CREACION DE PERSONAJE • DATOS GENERALES DEL PERSONAJE 1.

1. ¿Cuál es el nombre de tu personaje?

El nombre de mi personaje es ARIC

2. ¿Qué significa ese nombre y por qué lo elegiste?

ARIC es una combinación de mis nombres reales, **Arianngelys y Castillo**. Elegí este nombre porque mantiene una conexión directa con mi identidad y facilita que sea reconocible como marca personal.

3. ¿Cuál es la edad aproximada del personaje?

La edad aproximada de Aric es de 18 años.

4. ¿Cuál es su género o identidad?

Su género es femenino.

5. ¿Cuál es su ocupación o profesión principal?

Es **estudiante de Producción Multimedia** y se está formando en áreas como diseño, audiovisual, ilustración, animación y sonido.

6. ¿En qué mundo o contexto vive tu personaje?

ARIC vive en un mundo **realista y cotidiano**, inspirado en la vida urbana. Explora su entorno, encuentra inspiración en situaciones comunes y transforma sus experiencias en proyectos creativos.

• ADN DEL PERSONAJE: OBJETIVO Y PROPÓSITO

7. ¿Qué persigue tu personaje?

Persigue constantemente **nuevos proyectos y retos creativos** que le permitan aprender y mejorar como productora multimedia.

8. ¿Cuál es su meta principal?

Su meta es **ayudar y servir a otras personas mediante sus habilidades creativas**, utilizando la producción multimedia para comunicar ideas y contar historias.

9. ¿Qué desea conseguir a corto plazo?

Desea **mejorar sus habilidades, experimentar con diferentes herramientas y desarrollar proyectos que le permitan construir su identidad profesional**.

10. ¿Qué desea conseguir a largo plazo?

Desea convertirse en una **productora multimedia reconocida**, capaz de trabajar en proyectos audiovisuales, de diseño y comunicación creativa.

11. ¿Qué problema intenta resolver?

Busca resolver problemas de comunicación mediante **ideas visuales, audiovisuales y narrativas que permitan transmitir mensajes de manera clara y creativa**.

12. ¿Qué lo motiva a seguir adelante?

La motivan **la curiosidad, el aprendizaje, la creatividad, la experimentación y la posibilidad de convertir sus ideas en proyectos reales**.

• RASGO DISTINTIVO

13. ¿Qué característica física hace único a tu personaje?

Su apariencia juvenil y su **estética urbana y experimental**, acompañada de elementos visuales relacionados con la producción multimedia.

14. ¿Posee alguna cicatriz, tatuaje, marca o detalle especial?

Su principal detalle distintivo es su **gorro naranja y su ipod**, que funciona como parte importante de su identidad visual.

15. ¿Tiene algún objeto único que lo identifique?

Sí. Sus **audífonos blancos y su reproductor de audio portátil** son objetos representativos de su conexión con el sonido y la exploración de su entorno.

16. ¿Cuál es el primer detalle que una persona notaría al verlo?

Su **gorro naranja**, seguido de sus audífonos y su vestuario urbano.

17. ¿Qué elemento permitiría reconocerlo solamente por su silueta?

La combinación de su **gorro, audífonos y silueta juvenil urbana**.

• MOVIMIENTO Y ANATOMÍA

18. ¿Cómo se desplaza tu personaje?

Se desplaza de manera **natural, relajada y dinámica**, como una joven acostumbrada a recorrer espacios urbanos.

19. ¿Camina, corre, vuela, nada o utiliza algún medio especial?

Principalmente **camina, corre y utiliza medios de transporte cotidianos**.

20. ¿Su movimiento es pesado, ligero, ágil o lento?

Su movimiento es **ligero, ágil y espontáneo**.

21. ¿Cuál es su postura corporal habitual?

Tiene una postura **relajada y ligeramente inclinada**, transmitiendo confianza y naturalidad.

22. ¿Cómo influye su anatomía en sus movimientos?

Su anatomía juvenil y estilizada permite movimientos **flexibles y expresivos**, adecuados para representar su energía y curiosidad.

23. ¿Qué tipo de energía transmite al moverse?

Transmite una energía **joven, positiva, curiosa y dinámica**.

• EMOCIÓN DOMINANTE

24. ¿Cuál es la emoción principal de tu personaje?

La **curiosidad**.

25. ¿Qué personalidad transmite con solo verlo?

Una personalidad **creativa, extrovertida, accesible y espontánea**.

26. ¿Es alegre, serio, misterioso, agresivo, noble, tímido o extrovertido?

Es principalmente **alegre, extrovertida, curiosa y expresiva**.

27. ¿Cómo sería su expresión facial neutra?

Una expresión **relajada, ligeramente sonriente y atenta**, como si estuviera observando lo que sucede a su alrededor.

28. ¿Qué emoción refleja la mayor parte del tiempo?

Entusiasmo y curiosidad.

29. ¿Cómo reaccionaría frente a una situación de peligro?

Primero observaría la situación, buscaría una solución y actuaría de manera **rápida pero razonada**, utilizando su creatividad para resolver el problema.

• PALETA DE COLOR

30. ¿Qué colores principales representan a tu personaje?

Naranja, morado oscuro, negro y blanco.

31. ¿Por qué seleccionaste esos colores?

Porque representan la combinación entre **energía, creatividad, contraste, tecnología y una estética urbana experimental**.

32. ¿Tu paleta es cálida, fría, vibrante u oscura?

Es una paleta **contrastante**, que combina tonos oscuros con colores vibrantes.

33. ¿Qué emociones transmiten esos colores?

El naranja transmite **energía y creatividad**; el morado, **imaginación y experimentación**; el negro, **fuerza y carácter**; y el blanco, **claridad y equilibrio**.

34. ¿Cuál será el color dominante (60%)?

Negro.

35. ¿Cuál será el color secundario (30%)?

Morado oscuro

36. ¿Cuál será el color de acento (10%)?

Naranja

• CHARACTER BRIEFING – ANATOMÍA

37. ¿Cuál es la complexión física de tu personaje?

Tiene una complexión **delgada y estilizada**.

38. ¿Es fuerte, delgado, robusto, atlético o estilizado?

Es **delgada y estilizada**.

39. ¿Cuántas cabezas tendrá como canon de construcción?

40. ¿Qué proporciones corporales serán exageradas?

Se exagerarán ligeramente **las extremidades y la cabeza**, para darle una apariencia más dinámica y cercana al estilo de animación.

ESTILO VISUAL

41. ¿Qué estilo artístico tendrá tu personaje?

Un estilo **cartoon estilizado con influencia urbana y experimental**.

42. ¿Pertenece a una estética cyberpunk, fantasía, futurista, medieval, cartoon o realista?

Principalmente **cartoon urbano**, con elementos de diseño multimedia y cultura digital.

43. ¿Qué referentes visuales inspiraron su diseño?

Sus principales referentes son **Miles Morales, Mei Lee, Hiro Hamada, Chloe Price, Max Caulfield y Kiki**. Estos aportan elementos de cultura urbana, música, tecnología, fotografía, creatividad y aprendizaje.

ROL NARRATIVO

44. ¿Qué papel desempeña dentro de la historia?

Es la **protagonista y exploradora creativa**.

45. ¿Es héroe, villano, mentor, guardián, explorador o antihéroe?

Es una **exploradora**.

46. ¿Por qué cumple ese rol?

Porque constantemente observa su entorno, experimenta y busca nuevas experiencias para convertirlas en proyectos creativos.

47. ¿Cómo contribuye al desarrollo de la historia?

A través de sus experiencias, **descubre ideas, aprende y transforma situaciones cotidianas en historias, imágenes, sonidos y proyectos multimedia**.

OBJETO ICÓNICO

48. ¿Qué objeto representa al personaje?

Sus **audífonos blancos y reproductor de audio portátil**.

49. ¿Qué importancia tiene ese objeto en su vida?

Representan su conexión con la **música, el sonido y la observación de su entorno**.

50. ¿Puede identificarse al personaje únicamente por ese objeto?

No, se le reconoce por sus **audífonos blancos y su beanie (gorro)**, que son unos de sus elementos más reconocibles.

51. ¿Cómo se integra visualmente al diseño?

Los audífonos forman parte de su vestuario y complementan su estética urbana, mientras contrastan con los colores oscuros de su diseño.

LOCALIZACIÓN

52. ¿Dónde vive o se desarrolla la historia del personaje?

En un **entorno urbano contemporáneo**, principalmente en espacios cotidianos relacionados con estudio, trabajo, creación y entretenimiento.

53. ¿Cómo influye ese entorno en su vestuario?

Favorece un vestuario **cómodo, juvenil, urbano y funcional**, con bolsillos y elementos útiles para transportar herramientas.

54. ¿Cómo influye ese entorno en sus habilidades?

La exposición constante a tecnología, sonidos, imágenes y situaciones cotidianas fortalece su capacidad de **observar, documentar y crear contenido multimedia**.

55. ¿Cómo influye ese entorno en su personalidad?

La vuelve **curiosa, observadora, abierta a nuevas experiencias y conectada con las personas y su entorno**.

PSICOLOGÍA GEOMÉTRICA

56. ¿Qué forma geométrica predomina en tu personaje?

El **círculo**.

57. ¿Utilizarás círculos, cuadrados o triángulos como base de construcción?

Principalmente **círculos**, combinados con otras formas geométricas para generar contraste.

58. ¿Qué emociones deseas transmitir mediante esa forma geométrica?

El círculo transmite **cercanía, dinamismo, amabilidad y accesibilidad**.

59. ¿Cómo se refleja esa forma en la silueta del personaje?

En las formas suaves del **rostro, cabeza, accesorios y algunos elementos del vestuario**, evitando una apariencia demasiado rígida.

SILUETA Y RECORDACIÓN

60. ¿Tu personaje es reconocible únicamente por su silueta?

Sí, gracias a la combinación de **gorro, audífonos y silueta juvenil**.

61. ¿Qué elemento genera recordación inmediata?

El **gorro naranja** y los audífonos.

62. ¿Existe algún exceso de detalles que dificulte su lectura visual?

No. Los elementos principales están pensados para mantener una lectura clara.

63. ¿Qué podrías simplificar para mejorar su reconocimiento?

Podrían simplificarse detalles secundarios del vestuario, manteniendo únicamente los elementos esenciales de su identidad.

LÍNEA DE ACCIÓN Y POSE

64. ¿Cuál es la pose principal de tu personaje?

Una pose **relajada y dinámica**, de pie, con una mano interactuando con sus audífonos o reproductor.

65. ¿Qué acción representa mejor su personalidad?

Caminar mientras escucha música y observa su entorno, buscando inspiración.

66. ¿Cuál es la línea de acción dominante de la pose?

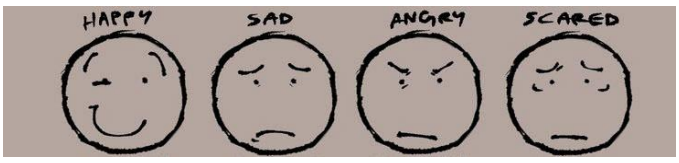
Una línea **curva y diagonal**, que transmite movimiento y espontaneidad.

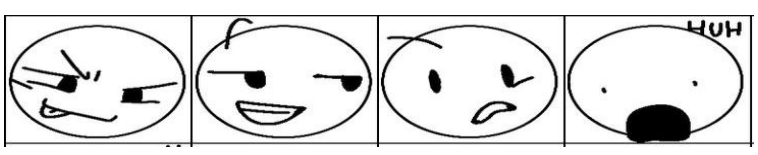
67. ¿La postura transmite equilibrio visual y físico?

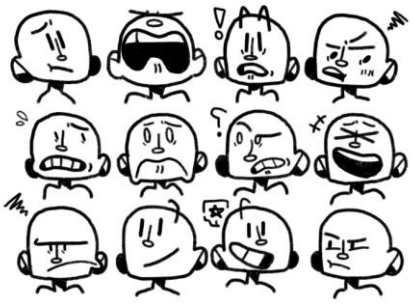
Sí. La pose mantiene un equilibrio entre **relajación, movimiento y estabilidad**.

• MOODBOARD REFERENCIAS

68. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para el rostro.











69. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para el vestuario.









70. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para la personalidad.









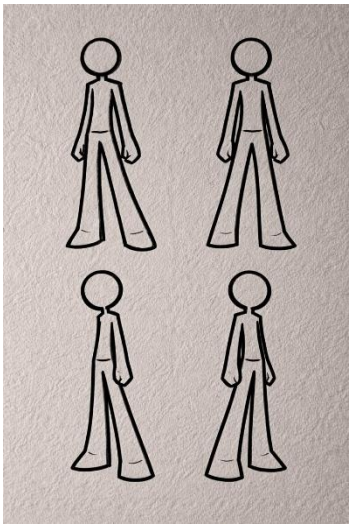
71. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para la paleta de color.






72. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para poses y movimiento.



73. Adjunta entre 4 y 5 imágenes de referencia para accesorios u objetos icónicos.






VALIDACIÓN FINAL

74. ¿Qué hace único a tu personaje frente a otros personajes similares?
La combinación de **identidad personal, producción multimedia, cultura urbana, sonido, diseño y exploración de la cotidianidad**.

75. ¿Cuál es el mensaje principal que comunica?
Que **las experiencias cotidianas pueden convertirse en ideas, historias y proyectos creativos**.

76. ¿Qué emociones deseas provocar en el público?
Curiosidad, inspiración, cercanía, energía y motivación para crear.

77. ¿Tu personaje puede reconocerse en menos de tres segundos?
Sí, principalmente por su **gorro naranja, audífonos y combinación de colores**.

78. ¿Su diseño funciona tanto a color como en silueta?
Sí. La silueta conserva elementos distintivos incluso sin utilizar color.

79. ¿Su apariencia coincide con su personalidad y propósito?
Sí. Su estética urbana, juvenil y experimental representa su personalidad creativa y su propósito como productora multimedia.

80. Si tuvieras que describirlo en una sola frase, ¿cuál sería?
ARIC es una joven creativa que observa, experimenta y transforma la cotidianidad en experiencias multimedia.

DESCRIPCIÓN BREVE DEL PERSONAJE — MÁXIMO 100 PALABRAS

ARIC es una joven de 18 años, estudiante de Producción Multimedia, creativa, curiosa y extrovertida. Vive en un entorno urbano y encuentra inspiración en las experiencias cotidianas, la música, los sonidos, las imágenes y las personas que la rodean. Su

personalidad se caracteriza por la experimentación, el aprendizaje constante y el deseo de transformar sus ideas en proyectos visuales y audiovisuales. Su estética combina elementos urbanos con una identidad experimental, destacando su gorro naranja, audífonos blancos y una paleta de negro, morado oscuro, blanco y naranja. ARIC representa la exploración, la autenticidad y la capacidad de convertir lo cotidiano en algo creativo.