FORMULARIO DE DISEÑO DE PERSONAJES

Tecnólogo en Producción de Multimedia – SENA

DATOS GENERALES DEL PERSONAJE

1. ¿Cuál es el nombre de tu personaje?

Chechoo

2. ¿Qué significa ese nombre y por qué lo elegiste?
Es una personalidad de mi propio ser, mas alegre, divertido y con la cual la mayoría se siente cómodo

3. ¿Cuál es la edad aproximada del personaje?
25

4. ¿Cuál es su género o identidad?
Masculino

5. ¿Cuál es su ocupación o profesión principal?
Productor audiovisual

6. ¿En qué mundo o contexto vive tu personaje?
Vive en un mondo donde la libre expresión no es bienvenida y el quiere romper ese mandato

---

ADN DEL PERSONAJE

OBJETIVO Y PROPÓSITO

7. ¿Qué persigue tu personaje?

La libre expresión de las personas

8. ¿Cuál es su meta principal?
Que todo el mundo pueda expresarse y ser realmente ellos frente a todo el mundo

9. ¿Qué desea conseguir a corto plazo?
Un grupo de gente que siga sus ideales

10. ¿Qué desea conseguir a largo plazo?
Que todo el mundo sea libre y se expresen libremente como son

11. ¿Qué problema intenta resolver?
La opresión del libre ser

12. ¿Qué lo motiva a seguir adelante?
Su propia convicción

RASGO DISTINTIVO

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

Principalmente que es un mapache el cual se ve desarreglado todo el tiempo

14. ¿Posee alguna cicatriz, tatuaje, marca o detalle especial?
Su distintivo color morado en el cuerpo

15. ¿Tiene algún objeto único que lo identifique?
Que siempre carga un cigarrillo

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

El cigarrillo que suele cargar en sus orejas

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

Su cola

MOVIMIENTO Y ANATOMÍA

18. ¿Cómo se desplaza tu personaje?

Camina como una persona normal a dos patas, pero cuando corre lo hace a cuatro patas

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

Principalmente camina, pero cuando corre lo hace a cuatro patas

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

Es ágil y rápido

21. ¿Cuál es su postura corporal habitual?

Parado a dos patas y una postura un poco erguida

22. ¿Cómo influye su anatomía en sus movimientos?

A dos patas hace que su movimiento se vea perezoso y sin muchas ganas de moverse, a cuatro patas da la sensación de que es muy rápido y muy agil

23. ¿Qué tipo de energía transmite al moverse?

Algo perezoso

EMOCIÓN DOMINANTE

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

Alege y muy cómico

25. ¿Qué personalidad transmite con solo verlo?

Que es inquieto

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

Este personaje es alegre, noble y extrovertido

27. ¿Cómo sería su expresión facial neutra?

Su expresión facial neutra seria los ojos medio cerrado y la boca un poco agachada, mas a como si tuviera pereza

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

Su expresión neutra

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

Su reacción principalmente seria ponerse alerta y que su cola se esponje un poco, como si se le erizara la piel

PALETA DE COLOR

30. ¿Qué colores principales representan a tu personaje?

El personaje tendría una combinación de grises con morado en su pelaje, y sus ojos serán verdes

31. ¿Por qué seleccionaste esos colores?
Son colores que me representan principalmente a mi

32. ¿Tu paleta es cálida, fría, vibrante o oscura?
Seria una paleta de colores mas bien un poco oscuros, los colores en si siento que son brillantes mas que todo el verde, pero la idea es manejarlos en un tono un poco más oscuro

33. ¿Qué emociones transmiten esos colores?
Siento que le dan unas vibras de ser alguien que esta dispuesto a todo, que es extrovertido y que no le gusta quedarse quieto en ningún momento

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

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

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

CHARACTER BRIEFING

ANATOMÍA

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

Ectomorfo

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

39. ¿Cuántas cabezas tendrá como canon de construcción?
Dos cabezas

40. ¿Qué proporciones corporales serán exageradas?
No, serian lo más realista hacia un mapache

ESTILO VISUAL

41. ¿Qué estilo artístico tendrá tu personaje?

Arte pop

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

43. ¿Qué referentes visuales inspiraron su diseño?
Diferentes diseños de dibujos de mapaches vistos en pinterest

ROL NARRATIVO

44. ¿Qué papel desempeña dentro de la historia?

Un tipo de revolucionario

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

46. ¿Por qué cumple ese rol?
Porque es un apasionado a descubrir historias y el como realmente es la gente cuando no están con un grupo de personas

47. ¿Cómo contribuye al desarrollo de la historia?

Contribuye en el aspecto de visión a la gente, tirando a un tipo Katniss de los juegos del hambre, pero su revolución la demostraría mas a forma de en redes sociales

OBJETO ICÓNICO

48. ¿Qué objeto representa al personaje?

Lo representaría una cámara pequeña y vieja que siempre tiene colgando en su mano derecha

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

Es un objeto muy valioso ya que es un regalo que le dieron sus padres cuando era pequeño

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

Considero que se puede identificar mas sencillamente por sus colores

51. ¿Cómo se integra visualmente al diseño?

LOCALIZACIÓN

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

Todo es basado en la ciudad de Bogotá

53. ¿Cómo influye ese entorno en su vestuario?
Influye en el ámbito de que se trata de vestir diferente a toda la gente a su alrededor, ya que en este mundo la gente se viste solo por la gentrificación de cachacos

54. ¿Cómo influye ese entorno en sus habilidades?
En que el entorno esta lleno de rejas, lugares abandonados, carreteras destruidas por lo cual debe tener buena agilidad y ser rápido para evitar que lo atrapen

55. ¿Cómo influye ese entorno en su personalidad?
Que se muestra totalmente a su entorno que es destructivo y gris y el es una persona alegre

---

PSICOLOGÍA GEOMÉTRICA

56. ¿Qué forma geométrica predomina en tu personaje?

triángulos

57. ¿Utilizarás círculos, cuadrados o triángulos como base de construcción?
Si los utilizare ya que será más cómodo para mi dibujarlos con formas geométricas

58. ¿Qué emociones deseas transmitir mediante esa forma geométrica?
Seguridad, relajo y felicidad

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

SILUETA Y RECORDACIÓN

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

Sep

61. ¿Qué elemento genera recordación inmediata?
Seguramente sus colores y sus ojeras pronunciadas

62. ¿Existe algún exceso de detalles que dificulte su lectura visual?
No, será diubujado de la forma mas sencilla posible sin tantos elementos

---

63. ¿Qué podrías simplificar para mejorar su reconocimiento?

LÍNEA DE ACCIÓN Y POSE

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

Brazos abajo y de frente

65. ¿Qué acción representa mejor su personalidad?
Sacar la lengua :b

66. ¿Cuál es la línea de acción dominante de la pose?
Su lengua afuera hacia la izquierda

67. ¿La postura transmite equilibrio visual y físico?

Espero que si :b

MOODBOARD

REFERENCIAS











VALIDACIÓN FINAL

68. ¿Qué hace único a tu personaje frente a otros personajes similares?

Sus distintivos colores y su silueta mas sencilla.

69. ¿Cuál es el mensaje principal que comunica?
Que siempre hay que ser y actuar diferente a como nos piden las redes y la sociedad, que siempre hay que ser uno mismo sin importar donde este.

70. ¿Qué emociones deseas provocar en el público?
Liberación, tranquilidad y confianza

71. ¿Tu personaje puede reconocerse en menos de tres segundos?
Si, definitivamente

72. ¿Su diseño funciona tanto a color como en silueta?
SI

73. ¿Su apariencia coincide con su personalidad y propósito?
Totalmente

74. Si tuvieras que describirlo en una sola frase, cuál sería?
Original

Descripción breve del personaje (máximo 100 palabras):

Es un mapache en general que por sus padres siempre le enseñaron que hay que pensar y ser diferente al resto, por eso tiene su característico color morado en su pelaje, y su pensamiento tan fuera de lo normal, tomando fotos a todo lo que considera que debería pensarse de una forma mas consiente y no de una forma tan cerrada.

Nombre del aprendiz: Sergio Saul Gonález Beltran

Ficha: 3199584

Fecha: 8/06/2026