|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Título componente** | **Slide de imágenes** | |
| **Título** | **Brief y tipos de proyectos** | |
| **Texto descriptivo** | Dentro de la ilustración de personajes, el *brief* otorga claridad en el enfoque del diseño y permite diferenciar para qué tipo de proyecto se trabaja y, así, sus alcances y parámetros. Los proyectos de ilustración de personajes pueden ser de tipo: | |
| **Didáctico** | Este tipo de proyectos complementa recursos didácticos y herramientas pedagógicas que aporten a la enseñanza – aprendizaje.  Pueden utilizarse en videos, animaciones, contenido audiovisual,  actividades interactivas, entre otros.  El personaje debe aportar al aprendizaje significativo, por medio de una relación cercana y dinámica con el aprendiz. | **El profesor Súper O.**  **Fuente:** Señal Colombia. (Sin fecha). |
| **Publicitario** | Los personajes se utilizan para fortalecer el concepto de una marca o un producto, personificando los atributos y las características que se desean comunicar mediante medios publicitarios.  Pueden ser ficticios o no, y humanizan la marca, generando un lazo de cercanía entre el producto y el usuario, lo que facilita el posicionamiento y recordación de una marca, conllevando a que las ventas incrementen.  Para su creación es importante realizar estudios de mercado e identificar, en el *brief*, el grupo objetivo para generar relaciones directas y asertivas personaje – usuario; lo que define una personalidad, rasgos y demás elementos que establezcan claramente la intención de la marca, el personaje y su concepto. | Imagen que contiene Texto  Descripción generada automáticamente  **Fuente:** Equipo de Adecuación Gráfica y Didáctica de Recursos Educativos.  Risaralda. (2017). |
| **Series animadas** | Los personajes para series animadas deben ser parte de un entorno, una historia y unas condiciones que permitan enlazar uno a uno los capítulos. Dependiendo del público se establecen los rasgos, las características y el contexto de la acción.  En la actualidad, se manejan técnicas digitales en 2D y 3D, los cuales reevalúan constantemente los estándares visuales de las producciones, promoviendo el sello personal del diseñador, el contenido de la historia y las características psicológicas del personaje. | **Tipo series animadas: Butiman, ‘Las niñas de la guerra’ y**  **‘Los cuentos del abuelo’.**  **Fuente:** Vanguardia.com (2016). |
| **Cine** | Aquí se establece, como en todo diseño de personaje, una identidad y su personificación (gestos, actos, vestuario, accesorios, luz, etc.). El personaje se relaciona directamente con el entorno y la historia. Las diferentes técnicas han evolucionado hasta llegar al uso de equipos de captura de movimientos y rasgos de personas reales para dotar de estos a personajes animados.  A diferencia de las series animadas, el cine utiliza de manera variada los elementos visuales, como encuadres, cambios de plano, enfoques, ángulos, entre otros; estos procesos obligan a plantear una serie de posturas en 360° para establecer todos los detalles posibles del personaje, simulando su movimiento, rotación o transformación, condiciones que enriquecen la trama y la manera como se concibe la producción audiovisual**.** | **Fuente:** Animum Creativity Advanced School (Sin fecha). |
| **Videojuegos** | Son pensados en 3 dimensiones como los personajes para cine y algunos para series animadas; pero adquieren condiciones especiales que complejizan su diseño y desarrollo; ejemplo de esto es la relación de los detalles del diseño frente a la capacidad de la consola destino, esto quiere decir que el diseño debe establecerse dentro de los parámetros de la consola que ejecutará el juego.  Esto define la calidad de detalle (modelado poligonal) en el personaje y en el entorno para que sean ejecutados rápidamente, por esta razón, generalmente los personajes secundarios y los entornos lejanos cuentan con menos detalles que los principales. | **Fuente:** Animum Creativity Advanced School (Sin fecha). |