

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Corto animado con técnicas mixtas para concientizar
sobre la importancia de los primeros auxilios en
mascotas dirigido a jóvenes.**

AUTORAS:

**Acebo Onofre, Jenniffer Ayde
Díaz Chamba, Adriana Nicole**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

**Guayaquil, Ecuador
04 de septiembre del 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Acebo Onofre, Jenniffer Ayde**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Díaz Chamba, Adriana Nicole**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Acebo Onofre, Jenniffer Ayde**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA

f. _____
Acebo Onofre, Jenniffer Ayde



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Díaz Chamba, Adriana Nicole**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA

f. _____
Díaz Chamba, Adriana Nicole



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Acebo Onofre, Jenniffer Ayde**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA:

f. _____
Acebo Onofre, Jenniffer Ayde



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Díaz Chamba, Adriana Nicole**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 04 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA:

f. _____
Díaz Chamba, Adriana Nicole

Guayaquil, 25 – 08 – 2025

Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con las estudiantes: Acebo Onofre, Jenniffer Ayde y Díaz Chamba, Adriana Nicole a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

PEGAR:

CAPTURA DE PANTALLA DEL SISTEMA ANTIPLAGIO COMPILATIO EN EL QUE APARECE EL PORCENTAJE ACEPTADO

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes-Acebo Onofre, Jenniffer Ayde-Díaz Chamba, Adriana Nicole

0%
Textos sospechosos

- 3% Similitudes (ignorado)
- 0% similitudes entre comillas (ignorado)
- 0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
- 3% Idiomas no reconocidos (ignorado)

Nombre del documento: T-UCSG DIAZ ACEBO.docx
ID del documento: 37581c07da11f271d27b22e769a3f4cbad58afe7
Tamaño del documento original: 218,58 KB

Depositante: Milton Elias Sancán Lapo
Fecha de depósito: 23/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 23/8/2025

Número de palabras: 7829
Número de caracteres: 52.085

Ubicación de las similitudes en el documento:

Atentamente,

Sancán Lapo, Milton Elías, Phd.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer, en primer lugar, a Dios, quien me ha permitido llegar hasta aquí y me dio la oportunidad de cumplir el gran sueño de estudiar lo que amo. Agradezco profundamente a mi familia, a cada uno de ellos, porque todos aportaron su granito de arena para ayudarme a alcanzar esta meta, brindándome su apoyo, su confianza y sus palabras de aliento en los momentos difíciles. Extiendo mi gratitud a mis profesores por la guía constante durante estos años; gracias a ellos he aprendido muchísimo, y todo ese conocimiento, junto con el cariño y aprecio recibidos, los llevaré siempre conmigo.

Jennifer Ayde Acebo O.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a mis padres, cuyo amor incondicional, apoyo constante y sacrificios han sido la base para alcanzar este logro, pues gracias a su ejemplo de esfuerzo y perseverancia aprendí a no rendirme ante las dificultades; a mis hermanos, les agradezco por acompañarme con cariño, paciencia y también con esas bromas y ocurrencias que en los momentos de mayor cansancio me devolvieron la alegría y me recordaron que siempre hay un motivo para sonreír; a mis compañeros de curso, con quienes compartí desvelos, trabajos en equipo y experiencias que transformaron los años de universidad en una etapa inolvidable; a mis amigos de la facultad, con quienes también compartí espacios y que con sus palabras de ánimo me inspiraron a seguir adelante, espero que puedan continuar con firmeza en su propio camino académico; y finalmente, a mis maestros, quienes con dedicación, paciencia y un profundo compromiso con la enseñanza pudieron motivarnos cada día a lograr terminar la carrera dando lo mejor de nosotros, siempre haciéndonos sentir orgullosos de nuestras habilidades.

Adriana Nicole Díaz Ch.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mi familia, mi motor de cada día y la razón por la que siempre busco mejorar. También a mí misma, por el esfuerzo y la perseverancia con los que enfrenté las dificultades para llegar a este punto, que en algún momento pensé inalcanzable. Hoy puedo darme cuenta de que todo valió la pena.

Jennifer Ayde Acebo O.

DEDICATORIA

Es un honor encontrarme el día de hoy escribiendo esta dedicatoria para las personas más importantes de mi vida y para las personas que nunca me dejaron sola en este proceso, que me apoyaron incondicionalmente y que creyeron en mi y en mis capacidades.

Dedico este trabajo con profunda gratitud a mis padres, quienes han sido mis pilares fundamentales para culminar con mi etapa universitaria, enseñándome desde pequeña lo que es la resiliencia, la paciencia, la bondad y sobre todo a valorar el esfuerzo que han hecho por darme la mejor educación desde mis primeros años de vida. También se lo dedico a mis hermanos, mis compañeros de vida, cómplices de travesuras y confidentes, gracias por estar ahí siempre con las palabras correctas que me animaban a continuar, y por recordarme que, aun en medio de las responsabilidades, siempre hay espacio para la familia.

Adriana Nicole Díaz Ch.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

TUTOR

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 2 |
| CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA | 5 |
| 1.1 Planteamiento del problema..... | 5 |
| 1.2 Formulación del Problema..... | 7 |
| 1.3 Objeto de Estudio | 7 |
| 1.4 Objetivo General..... | 7 |
| 1.5 Objetivos Específicos | 7 |
| 1.6 Justificación y delimitación | 8 |
| 1.7 Marco Conceptual..... | 11 |
| 1.7.1 Animación | 11 |
| 1.7.2 Animación Digital..... | 12 |
| 1.7.3 Cortometraje Animado | 13 |
| 1.7.4 Asfixia mecánica | 13 |
| 1.7.5 Primeros Auxilios Veterinarios | 15 |
| 1.7.6 Animación 2D | 15 |
| 1.7.7 Animación 3D | 16 |
| CAPÍTULO 2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN | 17 |
| 2.1 Descripción del Producto | 17 |
| 2.2 Descripción del Usuario | 17 |
| 2.3 Especificaciones Técnicas | 18 |
| 2.4 Pre-Producción..... | 22 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.4.1 | Historia | 22 |
| 2.4.2 | Narrativa | 23 |
| 2.4.3 | Storyboard..... | 24 |
| 2.4.4 | Diseño de personajes | 29 |
| 2.4.5 | Diseño de fondos | 35 |
| 2.4.6 | Línea Gráfica | 36 |
| 2.4.6.1 | Diseño de portada | 37 |
| 2.4.6.2 | Paleta de colores de la portada | 37 |
| 2.4.6.3 | Fuente Tipográfica | 40 |
| 2.5 | Producción | 40 |
| 2.5.1 | Elaboración de Assets | 40 |
| 2.5.2 | Rig de personajes | 45 |
| 2.5.3 | Elaboración de animación | 46 |
| 2.6 | Post-producción | 48 |
| 2.6.1 | Edición de video y audio | 48 |
| | CONCLUSIONES | 50 |
| | RECOMENDACIONES | 52 |
| | BIBLIOGRAFÍA | 53 |
| | ANEXOS | 57 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Descripción del Hardware considerado para el proyecto | 19 |
| Tabla 2. Descripción del Software considerado para el proyecto | 21 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. <i>Parte # 1 del Storyboard</i> | 25 |
| Figura 2. <i>Parte #2 del Storyboard</i> | 26 |
| Figura 3. <i>Parte # 3 del Storyboard</i> | 26 |
| Figura 4. <i>Parte # 4 del Storyboard</i> | 27 |
| Figura 5. <i>Parte # 5 del Storyboard</i> | 27 |
| Figura 6. <i>Parte # 6 del Storyboard</i> | 28 |
| Figura 7. <i>Parte # 7 del Storyboard</i> | 28 |
| Figura 8. <i>Parte # 8 del Storyboard</i> | 29 |
| Figura 9. <i>Primeros conceptos de Ana</i> | 30 |
| Figura 10. <i>Turn Around de Ana</i> | 31 |
| Figura 11. <i>Turn Around de Lina</i> | 32 |
| Figura 12. <i>Turn Around de Miko</i> | 33 |
| Figura 13. <i>Turn Around de Moka</i> | 34 |
| Figura 14. <i>Ejemplo de escenario dentro de autodesk maya sin renderizar</i> | 35 |
| Figura 15. <i>Ejemplo de escenario dentro de autodesk maya renderizado (atardecer)</i> | 36 |
| Figura 16. <i>Ejemplo de escenario dentro de autodesk maya renderizado (anocheecer)</i> | 36 |
| Figura 17. <i>Diseño de portada (imagen)</i> | 37 |
| Figura 18. <i>Paleta de colores</i> | 38 |
| Figura 19. <i>Tipografía</i> | 40 |
| Figura 20. <i>Assets texturizado en Autodesk Maya, con Standar Surface</i> | 41 |
| Figura 21. <i>Escenario modelado en maya 3D con sus respectivas referencias</i> | 41 |
| Figura 22. <i>Ejemplo de personaje modelado en Autodesk Maya</i> | 42 |
| Figura 23. <i>Ejemplo de Uvs realizado en Autodesk Maya</i> | 42 |
| Figura 24. <i>Personaje Lina texturizado en Adobe Substance</i> | 43 |
| Figura 25. <i>Personaje Ana texturizado en Adobe Substance</i> | 43 |
| Figura 26. <i>UVs del gato realizadas en Autodesk Maya</i> | 44 |
| Figura 27. <i>UVs pintadas en Adobe Photoshop</i> | 44 |
| Figura 28. <i>Ejemplo de riggeado en Autodesk Maya con HumanIK</i> | 45 |
| Figura 29. <i>Captura de pantalla del animatic</i> | 46 |
| Figura 30. <i>Animación del personaje Ana</i> | 47 |
| Figura 31. <i>Playbast de la escena ocho, toma final</i> | 47 |
| Figura 32. <i>Render final de la escena siete</i> | 48 |
| Figura 33. <i>Escenas acopladas en After Effects</i> | 49 |
| Figura 34. <i>Escena acoplada en After Effects</i> | 49 |
| Figura 35. <i>Dr. Vet. Gilses Temístocles</i> | 57 |
| Figura 36. <i>Vídeo del especialista explicando las diferentes formas de dar primeros auxilios en caso de atragantamiento</i> | 57 |

RESUMEN

La presente tesis muestra como la animación digital, más allá de ayudar a los artistas a expresarse de forma creativa, se ha consolidado como un medio audiovisual idóneo para la divulgación de información de gran relevancia para los jóvenes. En este caso, se aborda la carencia de contenido didáctico y entretenido sobre los primeros auxilios que se deberían realizar frente a una emergencia con una mascota, un tema de gran relevancia debido al creciente número de animales domésticos y la baja preparación para actuar de los jóvenes frente a emergencias veterinarias. A través de este corto animado, se busca facilitar una herramienta innovadora que transmita la información, generando emociones y promoviendo la fácil comprensión del mensaje sobre los primeros auxilios en mascotas, fomentando la prevención y la atención oportuna frente a accidentes frecuentes en animales domésticos. El estilo cartoon se eligió de manera estratégica para poder realizar movimientos exagerados, expresiones faciales simples pero que a su vez transmitan emociones, tanto el escenario como los personajes poseen características que los hacen únicos y llamativos.

Palabras Claves: corto animado, animación, técnicas mixtas, primeros auxilios, mascotas, jóvenes.

ABSTRACT

This thesis shows how digital animation, beyond helping artists express themselves creatively, has established itself as an ideal audiovisual medium for disseminating information of great relevance to young people. In this case, it addresses the lack of educational and entertaining content on first aid that should be performed in an emergency involving a pet, a topic of great relevance due to the growing number of domestic animals and the low level of preparedness among young people to act in veterinary emergencies. This animated short film seeks to provide an innovative tool that conveys information, generates emotions, and promotes easy understanding of the message about first aid for pets, encouraging prevention and timely care in the event of frequent accidents involving domestic animals. The cartoon style was strategically chosen to allow for exaggerated movements and simple facial expressions that still convey emotions. Both the setting and the characters have characteristics that make them unique and eye-catching.

Keywords: Animated short film, animation, mixed techniques, first aid, pets, young people.

INTRODUCCIÓN

En las últimas dos décadas, los medios digitales han experimentado un crecimiento considerable, superando ampliamente a los medios tradicionales. Esto se debe a las ventajas que ofrece Internet, tales como la capacidad de amplificar la difusión de información, segmentar audiencias específicas, crear campañas publicitarias más económicas y obtener resultados en tiempo real. Además, estas plataformas facilitan la generación de interacción y compromiso con los usuarios, logrando llegar a perfiles muy concretos de manera instantánea mediante diversos formatos como textos cortos, imágenes y videos. Entre estos formatos, los videos han destacado como uno de los más populares y efectivos en el entorno digital. Incluso desde 2009, se anticipaba que el futuro audiovisual estaría dominado por este formato, cuya expansión continúa siendo acelerada. Caldevilla (2009) señala que el video se posiciona como la herramienta más eficaz para captar la atención de los usuarios en línea, debido al impacto visual que facilita una comprensión mucho más rápida e intuitiva que la que pueden ofrecer los textos, medios impresos o la radio (p. 37).

El vínculo entre los jóvenes y sus mascotas representa una relación significativa que va más allá de la simple convivencia, convirtiéndose en una fuente esencial de afecto, compañía y bienestar emocional. En Ecuador, los jóvenes de entre 18 y 29 años, definidos como tal por instituciones oficiales, son una población que cada vez más asume la responsabilidad del cuidado de animales de compañía. Sin embargo, a pesar de esta realidad, la falta de conocimiento en primeros auxilios veterinarios es un factor crítico que puede

impactar la salud y, en casos extremos, la vida de sus mascotas. La ausencia de habilidades para identificar y actuar ante emergencias como la asfixia mecánica en mascotas puede acarrear consecuencias irreversibles, lo que hace necesario promover estrategias educativas dirigidas a este sector poblacional (CONJUVE, 2023).

La animación, entendida como un medio audiovisual capaz de combinar artes visuales y técnicas ilustrativas, ofrece un canal poderoso para la educación y sensibilización. La fusión de animación 2D y 3D no solo facilita la creación de escenarios e historias visualmente atractivas, sino que también potencia la expresión de emociones y mensajes complejos de manera clara y memorable. Este enfoque técnico-aplicado responde a la necesidad de conectar con audiencias jóvenes, acostumbradas a consumir contenidos digitales de alto impacto visual, que demandan narrativas ágiles y emocionalmente resonantes (Gubern, 2012; Mayer, 2009).

Desde una perspectiva comunicacional, estos recursos visuales permiten construir una narrativa que trasciende la mera información, generando una experiencia inmersiva donde el espectador puede empatizar con las situaciones presentadas.

En este proyecto se utiliza una estructura narrativa dual que enfrenta dos historias paralelas similares, las cuales evidencian las diferencias entre el conocimiento y la ignorancia en la aplicación de primeros auxilios veterinarios. Esta técnica narrativa, responde a la teoría formalista que considera la forma como vehículo de significado facilita la internalización del mensaje y el desarrollo de una conciencia crítica por parte del público joven (Nichols, 2010).

Además, este proyecto se inserta en un contexto social donde la

educación para la salud animal y la tenencia responsable aún presentan vacíos significativos. La juventud, como agente de cambio y con alta capacidad de influencia en redes sociales y dinámicas comunitarias, se convierte en el público idóneo para impulsar prácticas responsables y proactivas en el cuidado de las mascotas. La propuesta audiovisual pretende ser no solo un medio para informar, sino también un instrumento que fomente el compromiso y la acción preventiva, contribuyendo así a mejorar la calidad de vida de los animales en convivencia humana (Livingstone, 2013).

De esta manera, el corto animado surge como una alternativa innovadora e integradora que articula técnicas de animación avanzada, narrativas visuales estratégicas y contenido educativo sobre primeros auxilios veterinarios, dirigido especialmente a los jóvenes ecuatorianos. La intención es crear un puente efectivo entre el conocimiento técnico y su aplicación práctica, utilizando el lenguaje audiovisual para formar individuos conscientes, empáticos y preparados para actuar en situaciones críticas.

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Planteamiento del problema

A nivel global, la tenencia responsable de mascotas ha ganado importancia en las últimas décadas como un componente clave del bienestar animal y social. Sin embargo, diversos estudios demuestran que la mayoría de los dueños carecen de conocimientos básicos de primeros auxilios para animales, situación que conlleva un riesgo significativo en emergencias como asfixia, heridas profundas o intoxicaciones, donde la respuesta inmediata es crucial para la supervivencia del animal (Ortega et al., 2019; American Veterinary Medical Association, 2020). Los primeros auxilios veterinarios consisten en técnicas iniciales aplicadas para estabilizar y tratar a un animal herido o enfermo antes de acudir a atención profesional, ayudando a preservar su vida y minimizar daños (British Red Cross, 2022).

En Ecuador, datos oficiales del Censo Nacional de 2022 indican que 3.024.373 hogares (58,3%) conviven con al menos un perro o gato, con un promedio de 2 perros y 1,7 gatos por hogar, evidenciando la estrecha relación emocional y social existente entre las familias ecuatorianas y sus mascotas (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2022; OnData, 2025). La tenencia de mascotas implica no solo un compromiso afectivo, sino también una responsabilidad económica importante, donde los gastos en alimentación, cuidado veterinario y otros servicios pueden representar hasta 10% del ingreso mensual de una familia urbana (OnData, 2025). Pese a esta convivencia masiva y el crecimiento del interés por la tenencia responsable,

aún persiste una carencia significativa de cultura preventiva en primeros auxilios y manejo de emergencias domésticas para animales. Esto se traduce en un aumento de episodios de atención tardía o inadecuada, incrementando la mortalidad y complicaciones evitables en mascotas.

En ese contexto, pese a la creciente presencia de animales domésticos, la oferta de recursos educativos accesibles y dinámicos para la concientización sobre primeros auxilios es muy limitada. Instituciones como CECAD Emergencias han avanzado en formación presencial, pero el uso de formatos audiovisuales animados, efectivos para impactar a audiencias jóvenes y adultas, es casi inexistente (CECAD Emergencias, 2023; Mayer, 2009). Además, las campañas y talleres tradicionales no logran captar suficientemente la atención ni promover cambios duraderos en comportamientos y actitudes hacia la prevención y el autocuidado en emergencias.

Por ello, este proyecto de tesis propone desarrollar un corto animado con técnicas mixtas dirigido a jóvenes, cuyo objetivo principal sea concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas. Más que instruir en técnicas específicas, se busca sensibilizar y fomentar una cultura preventiva y responsable, resaltando el valor de actuar con rapidez y conocimiento básico al cuidar a un animal en situaciones críticas. La selección de un formato animado mixto responde a su potencial para generar empatía, conexión emocional e influir en actitudes y comportamientos mediante una narrativa accesible y atractiva para públicos jóvenes.

Con la realidad de que existe una alta convivencia con mascotas, pero escasa formación y recursos en primeros auxilios, esta propuesta llenará un vacío crucial. Se espera así contribuir a la reducción de casos de mortalidad, promover la tenencia responsable y fortalecer el vínculo entre los jóvenes y sus mascotas.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera un corto animado con técnicas mixtas podría contribuir a la concientización en los jóvenes sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas y así mejorar su preparación para actuar ante situaciones críticas?

1.3 Objeto de Estudio

La producción de un corto animado, enfocado en la concientización sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas, dirigido a jóvenes en Ecuador, con el propósito de sensibilizar y motivar el interés en la adquisición de conocimientos y habilidades para el cuidado adecuado y la respuesta responsable en situaciones de emergencia con sus animales de compañía.

1.4 Objetivo General

Crear un corto animado con técnicas de animación mixtas como aporte a la concientización sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas, buscando promover una cultura de prevención y sensibilizar a los jóvenes.

1.5 Objetivos Específicos

- Investigar y recopilar información sobre la importancia de los primeros auxilios para animales domésticos, enfatizando el contexto local y las percepciones del público joven.
- Elaborar una narrativa visual y conceptual orientada a sensibilizar y conectar emocionalmente con los jóvenes, destacando la relevancia y el impacto de una respuesta responsable ante emergencias veterinarias.
- Desarrollar un corto animado con técnicas mixtas de animación 2D y 3D que refleje en su contenido la importancia de los primeros auxilios en mascotas.

1.6 Justificación y delimitación

La realización de este proyecto es crucial debido a la falta de animaciones que compartan estos conocimientos básicos en primeros auxilios para mascotas, un problema tanto global como local. En Ecuador muchas personas desconocen cómo manejar emergencias comunes como asfixias, intoxicaciones o heridas graves, lo que pone en riesgo la vida de los animales. Pese a la creciente importancia de las mascotas como miembros de la familia, no se han desarrollado suficientes recursos visuales educativos que enseñen procedimientos básicos de primeros auxilios de manera accesible y efectiva. Este proyecto aborda esta necesidad mediante la creación de un corto animado, el uso de animación busca captar la atención de un público diverso (Mayer, 2009).

En las ciudades de Cuenca, Loja, Ambato y Quito existen ordenanzas de control de mascotas en las cuales una de las principales obligaciones que tiene el tutor de la mascota es dar trato, atención y cuidado que garanticen el

bienestar del animal (Municipio de Quito, 2022; Municipio de Cuenca, 2021). Un total 1.326.537 hogares ecuatorianos con menores de 12 años poseen perros o gatos, 730.435 tienen exclusivamente perros y 146.484 poseen y cuidan uno o más gatos. Importante resulta conocer que solamente el 32,3% de los hogares censados no tienen mascotas (Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC, 2022).

“Lo más importante es actuar de manera oportuna e inmediata, ya que de eso puede depender la vida de nuestras mascotas; además, es fundamental mantener la calma para transmitir seguridad y confianza al animal, ya que son muy sensibles al estado de ánimo de sus dueños, en consecuencia, esto les ayudará a permanecer más tranquilos. Cabe destacar que para aplicar los primeros auxilios se debe contar con los conocimientos técnicos y al menos haber tomado un curso básico, ya que eso garantizará el éxito de la implementación de los ejercicios”. (PUNGUIL, 2024)

El dato de que más de 1,3 millones de hogares ecuatorianos con menores de 12 años tienen mascotas, sumado al hecho de que solo el 32,3% de los hogares no cuentan con animales, evidencia la fuerte presencia de perros y gatos en las familias del país (INEC, 2022). Esta realidad evidencia la necesidad de enseñar primeros auxilios para mascotas, ya que los accidentes y emergencias pueden ocurrir en cualquier hogar con animales. Es especialmente relevante para personas entre 15 a 30 años, quienes tienen mayor capacidad de aprender y aplicar técnicas de primeros auxilios de manera autónoma y responsable, pudiendo incluso actuar como figuras de apoyo en sus hogares (Mendoza & Sánchez, 2021).

En contraste, no se enfoca esta enseñanza en menores de 15 años porque carecen, en general, de la madurez emocional y las habilidades físicas necesarias para manejar situaciones de emergencia con animales. Además, el contenido educativo puede incluir conceptos técnicos o procedimientos que podrían no ser adecuados o comprensibles para niños más pequeños (UNICEF, 2021). Por estas razones, los jóvenes y adultos jóvenes representan un grupo objetivo ideal ya que tienen roles activos en el cuidado de las mascotas familiares, lo que maximiza el impacto de la enseñanza de estos conocimientos.

Así como el siglo veinte se desvaneció en el veintiuno, un gran cambio tuvo lugar en la cultura visual: el cambio de lo análogo a lo digital. Como transformación tecnológica y cultural, la incorporación de lo digital dentro de cada aspecto de la comunicación visual ha sido muy debatido. Con respecto a la práctica de la animación, el desarrollo de nuevas tecnologías digitales para producción y manipulación de imágenes ha afectado cada parte desde la creación de texto animado, a su distribución, recepción y características estéticas (Wells, 2013, p. 111)

Este corto animado servirá como una herramienta práctica para mejorar la capacidad de reacción en situaciones de emergencia, contribuyendo así a la supervivencia y bienestar de las mascotas. Los beneficios esperados incluyen la reducción de la gravedad de las lesiones en casos críticos y la promoción de una cultura de responsabilidad en el cuidado animal. Además, al ser un recurso visual innovador, podrá ser utilizado en

campañas educativas, centros escolares y plataformas digitales, impactando a una amplia audiencia y fomentando una mayor conciencia sobre el cuidado de los animales en el contexto ecuatoriano.

1.7 Marco Conceptual

En este apartado se definirán algunos conceptos que ayudarán a comprender con mayor precisión los temas a tratar en este trabajo de titulación.

1.7.1 Animación

En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. (Diccionario RAE)

Alrededor de la web se pueden encontrar varios conceptos y definiciones de animación. Animación viene de la palabra latina ánima, que significa alma, por ello es dar vida a un objeto inanimado. De forma académica, la animación cinemática según el norteamericano Gene Deitch, es la toma de diferentes frases de una acción imaginaria que se encuentran de manera individual, generándose a través de la reproducción continua y constante de ellos, la ilusión del movimiento a la mirada del ojo humano. (Wells, 2007)

Asimismo, para Agustín Pérez (2021) la animación tradicional, es una secuencia de fotogramas de dibujos individuales que juntándose forman una animación. Sus personajes son únicamente de dos dimensiones (2D) para

profundizar en escenarios es necesario el juego con el color y el posicionamiento de los personajes. La animación clásica o animación 2D, es la que se utilizaba en la mayoría de los dibujos animados populares a mediados del siglo pasado. Durante el siglo XIX, muchos afirman que se creó el primer dibujo de animación la cual fue Humorous Phases of Funny Faces ilustrada por James Stuart Blackton.

En la misma línea, John Halas (1968), uno de los animadores más famosos del mundo dijo que, “el movimiento es la esencia de la animación”. Otra aproximación muy similar define la animación como “arte en movimiento”. La animación convencional está basada generalmente en la técnica fotograma a fotograma y se usa principalmente para la producción de dibujos bidimensionales. Pero la animación también existe sin movimiento, por ejemplo: metamorfosis (un objeto se transforma en otro), cambios de color, cambios de la intensidad de la luz.

1.7.2 Animación Digital

Según Herráiz (2011, p. 181) esta “se obtiene a partir de fotogramas clave que se marcan en el elemento, el propio software se encarga de realizar el movimiento hasta el siguiente fotograma clave, se trata de la interpolación”

1.7.3 Cortometraje Animado

Según Meier, A. define cortometraje como “El arte de narrar, emocionar y significar”. Mientras que el autor Correalo, J. lo define como “Una obra audiovisual cuya duración no supera los 69 minutos”.

Un cortometraje animado es una producción visual que utiliza técnicas de animación para contar una historia en un tiempo breve, generalmente de hasta 30 minutos. A diferencia de las películas tradicionales, el cortometraje animado aprovecha la simplicidad narrativa y la experimentación técnica para transmitir mensajes claros y con impacto (Universidad Dr. Rafael Belloso, 2024).

1.7.4 Asfixia mecánica

La asfixia mecánica en mascotas ocurre cuando objetos extraños bloquean física y accidentalmente las vías respiratorias, impidiendo el paso del aire y poniendo en riesgo la vida del animal. Este tipo de obstrucción suele pasar por la ingestión de piezas plásticas o alimentos grandes y puede ser resuelta con maniobras de primeros auxilios específicas para evitar consecuencias fatales (Clínica Veterinaria Argos, 2024).

Las mascotas están expuestas a ingerir ciertos objetos de forma accidental, como una pieza de plástico o un trozo de alimento de gran tamaño. Esto puede producir una obstrucción de la vía respiratoria que generalmente se resuelve con tos. Para evitarlo se debe tener cuidado de no dejar objetos

tirados en el suelo de la vivienda y cortar los alimentos en porciones pequeñas.

Maniobra de Heimlich

La historia de la maniobra de Heimlich guarda una estrecha relación con estos animales. Mucha gente no lo sabe, pero las primeras maniobras de Heimlich se realizaron en perros.

Cuando Henry Heimlich inventó la maniobra de Heimlich en 1974, realizó sus primeros experimentos con animales. Antes de utilizarla en humanos, el doctor probó la maniobra de Heimlich en perros, concretamente de raza Beagle. En el caso de la maniobra de Heimlich en perros, el procedimiento a seguir en casos de atragantamiento grave es similar al de las personas.

Cómo hacer la maniobra de Heimlich a tu mascota

- Agarra al perro y coloca su espalda contra su pecho, de manera similar a como lo harías con una persona.
- Tras rodearlo con tus brazos, coloca un puño sobre el abdomen del animal, justo debajo de sus costillas. Como ves, la maniobra de Heimlich en perros se parece bastante a la técnica en humanos.
- Cubre el puño con tu otra mano, que será la que te ayude a dar un mayor impulso en las compresiones.
- Comienza con las compresiones abdominales. Debes comprimir con firmeza, hacia adentro y hacia arriba, unas cinco veces.
- Abre la boca del animal y comprueba si el objeto causante de la obstrucción ha sido expulsado. Tal vez tengas que ayudarlo a sacar el

objeto.

- Comprueba que el perro respira con normalidad tras haber expulsado el objeto. Si aún respira con dificultad, avisa a un veterinario sin perder tiempo.

1.7.5 Primeros Auxilios Veterinarios

Los primeros auxilios en veterinaria se refieren a las técnicas y procedimientos iniciales que se aplican a un animal herido o enfermo antes de recibir atención profesional por parte de un veterinario. Estos primeros auxilios pueden incluir la evaluación rápida del estado de salud del animal, la administración de tratamientos básicos y la estabilización del animal para evitar que su condición empeore (Escuela de Postgrado de Veterinaria, 2024).

La doctora Ylenia Márquez del Hospital Veterinario de Especialidades de la Universidad Autónoma de México (UNAM), menciona que los perros y gatos pueden sufrir asfixia por deficiencias anatómicas en vías respiratorias o por atragantamiento.

1.7.6 Animación 2D

Entre las primeras definiciones, encontramos a la animación como el proceso de generar una serie de cuadros conteniendo un objeto u objetos así cada cuadro aparece como una alteración del cuadro anterior en orden de mostrar movimiento por Baek y Layne en 1988. Este fue el tiempo de la animación tradicional 2D y donde los doce principios de la animación fueron publicados (Betrancourt, 2010).

La animación 2D tradicional consiste en procedimiento donde una serie

de dibujos, de personajes, objetos o elementos, son realizados uno tras otro de manera superpuesta, produciendo la ilusión de movimiento, de forma manual (Real Academia Española, 2017).

La animación 2D digital implica el mismo concepto que la animación 2D tradicional, la diferencia está en los materiales. Involucra una serie de dibujos realizados uno tras otro de manera superpuesta, produciendo la ilusión de movimiento, pero se realiza con medios digitales y se automatiza una parte del proceso (Sanders, 2018).

Para la producción no se requiere ningún tipo de herramienta ni objetos digitales, lo que hace al proceso de realizar la animación más económica. Es posible realizar una animación 2D tradicional solamente con lápiz y papel (Sanders, 2018).

1.7.7 Animación 3D

Esta animación a diferencia de las anteriores, emula las 3 dimensiones existentes, ancho alto y profundidad, representados por ejes coordenados (x, y, z) y que son generados a partir de figuras geométricas o primitivas, y objetos dimensionales. (Santillán, 2014)

La animación por computadora es conocida también como animación digital, es la técnica que consiste en generar movimientos a partir de ordenadores, por lo general se usan para gráficos 3D, a este tipo de animación la consideran como la sucesora del stop motion, estas figuras tridimensionales

se unen a un esqueleto virtual que a continuación será animado mediante sus diversos controladores y su posterior renderizado.

CAPÍTULO 2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del Producto

El corto animado con técnicas de animación 2D y 3D “Tic Tac” tiene como objetivo poder informar e impactar de forma positiva a los jóvenes sobre lo relevante y vital que es saber aplicar los primeros auxilios en sus mascotas. A través de esta historia se aborda una situación crítica que pudiese ocurrir en cualquier hogar.

La narrativa se construye mostrando dos situaciones paralelas con gatos muy similares que generan la ilusión de ser uno solo, pero que en realidad tienen dueñas diferentes. Esta estrategia visual crea un efecto sorpresivo y mantiene la atención del espectador, promoviendo la reflexión sobre la importancia del conocimiento en primeros auxilios para salvar vidas.

El corto se apoya en sonidos ambientales y una banda sonora que contribuyen a crear atmósferas que transmiten calma, emoción, tensión y tristeza según avance la historia. Este recurso permite que la audiencia interprete y sienta el mensaje de manera más intuitiva, sin necesidad de explicaciones directas, lo cual puede ser más efectivo para captar la sensibilidad del público joven.

2.2 Descripción del Usuario

El presente proyecto va dirigido a jóvenes con edades comprendidas entre los 18 a 29 años, podría extenderse hasta los 30 años. Según la normativa y los estudios demográficos en Ecuador. Esta clasificación coincide con la establecida por el Consejo Nacional de Jóvenes del Ecuador y otras instituciones que consideran esta franja como la etapa de transición hacia la adultez plena, en la cual las personas consolidan su identidad, autonomía y formas de relacionarse con su entorno (CONJUVE, 2023).

En este rango de edad posee una alta presencia de mascotas en sus hogares y una obvia responsabilidad hacia su cuidado, aun así, existe mucha desinformación sobre los primeros auxilios para mascotas. Estos usuarios pasan mucho tiempo utilizando medios de comunicación digitales, como tiktok, reels de Instagram, Facebook, entre otras plataformas que podrían ser las adecuadas para la distribución del corto. (Cepal, 2022) Además, en esta etapa la formación en temas de salud y bienestar de las mascotas puede generar un impacto duradero en sus hábitos y comportamientos futuros, promoviendo una cultura de responsabilidad y cuidado animal.

2.3 Especificaciones Técnicas

Para la realización de este corto se emplearon programas de Autodesk, siendo Maya el programa propicio para modelar desde assets, hasta personajes y en este mismo se elaboró el rig de los personajes, los escenarios, la iluminación, animaciones y render de cámaras. Además, se desarrollaron texturas en Adobe Substance Painter para los personajes y Photoshop para las texturas del gato. Se utilizó el motor de render de Arnold ya que permitió configurar shaders estilizados con colores planos y gradientes

suaves. La iluminación también juega un papel importante en este corto, la calidad de la iluminación física gracias al motor de Arnold hizo que incluso el estilo cartoon se viera más sólido, con sombras suaves y profundidad.

Por otra parte, se emplearon programas como adobe Photoshop tanto para la realización del storyboard y el animatic, además se utilizó After Effects para la realización de las animaciones y efectos 2D.

Para finalizar, durante la etapa de post producción se decidió manejar el programa de After Effects para el montaje de las escenas renderizadas en maya 3D como png a 1920x1080 también conocido como Full HD, se realizaron correcciones de color, iluminación, tiempos y se añadieron algunos efectos.

En la Tabla 1 se detallan los equipos contemplados para el desarrollo de este proyecto, junto con sus principales especificaciones técnicas y el lugar donde se encuentran. Por otro lado, en la Tabla 2 se enumeran los programas que se utilizaron en la producción del corto animado, indicando sus versiones correspondientes y algunas anotaciones relevantes.

Tabla 1. Descripción del Hardware considerado para el proyecto

| Cantidad | Equipos | Características | Ubicación |
|----------|---------------|---|------------------|
| 1 | Monitor y CPU | <ul style="list-style-type: none"> • Procesador AMD Ryzen 5 • Disco Duro 1TB • Disco solido de 500 GB • 16 GB de memoria RAM • Tarjeta Geforce GT 1030 | Propio/Domicilio |

| | | | |
|----------|-----------------|--|---------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Sistema Operativo de 64 bits | |
| 1 | Laptop | <ul style="list-style-type: none"> • 16GB / 2133MHz LPDDR3 • Tarjeta gráfica integrada Intel® UHD • ThinkPad X1 Carbon 8va Gen | Propio/Domicilio |
| 1 | Monitor y CPU | <ul style="list-style-type: none"> • Procesador I5-2320 Segunda Generación 3.0 GHz • GPU NVIDIA GeForce 1050 Ti 4GRam • Monitor HP w 1907 | Laboratorios Universidad |
| 1 | Tableta gráfica | <ul style="list-style-type: none"> • Modelo Intuos CTH-480 S | Propio/Domicilio |
| 1 | Tableta gráfica | <ul style="list-style-type: none"> • Huion Inspiroy | Propio/Domicilio |

Nota: Elaboración propia en función de la disponibilidad de equipos de las autoras

Tabla 2. Descripción del Software considerado para el proyecto

| Nombre | Versión | Observación |
|--------------------------------|----------------|--|
| Adobe Photoshop | 2023 | Programa de edición de fotografía digital. Permite la realización de obras digitales. |
| Adobe After Effects | 2023 | Programa de edición orientada a la postproducción de videos digitales. |
| Autodesk Maya | 2024 | Programa de diseño y modelado 3D. |
| Adobe Illustrator | 2023 | Programa para diseñar y crear gráficos vectoriales e ilustraciones digitales. |
| Adobe Substance Painter | 2024 | Software de texturizado 3D, texturizado PBR (Physically Based Rendering). |
| Adobe Animate | 2024 | Software de animación 2D |

Nota: Elaboración propia en función de la disponibilidad de programas de pre-producción, producción y post-producción de las autoras.

2.4 Pre-Producción

Para Sierra (2011, p.1) La preproducción constituye una parte fundamental en el proceso de producción audiovisual debido a que en él se fijan elementos estructurales del trabajo como la sinopsis, el guion literario y técnico, el storyboard y el desglose de producción, entre otros. Destaca lo detallista que debe ser el proceso de preparar los distintos elementos.

2.4.1 Historia

En una escena inicial llena de calidez y tranquilidad, un pequeño gato llamado Miko con su collar turquesa reposa plácidamente sobre un sillón. Cerca, Ana revisa distraídamente su celular, pero pronto una sonrisa ilumina su rostro. Guarda el teléfono y con la mano llama cariñosamente a su mascota, que se levanta y se acerca para recibir sus caricias. Ana se levanta del sillón, recoge sus cosas dejando un pequeño ratoncito de juguete junto a Miko, quien comienza a jugar con él. La puerta se cierra y Ana sale de la casa.

El tiempo pasa y un reloj en la pared da cuenta de ello. En otra escena, otra gatita llamada Moka, parecido al primero, pero con un collar rosa, duerme en un sillón diferente. Se mueve levemente, estira su cuerpo y permanece dormido, generando la expectativa de que podría ser el mismo gato, aunque el color del collar indica lo contrario. Más adelante, un segundo reloj confirma que han pasado varias horas.

De forma repentina, el gato con collar rosa (Moka) se acerca a su plato de comida y comienza a comer con tranquilidad, pero pronto se atraganta y entra en pánico. Lina, la dueña, aparece alarmada, la encuentra tirada en el suelo y, al no saber qué hacer, intenta ayudarla torpemente, pero su rostro revela desesperación y miedo.

Simultáneamente, el gato de Ana (Miko) presenta la misma emergencia. Ana, alertada, corre hacia su mascota. En medio del caos, busca en su maleta un panfleto informativo sobre primeros auxilios para mascotas y recuerda la maniobra de Heimlich que debe aplicar. Aunque nerviosa, actúa con decisión y logra que su gato expulse la obstrucción y respire nuevamente. Ana abraza

a su mascota con alivio y alegría.

En contraste, Lina, angustiada, marca el número de su veterinario de confianza mientras su gata permanece inmóvil en sus brazos. La escena transmite un silencio cargado de dolor.

Finalmente, Ana camina por el pasillo con su gato vivo en brazos, lista para salir a pasear. En el mismo pasillo, Lina aparece con una caja donde yace su gata fallecida. Ambas se cruzan en silencio, dejando una fuerte imagen que marca la diferencia entre el conocimiento y la ignorancia en momentos críticos.

2.4.2 Narrativa

La narrativa es un mecanismo mediante el cual las historias se construyen y comunican para ser comprendidas y experimentadas por un público. Bordwell y Thompson (2016) la definen como la organización de eventos en una secuencia causa-efecto que genera sentido y cohesión en la historia. Jenkins (2006) enfatiza que la narrativa funciona como medio para transmitir experiencias simbólicas y valores culturales a través de una estructura significativa. Chatman (1990) distingue claramente entre lo que se cuenta y cómo se cuenta, señalando que el estilo narrativo influye directamente en la recepción del mensaje. Herman (2009) añade que la narrativa es un proceso social que depende de interpretaciones contextuales y culturales. En el corto animado, la narrativa es lineal con estructura paralela, presentando dos situaciones similares donde la vida del gato está en peligro pero con desenlaces diferentes: en una el animal sobrevive y en la otra fallece. Esta forma de narrar busca generar un impacto emocional mediante el contraste directo de consecuencias según las acciones tomadas, haciendo explícita la importancia de actuar responsablemente. Se apoya en la identificación y empatía del público joven para concienciar sobre la relevancia de los primeros auxilios en mascotas, sin enseñar técnicas directamente.

Según Thompson (2014), la narrativa audiovisual lineal y paralela es ideal para medios breves y didácticos, pues facilita la comparación e incita a la reflexión emocional mediante el contraste directo.

Este tipo de narrativa busca involucrar emocionalmente al espectador joven, destacando la importancia del conocimiento en primeros auxilios para mascotas de manera accesible y memorable. Utiliza la empatía para promover la conciencia dentro de un corto tiempo.

2.4.3 Storyboard

El storyboard es una herramienta visual fundamental en la preproducción audiovisual que consiste en una serie de ilustraciones o imágenes organizadas secuencialmente para representar las escenas clave de una historia. Según Thomas y Johnston (1995), el storyboard actúa como un mapa gráfico que guía al equipo de producción, proporcionando una visión previa del flujo narrativo y la composición visual del proyecto. Este recurso permite anticipar y resolver problemas relacionados con el ritmo, encuadres y continuidad antes de iniciar la filmación o animación.

En palabras de Proferes (2013), el storyboard también es una forma de lenguaje visual que traduce el guion escrito en imágenes comprensibles para todos los miembros del equipo, facilitando la comunicación y colaborando en la planificación de recursos técnicos y artísticos. Además, Hartley (2002) sostiene que el storyboard es una extensión del proceso creativo que ayuda a visualizar la temporalidad y movimientos de cámara, asegurando una producción más eficiente y coherente.

Según Sierra (2011, p.3), un storyboard consiste en una representación

visual de cada escena de una película, ya sea mediante dibujos o fotografías. Su propósito es anticipar posibles dificultades técnicas durante la producción y comprender las características y limitaciones de los espacios donde se realizará la filmación.

Figura 1. Parte # 1 del Storyboard



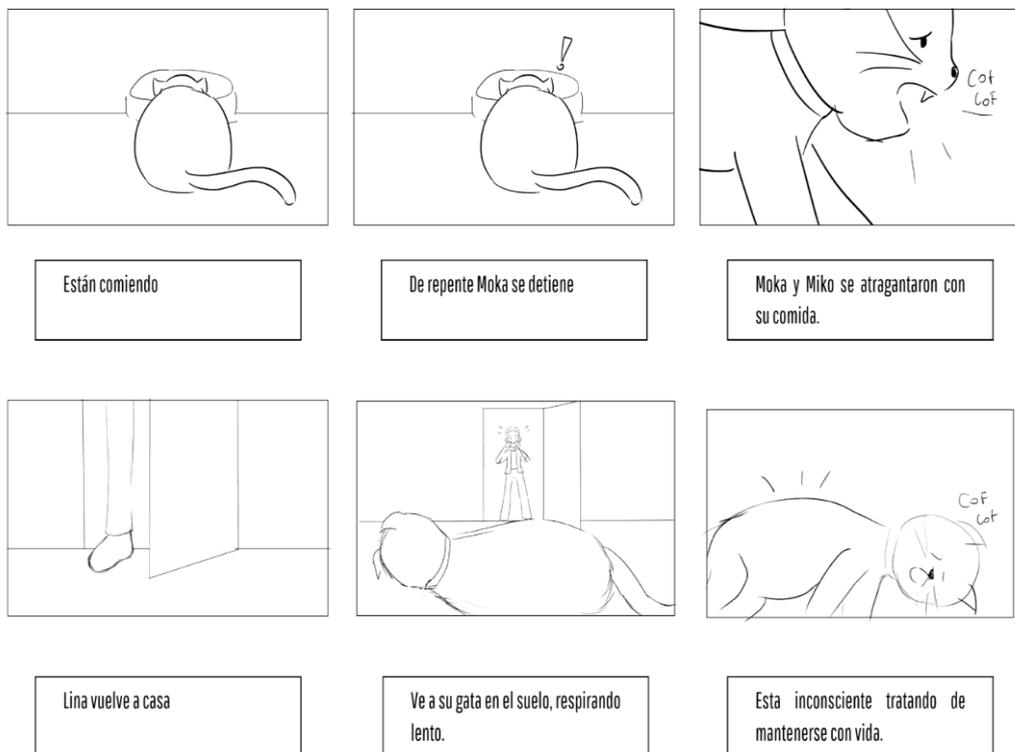
Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 2. Parte #2 del Storyboard



Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 3. Parte # 3 del Storyboard



Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 4. Parte # 4 del Storyboard



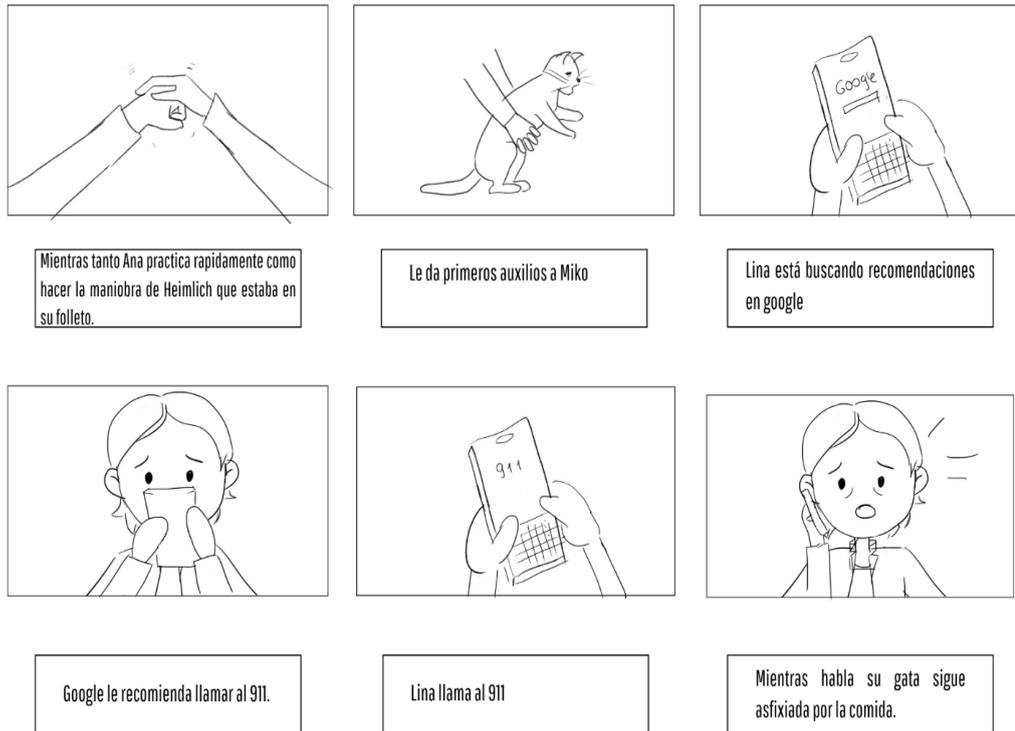
Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 5. Parte # 5 del Storyboard



Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 6. Parte # 6 del Storyboard



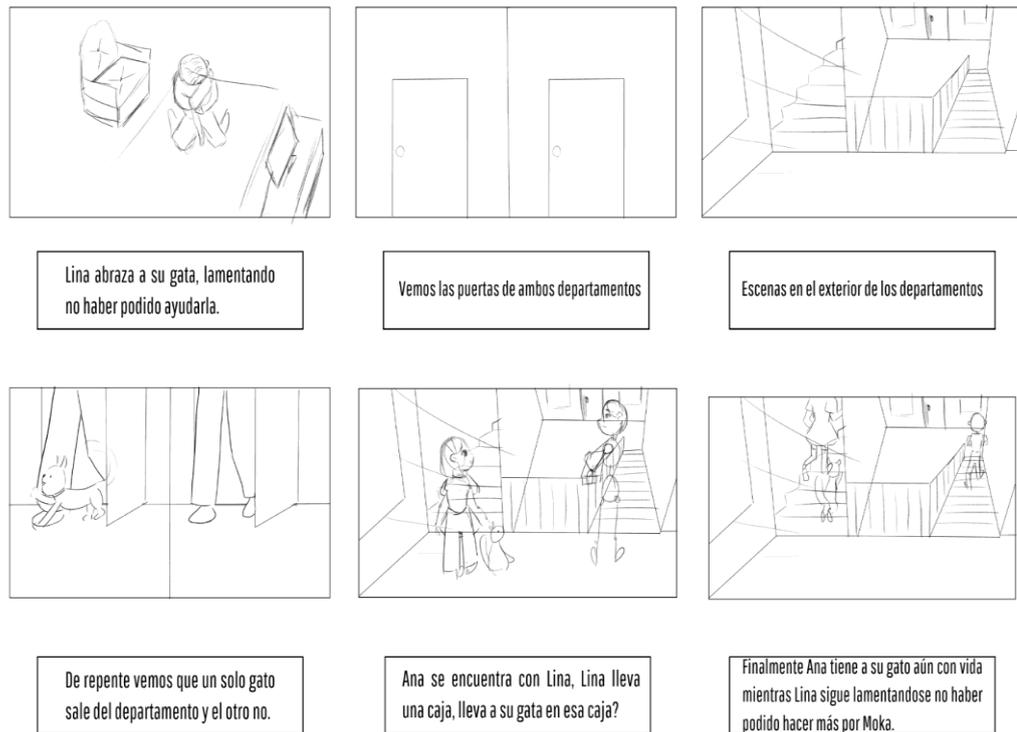
Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 7. Parte # 7 del Storyboard



Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva

Figura 8. Parte # 8 del Storyboard



Nota: Dibujado por Jenniffer Acebo. Plantilla obtenida de Canva.

2.4.4 Diseño de personajes

Según Manjarrez (2004, p. 25), un personaje está compuesto por un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos, lo que lo hace al mismo tiempo sencillo y complejo. Cada personaje representa un universo propio y único.

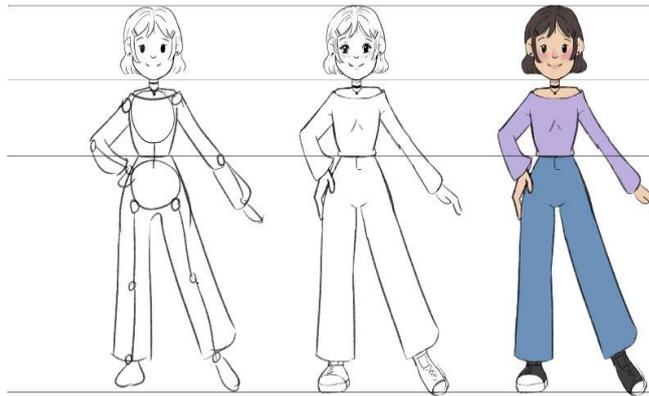
PROTAGONISTAS DEL CORTO

Nombre: Ana

Personalidad: Tiene una personalidad empática y sensible, lo que le permite conectar fácilmente con los demás y, en especial, con los animales. Desde niña desarrolló una profunda afinidad por la naturaleza, cuidando a los animales callejeros o heridos que encontraba y soñando con poder dedicar su

vida a protegerlos. Esta pasión ha sido uno de los motores de sus estudios, que se orientan hacia áreas en las que pueda unir su amor por el conocimiento con su vocación de cuidado y respeto por los seres vivos.

Figura 9. *Primeros conceptos de Ana*



Nota: Personaje y bocetos creados por Jenniffer Acebo

Especificaciones del diseño: El diseño de este personaje adopta un estilo cartoon estilizado, con proporciones que destacan su juventud y personalidad alegre. Su rostro es redondeado y expresivo, con ojos grandes que comunican ternura y curiosidad, un rasgo fundamental para subrayar su empatía hacia los demás y los animales. El cabello es corto y liso, de un color oscuro, complementado con un accesorio sencillo como un gancho o broche que refuerza su carácter fresco y juvenil. En lo que respecta a su cuerpo, se presenta con una silueta alargada pero suavizada, evitando detalles excesivamente realistas y manteniendo líneas simples que permiten una mayor flexibilidad en la animación. Sus movimientos deben ser fluidos y exagerados, característicos del estilo cartoon, resaltando sus gestos de entusiasmo y energía.

Figura 10. *Turn Around de Ana*



Nota: Personaje creado por Jenniffer Acebo

Personaje 2

Nombre: Lina

Personalidad: Lina es una joven tranquila y muy trabajadora, con un carácter sereno que genera confianza. Es responsable y madura, lo que le da una apariencia de seguridad en sí misma, aunque en realidad tiene áreas donde aún le falta experiencia. A diferencia de Ana, Lina no posee muchos conocimientos sobre el cuidado de los animales, lo que le provoca cierta inseguridad al enfrentarse a situaciones relacionadas con ellos.

Especificaciones del diseño: Lina mantiene un estilo cartoon estilizado, con proporciones alargadas que destacan su juventud sin perder sencillez. Sus ojos grandes transmiten ternura y determinación, mientras que su vestuario en tonos azules y grises refleja calma y sobriedad. El cabello oscuro y liso refuerza su apariencia práctica y madura. La animación de Lina debe resaltar expresiones más sutiles y gestos contenidos, acentuando la diferencia con personajes más enérgicos.

Figura 11. *Turn Around de Lina*



Nota: Personaje creado por Jennifer Acebo

Personaje 3

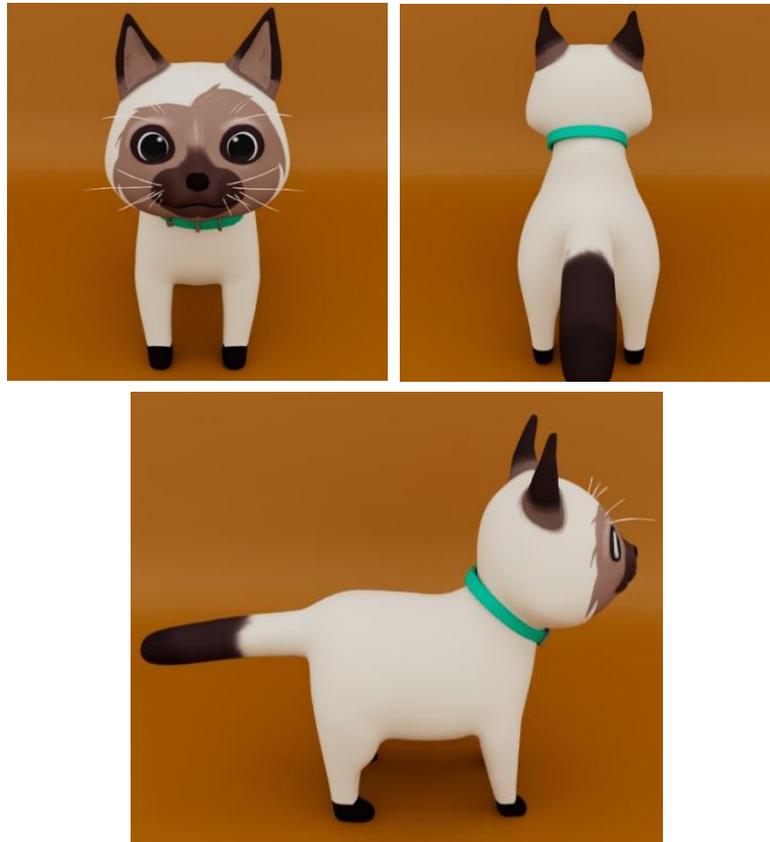
Nombre: Miko

Personalidad: Es juguetón, curioso y rebosa energía. Siempre se encuentra en movimiento, explorando cada rincón y buscando la oportunidad de divertirse, incluso en situaciones que no lo requieren. Siempre es el centro de atención, es afectuoso, disfruta de la compañía de las personas y otros animales, aunque prefiere interactuar a través de juegos y travesuras. Su vitalidad y picardía añaden un toque de humor y dinamismo a la historia.

Especificaciones del diseño: Sus ojos grandes y expresivos son su rasgo más llamativo. El patrón de su pelaje, de tonos claros con manchas oscuras en el rostro, orejas y patas, le otorga la apariencia tierna y reconocible de un gato siamés. El collar turquesa es un elemento clave para diferenciarlo, además de reforzar su carácter juguetón y alegre con un toque de color vibrante. Su cuerpo es compacto, con patas cortas y redondeadas que

facilitan movimientos ágiles y cómicos en la animación, permitiendo exagerar saltos, caídas y reacciones típicas del estilo cartoon.

Figura 12. *Turn Around de Miko*



Nota: Personaje creado por Adriana Díaz

Personaje 4

Nombre: Moka

Personalidad: Gata hembra que representa el contraste con Miko. Ella es más tranquila, afectuosa y dependiente, lo que refleja la necesidad de atención y compañía que no siempre recibe, debido al tiempo que Lina dedica a sus responsabilidades. Mientras Miko aporta energía y dinamismo a la historia, la gata de Lina aporta ternura y un trasfondo emocional, simboliza la

importancia de estar presentes y cuidar a quienes dependen de nosotros.

Especificaciones del diseño: Decidimos utilizar el mismo diseño de Miko por cuestión de narrativa y que sea un poco más difícil reconocer que se trata de dos gatos distintos. Así que sigue teniendo ojos grandes característicos del estilo cartoon y el patrón de su pelaje igual al de un gato de raza siamés. Tiene un collar rosa para denotar que su género es distinto al de Miko.

Figura 13. *Turn Around de Moka*

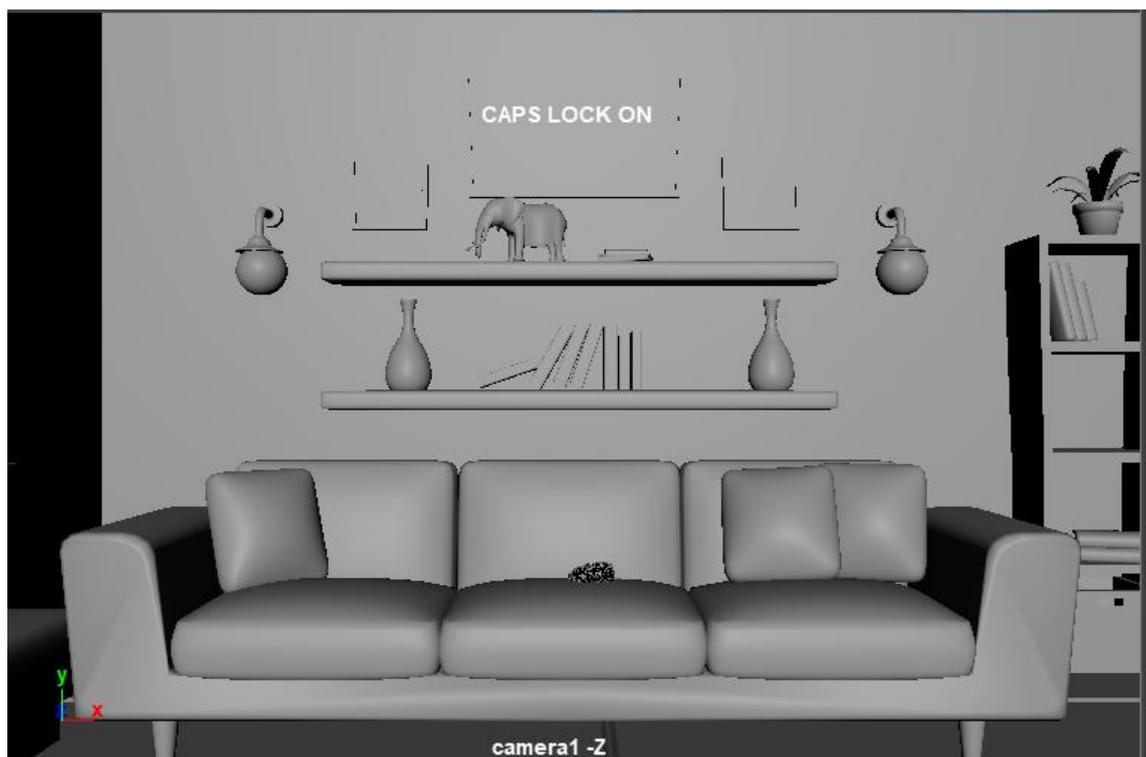


Nota: Personaje creado por Adriana Díaz

2.4.5 Diseño de fondos

El hogar es el lugar más seguro, con un ambiente cálido y acogedor. Recolectamos características de como se ve una sala de estar en edificios departamentales, que sean sencillos pero sofisticados. Se utilizó el mismo escenario para el desarrollo de ambas historias ya que como antes se mencionó los edificios departamentales tienen el mismo diseño. Para la ambientación se utilizaron dos tipos de luces, luces de atardecer y de anochecer para denotar el paso de las horas dentro de la historia.

Figura 14. *Ejemplo de escenario dentro de Autodesk Maya sin renderizar*



Nota: Escenario realizado por Adriana Díaz

Figura 15. *Ejemplo de escenario dentro de autodesk maya renderizado (atardecer)*



Nota: Escenario realizado por Adriana Díaz

Figura 16. *Ejemplo de escenario dentro de autodesk maya renderizado (anochecer)*



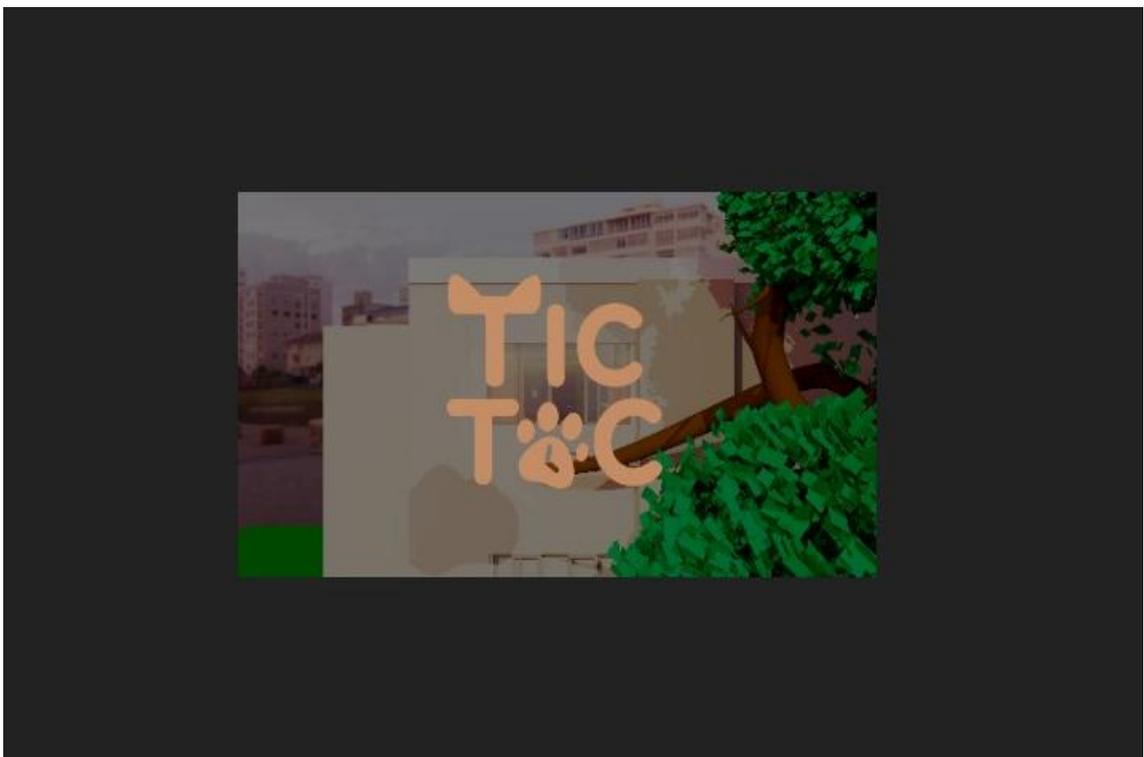
Nota: Escenario realizado por Adriana Díaz

2.4.6 Línea Gráfica

2.4.6.1 Diseño de portada

El diseño de la portada es sencillo, resume los principales conceptos del corto como el tiempo, la vida de las mascotas y la responsabilidad humana ante emergencias veterinarias. La elección de las formas y colores responde a la intención de generar una identidad visual clara, juvenil y empática, acorde con el público objetivo.

Figura 17. *Diseño de portada (imagen)*



Nota: Logo diseñado por Jenniffer Acebo

2.4.6.2 Paleta de colores de la portada

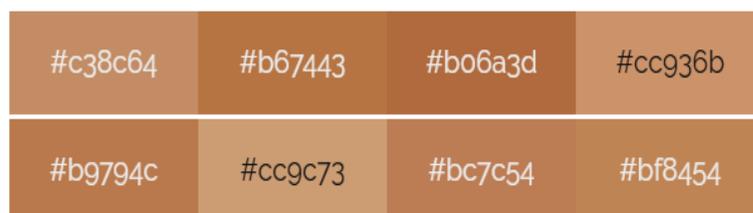
La paleta de colores es un elemento fundamental en el diseño audiovisual, pues influye tanto en la estética como en la transmisión de emociones y significados. Desde la perspectiva de la psicología del color, los colores seleccionados en una paleta no solo cumplen una función estética,

sino que actúan como un lenguaje visual que puede comunicar mensajes y evocar respuestas emocionales específicas en la audiencia (Vélez, 2019).

La investigación realizada por Vélez (2019) resalta que una paleta limitada y cuidadosamente elegida, por ejemplo, cinco colores pueden ser usados estratégicamente para guiar la narrativa audiovisual y apoyar la metáfora, elipsis o distinción dentro del relato. Este autor también enfatiza la importancia de la semiótica del color para analizar cómo las distintas combinaciones cromáticas en las películas sirven para reforzar emociones, temas o valores narrativos, lo cual resulta aplicable a producciones animadas y audiovisuales en general.

Se eligió un tono cálido entre marrón claro y naranja que a nivel psicológico, este color transmite confianza y seguridad, cualidades necesarias en situaciones de primeros auxilios.

Figura 18. *Paleta de colores*



Nota: Paleta de colores obtenida de <https://pinetools.com/es/obtener-colores-imagen>

Colores utilizados en escenas específicas



Para el escenario de las primeras escenas del corto se optó por elegir una paleta de colores que transmita calidez y haga que el ambiente se sienta acogedor. Los tonos marrones y anaranjados generan una sensación de confianza y cercanía. Los colores claros, como el beige y el malva, ayudan a suavizar la composición y a que no se vea tan fuerte, dando un aire más tranquilo y humano. También se incluyó un verde suave que aporta frescura y un toque de vida, equilibrando el conjunto. Finalmente, los tonos oscuros sirven para dar contraste y profundidad, evitando que el escenario se vea plano.



Para las últimas escenas se empleó una paleta de colores fríos y oscuros, predominando los tonos azules, negros y grises para transmitir un ambiente de tristeza y tensión. El color vino refuerza la sensación de dolor y dramatismo, mientras que el dorado actúa como un contraste que resalta la dureza de la composición. Se busca reflejar que algo malo está sucediendo y generar en el espectador una sensación de inquietud.

2.4.6.3 Fuente Tipográfica

Para la portada se utilizó una tipografía con base geométrica como lo es la quicksand, por su legibilidad. No obstante, esta fue modificada para adaptarla a las necesidades del proyecto. La “T” inicial incorpora la silueta de unas orejas de gato. La “A” fue reemplazada por una huella con un reloj en su interior, simbolizando que el tiempo es un factor determinante cuando la vida de los animales está en peligro. Mantiene un estilo minimalista y simétrico, fácil de recordar e identificar.

Figura 19. *Tipografía*

Quicksand  by Andrew Paglinawan 

Quicksand

Nota: Fuente tipográfica utilizada en el corto animado obtenida de: <https://www.dafont.com/search.php?q=Quicksand>

2.5 Producción

2.5.1 Elaboración de Assets

Para la producción del proyecto se elaboraron assets 3D modelando cada elemento en el programa Autodesk Maya tomando como referencia el ambiente en el que se desarrollaría la historia. También se emplearon assets provenientes de repositorios con licencia Creative Commons y de uso libre, lo que garantiza que estos recursos pueden ser empleados, modificados y distribuidos sin infringir derechos de autor. Estos fueron seleccionados

cuidadosamente para adecuarse a los requerimientos del proyecto.

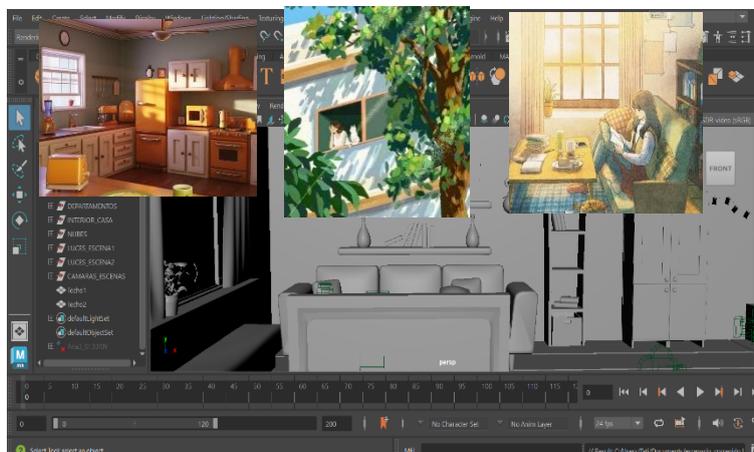
Posteriormente y con el objetivo de mantener una estética simple y coherente con el estilo visual del corto, se utilizaron materiales básicos disponibles en Maya, Standar Surface y Lambert. Los cuales permitieron definir propiedades de color, brillo y opacidad sin tener que recurrir a programas de texturizado más complejos. También garantizaron que la producción del escenario no se sobrecargara y fuera más sencillo el renderizado.

Figura 20. *Assets texturizado en Autodesk Maya, con Standar Surface*



Nota: Asset descargado con licencia de libre uso

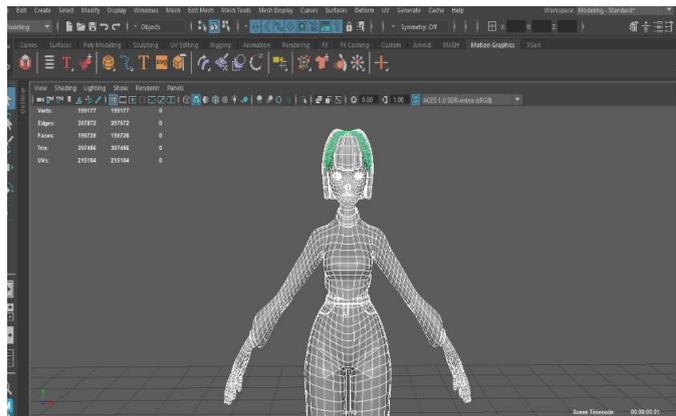
Figura 21. *Escenario modelado en maya 3D con sus respectivas referencias*



Nota: Escenario creado por Adriana Díaz

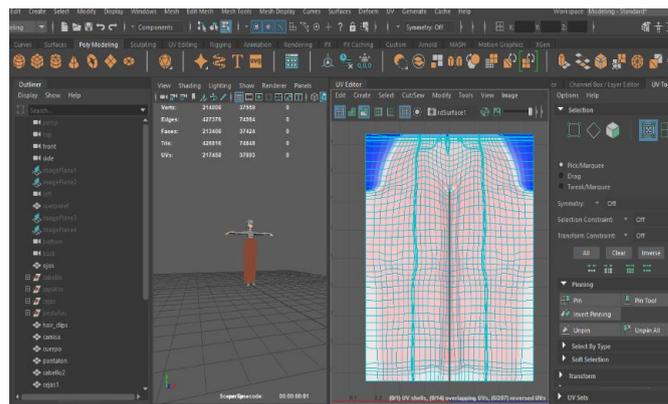
Por otro lado, para el modelado y texturizado de los personajes primero se modelaron en Autodesk Maya, para luego preparar individualmente los UVs y así poder ser exportados al programa Adobe Substance proceder a utilizar texturas más complejas como piel, lana, jean, lino, entre otras, que aportaron variedad y coherencia visual a la caracterización de cada personaje.

Figura 22. Ejemplo de personaje modelado en Autodesk Maya



Nota: Modelado por Jennifer Acebo

Figura 23. Ejemplo de Uvs realizado en Autodesk Maya



Nota: UVs realizadas por Jennifer Acebo

Figura 24. *Personaje Lina texturizado en Adobe Substance*



Nota: Texturizado y modelado del personaje por Jennifer Acebo

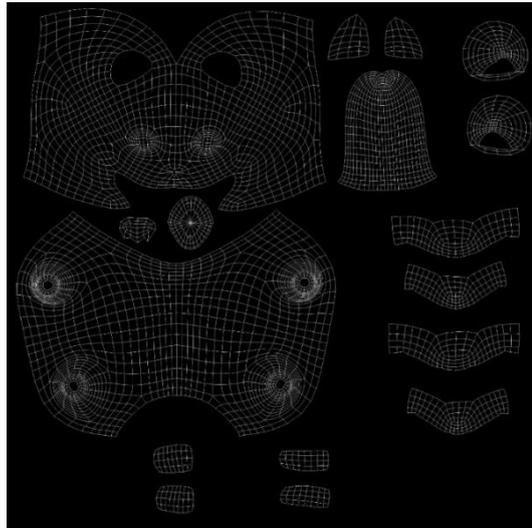
Figura 25. *Personaje Ana texturizado en Adobe Substance*



Nota: Texturizado y modelado del personaje por Jennifer Acebo

Finalmente, el modelado del gato se realizó también en maya, se prepararon sus UVs para su posterior texturizado, en este se utilizó el programa adobe Photoshop para el pintado ya que Substance no permitía el acabado caricaturesco que se buscaba conseguir. Los colores que se eligieron son característicos de la raza de gato Siamés.

Figura 26. UVs del gato realizadas en Autodesk Maya



Nota: UVs realizado por Adriana Díaz

Figura 27. UVs pintadas en Adobe Photoshop



Nota: Pintado por Adriana Díaz

2.5.2 Rig de personajes

Monsuton resalta que el rigging crea expresividad y movimiento corporal a los personajes, con estructuras de huesos y controles digitales que permiten animar desde movimientos corporales hasta gestos faciales, haciendo del rigging un proceso creativo central en animación.

Previo a la animación de los personajes se implementó en cada uno de ellos el sistema de rig automático de Maya, ya que este agilizo el proceso al generar un esqueleto base adaptable al modelo realizado. Posteriormente, se realizó el pintado de pesos para garantizar que la malla no presentara deformaciones durante la animación, especialmente en zonas críticas como articulaciones y extremidades. Esta decisión permitió optimizar tiempos en la producción, manteniendo al mismo tiempo la calidad del movimiento y la integridad de las siluetas de los personajes. De esta manera, se aseguró que el estilo cartoon del corto no se viera afectado por deformaciones no deseadas.

Figura 28. *Ejemplo de riggeado en Autodesk Maya con HumanIK*

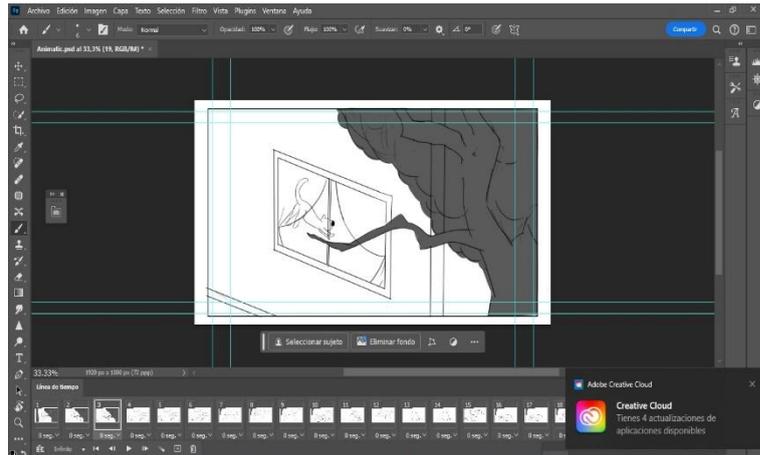


Nota: Rig realizado por Jennifer Acebo

2.5.3 Elaboración de animación

En cuanto a la animación, para lo referente a 3D se realizó un animatic para medir tiempos en cada una de las acciones que se llevarían a cabo en las escenas. Esto permitió que se tuviera una idea clara de la puesta en escena, planos y cámaras previo al proceso final de la producción “el render”.

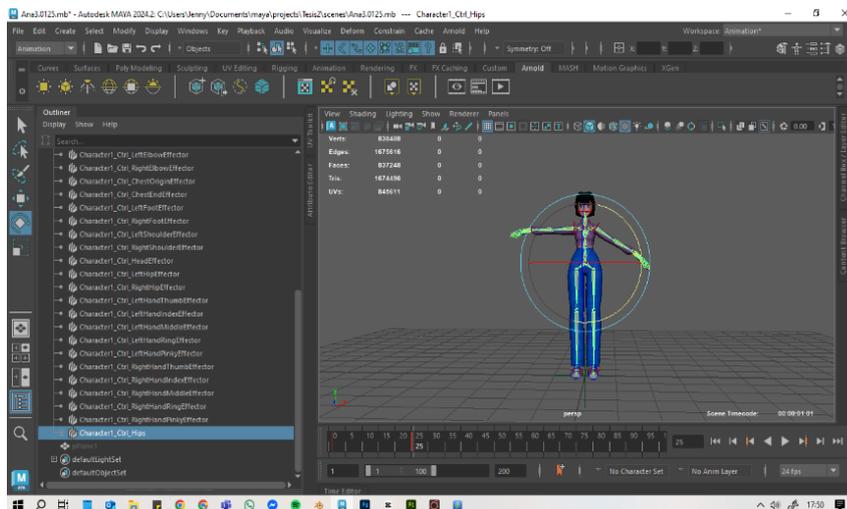
Figura 29. *Captura de pantalla del animatic*



Nota: Animatic realizado por Jennifer Acebo

La animación de todos los personajes, algunos objetos del escenario y cámaras fueron realizadas en calidad Full HD con dimensiones 1920x1080 PPI a 24 fps, el cual es el formato estándar en cine y animación digital. Luego se editaron las curvas de animación.

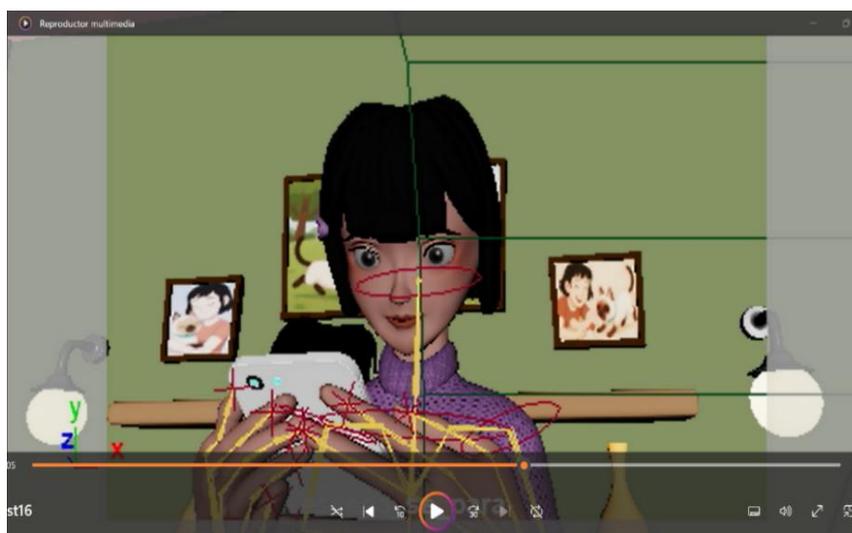
Figura 30. Animación del personaje Ana



Nota: Animaciones de los personajes por Jennifer Acebo y Adriana Díaz

Posteriormente, se revisaba cada una de las escenas realizando el respectivo playbast de la animación. Finalmente se preparaba la iluminación para cada una de las escenas para lograr el ambiente que se quería mostrar con el pasar de las horas y se iniciaba el render.

Figura 31. Playbast de la escena ocho, toma final



Nota: *Playbast* y animación realizada por Adriana Díaz

Figura 32. *Render final de la escena siete*



Nota: Render realizado por Adriana Díaz

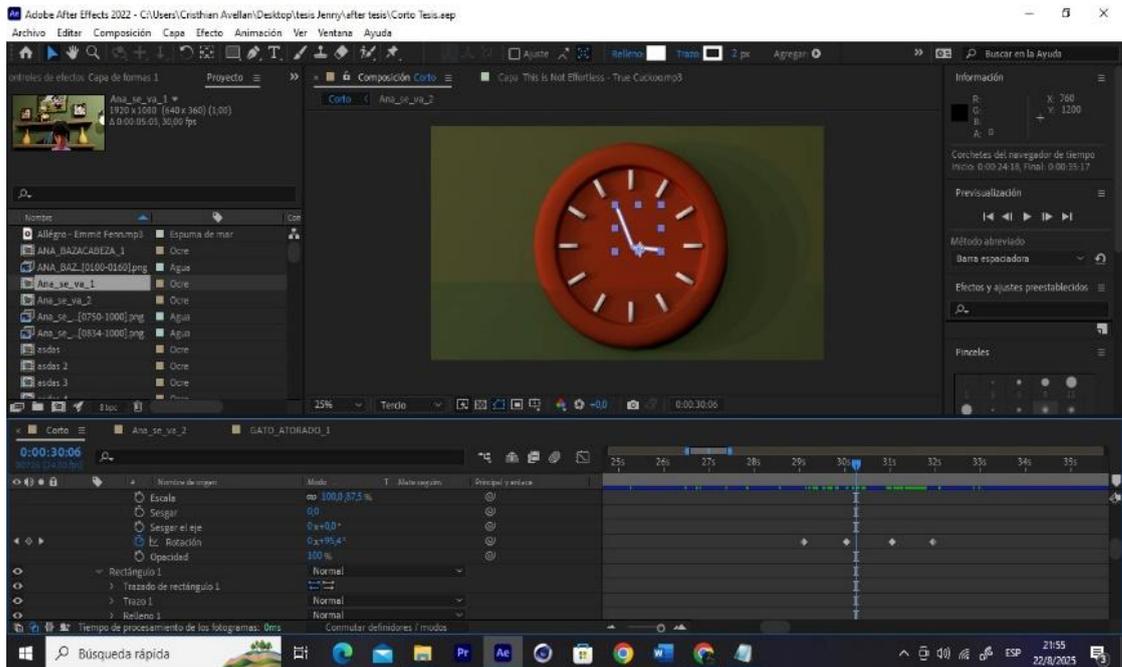
2.6 Post-producción

2.6.1 Edición de video y audio

Una vez finalizado el proceso de modelado, texturizado, rigging y animación en Autodesk Maya 3D, se procedió al renderizado de las escenas en formato de secuencia de imágenes png a 1920x1080 píxeles. Este procedimiento se eligió debido a que trabajar con imágenes individuales ofrece mayor calidad y control en el proceso de postproducción, en comparación con la exportación directa en video.

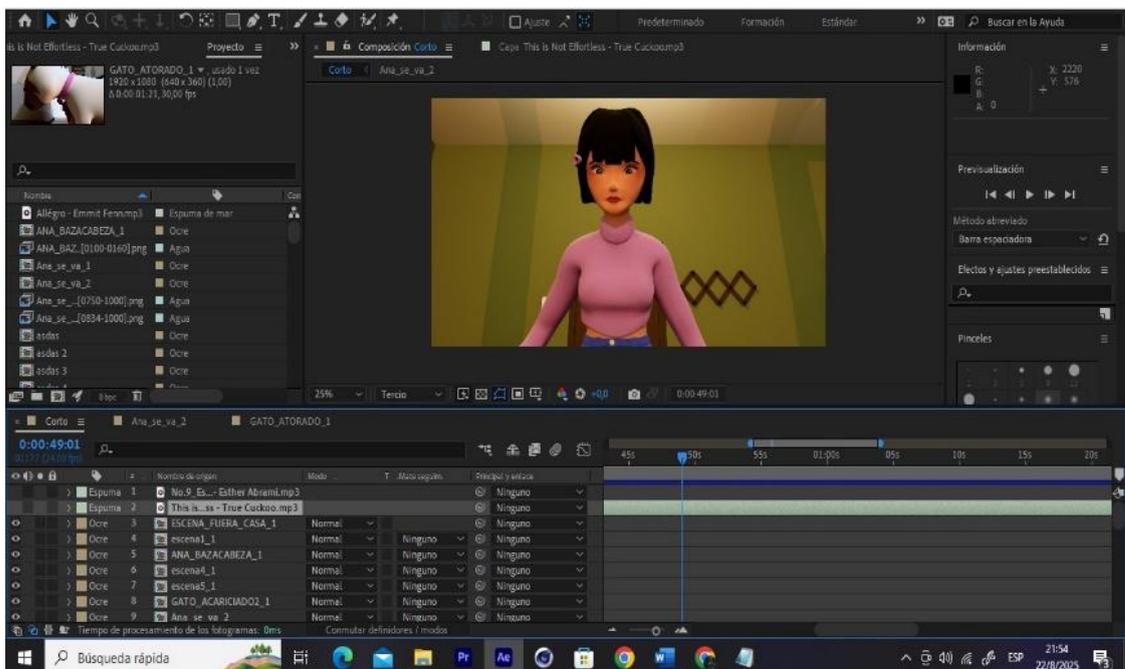
Para juntar todas las escenas se usó el programa After Effects para corregir la velocidad y tiempos de las animaciones, así mismo ajustar los colores, implementar sonidos, partículas, efectos y animaciones en 2D. Por último, se colocó la música de fondo previamente editada.

Figura 33. Escenas acopladas en After Effects



Nota: Edición de vídeo realizada por Jennifer Acebo

Figura 34. Escena acoplada en After Effects



Nota: Edición realizada por Jennifer Acebo

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto permitió alcanzar los objetivos planteados de manera integral. En primer lugar, la investigación realizada sobre la importancia de los primeros auxilios en animales domésticos, complementada con la asesoría directa de un médico veterinario, fue fundamental para comprender las emergencias más habituales y los procedimientos adecuados en cada caso. Este acompañamiento profesional permitió seleccionar la asfixia por alimentos como problemática central, así como la maniobra de Heimlich como técnica a representar dentro del corto, lo que garantizó un sustento sólido y pertinente al contenido desarrollado, además de aportar realismo y veracidad al mensaje transmitido.

Por otro lado, la elaboración de una narrativa visual y conceptual orientada a sensibilizar a los jóvenes fue lograda a través de la construcción de una historia paralela entre dos dueños y sus mascotas, recurso que permitió conectar emocionalmente con el espectador y mostrar de manera clara las consecuencias de actuar o no con conocimiento frente a una emergencia. Este planteamiento narrativo no solo buscó generar empatía y reflexión, sino también resaltar la responsabilidad que conlleva tener un animal de compañía, fomentando así una conciencia más activa y preventiva en el público objetivo.

Finalmente, el proceso de producción del corto animado con técnicas mixtas de animación 2D y 3D demostró la eficacia de la animación digital como medio audiovisual para la educación y la sensibilización en temas de impacto social. La integración de procedimientos técnicos avanzados, desde el rigging

y la texturización hasta la iluminación y la postproducción, permitió obtener un producto coherente, estético y funcional que refleja de manera efectiva el tema central. De esta forma, el corto no solo cumple un objetivo académico, sino que también se convierte en una herramienta pedagógica con potencial de difusión en medios digitales y redes sociales, promoviendo entre los jóvenes la importancia de aprender y aplicar primeros auxilios en mascotas, y contribuyendo así a una cultura de prevención y cuidado responsable.

RECOMENDACIONES

Para mejorar el impacto del corto animado que se transmita de manera efectiva el mensaje sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas, sería positivo ampliar la difusión del corto animado a través de plataformas digitales y redes sociales populares entre el público joven, como TikTok, Instagram y YouTube. Esto permitirá maximizar el alcance y generar un mayor impacto, logrando que más jóvenes accedan al contenido y se sensibilicen sobre este tema.

Asimismo, es aconsejable desarrollar materiales complementarios que refuercen la información presentada en el corto, tales como guías prácticas, infografías o recursos interactivos. Estos materiales pueden facilitar la aplicación efectiva de los primeros auxilios veterinarios en situaciones reales y ayudar a consolidar el conocimiento adquirido. Se recomienda también la integración del corto animado en programas educativos y talleres presenciales o virtuales. Utilizar este recurso audiovisual como apoyo didáctico puede fortalecer el aprendizaje activo, fomentar la práctica supervisada y estimular la participación de los jóvenes en actividades relacionadas con el cuidado animal.

BIBLIOGRAFÍA

- American Veterinary Medical Association. (2020). Pet First Aid Kit Checklist [PDF].
https://www.cdfa.ca.gov/AHFSS/Animal_Health/eprs/docs/cares_pet_first-aid_kit_checklist_Spanish.pdf
- American Veterinary Medical Association. (2020). Pet First Aid Kit Checklist.
https://www.cdfa.ca.gov/AHFSS/Animal_Health/eprs/docs/cares_pet_first-aid_kit_checklist_Spanish.pdf
- American Veterinary Medical Association. (2023). Primeros auxilios para mascotas.
<https://ebusiness.avma.org/files/productdownloads/mcm-client-brochures-pet-first-aid-spanish-2023.pdf>
- Armenteros Gallardo, M. (2012). Diseño de materiales multimedia de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 22, 157-176.
<https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/download/745/726/0>
- Basado en principios y ejemplos de cortometrajes educativos para adolescentes que combinan narrativa audiovisual con mensajes de concientización social (Euroinnova, 2024; Escuela de Cine de Málaga, 2023).
- Betrancourt, M. (2010). Principios y fundamentos de la animación. *Revista Educación Visual*, 15(1), 58-69.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film art: An introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.com/highered/product/film-art-introduction-bordwell-thompson/M9780073535101.html>
- British Red Cross. (2022). Primeros auxilios veterinarios: técnicas y procedimientos básicos para atención inicial. <https://www.redcross.org.uk/first-aid>
- British Red Cross. (2022). Primeros auxilios veterinarios: técnicas y procedimientos básicos para atención inicial. <https://www.redcross.org.uk/first-aid>
- Caldevilla Domínguez, D. (2009). Democracia 2.0: La política se introduce en las redes sociales. *Pensar la Publicidad*, 3(2), 31-48.
<https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/PEPU0909220031A/15218/16149>
- Caldevilla Domínguez, D. (2009). Democracia 2.0: La política se introduce en las redes sociales. *Pensar la Publicidad*, 3(2), 31-48.
<https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/PEPU0909220031A/15218/16149>
- CECAD Emergencias. (2023). Talleres y cursos de primeros auxilios para mascotas.
<https://www.instagram.com/p/DEOt5DONjDK/>
- Chatman, S. (1990). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press

- <https://www.cornellpress.cornell.edu/book/9780801496136/story-and-discourse/>
- Clínica Veterinaria Argos. (2024). Maniobra de Heimlich para perros: cómo salvar a tu mascota en caso de asfixia. <https://argosveterinaria.com/quienes-somos/>
- CONJUVE - Consejo Nacional de la Juventud Ecuador: <https://www.conjuve.gob.ec>
- Correalo, J. (s.f.). Definición de cortometraje audiovisual.
- Deitch, G. (s.f.). Definición de animación cinematográfica. En La cuarta pantalla. <https://lacuartapantalla1.art.blog/2019/12/21/animacion/>
- Escuela de Postgrado de Veterinaria. (2024). Primeros auxilios para animales: técnicas y procedimientos iniciales. <https://postgradoveterinaria.com/primeros-auxilios-para-animales/>
- Fundación Affinity. (2020). Estudio sobre tenencia responsable y primera respuesta en mascotas. <https://www.fundacion-affinity.org/es/la-fundacion>
- Fundación MAPFRE. (2021). Informe anual Fundación MAPFRE 2021. Salud y seguridad del cliente. <https://www.mapfre.com/media/accionistas/2021/informe-integrado-mapfre-2021.pdf>
- Fundación MAPFRE. (2021). Informe integrado Fundación MAPFRE 2021. <https://www.mapfre.com/media/accionistas/2021/informe-integrado-mapfre-2021.pdf>
- Gubern, R. (2012). Historia del cine (13a ed.). Ediciones Paidós.
- Halas, J. (1968). Motion Is the Essence of Animation. En citas sobre animación clásica.
- Hartley, J. (2002). Communication, cultural and media studies: The key concepts (3rd ed.).
- Herman, D. (2009). Basic elements of narrative. Wiley-Blackwell. <https://www.wiley.com/en-us/Basic+Elements+of+Narrative-p-9781405185614>
- Herráiz, M. (2011). Fundamentos de animación digital. Editorial Digital Press. (p. 181). <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/keyframe-interpolation.html>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2022). Resultados del Censo Poblacional y de Vivienda Ecuador 2022: Tenencia de mascotas en hogares ecuatorianos. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/mas-de-2-millones-de-ninos-en-el-ecuador-viven-con-mascotas/>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2022). Resultados del Censo Poblacional y de Vivienda Ecuador 2022: Tenencia de mascotas en hogares ecuatorianos. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/mas-de-2-millones-de-ninos-en-el-ecuador-viven-con-mascotas/>
- Manjarrez, R. (2004). Elementos de animación: personajes.

- <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0095475/cap02.pdf>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Medicarte IPS. (2023, septiembre 15). Primeros auxilios en mascotas. Aprende cómo ayudar a tu perro o gato [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=bkkmAcJt0TI>
- Mendoza, M., & Sánchez, J. (2021). Educación en primeros auxilios para mascotas en jóvenes. *Revista Científica de Salud Animal*, 12(3), 245-258.
- Montoya, L. M., & Sánchez, P. R. (2025). Bienestar animal y tenencia responsable de mascotas: un enfoque integral para la convivencia humano-animal en Ecuador. *Pentaciencias*, 7(4). <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i4.1572>
- Municipio de Ambato. (2025). Ordenanza para la convivencia y tenencia responsable de la fauna urbana en el cantón Ambato. <https://ambato.gob.ec/ambato-aprueba-ordenanza-historica-para-la-convivencia-y-tenencia-responsable-de-la-fauna-urbana/>
- Municipio de Cuenca. (2016). Ordenanza para el control y manejo de la fauna urbana y la protección de animales domésticos de compañía del cantón Cuenca <https://www.cuenca.gob.ec/content/ordenanza-para-el-control-y-manejo-de-la-fauna-urbana-y-la-proteccion-de-animales-domesticos-de-compania>
- Municipio de Loja. (2021). Ordenanza N° 0030-2021 para el manejo y protección de la fauna urbana en el cantón Loja.
https://www.loja.gob.ec/files/documentos/2021-03/ordenanza_no_0030_fauna_urbana_firmar_pag_47_y_48.pdf
- Municipio de Quito. (2022). Ordenanza para la tenencia responsable y control de animales de compañía en el Distrito Metropolitano de Quito.
<https://www.quito.gob.ec>
- Nichols, B. (2010). La representación de la realidad. Ediciones Cátedra.
<http://revista.cinedocumental.com.ar/una-comparacion-de-las-teorias-del-cine-documental-de-bill-nichols-y-carl-plantinga-fundamentos-definiciones-y-categorizaciones/>
- Ortega, M., López, J., & Ramírez, C. (2019). Primeros auxilios en animales de compañía: Guía práctica. *Revista Veterinaria*, 34(2), 112-121.
- Ortega, M., López, J., & Ramírez, C. (2019). Primeros auxilios en animales de compañía: Guía práctica. *Revista Veterinaria*, 34(2), 112-121.

- Pérez, A. (2021). Conceptos y técnicas de animación tradicional en 2D.
- Proferes, N. (2013). Film directing fundamentals: See your film before shooting. Focal Press.
- Punguil. (2024). Cuidado responsable y primeros auxilios en mascotas.
- Real Academia Española. (2001). Animación. En Diccionario de la lengua española (22^a ed.). <https://dle.rae.es/animacion>
- Real Academia Española. (2017). Animación. En Diccionario de la lengua española (23^a ed.). <https://dle.rae.es/animacion>
- Romero Santillán, P. A. (2014). Guía metodológica de modelado y animación 3D para mundos virtuales. https://repositorio.uci.cu/jspui/bitstream/123456789/7861/1/TD_08709_16.pdf
- Sanders, J. (2018). Animation: The mechanics of 2D and 3D techniques. New York: Animation Press.
- Sierra, F. (2011). La preproducción en el proceso de producción audiovisual. <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/56204/1/T-112576%20-%20Ronaldo%20Espinoza%20Pe%C3%B1aherrera.pdf>
- Sierra, F. (2011). La preproducción en el proceso de producción audiovisual. <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/56204/1/T-112576%20-%20Ronaldo%20Espinoza%20Pe%C3%B1aherrera.pdf>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Hyperion.
- Thompson, K. (2014). Language of film (2nd ed.). Routledge. <https://www.routledge.com/Language-of-Film/Thompson/p/book/9780415629145>
- Universidad Dr. Rafael Belloso, Facultad de Comunicación. (2024). Definición y características del cortometraje animado. <https://www.urbe.edu>
- Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Hospital Veterinario de Especialidades. (s.f.). Entrevista a la Dra. Ylenia Márquez sobre asfixia en perros y gatos.
- Vélez, A. (2019). El lenguaje del color: Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. Estudios sobre Arte y Representación, 10, 313-327. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.10.14145>
- Vélez, O. (2019). El lenguaje del color: Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. Turia, 10, 313-327. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9752676.pdf>
- Wells, P. (2013). Understanding Animation.

ANEXOS

Entrevista con el especialista veterinario Dr. Gilses Temístocles

Consultorio Veterinario Pietrain, Florida Norte

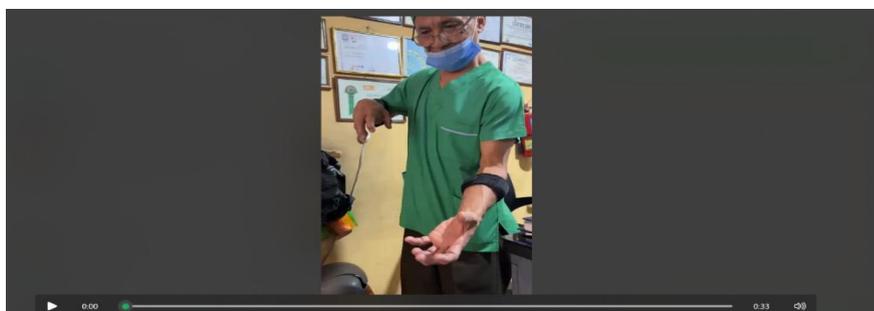
Día 14 de junio del 2025 a las 10:00 am

Figura 35. *Dr. Vet. Gilses Temístocles*



Nota: Foto tomada por Jennifer Acebo

Figura 36. *Vídeo del especialista explicando las diferentes formas de dar primeros auxilios en caso de atragantamiento*



Nota: Vídeo tomado por Jennifer Acebo



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Acebo Onofre, Jenniffer Ayde** con C.C: **0956323240** autora del trabajo de titulación: **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **04 de septiembre de 2025**

f. _____

Acebo Onofre, Jenniffer Ayde

C.C: 0956323240



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Díaz Chamba, Adriana Nicole** con C.C: 1718604455 autora del trabajo de titulación: **Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **04 de septiembre de 2025**

f. _____

Díaz Chamba, Adriana Nicole

C.C: 1718604455



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

| | | | |
|---|---|--|----------|
| TEMA Y SUBTEMA: | Corto animado con técnicas mixtas para concientizar sobre la importancia de los primeros auxilios en mascotas dirigido a jóvenes. | | |
| AUTOR(ES) | Acebo Onofre, Jenniffer Ayde Díaz Chamba, Adriana Nicole | | |
| REVISOR(ES)/TUTOR(ES) | Sancán Lapo, Milton Elías, Phd. | | |
| INSTITUCIÓN: | Universidad Católica de Santiago de Guayaquil | | |
| FACULTAD: | Facultad de Artes y Humanidades | | |
| CARRERA: | Licenciatura en Animación Digital | | |
| TÍTULO OBTENIDO: | Licenciada en Animación Digital | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: | DE 04 de septiembre de 2025 | No. PÁGINAS: | DE 56 p. |
| ÁREAS TEMÁTICAS: | Animación cultural, Corto Animado, Enseñanza de la veterinaria, Medicina veterinaria, Arte digital. | | |
| PALABRAS CLAVES/KEYWORDS: | Corto animado, animación, técnicas mixtas, primeros auxilios, mascotas, jóvenes. | | |
| RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): | | | |
| <p>La presente tesis muestra como la animación digital, más allá de ayudar a los artistas a expresarse de forma creativa, se ha consolidado como un medio audiovisual idóneo para la divulgación de información de gran relevancia para los jóvenes. En este caso, se aborda la carencia de contenido didáctico y entretenido sobre los primeros auxilios que se deberían realizar frente a una emergencia con una mascota, un tema de gran relevancia debido al creciente número de animales domésticos y la baja preparación para actuar de los jóvenes frente a emergencias veterinarias. A través de este corto animado, se busca facilitar una herramienta innovadora que transmita la información, generando emociones y promoviendo la fácil comprensión del mensaje sobre los primeros auxilios en mascotas, fomentando la prevención y la atención oportuna frente a accidentes frecuentes en animales domésticos. El estilo cartoon se eligió de manera estratégica para poder realizar movimientos exagerados, expresiones faciales simples pero que a su vez transmitan emociones, tanto el escenario como los personajes poseen características que los hacen únicos y llamativos.</p> | | | |
| ADJUNTO PDF: | <input checked="" type="checkbox"/> SI | <input type="checkbox"/> NO | |
| CONTACTO CON AUTOR/ES: | Teléfono: +593979360352 +593939499784 | E-mail: jenniferacebo20@gmail.com nicolediazch97@gmail.com | |
| CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):: | Nombre: Ing. Cabanilla Urea, Sara María Auxiliadora, Mgs. | | |
| | Teléfono: +593984511945 | | |
| | E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec | | |
| SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA | | | |
| Nº. DE REGISTRO (en base a datos): | | | |
| Nº. DE CLASIFICACIÓN: | | | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | | |