

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 “Cucurucho”
perteneciente a la leyenda
“Cucurucho de San Agustín”

Tutor: Lic. Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/08/2025.





Autor: Michelle Sthefanny Mora Arias

Título a obtener: Diseñadora Gráfica y Productora Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico:

michelle.mora@ister.edu.ec



Autor: Wilmer Alejandro Punguil Calo

Título a obtener: Diseñador Gráfico y Productor Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico:

wilmer.punguil@ister.edu.ec



Autor: Katherine Dayana Riquero Contreras

Título a obtener: Diseñadora Gráfica y Productora Audiovisual

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico:

katherine.riquero@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, **Wilmer Alejandro Punguil Calo** 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 “El Cucurucho” perteneciente a la leyenda “El cucurucho de San Agustín”** 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,



Wilmer Alejandro Punguil Calo

C.I.: 2100694781

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, **Katherine Dayana Riquero Contreras** 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 “El Cucurucho” perteneciente a la leyenda “El cucurucho de San Agustín”** 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,



Katherine Dayana Riquero Contreras

C.I.: 175585390

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, **Michelle Sthefanny Mora Arias** 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 “El Cucurucho” perteneciente a la leyenda “El Cucurucho de San Agustín”** 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,



Michelle Sthefanny Mora Arias

C.I.: 17196789789

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:

Michelle Sthefanny Mora Arias
Wilmer Alejandro Punguil Calo
Katherine Dayana Riquero Contreras

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

WILMER ANDRÉS OSSA PAREDES

CONTACTO ESTUDIANTE:

098 075 5306
097 894 1571
096 053 3038

CORREO ELECTRÓNICO:

yarixshamp@outlook.es
josefernando0892@gmail.com
escobaralejandro365@gmail.com

TEMA:

REVALORIZACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA
ILUSTRACIÓN Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE “EL CUCURUCHO”
PERTENECIENTE A LA LEYENDA “EL CUCURUCHO DE SAN AGUSTIN”

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Actualmente, en el país de Ecuador las historias tradicionales como las leyendas poco a poco se han ido perdiendo con el paso de los años, especialmente entre las nuevas generaciones, ya que estas cada vez parecen tener menos interés por las narrativas que forman parte de la identidad cultural del Ecuador. Esta realidad representa una pérdida significativa ya que muchas de estas historias contienen valores, símbolos o elementos que reflejan parte de la cultura, las tradiciones y la memoria de las comunidades ecuatorianas. Ante esta situación, el presente proyecto de titulación tiene como propósito contribuir a la revalorización de las historias ecuatorianas a través de la recuperación de una leyenda emblemática del Ecuador, como lo es en este caso, la leyenda “el gigante de Quitumbe”. El proyecto está centrado en el diseño e ilustración de uno de los personajes de la leyenda, como primer paso hacia la elaboración de un modelo 3d. Para lograr aquello, se desarrollaron bocetos iniciales del personaje en diferentes vistas y posturas, buscando transmitir de manera visualmente efectiva su fuerza y relación con la cultura. Esta propuesta tiene un doble propósito, ya que, por un lado, busca preservar y dar nueva vida a una leyenda tradicional ecuatoriana; y, por otro lado, también busca difundir esta leyenda de forma atractiva mediante recursos gráficos. De esta manera, el proyecto logra contribuir a despertar el interés del público joven por las leyendas nacionales y que ayude a mantener viva la riqueza cultural del país en el entorno digital actual.

PALABRAS CLAVE:

Diseño de personaje, sketch, modelado 3d, backgrounds, packing

ABSTRACT:

currently, in the country of Ecuador, traditional stories such as legends have been gradually lost over the years, especially among the new generations, as these seem to have less and less interest in the narratives that form part of Ecuador's cultural identity. This reality represents a significant loss since many of these stories contain values, symbols or elements that reflect part of the culture, traditions and memory of the Ecuadorian communities. Given this situation, the present project aims to contribute to the revaluation of Ecuadorian stories through the recovery of an emblematic legend of Ecuador, as it is in this case, the legend "the giant of Quitumbe". The project is focused on the design and illustration of one of the characters in the legend, as a first step towards the elaboration of a 3d model. To achieve this, initial sketches of the character were developed in different views and postures, seeking to convey visually effectively their strength and relationship with culture. This proposal has a dual purpose, because on the one hand, it seeks to preserve and give new life to a traditional Ecuadorian legend; and, on the other hand, it also seeks to disseminate this legend in an attractive way through graphic resources. In this way, the project is able to help awaken young people's interest in national legends and help keep alive the cultural wealth of the country in the current digital environment.

KEYWORDS

Diseño de personaje, sketch, modelado 3d, backgrounds, packing



Firma del Estudiante (AUTOR)
Michelle Sthefanny Mora Arias
C.I.: 17196789789



Firma del Estudiante (AUTOR)
Wilmer Alejandro Punguil
C.I.: 2100694781



Firma del Estudiante (AUTOR)
Katherine Dayana Riquero Contreras
C.I.: **175585390**

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 **Wilmer Alejandro Punguil Calo**, con C.I.: **2100694781** 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

Wilmer Alejandro Punguil Calo

C.I.: 2100694781

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

f i t y t v www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec

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 **Katherine Dayana Riquero Contreras**, con C.I.: **175585390** 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

Katherine Dayana Riquero Contreras

C.I.: 175585390

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

f i t y t v www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec

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 **Michelle Sthefanny Mora Arias**, con C.I.: **17196789789** 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

Michelle Sthefanny Mora Arias
C.I.: **17196789789**

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

 **www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec**

Dedicatoria

Dedicatoria Michelle Sthefanny Mora Arias

Dedico esta tesis a mis papis, quienes a pesar de mis tropiezos han estado ahí como ese sostén incansable con su amor infinito e incondicional. A ellos, por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la perseverancia, y por recordarme siempre que puedo lograr todo lo que me proponga. Esta dedicatoria también es para mí, porque a pesar de momentos difíciles, dudas y desaliento, tomé coraje, me esforcé y continué en la lucha intentando siempre mantener la excelencia. Este logro es tanto mío como de ustedes papitos.

Dedicatoria Wilmer Alejandro Punguil Calo

Este proyecto primeramente va dedicado a Dios y a mi Familia quien con su apoyo incondicional estuvieron allí dando ánimos para que finalice esta carrera también a todos quienes me inspiraron a culminar este proyecto a los docentes de esta querida Institución ya que con su ayuda he aprendido cosas nuevas en esta carrera y sobre todo va a dedicada a mí ya que esto representa un logro más en mi vida.

Dedicatoria Katherine Dayana Riquero Contreras

Este proyecto es una prueba de que el esfuerzo y perseverancia te llevan a la cima. En cada una de estas páginas esta recalcado el resultado de innumerables horas de desvelo por las cuales he tenido que superar cada reto que parecía ser imposible. Y quiero dedicar este logro a mi persona que siempre ha buscado la manera de seguir adelante, que no se ha cansado de buscar soluciones y que tiene una sed por aprender nuevas. Es lo que me ha empujado a ir más allá, a no tener miedo a la incertidumbre y a entender que cada obstáculo es una oportunidad para crecer. Esto es también un homenaje a todos esos pensadores, investigadores y soñadores que, con sus ideas, encendieron mi curiosidad.

Agradecimientos

Agradecimiento Michelle Sthefanny Mora Arias

Agradezco a mis padres quienes han sido mi mayor inspiración, mi refugio y mi motor para seguir adelante. Gracias por su amor infinito, por creer en mí cuando yo misma dudaba, y por enseñarme que con esfuerzo, ganas y perseverancia los sueños se vuelven realidad. Este logro también es suyo, porque sin ustedes nada de esto habría sido posible.

A mi familia y personas cercanas, gracias por cada palabra de ánimo, por cada vez que preguntaban cómo iba en mis clases y por estar presentes en los instantes más importantes celebrando conmigo cada quimestre culminado. A mis profesores, por compartir sus conocimientos y así enriquecieron mi aprendizaje y me motivaron a dar lo mejor de mí. A cada persona que fue parte de este proceso, les guardo un lugar especial en mi corazón, pues su apoyo me acompañará siempre quedando una huella en mi vida.

Agradecimiento Wilmer Alejandro Punguil Calo

Mis agradecimientos van dirigida a esta Institución que me ayudo y me brindo un espacio para aprender y me dio las herramientas para crecer como profesional y mi vida personal, a cada docente de esta prestigiosa institución ya que con su guía pude llegar hasta este momento esperado gracias por sus conocimientos ya que con eso me impulsó a superar mis límites como persona, gracias mi familia y sobre todo a Dios por la vida y la salud.

Agradecimiento Katherine Dayana Riquero Contreras

Primero que nada, quiero dar las gracias a la universidad. Fue el lugar que me abrió las puertas y me dio la oportunidad de sumergirme de lleno en el fascinante mundo del diseño gráfico. A los profesores de la facultad de diseño, gracias por cada clase, por cada crítica constructiva y por esa visión que me ayudó a crecer. Sus talleres, sus análisis y todos los

consejos sobre composición, color y tipografía fueron la base de todo lo que hice. También quiero dar las gracias a mis maestros silenciosos: los diseñadores, ilustradores, fotógrafos y artistas que me inspiraron.

Resumen

¿Qué pasaría si nosotros llegáramos a tomar una figura muy conocida en la Semana Santa, como lo es el Cucurucho de San Agustín, y que le demos vida para que las siguientes generaciones lo conozcan?

Esta es la idea principal de este proyecto. Queríamos ir más allá de lo que ya sabemos y realmente entender el alma de este personaje que camina por las calles de Quito cada Viernes Santo. No se trata solo de un disfraz; es una historia, una tradición y un símbolo de fe que se ha transmitido por generaciones.

Para poder lograrlo, hicimos una investigación, buscamos en libros y visitamos sitios web para poder obtener la esencia de quién es el Cucurucho de San Agustín. después, con todo ese conocimiento, empezamos a crear.

Nos preguntamos: ¿cómo podemos modernizar una leyenda reconocida en Ecuador que es algo tan tradicional sin que pierda su significado? Nuestra solución fue fusionar lo ancestral con lo contemporáneo. Usamos la tecnología más avanzada, como el software Maya y el modelado 3D, para darle forma a una nueva versión de este personaje. Pero siempre respetando sus raíces: su túnica morada y su sombrero cónico están ahí, intactos, pero con pequeños detalles que lo conectan con el arte de hoy.

El resultado es un personaje que se siente familiar y a la vez fresco. No solo creamos el modelo, también diseñamos una caja especial para que, cuando lo veas, sientas que tienes en tus manos una pieza de arte y cultura.

Este proyecto es una invitación a pensar que las tradiciones no son algo estático o un simple recuerdo. Son algo vivo que se puede transformar y seguir emocionando a la gente. Es la forma de demostrar que, al mezclar lo ancestral con lo digital, podemos mantener viva nuestra identidad y crear un diálogo entre nuestro pasado y nuestro futuro.

Palabras clave: Cucurucho, Tradition, Easter, Cucurucho, Quito, Technology, Design, Reinterpretation, Identity, Heritage, Innovation.

Abstract

What if we were to take a well-known figure in Holy Week, as is the “Cucurucho de San Agustín”, and give it life so that the next generations know?

This is the main idea of this project. We wanted to go beyond what we already know and really understand the soul of this character who walks through the streets of Quito every Good Friday. It’s not just a costume; it’s a story, a tradition and a symbol of faith that has been passed down through generations.

In order to achieve this, we did some research, looked through books and visited websites so that we could get the essence of who is the “Cucurucho de San Agustín”. Then, with all that knowledge, we started to create.

We ask ourselves: how can we modernize a legend recognized in Ecuador that is something so traditional without losing its meaning? Our solution was to fuse the ancestral with the contemporary. We use the most advanced technology, such as Maya software and 3D modeling, to shape a new version of this character. But always respecting his roots: his purple tunic and conical hat are there, intact, but with small details that connect him to the art of today.

The result is a character that feels familiar and yet fresh. Not only did we create the model, we also designed a special box so that when you see it, you feel that you have in your hands a piece of art and culture.

Keywords: Tradition, Easter, Cucurucho, Quito, Technology, Design, Reinterpretation, Identity, Heritage, Innovation.

ÍNDICE

Introducción.....	19
Planteamiento del Problema	19
Objetivo General	20
Objetivos Específicos.....	20
Justificación	20
 CAPÍTULO I	 22
Marco Teórico	22
Antecedentes	22
Teoría.....	25
Contexto.....	26
 CAPÍTULO II	 27
Metodología.....	27
 CAPÍTULO III	 29
Diseño de Investigación	29
Documentación Teórica.....	29
Resumen Creativo	36
Fundamentación del Diseño	38
 CAPÍTULO IV.....	 40

Moodboard	40
Loré del Personaje	41
CAPÍTULO V	44
Propuesta Del Desarrollo Del Proyecto Técnico.....	44
Personajes y Escenarios Ilustrados Digitalmente	46
Modelados 3D Del Personaje.....	62
Diseño del Empaque.....	85
MOCKUPS	89
CONCLUSIONES	99
RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	99
ANEXOS	101

Introducción

Planteamiento del problema

En Ecuador, se están obteniendo nuevos cambios que, para muchos ciudadanos ecuatorianos, especialmente en las generaciones actuales donde los jóvenes y niños están olvidando nuestras costumbres, leyendas y tradiciones. Es decir que el corazón de nuestra identidad el cual nos han representado con el paso del tiempo se ha quedado en el olvidando. Ya no los apreciamos tanto, ya no los contamos y ya no los transmitimos a la próxima generación. Es un problema, ya son una parte esencial de nuestra personalidad y cultura.

En la actualidad, con el avance de la tecnología en el cual el incremento de las redes sociales ha influido que los jóvenes se interesen por otras culturas, por ende, una de las desventajas es que nuestras historias locales se han quedado en el olvido. Unas de las ventajas sobre el avance tecnológico es que nos conectan con el mundo, lo cual es maravilloso, pero a veces nos separan de la nuestra. Esto no solo es devastador y decepcionante para nuestras culturas, sino que también daña nuestra conexión con el país y nuestro orgullo de ser ecuatorianos. Por ende, buscar una solución es nuestro mayor trabajo. En nuestro proyecto hablaremos de lo fundamental de revivir las leyendas y darles un valor significativo. Ya que nuestro trabajo no solo queremos que sean recordadas, sino más bien buscar una manera más fresca de contarlas y que se sientan conectados. Nuestro objetivo es fortalecer nuestras costumbres las cuales han sido un mayor vínculo con nuestros antepasados el cual se ha ido forjando y fortaleciendo con el paso del tiempo.

Objetivo General

Revaloración De Historias Ecuatorianas A Través De La Ilustración Y Modelado 3d Del Personaje Cucurucho Perteneciente A De La Leyenda El Cucurucho De San Agustín.

- Desarrollar un diseño de un personaje en 3D.
- Realizar una impresión en resina el cual debe de ser llamativo con el fin de poder atraer a nuestro público objetivo.
- Emplear técnicas de ilustración, modelado en 3D y mejorando nuestras habilidades técnicas en el proceso visual.
- Promover nuestra cultura, fortaleciendo, revalorizando una leyenda ecuatoriana.

Objetivos Específicos

- Investigar una leyenda representativa de nuestro país.
- seleccionar una leyenda y analizar su significado cultural.
- Diseñar y crear un modelado 3D, basándose en el personaje donde la narrativa y la identidad cultural de la leyenda elegida no cambie.
- No cambiar sus elementos simbólicos.

Justificación

Hoy en día, en un mundo tan conectado, parece que nuestras leyendas y tradiciones de Ecuador están en riesgo de desaparecer. La globalización y la tecnología han hecho que muchos, especialmente los jóvenes, se desconecten de nuestra propia identidad. Si no cuidamos la increíble herencia cultural que hemos creado a lo largo de los años, podríamos perderla para siempre.

Nuestras leyendas son mucho más que simples historias; son el corazón de nuestra memoria e identidad, y a través de ellas, hemos transmitido los valores, creencias y conocimientos de nuestros pueblos. Pero estas historias corren el riesgo de ser olvidadas porque no se están contando de la forma en que los jóvenes consumen contenido hoy en día. Por eso, incluso la UNESCO nos dice que debemos proteger nuestro patrimonio cultural, porque es clave para construir sociedades más inclusivas.

Nuestra propuesta busca crear un personaje fresco, moderno y llamativo, el cual este inspirado en nuestra leyenda con el fin de que nuestro público objetivo encuentre un vínculo en un mundo diferente donde puedan aprender y divertirse al mismo tiempo. Esta idea va más allá de solo preservar nuestras leyendas, también queremos que se vuelvan parte de nuestra cultura actual. El cual sería una mayor fuente creativa para que ilustradores, diseñadores y narradores ecuatorianos puedan buscar una manera de emplear más diversidad de en nuestro patrimonio cultural revalorizando nuestras costumbres. Además, al presentar nuestras leyendas de una manera más moderna ayudamos a que la educación se fortalezca donde no solo los jóvenes y niños aprenderían sobre su patrimonio, sino que también aprenderían el valor y el respeto por nuestra diversidad cultural que hay en Ecuador.

Al desarrollar personajes basados en leyendas ecuatorianas su impacto sería positivo, dando a los jóvenes y niños representaciones culturales las cuales fomenten su sentido de pertenecía y orgullo sobre nuestra cultura y enseñando al mundo la variedad que representa a Ecuador, ya que es un país cuyas historias van más allá de la realidad.

CAPÍTULO I

Marco Teórico

Antecedentes

Las leyendas no solo son historias, son conexiones que se van forjando con nuestros antepasados las cuales nos definen y nos unen de forma real y única. En Ecuador, las leyendas son como un espejo mágico que nos devuelve la imagen de nuestra propia historia y de nuestro pueblo. Nos unen, nos juntan y, sobre todo, nos ayudan a construir lo que somos. Y no somos los únicos que lo decimos: incluso la UNESCO apoya la idea de que estas historias orales son esenciales para proteger nuestra riqueza cultural y mantener viva la memoria de un pueblo.

Piense, por ejemplo, en la leyenda del cucurucho de San Agustín. siglo se originó, es una de las primeras historias policíacas que se recuerdan en la ciudad. Pero va más allá de la tragedia: es como una ventana que se abre a la sociedad de diferencias sociales, matrimonios arreglados, emociones en la superficie y el peso de la religión.

Es fascinante cómo estas viejas historias tienen todo. Son historias que, a pesar de llevar ropa nueva cada vez, nunca pierden ese algo universal... Ese latido del corazón que todo el mundo puede entender en lo profundo.

Esta leyenda ha vivido durante mucho tiempo en la voz del pueblo de Quito. Esta historia se la contaban los abuelos a los padres, y los padres a los hijos, al calor del hogar. No era solo un relato para asustar en las noches, sino una lección de vida. A través de ella se aprendía sobre los peligros de dejar que el corazón nos ciegue, la importancia de honrar a la familia y el valor de vivir en comunidad.

Durante siglos, fue alrededor de la mesa o junto a la cama donde estas historias tejieron el lazo más fuerte. Eran el regalo más valioso que una generación le podía pasar a la siguiente: la brújula moral y la memoria de quiénes somos. Como señaló el pensador Michel de Certeau, estas historias cotidianas aparentemente simples son en realidad poderosas

herramientas que dan forma a quiénes somos y cómo recordamos nuestro pasado colectivo. Desafortunadamente, la imagen es diferente hoy en día. La globalización, la vida acelerada de las ciudades y el constante bombardeo de las pantallas han hecho que estas antiguas narraciones hayan perdido a sus protagonistas. La mesa familiar en la que antes se contaban estas historias ha desaparecido y con ella las leyendas como el cucurucho.

Como señala Arjun Appadurai, las nuevas generaciones están construyendo su identidad con las historias que consumen en Internet, en series y en el cine global. Las narrativas locales que tejieron nuestra imaginación común a menudo fueron superadas y nos separaron de una parte inestimable de nuestro patrimonio.

Desde entonces, las leyendas urbanas de Ecuador, como el cucurucho de San Agustín, son mucho más que historias. Nos enseñan sobre nuestra culturas, miedos y creencias que nos unen como ecuatorianos. Estas dichas historias están vinculadas con las ciudades, calles y lugares por donde hoy en día vivimos, caminamos o jugamos.

Como por ejemplo en la ciudad de Quito, la fe católica ha dejado huella, aquí las leyendas no solo son una historia que se cuenta con eventos del pasado sino son valores, creencias y vivencias que nos han formado desde generaciones.

Como recalca la Investigadora María Amelia Viteri, es fundamental tener que preservar estas voces del pasado. No solo se trata de contar anécdotas es más debemos de entender como estos sucesos moldean nuestra percepción de nuestra ciudad y nos da identidad. Y perder una pieza fundamental como lo es la historia nos quitaría sentido pertenencia a nuestra cultura.

Hoy en día, las pantallas y los elementos visuales tienen un inmenso poder para preservar y compartir nuestro patrimonio cultural ¿Cuál es la mejor estrategia? Llevamos nuestras leyendas tradicionales a la vida digital. La creación de personajes inspirados por

ellos es una forma fresca y poderosa de rescatar estas viejas historias y presentarlas a los jóvenes de una manera que les interese directamente.

Ilustraciones vivas o modelos 3D, como los propuestos para el Cucurucho de San Agustín, devuelven a estas figuras su luminosidad y les permiten conectarse con el público actual. Al incorporarlos en videojuegos, animaciones o incluso realidad aumentada, no solo los conservamos, sino que también creamos nuevas formas de aprender y hacer que la cultura sea nuestra. Como dice Henry Jenkins, los jóvenes de hoy en día ya no solo quieren escuchar; quieren participar e interactuar con las historias.

Este proyecto nació de una urgencia: evitar que una leyenda fundamental de Quito sea olvidada. La transformación del cucurucho en una figura 3D le da nueva vida en un formato que las nuevas generaciones pueden entender y disfrutar. No solo salvamos una historia, sino que también construimos un puente entre abuelos y nietos y fomentamos conversaciones que fortalecen el orgullo por nosotros.

Además, esta iniciativa siembra una semilla para las industrias creativas. Abre un mundo de oportunidades para los artistas, ilustradores y programadores locales y demuestra que nuestra cultura puede ser tanto un tesoro de nuestros antepasados como un motor de innovación y desarrollo.

Teoría

Las leyendas no son historias estáticas almacenadas en un maletero; son historias vivas que están constantemente renaciendo y reinventándose. Hoy las encontramos transformadas en animados cómics, hermosas historias ilustradas, animaciones dinámicas, inquietantes podcasts, películas y emocionantes videojuegos. Estas nuevas versiones no solo preservan nuestro patrimonio cultural del olvido, sino que también le dan un nuevo significado y lo hacen relevante para los niños y adolescentes de hoy.

Como señaló la científica Linda Degh, las leyendas son como cápsulas del tiempo: en ellas viajan creencias, valores e incluso los miedos más profundos de una comunidad. A través de la adaptación a los medios digitales, esta herencia oral no solo se conserva, sino que recibe una nueva vida a través de lenguajes visuales y sonoros que son inmediatos y cercanos a nosotros.

Tomemos el caso de la leyenda del cucurucho de San Agustín. Su transformación en una figura gráfica es un ejemplo perfecto de lo que Henry Jenkins llama "narrativa transmedia". Esto significa que la historia ya no vive en un solo lugar, sino que se extiende a través de varias plataformas. El cucurucho puede dejar de ser solo un personaje que asusta en las procesiones y convertirse en el protagonista de un cómic digital, una serie animada o un videojuego donde explorarás las calles de una misteriosa Quito.

Lejos de traicionar la esencia original, estos ajustes la fortalecen. Utilice nuevos idiomas y tecnologías para asegurarse de que la leyenda no solo sobrevive, sino que se fortalece y continúa vibrando fuertemente en la imaginación de una generación completamente nueva.

Contexto

La leyenda del cucurucho de San Agustín es una de esas historias que llevan los quiteños tatuados en el alma. Muchos lo consideran el primer relato de un crimen pasional en Quito, una tragedia del amor que tiene sus raíces en el siglo XVII. Cuenta la terrible historia de Magdalena de Moncada y Pedro de Esparza, un joven humilde cuyo amor, cegado por el engaño y los celos, termina en muerte. La figura del "cucurucho" - esta silueta encapuchada - se convirtió en un poderoso símbolo: representa el misterio, la traición y el destino implacable, pero también habla de la profunda fe y las tradiciones que caracterizaron a la Quito colonial. A través de las generaciones, esta historia se mantuvo viva en las voces de las familias. Se contaba en las cocinas, en las plazas del barrio y en las reuniones después de las misas. No era una historia o una lección. Nos sirvió para advertirnos de los peligros de las obsesiones apasionales. La UNESCO establece que las costumbres son una parte esencial de nuestra cultura ya que nos forja como comunidad e identidad

Lastimosamente, nuestras leyendas están quedando en el olvido, una de ellas es la leyenda de "El Cucurucho de San Agustín" ya que con el avance de la tecnología y la globalización las personas están enfocadas en aprender nuevas cosas olvidándose de lo nuestro que también es una pieza fundamental para que nosotros ayudemos a proyectar conocimientos a las siguientes generaciones.

Como se sabe, los cambios que hay en la actualidad ayudan a que nazcan las nuevas narrativas digitales las cuales ayudan a preservar y revitalizar estas leyendas, las cuales captan la atención de las personas en base a cómics, videojuegos, animaciones digitales, cortometrajes, realidad aumentada, podcasts narrativos y personajes digitales en 3D, que nos permiten tener una idea más llamativa de como son las leyendas para captar la atención de los jóvenes y niños de la actualidad.

Por ejemplo, el Cucurucho de San Agustín tiene un visto bueno ya que tiene el potencial de ser reinterpretado y adaptado a una forma más llamativa sin perder su esencia. Pero si hablamos del enfoque visual, interactivo y narrativo sería más cercano a las nuevas generaciones. Este tipo de adaptaciones nos permite conectarnos con el público, preservando un relato que significativamente los valores, relaciones sociales y medios de comunicación han cambiado radicalmente.

CAPÍTULO II

Metodología

Para dar vida a nuestra ilustración del “Cucurucho de San Agustín” a una nueva generación, no solo seguiremos un plan de trabajo, sino un enfoque creativo. El cual nos inspiraremos en una base visual guiándonos paso a paso para que se cumpla nuestro objetivo principal. Esta investigación que se realizara tendrá como finalidad poder basarnos y guiarnos de manera correcta para llevar a cabo que el personaje crearemos sea autentico y honre a nuestra comunidad, siempre y cuando respetando nuestra cultura y fe. Después de tener más conocimientos sobre la leyenda que vamos a realizar, nuestra creatividad debe cautivar y centrarse en nuestro objetivo, estas ideas ayudaran a que el proceso sea más fácil y podamos hacer que nuestro personaje sea atractivo y conecte con la imaginación de nuestros jóvenes,

Realizamos los primeros bocetos, creamos el escenario y comenzamos a crear las composiciones digitales que nos ayudara a complementar a nuestro personaje. Nos aseguraremos de que cada detalle no pierda su esencia y que nuestro plan creativo nos permita conectarnos con la historia, Antes de finalizar el proyecto, escucharemos a nuestro público ya que es nuestra pieza fundamental, sus comentarios nos permitirán ajustar detalles para que se obtenga el impacto emocional y educativo que queremos representar, con el fin de que esta leyenda genere y cautive al público.

Tab. 1.

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Identificación del problema y objetivos	Revalorización de historias y leyendas ecuatorianas a través de la ilustración y modelado 3D.
Investigar	Recolección de información histórica, cultural y tecnológica	Investigar a fondo la leyenda buscando fuentes literarias, antropológicas y basándonos en la cultura, donde se analizará las narrativas del personaje y conservación cultural.
Idear	Generación de ideas creativas	El diseño de un personaje en ilustración y 3D tanto en digital como impreso.
Prototipo	Diseño preliminar del personaje y narrativa	Personaje de la leyenda “El Cucurucho de San Agustín” estilo cartoon enfocado al consumo para niños.
Selección	Evaluación y selección del prototipo	Se diseña el personaje en varias posturas y se selecciona la más llamativa

Implementación	Desarrollo del producto final	Creación de escenario y empaque con temática de juguete.
Aprendizaje	Evaluación de impacto y retroalimentación	Diseño sumamente atractivo y versátil con colores vibrantes que capten la atención de nuestro público objetivo.

Nota: Metodología descrita enfocada en el Lore realizado por los alumnos del Instituto Tecnológico Superior Rumiñahui.

CAPÍTULO III

Diseño de Investigación

Documentación Teórica Y Justificación

1.1 Referentes Artísticos:

Para entender de verdad al Cucurucho, esa figura tan icónica de la Semana Santa en Quito, no podemos limitarnos a lo que ya conocemos. Tenemos que meternos de lleno en su trágica historia y ver cómo el arte de nuestra cultura nos ayuda a contarla de una forma nueva. Para esto, hay dos puntos clave que nos van a servir de guía que son el arte religioso de la época colonial y la manera en que los artistas de hoy en día lo usan para crear cosas nuevas. Si hacemos esto, entenderemos cómo una figura que nació de la fe se convirtió en un símbolo de un amor prohibido. ¿Cómo podemos entender esto? Es simple el arte sacro de la Escuela Quiteña es nuestra mejor fuente de inspiración. No son solo piezas viejas en un museo; nos hablan directamente del drama del Cucurucho de San Agustín. Fíjate en las esculturas de santos: esas miradas profundas y esas expresiones que te llegan al alma. Del Cucurucho, esas

miradas no son solo de fe, sino de una devoción ardiente y obsesiva por Magdalena. Es la historia de un hombre consumido por la pasión.

O piensa en las vestiduras de los santos y vírgenes: son hermosas y detalladas, pero con trazos sencillos transmiten una fuerza increíble. La simpleza del traje de Cucurucho se vuelve poderosa. El anonimato que busca esconde la intensidad de un amor clandestino, una tormenta interior que solo él conoce. Pero la influencia no se detiene en el pasado. Los artistas de hoy toman toda esta herencia y la mezclan con su propia visión. Un gran ejemplo es el maestro Oswaldo Guayasamín. Él no solo copia el arte colonial, sino que lo usa para cuestionar nuestra sociedad y política.

En sus obras, lo ancestral se convierte en una crítica visual, una forma de reconectar con el sufrimiento de nuestro pueblo. En la historia del Cucurucho de San Agustín, su figura se transforma en una crítica visual a las normas sociales tan rígidas que le impidieron vivir su amor.

El Cucurucho no es un simple adorno, es memoria. Y se vuelve mucho más importante cuando lo interpretamos como el símbolo de un amor imposible y de las consecuencias devastadoras que esto trajo.

Este proceso de contar historias no se detiene en los lienzos o esculturas; también ha llegado al mundo digital. Hoy, hay artistas que usan la ilustración digital para imaginar las procesiones y a sus personajes, manteniendo su solemnidad, pero con un toque moderno.

En este contexto, la tecnología tiene un propósito diferente y muy especial: ayudar a preservar la leyenda. Se usa para realzar la importancia de las raíces emocionales y trágicas de la historia del Cucurucho de San Agustín, asegurándose de que su legado perdure en el tiempo. Es fascinante cómo todo esto converge en un lenguaje visual híbrido que ya se manifiesta en todas partes:

Y no nos quedamos solo con los dibujos. También podemos usar gráficos digitales para simplificar las formas de la procesión, como la figura del Cucurucho. Pero con el Cucurucho, lo que realmente buscamos es que sientas lo solo y enigmático que era como amante furtivo.

Podemos jugar con los colores para contar su historia: morados profundos, negros intensos y grises de piedra. Estos tonos nos recuerdan la ropa y las iglesias de esa época, pero en la historia del Cucurucho, lo que hacen es resaltar el secreto que guardaba, el dolor por su amor perdido y la desesperación de su final.

Podemos hacer que se sienta la tela áspera de su túnica, que era su humilde disfraz; que veas el brillo de las velas que iluminaban sus encuentros secretos en la iglesia; o que casi toques la piedra de los templos, que fueron los testigos silenciosos de su pasión y su crimen.

1.2 *Indumentaria y Simbolismo*

La vestimenta del Cucurucho, en la historia, es mucho más que un simple "disfraz" religioso. La investigadora Cecilia Anzueles explica que estas túnicas eran "códigos vivientes" que guardaban una historia y hasta promesas. Cada pliegue de su túnica era relacionado con una oración por un amor prohibido, y cada paso, un sentimiento de desesperación.

Su atuendo, en esta nueva visión, adquiere un simbolismo trágico y recurrente:

- El capirote, por ejemplo, representa el anonimato que permitía sus encuentros a escondidas con Magdalena. Simboliza la humildad forzada de un amor que no podía ser público y, a la vez, el remordimiento por sus actos finales. Su forma de cono, que apunta al cielo, simboliza la búsqueda desesperada de un futuro con Magdalena, una redención que anhelaba pero que nunca llegó.
- La túnica morada: Símbolo tradicional de penitencia, duelo y sacrificio. Para Pedro, era el manto de su penitencia por amar lo prohibido, el duelo anticipado por un amor condenado, y el sacrificio de su propia identidad para poder ver a su amada. El hecho de que pudiera ser negra (por el luto de Cristo) o incluso morada con detalles en blanco

(pureza), en Pedro evoca la oscuridad de su alma tras la pérdida y el deseo de una pureza que su situación le negaba.

- El cingulo (cuerda): Ceñido a la cintura, tradicionalmente simboliza la mortificación y la disciplina espiritual. Para Pedro, simbolizaba la mortificación de su corazón por el amor no correspondido y la disciplina que requería mantener su secreto.
- Los pies descalzos o sandalias sencillas: Un signo de humildad y sufrimiento voluntario. Para Pedro, eran un recordatorio de su origen humilde que lo separaba de Magdalena, y el sufrimiento voluntario de vivir su amor en la clandestinidad y luego, el sufrimiento de la desesperación.
- Las cadenas: Algunos Cucuruchos cargan cadenas o cruces, simbolizando el peso de sus pecados o la cruz de Cristo. En la leyenda de Pedro, aunque no se mencionan explícitamente, podrían simbolizar el peso de su amor prohibido y la cruz insoportable de la separación, que finalmente lo llevaron a su trágico acto.

De hecho, durante la Procesión de Jesús del Gran Poder, la procesión más destacada del Viernes Santo, los informes del INPC Ecuador muestran cómo las calles de Quito se tiñen de morado, y los Cucuruchos resplandecen con estos tonos: "túnicas moradas que parecen ríos de fe contra el gris de las calles empedradas". En este mar de devoción, la figura de Pedro, el Cucurucho Enamorado, se alza como un río de pasión y tragedia, un recordatorio sombrío de que incluso los símbolos más sagrados pueden ser reinterpretados por la intensidad de un corazón humano. Sin embargo, hay una historia que lo explica todo.

La Trágica Leyenda del Cucurucho de *San Agustín*

En la profunda Quito del año 1650, en una sociedad llena de privaciones y famosos apellidos, nació una de las historias de amor más trágicas que se recuerdan: la leyenda del cucurucho de San Agustín. Todo comenzó en la casa de Lorenzo de Moncada, un noble español, y su esposa María de Peñaflor. Tenían una hija, Magdalena, cuya belleza era conocida en toda la ciudad. Jerónimo de Esparza, su administrador, vivía allí con su hijo

Pedro, siete años mayor que Magdalena. Entre miradas furtivas y silencio elocuente, Pedro se enamoró inmortalmente de ella. A pesar de la diferencia social y de que él era mucho mayor, un amor secreto surgió entre ellos, pero todo fue descubierto. La madre de Magdalena los sorprendió, lo que provocó la ira de Don Lorenzo: tanto el padre como el hijo fueron expulsados de la casa. Sin embargo, el amor se mantuvo y comenzaron a reunirse en secreto en la iglesia de San Agustín. Para no ser reconocido, Pedro se cubrió con una larga capa y una capucha - el vestido de «cucuruchos» - y se confundió con los penitentes. Pedro anhelaba ser aceptado de nuevo y se unió a una peligrosa expedición al este para ganar su fortuna. Pero la expedición fracasó y se corrió la voz de que había muerto. Magdalena estaba devastada y cayó en una tristeza silenciosa.

Poco después llegó a Quito Mateo de León, un guapo joven de buena familia que pidió la mano de Magdalena. Sus padres creían que estaban haciendo lo mejor para ella y lo aceptaron de inmediato; ella seguía enamorada de Pedro y estaba desconsolada.

Un día antes de la boda, cuando Magdalena estaba dando limosna, un mendigo le dio una carta de Pedro: Él vivía y quería verla. Entre lágrimas, le escribió que era demasiado tarde y que al día siguiente se casaría con otro. Minutos más tarde golpearon su puerta y cuando él la abrió, encontró la figura de un pastel.

El asesino corrió a la iglesia de San Agustín, pero tropezó. La capucha se cayó y todos reconocieron el rostro de Peter, todavía con la daga ensangrentada en la mano.

La gente, abrumada por el dolor y la indignación, lo rodeó antes de que pudieran explicarse. La turba terminó sus vidas en el mismo lugar donde una vez juraron amor secreto. Así terminó esta historia: dos jóvenes que se enamoraron en secreto, condenados por su tiempo, se unieron para siempre en una leyenda que Quito aún recuerda con un suspiro. De esta forma, surgieron símbolos que hoy inspiran nuestros diseños:

- Pliegues estilizados en la túnica que sugieren movimiento y solemnidad.

- Patrones en zigzag que imitan el recorrido sinuoso de las procesiones por las calles coloniales.
- Espirales en la cúspide del capirote como metáfora del ascenso espiritual.
- Y no olvidemos los detalles físicos: las manos unidas en oración, la mirada baja, la postura encorvada que denota humildad y la carga de la penitencia.

En la actualidad, artistas contemporáneos y diseñadores gráficos emplean estas simbologías en obras que van desde ilustraciones hasta proyectos de realidad aumentada. Como bien se ha dicho, "Cuando diseño un Cucurucho, no estoy haciendo arte: estoy plasmando la fe y la tradición de mi pueblo". Utilizar estos motivos "con respeto y conocimiento" es honrar un legado que perdura; representan mucho más que simples "diseños bonitos": son la voz de la fe quiteña materializada en diseño.

Estilo Visual

Para que nuestro Cucurucho sea el personaje favorito de los niños, tendremos que hacerlo más divertido, colorido y lleno de vida, como los son sus caricaturas preferidas. La idea es desarrollar un estilo que conceto con ellos, llenado los de alegría y curiosidad. Para los niños, la tecnología es un juego diverso.

Nuestro Cucurucho usara la magia digital para que aprendan, descubran y se diviertan con aventuras inmersas, podemos usar herramientas digitales para crear animaciones o pequeñas historias interactivas que les enseñen sobre nuestras tradiciones de una forma más divertida. Los niños también aprenderán a cuidar y a valorar las cosas importantes ya que nuestro personaje tendrá un mensaje especial. Nuestro Personaje nos conectara con la historia y la magia.

1.3 Exploración Visual

El Morado, recalca la túnica y detalles como los y el misterio del Cucurucho, se entrelazan con acentos grises y ocre para evocar la piedra colonial. Este color simboliza la

penitencia, el luto y la devoción, tal como se manifiestan en la tradición de la Semana Santa Quiteña. El Cucurucho, en este contexto, se asocia al sacrificio y la introspección. Por ejemplo, los morados y negros sugieren los tonos inherentes a la vestimenta, mientras que los grises y ocres complementarios pueden reflejar el entorno urbano del centro histórico de Quito.

Esta paleta, saturada pero sobria, atrae al público joven por su misticismo y remite a los atuendos de "colores fuertes" que caracterizan las procesiones, reforzando así la conexión con el folclore local y religioso.

- **Texturas y adornos:** Formas geométricas tradicionales, como cruces, patrones de adoquines y arcos, proporcionan la estructura visual. Un patrón recurrente, inspirado en la iconografía religiosa, integra símbolos de fe en tramas angulares, similares a los motivos coloniales. Sobre este lienzo, se superponen detalles orgánicos: la textura de la tela de la túnica, el resplandor de las velas, y las cadenas (si el diseño las incluye). Esta combinación evoca tanto lo artesanal (la aspereza de la tela, la pátina de la piedra) como los acabados digitales pulidos. La "túnica" y los "caperuzos" de las procesiones sugieren formas sobrias con iconos locales (si aplica) o religiosos universales, que contrastan con la figura anónima. En la exploración visual se incluyen imágenes de arquitectura colonial, detalles de imaginería religiosa y elementos naturales (piedra, cera) para orientar el tratamiento de materiales en 3D: una mezcla de superficies mate con destellos brillantes en elementos específicos (cadenas, velas), y reflejos en accesorios.
- **Silueta y configuración:** La silueta fusiona rasgos humanos con la forma imponente y enigmática del capirote. De las representaciones de penitentes se extrae la idea de una postura encorvada, con el rostro oculto o apenas perceptible, junto con extremidades sencillas y cubiertas. El boceto del

personaje, con su caperuzo cónico y su túnica fluida, retoma estos esquemas sobrios. El cuerpo se estilizará: hombros cubiertos, brazos ocultos bajo la túnica, cintura ceñida por un cíngulo. Las piernas pueden insinuar pasos lentos y resueltos, o pies descalzos en señal de humildad. En la exploración visual se reflejan siluetas fluidas, como la túnica en capas, yuxtapuestas con líneas rectas, como los pliegues del capirote, para enfatizar el equilibrio entre la solemnidad de la tradición y un diseño minimalista. El conjunto emula la armonía de "formas, colores y texturas" que caracterizan la iconografía del Cucurucho, adaptadas a una estética limpia y atractiva para el ámbito digital.

Resumen Creativo

Identidad

El Cucurucho es el guardián de historias y tradiciones antiguas, con una personalidad que les encantará a los niños:

- No necesita hablar para contarnos mucho. Con solo verlo, los niños sentirán su magia y sabrán que esconde secretos divertidos de hace muchísimos años.
Pensativo y Juguetón: En vez de regañar o dar lecciones aburridas, su paso lento y su pose tranquila invitan a los niños a imaginar y a descubrir cosas por sí mismos. ¡Es como un detective silencioso!
- Humilde y Brillante: Viste una ropa sencilla, pero está llena de pequeños toques mágicos que brillan y cambian de color cuando se mueve, ¡como si tuviera luces escondidas que cuentan historias!

La historia de nuestro Cucurucho es un eco moderno de cuentos muy, muy antiguos:
"En un mundo donde a veces olvidamos las historias más lindas, nuestro Cucurucho aparece con velas especiales en sus manos. ¡Pero no son velas normales! Son luces mágicas que nos

invitan a un viaje increíble para recordar las tradiciones más bonitas y los secretos de hace mucho tiempo."

Componentes

Cuando el personaje se mueve, su túnica proyecta dibujos divertidos y mágicos de cruces o escenas de Semana Santa. Su "cinturón mágico" tiene grabaciones de canciones antiguas y de personas contando cosas increíbles del pasado. Cuando inclina su gorro puntiagudo, aparecen mapas de luz que muestran caminos secretos por las calles antiguas de Quito o señalan iglesias.

Sabemos que a los niños les encanta aprender de forma divertida. Por eso, el Cucurucho les trae la cultura y las tradiciones de una manera que les fascinará. El diseño del Cucurucho es para que todos los niños se sientan identificados. Su carita escondida lo hace un amigo universal, ¡sin importar quién sea. Cada vez que los niños jueguen con el Cucurucho, aprenderán la importancia de cuidar las tradiciones y los lugares especiales de su ciudad. Viste una ropa que parece de antes, pero con detalles modernos y brillantes, para que los niños sientan el orgullo de su cultura y vean cómo lo antiguo y lo nuevo pueden ir juntos.

Público Objetivo

Niños entre 6 a 12 años. Este público objetivo siempre busca personajes los cuales sean divertidos, amigables y modernos que les enseñen, guíen, aprenda, que sean personajes aventureros, con magia e imágenes coloridas. Se divierten con juegos interactivos y siente que forman parte de ello ya que pueden explorar y aprender con sus amigos. El Cucurucho sería su guía de aventuras mezclando lo mágico, emocionante y la historia de nuestra cultura ecuatoriana.

Fundamentación del Diseño

Narrativa Completa del Personaje y Justificación de su Estructura Visual

Pedro. Que da vida al personaje del “Cucurucho de San Agustín”, se esconde una de las historias de amor que a su vez es intensa y prohibida en la fe religiosa, que, al principio, no tuvo nada que ver.

La leyenda se basa en la historia de un humilde muchacho llamado Pedro el cual se enamoró perdidamente de Magdalena una mujer bella y al no poder estar cerca de ella él se ingenió para poder estar con ella, transformándose en el reconocido personaje “El Cucurucho”, con su túnica y capucha que le cubría todo el rostro no fue una elección de fe, sino un disfraz perfecto para cumplir su objetivo.

Pedro, se ocultaba con ese traje no para honrar a Dios, sino para ver a lo único que consideraba un paraíso Magdalena desafiando las reglas y deshonorando la fe. De esta manera, el Cucurucho, que era una representación de fe, se transformó en un lugar seguro y una obsesión para Pedro. Símbolo de devoción a un amor que buscaba romper las barreras lejos de que los juzgaran. En particular, el color morado de la túnica, tradicionalmente asociado a la pasión de Cristo y la penitencia, en el caso de Pedro, simboliza la pasión desbordada de su amor y la penitencia autoimpuesta de vivir en secreto. La forma cónica del capirote, que apunta hacia el cielo como símbolo de la búsqueda de lo divino, en Pedro se convierte en una punta de lanza hacia su anhelo prohibido, una súplica silenciosa a un destino que le era negado. El hecho de que el personaje luzca un capirote prominente y vestiduras fluidas evoca, a su vez, el misterio y el anonimato del amante clandestino. Así, cada rasgo del atuendo, “desde el diseño de la túnica con pliegues sutiles hasta el cingulo ceñido”, refuerza su conexión con la tradición de la Semana Santa, pero con un giro las vestiduras no son meros adornos, sino emblemas de un linaje espiritual de amor, de una humildad forzada por la clandestinidad y de una devoción que trascendió lo terrenal. En las crónicas se describe que

los fieles más devotos participaban con solemnidad; Pedro, con su atuendo, encarnaba una solemnidad diferente, la de un amor que se negaba a morir.

Imagen: Esquema conceptual del personaje, con los atributos distintivos del Cucurucho resaltados (capirote, túnica morada) y elementos de la vestimenta tradicional del penitente. El diseño fusiona el simbolismo del morado y el anonimato con ornamentos sutiles. Los tonos oscuros de su vestimenta dan la simulad de su oscura obsesión. Cada elemento, como lo es túnica, la soga y la capucha, se inspiran en las insignias de un devoto. En cuanto a la personalidad de Pedro demuestra ser una persona enigmática, con una obsesión que no tiene límites, Lo que él llama amor en realidad es una idea distorsionada y no lo ve como realmente es un amor prohibido y obsesión intensa. Se lo describe como una persona que tiene una voluntad inquebrantable donde sus actos de fe y desafío son un protector de su propio deseo, su función narrativa es un arquetipo de una tragedia romántica, pero sin embargo Pedro por llevar al límite una obsesión.

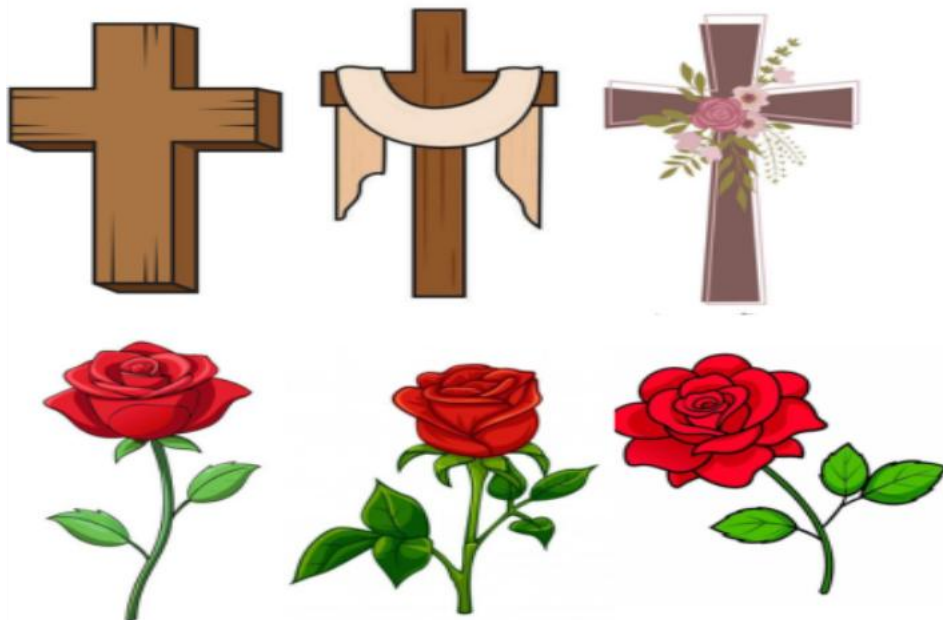
Historia Complementaria de Devoción

La esencia de la leyenda se expande, infundiendo un trasfondo aún más resonante a la figura de Pedro. se habla que no fue casualidad, Desde su niñez las bóvedas de las iglesias fueron su cuna, el mismo lugar donde más tarde forjaría su amor prohibido. El creció entre la humilde y piedad, que se forjaría enteramente hacia Magdalena. Cuando prohibieron su amor en no se contentó solo con orar, él quería más y se pronunció con un voto solemne salvaguardando su amor. Así que por no le quedó más remedio que usar una túnica para ir por las calles en busca de su amada.

Esto no llevo a su melancolía del sacrificio religioso, sino a la devoción por Magdalena en un propósito de obsesión. Así la narrativa fue transformando al protagonista en un arquetipo de coraje pasional y desesperación.

CAPÍTULO IV

Moodboard

Personaje*Elementos*



Escenario



Loré Del Personaje

Nombre: Pedro de Esparza conocido como "El Cucurucho de San Agustín"

Edad: 25 años

Originario: ciudad de Quito

Clase Social: No pertenecía a la realeza, ni a la clase media.

Alineación: Caótica neutral. Pedro no andaba en busca del mal, ni del bien. Él era un hombre arrastrado por sus pasiones, capaz de una devoción e ira. Y las únicas reglas a las que el seguía eran las de su corazón. Al principio quería conquistar a Magdalena, ya que él quería terminar con su miseria, romper las cadenas de su origen humilde y así poder ser digno de ella. Luego cuando todo el mundo se puso en su contra, su motivación se volvió una obsesión, no

era solo amor también era una desesperación de no poder tener lo único que a su vida le daba sentido.

Rango Místico: Ninguno, sus acciones lo llevaron a limite, residía de la intensidad de sus emociones las cuales forjaron la leyenda. Pedro creció con el conocimiento de que era que se cerraran las puertas en la vida. Su padre Jerónimo, era un mayordomo, le había enseñado el valor de cómo ganarse la vida trabajando, pero también la desilusión. En el fondo de su corazón Pedro soñaba con pertenecer a algo. Y ese algo apareció un día, bajo el sol insaciable de Quito, apareció la figura de una hermosa mujer, su nombre era Magdalena Moncada. No tenían cosas en común porque ella era luz y él era sombra, ella era blanco y él era negro. Pero cuando cruzaron miradas, el mundo se detuvo al instante. Fue lo que muchos llaman amor a primera vista, de esos que te roban el aliento y te hacen sentir mariposas en el estómago. Pedro, que nunca se había atrevido a soñar en grande, se vio envuelto en una pasión que lo consumía. Cada encuentro en la calle, cada roce de manos en los pasillos o en la cocina de la casa de los Moncada, era una de las chispas que encendía su corazón, él sabía que era un pecado, una locura sin medida, pero ¿cómo detener un río cuando se está desbordando? Cuando su amor fue descubierto, la expulsión no solo fue de la casa de los Moncada, sino que a su vez de la vida como el tal la conocía. Don Lorenzo, con su honor pisoteado, lo echo sin remordimiento rompiendo no solo una relación laboral, sino el puente que lo unía a Magdalena. Pero Pedro era necio y no se rendiría tan fácil. Fue entonces cuando le surgió una idea ya que por su desesperación el cual dio vida al el "Cucurucho". Se hizo una capa que le cubría el cuerpo entero y una capucha que ocultaba su rostro.

Bajo ese Humilde traje, Pedro se convertía en una sombra, que se refundía entre la multitud hasta llegar a la iglesia de San Agustín. Allí entre los viejos bancos, las calles empedradas y el olor a incienso intenso, encontraba a la hermosa Magdalena. Esos encuentros le daban vida, aliento y sed de pasión por estar con su amada. Cada vez que la veía. Su corazón se detenía, aunque era prohibido, era el único sentimiento verdadero.

La sed de ser digno, de callar a todos los que lo despreciaban, lo empujó a una locura mayor: alistarse en la expedición al misterioso Oriente. Pensó que, si regresaba con oro, con fortuna, con una nueva posición, Don Lorenzo no tendría más remedio que aceptar su amor. Se aferró a esa esperanza como un náufrago a una tabla. Pero el destino, cruel como siempre, jugó sus cartas. La expedición fue un desastre, un cementerio de sueños. Pedro, malherido y deshecho, logró sobrevivir, pero la noticia de su muerte llegó a Quito mucho antes que él. Imaginaba el dolor de Magdalena, y eso le partía el alma.

Cuando por fin logró regresar, arrastrándose casi, su esperanza se hizo pedazos. Magdalena, su Magdalena, estaba comprometida. Un matrimonio arreglado, sin amor, con otro hombre. Era como si el mundo se burlara de su sufrimiento. La carta que le entregó, con la caligrafía temblorosa de la desesperación, implorando un último encuentro, fue rechazada. Magdalena, atrapada entre su amor y el deber, le dijo que se casaría. Fue un golpe mortal. Algo dentro de Pedro se rompió para siempre.

La víspera de la boda, una oscuridad se apoderó de él. No era rabia fría, sino una desesperación hirviente, un dolor tan agudo que solo quería que todo terminara. Se puso de nuevo la capa del cucurucho, no para el amor, sino para el acto final de su tragedia. Al llegar a la casa, la vio, a su Magdalena, tan hermosa, tan cerca y a la vez tan lejos. Cuando ella le abrió la puerta, quizás por caridad, quizás por un último vestigio de su conexión, Pedro no vio a un mendigo. Vio al hombre que la amaba más que a su propia vida, al hombre que ella iba a dejar. Y en ese instante, el amor se retorció en locura. El puñal que empuñó no fue solo contra Magdalena; fue contra su propio corazón, contra el destino, contra un mundo que le había negado lo único que quería. Fue un grito silencioso y sangriento de un alma que ya no podía soportar más dolor.

La huida fue una culpa con una mezcla de agonía. Pedro quería huir de sí mismo, pero ante la noche la ciudad tenía sus propios ojos. Frente a la iglesia de San Agustín, el lugar

donde el amor surgió, su capucho se cayó revelando el rostro desfigurado. La multitud, al observar al asesino de la joven novia, no pensó. Solo actuó. La justicia fue rápida, un torbellino de ira y venganza. La vida de Pedro de Esparza el Cucurucho de San Agustín de la leyenda, una figura trágica que susurra en las noches de Quito la historia de un amor tan intenso que, al no poder ser, lo destruyó todo, incluyéndose a sí mismo.

CAPÍTULO V

Propuesta Del Desarrollo Del Proyecto Técnico

Definición

La leyenda “El Cucurucho de San Agustín” al ser muy antigua ha llegado a perder su importancia a lo largo de los años, así como la misma no es muy conocida por ende no muchas personas saben de esta leyenda. Por eso con las ilustraciones que vamos a desarrollar tenemos como objetivo preservar este relato tradicional.

Investigación

La problemática de la leyenda son que algunos elementos no son agradables para entornos infantiles ya que como sabemos esta leyenda pertenece y forma parte de lo religioso por lo general tienen diseños muy complejos y no están enfocados para atraer la atención de los niños.

Idear

Al desarrollar diversas propuestas de nuestro personaje y escenario con la creación de bocetos, uso de la paleta de colores y diseño diferentes vistas, poses, expresiones, etc. Ayudará a que nos enfocándonos que el estilo capte la atención de nuestro público objetivo ya que su enfoque se basará en elementos que sean agradables, educativos y que rompan la barrera del estilo religioso.

Prototipo

Se seleccionará al personaje que tenga la estética requerida para la creación del prototipo. Ya que consistirá en una ilustración que será fundamental para el personaje. Esta

etapa es importante para analizar un concepto claro y preciso de cómo queremos a nuestro personaje.

Selección

Al tener nuestro prototipo se analizará de manera detallada sobre el concepto o estilo final que representaría al personaje sin olvidarnos cual es el objetivo que queremos recalcar que en este caso sería resolver la problemática inicial de nuestra leyenda.

Implementación

Se desarrollará la creación final de nuestro personaje en un escenario que represente una parte de nuestra leyenda que se encuentra también definidos en el área de la selección siempre y cuando se siga con el orden establecido. Se optimizará el proceso de desarrollo para que garantice la calidad de nuestro personaje.

Aprendizaje

Al desarrollar ilustraciones llamativas su objetivo siempre será captar y llamar la atención ya que como sabemos la narrativa visual es un factor que conecta al público. Al ilustrar aprendimos que al mezclar lo moderno con lo antiguo ayudamos a que esa variante sea única respetando su orden, pero dándole un toque moderno actual que sea atractivo y no pierda su esencia tradicional.

Personajes y escenarios ilustrados digitalmente

Bocetos



Ilustración 1. Primer Boceto del Personaje

En base a el moodboard que usamos para crear a nuestro personaje, nos guiamos con un estilo cartoon para que nuestro personaje luzca llamativo y fresco sin cambiar su estética.



Ilustración 2. Primera Propuesta Del Personaje

Las ilustraciones se le agregaron diferentes tipos de vestimentas y excreciones las cuales nos facilitara para el desarrollo de nuestro personaje.

Prototipo



Elegimos a este personaje ya que representa de forma clara y concisa a nuestra leyenda.

Ilustración 3. Propuesta Final Boceto Del Personaje

Selección

Ilustración 4.Propuesta Final Del Personaje Boceto, Digital Y Pintado

Esta ilustración la elegimos por que va acorde a lo que queremos que represente el personaje ya que cumple con el objetivo del proyecto.

Implementación

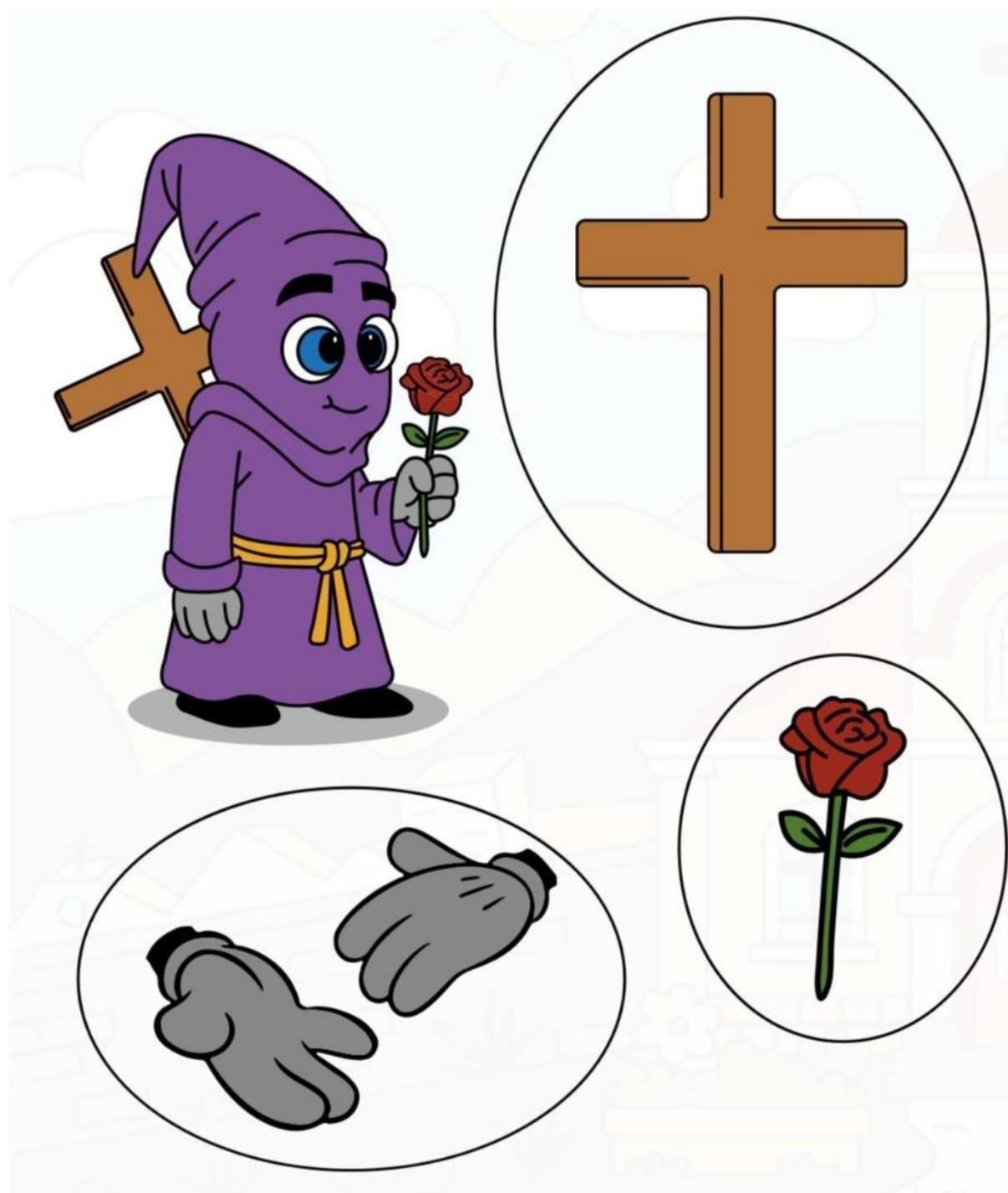


Ilustración 5. Implementación De Detalles Para El Personaje

En estas ilustraciones se pueden observar a más de detalles implementos que representar parte del personaje.

Paleta de colores

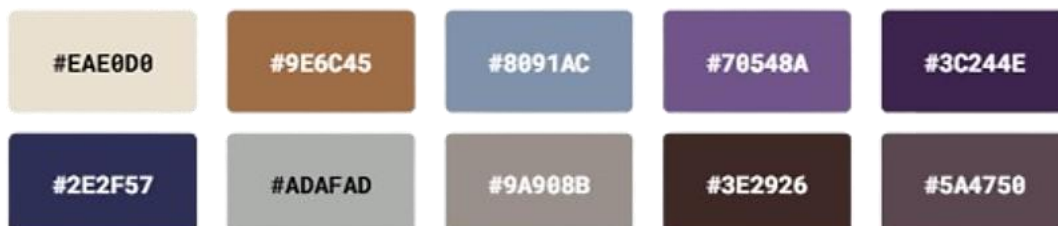


Ilustración 6. Paleta De Colores Seleccionada

Nuestra paleta de colores elegida ayuda que nuestro personaje sea llamativo para nuestro público objetivo ya que con estos colores también queremos que nuestro personaje tenga un distintivo que lo diferencie de otros.

Escenario



Ilustración 7. Boceto del Escenario

En este boceto nos guiamos con un moodboard de estilos de iglesias, ya que en nuestro proyecto queremos representar el lugar de donde surgió esta leyenda, pero agregando detalles más frescos y agradables.

Selección

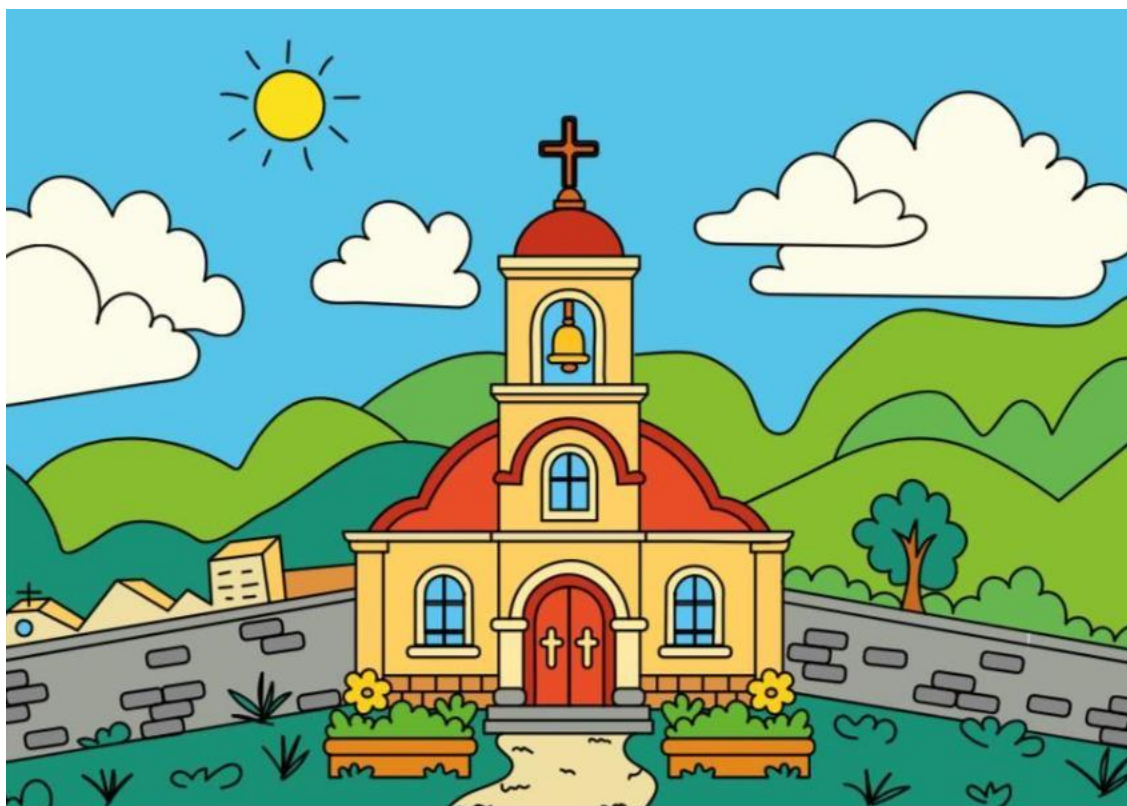


Ilustración 8. Escenario Iglesia Pintada

Al mejorar nuestro boceto queremos que al implementar nuestro personaje tenga un lugar agradable y llamativo, que cautive la atención siempre y cuando respetemos los patrones requeridos.

Implementación



Ilustración 9. Personaje Final Con Sus Elementos

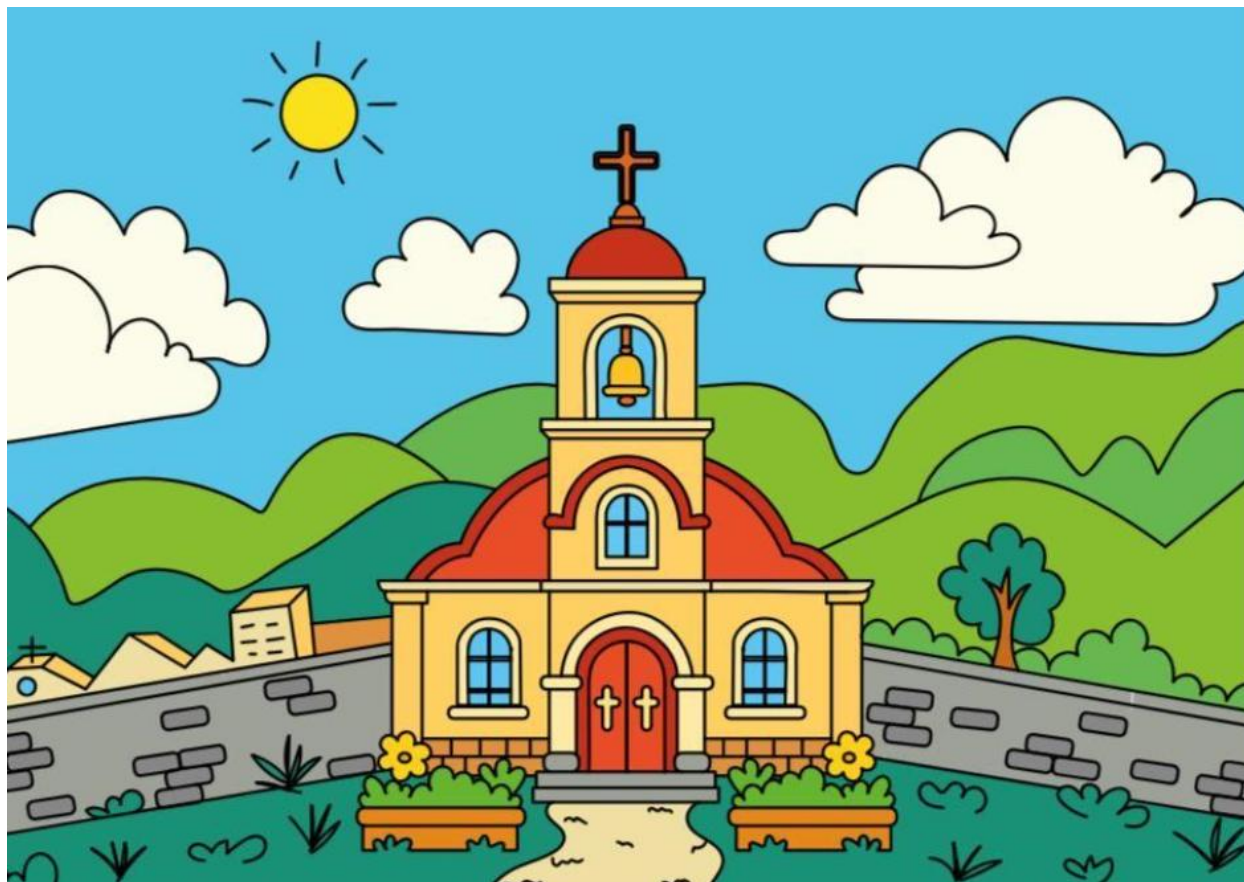


Ilustración 10. Implementación Del Personaje Al Escenario

Como se recalcó con anterioridad al implementar a nuestro personaje hará que el escenario no solo luzca llamativo es más a simple vista lograra que sea agradable.

Posturas



Ilustración 11. Posturas Con Diferentes Acciones

Las posturas elegidas ayudan a que nuestro personaje no solo este estático y se vea aburrido, más bien ayuda a que sea más dinámico, versátil y expresivo para que conecte con el público de una manera más efectiva.

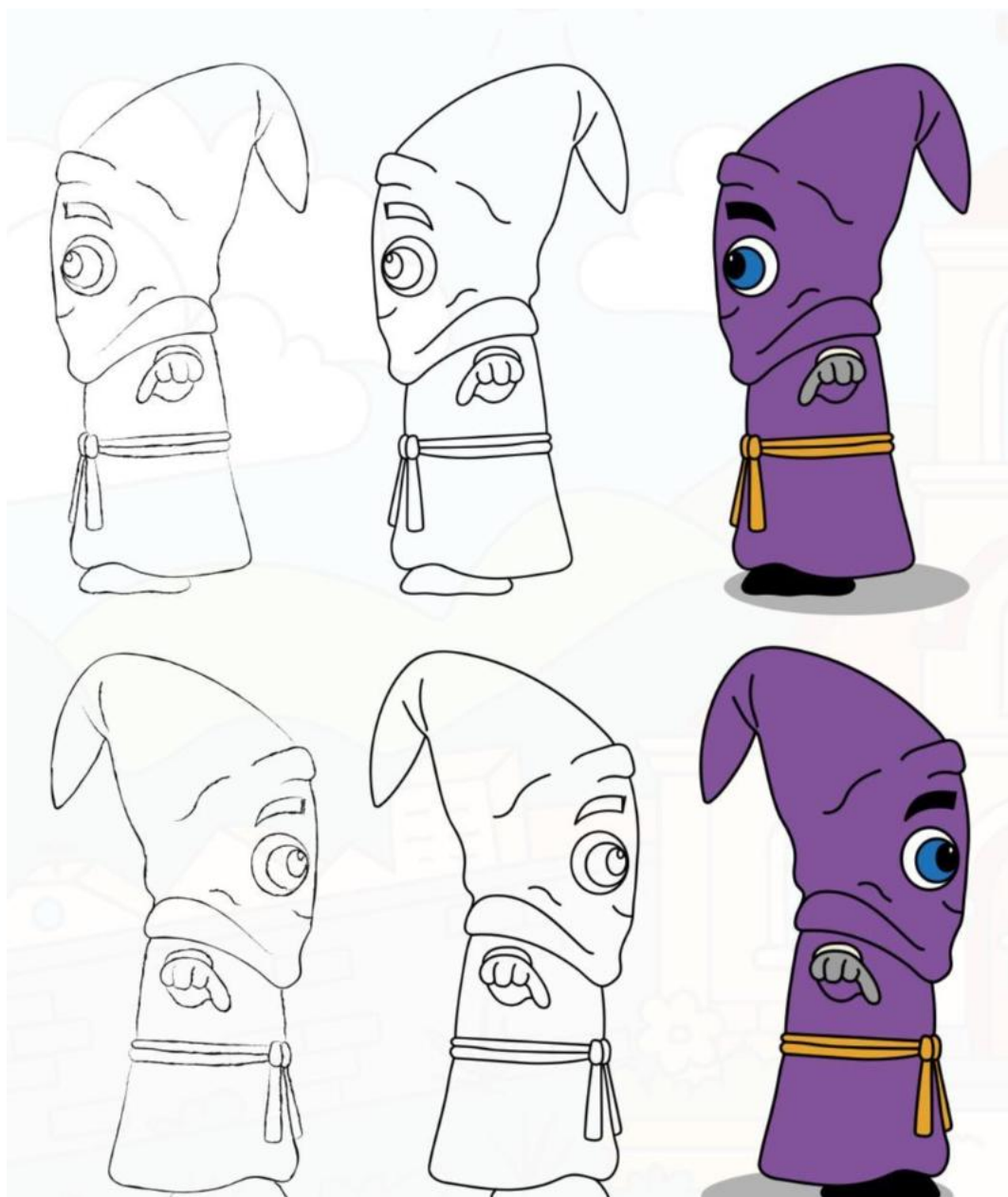


Ilustración 12. Vista Lateral Derecha Y Vista Lateral Izquierda

En personaje, así como en las posturas también incluimos las vistas laterales izquierdas y derechas para que tenga una referencia visual detallada para observar de forma completa a nuestro personaje.

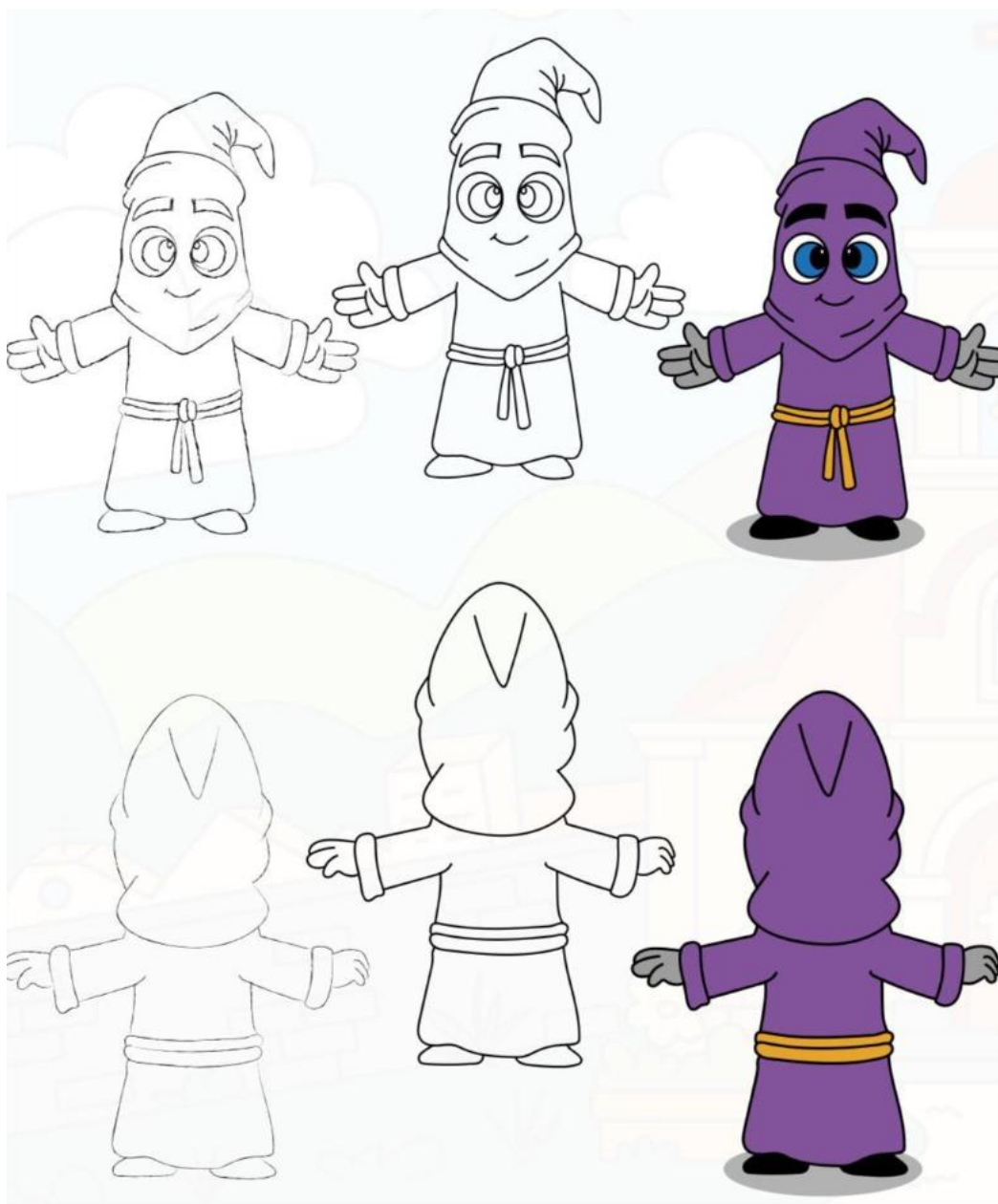


Ilustración 13. Vista Frontal Y Vista Posterior Del Personaje

Las vistas frontales detallan la simetría y la vestimenta las cuales son fundamentales para nuestro personaje y vistas posteriores también nos ayudan a revelar detalles como la forma de la capucha, correa o sogá, y la parte de los zapatos.

Expresiones Faciales

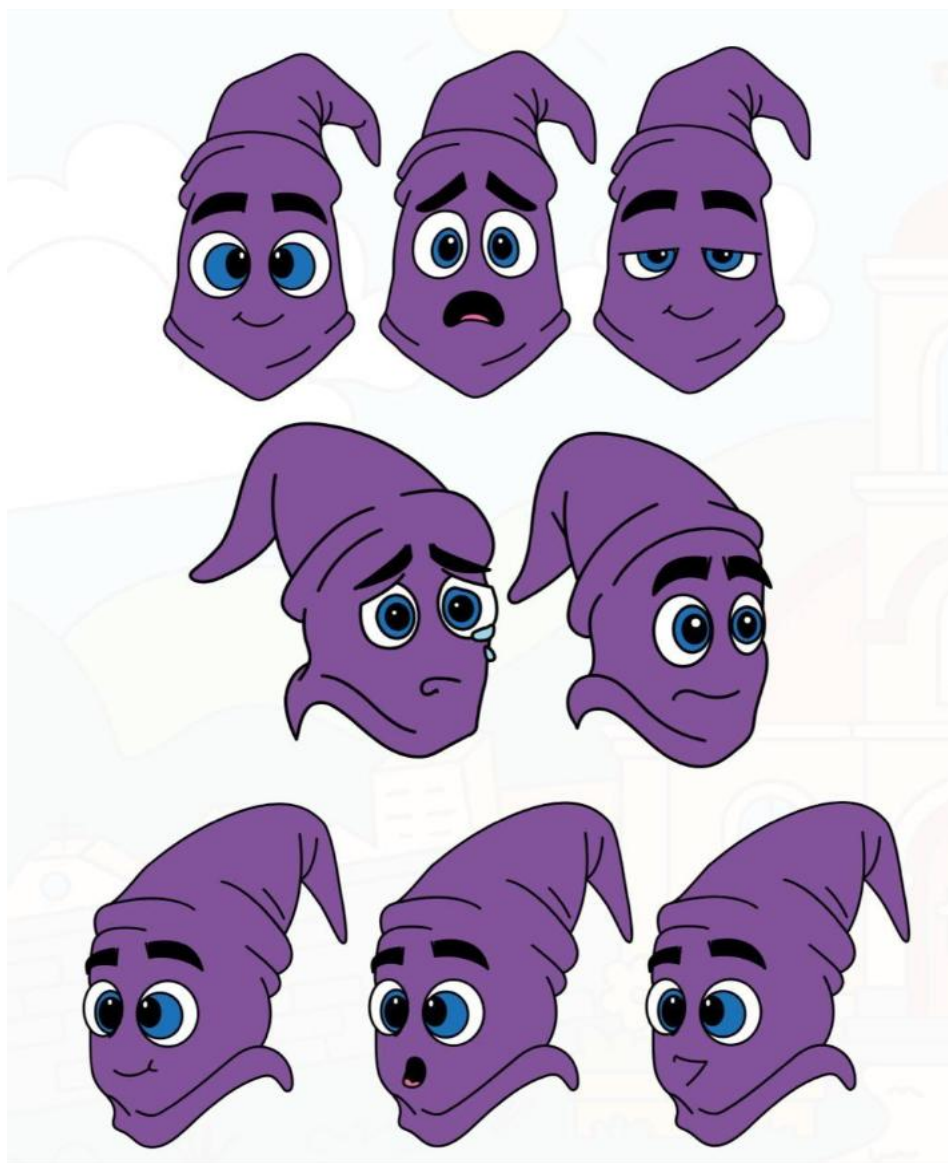


Ilustración 14. Expresiones Faciales Del Personaje

Así como nosotros en las ilustraciones de las posturas agregamos detalles como las expresiones y movimientos al personaje, se le agregó diferentes tipos de expresiones faciales las cuales representen su personalidad y conecten con el público.

Variantes de color



Ilustración 15. Variantes De Color Del Personaje

Al personaje también se le implementaron variantes de color para representar diferentes tipos de colores para experimentar distintas identidades para el personaje.

Siluetas



Ilustración 16. Siluetas Del Personaje

Con estas siluetas se puede observar la fluidez y balance de cada movimiento de nuestro personaje ya que son dinámicas y expresivas a la vista.

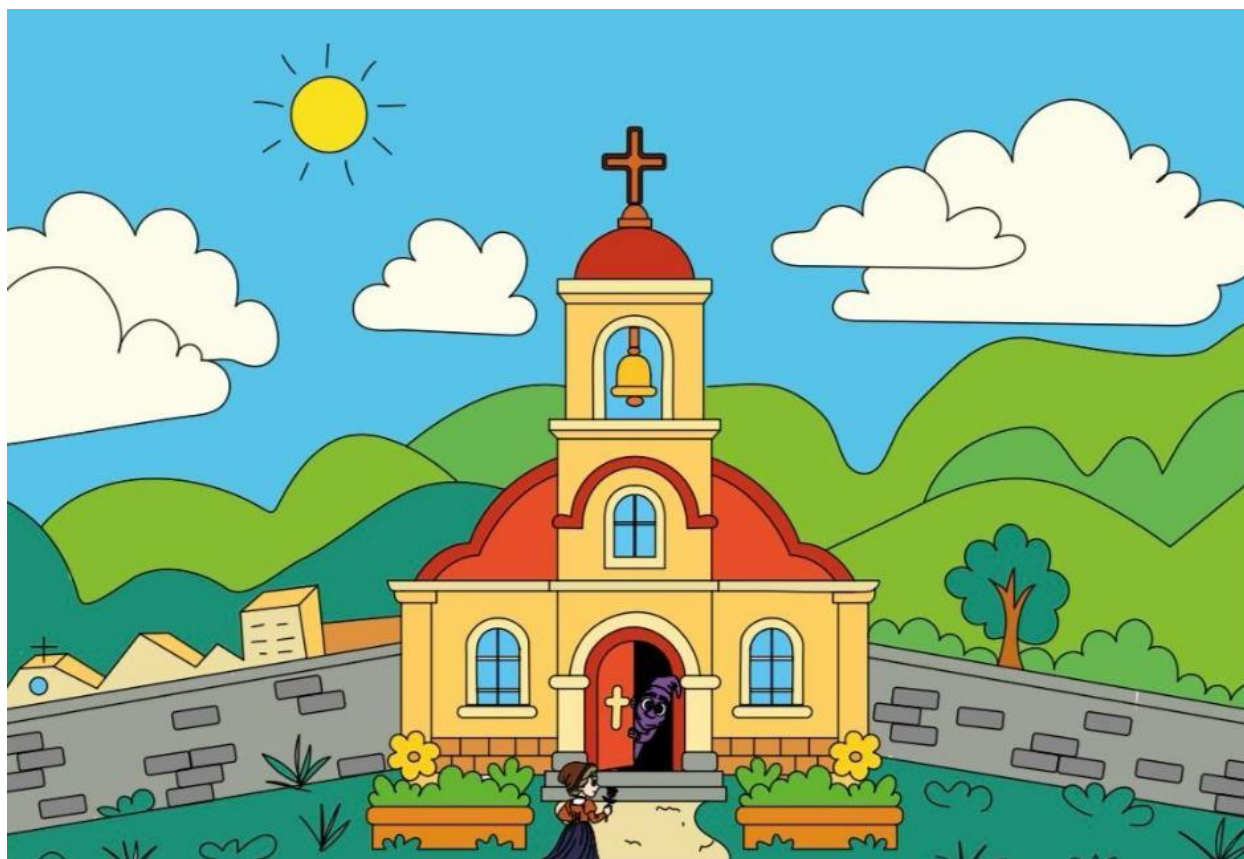


Ilustración 17. Escenario con Personajes

Modelados 3D Del Personaje

Definición

Nuestro personaje en 3D es una figura reconocida en la semana santa, el personaje principal como lo es "El Cucurucho de San Agustín" tiene una representación estilo caricatura con un diseño expresivo, llamativo y simbólico, sin dejar de lado su escancia lo cual lo representa. Se transformará a nuestro personaje en una figura que no sea tan compleja y que sea fácil de distinguir a simple vista con una representación estilo Cartoon.

Investigación

La falta de atractivo para el público objetivo se debe esclarecer buscando una solución creativa ayudándonos con la tecnología en este caso se implementará un modelado 3D llamativo, único y fresco para resolver la problemática. Al investigar tendencias de algunas animaciones y representación de modelados en 3D al igual que herramientas y técnicas se analizará a detalle sus estilos visuales los cuales se adapten de mejor manera a nuestro personaje.

Idear

Guiándonos con el boceto final de nuestra ilustración servirá como guía para el desarrollo de nuestro modelado en 3D manteniendo sus elementos sin cambiar su forma.

Prototipo

Al desarrollar nuestro prototipo se comprobará si se deben de mejorar algunos detalles ya que en estos cambios ayudara a que nuestro personaje se vea fresco y original.

Selección

Al elegir a nuestro modelado 3d final debemos analizar que cumpla con el planteamiento general que es que genere atención y atraiga a el público con sus detalles distintivos y llamativos colores donde también se priorice y no pierda la simbología del personaje.

Implementación

Antes de finalizar nuestro modelado 3D también se necesita crear texturas, UVs y riggings para que mantenga una calidad alta y sea más fácil al imprimir el personaje.

Aprendizaje

Al crear y al implementar texturas, UVs y riggings el modelado 3d ayuda a que cumpla con el objetivo principal que es que al usar estas herramientas el modelado no se vea rígido al contrario que los detalles sean vean a simple vista y capten la atención del público.

Creación del modelado

Se inicia el proceso con un software de modelado 3D (como Bender, Maya o ZBrush).

1. La túnica se modela como una forma cilíndrica simple, extruyendo y dando forma a la parte inferior para que tenga un poco de volumen.
2. El capuchón cónico se crea a partir de un cono, ajustando su base para que se fusione con la túnica y agregando pliegues sutiles para darle más naturalidad.
3. Las manos y los brazos son formas cilíndricas simples, con las manos formadas por esferas aplanadas y los dedos extruidos. Se busca una forma de guante para mantener la estética "cartoon".
4. El cinturón o cíngulo se modela como un "path" o "spline" alrededor de la cintura, dándole grosor para que parezca una cuerda.
5. La cruz se modela como dos cubos extruidos y unidos. La rosa se crea con formas geométricas más complejas, simulando pétalos y un tallo.
6. Los ojos se modelan como esferas simples, y la boca se crea mediante un "cut" en la geometría o como un objeto separado para darle profundidad.

Creación del texturizado

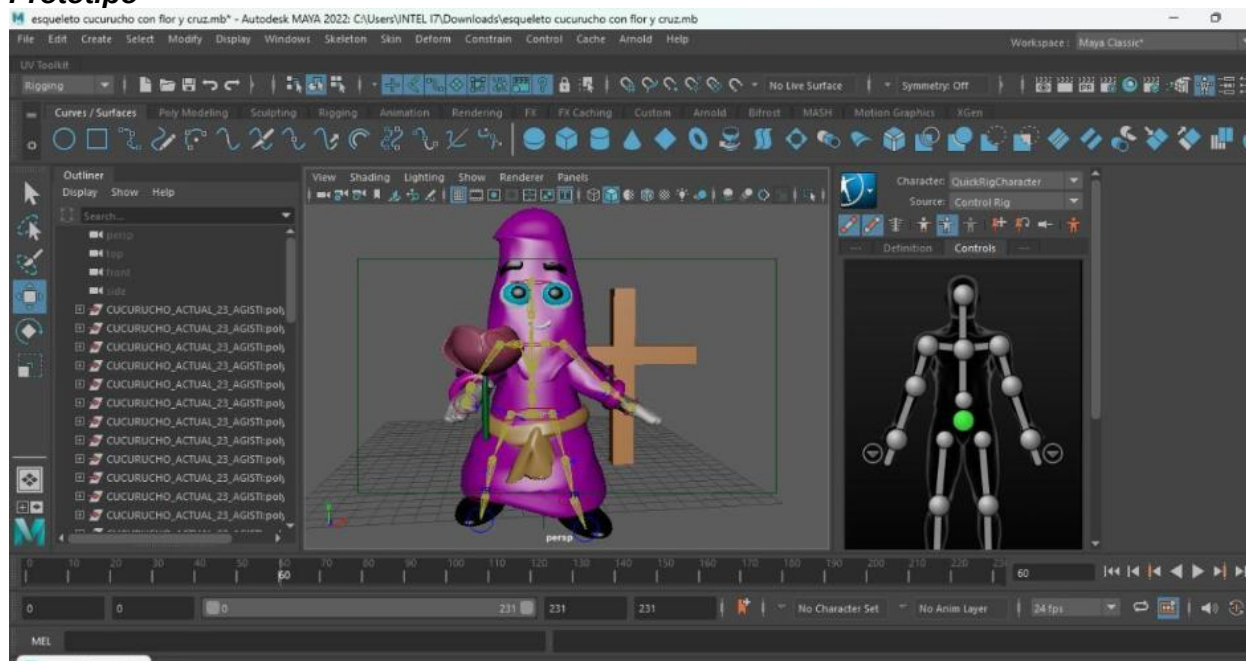
Una vez completado el modelado, se procede a aplicar las texturas. Se realiza un "unwrap" o "desplegado de UVs" para poder pintar sobre la malla del personaje.

1. La túnica y el capuchón recibirán una textura de color morado sólido, posiblemente con una sutil textura de tela o lino para darle más detalle. Se pintarán las sombras y luces principales directamente en la textura, creando un efecto de "cel-shading" si se desea.
2. El cíngulo tendrá una textura de cuerda de color amarillo dorado, con detalles de relieve para simular el trenzado.
3. Las manos y la cara se texturizan en blanco, con el detalle del azul de los ojos y el negro de las pupilas pintados directamente sobre la textura de la cara.
4. La cruz tendrá una textura de madera, con vetas y un color marrón rojizo. La rosa se texturizará con un rojo intenso para los pétalos y un verde para el tallo y las hojas.

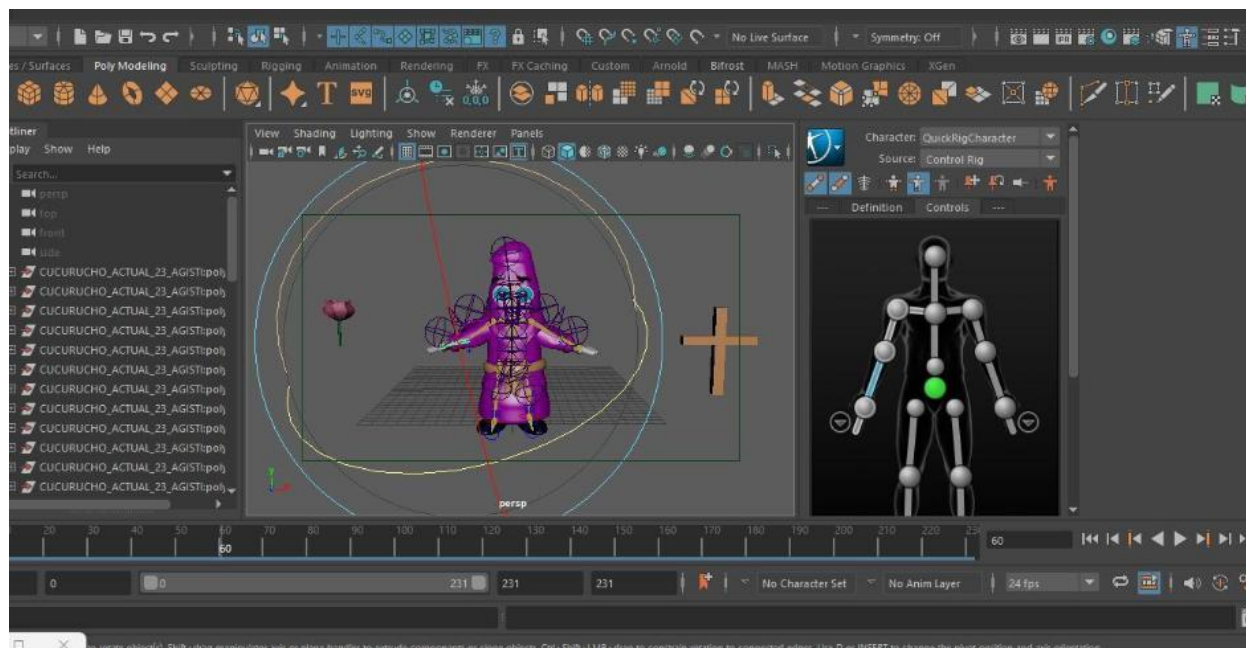
Creación de la iluminación y renderizado

1. Se configura una escena simple para el renderizado. Se utiliza un fondo blanco o un color neutro para resaltar al personaje.
2. Se aplicará una iluminación de tres puntos (luz principal, luz de relleno y luz de borde) para definir las formas y crear un volumen interesante.
3. La luz principal se colocará en la parte superior-frontal para simular una fuente de luz general. La luz de relleno se usará para suavizar las sombras y la luz de borde se colocará en la parte trasera para separar al personaje del fondo.
4. Se ajustan los materiales y los "shaders" para que reaccionen a la luz de manera adecuada, buscando un acabado mate o ligeramente brillante según el material.
5. Finalmente, se configura la cámara y se realiza el renderizado final para obtener la imagen 3D terminada del Cucurucho de San Agustín

Prototipo



Modelado 3D 1. Personaje En Maya Con Hueso En Pose



Modelado 3D 2. Personaje En Maya Con El Hueso Con Sus Elementos

Selección

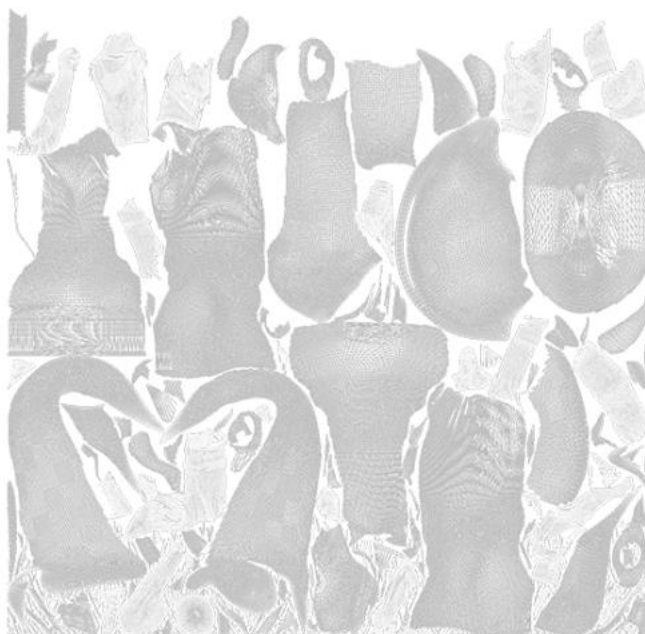
Imagen Del Renderizado Final



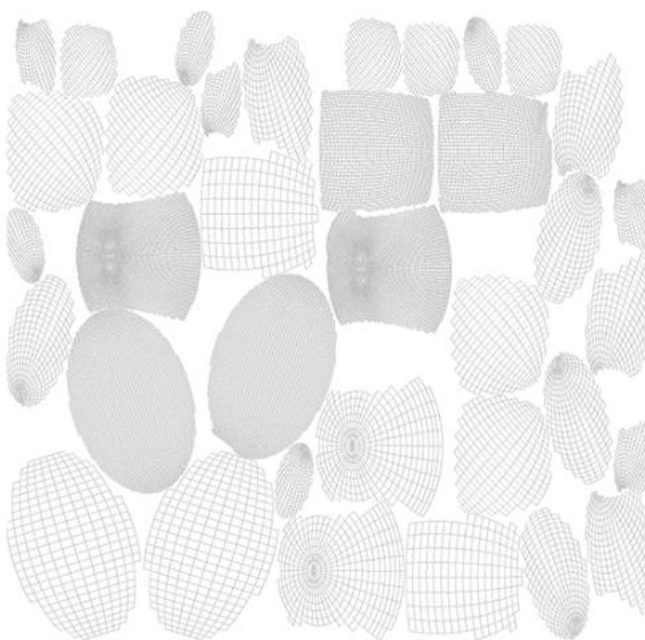
Modelado 3D 3. Imagen Renderizada Final

Implementación

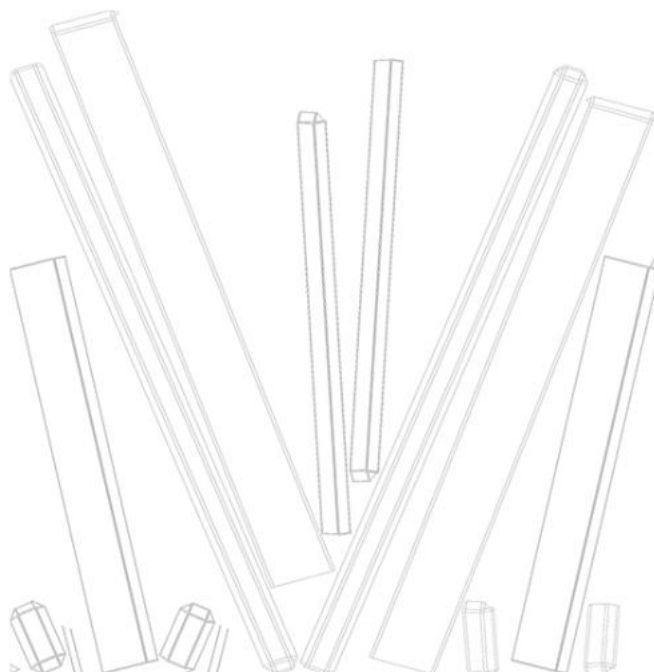
Cada parte de nuestro modelado 3D tiene diferentes estructuras así que al momento de crear el modelado también detallamos los UVS de todas las partes del personaje.



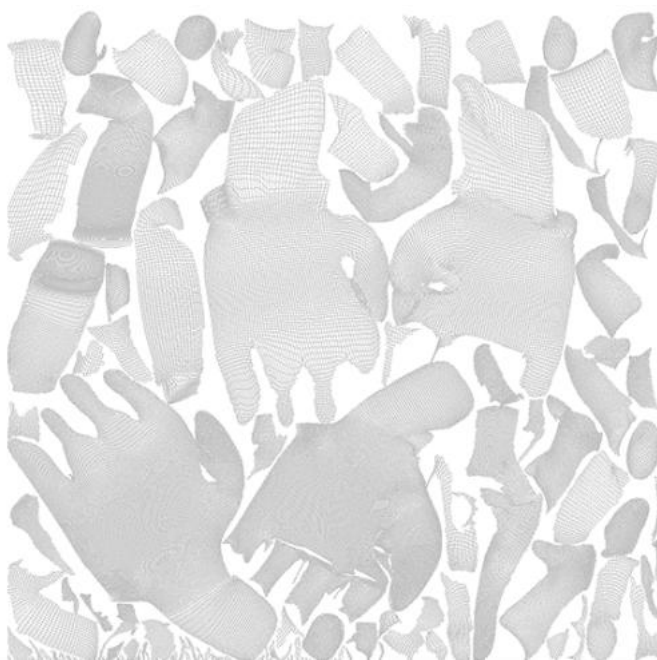
Modelado 3D 4. UV Ropa



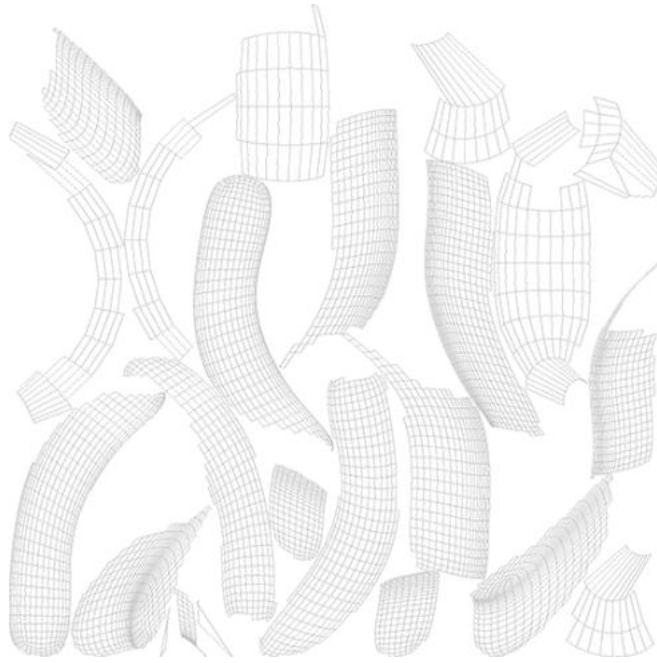
Modelado 3D 5. UV Ojos



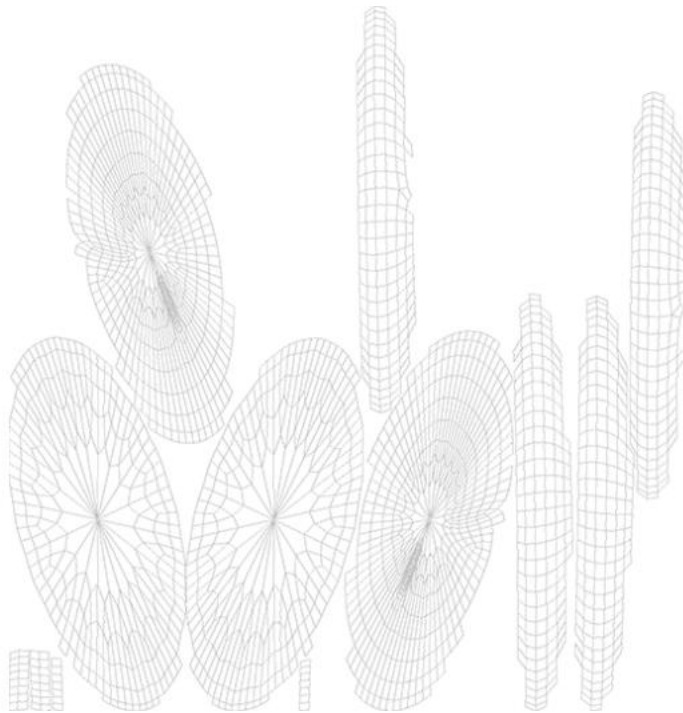
Modelado 3D 6. UV Cruz



Modelado 3D 7. UV Manos



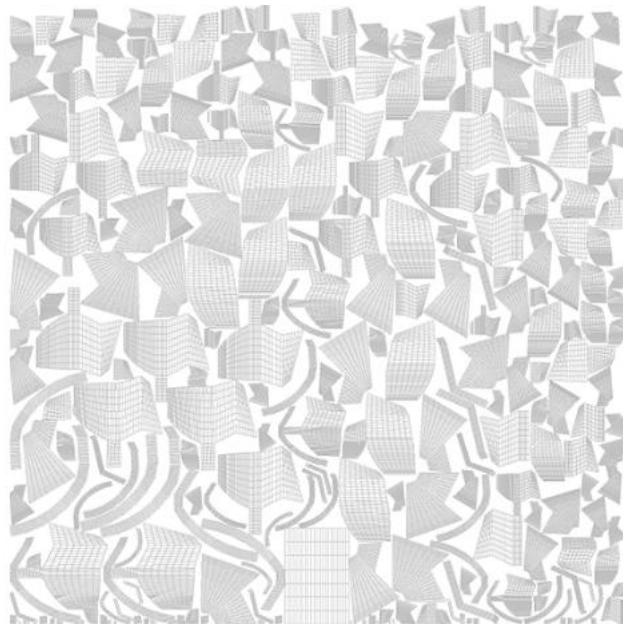
Modelado 3D 8. UV Boca Y Cejas



Modelado 3D 9. UV Zapatos



Modelado 3D 10. UV Cinturón



Modelado 3D 11. UV Rosa

Vistas 360° Del Personaje



Vista 360° 1 Personaje



Vista 360° 2 Personaje



Vista 360° 3 Personaje

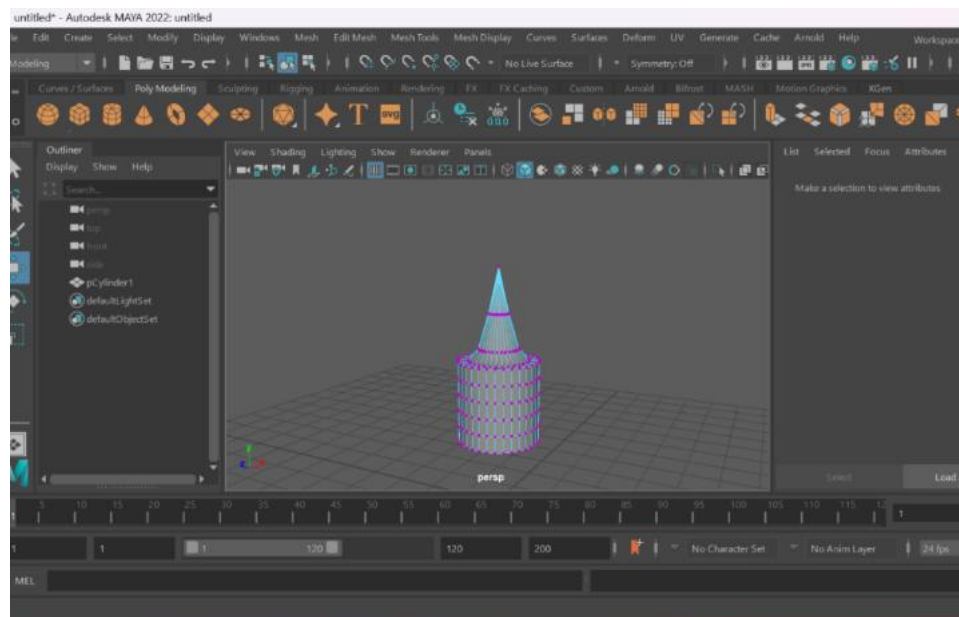


Vista 360° 4 Personaje

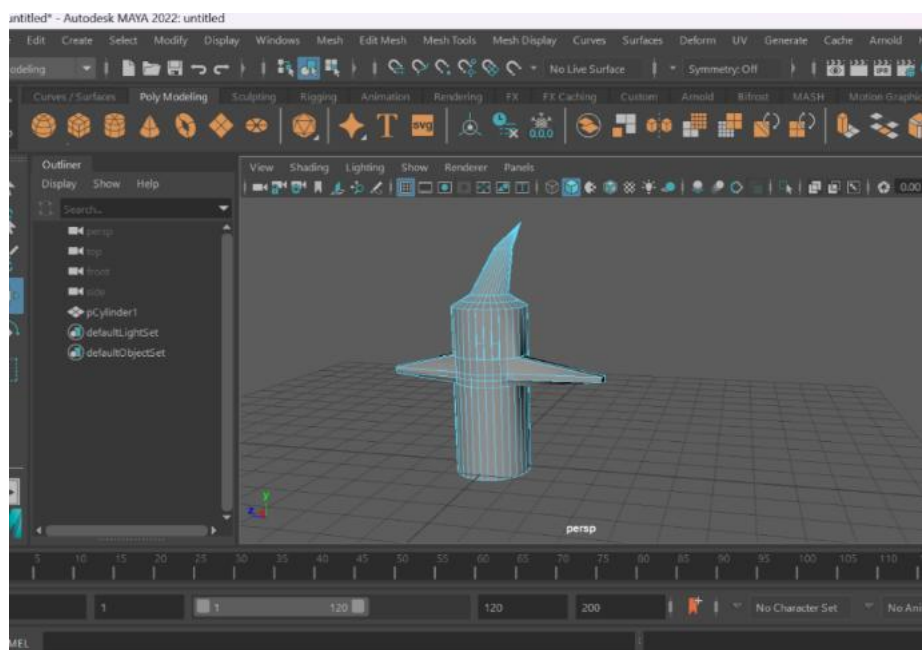


Vista 360° 5 Personaje

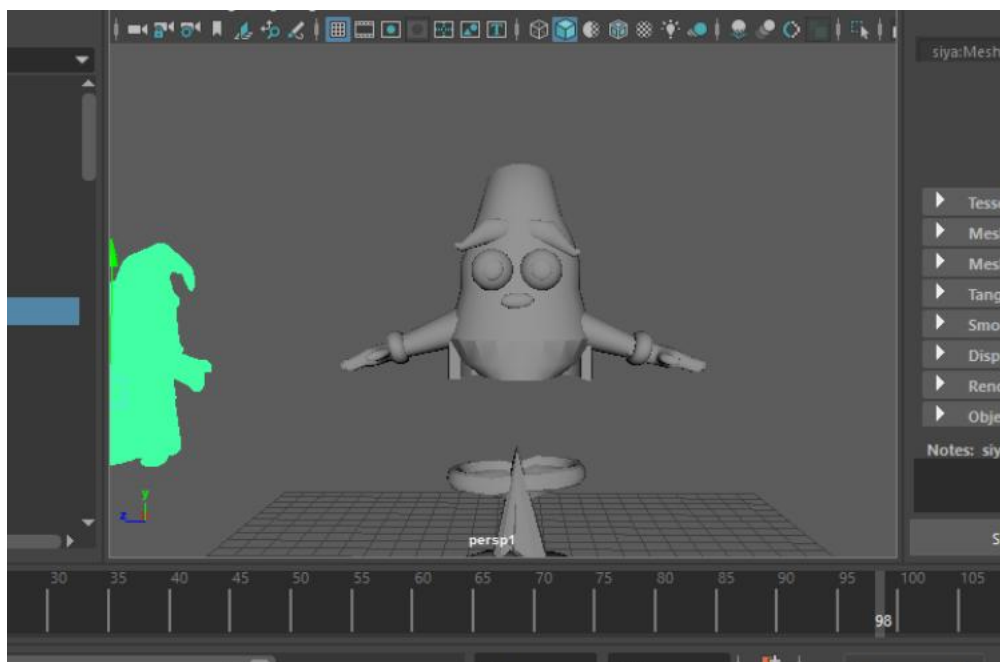
Proceso del Modelado 3D



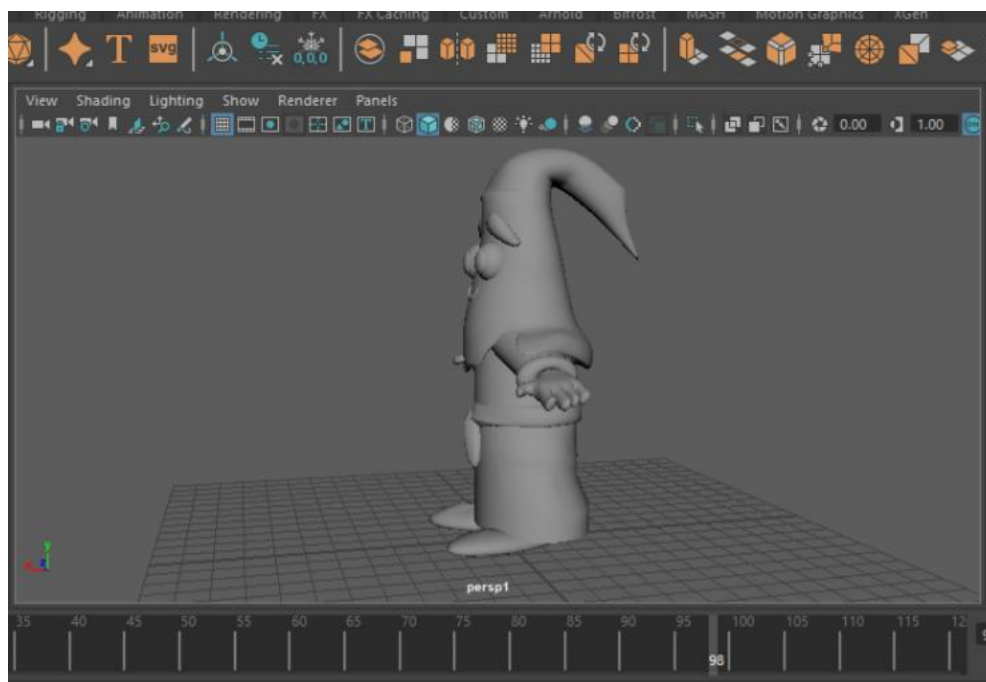
Modelado 3D 12. Creación De La Base Del Personaje



Modelado 3D 13. Creación De Las Extremidades Del Personaje



Modelado 3D 13..Creaciones De Las Facciones Del Personaje

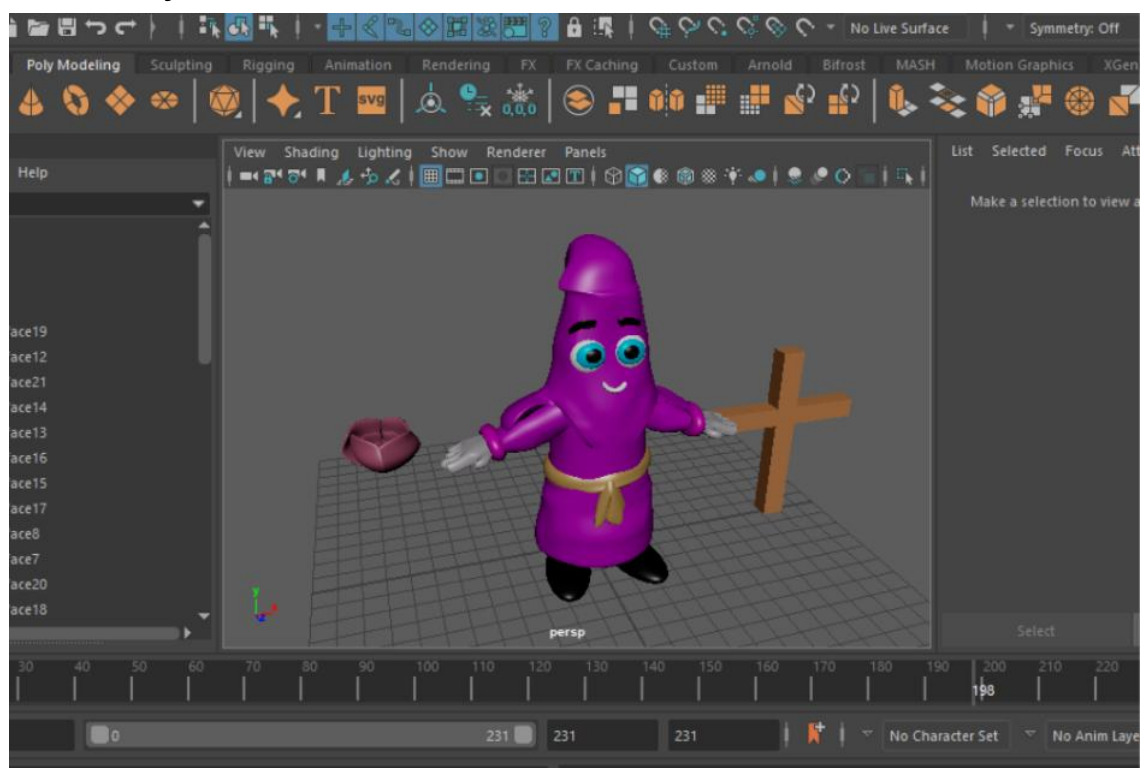


Modelado 3D 14. Creación De Detalles Del Personaje

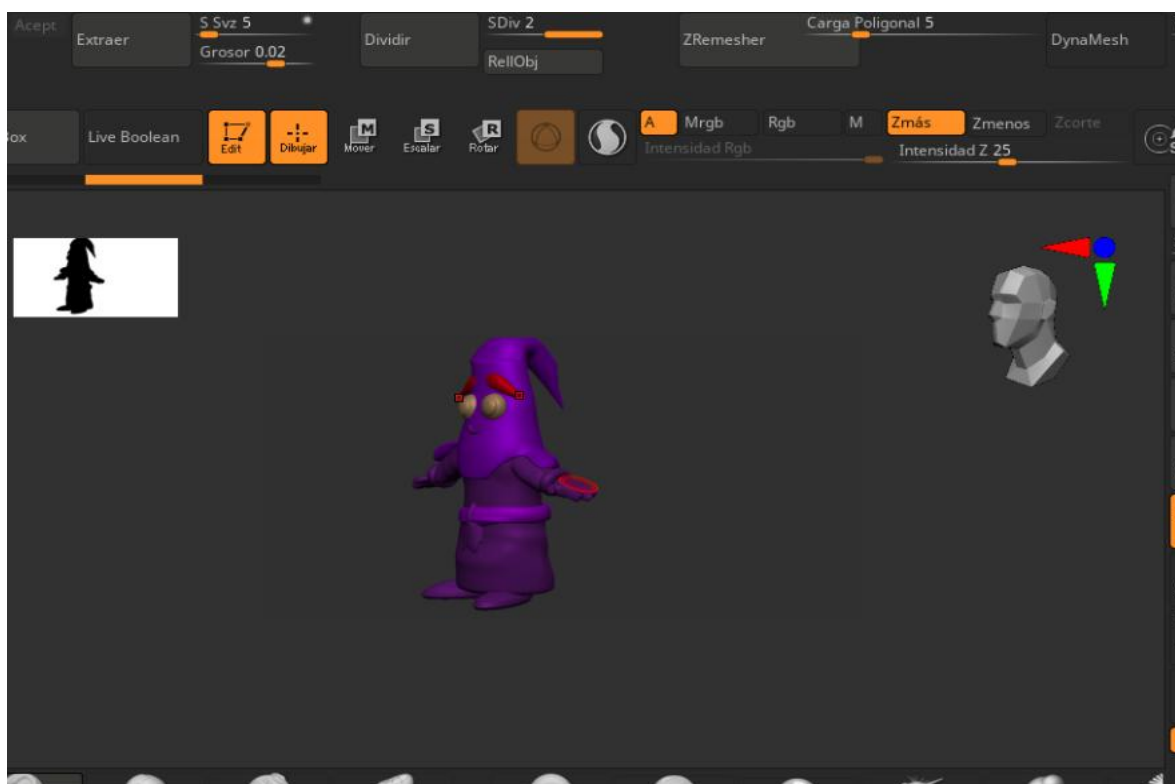


Modelado 3D 15. Vista Del Personaje Finalizado

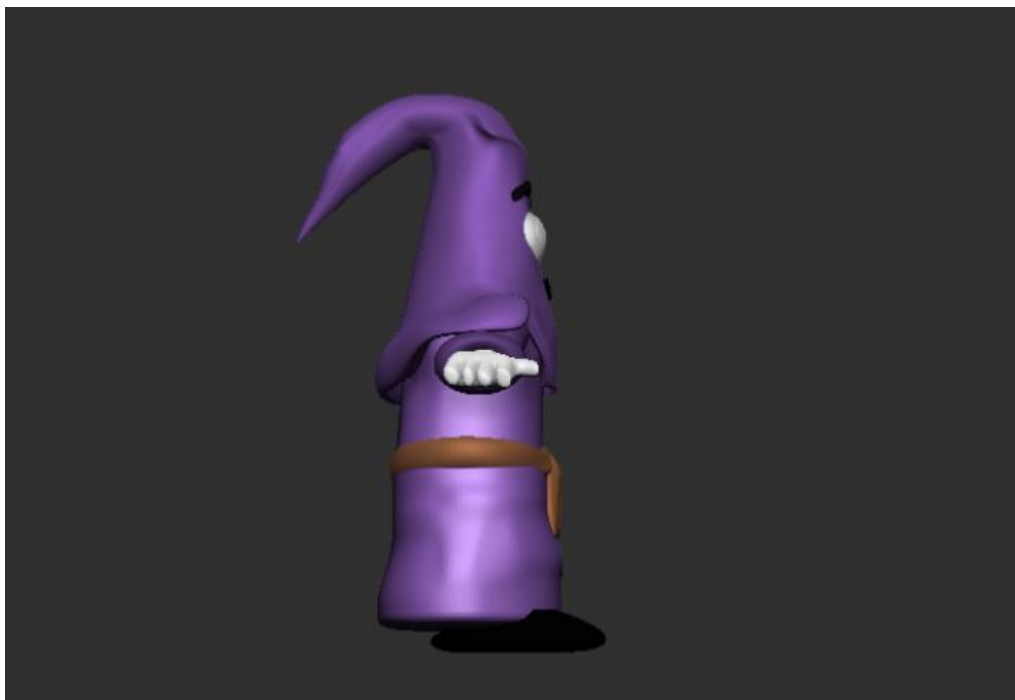
Texturizados y Materiales



Modelado 3D 16. Personaje Texturizado Pose En T Con Elementos



Modelado 3D 17. Personaje Texturizado Pose En T Sin Elementos



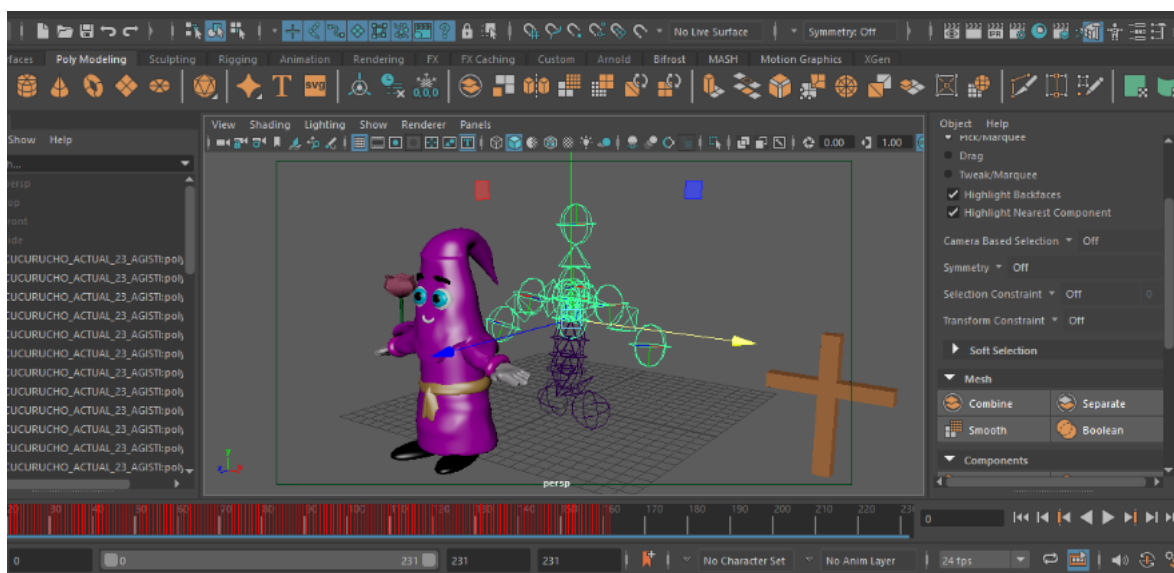
Modelado 3D 18. Texturizada Pose En T Vista Lateral Izquierda



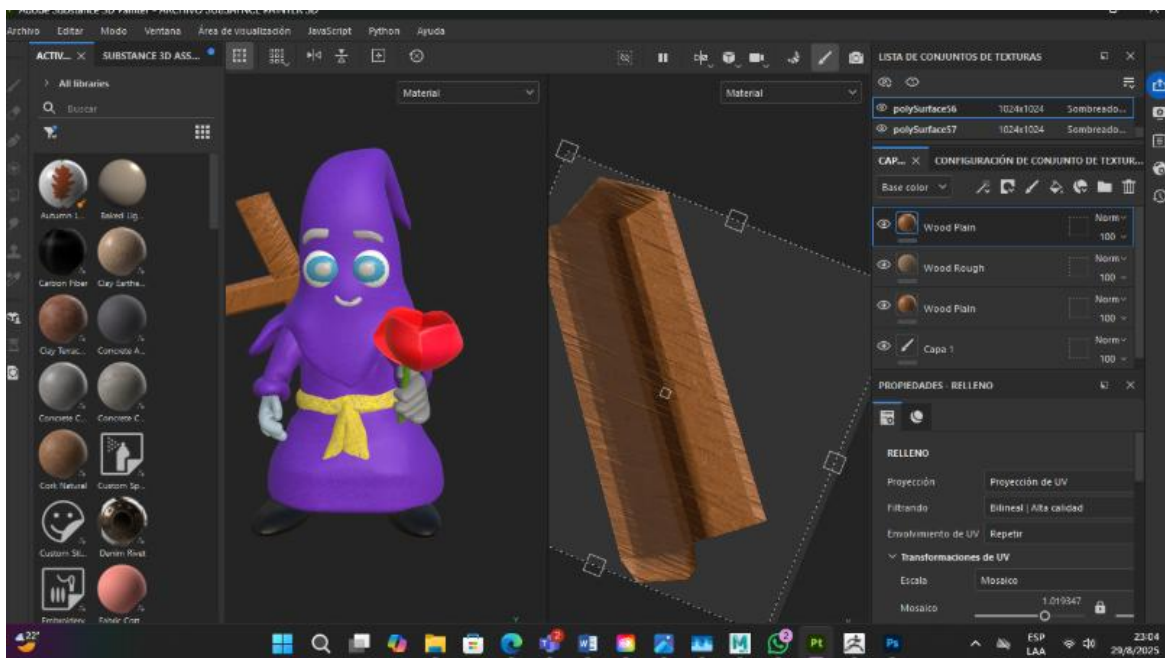
Modelado 3D 19. Texturizada Pose En T Vista Lateral Derecho



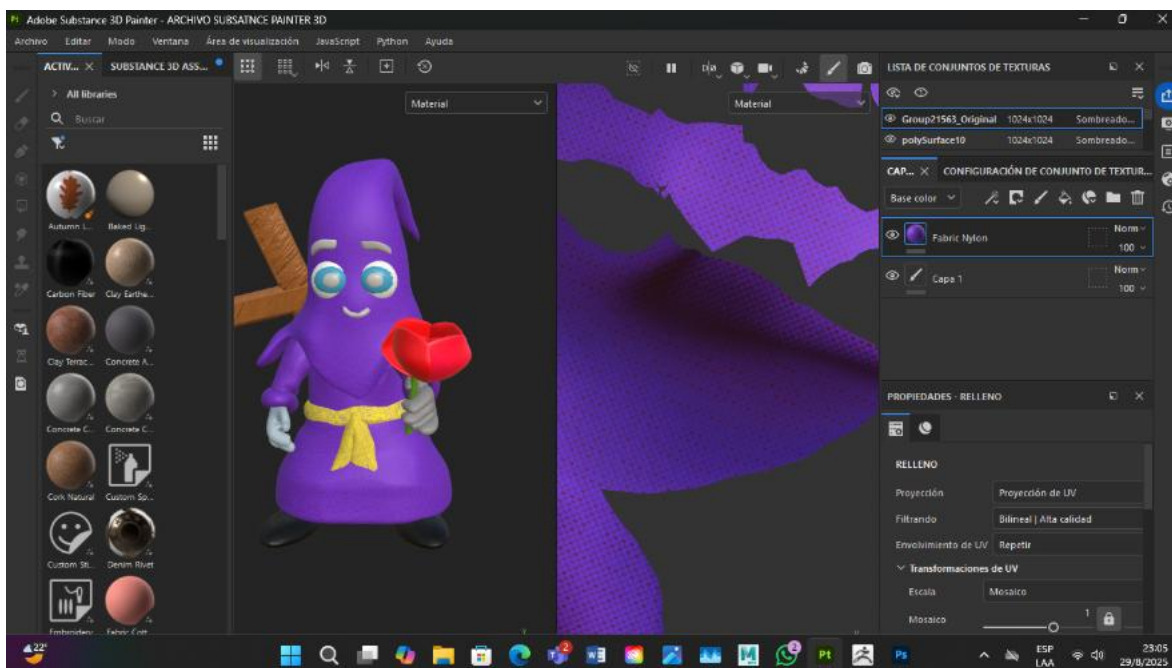
Modelado 3D 20. Texturizada Pose En T Vista Frontal



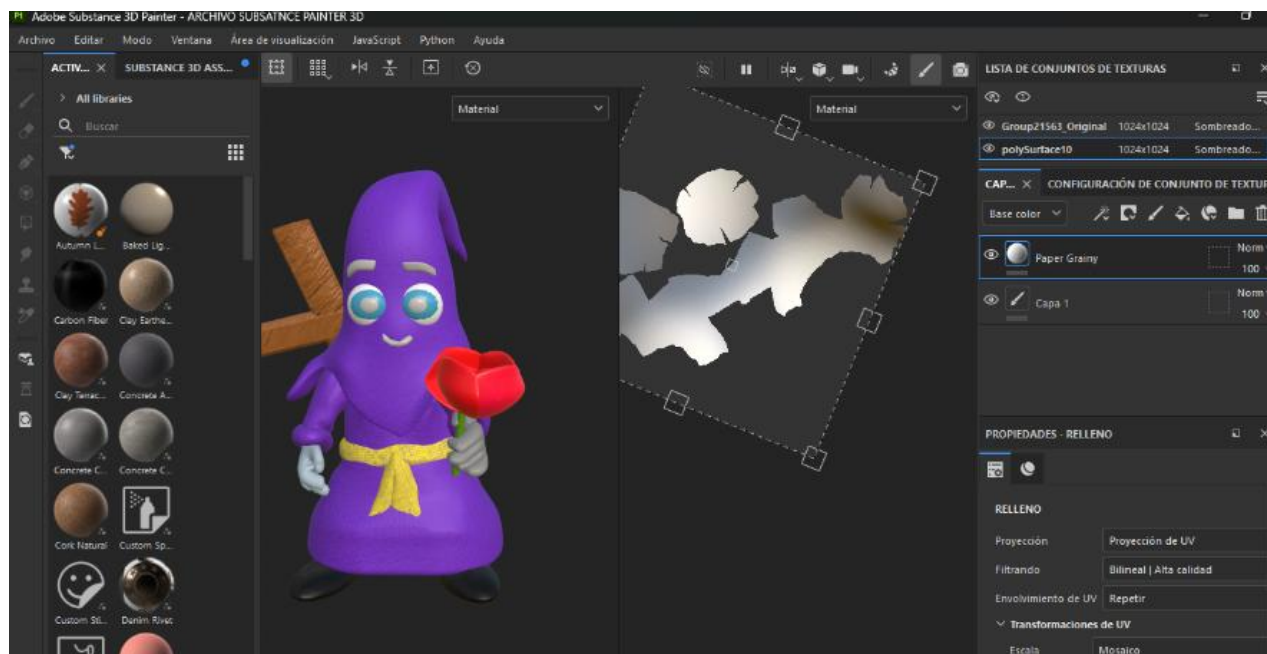
Modelado 3D 21. Textura Con El Hueso Del Personaje



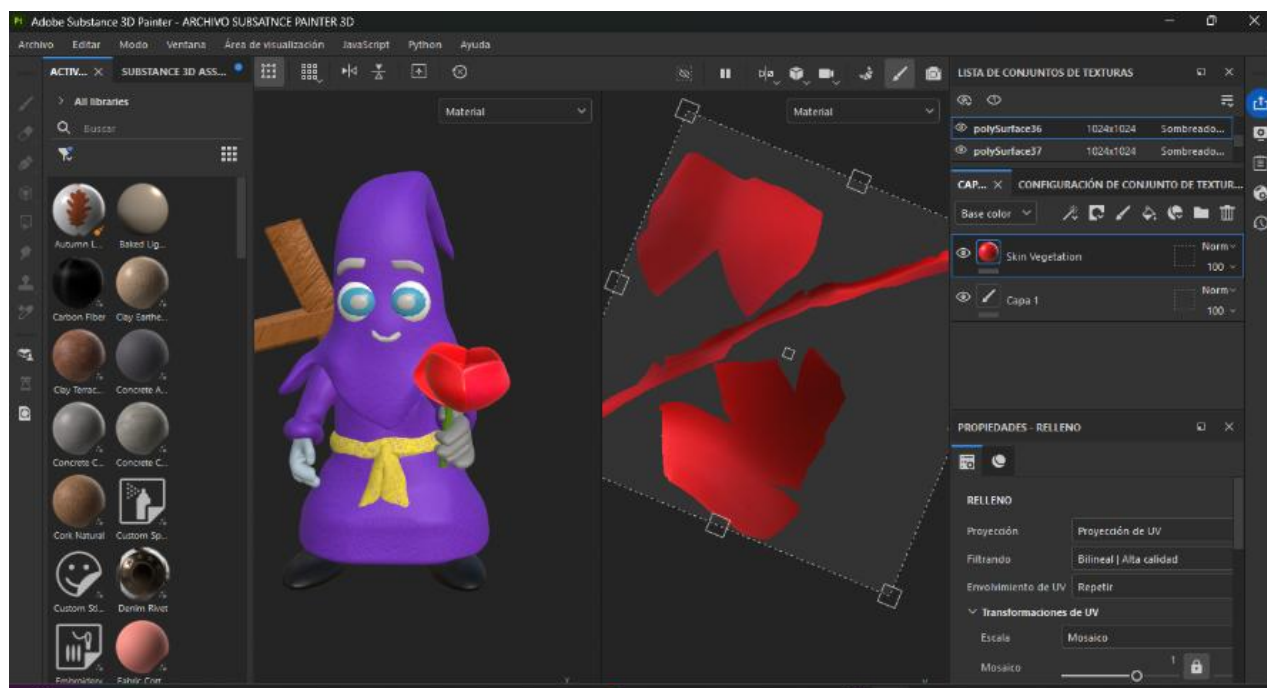
Modelado 3D 22. Textura Cruz



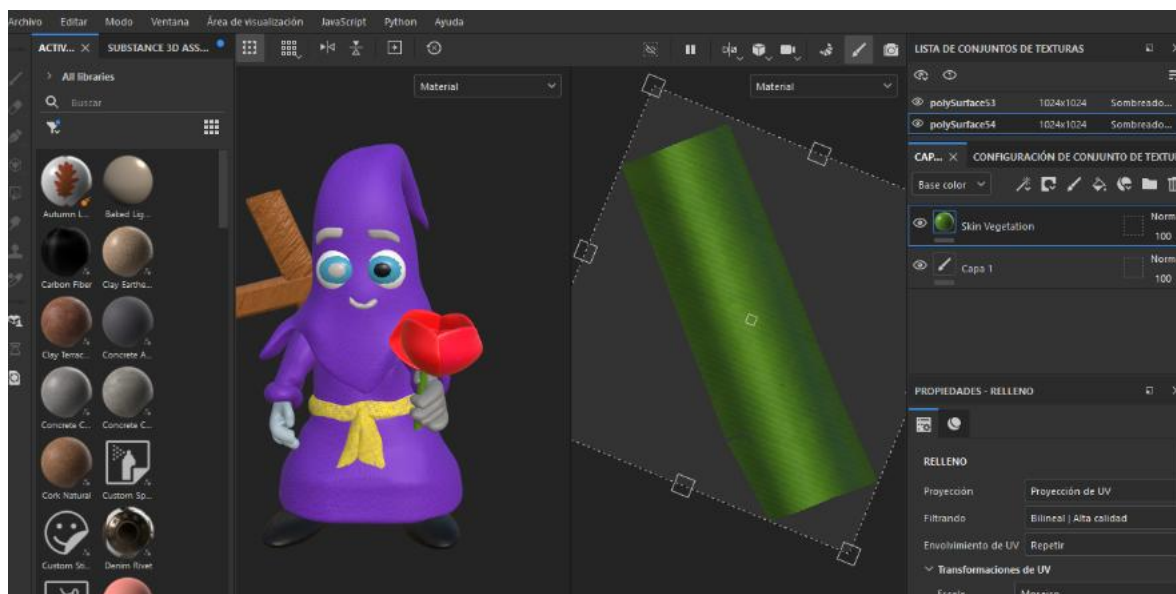
Modelado 3D 23. Textura Túnica



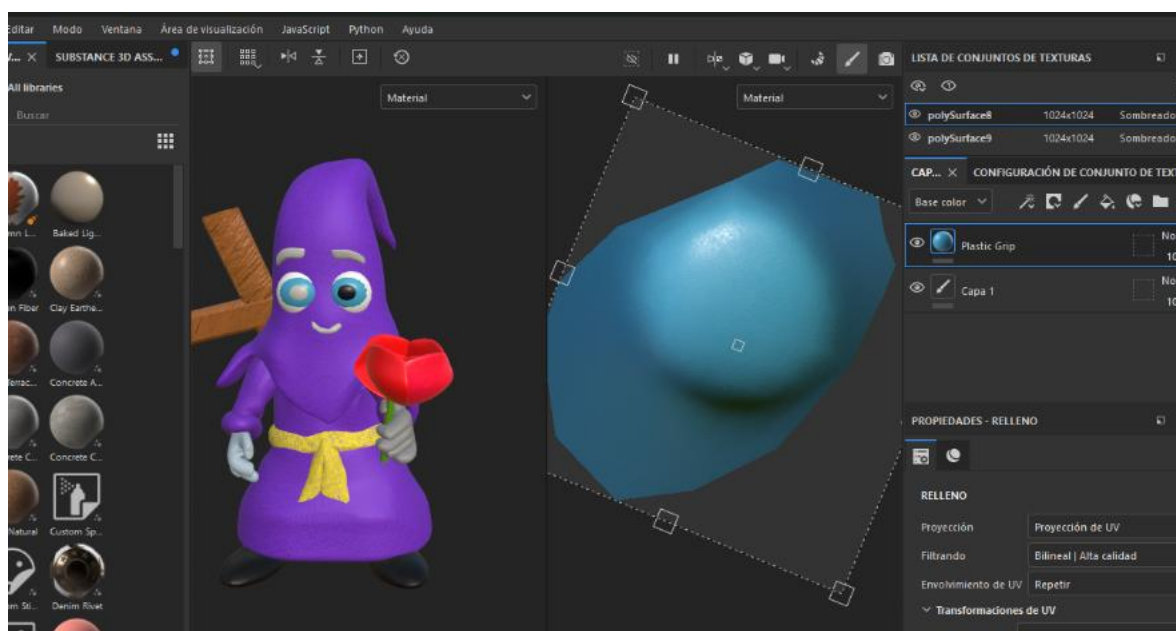
Modelado 3D 24. Textura



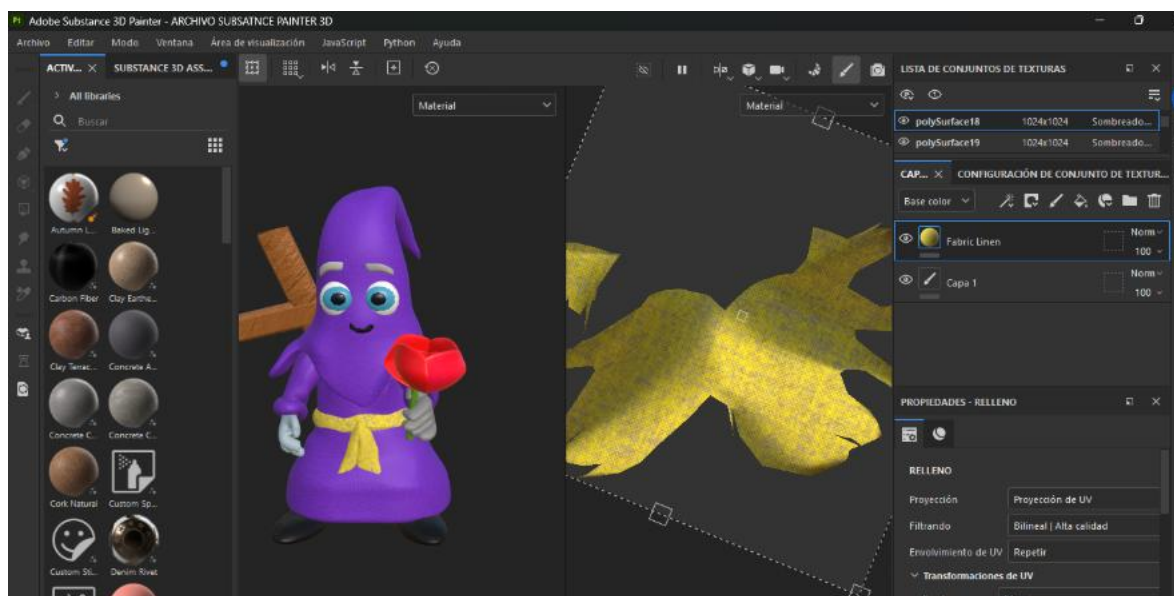
Modelado 3D 25. Textura Rosa



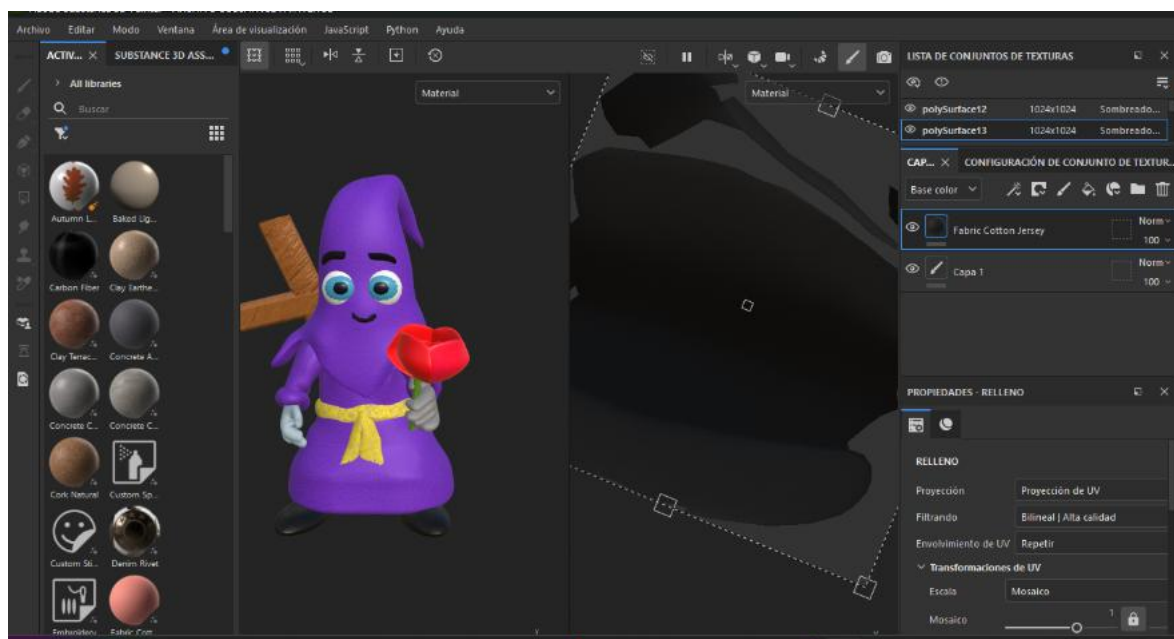
Modelado 3D 26. Textura Tallo



Modelado 3D 27. Textura Ojo



Modelado 3D 28. Textura Cinturón



Modelado 3D 29. Textura Zapatos

Modelado 3D de escenarios o diseño de empaques/o diseño de escenario

Definición

En el empaque para “El Cucurucho de San Agustín”, no solo debe ser una parte que proteja a nuestro personaje, sino que también se diferencie de distintos productos. Por eso al usar un estilo cartoon en el empaquetado atraerá al público ya que con sus colores e ilustraciones llamativas captaran más rápido su atención y curiosidad.

Investigación

Analizar diferentes tipos de empaquetados que tengan similitud en su objetivo que en este caso es el público infantil como por ejemplo los juguetes coleccionables o figuritas de acción ayudara a cumplir nuestra función la cual es analizar a detalle materiales, diseño y elementos que nos permitan guiarnos para completar el proceso de empaquetado.

Idear

Esta etapa debemos idear y desarrollar diversos estilos de empaquetados con diferentes variantes con el objetivo de sea manipulable y fácil al momento de usar y que contenga a nuestro personaje.

Prototipo

Se desarrollará un prototipo digital que simule como se vería el empaque elegido esto implica que se debe de evaluar diversos detalles como las dimensiones, que las ilustraciones queden acorde lo establecido y que la información sea llamativa. Con esto podemos dar paso a la siguiente etapa.

Selección

Al tener el prototipo final debemos analizar si la estética y su función deben mantener una calidad visual que este al margen del objetivo principal de captar la atención, diferenciarse de otros productos y que proteja al personaje al tener específicos esos detalles se procede a su impresión.

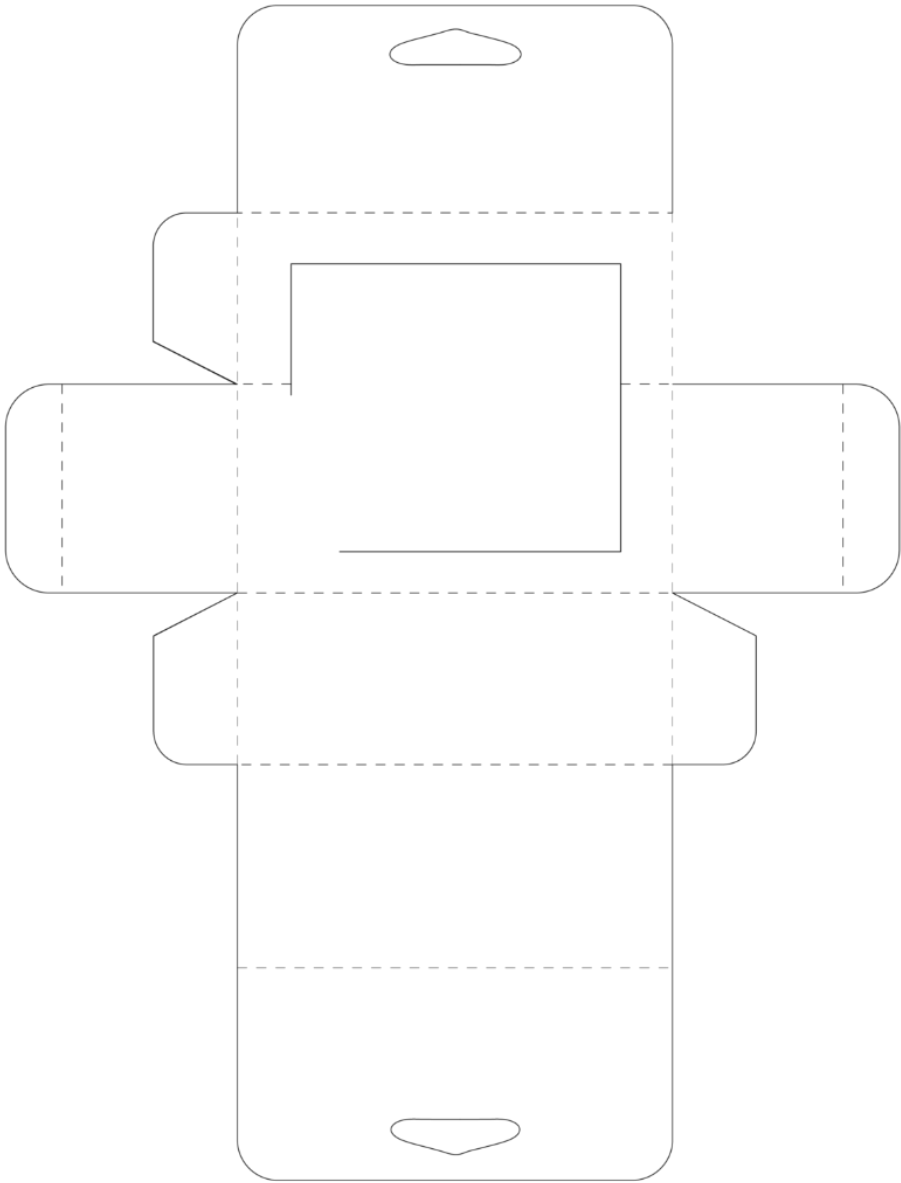
Implementación

Ya al tener todo el detalle se empieza con la impresión, asegurándonos que todos los elementos vayan acordes lo previsto y estén en un formato correcto para que coincidan con el prototipo final.

Aprendizaje

El empaquetado también es una pieza clave que va de la mano con el personaje ya que es crucial para que el producto capte la atención de nuestro público objetivo en especial que, por sus detalles, ilustraciones y el modelado 3D es más fácil que a las personas les guste.

Diseño Del Empaque



Prototipo



PARTE INTERIOR

Selección



PARTE INTERIOR

Mockups





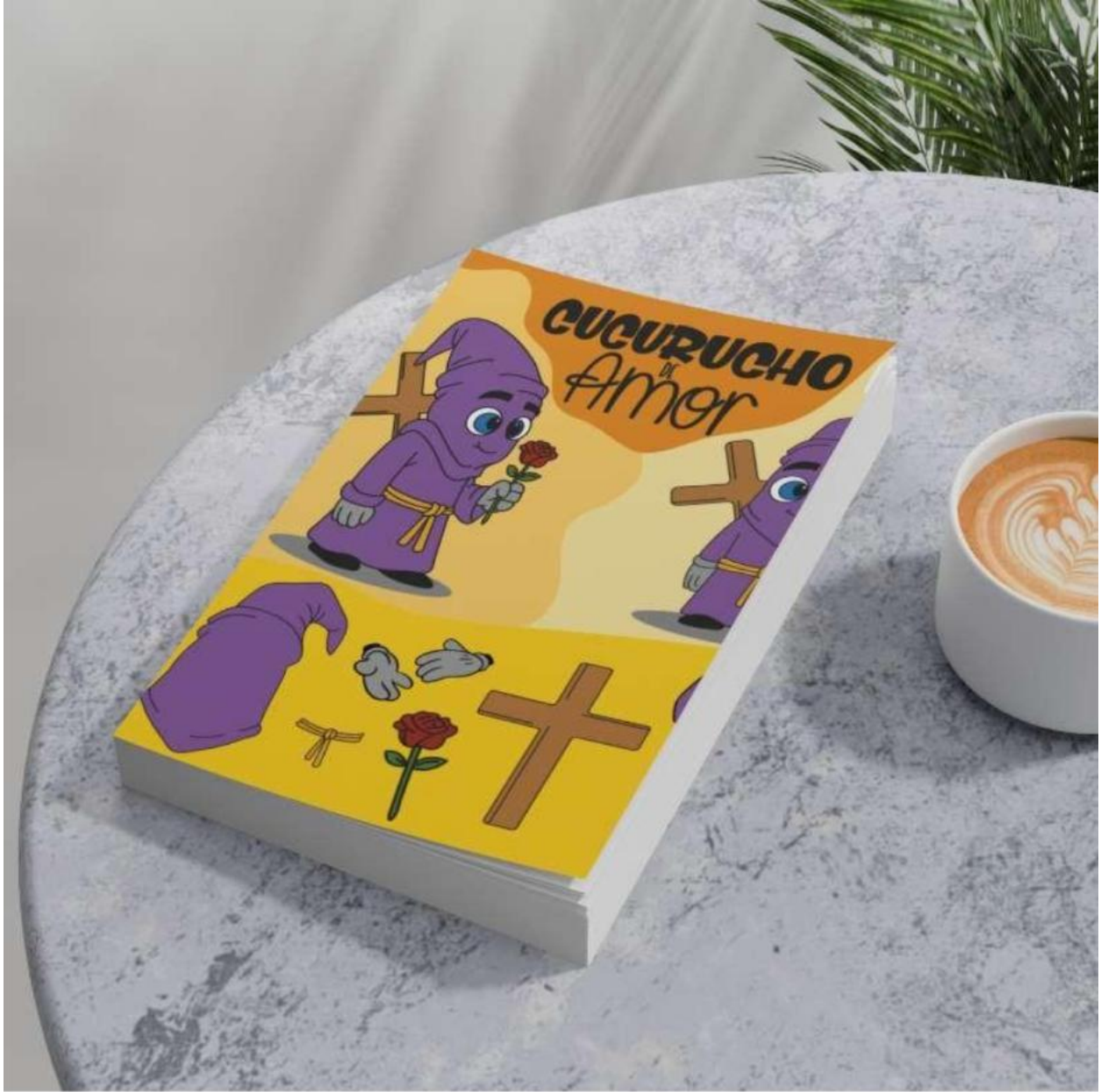
















Conclusiones

- El proyecto promueve el patrimonio cultural ecuatoriano al interpretar la leyenda ecuatoriana "El Cucurucho de San Agustín"
- Los diseñadores gráficos son una pieza fundamental que ayuda a equilibrar un cambio educativo y cultural.
- Se demostró que las costumbres, tradiciones y patrimonio cultural pueden transformarse en piezas modernas las cuales nunca pierden su esencia.
- El empaquetado del personaje tiene un objetivo simbólico en cual potencia su valor y difusión volviéndose llamativo para el público objetivo.

Recomendaciones

- Reinterpretar más leyendas con el mismo objetivo educativo.
- Realizar estudios o encuestas donde se pueda obtener información la cual permitirá saber el impacto de nuevas ideas de reinterpretaciones culturales
- Diseñar ideas estratégicas para la comercialización de productos que financien nuevos proyectos y se pueda mantener una iniciativa clara y concisa.
- Implementar recursos didácticos para que los niños de escuelas y colegios tengan más acercamiento a la cultura ecuatoriana.

Bibliografía

Cevallos, G. (1976). Tema 1: Ecuador, su cultura y su gente. Universidad Estatal de Milagro.

Recuperado de

https://sga.unemi.edu.ec/media/recursotema/Documento_20205416116.pdf

Colegio de HCA. (2025, julio). Los niños en cada etapa escolar.

<https://colegiodehca.edu.mx/2025/07/los-ninos-en-cada-etapa-escolar/>

Fundación Mandrágora. (2016). El cucurucho. <https://mandragorateatro.org/el-cucurucho/>

Gangotena y Jijón, C. (2016). El cucurucho de San Agustín. El Mundo de la Reflexión.

<https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/pichincha/272-leyenda-el-cucurucho-de-san-AGUSTÍN-nuevo>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Modelo del Sistema de Educación Intercultural

Bilingüe. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Orden de San Agustín Ecuador. (s. f.). Iglesia de San Agustín. Recuperado el 31 de agosto de 2025, de <http://www.AGUSTÍNosquito.org/san-AGUSTÍN/>

RadioTurismoEcuador. (25 de enero de 2021). Ecuador: historia, patrimonio y cultura.

https://radioturismoecuador.com/portfolio_page/turismo-cultural/

Redacción La Hora. (25 de agosto de 2025). Leyenda del Cucurucho se revaloriza con

modelado 3D. Diario La Hora. <https://lahora.com.ec/noticia-del-cucurucho/>

Stanford Medicine Children's Health. (s. f.). The Growing Child: School-Age (6 to 12 Years).

Recuperado el 31 de agosto de 2025, de <https://www.stanfordchildrens.org/en/topic/default%3Fid%3Dthe-growing-child-school-age-6-to-12-years-90-P02278>

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.

<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>

UNESCO. (2005). Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las

Expresiones Culturales. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa

Vallejo Zambrano, H. R. (2018). Elaboración de un cómic fotográfico sobre la leyenda del

Cucurucho de San Agustín [Tesis de pregrado]. Universidad de las Américas, Quito.

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/9072>

Anexos

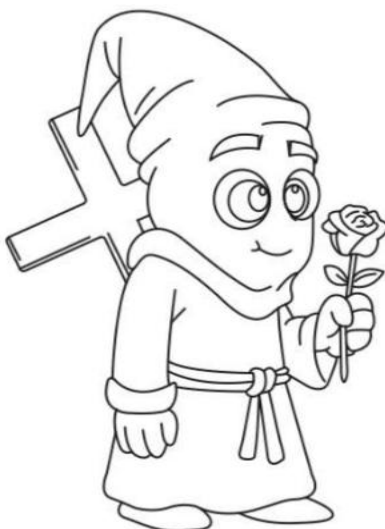
ANEXO 1. BOCETO



ANEXO 2. BOCETO DIFERENTES POSES Y VESTIMENTA

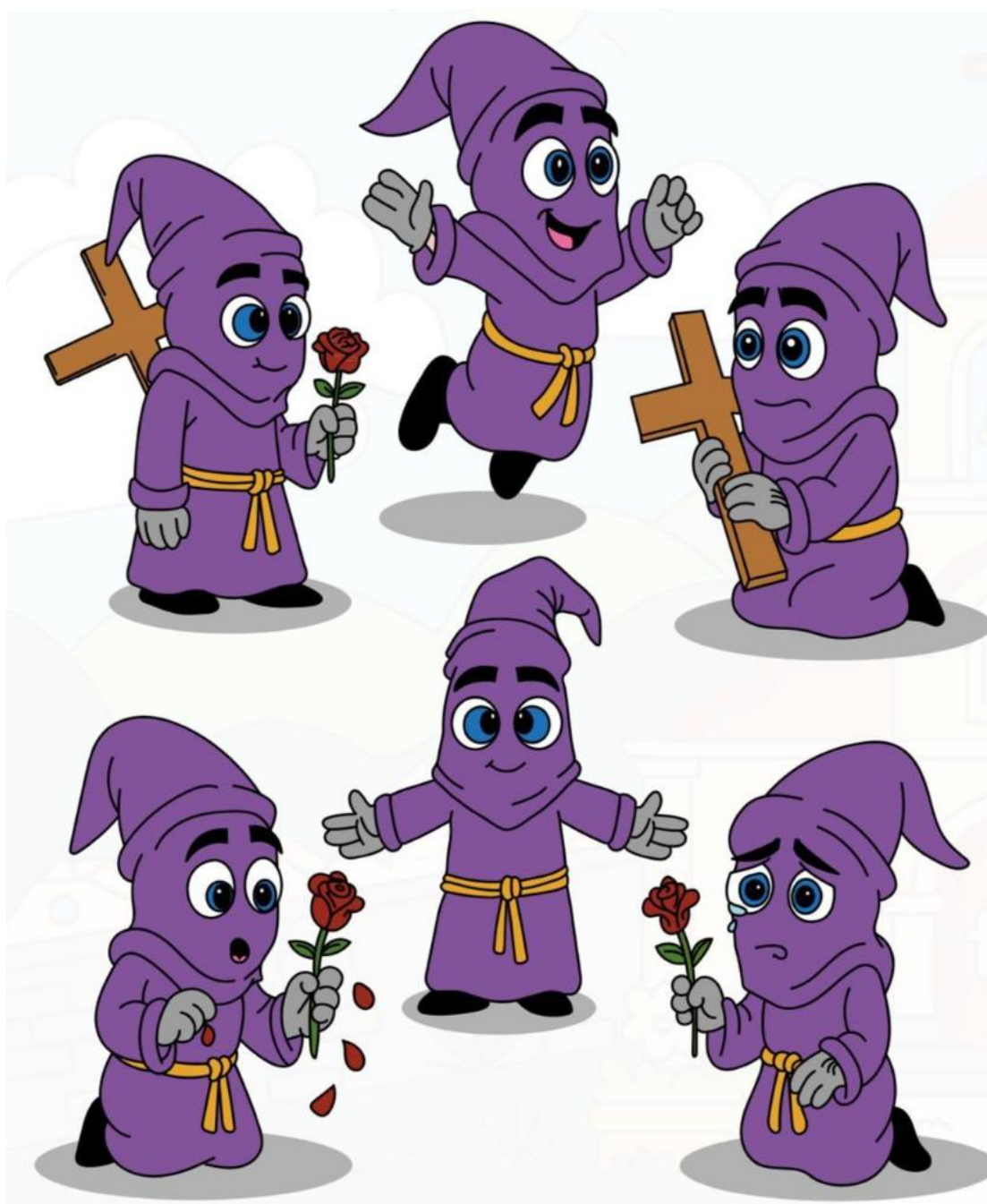


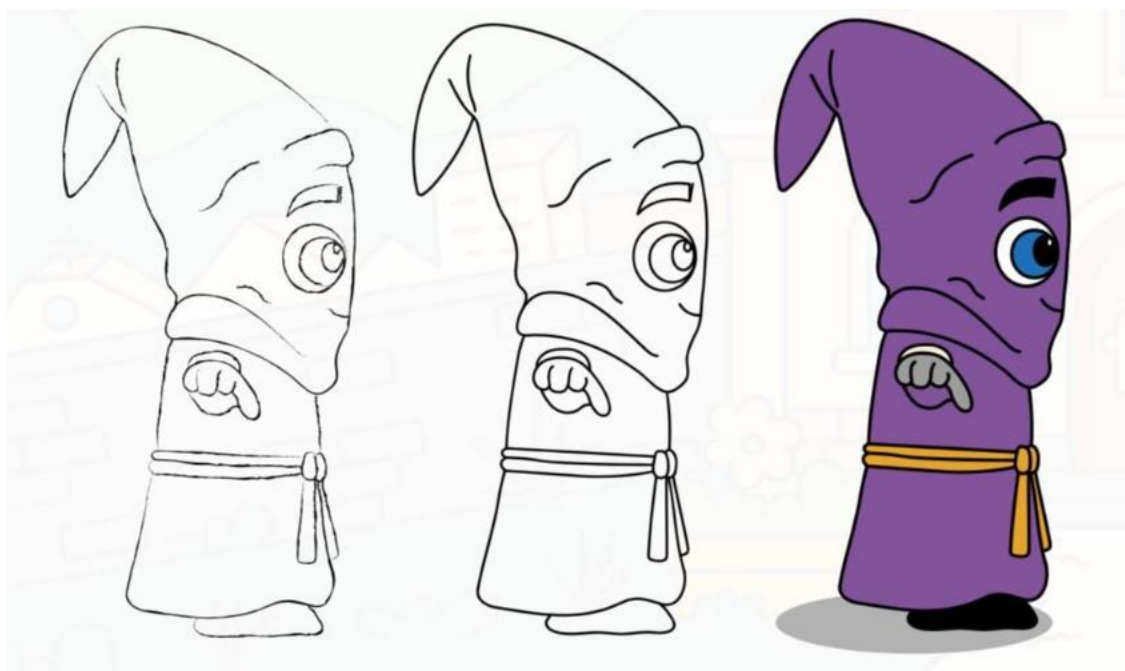
ANEXO 3. BOCETO Y PERSONAJE FINAL



ANEXO 4. DIGITALIZACION DEL PERSONAJE FINAL



ANEXO 5. DIGITALIZACION DE LAS POSTURAS EN ACCION DEL PERSONAJE

ANEXO 6. DIGITALIZACION DE LAS VISTAS FRONTALES DEL PERSONAJE**ANEXO 7. DIGITALIZACION DE LAS VISTAS LATERALES DERECHAS DEL PERSONAJE**

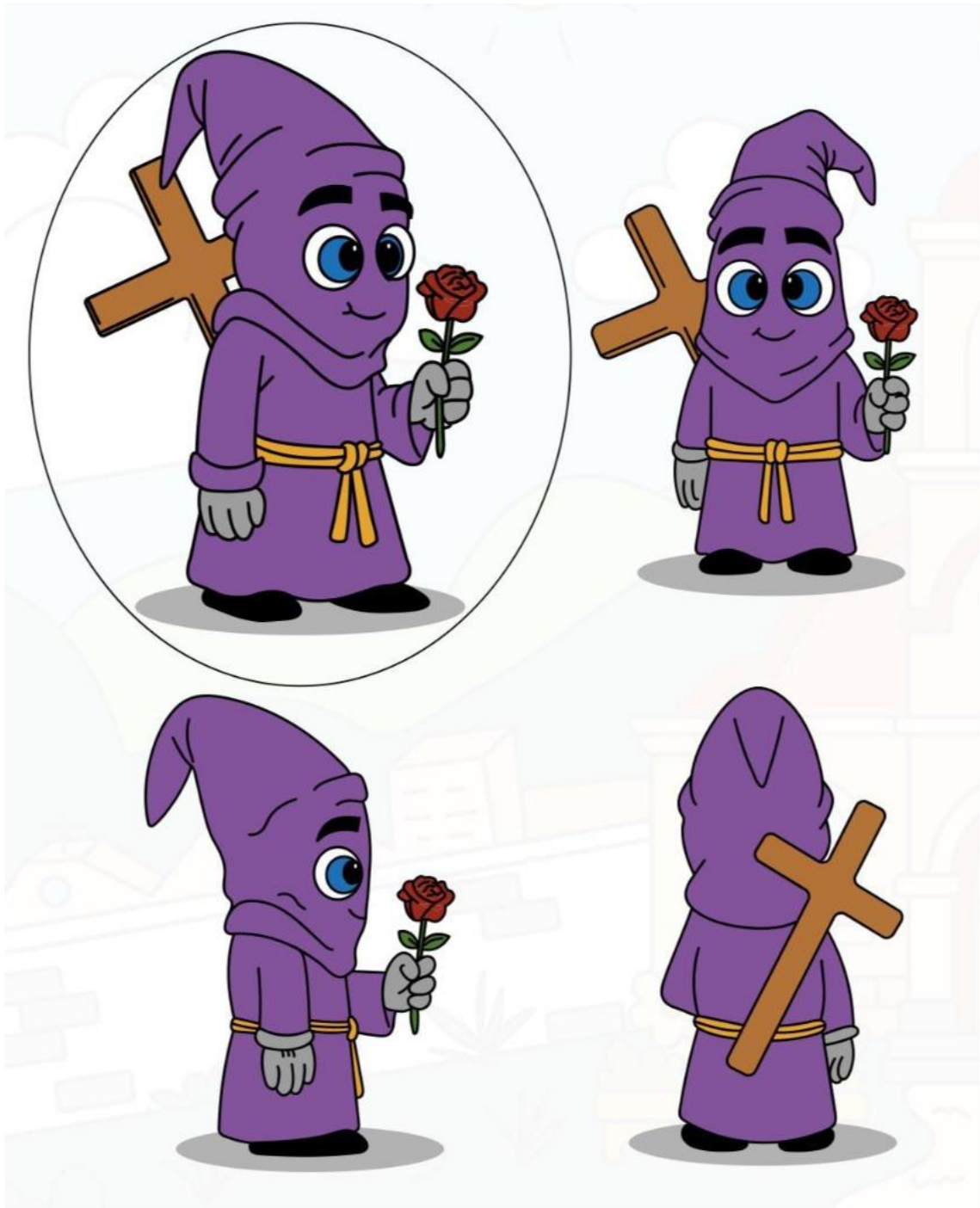
ANEXO 8. DIGITALIZACION DE LAS VISTAS LATERALES IZQUIERAS DEL PERSONAJE**ANEXO 9. DIGITALIZACIONES DE LAS VISTAS POSTERIORES DEL PERSONAJE**

ANEXO 10. DIGITALIZACIONES EN POSTURA EN T DEL PERSONAJE**ANEXO. 11 DIGITALIZACIONES DE POSTURAS $\frac{3}{4}$ FRONTAL Y $\frac{3}{4}$ ESPALDA**



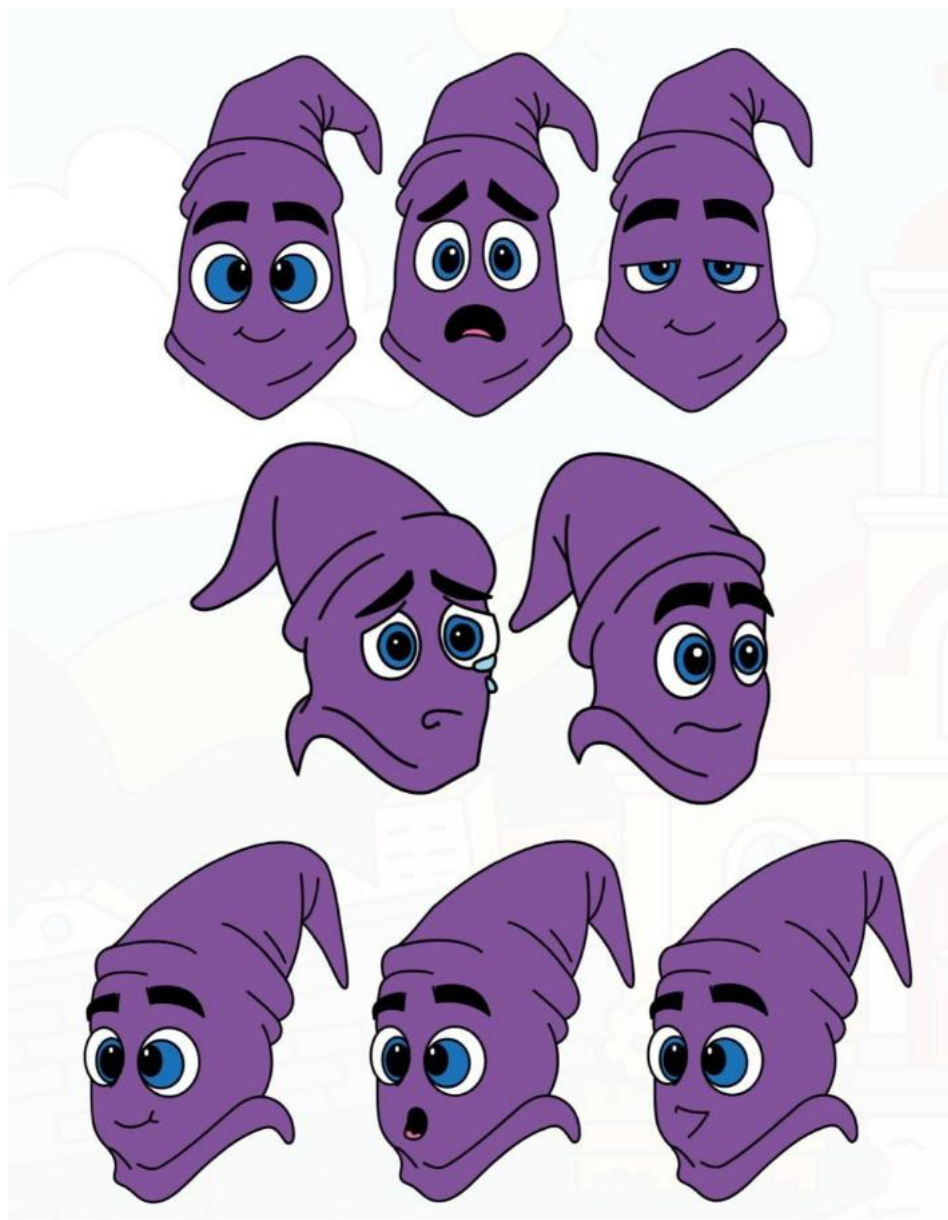
ANEXOS 12. DIGITALIZACIONES DE SILUETAS DEL PERSONAJE



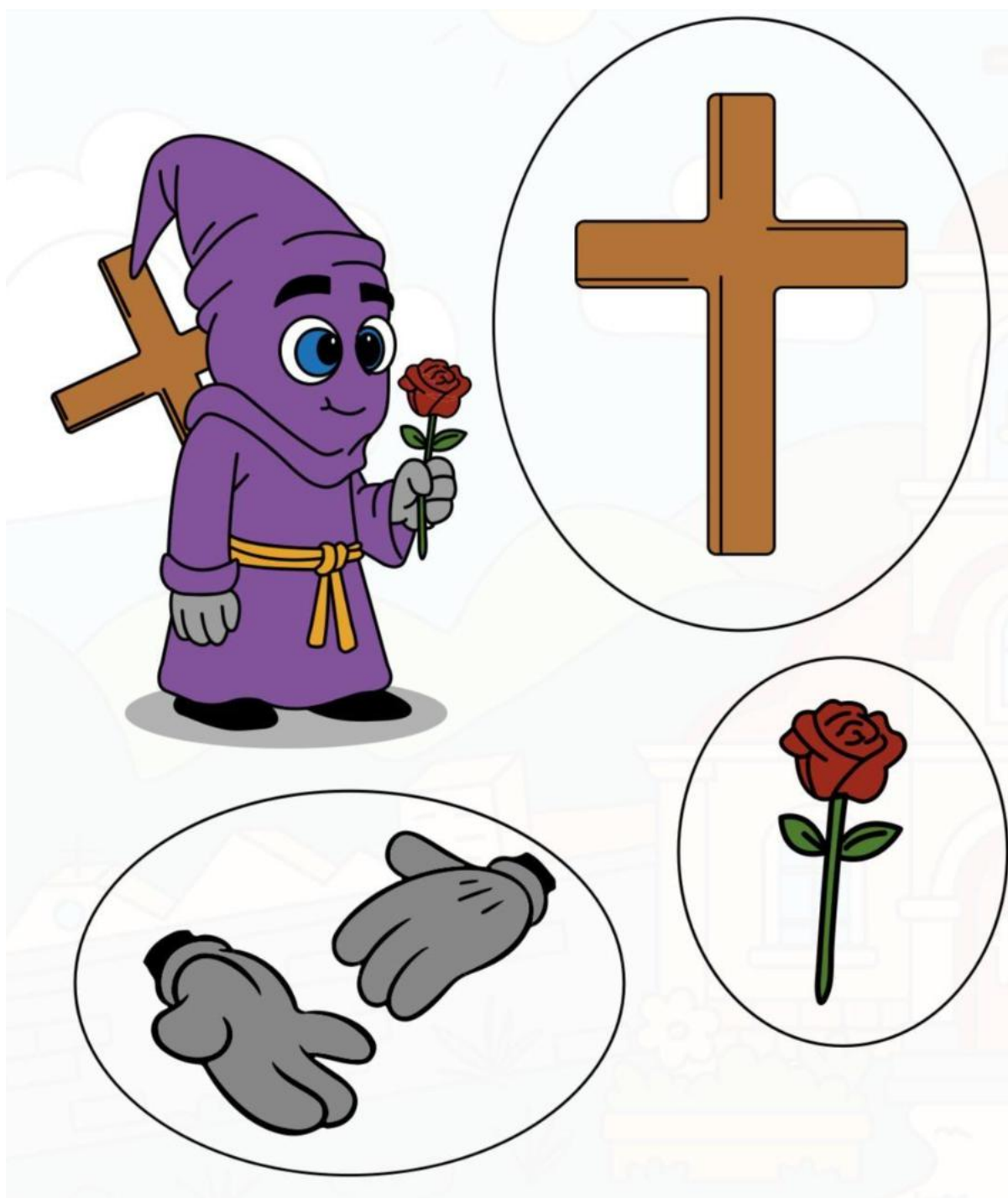
ANEXO 13. DIGITALIZACIONES FRONTAL LATERAL SUPERIOR

ANEXO 14. DIGITALIZACIONES POSTURA QUE LO CARACTERIZA

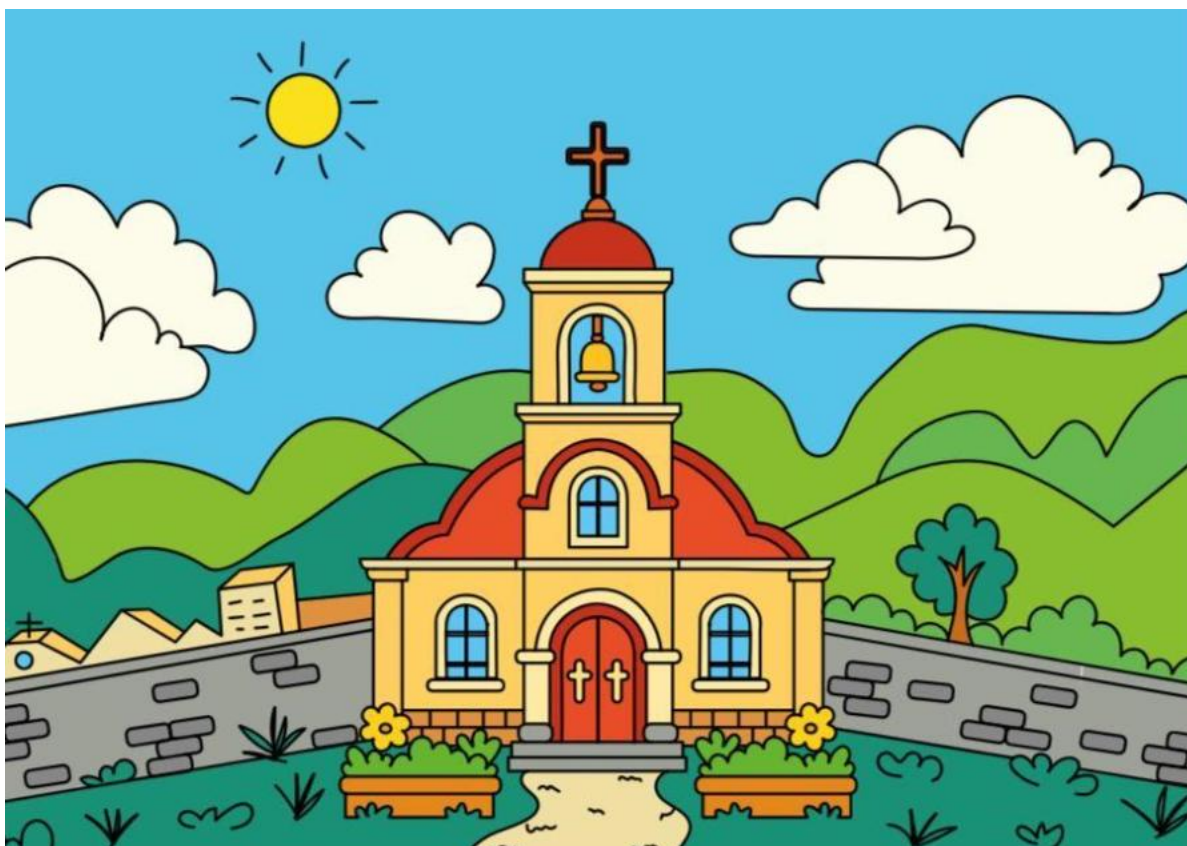
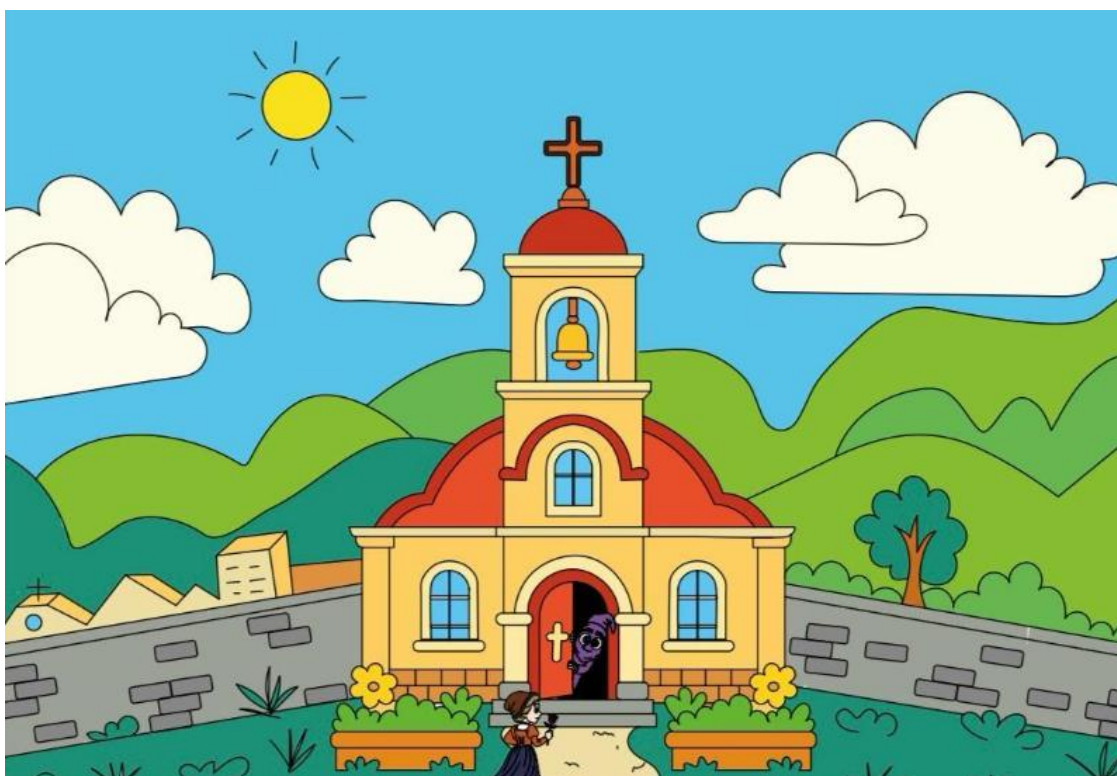


ANEXO 15. DIGITALIZACIONES DE EXPRESIONES FACIALES DEL PERSONAJE

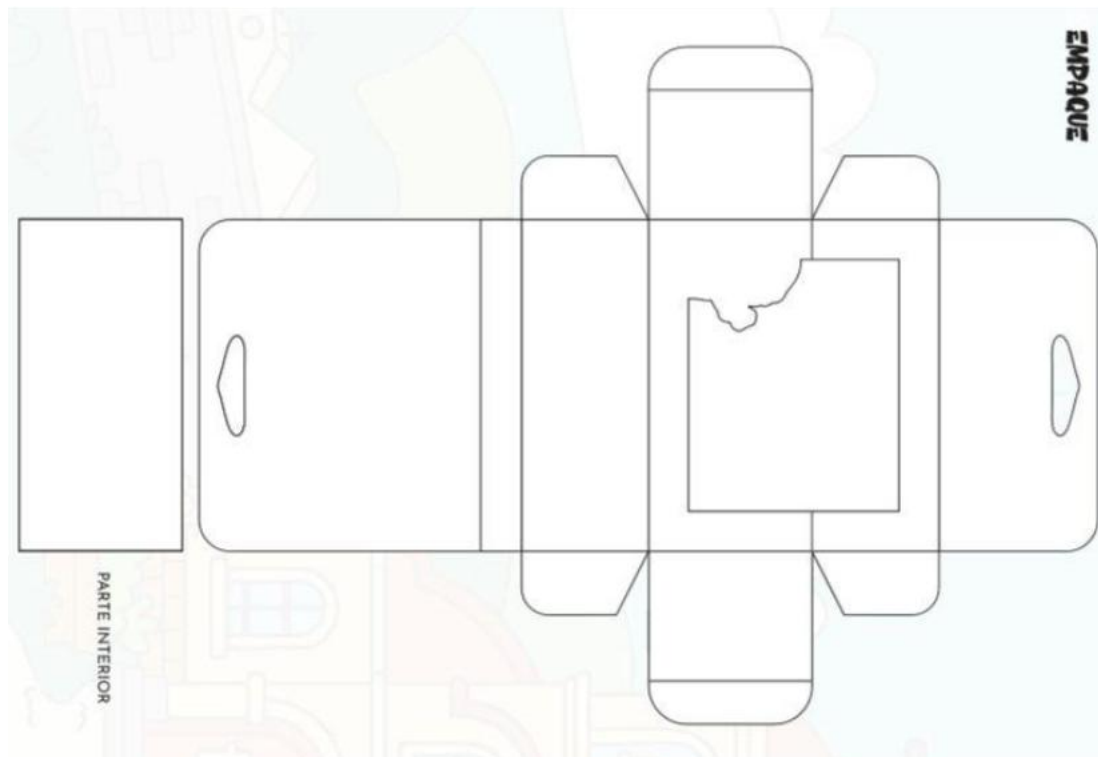
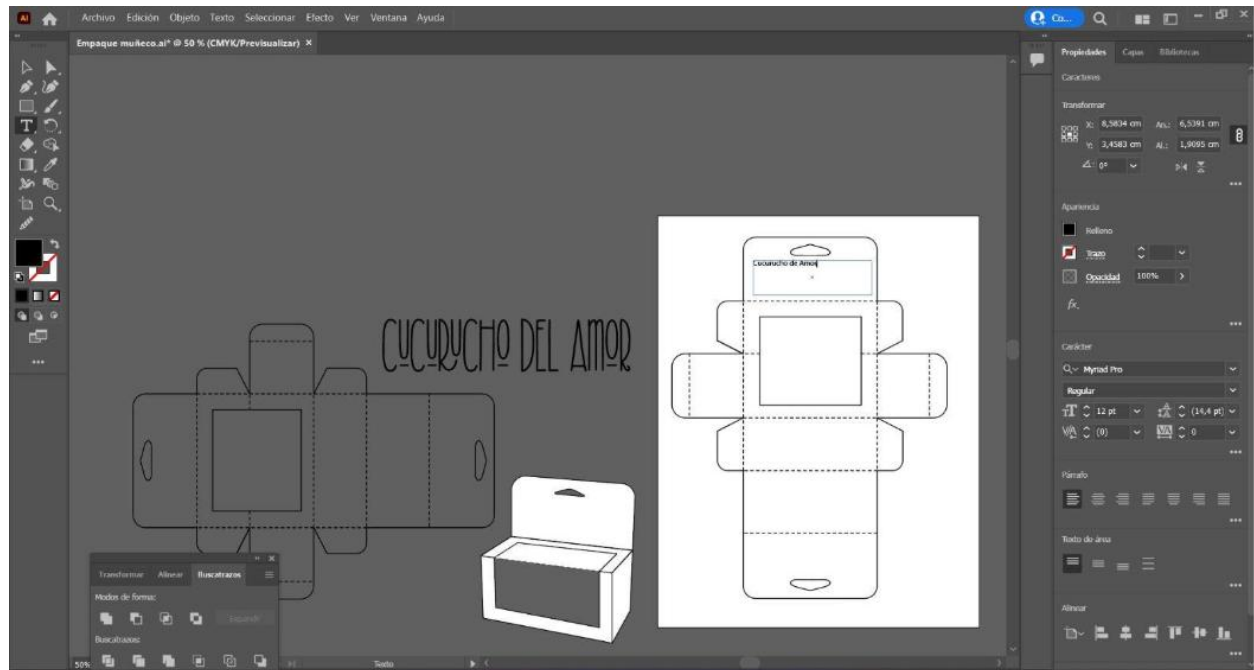
ANEXO 16. DIGITALIZACIONES DE LOS DETALLES DEL PERSONAJE



ANEXO 17. DIGITALIZACIONES DE PROPUESTAS DE COLOR DEL PERSONAJE

ANEXO 18. DIGITALIZACIONES DEL ESCENARIO**ANEXO 19. DIGITALIZACION DE LA IMPLEMENTACION DEL ESCENARIO CON EL PERSONAJE**

ANEXO 20. DISEÑO DEL EMPAQUE



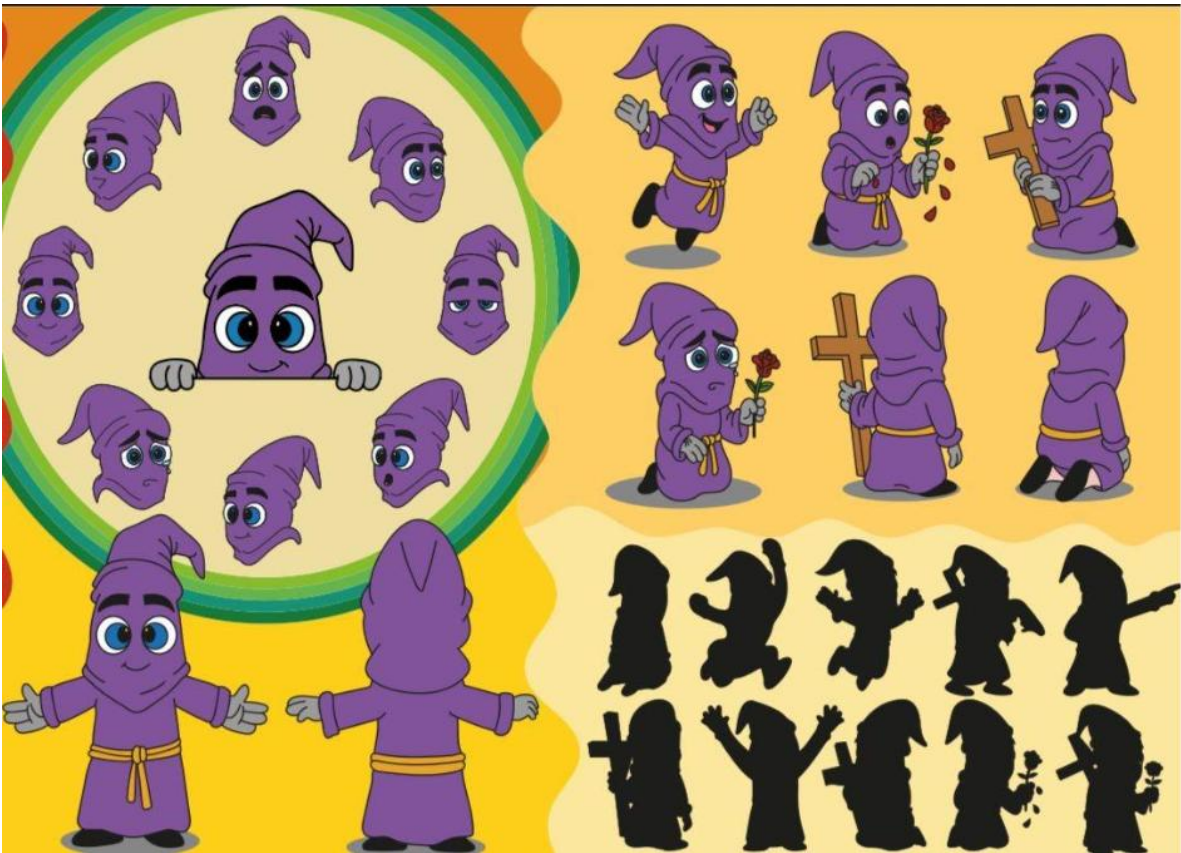
ANEXO 22. EMPAQUE FINAL- IMÁGENES REALES







ANEXO 23. DISEÑO DE LAS LÁMINAS



ANEXO 24. LÁMINAS FINALES



ANEXO 25. LÁMINAS FINALES -IMÁGENES REALES



ANEXO 26. MODELADO 3D IMPRESIÓN EN RESINA-IMÁGENES REALES





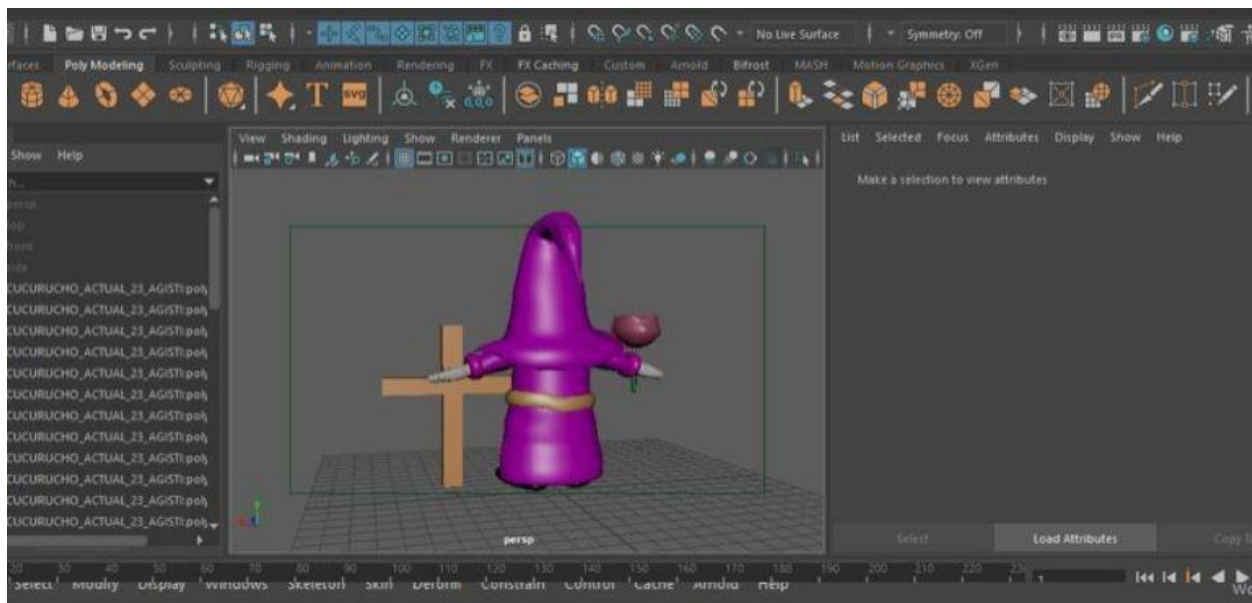
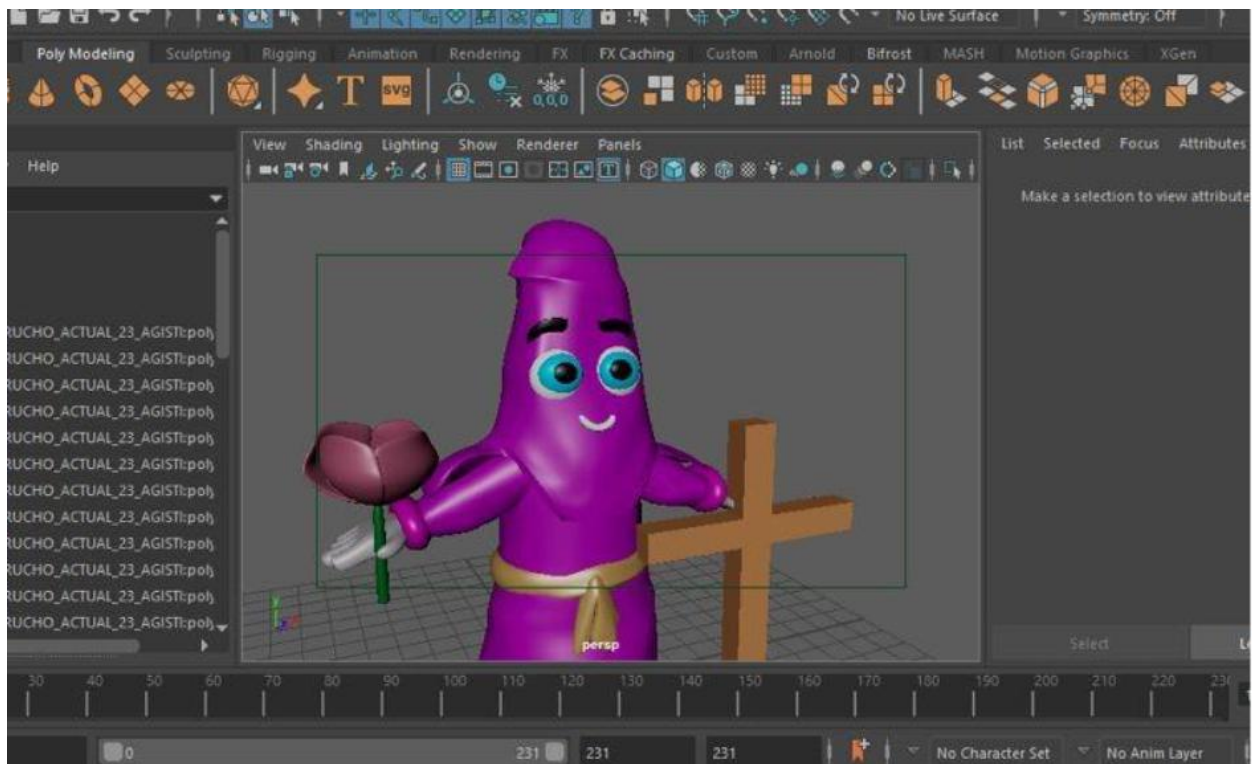


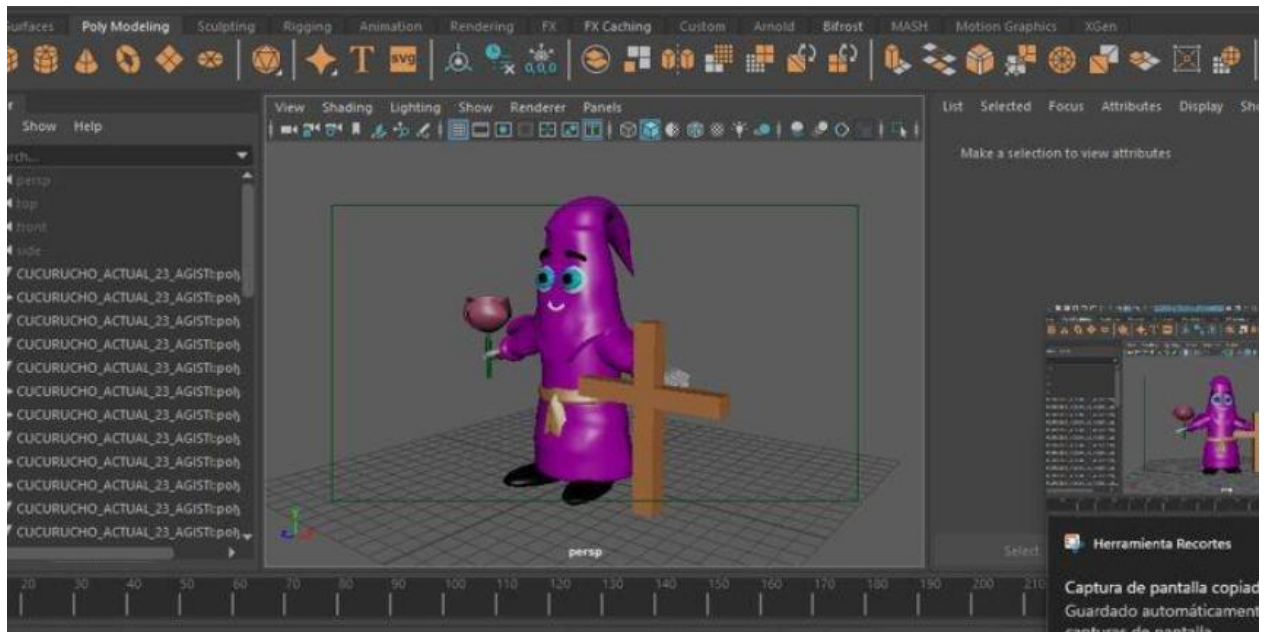
**ANEXO 27. IMPLEMENTACION DEL PERSONAJE JUNTO A EL EMPAQUETADO -
IMÁGENES REALES**





ANEXO 28. MODELADO POSTURA EN T







ANEXO 29. MODELADO 3D RENDERIZADO

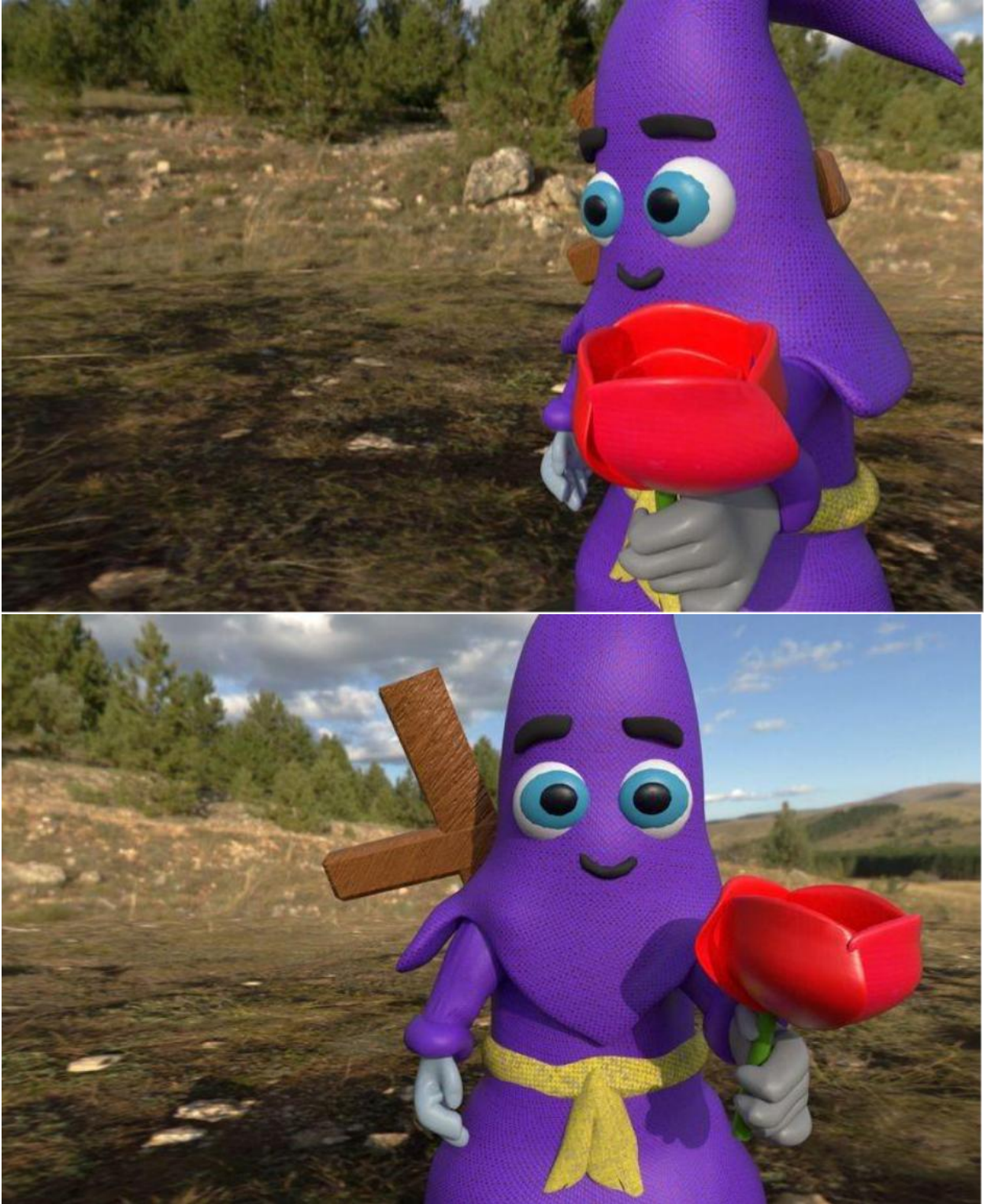
















ANEXO 30. MODELADO 3D POSTURA FINAL



ANEXO 31. [VÍDEO 360 CUCURUCHO.mp4](#)