

Pregrado

Carrera: Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Asignatura (UIC): Trabajo de Titulación

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

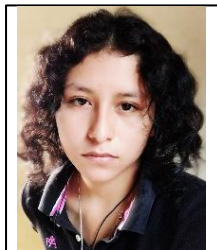
**Tema: Revalorización de historias ecuatorianas
A través de la ilustración y modelado 3d del
Personaje “EL GIGANTE” perteneciente a la
leyenda “EL GIGANTE DE QUITUMBE”**

Tutor: Lic. Andrés Ossa Paredes.

Fecha: 25/08/2025.



Autor:



YariXsha Daleska Marcillo Patiño

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

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: yariXshamp@outlook.es

Autor:



José Fernando Cadena Checa

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

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: josefernando0892@gmail.com

Autor:



Ramiro Alejandro Escobar Alban

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

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: escobaralejandro365@gmail.com

Dirigido por:



Nombre: Wilmer Andrés Ossa Paredes

Título: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

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

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

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

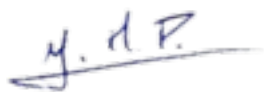
Presente

Por medio de la presente, yo, **YARIXSHA DALESKA MARCILLO PATIÑO** 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 Gigante” perteneciente a la leyenda “El Gigante de Quitumbe”** 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,



YARIXSHA DALESKA MARCILLO PATIÑO

C.I.: 1314603828

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, **JOSE FERNANDO CADENA CHECA** 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 Gigante” perteneciente a la leyenda “El Gigante de Quitumbe”**

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,



JOSE FERNANDO CADENA CHECA

C.I.: 1721848503

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, **RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR ALBAN** 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 Gigante” perteneciente a la leyenda “El Gigante de Quitumbe”** 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,



RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR ALBAN

C.I.: 0550669840

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:

RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR ALBAN
YARIXSHA DALESKA MARCILLO PATIÑO
JOSE FERNANDO CADENA CHECA

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 GIGANTE”
PERTENECIENTE A LA LEYENDA “EL GIGANTE DE QUITUMBE”

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.

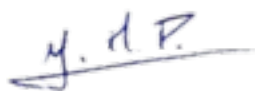
KEYWORDS

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



Firma del Estudiante (AUTOR)
**RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR
PATIÑO**

C.I.: 0550669840



Firma del Estudiante (AUTOR)
YARIXSHA DALESKA MARCILLO

C.I.: 1314603828



Firma del Estudiante (AUTOR)
JOSE FERNANDO CADENA CHECA
C.I.: 1721848503

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 27 de octubre del 2025

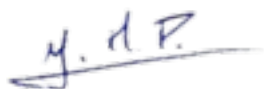
Sres.-

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

Presente

Yo **YARIXSHA DALESKA MARCILLO PATIÑO**, con C.I.: **1314603828** 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

YARIXSHA DALESKA MARCILLO PATIÑO

C.I.: 1314603828

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

f i t y 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 **GABRIEL ALEJANDRO CÁCERES TACO**, con C.I.: **1727954057** 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

JOSE FERNANDO CADENA CHECA

C.I.: 1721848503

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 **RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR ALBAN**, con C.I.: **0550669840** 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

RAMIRO ALEJANDRO ESCOBAR ALBAN
C.I.: 0550669840

MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628

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

TEMA

REVALORACIÓN DE HISTORIAS ECUATORIANAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN Y
MODELADO 3D DEL PERSONAJE “EL GIGANTE” PERTENECIENTE A LA LEYENDA
“EL GIGANTE DE QUITUMBE”

Dedicatoria de YariXsha Marcillo:

Dedico este proyecto de titulación, en primer lugar, a mis padres, ya que ellos con su entrega y amor incondicional me han enseñado a construir este camino. A mi papá, porque hoy soy el reflejo de todo lo que sembró en mí desde que era pequeña, ya que, cada paso que he dado en mi vida para llegar hasta aquí ha estado marcado por su apoyo, por su amor, por sus sacrificios y por su ejemplo. A mi mamá, por su amor incondicional, por haber estado ahí para mí en cada momento, este proyecto no es solo un título ni un documento académico más, es el reflejo de todo el apoyo, el cariño, la paciencia y la entrega que me ha dado desde siempre.

Y también me lo dedico a mí misma, por no rendirme, por seguir adelante a pesar de las dudas, los miedos y el cansancio, por cada esfuerzo, por cada caída y por cada vez que me levanté. Este proyecto es el reflejo de mi crecimiento, mi constancia y mi compromiso conmigo misma.

Este logro, este pequeño y gran paso a la vez, lo comparto con ustedes, papá y mamá, con todo mi amor y con un agradecimiento que no me cabe en las palabras. Muchas Gracias por ser mi fuerza, por ser mi guía y, sobre todo, por ser mi padres.

Dedicatoria de Fernando Cadena:

Dedico esta tesis al más grande de todos los diseñadores: El Shaddai, el Diseñador supremo, el Creador que no necesitó lienzo, software ni interfaz para plasmar su obra. Solo basta mirar afuera: la simetría perfecta de un girasol, el contraste vibrante del cielo, la armonía cromática del mar, la paleta cálida del atardecer, la textura de una hoja, el movimiento fluido del viento. Cada elemento está perfectamente maquetado, cada detalle tiene su lugar, su capa, su máscara, su función. Él compuso esta obra maestra llamada Tierra con un diseño tan intencional, que su firma está impresa en cada rincón del universo. Nada está fuera de proporción.

Y en mi propio proceso creativo, cuando las ideas quedaban en blanco como una página vacía, cuando el cansancio pixelaba mi visión y las dudas distorsionaban mi diseño 3D, Él estuvo ahí. Como la capa invisible que sostiene toda composición. Él me impulsó a seguir renderizando este sueño hasta convertirlo en realidad. Cuando caminas con el Diseñador original, todo proyecto encuentra su forma final.

A mi madre, la mujer que nunca aceptó excusas, que siempre vio en mí el potencial incluso cuando yo dudaba. Fue ella quien me empujó a continuar cuando lo más fácil hubiera sido rendirme, cuando dejar pasar la oportunidad de crecer, como persona y como profesional, parecía la salida más fácil. Porque en los momentos en los que creí que no podía más, cuando mi mente se llenaba de dudas y el camino se volvía cuesta arriba, ella estaba ahí. Firme, constante, recordándome hacia dónde debo ir. Gracias, mamá, por enseñarme a no rendirme y por ser siempre mi norte.

A mi esposa, mi compañera incondicional, mi aliada en cada tarea y en cada día difícil. Estuvo presente en mis noches más largas, en mis momentos de frustración, en mis silencios que decían más que las palabras. En los días más duros, cuando el cansancio me vencía y todo parecía ir cuesta arriba, ella me sostuvo con su presencia. Su amor y comprensión me alentaban para no rendirme. Gracias por ser la fuerza que tantas veces necesité.

A mi hija, esa pequeña gigante que me preguntaba cada día “¿qué estudias, papi?” como si supiera que este camino también era de ella. Porque cuando te das cuenta de que alguien tan pequeño cree en ti, ya no hay forma de fallar.

La fe que me tuvieron mis cómplices antes mencionadas, fue más fuerte que mis propias dudas, este triunfo no es solo mío, es nuestro.

Dedicatoria de Alejandro Escobar:

Dedico este trabajo a mi familia, que me brindó apoyo permanente, aunque de diferentes formas. A mis padres, porque todo lo que soy y lo que hoy consigo se lo debo a su esfuerzo y a la confianza que depositaron en mí. Ellos han sido mi impulso constante y el ejemplo que me guió incluso en los momentos más difíciles.

A mis seres queridos, que con frases sencillas lograron darme calma cuando más lo necesité. A mis amigos, que supieron comprender mis silencios, mis ausencias y que nunca dejaron de recordarme que no estaba solo en este recorrido.

También me lo dedico a mí, porque detrás de este trabajo están mi esfuerzo, mis desvelos, mis dudas y mis intentos de no rendirme. Este resultado es prueba de que todo sacrificio, aunque parezca interminable, al final vale la pena.

Agradecimientos de Yarixsha Marcillo:

En primer lugar, quiero agradecer al creador del mundo, a Dios, por guiarme y brindarme salud, por siempre hacerme sentir su presencia en mi vida, por acompañarme y darme refugio en mis oraciones, gracias a él tengo el propósito que tengo hoy.

También quiero agradecer profundamente a mis padres, por ser un pilar fundamental en mi vida, por siempre apoyarme y acompañarme en cada una de mis etapas. Ambos han sido y siguen siendo imprescindibles para mí, gracias a sus esfuerzos y sacrificios he aprendido hermosos valores, su sabiduría y temple me han forjado y me han llevado a donde estoy, me han enseñado seguir adelante, a superar todos los obstáculos que se me presenten y a diseñar mi futuro.

Finalmente quiero agradecer a mis hermanas, ellas siempre han sido mis confidentes, mis mejores amigas y siempre lo seguirán siendo. Me han apoyado en cada una de mis decisiones y han sabido entenderme mejor que nadie.

Gracias familia, por ser parte de mi vida, por siempre estar ahí para mí y por acompañarme día a día.

Agradecimientos de Fernando Cadena:

Quiero reconocer y agradecer al Instituto Superior Técnico RUMIÑAHUI, no solo como un centro de estudios, sino como mi campo de entrenamiento. Fue ahí donde mi mente se expandió con cada conocimiento impartido, donde cada clase fue una prueba. A los docentes, gracias por no conformarse, por exigirme, llevarme al límite, por sacarme de la zona de confort una y otra vez. Ustedes me enseñaron, mentalidad, enseñaron visión. Y eso, no se olvida nunca.

A mis compañeros de carrera, gracias por trabajar en cada tarea, ensayo, informe, exposición, proyecto, en cada reto que enfrentamos juntos. Compartimos momentos de aprendizaje, de dudas, pero también de compañerismo y momentos divertidos que hoy recordamos con alegría y otras emociones. Gracias a todos ustedes profesores y compañeros por demostrarme que esta carrera no es solo estudiar, sino crear, transformar y dejar libre a la imaginación.

Agradecimientos de Alejandro Escobar:

Agradezco también a todas las personas que, de manera directa o indirecta, formaron parte de este camino. A mi familia, por sostenerme cuando parecía que las fuerzas se agotaban y por animarme a seguir sin importar las circunstancias.

A mis amigos, por estar presentes incluso a la distancia, por las conversaciones que se convirtieron en refugio en medio de la presión y por hacer de este trayecto algo más llevadero.

A mis compañeros, con quienes compartí esta etapa, aunque fuese a través de una pantalla. Su compañía y el apoyo mutuo hicieron que el recorrido no se sintiera tan pesado y que los logros se disfrutaran más.

Y finalmente, agradezco a todas aquellas personas que tal vez no imaginan lo mucho que significó su apoyo, desde una palabra de aliento hasta un simple gesto de confianza. A todos ellos, gracias por haber sido parte de este logro que hoy se concreta.

Resumen:

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, de las tradiciones y de 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 claves:

Diseño de personaje, Sketch, Modelado 3D, Backgrounds, Packing, Arte Conceptual, Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Construcción Visual, Renders, Texturizado, Png.

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:

Character Design, Sketch, 3D Modeling, Backgrounds, Packing, Concept Art, Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Visual Construction, Renders, Texturing, Png.

Índice de contenido:

Introducción	22
Planteamiento del problema.....	22
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos	23
Justificación	24
Capítulo I:	27
Marco Teórico	27
Antecedentes	27
Teorías.....	29
Contexto:.....	31
Capítulo II.....	34
Metodología de Ambrose y Harris.....	34
Capítulo III.	36
Implementación de Ambrose y Harris	36
Ilustración	36
Modelado 3D	62
Empaque	82
Capítulo IV	95
Propuesta del Desarrollo del Proyecto Técnico.....	95
Personajes y escenarios ilustrados digitalmente:	95

Modelado 3d de personaje:	97
Diseño de empaque:	99
Capítulo V	100
Aplicaciones del personaje	100
Conclusiones	101
Recomendaciones	102
Bibliografía	103
Anexos	105

Introducción

Planteamiento del problema

Las leyendas son narrativas ancestrales que están presentes en las culturas de todo el mundo desde tiempos inmemoriales. Generalmente, estas leyendas no son más que historias populares que provienen de la tradición oral, es decir que vienen siendo relatos que son contados y alterados por cada nueva generación.

Es importante destacar, que las leyendas poseen un papel muy importante dentro la construcción de la identidad cultural perteneciente a una sociedad. Esto se debe a que, a través de ellas, las comunidades pueden llegar a definirse a sí mismas y con ello logran diferenciarse unas de otras. Las narrativas que se transmiten por medio de estas leyendas influyen directamente en la percepción que las personas tienen tanto de su cultura como de su entorno, generando así un sentido de pertenencia y orgullo que resulta ser delicado, y a su vez poderoso.

Las leyendas pueden abordar los traumas del pasado, así como las esperanzas del futuro, y en muchos casos, se convierten en un símbolo de resistencia y solidaridad. (Huarachi, Leyendas olvidadas: historias y su impacto en la actualidad, 2025)

Hoy en día, es una realidad muy evidente que conforme pasan los años la falta de interés hacia las leyendas va decayendo con cada nueva generación, lo que, en consecuencia, ha llevado a su olvido progresivo, y esto quiere decir que, a su vez, también significa el olvido continuo de una parte de la cultura popular de una comunidad. Ya sea por la falta de interés, por falta de conocimiento o por la ausencia de un material visual que represente una leyenda, cada generación ha ido restándole importancia a estos relatos como si no fueran más que historias fantasiosas del pasado. Por ello es de suma importancia tomar acción para su revalorización, puesto que, conservar estas historias es una acción importante para mantener un pedazo cultural de una comunidad, esto generará interés y al mismo tiempo hará que se mantengan las leyendas en las nuevas generaciones.

Objetivo general

Desarrollar el diseño del personaje “El gigante” en 3D e impreso en resina con el fin de revalorizar y difundir leyenda ecuatoriana “La leyenda de Quitumbe”, empleando técnicas de ilustración y modelado 3d, con el fin de promover la identidad cultural y fortalecer las habilidades técnicas en el proceso de creación visual y audiovisual.

Objetivos específicos

- Investigar y seleccionar una leyenda ecuatoriana representativa de una provincia, analizando su contenido y significado cultural para diseñar una ilustración de uno de sus personajes.
- Crear un modelado 3D del personaje, reflejando la narrativa y la identidad cultural de la leyenda elegida.
- Desarrollar un diseño de empaque para el personaje, que aporte en la narrativa del personaje para potenciar su difusión y valor cultural.

Justificación

El presente proyecto de titulación es considerado viable debido a que responde a una necesidad tanto cultural como comunicacional actual, puesto que, se enfoca en la recuperación y difusión de una leyenda local ecuatoriana, esto se lo logrará a través de medios visuales actuales, partiendo inicialmente por la realización del diseño e ilustración de uno de sus personajes, para posteriormente llevar a cabo su adaptación al 3D y finalmente empaquetarlo como un producto físico. Este proyecto aporta en diferentes aspectos a la carrera de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual ya que implica procesos creativos tales como: el desarrollo y mejora de habilidades en la ilustración digital, en la conceptualización de personaje, en el modelado de personajes 3D, en la elaboración de un diseño de empaque, además, también ayuda a desarrollar habilidades que mejoran la capacidad creativa para presentar propuestas visuales con sentido y propósito. En otras palabras, este proyecto fomenta tanto la creatividad como la resolución de problemas visuales y la capacidad de poder transmitir mensajes e ideas mediante el diseño de personaje de manera concreta, clara y coherente. Estas habilidades resultan ser altamente valoradas en la industria creativa del mundo actual y en cualquier cargo laboral relacionado con la carrera, por ende, también contribuye al perfil profesional de un diseñador como un buen comunicador visual con conciencia cultural y dominio técnico en medios digitales.

Actualmente, gracias a las nuevas tecnologías existen una gran variedad de programas y softwares que ayudan a los diseñadores a explorar más a fondo sus ideas. En el ámbito del diseño de personajes, existen múltiples herramientas que ayudan a la creación y conceptualización de un personaje como por ejemplo programas y softwares de ilustración o dibujo. Darle vida y concepto a un personaje no es una tarea tan sencilla como lo aparenta ser, esto se debe a que, involucra un proceso creativo que parte desde los bocetos iniciales hasta la propuesta final, en la cual puede haber un sinfín de bocetos que no funcionan, sin embargo, al realizarlos se puede dar a conocer estas narrativas como lo son las leyendas, para ayudar a su globalización. Esto se da de dicha manera porque una vez que existe una referencia visual es casi imposible olvidar la historia presentada a través del personaje, por ejemplo, cuando se observa un poster de una película, a veces hasta el nombre del mismo puede perderse en la mente con el pasar de los años, pero los

personajes, gracias a una buena conceptualización, rara vez lo hacen. Esto sucede porque el diseño de un personaje establece un vínculo entre la historia y el público.

Desde los tiempos de los mitos y las leyendas, los personajes han funcionado como vehículos a través de los cuales se cuentan las historias. Un personaje memorable proporciona un punto de entrada a la narrativa, porque es una forma de lograr que el espectador o lector se relacione, se interese y se sumerja en el mundo que se le está presentando. Además, un buen diseño de personajes actúa como un indicador visual de su personalidad. Porque los colores, las formas y sus características distintivas pueden comunicar información de manera inmediata. (Maestros Creadores, 2025)

Según (Ridge, La Importancia del Uso de la Ilustración en el Diseño Gráfico, 2023) como paso importante para la conceptualización de un personaje, está la ilustración, ya que, la ilustración agrega una dosis única de personalidad y originalidad a cualquier diseño, puesto que ofrece una interpretación única del mundo y le permite al diseñador transmitir sus ideas y su visión de una manera auténtica. Esto resulta ser beneficioso al momento de desarrollar el diseño de un personaje, ya que, al tener la idea plasmada en su totalidad se puede apreciar qué aspectos funcionan y cuales no, considerando la historia que se quiere contar con dicho personaje. Además, es fundamental tener en cuenta, que la ilustración le permite a un diseñador saber si logra capturar la atención y si logra transmitir el mensaje de forma clara y sin ambigüedades. Por lo tanto, la ilustración es un aspecto fundamental a cumplir en el presente proyecto de titulación.

En este caso una vez que el personaje esté listo se lo llevará a un software de modelado 3D, como, por ejemplo, Autodesk Maya, para hacerlo tridimensional, esto se hará con la finalidad de darle realismo y detalle. Puesto que el diseño 3D permite crear representaciones realistas y detalladas; darle impacto visual, ya que un diseño tridimensional es más llamativo y atractivo visualmente; además de que permite darle interactividad, ya que esta herramienta ofrece la posibilidad de crear experiencias interactivas, lo que enriquece la experiencia del consumidor. (Ridge, La Importancia del Diseño Tridimensional en la Comunicación Visual. , 2023)

El Proyecto también se enfocará en el desarrollo, diseño e impresión de un empaque para el personaje de la leyenda seleccionada, “El gigante de Quitumbe”. Para ello es fundamental saber que el empaque o packaging es una herramienta que sirve para diferenciar un producto de sus competidores, también es una forma de comunicación visual directa con el consumidor. Es decir, el papel del packaging en el mundo del diseño gráfico va más allá de ser un simple envase. Ya que es una herramienta estratégica para diferenciar un producto, para comunicar visualmente, para fortalecer la identidad de la marca y mejorar la experiencia del consumidor. El diseño gráfico desempeña un rol fundamental en todas estas funciones, creando envases atractivos, funcionales y sostenibles. (Ridge, El significado y la importancia del packaging en diseño gráfico: una visión detallada, 2024)

Debido a lo anteriormente mencionado, el desarrollo, diseño e impresión de un empaque también resulta ser una parte imprescindible para la realización del proyecto, puesto que una vez que el personaje sea impreso en resina necesitará su empaque correspondiente, uno que haya sido diseñado y bien desarrollado para que también contribuya a la difusión de la leyenda y no desentone con la narrativa visual del personaje.

Capítulo I:
Marco Teórico
Antecedentes

Leyenda:

En el latín medieval, utilizó el gerundio *legenda*, cuyo significado más exacto es “algo para ser leído” y es que en esa época se aplicaba bastante, sobre todo, a los libros sobre vidas de santos. Durante la época de la Edad Media las biografías de los santos fueron una combinación tanto de hechos más o menos comprobados y de fantasías inverificables, el termino *legenda* fue adquiriendo el sentido que le da hoy la Academia siendo este “relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos”. (El Castellano, 2002)

La leyenda es prácticamente una narración tradicional además de ser una combinación de elementos tanto reales como ficticios, que se transmite de generación en generación, buscando explicar hechos, lugares, personajes o fenómenos de una forma simbólica y maravillosa. Y aunque muchas veces se basa en la realidad o en aspectos que, si existieron, la verdad es que, con el paso del tiempo la historia se enriquece con elementos fantásticos o sobrenaturales, reflejando las creencias, valores y temores de una cultura. (Arancibia, 2018)

La palabra leyenda, con el sentido que actualmente tiene, viene teniendo su origen de la necesidad de encuadrar dentro de un mismo concepto todos aquellos relatos que, por ya sea por una serie de características especiales o algún otro aspecto, logran distinguirse de los cuentos y de los mitos. Aunque, en cualquier caso, no se encuentra totalmente definida la distinción entre algunos elementos de estos tipos de narraciones, tal vez el elemento diferenciador más claro sea la propia etimología del término, ya que, siguiendo este concepto “Leyenda” sería el relato escrito que se ha de leer y en el que, por la misma naturaleza de sus caracteres fijados e inmutables, no existiría olvido o transformación en los datos referentes a la historia contada. (Gonzalez, s.f.)

Ilustración Digital:

El arte en el mundo digital tuvo sus inicios un tiempo después de la Segunda Guerra Mundial para posteriormente cobrar más fuerza en la década de los 60, cuando en esa época investigaciones relacionadas con algoritmos y computadoras llamaron la atención de la ciencia. Los pioneros de este tipo de arte son precisamente ingenieros y científicos como A. Michael Noll, quien empleó computadoras en el año de 1962 para crear imágenes a través de patrones y algoritmos matemáticos. Años después, en 1965, surgieron las primeras exposiciones y, posteriormente en 1968, la comisaria de arte Jasia Reichardt organizó en Londres la exposición más relevante del área hasta entonces, con los primeros artistas digitales, como Nam June Paik, Frieder Nake o Leslie Mezei. Esos artistas también usaban algoritmos para generar imágenes aparentemente aleatorias y abstractas. A principios de los 80, la ilustración digital ganó nuevo ímpetu como herramienta creativa, tras el surgimiento de Adobe, la actualmente gran desarrolladora de software de manipulación de imágenes y diseños digitales. Desde entonces, la ilustración digital ha ido creciendo exponencialmente con Internet. (Criscuolo, s.f.)

La ilustración digital es la producción tanto de imágenes como de diseños utilizando todo tipo de herramientas digitales como software y programas especializados; y dispositivos electrónicos, como, por ejemplo, una Tablet, una pc, una tableta gráfica o una computadora equipada con software especializado para diseño e ilustración. Por mencionar algunos, están programas como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator. (Pérez, 2019)

Modelado 3D:

El modelado en 3D no es más que el proceso de creación de objetos 3D utilizando software especializado. Estos modelos se pueden escenificar con otros efectos visuales para crear escenas completas para imágenes estáticas o animación. Los modelos en 3D se usan para las películas, los videojuegos, la arquitectura, el diseño de productos, etc. Aunque tal vez creas que los modelos en 3D se utilizan únicamente en los sectores del entretenimiento y la realidad virtual, quizás te sorprenda saber que se usan en muchos más sectores. (ADOBE, 2025)

El modelado 3D de personajes es una disciplina fundamental en la creación de contenido digital, puesto que este tipo de arte abarca una gran variedad de industrias creativas ya que se involucra desde videojuegos hasta en películas animadas. El modelado 3d en sí, inicia con la generación de ideas, para su posterior conceptualización, luego de ello un artista convierte esa idea en un modelo 3D, permitiendo que la pieza cobre vida digitalmente. Aquí tanto la creatividad como la técnica funcionan en conjunto para conectar con un público en específico. (Pascual, 2024)

El 3D se origina a principios de los años sesenta, cuando Iván Sutherland desarrollo un Sketchpad, que fue un software que llego a ser considerado el primer programa de diseño de computadora. Este programa sentó las bases del modelado 3d, ya que gracias a su tecnología y avances continuos llego a perfeccionar cada vez más sus herramientas hasta llegar al 3D. Integro unidades de procesamiento gráfico, o por su siglas GPU en el año de 1970, lo que revolucionó drásticamente la velocidad y la calidad del proceso de renderizado. El uso del modelado 3D se expandió más allá del ámbito de los gráficos por computadora y la animación. Hoy en día, desempeña un papel crucial en industrias como la arquitectura, la ingeniería, la manufactura y el entretenimiento (Abdullah Al Baki, 2024).

Los personajes modelados en 3D no son algo más que mallas poligonales creadas digitalmente en un entorno virtual en tres dimensiones para su posterior utilización en distintos medios y con distintos propósitos, como, por ejemplo, el entretenimiento, la educación, la sanidad, la publicidad, etc. Actualmente, este tipo de arte puede encontrarse en masa en productos multimedia, puesto que, son empleados para el desarrollo de productos como cortometrajes o largometrajes, e incluso hasta proyectos de realidad virtual o videojuegos. (Gosálbez, 2024)

Teorías

1. Las leyendas en medios visuales y gráficos

Para que las leyendas tengan una adaptación en diferentes medios e industrias a menudo deben ser transformadas para abarcar nuevas audiencias. Esto puede implicar cambios en la narrativa, en el

desarrollo de personajes y en los conflictos que se presentan dentro de la misma historia. (Huarachi, Leyendas olvidadas: historias y su impacto en la actualidad, 2025)

Desde la adaptación a cómics y novelas gráficas, las leyendas encuentran un nuevo impulso narrativo. Esto se da principalmente porque el cómic utiliza imágenes que son combinadas con la disposición de viñetas y texto, con el fin de trasladar la narración oral a un formato moderno, respetando su estructura original o reinterpretándola creativamente. Lo que lo convierte en una alternativa agradable para el entretenimiento gráfico, ya que es como una optativa a un libro o a una película o serie. Puesto que integra una buena narrativa con elemento visuales sin la necesidad de algún sonido, dejando la imaginación como principal herramienta.

2. Adaptaciones cinematográficas y animadas

La adaptación de las leyendas en la industria audiovisual genera una conexión más profunda con el público. Ya que al ser de formato digital es capaz de llegar a una mayor audiencia y con una buena narrativa y producción puede incluso llegar a transmitir más emoción que la misma leyenda hablada.

Como dato adicional, las adaptaciones de las leyenda más populares son dentro del mundo literario y el cine. Ya que, este es un proceso que ofrece desafíos en cuanto a su interpretación visual, lo que puede repercutir en la opinión del público. Por poner un ejemplo, películas como la de “El señor de los anillos” basada en las obras de J.R.R. Tolkien, han traído consigo matices a las leyendas de la tierra media, creando una narrativa accesible para un público mucho más amplio, por medio de una correcta representación visual de sus elementos. Además, dentro de la industria del cine, la representación de los personajes junto con un buen uso de efectos especiales a la par de una correcta composición y dirección de arte, las leyendas son capaces de enriquecerse aún más, puesto que, en este ámbito, ofrecen múltiples interpretaciones. Un ejemplo de esto es la película de “Mulán”, ya que es la adaptación de la leyenda china de la guerrera femenina. Por medio de esta película se exploraron temas como el honor, como el sacrificio y el rol de la mujer en la sociedad. (Huarachi, Adaptación de leyendas a distintos formatos de medios, 2025)

3. Videojuegos e interactividad transmedia

El auge de los videojuegos ha transformado por completo la forma en la que se interactúa con las leyendas, ya que, al permitir experiencias inmersivas e interactivas, la industria de los videojuegos ofrece al público la oportunidad de formar parte de la historia, pasando de ser observadores a ser jugadores. Títulos como “God of War” toman elementos de mitologías tanto nórdicas como griegas, proporcionando un contexto visual y experiencial que añade una dimensión completamente nueva a las historias. En este, los jugadores se convierten en héroes, ya que esta industria les permite enfrentarse a desafíos virtuales que afectan el desarrollo de la historia. A medida que los videojuegos van avanzando, también lo hace la forma en la que se transmiten las leyendas. Puesto que, en ocasiones, los desarrolladores suelen ofrecer recursos narrativos que llevan al usuario a tener una experiencia más profunda tanto con el personaje como con el contexto cultural de la leyenda. Gracias a estas adaptaciones interactivas, las leyendas pueden ser accesibles a generaciones más jóvenes que pueden no estar familiarizadas con ellas a través de los métodos tradicionales. (Huarachi, Adaptación de leyendas a distintos formatos de medios, 2025)

Contexto:

La leyenda seleccionada tiene por nombre “La Leyenda de Quitumbe”, esta leyenda narra la historia de un hombre llamado Tumbe, el cual tuvo dos hijos a los que nombró Quitumbe y Otoya, el mayor siendo Quitumbe fundó un pueblo llamado "Tumbez" en memoria de su padre y el segundo, Otoya, fue hecho prisionero de unos gigantes que aparecieron en las costas ecuatorianas y murió en poder de estos enemigos. De este suceso entró un temor por parte de Quitumbe que decidió ir a una isla que la llamó Puna, pero lamentablemente estas tierras no eran fértiles y además tenía una tierra que era excesivamente seca lo que lo obligó salir de aquel lugar, por lo que subió a la serranía de lo que hoy es Ecuador estableciéndose en lo que él llamó Quito, por su nombre. Cuando Quitumbe partió a la sierra dejó abandonada a su mujer Llira, preñada, y llegando el tiempo, de su parto parió un infante muy bello a quien su madre llamó Guayanay que quiere decir golondrina. Esta historia de Quitumbe menciona los inicios de la población Inca, además de mencionar que entre Quito y Tumbez se estableció una ruta incaica en la cual geográficamente

representaba parte de sus creencias con los valles y montañas que rodeaban dicha geografía, es así que se establece una ruta muy importante para la época donde se podía unir dos grandes poblaciones que más tarde fue destruida con la invasión española hacia América. (GAD MUNICIPAL RIOBAMBA, 2017)

Cuenta la memoria ancestral que, tras el gran diluvio conocido como Pachacuti, surgieron nuevos pueblos en las tierras que hoy llamamos Ecuador. En la zona de Sumpa, actual Punta de Santa Elena, se asentó una poderosa civilización guiada por un sabio cacique llamado Tumbe, quien gobernó con justicia y visión. Al envejecer, envió expediciones para explorar nuevas tierras, pero nunca regresaron. Lleno de dolor por la pérdida de su gente, Tumbe murió, no sin antes encargar a sus hijos que continuaran la misión. Tumbe tuvo dos hijos: Quitumbe, el mayor, valiente y visionario, y Otoya, el más joven y débil de carácter. Pronto surgió la discordia entre ellos. Quitumbe, para evitar conflictos y cumplir el deseo de su padre, partió hacia nuevas tierras. Fundó varios asentamientos a lo largo de la costa y finalmente dio nombre al valle de Quitumbe, donde hoy se ubica el sur de Quito. Mientras tanto, en Sumpa, Otoya se abandonó al vicio y la tiranía, lo que provocó una conspiración entre sus propios súbditos. Sin embargo, antes de ser derrocado, ocurrió algo inesperado: llegaron por mar unos gigantes colosales, desproporcionados, crueles y temidos. (Alquimia, 2012)

Estos seres, según se cuenta, venidos en balsas; tomaron la tierra, sometieron al pueblo y aprisionaron a Otoya. Sin mujeres entre ellos, cometieron abusos terribles, hasta que, según la leyenda, llovió fuego del cielo y fueron destruidos por castigo divino o por un ser celestial que apareció en defensa de los indígenas. Desde la distancia, Quitumbe supo de la llegada de los gigantes y, temiendo que invadieran sus dominios, se refugió con su pueblo en una isla fértil a la que llamaron La Puná. Más tarde, migró a la sierra, donde fundó nuevos asentamientos, incluyendo uno que llevaría su nombre en lo que hoy es Quito. Allí murió, dejando como descendencia a un hijo belicoso llamado Thome. Pero la historia también guarda un eco más íntimo y trágico. Lira, esposa de Quitumbe, fue abandonada durante su embarazo. Llorando su desdicha en lo alto de Tancar, pidió venganza a los dioses. El cielo respondió con tormentas y terremotos. En su delirio de furia, intentó sacrificar a su hijo, Guayanay, quien fue salvado por un águila real que lo llevó a

una isla lejana, Guayan. Allí, Guayanay creció en soledad, hasta que fue capturado por una tribu desconocida. (Alquimia, 2012)

Condenado al sacrificio, fue salvado por la hija del cacique, Cigar, quien se enamoró de él y lo ayudó a escapar. Juntos, fundaron una pequeña comunidad en la isla, donde nacieron hijos e hijas, entre ellos Atau, de quien se dice descendió nada menos que Manco Cápac, el primer Inca del Perú. Así, desde tierras ecuatorianas y linajes olvidados, habría nacido el linaje imperial andino. (Alquimia, 2012)

Actualmente, esta leyenda es muy poco conocida a nivel nacional, especialmente entre las nuevas generaciones, que cada vez tienen menos contacto con estas narraciones tradicionales. Esta situación no solo deja en evidencia una desconexión con parte del patrimonio oral del país, sino que también deja claro la urgencia que existe de rescatar estas historias antes de que desaparezcan completamente de la memoria colectiva. La representación del personaje en 3D y la creación de un empaque con elementos culturales no buscan únicamente modernizar la leyenda, sino ofrecer un puente entre el pasado y el presente. Al presentarla de forma visual, tangible y atractiva, se pretende despertar el interés por su origen, su significado y su valor simbólico. Este tipo de iniciativas permite que el legado oral ecuatoriano no quede relegado al olvido, sino que encuentre nuevas formas de expresarse y difundirse. Revalorizar una leyenda no significa sólo contarla una y otra vez, sino hacerla relevante para quienes hoy construyen su identidad cultural en medio de un mundo cada vez más globalizado y digital.

Capítulo II

Metodología de Ambrose y Harris

Tab. 1.

Pasos que compone la metodología propuesta.

ETAPAS	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Definir	Rescatar y difundir la leyenda del “Gigante de Quitumbe”	La leyenda del “Gigante de Quitumbe” corre riesgo de desaparecer por la falta de difusión en formatos atractivos para las nuevas generaciones.
Investigar	Recopilar diferentes versiones de la leyenda del Gigante de Quitumbe y detalles que se pueda incorporar al personaje. Además de definir el público objetivo del personaje de la leyenda	Recoger distintas versiones de la leyenda. Rescatar detalles culturales y simbólicos para integrar al modelado del personaje 3D. El público objetivo seleccionado son la generación alfa y generación Z, de edades entre los 12 y 21 años.
Idear	Hacer una lluvia de ideas, con las versiones reunidas y resalta temas y momentos impactantes del personaje.	Identifican los momentos impactantes, como escenas visualmente poderosas para realizar el personaje modelado.
Prototipo	Se va a realizar una ilustración, un modelado 3D del personaje y un empaque con características culturales de la leyenda.	Este concepto implica diseñar el packaging, crear modelos 3D, con variaciones físicas o vestimenta, para compararlas.

Selección	Seleccionar las versiones y elementos más coherentes con los objetivos del proyecto.	Versiones coherentes, estilo visual, para realizar una figura realista, conexión con el público.
Implementación	Creación y ensamblaje de packaging, modelado 3D.	Crear el modelo 3D final y la impresión del empaque final integrando todo para una experiencia coherente y atractiva.
Aprendizaje	Tras crear el modelado 3D final, se recopila reflexión y la evaluación sobre el proyecto	Se elabora una reflexión acerca del proyecto, para evaluar e identificar posibles éxitos y fracasos del mismo.

Capítulo III.

Implementación de Ambrose y Harris

Ilustración

Personaje:

Definir

Este proyecto busca recuperar y compartir la leyenda del “Gigante de Quitumbe”, una historia que llega a ser fundamental dentro del imaginario cultural ecuatoriano. La intención es representarlo a través de una figura ilustrada, diseñada digitalmente, que logre captar la atención tanto de adolescentes y jóvenes en edades entre los 12 y 21 años pertenecientes a la generación alfa y generación Z. Al presentar esta leyenda en un formato visual atractivo, se espera generar una experiencia que despierte el interés por la leyenda y, al mismo tiempo, fortalezca el vínculo con nuestras raíces culturales.

Investigar

La etapa inicial del proyecto consistió en la recopilación y revisión de diversas versiones escritas de la leyenda del Gigante de Quitumbe que aún circulan en fuentes digitales y académicas. Este ejercicio de documentación permitió identificar patrones narrativos comunes, así como elementos simbólicos clave que definen al personaje y su entorno. Entre los fragmentos más representativos resalta:

Los gigantes eran tan disformes y temerarios en el aspecto, cuanto crueles en las obras; estos tiranizaron la tierra y se hicieron tan señores de todos, que teniendo preso a Otoya tenían a sus vasallos confusos y atemorizados, pero presto los libró Dios de esta opresión y tiranía con un castigo que envió del cielo contra estos Gigantes, quienes no eran más que invasores ya que

llegaron allí por mar en balsas. Eran tan grandes, y desproporcionados que tenían tanto uno de ellos de la rodilla abajo, como un hombre ordinario en todo el cuerpo. (Alquimia, 2012)

El estudio de estas fuentes sirvió también como base para desarrollar una estética visual coherente. Todo este proceso ha sido clave para asegurar que el personaje no solo sea fiel a sus raíces, sino también visualmente respetuoso con su origen. El resultado es un diseño que rinde homenaje a la memoria ancestral y que, al mismo tiempo, apela a públicos jóvenes mediante un enfoque visual atractivo, educativo y emocionalmente significativo.

Además, se llevó a cabo la realización de un Brief creativo para tener una idea más clara de lo que busca lograr el producto final.

Brief creativo

Enfoque: El enfoque del presente proyecto es cultural y visual, puesto que, a través del diseño de un personaje ilustrado, su posterior impresión en 3D y un diseño de empaque con una narrativa correcta inspirada en la leyenda de Quitumbe, se busca revalorizarla y con ello hacerla accesible y atractiva para las nuevas generaciones.

Antecedentes: Las leyendas del Ecuador, especialmente las menos populares, a pesar de su riqueza cultural, han perdido relevancia más aun en el ámbito cotidiano y/o urbano. La leyenda del *Gigante de Quitumbe*, que, en concreto, es una figura mitológica ha sido poco explorada fuera del ámbito local. Esto se debe principalmente a que existe muy poca información popular sobre esta leyenda, lo que hace que su revalorización sea aún más importante

Público Objetivo: Este proyecto se ha dirigido principalmente a jóvenes y adolescentes pertenecientes a las generaciones alfa y Z, en un rango de edad aproximado de 12 a 21 años, esto se lo ha planteado de esta manera porque este público objetivo suele adquirir figuras coleccionables, además de ello, son nativos digitales, por ende, este público es más amigable con las figuras 3D.

Objetivo: El objetivo de este proyecto, principalmente, es revalorizar la leyenda del Gigante de Quitumbe mediante el diseño de uno de sus personajes, tanto en ilustración como en impresión 3D, y la realización de un empaque que complemente al personaje buscando promover el interés por las leyendas ecuatorianas.

Elementos: Sus principales elementos son el personaje diseñado según la narrativa de la leyenda de Quitumbe, respetando aspectos tanto físicos como simbólicos y culturales. Un empaque narrativo y atractivo visualmente que funcione como un soporte para la leyenda y a su vez sea un complemento del personaje 3D impreso en resina.

Formato: El formato será un paquete físico coleccionable que dentro contenga al personaje 3D.

Moodboards

Personaje:

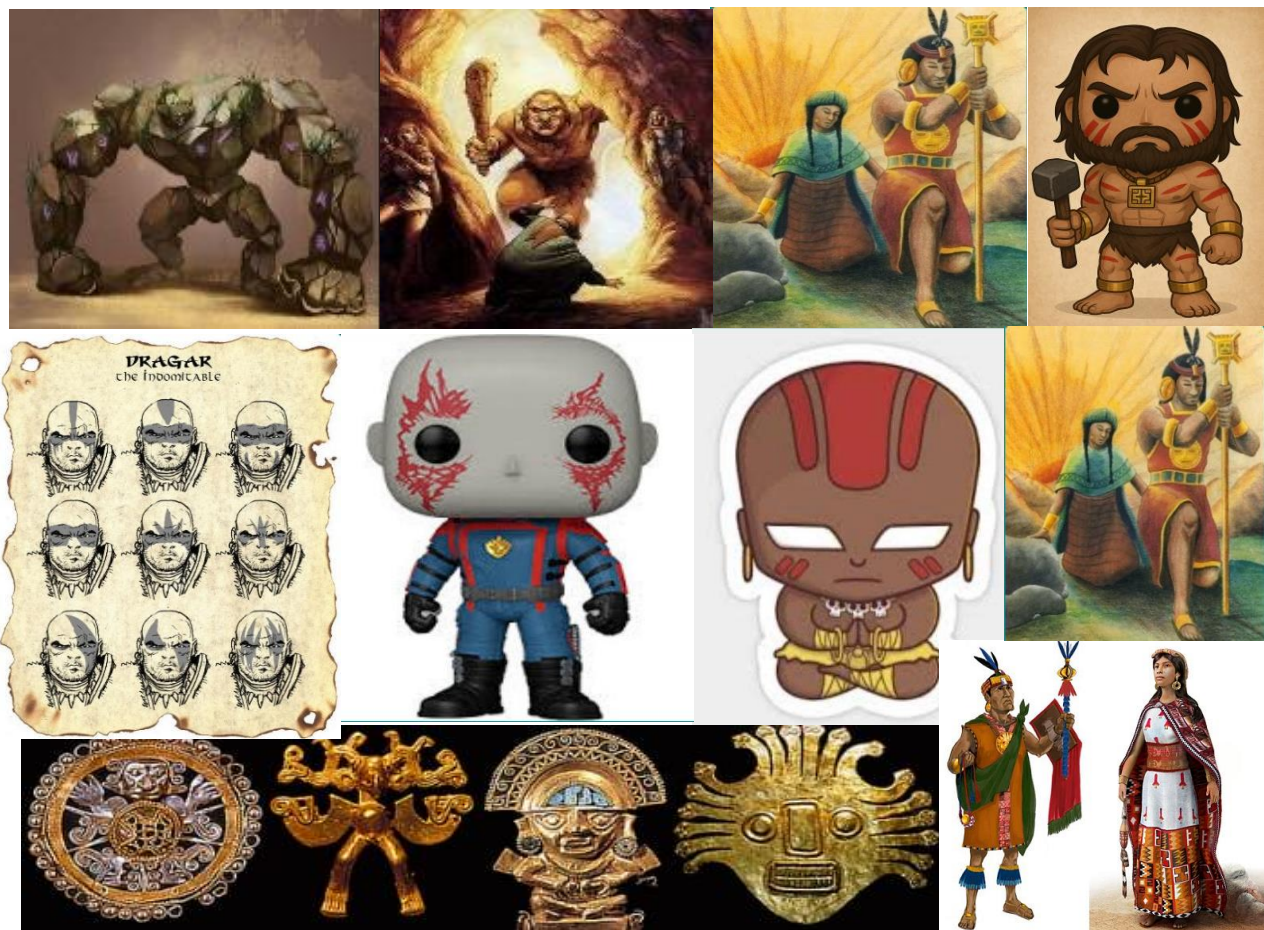


Ilustración 1. Moodboard 1

Este moodboard es una recopilación de imágenes que muestran ilustraciones de gigantes, imágenes de la cultura inca, símbolos de pintura en rostro, personajes grotescos en diversas proporciones, vestimentas, tamaños y variedad de estilos que ayudaran a la conceptualización del personaje.

Armas:



Ilustración 2. Moodboard 2

Este moodboard es una recopilación de armas incásicas que ayudaran a definir las armas y accesorios del diseño de personaje final.

Idear

Gracias a la información obtenida en la fase anterior, en esta etapa se empieza a hacer una lluvia de ideas de como diseñar el personaje seleccionado, en este caso el Gigante de Quitumbe. La intención es mantener el diseño de este ser mítico, pero a su vez, buscando representarlo de tal manera que conecte culturalmente con la leyenda y con el público planteado.

Inicialmente se lleva a cabo la redacción de un lore de personaje, esto con el fin de simplificar los aspectos más relevantes del personaje para poder representarlos de forma correcta al momento de empezar a bocetear los primeros diseños.

También se trabajará en algunos bocetos básicos como diferentes vistas, poses y gestos faciales para ver cómo se vería el personaje en cada aspecto. Estos primeros bocetos ayudarán a detectar errores técnicos o detalles que necesitaban ajustes, como proporciones, la expresividad del personaje, etc.

Lore del Personaje

“Cuentan los abuelos, en noches donde el viento sopla desde el mar con voz de antiguos dioses, que mucho antes de los Incas y sus caminos de piedra, cuando el gran diluvio de Pachacuti cubrió la tierra y dio inicio a un nuevo orden, un ser colosal emergió de las profundidades del océano. Sobre una balsa de madera gruesa como troncos, arrastrada por corrientes invisibles y guiada por las estrellas, llegó a la costa de Santa Elena un gigante tirano. Su piel era áspera como la tierra seca y marcada por, líneas azules de guerra en su rostro y brazos. Pero el gigante no solo dominaba por la fuerza, ocasionaba miedo con su presencia, las líneas marcadas que cruzaban su cuerpo eran marcas que representaban memorias de guerras. Se decía que venía de más allá del horizonte, de islas desaparecidas bajo las aguas del sur. No hablaba, pero su mirada era penetrante, oscura que transmitía mucho miedo.

Los pueblos costeros al observarlo sintieron asombro y temor. No tenía intención de formar una alianza, sino conquistar todo el pueblo con furia. En su puño derecho sostenía un hacha y en su puño izquierdo una maza arma forjada con piedra volcánica que molía los huesos de sus oponentes con cada golpe y con estas armas hizo temblar a los pueblos que invadía. Pronto, los pobladores de Tumbes fueron esclavizados, incluido Otoyá el hermano de Quitumbe, quien murió a manos del gigante.

El gigante los obligó a pagar tributos en oro y para ello los incas cavaban día y noche. Su sed de poder no conocía límites, quería estar al nivel de los dioses, asaltó antiguos templos de Inti, de los cuales robó fragmentos de oro sagrados y forjó un collar inmenso que llevó al cuello como símbolo de divinidad. Cuando el gigante caminaba entre los hombres, lo hacía envuelto en una túnica corta, un unku que no parecía tejido por manos humanas. Sus colores eran los del mundo mismo: los tonos ocre del desierto y el fulgor dorado del sol. En su cintura llevaba un cinturón adornado con símbolos geométricos, como si su ropa contara secretos olvidados por el tiempo.

Tras su caída, cuando la soberbia del gigante fue doblegada por Inti quien vio con ojos de ira su arrogancia, fue el mismo Inti, herido en su orgullo al ver que el gigante quería igualarse a su luz, lo castigó dejando caer sobre él una tormenta de fuego. Su figura se desvaneció entre las grietas de la tierra, los sabios del Tahuantinsuyo recogieron los relatos de su presencia. No para rendirle culto, sino para recordar su caída. Tomaron aquellos patrones y formas de su vestimenta como una

advertencia sagrada: que incluso lo más grande puede caer, que nada es invencible y que todo, incluso lo imposible, puede suceder.

Desde entonces, nadie ha vuelto a ver al gigante. Pero su historia vive. A veces, cuando la bruma baja sobre las playas de Santa Elena y el sol se refleja en alguna roca como si fuera oro, los pescadores susurran su nombre. Huaira Pachacamac, el que se creyó dios y cayó por desafiar lo sagrado.

Porque en los relatos de los antiguos no hay criatura más temida que aquella que olvida su lugar entre los hombres... y quiere ocupar el trono de los dioses.”

Bocetos:



Ilustración 3. Primer Boceto del Personaje

La primera propuesta del diseño de personaje resultó ser un bocetaje muy generalizado y carente de los rasgos culturales necesarios para transmitir la leyenda de manera efectiva, por ende, se descartó la propuesta rápidamente.



Ilustración 4. Segundo Boceto del personaje

El segundo boceto para la conceptualización del personaje “El Gigante de Quitumbe” ya presentaba más rasgos culturales y se acercaba bastante a los objetivos planteados, no obstante, aún no estaba acorde al público definido previamente. Debido a ello, también se descartó esta propuesta.

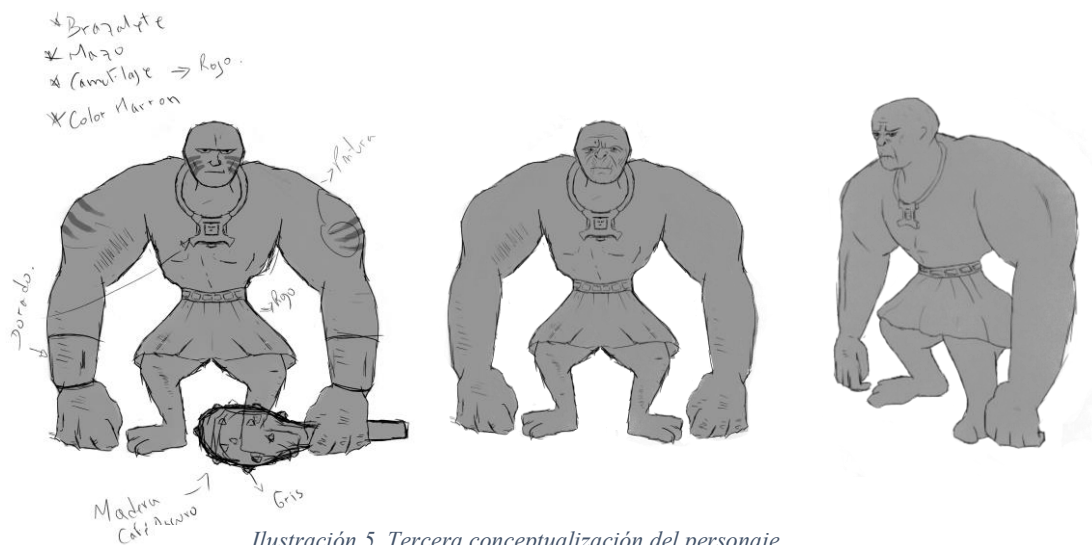


Ilustración 5. Tercera conceptualización del personaje

El tercer boceto ya cumplía con más rasgos culturales presentes en la leyenda y se acercó un poco al público objetivo, sin embargo, aún no estaba totalmente listo. Puesto que, su silueta un tanto grotesco contrastaba un poco con la idea a lograr.

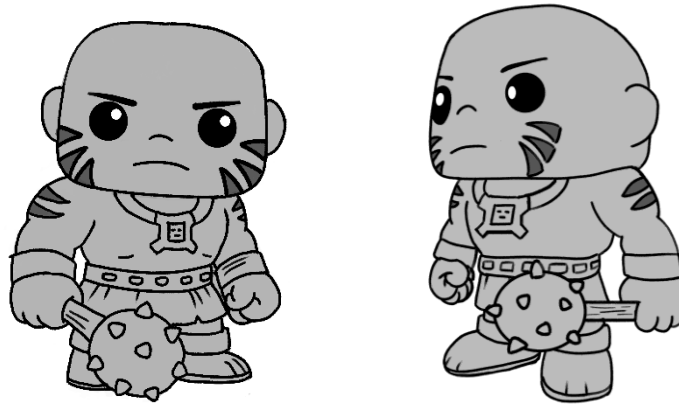


Ilustración 6. Cuarto Boceto del diseño del personaje

En esa parte de la conceptualización se optó por tomar el boceto anterior y realizar un nuevo boceto al estilo Funko-Pop. Esto se lo llevo a cabo de tal manera que el personaje tenga un estilo coleccionable y atractivo, manteniendo a su vez los elementos característicos previamente planteados y los rasgos culturales presentes en la leyenda. Sin embargo, algunos de sus elementos aun no funcionaban y no estaban acorde en su totalidad con la leyenda.



Ilustración 7. Quinto Bocetaje del diseño de personaje del Gigante de Quitumbe

Este boceto fue la última propuesta planteada, manteniendo su diseño anterior al estilo Funko-Pop se optó por cambiar sus elementos, en este caso, sus armas, para que el diseño de personaje este más acorde a la leyenda perteneciente.



Ilustración 8. Primera propuesta de Color

En esta fase se planteó una paleta de colores de tonos terrosos, como una primera propuesta, se experimentó con tonos fuertes, un tanto saturados, debido a ello se concluyó que si bien estos tonos no estan del todo mal, no ayudan a la correcta representación del personaje.



Ilustración 9. Segunda propuesta de color

En la segunda propuesta de color del personaje se planteó una paleta de colores más fría, en comparación con la anterior. Se utilizó tonalidades ligeramente más tenues, que tratan de resaltar más los elementos del personaje. Sin embargo, en su conjunto esta paleta de colores no ayuda a que el personaje destaque.



Ilustración 10. Tercera propuesta de color

En la tercera y última propuesta de color se la realizó con una gama de colores más amplia, se experimentó un poco más con varias tonalidades para encontrar cual funciona mejor con la descripción del personaje.

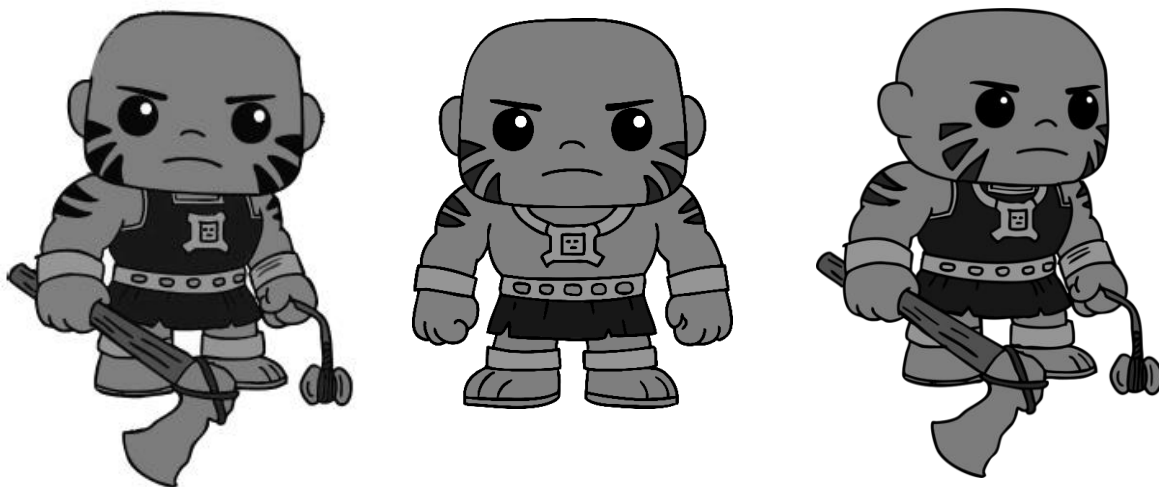


Ilustración 11. Variantes de vestuario

En la variante de vestuario se presentaron 3 propuestas, en la primera de ellas el personaje viste una túnica corta llamada unku con el símbolo Inti estampado en el pecho, lleva armas incas tradicionales y marcas de batalla en rostro y brazos. En la segunda propuesta el personaje presenta un cambio en lo que es la túnica, puesto a que en esta propuesta no es una túnica completa, solo permaneció la parte inferior, ya no presenta armas y el símbolo inti es un collar. En la última variante de vestuario el personaje presenta una combinación de los elementos anteriores, puesto que en este caso el personaje viste el unku completo, lleva las armas incásicas y un collar inti.

Prototipo

En esta parte del proceso, se encuentra el desarrollo de los primeros avances concretos del personaje. Para ello, se tomó en consideración los bocetos e ideas que surgieron en la etapa creativa anterior.



Ilustración 12. Boceto final del Gigante de Quitumbe

Esta fue la propuesta de diseño de personaje seleccionada, puesto que cumplía de forma correcta y coherente con los objetivos planteados y el público objetivo seleccionado. Ya que al tener una forma compacta en estilo Funko-Pop resulta ser tanto atractivo como coleccionable por lo que logra transmitir de forma clara la cultura presente en la leyenda y a su vez resulta atractivo para el público joven que se ha planteado.



Ilustración 13. Variante de color seleccionada

							
R=109 G=0 B=0	R=128 G=18 B=14	R=124 G=71 B=44	R=216 G=141 B=43	R=0 G=46 B=70	R=112 G=130 B=140	R=0 G=0 B=0	R=124 G=124 B=124
Hexadecimal #6D0000	Hexadecimal #80120E	Hexadecimal #7C472C	Hexadecimal #D88D2B	Hexadecimal #002E46	Hexadecimal #70828C	Hexadecimal #000000	Hexadecimal #7C7C7C
RGB 109, 0, 0	RGB 128, 18, 14	RGB 124, 71, 44	RGB 216, 141, 43	RGB 0, 46, 70	RGB 112, 130, 140	RGB 0, 0, 0	RGB 124, 124, 124
HSB 0, 100%, 43%	HSB 2, 89%, 50%	HSB 20, 65%, 49%	HSB 34, 80%, 85%	HSB 201, 100%, 27%	HSB 201, 20%, 55%	HSB 0, 0%, 0%	HSB 0, 0%, 49%
CMYK 33, 100, 97, 51	CMYK 30, 100, 99, 39	CMYK 34, 67, 78, 41	CMYK 14, 49, 90, 3	CMYK 100, 75, 46, 48	CMYK 58, 37, 34, 16	CMYK 91, 79, 62, 97	CMYK 51, 40, 40, 22
Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta	Proceso de tipo de tinta

Imagen 14. Paleta de colores

La paleta de colores seleccionada se divide en tres categorías que definen la estética y el carácter del personaje: los tonos de piel y detalles oscuros emplean grises y azules para transmitir frialdad y misterio; por otro lado, los elementos del vestuario se centran en rojos intensos y los accesorios poseen tonos amarillos mostaza que evocan agresividad, nobleza y jerarquía; y los complementos y texturas utilizan marrones y grises para equilibrar una composición rústica y neutral. Cada color está cuidadosamente seleccionado por su carga emocional y función visual, reforzando la narrativa de un ser poderoso, distante y simbólicamente complejo.



Ilustración 15. Vestuario final

Se selecciono esta variante de vestuario como vestuario final del personaje porque cumplía totalmente con el lore del personaje y estaba acorde a la leyenda escocida inicialmente. El personaje viste una túnica corta (unku), adornada con un cinturón de símbolos geométricos, y lleva un collar hecho de fragmentos de oro robados de templos del Inti, lo que sugiere una historia de saqueo y poder. Porta una maza de piedra volcánica en la mano izquierda y un hacha en la derecha, ambas armas reforzando su identidad como guerrero preincaico feroz y simbólico.

Selección

Tras analizar las opciones generadas, se seleccionó la versión más efectiva y coherentes con los objetivos definidos. Se seleccionó una opción cuyos elementos que mejor conectan con el público objetivo, estilo visual, tipo de narración y tono emocional. Después de probar varias versiones y explorar distintas posibilidades para representar al Gigante, se analiza cada propuesta, comparando qué elementos visuales transmiten mejor la esencia del personaje y cuáles generan una conexión más directa con el público al que se quiere llegar. Al final, se opta por un estilo que mezcla rasgos culturales con un estilo geométrico.



Ilustración 16. Diseño del Personaje Final

Implementación

Esta fase es un proceso técnico, pero también muy creativo, ya que cada ajuste ayudará a reforzar la personalidad del personaje. Una vez terminada la conceptualización, se hará una serie de pruebas de vistas, posturas, expresiones, siluetas; todo en coherencia con el estilo definido. Esta etapa permite, no solo finalizar el proyecto con una pieza sólida y profesional, sino también permite aprender mucho acerca del potencial que tienen las leyendas cuando se reinterpretan con herramientas digitales.



Ilustración 17. Vistas del personaje



Ilustración 18. Variantes de Posturas del Personaje



Ilustración 19. Variantes Posturas 3/4 del personaje

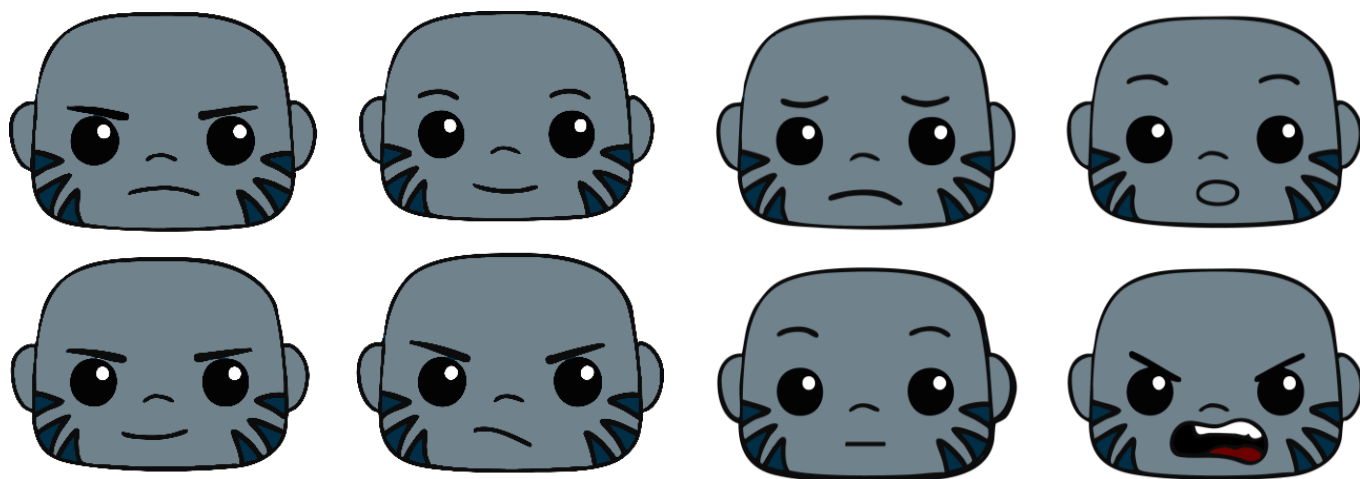


Ilustración 20. Expresiones del personaje



Ilustración 21. Siluetas del Personaje



Ilustración 22. Detalles adicionales del Personaje

Aprendizaje

En esta fase ya está finalizada la ilustración del Gigante de Quitumbe.

Este proyecto ha ayudado a conocer una de las muchas leyendas del Ecuador, al investigarla más a fondo para realizar la conceptualización del personaje, pude conocer más aspectos culturales que actualmente no son tan conocidos popularmente, puesto que, esta leyenda del Gigante de Quitumbe habla sobre los inicios de la civilización de los incas.

Durante la realización del diseño del personaje se ha podido reflexionar sobre todo el proceso, desde la investigación hasta la producción final. Más allá del diseño en sí, este aprendizaje deja una guía práctica y conceptual para seguir creando personajes que rescaten nuestra identidad cultural a través de medios digitales.



Ilustración 23. Ilustración final del diseño del personaje del Gigante de Quitumbe

Fondo:

Definir

Este proyecto tiene como objetivo recuperar y compartir la leyenda del “Gigante de Quitumbe”, ya que es una historia fundamental dentro de la cultura ecuatoriana. Para ello se busca representarla a través de un fondo ilustrado digitalmente que logre captar la atención tanto de adolescentes y jóvenes en edades entre los 12 y 21 años pertenecientes a las generaciones alfa y Z que armonice con el diseño de personaje anteriormente planteado. Puesto que, al presentar esta leyenda en un formato visual atractivo, se espera generar una experiencia que despierte el interés por la misma y, a su vez, fortalezca el vínculo con nuestras raíces culturales.

Investigar

Esta etapa del proyecto consistió en la recopilación y revisión de diversas versiones escritas de la leyenda del Gigante de Quitumbe que aún se pueden encontrar en fuentes digitales y académicas. Este ejercicio de documentación permitió identificar patrones narrativos comunes, así como elementos simbólicos clave que definen el entorno del personaje. Entre los fragmentos más representativos resalta:

Los gigantes eran tan disformes y temerarios en el aspecto, cuanto crueles en las obras; estos llegaron a partes de Sumpa, que es aquel paraje que los españoles pobladores la llaman la punta de Santa Elena, luego de su llegada tiranizaron la tierra y se hicieron tan señores de todos, que teniendo preso a Otoyá tenían a sus vasallos confusos y atemorizados, pero presto los libró Dios de esta opresión y tiranía con un castigo que envió del cielo contra estos Gigantes. Estos gigantes llegaron allí por la mar en balsas y que eran tan grandes, y desproporcionados que tenían tanto uno de ellos de la rodilla abajo, como un hombre ordinario en todo el cuerpo. (Alquimia, 2012)

El estudio de esta fuente sirvió también como base para desarrollar una estética visual coherente. Todo este proceso ha sido clave para asegurar que el fondo de la ilustración sea fiel a la leyenda y concuerde estéticamente con el diseño de personaje.

Moodboard de escenario:



Ilustración 24. Moodboard 3

Este moodboard es una recopilación de imágenes que ayudaran a generar una idea visual sobre el escenario final del personaje, el conjunto de balsas tanto de madera, como de caña y una versión como de caricatura ayudan a visualizar los posibles resultados de la ilustración final.

Idear

Con toda la información recopilada en la fase anterior, se empieza a imaginar cómo se podría dar forma a un escenario de esta leyenda para complementar el diseño del Gigante de Quitumbe. La intención es centrarse en el diseño de este ser mítico, buscando una representación visual que conecte tanto con el personaje como con sus raíces culturales, pero que también resulte atractiva. Se exploraron diferentes formas y versiones de interpretar el escenario.

Se experimentará con estilos visuales más estilizados, geométricos o simbólicos que permiten mayor libertad creativa. Se analiza qué paletas de colores podrían transmitir mejor su conexión

con la tierra, las montañas y los elementos naturales. En este punto del proceso, la creatividad fluye libremente, generando varias propuestas para la ilustración final.

Estas primeras propuestas ayudarán a detectar errores técnicos o aspectos que necesitaban ajustes, como estilos, colores, etc.

Bocetos:



Ilustración 25. Primera propuesta para el Fondo

Esta primera propuesta de fondo ha sido inspirada en la Leyenda de Quitumbe, puesto que esta narra que el gigante es una especie invasora que llegó al Ecuador en una balsa de madera a las costas de Santa Elena. Y en este boceto se buscó representar eso tratando de darle un espacio de protagonismo al personaje.



Ilustración 26. Segunda propuesta para el Fondo

Esta propuesta de fondo, siguiendo la misma narrativa que la propuesta inicial, busca conectar con el personaje, en esta ocasión ya a color se puede apreciar que no funciona cuando los elementos estan en conjunto, puesto que el personaje parece no pertenecer a la narrativa del fondo.



Ilustración 27. Tercera propuesta para el Fondo

En esta propuesta de color, se busca que, con el cambio planteado, logre conectar con la estética del personaje, sin embargo, sigue sin funcionar tan bien como se espera.



Ilustración 28. Cuarta propuesta para el Fondo

En esta parte el cambio de paleta de colores parece funcionar mejor, puesto que esta más acorde al personaje, sin embargo, la estética plantada aun no parece ser la correcta.



Ilustración 29. Quinta propuesta para el Fondo

En esta parte se buscó realizar una propuesta mucho más geométrica, dadas las proporciones del personaje. Lo cual parece ser fue la solución que se buscaba. Y además de ello se plateo una nueva paleta de colores.

Prototipo

En esta fase se encuentra el desarrollo de los primeros avances concretos del fondo. Para ello, se tomó en consideración las propuestas e ideas que surgieron en la etapa creativa anterior



Ilustración 30. Propuesta Final del fondo

La propuesta que más estuvo acorde con el diseño del personaje fue esta de aquí, dado que es una ilustración mucho más geométrica, a comparación de las anteriores que resultaron ser más estilizadas, lo cual resulta en una ilustración más acorde visualmente al personaje estilo Funko-Pop del Gigante de Quitumbe.



Ilustración 31. Variación 1 del diseño de la balsa

En esta parte se buscó idear una balsa pequeña y más geométrica también. Sin embargo, a pesar de que parece ser una propuesta más acertada la balsa aun no logra encajar con los demás elementos de la ilustración.



Ilustración 32. Variación 2 del diseño de la balsa

En esta propuesta se utilizó la misma idea que la propuesta anterior, con un ligero cambio tanto en el tamaño como en la paleta de colores de la balsa, lo cual parece haber sido la solución que se necesitaba encontrar, puesto que ahora el fondo planteado parece conectar mejor con el personaje.

Selección

Tras analizar las opciones generadas, se seleccionó la versión más efectiva y coherentes con los objetivos definidos. Se seleccionó una opción cuyos elementos que mejor conectan con el público objetivo, estilo visual, tipo de narración y tono emocional. Después de probar varias versiones y explorar distintas posibilidades de fondos para representar al Gigante, se analiza cada propuesta, comparando qué elementos visuales transmiten mejor la esencia del personaje y cuáles generan una conexión más directa con el público al que se quiere llegar. Al final, se opta por un estilo que mezcla rasgos culturales con un estilo geométrico.



Ilustración 33. Propuesta final seleccionada.

Implementación

En esta fase se integra el personaje en el fondo ilustrado previamente para ver cómo funcionan todos los elementos dentro de la ilustración y a su vez pulir cualquier tipo de error. Además de ello, también ayuda a ver como estaría el resultado final de la ilustración.

Esta etapa permite, no solo finalizar esta fase del proyecto con una pieza sólida y profesional, sino también permite aprender mucho acerca del potencial que tienen las leyendas cuando se reinterpretan con herramientas digitales.



Ilustración 34. Escenario con la integración del personaje

Aprendizaje

En esta fase ya está finalizada la ilustración completa del Gigante de Quitumbe. Este proyecto ha ayudado a conocer una de las muchas leyendas del Ecuador, al investigarla más a fondo para realizar la conceptualización del personaje, se pudo conocer más aspectos culturales que actualmente no son tan conocidos popularmente, puesto que, esta leyenda del Gigante de Quitumbe habla sobre los inicios de la civilización de los incas.

Durante la realización del diseño del escenario se ha podido reflexionar sobre todo el proceso, desde la investigación hasta la producción final. Más allá del diseño en sí, este aprendizaje deja una guía práctica y conceptual para seguir creando escenarios que rescaten nuestra identidad cultural a través de medios digitales.



Ilustración 35. Ilustración final del Gigante de Quitumbe

Modelado 3D

Definir

Este proyecto busca recuperar y compartir la leyenda del “Gigante de Quitumbe”, una historia que llega a ser fundamental dentro del imaginario cultural ecuatoriano. La intención es representarla a través de una figura diseñada en 3D que logre captar la atención tanto de adolescentes y jóvenes en edades entre los 12 y 21 años pertenecientes a la generación alfa y generación Z. Al presentar esta leyenda en un formato visual atractivo, se espera generar una experiencia que despierte el interés por la leyenda y, al mismo tiempo, fortalezca el vínculo con nuestras raíces culturales.

Investigar

La etapa inicial del proyecto consistió en la recopilación y revisión de diversas versiones escritas de la leyenda del Gigante de Quitumbe que aún circulan en fuentes digitales y académicas. Esta fase de documentación permitió identificar patrones narrativos comunes, así como elementos simbólicos clave que definen al personaje y a su entorno.

Entre los fragmentos más representativos resalta:

Los gigantes eran tan disformes y temerarios en el aspecto, cuanto crueles en las obras; estos tiranizaron la tierra y se hicieron tan señores de todos, que teniendo preso a Otoya tenían a sus vasallos confusos y atemorizados, pero presto los libró Dios de esta opresión y tiranía con un castigo que envió del cielo contra estos Gigantes. Estos gigantes llegaron allí por la mar en balsas (que como dije es una junta de maderos) y que eran tan grandes, y desproporcionados que tenían tanto uno de ellos de la rodilla abajo, como un hombre ordinario en todo el cuerpo. (Alquimia, 2012)

El estudio de esta fuentes sirvió también como una base para desarrollar una estética visual coherente. Todo este proceso ha sido clave para asegurar que el personaje sea fiel a sus raíces, sino también visualmente respetuoso con su origen.

Idear

Ya teniendo lista la conceptualización y el diseño del personaje se busca dar inicio al proceso de la siguiente fase de este proyecto, el modelado 3D. Para llevar a cabo esta parte fue fundamental en primera instancia realizar las ilustraciones del personaje ya que esos bocetos básicos como diferentes vistas, poses y gestos faciales sirven para visualizar cómo se vería el personaje tridimensional. Estos primeros bocetos ayudarán a detectar errores técnicos o aspectos que necesitaban ajustes, como proporciones, detalles y la expresividad del personaje.

Como punto de partida se tomará en cuenta la ilustración de la pose final, puesto que es la postura en la que el personaje será impreso; y con ello, se lleva cabo las ilustraciones en posturas en T de personaje. Con el objetivo de facilitar el proceso de modelado.

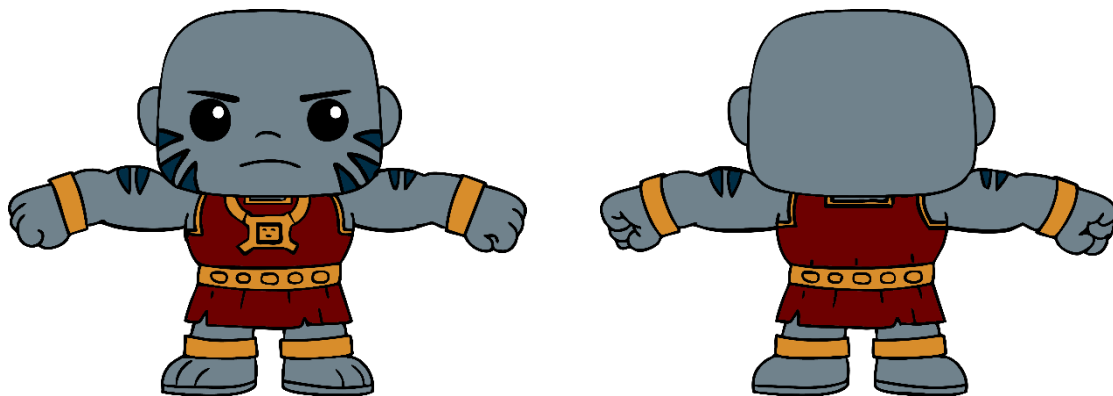


Ilustración 36. Posturas en T del Personaje

Estas ilustraciones de posturas en T del personaje tanto en vista frontal como vista posterior serán de gran utilidad para llevar a cabo el proceso de modelado 3D del mismo. Puesto que se importan como imágenes en los programas de modelado y se comienza a trabajar encima de las mismas para una mayor precisión.



Ilustración 37. Pose final del personaje

Al finalizar el modelado se busca darle la siguiente postura para su debida impresión 3D en resina.

Primeros modelos 3D del personaje:

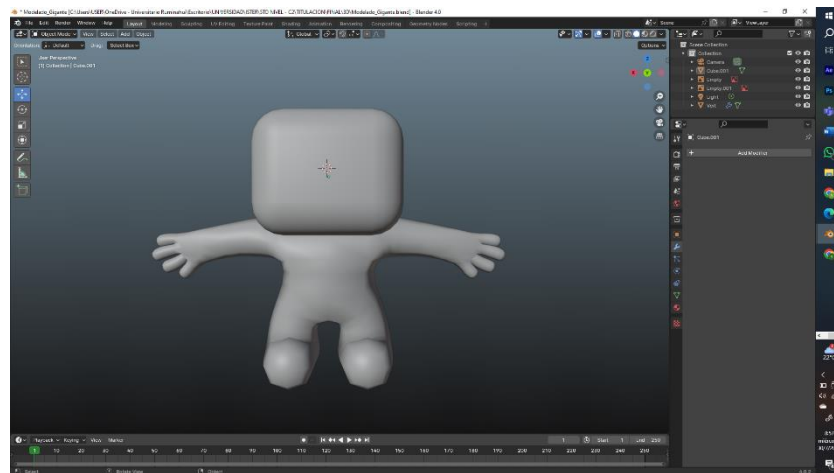


Imagen 38 Primer avance del modelo 3D del Personaje

Utilizando Blender, un programa de 3D gratuito, se empezó a realizar el modelo inicial del Gigante de Quitumbe. Con un cubo se dio la forma de cabeza y con otro cubo se empezó a dar forma al torso del personaje, se eliminaron unas caras en la parte lateral izquierda, tanto superior como inferior, para posteriormente extruirlas y modelar las extremidades.

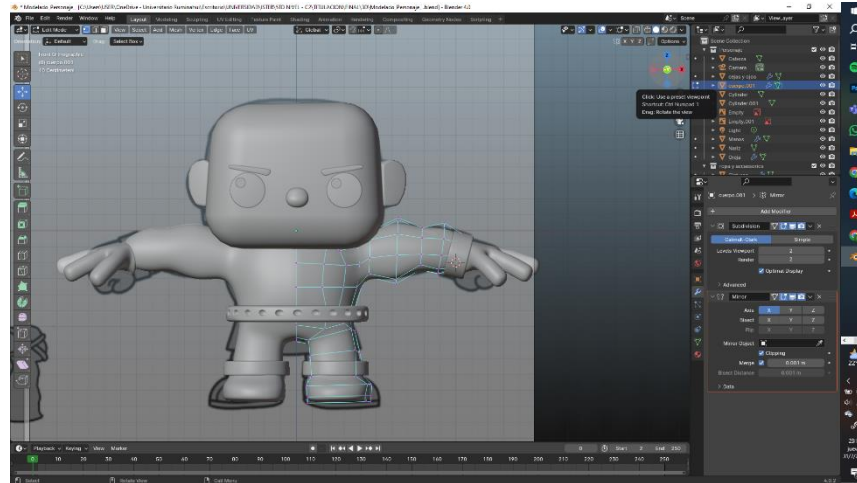


Imagen 39 Segundo avance del modelo 3D del personaje

En esta parte del modelado se dio forma a los ojos, cejas, nariz y orejas utilizando cubos y esferas del programa. Para dar forma al cinturón y los accesorios de los tobillos se generaron aros y se les dio la forma y detalles necesarios.



Imagen 40. Tercer avance del modelo 3D del personaje

Una vez que todo el cuerpo esté listo se continúa con otros detalles, con un cubo se le dio forma al collar, con otros dos cubos que se escalaron hasta obtener la forma de rectángulos se formó una especie de x que esta por detrás del collar, para hacer el hacha con un cilindro se dio la forma del tallo de madera, generando puntos y conectándolos se dio la forma del filo de el hacha, con dos aros se le dio la forma a la soga del arma.

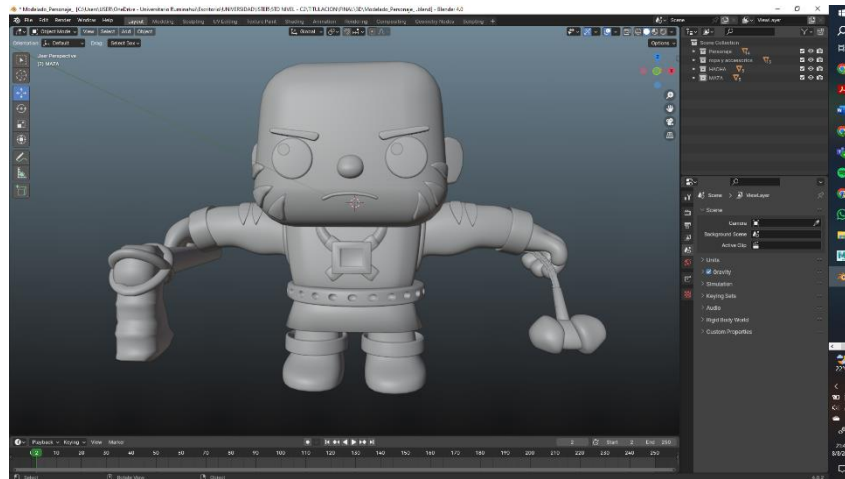


Imagen 41. Cuarto Avance del Modelo 3D del personaje

En esta parte del modelo, se generaron esferas que se esculpieron hasta dar con la forma de piedras para hacer la “maza”, arma originaria de los incas, a su vez, tambien se generaron puntos que se fueron conectando para generar un plano con la forma de las marcas que lleva en rostro y brazos, para luego extruirlas y darle grosor. Para hacer la túnica o vestimenta del personaje se generó dos cubos que se deformaron hasta dar con la forma requerida.

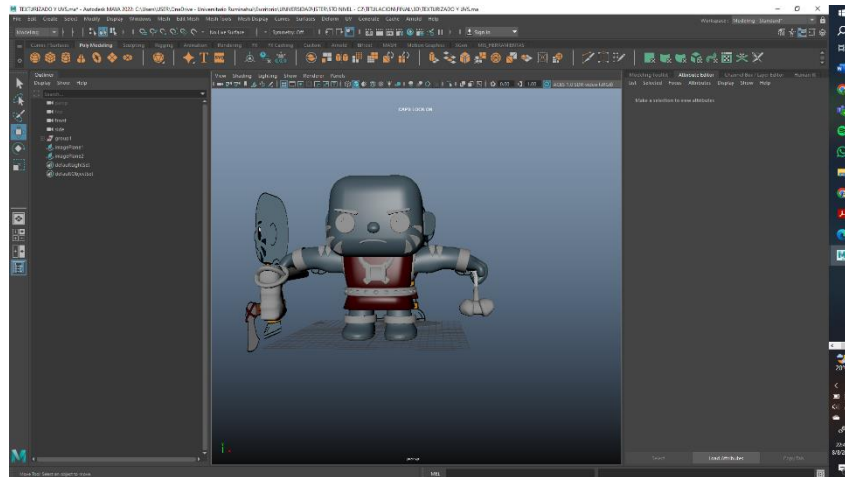


Imagen 42. Primer avance de la asignación de Material en Maya.

Una vez que el personaje este completamente modelado en Blender se exporto un archivo fbx del modelo para continuar el proceso en Autodesk Maya. Donde una vez que esté el modelo, se fue seleccionando cada sección que forma parte del mismo objeto, por ejemplo, los cubos que forman la túnica, para asignarle un mismo material, con el objetivo de facilitar el texturizado.

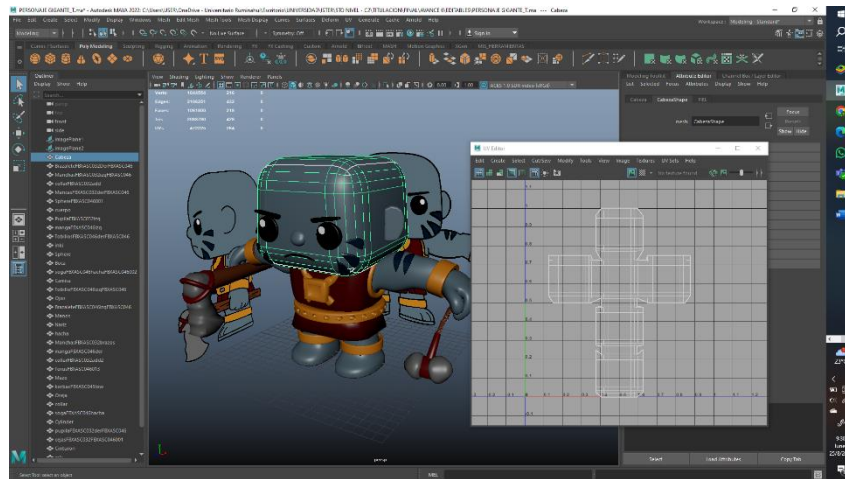


Imagen 43. Segundo avance de la asignación de Material en Maya.

Una vez que todo el modelo tenga el material correspondiente, se fue generando los Uvs de cada parte del modelo, esto se lo hace con el fin de mejorar el texturizado. Para ello se seleccionó una parte del modelo, en el caso de la captura de pantalla el objeto seleccionado fue la cabeza, se va a la opción de Uvs luego Automatic, y el programa crea los uvs correspondientes.

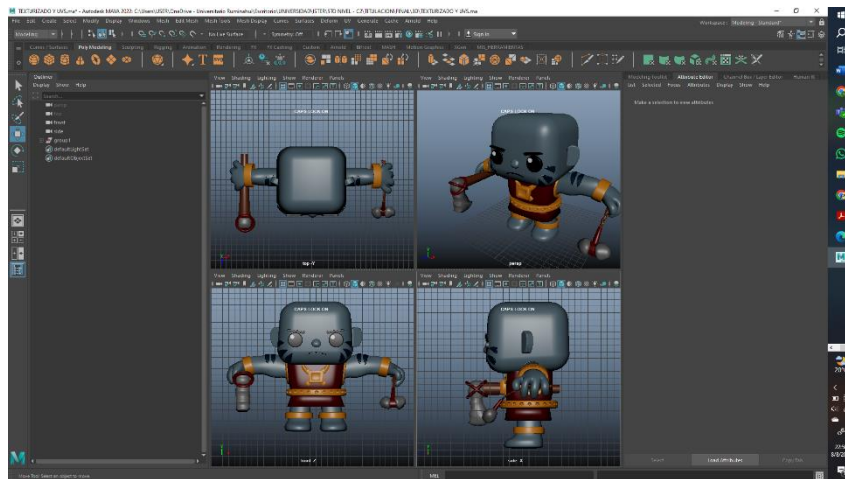


Imagen 44. Asignación de Material completo en Maya.

En esta captura de pantalla podemos observar al personaje completamente listo, con material asignado y uvs generados. Para continuar con la fase del modelado 3d se seleccionó todo y se agrupo para posteriormente exportarlo en un obj.

Prototipo

En esta parte del proceso, se encuentra el desarrollo del avance concreto del personaje en 3D. Luego a crear un modelo 3D inicial del Gigante, cuidando proporciones, formas y detalles clave que expresaran su carácter y vínculo con la cultura. Estas primeras animaciones ayudarán a detectar errores técnicos o aspectos que necesitaban ajustes, como texturas o rigging.

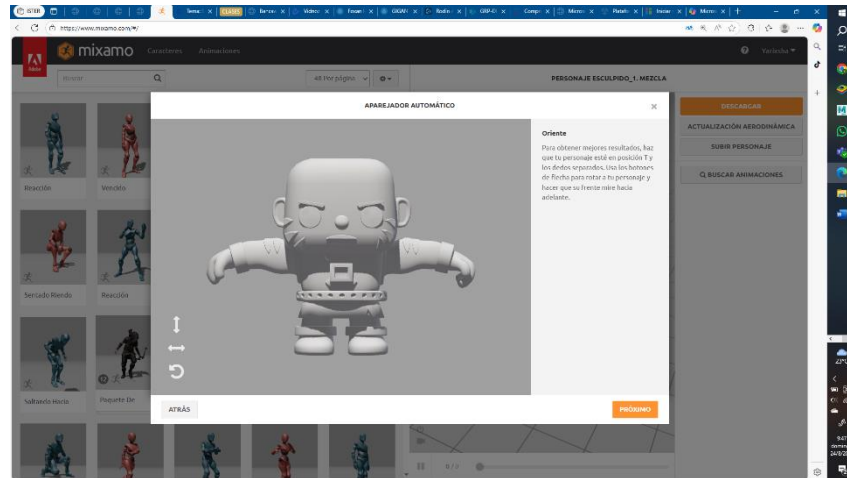


Imagen 45. Personaje en Mixamo

Aplicación de Huesos o en inglés rigging del personaje en postura en T en Mixamo, programa de adobe para hacer rigging de forma automática. Primero se accede con una cuenta de adobe y luego se carga el obj exportado anteriormente y este se encarga de generar el esqueleto.

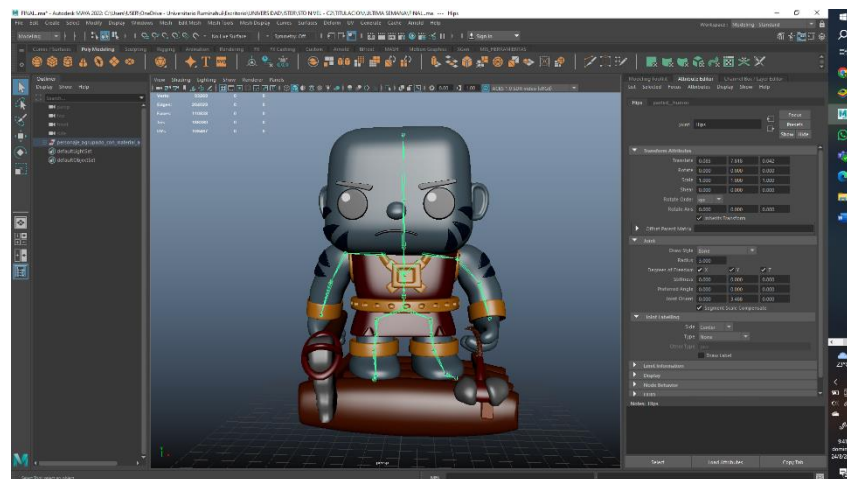


Imagen 46. Personaje 3D con Huesos en pose Final

Una vez descargado el personaje con huesos desde Mixamo se importa el nuevo obj a Autodesk Maya. para darle la postura final.

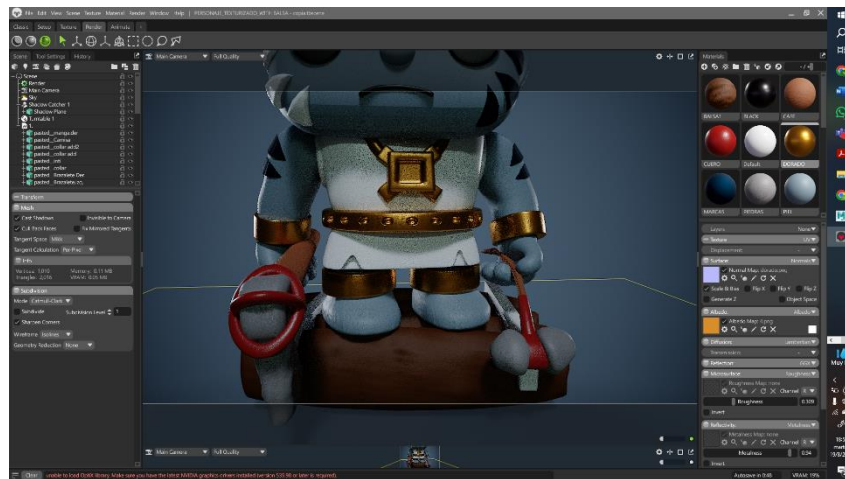


Imagen 47. Avance del Texturizado en Marmoset

En esta fase el modelo ya está listo para el texturizado, así que se importa el modelo a Marmoset, un software de texturizado, donde se su dando el material correspondiente a cada elemento del modelo.



Imagen 48. Modelo del Personaje completamente texturizado

En esta fase el personaje 3D del Gigante de Quitumbe se encuentra finalizado, ya completamente texturizado.

Selección

Tras analizar el modelo realizado, se elige la versión más efectiva y coherente con los objetivos definidos. Se seleccionan los elementos que mejor conectan con el público objetivo, estilo visual, tipo de narración, tono emocional, formato de distribución. Una vez tomada esa decisión, se empieza a pulir los detalles del modelo, se define mejor la anatomía, ajustar texturas, rigging y corregir la iluminación. Esta etapa permite aterrizar todas las ideas y dejar una versión clara y coherente con los objetivos iniciales del proyecto.



Imagen 49. Primer Render del Modelo 3D del Gigante de Quitumbe

Implementación

Esta fase es un proceso técnico, pero también muy creativo, ya que cada ajuste ayudará a reforzar la personalidad del personaje. Una vez terminado el modelo 3D del Gigante de Quitumbe, se hará una serie de renders de las diferentes vistas del personaje, todo en coherencia con el estilo definido.

Esta etapa permite, no solo finalizar esta fase del proyecto con una pieza sólida y profesional, sino que también permite aprender mucho acerca del potencial que tienen las leyendas cuando se reinterpretan con herramientas digitales.

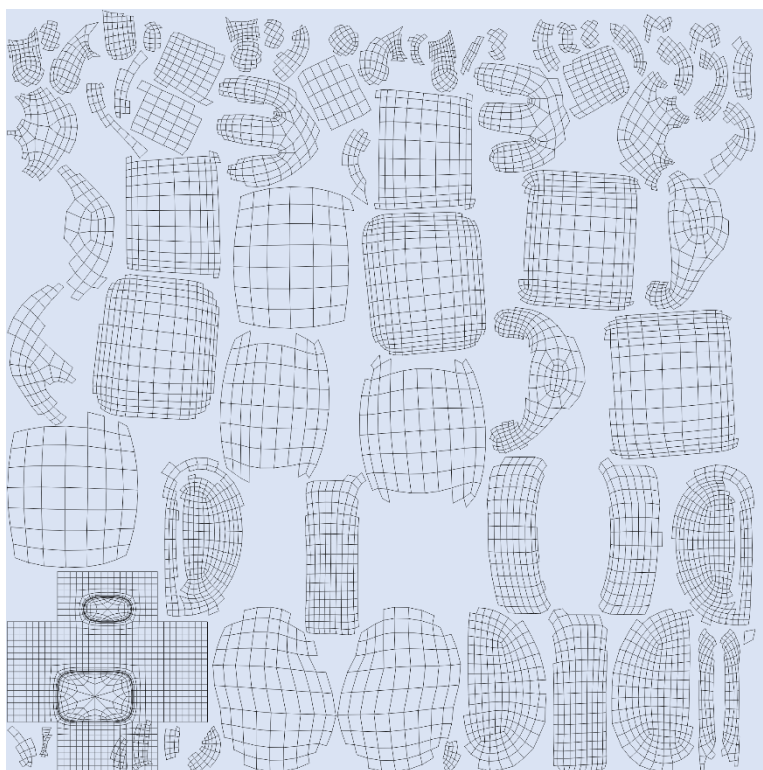


Ilustración 50. Uvs del cuerpo completo

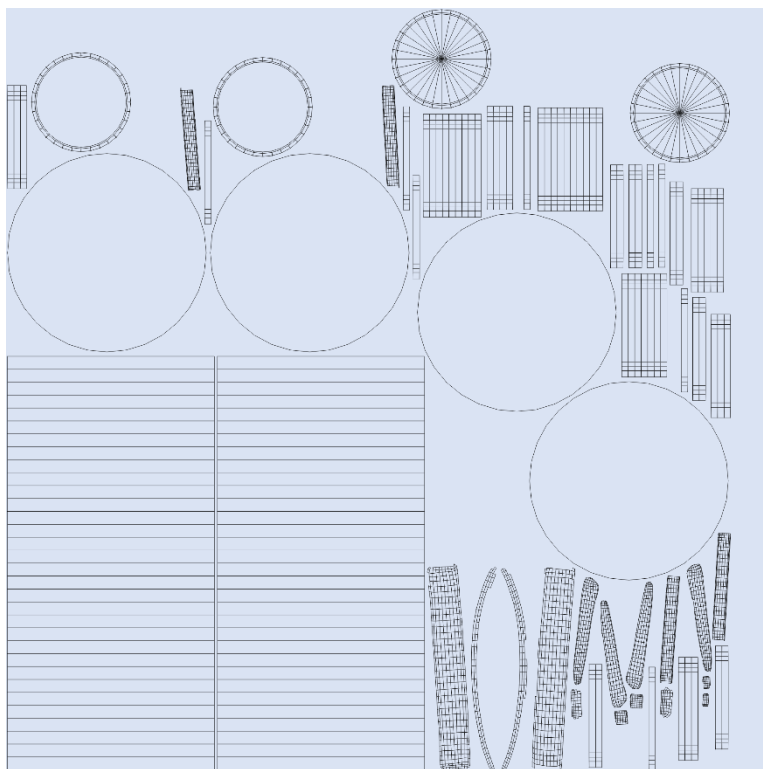


Ilustración 51. Uvs de los ojos, cejas y boca

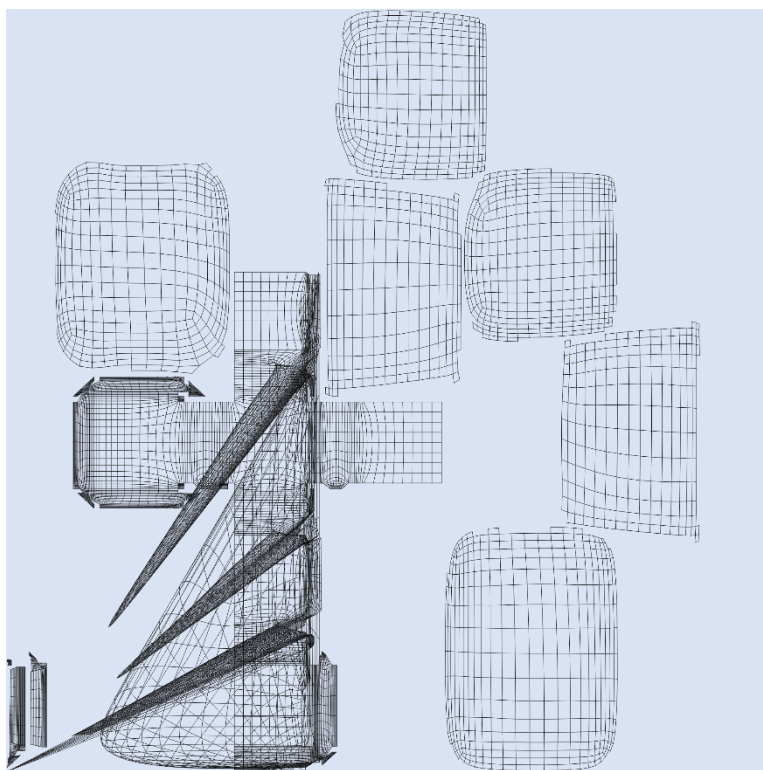


Ilustración 52. Uvs de la ropa

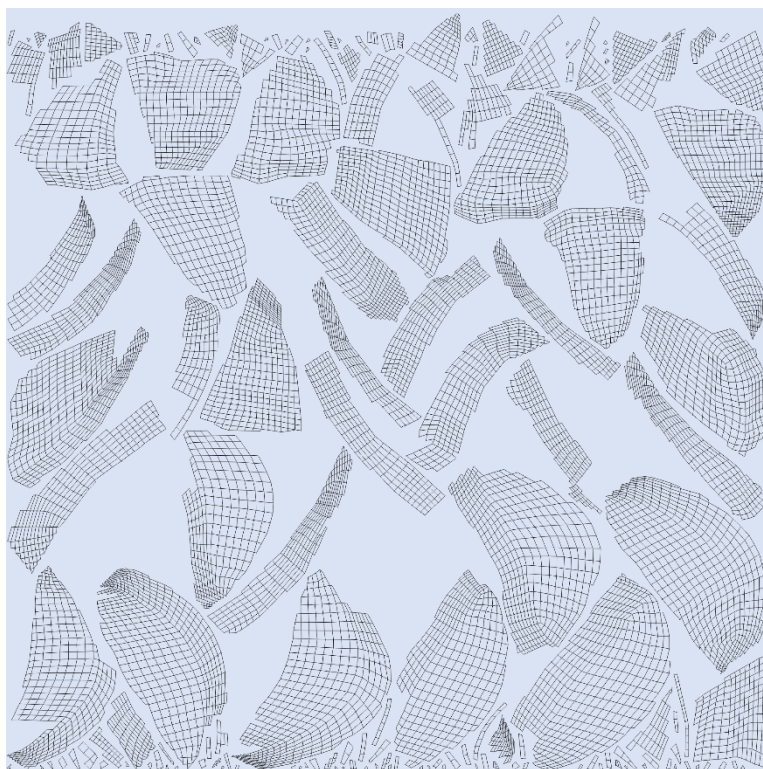


Ilustración 53. Uvs de las marcas del rostro y brazos

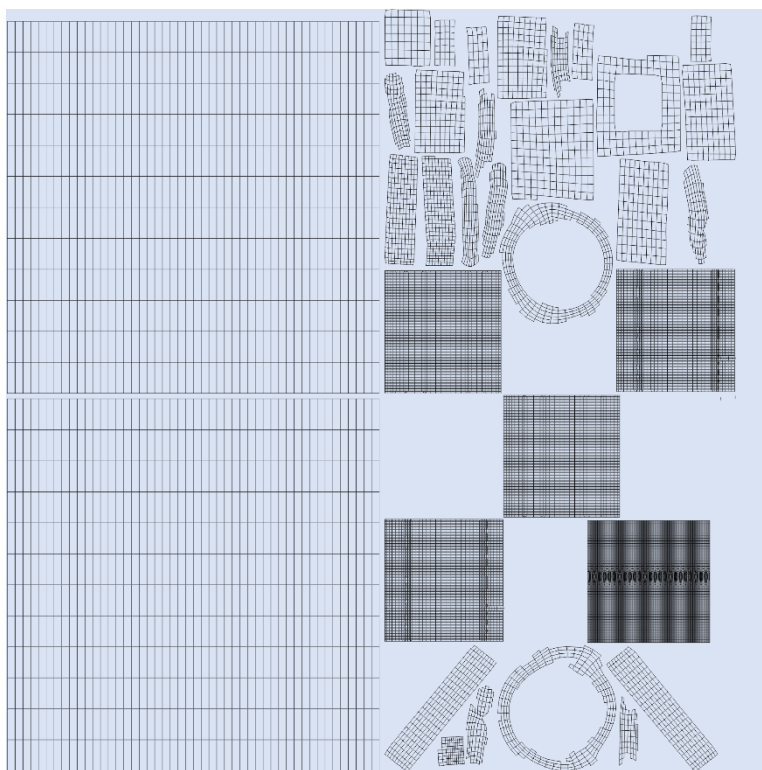


Ilustración 54. Uvs de los accesorios de oro

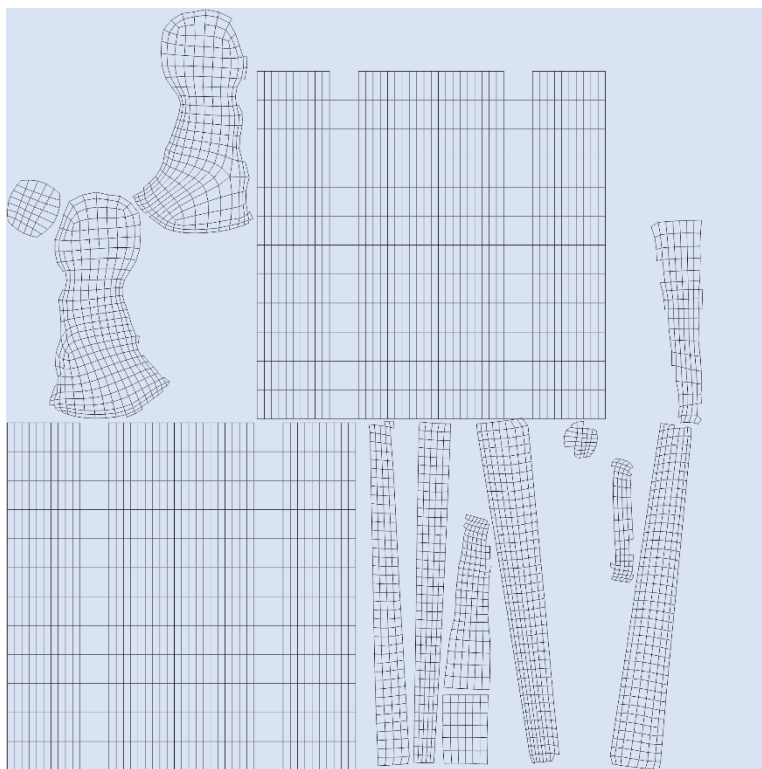


Ilustración 55. Uvs del hacha

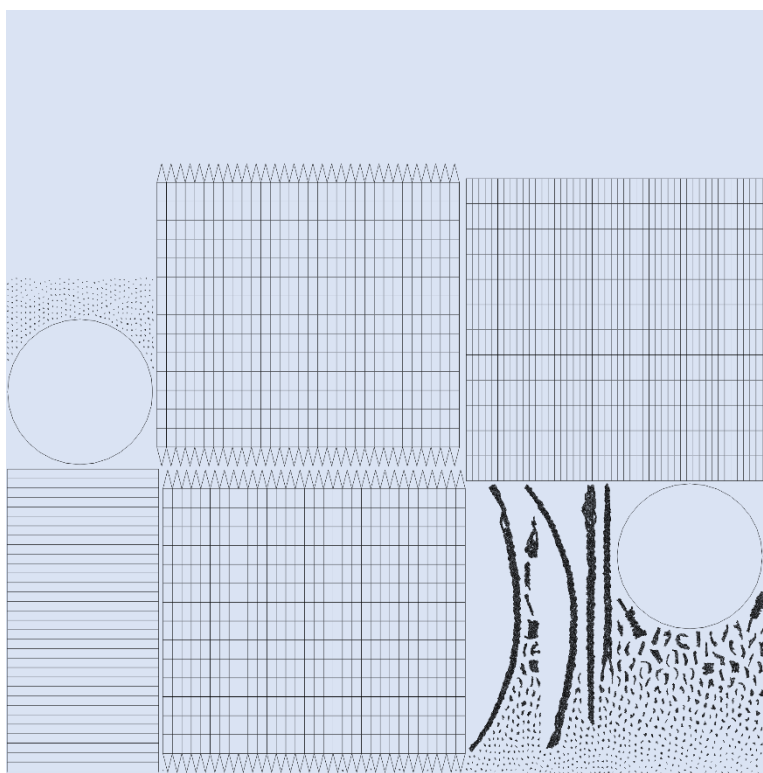


Ilustración 56. Uvs de la Maza

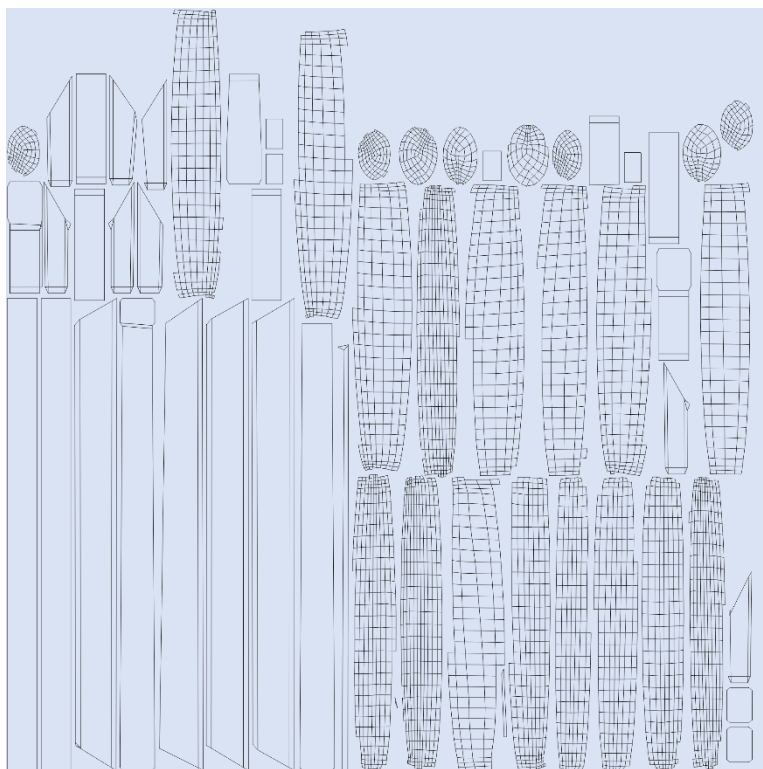


Ilustración 57. Uvs de la Balsa



Imagen 58. Render de la vista frontal de Gigante de Quitumbe



Imagen 59. Render de la vista Posterior del Gigante de Quitumbe



Imagen 60. Render de la vista Lateral Izquierda del Gigante de Quitumbe



Imagen 61. Render de la vista Lateral Derecha del Gigante de Quitumbe



Imagen 62. Render de la vista 3/4 Frontal derecha



Imagen 63. Render de la vista.3/4 Frontal izquierda



Imagen 64. Render de la Vista 3/4 Posterior izquierda



Imagen 65. Render de la vista 3/4 Posterior derecha

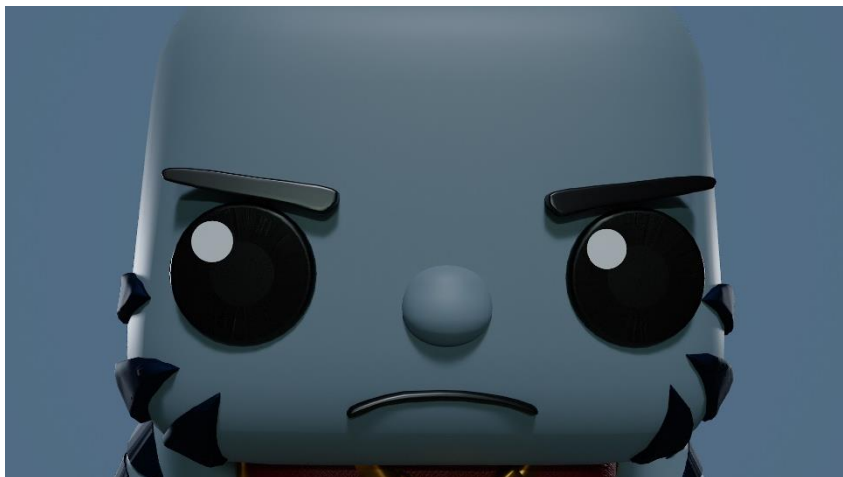


Imagen 66. Render Close-Up 1

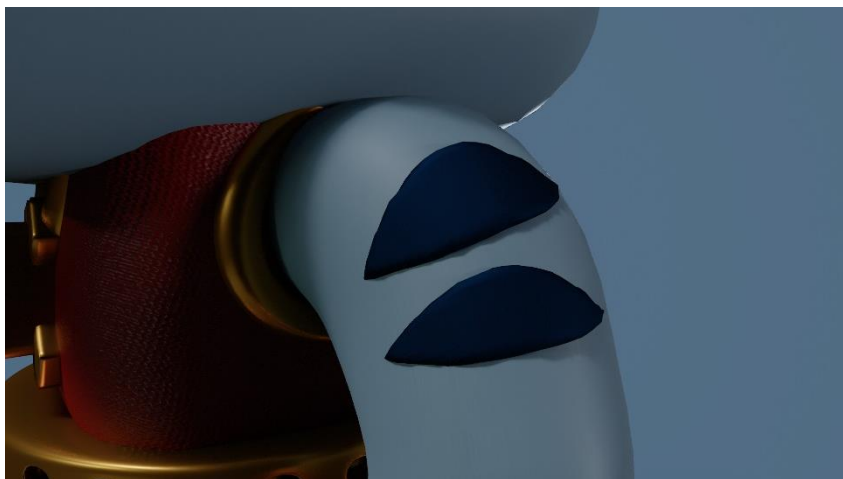


Imagen 67. Render Close-Up 2



Imagen 68. Render Close-Up 3



Imagen 69. Render Close-Up 4

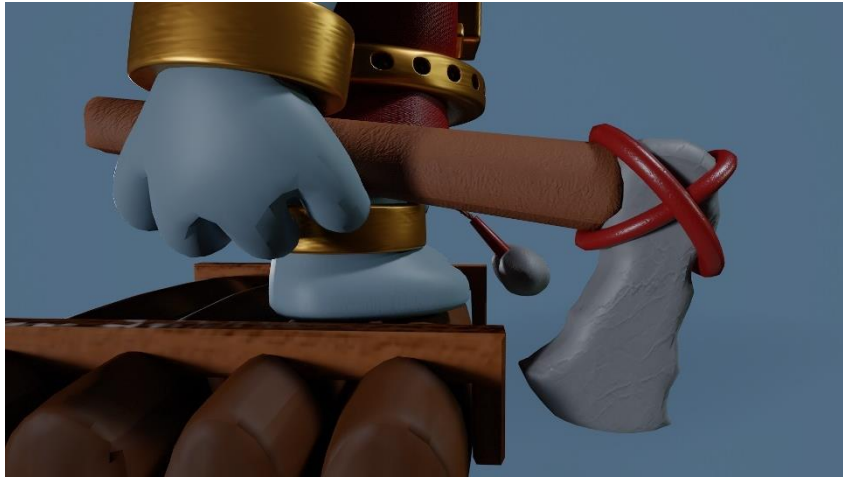


Imagen 70. Render Clsoe-Up 5

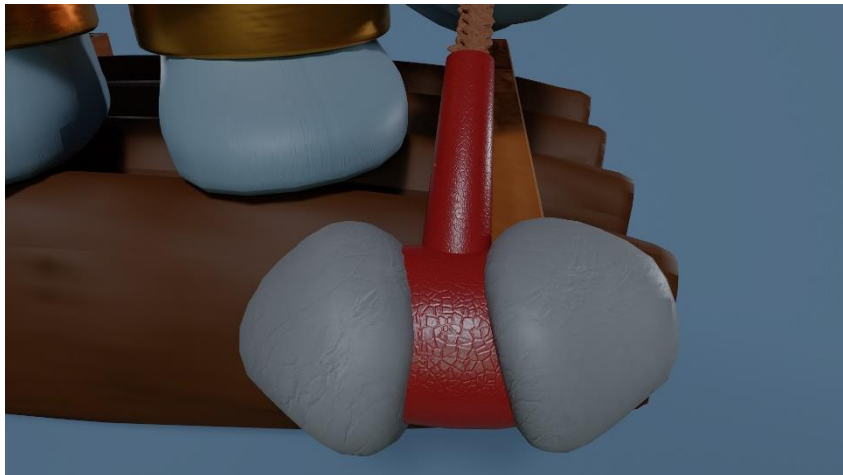


Imagen 71. Render Close-Up 6

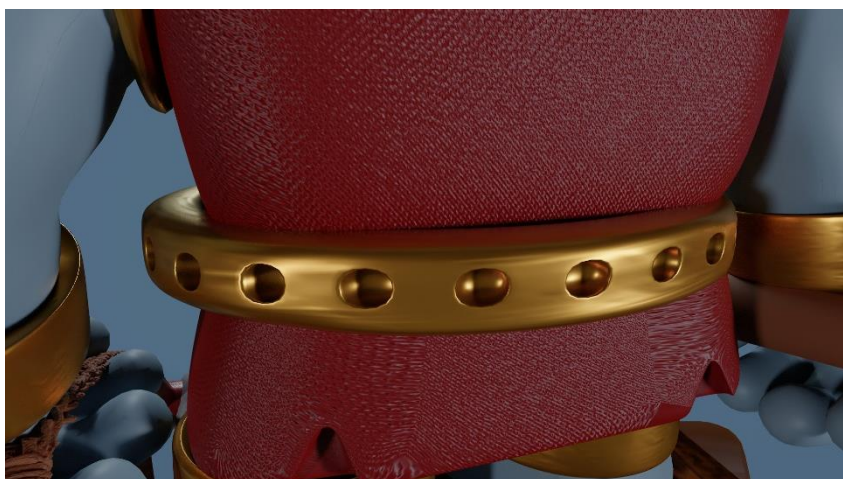


Imagen 72. Render Close-Up 7.

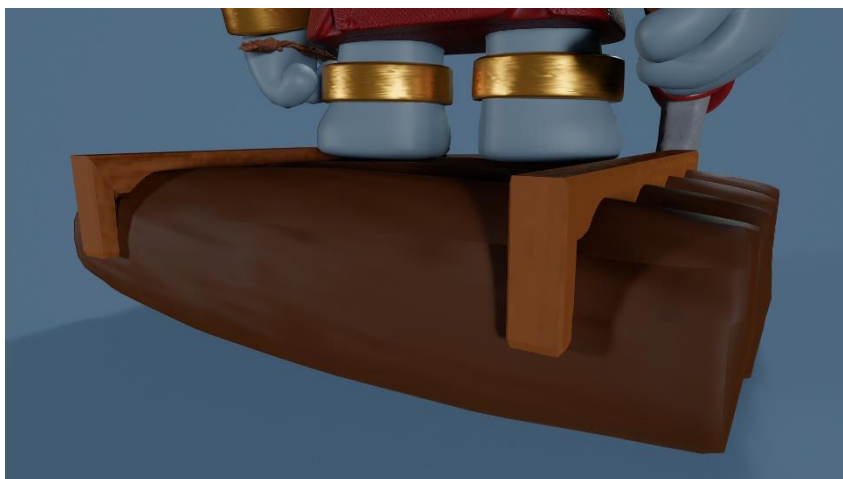


Imagen 73. Render Close-Up 8

Aprendizaje

En esta fase ya está finalizado el modelo 3D del Gigante de Quitumbe.

Este proyecto ha ayudado a aprender de una de las muchas leyendas del Ecuador, ya que al investigarla más a fondo se llegó a conocer más aspectos culturales que actualmente no son tan conocidos popularmente, puesto que, la leyenda del Gigante de Quitumbe habla sobre los inicios de la civilización de los incas.

Durante la realización de esta fase del proyecto se ha podido reflexionar durante el proceso, desde los primeros avances del modelado 3D hasta la realización de los renders finales. Más allá del modelo en sí, este aprendizaje deja una guía práctica y conceptual para seguir creando personajes que rescaten nuestra identidad cultural a través de medios digitales. Así, se finaliza esta etapa con la motivación de seguir mejorando y con una base sólida para futuros desarrollos que fusionen tradición y tecnología 3D.



Imagen 74. Render Final

Empaque

Definir

Este proyecto busca recuperar y compartir la leyenda del “Gigante de Quitumbe”, una historia que llega a ser fundamental dentro de la cultura ecuatoriana. La intención es representarla a través del correcto diseño de un empaque que logre captar la atención tanto de adolescentes y jóvenes en edades entre los 12 y 21 años pertenecientes a las generaciones alfa y Z. Al presentar esta leyenda en un formato visual atractivo, se espera generar una experiencia que despierte el interés por la lectura y, al mismo tiempo, fortalezca el vínculo con nuestras raíces culturales.

Investigar

Durante la investigación se analizaron empaques de figuras coleccionables ampliamente reconocidas, entre ellas Funko Pop, Nendoroid, Dragón Ball, Pokémon y diversos modelos más. El estudio permitió identificar características clave:

- Estructura: ventanas frontales que muestran la figura sin abrir la caja.
- Ilustraciones: representaciones visuales del personaje en los costados y la parte posterior.
- Tipografía: diseños tipográficos llamativos y coherentes con la marca y la estética.
- Materiales: cartón de alta resistencia combinado con plásticos transparentes.

Estas observaciones permitieron detectar patrones comunes, lados de la caja transparentes para mostrar el producto, ilustraciones del personaje en laterales y reverso, tipografías consistentes, materiales resistentes como cartón rígido y plástico transparente, y la tendencia a diseñar empaques que los coleccionistas conserven.

Para que un producto coleccionable sea percibido como confiable, su empaque debe cumplir funciones básicas de protección en cada etapa, transporte, almacenamiento y exhibición. Esto se logra utilizando cartón de alta resistencia combinado con ventanas de acetato que no se deformen,

sometiendo la caja a pruebas de caída de al menos un metro, tal como establecen los estándares de calidad, que protejan del polvo y humedad. Cuando el empaque no tiene estas características, la figura se ve frágil ante una caída y disminuye su comercialización.

Para un coleccionista, el valor del empaque no solo radica en su apariencia, sino también en la posibilidad de abrirlo y cerrarlo sin dañarlo. Por esta razón, el diseño debe incluir pestañas que faciliten la apertura, evitar un exceso de adhesivos que limiten su reutilización y permitir la revisión de la figura sin comprometer la integridad de la caja. Este empaque debe ser fácil de manipular para que aumente al valor que el consumidor percibe en el producto.

La funcionalidad del empaque es parte de la experiencia, puesto que, si resulta incómodo de manipular, el comprador se frustra y el producto pierde atractivo.

El diseño del interior del empaque es fundamental para garantizar la estabilidad de la figura, ya que la resina puede fracturarse con facilidad frente golpes. Para ello se consideró que incorporar materiales ligeros y resistentes es una de las mejores opciones, puesto que, de esta forma, el empaque cumplirá con doble función, ya que, primero protege la figura 3d y segundo refuerza la estética del empaque lo que le da una sensación de producto premium.

Además de ello, también se tendrá en cuenta aspectos culturales clave presentes en la leyenda de Quitumbe, porque, además de proteger el personaje, el empaque también debe estar diseñado de tal manera que siga la narrativa visual tanto de la leyenda como la del personaje.

Idear

En esta etapa del proyecto se comenzó a generar ideas y propuestas para la realización del empaque, se planteó la idea de que en una de sus caras lleve un pequeño lore de personaje, con el objetivo de difundir un poco más la leyenda y dar un contexto del personaje, además de ello, se propuso colocar diferentes posturas del personaje en una de las caras del empaque, para que el usuario pueda apreciar la figura antes de sacarlo del empaque. Como punto adicional también surgió la idea de implementar un código QR de tal manera que al escanearlo se abra una página donde se observe un Modelo 3D interactivo del Gigante de Quitumbe.

Considerando estas ideas y la información recopilada en la fase anterior, se empezó a realizar bosquejos que den una idea general de cómo hacer el diseño de este empaque. Tomando en cuenta la funcionalidad, durabilidad y estética visual se planteó el siguiente boceto:

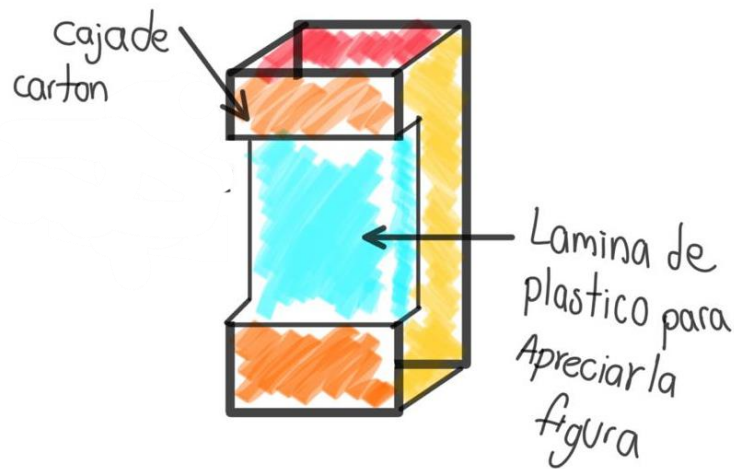


Ilustración 76. Boceto del empaque

Este boceto inicial parte de una idea un tanto popular, puesto que, es un diseño muy conocido y particularmente funcional, por decirlo de otra manera, la “caja clásica” que podemos encontrar cotidianamente. Como primera propuesta se optó por un diseño rectangular con una ventana en la parte frontal del empaque, que otorga una vista clara del personaje 3D impreso en resina sin la necesidad de abrir la caja.

Prototipo

En esta fase comienza el proceso de prototipado, es decir ya se generan ideas más concretas del diseño del empaque; y partiendo del boceto realizado previamente se plantearon una serie de diseños que, si bien, variaron ligeramente del boceto anterior, funciona de mejor manera, ya que se optó por un diseño más al estilo del empaque de los Funko-Pop, puesto que ese es el estilo del personaje, por ende, este diseño de empaque funciona mejor a comparación con el boceto inicial.

Tomando en cuenta que la figura será impresa en 12 cm se plantearon las medidas del diseño del empaque, una vez con las medidas correctas y las decisiones iniciales tomadas se empezaron a desarrollar las propuestas.

Utilizando los programa de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop se experimentó con colores, tipografías, y otros elementos visuales para crear una serie de propuestas que logren capturar la esencia de la leyenda y los rasgos culturales de la misma, de tal manera que sea visualmente armónico y atractivo para que cumpla con su objetivo de llegar al público objetivo planteado y así lograr que las generaciones jóvenes se interesen por la leyenda.

Propuestas:



Imagen 77. Diseño de Empaque 1

En esta propuesta se utilizó un fondo sacado de internet, puesto que aún se estaba tomando la decisión de si colocar la ilustración final una vez terminada, o dejar un color sólido de fondo. El personaje aún seguía en proceso por ello en esta propuesta se encuentra en escala de grises y se lo observa ligeramente diferente.



Imagen 78. Diseño de Empaque 2

En esta segunda propuesta ya se encuentra el personaje a color, sin embargo, aún sigue con un fondo sacado de internet, además de ello, varía ligeramente a la versión anterior. Puesto que, mantiene unos pequeños cambios en los elementos visuales incorporados conservando aun así parte del diseño anterior.



Imagen 79. Diseño de Empaque 3

En esta propuesta también cambió la disposición de los elementos y se generó un cambio en la cara frontal del empaque, ya que en esta propuesta ya no se muestra el perfil izquierdo del personaje, al

contrario, se puede observar al personaje completo en la parte inferior izquierda. Además de ello, también se planteó la idea de utilizar un color sólido de fondo.

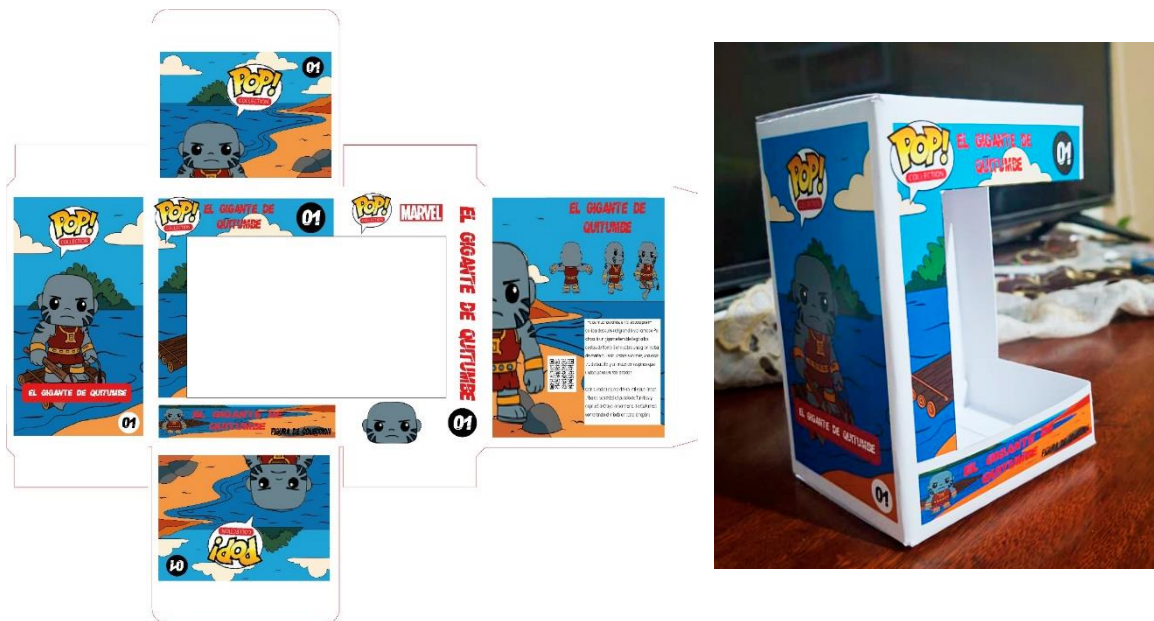


Imagen 80. Diseño de Empaque 4

En esta cuarta propuesta del diseño de empaque se implementó la ilustración final, junto con todos los elementos previamente explicados, al ser la idea que hasta el momento parecía ser la más acertada y efectiva llevamos el prototipo a impresión para observar mejor que detalles tiene, que aspectos se pueden pulir, y como mejorarlo.

Selección

Luego de analizar y evaluar las propuestas anteriores y observar los errores del prototipo impreso se logró pulir unos pocos detalles faltantes y se concluyó que la cuarta propuesta de diseño es la mejor opción para la narrativa y difusión de la leyenda. Puesto que cumple con todos los criterios establecidos, es visualmente atractiva y funcional, lo que garantiza una buena experiencia visual para el usuario. Esta última propuesta logra un buen equilibrio entre lo funcional y la estética cultural.

Tipografía seleccionada:



Imagen 81. Tipografía Seleccionada

Se utilizó la tipografía payback en el diseño de empaque por su aspecto sólido porque transmite fuerza y sus trazos en diagonal generan dinamismo lo que genera una sensación de impacto visual inmediato, además, aporta tanto carácter como personalidad al diseño del empaque sin perder legibilidad. Debido a ello esta tipografía se convierte en una opción ideal para un producto coleccionable.

Diseño de empaque seleccionado:

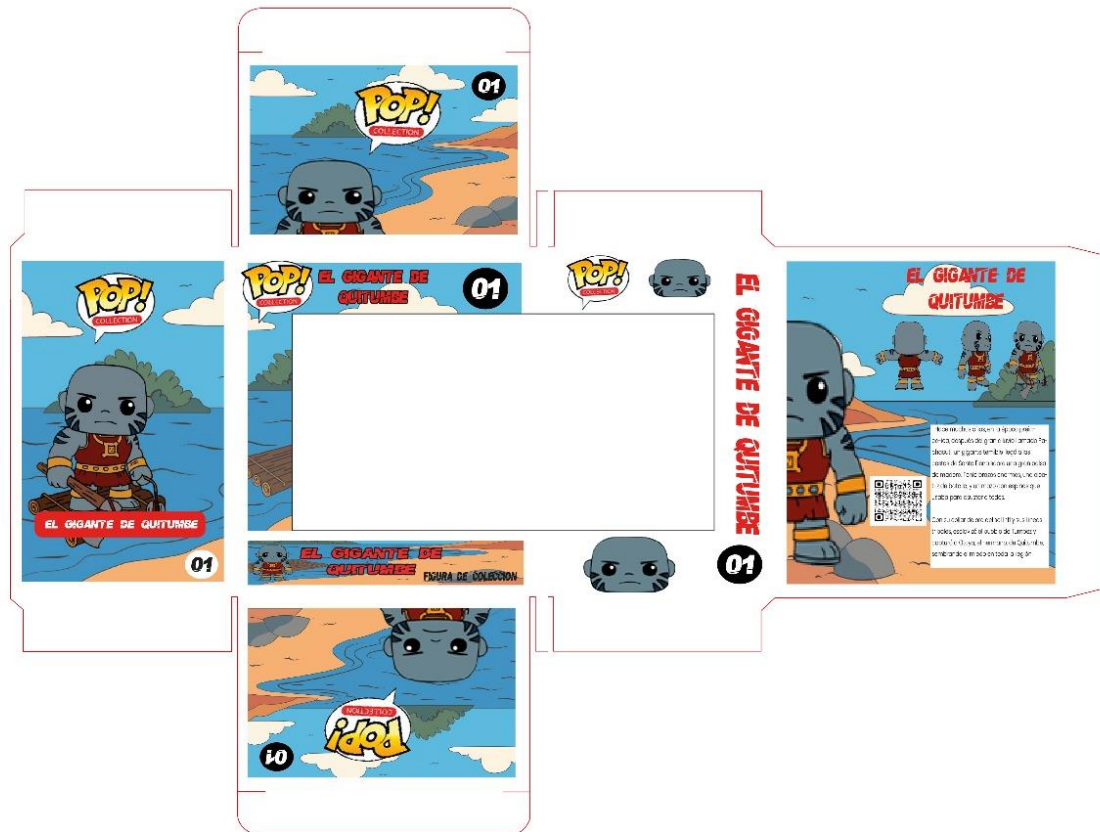


Imagen 82. Propuesta final de empaque seleccionado

Los cambios se implementaron en la paleta de colores del fondo, ya que, se optó por usar tonos ligeramente más tenues para resaltar las ilustraciones del personaje. Además de ello, también se eliminó un logo popularmente conocido para evitar cualquier tipo de inconvenientes. Se utilizó un delineado negro en la tipografía de la cara frontal para destacar aún más el texto.

Implementación

Esta es la fase del ensamblaje del empaque, aquí una vez impresa la propuesta final del diseño de empaque. Se revisa meticulosamente que todos los aspectos funcionen correctamente, tanto los colores, como los elementos visuales y el personaje. Además de ello, en esta fase también se lleva a cabo una serie de pruebas como que tan cómodo de manipular es el empaque, como está la calidad del mismo, si cumple su función de proteger la figura, etc., todo esto con el fin de asegurar que el empaque ofrezca una experiencia agradable.

A continuación, está el proceso de ensamblaje del empaque:



Imagen 83. Fase 1 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 84. Fase 2 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 85. Fase 3 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 86. Fase 4 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 87. Fase 5 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 88. Fase 6 del proceso de ensamblaje del empaque



Imagen 89. Vista 3/4 Frontal Izquierda del empaque



Imagen 90. Vista 3/4 Frontal Derecha del empaque



Imagen 91. Vista 3/4 Posterior del empaque



Imagen 92. Vista Posterior Derecha del empaque

Aprendizaje

En esta fase ya está finalizado el diseño de empaque y posteriormente ha sido impreso y ensamblado correctamente.

Esta etapa permitió aprender sobre la experiencia de usuario, y como el desarrollo de un diseño de empaque es tan imprescindible para que una figura destaque. Ya que, gracias a la prueba y error se logró pulir detalles a lo largo del proceso y con ello llegar a una propuesta de empaque efectiva, que cumplen con todos lo establecido y, además de ello, tambien encaja perfectamente con el público objetivo planteado inicialmente.



Ilustración 93. Diseño de empaque final Impreso



Ilustración 94. Mockup de empaque final

Capítulo IV

Propuesta del Desarrollo del Proyecto Técnico

Personajes y escenarios ilustrados digitalmente:

Características de la ilustración digital:

-Boceto de escenarios y personajes.

A lo largo de toda la conceptualización y diseño de personaje se realizaron una serie de bocetos que poco a poco se acercaron a los objetivos planteados, y gracias a la investigación sobre la leyenda de Quitumbe se pudo llegar al resultado final.

-Redibujo o Vectorización de los elementos.

Los bocetos desde un inicio se los elaboraron en formatos digitales, utilizando Adobe Photoshop, sin embargo, para su colorización se los vectorizo en adobe Illustrator para facilitar y agilizar la tarea.



Ilustración 95. Ilustración Final

La ilustración final del Gigante Quitumbe, perteneciente a la leyenda de Quitumbe, representa la fuerza y el carácter de este personaje. Posee un cuerpo imponente y musculoso. Su rostro, con expresión de villano, refuerza su actitud agresiva. Cada elemento de la ilustración busca transmitir la historia del personaje a través de una estética que mezcla lo fantástico con lo cultural. La idea inicial era crear una imagen impactante, luego entendimos que debía conectar con el público actual, mezclando lo legendario con un estilo visual moderno y coleccionable como lo es el FUNKO. Representar al Gigante Quitumbe navegando en una balsa sobre el mar no solo lo muestra en una pose poderosa y llamativa, sino que también lo sitúa en un momento clave de aventura y misterio, elementos que atraen tanto a niños como adultos. La escena fue pensada para destacar en productos visuales como el empaque, aportando dinamismo y emoción a la leyenda con un toque épico y comercialmente atractivo.

Modelado 3d de personaje:

Características del modelado:

-Concepción de la idea

Una vez plasmada toda la ilustración surgió la siguiente fase del proyecto, llevar el personaje a un mundo 3D, para ello se planteo unas ilustraciones de posturas en T y pose final para facilitar esta tarea.

-Creación del modelado

Durante el proceso hubo una gran cantidad de errores, de retrasos y sobre todo se complicaciones, fue un proceso arduo, pero a su vez gratificante de ver como la ilustración cada vez se volvía un personaje tridimensional.

-Creación del texturizado

En la etapa del texturizado todo fue mas llevadero, probar con diferentes texturas, luces, mover los valores del roughness hasta ajustarlo correctamente, fue un proceso de atención al detalle, de utilizar los recursos correctos.

-Creación de la iluminación y renderizado

La iluminación fue algo que tambien llevo su tiempo, al principio la figura lucia opaca, con demasiado ruido visual, el fondo era muy prominente, no obstante, en la tercera prueba de renders se dio con la iluminación correcta. Además, el proceso de renderizado resulto ser un tanto largo.



Ilustración 96. Render Final

Los personajes modelados en 3D son muy dinámicos y atractivos visualmente, puesto que presentan detalles y texturas que no se pueden apreciar en su totalidad en un dibujo plano. Este tipo de personajes son muy globalizados actualmente, puesto que se los puede encontrar en muchos tipos de industrias, ya que son figuras coleccionables.

Diseño de empaque:



Ilustración 97. Empaque Final

El diseño de empaque del personaje está pensado de tal manera que sea coherente con la leyenda, es decir, que su estética concuerde visualmente con la conceptualización del personaje “El Gigante” de la leyenda de Quitumbe. Esto se diseña de tal manera que exista una interpretación clara de la leyenda con solo ver el empaque, para evitar caer en ambigüedades y la difícil interpretación del personaje.

En la parte frontal, el empaque cuenta con un plástico transparente que permite visualizar directamente la figura del Gigante, refuerza el atractivo coleccionable del producto. El resto del empaque está completamente diseñado con el escenario de la figura, el gigante sobre una balsa navegando en el mar. Los laterales del empaque estarían ilustrados con diferentes vistas del personaje, generando una experiencia visual envolvente. En la parte posterior del empaque se incluye un breve resumen de la leyenda de Quitumbe y una descripción del personaje, lo que permite al consumidor conocer el contexto cultural del diseño. También se incorpora un código QR que puede dirigir a un contenido adicional, como el personaje en digital.

Capítulo V

Aplicaciones del personaje

- Mockups de aplicación:



Imagen 98. Implementación en Poster



Imagen 99. Implementación en Videojuego



Imagen 100. Implementación en merchandising

Conclusiones

- El proyecto contribuye de forma positiva a la formación profesional como diseñador gráfico porque integra conocimientos técnicos y creativos del campo del diseño gráfico, como el bocetaje, la ilustración, el diseño de empaque, entre otros; con fines culturales y educativos, como el rediseño y difusión del personaje de la leyenda de Quitumbe.
- El uso de herramientas de digitales como, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Blender, Maya y Marmoset son parte de una estrategia sumamente eficaz para hacer más accesibles y atractivos los relatos ancestrales, como lo son las leyendas, en el entorno digital actual.
- Diseñar personajes es un proceso creativo en el cual se construye la identidad visual de un personaje partiendo de bocetos iniciales para su conceptualización. Para realizar aquello, es importante buscar referencias e indagar sobre el contexto del personaje.
- El modelado 3D del personaje “El Gigante de Quitumbe” contribuye a la revalorización de la leyenda, ya que, el personaje en su conceptualización mantiene rasgos culturales y al ser 3D es más atractivo visualmente. Por ende, fortalece la identidad nacional, especialmente entre las nuevas generaciones.
- El diseño de empaque o packaging se consolidó como un elemento clave dentro del proyecto, puesto que no solo cumplió el rol de proporcionar protección para el personaje impreso en resina, sino también cumple un rol narrativo y estético, ya que, es una extensión visual del proyecto al integrar elementos gráficos que evocan la leyenda de El Gigante de Quitumbe.

Recomendaciones

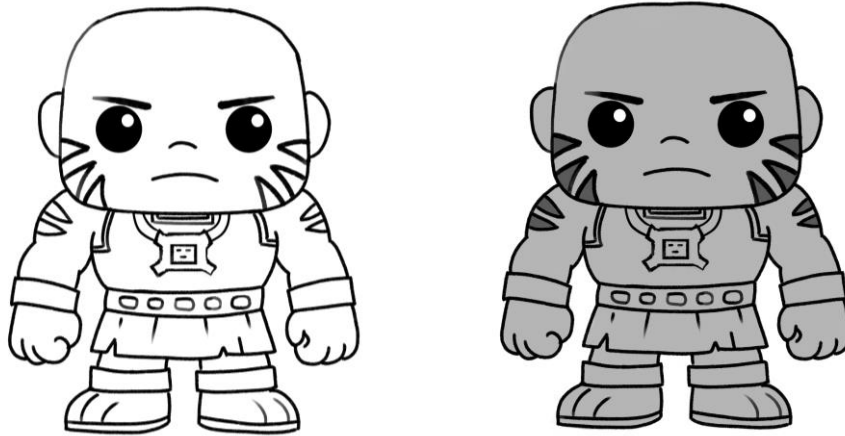
- Se recomienda compartir, investigar y hablar de las leyendas del Ecuador, ya que por muy simple que parezca, es una forma sencilla pero poderosa de mantenerlas vivas.
- Se recomienda reconocer el poder de la narrativa visual como un medio de preservación cultural, ya que el desarrollo de un personaje en 3D no solo es una representación moderna de una figura tradicional, sino que también es una estrategia poderosa para preservar y transmitir relatos ancestrales.
- Se recomienda utilizar el diseño como herramienta educativa y cultural, debido a que, el uso de personajes tridimensionales no sólo debe limitarse a lo visual o estético, sino aprovecharse como un recurso educativo.
- Se recomienda motivar el interés por investigar otras leyendas nacionales, porque una sola leyenda puede abrir la puerta a muchas más, y a partir de este proyecto, se sugiere al lector profundizar en otras historias de la tradición oral ecuatoriana.
- Se recomienda valorar el arte y el diseño como aliados en la conservación de la memoria colectiva, el arte, en todas sus formas, es un puente entre el pasado y el presente. Este proyecto demuestra cómo la creatividad puede ser una aliada en la revalorización del patrimonio intangible.

Bibliografía

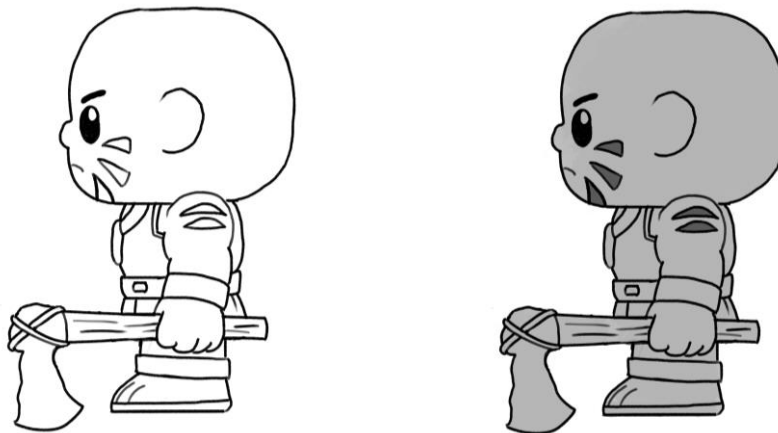
- Abdullah Al Baki. (7 de Agosto de 2024). *Understanding 3D Modeling | From Its Evolution To Revolution*. Obtenido de 7CGI. 7CGI.: <https://7cgi.com/blog/understanding-3dmodeling-evolution-to-revolution/>
- ADOBE. (2025). *¿Qué es el modelado en 3D y para qué se usa? Adobe* . Obtenido de ADOBE: <https://www.adobe.com/ec/products/substance3d/discover/what-is-3d-modeling.html>
- Alquimia, E. (12 de Enero de 2012). *Mito de Quitumbe*. Obtenido de kitu Inspira.: <https://kituinspira.blogspot.com/2012/01/mito-de-quitumbe.html>
- Arancibia, C. (2018). *¿Qué es una leyenda?: características y ejemplos fascinantes*. Obtenido de Cultura Genial: <https://www.culturagenial.com/es/que-es-una-leyenda/>
- Criscuolo, I. N. (s.f.). *¿Cómo nació la ilustración digital?* . Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/3817-como-nacio-la-ilustracion-digital>
- El Castellano. (2002). *Etimología - El origen de la palabra: leyenda*. Obtenido de El Castellano.: <https://www.elcastellano.org/palabra/leyenda>
- GAD MUNICIPAL RIOBAMBA. (2017). *El mito de Quitumbe*. . Obtenido de Biblioteca Municipal.: <https://bibliotecariobamba.wixsite.com/bibliotecamunicipal/single-post/2017/07/02/el-mito-de-quitumbe>
- Gonzalez, J. (s.f.). *Editorial*. Obtenido de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/editorial-273/html/>
- Gosálbez, A. (2024). *Diseño y creación de un personaje 3D*. Obtenido de RUA.UA: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/146765/1/Diseno_y_creacion_de_un_personaje_3D_Gosalbez_Ibarra_Aitana.pdf
- Huarachi, G. (23 de Mayo de 2025). *Adaptación de leyendas a distintos formatos de medios*. Obtenido de Lecturapedia: <https://lecturapedia.com/adaptacion-de-leyendas-a-distintos-formatos-de-medios/>
- Huarachi, G. (2025). *Leyendas olvidadas: historias y su impacto en la actualidad*. Obtenido de Lecturapedia: <https://lecturapedia.com/leyendas-olvidadas-historias-y-su-impacto-en-la-actualidad/>

- Maestros Creadores. (2025). *La importancia del diseño de personajes en la narrativa visual*.
Obtenido de Maestros Creadores: <https://maestroscreadores.com/disenio-de-personajes/la-importancia-del-diseno-de-personajes-en-la-narrativa-visual/>
- Pascual, M. (2024). *Innovación en el Diseño de Personajes 3D*. Obtenido de Trucos de Diseño Digital: https://maria-pascual.es/innovacion-en-el-diseno-de-personajes-tridimensionales/?expand_article=1#google_vignette
- Pérez, A. (6 de Mayo de 2019). *¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve?* Obtenido de Escuela Superior de Diseño de Barcelona.:
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>
- Ridge, B. V. (2023). *La Importancia del Diseño Tridimensional en la Comunicación Visual*. .
Obtenido de MediumMultimedia.: https://www.mediummultimedia.com/disenio/cual-es-la-finalidad-del-diseno-tridimensional/#google_vignette
- Ridge, B. V. (2023). *La Importancia del Uso de la Ilustración en el Diseño Gráfico*. Obtenido de MediumMultimedia: <https://www.mediummultimedia.com/disenio/cual-es-el-proposito-de-utilizar-la-ilustracion/>
- Ridge, B. V. (2024). *El significado y la importancia del packaging en diseño gráfico: una visión detallada*. Obtenido de MediumMultimedia:
<https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-es-el-packaging-en-diseno-grafico/>

Anexos

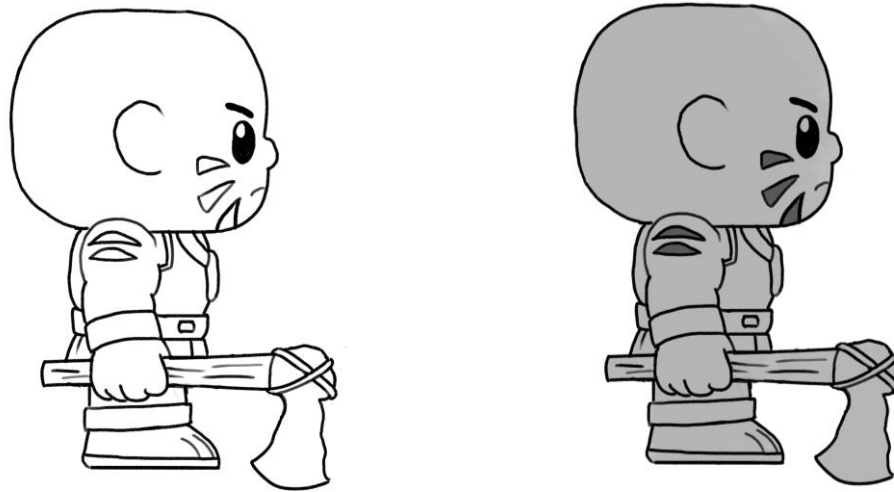
Figura 1.

Nota: Bocetos de la vista frontal del Gigante.

Figura 2.

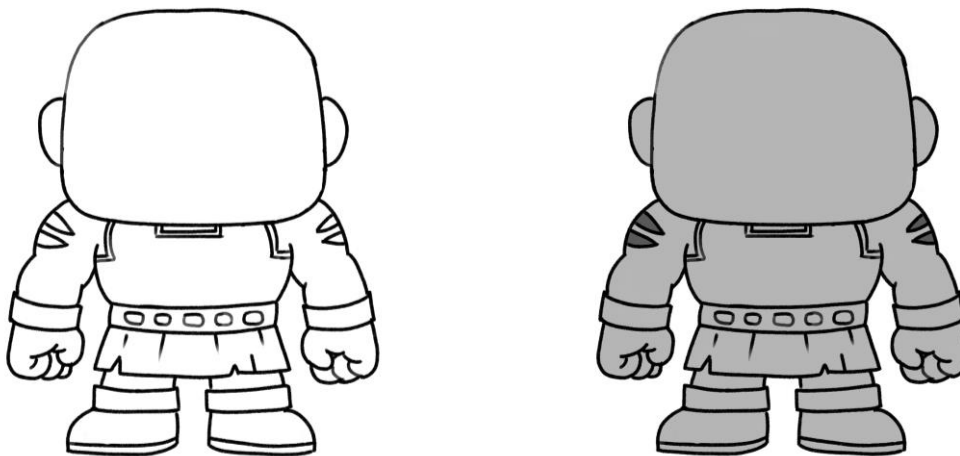
Nota: Bocetos de la vista lateral izquierda del Gigante.

Figura 3.



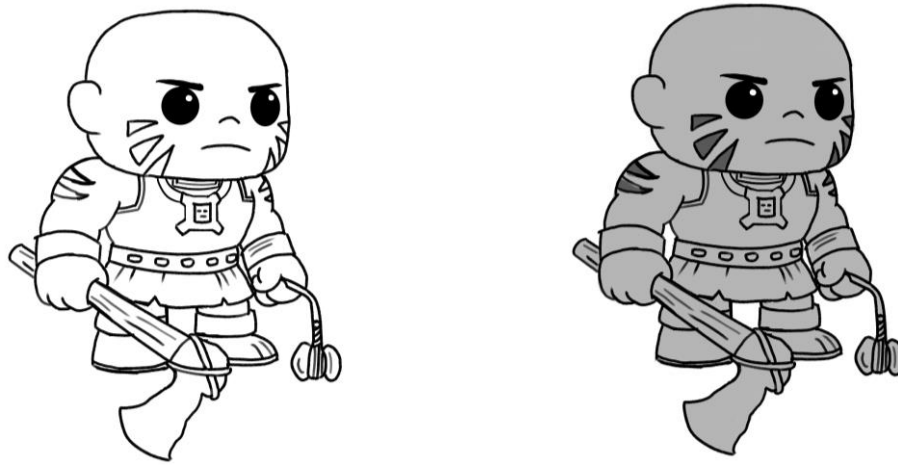
Nota: Bocetos de la vista lateral derecha del Gigante.

Figura 4.



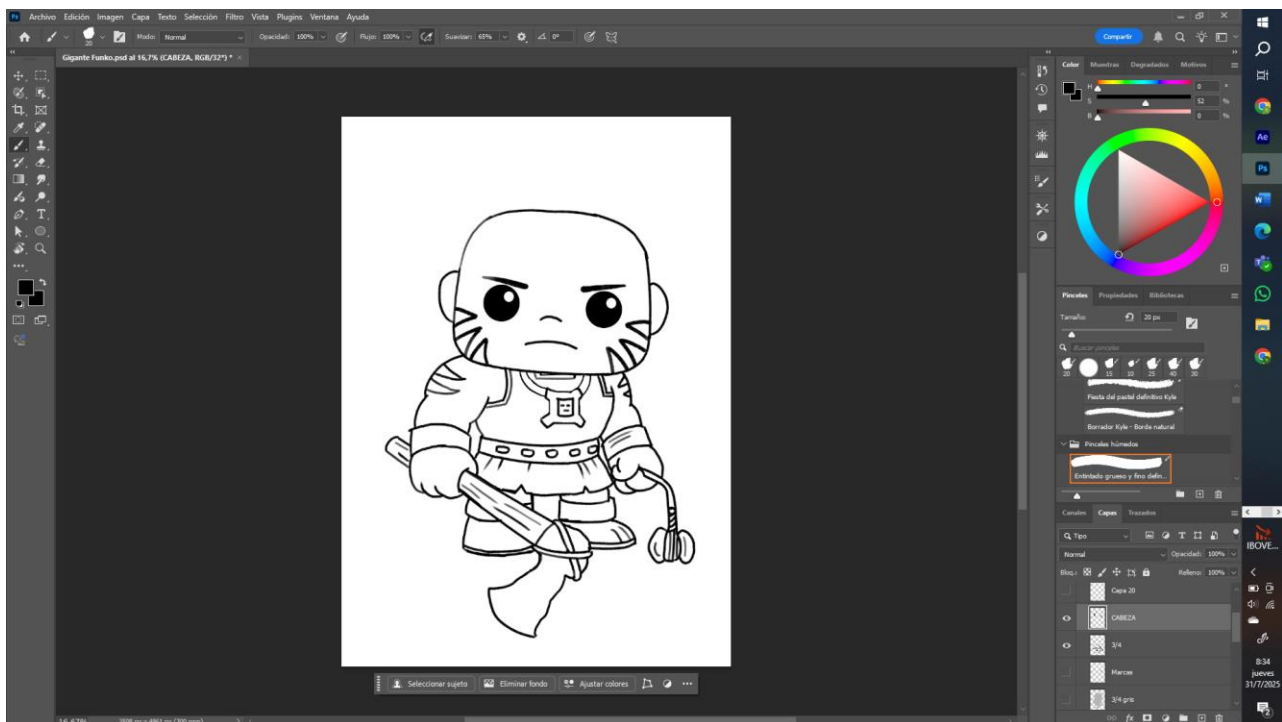
Nota: Bocetos de la vista posterior del Gigante.

Figura 5.



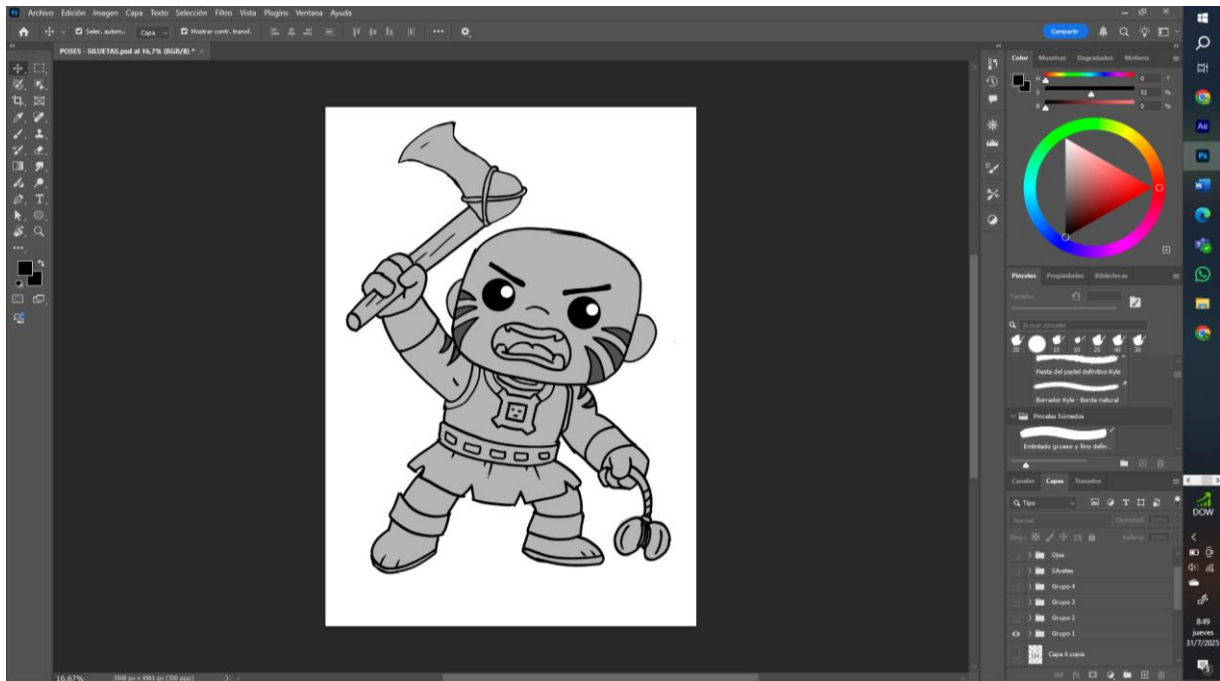
Nota: Bocetos de vista $\frac{3}{4}$ del Gigante.

Figura 6.



Nota: Captura de pantalla del boceto en Adobe Photoshop.

Figura 7.



Nota: Captura de pantalla del boceto en Adobe Photoshop.

Figura 8.



Nota: Captura de pantalla de personaje a color en Adobe Illustrator.

Figura 9.



Nota: Captura del avance de la ilustración en Adobe Illustrator.

Figura 10.



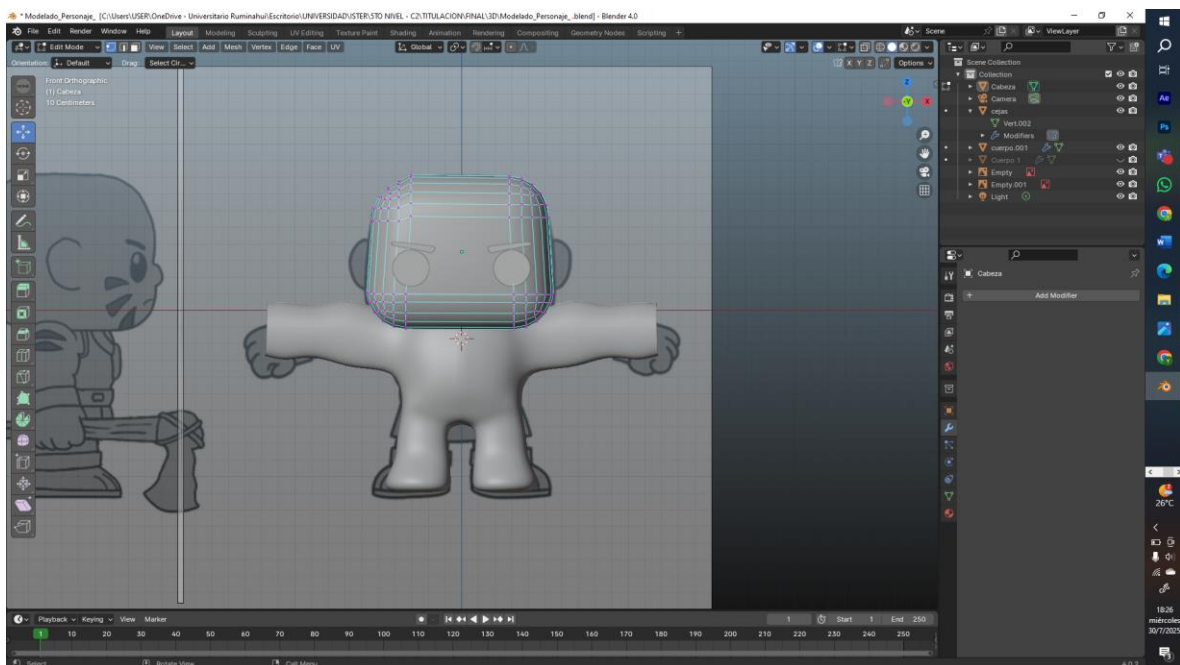
Nota: Captura del avance de la ilustración en Adobe Illustrator.

Figura 11.



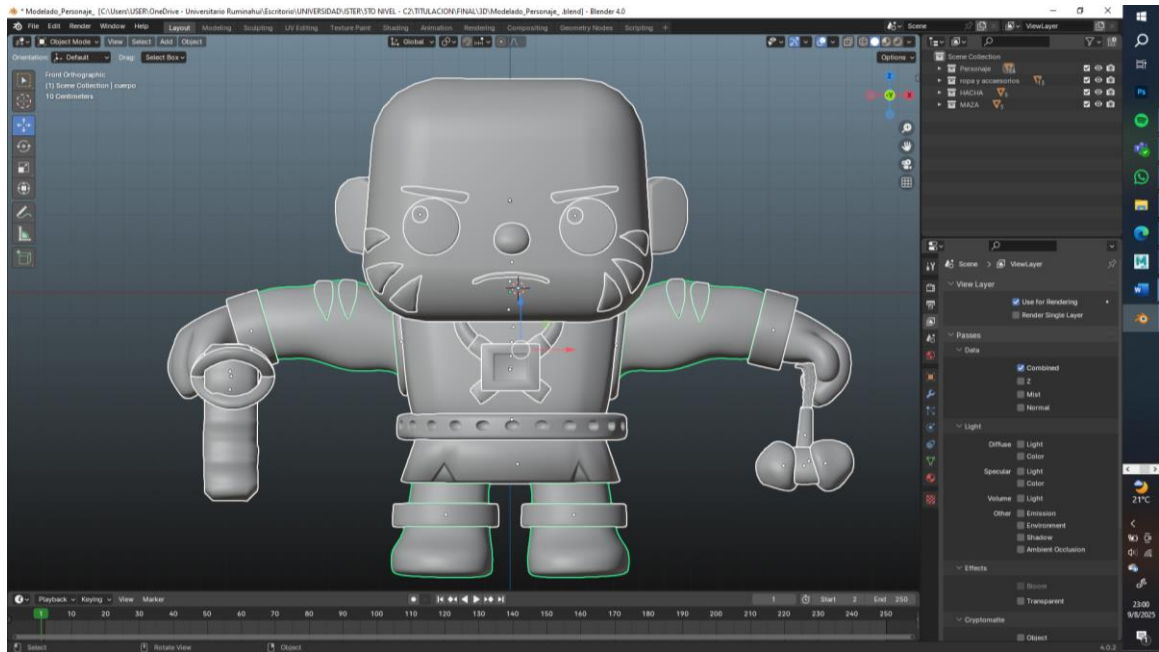
Nota: Captura del avance de la ilustración en Adobe Illustrator.

Figura 12.



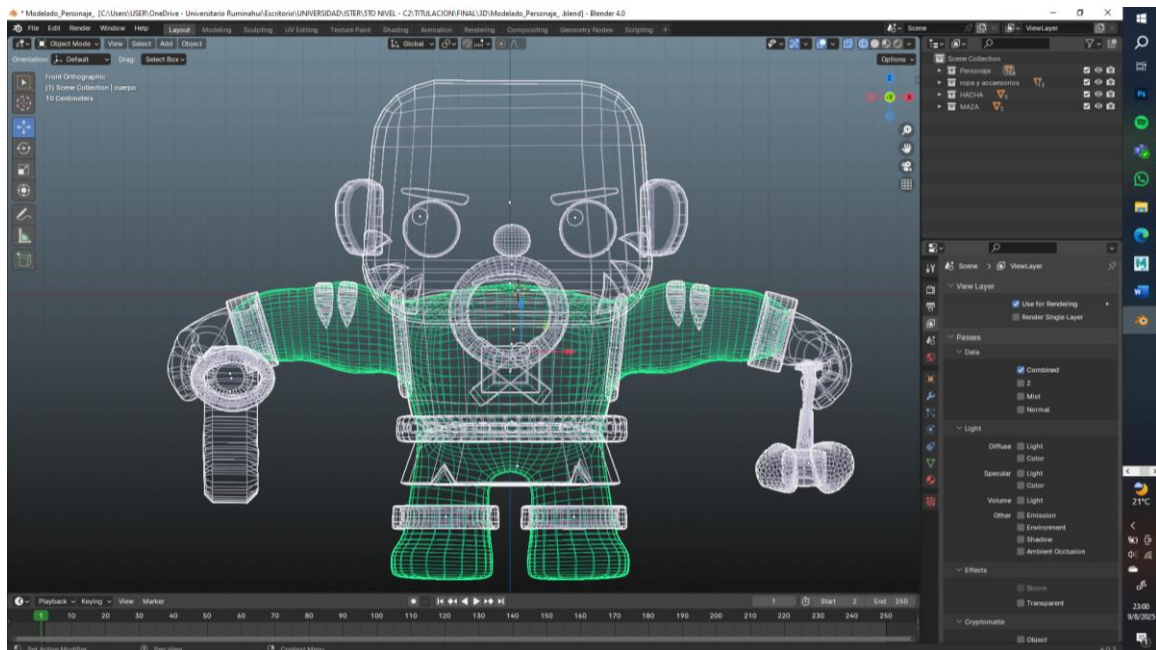
Nota: Captura del avance del modelado 3D del personaje en Blender.

Figura 13.



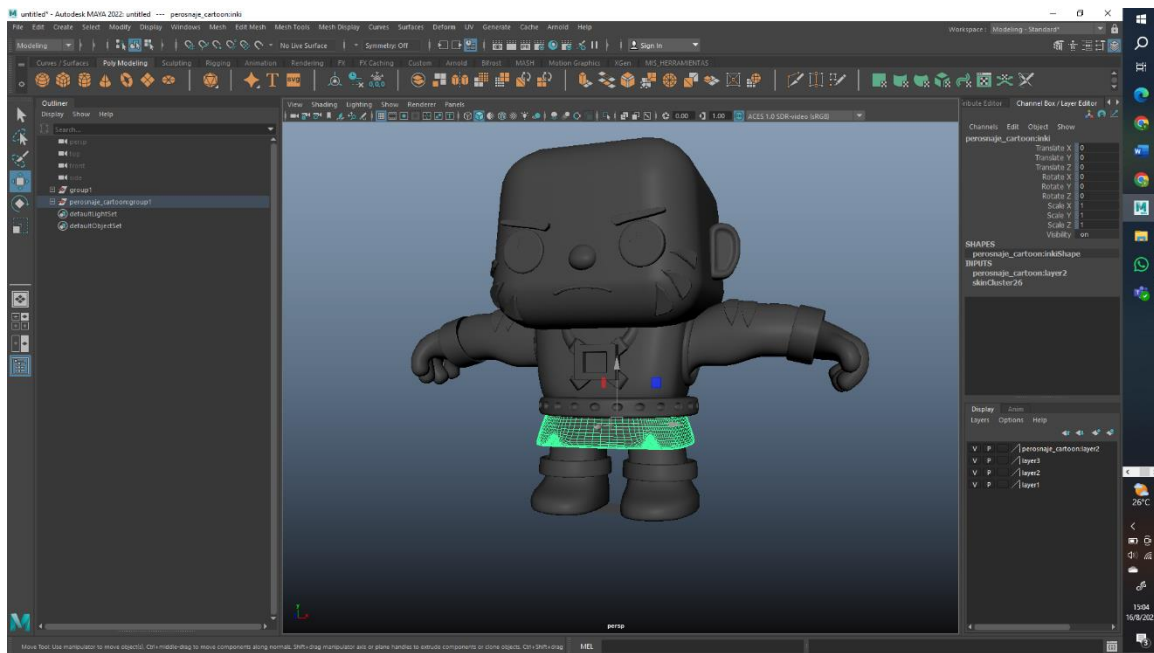
Nota: Captura del Primer modelado 3D del personaje en Blender.

Figura 14.



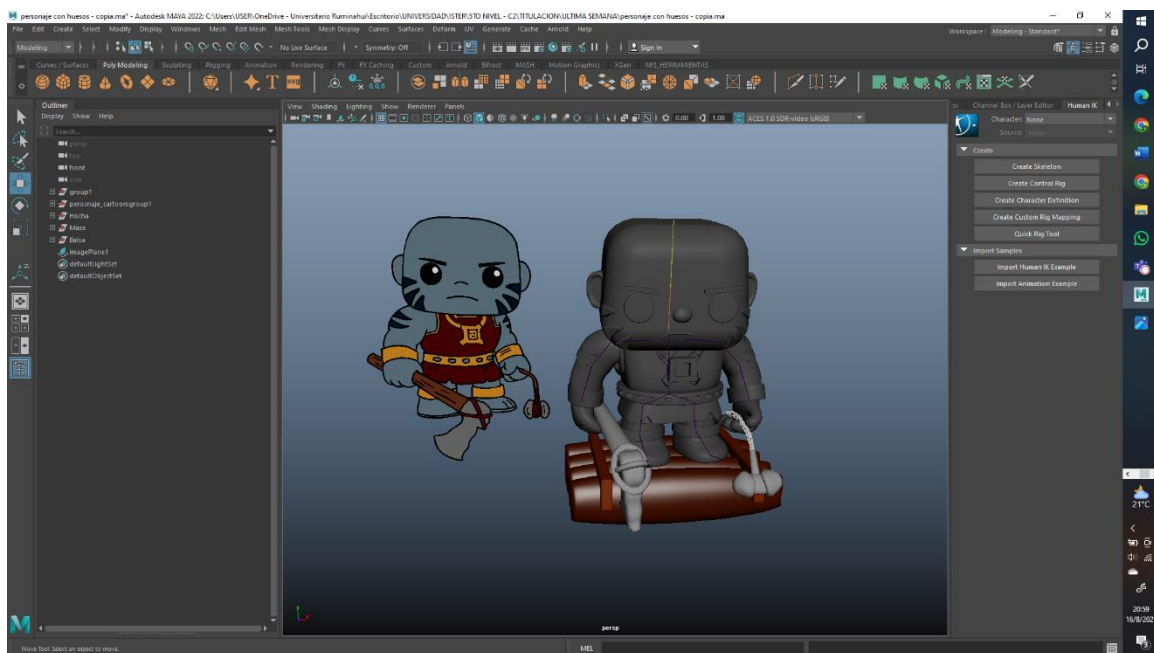
Nota: Captura de la maya del personaje en Blender

Figura 15.



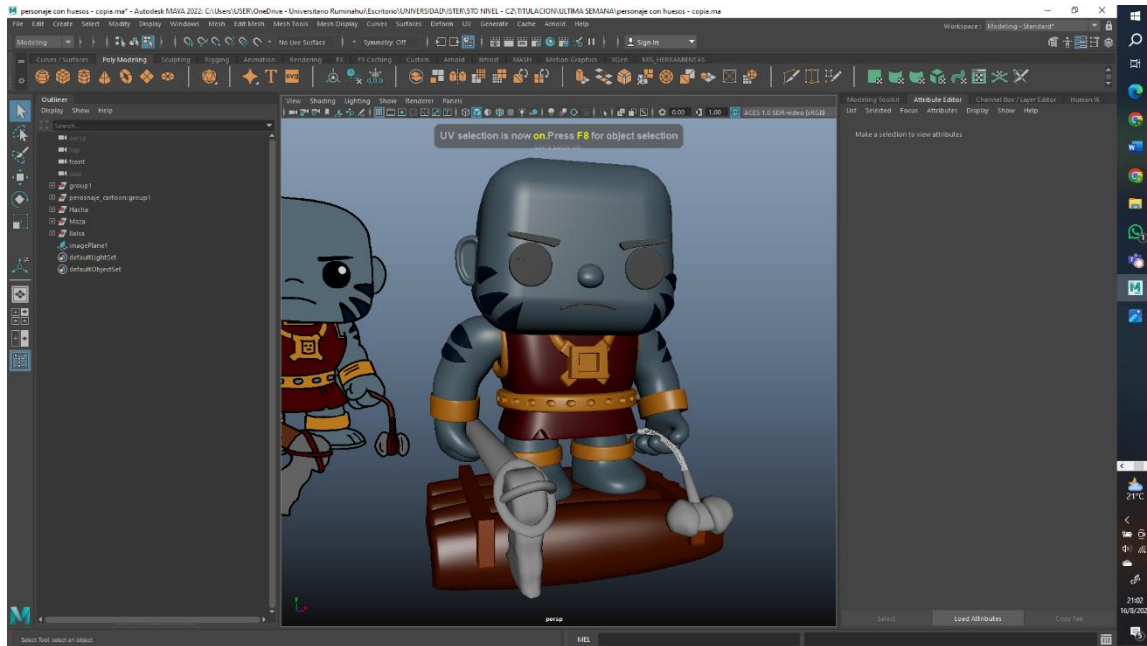
Nota: Captura de pantalla de Autodesk Maya.

Figura 16.



Nota: Captura de pantalla de la asignación de material en Autodesk Maya.

Figura 17.



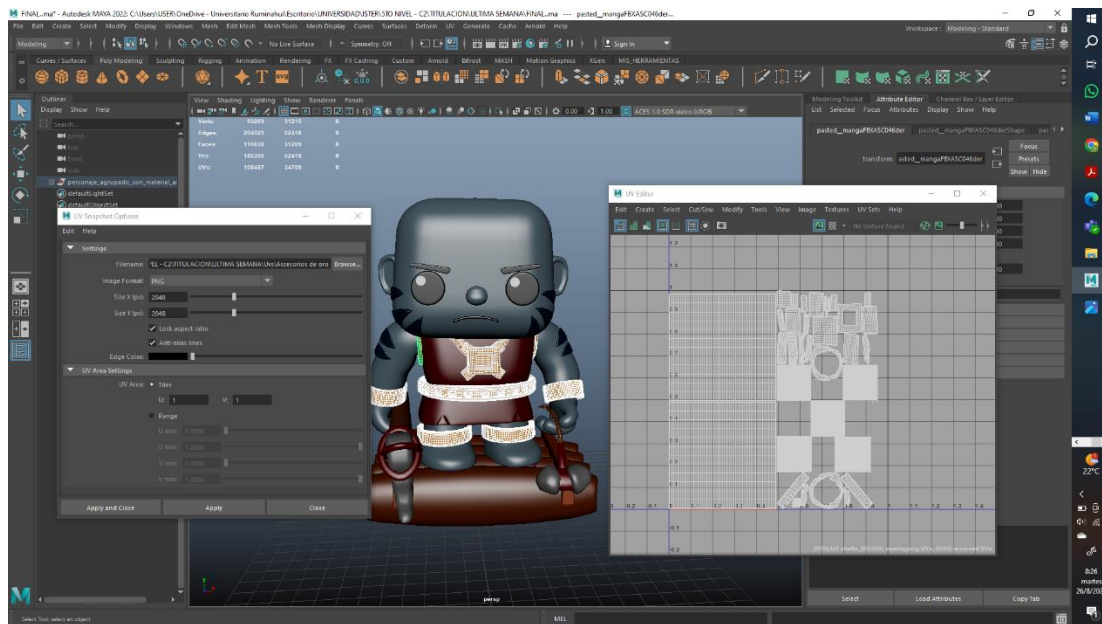
Nota: Captura de la asignación de material en Autodesk Maya.

Figura 18.



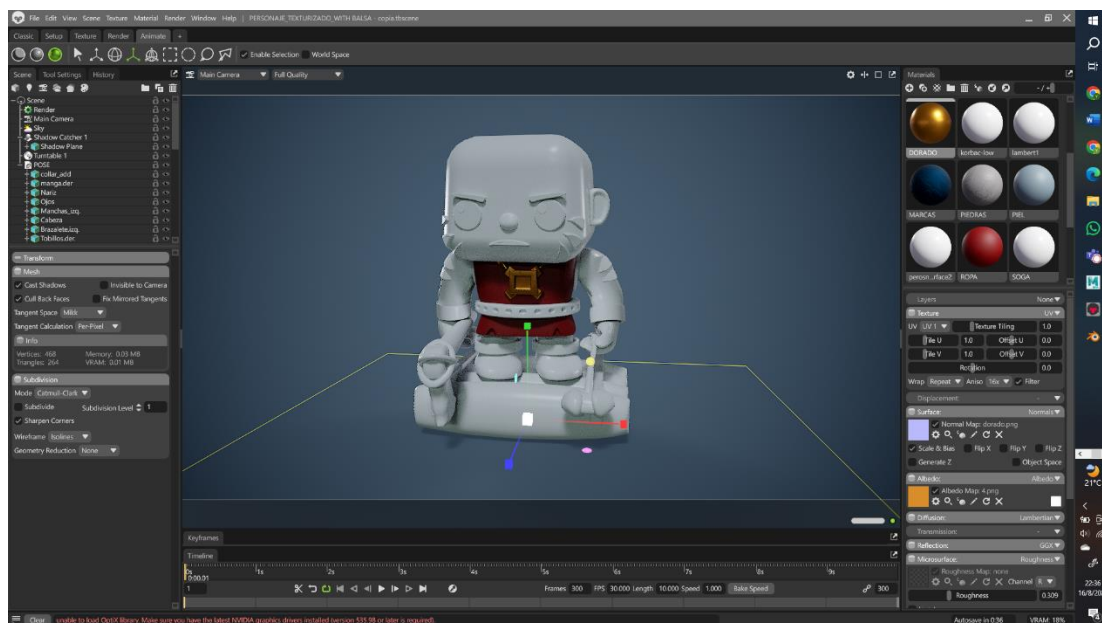
Nota: Captura de la asignación de material en Autodesk Maya.

Figura 19.



Nota: Captura de la aplicación de Uvs en Autodesk Maya.

Figura 20.



Nota: Captura del avance de texturizado en Marmoset

Figura 21.



Nota: Captura del Personaje completamente texturizado en Marmoset.

Figura 22.



Nota: Personaje impreso en Resina en un tamaño de 12 cm.

Figura 23.



Nota: Primer avance del pintado del personaje impreso

Figura 24.



Nota: Segundo avance del pintado del personaje impreso.

Figura 25.



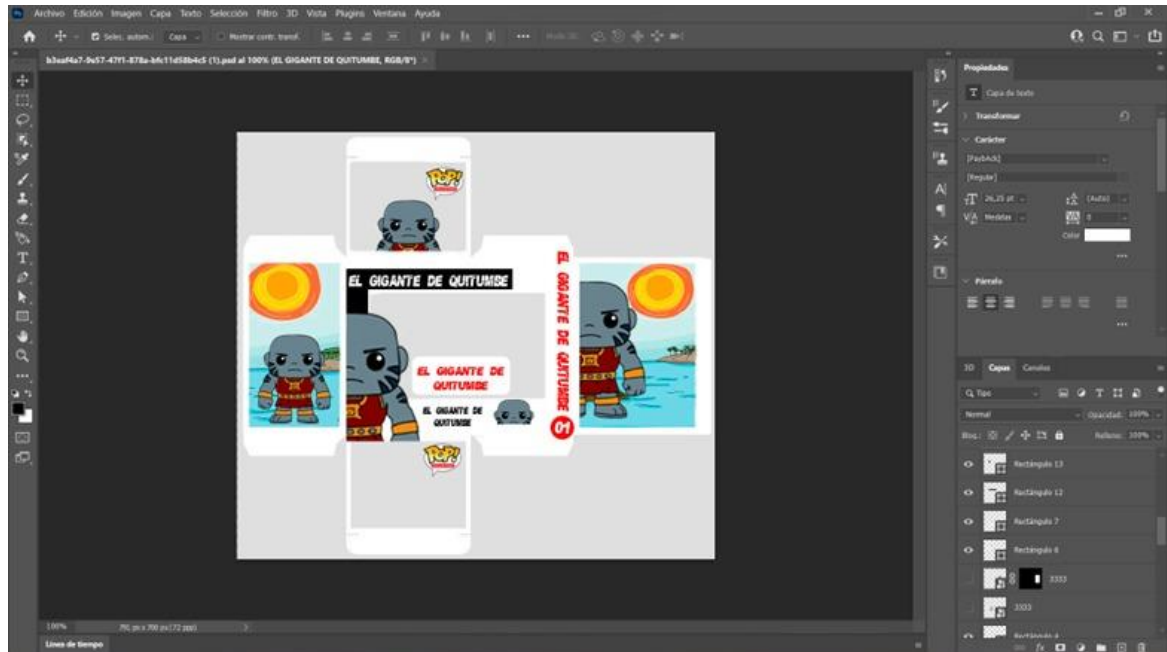
Nota: Tercer avance del pintado del personaje impreso.

Figura 26.



Nota: Cuarto avance del pintado del personaje impreso.

Figura 27.



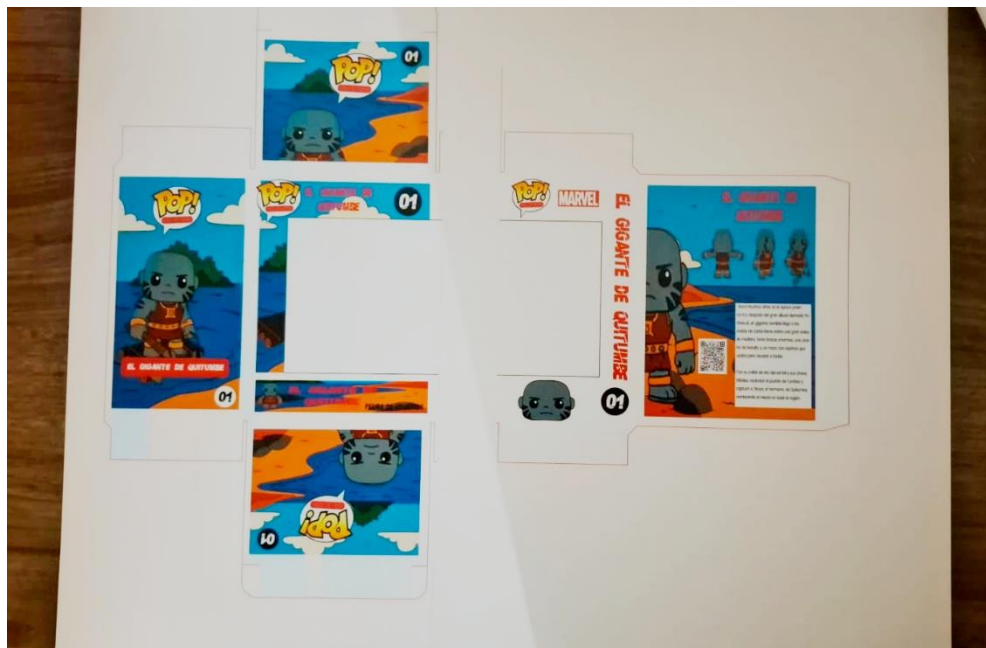
Nota: Captura del avance del Diseño de empaque en Adobe Photoshop.

Figura 28.



Nota: Captura del avance del Diseño de empaque en Adobe Photoshop.

Figura 29.

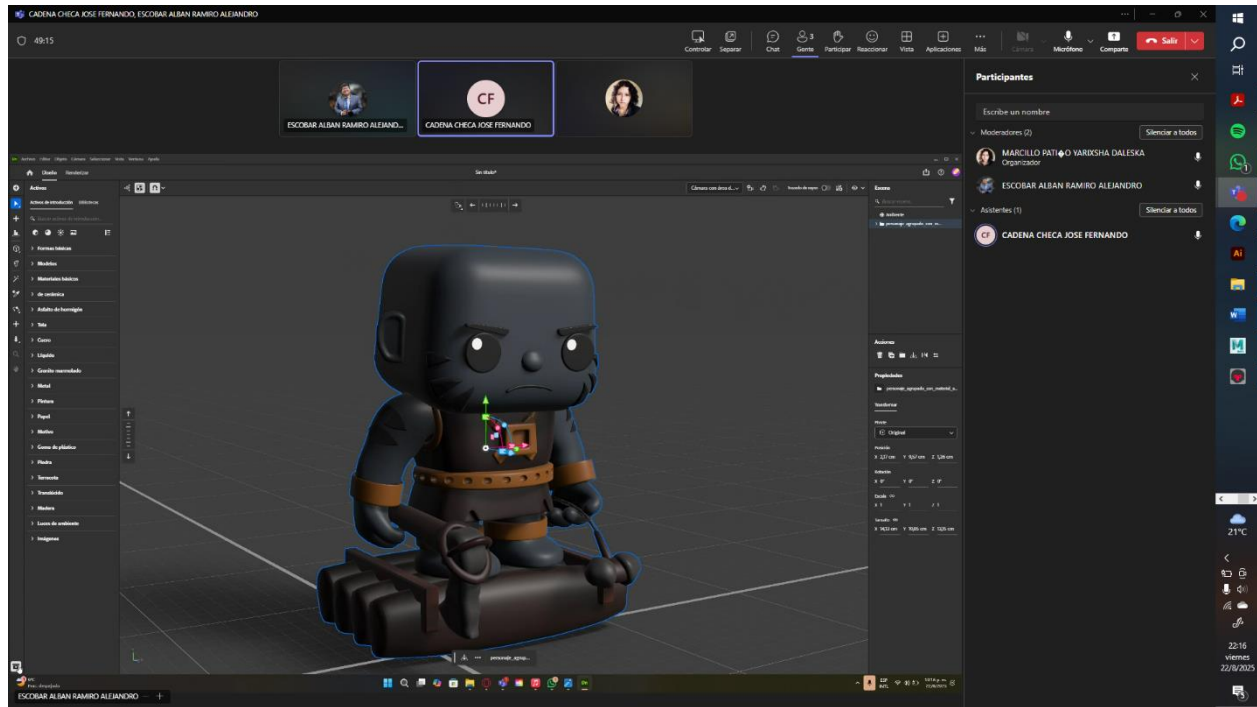


Nota: Impresión de un prototipo de empaque.

Figura 30.



Nota: Imagen final del personaje 3D en el empaque.

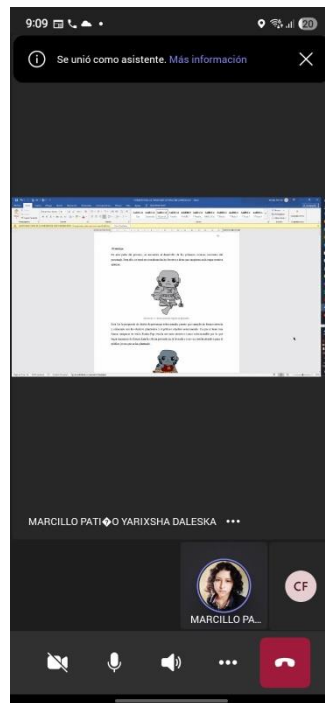
Figura 31.

Nota: Captura de una reunión grupal en Teams.

Figura 32.

Nota: Capturas de una reunión grupal en Teams.

Figura 33.



Nota: Captura de una reunión grupal en Teams.