



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS**

**UNIDAD ACADÉMICA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TESIS DE GRADO**

**ESTUDIO PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES DE MARCA  
BASADO EN ABSTRACCIONES DE LA FLORA Y FAUNA  
ESMERALDEÑA**

**PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE  
DISEÑADORA GRÁFICO**

**AUTORA**

**EVELYN KATHERINE RAMOS GÓMEZ**

**ASESOR**

**MGT. JOSÉ LUIS ROMERO NAZARENO**

**ESMERALDAS, 2018**

## **TRIBUNAL DE GRADUACIÓN**

Trabajo de investigación luego de haber dado por cumplido los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCE, previo a la obtención del título de DISEÑADORA GRÁFICO.

---

**Presidente Tribunal de Graduación**

---

**Lector 1:** Mgt. Ladys Vásquez Coisme

---

**Lector 2:** Mgt. David Puente Holguín

---

**Director de escuela:** Mgt. David Puente Holguín

---

**Director de tesis:** Mgt. José Luis Romero

**Esmeraldas, 2018**

## **AUTORÍA**

Yo, EVELYN KATHERINE RAMOS GÓMEZ, certifico que la presente investigación titulada “Estudio para la creación de personajes de marca basado en abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña”, es totalmente original e inédita de mi autoría.

Es todo en cuanto puedo declarar en honor a la verdad.

---

Evelyn Katherine Ramos Gómez

CI. 0804512366

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente agradezco a Dios por haberme brindado toda la fuerza, paciencia y sabiduría necesaria para poder cumplir con este objetivo.

A mis padres Merlin Ramos y Elena Gómez, por su apoyo incondicional durante toda mi etapa universitaria, por todos sus valores implantados en mí que han permitido llevarme al éxito.

A mis docentes, por cada uno de sus conocimientos impartidos a lo largo de mi periodo educativo, que han servido de gran ayuda para cumplir con esta meta.

## **DEDICATORIA**

Este logro se lo quiero dedicar principalmente a Dios, porque él siempre ha estado ahí día a tras día apoyándome y dándome las fuerzas necesarias para seguir adelante con mi carrera y no desfallecer en cada etapa de mi vida. A mis padres, por toda la paciencia, apoyo y esfuerzo brindado durante lo largo de toda mi vida; que ha permitido que sea una persona de bien, con principios y valores inculcados. A mi música, mi Rock and Roll que siempre estuvo presente en mis buenas y malas noches para que no me durmiera; él siempre ahí inspirándome con cada una de sus hermosas melodías. A la bendición más grande que Dios y la vida me pudieron haber regalado, mi amado sobrino Abel Ezequiel, como lo llamo yo, mi Chanco/Pollo/Mono que llegó a mi vida en el momento en que más lo necesitaba para llenarla de luz, alegría y esperanza; él mi motivo y razón de vida. A mis amigos, en especial Michelle y Joel que siempre estuvieron ahí apoyándome en las buenas y malas, soportando mi mal carácter y estado de bipolaridad para que siguiera adelante. A mi segunda mamá postiza que Dios puso en mi camino, la señora Teresa Tapia, que me abrió las puertas de su casa de la manera más maravillosa, que sin duda alguna fue como una madre para mí, ella siempre dándome sus buenos consejos, cuidando de mí y salud para que me sintiera bien.

Por todo esto y mucho más va para ustedes, millón gracias de todo corazón, los amo.

**Evelyn Ramos Gómez**

# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....   | 15 |
| <b>Presentación del tema de investigación</b> .....                 | 15 |
| <b>Planteamiento del problema</b> .....                             | 15 |
| <b>Justificación</b> .....  | 17 |
| <b>Objetivos</b> .....  | 18 |
| General .....   | 18 |
| Específicos.....  | 18 |
| <b>1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b> .....                           | 19 |
| 1.1. Bases teóricas científicas.....                                | 19 |
| 1.1.1. La marca .....   | 19 |
| 1.1.1.1. Construcción de marca: el branding.....                    | 19 |
| 1.1.1.2. Identidad corporativa .....                                | 20 |
| 1.1.2. La publicidad .....  | 20 |
| 1.1.3. Personajes de marca y publicitarios.....                     | 21 |
| 1.1.3.1. Aspectos a considerar para crear personajes de marca ..... | 21 |
| 1.1.3.2. La retícula.....   | 24 |
| 1.1.4. Diseño de personajes .....                                   | 24 |
| 1.1.4.1. Aspectos fundamentales del personaje.....                  | 28 |
| 1.1.4.2. Proceso para la creación de personajes .....               | 29 |
| 1.1.5. Morfología en diseño .....                                   | 43 |
| 1.1.6. El minimalismo (Menos es más) .....                          | 44 |
| 1.1.7. Elementos del diseño gráfico.....                            | 44 |
| 1.1.8. Síntesis de la imagen (Abstracción).....                     | 46 |
| 1.1.8.1. Método de síntesis.....                                    | 47 |
| 1.1.9. Ciudad de Esmeraldas.....                                    | 50 |
| 1.1.9.1. Estuario .....   | 51 |
| 1.1.10. Flora y fauna esmeraldeña .....                             | 51 |
| 1.1.10.1. Flora .....   | 51 |
| 1.1.10.1.1. Cocotero o palma de coco .....                          | 54 |
| 1.1.10.2. Fauna .....   | 56 |
| 1.1.10.2.1. La pesca en Esmeraldas.....                             | 57 |
| 1.1.10.2.1.1. Pez pargo rojo.....                                   | 60 |
| 1.2. Antecedentes.....  | 68 |

|   |            |
|---|------------|
| 1.3. Marco legal.....   | 70         |
| <b>2. CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>   | <b>72</b>  |
| 2.1. Tipo de estudio.....   | 72         |
| 2.2. Definición conceptual y operacionalización de las variables .....  | 73         |
| 2.3. Métodos .....  | 75         |
| 2.4. Técnicas e instrumentos.....   | 76         |
| 2.5. Análisis de datos .....  | 77         |
| <b>3. CAPÍTULO III: RESULTADOS.....</b>   | <b>79</b>  |
| <b>4. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN .....</b>  | <b>93</b>  |
| <b>5. CAPÍTULO V: CONCLUSIONES.....</b>   | <b>96</b>  |
| <b>6. CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES .....</b>  | <b>98</b>  |
| <b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>  | <b>99</b>  |
| <b>8. ANEXOS .....</b>  | <b>105</b> |
| Anexo 1: Modelo de ficha de observación flora. ....   | 105        |
| Anexo 2: Imágenes a observar (ficha flora) .....  | 106        |
| Anexo 3: Imágenes a observar (ficha flora) .....  | 107        |
| Anexo 4: Modelo de ficha de observación fauna. ....   | 108        |
| Anexo 5: Imagen a observar (ficha fauna) .....  | 109        |
| Anexo 6: Modelo de ficha bibliográfica.....   | 110        |
| Anexo 7: Matriz de datos fichas bibliográficas (flora).....   | 111        |
| Anexo 8: Modelo cuestionario del focus group .....  | 113        |
| Anexo 9: Personajes a evaluar (focus group).....  | 114        |
| Anexo 10: Matriz de datos focus group .....   | 115        |
| Anexo 11: Bocetos personajes de la flora esmeraldeña .....  | 119        |
| Anexo 12: Bocetos personajes de la fauna esmeraldeña .....  | 120        |
| Anexo 13: Propuestas personajes finales de la flora y fauna esmeraldeña,<br>habiéndose aplicado las sugerencias ..... | 121        |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1. Evolución de personajes de Kellogg's .....           | 22 |
| Figura 2. Mascota de Kellogg's Zucaritas .....                 | 22 |
| Figura 3. Personajes de Mr.Muscle y Pringles .....             | 23 |
| Figura 4. Payaso mascota de McDonald .....                     | 23 |
| Figura 5. Aspectos de un personaje .....                       | 29 |
| Figura 6. Dibujar para soltar la mano .....                    | 30 |
| Figura 7. Personajes de referencia .....                       | 30 |
| Figura 8. Gestos en caricaturas .....                          | 31 |
| Figura 9. Proporciones del cuerpo humano .....                 | 31 |
| Figura 10. Volumen en el personaje .....                       | 32 |
| Figura 11. Referentes de caricaturas .....                     | 32 |
| Figura 12. Uso de formas básicas para crear un personaje ..... | 33 |
| Figura 13. Forma incorrecta y correcta para dibujar .....      | 33 |
| Figura 14. Líneas de acción del personaje .....                | 33 |
| Figura 15. Emociones y movimientos del personaje .....         | 34 |
| Figura 16. Varias propuestas de personaje .....                | 34 |
| Figura 17. Segmento de edades de un personaje .....            | 35 |
| Figura 18. El protagonista o bueno de la historia .....        | 36 |
| Figura 19. El genio.....                                       | 36 |
| Figura 20. El apuesto o galán.....                             | 36 |
| Figura 21. La mujer atractiva.....                             | 37 |
| Figura 22. El científico loco .....                            | 37 |
| Figura 23. El antagonista .....                                | 38 |
| Figura 24. El maestro o mentor .....                           | 38 |
| Figura 25. Uso de figuras ovaladas o circulares .....          | 39 |
| Figura 26. Uso de formas triangulares en personajes .....      | 39 |
| Figura 27. Varias perspectivas de personajes .....             | 40 |
| Figura 28. Vestuario del personaje .....                       | 40 |
| Figura 29. Sábana de expresiones .....                         | 41 |
| Figura 30. Ilustración digital.....                            | 43 |
| Figura 31. Elementos conceptuales del diseño .....             | 45 |
| Figura 32. Elementos visuales del diseño .....                 | 45 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 33. Elementos de relación del diseño .....  | 46  |
| Figura 34. Imagen de referencia .....  | 47  |
| Figura 35. Síntesis en dibujo lineal.....  | 47  |
| Figura 36. Síntesis del contorno .....   | 48  |
| Figura 37. Síntesis en siluetas.....   | 48  |
| Figura 38. Fondeado .....  | 48  |
| Figura 39. Sombreado.....  | 49  |
| Figura 40. Negativo .....  | 49  |
| Figura 41. Fragmentado o formas.....   | 49  |
| Figura 42. Geométrico o rectilíneo .....   | 50  |
| Figura 43. Guayacán ( <i>Tabebuia chrysantha</i> ) .....   | 53  |
| Figura 44. Matapalo ( <i>Ficus benjamina</i> ) .....   | 53  |
| Figura 45. Mangle rojo ( <i>Rhizophora mangle</i> ) .....  | 54  |
| Figura 46. Mangle Negro ( <i>Avicennia germinans</i> ) .....                                     | 54  |
| Figura 47. Árbol de coco .....   | 56  |
| Figura 48. <i>Cocos nucifera L.</i> .....  | 56  |
| Figura 49. Pargo rojo .....  | 61  |
| Figura 50. Cangrejo azul ( <i>Cardisoma crassum</i> ).....                                       | 61  |
| Figura 51. Jaiba ( <i>Callinectes arcuatus</i> ) .....   | 62  |
| Figura 52. Pelicano ( <i>Pelicanus occidentalis</i> ) .....                                      | 64  |
| Figura 53. Fragata ( <i>Fragata magnificens</i> ).....   | 64  |
| Figura 54. Cormorán ( <i>Phalacrocorax Olivaceus</i> ) .....                                     | 65  |
| Figura 55. Garza ( <i>Egretta thula</i> ).....   | 65  |
| Figura 56. Iguana común ( <i>Iguana iguana</i> ).....  | 66  |
| Figura 57. Lagartija ( <i>Dicrodon guttulatum</i> ) .....  | 66  |
| Figura 58. Árbol de coco ( <i>Cocos nucifera L.</i> ).....                                       | 106 |
| Figura 59. <i>Cocos nucifera L.</i> .....  | 107 |
| Figura 60. <i>Lutjanus</i> .....   | 109 |
| Figura 61. Personajes focus group flora (Palma de coco), y personaje fauna (Pez pargo rojo)..... | 114 |
| Figura 62. Personajes finales flora (Palma de coco), y personaje fauna (Pez pargo rojo).....     | 121 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|               |    |
|---------------|----|
| Tabla 1 ..... | 52 |
| Tabla 2 ..... | 57 |
| Tabla 3 ..... | 59 |
| Tabla 4 ..... | 63 |
| Tabla 5 ..... | 65 |
| Tabla 6 ..... | 73 |
| Tabla 7 ..... | 83 |
| Tabla 8 ..... | 90 |

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo estudiar rasgos característicos de elementos de la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca.

Para su proceso se utilizó un enfoque cualitativo, con alcance descriptivo y explicativo, porque se pudieron identificar rasgos característicos de las especies más relevantes de la flora y fauna esmeraldeña, se consideró la opinión de expertos del diseño gráfico; y una vez recolectada la información ya antes mencionada, se detallaron técnicas o procesos para proponer los componentes gráficos basados en la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca.

Los instrumentos metodológicos aplicados fueron: fichas de observación, fichas bibliográficas y cuestionario; la población tomada en cuenta para esta investigación fue seleccionada mediante un muestreo intencional o de conveniencia, el cual estaba conformado por un listado de 40 especies en flora y 648 especies en fauna clasificadas por familias, de las cuales salieron electas la palma de coco y el pez pargo rojo, posteriormente se tomó la opinión de 4 expertos del diseño gráfico en la creación de personajes de marca, debido a que es un público apto y calificado para emitir criterios que aporten con la investigación.

Cabe recalcar que las especies más relevantes a representar la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca fueron: el cocotero y pez pargo rojo, porque en datos amparados por fuentes como el Ministerio del Ambiente, DIARIO HOY, ESPOL, CEPLAES y ILDIS, sustentan que estas especies constituyen un alto valor significativo dentro de la provincia de Esmeraldas.

A través del análisis e interpretación de datos, los resultados indicaron que para la creación de personajes de marca, es necesario tener en cuenta ciertos aspectos como: el uso de figuras geométricas, aplicar estilo ilustrativo TOON, realizar varios bocetos, utilizar saturaciones cromáticas, emplear vestimenta o accesorios para reforzar el mensaje, colocar todas las partes del cuerpo humano dependiendo del enfoque que se tenga, hacer uso de la proporción para dar características reales en la fisonomía del personaje y desproporción para resaltar ciertas cualidades específicas en sus rasgos anatómicos. Se concluye que para la realización de personajes de marca es conveniente manejar los aspectos ya mencionados, puesto que permitirá que el mensaje a comunicar sea claro y entendible para el público objetivo. El uso de

personajes inspirados en la flora y fauna aporta en la difusión y divulgación de especies nativas de una localidad y al mismo sirve de refuerzo en la promoción de identidades visuales destinadas a empresas comerciales.

**Palabras claves:** personajes de marca, flora y fauna esmeraldeña

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to study characteristic features of Esmeralda flora and fauna for the creation of brand names.

For its process, a qualitative approach was used, with descriptive and explanatory scope, because it was possible to identify characteristic features of the most relevant species of Esmeralda flora and fauna, the opinion of experts in graphic design was considered; and once the information already mentioned was collected, techniques or processes were detailed to propose the graphic components based on esmeraldeña flora and fauna for the creation of brand-name characters.

The methodological instruments applied were: observation cards, bibliographic records and questionnaire; the population taken into account for this research was selected by means of an intentional or convenience sampling, which consisted of a list of 40 species in flora and 648 species in fauna classified by families, from which the coconut palm and the fish red snapper, later took the opinion of 4 graphic design experts in the creation of brand characters, because it is a qualified public and qualified to issue criteria that contribute to the research.

It should be noted that the most relevant species to represent the flora and fauna of Esmeralda for the creation of brand names were: the coconut palm and red snapper fish, because in data covered by sources such as the Ministry of the Environment, DIARIO LA HORA, ESPOL, CEPLAES and ILDIS, sustain that these species constitute a high significant value within the province of Esmeraldas.

Through the analysis and interpretation of data, the results indicated that for the creation of brand characters, it is necessary to take into account certain aspects such as: the use of geometric figures, apply illustrative TOON style, make several sketches, use chromatic saturations, use clothing or accessories to reinforce the message, place all the parts of the human body depending on the focus you have, make use of the proportion to give real characteristics in the character's physiognomy and disproportion to highlight certain specific qualities in their anatomical features. It is concluded that for the realization of brand characters it is convenient to handle the aforementioned aspects, since it will allow the message to be communicated to be clear and understandable to the target audience. The use of characters inspired by the flora and fauna contributes to the dissemination and dissemination of native species

of a locality and serves as a reinforcement in the promotion of visual identities for commercial companies.

**Keywords:** brand characters, flora and fauna esmeraldeña

# INTRODUCCIÓN

## **Presentación del tema de investigación**

*Estudio para la creación de personajes de marca basado en abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña.*

El tema de investigación surge por la necesidad de difundir en los habitantes de la provincia de Esmeraldas, las especies de flora y fauna que habitan en ella; a razón de esto, se ha decidido estudiar como estrategia el uso de personajes de marca, lo cual hoy en día es utilizado por diversas empresas puesto que les resulta más comercial y accesible en la interacción con el público objetivo.

La ciudad de Esmeraldas se ha caracterizado por contar con una flora y fauna exuberante, pese al desconocimiento de muchas de sus especies en la población local, entidades gubernamentales y académicas han realizado esfuerzos para su conservación a través de investigaciones y planes de gobierno.

## **Planteamiento del problema**

La ciudad de Esmeraldas ubicada al norte del Ecuador es conocida a nivel nacional como la “Tierra Verde” debido a su flora exuberante, además cuenta con especies de climas tropicales tales como: perezosos, lagartos, serpientes, loros, golondrinas, entre otros. La flora y fauna de esta región ha sufrido acontecimientos negativos a causa de la deforestación y contaminación ambiental producida por el hombre y las grandes industrias, esto ha llevado a que organismos gubernamentales y organizaciones sin fines de lucro tomen acciones para dar mejoras a estas problemáticas. En materias relacionadas a las ciencias naturales en los primeros años de educación primaria y secundaria, se imparten temas relacionados con la flora y fauna por medio de textos proporcionados por el gobierno, aunque estos materiales didácticos no profundizan por completo, lo cual genera desconocimiento e importancia sobre la variedad de especies que habitan en Esmeraldas.

El sinnúmero de especies animales y vegetales con los que cuenta esta provincia ubicada al norte del Ecuador fronteriza con Colombia, ha motivado a que varias

organizaciones públicas, privadas y organismos sin fines de lucro realicen proyectos destinados a la conservación de especies en peligro de extinción amparados en la constitución de la república del Ecuador a través de sus leyes y planes estatales. Otro de los factores negativos a considerar es que la cultura esmeraldeña lastimosamente no practica el hábito de cuidado y preservación.

Por ello, el estudio de elementos de la flora y fauna esmeraldeña para creación de personajes de marca está encaminado a fomentar la capacidad de síntesis de detalles en una imagen, basado en un proceso de simplificación mediante la abstracción de rasgos característicos de cada elemento para dar paso a nuevas creaciones. El diseño de personajes de marca es una estrategia que toman las empresas para darle mayor fuerza a la venta de sus productos o servicios a través de las emociones, el desarrollar personajes tomando rasgos de elementos de la flora y fauna de Esmeraldas genera al identificador visual sentido de pertenencia con el lugar. Los personajes o también denominados mascotas basados en elementos de la naturaleza, son una forma amigable y moderna de llegar hacia el público, y en especial con los jóvenes que tienen más afinidad con este tipo producto; su correcta difusión en medios o soportes generará resultados beneficiosos a futuro.

A partir de estas problemáticas lleva a plantearse las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles serán los rasgos característicos de las especies más relevantes de la fauna y flora esmeraldeña?

¿Qué componentes gráficos servirían para la representación de la flora y fauna esmeraldeña?

¿Los personajes de marca propuestos representarían la flora y fauna esmeraldeña?

¿De qué manera contribuirían estos personajes para la ciudad?

¿Qué aporte daría la opinión de los expertos para la creación de los personajes?

En consideración a los aspectos mencionados anteriormente, que muestran la poca difusión y conocimiento de la flora y fauna esmeraldeña en sus habitantes, se considera oportuno proponer los elementos gráficos que constituirán los personajes de marca, con el fin que los esmeraldeños conozcan y de alguna u otra manera crear en ellos ese espíritu de cuidado sobre la biodiversidad que los rodea.

## **Justificación**

La presente investigación nace de la necesidad de difundir y dar a conocer las especies de flora y fauna esmeraldeña, haciéndolo a través de personajes de marca con fines corporativos, elaborados con procesos de abstracción de la imagen lo que permite simplificar una idea o mensaje para que las propuestas gráficas sean fáciles de entender y reproducir. En esta investigación además de incentivar la difusión de especies nativas de la localidad se aporta como material de apoyo para profesionales del diseño porque se dan referencias teóricas relacionadas con la creación de personajes de marca con fines publicitarios y vinculación con la marca gráfica, además se busca establecer relaciones lógicas entre el identificador visual y el personaje que integren la forma, color, textura, proporción, entre otras, así como las características principales de cada elemento abstraído, en este caso los de la flora y fauna esmeraldeña.

Al mismo tiempo, esta investigación es novedosa porque se convierte en un gran aporte para la comunidad esmeraldeña, dado que en la actualidad no existe ni se ha aplicado este tipo de proyecto que dé a conocer su biodiversidad, el hacer uso de personajes de marca es una estrategia bastante amigable, que hará que los habitantes de la provincia, y en especial los jóvenes, tomen con importancia seguir preservando el contexto ambiental de Esmeraldas, para que esto se lleve a cabo se sugiere incluir estos personajes en materiales de apoyo tales como: libros, folletos, revistas, campañas, exposiciones, entre otros que sirvan como informantes.

El papel que juega el profesional del diseño gráfico en la sociedad y frente a las problemáticas ambientales es fundamental porque puede prevenir o promover la conservación del medio ambiente a través de mensajes gráficos.

La provincia de Esmeraldas es altamente productiva y sobresale en áreas de ganadería, pesca, agricultura, minería, gastronomía y turismo. Vincular personajes de marca para la difusión de productos de cada área mencionada a través de estrategias publicitarias, así como el uso de elementos abstraídos de la flora y fauna para formar composiciones representativas de un lugar, personaliza el producto o servicio dándole un toque creativo para lograr algo innovador.

## **Objetivos**

### **General**

Estudiar rasgos característicos de elementos de la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca.

### **Específicos**

- Identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña.
- Proponer los componentes gráficos para la creación de un personaje de marca que represente a la flora y otro a la fauna esmeraldeña.
- Conocer la opinión de expertos sobre la utilización de abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña para su aplicación en personajes de marca.

# **1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

## **1.1. Bases teóricas científicas**

### **1.1.1. La marca**

Muñiz (2010) expresa que la marca es uno de los componentes estratégicos dentro del medio financiero más indispensables e importantes para una empresa, dado que adquiere protagonismo con el pasar del tiempo, siempre y cuando esta transmita sensaciones y emociones en el consumidor. Para que una marca quede impregnada en la mente del público debe gozar del reconocimiento y posicionamiento en el mercado. En pocas palabras, la marca es el nombre, apodo o calificativo que se le da a un establecimiento, el cual identifica al producto o servicio en especial.

De la misma manera Duero (2003) indica que una marca debe comunicar y transmitir con firmeza lo que simboliza la empresa, dado que de esta dependerá la imagen que el cliente se proyecte de la empresa e institución, y de la futura relación que mantenga con ella. Una marca tiene que ser clara y entendible para que así el mensaje pueda llegar con eficacia al espectador, y asimismo causar un sentimiento y emoción.

En las opiniones expuestas por los autores mencionados anteriormente se pudo comprobar que la marca es la carta de presentación para una empresa, por lo que tendrá que comunicar y transmitir lo que vende de manera precisa, causando sentimientos en el consumidor para que éste se sienta identificado con la organización o producto.

#### **1.1.1.1. Construcción de marca: el branding**

Galván (2017) resalta que el término “branding” es una técnica que se utiliza en el contorno del marketing o mercadotecnia. El branding netamente tiene que ver con el proceso de construcción de marca, por medio de ella identificará el público a la empresa por tal razón de este proceso dependerá el futuro y triunfo que consiga la entidad, para lo cual se debe de contar primeramente con una estrategia.

Como objetivos principales del branding está extender la marca en el mercado hasta conseguir posicionarla y colocarla en la mente del consumidor, lo que para ello se necesita destacar su poderío resaltando valores y cualidades que conserve el producto o servicio, y también la credibilidad hace que se diferencie una marca del resto de la competencia porque causa un gran impacto en el mercado.

### **1.1.1.2. Identidad corporativa**

Aranda (2016) sostiene que la identidad corporativa es la que concede una personalidad propia a cada entidad con un perfil único que le permite distinguirse de la competencia. El término “identidad” representa el atributo, y “corporativa” se refiere a la empresa. La identidad corporativa a más de mostrar rasgos característicos de la compañía refiere y describe detalles profundos como su visión, misión, valores y demás; lo que permite que todos los miembros de la asociación capten un mismo mensaje.

De tal manera que todo símbolo que surja de una identidad corporativa servirá como instrumento de comunicación para indicar lo que se está creando y hacia qué público en específico va dirigido.

Por otra parte Borges (2012) menciona que la identidad corporativa incluye una gran cantidad de elementos entre ellos:

**Visuales:** Logotipo, embalaje, tarjetas de presentación, uniforme, o simplemente la imagen que transmiten los funcionarios de la empresa.

**Auditivos:** Melodía o música que reproducen en una tienda o empresa en específica.

**Olfativos:** Aroma o esencia que utilizan las empresas para distinguirse y atraer a sus clientes.

**Gustativos:** Preguntas de ¿A qué podría saber tu marca?

**Táctiles:** Cuestión como ¿Qué tejido representa mejor el espíritu de tu marca?

Hay que tener presente que la identidad corporativa se forja con el tiempo y repetición, de tal modo que se mantenga en la mente del público.

### **1.1.2. La publicidad**

La publicidad es la alternativa de comunicación más factible para dar a conocer beneficios y atributos de un producto o servicio que se lance en el mercado. La publicidad y el diseño requieren de temas con gran relevancia para conseguir captar la atención del público. Es por eso por lo que hoy en día empresas, negocios y demás hacen uso de este fenómeno con el fin de mostrarle al mundo lo que están ofreciendo, la publicidad ha resultado beneficiosa en la sociedad de los negocios, puesto que ha originado el surgimiento de competencia entre compañías (Patrizi, 2015).

### **1.1.3. Personajes de marca y publicitarios**

María (2013) alude que los personajes de marca son los que dan sentido y vida a una marca, aun sin importar que sean reales o ficticios. Los personajes buscan transmitir emociones y sentimientos que de por sí, no tiene el producto; mientras que Rojo (2005) revela que desde tiempos antiguos las empresas ya venían haciendo uso de personajes como una manera amigable de presentar sus marcas en el mercado, lo cual permitía que el público se sintiera identificado y socializado con el producto o servicio que brindaban.

Por otro lado García (2010) menciona que el diseño publicitario acude a un ente llamado “monstruo” lo cual se define como todo ser sobrenatural o fuera de lo común que dependiendo de su rareza tendrá un significado como tal. Al crear un personaje con ciertos rasgos distintivos, se debe tener en cuenta que tendrá un significado y valor representativo dependiendo de la cultura en se encuentre, y por ende se debe tener cierta prudencia al momento de hacerlo, puesto que podría causar confusión y mal entendidos porque cada cultura maneja una ideología diferente.

Las mascotas publicitarias no son más que representaciones irreales e imaginarias que toman forma dependiendo de la necesidad que se tenga al momento de transmitir un mensaje, no obstante, de esto dependerá el comportamiento o aceptación que tenga ante el público y cuánto impacto logre causar ante el espectador.

Lo cual quiere decir que, al hacer uso de un personaje o mascota, permite que los clientes se sientan identificados y socializados con el producto o servicio, de tal forma que las empresas empiezan a tomar fuerza en el mercado, consiguiendo ser reconocidas y queridas por el público.

De acuerdo con las definiciones planteadas por los autores se puede demostrar que los personajes de marca son el medio más factible para conseguir que una marca sea reconocida en el mercado y recurso amistoso de llegar a la mente del consumidor.

#### **1.1.3.1. Aspectos a considerar para crear personajes de marca**

- **Conocer bien a tu cliente**

Martínez (2015) sostiene que antes de crear un personaje hay que estar al tanto del tipo de cultura que pertenece el cliente, edad y gustos. Algunos personajes son modificados

a medida en que va creciendo la perspectiva del cliente, como por ejemplo las personas hoy por hoy se preocupan por la salud, razón por la que Kellogg's Zucaritas le diera un nuevo aspecto a sus personajes.



*Figura 1.* Evolución de personajes de Kellogg's

Fuente: Martínez (2015)

### **Elegir el tipo de vínculo que deseas que genere tu personaje publicitario**

- **Vínculo por tema**

Se trata de darle una temática a tu personaje que bien puede ser educativa, diversión, fantasía, entre otros. Como por ejemplo el personaje de Kellogg's Zucaritas está vinculado con el tema de diversión y deporte.



*Figura 2.* Mascota de Kellogg's Zucaritas

Fuente: Martínez (2015)

- **Vínculo por forma**

Al formar el personaje con el logo de tu empresa, el público objetivo rápidamente creará una asociación.



*Figura 3.* Personajes de Mr.Muscle y Pringles

Fuente: Martínez (2015)

- **Vinculo por color**

Se utilizan los colores corporativos de la empresa para identificar tu marca, como por ejemplo: la mascota de McDonald se diferencia por los colores corporativos de la marca. Los colores son escogidos dependiendo de lo que desea transmitir el personaje, siempre y cuando se tenga en cuenta el sentimiento que evoca cada color.



*Figura 4.* Payaso mascota de McDonald

Fuente: Martínez (2015)

En el mismo sentido Mesa editorial Merca2.0 (2015) detalla ciertas características que debe tener un personaje de marca como:

- **Colores:** El factor que hace que un personaje sea llamativo es el color, por lo general se utilizan los mismos colores aplicados en el logotipo, con el fin que exista una relación.
- **Personalidad:** La personalidad del personaje tiene que ir de la mano con los valores, visión y misión que presenta la empresa; además hay que saber manejar cuidadosamente los gestos que se aplican en el personaje, puesto que en ocasiones suelen transmitir agresividad.
- **Actitudes:** Antes de definir la actitud que tendrá el personaje, es importante tener en claro el público objetivo al cuál irá dirigido el mensaje, debido a que no es lo mismo tratar con niños que con personas adultas.
- **Personaje:** Se debe especificar si el personaje será un dibujo o persona, porque el hecho que se utilice una caricatura no significa que vaya a estar relacionado precisamente con niños, incluso existen ejemplos que lo demuestran, como lo es en el caso de Bibendum mascota de Michelin. Todo siempre radicará en las actitudes y personalidad que se conceda al personaje.

### 1.1.3.2. La retícula

Hernández (2009) opina que la retícula es una herramienta inmensamente útil que sirve para certificar mayormente equilibrio en la composición a la hora de diseñar. Se utiliza como esqueleto para organizar textos, imágenes o videos de manera razonada y fácil de visualizar.

Sus comienzos remontan en los griegos, egipcios y mayas los cuales se apoyaban en la proporción áurea o divina en donde manejaban en sus edificaciones y figuras dicha proporción, basándose del análisis profundo de la naturaleza, elementos tales como la concha, el caracol, el cuerpo humano, la forma de las colmenas de abejas, ciertas flores y hojas puesto que cuentan con armonía en sus formas y proporciones las cuales cumplen con una técnica matemática.

### 1.1.4. Diseño de personajes

Academia de artes fábula (2017) menciona que para la creación de personajes intervienen ciertos aspectos como diseño, composición, entre otros, al momento de representar personas, objetos y animales. También se tiene que entender que los personajes deben cobrar vida propia, por medio de sentimientos, movimientos y ambiente en el que se encuentren. Cabe mencionar que para diseñar un personaje

ficticio o irreal, se debe apoyar en elementos existentes que ayuden a definir su personalidad y comportamiento.

A continuación se detallan pasos principales para aprender a crear personajes:

- **Imaginación:** Para la creación de personajes es fundamental llenarse de creatividad e inspiración, para así tener una idea de lo que se desea crear; es recomendable hacer esto antes de plasmar las ideas en el papel.
- **Definir su personalidad:** Es importante especificar el tipo de personaje que se será, apoyándose en características como: nombre, edad, sexo, personalidad, actitud, aspecto físico, y propósito del personaje. Una vez teniendo en claro todos estos aspectos se podrá comenzar a trabajar con las expresiones faciales y lenguaje corporal del personaje.
- **Formas básicas:** Es conveniente que al momento de realizarse los bocetos del personaje se puedan tomar en cuenta figuras geométricas, dado que en ciertos personajes significativos dentro de la animación emplean formas cuadradas y circulares en sus personajes.
- **Soluciones visuales:** Se debe tener una visión de cómo se vería el personaje sin vestimenta, desde varias perspectivas, sus articulaciones, y poses en movimiento.
- **Vestuario:** Una vez resuelto el paso anterior se podrá determinar el tipo de vestuario que llevará el personaje, tomándose en cuenta el concepto de personalidad que se le asignó con anterioridad; existe un método que permite la elaboración rápida de la vestimenta del personaje, y es la de utilizar una hoja papel calco por encima del dibujo, lo cual ayuda a que no surjan deformaciones e imperfecciones sobre el dibujo principal.
- **Expresiones:** Para el personaje se tiene que crear una sábana de expresiones en donde se pueda visualizar cada una de las expresiones que tendrá a lo largo de su existencia.

Por otra parte Ospina (2016) menciona unos pasos para comenzar con el diseño de personajes, los cuales son:

1. Antes que todo se debe familiarizar con la historia mediante el guion, para tener claro el contexto en el cual se desarrollará el personaje, saber lo que hará, y dónde interactuará.

2. Durante la narración del guion se deberá ir pensando en una lista de los posibles personajes y escenarios.
3. Una vez obtenida la lista de los personajes, se procederá a crear un perfil para cada personaje y escenario de la historia, cabe mencionar que el escritor también deberá tener anotado el perfil de los personajes, lo que permitirá diseñar los personajes de manera visual; el guion permite dar una idea sobre la edad que tendrá el personaje, de su físico, personalidad y eventos en los que estará envuelto.
4. Aquí ya se empieza a bocetar al personaje desde varias perspectivas, tomando en consideración el perfil ya destinado para el personaje, igual se deberá probar con varios estilos y materiales, para que así tener varias opciones de donde se pueda escoger.
5. Una vez contando con varias opciones, se tomará la decisión de aplicarle un estilo al personaje, en medio de todas las propuestas siempre va a haber uno o dos dibujos que sobresalgan entre los otros, y de ahí se establecerá el diseño final del personaje.
6. Y finalmente se crea la hoja de personaje, la cual consiste en mostrar al personaje en cuatro posiciones, entre las más comunes: frontal, tres cuartos, perfil y espalda; y aparte también muestra cualquier otro elemento que lleve el personaje.

En base a lo anterior Sepúlveda (2009) muestra una serie de recomendaciones básicas y necesarias en la creación de personajes:

1. Para empezar, si se desea ser un buen dibujante es necesario seguir dibujando lo más que se pueda, pues este arte se consigue mediante la práctica.
2. Normalmente en lo primero que se debe pensar para desarrollar cualquier tipo de diseño, es el público al cual irá dirigido el personaje. Si en cuestión de niños se trata lo recomendable es hacer uso de trazos sencillos y colores brillantes, utilizar rasgos exagerados en el rostro como es en ojos y mejillas.
3. En caso de que el personaje vaya a hacer utilizado para animación, comic o cualquier otro medio donde requiera dos o más personajes, se debe vigilar que cada uno maneje características y cualidades distintas al de los demás, que lo diferencie y la gente no tienda a confundirlos.

4. En la mayoría de las veces normalmente el diseño de personajes exagera los rasgos originarios más de lo común, con el fin que definir o resaltar la personalidad del personaje. Aunque no obstante hay que tener presente que estas deformaciones deben cumplir un propósito y no ser hechas al azar.
5. Las expresiones faciales son la parte más compleja de realizar en un personaje, y para poder reflejar un sentimiento en específico por ley se debe tomar como referencia los gestos que realizan los seres humanos.
6. En el mundo real la simetría no siempre es exacta, siempre habrá cambios leves del lado izquierdo que derecho en todo el cuerpo; aunque para el diseño de personajes mientras más simétrico sea, más real y perfecto será. Toda regla tiene su excepción y siempre va a depender de lo que se desea comunicar.

Tal como se ha visto anteriormente sobre el diseño de personajes Sequeira (2015) expresa cinco aspectos para tener en cuenta al crear un personaje:

1. Lo principal que se debe conocer es quién será el personaje, sus gustos y preferencias, para que esto resulte más fácil se sugiere elaborar una lista que estará dividida en tres áreas: física, social y psicológica.
2. La motivación del personaje es el factor clave dentro de la historia, el personaje es quien permite que se lleve a cabo la historia y no al contrario, la historia empieza únicamente porque el personaje lo requiere.
3. Sin conflicto no hay historia. El conflicto no es más que el problema que se le presenta al héroe en desarrollar su papel.
4. Tener en claro cuál será la función que desarrollarán los demás personajes, por ende se debe diseñar el entorno del personaje en base al entorno en que habita, al interactuar con el personaje se podrá aprovechar ciertos detalles que permitirán el desarrollo y evolución de habilidades del personaje.
5. La originalidad es lo que hace que un personaje se diferencie del resto, siempre hay que partir desde la investigación antes de querer plasmar las ideas en el dibujo, esto permitirá que no existan parentescos entre otros personajes ya existentes.

Con respecto a las definiciones planteadas con anterioridad se pudo evidenciar que cada autor maneja un método diferente para diseñar personajes, lo que no impide cumplir el

mismo objetivo, por el contrario se asemejan y cumplen con lo necesario para crear un personaje.

De la misma manera SENA (2017) menciona también que para la creación de personajes intervienen un conjunto de aspectos y conceptos que no son perceptibles a la vista, puesto que la figura creativa de las personas, animales e inclusive plantas, requiere un estudio profundo del objeto a simbolizar y un elevado nivel de creatividad, fusionado con elementos de diseño y composición para reinventarlos sin que pierda sus propiedades básicas. Para la creación de un personaje se debe realizar un proceso de bocetación que permita conseguir las características pretendidas en cuanto a rasgos tanto indiciales como artificiales.

#### **1.1.4.1. Aspectos fundamentales del personaje**

Aspectos de un personaje tales como: su diseño, temperamento, vestimenta, actitud, y demás características, necesitan de ciertas cosas a tener en cuenta. Para comenzar es preciso comprender que no se trata de cualquier dibujo, sino que la forma visual de un personaje se refiere a un ser que adquiere vida, siente y recibe una personalidad específica, la cual debe ser reflejada en la ilustración. Por ende la mascota o personaje debe evocar y transmitir sentimientos y emociones hacia el público, porque a futuro deberá ser considerado para que realice posibles poses y movimientos.

Los dos componentes esenciales del personaje son: su físico y personalidad o temperamento.

Otros aspectos que determinan la identidad del sujeto son: su vestuario, manera de caminar o moverse, vivienda, historia y elementos que lo rodean.

A medida que se vayan definiendo más trazos del personaje, se conseguirán determinar una considerada cifra de características, como sus miedos, rivales y traumas que permiten destacar un modelo significativo en su manera de actuar y proceder. De alguna u otra manera para darle personalidad a un personaje, primero se debe estar al tanto de los rasgos o peculiaridades de la personalidad del ser humano; para el diseño de un personaje se debe partir de lo general a lo específico hasta conseguir lo deseado.



Figura 5. Aspectos de un personaje

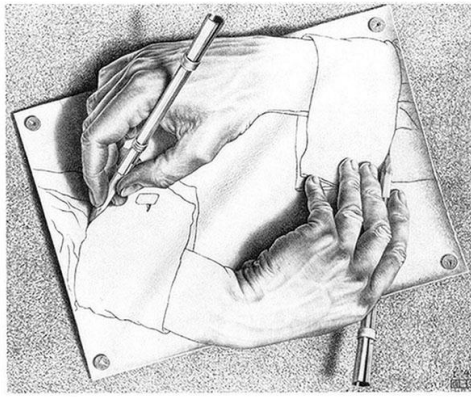
Fuente: SENA (2017)

#### 1.1.4.2. Proceso para la creación de personajes

El crear un personaje no solo significa hacer un buen dibujo, sino que va mucho más de eso, a causa de que se debe entender e imaginar que proviene de un mundo, y que por ende deberá cobrar vida y tener dinamismo. Un buen personaje debe causar y transmitir emociones en el espectador y hacerlo olvidar que se trata de un “simple dibujo en un papel o montón de vectores”; con esto se conseguirá que el personaje nunca muera y permanezca por siempre en la mente del consumidor. No obstante el diseñador habrá cumplido con su labor de crear vida a partir de la nada.

No existe un solo paso que pueda ser valorado como infalible en la realización de personajes, en vista de que en mayor parte depende de la personalidad que posea cada diseñador al momento de diseñar; aunque si es principiante en diseñar personajes se aconseja seguir estos consejos que se detallarán a continuación que le ayudarán a seguir un procedimiento deductivo y estructurado.

1. Tomar todos los cursos posibles de dibujo que pueda conseguir en el internet, libros, academias, e incluso de amigos expertos en dibujar. A más de esto es recomendable dibujar en tiempos libres, porque este ejercicio hace que mejore su trazo y afloje la mano.



*Figura 6. Dibujar para soltar la mano*

Fuente: SENA (2017)

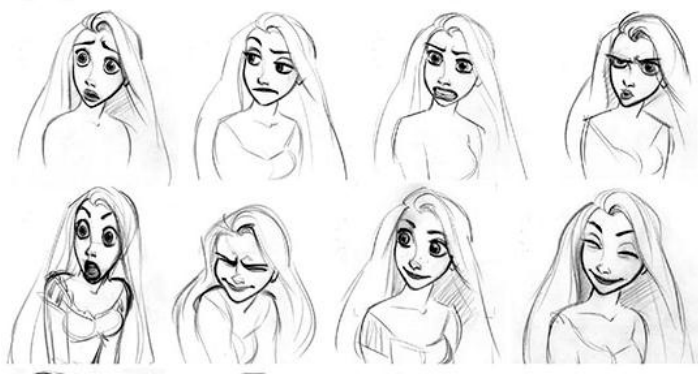
2. Investigar y consultar para reforzar sus conocimientos. Hay que tener en cuenta que para crear un personaje siempre se debe partir de algo ya existente, por tal razón es de vital importancia realizar una buena investigación antes de comenzar a diseñar.



*Figura 7. Personajes de referencia*

Fuente: SENA (2017)

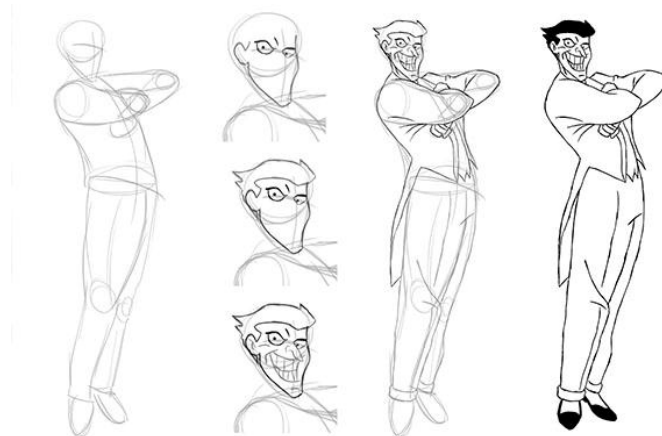
3. Analizar minuciosamente todo lo que está en su entorno, el modo de caminar de las personas y demás aspectos que las distinguen entre las demás. También hay que concentrarse detenidamente en los gestos y en cómo son representados en caricaturas.



*Figura 8. Gestos en caricaturas*

Fuente: SENA (2017)

4. Estudiar y dominar bien la figura humana también es otro punto a favor al crear un personaje, aun sabiendo que no todos los personajes manejan las mismas proporciones que posee el cuerpo humano; siempre y cuando se respeten los principios esenciales de morfología y física.



*Figura 9. Proporciones del cuerpo humano*

Fuente: SENA (2017)

5. Aprender por cuenta propia sobre perspectiva, volumen y luz; esto ayudará a que su personaje mantenga una conexión con el medio en el que habita.



*Figura 10. Volumen en el personaje*

Fuente: SENA (2017)

6. Reconocer los distintos tipos de línea entre ellas: TOON, clásico, anime, trazos rectos, entre otras. El CARTOON es el más común de los estilos puesto que se vale de la exageración para causar impacto en los espectadores y dar expresividad en las partes del personaje. También se debe guiar con buenos referentes de personajes animados, en vista que servirá y aportará en gran parte para identificar diferentes técnicas de dibujo y modos de representar el cuerpo y sus partes.



*Figura 11. Referentes de caricaturas*

Fuente: SENA (2017)

7. Comenzar desde lo básico a lo complejo, la estructura del personaje se basa en formas simples como el óvalo o círculo, cuadrado o rectángulo y triángulo, esto permite que se consiga sencillamente los detalles.

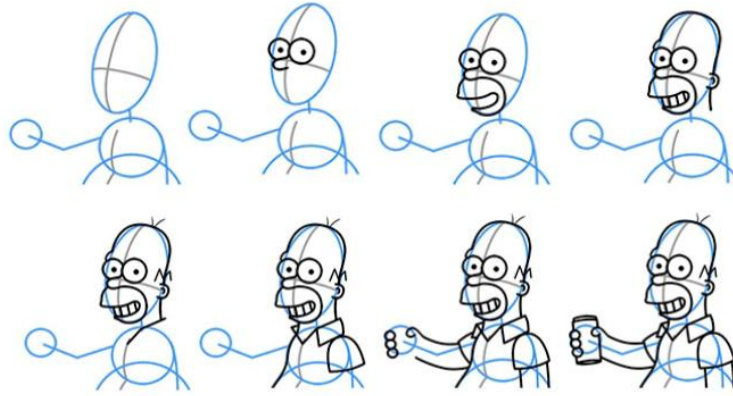


Figura 12. Uso de formas básicas para crear un personaje

Fuente: SENA (2017)

8. Calcular bien el espacio que ocupará el dibujo en la hoja, para que así cuadre y encaje a la perfección.



Figura 13. Forma incorrecta y correcta para dibujar

Fuente: SENA (2017)

9. Tener en cuenta las líneas de acción.

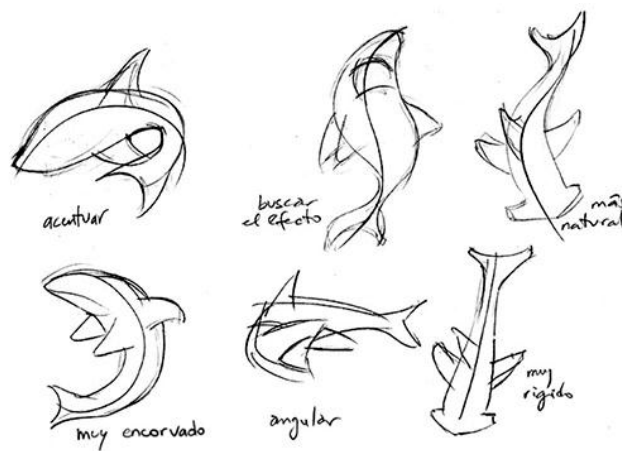


Figura 14. Líneas de acción del personaje

Fuente: SENA (2017)

10. La ilustración o personaje tiene que simular tener vida, despertando en él emociones y movimientos.



Figura 15. Emociones y movimientos del personaje

Fuente: SENA (2017)

11. Elaborar varios bocetos hasta conseguir un diseño contundente.

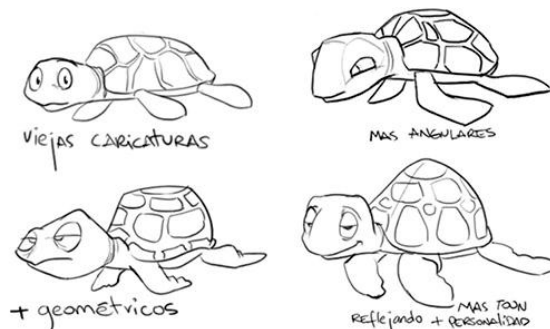


Figura 16. Varias propuestas de personaje

Fuente: SENA (2017)

- **Desarrollo conceptual**

Antes de iniciar con el proceso de bocetación es fundamental tener presente ciertos aspectos básicos de su personaje.

El principal es saber el propósito o fin con que se crea el personaje, el cuál responda a la siguiente interrogante ¿Este personaje está creado para contar una historia, bien sea para un sitio web, aplicación, multimedia y demás?

En base a estos aspectos se podrá identificar el tipo de trama a la pertenecerá el personaje, qué papel jugará en la historia, su edad, sexo, actitudes, raza, peso, entre otros.

- **Edad del personaje**

La edad de un personaje puede exhibirse por medio de un video o animación. El diseñador debe hacerse una visión de cómo el personaje luciría dependiendo a cada edad, y más aún todavía si la historia engloba un extenso espacio de tiempo.

Los segmentos de edades son:

- Bebé de 0 a 3 años.
- Niño (a) más o menos hasta los 7 u 8 años.
- Adolescente de 9 a 16 años.
- Adulto hasta los 50, pero generalmente se representa de 25 a 30.
- Adulto mayor tiene unos 70 a 100 años.



*Figura 17. Segmento de edades de un personaje*

Fuente: SENA (2017)

- **Estereotipos**

Existen personajes con un papel ya determinado en las historias, y que por lo cual son los más utilizados. Entre algunos ejemplos se tiene:

- **El protagonista o bueno de la historia:** En conclusión vendría a ser la estrella principal o superhéroe de la historia, simbolizando el bien, pese a que en momentos provenga de un personaje habitualmente considerado como antagonista. Significa entonces que por ende es el personaje que debe contar

con mejores acabados de calidad, como por ejemplo: Gru de Mi villano favorito.



*Figura 18.* El protagonista o bueno de la historia

Fuente: SENA (2017)

- **El genio:** Es el que luce intelectual, el inteligente, y el que por lo general utiliza gafas o lentes, como por ejemplo: Dexter de El Laboratorio de Dexter.



*Figura 19.* El genio

Fuente: SENA (2017)

- **El apuesto o galán:** Es el que resalta entre los demás por su encantadora apariencia o aspecto, como por ejemplo: Fred de Scooby Doo.



*Figura 20.* El apuesto o galán

Fuente: SENA (2017)

- **La mujer atractiva:** Es la que sin importar su nivel de inteligencia destaca entre las demás por lucir atractiva y esbelta, como por ejemplo: Yayita de Condorito.



*Figura 21. La mujer atractiva*

Fuente: SENA (2017)

- **El científico loco:** Es el que siempre trata de inventar cosas nuevas, sin importar que con sus maniáticos experimentos terminen por destruir el universo, como por ejemplo: el Dr. Doofenshmirtz de Phineas y Ferb.



*Figura 22. El científico loco*

Fuente: SENA (2017)

- **El antagonista:** Como ya es de conocimiento en toda historia siempre tiene que haber un villano o malvado, y que por lo mismo debe cumplir con características como: ser cruel, injusto, rebelde, sin corazón, y demás. Este personaje rivaliza con el protagonista bien sea física o mentalmente; y que a pesar de esto siempre debe existir un motivo por el cual es malo, bien sea por abandono, maltrato o abuso; como por ejemplo: la bruja Úrsula de la Sirenita.



*Figura 23. El antagonista*

Fuente: SENA (2017)

- **El maestro o mentor:** Es aquel que siempre apoya o ayuda al protagonista, generalmente es sabio, culto y experimentado que sabe de todo, como por ejemplo: El maestro Shifu de Kung – Fu Panda.



*Figura 24. El maestro o mentor*

Fuente: SENA (2017)

- **Formas esenciales**

La imaginación no tiene límite, pero lo complicado es poder transmitir una idea a través de un lápiz y papel. Para comenzar a bocetar siempre es bueno partir desde formas básicas que construyen el diseño del personaje.

Como se podrá observar en las siguientes imágenes, una gran parte de personajes más relevantes de la animación, provienen de figuras sencillas que facilitan su representación. Para poder entender el vínculo que tienen las formas con la personalidad de los personajes, es preciso saber su semejante; como por ejemplo: personajes que se basan en formas básicamente cuadradas o rectangulares, brindan una sensación de seguridad y firmeza en el público. Mientras que por otra parte los personajes realizados con figuras ovaladas o circulares generan una sensación de gracia y tranquilidad.



Figura 25. Uso de figuras ovaladas o circulares

Fuente: SENA (2017)

Y finalmente los personajes formados por medio de formas triangulares, transmiten sensaciones de peligro o riesgo, y normalmente se emplean para el diseño de los antagonistas.

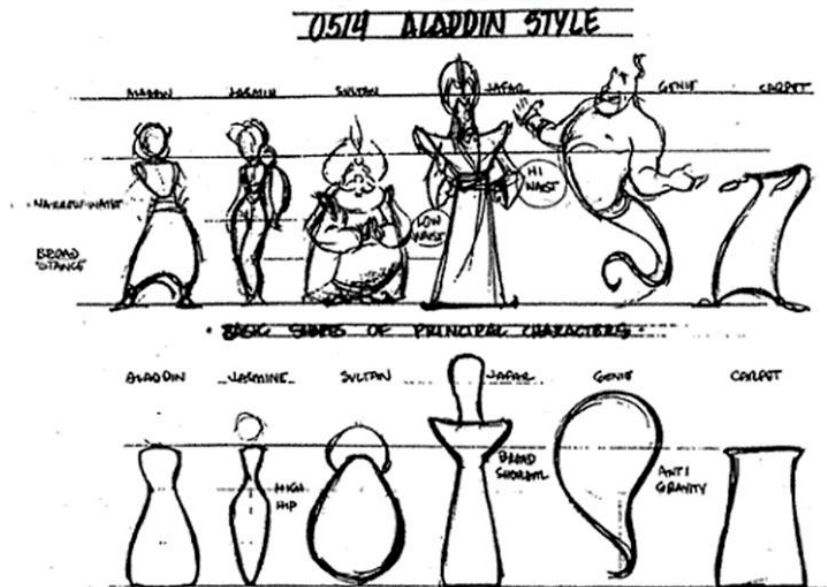


Figura 26. Uso de formas triangulares en personajes

Fuente: SENA (2017)

- **Estructura corporal**

Después de constituir a grandes rasgos el aspecto del personaje, es indispensable elaborar un dibujo de cuerpo completo desde un punto de vista frontal, en donde se pueda perfeccionar cualquier detalle como la simetría de las extremidades, cabello, modelo de ojos, entre otros.

En esta fase es importante para el proceso hacer varios bocetos en los que se busquen diferentes soluciones visuales para el personaje. Aún no es necesario ponerle ropa al

personaje, por lo contrario, lo que se necesita saber es cómo luce su cuerpo sin vestimenta, para así determinar cada parte donde se hallan sus articulaciones y en la manera en que se mueve. Una vez realizada la vista delantera, se tendrá que realizar el personaje desde otros puntos de perspectiva.

Cuando se complete la vista frontal se debe realizar el personaje desde distintos puntos de vistas. Las vistas principales son: frontal, de perfil y trasera y  $\frac{3}{4}$ .

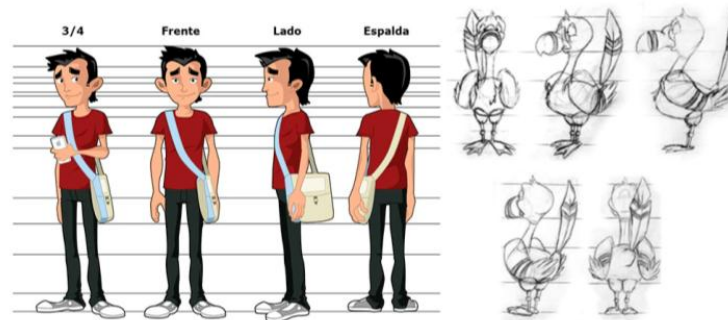


Figura 27. Varias perspectivas de personajes

Fuente: SENA (2017)

- **Detalles del personaje**

- **Vestuario**

La vestimenta del personaje también es vital para fijar su identidad. Por lo que se recomienda diseñar la ropa sobre distintas vistas del personaje, de tal forma que se vea tridimensional; para realizar este proceso se sugiere utilizar papel calco o de manteca, en la cual se dibuje solamente la ropa, más que todo preservando las líneas previas.

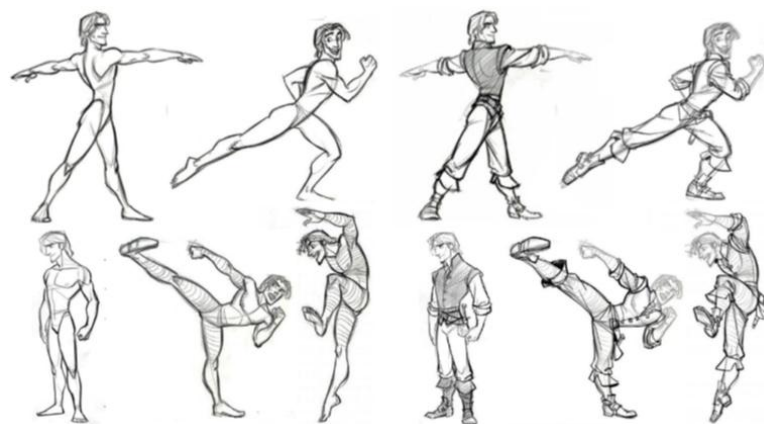


Figura 28. Vestuario del personaje

Fuente: SENA (2017)

- **Recomendaciones para diseñar el vestuario del personaje:**

- El dibujo debe manejar una misma línea en todo.
- Debe haber semejanza entre la exageración del personaje y sus complementos.
- La ropa para el personaje le origina personalidad.
- Factores como el color, matiz, luminosidad y demás, deben encajar en las escenas.
- Los componentes que rodean al personaje deben concordar con la historia, su estatus económico y relacionarse a la historia propuesta.

- **Sábana de expresiones**

En inglés conocida como “Expresión sheet” refiere a la imagen visual de los diferentes gestos o expresiones del personaje. En pocas palabras es una o varias carillas en donde se dibuja la cara del personaje con diversas emociones, y entre las más comunes se encuentran: alegría, tristeza, enojo, asombro e indiferencia.



*Figura 29. Sábana de expresiones*

Fuente: SENA (2017)

Este periodo es esencial para el diseño de personajes, porque facilita información específica del modo en que el personaje transmite sus emociones, que va desde comprender la forma en la que sonrío o llora al igual que lo hacen las personas. Por tal razón la sábana de expresiones es valorada como un instrumento vital en el aspecto y crecimiento de un personaje.

- **Habilidades, técnicas y materiales para dibujar**

Existen numerosos procesos de ilustraciones, tanto manuales como digitales, a la hora de crear un personaje, es preciso identificar la técnica apropiada dependiendo de la etapa de diseño definida, porque permite transmitir información acerca del concepto estético del personaje y ambiente en que habita.

- **Lápiz de grafito**

Es el más común al momento de dibujar, el remate que se consigue es de aspecto “boceto”, lo cual permite corregir varias veces el dibujo cuando se necesite, este instrumento es muy utilizado para los storyboards, otro punto a favor del lápiz grafito es que cuenta con una amplia gama de tonalidades. Sus desventajas son que en varias ocasiones se suele manchar la hoja cuando se está dibujando por eso hay que saber manipularlo, y que para el proceso de digitalización toma algo de tiempo porque en situaciones no salen bien definidas las líneas de contorno.

- **Marcadores y tinta**

Técnica que requiere de mucha práctica, es rápida y muy manejada en el desarrollo de storyboards. La ventaja de esta técnica es que produce un excelente acabado en las ilustraciones; ojo, siempre y cuando se sepa manipular la técnica. Y su único defecto es que una vez ya dibujado no se puede corregir, por eso hay que tener bien claro lo que se quiere dibujar.

- **Lápices de color**

Técnica mayormente utilizada, puesto que permite distinguir las distintas capas de color que se le aplique al dibujo, como por ejemplo en el cuerpo humano y atuendo. Igualmente origina un conocimiento del proceso usado para la elaboración de la ilustración, otra ventaja es que permite originar luces y sombras, y es más práctico para de realizar correcciones.

- **Pasteles**

Técnica rápida de dibujo, pero se debe tener mucha precaución cuando se esté diseñando porque puede generar suciedad, a causa de que por ser material de tiza origina residuos o cenizas. Esta técnica permite determinar el color del escenario por medio de un boceto.

- **Técnica digital: vectorial y en píxeles**

Técnica que aprovecha de la tecnología para desarrollar procesos artísticos, y que obviamente se aplica después de haber realizado el diseño a mano. Para llevar a cabo esta técnica es obligatorio contar con un computador con alta capacidad para poder instalar programas como Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, la diferencia entre estos dos programas es que Photoshop trabaja con imágenes en mapas de bits e Illustrator con vectores.



*Figura 30. Ilustración digital*

Fuente: SENA (2017)

### **1.1.5. Morfología en diseño**

Cardoso (2013) expresa que la morfología es el estudio de las formas y sus funciones, que también hace alusión a la figura espacial de cuerpos y materiales sólidos. Pero la particularidad de esta palabra consiste en la abstracción que se hace al excluir la apariencia de las cosas y en sí considerar a la figura como algo libre, la morfología del diseño se encarga de proporcionar instrumentos conceptuales y operativos que permitan resolver la complejidad del lenguaje del diseño, la morfología consta de funciones tales como:

**Estético- funcionales:** Valoración estética que de un diseñador.

**Indicativas:** Instrucciones de utilidad de un producto.

**Simbólicas:** Información destacada que brindan los cosas, su sentido, valores e ideas que significan.

### **1.1.6. El minimalismo (Menos es más)**

Pimentel (2007) establece que el minimalismo no tiene nada que ver con un estilo o moda, es más que esto, es una tendencia que todo publicista realiza mediante las artes de su disciplina con equilibrio maximalista, lo cual busca obtener el mayor impacto intelectual con medios pequeños. El minimalismo pretende alcanzar el máximo nivel de abstracción con una geometría justa, compuesta por el orden, sencillez, literalidad, claridad y acabado técnico que consiga eliminar todo rastro de manualidad.

Las piezas minimalistas son descendientes trascendentales del Constructivismo, Pintura Abstracta, Racionalismo Reduccionista de la Bauhaus y Arte Concreto. En la teoría del menos es más no es más relevante lo que se contiene, sino más bien lo que se deja de colocar, en donde crea el área como una zona de separaciones, básicamente distributiva por cuerpos simples. En donde se busca adquirir un elevado nivel de comprensión y un diminuto discurso, con el propósito de lograr una riqueza de recursos que hagan que los pocos elementos con los que se cuenta alcancen un nivel alto de importancia.

### **1.1.7. Elementos del diseño gráfico**

Los elementos del diseño se encuentran relacionados entre sí, para los cuales existen cuatro grupos de elementos que los diferencian que son:

#### **Elementos conceptuales:**

Son los no perceptibles.

**a) Punto:** Indica perspectiva, no tiene largo ni ancho y no ocupa espacio.

**b) Línea:** Posee largo pero no ancho y está definida por puntos.

**c) Plano:** El camino de un trazo en movimiento se transforma en plano. Posee largo y ancho pero no espesor y define los términos de punta de un volumen.

**d) Volumen:** La vía de un plano en movimiento se reforma en volumen. Adquiere lugar en la zona y está establecido por planos.

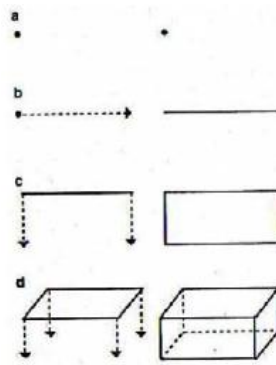


Figura 31. Elementos conceptuales del diseño

Fuente: Wong (1979)

### Elementos visuales:

Los elementos visuales juegan un papel sobresaliente dentro de un diseño, porque son los que realmente se perciben visualmente.

**a) Forma:** Cualquier cosa que se logre percibir tiene forma y contribuye identidad a la representación.

**b) Medida:** Toda forma goza de tamaño y pueden ser medidas.

**c) Color:** Las formas se diferencian de las demás a través del color, dependiendo de sus matices y coloreado.

**d) Textura:** Representa el espacio de la forma que bien puede ser plana o decorada, liso o áspera.

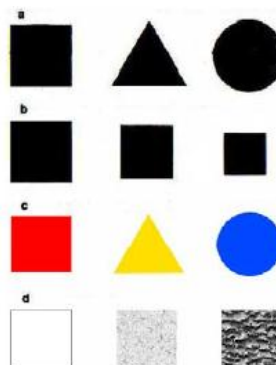


Figura 32. Elementos visuales del diseño

Fuente: Wong (1979)

### Elementos de relación:

En este conjunto no afecta el lugar y correspondencia de las formas.

**a) Dirección:** Depende de cómo esté vinculada con el espectador, con el cuadro inclusivo o con demás formas.

**b) Posición:** Corresponde a la relación con una estructura del diseño.

**c) Espacio:** Toda forma invade una parte que bien puede ocupada e indica fondo.

**d) Gravedad:** La gravedad es psicológica, puesto que se tiende a dar pesadez o liviandad.

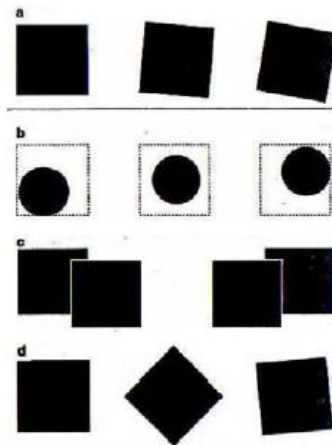


Figura 33. Elementos de relación del diseño

Fuente: Wong (1979)

### Elementos prácticos

Son los que están en el trasfondo y alcance de un diseño.

**a) Representación:** Cuando una forma que se deriva del entorno es definida.

**b) Significado:** Se hace vigente cuando el diseño comunica un mensaje.

**c) Función:** Cuando el diseño cumple con un explícito plan (Wong, 1979).

#### 1.1.8. Síntesis de la imagen (Abstracción)

Giacomino (2014) manifiesta que la síntesis gráfica es una técnica de abstracción de rasgos característicos de un elemento u objeto con el objetivo de transmitir un mensaje que lo represente y defina como tal, haciéndolo de manera clara y concisa; de la misma

manera Santos (2013) menciona que la síntesis gráfica es la simplificación de la figura mediante el uso de líneas y planos siempre y cuando este no pierda su sentido como tal, para conseguir una síntesis gráfica se debe tomar en consideración el contexto de morfología, puesto que es la disciplina que estudia aspectos de la forma tanto humana, vegetal, animal y de objetos.

En conclusión, se puede decir que ambos autores señalan que la síntesis de la imagen es la que se encarga de simplificar ya sea una imagen u objeto por medio de elementos del diseño de manera clara y concisa.

### 1.1.8.1. Método de síntesis

**Imagen de referencia:** Fotografía que se toma como guía para el proceso de síntesis.



*Figura 34.* Imagen de referencia

Fuente: Santos (2013)

**Síntesis en dibujo lineal:** Se encarga de atraer la mayoría de los detalles lineales que se emplean en la figura.



*Figura 35.* Síntesis en dibujo lineal

Fuente: Santos (2013)

**Síntesis del contorno:** Camino que se emplea para cerrar la imagen y convertirla en uno solo elemento, en pocas palabras vendría ser el rededor de la figura.



*Figura 36. Síntesis del contorno*

Fuente: Fuente: Santos (2013)

**Síntesis en siluetas:** Similar al contorno con diferencia que la silueta pronuncia ópticamente las líneas particulares y superficiales que provocan espacios de vacíos en la grafía.



*Figura 37. Síntesis en siluetas*

Fuente: Santos (2013)

**Fondeado:** La silueta toma un efecto negativo. La base obtiene color o forma.



*Figura 38. Fondeado*

Fuente: Fuente: Santos (2013)

**Sombreado:** Es donde se emplean luces y sombras para provocar volumen y espesor en la forma, precisamente no tiene que ser rectilínea.



*Figura 39. Sombreado*

Fuente: Fuente: Santos (2013)

**Negativo:** Se utilizan líneas en negativo (líneas blancas sobre fondo negro) conservando detalles tanto internos como externos.



*Figura 40. Negativo*

Fuente: Santos (2013)

**Fragmentado o formas:** Es cuando el retrato se somete a separaciones de piezas que se toman de la forma, y se puede realizar tanto orgánico como rectilíneo.



*Figura 41. Fragmentado o formas*

Fuente: Fuente: Santos (2013)

**Geométrico o rectilíneo:** El personaje se puede representar por medio de figuras geométricas y planos que otorgan un resultado de rigor y dureza, con un bajo porcentaje de piezas en su constitución (Santos, 2013).



*Figura 42. Geométrico o rectilíneo*

Fuente: Santos (2013)

### **1.1.9. Ciudad de Esmeraldas**

La ciudad de Esmeraldas fue fundada el 25 de Julio de 1824, este cantón al igual que la provincia de su mismo renombre es caracterizada por ser un territorio plano, húmedo y cálido puesto que se encuentra ubicado en uno de los sitios de las costas ecuatorianas, esta provincia está constituida de norte a sur por los cantones: San Lorenzo, Eloy Alfaro, Río Verde, Quinindé, Atacames, Muisne y Esmeraldas (GADPE, 2014).

La provincia de Esmeraldas se encuentra ubicada sobre la margen izquierda del río de su mismo nombre, en su desembocadura en el Océano Pacífico. Esta región limita al Norte por el Océano Pacífico, al Este y al Sur con el río Esmeraldas y al Oeste con una hilera de lomas, cuyas elevaciones varían entre 180 y 270 msnm.

Incluso a finales del siglo XIX, Esmeraldas era un lugar pequeño situado en lo que hoy por hoy se conoce como barrio Santa Martha, el cual queda frente a la Isla Piedad, que actualmente pertenece a la plaza en donde está ubicado el mercado minorista de abastos.

La cobertura vegetal única del estuario se ha visto afectada a causa del esparcimiento del área urbana de la ciudad de Esmeraldas, y por la construcción de obras de infraestructura como son: el Puerto Internacional, Refinería Estatal de Petróleo, puente y sus vías complementarias que unen la ciudad con el aeropuerto; a más de diversas instalaciones hoteleras e industriales.

El Ministerio del Ambiente por medio de la Subsecretaría de Gestión Marina y Costera, y Dirección Provincial de Esmeraldas, inició con la conducción del área para implementar programas de preservación y conservación.

En la actualidad, habiendo iniciado con la aplicación de actividades de protección y presencia colectiva en el área resguardada, las autoridades ambientales disponen

empezar un proceso de planificación, con ayuda del Proyecto de Conservación de la Biodiversidad Marina y Costera del Ecuador; para entregar al refugio un plan direccional de manejo que guíe su futuro desarrollo, que pueda regular el uso y producción sostenible de recursos naturales afín con los objetivos de su empleo, y que también facilite la valoración de éxitos logrados en el mediano plazo (Ministerio del Ambiente, 2015).

#### **1.1.9.1. Estuario**

Ministerio del Ambiente (2015) indica que los esteros o lagunas también son considerados para ser preservados en el entorno, puesto que son los que se encargan de preservar una parte natural importante por su localidad y función ecológica, aseguran la conservación de la biodiversidad y progreso sostenible de un sector de la población humana que depende de forma directa de los recursos.

La contaminación, mal manejo de recursos e incremento de población descontrolada, está afectando el control natural de hábitats estuarinos originando desgaste de ecosistemas y matanza de especies y vida silvestre.

#### **1.1.10. Flora y fauna esmeraldeña**

Las tierras esmeraldeñas se caracterizan por ser elevadamente productivas visto que facilitan la obtención de nutrientes tales como el cacao, maíz, arroz, palma africana, albaca y otra gran diversidad de frutas tropicales como; banano naranja, mandarina, mango, toronja, cocos, entre otros. Al igual que la cría de ganado vacuno, porcino y avícola los cuales es el sustento para los habitantes de esta población. Cabe destacar que la actividad ganadera también es otro factor de superveniencia para una gran parte de esta localidad, a causa de que consumen sus derivados como lo son el queso y la leche (Vuelta Larga, 2014).

##### **1.1.10.1. Flora**

Entre las trascendentales especies forestales se encuentran el chanúl, balsa, laurel costeño, sangre, guayacán, tangare, teca, guadua, y demás (Vuelta Larga, 2014).

Mientras que el Ministerio del Ambiente (2015) expresa que en la zona estuarina se hallan tres clases de mangles: *R. hariisonii*, *L. racemosa*, y *A. germinans*; en donde ciertas partes se puede apreciar la planta helecho ranconcha (*Acrostichum aureum*).

Otras zonas son sometidas por gramíneas o trigos, *Echinochloa polystachya* (POACEAE), o invadidas por *Tessaria integrifolia* (ASTERACEAE).

La familia maderera, siembras y matorrales se ubican en todo el suelo de influencia directa del área preservada, estas especies se contemplan fácilmente a lo largo de la vía central; a excepción del laurel (*Cordia alliodora*) de la familia *Boraginaceae*, que florece en la zona de desvío del camino hacia Tachina. Refugio de Vida Silvestre Manglares Estuario Rio Esmeraldas (de aquí en adelante RVSMERE), (Tabla 1).

Tabla 1

Registro de especies de flora presente en el RVSMERE y zona de influencia.

| <b>ARBUSTOS</b>            |                               |                             |
|----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| <b>Familia</b>             | <b>Nombre Científico</b>      | <b>Nombre Común</b>         |
| <i>Boraginaceae</i>        | <i>Cordia lutea</i>           | Muyuyo                      |
| <i>Euphorbiaceae</i>       | <i>Jatropha curcas</i>        | Piñón                       |
|                            | <i>Ricinus comunis</i>        | Higuerilla                  |
| <b>PLANTAS COMESTIBLES</b> |                               |                             |
| <i>Anacardeaceae</i>       | <i>Mangifera indica</i>       | Mango                       |
|                            | <i>Spondias purpurea</i>      | Ciruelo                     |
| <i>Arecaceae</i>           | <i>Attalea colenda</i>        | Palma real                  |
|                            | <i>Cocos nucifera</i>         | Coco, Cocotero              |
| <i>Bignoniaceae</i>        | <i>Crescentia cujute</i>      | Mate, pilche, bototo        |
| <i>Caricaceae</i>          | <i>Carica papaya</i>          | Papaya                      |
| <i>Mimosaceae</i>          | <i>Inga laurina</i>           | Guaba                       |
| <i>Moraceae</i>            | <i>Artocarpus altilis</i>     | Fruta de Pan                |
| <i>Musaceae</i>            | <i>Musa acuminata Colta</i>   | Banano o guineo             |
|                            | <i>Musa paradisiaca L.</i>    | Plátano, verde, maduro      |
| <i>Poaceae</i>             | <i>Gynerium sagittatum</i>    | Cañaveral, caña flecha      |
|                            | <i>Zea maíz</i>               | Maíz                        |
| <i>Rutaceae</i>            | <i>Citrus limon Risso</i>     | Limón                       |
|                            | <i>Citrus sinensis</i>        | Naranja dulce               |
| <b>ÁRBOLES MADERABLES</b>  |                               |                             |
| <i>Acanthaceae</i>         | <i>Trichanthera gigantea</i>  | Nacedero                    |
| <i>Bignonoaceae</i>        | <i>Tabebuia chrysantha</i>    | Guayacán de la costa        |
|                            | <i>Ceiba pentandra</i>        | Ceibo                       |
| <i>Bombacaceae</i>         | <i>Ochroma pyramidale</i>     | Balsa, boya                 |
|                            | <i>Pochota trinitensis</i>    | Ceibo lanudo                |
| <i>Boraginaceae</i>        | <i>Cordia alliodora</i>       | Laurel                      |
| <i>Caesalpinaceae</i>      | <i>Schizolobium parahybum</i> | Pachaco                     |
| <i>Combretaceae</i>        | <i>Terminalia catappa</i>     | Almendro                    |
|                            | <i>Cecropia litoralis</i>     | Guarumo                     |
| <i>Eleocarpaceae</i>       | <i>Sneathlage</i>             |                             |
|                            | <i>Mutingia calabura</i>      | Nigüito, capulín, comida de |

|                       |                                |                               |
|-----------------------|--------------------------------|-------------------------------|
|                       |                                | paloma                        |
| <i>Meliaceae</i>      | <i>Azadirachta indica</i>      | Nim, Neem                     |
| <i>Mimosaceae</i>     | <i>Albizia guachapele</i>      | Guachapelí                    |
|                       | <i>Prosopis juliflora</i>      | Algarrobo                     |
| <i>Sterculiaceae</i>  | <i>Guazuma ulmifolia</i>       | Guasmo                        |
| <i>Verbenaceae</i>    | <i>Tectona grandis</i>         | Teca                          |
| <b>ORNAMENTALES</b>   |                                |                               |
| <i>Agavaceae</i>      | <i>Yuca elephantipes Regel</i> | Bouquet de Novia              |
|                       | <i>Delonia</i>                 | Acacia roja, flamboyán        |
|                       | <i>Cassia siamea Lam.</i>      | Acacia amarilla, casia siamea |
| <i>Moraceae</i>       | <i>Ficus elastica Roxb.</i>    | Caucho                        |
|                       | <i>Ficus benjamina</i>         | Ficus, Matapalo benjamín      |
| <b>MANGLARES</b>      |                                |                               |
| <i>Avicenniaceae</i>  | <i>Avicennia germinans</i>     | Mangle negro                  |
| <i>Combretaceae</i>   | <i>Laguncularia racemosa</i>   | Mangle blanco                 |
| <i>Rhizophoraceae</i> | <i>Rhizophora harriisonii</i>  | Mangle rojo                   |

Fuente: EsIA Proyecto Construcción del puente sobre Estuario Río Esmeraldas y vías de acceso.



Figura 43. Guayacán (*Tabebuia chrysantha*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



Figura 44. Matapalo (*Ficus benjamina*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



*Figura 45. Mangle rojo (Rhizophora mangle)*

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



*Figura 46. Mangle Negro (Avicennia germinans)*

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)

#### **1.1.10.1.1. Cocotero o palma de coco**

Líderes (2017) menciona que la producción cocotera o palmas de coco en el Ecuador poseen un gran acontecimiento en tres provincias de la costa y una de la sierra, específicamente en Loja. En estos cuatro territorios se produce la especie nucifera con sus variedades: enano, gigante y el híbrido. De acuerdo el Censo Nacional Agropecuario, las palmeras de este fruto se concentran en Esmeraldas, Manabí, Guayas y Loja.

Bautizando de esta manera a la provincia de Esmeraldas como mayor productora de coco, puesto que cuenta con un número de hectáreas que llegan al 77,26% del total nacional, seguida de Manabí, con el 18,72%. Principalmente esta especie se concentra en el norte, en cantones como: Eloy Alfaro y San Lorenzo del Pailón; en estos dos

lugares hay 4.011 hectáreas que constituyen un sustento de la producción y ventas anuales que se registran en toda la provincia. El Ministerio de Agricultura, Acuacultura, Ganadería y Pesca (MAGAP) describe que este sector marcha en base a entidades y los trabajadores independientes.

Conforme Jacob Saavedra, dirigente del Centro Agrícola de Esmeraldas, la palma de coco forma parte de tradiciones y la cultura que se originan en la provincia; de tal manera su cultivo ha promovido por años a que productores y microempresarios incursionen en proyectos de agroindustria, en donde uno de esos inició en el 2010, en el pueblo de La Tolita Pampa de Oro (Eloy Alfaro), con una inversión de \$265.000, otorgados por la Fundación Ítalo-Ecuatoriana y Municipio del lugar, poniendo en marcha esta iniciativa que obtuvo el nombre de Agroindustria Cocotera Tolita Pampa de Oro.

Ecuador cuenta con grandes posibilidades de seguir explotando y fructificando este cultivo, gracias a su permanencia en la Costa. En un estudio realizado por ProEcuador indica que se puede ganar provecho de los derivados de este fruto, en cuanto a calidad y sabor. El comercio de agua de coco embotellada, es un claro ejemplo de comercio con valor agregado. Por otra parte ProEcuador sugiere que otra forma de aprovechar el coco es sacándole mayor provecho a la corteza para extraer: el aceite de coco, cosméticos, bisutería, bolsos, e incluso madera para fabricar muebles. A parte también cabe mencionar que en Esmeraldas se realizan artesanías en coco.

Por otra parte el DIARIO HOY (2012) revela que la producción de coco gana mayor interés en Esmeraldas, debido a que la venta de coco sin procesar, deshidratado y fabricado con caña de azúcar, es una nueva opción financiera que va sumando pobladores del recinto Tolita Pampa de Oro, cantón Eloy Alfaro y norte de Esmeraldas. Actualmente la compra y elaboración de derivados del coco y caña es conducido por la Agroindustria Cocotera “Tolita Pampa de Oro”, constituida por nueve socios que trabajan desde el proceso de pelaje, vaciado del coco, hasta el enfundado.

Esta palma es la más cultivada a nivel mundial, su fruto es un coco comestible, y la venta del producto ha permitido que familias tengan mejores ingresos. El principal producto vendido desde las diferentes áreas de cultivo es la compra sin procesar, seguido del coco desecado. De manera que en La Tola se hallan 3.600 hectáreas de coco divididas en pequeñas fincas, con 540 personas y 3.000 empleos indirectos. Para su

exportación se lo hace por medio de canoas hasta La Tolita Pampa de Oro y otra parte del producto es llevada en sacos hasta el puerto fluvial de La Tola. Donde luego es embarcado en camiones y repartido a mercados de Quito, Guayaquil o Santo Domingo.



*Figura 47. Árbol de coco*

Fuente: Thien (2011)



*Figura 48. Cocos nucifera L.*

Fuente: Fuad (2013)

### **1.1.10.2. Fauna**

Esmeraldas entre las especies más habituales que cuenta es el jaguar, el perico ligero o perezoso, el oso hormiguero, loros, tucanes, lagartos, serpientes venenosas, entre otras.

Diversos estudios han arrojado que es delimitado el conocimiento de especies marinas y costeras que habitan en la ciudad de Esmeraldas, debido a que más se enfrasca en el estuario de Esmeraldas y no precisamente al de cada parroquia. En las riberas del estuario se observan fragatas, garzas, gavilanes, martín pescador, gaviotas, patos entre los más comunes (Vuelta Larga, 2014).

Por otra parte el Ministerio del Ambiente (2015) recalca que tras de ser un área intervenida en los entornos del RVSMERE, la fauna silvestre a lo profundo de la superficie del manglar está constituida primordialmente por aves, que pueden ser apreciadas en las puntas de los árboles, llanuras intermareales, y elevándose arriba de la selva del manglar; las especies que se contemplan son: garza blanca grande (*Casmerodius albus*), garza morena (*Ardea cocoi*), fragatas (*Fregata minor*), pelícanos (*Pelicanus occidentalis*), cormoranes (*Phalacrocorax olivaceus*). Además de ejemplares como el gallinazo negro (*Coragyps atratus*), paloma tierrera (*Columbina talpacoti*), garrapatero de montaña (*Crotophaga major*). El conjunto de mamíferos está simbolizado por el zorro (*Didelphis marsupialis*), entre otras especies de figura doméstica como son: perros, gatos, caballos, vacas y cerdos.

#### 1.1.10.2.1. La pesca en Esmeraldas

Se formó un registro con nombre de peces que se atrapan en el río Esmeraldas, según investigaciones facilitadas por habitantes del sector (Tabla 2).

Tabla 2

Registro de peces en el área del RVSMERE y zona de influencia.

| <b>Familia</b>      | <b>Nombre Científico</b>    | <b>Nombre Común</b> |
|---------------------|-----------------------------|---------------------|
| <i>Poeciliidae</i>  | <i>Pseudopoecilia fría</i>  | Millonario          |
|                     | <i>Pimelodella modesta</i>  | Chillo              |
| <i>Pimelodidae</i>  | <i>Rhamdia cinerascens</i>  | Barbudo             |
|                     | <i>Rhamdia wagneri</i>      | Barbudo             |
| <i>Loricariidae</i> | <i>Chaetostomus fisheri</i> | Campeche            |
| <i>Lebiasinidae</i> | <i>Lebiasina bimaculta</i>  | Guaija              |
| <i>Erythrinidae</i> | <i>Hoplias microlepis</i>   | Guanchiche          |

Fuente: EsIA Proyecto de Construcción de puentes sobre estuario Río Esmeraldas y vías de acceso.

En el río Esmeraldas, Teatone y superficie marina costanera; el Instituto Nacional de Pesca Instituto Nacional de Pesca (de aquí en adelante INP, 2002), reporta la existencia de 70 variedades de especies referentes a 54 géneros y 31 familias. Las familias mejor representadas fueron *SCIANIDAE* (corvinas, locos, entre otros), con 8 especies, *ARRIDAE* (bagres) con 6 especies y *CARANGIDAE* (carita, chicuaca, palometa, mascapalo y pámpano) y con 5 especies.

En el río Esmeraldas se reconocen 11 variedades de peces de gran valor para el sustento y comercialización, que comprende 4 especies de la familia *CHARACIDAE* (sábalos,

anchoa, paña); 4 especies de la familia *CICHLIDAE* (tilapias y viejas) y 3 especies de la familia *LORICARIIDAE* (Guaña o raspabalsa y guacuco).

En la parte costera las corvinas (*SCIAENIDAE*) es la clase sobresaliente compuesta por 7 especies; en el escenario universal, los peces demersales (peces que habitan en el fondo del mar) fueron simbolizados por 144 especies concernientes a 99 géneros y 59 familias. Las familias con gran número de especies fueron *CARANGIDAE* y *BOTHIDAE*; mientras que las especies preponderantes son pargo (*Lutjanus spp.*), cabezudo (*Caulolathilus spp.*) y carita (*Selene spp.*).

En otras palabras Anastacio y Trujillo (2016) señalan que el pescado es una de las primordiales fuentes de proteína en la alimentación del mundo. Acorde datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO), en el año 2013 el 17% de absorción de proteína animal y 6,7% de proteínas consumidas en total resultaron de la pesca.

El consumo mundial de pescado por persona ha pasado de 10Kg desde 1960 hasta 20 kg en el 2014. La pesca y acuicultura ha llegado a convertirse en una fuente de trabajo, con un estimado de 56,6 millones de personas que laboran en ella. El total de captura abundante de pesca fue de 93,4 millones de toneladas en el 2014, de las cuales un 81,5 millones emanan de océanos y el otro 11,5 millones provienen de ríos y lagos. A parte de servir como alimentación y empleo para países productores, la pesca es fuente significativa de ingresos monetarios. El Estado Mundial de la Pesca y la Acuicultura 2016 de la FAO, ubican al Ecuador entre los 25 mayores productores de pesca.

En un mismo contexto la ESPOL, CEPLAES, ILDIS (1987) refiere que en el sector pesquero la pesca ecuatoriana ha conseguido un gran desarrollo. Las playas conforman el centro de atracción para el turismo familiar, en especial en períodos de enero y abril. La infraestructura portuaria cuenta con cuatro puertos ubicados en Guayaquil, Manta, Esmeraldas y Puerto Bolívar. Existen 57 comunidades pesqueras en las costa continental ecuatoriana, donde los puertos pesqueros más importantes encuentran en Esmeraldas (Limonas, La Tola, Rocafuerte y Esmeraldas); Manabí (Jararnijó, Manta, San Mateo y Puerto Mpez); Guayas (Santa Rosa, Engabao, Playas, Pasaje y Puná); El Oro (Puerto Bolívar); y Galápagos (Puerto Baquerizo, Puerto Ayora, General Villamil, Velasco Ibarra).

La pesca artesanal es realizada en pequeñas embarcaciones de cinco tipos: balsa, canoa, bongo, bote y lancha. Dentro de las principales especies de captura en el sector pesquero artesanal, se encuentran pargos (*Lutjanidae*); corvina, rayado (*Sciaenidae*); lenguados (*Bothidae*); cabezudos (*Branchiostegidae*) entre otros. A continuación se presenta la tabla general de principales especies que se capturan en el Ecuador (Tabla 3).

Tabla 3

*Principales especies capturadas por el sector artesanal del Ecuador*

| <b>Familia o especie</b>                     | <b>Nombre común</b>                                     |
|--|---|
| <b>Peces demersales de primera categoría</b> |   |
| <i>Centropomidae</i>                         | Róbalo  |
| <i>Serranidae</i>                            | Cherna, colorado, mero, cabrilla, perela, guato, murico |
| <i>Lutjanidae</i>                            | Pargos  |
| <i>Sciaenidae</i>                            | Corvina, rayado   |
| <i>Bothidae</i>                              | Lenguados   |
| <i>Branchiostegidae</i>                      | Cabezudo  |
| <b>Peces demersales de segunda categoría</b> |   |
| <i>Ariidae</i>                               | Bagre   |
| <i>Sciaenidae</i>                            | Corvinón (torno)  |
| <i>Gmidae</i>                                | Mojarra   |
| <i>Pomadasyidae (Haemulidae)</i>             | Roncador, teniente                                      |
| <i>Opbidiidae</i>                            | Corvina aguada, culiflojo, corvina lenguado             |
| <b>Peces pelágicos pequeños</b>              |   |
| <i>Clupeidae</i>                             | Pinchagua, sardina                                      |
| <i>Engraulidae</i>                           | Anchoveta, carduma, pelada                              |
| <i>Mugilidae</i>                             | Lisa  |
| <i>Scombridae</i>                            | Macarela  |
| <b>Peces pelágicos medianos y grandes</b>    |   |
| <i>Alopiidae</i>                             | Tiburón zorro   |
| <i>Lumnidae</i>                              | Tiburón tinto   |
| <i>Carcharhinidae</i>                        | Tollo, tintorera, cazón                                 |
| <i>Sphyrnidae</i>                            | Tiburón martillo, cachuda                               |
| <i>Cmgidae</i>                               | Juarel, pámpano, carita, pampanillo, chicuaca           |
| <i>Coryphaenidae</i>                         | Dorado  |
| <i>Sphyraenidae</i>                          | Picuda, choca   |
| <i>Scombridae</i>                            | Albacora, atún, sierra, bonito                          |
| <i>Xiphiidae</i>                             | Pez espada  |
| <i>Istiophoridae</i>                         | Gacho, picudo, merlín                                   |

Fuente: Martínez, J. y R. Montaña (1987)

De la misma manera el Ministerio de Agricultura y Ganadería (2012) declara que el Puerto Artesanal de Esmeraldas es el más grande del país, porque beneficia a más de 800 potencias y alrededor de 3.000 pescadores artesanales. También sostiene que la mejor pesca del país se centra en Esmeraldas, y que pescadores por medio de capacitaciones y charlas se preparan día a día para brindar un buen servicio y calidad en sus productos.

#### **1.1.10.2.1.1. Pez pargo rojo**

Discovery Chepe (2018) comenta que el pargo rojo es la especie con más demanda en la industria gastronómica. Este pez habita en casi en todas las costas de América, Atlántico y Océano Pacífico. El entorno en que se desarrolla es en zonas rocosas y de arrecifes, generalmente se ubican a poca profundidad, aunque también suele estar en las profundidades del mar. Lo que hace que este pez sea llamativo es su color rojo vivo, si bien existen pargos de diferentes tipos, el pargo rojo es el pez más apreciado y común en el comercio marino.

Este pez en varias partes del mundo es considerado una excelencia por su sabor y textura de su carne, su preparación es abundante como por ejemplo puede ser: frito, a la plancha, al vapor, horneado, y otras muchas más a gusto de la persona. No obstante cabe resaltar que no se debe sobreexplotar el consumo de recursos naturales, respetando las vedas y tiempos marcados por autoridades ecológicas para que así se sigan conservando en el medio. Esta especie es muy codiciada por pescadores, debido a los grandes beneficios que brinda su carne.

En referencia a lo anterior Pruneda (2018) también concuerda con que el pargo rojo (*Lutjanus campechanus*) es un pez de arrecife ubicado en las costas de océanos Atlántico y Pacífico, lo que hace que las personas deseen consumir este pez, es por la consistencia, suavidad y blancura de su carne. Otra de sus ventajas es que puede ser encontrado en el mercado durante todo el año.

El pargo rojo también conocido como huachinango pertenece dentro de la clasificación de peces blancos, gracias a su aporte de grasas insaturadas, porque solo el 2% de su grasa equivale a 80 calorías por cada 100 gramos. A más de ofrecer una gran fuente de minerales como hierro, yodo, sodio, potasio y magnesio; al igual que vitaminas del complejo B.



Figura 49. Pargo rojo

Fuente: Pruneda (2018)

### Crustáceos

A parte el Ministerio del Ambiente (2015) comenta que los crustáceos en el río Esmeraldas y sector marino costero vecino están representados por 14 especies propios a 6 familias. De las cuales prevalecen 8 especies de camarones: 4 especies de río de la familia *PALAEMONIDAE*, de gran significado para pobladores del territorio de dominio del área protegida (estero Taule, Isla Luis Vargas Torres, Las Piedras y Tachina), 3 de ellas por su coste lucrativo, y 4 especies de camarones marítimos de la familia *PENAEIDAE*, todas de valía comercial.

Las demás especies están constituidas por cangrejos: *Cardisoma crassum* (*GECARCINIDAE*); *Grapsus grapsus* y *Goniopsis pulchra* (*GRAPSIDAE*); cangrejos violinistas, *Uca stylifera* y *Uca spp*, y la jaiba *Callinectes arcuatus* (*PORTUNIDAE*).

En el medio universal el conjunto de crustáceos fue el más numeroso entre los invertebrados con 58 especies correspondientes a 23 familias. Sobresalen las 8 especies de camarones marinos de alto valor comercial y 2 especies de jaibas.



Figura 50. Cangrejo azul (*Cardisoma crassum*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



Figura 51. Jaiba (*Callinectes arcuatus*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)

## **Moluscos**

Los moluscos en el río Esmeraldas y orilla costera son simbolizados por 17 especies: 13 especies de moluscos referentes a 7 familias y 4 especies de conchas correspondientes a 4 familias. Las especies relevantes para la sociedad por su costo productivo y fines de sustento engloban 8 especies de bivalvos y un gasterópodo. Los bivalvos representados por las almejas de río (*CORBICULIDAE*) y almejas que se recolectan en la tira costera (*DONACIDAE*). En el medio continental se reconocieron al menos 19 especies correspondientes a 17 familias; siendo la especie sobresaliente el calamar tubo (*Loliolopsis diomedae*), proveniente de la familia *LOLIGINIDAE*.

## **Plancton e hiperbentos**

En el estuario y en río Esmeraldas la producción de seres microscópicos es pobre en igualación con otros estuarios del país, pero con un alto sinfín y densidad más que todo en época de verano. Según estudios realizados por el INP recalcan entre otras peculiaridades lo siguiente:

Presencia de 172 especies de fitoplancton y 80 especies de zooplancton. El *ictioplancton* es diminuto en estación húmeda y se aprecia un incremento de variedad y abundancia mientras se está en periodo seco. El entorno de los ríos está determinado por falta de huevos y larvas de peces, y presencia de escasos organismos *macrozooplanctónicos* representados por *carideos* en aguas livianas. En profundidades estuarinos se rastrean postlarvas de peces gobio (*Gobionellus sp*), protozoos y postlarvas de camarones de río (*Macrobrachium panamensis* y *M. tenellum*).

En el entorno estuarino se rastrea una elevada demanda de larvas de peces góbidos, prelarvas de lenguados, larvas y postlarvas de *carideos* de clan *PALAEMONIDAE*,

*HYPPOLITIDAE* y *ALPHEIDAE*. Además se hallan los *misidáceos* y *braquiuros*. En la región costanera, en partes de las salidas del río Esmeraldas, se evidencia la existencia de pescados pelágicos rentables como son el chuhueco (*Cetengraulis mysticetus*), anchoas (*Anchoa sp.*) y corvina (*Cynoscion sp.*); asimismo camarones comerciales (*Litopenaeus vannamei*, *L. stylirostris*), entre otros

### Mamíferos

Se reconocen al menos 30 especies, con número elevado de murciélagos (*CHIROPTERA*) (30%) y roedores (*RODENTIA*) (27%), en parentesco con los carnívoros (*CARNIVORA*) y marsupiales (*DIDELPHIMORPHIA*), y demás representados en pequeños tamaños.

Diálogos y ciudadanos provinciales revelan la presencia del zorro o zarigüeya (*Didelphis marsupialis*) referente a la familia *Didelphidae*, en alrededores de la población de Tachina. Las demás especies están registradas con cierto nivel de amenaza, que las conlleva a estar en peligro de extinción.

### Aves

Por medio de visitas de campo, en el año 2014 a través del personal del Refugio y estudios de información secundaria, se consigue presentar 34 especies, divididas en 18 familias (Tabla 4).

Tabla 4

*Registro de aves del RVSMERE y zona de influencia.*

| No. | FAMILIA                  | NOMBRE CIENTÍFICO                | NOMBRE COMÚN          |
|-----|--------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1   | <i>FREGATIDAE</i>        | <i>Fregata magnificens</i>       | Fragata magnífica     |
| 2   | <i>PHALACROCORACIDAE</i> | <i>Phalacrocorax brasilianus</i> | Cormorán neotropical  |
| 3   | <i>PELECANIDAE</i>       | <i>Pelecanus occidentalis</i>    | Pelícano pardo        |
| 4   | <i>ARDEIDAE</i>          | <i>Ardea herodias</i>            | Garzón azulado        |
| 5   |                          | <i>Ardea alba</i>                | Garza grande          |
| 6   |                          | <i>Egretta caerulea</i>          | Garceta azul          |
| 7   |                          | <i>Egretta thula</i>             | Garceta blanca        |
| 8   |                          | <i>Butorides striatus</i>        | Garcita estriada      |
| 9   |                          | <i>Nycticorax nycticorax</i>     | Garza coroninegra     |
| 10  |                          | <i>Nyctanassa violácea</i>       | Garza coroniamarilla  |
| 11  | <i>CATHARTIDAE</i>       | <i>Coragyps atratus</i>          | Gallinazo cabecinegro |

|    |                     |                                    |                            |
|----|---------------------|------------------------------------|----------------------------|
| 12 | <i>ACCIPITRIDAE</i> | <i>Pandion haliaetus</i>           | Águila pescadora           |
| 13 |                     | <i>Buteo polysoma</i>              | Gavilán variable           |
| 14 | <i>RALLIDAE</i>     | <i>Porphyrio martinica</i>         | Gallareta púrpura          |
| 15 |                     | <i>Gallinula chloropus</i>         | Gallareta común            |
| 16 |                     | <i>Actitis macularia (mb)</i>      | Playero colector           |
| 17 | <i>SCOLOPACIDAE</i> | <i>Tringa flavipes</i>             | Patiamarillo menor         |
| 18 |                     | <i>Catoptrophorus semipalmatus</i> | Vadeador aliblanco         |
| 19 |                     | <i>Calidris mauri</i>              | Playero occidental         |
| 20 |                     | <i>Calidris pusilla</i>            | Playero semipalmeado       |
| 21 |                     | <i>Numenius phaeopus (mb)</i>      | Zapapico trinador          |
| 22 | <i>LARIDAE</i>      | <i>Larus atricilla</i>             | Gaviota reidora            |
| 23 |                     | <i>Larus cirrocephalus</i>         | Gaviota cabecigris         |
| 24 | <i>STERNIDAE</i>    | <i>Sterna máxima</i>               | Gavioín real               |
| 25 | <i>COLUMBIDAE</i>   | <i>Columbina buckleyi</i>          | Tortolita ecuatoriana      |
| 26 | <i>CUCULIDAE</i>    | <i>Crotophaga ani</i>              | Garrapatero piquiliso      |
| 27 |                     | <i>Crotophaga major</i>            | Garrapatero de montaña     |
| 28 | <i>ALCENIDAE</i>    | <i>Megasceryle torquata</i>        | Martin pescador grande     |
| 29 |                     | <i>Chloroceryle americana</i>      | Martin pescador verde      |
| 30 | <i>FURNARIIDAE</i>  | <i>Furnarius cinnamomeus</i>       | Hornero del pacifico       |
| 31 | <i>TYRANNIDAE</i>   | <i>Fluvicola nengeta</i>           | Tirano de agua enmascarado |
| 32 | <i>PARULIDAE</i>    | <i>Dendroica petechia</i>          | Reinita manglera           |
| 33 | <i>HIRUNDINIDAE</i> | <i>Progne chalybea</i>             | Golondrina pequeña         |
| 34 | <i>THRAUPIDE</i>    | <i>Thraupis episcopus</i>          | Azulejo                    |

Fuente: MAE (2014)



Figura 52. Pelicano (*Pelicanus occidentalis*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)

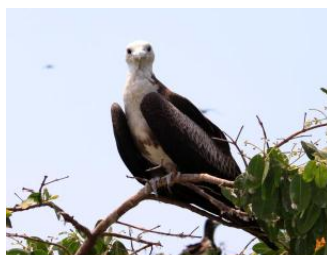


Figura 53. Fragata (*Fragata magnificens*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



Figura 54. Cormorán (*Phalacrocorax Olivaceus*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



Figura 55. Garza (*Egretta thula*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)

## Reptiles

Entre los reptiles el más típico se halla al orden sauria, con la iguana verde (Iguana iguana), y en segundo lugar al representante del orden *ophidia*, con la culebra verde (*Leptodeira sp.*). Entre los reptiles más usuales se registran los siguientes (Tabla 5).

Tabla 5

*Registro de reptiles en el área del y en su zona de influencia.*

| <b>Orden</b>   | <b>Familia</b>    | <b>Nombre Científico</b>       | <b>Nombre Común</b> |
|----------------|-------------------|--------------------------------|---------------------|
| <i>Sauria</i>  | <i>Teiidae</i>    | <i>Dicrodon guttulatum</i>     | Lagartija           |
|                | <i>Iguanidae</i>  | <i>Iguana iguana</i>           | Iguana común        |
|                |                   | <i>Ophryossodes iridescens</i> | Iguana pequeña      |
| <i>Ophidia</i> | <i>Colubridae</i> | <i>Clelia clelia</i>           | Samaya              |
|                |                   | <i>Leptodeira sp.</i>          | Culebra verde       |
|                | <i>Boidae</i>     | <i>Boa constrictor</i>         | Matacaballo         |

Fuente: EsIA Proyecto Construcción de puentes sobre estuario Río Esmeraldas y vías de acceso.

Moradores del sector declaran haber contemplado en la zona al cocodrilo de la costa (*Crocodylus acutus*), especie considerada en riesgo grave, que está en el Apéndice I de CITES.



Figura 56. Iguana común (*Iguana iguana*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)



Figura 57. Lagartija (*Dicrodon guttulatum*)

Fuente: Ministerio del Ambiente (2015)

En el año 2014 del mes de septiembre, personal del Refugio rastrearon un ser de caimán (*crocodilus sp.*), en el territorio protegido, el cual fue aprehendido a pobladores cercanos y liberado en el refugio.

### **Insectos**

Cabe agregar que se contempló la presencia de la familia *Tabanidae* correspondiente al orden *Diptera* (moscas), asimismo como mariposas referentes a la familia *Nymphalidae* con dos especies: *Anartia amathea* y *Danaus sp.*; con ayuda de charlas realizadas por habitantes del sector, se supo de la existencia de mosquitos durante la época de invierno, también chapuletes respectivos al orden *Odonata* (Ministerio del Ambiente, 2015)

## **Bienes y Servicios Ambientales**

### **Protección de la biodiversidad:**

El Ministerio del Ambiente (2015) menciona que en cuanto a la protección de la biodiversidad inciden ciertos aspectos tales como la protección del ecosistema donde habitan algunas especies vecinas y migratorias. La importancia de las florestas de manglar como hábitat de aves, se encuentra bien respaldada y compone un elemento esencial del sacrificio de algunas entidades dedicadas a la conservación de aves.

### **Protección de pesquería:**

Los entornos del manglar son sitios de crianza para diversas especies pesqueras de alto valor comercial.

### **Otros valores ambientales:**

Los manglares juegan un papel fundamental en la seguridad de la ranura litoral frente al deterioro que genera la marea. Los bosques de mangle también ofrecen el servicio de purificación de aguas residuales; debido a que los mangles adquieren la capacidad de reducir la carga de componente orgánico, del agua que usan en sus desarrollos naturales.

### **El bosque del Chocó**

Freile y Vázquez (2005) manifiestan que el bosque del Chocó se ha caracterizado por tener una humedad elevada y por contar con una glorificada diversidad biológica. Se ha considerado que hay alrededor de 10.000 especies de vegetaciones vasculares, de las cuales por lo menos una cuarta parte son endémicas. El grado de endemismo radica entre los más altos de todos los territorios tropicales del planeta, con más de 2.500 especies de plantas sobresalientes, 51 de aves y 56 de anfibios, entre otros.

De estas evidencias se puede comprobar que el territorio del Chocó está conformado por numerosas especies, cual lo hace relevante y significativo para la ciudad de Esmeraldas.

Cabe resaltar que la deforestación se ha llegado a convertir en un denominador frecuente para la gran totalidad de selvas tropicales, abarcando otras áreas más del territorio ecuatoriano. Las labores agrícolas, ganaderas e industriales de madera son las causas principales para que los bosques del Chocó se encuentren amenazados.

## 1.2. Antecedentes

El estudio realizado por Guzmán (2016), titulado metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto, cuenta con una metodología basada en un estudio de caso, aplicando entrevistas y revisión de reuniones de trabajo de distintas academias a nivel nacional, interrogando a diferentes directores de productoras de videojuegos y animación a nivel nacional. Cabe recalcar que estos personajes fueron sometidos a varias pruebas de uso que luego fueron evolucionando de manera repetida, en donde intervinieron 123 estudiantes de la materia de Animación II del primer periodo 2015, 18 estudiantes del segundo periodo 2015, y 91 estudiantes del tercer periodo del 2015, aplicándose fichas de reporte, foros de consulta y formularios de seguimiento. Los resultados que arrojaron esta investigación fue la creación de tres rigs (plataformas) de trabajo, las cuales gozan de diferentes características de ejecución, y que a su vez buscan generar una identidad conceptual.

El artículo mencionado anteriormente se relaciona con la presente investigación porque se basa en procesos para la creación de personajes por medio de formas, tamaños y proporciones, entre otros; además se muestra detalladamente el proceso y evolución de sus personajes para llegar al objetivo planteado.

Por otra parte, la investigación realizada por Del Cid (2015), plantea como objetivo diseñar mascotas publicitarias para identificar la línea promocional de néctares *Petit Play*, *LivSmart Americas*, con un enfoque mixto (cuanti y cualitativo), su tipo de investigación es exploratoria, descriptiva, explicativa y correlacional, basándose en métodos creativos tales como microdibujos y relaciones forzadas. El instrumento empleado consistió en una encuesta de respuesta múltiple aplicada a 5 miembros de la empresa cliente, 10 madres y 10 niños del grupo objetivo, y 5 expertos en el área de comunicación y diseño que validaron el proyecto. Como resultado dio el diseño de 4 mascotas publicitarias para identificar la línea promocional de néctares *Petit Play*, *LivSmart Americas*, en donde además se sugirió tenerlas en constante actualización para que el público se siga identificando con las mismas.

El ejemplo descrito anteriormente posee gran similitud con la actual investigación, debido a que su temática también se basa en creación de mascotas para identificar un elemento determinado, asimismo apoyándose en ciertos aspectos del marco teórico que permitieron el desarrollo y evolución de los personajes presentados al final.

La investigación de Espinoza (2011) presenta como objetivo desarrollar una metodología para crear personajes y escenarios que muestren una personalidad, carácter y temperamento conforme a gustos y preferencias de niños y niñas de 6 y 7 años de edad, y que a su vez también puedan ser empleados en la ilustración de historias de juegos didácticos que efectúan los programadores de *Edumóvil*. Este proyecto se basó en un estudio exploratorio de tipo cualitativo, se realizó un estudio de campo, revisión bibliográfica y estudio de propuestas similares; en donde además se aplicaron encuestas estructuradas con preguntas cerradas, a un grupo determinado de 27 estudiantes, 12 niñas y 15 niños de entre 7 y 8 años. El resultado obtenido de la presente investigación fue que permitió reconocer que los programadores carecen de una metodología de diseño que tome de manera adecuada, la creación de personajes y escenarios para los juegos.

El trabajo investigativo antes mencionado sirvió de gran aporte para la actual investigación, puesto que coincide con aspectos tales como composición de elementos o rasgos del cuerpo humano, vestimenta, color, formas básicas, entre otros, tratados en el marco teórico.

### **1.3. Marco legal**

La Constitución de la República del Ecuador (2008) refiere que las bases legales de este proyecto de investigación se encuentran amparadas por el mismo, en donde el Título VII del régimen del buen vivir – educación, de la sección primera, menciona en el Art. 343 que el sistema nacional de educación busca promover las capacidades de los pueblos por medio de recursos que incentiven al aprendizaje de la población siempre y cuando se respeten los derechos y cultura de cada región.

Por otra parte, en el Art. 347 recalca que será responsabilidad del Estado integrar las tecnologías de la información y comunicación en el procedimiento educativo y apoyar la relación cultural con las acciones productoras o sociales.

Posteriormente en el Plan Nacional de Desarrollo “Toda una vida” (2017) en el apartado derechos para todos durante toda la vida menciona, respalda el progreso integral infantil para incitar a que los niños desarrollen sus capacidades estudiadas, interculturalidad, género y discapacidades.

A parte indica promover la incorporación de culturas ancestrales con relación al servicio del sistema educativo, manejo del entorno ambiental, la gestión del hábitat y sistemas de producción y consumo.

De la misma manera también recalca preservar, recuperar y normalizar la explotación de propiedades naturales y sociales, rurales y urbanas, insulares y marino-costeras, para el cuidado de los derechos de actuales y futuras generaciones. Igualmente indica aumentar la producción por medio del valor agregado, creando incentivos que diferencien al sector productivo, satisfacer la demanda interna, y variar la oferta de forma estratégica.

Y por otra parte también señala que el Ecuador debe potenciado como un país megadiverso, intercultural y multiétnico, desarrollando y mejorando la oferta turística, y fábricas culturales; promoviendo el turismo como fuente generadora de ingresos monetarios y empleo, conservando así el patrimonio natural y cultural.

Cabe recalcar que los artículos mencionados anteriormente sirven de amparo para el proceso de elaboración de la investigación, porque en ellos se detallan derechos a tener una educación que incentive y promueva el proceso de aprendizaje en la comunidad, potenciar el turismo de la ciudad, generar fuentes de ingresos, entre otros; el estudio

para la creación de personajes de marca basados en abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña, contribuirá a que la población esmeraldeña conozca acerca de la flora y fauna por medio de los personajes de marca, lo cual es beneficioso puesto que de una u otra manera también servirá para identificar una empresa o institución que se genere en la región.

## **2. CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1. Tipo de estudio**

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, debido a que, como lo señala Hernández (2014) la investigación cualitativa consiste en realizar investigaciones narrativas sin necesidad de realizar datos numéricos; se vale de la recolección y análisis de cada documento e información para mejorar las preguntas del tema, y así mismo dejar ver nuevas interrogantes que vayan surgiendo en el transcurso del análisis.

Posee un enfoque cualitativo por el hecho que se aplicaron fichas de observación y fichas bibliográficas con el objetivo de identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña; en base a teorías expuestas en el marco teórico se propusieron los componentes gráficos para la creación de un personaje de marca que represente a la flora y otro a la fauna esmeraldeña; y así también se aplicó el focus group a expertos del diseño gráfico para conocer sus opiniones en cuanto a la utilización de abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña para su utilización en personajes de marca; y finalmente se efectuó la comparación entre los datos recolectados, para así establecer la solución respecto a los parámetros para la creación de personajes de marca de la flora y fauna esmeraldeña.

Esta investigación posee un alcance descriptivo. El alcance descriptivo según Carballo (2013) manifiesta que es el que se encarga de detallar la información con respecto a un tema o problema en específico con el fin de describir sus variables con claridad; mientras que el explicativo explica las causas de los hechos estudiados, revelando y detallando las condiciones para llegar a una solución adecuada.

En este estudio, se identificaron rasgos característicos de las especies más relevantes de la flora y fauna esmeraldeña, se conoció la opinión de expertos del diseño gráfico. La investigación también tuvo un alcance explicativo, porque una vez recolectada la información, se detalló el proceso adecuado para la creación de personajes de marca y sus componentes gráficos basados en la flora y fauna esmeraldeña.

La temporalidad que tuvo este estudio fue longitudinal prospectivo, dado que la información se fue almacenando en el transcurso del 8vo y 9no semestre, y sus resultados se obtuvieron durante un periodo consecutivo.

## 2.2. Definición conceptual y operacionalización de las variables

Tabla 6

*Matriz de variables*

| VARIABLES           | OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES   |   |  |   |
|---------------------|---|---|--|---|
|                     | INDICADORES   | TÉCNICAS  | INSTRUMENTOS   | FUENTES   |
| Personajes de marca | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas básicas.</li> <li>- Bocetos.</li> <li>- Cromática.</li> <li>- Estilo ilustrativo.</li> <li>- Gestos y expresiones.</li> <li>- Proporciones y partes del cuerpo humano.</li> <li>- Tipos o estilo de trazos.</li> <li>- Formas básicas o geométricas.</li> <li>- Vestimenta y accesorios.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación/</li> <li>Análisis documental/</li> <li>Focus group</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de observación/</li> <li>Fichas bibliográficas/</li> <li>Cuestionario</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Expertos del diseño gráfico/</li> <li>Documentos electrónicos</li> </ul> |
| Flora esmeraldeña   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipo de familia.</li> <li>- Clasificación de la planta.</li> <li>- Partes de la planta.</li> <li>- Cromática.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación/</li> <li>Análisis documental/</li> <li>Focus group</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de observación/</li> <li>Fichas bibliográficas/</li> <li>Cuestionario</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Expertos del diseño gráfico/</li> <li>Documentos</li> </ul>              |

---

|                      |   |  |   |   |
|----------------------|---|--|---|---|
|                      |   |  |   | electrónicos  |
| Fauna<br>esmeraldeña | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipo de familia.</li> <li>- Tipo de reproducción, alimentación y hábitat.</li> <li>- Partes del cuerpo.</li> </ul> | <p>Observación/<br/>Análisis documental/<br/>Focus group</p> | <p>Fichas de observación/<br/>Fichas bibliográficas/<br/>Cuestionario</p> | <p>Expertos del diseño gráfico/<br/>Documentos electrónicos</p> |

---

### **2.3. Métodos**

Los métodos aplicados en esta investigación son el analítico, sintético. En tal sentido Ramos (2008) en su estudio relata que el método analítico se encarga de dividir y extraer los elementos de un fenómeno, procediendo luego a revisar y ordenar cada uno de ellos de manera individual; por otro lado menciona que el método sintético es un proceso por el cual se relacionan sucesos supuestamente separados y se propone una teoría que agrupa algunos elementos.

El método analítico se aplicó al momento de estudiar y comparar los datos obtenidos de los diferentes instrumentos: fichas de observación, fichas bibliográficas y cuestionario; en el caso del método sintético se lo empleó al momento de sintetizar la información para así lograr establecer parámetros correctos para la creación de personajes de marca basados en abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña.

#### **Contexto**

Los medios designados para la recopilación de información de los instrumentos fueron: en una de las instalaciones de la escuela Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, que se encuentra ubicada en las calles Espejo y subida a Santa Cruz, en donde se llevó a cabo la sesión del focus group; y también se hizo uso de sitios web en la internet, donde se investigó a cerca de las especies seleccionadas de la flora y fauna esmeraldeña.

#### **Duración**

Esta investigación se ejecutó en un lapso aproximado de 12 meses, los cuales equivalen al 8vo y 9no semestre de la carrera; en donde implicó recopilación de información para desarrollar la estructura de la investigación, maquetación, validación y aplicación de instrumentos, análisis de datos, y posteriormente la defensa de la tesis.

#### **Población y muestra**

Gonzáles (2015) determina que la población es un conjunto determinado o indeterminado de personas, animales o cosas que demuestran características usuales en donde se efectúa un estudio determinado; mientras que la muestra sirve para obtener conclusiones en base a la población por medio de la selección de sus elementos al azar, dando lugar a una muestra aleatoria.

El Universo Fórmulas (2017) menciona que el muestreo por conveniencia es un método no probabilístico, el cual consiste en la selección de individuos a conveniencia del investigador para la muestra. Esta conveniencia se origina porque al investigador le resulta más fácil examinar estos sujetos; este método también permite elegir una muestra con mucha facilidad, por lo general suele aplicarse en estudios iniciales para demostrar si se cumplen las hipótesis que se ha planteado el investigador.

La población fue seleccionada mediante un muestreo intencional o de conveniencia, el cual estaba conformado por un listado de 40 especies en flora y 648 especies en fauna clasificadas por familias, de las cuales se eligió la palma de coco y el pez pargo rojo, posteriormente se tomó la opinión de 4 expertos del diseño gráfico en la creación de personajes de marca, debido a que es un público apto y calificado para emitir criterios que aporten con la investigación.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos**

Las técnicas a emplear en esta investigación son la observación indirecta, análisis documental y el focus group (grupo focal). Cabe mencionar que los instrumentos realizados en base a estas técnicas fueron validados por dos profesionales del diseño gráfico, lo cual respalda la investigación.

Puente (2000) menciona que la observación indirecta es cuando el investigador se vale de fotografías, revistas, libros y demás elementos existentes para observar y analizar un elemento. Para esta técnica se utilizó el instrumento ficha de observación que ayudó a recolectar información por medio de fotografías digitales para la creación de personajes de flora y fauna esmeraldeña, y luego así analizar rasgos o aspectos característicos de cada especie. Cabe mencionar que los datos de tanto las fichas de observación como fichas bibliográficas se ocuparon para realizar los personajes que fueron aplicados en el focus group.

Corral (2015) manifiesta que el análisis documental se refiere al estudio o análisis de un documento, independiente de cuál sea su soporte; es decir, se estudia el contenido y temática que trata, permite identificar el tipo de documento; el instrumento para esta técnica fue la ficha bibliográfica, la cual se encarga de sustentar y avalar que la información expuesta en las fichas de observación sobre las especies seleccionadas de flora y fauna esmeraldeña sea confiable y real.

Tejedor (2016) describe que el focus group es una técnica que puede interpretarse como un conversatorio entre un conjunto de personas y producto o servicio, basta con contar con un grupo de personas y algo que valorar para llevarse a cabo con este proceso; el instrumento aplicado para esta técnica fue un cuestionario de 12 preguntas abiertas, en donde se lo aplicó a 4 profesionales o expertos del diseño gráfico para conocer la apreciación de cada uno de ellos, acerca de los personajes elaborados de la flora y fauna esmeraldeña.

## **2.5. Análisis de datos**

A través del análisis de datos cualitativos de las fichas de observación, focus group y fichas bibliográficas se logró cumplir con los objetivos planteados en el tema de investigación, lo que posibilitó plantear una solución a dicha problemática. El actual análisis se realizó mediante un proceso de sistematización en donde Fernández (2006) lo aplica y resume en los siguientes pasos:

- 1. Obtener la información:** En esta etapa se recogieron los datos mediante las fichas de observación y fichas bibliográficas que responden al primer objetivo de: Identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña.; y para desarrollar del segundo objetivo de: Proponer los componentes gráficos para la creación de un personaje de marca que represente a la flora y otro a la fauna esmeraldeña, se tomó en consideración las opiniones vertidas en el focus group, con el sustento de teorías expuestas en el marco teórico.
- 2. Capturar, transcribir y ordenar la información:** En el caso del focus group después de haberse realizado las preguntas a los involucrados se registra la información por medio de una grabación, luego se comienza a pasar el audio en texto, en el cual se irá eliminando ciertas imperfecciones de pronunciación y vocalización para que exista un mayor entendimiento en el resultado obtenido. Y en el caso de las fichas de observación y fichas bibliográficas, se plasma la información a través de un registro electrónico (Microsoft Word y Adobe Illustrator), con el fin que la información sea entendible.
- 3. Codificar la información:** Una vez antes ordenado y clasificado la información del focus group se empieza a analizar los datos de cada pregunta, se trata de hallar semejanzas entre las respuestas que encuentre el investigador y se clasifica para sintetizar la información. Esta etapa se la ejecuta haciendo uso de

una matriz de datos al instrumento, lo cual posibilitará la obtención del mapa de categorías que luego será mostrado en el capítulo de resultados.

- 4. Integrar la información:** En esta fase una vez relacionado y sintetizado la información de cada instrumento, se la comienza a comparar y vincular para así buscar relación entre la información.

### 3. CAPÍTULO III: RESULTADOS

Es importante enfatizar que la especie a representar la flora fue la palma de coco o cocotero, por ser una de las especies con alto grado de abundancia y productividad en la provincia de Esmeraldas, a más de ser el ingrediente de mayor consumo en la gastronomía esmeraldeña es utilizado para la elaboración de artesanías destinadas a turistas nacionales y extranjeros, para la fauna se escogió el pez pargo rojo, debido a que la provincia de Esmeraldas también se ha caracterizado por ser una de las principales zonas productivas del sector pesquero; este pez cuenta con beneficios favorables para la salud y otra de sus ventajas es su fácil adquisición en el mercado local durante cualquier época del año. A continuación se muestran los resultados de la aplicación de instrumentos en la investigación:

#### **Ficha de observación (flora)**

Las presentes fichas de observación se basan en el análisis de fotografías referentes a las especies de flora y fauna esmeraldeña (cocotero y pez pargo rojo), ver (Anexo 1, 2, 3, 4,5).

La especie de flora fue el coco (cocotero), proveniente de la familia Arecaceae, su tipo de clasificación es angiosperma, y las partes que la conforman son raíz, tallo, hoja, flor y fruto. Las características de este son:

- **Raíz:** Sobresaliente y exuberante de color café la cual consta de varias ramificaciones.
- **Tallo:** Alargado y algo rústico color café con varias texturas, por lo general el tallo es inclinado.
- **Hojas:** Alargadas con varios pétalos de color verde.
- **Flor:** Frondosa color amarillo, formada por un sépalo ovalado que cubre las flores de color amarillo verdoso, esta flor posee varias ramificaciones.
- **Fruto:** Grande de color verde caña, amarillo o café, fruto carnosos, jugoso y dulce.

Cabe mencionar que el tipo de ambiente en el que habita esta planta es en zonas de calurosas temperaturas, y que por lo general crecen en la orilla de playas tropicales.

### **Ficha de observación (fauna)**

La especie de fauna escogida fue el pez pargo rojo, descendiente de la familia *Snappers* (*Lutjanidae*), su tipo de reproducción es ovípara, de alimentación carnívora, y hábitat acuático, además pertenece a la clasificación de peces vertebrados. Las partes de su cuerpo son:

- **Cabeza:** Grande pegada al cuerpo con perfil abultado, ojos apartados en la parte de arriba con relieve y con una marcada fisura sobre los ojos, boca mediana con labios gruesos compuesta por 4 dientes puntiagudos en la mandíbula superior y 6 en la inferior, seguido de una hilera de dientes molares, que detrás de la misma se encuentra un sinnúmero de dientes pequeños.

Hay que destacar que su cabeza es relativamente de color rosado con tonalidades grises y plateadas.

- **Tronco:** Ovalado y largo unido a la cabeza, posee un pecho largo y puntiagudo. Los costados son de color gris plateado, el estómago es claro. El cuerpo está cubierto por escamas tipo plateadas rosadas, con bordes de color amarillento.

Además el tamaño de su cuerpo puede variar dependiendo de la edad que tenga el pez.

- **Extremidades:** Posee una cola grande con forma de onda, una aleta trasera, una aleta superior alargada destacadamente afilada de color gris plateado más oscuro que de los costados, una aleta inferior situada en posición adelantada a la misma altura y justo detrás del inicio de los pulmones, las aletas pulmonares son delgadas y largas, espinosas y blandas. Las aletas tienen un brillo color rosado o rojo, en el final de la aleta superior se encuentra una pequeña mancha color marrón rojizo.

También es necesario mencionar que al igual que el cuerpo, el tamaño de sus partes puede cambiar dependiendo de la edad del pez.

## Fichas bibliográficas (flora)

Las fichas bibliográficas están guiadas por libros y documentos referentes a la especie cocotero, en base a teorías de los autores Botanical-online y Lorena Guevara O. y Damelis Jáuregui.

- **Nombre común:** Se pudo demostrar que el nombre con el que más se conoce a esta planta es coco, palma de coco.
- **Nombre científico:** Se obtuvo que el nombre ya establecido de esta especie es cocos nucifera L.
- **Tipo familia:** En esta variable se obtuvo que esta planta pertenece a la familia de los arecáceas, arecaceae o palmae.
- **Hábitat:** Se logró determinar que el ecosistema en el que habita esta especie es en zonas tropicales y costeras.
- **Tronco:** Se pudo descubrir que el tallo del cocotero es delgado, con un tamaño que puede variar entre 12 a 30 metros de alto, su tronco es frecuentemente inclinado, como una especie de columna cilíndrica con 20 a 30 centímetros de diámetro, de tonalidad castaño o pardo y con grabados o tallados en su exterior, las cuales a causa de los pecíolos o rabillos de las hojas que se caen, lo que hace muy característico a la palmera.
- **Hojas:** En esta variable se comprobó que las hojas de esta palmera nacen al final del tallo en una zona llamada corona, sus hojas están sujetas o ajustadas por un rabillo erecto y alargado, su repartición es alternada y sus hojas son particularmente pinnadas o palmadas, de un atractivo color verde brillante, su tamaño va desde los 2 a 6 metros de largo.
- **Flores:** En esta variable se pudo conocer que las flores tienen forma de racimos florales con varias ramificaciones, localizados en la base de las hojas, en ella se sitúan las flores femeninas y masculinas de color blanco amarillo pálido. Las flores femeninas son redondeadas, donde muestran 2 escamas anchas, 3 sépalos anchos y redondeados, 3 pétalos redondeados y un pistilo con ovario de 3 cavidades y 3 estigmas. Las flores masculinas presentan sépalos de color blanco, pequeños y afilados, pétalos oblongos y 6 estambres.
- **Frutos:** En esta última variable se obtuvo que el fruto del cocotero es carnoso y fibroso, la forma del coco es ovalada, compuesta por 3 ángulos y 3 agujeros, su tamaño va desde 20 y 30 centímetros de diámetro. Este fruto consta de una

semilla en su interior, envuelta por una cáscara robusta y dura de color castaño, y contiene un líquido rico y nutritivo llamado agua de coco, no obstante cabe recalcar que cuando el coco se madura acumula grasas que luego se convierte en crema o leche de coco. También cabe mencionar que la semilla del cocotero es la segunda más grande que se conoce en el planeta, con un diámetro entre 40 y 50 cm y un peso de 15 a 30 kg; la semilla de la palmera es vacía en su interior y está cubierta por una pulpa de color blanco, aceitosa y comestible.

Tabla 7

*Mapa de categorías fichas bibliográficas (flora)*

| Nombre común  | Nombre científico   | Tipo familia  | Hábitat   | Tronco   | Hojas  | Flores  | Fruto  |
|---|---|---|---|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Coco, palma de coco.</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cocos nucifera L.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arecáceas, Arecaceae, Palmae.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zonas tropicales.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Delgado.</li> <li>• Inclinado.</li> <li>• Columna cilíndrica, con 20 a 30 cm de diámetro.</li> <li>• Grabados y tallados.</li> <li>• 20 a 30 m de alto.</li> <li>• Color castaño, pardo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinnadas o palmadas.</li> <li>• Brotan en la punta o corona.</li> <li>• Rabillo erecto y largo.</li> <li>• Repartición alternada</li> <li>• Tamaño 2 a 6 m de largo.</li> <li>• Color verde brillante.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Racimos florales.</li> <li>• Flores femeninas redondeadas.</li> <li>• 3 sépalos anchos y redondeados</li> <li>• 3 pétalos redondeados y pistilo con ovario.</li> <li>• Flores masculinas.</li> <li>• Sépalos pequeños afilados.</li> <li>• Pétalos oblongos.</li> <li>• 6 estambres.</li> <li>• Color blanco amarillo pálido.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carnoso.</li> <li>• Fibroso.</li> <li>• Forma ovalada.</li> <li>• Cáscara robusta y dura.</li> <li>• 3 agujeros.</li> <li>• 20 y 30 cm diámetro.</li> <li>• Color castaño.</li> <li>• Semilla grande, diámetro 40 y 50 cm, peso 15 a 30 kg.</li> <li>• Pulpa color blanco.</li> </ul> |

## Ficha bibliográfica (fauna)

A continuación, se presenta el análisis de los resultados de la ficha de observación de la especie pez pargo rojo:

- **Título:** *Sparus pagrus* (Linnaeus, 1758).
- **Autor o dependencia al que emite el documento:** Jesus de la Torre Bermejo.
- **Tipo de documento:** Materiales especiales.
- **Edición (virtual, impreso, entre otros):** Virtual.
- **Ciudad, país, editorial:** C/ Dionisio Ruisanchez 40 - La Playa Ribadesella Principado de Asturias.
- **Fechas de publicación:** 2013.
- **Nº. de páginas:** Párr. 1-5

De la Torre (2013) expresa que el pez pargo es un animal carnívoro perteneciente al orden de los perciformes de la familia *Lutjanidae*, tiene un tamaño considerable que va desde los 45, 75 y hasta 95 cm de largo y 8 a 10 kg de peso; este pez tiene una cabeza grande con una raja sobre los ojos, sus ojos se encuentran aislados en la parte de arriba, posee una boca mediana, alargada y puntiaguda de labios gruesos con una poderosa dentadura, la cual está constituida por 4 dientes filudos en la quijada superior y 6 en la inferior, no obstante también a estos se les suma una fila de dientes que encabezan dos hileras de dientes molares, seguido de un conjunto de dientes diminutos; cuerpo oblongo sellado a la cabeza, de perfil abultado, firme y elevado recubierto de escamas plateado-rosáceas, con franjas de color amarillento; sus aletas son de tonalidades rosadas o rojas; su cola es elevada y formada entre dos lóbulos.

La aleta dorsal es larga; tiene 12 radios punzantes cerca de la cabeza y de 9 a 12 radios flexibles; la aleta anal goza de 3 radios espinosos y de 8 o 9 radios suaves; la aleta pectoral lleva un solo radio afilado y 5 radios flácidos, las aletas anales y ventrales son pequeñas, mientras que las pectorales son finas y alargadas; las ventrales se encuentran situadas En los costados de este pez se puede percibir un tono gris plateado y en el dorso un poco más oscuro; la panza es clara y luminosa; en las aletas se evidencia un resplandor rosado. En la entrada del último radio de la aleta dorsal se localiza una diminuta mancha de color marrón rojizo, Su carne es muy considerada. Los nombres más comunes con que se lo conoce son pargo, pargo rojo, huachinango, pargo real, pargolí, rubiel, mazote, entre otros.

Las pectorales son largas y puntiagudas y las ventrales están situadas en posición delantera a la misma altura, y precisamente detrás del principio de las pectorales; también cuenta con una sola aleta anal y una caudal, pronunciadamente afilada.

El color que más predomina en este pez es el rosado-plateado, aunque la cara es más oscura y sus aletas son rosadas, las ondas de su cola son de color blanco-azulado, y la parte más alejada de su cuerpo se junta con un color rojizo más oscuro; el segmento que cubre y protege las branquias está rodeado de oscuro.

### **Focus group**

Los cuatro expertos interrogados están especializados en varias ramas del diseño gráfico, donde dos de ellos siguen siendo docentes de la escuela de diseño gráfico en la PUCESE, uno fue ex profesor, y el otro graduado de la carrera; además cabe mencionar que todos ellos trabajan como diseñadores freelance, por lo tanto los hace merecedores de experiencia en cuanto a creación de personajes de marca. Este focus group se realizó con la presentación de dos personajes correspondientes a la flora y fauna esmeraldeña, los cuales serán presentados en el (Anexo 9).

A continuación, se presenta los resultados del análisis del focus group:

- **Apreciación formas básicas personaje:** Se ha podido evidenciar que los interrogados coincidieron en que si se logra apreciar formas y figuras geométricas en ambos personajes de flora y fauna.
- **Elaboración varios bocetos personaje:** Se ha logrado determinar que la elaboración de bocetos es un proceso normal e imprescindible al momento de diseñar, dado que permite ver los cambios, evolución y desarrollo que ha ido teniendo el personaje, por tal razón no significa que sea una especie de borrador, su presentación debe ser totalmente impecable y nítida, no se acepta en hojas cuadriculadas ni arrancadas del cuaderno. Al finalizar con el diseño del personaje se recomienda de manera obligatoria presentar todos los bocetos hasta llegar a su proceso final.
- **Correcto empleo cromática personaje:** Esta pregunta reveló que la cromática en ambos personajes está un poco débil puesto que se han utilizado colores planos, pasteles y apagados, debido a que se ha basado en la cromática real de

cada especie, lo cual no quiere decir que esté mal, solo que hay que reforzarla un poco más, quitándole saturación y dejando el color más puro para que genere un mayor contraste en los personajes, también se sugirió utilizar colores verde y café para transmitir naturaleza, el color debe comunicar y transmitir una emoción para que consiga captar la atención del espectador. También se ha sugerido aplicar varias técnicas que simulen un degradado tales como: dibujar varias capas de color, variar la opacidad, entre otras; logrando tomar en cierta parte la cromática original de cada especie como tal.

- **Característica o cualidad que representa personaje:** Se obtuvo que si se logra apreciar la característica o cualidad en cada personaje pero que falta trabajarle un poco más para que el mensaje sea claro y entendible; el personaje flora evoca picardía, alegría y complicidad, aparte de esto mencionaron que les incomodaba un poco el hecho de que el personaje tuviese los brazos desconectado el uno del otro comunicando movimiento, además que si no se tuviese a la mano fotografías de los elementos originales transmitiría otra cosa, como por ejemplo: algo maderoso más que a vegetal, parecía un fósforo, palo de escoba, en fin; en el personaje fauna se transmitía locura, desorientación y terror.

Por otra parte cabe mencionar que los interrogados dijeron que en cierto modo los personajes estaban un poco incompletos, no existía algo que los caracterice y distinga, en el caso del personaje de fauna se llegó a pensar que más que ser un pez pargo parecía una piraña o tiburón por el hecho de tener dientes afilados, por lo cual no está recomendado ponerle dientes a un pescado por el mismo hecho de que puede prestarse a varias interpretaciones, también otros factores como ojos y mirada incandescente, aletas en su cabeza, hace que el personaje demuestre agresividad, este personaje también se sentía algo desorientado y perdido. Otra de las sugerencias fue que el recurso de simplificar las extremidades queda de la cintura para abajo, puesto que los personajes son más estilizados de la cintura para arriba, y que este caso lo estaría aplicando al revés en los personajes, es importante que cada personaje cuente con un factor que lo diferencie del resto.

- **Estilo ilustrativo personaje:** Se tuvo como resultado que los involucrados se inclinaron por decir que el estilo que más predominaba en el personaje flora era el TOON o CARTOON, puesto que las características que presentaba era a las de un dibujo animado cómico y surrealista que utiliza rasgos faciales estilizados, humanizados y exagerados con el fin de crear impacto entre el público, y además refirieron que es una actual tendencia de caricatura; por otro lado también mencionaron que el personaje fauna correspondía al estilo de trazo recto porque se hallaban rasgos de manera bien simplificada, haciendo uso de las formas geométricas más comunes.
- **Indispensable tener todas las partes del cuerpo humano el personaje:** Como resultado arrojó que no era necesario que un personaje contase con todas las partes del cuerpo humano, a raíz de que hoy en día se pueden evidenciar un sinnúmero de ejemplos en donde humanizan objetos sin necesidad de implantarle todas sus extremidades, con tal de otorgarle sentimientos por medio de gestos, y otros elementos ya crean relación con la persona, y refuerzan el mensaje a expresar.
- **Vestimenta elemento clave personaje:** Esta pregunta dio como resultado que no es necesario que un personaje haga uso de la vestimenta, solo en el caso de que exista la gran necesidad de reforzar el mensaje o estereotipo si se puede hacerlo; en el caso del personaje flora si lo requiere porque al presentarse el tallo de la palma de coco como parte del cuerpo sin ningún tipo de textura causa la impresión de que el personaje estuviera desnudo, o también se puede basar en la apariencia del elemento real para que sirva de vestimenta. En cambio en el caso del personaje fauna indican que el pez al tener su fisionomía con escamas da la percepción de que el personaje estuviera vistiendo con su forma natural.
- **Elemento generador personaje:** Mencionaron que en el caso del personaje flora no se puede apreciar claramente el elemento que lo generó, su interpretación puede ser ambigua, como por ejemplo mencionaron que podría parecerse a un fósforo, huevo encima de un palo, y en fin; como sugerencia se dijo que se hiciera uso del color verde y ramas de la palmera para dar la apariencia de que fuese el cabello del personaje o dejarle una especie de cogollo

en la cabeza para saber con exactitud que se trata de una palmera, asimismo se indicó que se utilizar peinados modernos que usan los jóvenes de Esmeraldas. En cambio en el caso del personaje fauna todos concordaron y dijeron que se nota claramente que el personaje se trata de un pez pargo rojo.

- **Imprescindible proporción personaje:** Aquí se obtuvieron dos puntos vista; en el primero se dijo que no era importante que los personajes estén proporcionados, que esto no es una regla, al contrario, que es un factor que se utiliza hoy en día en personajes y caricaturas porque le brinda originalidad y estilo, a más que la desproporción es un factor ayuda a reforzar el mensaje, colocando de manera exagerada las piezas, también depende de la personalidad que se le dé al personaje. En el segundo punto de vista expusieron que el hecho de que la desproporción en cierta parte si cause impacto y llame la atención del espectador, esto no quiere decir que se tiene que descuidar ciertos elementos que desconecten el cerebro de la persona, porque hay que respetar las normas de morfología del cuerpo humano ya existentes, que por ende no pueden ser distorsionadas y disueltas por completo.
- **Reviven elementos vivos/ orgánicos de Esmeraldas en los personajes:** Los involucrados mencionaron que estos personajes no les recuerda a Esmeraldas, por el hecho de que como ya antes mencionado no se han empleado ciertos elementos que favorezca a la ciudad, por el contrario la está perjudicando, otros ciertos factores que no permiten cabe recalcar que los implicados manifestaron que el generar un estereotipo esmeraldeño es complicado a razón que Esmeraldas es una provincia abundante que cuenta con una gran diversidad de etnias, pero que como diseñadores estamos encargados de buscar una solución a cada problema; para que estos personajes permitan hacer acuerdo de elementos vivos de la ciudad, hay que centrarse en el contexto de su moda actual y tomar como referencia ciertos estereotipos o cualidades que estén ya establecidos por la sociedad, siempre y cuando estos no se tornen ofensivos ni denigrantes. El uso de onomatopeyas (imitaciones) también es un recurso factible puesto que permite reforzar el mensaje que desea transmitir del personaje.

- **Representan la cultura medioambiental (flora y fauna) esmeraldeña personajes:** En este apartado indicaron que estos personajes tanto de flora como fauna en su esencia si representarían la cultura medioambiental esmeraldeña, porque se logra percibir claramente la forma básica de las especies originarias (planta y animal) de donde han salido ambos personajes, otro recurso probable a emplear para que el personaje refuerce su mensaje es que se lo emplee en campañas para así ver su desarrollo, también hay que tener presente todo siempre va a depender del enfoque que se le dé a cada elemento. Para mayor eficacia de los personajes se solicita aplicar las sugerencias explicadas anteriormente.
- **Funcionalidad y simbolismo del personaje:** En esta última pregunta se concluyó diciendo que los dos personajes si funcionarían para representar la flora y fauna esmeraldeña, siempre y cuando se tomen y apliquen todas las sugerencias explicadas a lo largo de la sesión porque el concepto está muy generalizado; otro punto que también sugirieron es que por ley se utilicen especies marinas para la creación de personajes de fauna, dado que la provincia de Esmeraldas es un área costera rica en esta variedad; mientras que por otro lado también aconsejaban hacer uso de especies mamíferas y aves, porque para la elaboración de platos típicos la mayoría recurre a este tipo de especies. En definitiva todas estas familias de especies pueden ser válidas al momento de crear los personajes de fauna.

Cabe mencionar que en los datos obtenidos del focus group se pidió mejorar las primeras propuestas presentadas, las cuales fueron empleadas en su totalidad, aportando en el desarrollo de los personajes (Anexo 13).

Tabla 8

Mapa de categorías focus group

| APRECIACIÓN<br>FORMAS<br>BÁSICAS<br>PERSONAJE                                   | ELABORACIÓN<br>VARIOS<br>BOCETOS<br>PERSONAJE  | CORRECTO<br>EMPLEO<br>CROMÁTICA<br>PERSONAJE  | CARACTERÍSTICA<br>O CUALIDAD QUE<br>REPRESENTA<br>PERSONAJE  | ESTILO<br>ILUSTRATIVO<br>PERSONAJE  | INDISPENSABLE<br>TENER TODAS<br>LAS PARTES DEL<br>CUERPO<br>HUMANO EL<br>PERSONAJE  |
|---|--|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Figuras y formas geométricas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso imprescindible permite ver desarrollo evolutivo personaje.</li> <li>Presentación nítida.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reforzar cromática elemento real (planta, pez).</li> <li>Usar color verde y café transmitir naturaleza.</li> <li>Usar colores puros e intensos.</li> <li>No usar colores pasteles.</li> <li>Aplicar técnicas percepción de degradado.</li> <li>Dibujar varias</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Personaje flora</b> evoca picardía, alegría y complicidad, personaje incompleto, no tiene elemento diferenciador; <b>personaje fauna</b> transmite locura, desorientación, terror, parece piraña o tiburón por sus dientes, ojos, aletas cabeza, luces, demuestra agresividad, no obligatorio ponerle</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Personaje flora</b> estilo toon; <b>personaje fauna</b> trazo recto.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>No es necesario.</li> <li>Otorgarle sentimientos, gestos, crea relación con la persona, refuerza mensaje.</li> </ul> |

- capas de color.
- Variar opacidad.
- dientes.
- Recurso simplificar extremidades cintura para abajo, personajes más estilizados de la cintura para arriba.

| VESTIMENTA<br>ELEMENTO<br>CLAVE<br>PERSONAJE  | ELEMENTO<br>GENERADOR<br>PERSONAJE<br>(ANIMAL,<br>PLANTA)   | IMPRESINDIBLE<br>PROPORCIÓN<br>PERSONAJES  | REVIVEN<br>ELEMENTOS<br>VIVOS/<br>ORGÁNICOS DE<br>ESMERALDAS EN<br>LOS PERSONAJES  | REPRESENTAN<br>CULTURA<br>MEDIOAMBIEN<br>TAL (FLORA Y<br>FAUNA)<br>ESMERALDEÑA<br>PERSONAJES   | FUNCIONALIDAD<br>Y<br>REPRESENTATIVI<br>DAD PERSONAJES  |
|---|---|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• No es necesario.</li> <li>• Depende su enfoque, reforzar estereotipo, mensaje.</li> <li>• Personaje flora necesita vestimenta.</li> <li>• Vestirlo con formas elemento real</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Personaje flora</b> no está claro, interpretación ambigua, utilizar forma de hojas que lo asemeje.</li> <li>• <b>personaje fauna</b> especie identificable (pez pargo rojo).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No es una regla.</li> <li>• Desproporción recurso original en personajes, apoya mensaje.</li> <li>• Depende su personalidad y qué desea comunicar y transmitir.</li> <li>• No descuidar factores que desconecten el cerebro.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No recuerdan Esmeraldas (personajes).</li> <li>• Centrarse contexto y moda actual, Esmeraldas natural, diverso y abundante.</li> <li>• Usar estereotipos establecidos por sociedad esmeraldeña.</li> <li>• Emplear actitudes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si podrían ser representativos Esmeraldas.</li> <li>• Incorporar sugerencias dichas antes personajes.</li> <li>• <b>Personaje flora</b> (planta), <b>personaje fauna</b> (pescado).</li> <li>• Ejecución</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si podrían funcionar como personajes Esmeraldas.</li> <li>• Hacer uso especies acuáticas, mamíferas y aves.</li> <li>• Concepto generalizado personajes.</li> <li>• Emplear sugerencias mencionadas</li> </ul> |

---

es aceptable.

- esmeraldeñas.
- No tomar elementos ofensivos y denigrantes.
- Usar onomatopeyas.
- Representar cultura medioambiental desde forma básica.

personaje en campaña reforzaría mensaje.

anteriormente y ver resultado.

---

#### 4. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer componentes gráficos basados en la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca. En primer lugar, se identificaron rasgos o características distintivas basadas en abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña, para su desarrollo se emplearon técnicas como: fichas de observación, fichas bibliográficas y focus group, adquiriendo diferentes resultados en cuanto personajes de marca.

En los resultados conseguidos referentes a formas o figuras básicas, se pudo demostrar que por lo general son más óptimas para creación de personajes, dado que comunican de manera clara el origen del que proviene cada elemento; esta teoría se cumple con la investigación Del Cid (2015), en donde expresa que toda mascota o personaje por medio de las formas o figuras da un sentido y significación de lo que trata de comunicar; así mismo Espinoza (2011) en su estudio también recalca que, para el diseño de caricaturas es necesario hacer uso de formas básicas, en vista que generan sencillez en partes del personaje.

Por otra parte, los resultados obtenidos de bocetación reflejan que es un proceso reglamentario e imprescindible a la hora de diseñar, puesto que permite ver el resultado y cambios que ha ido teniendo el personaje; Espinoza (2011) coincide con que la técnica de bocetación permite visualizar lo que se desea crear, pudiéndose evidenciar partes compositivas del personaje.

Con respecto a los resultados obtenidos en relación a cromática se logró determinar que, al tomar como referencia la cromática del elemento real, es una estrategia que permite identificar y asociar rápidamente el elemento proveniente, se mencionó que el color verde y café se asocia con la naturaleza, y también la técnica de simulación de degradado permite que se origine una especie de degradado real, utilizando varias capas de color; el color debe informar y causar un sentimiento en el público, de tal forma que consiga captar su atención, no obstante cabe recalcar que el empleo de cromática en un personaje siempre va a depender del contexto en el que éste se encuentre; el estudio de Espinoza (2011) concuerda con que la cromática de un personaje dependerá en cierta parte de la temática e historia en que se encuentre involucrado, además al asociar el color con el fenómeno natural, hace que se forme un vínculo por color, porque que se

está haciendo uso del color originario de la especie, a más de esto indica que variando el tono del matiz se logra percibir un efecto de sombra; del mismo modo Del Cid (2015) afirma que efectivamente los colores verde y café evocan vegetación y proceso de vida en especies.

En cuanto a resultados obtenidos del estilo ilustrativo se pudo notar que el estilo TOON presenta características de un dibujo animado con rasgos faciales estilizados, y que el estilo trazo recto se basa en rasgos y formas geométricas; Guzmán (2016) de igual manera corrobora que, el estilo TOON se relaciona al CARTOON o caricaturas animadas, acercándose a formas pronunciadas y detalladas, mientras que en el trazo recto las facciones se elaboran de manera concreta y sencilla.

Por lo que corresponde a partes del cuerpo humano se pudo comprobar que no es necesario que un personaje cuente con todas sus extremidades, a causa de que al concederle sentimientos empleando gestos se puede comunicar el mensaje que se desee, otro punto a destacar es que la simplificación de las partes del personaje queda de la cintura para abajo, debido a que pasan por desapercibidos; sin embargo Espinoza (2011) explica que para la creación de un personaje es aconsejable tener presente todas las partes que lo constituye, puesto que permite al diseñador reconocer las diversas poses que puede representar, no obstante también se supo que los elementos de la cintura para abajo no demandan tanto detalle de porque generalmente quedan recubiertos por vestuario o accesorios.

En los resultados obtenidos de vestimenta, se pudo evidenciar igual que no es necesario que un personaje cuente con una vestimenta, siempre y cuando este lo requiera para reforzar su mensaje, cabe mencionar que todo siempre va a depender del enfoque que se le dé al personaje; asimismo Espinoza (2011), menciona que la vestimenta se define dependiendo de la cultura y ambiente en el que habite el personaje.

Y por último en cuanto a los resultados obtenidos de proporción se tuvieron dos criterios, el uno mencionaba que la proporción no es una regla, sino que al contrario le otorga originalidad y estilo al personaje, permite reforzar y resaltar el mensaje, a parte la proporción también va a depender de la personalidad que tenga el personaje; mientras que en el otro expresa que, en cierta forma no se debe alterar del todo la morfología del cuerpo, puesto que ya existen cánones establecidos por el hombre; esto concuerda con lo dicho por Espinoza (2011) en donde indica que, la proporción de un personaje se

basa en contar con todas las partes y extremidades del cuerpo cuando se lo esté dibujando, de igual forma hay que tener presente las normas de composición para que exista un mayor equilibrio y simetría en el personaje.

## 5. CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

Cabe indicar que las especies más relevantes a representar la flora y fauna esmeraldeña para la creación de personajes de marca fueron: el cocotero y pez pargo rojo, porque en datos amparados por el Ministerio del Ambiente, DIARIO HOY, ESPOL, CEPLAES y ILDIS, sustentan que estas especies constituyen un alto valor significativo dentro de la provincia de Esmeraldas por todas las razones ya manifestadas con anterioridad.

Se pudo evidenciar que los rasgos característicos más sobresalientes del cocotero fueron: raíz preponderante color café, tronco alargado en mayoría de veces inclinado, hojas alargadas y pinnadas color verde brillante, flor en forma de racimo redondeado, con pétalos oblongos, de color blanco amarillo pálido; y su fruto grande, de forma ovalado, con una pulpa carnosa de color blanco, recubierto por una cáscara dura color café.

De la misma manera también se logró determinar que, las características más preponderantes del pez pargo son: cabeza grande abultada pegada al cuerpo, ojos con relieve y fisura retirados en la parte de arriba, boca mediana con labios gruesos; su tronco es como una especie de óvalo alargado que se une a la cabeza, cuerpo cubierto por escamas color plateadas rosadas, presenta un pecho largo y puntiagudo, en sus costados se puede evidenciar un color gris plateado con bordes amarillento; y en sus extremidades, posee una cola de tamaño grande en forma de onda, aleta trasera, aleta superior alargada color gris plateado, aleta inferior, sus aletas pulmonares son delgadas, espinosas y blandas, y por último en sus aletas presenta un color con tendencia a rosado o rojo, al final de la aleta superior se haya una pequeña mancha color marrón rojizo.

Por otro lado también cabe mencionar que se pudo conocer la opinión de expertos en cuanto a creación de personajes de marca, donde se determinó que los personajes expuestos anteriormente si representarían la flora y fauna esmeraldeña, porque cumplen con parámetros en cuanto a construcción del personaje, aunque también se pidieron realizar varios cambios de mejora, para que maneje un mejor concepto. Cabe añadir que todos los elementos considerados para la creación de los personajes fueron en base a criterios expuestos dentro del marco teórico.

Finalmente después de haberse tomado en cuenta todos aspectos mencionados anteriormente, se obtuvo que para la realización de personajes de marca se debe hacer

uso de figuras geométricas tales como: el círculo, cuadrado y rectángulo con terminaciones oblongas, acorde a las características que tenga la especie; aplicar estilo ilustrativo TOON porque permite resaltar las facciones y expresiones de un elemento mediante bordes mayormente de color negro, realizar varios bocetos previo, utilizar modificaciones del color, cuando los colores son muy saturados una línea negra gruesa es lo ideal para separarlos y reducir el contraste entre los colores; emplear vestimenta o accesorios cuando el mensaje sea complejo de comunicar, el empleo de onomatopeyas o palabras propias de una región también es otro recurso válido para reforzar el mensaje; colocar todas las partes del cuerpo humano dependiendo del enfoque que se tenga, hacer uso de la proporción para dar características reales en la fisonomía del personaje, y desproporción para resaltar ciertas cualidades específicas en sus rasgos anatómicos.

## **6. CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES**

Principalmente se recomienda que las autoridades gubernamentales encargadas de la preservación del medio ambiente inculquen este hábito en estudiantes desde la educación secundaria, dado que en este nivel ya se imparten temas de cultura general, y a su vez, permite acceder a tipos de aprendizaje más desarrollados, por otra parte es importante que la población conozca del valor de las especies de flora y fauna como sustento alimenticio, medicinal y ornamental.

Se recomienda que para la elaboración de personajes de marca se utilice el estilo CARTOON, puesto que es el más común porque hace que resalten las fisonomías que tenga un elemento por medio de trazos pronunciados.

Se propone aplicar técnicas que simulen degradados cromáticos, por ejemplo: utilizar capas de color derivadas de la misma gama o aplicar texturas sobre el personaje, para dar sombras o volúmenes.

Se sugiere que los personajes de marca basados en la flora y fauna puedan ser empleados en soportes impresos y digitales tales como: libros, folletos, revistas, así mismo puedan ser usados estratégicamente en la parte comercial para que las personas conozcan un producto y se familiaricen con las especies que habitan en lugar de origen.

En la parte cultural es importante que se tomen a consideración el uso de personajes inspirados en la flora y fauna para la promoción de eventos o actividades que lo ameriten.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, V. (2008). *Técnicas e Instrumentos de la Investigación*. (Material Didáctico). Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clases\\_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1513792359&Signature=THwwCsUFdzQ2d71KlpuClo2ju0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clas.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1513792359&Signature=THwwCsUFdzQ2d71KlpuClo2ju0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clas.pdf)
- Academia de artes fábula. (2017). *Pasos básicos para aprender a crear personajes*. Academia de artes fábula. Recuperado de <http://www.academiadeartesfabula.edu.co/pasos-para-aprender-crear-personajes-fabula-bogota-colombia/>
- Anastacio, J., y Trujillo, R. (2016). *La actividad pesquera: motor del desarrollo nacional*. Cámara Nacional de Pesquería. Recuperado de <https://camaradepesqueria.com/la-actividad-pesquera-motor-del-desarrollo-nacional/>
- Aranda, E. (2016). *¿Qué es la imagen corporativa de una empresa?*. Aranda. Recuperado de <http://aranda-estudio.com/disenio/identidad-corporativa/>
- Arias, A., De la Torre, J., y Fijo, M. (2015). *Sparus pagrus (Linnaeus, 1758)*. Ictioterm. Recuperado de [http://www.ictioterm.es/nombre\\_cientifico.php?nc=108](http://www.ictioterm.es/nombre_cientifico.php?nc=108)
- Borges, G. (2012). *Definición de Identidad Corporativa*. Método marketing. Recuperado de <https://metodomarketing.com/definicion-de-identidad-corporativa/>
- Botanical-online. (2018). *Características del cocotero (Cocos nucifera L.)*. Botanical-online. Recuperado de [https://www.botanical-online.com/coco\\_descripcion\\_botanica.htm](https://www.botanical-online.com/coco_descripcion_botanica.htm)
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Asamblea constituyente. Recuperado de [http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf)

- Cardoso, J. (2013). *Fundamentos del diseño – Conceptos*. Slideshare. Recuperado de <https://es.slideshare.net/eljota66/morfologia-y-diseo-i-conceptos-20089509>
- Del Cid, J (2015). *Diseño de mascotas publicitarias para identificar la línea promocional de néctares petitplay*. Livsmart Américas. Guatemala, Guatemala 2015. (Tesis de licenciatura en comunicación y diseño, Universidad Galileo Facultad de ciencias de la comunicación). Recuperado de [http://biblioteca.galileo.edu/tesario/bitstream/123456789/234/1/mar020\\_Del%20Cid%20Pinto%20Jos%C3%A9%20Luis\\_10003148.pdf](http://biblioteca.galileo.edu/tesario/bitstream/123456789/234/1/mar020_Del%20Cid%20Pinto%20Jos%C3%A9%20Luis_10003148.pdf)
- DIARIO HOY. (2012). *La producción de coco gana más interés en Esmeraldas*. Radio viva. Recuperado de <https://www.radioviva.com.ec/la-produccion-de-coco-gana-mas-interes-en-esmeraldas/>
- Discovery Chepe. (2018). *Pargo rojo, de lo más demandado en la industria gastronómica*. Discovery Chepe. Recuperado de <http://www.discoverychepe.com.mx/articulos/pargo-rojo-pep-rico-y-nutritivo.html>
- Duero, A. (2003). *Diseño de marca y logotipos, identidad corporativa*. Imart. Recuperado de <http://www.imart.es/imagen-corporativa/>
- Espinoza, J. (2011). “*Semiótica y retórica aplicada en el desarrollo de personajes y escenarios destinados a proyectos de aprendizaje móvil (m-learning)*.”. Universidad tecnologica de la mixteca biblioteca. Recuperado de [http://biblioteca.utm.mx/resultados\\_dig.php?folio=11483&rconsulta=datos&cadenaat=Vermas](http://biblioteca.utm.mx/resultados_dig.php?folio=11483&rconsulta=datos&cadenaat=Vermas)
- Espinosa, M. (2015). *Análisis del diseño de una mascota publicitaria utilizado como atributo complementario a una marca con posicionamiento relevante en el mercado ecuatoriano*. (Tesis de diseñador con mención en diseño gráfico y comunicación visual, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/9854>
- ESPOL., CEPLAES., ILDIS. (1987). *La pesca artesanal en el Ecuador*. Recuperado de [http://www.fes-ecuador.org/fileadmin/user\\_upload/pdf/0101%20PEZART1987\\_0101.pdf](http://www.fes-ecuador.org/fileadmin/user_upload/pdf/0101%20PEZART1987_0101.pdf)

- Fabbri, M. (1999). *Las técnicas de investigación: la observación*. Fhumyar. Recuperado de <http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabri1.htm>
- Fernández, L. (2006). Fichas para investigadores. Recuperado de <http://www.ub.edu/ice/recerca/pdf/ficha7-cast.pdf>
- Freile, J., Vásquez, M., y Suárez, L. (Ed.). (2005). *Biodiversidad en el suroccidente de la provincia de Esmeraldas: un reporte de las evaluaciones ecológicas y socioeconómicas rápidas*. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/18041-opac>
- GADPE. (2014). *Esmeraldas*. GADPE Prefectura Esmeraldas. Recuperado de <http://www.prefecturadeesmeraldas.gob.ec/web/esmeraldas.html>
- Galván, E. (2017). *Construcción de marca: el branding*. Todostartups. Recuperado de <http://www.todostartups.com/emprendedores/marketing/construccion-marca-branding>
- García, A. (2010). *La mascota publicitaria como monstruo contemporáneo*. El rehilete. Recuperado de [http://encuadre.org/wp-content/uploads/2015/02/6a7a3c\\_vol2\\_rev11\\_art4\\_mascota.pdf](http://encuadre.org/wp-content/uploads/2015/02/6a7a3c_vol2_rev11_art4_mascota.pdf)
- Guevara., L y Damelis, J. (2008). *Anatomía floral de cocos nucifera l. (arecaceae, arecoideae)*. Researchgate. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/262593844\\_Anatomia\\_floral\\_de\\_cocos\\_nucifera\\_l\\_arecaceae\\_arecoideae](https://www.researchgate.net/publication/262593844_Anatomia_floral_de_cocos_nucifera_l_arecaceae_arecoideae)
- Giacomino, P. (2014). *La síntesis de la imagen. Decir todo o casi todo, con menos o casi nada*. Pato Giacomino. Recuperado de <http://patogiacomino.com/2014/03/07/la-sintesis-de-la-imagen-decir-todo-o-casi-todo-con-menos-o-casi-nada/>
- Guzmán, A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. Icono facto. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/6863>

- Hernández, M. (2009). *La retícula en el diseño gráfico*. Uxabilidad. Recuperado de <http://www.uxabilidad.com/disenio/la-reticula-en-el-diseno-grafico.html>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F., México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Jiménez, A., y Rodríguez, I. (2011). *Comunicación e imagen corporativa*. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HLEY\\_v2rO6wC&oi=fnd&pg=PA15&dq=Comunicaci%C3%B3n+e+Imagen+Corporativa&ots=2bcF8su5W-&sig=iihmyZn7PmzrAOjdiqCw\\_VQNDA#v=onepage&q=Comunicaci%C3%B3n%20e%20Imagen%20Corporativa&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HLEY_v2rO6wC&oi=fnd&pg=PA15&dq=Comunicaci%C3%B3n+e+Imagen+Corporativa&ots=2bcF8su5W-&sig=iihmyZn7PmzrAOjdiqCw_VQNDA#v=onepage&q=Comunicaci%C3%B3n%20e%20Imagen%20Corporativa&f=false)
- Líderes. (2017). *Esmeraldas concentra la palma de coco*. Líderes. Recuperado de <https://www.revistalideres.ec/lideres/esmeraldas-concentra-palma-coco-negocios.html>
- Lopera, D., Ramírez, A., Zuluaga, U., y Ortiz, J. (2010). *El método analítico como método natural*. *Nómadas*. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/181/18112179017/>
- María, L. (2013). *La importancia de un personaje de marca*. Staffcreativa. Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/personaje-marca/>
- Mesa editorial Merca2.0. (2015). *4 características que debe tener una mascota de marca*. Mesa editorial Merca2.0. Recuperado de <https://www.merca20.com/4-caracteristicas-que-debe-tener-una-mascota-de-marca/>
- Ministerio de Agricultura y Ganadería. (2012). *Puerto Artesanal de Esmeraldas, el más grande del país, beneficiará a más de tres mil pescadores*. Ministerio de Agricultura y Ganadería. Recuperado de <https://www.agricultura.gob.ec/puerto-artesanal-de-esmeraldas-el-mas-grande-del-pais-beneficiara-a-mas-de-tres-mil-pescadores/#>
- Morales, F. (2010). *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa*. Bligoo. Recuperado de <http://manuelgross.bligoo.com/conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

- Muñiz, R. (2010). *La marca*. Marketing-xxi. Recuperado de <http://www.marketing-xxi.com/la-marca-46.htm>
- Narváez et al. (2006). *Efectividad de los Personajes de Marca. Caso: Sector Cerveceros Venezolano*. Scielo. Recuperado de [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1315-99842006000200002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1315-99842006000200002&script=sci_arttext)
- Ospina, M. (2016). *Importancia y etapas del diseño de personajes*. Mospcorp. Recuperado de [https://mospcorp.com/aprender\\_animacion/importancia-etapas-del-diseno-personajes/](https://mospcorp.com/aprender_animacion/importancia-etapas-del-diseno-personajes/)
- Patrizi, L. (2015). *Importancia de la Publicidad*. Importancia. Recuperado de <https://www.importancia.org/publicidad.php>
- Peralta, M. (2006). *Diseño gráfico latinoamericano*. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=RWhzy0vim04C&pg=PA9&dq=historia+del+dise%C3%B1o+grafico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiPudK\\_7pjYAhWslOAKHXGuBD0Q6AEIRTAG#v=onepage&q=historia%20del%20dise%C3%B1o%20grafico&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=RWhzy0vim04C&pg=PA9&dq=historia+del+dise%C3%B1o+grafico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiPudK_7pjYAhWslOAKHXGuBD0Q6AEIRTAG#v=onepage&q=historia%20del%20dise%C3%B1o%20grafico&f=false)
- Pimentel, V. (2007). *Diseño de interiores. Minimalismo en el diseño: ¿Recurso válido o pie de amigo?*. Palermo. Recuperado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/12\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/12_libro.pdf)
- Plan Nacional de Desarrollo “Toda una vida”. (2017). *Toda una vida plan nacional de desarrollo 2017-2021*. (2017). Recuperado de [http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf)
- Pruneda, A. (2018). *¿Cuál la diferencia entre huachinango y pargo?* Cocina delirante. Recuperado de <https://www.cocinadelirante.com/tips/diferencia-entre-huachinango-y-pargo>
- Rojo, J. (2005). *Las mascotas publicitarias [Historia y Galería]*. Ten tu logo. Recuperado de <https://tentulogo.com/las-mascotas-publicitarias/>

- Santos, A. (2013). *Arte y diseño información educativa sobre arte y diseño la síntesis de la imagen*. Art designina. Recuperado de <https://artdesignina.wordpress.com/la-sintesis-de-la-imagen/>
- SENA. (2017). *Diseño de personajes*. SENA. Recuperado de <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2017/10/disec3b1odepersonajes1.pdf>
- Sepúlveda, G. (2009). *Tips para el diseño de personajes*. Neopixel. Recuperado de <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>
- Sequeira, O. (2015). *5 aspectos que debes tener en cuenta a la hora de crear un personaje*. Santa gráfica academia de arte. Recuperado de <http://santagrafica.com/5-aspectos-que-debes-tener-en-cuenta-a-la-hora-de-crear-un-personaje/>
- Tejedor, J (2016). *Focus group ¿Qué es? ¿Para qué sirve?*. Psicología y comunicación. Recuperado de <http://psicologiaycomunicacion.com/focus-group-que-es-para-que-sirve/>
- Uceda, M (2011). *Las claves de la publicidad*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5LDqKtCDMK8C&oi=fnd&pg=PA131&dq=la+publicidad&ots=EwcXkVN6jK&sig=AAInKB1pI9w7EqIruVRaXkuntic#v=onepage&q=la%20publicidad&f=false>
- Vuelta Larga. (2014). *Flora y fauna. Vuelta Larga*. Recuperado de <http://www.vueltalarga.gob.ec/index.php/ct-menu-item-17/ct-menu-item-37>
- Wong, W. (1979). *Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional*. Alejandraarcedesign. Recuperado de [https://alejandraarcedesign.files.wordpress.com/2014/09/1-fundamentos-del-disec3b1o\\_wicius-wong.pdf](https://alejandraarcedesign.files.wordpress.com/2014/09/1-fundamentos-del-disec3b1o_wicius-wong.pdf)

## 8. ANEXOS

Anexo 1: Modelo de ficha de observación flora.

### *FICHA DE OBSERVACIÓN*

*Identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña.*

| RASGOS CARACTERÍSTICOS DE LAS ESPECIES MÁS RELEVANTES DE LA FLORA ESMERALDEÑA |                 |                            |                     |       |      |      |       |             |
|---|-----------------|----------------------------|---------------------|-------|------|------|-------|-------------|
| ESPECIE FLORA   | TIPO DE FAMILIA | CLASIFICACIÓN DE LA PLANTA | PARTES DE LA PLANTA |       |      |      |       | DESCRIPCIÓN |
|   |                 | Por esporas                | Raíz                | Tallo | Hoja | Flor | Fruto |             |
|   |                 | Briófitos                  |                     |       |      |      |       |             |
|   |                 | Pteridofitos               |                     |       |      |      |       |             |
|   |                 | Por semillas               |                     |       |      |      |       |             |
|   |                 | Gimnospermas               |                     |       |      |      |       |             |
|   |                 | Angiospermas               |                     |       |      |      |       |             |
| Observaciones:  |                 |                            |                     |       |      |      |       |             |

Anexo 2: Imágenes a observar (ficha flora)



*Figura 58. Árbol de coco (Cocos nucifera L.)*

Fuente: Thien y Fuad (2011-2013)

Anexo 3: Imágenes a observar (ficha flora)



*Figura 59. Cocos nucifera L.*

Fuente: Fuad (2013)

Anexo 4: Modelo de ficha de observación fauna.

**FICHA DE OBSERVACION**

*Identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña.*

| ESPECIE FAUNA   | TIPO                   | CLASIFICACION DE ANIMALES |                      |            |          |           |           | CARACTERISTICAS (PARTES DEL CUERPO) |                     | OBSERVACIONES |  |              |
|-----------------|------------------------|---------------------------|----------------------|------------|----------|-----------|-----------|-------------------------------------|---------------------|---------------|--|--------------|
| <b>Nombre:</b>  | <b>Su reproducción</b> |                           | <b>Vertebrados</b>   |            |          |           |           |                                     | <b>Cabeza</b>       |               |  |              |
|                 | Ovíparos               | Vivíparos                 | Mamíferos            | Peces      | Aves     | Anfibios  | Reptiles  | <b>Tronco</b>                       |                     |               |  |              |
|                 | <b>Su alimentación</b> |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
|                 | Herbívoros             |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
|                 | Carnívoros             |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
| Omnívoros       |                        |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
| <b>Familia:</b> | <b>Su hábitat</b>      |                           | <b>Invertebrados</b> |            |          |           |           |                                     | <b>Extremidades</b> |               |  |              |
|                 | Terrestres             | Acuáticos                 | Aéreos               | Artrópodos | Moluscos | Poríferos | Cnidarios | Equinoderm                          |                     |               |  | Platelmintos |
|                 |                        |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
|                 |                        |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |
|                 |                        |                           |                      |            |          |           |           |                                     |                     |               |  |              |

|                      |        |
|----------------------|--------|
| FECHA DE EVALUACION: | FIRMA: |
|----------------------|--------|

Anexo 5: Imagen a observar (ficha fauna)



*Figura 60. Lutjanus*

Fuente: Robertson (2015)

## Anexo 6: Modelo de ficha bibliográfica

### **FICHA BIBLIOGRÁFICA**

*Identificar rasgos característicos de la especie más relevante tanto de flora como fauna esmeraldeña.*

#### **1. Datos del documento**

|  |                 |                              |
|--|-----------------|------------------------------|
| <b>Título</b>  |                 |                              |
| <b>Autor o dependencia al que emite el documento</b> |                 |                              |
| <b>Tipo de documento</b>                             | <b>Elección</b> | <b>Opciones</b>              |
|  |                 | <b>Normativos</b>            |
|  |                 | <b>Libros o revistas</b>     |
|  |                 | <b>Formativos</b>            |
|  |                 | <b>Materiales especiales</b> |
| <b>Edición (virtual, impreso, entre otros)</b>       |                 |                              |
| <b>Ciudad, país, editorial</b>                       |                 |                              |
| <b>Fechas de publicación</b>                         |                 |                              |
| <b>Nº. de páginas</b>                                |                 |                              |

#### **2. Descripción del documento**

|  |
|--|
|  |
|--|

**Materiales especiales:** Son los documentos que incluyen documentos electrónicos, audiovisuales, fotografías, imágenes, diapositivas, videos, grabaciones y demás.

**Normativos:** Son los documentos que forman parte de las leyes.

**Formativos:** Son los documentos que sirven como material educativo, artículos o proyectos de investigación.

Anexo 7: Matriz de datos fichas bibliográficas (flora)

| Autor o dependencia al que emite el documento | Botanical-online   | Lorena Guevara O. y Damelis Jáuregui  |
|---|--|---|
| Enunciados                                    |  |   |
| 1) Nombre común                               | Coco, palma de coco  |   |
| 2) Nombre científico                          | Cocos nucifera L.  |   |
| 3) Tipo familia                               | Arecáceas, Arecaceae, Palmae   |   |
| 4) Hábitat                                    | Zonas tropicales   |   |
| 5) Tronco                                     | Delgado, inclinado, columna cilíndrica con 20 a 30 cm de diámetro, estructura estípide, cicatrices foliares circulares (huellas), tamaño 12 a 30 m de altura. Color castaño o pardo con grabados o tallados. | Tallo 20 a 30 m de alto, inclinado  |
| 6) Hojas                                      | Pinnadas o palmadas, brotan en la punta, corona o acrocaulis, sujetas a rabillo erecto y largo, repartición alternada, tamaño 2 a 6 m de largo. Color verde brillante.                                       | Pinnadas.   |
| 7) Flores                                     | Racimos florales, flores femeninas redondeadas, 2 escamas basales anchas, 3 sépalos anchos y redondeados, 3 pétalos redondeados y pistilo con ovario de 3 células y 3 estigmas. Flores                       | Masculina y femenina, pistilada, inflorescencia intercalada, hojilla pedicular semi-leñosa, |

|                        |  |                           |
|------------------------|--|---------------------------|
|                        | <p>masculinas sépalos pequeños afilados. Color blanco, pétalos oblongos y 6 estambres.</p> <p>Color blanco amarillo pálido.</p>  | <p>unión en triadas.</p>  |
| <p><b>8) Fruto</b></p> | <p>Carnoso, fibroso, forma ovalada, cáscara robusta y dura, compuesto por 3 ángulos y 3 agujeros germinativos en el extremo, tamaño 20 y 30 cm diámetro, color castaño; semilla grande, diámetro 40 y 50 cm, peso 15 a 30 kg, pulpa color blanco aceitosa, agua o leche de coco.</p> | <p>Seco, gran tamaño.</p> |

## Anexo 8: Modelo cuestionario del focus group

### FOCUS GROUP

Nombre de participantes: \_\_\_\_\_ Cargos: \_\_\_\_\_

Institución: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Inicio: \_\_\_\_\_ Fin del focus group: \_\_\_\_\_

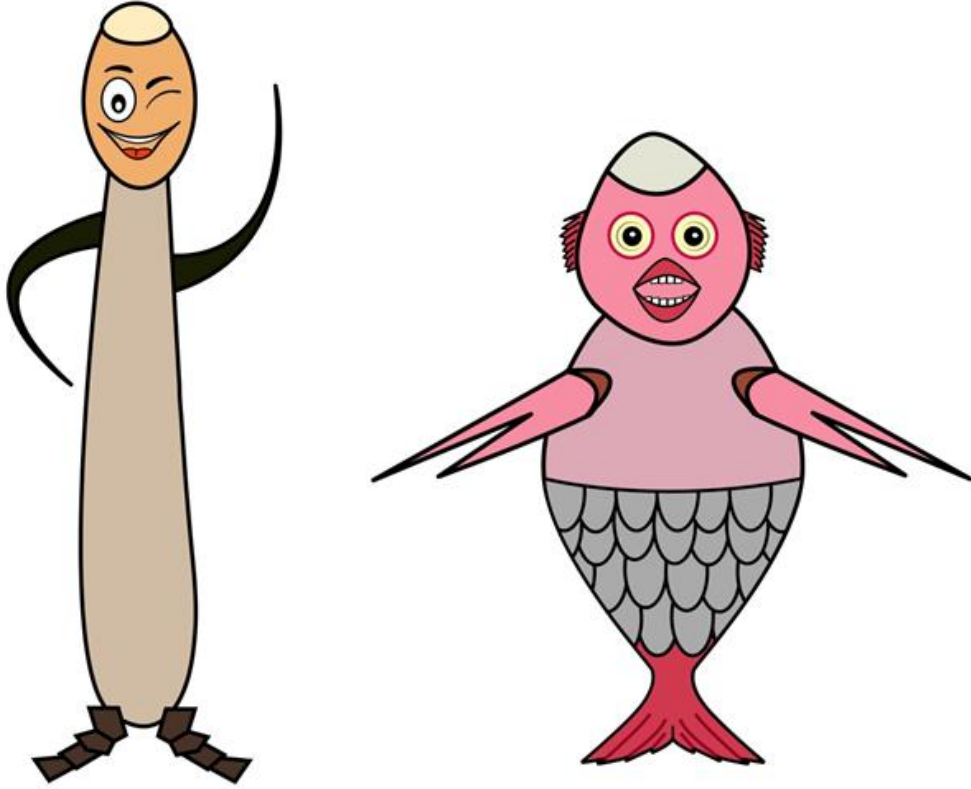
Nombre del moderador: \_\_\_\_\_

### *PREGUNTAS FOCUS GROUP*

*Conocer la opinión de expertos sobre la utilización de abstracciones de la flora y fauna esmeraldeña para su aplicación en personajes de marca.*

1. ¿Se perciben con claridad las formas básicas en estos personajes?
2. ¿Consideran conveniente elaborar varios bocetos antes de crear los personajes?
3. ¿Creen que está bien empleado el uso de cromática en estos personajes?
4. ¿Notan claramente la característica o cualidad que representan estos personajes?
5. ¿Reconocen el estilo ilustrativo en estos personajes (entre ellas: TOON, clásico, anime, trazos rectos)?
6. ¿Creen obligatorio que un personaje cuente con todas las partes del cuerpo humano?
7. ¿Consideran que la vestimenta juega un punto clave en los personajes?
8. ¿Se reconoce el elemento que generó el personaje (animal, planta)?
9. ¿Consideran importante que los personajes estén proporcionados?
10. ¿Recuerdan a elementos vivos/ orgánicos de Esmeraldas?
11. ¿Piensan que estos personajes representan la cultura medioambiental (flora y fauna) esmeraldeña?
12. ¿Funcionan como personajes representativos según características de la flora y fauna esmeraldeña?

Anexo 9: Personajes a evaluar (focus group)



*Figura 61.* Personajes focus group flora (Palma de coco), y personaje fauna (Pez pargo rojo)

Fuente: Ramos (2018)

Anexo 10: Matriz de datos focus group

| Interrogados                                  | Entrevistado 1   | Entrevistado 2   | Entrevistado 3   | Entrevistado 4  |
|---|--|--|--|---|
| Variables                                     |  |  |  |   |
| 1)<br>Apreciación de formas básicas personaje | Figuras geométricas.   | Figuras geométricas, el círculo, triángulo.  | Formas básicas, si entiendo.   | Geometría.  |
| 2)<br>Elaboración varios bocetos personaje    | Proceso normal e imprescindible.   | El boceto no es un borrador, presentación impecable, nítida, no en hojas cuadrículadas, arrancadas, parte de un proceso.   | Esencial mostrar todos los bocetos hasta llegar a su proceso final, transformación del personaje.  | Importante el boceto, permite ver el proceso y desarrollo del personaje.  |
| 3)<br>Correcto empleo Cromática personaje     | Personaje flora más que de fauna, tono rosado o anaranjado, usar colores tierra, colores verdes. | Cromática poco débil, tonos pasteles, planos y grises, inspiración base cromática original, el personaje cumpla función comunicativa, reforzar cromática real, quitar saturación, color puro, más contraste, colores intensos logra resalte en ambos personajes. | Colores planos personaje de la flora, el tallo tiene sus texturas, e irregularidades, aplicar técnicas percepción de degradado, dibujar varias capas de color, variar opacidad, da la apariencia de degradado, consigue colores aplicados elemento original. | El pargo impacto en la cola, es rojo, utilizar escala de rojos o rosas disminuyendo con gris, utilizar varias capas de colores, aspecto de degradado. |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <p>4)<br/>Característica o cualidad que representa personaje</p> | <p>Personaje pescado si, en la palma no, sin originales evoca otras cosas, algo maderoso más que vegetal; <b>pescado transmite locura, parece piraña o tiburón por sus dientes, ojos, luces, se nota agresivo.</b></p> | <p>Personaje palma parece un fósforo evoca <b>picardía, alegría, complicidad; el pez parece piraña, su mirada, está en incógnito, perdido.</b></p> | <p>Personaje palma, sonrisa y guiñando un ojo, incomoda los brazos, es como un gancho, <b>recurso simplificar extremidades de la cintura para abajo, personajes más estilizados de la cintura para arriba, está al revés, piernas con cortezas, brazos muy planos; pescado terrorífico, no es obligatorio ponerle dientes.</b></p> | <p>Personaje palma, <b>transmite picardía, personaje incompleto, se ve que es una palma, pero también como palo de escoba, un fósforo, no cuenta con algo diferenciador; y el pescado da miedo, parece piraña, por los ojos, aletas en cabeza.</b></p> |
| <p>5)<br/>Estilo ilustrativo personaje</p>                       | <p>Personaje palma estilo toon; y el pez trazo recto.</p>  | <p>Personaje palma estilo cartoon; y el pez trazo recto.</p>   | <p>Personaje palma estilo toon; pez estilo trazo recto, rasgos faciales humanizados y exagerados, actual tendencia de caricatura.</p>  | <p>Ambos personajes son de trazo recto.</p>  |
| <p>6)<br/>Personaje todas partes cuerpo humano</p>               | <p>No, <b>no es necesario que las tenga</b>, hay ejemplos humanizan objetos, les ponen ojos, boca, y ni eso, <b>al otorgarle sentimientos, crea relación con la persona.</b></p>                                       | <p>No es necesario.</p>  | <p>No es necesario, por medio de gestos, elementos, refuerzan el mensaje.</p>  | <p>No es obligatorio.</p>  |
|  |  |  | <p>Personaje palma si necesita <b>vestimenta,</b></p>  | <p>Depende su orientación, <b>qué desea comunicar,</b></p>   |

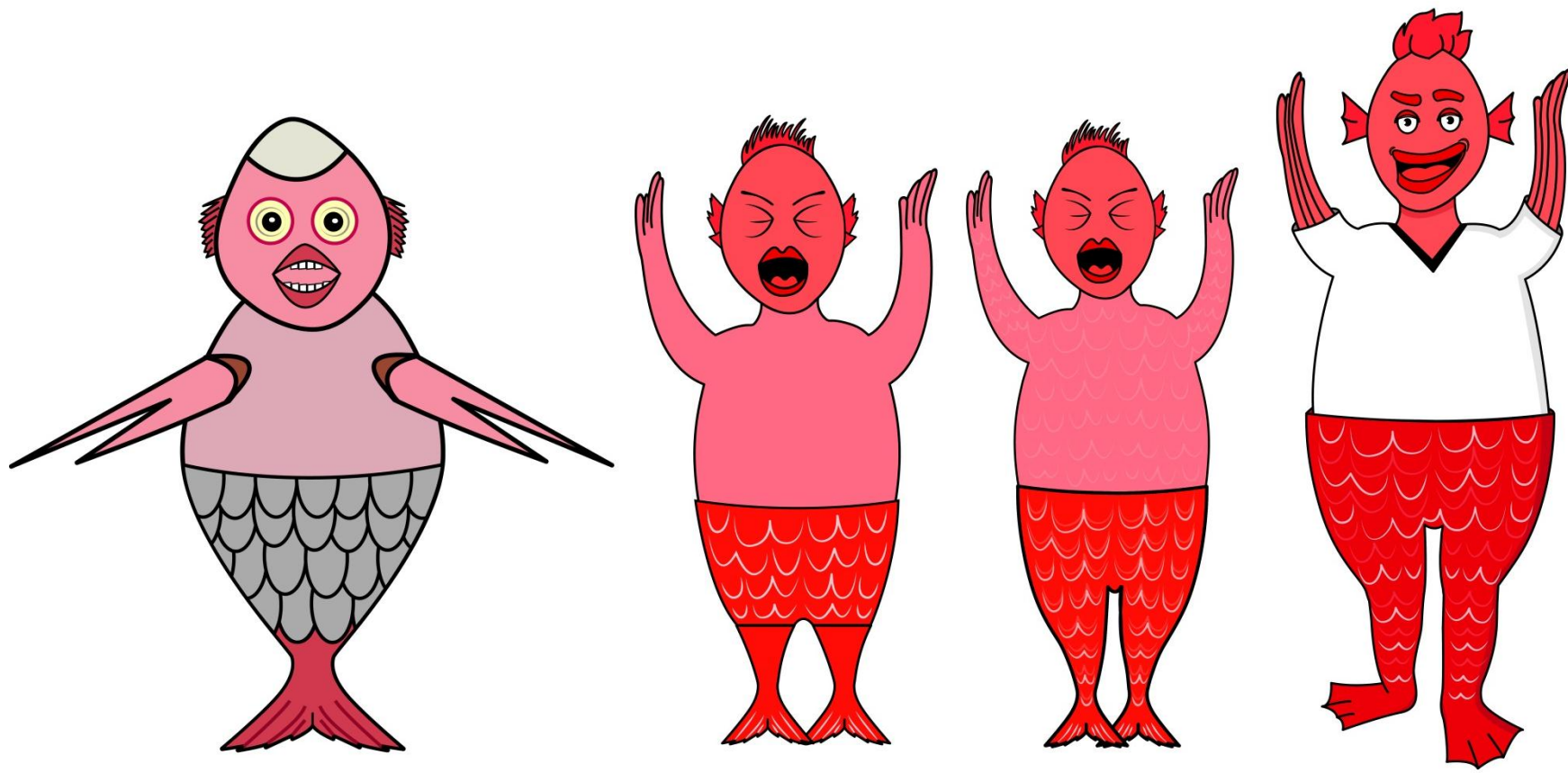
|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
| <p>7)<br/><b>Vestimenta elemento clave personaje</b></p>                        | <p>No es necesario, en ciertos casos sí, reforzar el mensaje.</p>  | <p>Depende su enfoque, reforzar estereotipo, expresión, forma elaboración personaje comunica sin vestimenta.</p>  | <p>parece un tronco desnudo, ponerle corteza, grietas hace noción a vestimenta; pez fisionomía sus escamas, vistiendo con su forma natural.</p>                    | <p>reforzar mensaje, usar formas elemento real es válido, personaje palma partiduras y texturas tallo elemento real sirve como vestimenta.</p> |
| <p>8)<br/><b>Elemento generador personaje (animal, planta)</b></p>              | <p>Personaje flora hay que pensarlo un poquito, se intuye pero no tanto, parece un fósforo, huevo encima de palo, hacer uso color verde, forma de hoja para identificarlo; fauna se entiende que es un pez</p> | <p>Personaje flora no está claro, personaje fauna sí lo está.</p>   | <p>Personaje flora genera muchas dudas, utilizar ramas palma como cabello refiere lo que es, utilizar peinados modernos; personaje fauna queda claro su forma.</p> | <p>Personaje flora interpretación ambigua, dejarle un coboyo en cabeza para descifrarlo; personaje fauna se ve que es un pez.</p>              |
| <p>9)<br/><b>Imprescindible proporción personajes</b></p>                       | <p>No, si trasmite mensaje en su desproporción funciona.</p>   | <p>Desproporción recurso brinda originalidad personaje, depende qué desea comunicar, proporción no es regla, desproporción apoya mensaje.</p>                             | <p>Algo desproporcionado da estilo, no descuidar factores que desconecten el cerebro.</p>  | <p>Depende la personalidad, lo que desea comunicar y transmitir personaje.</p>   |
| <p>10)<br/><b>Recuerda elementos vivos/ orgánicos Esmeraldas personajes</b></p> | <p>No recuerda Esmeraldas, no usar colores pasteles perjudica Esmeraldas, personaje palma falta hojas y color verde, Esmeraldas colores brillantes, Esmeraldas</p>   | <p>Generar estereotipo esmeraldeño complicado, Esmeraldas diverso varias etnias, diseñadora centrarse contexto y moda actual, buscar algo típico Esmeraldas, reforzar</p> | <p>Identificar ciudad con personaje refuerzo visual, usar elementos característicos Esmeraldas, usar estereotipos establecidos.</p>                                | <p>Usar estereotipos esmeraldeños implantados.</p>   |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | natural, brillante, diverso y abundante, personajes llamar atención recrear impacto. | cromática, representar alegría y picardía, no elementos ofensivos y denigrantes, elementos actitudinal esmeraldeño, usar onomatopeyas. |  |  |
| 11)<br>Representan cultura medioambiental (flora y fauna) esmeraldeña personajes | En su esencia sí, incorporar sugerencias dichas personajes.                          | Si podrían ser representativos.  | Representar cultura medio ambiental se logra desde idea, personaje flora planta, personaje fauna pescado, personaje en campaña refuerza mensaje, representarlo desde forma básica. | Depende siempre su enfoque, qué quiere expresar, representar desde forma básica cultura medio ambiental. |
| 12)<br>Funcionalidad y representatividad del personaje                           | Sí, obligatorio utilizar especie mar o río, pájaro no tanto.                         | Si podrían representar Esmeraldas, buscar especies típicas Esmeraldas, utilizar especies mamíferas y aves.                             | Si podrían representar, aplicar sugerencias dichas.  | Muy generalizado, tomar sugerencias mencionadas anteriormente ver resultado.                             |

Anexo 11: Bocetos personajes de la flora esmeraldeña



Anexo 12: Bocetos personajes de la fauna esmeraldeña



Anexo 13: Propuestas personajes finales de la flora y fauna esmeraldeña, habiéndose aplicado las sugerencias



*Figura 62.* Personajes finales flora (Palma de coco), y personaje fauna (Pez pargo rojo)

Fuente: Ramos (2018)