

APOYO TÉCNICO A LA DIRECCIÓN DE CAPACITACIÓN DEL CNE

- LOGROS E IMPACTOS 2024 -

DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN

» Creación del banco de personajes ilustrados para manuales de capacitación

- Creación de **270 ilustraciones** de personajes representando a votantes, miembros de juntas receptoras del voto, policías, militares y otros actores clave involucrados en el proceso electoral.
- Público objetivo: **Capacitadores y capacitados** involucrados en el proceso electoral (aproximadamente **300,000 personas**).

» Diseño de portadas para manuales

- Diseño de **15 portadas**, una para cada manual, destinadas a distribución en **formato impreso y digital**.
- Público objetivo: **Capacitadores y electores**.

» Maquetación de textos para manuales

- **Maquetación de 15 manuales** dirigidos a diferentes actores del proceso electoral, incluyendo Coordinadores Electorales, Fuerzas Armadas, Juntas de género y mixtas en el exterior, Juntas del CNE en el exterior, Mesa de Atención Preferente (MAP), MJRV (en español, kichwa y chapala), Observadores Electorales (en español e inglés), Guía Electoral Paso a Paso, Policía Nacional, Personas Privadas de la Libertad (PPL) y Voto Móvil (Voto en Casa).
- Público objetivo: **Capacitadores y personal operativo electoral**.

Diseño Multimedia

» Creación de personajes 3D

- Creación de **44 personajes** individuales con **modelado, texturizado y rigging completo**.
- Los personajes representan actores electorales como votantes, miembros de juntas receptoras del voto, policías, militares y otros.
- Incluyen variaciones en ropa, piel, peinados, accesorios, cabello y vello facial, logrando una **amplia diversidad**. Se utilizó un estilo cartoon en las texturas y el diseño general.



» Iluminación

- Implementación de un **set de luces** compuesto por **tres fuentes principales**: back, relleno y principal.
- Uso de iluminación global atmosférica mediante HDRI, generando una atmósfera dinámica acorde al estilo cartoon animado 3D.

» Creación de escenarios 3D

- Diseño de **2 escenarios principales**: un **recinto electoral** y un **aula de clases**.
- Ambos con un estilo visual cartoon para mantener coherencia con los personajes y el resto de los elementos animados.

» Rigging facial

- Desarrollo de un **rig facial con 10 expresiones** personalizadas y combinaciones, junto con un sistema de **lip-sync automatizado** que incluye **16 configuraciones** de gesticulación de boca, garantizando sincronización precisa con los diálogos.

» Creación de assets 3D

- Diseño de **34 assets individuales**, entre ellos mesas, sillas, biombos, urnas, carpas, papeletas, carteles y material genérico del CNE. Desarrollo adicional de **4 assets específicos** para personajes y **3 vehículos**, integrados en escenarios y capacitaciones.

» Desarrollo de animaciones

- Producción de **12 animaciones 3D**, incluyendo: ciclo de caminata, saludo, despedida, salto, tres animaciones IDLE y tres de gesticulación corporal sincronizadas con los diálogos para el personaje principal, Tino Votino.
- Creación de **dos animaciones** específicas de **manos para los videos MJRV**.

» Producción de videos para capacitación de MJRV

- Elaboración de **6 videos para capacitación para miembros de las juntas receptoras del voto (MJRV)** de aproximadamente **19 minutos**. Este video fue segmentado en partes: introducción, fase de instalación, fase de votación, mecanismos de acceso al voto, fase de escrutinio, escrutinio del binomio presidencial, escrutinio de asambleístas provinciales y embalaje.
- Creación de **video presentación de Tino Votino**
- Estos materiales audiovisuales tienen como público objetivo, capacitadores y Miembros de juntas receptoras del voto (**aproximadamente 300,000 personas**).

