

Pregrado

Carrera: Tecnicatura en Ilustración Digital

Asignatura (UIC):

Desarrollo de proyectos de titulación

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título en: Técnico Superior en Ilustración Digital

**Tema: Diseño de guía turística ilustrada,
que exponga lugares turísticos de Conocoto.**

Autor/s: Melanie Alejandra Granda Coba

Tutor: Alexandra Patricia Gualotuña Armas

Fecha: 11 – 03 - 2025



Autor:



Granda Coba Melanie Alejandra

Título a obtener: Técnico Superior en Ilustración Digital

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: melanie.granda@ister.edu.ec

Dirigido por:



Gualotuña Armas Alexandra Patricia

Título: Master en Diseño Gráfico Digital

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: patricia.gualotuna@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

(APELLIDOS Y NOMBRES)

*DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE UNA GUÍA TURÍSTICA A BASE DE LA ILUSTRACIÓN
DIGITAL CON LA TÉCNICA CARTOON, QUE EXPONGA LUGARES TURÍSTICOS DE LA
PARROQUIA RURAL DE CONOCOTO, DIRIGIDA A TURISTAS NACIONALES.*

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN CT-ANX-2024-ISTER-6-6.1

Sangolquí, 10 de marzo de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

MSc. MARJORY CORTEZ
COORDINADORA GENERAL

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

Presente

Por medio de la presente, Yo, Melanie Alejandra Granda Coba, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado “Diseño y maquetación de una guía turística a base de la ilustración digital con la técnica cartoon, que exponga lugares turísticos de la parroquia rural de Conocoto, dirigida a turistas nacionales”, de la Tecnicatura Superior en ILUSTRACIÓN DIGITAL”; 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,



Melanie Alejandra Granda Coba
C.I.: 172935158-3

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

CT-ANX-2025-ISTER-1

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN ILUSTRACIÓN DIGITAL

AUTOR /ES:

MELANIE ALEJANDRA GRANDA COBA

TUTOR:

ALEXANDRA PATRICIA GUALOTUÑA ARMAS

CONTACTO ESTUDIANTE:

0982688230

CORREO ELECTRÓNICO:

melanie.granda@ister.edu.ec

TEMA:

DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE UNA GUÍA TURÍSTICA A BASE DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL CON LA TÉCNICA CARTOON, QUE EXPONGA LUGARES TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA RURAL DE CONOCOTO, DIRIGIDA A TURISTAS NACIONALES.

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Aunque es una excelente herramienta visual, la ilustración digital no es tomada en cuenta al momento de realizar ciertos proyectos, por ejemplo, en ámbitos como el del turismo. Aunque la ilustración brinda un espectro muy amplio, creativo y versátil de opciones para comunicar un mensaje, es poco utilizada. Por ello se ha elegido destacarla en este proyecto dadas sus ventajas, pues logra llamar la atención del espectador al ser atractiva y dinámica.

Este proyecto pretende ir más allá de lo común y dar vida a una guía turística con la ilustración de diversos personajes representativos para cada lugar turístico expuesto, así los turistas nacionales podrán conocer más sobre la parroquia rural de Conocoto asociando el personaje con el lugar, logrando de esta manera una experiencia memorable.

Este enfoque innovador permitirá fomentar el turismo interno y esto conllevaría a enriquecer más a los pequeños emprendimientos del sector, así como las actividades culturales. Además, se pretende exponer la relevancia de las ilustraciones como herramientas efectivas al momento de difundir información en diversas campañas publicitarias o de otra clase, destacando el potencial del arte. Esto moderniza la presentación de la guía turística y convierte a la ilustración en un recurso valioso para la misma.

Al combinar arte y funcionalidad, la guía aspira influir en la percepción pública, fomentar el turismo local y abrir nuevas vías para la promoción cultural y comercial a través de las ilustraciones.

PALABRAS CLAVE:

GUÍA TURÍSTICA, CONOCOTO, ILUSTRACIÓN CARTOON

ABSTRACT:

Although it is an excellent visual tool, digital illustration is not taken into account when carrying out certain projects, for example, in areas such as tourism. Although illustration offers a very broad, creative and versatile spectrum of options to communicate a message, it is little used. That is why we have chosen to highlight it in this project due to its advantages, since it attracts the viewer's attention by being attractive and dynamic.

This project aims to go beyond the common and give life to a tourist guide with the illustration of various representative characters for each tourist site exposed, so that domestic tourists can learn more about the rural parish of Conocoto associating the character with the place, thus achieving a memorable experience. This innovative approach will encourage domestic tourism and this would lead to further enrich small businesses in the sector, as well as cultural activities. In addition, it is intended to expose the relevance of illustrations as effective tools when disseminating information in various advertising campaigns or otherwise, highlighting the potential of art. This modernizes the presentation of the tourist guide and makes illustration a valuable resource for it.

By combining art and functionality, the guide aims to influence public perception, encourage local tourism and open new avenues for cultural and commercial promotion through illustrations.

PALABRAS CLAVE:

TOUR GUIDEBOOK, CONOCOTO, CARTOON ILLUSTRATION

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-2
Sangolquí, 10 de marzo del 2025

Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: MELANIE ALEJANDRA GRANDA COBA, con C.I.: 172935158-3 alumno de la Carrera “ILUSTRACIÓN DIGITAL”.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Melanie Alejandra Granda Coba
C.I.: 172935158-3

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Fecha del Informe ____ / ____ / ____

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE UNA GUÍA TURÍSTICA A BASE DE LA
ILUSTRACIÓN DIGITAL CON LA TÉCNICA CARTOON, QUE EXPONGA
LUGARES TURÍSTICOS DE LA PARROQUIA RURAL DE CONOCOTO,
DIRIGIDA A TURISTAS NACIONALES.**

Dedicatoria:

"A mi familia, por siempre cuidar de todos mis sueños, por creer en mi talento y por apoyarme incondicionalmente, incluso cuando otros dudaban. A mis amigas, que, aunque no siempre lograban entender por completo lo que estudiaba o hacía, jamás dudaron de mi capacidad y siempre me alentaron. A todos aquellos que se cruzaron conmigo y vieron la chispa en mi corazón y, lejos de apagarla, la avivaron con su apoyo y cariño."

Agradecimientos:

"Quiero agradecer de todo corazón a mis maestros, a aquellos que tuvieron la paciencia de explicarme hasta las cosas más obvias y no fueron egoístas en compartir sus conocimientos conmigo, gracias por empaparne de conocimientos que me permitirán desarrollarme profesionalmente. A mi mamá, que se desvelaba conmigo cuando realizaba este proyecto, solo para acompañarme. A mi papá, que me dio los mejores consejos para realizar este proyecto. Y a toda mi familia por estar a mi lado en cada paso."

Resumen:

Aunque es una excelente herramienta visual, la ilustración digital no es tomada en cuenta al momento de realizar ciertos proyectos, por ejemplo, en ámbitos como el del turismo. Aunque la ilustración brinda un espectro muy amplio, creativo y versátil de opciones para comunicar un mensaje, es poco utilizada. Por ello se ha elegido destacarla en este proyecto dadas sus ventajas, pues logra llamar la atención del espectador al ser atractiva y dinámica.

Este proyecto pretende ir más allá de lo común y dar vida a una guía turística con la ilustración de diversos personajes representativos para cada lugar turístico expuesto, así los turistas nacionales podrán conocer más sobre la parroquia rural de Conocoto asociando el personaje con el lugar, logrando de esta manera una experiencia memorable. Este enfoque innovador permitirá fomentar el turismo interno y esto conllevaría a enriquecer más a los pequeños emprendimientos del sector, así como las actividades culturales. Además, se pretende exponer la relevancia de las ilustraciones como herramientas efectivas al momento de difundir información en diversas campañas publicitarias o de otra clase, destacando el potencial del arte. Esto moderniza la presentación de la guía turística y convierte a la ilustración en un recurso valioso para la misma.

Al combinar arte y funcionalidad, la guía aspira influir en la percepción pública, fomentar el turismo local y abrir nuevas vías para la promoción cultural y comercial a través de las ilustraciones.

Palabras claves:

GUÍA TURÍSTICA, CONOCOTO, ILUSTRACIÓN CARTOON

Abstract:

Although it is an excellent visual tool, digital illustration is not taken into account when carrying out certain projects, for example, in areas such as tourism. Although illustration offers a very broad, creative and versatile spectrum of options to communicate a message, it is little used. That is why we have chosen to highlight it in this project due to its advantages, since it attracts the viewer's attention by being attractive and dynamic.

This project aims to go beyond the common and give life to a tourist guide with the illustration of various representative characters for each tourist site exposed, so that domestic tourists can learn more about the rural parish of Conocoto associating the character with the place, thus achieving a memorable experience. This innovative approach will encourage domestic tourism and this would lead to further enrich small businesses in the sector, as well as cultural activities. In addition, it is intended to expose the relevance of illustrations as effective tools when disseminating information in various advertising campaigns or otherwise, highlighting the potential of art. This modernizes the presentation of the tourist guide and makes illustration a valuable resource for it.

By combining art and functionality, the guide aims to influence public perception, encourage local tourism and open new avenues for cultural and commercial promotion through illustrations.

Keywords:

TOUR GUIDEBOOK, CONOCOTO, CARTOON ILLUSTRATION

Índice de contenido:

Planteamiento del problema	12
Objetivos específicos	13
Justificación.....	14

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema:

Según Palacio y Molina (2015) en la actualidad la mayor parte de turistas prefiere obtener información mediante contenido audiovisual pues hoy en día están hiper estimulados y necesitan algo novedoso que logre retener su atención, además que dicho formato les resulta más sencillo para comprender mensajes. Por ello, las guías turísticas más tradicionales no sobreviven en esta era digital y aquellas que se han modernizado y usan elementos innovadores destacan más y logran contrarrestar esa necesidad.

Uno de esos elementos podría ser la ilustración cartoon, ya que es una herramienta visual poderosa que tiene la capacidad de llamar la atención y de simplificar ideas para su fácil entendimiento. Sin embargo, Ploypunsa (2016) afirma que su aparición en las guías turísticas es prácticamente nula e inexistente; lamentablemente las únicas ilustraciones en general, que podemos encontrar en este material turístico se reducen a mapas, símbolos y decoraciones adicionales al texto; y aun así aquellas guías mínimamente ilustradas son extremadamente poco comunes de encontrar.

La ilustración de escenarios y personajes completamente con el estilo cartoon no es algo que podamos hallar en el ámbito turístico en general pues realmente la fotografía es el recurso que más se emplea en este tipo de medios. Claramente en nuestro país tampoco se realiza material de este tipo, mucho menos con ese estilo de ilustración como protagonista, y podría decirse que al no innovar y probar este elemento se desaprovecha una gran oportunidad de impactar al turista nacional.

Objetivo General: Elaborar una guía turística impresa ilustrada con la técnica cartoon, para turistas nacionales, enfocándose al desarrollo de concepto, diseño y producción. La guía turística será diseñada de manera visualmente atractiva, utilizando personajes únicos, videos y fotografías, con el fin de incentivar a los turistas nacionales a visitar lugares considerados atractivos turísticos de Conocoto, al mismo tiempo que se fomenta el orgullo nacional.

Objetivos específicos:

1. **Desarrollo de concepto:** Investigar y comprender las características y necesidades específicas de los turistas nacionales para desarrollar un concepto de guía turística que sea llamativa, entretenida y adecuada a la era digital.
2. **Diseño:** Crear un diseño visualmente atractivo y funcional que incorpore personajes únicos, videos y fotografías para mejorar la experiencia del usuario al obtener la información turística y los motive a los turistas nacionales a visitar el lugar.
3. **Producción:** Utilizar programas profesionales para diagramar y diseñar la guía turística y posteriormente maquetar con los materiales y maquinaria especializada, asegurando una buena calidad.
4. **Postproducción:** Revisar y verificar mediante pruebas la calidad de impresión de la guía turística aplicando las correcciones necesarias en color, tamaños o plegado para obtener un producto atractivo que cumpla los objetivos planteados anteriormente.

Justificación:

Este trabajo de investigación pretende elaborar y maquetar una guía turística impresa que exponga de manera innovadora y llamativa lugares turísticos de la parroquia rural de Conocoto, fomentando la visita de turistas nacionales. La justificación se fundamenta en la importancia de esta herramienta en el marketing turístico y la necesidad de la misma de implementar elementos novedosos, como la ilustración digital, que realmente inciten a las personas a conocer lugares no tan populares e ir más allá de lo que se ve en redes.

Las guías turísticas realmente tienen una gran influencia sobre los turistas ya que, proveen información relevante y atractiva que genera interés genuino esto crea un deseo vehemente de conocer el destino. Brodowicz (2024) afirma que por ello son tan importantes en el turismo, además de que permiten expandir el alcance y llegar a nuevos consumidores; siendo una herramienta que crea conciencia sobre el lugar deseado.

CAPÍTULO I:

MARCO TEÓRICO

1.1.1. GUÍA TURÍSTICA IMPRESA:

La importancia de las guías turísticas dentro del turismo nacional, recae en su notoria eficiencia al momento de incentivar a las personas a visitar y apreciar las bellezas turísticas propias del país, Berger et al. (2017) defienden la idea de que ello refuerza el sentimiento de orgullo nacional y disminuye el apego e idealización que se tiene de visitar únicamente destinos turísticos internacionales; esto beneficia al turista nacional y a la sociedad pues se crea un enriquecimiento en la conciencia social y cultural de ambas partes.

Este medio impreso en el ámbito turístico en general también es importante ya que, Santamaría y López (2019) afirman que es muy útil por su alcance amplio en nichos específicos. Los turistas dan buena acogida a las guías turísticas dado que influyen, mucho más de lo que se cree, al momento de decidir un destino turístico, gracias a la valiosa información que exponen.

1.1.2. GUÍA TURÍSTICA ILUSTRADA:

Las guías turísticas ilustradas contribuyen a que los lectores comprendan de mejor manera la información expuesta en las mismas, pues al plasmar visualmente mapas e ilustraciones el mensaje que se transmite es coherente entre texto e ilustración. Este tipo de guías suelen ser más llamativas y atraen más rápido la atención de los turistas con sus portadas creativas y distintivas. Ploypunsa (2016) explica que, por lo

general las guías turísticas ilustradas al atraer tan fácilmente el interés de turistas, se destacan en el mercado pues son consideradas más interesantes y sencillas de manejar, aunque cabe resaltar que son mayormente acogidas por un target de adultos jóvenes.

1.1.3. TIPOS DE GUÍAS TURÍSTICAS:

Existen distintos tipos de guías turísticas que varían dependiendo la información que se desee compartir y el tono con el que se presentan las ideas en las mismas. Artale (2018) nos comparte una breve lista de los tipos de guías más populares que debemos conocer:

Guía turística financiera: Como su nombre indica esta guía gira en torno a las finanzas del turista, se centra en compartir la información del destino con todos los costos específicos de hospedaje, alimentación, transporte y más. Algunas brindan tips de cómo reducir gastos o mencionar alojamiento y tiendas accesibles para el bolsillo de los turistas.

Guía turística narrativa: Esta guía tiene un tono más humano y emocional pues relata la historia de un viaje realizado, por ejemplo, en familia. Se narra todo lo vivido: desafíos, sorpresas y alegrías al llegar a los destinos planeados; es más como un pequeño cuento que motiva al turista a vivir la misma historia.

Guía turística de escapada: Esta guía es interesante pues habla sobre cómo llegar a un destino secundario a partir de un destino principal; esto brinda la opción de conocer más lugares en un solo día y el turista llega a lugares con menor aglomeración de personas.

Guía turística culinaria: Esta guía es más específica pues está destinada a aquellos turistas que buscan probar todo tipo de experiencias culinarias distintivas del destino, por ello aquí la información se centra en relatar dónde y qué platillos degustar.

Guía turística de eventos específicos: Estas guías tal como su nombre indica detallan la información que necesita conocer un turista para ir a eventos específicos que ocurren en un destino turístico como, por ejemplo: el Oktoberfest de Alemania; el Mardi Gras de Nueva Orleans o el Carnaval de Río de Brasil.

Guía turística de destino: Esta guía es la más utilizada pues habla en general de todo el destino turístico, ya sea un país, ciudad o pueblo; esta incluye obligatoriamente información sobre actividades y lugares icónicos que el turista debe recorrer para apreciar el destino. Incluye hechos y cifras, tiene un tono más informativo que tiene como objetivo transmitir la confianza de que los turistas pueden hacer el recorrido por su cuenta.

Guía turística de viaje: Estas guías turísticas brindan toda la información necesaria para llegar a un destino y que puedes hacer en el camino. Incluye una lista de hospedaje, transporte, historia etc. Se enfoca más que nada en el recorrido que realiza el turista para llegar de cierto punto a cierto destino, debe ser muy claro para que otros puedan hacer el viaje con esta guía.

Tras conocer los distintos tipos de guías turísticas, se determina que en el proyecto planteado se va a realizar una guía turística de destino.

1.1.4. FORMATOS USADOS EN GUÍAS TURÍSTICAS:

Krafft (2024) comenta, que por lo general las guías turísticas emplean formatos tipo “rack card” (se las llama así porque se colocan en soportes o racks) que son mucho más cómodos de transportar y manejar.

Usualmente este formato tiene una medida de 21cm x 35cm, que tiene la facilidad de dividirse en varios paneles plegables que brindan una lectura cómoda que a su vez resalta y ofrece información más detallada sin perder su diseño portátil.

Mar (2023) nos brinda una lista de los tipos de plegados que podemos aplicar a este formato:

Plegado simple: Es el tipo de plegado más sencillo de todos pues simplemente lleva un único doblez al centro que duplica el espacio para la información, más conocido como díptico.

Plegado zigzag o acordeón: Como su nombre indica este tipo de plegado va a doblarse, hasta 3 dobleces con separaciones iguales, de un lado al otro de forma alternada. Visto desde arriba el doblez será un zig zag.

Plegado envoltente o en cilindro: Este tipo de plegado se abre poco a poco como si se abriese un rollo lateral, los dobleces se realizan con la misma distancia de separación y se doblan hacia el mismo lado uno sobre otro.

Plegado ventana: Este es un tipo de plegado distinto a los demás pues, aquí los dobleces no se realizarán a la misma distancia. Son 3 dobleces que permiten al centro ser más ancho para que los otros dos lo cubran hacia adentro como una ventana.

Plegado en cruz: Como su nombre indica este plegado lleva varios dobleces con la misma distancia de separación que formen una cruz, para ello se crean dobleces de manera horizontal y vertical.

Figura 1



Entorno gráfico (2020) Imagen extraída de: <https://acortar.link/8SNMJY>

Tras conocer las medidas y distintos tipos de formatos plegables aplicables a guías turísticas, se determina que en el proyecto planteado se va a utilizar el formato rackcard de 21cm x 35cm con un plegado de tríptico envolvente.

1.1.5. ESTRUCTURA Y PARTES DE LA GUÍA TURÍSTICA:

Fernández (2024) nos comparte la estructura de la guía turística y que debería incluir cada parte de la misma para estar correctamente ordenada:

Portada atractiva: Es la cara de la guía turística, incluye elementos visualmente atractivos que la pueden hacer destacar por sobre otras y atraer más turistas.

Título claro: Da a entender el destino del cuál se hablará en la guía turística, debe ser conciso pues así el turista encontrará rápidamente sus intereses.

Introducción: Breve espacio que explica de manera directa todo el contenido a tratar en la guía turística.

Desarrollo: Este es el cuerpo del documento, se expone de manera detallada la información relevante que se compartirá con el turista. Esta parte incluye: mapas detallados para que el turista pueda orientarse; sugerencias de itinerarios que pueden seguir; recomendaciones de hospedaje e información sobre gastronomía y cultura del lugar.

1.1.6. ROL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL:

Para Chumillas (2019) la ilustración digital en formatos impresos informativos, como una guía turística, cumple un rol fundamental pues trae consigo varios beneficios; sin duda la principal ventaja de la ilustración, es la capacidad que tiene este componente gráfico de contribuir una comprensión lectora más rápida y una capacidad de observación de nuevas perspectivas; también es sumamente versátil pues dependiendo el estilo utilizado puede abarcar temáticas artísticas, históricas, sociales o ficticias; no olvidemos que su esencia llamativa permite que lectores de todas las edades se sientan atraídos y entiendan el mensaje que se desea transmitir; además, actualmente los elementos visuales y estéticos como ilustraciones permiten crear una identidad distintiva que a su vez promociona y vende la idea o el servicio.

1.1.7. ESTILO DE ILUSTRACIÓN CARTOON:

Para Andoni (2024) el estilo de ilustración cartoon es admirable, pues sus características acarrearán varias ventajas consigo; por ejemplo, su facilidad para simplificar conceptos complejos, haciéndolos visualmente accesibles para un público diverso en edades; eso se ve aplicado cuando observamos que parte de figuras geométricas; su versatilidad es otro punto a favor, pues puede adaptarse a diversas temáticas. Es por ello que este estilo de ilustración es muy utilizado para comunicar o acompañar temas sociales, culturales y creativos; sin duda el punto clave del cartoon, es el vínculo emocional que las personas han desarrollado por el género, dado que este estilo evoca nostalgia por la infancia automáticamente, provocando emociones positivas.

1.1.8. TIPOS DE ILUSTRACIÓN CARTOON:

La ilustración cartoon es un mundo diverso lleno de personajes únicos y distintivos, Buchholz (2024) nos facilita una breve lista con la clasificación de los estilos de los mismos:

Cartoon antiguo: Este estilo también es conocido como dibujo de fideos ya que los personajes se distinguen por presentar torsos sumamente cortos en relación a sus largas extremidades con forma de dicho alimento, este estilo por lo general suele ir a blanco y negro, pero también se encuentra con colores vintage como en el videojuego Cup Head.

Cartoon moderno: Las características que definen a este estilo son las formas simples y geométricas como base para el cuerpo de los personajes, además incluye contornos definidos y líneas negras gruesas que resaltan los colores vibrantes que se aplican en este género.

Cartoon realista: Este estilo como su nombre indica tiende a detallar mucho más a los personajes y a hacerlos de forma más realista y correcta anatómicamente, sin embargo, conserva las bases del cartoon tradicional así que es una combinación muy interesante.

Cartoon estilo único: En esta categoría están los estilos propios de artistas que han usado su creatividad e imaginación y crearon personajes totalmente nuevos y sorprendentes con sus propias reglas, algunos ejemplos son el estilo de Los Simpson, Disney o Tim Burton.

Tras conocer los distintos tipos de estilos cartoon, se determina que en el proyecto planteado se va a ilustrar a los personajes con un estilo cartoon antiguo tomando inspiración del estilo aplicado en el cartoon Betty Boop y el videojuego Cuphead.

Figura 2



HugoZapata (2016) Imagen extraída de: <https://acortar.link/d0jdQF>

Figura 3



NotodoAnimado (2021) Imagen extraída de: <https://acortar.link/3yDTjb>

1.1.9. DIAGRAMACIÓN:

En diseño editorial la diagramación es muy importante pues, se encarga de equilibrar correctamente los elementos que irán en un proyecto ya que, debe evitar que este se vea abarrotado. Mayalita (2013) nos dice que, debemos mantener una coherencia entre tipografía, color y composición de texto e imágenes para lograr una buena diagramación. Lo más básico es: cuidar que la caja de texto este posicionada lejos del lomo y margen para que no perjudique la lectura; respetar los márgenes y las retículas que guiarán la diagramación de nuestro diseño y ubicar los elementos según el formato que creamos más conveniente para el proyecto; en este caso se mantendrá un formato libre, el cual permite jugar más con las columnas.

1.1.10. FUENTES TIPOGRÁFICAS:

Elegir una fuente tipográfica es sin duda muy importante para cualquier proyecto pues, aunque no parezca, esto refuerza el contexto y la forma en que se percibe la

información expuesta, una fuente incorrecta puede confundir al lector y arruinar el diseño. Hodgson (2020) nos comparte un listado de las fuentes más utilizadas en diagramaciones impresas tipo brochures, en este caso turísticos.

Verdana: Gracias a su interlineado un poco más espaciado es ideal para aquellas partes con bloques de texto.

Helvetica: Es sin duda una fuente muy versátil que puede fácilmente ser el título, subtítulo o texto.

Didot: Esta fuente es para folletos un poco más formales, aunque también queda bien con áreas del hogar y estilo de vida.

Calibri: Es utilizada en muchos ámbitos más allá de brochures, esta fuente brinda un aire moderno y contemporáneo al diseño.

Proxima Nova: Gracias a su aspecto esta fuente transmite un aspecto minimalista y formal. Debido a su tamaño es ideal para títulos en los folletos.

1.1.11. PSICOLOGÍA DEL COLOR:

Las personas logran una conexión emocional más intensa a través del color, Esparza (2020) nos explica que, el turismo utilizó esto a su favor y se categorizó por colores, ahora inconscientemente se asocian ciertos colores a ciertos destinos:

Turismo verde: Asociado con la naturaleza y lugares rurales, se relaciona directamente con flora y fauna.

Turismo blanco: Asociado con paisajes nevados y fríos.

Turismo azul: Asociado con paisajes marinos, se relaciona directamente con ecosistemas que se hallan bajo el agua.

Turismo naranja: Asociado al patrimonio cultural de un destino y a las experiencias de conexión con la identidad local.

Turismo amarillo: Asociado con destinos cálidos, se relaciona directamente con el sol.

La psicología del color según García (2016) puede tener diferentes interpretaciones según el contexto en el que se utilice, en este caso si complementamos la idea anterior, podríamos decir que los diversos colores representan ciertas ideas en el turista:

Verde: Evoca bienestar y esperanza; representa lo ecológico y una nueva vida.

Blanco: Evoca sensación de limpieza y paz; representa la pureza, virtud e inocencia.

Azul: Evoca confianza, tranquilidad y frescura; representa la inteligencia.

Naranja: Evoca entusiasmo y acción; representa el optimismo y las aventuras.

Amarillo: Evoca alegría y una sensación energética; representa la abundancia.

1.1.12. ESTRATEGIAS VISUALES:

El Sector turístico es muy competitivo en cuanto a ofertas y destinos, demanda innovación y estrategias de marketing para lograr posicionarse y diferenciarse. En este sentido, Bakker (2024) indica que, las estrategias visuales se convierten en herramientas indispensables para alcanzar dicho objetivo; esto se debe a que por medio de ellas podemos captar la atención del cliente al evocar emociones, inducir el anhelo de aventuras y repercutir en su decisión de conocer un lugar.

Una de las estrategias más usadas en turismo es la fotografía pues, según Larrea (2020) tiene la capacidad de transportarnos al lugar captado en la imagen, a la vez que suscita en nosotros el anhelo de vivir y recrear aquello que estamos percibiendo; por ello no existe turismo sin fotografías, ni destino que nos atraiga sin una imagen de por medio. Tal es así que la tendencia en redes sociales es captar y compartir fotografías de los destinos que visitamos y las actividades que descubrimos; siendo una forma más de potenciar el turismo.

Tomando en cuenta aquello, en el proyecto se buscará implementar fotografías de alta calidad y que sean visualmente atractivas y estéticas para el turista nacional.

Las personas siempre hemos sido muy visuales, en este tiempo más aún, Galindo (2016) confirma que, de ahí que los videos juegan un papel importante a la hora de elegir qué vamos a consumir. El turismo se ve altamente beneficiado con este formato, pues compartir contenido audiovisual de destinos y actividades genera mayor confianza, e incluso es una forma de vivir la experiencia previamente, esto impulsa el deseo de visitar aquello que percibimos como atractivo.

La digitalización de la información nos permite acceder de forma muy eficiente a aquello que nos parece relevante, Catalan (2023) nos comenta que a través de nuestro teléfono móvil y los códigos QR evitamos búsquedas infructuosas. En la actualidad es una manera muy efectiva de interacción, en especial para los turistas, pues logran acceder a la información que despierta su curiosidad e interés de manera rápida y desde cualquier dispositivo y en cualquier momento.

1.1.13. PROGRAMAS:

Adobe Illustrator:

Es una herramienta muy útil y según Mejía (2021) es altamente preferida al momento de realizar diseños editoriales, pues la calidad jamás se verá afectada ni distorsionada al momento de imprimir o compartir en otras plataformas, esto gracias a que permite realizar el trabajo de forma vectorial. Ello también se aplica a la ilustración digital pues en este programa dibujamos con vectores que permitirán que el personaje no pierda ningún detalle; por dichas razones Adobe Illustrator será utilizado para el diseño de personajes.

Adobe InDesign:

InDesign es una herramienta profesional sumamente útil al momento de diagramar cualquier variedad de publicaciones impresas o digitales. Ridge (2024) afirma que, este software es el preferido de editoriales y diseñadores debido a su extensa diversidad de eficaces herramientas que brindan un acabado pulcro que roza la excelencia. Además, tiene compatibilidad absoluta con otros programas de la suite de Adobe lo que nos es sumamente conveniente; sin embargo, lo que hace a InDesign ideal para este proyecto en específico es que trabaja con guías y retículas milimétricas que facilitarán la correcta distribución de los elementos a incluir, todo ello permite garantizar una lectura fluida, un diseño llamativo y precisión al momento de enviar a la imprenta. Por lo dicho, este software será elegido para diseñar y diagramar la guía turística.

1.1.14. PRINCIPALES ATRACTIVOS TURÍSTICOS DE CONOCOTO:

Conocoto posee una riqueza turística invaluable, Chamba (2018) expone una lista de lugares considerados recursos naturales y culturales ideales para el turismo interno:

RECURSOS NATURALES:

Parque Metropolitano de la Armenia: Este parque con entrada gratuita es un lugar realmente mágico pues, al ser un bosque con más de 50 años tiene diversos senderos naturales ideales para una caminata relajante, además cuenta con caminos especializados de tierra lastrada para el ciclismo. Sin duda es un ambiente excelente para actividades recreativas

Parque Recreacional la Moya: Este parque gratuito es un lugar histórico dentro de la parroquia, que además es realmente acogedor ya que, cuenta con numerosas áreas verdes, jardines e incluso lagunas; también tiene zonas para actividades recreativas como canchas deportivas, juegos infantiles y pista de skateboard.

Parque Central de Conocoto: Es un área tranquila y de descanso en la que podemos encontrar diversos jardines y una preciosa pileta en el centro del parque. Tiene la ventaja de estar rodeada de locales de comida que ofrecerán una gastronomía increíble.

RECURSOS CULTURALES:

Basílica San Pedro de Conocoto: Esta iglesia es reconocida como patrimonio cultural nacional pues, esta edificación consta con más de 100 años de antigüedad; por dicha razón ha sido restaurada para que su imponente fachada se conserve adecuadamente.

Balneario de la Moya: Este balneario ubicado a lado del Parque Recreacional de la Moya tiene un costo de entrada muy asequible para la familia. Es un lugar realmente agradable que cuenta con tres piscinas, toboganes, juegos infantiles y zona de snacks para poder disfrutar.

Hacienda el Deán: Actualmente se puede ir a contemplar la hermosura arquitectónica de esta hacienda con más de 209 años de historia, la construcción de la misma fue con el fin de que los dueños pudieran retirarse y descansar allí.

1.1.15. MOODBOARD:

Un moodboard es un instrumento creativo que nos brinda la facilidad de definir y aclarar las ideas que tenemos en nuestra cabeza sobre algún proyecto que deseamos realizar, para Simonet (2014) esta herramienta es sumamente útil pues, nos permite apreciar visualmente nuestra inspiración con un orden adecuado que, a su vez nos concede la opción de compartir de manera clara nuestras ideas con otros. La creación de este tablero de inspiración también es beneficioso al momento de plantear objetivos y metas finales en nuestro proyecto pues evitará que nos desviemos de la idea y nos ayudará a visualizar el final tal como queremos.

Quezada (2024) refuerza que se elabora un moodboard con el fin de reunir referencias visuales para el desarrollo del concepto gráfico que se aplicará al proyecto; en este caso, esto incluye estilo de ilustración antiguo cartoon, composición de una guía turística, cromática y fotografías inspiradoras sobre los atractivos turísticos de la parroquia de Conocoto. Logrando una idea general que servirá de guía para presentar una propuesta final coherente.

Antecedentes:

Hoy en día, la ilustración digital toma impulso en el diseño gráfico y editorial pues, cada vez se aplica más a distintos contenidos, gracias a su distintivo estilo comunicacional que, a través de lo visual y conceptual permite comprender mejor un mensaje en concreto. Ullco y Coral (2016) comentan que, a diferencia del arte análogo, el ilustrar con programas de diseño permite replicar las obras y almacenarlas en excelente calidad, por ello actualmente es elegida al momento de acompañar la diagramación de publicaciones editoriales.

En ese sentido, el estilo de ilustración preferido al momento de realizar: infografías, carteles o campañas publicitarias, según Donis (2023) es el cartoon, porque es un soporte visualmente llamativo e inolvidable, logrando impactar al observador y favoreciendo el entendimiento de la información expuesta aménamente. Carrasco (2024) enfatiza que este estilo ha resaltado entre los demás, por la manera en que crea personajes únicos y reconocibles a partir de la simplificación de formas y su característica expresividad y personalidad.

Con respecto a ello se toma en cuenta a la parroquia de Conocoto que, a pesar de contar con una amplia diversidad de valores culturales, arquitectónicos y culinarios, no logra posicionarse correctamente en el ámbito turístico ya que no provee un soporte visualmente llamativo como el mencionado anteriormente. Pérez (2021) explica que la parroquia busca llegar a turistas nacionales para reactivar economía local y asentar su identidad e historia con el turismo interno.

Por otro lado, no solo en Conocoto se tiene este objetivo, Meléndrez (2020) determina que para el Ministerio de Turismo del Ecuador también es sumamente importante incentivar a los turistas nacionales a conectar con sitios propios del país y ambientes segmentados hacia la naturaleza y cultura; promoviendo la recuperación de un turismo interno que sea más sostenible que el turismo convencional. Es crucial diferenciar y especializar los lugares turísticos para mejorar la competitividad de los mismos y atraer a más turistas nacionales.

En alusión a ello, una herramienta clave es la guía turística, Ross (2022) comenta que actualmente la era digital ha hiper estimulado a las personas, así que las guías deben implementar recursos innovadores que no se han visto antes para impactar positivamente en los turistas. Por esta razón, se deben aplicar cada vez más efectos visuales llamativos y novedosos que capten la atención y logren ser memorables. Por ello una guía turística ilustrada en estilo cartoon logrará todo ello.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA:

Este proyecto aplicará la metodología explicada en el libro “Metodología del Diseño” de Ambrose Harris, modificando y adecuando sus etapas según se requiera.

1. **Definición:** Se detectará el problema el cuál el proyecto solventará mediante una propuesta clara que tenga establecido el público, los objetivos, resultados y alcance.

2. **Investigación:** Se investigará sobre sobre la guía turística como estrategia de difusión en turismo en diversos artículos, libros y publicaciones para así poder tener un respaldo bibliográfico que sustente la elaboración de este proyecto.

3. **Generación de ideas:** Se pensará en estilos, elementos y herramientas que permitan a la guía turística ser llamativa para los consumidores. Entre estas ideas están: implementar códigos qr, aplicar estilo cartoon, realizar videos con animación de personajes, etc

4. **Selección:** Se elegirán las ideas que resulten factibles y que se acoplen correctamente a los objetivos del proyecto.

5. **Concepto de diseño:** Se definirá un mensaje coherente que se transmitirá a través de la línea gráfica, siempre relacionado a los objetivos del proyecto.

6. **Perfeccionamiento:** A partir de la definición del concepto y la línea gráfica, se elegirán tipografías, paletas de color y otros elementos acordes.

7. **Elaboración se prototipos:** Se realizarán bocetos de los personajes que acompañarán al turista, animaciones sencillas de los mismos y códigos qr de prueba.

8. **Implementación:** Se ilustrará vectorialmente a los personajes en el programa Illustrator y se realizará la diagramación en el programa InDesign.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

MOODBOARD:

Diseño de personajes en estilo cartoon vintage



Diagramación guía turística en formato tríptico



Diferentes personajes para cada locación turística

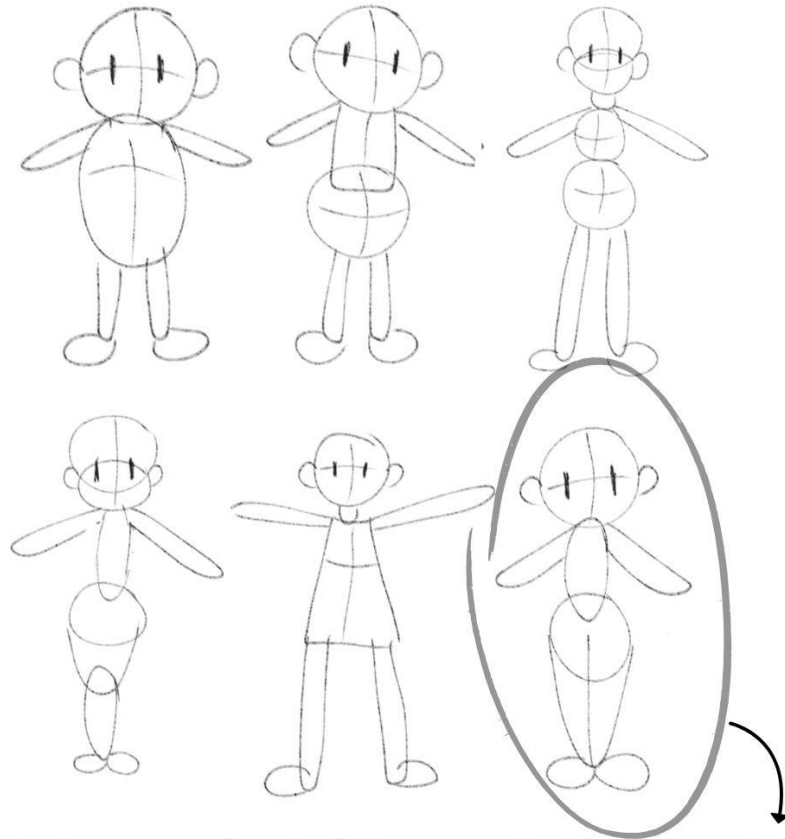


Inclusión de los personajes en la diagramación



DEFINICIÓN ESTILO DE ILUSTRACIÓN:

Se realizan algunos bocetos con diferentes variaciones estructurales, esto para definir cómo se va a ilustrar el cuerpo cartoon de todos los personajes:



Se elige la estructura que se replica más rápido y que permite al observador una lectura visual más fácil.

Además, transmite ternura y confianza.



Se elige estilo de ojos vintage de acuerdo al estilo y que sean llamativos para lograr conectar con el público.

DISEÑO DE PERSONAJES:

Cada lugar turístico tendrá como guía un personaje ilustrado.
El personaje reflejará la esencia del lugar con su aspecto y personalidad.

LUGAR: Parque "La Armenia"

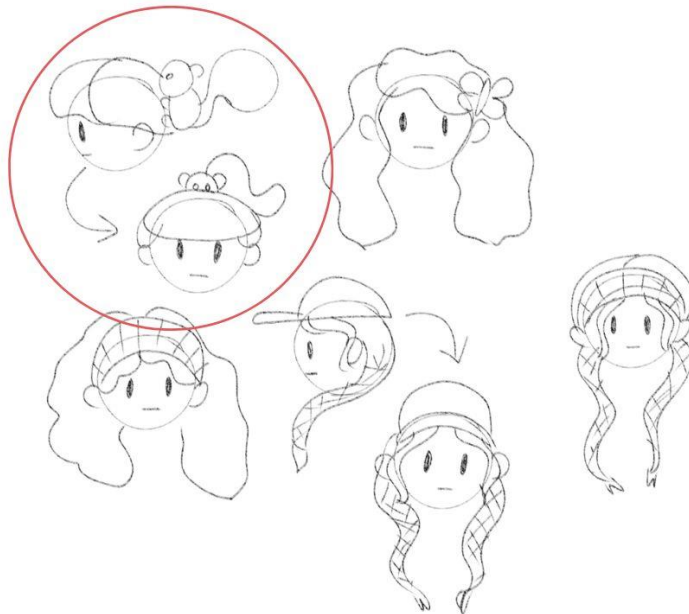
Es ideal para caminatas y picnics. Te rodea la naturaleza del lugar, existen senderos por explorar. Es un parque amplio.

PERSONAJE: Nia (Se extrae el nombre del lugar)

PERSONALIDAD: Ama la naturaleza y los animales. Es bastante exploradora, aventurera y alegre, adora hacer picnics y pasar bien con amigos y familia.

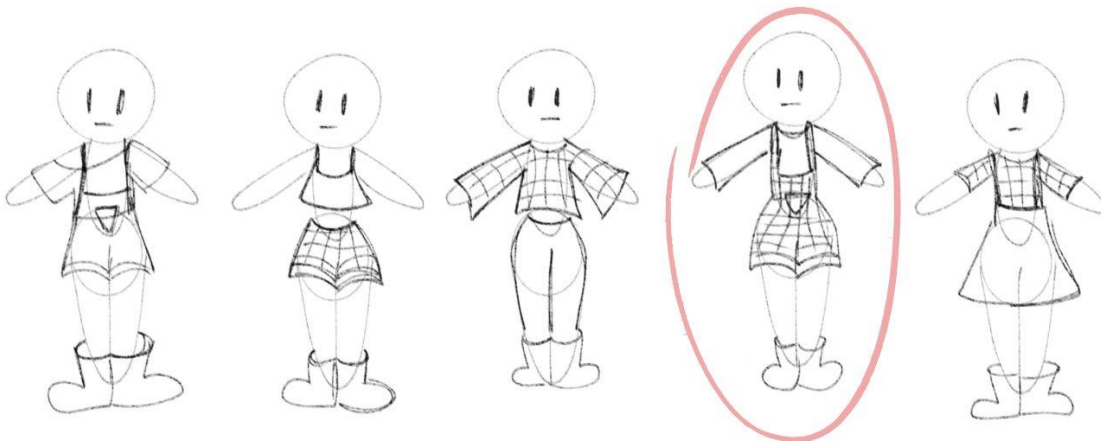
Se realizan algunos bocetos con diferentes propuestas de peinado, atuendo y accesorio; esto para definir al personaje:

PEINADO:



Se elige el peinado que incluye una ardilla por el amor de Nia hacia los animales, además esto transmite la idea de que es un lugar más natural.

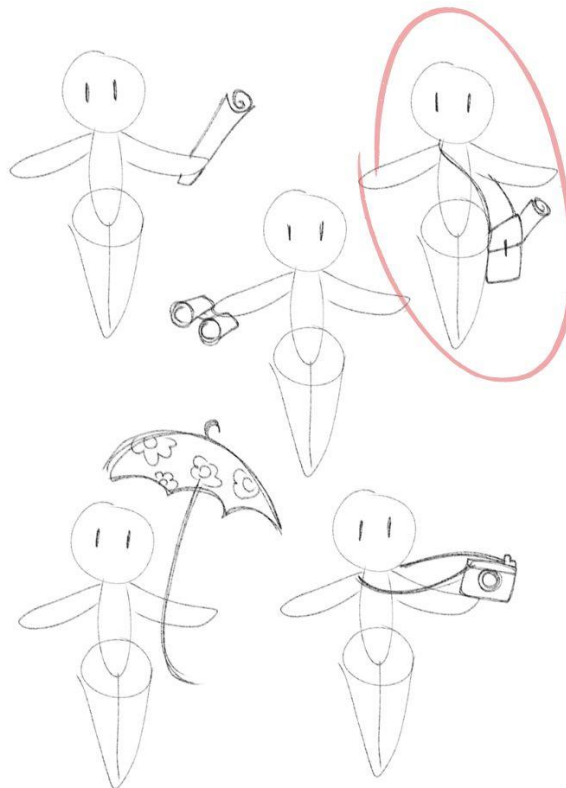
ATUENDO:



Se elige este atuendo con patrón de mantel de picnic para hacer alusión a ello. Botas para explorar y overol cómodo para caminar por los senderos del parque.

ACCESORIO:

Se elige accesorio que va acorde con su personalidad aventurera y exploradora.



COLORES DEL PERSONAJE:

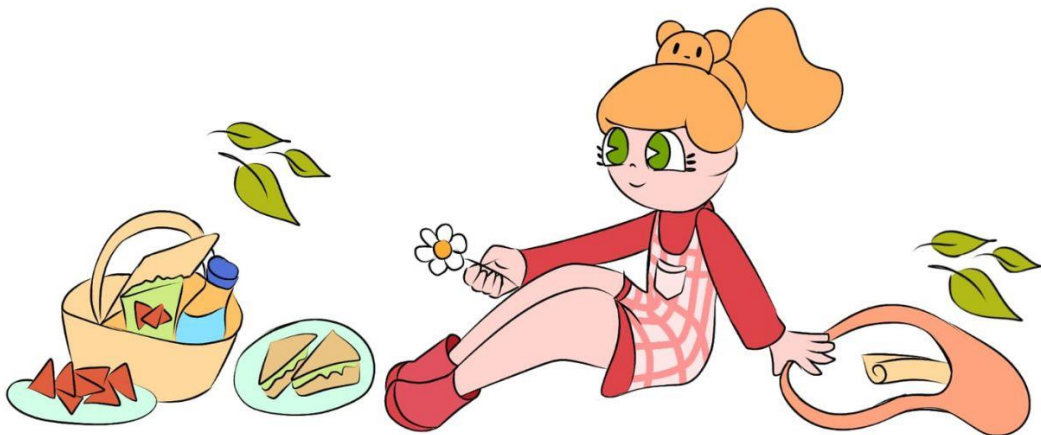


Se elige una paleta de colores cálidos. El parque de la Armenia es boscoso y el rojo al ser complementario resalta sobre el verde de la naturaleza; por la misma razón sus ojos son de ese color, pues atrae la mirada a la cara del personaje ya que, rompe con la monocromática.

PERSONAJE GUÍA PARA PARQUE LA ARMENIA:

NIA





LUGARES: Parque “La Moya” y Balneario de “La Moya”

El parque es ideal para deportistas pues tiene canchas de fútbol y básquet, pista de atletismo y una pista de skate.

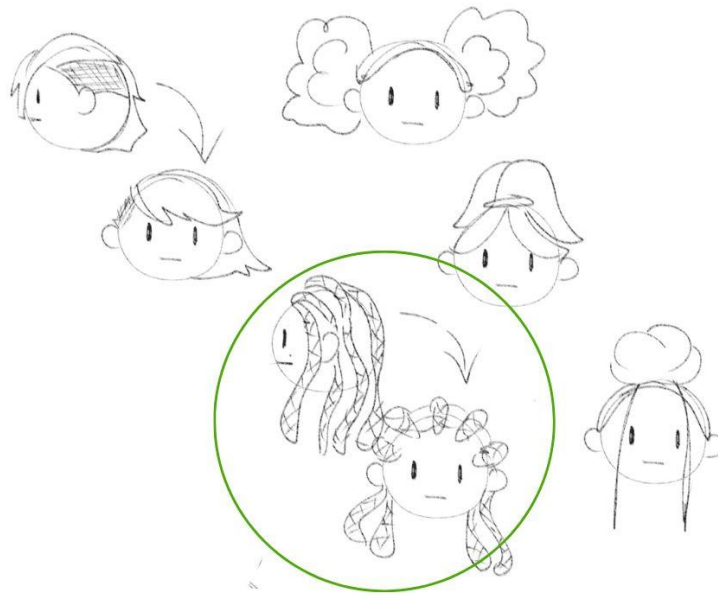
El Balneario tiene diversas piscinas para entrenar o divertirse con familia o amigos.

PERSONAJE: Moy (Se extrae el nombre de los lugares)

PERSONALIDAD: Es muy atlética y amante de los deportes. Es extrovertida y graciosa. Le gusta mucho nadar después de practicar skate pues se refresca.

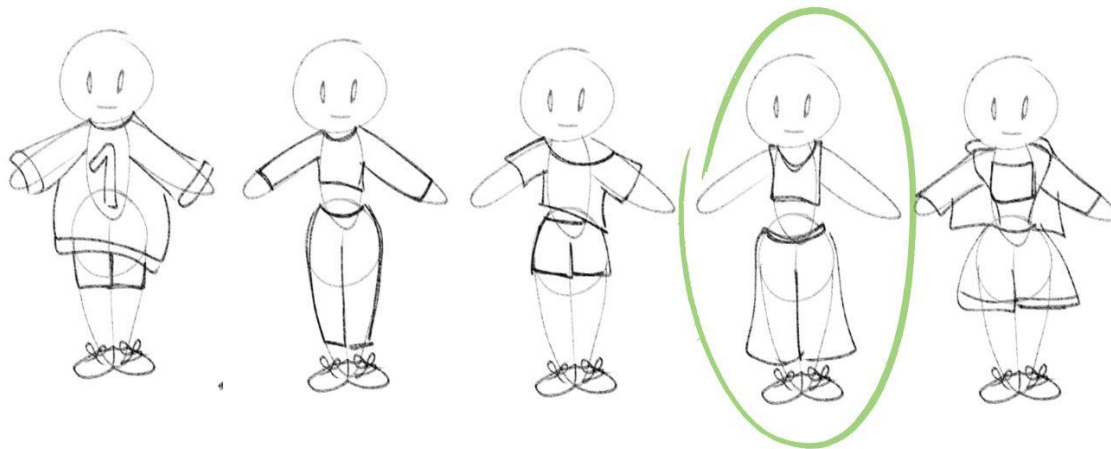
Se realizan algunos bocetos con diferentes propuestas de peinado, atuendo y accesorio; esto para definir al personaje:

PEINADO:



Se elige el peinado que es cómodo para hacer deporte y para la piscina. Además, transmite autenticidad y eso aporta a la personalidad extrovertida de Moy.

ATUENDO PARA REPRESENTAR AL PARQUE:



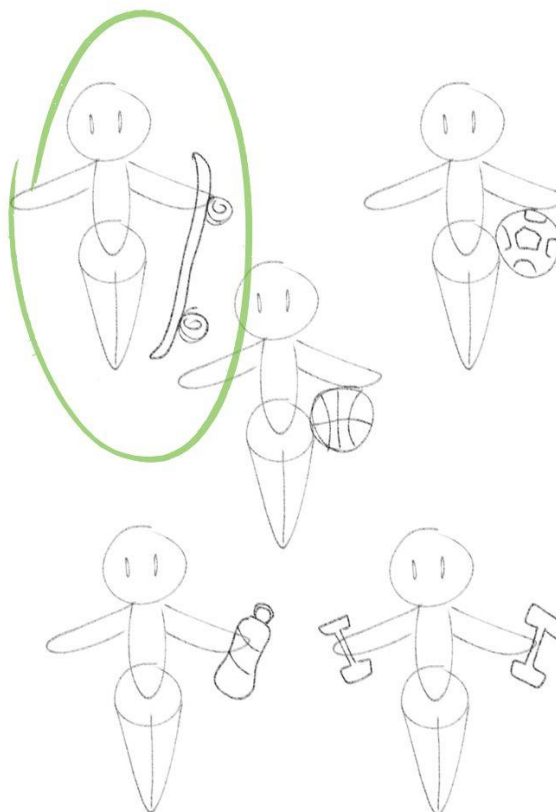
Se elige este atuendo pues cómodo para realizar cualquier deporte. Zapatos deportivos para practicar con la skate y más.

ACCESORIO PARA REPRESENTAR AL PARQUE:

Se elige accesorio que va acorde con su personalidad amante del skate.

Se decidió que el deporte que más le guste a Moy sea el skate porque es un atractivo único del parque.

La mayoría de parques tiene canchas, pero no todos tienen pista de skate. Este accesorio puede impulsar este plus.



COLORES DEL PERSONAJE REPRESENTANDO AL PARQUE:



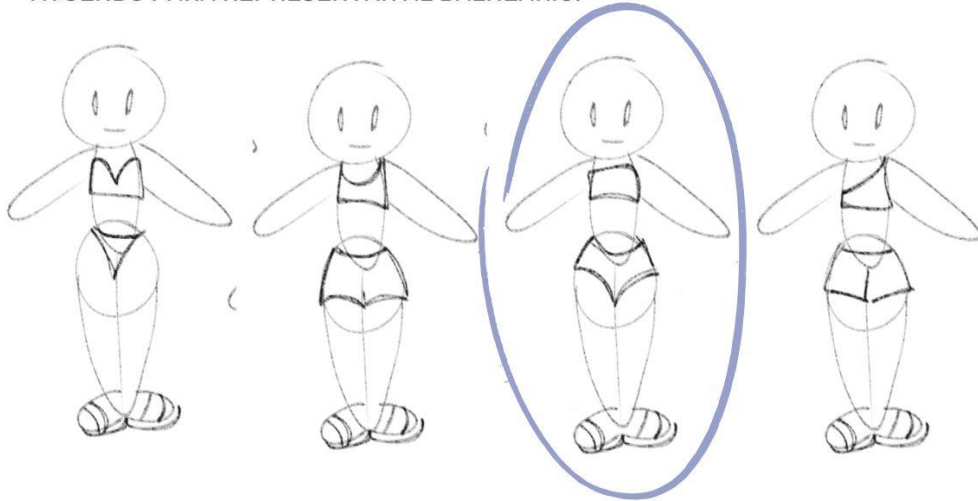
Se elige una paleta de colores vibrantes, destacando el verde, que simboliza la energía y el dinamismo, cualidades clave en un entorno deportivo. Este tono también contrasta con su tono de piel, lo que realza su figura. Los ojos oscuros crean un punto focal intenso, manteniendo la atención en su rostro.

PERSONAJE GUÍA PARA PARQUE RECREACIONAL LA MOYA:





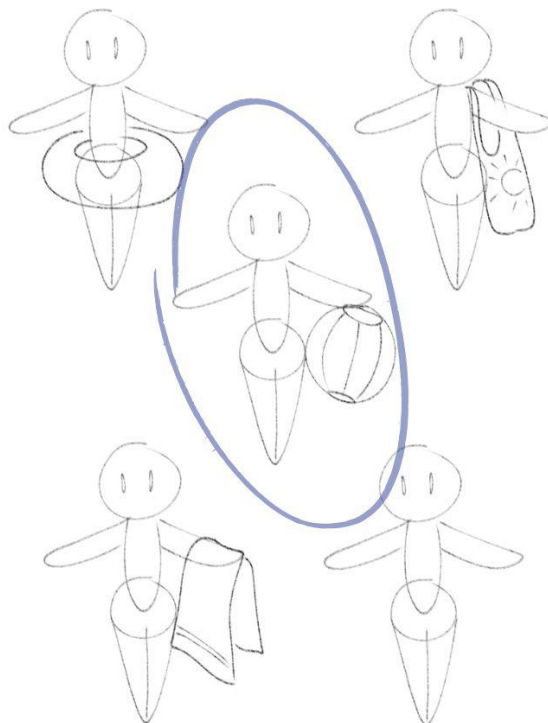
ATUENDO PARA REPRESENTAR AL BALNEARIO:



Se elige un atuendo que no sea demasiado explícito y que tampoco luzca como ropa deportiva en lugar de traje de baño. Sandalias para transmitir el ambiente de piscina.

ACCESORIO PARA REPRESENTAR AL BALNEARIO:

Se elige accesorio que va acorde con su personalidad altamente deportista de Moy.



COLORES DEL PERSONAJE REPRESENTANDO AL PARQUE:



Se elige una paleta de colores fríos, evocando el agua, la frescura y la tranquilidad de un balneario. Esta tonalidad de azules resalta bastante con el tono de piel del personaje lo cual genera armonía visual y resalta aún más su rostro pues el cabello y ojos oscuros rompen la monocromía.

PERSONAJE GUÍA PARA PARQUE RECREACIONAL LA MOYA:



MOY



LUGAR: Hacienda “El Deán”

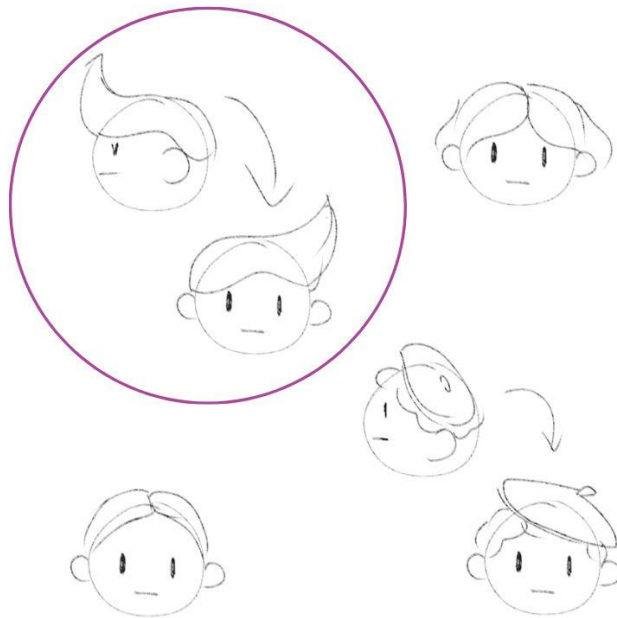
Es ideal para tomarse fotografías y aprender sobre historia. Te rodean jardines asombrosos y hay restaurantes con decoración única.

PERSONAJE: Dan (Se extrae el nombre del lugar)

PERSONALIDAD: Es una persona refinada que adora fijarse en el más mínimo detalle. Es muy ordenado y pulcro, con tendencia a ser perfeccionista. Le gusta vestir bien y estar perfumado.

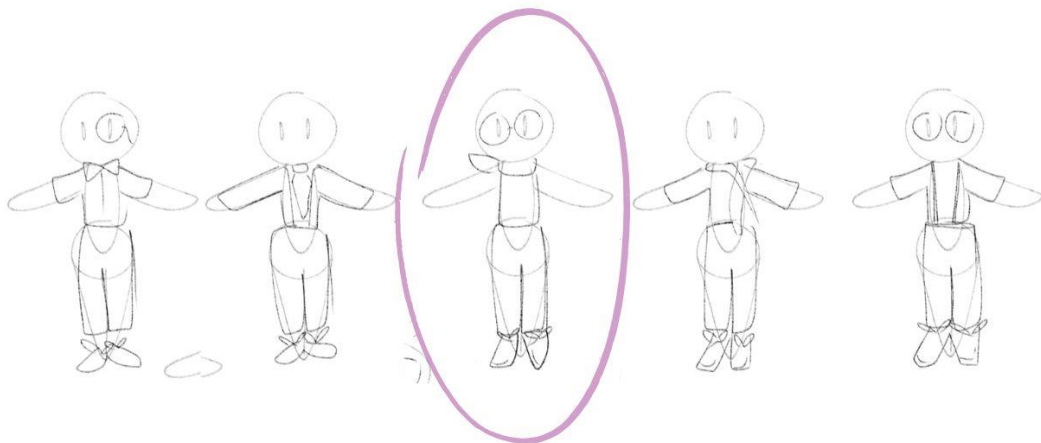
Se realizan algunos bocetos con diferentes propuestas de peinado, atuendo y accesorio; esto para definir al personaje:

PEINADO:



Se elige el peinado que demuestre que Dan es pulcro con su apariencia y que al ser un peinado alto llame la atención del observador.

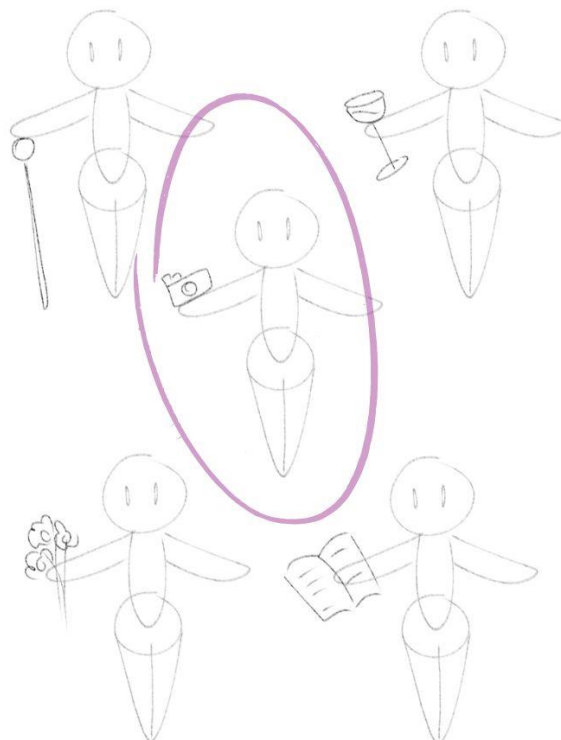
ATUENDO:



Se elige este atuendo con pañuelo y zapatos mocasines para resaltar lo detallista y refinado que es Dan pese a vestir casual.

ACCESORIO:

Se elige accesorio que va acorde con su personalidad de apreciar cada detalle del lugar.



COLORES DEL PERSONAJE REPRESENTANDO AL PARQUE:

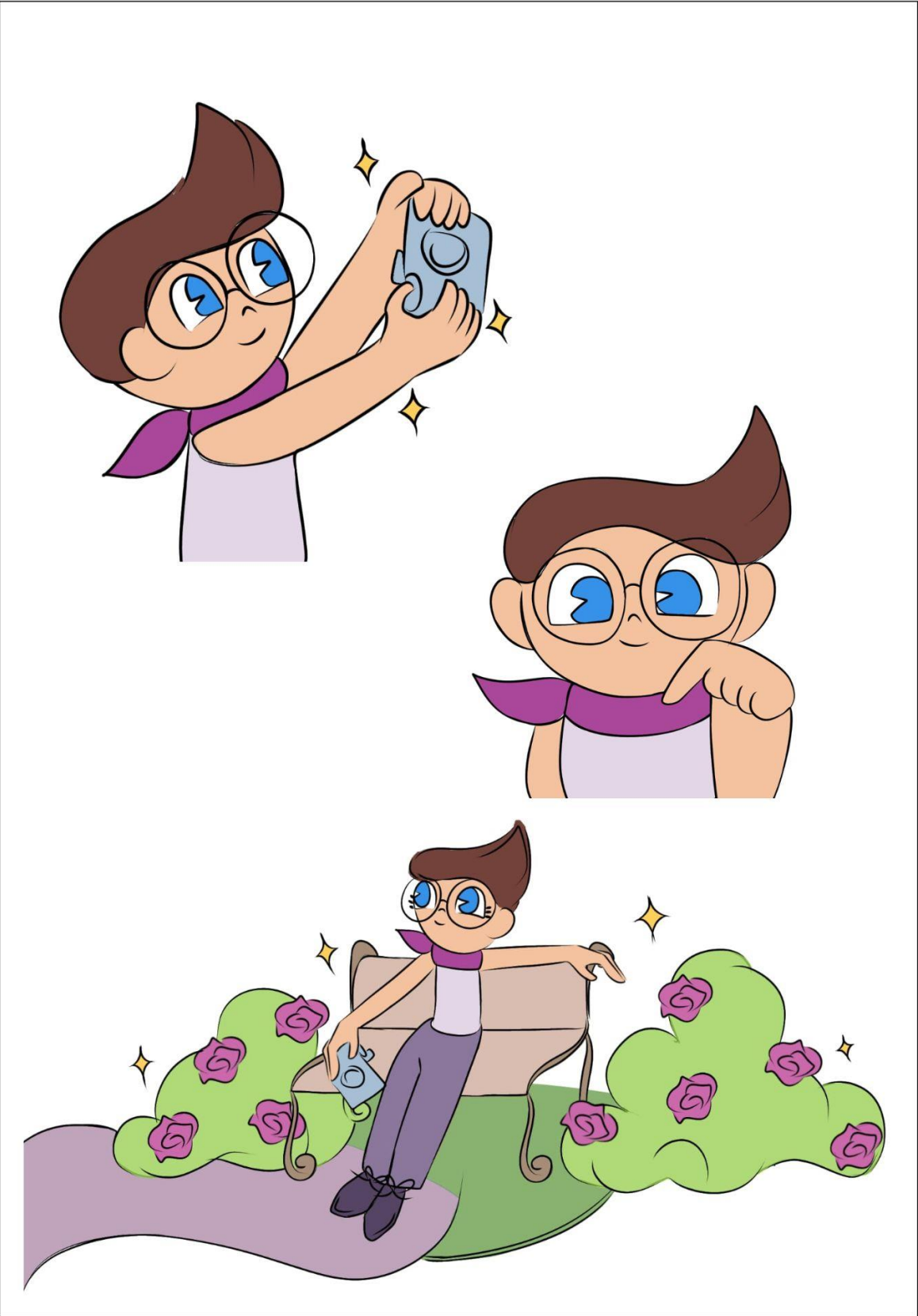


Se elige una paleta de colores fríos y sobrios como el morado, que responde a su asociación con la elegancia y la exclusividad, lo que encaja con la imagen de una hacienda reservada para eventos privados. El uso de ojos azules saturados crea un punto de contraste que dirige la mirada al rostro del personaje.

PERSONAJE GUÍA PARA PARQUE RECREACIONAL LA MOYA:



DAN



LUGAR: Iglesia San Pedro de Conocoto y Parque Central de Conocoto

Iglesia con mucha riqueza histórica, además de detalles arquitectónicos únicos.

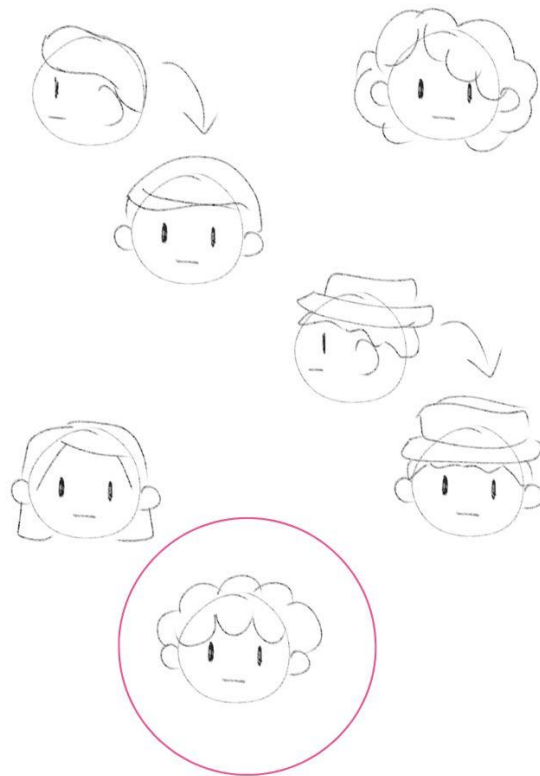
Plaza ideal para relajarse y disfrutar de los eventos culturales y ferias que se realizan allí.

PERSONAJE: Oto (Se extrae el nombre del lugar)

PERSONALIDAD: Es una persona relajada y tranquila. Disfruta de las tardes soleadas y pasar en familia. Es religioso y ama a las palomas con todo su corazón.

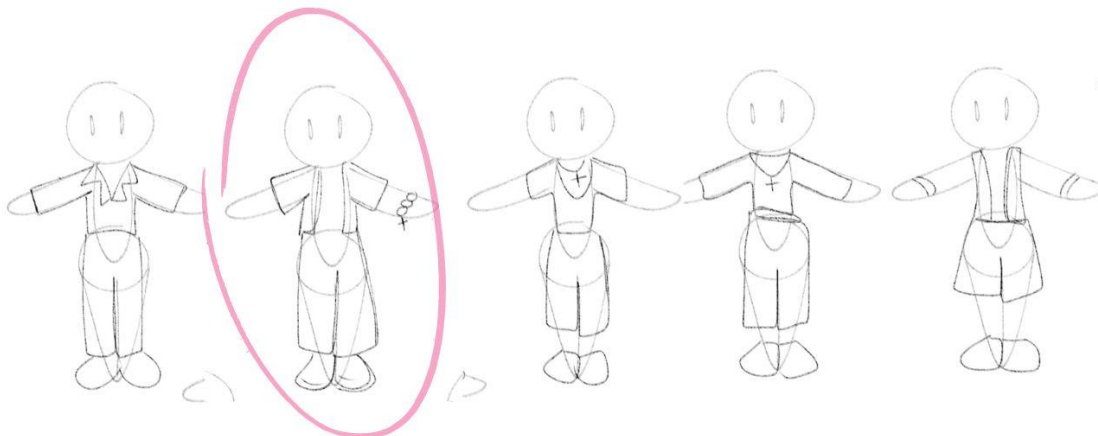
Se realizan algunos bocetos con diferentes propuestas de peinado, atuendo y accesorio; esto para definir al personaje:

PEINADO:



Se elige el peinado despreocupado que complementa la personalidad relajada de Oto, además que al tener curvas en su diseño se puede asociar a la calma o ternura.

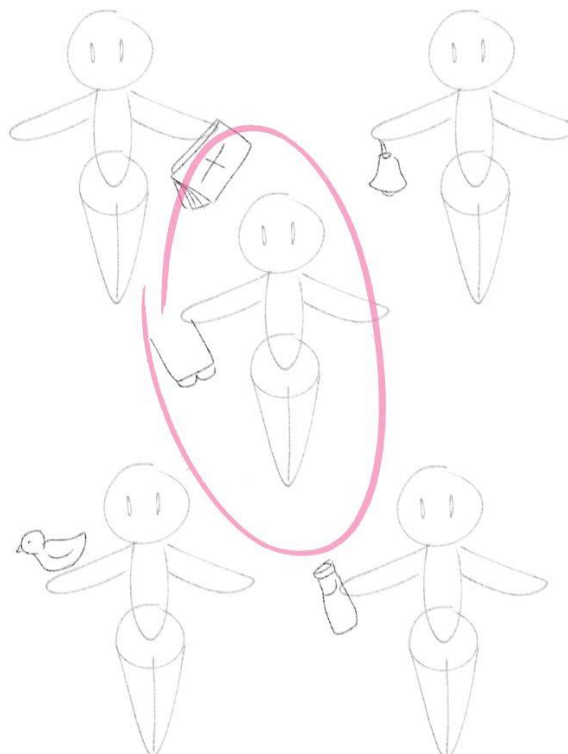
ATUENDO:



Se elige este atuendo relajado y que no sea excesivamente explícito con la religión, para que no se asocie al personaje únicamente con la iglesia, si no también con la plaza.

ACCESORIO:

Se elige accesorio que va acorde con su personalidad relajada, así se refleja aún más el estilo casual de Oto.



COLORES DEL PERSONAJE REPRESENTANDO AL PARQUE:



Se elige una paleta de colores cálidos que transmitan alegría y confianza. El contraste entre el rosa brillante de su chaleco y el verde intenso de sus ojos permite que la vista se dirija al rostro por ser colores casi complementarios.

PERSONAJE GUÍA PARA PARQUE RECREACIONAL LA MOYA:



OTO



DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

MACHOTE:

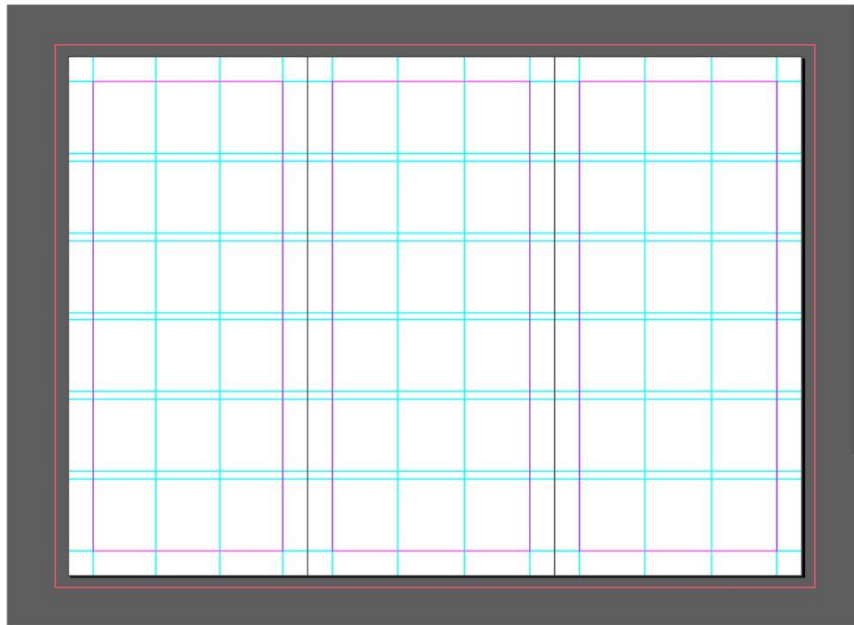
Se realizó el primer Machote Digital en el que se estableció la disposición de la información, las medidas de las páginas y algunas guías.



La diagramación era muy simple y carecía de retículas definidas que permitan diferenciar los diversos paneles de información. Causando un desorden visual.

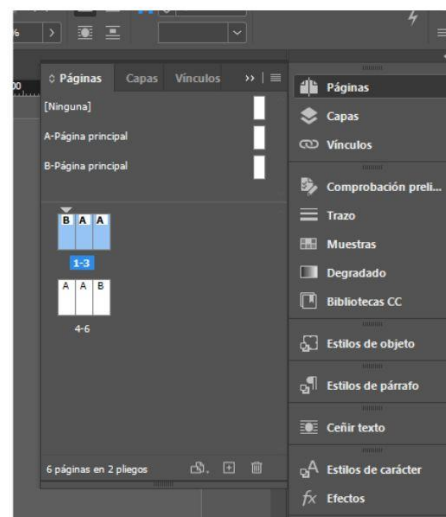
RETÍCULAS Y DIAGRAMACIÓN:

Se aplicaron sangrías y márgenes a los pliegos para cuidar de la información al momento de imprimir. También se definieron las retículas guías para poder diagramar de mejor manera.



Se trabajó con páginas maestras que permitieron ajustar el tamaño de las mismas y trabajar de manera más precisa.

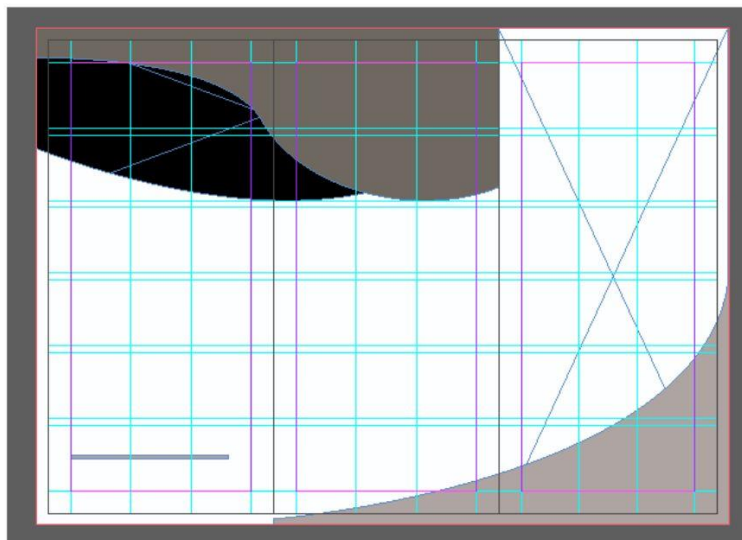
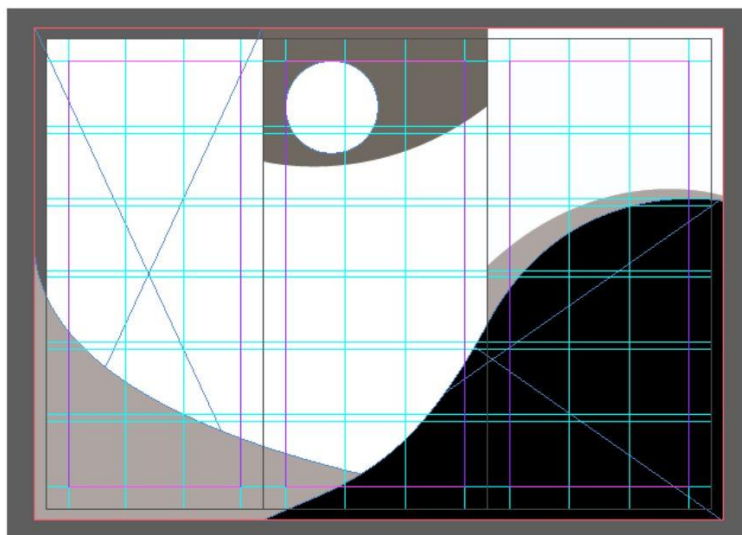
Siendo las páginas "B" ligeramente más pequeñas para poder doblar correctamente el triptico.



Se realizó una diagramación con formas redondas y curvas para que se viera mucho más fluida.

Se buscó dar la sensación de que todos los paneles se interconectan mediante las curvas, pero aún así se logran diferenciar entre sí.

También se definieron los marcos y formas para colocar las fotografías.



FUENTES TIPOGRÁFICAS:

Se usaron fuentes tipográficas que permitan aplicar la jerarquía de tipografías para una lectura eficiente.

INSANIBURGER

STROPICA

ACUMIN VARIABLE



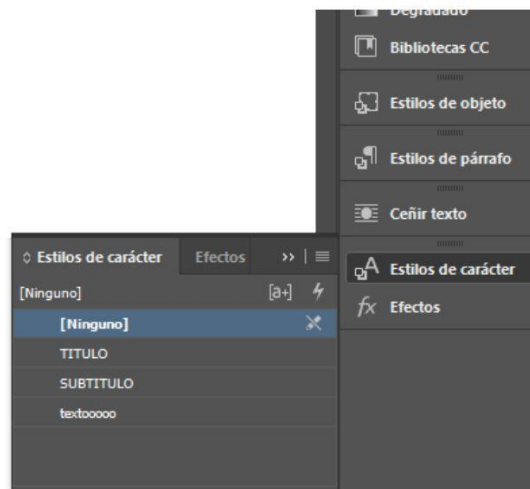
Se uso la herramienta de estilos de carácter para trabajar de forma más cómoda.

TÍTULO

SUBTÍTULO

Subtítulo

Cuerpo de texto

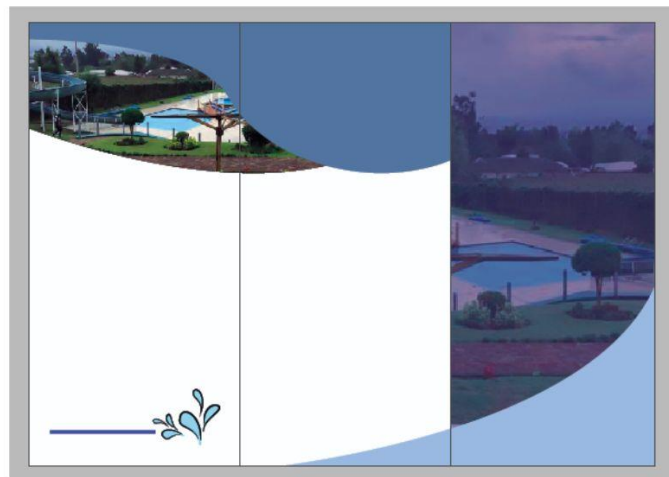
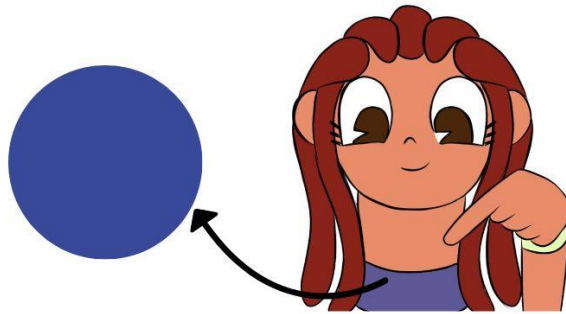


Se colocaron los cuadros de texto respectivos y se aplico ceñido de texto en las zonas correspondientes.

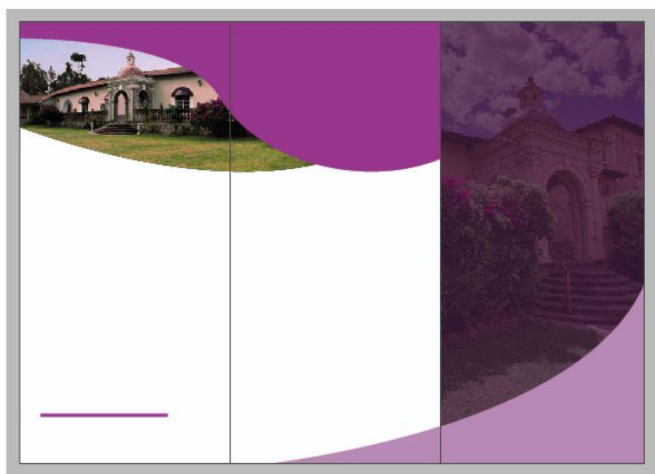
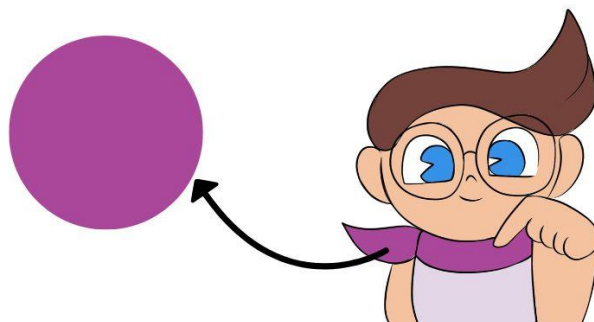
<p>EHEM RENTIO- REM AUT RE</p> <p>Hillo id qui am ipse midas. Ehemto veniaturta ex ex es reicut de- mus, con repedis renumquam dolosecti re iliaa corenis dissecabo. Est, occae culupta qui utem se modi octumq ui- beate mperit, nonsequis aspenat ut quis nem vel idio tempor alit plant lat. Ectem ipsunt labori odiorsequas sum haroiquase volut aspenat et modipsa ectotatur atem quisim cora cum antia- tam, omnimus, si voles quasnis repret buscient pia corum fugitu sciendi c tem- porum laborum, quam velum nosterdu- cis velibusd vent peram fuga. Ro oidi resto ilibus as nempor mo endia quis estibus dent magnisimus magnis ut quid mokuptatur naepuda volu reptat evis sincto esqatur alibus millam aliae laut estione vid que</p>	<p>Endita sit</p> <p>NEQUE PORERUM SINVERE MPED</p> <p>Coribus ad eventae voluptus rem. Ut aut aborta cor alia conet od moest volentis id exerto et rem nimaximus aut ea pro qua quibus eos dolor antus mi, conet modicidebis volut as- perum et voloretus aut sit laut officidittam qui cumentim qui reitras eos suudit qui nonsequi odit voluptas dolorruppta volorbused</p> <p>Udios autem rese</p>	<p>CAE ET, UT FUGIT IL IUSCIM IUM VO- LUPTUR SECUPTA</p> <p>Lest in re si commim velicivww</p>
---	---	---

<p>Nos nis quaerum ut landia am quia dolo que simustenhil ma</p> <p>Ihitatur qui dolupta epedit quiaeri tatur ut eturectur con perciendant quam is iuri- bus sit andi auditi atescit io- saped magniss edioritur ad ma ventis volupta de volorio quo berchicit mi alit vent minvel molore tem expedi siminciam</p>	<p>:EREPELIT QUODI- GENIHIC TORIBUS</p> <p>Ficia nati blatio blam quatitbea doluptium eos aute cupptatem</p> <p>Ita voloris quodis aut aut erum ditae. Ne- que enis nobis dis ritusa nu parumqui do voluptasero il lit magnist eri dolo st quo que nianimus as deleris aut pere sit autem foicid etusape comit, omnisquae que est,</p>	<p>IDI QUE PORIBER FERNAM, EVELI</p> <p>Poribus, omnimus, velibus delitatur? Igenet antiam qui bla m volorum ven- de siveniae conse d quides aut venimai orenia invenioroquist aut apolis con- sequi unde pro temperum a accestrum, isquai istendae coreum, officil lamenem ditas moditai bespel ignibus nempor re nonserni minimet repudis et elias repel- isciar? Quisundusioic tem faceperatus este alignihil imint dokupiet harum, qui ditatintur alit hii manvent aut ea in nula- tumet ut utecers perenestis sukuptatet velerim cofo coritae veni re nonserum quat portim a que re piori, qui dus an- dusil magnisrecae velle inba. Nam, ius, ommod quatem qui dolendi gntate si omnient volups re sam acero ma ponumetur, et, sercit aut quos voluptas bestur? Imodio. Am, officibus dokorum eicab ipsepe dipsam etur? Harione cepere</p>
--	--	---

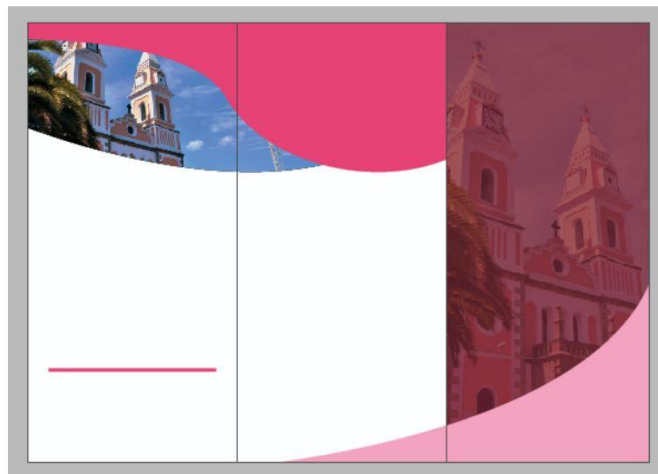
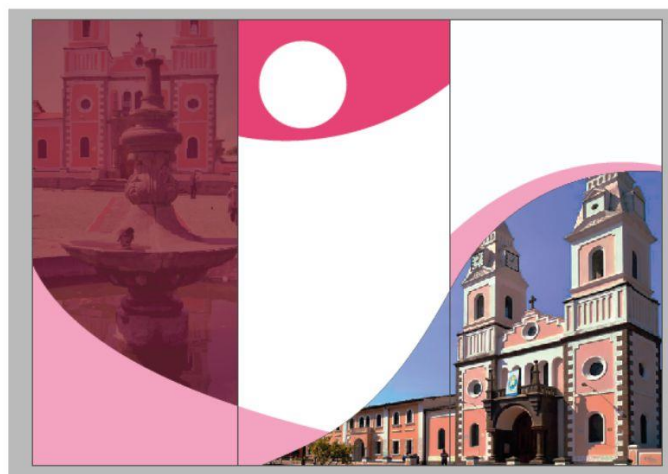
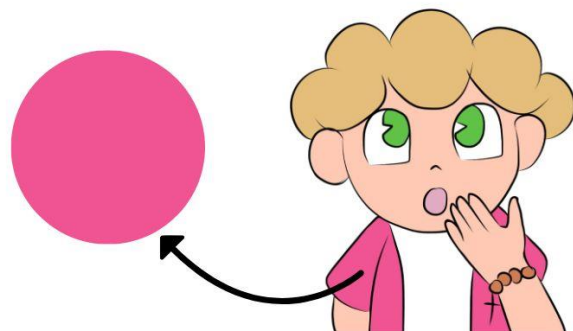
Se busca que los observadores asocien el personaje con el lugar, por ello se usó un color distintivo de cada personaje en la diagramación de la guía. En este caso el azul del traje de baño de MOY.



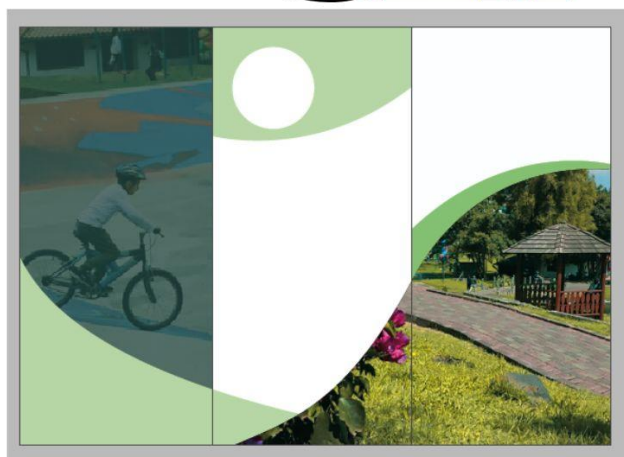
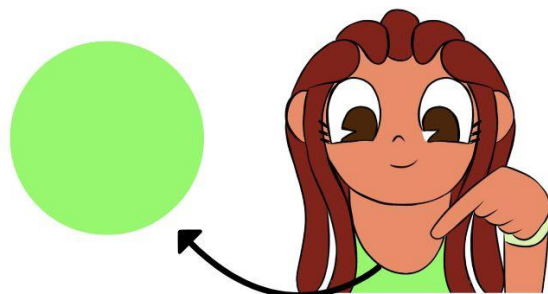
Se busca que los observadores asocien el personaje con el lugar, por ello se usó un color distintivo de cada personaje en la diagramación de la guía. En este caso el morado del pañuelo de DAN.



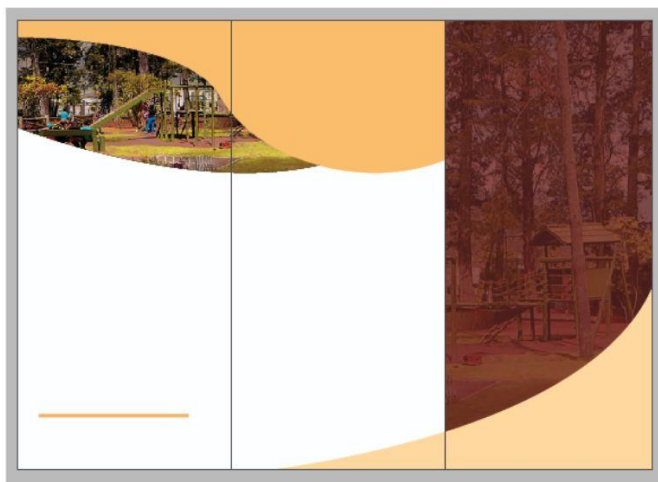
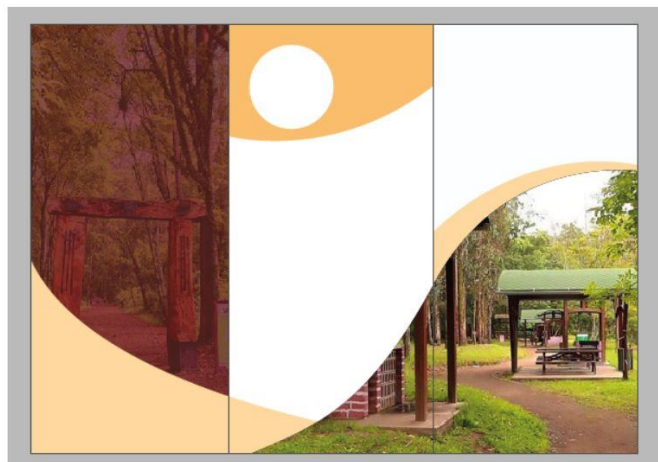
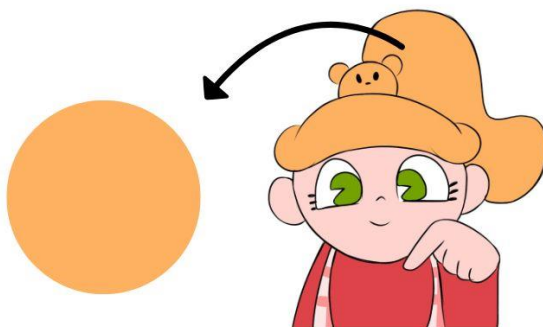
Se busca que los observadores asocien el personaje con el lugar, por ello se usó un color distintivo de cada personaje en la diagramación de la guía. En este caso el rosa del chaleco de OTO.



Se busca que los observadores asocien el personaje con el lugar, por ello se usó un color distintivo de cada personaje en la diagramación de la guía. En este caso el verde de la camiseta de MOY.



Se busca que los observadores asocien el personaje con el lugar, por ello se usó un color distintivo de cada personaje en la diagramación de la guía. En este caso el naranja del cabello de NIA.



Conclusiones:

El proyecto dio paso a la creación de una guía turística ilustrada en estilo cartoon, el objetivo principal de este es promover el turismo interno en la parroquia de Conocoto. Y fue así que se aplicó la ilustración digital como herramienta de comunicación visual como estrategia para presentar los lugares turísticos de manera novedosa, logrando una conexión con los observadores. Esto demuestra que la ilustración digital es muy eficaz al momento de transmitir mensajes.

A pesar de no haber agregado una mayor variedad de lugares turísticos, el proyecto logra transmitir el potencial de aplicar este recurso en campañas de este tipo. En un futuro, se podría perfeccionar el proyecto y abarcar más recursos o plataformas interactivas. Este proyecto me dio la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en ilustración, diagramación, entre otros: esto me permite crecer profesionalmente pues logré reconocer mis habilidades y mi interés en proyectos de este tipo creció.

Recomendaciones:

Para continuar con el desarrollo de este proyecto, se recomienda abarcar una mayor cantidad de lugares turísticos, con el fin de ofrecer una visión más completa de los atractivos de Conocoto. Además, sería beneficioso crear una versión digital interactiva de la guía, o que los vídeos enlazados mediante los códigos qr sean tours guiados por los personajes animados, esto para que haya aún más conexión con los personajes, mejorando su experiencia. Además, se debería promocionar con más fuerza, tal vez mediante el apoyo del GAD Parroquial.

Bibliografía:

- Adoni (7 de febrero del 2024) *Estilo cartoon: una explosión de creatividad para tus trabajos de arte digital*. Centro Pixels. <https://acortar.link/fg9bzh>
- Ambrose, G., y Harris, P. (2011). *Tipografía: manual de estilo gráfico*. Lausana: AVA Publishing.
- Artale, J (2019) *Types of Travel Guide*. Birds of a Feather Press.
<https://acortar.link/jziwv5>
- Bakker, L (2024) *Estrategias de Contenido de Turismo Atractivo*. StoriMake.
<https://acortar.link/SsQBKO>
- Barona, K (2023) *La ilustración como medio de difusión de los lugares icónicos de las parroquias urbanas de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato [Proyecto de titulación]
- Berger, D; Cross, R y Misal, S (2017) *On the en role of pinted media on choice of tourist destinations*. European Centre for Reseach Training and Development UK.
[Proyecto de investigación] <https://acortar.link/E1bOst>
- Brodowicz, M (21 de abril del 2024) *The Role of Brochures in Tourism and Marketing the Product*. Aithor. <https://acortar.link/Un8ANR>
- Buchholz (5 de febrero del 2024) *11 cartoon styles to know*. SkillShare.
<https://acortar.link/ejOvBT>
- Catalan, L (26 de octubre del 2023) *Cómo sacar partido a los códigos QR en tu estrategia digital*. Tandem. <https://goo.su/Xu0zTQ>

- Chamba, M (2018) Plan de promoción turística de la parroquia de Conocoto con el objetivo de promocionar sus atractivos naturales y culturales. Tecnológico Superior Cordillera [Proyecto de titulación]
- Donis (3 de febrero del 2023) Cartoon Illustration in Advertising. DytaType. <https://acortar.link/wfhHln>
- Esparza, R (21 de septiembre del 2020) Turismo de colores y Neuromarketing. TalentRepublic. <https://acortar.link/FITTD1>
- Fernández (2024) La guía turística. Scribid. <https://acortar.link/HQ6Gim>
- Galindo, S (17 de mayo del 2016) Como influye el video marketing en el turismo. Amara. <https://acortar.link/A0vnoq>
- García, J (12 de septiembre del 2024) Psicología del color: significado y curiosidades de los colores. Psicología y Mente. <https://acortar.link/7qPWG>
- Hodgson, D (26 de septiembre del 2020) 10 best fonts for brilliant brochures. MyCreativeShop. <https://acortar.link/HdN8q4>
- Krafft, N (29 de Noviembre del 2024) A Complete Guide to Flyer Sizes. Oppizi <https://acortar.link/UIIvLN>
- Larrea, E (20 de agosto de 2020) La fotografía turística un componente clave en la promoción de un destino. Escafandra. <https://acortar.link/UrPIlr>
- Mar (28 de Septiembre del 2023) Los tipos de plegado más utilizados en folletos plegados. ProPrint <https://goo.su/d4K8IK>
- Mayalita, R (2013) Diseño de una guía turística promocional de los atractivos naturales de la laguna de Mojanda. Universidad de Otavalo [Proyecto de Grado] <https://acortar.link/2YzfWc>

- Mejía, M (4 de marzo del 2021) Cómo ilustrar en Illustrator. Crehana.
<https://acortar.link/9fLcoF>
- Meléndrez (1 de mayo del 2020) Turismo interno debe ser el primero en reactivarse después del COVID-19. El Nuevo Ecuador.
<https://acortar.link/4GykGn>
- Palacio, M y Molina, V (2015) La promoción turística a través de técnicas tradicionales y nuevas. Universidad de Medellín [Proyecto de investigación]
<https://acortar.link/MpbwTx>
- Ploypunsa, N (2016) A Prototype of design and Illustration for travel guidebook. Thammasat University. [Proyecto de titulación]
- Pérez (2021) Cultura de arte, tradiciones e identidad. GAD Parroquial Rural de Conocoto.
- Quezada, D (2024) Diseño editorial de una guía turística con mecanismo pop up para promocionar el turismo en el cantón Nabón. Universidad de Cuenca [Proyecto de titulación]
- Ridge, B (10 de febrero del 2024) *El Uso de Indesign en el Diseño Gráfico: Una Perspectiva Profesional*. In diseño. <https://goo.su/dJqh>
- Ross, J (18 de mayo del 2022) Los 600 años de historia del diseño de folletos y octavillas. Solopress. <https://acortar.link/7GIm8R>
- Santamaría, E y López, S (2019) Beneficio social de la actividad turística en Ecuador. Universidad de Zulia. [Proyecto de investigación]
<https://acortar.link/h1YA2t>

- Simonet, A (2014) Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace. Anna&Co. <https://acortar.link/qLkj90>
- Ullco, V y Coral, E (2016) Elaboración de una historieta ilustrada sobre la fiesta de la parroquia San Buenaventura del cantón Latacunga, mediante la aplicación de técnicas de ilustración, para difusión turística. Universidad técnica de Cotopaxi [Proyecto de investigación] <https://acortar.link/nUCdnM>
- UPrinting. (2023, September 15). 10 Important Elements for Crafting Travel Brochures. UPrinting. <https://goo.su/Sj0XI>

Anexos

