



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI**

**PUJILI - ECUADOR”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciados  
en Diseño Gráfico

**Autores:**

Martínez Muso Jonathan Alexander

Gaspar Gómez Michael Adrián

**Tutor:**

Mg. Freire Samaniego Jorge David

Latacunga - Ecuador

Julio - 2025

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros **Martínez Muso Jonathan Alexander** con cédula de ciudadanía No.- 0504015751 y **Gaspar Gómez Michael Adrián** con cédula de ciudadanía No.- 1724253115 declaramos ser autores del Proyecto de Investigación: **DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR**, siendo el Mg. Jorge David Freire Samaniego tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, Julio, 2025.



**Martínez Muso Jonathan Alexander**

Número de C.I. 0504015751



**Gaspar Gómez Michael Adrián**

Número de C.I. 1724253115

## CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Martínez Muso Jonathan Alexander**, identificada con cédula de ciudadanía N°. **0504015751** de estado civil **Soltero** quien en lo sucesivo se denominará LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

**ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA.** - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de **Diseño Gráfico**, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

### **Historial Académico**

Inicio de la carrera: Octubre 2021 - Marzo 2022

Finalización de la carrera: Abril 2025 - Agosto 2025

Aprobación en Consejo Directivo: 28 de julio de 2025

Tutor: Mg. Freire Samaniego Jorge David

**Tema:** DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR

**CLÁUSULA SEGUNDA.** - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

**CLÁUSULA TERCERA.** - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

**CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO:** Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

- a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.
- b) La publicación del trabajo de grado.
- c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.
- d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.
- e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

**CLÁUSULA SEXTA.** - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

**CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD.** - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

**CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS.** - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

**CLÁUSULA NOVENA.** - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

**CLÁUSULA DÉCIMA.** - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

**CLÁUSULA UNDÉCIMA.** - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicitare.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, 30 de julio de 2025.

Firma



Martínez Muso Jonathan

Alexander

Autor

**EL CEDENTE**

Dra. Idalia Pacheco Tigselema, Ph.D.

**LA CESIONARIA**

## CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Gaspar Gomez Michael Adrian**, identificada con cédula de ciudadanía N°. **1724253115** de estado civil **Soltero** quien en lo sucesivo se denominará LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

**ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA.** - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de **Diseño Gráfico**, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

### **Historial Académico**

Inicio de la carrera: Octubre 2021 - Marzo 2022

Finalización de la carrera: Abril 2025 - Agosto 2025

Aprobación en Consejo Directivo: 28 de julio de 2025

Tutor: Mg. Freire Samaniego Jorge David

**Tema:** DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR

**CLÁUSULA SEGUNDA.** - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

**CLÁUSULA TERCERA.** - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

**CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO:** Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

- a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.
- b) La publicación del trabajo de grado.
- c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.
- d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.
- e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

**CLÁUSULA SEXTA.** - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

**CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD.** - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

**CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS.** - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

**CLÁUSULA NOVENA.** - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

**CLÁUSULA DÉCIMA.** - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

**CLÁUSULA UNDÉCIMA.** - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicitare.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, 30 de julio de 2025.

Firma



Michael Adrián Gaspar Gómez

Autor

**EL CEDENTE**

Dra. Idalia Pacheco Tigselema, Ph.D.

**LA CESIONARIA**

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

**“DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR”**, realizado por los **Martínez Muso Jonathan Alexander** y **Gaspar Gómez Michael Adrian** estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Trabajo Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación, que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Julio, 2025

Firma



Mg. Jorge David Freire Samaniego

El Tutor

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, se aprueba el Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, los postulantes Martínez Muso Jonathan Alexander y Gaspar Gómez Michael Adrian con el Proyecto de Investigación titulado: **"DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR"**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos para ser sometidos al acto de sustentación del Trabajo de Titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los anillados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 25, Julio, 2025

Para constancia firman:



Lector 1 (Presidente)

Sergio Eduardo Chango P.

CC: 050237217-0



Lector 2

Cristian Gutierrez

CC: 050312404-2



Lector 3 (Secretario/a)

Alfredo Astudillo M.

CC: 0602987976

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco profundamente a mi madre Lucia Muso y mi abuelo Francisco Muso por su amor incondicional y constante apoyo durante este proceso. A mis docentes, gracias por compartir su conocimiento y guiarme con paciencia. A mis amigos, por su compañía y palabras de aliento en los momentos más difíciles. A la Universidad Técnica de Cotopaxi, por brindarme las herramientas necesarias para mi formación. Finalmente, agradezco a todas las personas que, de alguna manera, aportaron a este trabajo.*

*Este logro es también de ustedes.*

*¡Gracias de corazón!*

*Jonathan Martínez*

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud a mis angelitos en el cielo mi querido padre, Marcelo Martínez, y mi amada abuelita, Delia Chasipanta. Su recuerdo y enseñanzas han sido mi mayor fuerza e inspiración en cada paso de este camino. Aunque ya no estén físicamente conmigo, siento su presencia y guía en cada logro. También dedico esta meta a toda mi familia, tanto paterna como materna, con quienes, a pesar de estar distante siempre los llevo presente. Este logro es por y para ustedes, con todo mi corazón*

*Jonathan Martínez*

## **AGRADECIMIENTO**

*Dedico esta tesis con profundo agradecimiento a mi tío Edison Gomez, quien me obsequió la computadora que me permitió iniciar y continuar mis estudios. A mi familia, y especialmente a mis padres, por su amor, sacrificio y apoyo constante en cada etapa de mi formación. Gracias por ser mi mayor inspiración. A la Universidad Técnica de Cotopaxi, por brindarme los conocimientos, valores y herramientas necesarias para crecer como profesional. Cada aprendizaje vivido aquí ha sido fundamental para alcanzar este logro tan significativo.*

*¡GRACIAS!*

*Michael Gaspar*

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo con todo mi corazón a mis padres, quienes han sido el motor de mi vida, por su amor incondicional, su ejemplo y el apoyo inquebrantable en cada paso de este camino. Gracias por sus sacrificios, su paciencia y por enseñarme a no rendirme. A mi familia, por estar siempre presente, por sus palabras de aliento y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Cada logro alcanzado es también suyo. Este trabajo es el reflejo de todo lo que me han enseñado y del amor que siempre me ha rodeado. A ustedes, infinitas gracias.*

*Michael Gaspar*

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN**

**Título:**

## **“DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR”**

**Autores:**

Martínez Muso Jonathan Alexander

Gaspar Gómez Michael Adrián

### **RESUMEN**

El presente proyecto de investigación tuvo como finalidad el diseño de stickers digitales inspirados en los personajes tradicionales de la festividad del Corpus Christi de Pujilí, Ecuador. Esta celebración, reconocida como patrimonio intangible, constituye una expresión cultural profundamente simbólica, con danzantes, máscaras y vestimentas que reflejan la identidad del cantón. El problema identificado fue la escasa representación gráfica contemporánea de estos personajes en medios digitales, lo que limita su difusión y conexión con la juventud local. Para abordar esta problemática, se aplicó la metodología de la "Caja Negra" de John Christopher Jones, estructurada en tres fases: recolección de información (input), proceso creativo (caja negra) y producto final (output).

Durante la etapa inicial se elaboraron fichas de caracterización cultural mediante observación directa y entrevistas a actores clave de la festividad. Posteriormente, se desarrollaron bocetos a mano en estilo cartoon tipo “chibi” y se digitalizaron con herramientas como Adobe Illustrator, priorizando la simplificación visual y el respeto simbólico. Como resultado, se obtuvieron ilustraciones gráficas funcionales, culturalmente representativas y con alto potencial comunicativo. Los stickers diseñados

no solo revitalizan el imaginario festivo, sino que también funcionan como recurso didáctico, herramienta turística y medio de expresión identitaria juvenil.

Este estudio demuestra que el diseño gráfico puede ser una estrategia efectiva para preservar y difundir el patrimonio cultural, adaptándolo a los lenguajes visuales contemporáneos sin perder su esencia simbólica y tradicional.

**PALABRAS CLAVE:** Corpus Christi, diseño gráfico, identidad juvenil, patrimonio cultural, stickers digitales.

# **TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

## **FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS, AND EDUCATION**

### **Title:**

### **“STICKER DESIGN OF THE CHARACTERS OF CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR”**

### **Authors:**

Martínez Muso Jonathan Alexander

Gaspar Gómez Michael Adrian

### **ABSTRACT**

The purpose of this research project was to design digital stickers inspired by the traditional characters of the Corpus Christi festival in Pujilí, Ecuador. This celebration, recognized as an intangible cultural heritage, is a deeply symbolic expression, featuring dancers, masks, and costumes that reflect the identity of the canton. The identified problem was the lack of contemporary graphic representations of these characters in digital media, which limits their dissemination and connection with local youth. To address this issue, John Christopher Jones' 'Black Box' methodology was applied, structured in three phases: information gathering (input), creative process (black box), and final product (output). During the initial stage, cultural characterization files were created through direct observation and interviews with key players in the festival. Subsequently, hand-drawn sketches in a 'chibi' cartoon style were developed and digitized using tools such as Adobe Illustrator, prioritizing visual simplification and symbolic respect. The result was functional, culturally representative graphic illustrations with high communicative potential. The stickers are designed not only to revitalize the festive imagery, but also to function as an educational resource, a tourist tool, and a means of expression for youth identity. This study demonstrates that graphic design can be an effective strategy

for preserving and disseminating cultural heritage, adapting it to contemporary visual languages without losing its symbolic and traditional essence.

**KEYWORDS**

*Corpus Christi, graphic design ,cultural heritage, youth identity, digital stickers.*

## AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: “**DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR**” presentado por: **Martínez Muso Jonathan Alexander** y **Gaspar Gómez Michael Adrián**, egresados de la Carrera de: **Diseño Gráfico**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los peticionarios hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Julio del 2025

Atentamente,



Mg. Bolívar Cevallos Galarza.  
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC  
CI: 0910821669



CENTRO  
DE IDIOMAS

## CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutor del proyecto de investigación con el tema: "DISEÑO DE STICKERS DE LOS PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI PUJILI - ECUADOR.", de Martínez Muso Jonathan Alexander y Gaspar Gómez Michael Adrián, de la carrera de Diseño Gráfico, remito la captura de pantalla del reporte de Turnitin, con un porcentaje de coincidencias del 3 %; y de Uso de Inteligencia Artificial \* % y, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

### Similitud

3% Similitud general

Resumen de coincidencias

- 1. [illegible]
- 2. [illegible]
- 3. [illegible]
- 4. [illegible]

Resumen de coincidencias

0% [illegible]

0% [illegible]

0% [illegible]

0% [illegible]

### Inteligencia Artificial

0% detectado como IA

Resumen de coincidencias

0% [illegible]

0% [illegible]

0% [illegible]

0% [illegible]

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Mg. Jorge David Freire Samaniego

C.C.: 0502624810

TUTOR

Latacunga, 21 de julio de 2025

## ÍNDICE

<b>1. INFORMACIÓN GENERAL</b> .....	1
<b>2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO</b> .....	2
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
<b>4. BENEFICIARIOS</b> .....	4
4.1 Beneficiarios Directos .....	4
4.2 Beneficiarios Indirectos.....	4
<b>5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	4
5.1. Contextualización del problema: .....	4
5.2. Identificación del problema específico: .....	5
5.3. Formulación del problema .....	5
<b>6. OBJETIVOS</b> .....	5
General .....	5
Objetivos Específicos .....	5
<b>7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS</b> .....	6
<b>Tabla 1</b> .....	6
Matriz de actividades.....	6
<b>8. SUSTENTO TEÓRICO</b> .....	7
1. Diseño de Stickers: Proceso, Principios y Aplicaciones .....	7
1.1 Fundamentos del diseño gráfico aplicados a stickers .....	7
1.1.1 Definición y Evolución del Sticker como Objeto de Diseño.....	7
1.1.2 Principios de Composición y Estética en el Diseño de Stickers .....	8
1.2. Tipologías y Funcionalidad de los Stickers	
1.2.1 Clasificación de Stickers por Estilo y Material .....	9
1.2.2 El Sticker como Herramienta de Marketing y Branding .....	10
1.3 Proceso de Diseño y Herramientas Tecnológicas.....	11
1.3.1 Etapas del Diseño de un Sticker: Conceptualización, Bocetaje, Digitalización .....	11
1.3.2 Software y Hardware para el Diseño Digital de Stickers .....	12

1.4 Diseño de Personajes y su Representación en Stickers .....	13
1.4.1 Principios de Diseño de Personajes: Anatomía, Expresión, Vestuario.....	13
1.4.2 Adaptación de Personajes a Formato Sticker: Simplificación y Síntesis Visual .....	14
1.5 Aspectos Legales y Éticos en el Diseño de Stickers .....	14
1.5.1 Derechos de Autor y Propiedad Intelectual en el Diseño Gráfico .....	14
1.5.2 Ética del Diseño: Mensajes, Estereotipos y Respeto Cultural.....	15
1.6 Representación Cultural: El Corpus Christi en Pujilí, Ecuador .....	16
1.6.1 El Corpus Christi en Ecuador: Historia y Significado .....	16
1.6.2 Adaptación y Sincretismo Cultural del Corpus Christi en Ecuador .....	17
1.7 El Corpus Christi de Pujilí: Especificidades y Simbolismo .....	18
1.7.1 Características Distintivas de la Fiesta del Corpus Christi en Pujilí .....	18
1.7.2 Los Personajes Emblemáticos del Corpus Christi de Pujilí y su Significado .....	18
1.8 La Importancia de la Preservación y Difusión Cultural a través del Diseño .....	19
1.8.1 El Rol del Diseño en la Valorización del Patrimonio Inmaterial .....	19
1.8.2 La Creación de Contenidos Visuales para la Promoción Cultural .....	20
<b>9. VALIDACIÓN DE PREGUNTAS CIENTÍFICAS .....</b>	<b>21</b>
<b>10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....</b>	<b>21</b>
10.1 Input.....	22
Figura 1 : Formato ficha de caracterización .....	23
10.2 Caja negra .....	23
Tabla 2 : Matriz de análisis.....	25
10.2.1 Etapa 1: Bocetaje .....	25
Figura 2 : Muro de inspiración .....	26
Figura 3 : Bocetos.....	27
10.3: Output Digitalización final.....	28
<b>11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>30</b>
<b>12. IMPACTO DEL PROYECTO .....</b>	<b>37</b>
<b>13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....</b>	<b>37</b>
Tabla 3 : Recursos .....	37

Tabla 4 : Recursos directos .....	38
Tabla 5 : Recursos técnicos .....	38
Tabla 6 : Recursos indirectos .....	39
Tabla 7 : Total de recursos .....	39
Tabla 8 : Cronograma .....	39
<b>14. CONCLUSIONES .....</b>	<b>42</b>
<b>15. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>42</b>
<b>16. REFERENCIAS.....</b>	<b>43</b>
<b>17. ANEXOS .....</b>	<b>46</b>
Anexo 1 : Hoja de vida tutor .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 2 : Hoja de vida Jonathan Martinez.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 3 : Hoja de vida Michael Gaspar .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 4 : Fichas de caracterización de los personajes.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 5 : Matriz de análisis personajes contemporáneos .....	46
Anexo 6 : stickers .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 7 : Bocetaje de los personajes.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## **1. INFORMACIÓN GENERAL**

### **Título del Proyecto:**

Diseño de stickers de los personajes del Corpus Christi Pují - Ecuador

**Fecha de inicio:**Enero 2025

**Fecha tentativa de finalización:** Julio 2025

### **Lugar de ejecución:**

Barrio San Felipe- Eloy Alfaro- Latacunga- Cotopaxi

### **Facultad que auspicia:**

Ciencias Sociales Artes y Educación

### **Carrera que auspicia:**

Carrera de Diseño Gráfico

### **Equipo de Trabajo:**

#### **Tutor del Proyecto:**

Mg. Jorge David Freire Samaniego

Hoja de Vida (Ver anexo1 )

#### **Coordinadores del Proyecto:**

Martínez Muso Jonathan Alexander

Gaspar Gómez Michael Adrián

Hoja de Vida (Ver anexo2,3 )

#### **Área de Conocimiento:**

Ciencias sociales, arte y educación. (Ilustración digital)

#### **Línea de investigación:**

Cultura, Arte, Diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad

## **Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Diseño Aplicado a investigación y gestión histórico-cultural

### **2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

El objetivo de este proyecto, es crear stickers digitales para asegurar que los jóvenes del cantón de Pujilí, en Ecuador, no olviden a los personajes tradicionales de la festividad del Corpus Christi y a su vez, ayudar a conservar su cultura. Se trata de una fiesta popular muy simbólica con un imaginario colectivo simbolizado por los danzantes, las caretas, los trajes, elementos en sí mismos que conforman un patrimonio inmaterial y que merecen ser traducidos y reinterpretados a través de nuevos lenguajes visuales.

La cuestión fundamental es sobre cómo crear recursos gráficos que preserven la memoria cultural local vigente cuando una generación tras otra crece ahora con referentes globales tan extraños a su contexto. Así pues, la cuestión es: ¿De qué manera el diseño de stickers digitales inspirados en los personajes del Corpus Christi contribuye a preservar la identidad cultural de la juventud pujilense en el año 2025?

A partir de este enunciado, podemos declarar los siguientes objetivos específicos, describir las características formales y simbólicas de sus personajes del Corpus Christi, revisar sus recursos visuales y estilísticos en el diseño de los personajes, y producir ilustraciones digitales que apliquen sus principios de diseño gráfico de forma que se obtengan unos divertidos stickers con aspecto cartoon o chibi.

Este estudio sigue el planteamiento metodológico de la Caja Negra de John Christopher Jones (1978), según el cual el proceso de diseño puede dividirse en tres etapas: el input, en la que se recoge la información necesaria para la concepción de un proyecto concreto; la caja negra, en la que se manipula la información de forma creativa; y el output, que genera el producto final. Por tanto, en este contexto emplearán herramientas como cartas de iconos, dibujos a mano y digitalización mediante software especializado como Adobe Illustrator.

Cultural y educativamente el estudio es importante porque puede crear un sentido de conexión entre las generaciones más jóvenes y su herencia festiva mediante nuevas formas de comunicación visual, y también puede ayudar a que se aprovechen las técnicas de diseño a nivel académico y

comunitario.

### 3. JUSTIFICACIÓN

La creación de stickers inspirados en los personajes de la festividad del Corpus Christi de Pujilí tiene un gran valor cultural. Este proyecto no solo sirve para poner de manifiesto la belleza de la tradición, sino también para contribuir a su mantenimiento, ya que forma parte esencial de la identidad dentro del cantón Pujilí. Las festividades del Corpus Christi, con sus otros personajes más simbólicos, como el Danzante, tienen siglos de antigüedad.

Además, quizá el diseño de estos stickers desde un punto de vista teórico pueda contribuir al mundo de los estudios culturales y la semiótica visual. El cómic, como el cine, nos proporciona una representación visual explícita de sus personajes y de cómo se han ido transformando a lo largo de las historias y los significados culturales que los rodean. Un análisis académico de este tipo puede ayudar a clarificar la forma en que las celebraciones tradicionales evolucionan y perduran a través de los medios visuales modernos, ya sean físicos o digitales.

Desde un punto de vista pragmático, crear estos stickers se ha convertido en una forma sencilla y moderna de promocionar el Corpus Christi, presentando la fiesta al mundo, alcanzando a más gente, reforzando la comunidad y produciendo un resultado trascendente y positivo a nivel local. Dado que no hay representaciones visuales modernas y atractivas de estos personajes, existe un límite a lo mucho que pueden conectar entre sí o con las nuevas generaciones, o incluso a lo lejos que pueden llegar más allá del entorno tradicional de la celebración.

La importancia de semejante proyecto reside en que, sin aquellas representaciones gráficas, las riquezas visuales y simbólicas de todos los personajes de la festividad del Corpus Christi podrían quedar encerradas en el ámbito de la propia festividad, y la generación de jóvenes perdería una parte de su conocimiento. También se están perdiendo una gran oportunidad para el turismo cultural del cantón, porque los stickers pueden suponer pequeños regalos que capten el espíritu de la festividad.

Este proyecto puede tener beneficios de diversas clases. Podrían crear oportunidades de negocio revendiendo los stickers y aumentar el turismo en la zona. Educativamente, los stickers podrían convertirse en un apoyo didáctico para enseñarles a los niños y a los jóvenes el valor cultural del Corpus Christi de un modo visual y sencillo. Estos stickers podrían acabar siendo útiles, precisamente al final de un todo, para transformar de nuevo la traducción en algo cultural, una forma

de comunicación visual ligada al presente, y para asegurarse de que siguiera siendo algo pertinente y utilizado.

## **4. BENEFICIARIOS**

### **4.1 Beneficiarios Directos**

Los beneficiarios directos de este proyecto son jóvenes habitantes del cantón Pujilí en un rango de edad de entre 18 a 24 años de edad , cuya población total es de 68.096 habitantes (Prefectura de Cotopaxi, s.f.).

### **4.2 Beneficiarios Indirectos**

Por el contrario, los beneficiarios indirectos de este proyecto son el entorno familiar de los jóvenes como también turistas locales, nacionales e internacionales.

## **5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **5.1. Contextualización del problema:**

La festividad que se realiza en la provincia de Cotopaxi cantón Pujilí llamada Corpus Christi representa una de las festividades culturales más importantes en esta región , esta festividad se diferencia por su combinación de elementos indígenas y religiosos coloniales. El ministerio de cultura y patrimonio han reconocido esta celebridad como un patrimonio intangible ,destacando entre sus personajes al Danzante quien es considerado como un símbolo de identidad local (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2001).

En estos últimos años esta festividad ha sido muy importante por su atractivo turístico. Según Pérez (2022), la festividad acoge a más de 70 comparsas que llegan de distintas regiones del país y se estima que reciben a más de 70.000 personas entre ellos turistas nacionales e internacionales. Por lo que este alto número da mayor valor simbólico a esta festividad, aunque también crea nuevos desafíos por ejemplo tratar de lograr que los jóvenes del cantón mantengan un vínculo real con sus raíces culturales.

La juventud pujilense en especial aquella que ronda entre los 15 y 25 años se encuentra familiarizada con contenidos globales y lenguajes de comunicación visual digitales sin embargo la

transmisión de estos valores culturales a la juventud ha sido de generación en generación de manera tradicional presencial, teniendo en cuenta esto podemos decir que hoy en día hay nuevas estrategias de comunicación visual orientadas a las nuevas generaciones por ejemplo mediante la utilización de herramientas actuales como el diseño gráfico digitalizando sus personajes.

## **5.2. Identificación del problema específico:**

Teniendo en cuenta el esfuerzo institucional por mantener la festividad del Corpus Christi como patrimonio cultural existe un porcentaje de apropiación que viene por parte de los jóvenes en ámbitos digitales . En investigaciones ya realizadas se ha evidenciado que la juventud reconoce los elementos simbólicos del Corpus Christi por su uso en prácticas diarias como lo es la moda (Cajamarca & Millingalli, 2018, p. 23).

Teniendo en cuenta en el área del diseño gráfico la representación de los personajes en estilos de ilustración digital es escasa o son pocos los personajes digitalizados limitándose principalmente a ser plasmados en artículos textiles como ropa tejida o artículos de decoración como figuras de barro Es muy interesante saber que no se ha encontrado una iniciativa que quiera aprovechar el soporte de stickers digitales un formato que es popular en la actualidad entre la juventud pudiendo ser usados en redes sociales o aplicaciones de mensajería para fortalecer y preservar la identidad cultural.

Como señala Viteri y Santana (2024), “la fiesta popular no debe limitarse a su conmemoración anual, sino que debe transformarse en una experiencia cultural activa y permanente para las nuevas generaciones” (p. 40).

## **5.3. Formulación del problema**

¿De qué manera el diseño de stickers digitales inspirados en los personajes del Corpus Christi contribuye a preservar la identidad cultural de la juventud pujilense en el año 2025?

## **6. OBJETIVOS**

### **General**

Diseñar stickers de los personajes del Corpus Christi Pujilí – Ecuador

### **Objetivos Específicos**

- Analizar los personajes del Corpus Christi de Pujilí, con énfasis en su valor simbólico y cultural.
- Aplicar técnicas de ilustración digitales para reinterpretar visualmente los personajes del Corpus Christi, adaptándose a un estilo cartoon.
- Elaborar una colección de stickers digitales que difundan y revaloricen la festividad del Corpus Christi entre los jóvenes, fortaleciendo su sentido de pertenencia e identidad cultural.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

**Tabla 1**

**Matriz de actividades**

<i>Objetivos Específicos</i>	<i>Actividad</i>	<i>Descripción de la metodología por actividad.</i>	<i>Resultado de la Actividad</i>
1. <i>Analizar los personajes del Corpus Christi de Pujilí, con énfasis en su valor simbólico y cultural.</i>	<i>Se realizará entrevistas semiestructuradas a actores culturales y se recopilara material visual sobre los personajes tradicionales.</i>	<i>Se aplicará una metodología cualitativa. La investigación incluirá trabajo de campo, entrevistas y revisión documental. La información se categorizará para identificar símbolos, vestimenta, roles y significados culturales</i>	<i>Fichas de caracterización (Anexo 4)</i>
2. <i>Aplicar técnicas de ilustración digitales para reinterpretar visualmente los</i>	<i>Diseñar propuestas visuales de los</i>	<i>Se realizarán bocetos preliminares, pruebas cromáticas y compositivas, y ajustes</i>	<i>Archivo digital con las ilustraciones finales en formatos editables y</i>

<i>personajes del Corpus Christi, adaptándose a un estilo cartoon</i>	<i>personajes mediante ilustración digital</i>	<i>digitales empleando software de ilustración. Se aplicarán principios del diseño gráfico como contraste, unidad, equilibrio y jerarquía visual para asegurar la efectividad comunicativa del sticker.</i>	<i>listos para impresión (Anexo 6).</i>
<i>3. Elaborar una colección de stickers digitales que difundan y revaloricen la festividad del Corpus Christi entre los jóvenes, fortaleciendo su sentido de pertenencia e identidad cultural</i>	<i>Aplicación de prueba de usabilidad visual con usuarios reales.</i>	<i>Se aplicó una prueba de usabilidad visual a 10 jóvenes del cantón Pujilí, en la cual se presentaron los stickers finales y se formularon preguntas abiertas enfocadas en la comprensión, reconocimiento simbólico, atractivo visual y utilidad del producto.</i>	<i>Los participantes lograron identificar correctamente a los personajes y valoraron positivamente el estilo gráfico. Se evidenció una conexión cultural con las representaciones, y los jóvenes manifestaron interés en usar los stickers en entornos digitales. Esto validó la efectividad comunitaria.</i>

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

## 8. SUSTENTO TEÓRICO

### 1. Diseño de Stickers: Proceso, Principios y Aplicaciones

#### 1.1 Fundamentos del diseño gráfico aplicados a stickers

##### 1.1.1 Definición y Evolución del Sticker como Objeto de Diseño

El sticker, como todos lo conocemos es un pequeño objeto adhesivo que lo vemos en diferentes partes, además tienen una historia agradable que va más allá de ser una simple calcomanía. En comienzo, estos objetos surgieron como una herramienta práctica que se utilizaba a menudo para

ser utilizadas para las publicidades o para poder marcar objetos. Sin embargo, su desarrollo fue demasiado rápido ya que fue transformándose en una forma de expresión personal y colectiva, donde llegaron a convertirse en elementos importantes como son las culturas visuales de la calle y los ámbitos comerciales, Según Meggs y Purvis (2016) en su obra *Meggs' History of Graphic Design*, donde observa la trayectoria y el impacto de los diferentes formatos gráficos.

Para poder comprender mucho más a fondo el diseño de los stickers, es fundamental para poder considerar los principios de cualquier tipo de comunicación visual el diseño gráfico busca transmitir diferentes ideas de manera poco más efectiva a través de las imágenes y texto. Esto implica tener mucho más cuidado en las reflexiones sobre los elementos como son la tipografía, que es el uso del espacio y la jerarquía visual para poder asegurar que los mensajes sean claros y atractivos. Aunque se tiene que asociar con conceptos complejos, la aplicación de los principios básicos es esencial para que el sticker pueda cumplir su propósito ya sea para poder decorar un objeto o poder expandir una idea. La obra de Lupton (2024), *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students*, se enfoca en lo que es la tipografía, también ofrece una perspectiva diferente sobre cómo la organización visual y la elección de fuentes impactan directamente con la claridad y el atractivo de cualquier pieza de diseño incluyendo a los stickers.

### **1.1.2 Principios de Composición y Estética en el Diseño de Stickers**

Son la columna vertebral del diseño de los stickers , estos elementos y principios nos guían con la creación visual asegurándonos que el mensaje sea más claro , y que la pieza sea visualmente más atractiva. Como señala Landa (2010) en *Graphic Design Solutions*, los elementos visuales como la línea, forma, color, textura y el espacio son las herramientas con las que los diseñadores pueden construir las imágenes. La forma en que se organizan es manipulando el equilibrio, contraste, ritmo, énfasis y la unidad que nos determina poder comprender el impacto del sticker.

Al desarrollar los principios permite al diseñador poder crear los stickers que no podrían captar la atención del público, sino que también podrían comunicar eficazmente su verdadero propósito. Por ejemplo, el uso estratégico del color donde se pueden encontrar emociones, mientras que el espacio negativo puede realizar la forma principal y así evitar la sobrecarga visual. Lupton (2014), en su obra *Thinking with Type*, aunque está más enfocada en la parte de la tipografía, marca como la organización espacial y la relación entre los elementos son cruciales para la claridad y la

estética donde los principios son perfectamente aplicables para el diseño de los stickers para poder lograr una buena composición.

Su propósito es el de ayudar a conseguir una apariencia que active la interacción, que perdure en la memoria. Pero haciendo un uso deliberado del equilibrio para repartir el peso visual, del contraste para que su combinación de elementos destaque más y diga más, y del ritmo para dirigir la mirada, stickers designers pueden elevarse por encima de la decoración de poca monta y convertirse en una pequeña pieza gráfica con muchas posibilidades de comunicación y carga cultural. La belleza es algo más que un aspecto agradable; las cosas también han de funcionar adecuadamente y han de comunicar de manera clara lo que quieren decir.

## **1.2. Tipologías y Funcionalidad de los Stickers**

### **1.2.1 Clasificación de Stickers por Estilo y Material**

Los stickers son elementos aparentemente sencillos que pueden poseer una rica clasificación que contiene diferentes estilos y funcionalidades. Como señala Steven Heller en su obra *Design literacy (continued): Problems and solutions in graphic design* (2000), la evolución del diseño gráfico nos ha permitido que los stickers puedan trascender su función básica, adaptando su funcionalidad decorativa, informativa o incluso artístico. Juntar diferentes propósitos hace que sea importante fijarse bien en los estilos visuales, porque son una parte fundamental del diseño.

El tipo de material que se usa en un sticker influye directamente en su resistencia, en cómo se aplica y en el resultado visual que se logra. Richard Landa, en su libro *Graphic design solutions* (2013), prioriza como las propiedades físicas de los materiales, como el vinilo, papel o las tecnologías más avanzadas como sería los hologramas, pueden influir directamente en la vida útil de un sticker y en los entornos donde se pueden utilizar. Un sticker diseñado para exteriores por ejemplo, necesitaría de materiales resistentes al agua y a los rayos UV, donde se podría dar opciones más económicas y sencillas.

En este sentido podemos comprender la relación entre el diseño y la producción es fundamental. Philip B. Meggs y Alston W. Purvis, en su obra *Meggs' history of graphic design* (2016), muestra cómo la innovación de los materiales y las técnicas de impresión han estado de la mano con la evolución del diseño gráfico en general. Los sticker no son la excepción, donde su calificación por

los estilos y materiales permitieron que estas pequeñas piezas de diseño puedan cumplir con las funciones.

### **1.2.2 El Sticker como Herramienta de Marketing y Branding**

En la actualidad, los stickers han pasado de ser simples elementos decorativos a convertirse en recursos estratégicos dentro del marketing y la construcción de marca, tanto en espacios digitales como tradicionales. Como señalan Kotler y Armstrong en su obra *Principles of Marketing* (2020), Todo elemento que aporte a comunicar lo que representa una marca o producto puede incluirse en una estrategia de marketing. Los stickers pueden funcionar como un medio visual y táctil que permitiría a las diferentes empresas poder extender la presencia de su marca más allá de los canales publicitarios comunes, actúan como pequeños recordatorios visibles y duraderos de la personalidad de la marca.

Dentro de la perspectiva del branding, los stickers se utilizan con los principios presentados por David Aaker en *Aaker on Branding: 20 Principles That Drive Success* (2014), quien prioriza la importancia de poder construir una identidad de marca. Los stickers actúan como pequeños embajadores de la marca, portando logos, slogans o ilustraciones que pueden reforzar el reconocimiento y la personalidad, Al ser fácilmente transportables y altamente personalizables, los stickers facilitan que los usuarios puedan expandir la presencia de la marca de forma orgánica, Así, se logra una presencia sostenida y auténtica en múltiples espacios del día a día, desde dispositivos electrónicos hasta artículos personales.

Además de ser algo bonito que la gente suele guardar, los stickers pueden crear un vínculo especial entre la marca y sus seguidores. Al ofrecer los stickers de marca, las empresas no solo aportan ese detallito que hace la diferencia y que los clientes suelen valorar mucho, sino que también hacen que las personas se identifiquen con la marca y se sientan conectadas con quienes comparten sus gustos. Después de comprar, cuando la marca te da un detalle o un regalito, eso hace que te sientas más conectado con ella. Es como un gesto amable que hace que quieras seguir comprando ahí y hasta contarles a tus amigos sobre la marca. Dentro de un panorama de marketing, la simplicidad y el atractivo visual de los stickers pueden ofrecer una vía efectiva y económica para poder mantener la marca presente en la mente de los consumidores pudiendo crear una relación duradera con el producto.

## 1.3 Proceso de Diseño y Herramientas Tecnológicas

### 1.3.1 Etapas del Diseño de un Sticker: Conceptualización, Bocetaje, Digitalización

El proceso para diseñar un adhesivo que va desde el boceto hasta que está preparado para ser impreso o utilizado online se basa en algunas etapas cruciales. Según Jorge Frascara (2004) en su obra *Diseño gráfico y comunicación*, un buen diseño comienza siempre con una idea previa de lo que el sticker hará, que mensaje transmitirá y a quién. En primer lugar, se exploran e identifican las ideas, creándose una fundación que posteriormente orientará todo el proceso creativo.

Cuando ya está claro el concepto, se procede a la etapa del bocetaje, donde las ideas empiezan a tener forma visual. Richard Landa (2013), en *Graphic Design Solutions*, Esta etapa es súper importante porque es cuando se pueden probar muchas ideas diferentes, tanto en la forma como en el estilo, para encontrar la mejor manera de expresar el mensaje del sticker el diseñador utiliza herramientas manuales o digitales, aquí es donde se juega con la ubicación de los elementos, los tipos de letra, los íconos y los colores para ver qué combinación funciona mejor. Dabner, Stewart y Zempol (2017), en *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*, Lo bueno de hacer bocetos es que te ayuda a mejorar las ideas rápido y sin gastar mucho, para saber qué funciona y qué no antes de pasar al diseño digital, donde está en una etapa en la que se prueba y se mejora todo varias veces, dejando que la creatividad salga sin presiones, enfocándose más en probar cosas nuevas que en que todo quede perfecto.

Por último, las ideas que mejor funcionan en los bocetos se digitalizan y se trabajan con programas para darles el toque final. Ellen Lupton y Jennifer C. Phillips (2015), en *Graphic Design: The New Basics*, resaltan como la digitalización permite tener un gran control preciso sobre cada detalle, desde la vectorización de las formas hasta la aplicación de los colores y los efectos visuales. En esta etapa se mejoran los detalles del dibujo, se ajustan los colores teniendo en cuenta si el sticker será impreso o visto en pantalla, también se preparan los archivos necesarios para que el sticker se pueda imprimir o usar sin problemas, garantizando que mantenga su buena calidad sin importar el formato.

### 1.3.2 Software y Hardware para el Diseño Digital de Stickers

El diseño de stickers hoy en día se apoya en distintos programas y herramientas digitales que hacen más fácil y precisa la creación visual, para poder lograr resultados, para conseguir un gran acabado, los diseñadores suelen usar los programas más reconocidos y confiables del sector. Dabner, Stewart y Zempol (2017) en su obra *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*, sugieren la utilidad de paquetes como Adobe Illustrator, bueno para gráficos que necesitan ampliarse sin pérdida de calidad, y Adobe Photoshop, conveniente para la edición de imágenes con texturas y efectos más detallados en los stickers. Son estas herramientas lo que proporciona a los diseñadores la libertad de diseñar y producir diseños muy elaborados y detallados.

Elegir un equipo adecuado también es muy importante para que el trabajo sea más fácil y rápido. La comodidad para poder diseñar los stickers dependen mucho de que la computadora pueda manejar bien los programas, además de tener computadoras potentes, las tabletas gráficas también son muy importantes porque permiten dibujar de manera más natural, casi como si se hiciera a mano. Aunque Rohde (2013), en *The Sketchnote Handbook*, se enfoca más en tomar notas visuales, y destaca cómo se usaría una tableta gráfica donde nos ayuda a que el trazo sea más fluido y más preciso, algo importante para poder hacer ilustraciones muy detalladas en los stickers. La presión y el diseño de estas tabletas nos permiten controlar mejor las líneas y formas, logrando así un resultado mucho más cuidado y profesional.

Por último, la combinación entre el software y el hardware les da a los diseñadores la libertad de probar ideas nuevas. El programa como Procreate, es muy popular en dispositivos móviles, donde ofrece una opción flexible para la creación de ilustraciones digitales, permitiendo diseñar desde cualquier lugar. Como Lupton y Phillips (2015), en *Graphic Design: The New Basics*, dicen que entender y saber usar bien estas herramientas es clave para el diseñador de hoy, porque así puede convertir sus ideas en diseños visuales llamativos como los stickers, y además estar listo para los cambios que pide un mercado que no para de evolucionar.

## **1.4 Diseño de Personajes y su Representación en Stickers**

### **1.4.1 Principios de Diseño de Personajes: Anatomía, Expresión, Vestuario**

Diseñar personajes no es solo dibujarlos, sino también es darles vida mostrando quiénes son a través de sus rasgos físicos, su personalidad y esos detalles que les hacen únicos. Como señala Bancroft en su obra *Creating Characters with Personality* (2006), la importancia está en darles una personalidad propia que los haga fáciles de recordar, y eso no se logra solo con la forma del cuerpo, sino también con la marca de su estructura y de sus proporciones, sino también con las expresiones, que nos muestra sus diferentes emociones, y con la ropa, que nos ayuda a contar quiénes son y de dónde vienen, también la combinación de todo esto es clave para que el personaje conecte con el público y cumpla bien su función dentro de la historia o mensaje.

Por su parte, Scott McCloud, en *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), donde él ofrece una mirada complementaria sobre cómo dar forma a los personajes, especialmente en cómo se comunican visualmente. Aunque se centra principalmente en los cómics, sus ideas sobre cómo se podría simplificar y abstraer son muy útiles y se pueden aplicar perfectamente al diseño de personajes en general. McCloud dice que lo más importante es que el personaje sea claro y fuerte. Con solo unas pocas líneas, un buen diseño puede mostrar muchas emociones y contar mucho, especialmente cuando se quiere simplificar, como pasa con los stickers. La forma del cuerpo se simplifica, las expresiones se exageran para que se entienda fácil, y la ropa se vuelve algo que ayuda a reconocer al personaje rápidamente.

Crear y diseñar personajes, ya sea para animación, cómics o stickers, implica pensar bien en su cuerpo, sus expresiones y su ropa. Bancroft y McCloud están de acuerdo en que esos detalles no son solo para adornar, sino que son fundamentales para mostrar quién es realmente el personaje. Combinar una base en la forma del cuerpo, que puede ser realista o más estilizada, con expresiones que reflejan lo que sienten por dentro y una ropa que refleje su personalidad, es lo que ayuda a crear personajes que no solo se ven bien, sino que también logran conectar con la gente.

### **1.4.2 Adaptación de Personajes a Formato Sticker: Simplificación y Síntesis Visual**

El diseño de personajes es una parte clave para contar historias con imágenes, y su importancia ha crecido gracias a libros y estudios importantes dentro de este campo. Christopher Hart en su libro *Cartooning: The Ultimate Character Design Book* (2008), brinda una guía completa para poder crear y mostrar a los personajes, cubriendo todo desde la forma del cuerpo hasta sus expresiones.

Además, Scott McCloud en *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), se especializa en los principios básicos de la comunicación visual dentro del arte, dando una base clara para poder entender cómo los personajes se relacionan dentro de una historia, donde el diseño de los personajes también ha sido tratado por autores como Ivan Brunetti en *Cartooning: Philosophy and Practice* (2008). Brunetti donde aporta una visión sobre el arte del cartooning, pero con un enfoque más personal, esto ayuda a entender de mejor manera cómo la personalidad y el mensaje del creador se reflejan en cada uno de los personajes que se diseña.

## **1.5 Aspectos Legales y Éticos en el Diseño de Stickers**

### **1.5.1 Derechos de Autor y Propiedad Intelectual en el Diseño Gráfico**

En el diseño gráfico, es muy importante tener en cuenta los derechos de autor y la propiedad intelectual, sobre todo cuando se usan imágenes, personajes u otros elementos visuales. La era digital ha hecho que manejar estos derechos sea más complicado, lo que ha generado debates sobre la creatividad y cómo se usan las obras que ya existen.

Lawrence Lessig, en su libro *Free Culture: The Nature and Future of Creativity* (2004), establece que las leyes de derechos de autor son ahora tan estrictas que pueden matar la creatividad e innovación. Por ello, aboga por un término medio que posibilite una cultura más abierta y cooperativa, pero que tenga también en consideración valor ígneo originales.

Lessig (2004), sostiene que la cultura muchas veces se crea a partir de obras que ya existen, un proceso que él llama "cultura remix" o "cultura de lectura y escritura", en esta cultura, los creadores toman partes de cosas ya hechas y las convierten en algo nuevo. Pero las leyes actuales de derechos de autor, pensadas para un mundo más antiguo, pueden dificultar esta forma natural de crear al poner muchas reglas sobre cómo usar materiales protegidos. Para el diseñador gráfico, esto significa estar

siempre atento para no infringir ninguna regla, ya sea al usar fotos de stock, íconos, ilustraciones o al crear personajes que puedan parecerse a otros ya protegidos.

De ahí la importancia de que los diseñadores gráficos aprendan a conectar entre sí derechos de autor y propiedad intelectual. Esto significa estar familiarizado con muchos tipos de licencias, como las licencias Creative Commons que propone Lessig (2004). Y hay que echar un vistazo a otras posibilidades, como las licencias abiertas. Si los diseñadores se ocupan adecuadamente de ellos no solo protegerán su propia obra, sino que también trabajarán de manera legal, lo que promueve una práctica sostenible y responsable.

### **1.5.2 Ética del Diseño: Mensajes, Estereotipos y Respeto Cultural**

La ética en el diseño es una parte fundamental que invita al diseñador a reflexionar con responsabilidad sobre cómo representa a diferentes culturas y a evitar caer en estereotipos. Como señala Clifford Geertz en su obra *La interpretación de las culturas* (1973), la cultura no es solo un conjunto de cosas fijas, sino una mezcla de significados que el diseñador debe entender y tratar con mucho respeto y cuidado. Esto significa que cada tradición es compleja y diversa, y que hay que tener cuidado de no simplificar ni generalizar, para no deformar ni restarle valor a la identidad cultural que se quiere mostrar, ignorar o representar mal ciertos aspectos culturales puede reforzar prejuicios y generar desinformación, lo que afecta de forma negativa cómo se entiende y valora esa cultura.

En este sentido, el trabajo del diseñador no se trata solo de que algo se vea bien, también tiene un impacto social y ético muy importante. Victor Papanek, en *Diseño para el mundo real: Ecología humana y cambio social* (1985), prioriza la responsabilidad del diseñador como agente de cambio y su deber de considerar el impacto social de sus creaciones. Para Papanek, el diseño debe estar al servicio de las personas, no solo de los negocios, lo que significa que debe tener un compromiso ético con la honestidad y el respeto hacia las culturas. Esto quiere decir que es necesario investigar bien cada cultura, buscando información directa y, cuando sea posible, hablando con las mismas comunidades para asegurar que la representación sea auténtica y respetuosa.

De ahí que el diseñador de pegatinas que emplea las imágenes del Corpus Christi de Pujilí debe ser un puente ético respetuoso y cuidadoso con dicha tradición. Esto supone no solo saber cómo son las partes de la fiesta, sino comprender su significado, su origen y lo mucho que significan para la gente de Pujilí. En vez de detenerse en el nivel superficial y folklórico, conviene ir a buscar la

realidad de la festividad mediante un examen diligente. De este modo, se podrían producir imágenes que no solo sean agradables, sino que contribuyan a apreciar y proteger este importante patrimonio cultural, en armonía con las tradiciones y los personajes reales.

## **1.6 Representación Cultural: El Corpus Christi en Pujilí, Ecuador**

### **1.6.1 El Corpus Christi en Ecuador: Historia y Significado**

La celebración del Corpus Christi, que llegó desde la Europa medieval, llegó a América Latina como parte integral del proceso de evangelización, buscando establecer y arraigar la fe católica en los nuevos territorios, aunque su es profundamente religioso, su evolución en el continente americano esta fiesta se convino con las creencias y tradiciones de los pueblos indígenas, creando una combinación cultural única. Esta unión creó celebraciones que conservan el nombre y la base religiosa, tienen formas y significados propios en cada una de su región. No fue solo una imposición, sino un proceso complejo que refleja la diversidad cultural de América, como demuestran varios estudios sobre las identidades en el continente.

Autores como Guillermo Bonfil Batalla en su obra *México Profundo: Una civilización negada* (1996), aunque se enfoca más en el caso de México, nos brinda una visión muy útil para poder entender cómo los pueblos originarios resistieron y resignificaron los elementos que venían de afuera. Su análisis sobre la "civilización negada" destaca cómo las raíces indígenas no desaparecieron, sino que siguieron vivas y transformaron muchas de las expresiones culturales que fueron impuestas. De forma parecida, la historiadora María Rostworowski en *History of the Inca Realm* (1999) describe cómo era la compleja organización social y religiosa de los incas, lo que ayuda a entender la riqueza de las culturas precolombinas. Estas culturas se cruzaron y en muchas ocasiones chocaron con las nuevas tradiciones que trajeron los conquistadores, dando lugar a un intercambio cultural que no siempre fue tranquilo.

Cuando el Corpus Christi llegó a Ecuador, no solo llegó como una tradición europea, sino que poco a poco fue encontrando su lugar dentro de la cultura local. La celebración comenzó a mezclarse con las costumbres andinas, dando lugar a formas únicas de festejo, como las danzas, la música y los personajes ancestrales que hoy son parte esencial de la fiesta. José María Arguedas, en *Nuestra música popular y sus intérpretes* (1990), aunque se enfoca en la música peruana, ofrece ideas que aplican muy bien al caso ecuatoriano. Él muestra cómo lo indígena y lo colonial se fusionan en el arte

popular, transformando las celebraciones en una mezcla de identidades y formas de resistencia cultural. Esto le da al Corpus Christi en Ecuador un estilo único y muy conectado con el sentir de su gente.

### **1.6.2 Adaptación y Sincretismo Cultural del Corpus Christi en Ecuador**

El Corpus Christi de Ecuador es un excelente ejemplo de esta amalgama cultural, en la que se funden las tradiciones religiosas foráneas católicas con las complejas creencias indígenas y mestizas, para dar lugar a una festividad que resuena con matices locales y de raíces culturales. Quizá el mejor ejemplo en el Ecuador contemporáneo sea el de Corpus Christi, en el que convergen culturas distintas. Las tradiciones católicas importadas se entremezclaron con las creencias indias y mestizas arraigadas, y el festival adquirió una fuerte impronta regional y popular. Sin embargo, con el fin de entender dicha amalgama cultural, es útil considerar cómo las tradiciones foráneas se adaptan y transforman en función de los contextos culturales locales.

Esta mezcla no es solo cosa de Ecuador; de hecho, autores como Guillermo Bonfil Batalla en su obra *México Profundo: Una Civilización Negada* (1990) estudia cómo las culturas originarias de México han resistido y cambiado las influencias externas a lo largo de los siglos, creando expresiones mezcladas que, aunque muchas veces pasan desapercibidas, son la base de una civilización llena de vida. De manera similar, Fernando Ortiz en su seminal *Contrapunteo Cubano del Tabaco y el Azúcar* (1947) usa la metáfora del "contrapunteo" para mostrar cómo dos elementos diferentes se relacionan y se mezclan, y al unirse, crean una nueva identidad cultural. En el caso del Corpus Christi, esta "transculturación" un término que creó Ortiz se ve en cómo se integran danzas, vestimentas y rituales prehispánicos dentro de la celebración católica.

Además, la música, la danza y las obras teatrales que forman parte del Corpus Christi en Ecuador son un claro reflejo de esta mezcla cultural. De manera similar, José María Arguedas, en *Nuestra Música Popular y sus Intérpretes* (1977), analiza cómo se combinan las influencias indígenas, mestizas y europeas en la música peruana. En Ecuador, los ritmos andinos y los instrumentos tradicionales se incorporan a las celebraciones, dándoles un sonido y un movimiento único que no se encuentra en otros lugares del mundo. Es gracias a estas expresiones artísticas y rituales que la celebración del Corpus Christi en Ecuador va más allá de sus raíces religiosas y se convierte en una muestra auténtica de la identidad cultural

## **1.7 El Corpus Christi de Pujilí: Especificidades y Simbolismo**

### **1.7.1 Características Distintivas de la Fiesta del Corpus Christi en Pujilí**

La fiesta del Corpus Christi en Pujilí es una de las celebraciones culturales más emblemáticas del Ecuador, destacándose por sus elementos únicos que la diferencian de otras celebraciones. Tal como señala Pablo Cuvi en su obra *Fiestas populares, Ecuador* (2005), la celebración en Pujilí va mucho más allá de un acto religioso que se encuentra lleno de vida donde se mezclan tradiciones ancestrales.

Dentro de este tejido cultural, la complejidad de la fiesta del Corpus Christi en Pujilí se puede entender mejor mirando cómo se mezclan y combinan diferentes culturas. Néstor García Canclini, en su influyente obra *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (2012), nos ayuda a entender cómo las tradiciones indígenas y la liturgia católica se entrelazan y adquieren nuevos sentidos en esta festividad. En este contexto, los personajes, con sus vestuarios detallados y sus roles específicos en las danzas, son el resultado de un largo proceso de adaptación.

Finalmente, la fiesta del Corpus Christi en Pujilí no solo brilla por su forma visual y música, sino también porque es un espacio donde la comunidad se une. Desde la perspectiva de Jesús Martín-Barbero en *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía* (1998), podemos observar cómo las danzas, la música y los rituales sirven como un puente que une a la comunidad con su historia, junto con su identidad y sus creencias. La fiesta se vuelve un espacio donde se transmiten valores, se fortalecen los lazos entre la comunidad y se mantiene viva una forma especial de ver y vivir el mundo.

### **1.7.2 Los Personajes Emblemáticos del Corpus Christi de Pujilí y su Significado**

La verdadera esencia del Corpus Christi de Pujilí vive en sus personajes más emblemáticos, cuyas vestimentas, pasos y gestos cuentan historias ancestrales y mantienen viva la memoria colectiva del pueblo quienes le dan a la fiesta un gran significado y juegan un papel clave en su desarrollo. Como señala Pablo Cuvi en su obra "Fiestas populares, Ecuador" (2005), Para sentir de verdad lo que representa esta celebración, es clave conocer a personajes como el Danzante de Pujilí, los Sacha Runa y los Curiquingues. Donde cada uno de estos personajes, utilizan su vestimenta única y su forma de moverse, cada uno cuenta una parte de la historia y del sincretismo que define esta fiesta andina. Su

presencia en la procesión y las danzas no es solo algo visualmente llamativo, sino una representación viva de la forma en que esta comunidad ve el mundo y cómo se mezclan lo ancestral con lo religioso.

Estos personajes no son solo figuras decorativas, sino que actúan como mediadores culturales que permiten la transmisión de significados y la reafirmación de identidades. La idea de Néstor García Canclini en *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (2012) nos ayuda a comprender que las festividades son espacios con diferentes tradiciones. La vestimenta de cada uno de los personajes están llenos de detalles precolombinos y coloniales, y junto con sus movimientos y el significado que representan, donde hay una mezcla cultural que ha estado dando forma al Corpus Christi de Pujilí, convirtiéndolo en una expresión única del patrimonio ecuatoriano.

Finalmente, el papel de estos personajes en la festividad puede entenderse desde la perspectiva de la comunicación y las mediaciones culturales que plantea Jesús Martín-Barbero en *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía* (1998). Los Danzantes, Sacha Runa y Curiquingues no solo participan en la fiesta, sino que transmiten mensajes, valores y saberes ancestrales con sus ropas, gestos y la forma en que interactúan con la gente. Son verdaderos puentes vivos entre el pasado y el presente, que mantienen vivas las tradiciones y refuerzan la identidad cultural de Pujilí. No solo participan en la fiesta, sino que se convierten en guardianes de un legado muy valioso.

## **1.8 La Importancia de la Preservación y Difusión Cultural a través del Diseño**

### **1.8.1 El Rol del Diseño en la Valorización del Patrimonio Inmaterial**

Es imprescindible, asimismo, el diseño gráfico para documentar, divulgar y evaluar el patrimonio inmaterial de expresiones culturales. Como explica Victor Margolin en *World History of Design* (2017), el diseño ha sido utilizado a lo largo de la historia para comunicar y preservar activamente la cultura. El diseño ha sido, y continúa siéndolo, una de las formas más efectivas de transmisión de cultura, Desde la representación visual más primitiva, hasta las interacciones digitales más complejas. Gracias al diseño, podemos transformar en objetos visibles y tangibles ideas y valores, y así ayuda a conservar antiguos rituales, tradiciones y conocimientos cuyo recuerdo podría borrarse.

El diseño gráfico ayuda a valorar la cultura al crear historias visuales que facilitan entender y conectar con el patrimonio intangible. Guy Julier, en *The Culture of Design* (2012), el diseño no es

solo cuestión de apariencia; también está conectado con la sociedad y la cultura, y puede influir en cómo la gente ve y se conecta con su mundo. El diseño gráfico puede dar forma a distintas identidades visuales para las festividades, creando íconos para los personajes tradicionales o ilustraciones que muestran cómo se elaboran las artesanías. Esto ayuda a que estas expresiones culturales sean más atractivas y fáciles de entender para todo tipo de público. Este apoyo visual es clave para que el patrimonio cultural intangible no sólo se conozca, sino que también se valore y se viva de manera activa.

Además, el diseño gráfico nos ayuda a que las comunidades que tienen estas tradiciones puedan participar y poder crecer juntos para poder conservar su patrimonio, dándoles más poder y voz en el proceso. Elizabeth B.-N. Sanders y Pieter J. Stappers, en *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design* (2012), sugieren formas de trabajo donde el diseño se usa como una herramienta para colaborar, explorar y crear ideas junto con las personas que lo usan. En el caso del patrimonio, esto quiere decir que los diseñadores pueden colaborar directamente con las comunidades para crear materiales gráficos que muestren de verdad sus tradiciones, asegurándose de que la voz y la visión de quienes cuidan ese patrimonio estén siempre presentes en todo lo que se comunica. De esta manera, el diseño no solo registra la cultura, sino que también ayuda a que las personas se sientan orgullosas y conectadas con sus tradiciones, asegurando que estas expresiones sigan vivas y relevantes con el paso del tiempo.

### **1.8.2 La Creación de Contenidos Visuales para la Promoción Cultural**

Crear contenidos visuales se ha vuelto una herramienta clave para promover la cultura, ayudando a que tradiciones profundas lleguen a nuevas personas y despierten un interés fresco y renovado. En este escenario, el diseño gráfico tiene un papel muy importante, ya que convierte ideas complejas en imágenes fáciles de entender y atractivas para todos. Según Landa (2018) en su obra *Graphic Design Solutions*, El diseño no se trata solo de que algo se vea bonito; es una forma de organizar ideas y mensajes para que lleguen claro y cumplan un propósito. Esto es especialmente importante cuando queremos compartir y difundir la cultura.

Los stickers, en especial, se vuelven una herramienta visual muy poderosa para esto. Son pequeños, fáciles de compartir y perfectos para mostrar símbolos y personajes culturales de una forma divertida y actual. Heller y Vienne (2012), en *100 Ideas that Changed Graphic Design*, resaltan que el diseño ha cambiado mucho y ahora cualquiera puede crear imágenes, lo que ha hecho que cosas

simples como los stickers se conviertan en mensajes visuales muy poderosos. Estos pequeños diseños pueden llegar a personas de todas las edades y lugares, rompiendo fronteras y conectando a mucha gente.

De esta manera, usar el diseño de stickers para promover la cultura no solo ayuda a que las tradiciones vuelvan a cobrar vida, sino que también las inscribe en el lenguaje visual actual. Al capturar lo más importante de los personajes y elementos culturales en un formato tan popular, se hace más fácil que la gente los recuerde y se conecte con ellos. Así, el patrimonio cultural intangible puede mantenerse vivo y ser apreciado por las nuevas generaciones.

## **9. VALIDACIÓN DE PREGUNTAS CIENTÍFICAS**

¿Cómo puede un conjunto de stickers digitales facilitar la conexión de los jóvenes con la festividad del Corpus Christi y fortalecer su identidad cultural en el contexto actual?

## **10. METODOLOGÍA**

En este proyecto de diseño de stickers, se ha empleado un enfoque de investigación cualitativo para conocer tanto significados como las características y simbolismos propios de los personajes del Corpus Christi de Pujilí. Este enfoque prioriza la comprensión e interpretación de la riqueza cultural.

El diseño gráfico abarca no solo herramientas técnicas o éticas sino que también tiene procesos en los que el diseñador aplica el conocimiento que guarda en su mente de manera inconsciente para este proyecto aplica el enfoque metodológico propuesto por Christopher Jones llamado la metodología de la caja negra quien dice que una parte del proceso ocurre en la mente del diseñador sin seguir patrones establecidos, Jones (1968) afirma que: “Las mejores decisiones de diseño no siempre pueden ser justificadas de forma racional, pues a menudo provienen de un conocimiento profundo no articulado que opera en niveles subconscientes” (p. 66).

Según Christopher Jones la metodología de la caja negra es el proceso de diseño que se divide en tres fases el primero el input, el segundo la caja negra que es el proceso interno de diseño, donde ocurre todo, y el tercero el output o fase del producto final. Este pensamiento reconoce que el diseño no es un proceso que va completamente en línea recta, sino que se construye desde experiencias ya vividas, conocimientos aprendidos y pensamientos creativos que se activan a partir de una investigación ya realizada (Jones, 1978).

## 10.1 Input

Así que en esta etapa llevamos a cabo una investigación para saber exactamente quiénes son los personajes de esta festividad pujilense, con el objetivo de servir de base para que proceda a la ilustración de estos personajes, y también para que nosotros pudiéramos crear fichas de caracterización de estos personajes estas fichas están compuestas por ítems como el rol que cumple cada personaje en la festividad , origen, vestimenta, colores predominantes.

Para comprender a fondo la festividad del Corpus Christi en Pujilí, se realizó una visita a la biblioteca del cantón, donde se consultaron documentos históricos relevantes. Además, se llevó a cabo una entrevista con el historiador local José Olmos, miembro del área de cultura del municipio. Esta investigación permitió presentar la festividad desde una perspectiva viva y documentada, y sirvió como base para identificar a los cinco personajes principales de la tradición: el Danzante, la Mama Danza, el Alcalde, el Prioste y el Pingullero o Tamborero. Estos personajes han sido seleccionados como eje central para el desarrollo de las propuestas de diseño de los stickers.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), en los enfoques cualitativos, los instrumentos como las fichas y bitácoras permiten "captar y organizar la realidad observada para construir representaciones culturales" (p. 413), y además, la investigación documental "se basa en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos obtenidos y registrados por otros investigadores" (p. 65).

**Figura 1 : Formato ficha de caracterización**

#	Ficha de caracterización
<i>Nombre del personaje:</i>	Imagen
<i>Rol en la festividad:</i>	
<i>Origen cultural:</i>	
<i>Vestimenta:</i>	
<i>Colores predominantes:</i>	
<i>Máscara:</i>	
<i>Accesorios:</i>	
<i>Movimiento característico:</i>	
<i>Relación con otros personajes:</i>	
	<i>Fuente:</i>

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

## 10.2 Caja negra

En uno de los primeros ejercicios de identificación visual, realizado antes de que se pasará a los bocetos de los diseños, se realizó un análisis de estilos de dibujos animados de personajes de cómic actuales y series animadas. La tabla muestra distintivos visuales tales como la relación entre cabeza y cuerpo, la simplificación de formas, la utilización de colores llamativos, estilos de línea, expresividad facial y detalles únicos.

A partir del análisis comparativo realizado entre los personajes Steven Universe y Finn de Hora de Aventura, se concluyó que ciertos recursos visuales propios del estilo cartoon contemporáneo pueden adaptarse eficazmente a la reinterpretación de personajes culturales como los del Corpus Christi. Ambos personajes presentan estructuras corporales simplificadas, proporciones que oscilan entre 1:1 y 1:1.5 (cabeza/cuerpo), y un uso expresivo del color y los accesorios que refuerzan su identidad sin necesidad de alto nivel de detalle.

Estos referentes permitieron establecer criterios visuales aplicables al diseño de los stickers, como la exageración de rasgos clave (ojos grandes, bocas expresivas), la reducción anatómica para generar simpatía y la limpieza en las líneas de contorno. Además, se identificó la importancia del equilibrio entre simplificación formal y carga simbólica, aspecto clave para trasladar con éxito los elementos culturales locales al lenguaje visual juvenil.

La matriz funcionó como un insumo que guió la toma de decisiones estilísticas, asegurando que las ilustraciones mantuvieran una estética reconocible por el público joven, sin perder la esencia cultural que define a los personajes tradicionales del Corpus Christi.

Queríamos que aquellos dibujos adaptaran recursos gráficos del estilo “chibi” pero que a la vez pudieran incorporarse bien a los personajes del Corpus Christi, que están cargados de simbolismo. Esta técnica metodológica ayuda a condicionar las decisiones estéticas del bocetaje con el fin de producir un resultado visual atractivo, moderno y comprensible para el público juvenil.

**Tabla 2 : Formato matriz de análisis**

#	Matriz de análisis de personajes contemporáneos
<i>Nombre del personaje:</i>	Imagen
<i>Forma del cuerpo:</i>	
<i>Cabeza vs. cuerpo (proporción):</i> .	
<i>Expresiones faciales:</i>	
<i>Colores predominantes:</i>	
<i>Estilo de línea:</i>	
<i>Detalles icónicos:</i>	
<i>Fuente:</i>	

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

### 10.2.1 Etapa 1: Bocetaje

Aquí es donde toma la información escrita de las fichas de personajes y las convierte en dibujos previos, en un estilo cartoon conocido como "chibi". Lutz, por ejemplo, considera en 1913 que una forma sencilla de construir un personaje cartoon consiste en utilizar formas muy básicas, como círculos y óvalos, con los que dar sensación de expresividad sin los ropajes de la complejidad técnica.

Este fue el momento para construir un muro de inspiración, con cientos de referencias de dibujos estilo "chibi" y otros bocetos realizados en base a las descripciones de las fichas de personajes. Los dibujos, que tratan de reflejar lo esencial de cada personaje, son bosquejos realizados a partir de una práctica del estilo chibi que juega con las proporciones y las características exageradas, como cabezotas, grandes ojos y chiquitines cuerpos. Como señala Edwards (1999), el boceto es un gran

inventario visual que puede ayudar al diseñador a trabajar con su lápiz, plasmar muchas ideas rápidamente, pensar con rapidez y conectarlas inmediatamente (p. 25). Se trata de un paso importante para el proceso de ideación y de visualización de conceptos.

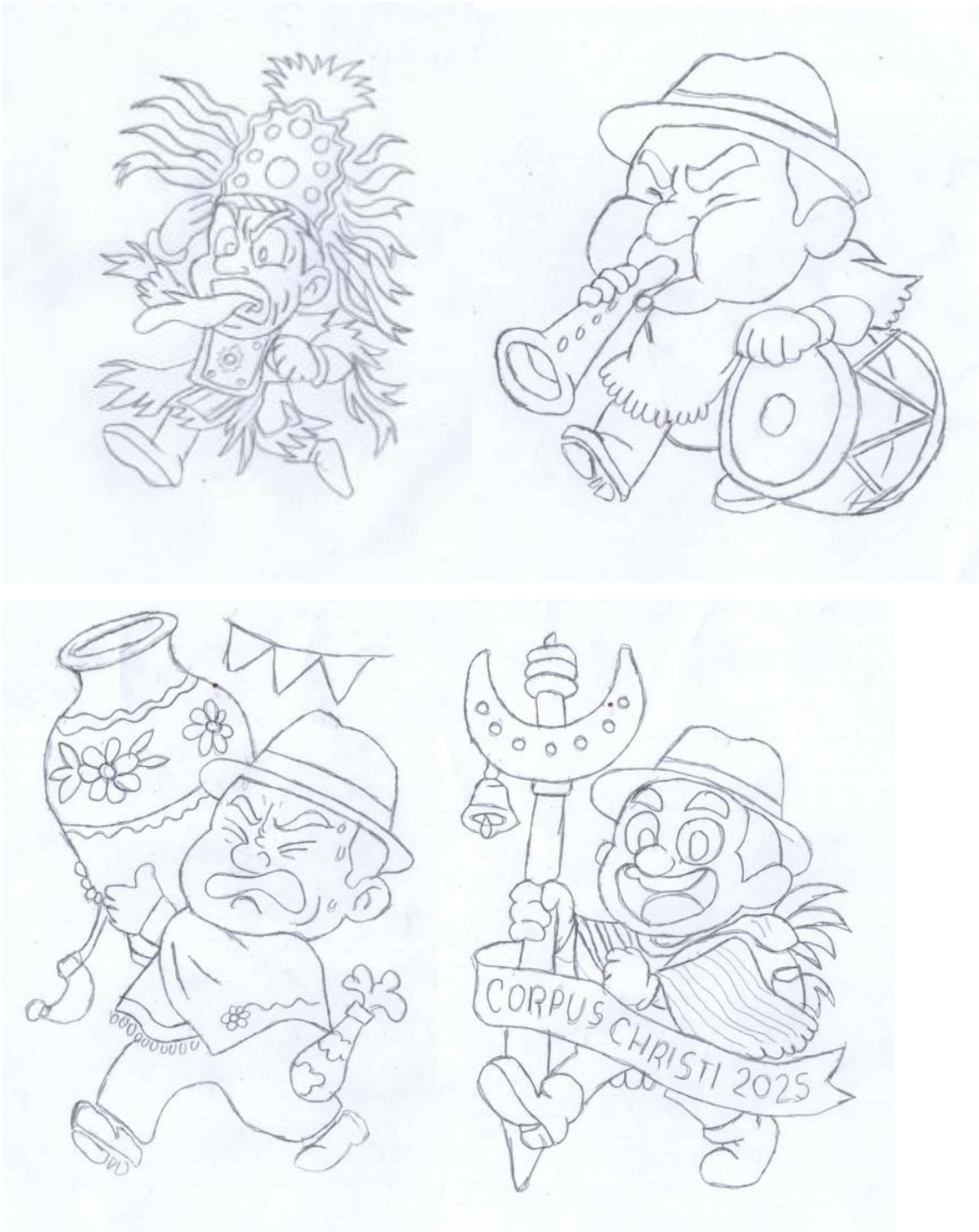
**Figura 3 : Muro de inspiración**



**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

Además, para ayudar a esbozar sus personajes estilo cartoon y para garantizar que les sirvieran como stickers en el futuro, ya estamos empleando algunos de los valores de nuestra matriz de diseño en este primer diseño. A continuación queremos que cada diseño de apariencia de comienzo conserve ya parte de la legibilidad del personaje, de forma que este resulte reconocible pese a la estilización (Best, 2016). Además, deberán ser adaptables a un modelo de presentación para un sticker y priorizar formas y detalles que puedan distinguirse a un tamaño reducido (Samara, 2004, p. 150). A lo largo de este proceso, hemos colocado en primer plano, a partir del dibujo chibi, las directrices más importantes de Preston Blair (1994) acerca del estilo cartoon con un sencillo estilo gráfico, y nos dirigimos siempre a la página 8, que nos ordena el empleo de un trazo sencillo y de formas sencillas a la hora de crear una estructura básica lo más limpia posible. Asimismo, hemos recurrido a la exageración (p. 15) para potenciar algunas características y cualidades particulares y a la simplificación (p. 20) para deshacernos de información superflua y de manchas para que el resultado presente un perfil claro y reconocible.

**Figura 4 : Bocetos**





**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

### 10.2.2 Preparación para la digitalización

En esta etapa, hemos realizado estudios detallados de línea directamente en Adobe Illustrator. No se trata aún de la ilustración final, sino de utilizar el software para definir el grosor y el estilo de línea exactos que tendrán los personajes "chibi". Hemos ajustado los contornos de los bocetos refinados, trabajando con las herramientas vectoriales para asegurar líneas limpias, definidas y consistentes, esenciales para una digitalización de alta calidad y la posterior producción como stickers.

Adicionalmente, hemos definido y aplicado la paleta de colores para cada personaje dentro de Illustrator. Esta selección de colores no solo es coherente con la iconografía vibrante del Corpus Christi de Pujilí, sino que también realza el atractivo visual y la ternura del estilo "chibi". Como enfatiza Wong (1993) en su libro *Principles of Form and Design*, la línea y el color son elementos fundamentales en la composición visual, influyendo directamente en la percepción y el impacto emocional de un diseño (p. 80). La elección cuidadosa de la paleta de colores es vital para transmitir la atmósfera y la personalidad distintiva de cada personaje antes de la fase de ilustración final.

### 10.3: Output Digitalización final.

Al tener los bocetos terminados, se empezó a realizar la vectorización de cada uno de los personajes mediante un software especializado que tiene por nombre Adobe Illustrator, aprovechando su capacidad de trabajar en capas, precisión en vectores, y compatibilidad con impresión digital. Hopper (2021) explica que trabajar con vectores en Illustrator permite “modular formas con

precisión y adaptarlas a diferentes formatos sin pérdida de calidad” (p. 44). Como también lo mencionan Samara (2004) en *Design Elements: A Graphic Style Manual* (p. 150) y Bierut (2007) en *Seventy-Nine Short Essays on Design* (p. 92), la digitalización es un paso crítico que garantiza la calidad y la versatilidad de los diseños para diversas aplicaciones, incluida la impresión de stickers

#### **10.4 Validación con usabilidad visual**

El siguiente paso será realizar una prueba de usabilidad visual, es decir, una prueba de comprensión y reconocimiento, para comprobar si los stickers resultan eficaces a nivel de comunicación y cultura. Gracias a esta herramienta metodológica podrán ver si el grupo de jóvenes, o de cualquier otra edad, de la población a la que vayan dirigidas, Pujilí en este caso, es capaz de identificar a los personajes, comprender su simbolismo y establecer una conexión con su identidad cultural.

A su vez, este proceso se validará mediante la exposición de los stickers a una serie de participantes para que respondan a una serie de preguntas encaminadas a determinar si reconocen al personaje, si los elementos culturales le resultan familiares y se representa con ellos, si identifican a los stickers con el Corpus Christi y si les gustaría utilizar los stickers de alguna manera en sus soportes digitales o físicos.

Este es el test de comprensión, cuyas preguntas son las siguientes:

- ¿Puedes identificar quién es el personaje representado en este sticker?
- ¿Qué elementos del diseño (ropa, colores, accesorios) te parecen importantes o representativos?
- ¿Qué opinas del estilo del dibujo? ¿Te parece atractivo o llamativo?
- ¿Este sticker te hace sentir identificado con tu cultura?

Se trata de una prueba que puede proporcionar algunos datos cualitativos fundamentales sobre cómo se perciben visualmente los diseños y el sentido simbólico de los mismos, y ello puede ayudar a mantener una línea clara entre los objetivos del proyecto y la respuesta del público. También serán útiles para que los estilistas puedan realizar ajustes y mejoras en el lenguaje visual de la propuesta antes de la presentación definitiva del producto

## 11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Uno de los descubrimientos más prometedores fue la variedad de símbolos que se incluían en los trajes y rasgos de los personajes, lo que parecía prometer un gran valor comunicativo al traducirlos al lenguaje visual del diseño gráfico. El reto de aquella tarea de bocetaje y digitalización consistió en reunir todas aquellas cualidades y expresarlas con recursos estilísticos de lenguajes visuales de dibujo de dibujos animados/ viñetas (cartoon/chibi), de forma que mantuvieran el sabor nativo, pero sin convertirse en una simplona caricaturización .

Este análisis reveló asimismo enlaces entre las fiestas tradicionales y la generación más joven, y puede servir como prueba de que el diseño de estos productos visuales puede ser una herramienta interesante para inculcar la cultura local en las generaciones venideras. Además, había algunas limitaciones, como la falta de una validación participativa directa (como encuestas o entrevistas), que sí tendré en cuenta en futuras investigaciones que podrían enriquecer el proceso.

Por consiguiente, los resultados del proyecto revelan no solo un proceso creativo arraigado en decenas de referentes culturales y visuales , sino también una creación gráfica de cierto valor patrimonial que puede emplearse para fines educativos, turísticos o de comunicación de barrio. Lo que ahora ha quedado claro es la capacidad del diseño gráfico, bien empleado culturalmente, para preservar identidades locales mediante la creación de nuevos lenguajes visuales, amigables y accesibles por y para las juventudes.

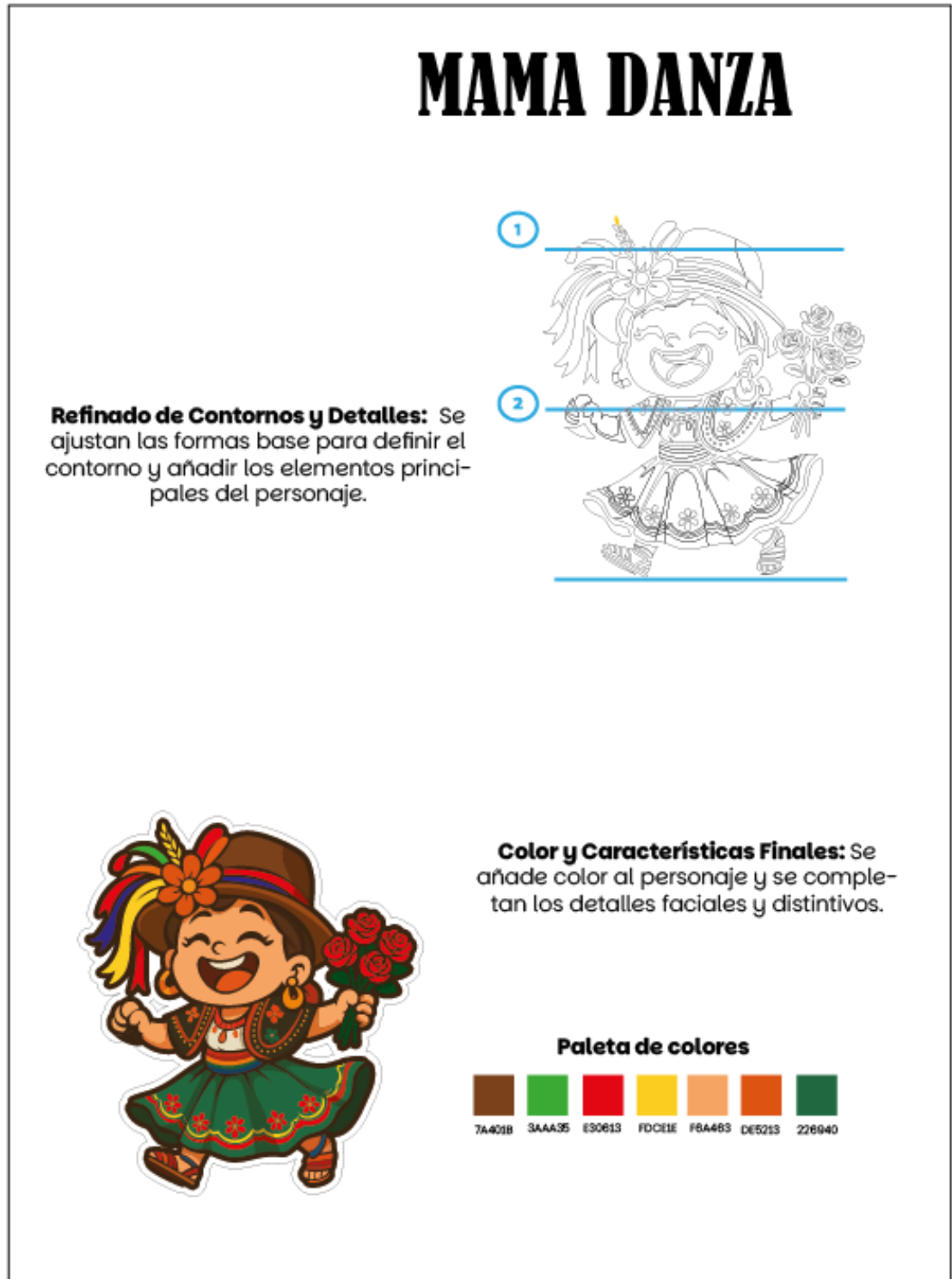
La principal forma de validación del producto final fue una prueba de usabilidad visual protagonizada por el público objetivo del proyecto: diez jóvenes del cantón de Pujilí en un rango de edad de entre 16 a 24 años de edad. El objetivo de esta prueba fue doble: por un lado, averiguar si los stickers transmitían la identidad cultural de los personajes del Corpus Christi, y por otro, determinar si resultaban atractivos visualmente y tan útiles en su entorno de uso real.

A cada participante se le presentó la colección de stickers a desarrollar, con una breve guía en la que había preguntas de reconocimiento e interpretación. Los resultados eran generalmente positivos. Casi todos los jóvenes fueron capaces de identificar a los personajes sin problema a pesar de la ausencia de referencias textuales. Los accesorios simbólicos, la vestimenta tradicional y los colores característicos a los que los individuos o grupos de cada figura están asociados son los más

fáciles de identificar y lo que indica que el diseño de los iconos ha conseguido mantener los elementos culturales más importantes.

En cuanto al aspecto gráfico, los entrevistados dijeron que el estilo cartoon/chibi es vistoso y moderno, y resulta fácil asociarlo con expresiones visuales de uso corriente, lo cual hace más probable que se utilice en los entornos digitales, tales como las redes sociales o las aplicaciones de mensajería. Algunos de ellos se mostraron satisfechos simplemente porque habían tenido oportunidad de ver elementos de la cultura local en un formato amigable y para jóvenes, y comentaron que este tipo de proyectos podrían animar a que otros muchachos se interesaran por la tradición del Corpus Christi.

En consecuencia, concluimos que los resultados de la prueba de usabilidad visual confirman e, incluso, que se ha cumplido uno de los objetivos de la comunicación del diseño. Los stickers no solo fueron aceptados y entendidos, sino que fueron considerados artículos visuales que podían inculcar el espíritu de una cultura y el espíritu de identificación con nuevas generaciones.

Figura 5 : *Mama Danza*

**Fuente:** Martinez y Gaspar (2025)

Figura 6 : *Alcalde*

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

Figura 7 : *Tamborero o Pingullero*

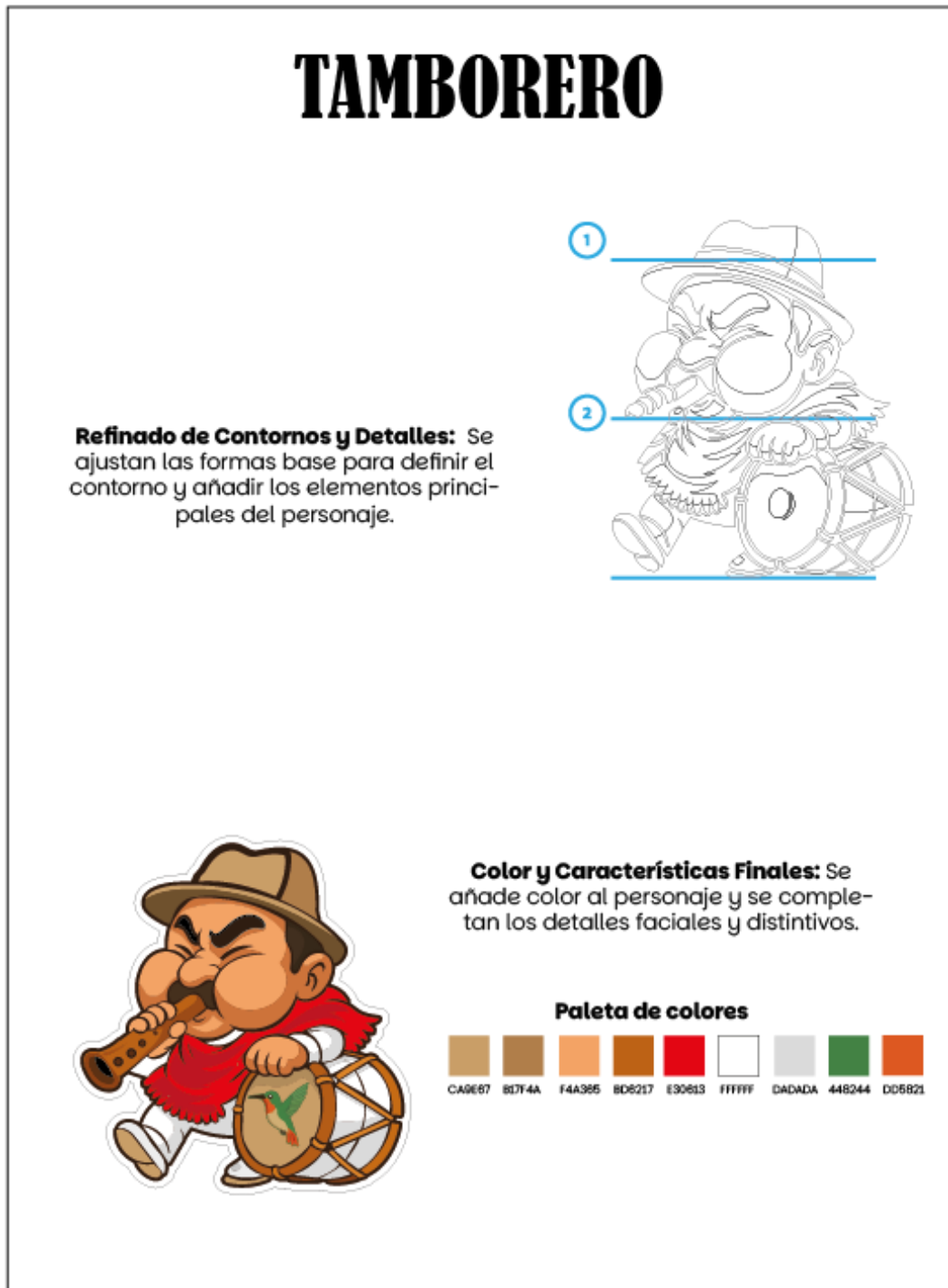


Figura 8 : *Prioste*

Fuente: Martínez y Gaspar (2025)

Figura 9 : *Danzante*

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

## 12. IMPACTO DEL PROYECTO

El proyecto actual es en su mayoría cultural y educativo, con vistas a colaborar en la conservación y revalorización de la identidad e imagen de Pujilí elaborando stickers digitales a partir de los personajes tradicionales del Corpus Christi. Esta convierte símbolos y recursos patrimoniales en un lenguaje visual moderno que los jóvenes pueden identificar y asumir como suyos, y de esta manera tiende a reforzar el compromiso de los jóvenes con las fiestas locales. A corto plazo, el objetivo es concienciar a los jóvenes del valor de su patrimonio inmaterial; a medio plazo, probarlo como recurso educativo en las instalaciones de las escuelas o asociaciones; y a largo plazo, exportar la idea a otras celebraciones de Ecuador y en realidad implementar un modelo cultural de difusión a través del diseño gráfico digital.

## 13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

**Tabla 2 : Recursos**

RECURSOS	
RECURSOS HUMANOS	<b>Autores/diseñadores:</b> Martinez Jonathan, Gaspar Michael <b>Tutor:</b> Mg Jorge Freire
MATERIALES	Papel, lápices, borradores
INSTITUCIONALES	Universidad Técnica de Cotopaxi
TECNOLÓGICOS	Software de diseño, computadoras, tabletas gráficas e internet
BIBLIOGRÁFICOS	Biblioteca UTC Libros físicos y digitales, fotografías

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

**Tabla 3 : Recursos directos**

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V.TOTAL
Lápiz	2	0.50	1.00
Bocetero	2	1.25	2.50
Borrador	2	0.30	0.60
Total			4.40

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

**Tabla 4 : Recursos técnicos**

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Computadoras	2	Lenovo 890 Hp 1100	1,990
Tableta gráfica	1	110	110
Camara de celular	2	Redmi 450 Realmi 220	670
Internet	2	25	50
Total			2,775

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

**Tabla 5 : Recursos indirectos**

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Transporte	9	Gaspar M 4.50 Martínez J 0.60	45.90
Varios	2	10	20
Total			65.90

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

**Tabla 7 : Total de recursos**

DETALLE	TOTAL
Recursos Directos	4.40
Recursos Indirectos	65.90
Recursos Tecnicos	2,775
Total	2,845.3

**Fuente:** Martínez y Gaspar (2025)

**Tabla 8 : Cronograma**





## **14. CONCLUSIONES**

El estudio de campo y la recolección documental permitieron determinar claramente a cinco protagonistas del Corpus Christi en Pujilí, elegidos por su carga simbólica y su reflejo de la fiesta celebrada. Su identificación se llevó a cabo en base a las entrevistas realizadas a actores locales, la bibliografía repasada y la observación directa, que permitieron crear la sólida base gráfica.

El estilo cartoon, de estética chibi, adaptó visualmente a los personajes mediante técnicas de ilustración digital. Se tenía en cuenta la adaptación de un rasgo diferenciador, una paleta de colores reconocible y una simplificación de la forma para que se pudiera convertir en un sticker simpático y práctico para un público joven.

Una prueba de usabilidad visual realizada con 10 jóvenes del cantón de Pujilí mostró que en general habían recibido bien los diseños presentados. La mayoría de los usuarios fue capaz de identificar a las figuras representadas, apreciaban su estética gráfica y se mostraban dispuestos a emplear los adhesivos digitales. Esta es enunciar de nuevo la premisa de que el producto funge como medio para trasladar y conservar la identidad cultural local en un lenguaje visual contemporáneo.

## **15. RECOMENDACIONES**

Asimismo, sería útil lanzar más proyectos que unan el diseño gráfico con la revaloración del patrimonio cultural inmaterial. El uso generalizado de stickers digitales en estilo cartoon o chibi es una prueba que avala esta aseveración; es una manera eficaz de fomentar la identidad cultural, al menos en las generaciones más jóvenes, en particular en aquellas sociedades donde las costumbres se diluyen con la expansión de la cultura global.

Es necesario impulsar nuevas investigaciones que profundicen en la representación visual de personajes festivos en formatos digitales, incorporando metodologías participativas con miembros de la comunidad para validar el tratamiento iconográfico y simbólico de los diseños. Esta colaboración directa garantiza una mayor apropiación social de los productos gráficos y refuerza el sentido de pertenencia colectiva.

Se sugiere explorar vías de implementación educativa y turística de estos recursos, a través de alianzas con instituciones locales, casas de la cultura y establecimientos educativos, que permitan

incorporar los stickers como material didáctico o promocional. De igual manera, se podría ampliar la propuesta hacia otras festividades tradicionales del país, generando una colección visual que conserve y proyecte la diversidad cultural del Ecuador.

En última instancia, ha de existir reflexión y conciencia ética cuando se emplean símbolos locales, y estos han de tratarse de manera respetuosa, contextualizada y representativa, con el fin de mostrar el respeto que merece el rico legado humano que encarnan los folclores de los pueblos.

## 16. REFERENCIAS

**Aaker, D. A.** (2014). *Aaker on branding: 20 principles that drive success*. John Wiley & Sons.

**Arguedas, J. M.** (1990). *Nuestra música popular y sus intérpretes*. Instituto de Estudios Peruanos.  
<https://es.scribd.com/document/587361119/Arguedas-Nuestra-Musica-Popular-y-Sus-Interpretes-Jose-Maria-Arguedas-1>

**Bancroft, T.** (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill.

**Bierut, M.** (2007). *Seventy-nine short essays on design*. Princeton Architectural Press.  
[https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/79shortessaysondesign\\_michaelbierut.pdf](https://designopendata.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/79shortessaysondesign_michaelbierut.pdf)

**Blair, P.** (1994). *Cartoon animation*. Walter Foster Publishing.

**Bonfil Batalla, G.** (1996). *México profundo: Una civilización negada* (4.ª ed.). Ediciones Era.  
[https://docs.enriquedussel.com/txt/Textos\\_200\\_Obras/Filosofias\\_pueblos\\_originarios/Mexico\\_profundo-Guillermo\\_Bonfil.pdf](https://docs.enriquedussel.com/txt/Textos_200_Obras/Filosofias_pueblos_originarios/Mexico_profundo-Guillermo_Bonfil.pdf)

**Brunetti, I.** (2008). *Cartooning: Philosophy and practice*. Yale University Press.

**Congdon, L.** (2019). *Find your artistic voice: The essential guide to working your creative magic*. Chronicle Books.

**Crilley, M.** (2007). *Mastering manga with Mark Crilley*. IMPACT Books.  
<https://es.scribd.com/document/241096989/Mastering-Manga-With-Mark-Crilley>

**Cuvi, P.** (2005). *Fiestas populares, Ecuador*. Ministerio de Turismo del Ecuador.

**Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E.** (2017). *Graphic design school: The principles and practice of graphic design* (6.<sup>a</sup> ed.). Wiley. <https://download.e-bookshelf.de/download/0004/0349/99/L-G-0004034999-0002588475.pdf>

**Edwards, B.** (1999). *The new drawing on the right side of the brain*. Tarcher/Putnam. <https://dn790001.ca.archive.org/0/items/pdfy-5dQt81v7NYVZl2La/The%20New%20Drawing%20on%20the%20Right%20Side%20of%20the%20Brain.pdf>

**Frascara, J.** (2004). *Diseño gráfico y comunicación*. Infinito. <https://catedragrafica1.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/09/disen-y-comunicacion.pdf>

**García Canclini, N.** (2012). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (10.<sup>a</sup> ed.). Editorial Grijalbo.

**Geertz, C.** (1973). *The interpretation of cultures: Selected essays*. Basic Books. <https://web.mit.edu/allanmc/www/geertz.pdf>

**Hart, C.** (2008). *Cartooning: The ultimate character design book*. Walter Foster Publishing. <https://es.scribd.com/document/340953926/288689114-Cartooning-the-Ultimate-Character-Design-pdf>

**Heller, S.** (2000). *Design literacy (continued): Problems and solutions in graphic design*. Allworth Press.

**Heller, S., & Vienne, V.** (2012). *100 ideas that changed graphic design*. Laurence King Publishing.

**Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P.** (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.

**Hopper, J. S.** (2021). *Learning vector illustration with Adobe Illustrator*. Bloomsbury.

**Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.** (2019). *Corpus Christi de Pujilí*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/corpus-christi-de-pujili/>

**Jones, J. C.** (1978). *Métodos del diseño*. Gustavo Gili.

**Julier, G.** (2012). *The culture of design* (2nd ed.). SAGE Publications. [https://designpracticesandparadigms.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/wk1\\_guy\\_julier\\_the-culture-of-design\\_intro\\_chapters-2-3-1.pdf](https://designpracticesandparadigms.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/wk1_guy_julier_the-culture-of-design_intro_chapters-2-3-1.pdf)

**Kotler, P., & Armstrong, G.** (2020). *Principles of marketing*. Pearson.

**Landa, R.** (2018). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.

**Lupton, E.** (2024). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, and students* (3rd ed., revised and expanded). Chronicle Books LLC. [https://readings.design/PDF/thinkingwithtype\\_ellenlupton.pdf](https://readings.design/PDF/thinkingwithtype_ellenlupton.pdf)

**Lupton, E., & Phillips, J. C.** (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

**Lutz, E. G.** (1913). *What to draw and how to draw it*. Dodd, Mead & Company.

**Margolin, V.** (2017). *World history of design: Volume 1*. Bloomsbury Academic.

**Martín-Barbero, J.** (1998). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía* (3.<sup>a</sup> ed.). Editorial Gustavo Gili.

**McCloud, S.** (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial. [https://dn720006.ca.archive.org/0/items/understanding-comics/Understanding%20Comics\\_text.pdf](https://dn720006.ca.archive.org/0/items/understanding-comics/Understanding%20Comics_text.pdf)

**Meggs, P. B., & Purvis, A. W.** (2016). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons. [http://www.mubranding.com/teach/wp-content/uploads/2020/06/Meggs\\_History\\_of\\_Graphic\\_Design\\_Fourth\\_E.pdf](http://www.mubranding.com/teach/wp-content/uploads/2020/06/Meggs_History_of_Graphic_Design_Fourth_E.pdf)

**Ortiz, F.** (1947). *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*. Editorial Ciencias Sociales.

**Papanek, V.** (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change* (2nd ed.). Academy Chicago.

**Rohde, M.** (2013). *The sketchnote handbook: The illustrated guide to visual note taking*. Peachpit Press. <https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321857897/samplepages/0321857895.pdf>

**Rostworowski, M.** (1999). *History of the Inca realm*. Cambridge University Press.

**Samara, T.** (2004). *Design elements: A graphic style manual*. Rockport Publishers.

**Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J.** (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design* (1st ed.). BIS Publishers.

**UNESCO.** (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado de <https://ich.unesco.org/es/convención-para-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial-00061>

**Wong, W.** (1993). *Principles of form and design*. Wiley.