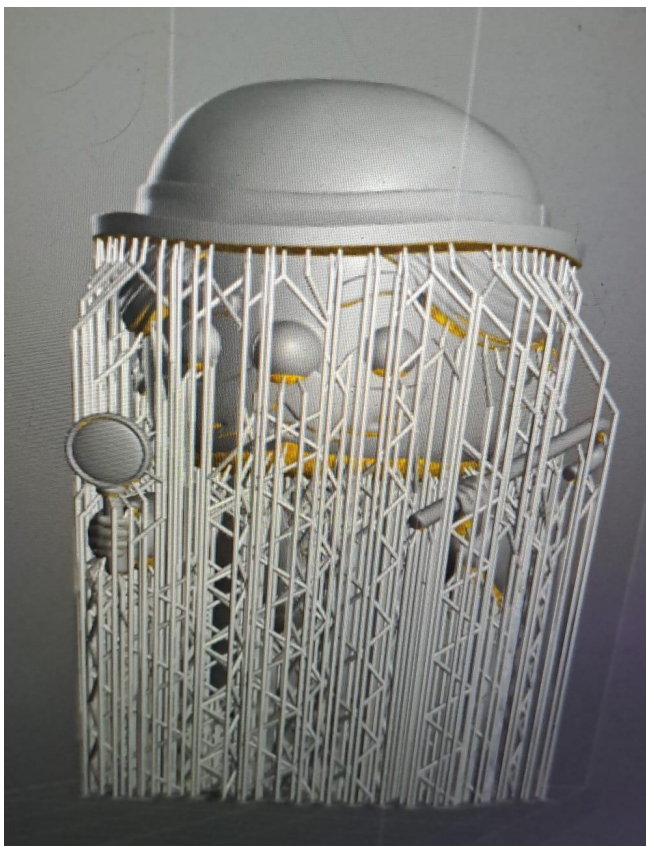
Fuente: Elaboración propia, 2025

Pose de acción y Final personaje Don Evaristo.

7. Aprendizaje

Tomamos la decisión de ocupar esta pose de acción como la final para la impresión en resina, ya que el personaje Don Evaristo investigaba daba críticas fuertes y reflexiones a niños y adultos, lo cual representa la lupa que tiene en su mano derecha y el basto es un símbolo Quiteño acompañado de su sombrero y traje que siempre lo caracterizo, en esta ocasión nos ayuda mucho el diseño FUNKO POP ya que también refleja su estatura q era muy conocida.

Figura 70.Malla de impresión personaje Don Evaristo



Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 71. Personaje 3D Don Evaristo impreso en resina.



Fuente: Elaboración propia, 2025

Metodología Ambrose y Harris: Empaque

1. Definición

Para iniciar con el empaque del proyecto de titulación , se definió correctamente ante la esencia que quería transmitir, así como la conexión con el producto 3D. Tras tener la definición correcta de su empaque se procedió a buscar el estilo Funko pop que iba de acorde con la representación del personaje y su característica de ser coleccionable.

El empaque busca tener un vínculo con las nuevas generaciones que buscan un personaje con una historia y valor, es así que un empaque con una ventana plástica es una opción que se tomó en consideración. Los productos que se encuentran en el empaque deben proteger e informar a quien adquiere el producto sobre las características del contenido, en el caso de Don Evaristo en 3D , ayuda que el consumidor pueda apreciar su figura Funko pop antes de su adquisición, ya que posee una ventana transparente que ayuda a dar un vistazo del personaje sin necesidad de abrirlo.

2. Investigar

Para tener una visión más clara y correcta sobre el empaque de la figura se elaboró un moodboard con los empaques que posean el mismo concepto, estilo y estética del proyecto ,tal como lo podemos apreciar en la Figura 1.

Figura 72



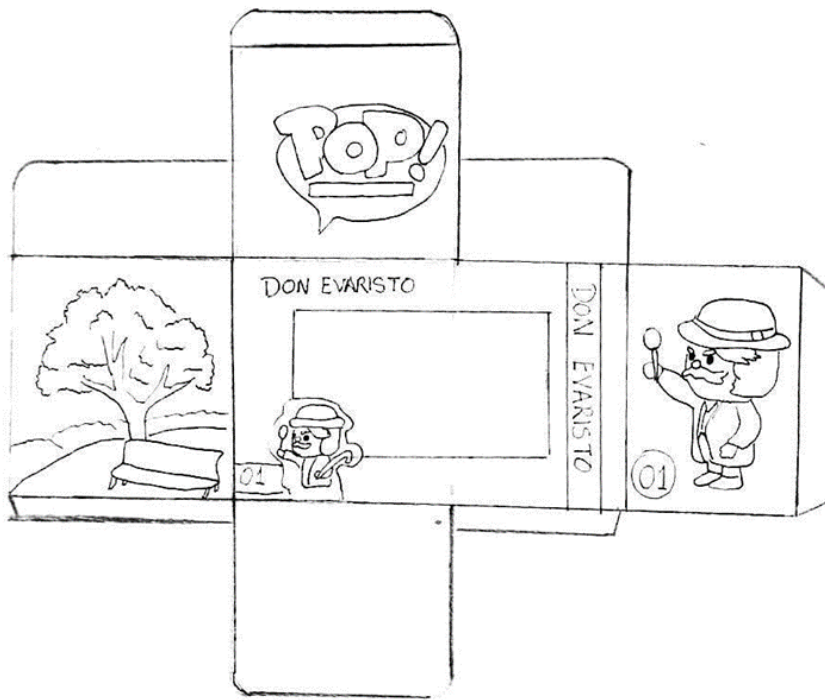
Fuente. Elaboración propia,2025

3.Idear

Se inició con bocetos simples que muestren la visión del empaque para Don Evaristo, este empaque debía poseer una ventana plástica por lo que los primeros bocetos se enfocaron en la distribución de la caja.

Figura 73

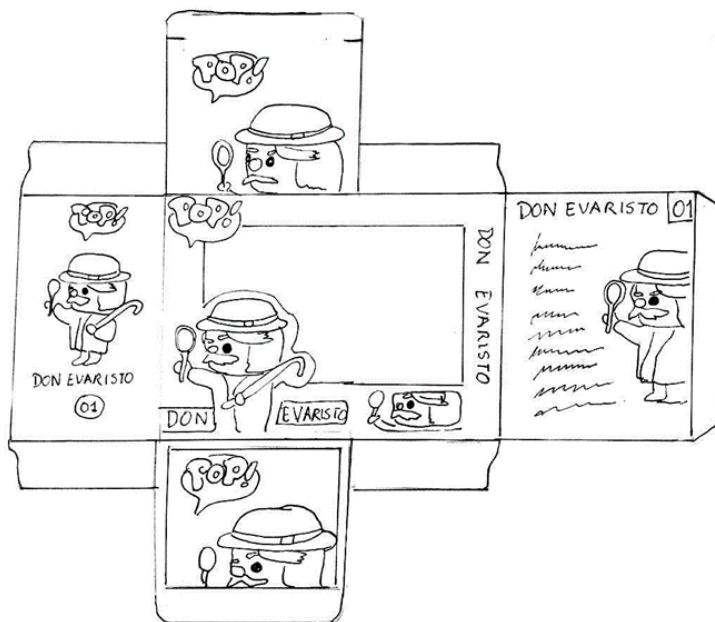
Boceto empaque 1



Fuente. Elaboración propia,2025

Figura 74

Bocetaje propuesta dos de empaque



Fuente. Elaboración propia, 2025

4. Prototipado

Con el maquetado correcto que va de acorde con el proyecto se comenzó a trazarlo en ilustrador para su posterior impresión y colocar dos propuestas de colores que representen al personaje, y con variaciones de poses.

Figura 75

Empaque vectorizado

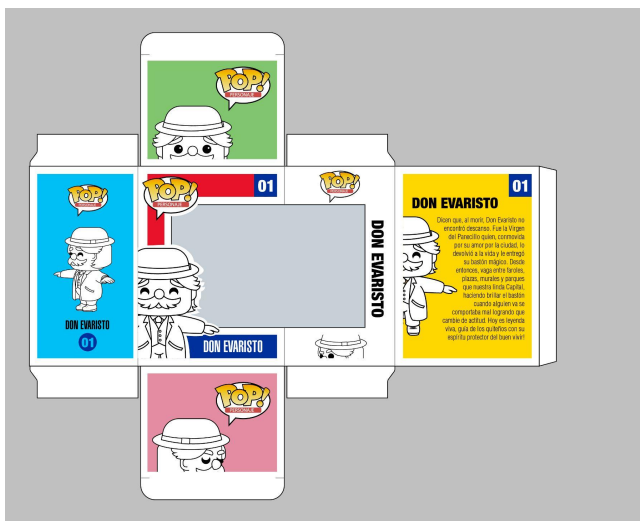


Fuente. Elaboración propia,2025

Se elaboró una propuesta con colores llamativos para el empaque como se muestra en la figura 76 pero después de un profundo análisis se determinó que lo mejor era considerar la propuesta inicial.

Figura 76

Empaque vectorizado



Nota. Elaboración propia, 2025

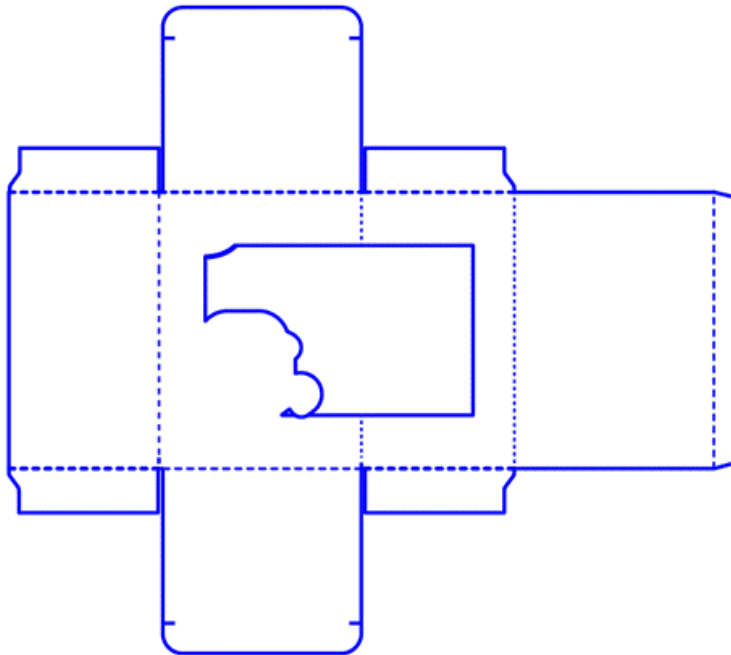
5. Selección Tomando en cuenta todas las consideraciones respecto al diseño de la caja, y su respectivo maquetado se decidió hacer uso del empaque que posee las imágenes 3D por lo que se reemplazó cada imagen

Figura 78



Fuente. Elaboración propia,2025

Figura 79 Empaque líneas de doblez y corte



Fuente. Elaboración propia,2025

6.Implementación

Para tener una imagen más clara de como se verá ya impreso se elaboró sus mock ups, estos mock ups poseen el empaque final desde una perspectiva posterior y frontal.

Figura 80 Mock up empaque ,vista posterior



Fuente. Elaboración propia,2025

Figura 81

Mock up empaque ,vista frontal



Fuente. Elaboración propia.2025

7. Aprendizaje

El desafío en la maquetación del empaque fue encontrar un balance adecuado en el diseño, a la vez que sea un elemento decorativo y que aporte información adicional del personaje. Sin embargo, la elaboración del moodboard ayudó a que no se pierda la visión inicial y sobre todo el concepto, facilitando así la materialización de las ideas y orientando el proceso creativo.

Conclusiones

- Don Evaristo no es solo un personaje quiteño; representa parte de la historia y cultura de la ciudad, y este proyecto muestra lo valioso que es preservar y mantener vivos estos personajes.
- La creación del Funko Pop en 3D demuestra que la historia puede contarse de manera divertida y creativa, y que la cultura puede llegar a más personas cuando se adapta a medios modernos.
- El trabajo con modelado 3D permitió combinar la investigación histórica con la creatividad digital, logrando una representación fiel, estética y significativa del personaje.
- Este proyecto puede inspirar a otros a valorar la cultura local y explorar nuevas formas de compartirla, evidenciando que tradición, creatividad y tecnología pueden ir de la mano.

Recomendaciones

- Difundir más personajes históricos quiteños mediante medios visuales modernos (muñecos, ilustraciones, animaciones).
- Integrar educación y coleccionismo: usar figuras como recurso pedagógico para enseñar historia local.
- Explorar tecnologías de impresión 3D o modelado digital para reproducir personajes de manera accesible y atractiva.
- Contar con una computadora con tarjeta gráfica adecuada, para facilitar y optimizar el proceso de modelado en 3D.
- Utilizar programas de diseño 3D como ZBrush, Blender o Maya, que permitan elaborar el personaje con precisión y detalle.
- Considerar cuidadosamente los costos de impresión 3D y las horas de trabajo, para planificar de manera realista la producción del personaje.

Referencias

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. Parramon Ediciones. Obtenido de <https://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/60921c7a1a416a68f6859db5eb3494474868ac8b.pdf>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *Metodología del diseño*.
- Animun 3D. (11 de Marzo de 2019). *Animun*. Obtenido de Los pasos de la creación de personajes 3D: <https://www.animun3d.com/blog/creacion-de-personajes-3d/>
- Alma Natura. (29 de mayo de 2028). *¿Por qué es importante trabajar la identidad cultural de cada pueblo?*. <http://bit.ly/44Gt5a6>
- Animun. (11 de marzo de 2019). *Los pasos de la creación de personajes 3D*. <https://bit.ly/40Ptcik>
- BBC. (Mayo de 2019). *BBC News Mundo*. Obtenido de "Funko Pop", las figuras con cabezas gigantes que se han vuelto un producto de culto y un negocio millonario: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48270725>
- Boxpacking. (2024). *boxpacking*. Obtenido de Descripción de Ventana PET/PVC en Caja: <https://www.boxpackingsolution.com/es/guia-de-diseno-de-envases/mascota-ventana-de-pvc/#:~:text=Descripción%20de%20Ventana%20PET/PVC,agradable%20de%20la%20caja%20final>.
- Bagre.life. (7 de mayo de 2023). Funko Pop: las cabezotas que se cuelan en la cultura pop. <https://bit.ly/3U9tw7W>
- Collantes , C. (2013). La caricatura de Don Evaristo (Ernesto Albán) en la estrategia comunicativa del DM de Quito en las administraciones municipales: Rodrigo Paz (1988-1992) y Augusto Barrera (2009–en gestión).
- Creacion digital. (2021). *Creacion Digital*. Obtenido de Proceso de desarrollo de personajes animados: <https://creaciondigital.website/proceso-de-desarrollo-de-personajes-animados/>

- Criscuolo, I. (2024). *Domestika*. Obtenido de ¿Cómo nació la ilustración digital?: <https://www.domestika.org/es/blog/3817-como-nacio-la-ilustracion-digital>
- Descripción de Ventana PET/PVC en Caja. (2024). *Boxpacking*. Obtenido de Descripción de Ventana PET/PVC en Caja: <https://www.boxpackingsolution.com/es/guia-de-diseno-de-envases/mascota-ventana-de-pvc/#:~:text=Descripción%20de%20Ventana%20PET/PVC,agradable%20de%20la%20caja%20final>.
- Diario de Valladolid. (2023). *El mundo*. Obtenido de ¿Qué son los Funko Pop y por qué están de moda en todas las edades?: <https://www.diariodevalladolid.es/especiales/231229/54281/son-funko-pop-estan-mod-a-todas-edades.html>
- Drucker, J., & McVarish, E. (2021). *Una historia del diseño gráfico: De la prehistoria hasta el siglo XXI (Vol. 2)*. Obtenido de <https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=9z4zEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=como+nace+el+dise%C3%B1o+grafico&ots=5sybHLyDeN&sig=PTSVBqPG0MDbPO2ijtUZAbmBcdQ#v=onepage&q=como%20nace%20el%20dise%C3%B1o%20grafico&f=false>
- El comercio. (8 de Julio de 2011). *El comercio*. Obtenido de Sobre Don Evaristo: <https://www.elcomercio.com/cartas/don-evaristo/>
- El comercio. (5 de Diciembre de 2016). *El comercio*. Obtenido de La palabra chulla define al quiteño, y está plasmada en un personaje y canción: <https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/quito-chulla-quiteno-cancion-personaje/>
- Elegoo. (6 de Julio de 2023). *Elegoo*. Obtenido de Impresión de resina 3D para principiantes: <https://eu.elegoo.com/es/blogs/resin-3d-printers-for-beginners/impresion-de-resina-3d-para-principiantes?srsId=AfmBOoo6VAOIthFswRqFj1e87kGUv8M94G1QbIJPWYwDcS2LofOFk1y2>
- Espid. (2020). *Espid*. Obtenido de ¿Cuáles son las mejores 10 herramientas para ilustración digital?: <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/10-herramientas-para-ilustracion-digital/>
- Ferrero, C. (2017). Aplicación del modelado digital y la impresión 3D en el proceso de elaboración de props y figuras coleccionables. *Doctoral dissertation, Universitat*

- Politécnica de València.* Obtenido de <https://riunet.upv.es/entities/publication/a62e403f-c0e5-4744-ba55-02129a9a6272>
- Fnac. (29 de Julio de 2024). *Fnac*. Obtenido de ¿Qué es un Funko Pop y por qué son tan populares?.: <https://www.fnac.es/Que-es-un-Funko-Pop-y-por-que-son-tan-populares/cp14306/w-4#:~:text=Los%20Funko%20Pop%20son%20figuras,dem%C3%A1s%20novedades%20de%20Funko%20Pophttps://www>
- Fnac. (2024). *Fnac*. Obtenido de ¿Qué es un Funko Pop y por qué son tan populares?: <https://www.fnac.es/Que-es-un-Funko-Pop-y-por-que-son-tan-populares/cp14306/w-4>
- Frame Games. (Septiembre de 2023). *Frame Games*. Obtenido de El Modelado 3D: La creación de personajes, fondos, props y la relación del modelado 3D con el resto de disciplinas.: <https://framegames.es/el-modelado-3d-la-creacion-de-personajes-fondos-props-y-la-relacion-del-modelado-3d-con-el-concept-art-la-animacion-3d-programacion-y-vfx/>
- Funkolandia. (12 de Diciembre de 2016). *Funkolandia*. Obtenido de ¡Flípalo! Aquí Te contamos como hacer un Funko Pop! personalizado: <https://funkolandia.com/blog/flipalo-aqui-te-contamos-como-hacer-un-funko-pop/>
- Gobierno de Colombia. (2025). *Funcion Publica*. Obtenido de La importancia de los personajes destacados en una entidad: https://www1.funcionpublica.gov.co/preguntas-frecuentes/-/asset_publisher/sqxafjubsrEu/content/la-importancia-de-los-personajes-destacados-en-una-entidad/28585938
- Gómez Carrascosa, M. (2021). Expandiendo el fenómeno Funko Pop! desde la planificación de medios. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/248636>
- Gutiérrez , N., & Núñez, R. (1998). Arquetipos y estereotipos en la construcción de la identidad nacional de México. *Revista mexicana de sociología*, 81-90.
- Huambo , G., & Carmela. (2018). Revalorización de los mitos y leyendas lambayecanos en la I.E N° 10113 “Santa Rosa” - Lambayeque. *Escuela de Artes & Diseño Gráfico Empresarial [142]*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8638>
- Impresoras3D. (2023 de Febrero de 2024). *Impresoras3D*. Obtenido de El mundo de Funko Pop y la impresión 3D: <https://www.impresoras3d.com/el-mundo-de-funko-pop-y-la-impresion-3d>

- Instructables*. (2025). Obtenido de El Proceso De Realización De Un Funko Pop: <https://www.instructables.com/El-Proceso-De-Realizaci%C3%B3n-De-Un-Funko-Pop/>
- Jiménez, S., León, C., Ocaña, H., & Romero, J. A. (2023). Consideraciones sobre cultura, interculturalidad, identidad cultural y educación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 24-32. Obtenido de <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/396>
- Maxon. (2022). *Maxon*. Obtenido de 18 Tipos y técnicas de modelado: <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=5KMnrfUE&id=107F9767DE14592ADE9047E6937DB1AA4703134A&thid=OIP.5KMnrfUEN1bDQms0MVR9HwHaFE&mediaurl=https%3A%2F%2Fmonstruosdeldiseño.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F11%2Fprimitivas.jpg&cdnurl=https%3A%2F%2Fmonstruosdeldiseño.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F11%2Fprimitivas.jpg>
- Michel, M. M. (2020). Influencia social de la tecnología en la pérdida de la identidad cultural. *Opuntia Brava*, 264-271. Obtenido de <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/970>
- Mordini, E. (2006). *La globalización y la pérdida de identidad*. Comisión Europea, Dirección General de Investigación. Obtenido de Recuperado de http://www.pahef.org/success_stories/ethos_iv/spanish/GlobalizacinYLaPrdidaDeIdentidad.pdf
- Redondo, J. (6 de Septiembre de 2019). *Elgeeky.com*. Obtenido de ¿Qué son los Funkos? Historia, tipos y cuáles son los más caros: <https://elgeeky.com/que-son-los-funkos-historia-tipos-y-cuales-son-los-mas-caros/>
- Repsol. (30 de Abril de 2024). *Repsol*. Obtenido de Generación X, Y, Z: <https://www.repsol.com/es/energia-futuro/personas/generacion-x-y-z/index.cshtml>
- Rodríguez Hernández, A., Palma Zapata, M., González Sarmiento, V., & Ramírez Torres, L. (2021). *Pérdida progresiva de la identidad: sentidos patrimoniales en el centro de Bogotá*. Obtenido de <https://repository.universidadean.edu.co/server/api/core/bitstreams/69ee0c1f-e7da-4d2e-9f79-7104587aac48/content>
- Vicente, V. (Enero de 2025). *Gaddex*. Obtenido de Integración cultural: ¿Por qué es importante y cómo fomentarla en tu empresa?:

<https://www.gaddexapp.com/blog/integracion-cultural#:~:text=La%20integración%20cultural%20es%20el,armonía%20y%20se%20sientan%20valoradas>.

Weerg. (17 de Enero de 2023). *Weerg*. Obtenido de Impresión 3d en resina: qué es, cómo funciona y principales ventajas.: <https://www.weerg.com/es/guias/impresion-3d-como-funciona>

Wortev. (1 de Febrero de 2023). *Wortev*. Obtenido de ¿A qué se debe el éxito de Funko? Aplica sus estrategias de negocio para ser irresistible. : <https://wortev.com/historias/exito-de-funko-estrategias-de-negocio/#:~:text=en%20tu%20emprendimiento.-,1.,tema%20lo%20abordaremos%20más%20adelante.&text=Por%20otro%20lado,%20en%202021,o%20elementos%20de%20su%20logo>

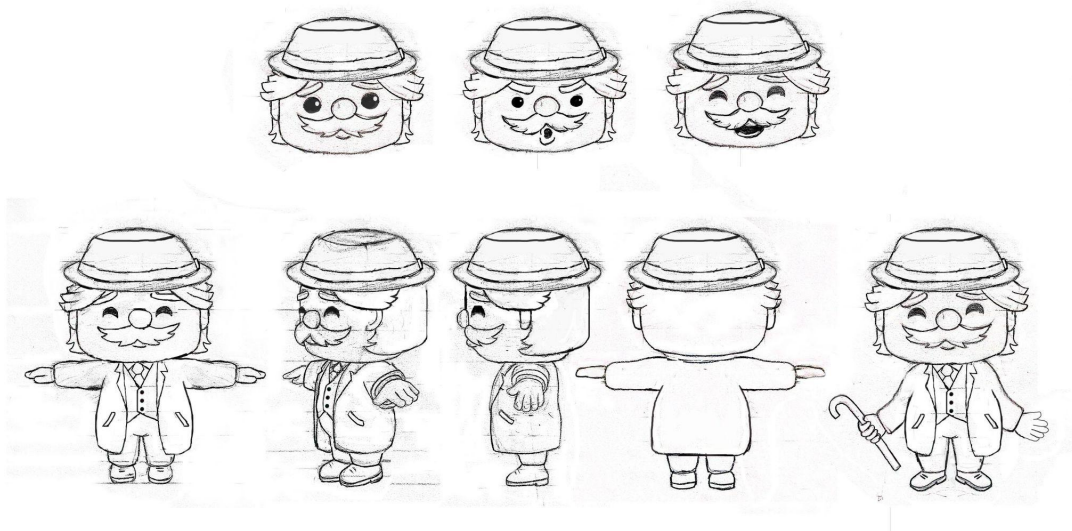
Zúñiga, F., de la Cruz, L., & Pravia, M. (2023). Modelo teórico para la gestión del merchandising visual en centros culturales para el turismo. *Ciencias Holguín*. Obtenido de <http://www.ciencias.holguin.cu/revista/article/view/295>

Anexos

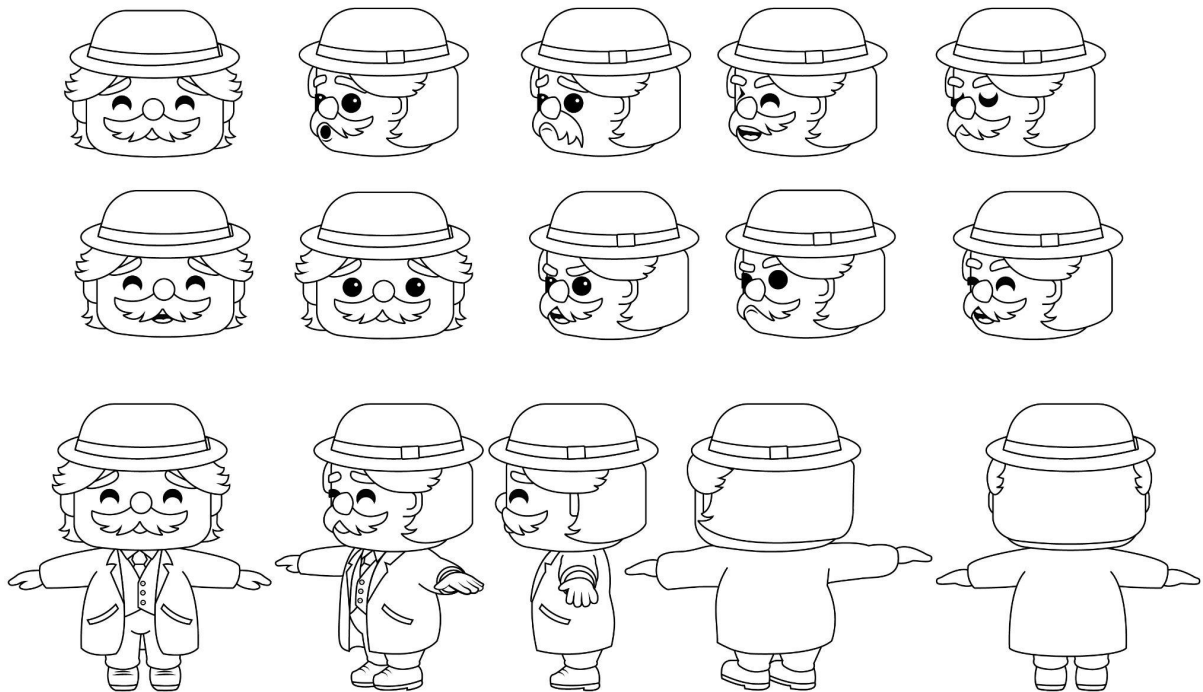
Primeros bocetos de propuestas del personaje de Don Evaristo



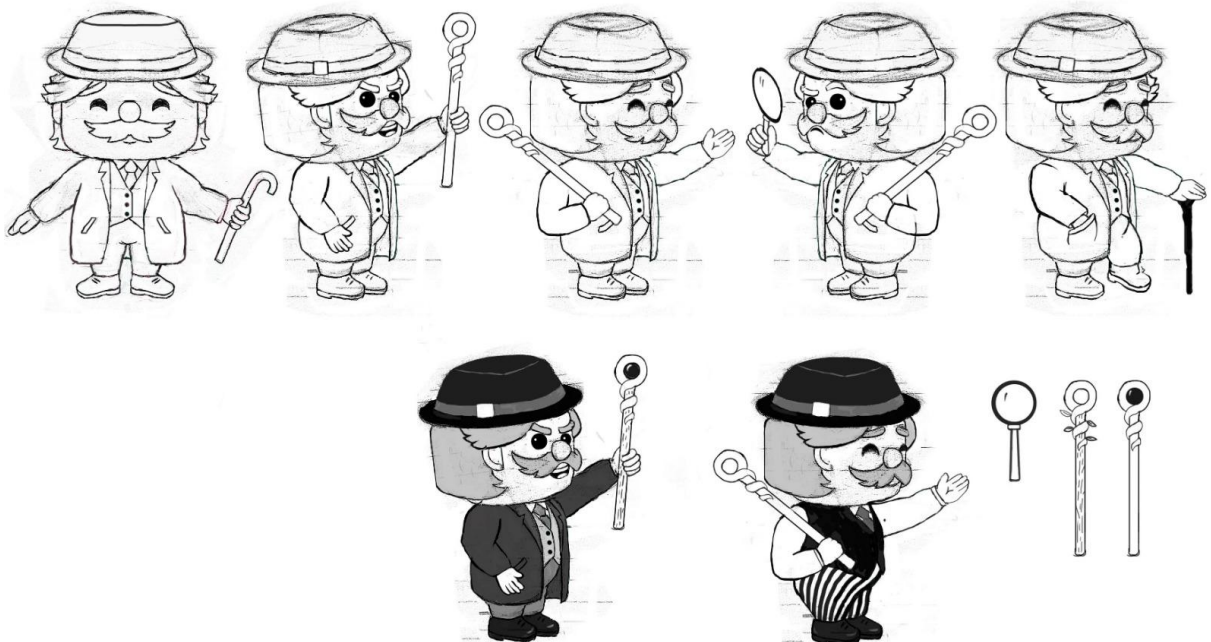
Primeras 3 expresiones y vistas del personaje



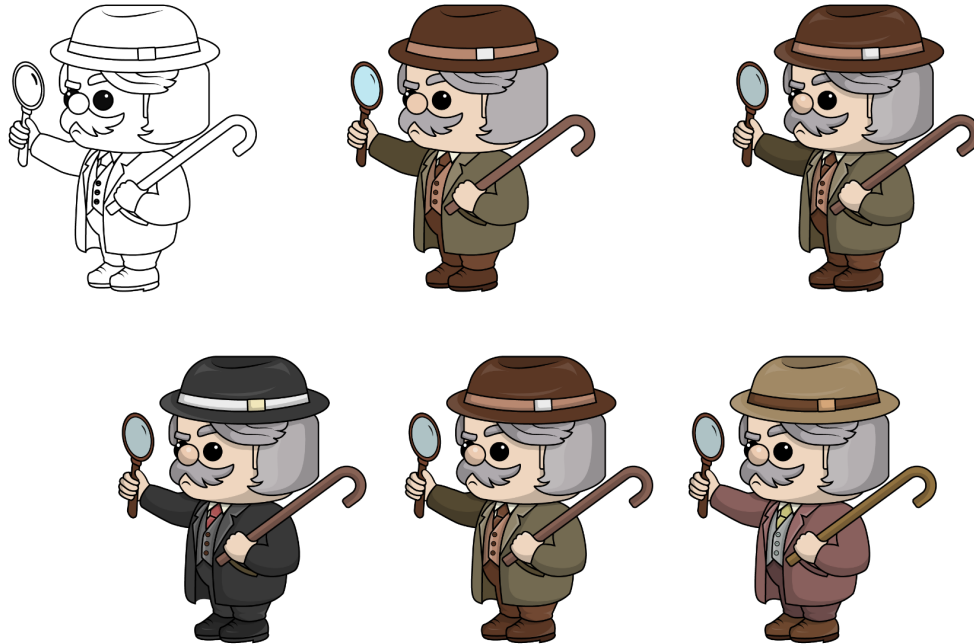
Expresiones y vistas del personaje.



Propuestas de poses, vestimenta y accesorios



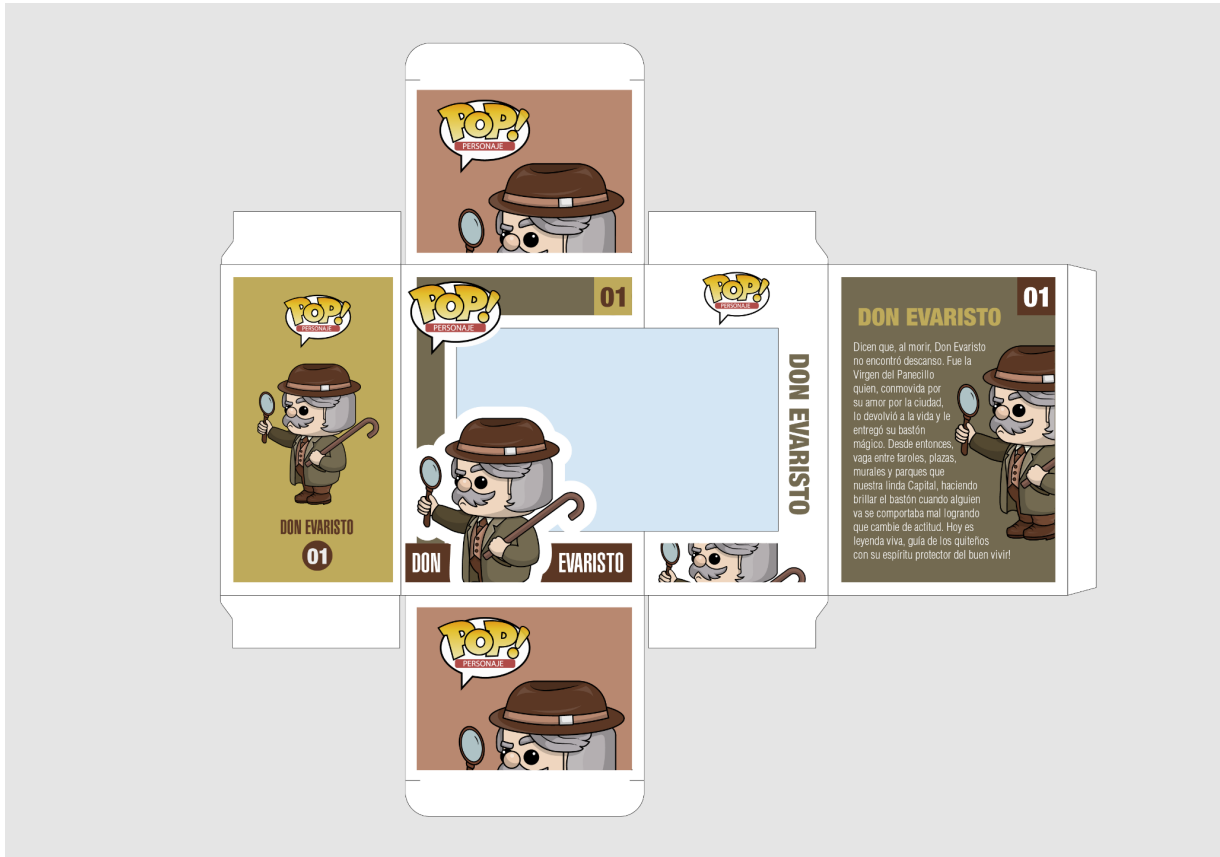
Propuestas de color del personaje



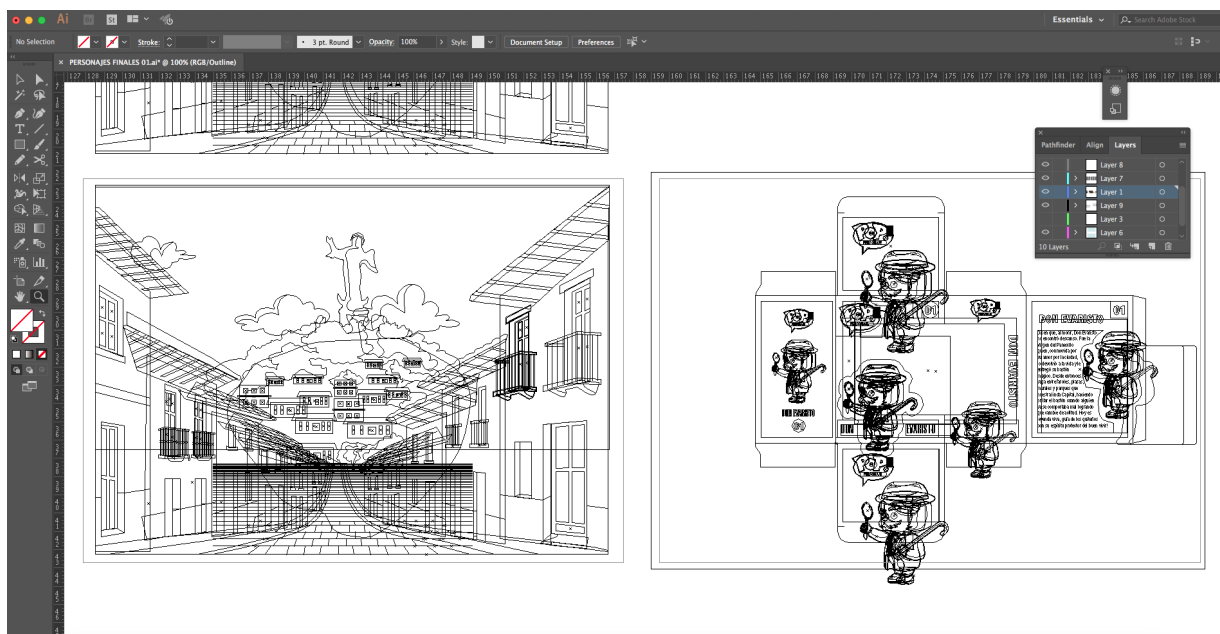
Escenario, inspirado en el Centro Histórico de Quito.



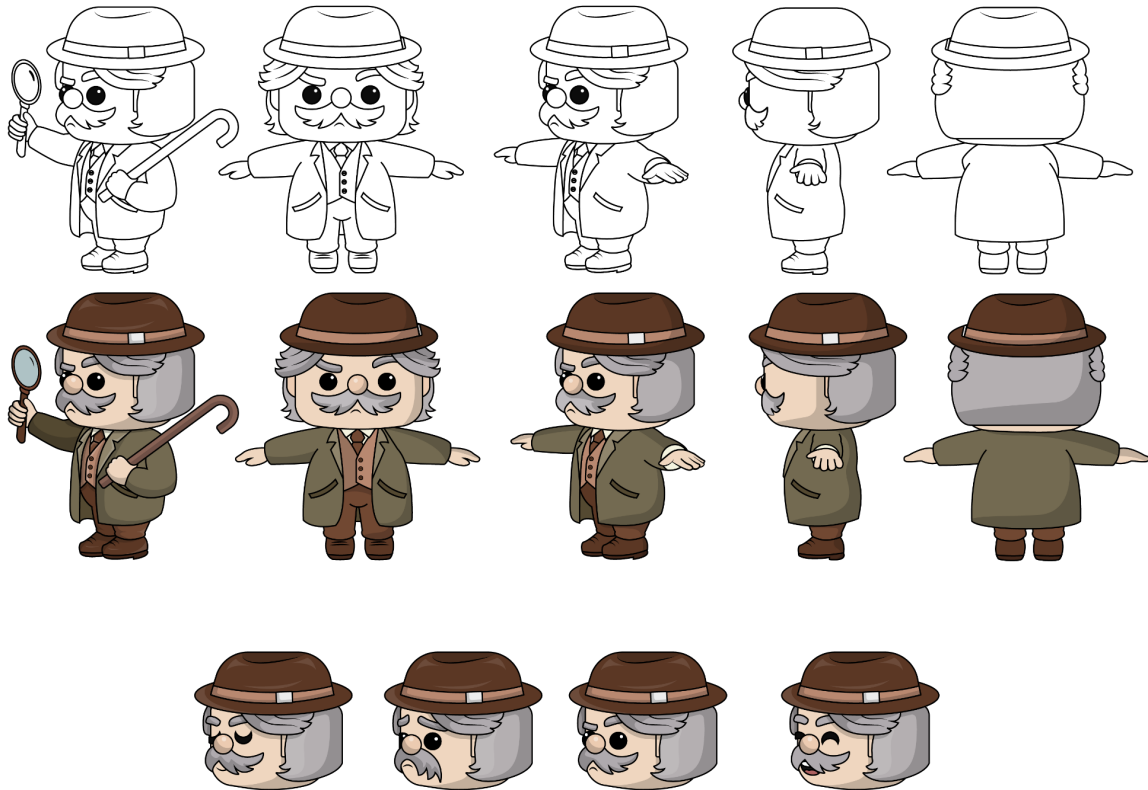
Diseño de empaque



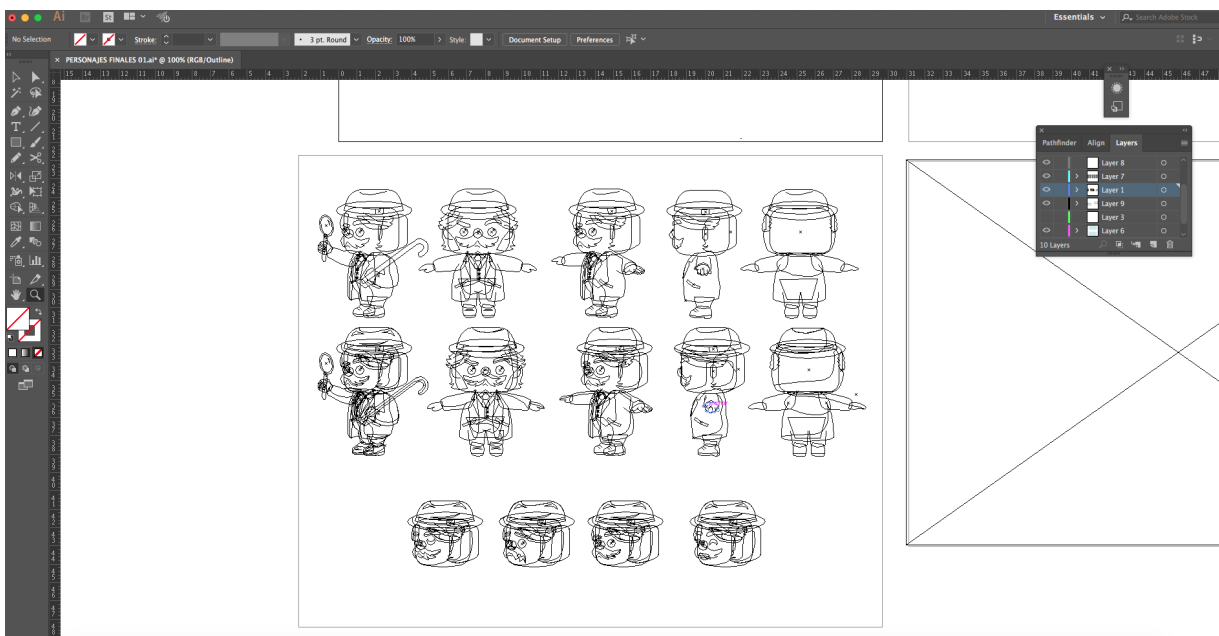
Captura de pantalla de la mesa de trabajo de ilustrador del escenario y empaque

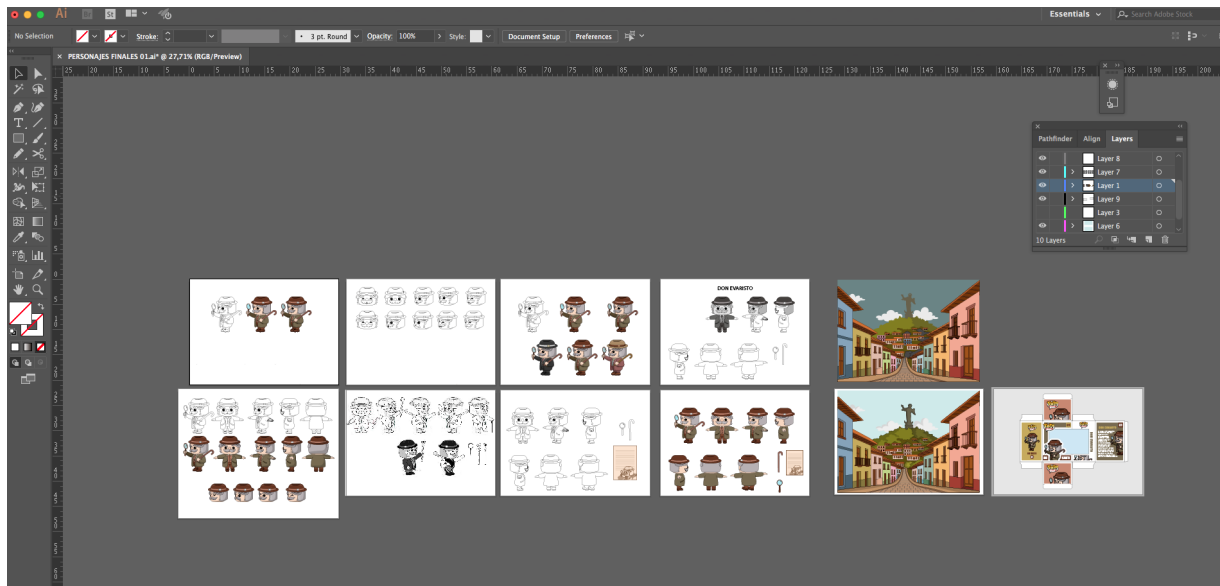


Vistas de personaje y expresiones coloreadas



Captura de mesa de trabajo de ilustrador de las vistas y expresiones pintadas.

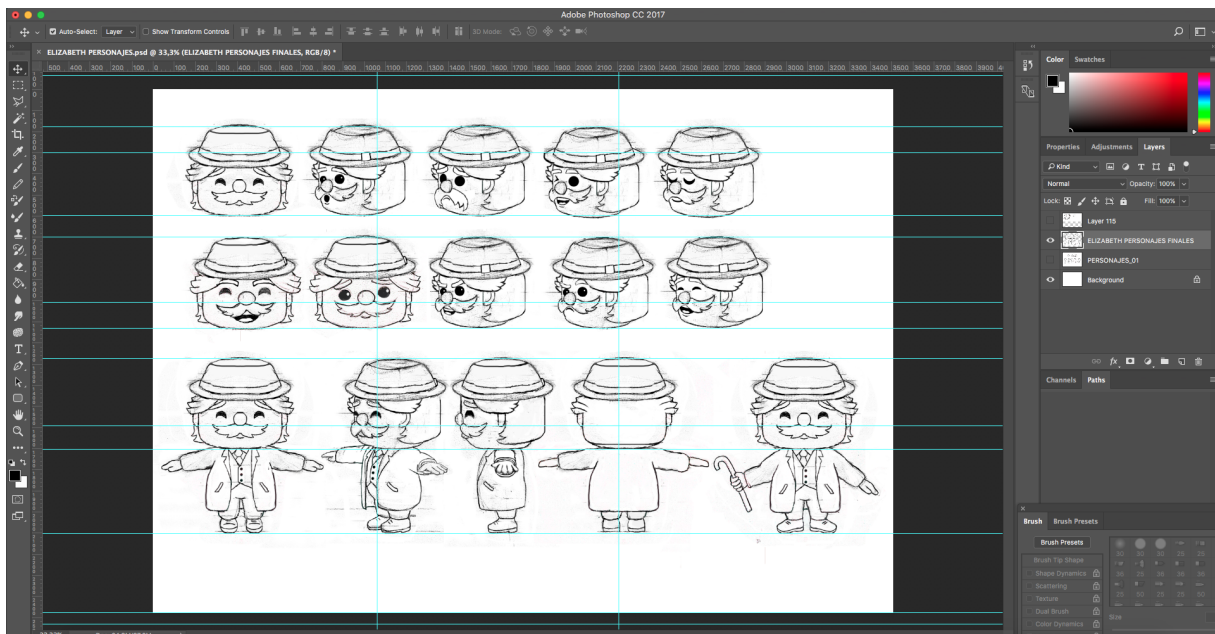




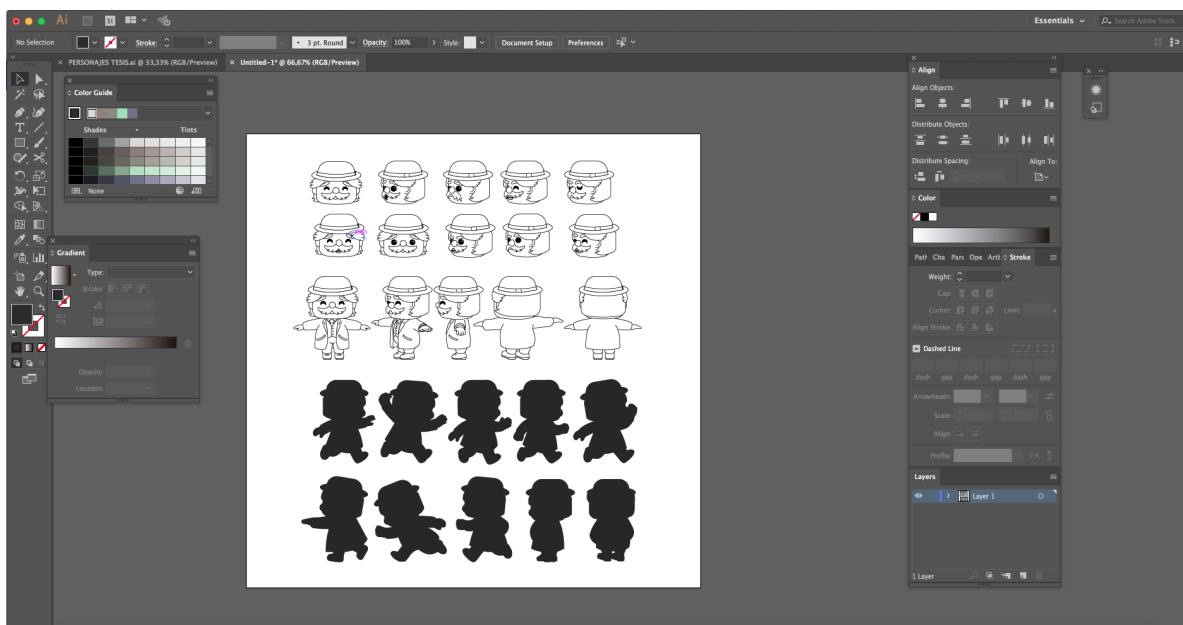
Mesa de trabajo de Photoshop de una propuesta de estilo de colorización del personaje



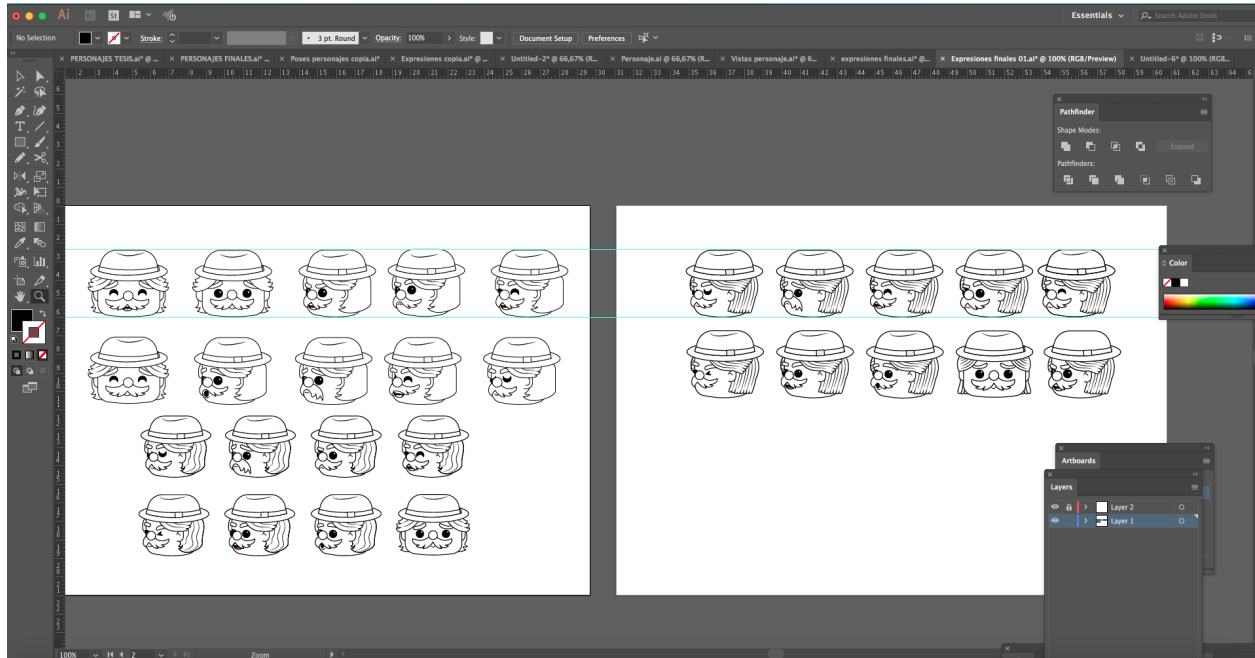
Expresiones y poses del personaje siendo pulidas antes en Photoshop antes de vectorizar en ilustrador



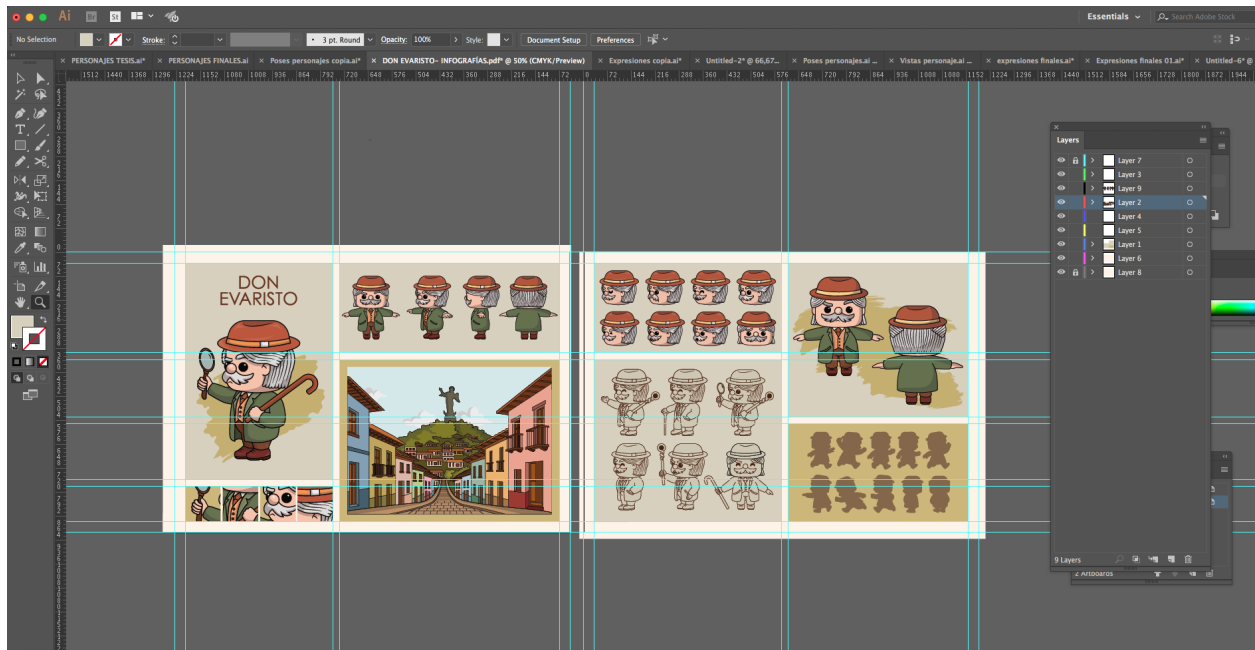
Mesa de trabajo de Ilustrador, vectorizando las expresiones, vistas y siluetas del personaje



Captura de pantalla de las expresiones finales del personaje.



Captura de pantalla de la diagramación final de las infografías

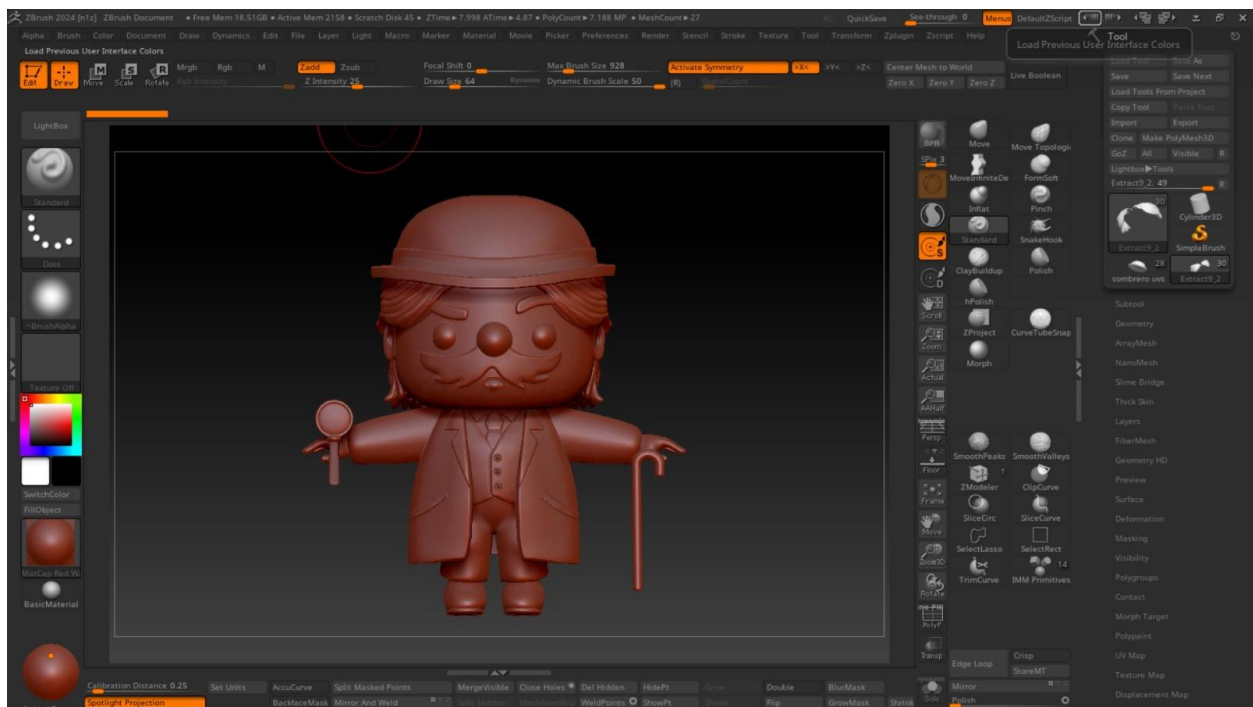


Modelado 3D del personaje

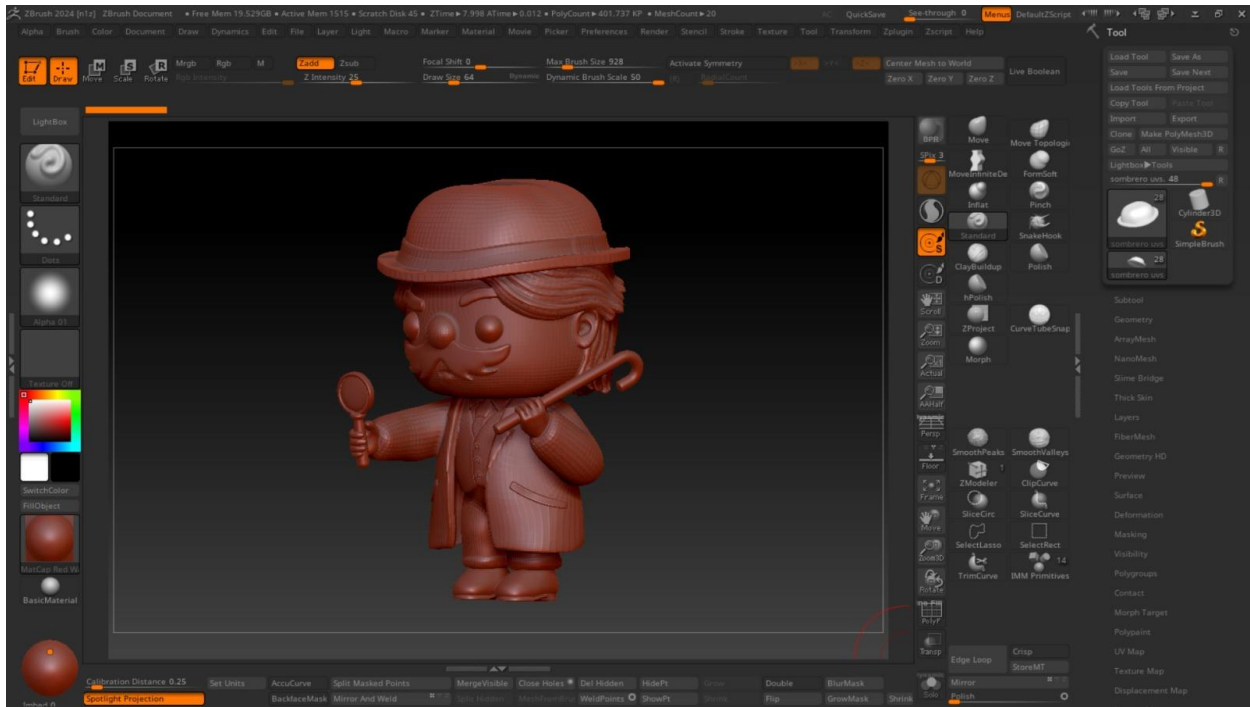




Captura del personaje dentro de Zbrush en postura en T



Captura del personaje dentro de Zbrush en postura final



Personaje 3D texturizado





