



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización
como método de prevención de la sobrepoblación de gatos
en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años.**

AUTORAS:

**Avilés Calderón, Rommy Noelia
Mejía Almeida, Melissa Alejandra**

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

TUTOR:

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
26 de febrero del 2026**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Avilés Calderón, Rommy Noelia y Mejía Almeida, Melissa Alejandra** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación digital**.

TUTOR

f.  _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Avilés Calderón, Rommy Noelia

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años**, 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 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. Rommy Avilés Calderón
Avilés Calderón, Rommy Noelia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Mejía Almeida, Melissa Alejandra

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años**, 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 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. _____

Mejía Almeida, Melissa Alejandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, Avilés Calderón, Rommy Noelia

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. Rommy Avilés Calderón
Avilés Calderón, Rommy Noelia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, Mejía Almeida, Melissa Alejandra

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. _____

Mejía Almeida, Melissa Alejandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

Reporte Compilatio

Guayaquil, 18 – 02 – 2026

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

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 los estudiantes: AVILES CALDERON ROMMY NOELIA y MEJIA ALMEIDA MELISSA ALEJANDRA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los estudiantes mencionados.



Atentamente,

TUTOR

f.

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

AGRADECIMIENTO

Primero, agradezco a Dios por darme la fortaleza necesaria para poder culminar esta etapa tan importante. A mis padres, por su amor, su paciencia y por sostenerme en los momentos de mayor desafío. A mis hermanos, por acompañarme de distintas maneras a lo largo de este proceso.

A mi compañera de tesis y amiga, Melissa, por el compromiso y el trabajo en equipo durante el desarrollo del proyecto. A nuestro tutor, Mgs. Boris Sancen, por su guía, paciencia y por los conocimientos compartidos a lo largo de la investigación. A Wilson, por su apoyo en las correcciones de animación y su disposición para ayudar a mejorar el resultado final. Y a Saúl, por su compañía y apoyo a lo largo de este proceso, por estar presente en los momentos de mayor presión y por brindarme ánimo cuando más lo necesité.

Rommy Avilés Calderón

AGRADECIMIENTO

Expreso mis agradecimientos a las personas que fueron indispensables para la finalización de mi trabajo de titulación. Al Mgs. Boris Sancan por su guía como tutor de tesis y sus constantes observaciones para lograr un resultado pulido.

A mis padres por ser mi mayor ejemplo de responsabilidad y mis pilares más fuertes, a mis hermanos por darme tantos ánimos a lo largo de estos meses, a Wilson Sánchez por sus consejos para mejorar los ángulos del cortometraje y sus recomendaciones para el diseño de audio.

A mi tío, el Ing. Stalin Mejia Pazmiño por su asesoramiento para la composición de mi ordenador.

Melissa Mejia Almeida

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, Raquel Calderón y Julio Avilés, por ser un pilar fundamental en mi vida y por los valores que me han inculcado desde siempre. Su ejemplo ha sido una guía constante en mi formación personal y profesional.

A mis hermanos: Michael, Graciela y Jimmy por formar parte esencial de mi historia y por los momentos compartidos que han acompañado mi crecimiento.

Dedico este trabajo, de manera especial, a Paula, Mayleen y Saúl, personas muy importantes en mi vida. Gracias por su cariño, su presencia constante y por acompañarme no solo durante este proceso académico, sino también en los distintos momentos de mi vida personal. Su apoyo, confianza y palabras de aliento han sido una motivación invaluable en cada etapa.

Rommy Avilés Calderón

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi madre Betsy Almeida Cisneros quien me ha dado tanto amor a lo largo de mi vida y me enseñó lo importante que es cuidar de seres más pequeños e indefensos.

A mi padre Alejandro Mejia Pazmiño por ser mi mayor ejemplo de responsabilidad y que nunca hay que dejar un trabajo a medio terminar.

También, le dedico este proyecto a Wilson Sánchez por cada día que me dio ese aliento de ánimo lleno de cariño.

A Dios por las bendiciones recibidas y por darme las fuerzas para superar los obstáculos más difíciles.

Melissa Mejia Almeida



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Ma Lam, Canva Byron, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

ÍNDICE

ÍNDICE	XIV
ÍNDICE DE TABLAS	XVI
ÍNDICE DE FIGURAS	XVII
RESUMEN	XIX
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Formulación del Problema	6
1.3 Objeto de estudio	7
1.4 Objetivo General	7
1.5 Objetivos Específicos	7
1.6 Justificación y delimitación	7
1.7 Usuarios a quienes va dirigido	9
1.8 Beneficios Tangibles E Intangibles	9
1.8.1 Tangibles	9
1.8.2 Intangibles	9
1.9 Marco Conceptual	10
1.9.1. Antecedentes del problema	10
1.9.2. Fundamentación teórica	11
1.9.3. Relación con la hipótesis	13
1.9.4. Animación 2D como una herramienta narrativa	14
1.9.5. La expresividad de una animación sin diálogos.	16
1.9.6. Importancia de la elección del color dentro de un cortometraje	18
1.9.7. Importancia de un buen turn around y diseño conceptual al crear un personaje.	20
CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
2.1 Descripción del producto	22
2.2 Descripción del usuario	22
2.3 Especificaciones técnicas	23
2.4 Preproducción	25
2.4.1 Historia	25
2.4.2 Narrativa	26
2.4.3 Storyboard	27
2.4.4 Diseño de personajes	30
2.4.5 Diseño de fondos	37

2.4.6 Construcción de la línea y marca gráfica	41
2.5 Producción	48
2.5.1 Elaboración de animación	48
2.6 Post producción	51
2.6.1 Efectos post	51
2.6.2 Montaje	53
2.7 Testeo del producto	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Descripción de hardware.....	24
Tabla 2	Descripción de software	24
Tabla 3	Ficha de personaje Milie.....	32
Tabla 4	Datos de personaje Cría.....	33
Tabla 5	Datos de personaje Naomi	34
Tabla 6	Base de datos en años cumplidos <1 – 28 años.....	64
Tabla 7	Base de datos en años cumplidos 29 – 69 años.....	65
Tabla 8	Base de datos en años cumplidos 70 - 110 años	66
Tabla 9	Base de datos en años cumplidos 111 – 120 años.....	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfica de animales perdidos reportados como esterilizados.....	5
Figura 2 Imagen promocional película animada Wall-E.....	13
Figura 3 Ejemplo de storyboard de la película animada Wall-E	14
Figura 4 Imagen promocional de la película animada Flow.....	17
Figura 5 Imagen extraída del cortometraje animado “Kitbull”.	18
Figura 6 Color Script de la película animada “Buscando a Nemo”	19
Figura 7 Ejemplo del turn around de un personaje.	20
Figura 8 Ejemplo del character expression sheet de un personaje	21
Figura 9 Storyboard escena 1.....	28
Figura 10 Storyboard escena 2.....	28
Figura 11 Storyboard escena 3.....	29
Figura 12 Storyboard escena 4.....	29
Figura 13 Storyboard escena 5.....	30
Figura 14 Storyboard escena 6.....	30
Figura 15 Diseño de personaje.....	32
Figura 16 Diseño de personaje.....	33
Figura 17 Diseño de personaje.....	34
Figura 18 Diseño de personaje.....	35
Figura 19 Diseño de personaje.....	35
Figura 20 Diseño de personaje.....	36
Figura 21 Diseño de personaje.....	36
Figura 22 Diseño de personaje.....	37
Figura 23 Diseño de fondos.....	38
Figura 24 Diseño de fondos.....	38
Figura 25 Diseño de fondos.....	39
Figura 26 Diseño de fondos.....	39
Figura 27 Diseño de fondos.....	40
Figura 28 Diseño de fondos.....	40
Figura 29 Diseño de portada	41
Figura 30 Paleta de colores de la portada.....	42
Figura 31 Color Script de cortometraje.....	45
Figura 32 Logo de la tipografía empleada en el título	46
Figura 33 Size comparison chart	47
Figura 34 elaboración de animatic.....	48
Figura 35 animación lineart del cortometraje.	49

Figura 36 animación lineart del cortometraje.	49
Figura 37 Colorización del cortometraje.	50
Figura 38 Colorización del cortometraje.	51
Figura 39 Efecto de CC Light Ray	52
Figura 40 Efecto de CC Particle System II	53
Figura 41 Aplicación de color lumetri.....	54
Figura 42 Respuestas a la pregunta ¿Qué edad tienes?	67
Figura 43 Respuestas a la pregunta ¿Tienes o has tenido algún gato?	68
Figura 44 Respuestas a la pregunta ¿Ha recogido algún gato en estado de calle y se hizo responsable de él?	68
Figura 45 Respuestas a la pregunta ¿Ha esterilizado alguna vez a sus mascotas?	68
Figura 46 Respuestas a la pregunta ¿Tenías conocimiento previo sobre las campañas de esterilización?	69
Figura 47 Respuestas a la pregunta ¿Qué tanto considera que un cortometraje animado es un medio efectivo para informar sobre la esterilización animal y otros temas sociales?	69

RESUMEN

Este proyecto presenta la creación de un cortometraje animado en 2D, que busca sensibilizar sobre la importancia de la esterilización de gatos en la ciudad de Guayaquil. La propuesta surge ante la necesidad de promover la tenencia responsable y prevenir el abandono de gatos asociado a la reproducción no planificada. A través de una narrativa breve y emocional, el cortometraje establece un vínculo con la audiencia mediante el uso intencional del color, la iluminación y de los recursos expresivos propios de la animación. Este proyecto se apoya en la investigación extensiva sobre el bienestar animal, la esterilización gatuna y sus distintos beneficios, consecuencias y datos importantes sobre esta. Por lo cual se plantea el uso de un cortometraje animado como un medio accesible y significativo para fomentar la reflexión sobre el cuidado responsable de los gatos.

Palabras clave: *cortometraje, animación 2D, cuidado animal, esterilización animal, sobrepoblación, gatos callejeros.*

ABSTRACT

This project presents the creation of a 2D animated short film designed to raise public awareness regarding the vital importance of feline sterilization in Guayaquil. The proposal emerges from an urgent necessity to promote responsible pet ownership and prevent the widespread abandonment of cats caused by unplanned reproduction. Through a brief and deeply emotional narrative, the short film establishes a powerful connection with the audience by using the intentional application of color, cinematic lighting, and the unique expressive resources inherent to animation.

The project is grounded in extensive research concerning animal welfare and the various benefits and consequences of feline sterilization. Consequently, the use of an animated short film is proposed as an accessible and highly meaningful medium to foster critical reflection on the responsible care of domestic animals. By blending artistic storytelling with factual data, the project seeks to provide a creative solution to a significant urban challenge.

Keywords: *Short Film, 2d animation, animal care, animal sterilization, overpopulation, stray cats.*

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto utiliza la animación como una herramienta para divulgar la temática de la esterilización como una opción viable para disminuir la sobrepoblación de gatos. Lo que evidencia como tradicionalmente se conoce dentro de la industria del entretenimiento, y tratando temas de conciencia social desde una perspectiva más sensible y accesible al público.

Adicionalmente, se indican las razones por las que el cortometraje busca informar a las personas y demostrar que tener información sobre la esterilización y comprender sobre el control reproductivo son esenciales para disminuir las cifras de sobrepoblación gatuna en las calles. Al tratarse de una temática de gran relevancia, la animación facilita la comprensión de este, apoyándose en la propuesta narrativa centrada en la experiencia de una gata doméstica, para influir al espectador a que sea capaz de reflexionar sobre la importancia de mejorar la calidad de vida de los gatos.

El presente trabajo de investigación incluye también información sobre el proceso de conceptualización de un cortometraje, desde la primera idea y graficación del storyboard, diseño de personajes y escenarios, estructuración del color script, y finalizando con los procesos de postproducción de la animación. De esta manera no solo se demuestran sus aspectos estéticos y técnicos, sino también se analiza como una buena narrativa y lenguaje visual en armonía contribuyen a difundir prácticas responsables y problemáticas sociales.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Planteamiento del problema

La sobrepoblación de gatos en la ciudad de Guayaquil, Ecuador se ha convertido en una problemática cada vez más evidente, especialmente en las zonas urbanas. Según las estadísticas del año 2022 de la Fundación de Rescate Animal Ecuador “En Guayaquil, sobresalen los sectores del Suburbio y Sauces como los sectores de dónde más se reportan los animales extraviados, con 12% y 10% respectivamente, pero la cantidad tan pareja entre el 6% y 8% en sectores como Guasmo, Alborada, Centro, Sur, Durán, Mucho Lote y Guayacanes nos indica que los animales perdidos son un problema constante y cotidiano en la mayor parte de la ciudad, lo que debe levantar alarmas en las autoridades del cantón.” (Rescate animal, 2022, párr. 12).

Este fenómeno responde a diversos factores, siendo el principal la rapidez de madurez sexual de los gatos. Un gato puede alcanzar la madurez sexual a los seis meses de edad y tener entre dos y tres camadas al año, teniendo de 2 a 7 crías por camada. Debido a esto, al no tomarse medidas para controlar la reproducción de estos, se genera un exceso de su población que trae consigo problemas consecuentes.

Estos factores generan riesgos sanitarios, amenazas a la biodiversidad urbana, conflictos vecinales y un deterioro del bienestar animal. De acuerdo con Folgarait (2025), cuando el ser humano mantiene contacto con gatos callejeros en malas condiciones de salud, es propenso a enfermedades transmitidas por los gatos. Entre estas se hallan hongos de la piel como ejemplo la tiña (aparición de ronchas gruesas en la piel), esporotricosis que se puede manifestar tanto en los pulmones como en la piel, transmitir bacterias como *sporothrix brasiliensis* o enfermedades como la toxoplasmosis que puede pasar años sin ser detectada y se manifiesta principalmente cuando la persona tiene bajas defensas. También se menciona que “En el verano, las pulgas y garrapatas de las mascotas pueden transmitir distintas enfermedades, entre las cuales se destacan la peste, la *Tenia gatuna*, la

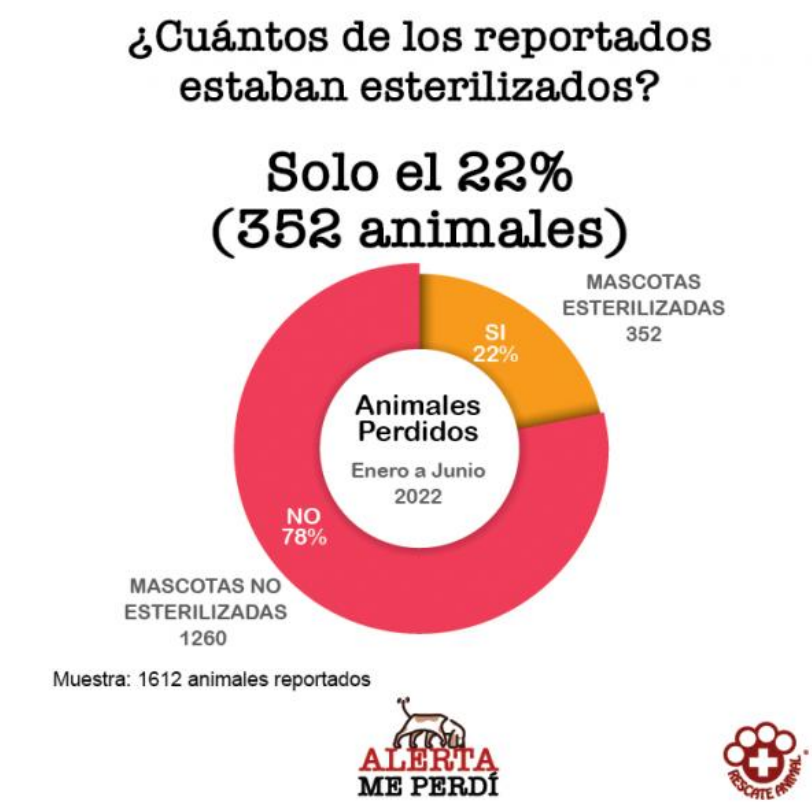
anquilostomiasis y las ehrlichiosis. En invierno, niños y jóvenes pueden adquirir la “enfermedad por arañazo”, producida por la bacteria Bartonella, que produce inflamación en los ganglios, fiebre, dolor de cabeza y fatiga.” (Folgarait, 2025, sección “Otras zoonosis gatunas”, párr. 3).

Dentro de las zonas urbanas, la proliferación de colonias felinas es evidente “al estar sin esterilizar, se reproducen muy rápido y desgraciadamente muchos de ellos mueren enfermos o por falta de alimento.” (Mundoanimalia, 2025, sección “estructura de la colonia”, párr. 5). Asimismo, se señala que, en estas colonias de gatos, suelen estar conformadas en gran parte por hembras, que al no estar esterilizadas contribuye al aumento de la población de estos animales en las calles. “La sobrepoblación está en el origen de la mayoría abandonos felinos y de buena parte de los caninos. Más de la mitad de los gatos y uno de cada cuatro perros que llegan a los refugios son cachorros fruto de camadas no planificadas.” (Fundación Affinity, 2024, sección “Camadas no deseadas: el talón de Aquiles”, párr. 1)

En una gran cantidad de casos, al tener una mascota no esterilizada, los dueños optan por abandonar a las crías de esta, creando colonias extensas de estos mismos a lo largo de la ciudad. La existencia de colonias en espacios públicos ha sido documentada por intervenciones municipales, donde se observó que muchos de estos gatos fueron abandonados, perdidos o nacidos en la calle.

“En cuanto a los gatos, son alrededor de 350.000 y cerca de 100.000 están en las calles. De esto se desprende que el 54,62% de los gatos y el 47,10% de los perros son hembras.” (El Comercio, 2022, párr. 2).

Figura 1 Gráfica de animales perdidos reportados como esterilizados.



Nota. Tomado de Rescate Animal. ¿Cuántos de los reportados estaban esterilizados? por Alerta me Perdí.

<https://rescateanimal.org.ec/estadisticaampsej2022/>

Según ABC (2025), y tomando como ejemplo que una sola gata que ha alcanzado su madurez sexual puede tener de 2 a 3 camadas al año en casos extremos 4, cada camada puede comprenderse de 1 a 8 gatitos. Al año, tras 4 camadas de 8 gatos resulta en la sumatoria total de 32 crías al año. Una vez analizado esto si la gata empieza desde su primer año de vida hasta los 10 años. Es un total de 320 crías a lo largo de su vida reproductiva.

Esta cifra evidencia el impacto significativo que tiene la falta de esterilización en el crecimiento exponencial de la población felina callejera. Incluso un grupo reducido de gatas no esterilizadas puede generar cientos de nuevos individuos en un corto periodo, agravando la problemática del abandono, las enfermedades y la sobrepoblación.

Datos más recientes del año 2025, pertenecientes a Rescate animal (2025), en el análisis de estadísticas en zonas urbanas de Ecuador donde se

reporta la cifra total 3392 animales extraviados mientras que el porcentaje correspondiente al 23% fueron gatos. De los cuales solo 484 felinos estaban esterilizados a la hora de perderse. Por lo que 296 gatos no estaban esterilizados cuando se perdieron y esto contribuye a la sobrepoblación felina callejera del país.

“... desde 2021, muestra patrones que se repiten año tras año. Los animales se siguen perdiendo en los mismos sectores de la ciudad, en su mayoría de alta densidad poblacional, y la tasa de esterilización se mantiene estancada en 23 %, una cifra que no ha variado en cinco años.” (Herrera, 2026, sección “Un problema que se repite en sectores de Guayaquil”, párr. 1) Es importante dar a conocer a la población sobre las campañas de esterilización gratuitas para mascotas que ofrece la Alcaldía de Guayaquil. En 2025 se alcanzó un punto alto de 2.648 esterilizaciones gratuitas (incluyendo perros y gatos) proporcionadas por la Dirección General de Protección de los Derechos de los Animales, reflejando un esfuerzo municipal por ampliar el control reproductivo (Mimg-Ge, 2025).

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera un cortometraje animado 2D puede contribuir a informar a la población de Guayaquil sobre la esterilización como medida para controlar la sobrepoblación felina callejera, dirigida a jóvenes y adultos de 18 a 30 años?

La producción de un cortometraje animado 2D puede ayudar a transmitir el mensaje sobre lo importante que es la esterilización en los gatos callejeros y domésticos. El enfoque principal del cortometraje será motivar la tenencia responsable de gatos y reducir gradualmente la sobrepoblación felina callejera.

Además, busca comunicar la existencia de programas de esterilización gratuitos ofrecidos por la Alcaldía de Guayaquil, así como campañas promovidas por veterinarias locales y organizaciones de bienestar animal.

1.3 Objeto de estudio

La comunicación sobre esterilización felina mediante un cortometraje 2D a jóvenes y adultos de 18 a 30 años de Guayaquil.

1.4 Objetivo General

Desarrollar un cortometraje animado 2D dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años para informar sobre la esterilización como método de prevención a la sobrepoblación de gatos que existe en las calles de guayaquil.

1.5 Objetivos Específicos

- Investigar las causas y consecuencias de la sobrepoblación felina en las calles de Guayaquil, con especial atención a las zonas urbanas.
- Diseñar un storyboard y una propuesta visual adaptada al formato animado 2D, que visualice la problemática de la sobrepoblación felina e informe sobre la esterilización como una solución efectiva.
- Promover, a través del cortometraje, el mensaje de la tenencia responsable de gatos como mascotas, destacando las consecuencias que genera su incumplimiento.

1.6 Justificación y delimitación

Ante esta realidad, la presente investigación propone la creación de un cortometraje animado 2D para informar a la población juvenil sobre la importancia de la esterilización felina como método eficaz y humanitario de control poblacional, promoviendo la tenencia responsable en dueños de felinos y a jóvenes y adultos de 18 a 30 años la tenencia responsable de mascotas.

Para la decisión de este grupo poblacional se utilizaron datos oficiales del Instituto Nacional de Estadística y Censos, que corresponde al VIII Censo de Población y VII de Vivienda en Ecuador (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2022).

Para la extracción de esta información se utilizó el portal web de Redatam Webserver del INEC, es en esta plataforma que se registró que este

grupo etario asciende a 3.712.115 de personas, lo cual se representa en un aproximado de 21,9% de la población del país. En torno a los datos del INEC, la población total del país es de 16.938.986 de habitantes.

Con base en esta cifra, se consideró que los usuarios dentro de este rango de edad son clave para cumplir con los objetivos de este proyecto porque: En primer lugar, sus hábitos comunicacionales están orientados hacia los medios digitales. Lo que implica que la forma de consumir y compartir información logrará que un cortometraje animado 2D conecte de manera efectiva con los usuarios. Por lo tanto, el uso de la animación permitirá transmitir un mensaje claro, emocional y accesible, que evidencie el impacto positivo de la esterilización en la reducción del abandono y el sufrimiento animal. “La animación ofrece un medio único y poderoso para promover causas de justicia social, concientizar sobre temas importantes e inspirar el cambio”, explica Nikhil Salvi (Rocky Mountain College of Art, 2024, sección “Ready to Drive Awareness Through Your Animations?”, párr. 1).

Otra causa por la cual se optó por adultos de 18 y 30 años como público objetivo es que al tener la mayoría de edad pueden hacerse totalmente responsables por su mascota y cubrir los gastos veterinarios de las mismas. “Según un informe de GlobalPETS, un 45% de las personas de la generación Z y un 40% de los millenials priorizan sus mascotas por encima de otras cosas y sus animales de compañía juegan un rol clave en su vida.” (IM Veterinaria, 2025, sección “Los amigos y la familia, las principales influencias para apostar por las mascotas”, párr. 1). Cifra significativa por la que se seleccionó dicho colectivo.

A nivel social y comunitario, pretende fomentar en la juventud guayaquileña valores de respeto, empatía y compromiso hacia los animales domésticos y callejeros, contribuyendo a una mejor convivencia en los espacios urbanos.

1.7 Usuarios a quienes va dirigido

El cortometraje está dirigido principalmente al grupo de personas jóvenes adultas dentro del rango de edad de 18 años a 30 años. Que se puede considerar como un grupo activo de la población ecuatoriana.

Por ende, el proyecto puede destinarse también a personas que ejerzan el cargo de docentes y educadores, padres de familia y organizaciones de ayuda animal. Ya que el cortometraje puede ser gestionado como una herramienta de apoyo, que permitirá optimizar el modo de abordar temas sociales como el respeto animal fomentando la empatía y responsabilidad como ciudadanos.

Por último, se plantea otra alternativa de implementación de este proyecto mediante charlas, campañas escolares, talleres educativos y difusión por medio de redes sociales. Teniendo potencial de ser efectivo por contar con un lenguaje visual comprensible, y una historia con formato accesible para personas de diversas edades.

1.8 Beneficios Tangibles E Intangibles

1.8.1 Tangibles

- Un cortometraje animado 2D que puede ser distribuido a través de redes sociales.
- El material permite la visualización comprensible y emotiva de la problemática de sobrepoblación felina y la esterilización.
- El proyecto puede servir como material de apoyo para refugios y organizaciones de protección animal en eventos de adopción.

1.8.2 Intangibles

- Promover valores de empatía y responsabilidad hacia los animales, incentivando actitudes de cuidado y prevención.

- Despertar el interés del público por proteger a los gatos, evitar la sobrepoblación y abandono y participar en causas sociales.
- Aumentar el valor del arte y la animación como medio de aprendizaje.
- Mejorar la percepción social de los gatos callejeros, contribuyendo a disminuir estigmas y a promover soluciones.

1.9 Marco Conceptual

1.9.1. Antecedentes del problema

Sobrepoblación animal en espacios urbanos

La sobrepoblación felina callejera no es un problema de la actualidad, es una problemática que viene de años de descuido, irresponsabilidad e ignorancia de cómo manejar la reproducción descontrolada de los gatos en las calles. Los animales callejeros no solo sufren físicamente, sino que también generan problemas sociales y ambientales. Sus desechos afectan la limpieza urbana, mientras que su reproducción descontrolada agrava la situación. (Gavilanes, 2025)

Se encuentra relacionada con la forma en la que se cumplen los derechos de los animales. Al estar expuestos en las calles, los animales son expuestos a enfermedades zoonóticas, falta de atención veterinaria, dificultad para encontrar alimento, y otras necesidades básicas para su bienestar integral.

Definición del término “Esterilización”

La esterilización en el gato consiste en la eliminación de sus testículos. En el caso de las gatas, en extraer los ovarios y en ocasiones el útero. “La esterilización felina también recibe el nombre de orquiectomía (para machos) u ovariectomía (para hembras). Si también se extrae el útero, se llama ovario-histerectomía.” (Galán, 2025, sección “¿En qué consiste la esterilización?”, párr.1)

“La esterilización felina es una intervención quirúrgica cuya finalidad es la extirpación de las glándulas sexuales del felino. Se hace para reducir la producción de hormonas sexuales y evitar que el animal se reproduzca...” (Galán, 2025, párr.1)

Este procedimiento es clave para controlar la reproducción desmedida o aparición de camadas no deseadas, ayuda a reducir comportamientos agresivos, fugas en busca de una pareja, incluso disminuir el riesgo de enfermedades que afectan al aparato reproductor.

Una de las primeras campañas de esterilización se realizó en 2012 para controlar la sobrepoblación de perros y gatos “Entre sus principales beneficios se encuentran reducir la agresividad y la posibilidad de que contraigan una serie de enfermedades.” (El Telégrafo, 2012, párr. 4)

La primera campaña masiva para la ciudad de Guayaquil se realizó en 2023 con el propósito de esterilizar a más de 500 animales “La Dirección de Bienestar Animal alista una primera jornada de esterilización masiva para, en un día, llegar a 500 animales” (Mimg-Ge, 2023, párr. 1)

1.9.2. Fundamentación teórica

Esterilización como estrategia de control poblacional de gatos en las calles

Según la Organización Mundial de Sanidad Animal (World Organisation for Animal Health) – la esterilización quirúrgica es reconocida internacionalmente como un método ético y efectivo para controlar la sobrepoblación de animales, siendo una alternativa no letal frente a otros métodos tradicionales de manejo.

La esterilización también reduce ciertos riesgos asociados a la salud pública. Al limitar la proliferación de gatos callejeros, se reducen enfermedades como toxoplasmosis, leucemia felina, entre otras enfermedades que pueden afectar a otros animales domésticos incluso a los humanos. Si la población felina de una comunidad es controlada se reduce

la depredación de aves y otros pequeños mamíferos, disminuyendo los efectos negativos sobre la fauna silvestre local.

La tenencia responsable de mascotas

Esto implica el compromiso de asegurar el bienestar integral de un animal de compañía, incluyendo sus necesidades físicas, emocionales y sociales. Esto conlleva una serie de obligaciones y responsabilidades que el dueño debe asumir para garantizar una buena calidad de vida a su mascota. Asumiendo la responsabilidad de cuidar de la mascota durante toda su vida, sin abandonarla ni descuidarla.

Mantener al día las vacunas y desparasitaciones, proporcionar una alimentación adecuada y equilibrada, así como asegurar atención veterinaria cuando sea necesario. Un ambiente limpio y seguro para la mascota, incluyendo la limpieza regular de sus espacios y la disposición adecuada de sus desechos. Brindar oportunidades para la socialización con otros animales y personas, y educar a la mascota con métodos positivos para evitar problemas de comportamiento.

Bienestar animal

El bienestar animal hace referencia a las condiciones físicas y psicológicas que se deben cumplir para que un animal pueda vivir de forma digna y segura. La Organización Mundial de Sanidad Animal define el bienestar a partir de cinco libertades “Libertad del hambre, la desnutrición y la sed, Libertad del miedo y la angustia, Libertad de estrés por calor o malestar físico, Libertad de dolor, lesiones y enfermedades, Libertad para expresar patrones normales de comportamiento” (World Organisation for Animal Health, 2024, sección “Animal Welfare”, infografía cinco libertades)

En el contexto de los gatos que viven en las calles, se ejemplifica la falta del bienestar animal, al no cumplirse sus derechos básicos donde enfrentan problemas como acceso limitado a agua, alimento y atención médica. Se encuentran expuestos a estrés constante y violencia. Es por esto que se

puede definir como una vulneración directa a los principios de bienestar y ética animal.

1.9.3. Relación con la hipótesis

En general, la animación sirve como un espejo de la sociedad, reflejando sus valores, creencias y desafíos. Existen muchas maneras en que la animación puede abordar problemas sociales.

“A lo largo de la historia, los animadores han allanado el camino para el uso de los dibujos animados como medio de crítica social y defensa de derechos.” (Rocky Mountain College of Art, 2024, sección “Early Pioneers”, párr. 1) Ejemplo de esto tenemos a “El hundimiento del Lusitania” (1918) de Winsor McCay, Wall-E (2008) o South Park (1997-Presente)

Figura 2 *Imagen promocional película animada Wall-E*



Nota: Tomado de Sapos y Princesas (2024). Wall-E. Mucho más que una historia de robots y aventuras. <https://saposyprincesas.elmundo.es/cine-ninos/wall-e>

La hipótesis “La presentación de la esterilización como una solución para controlar la sobrepoblación felina en un cortometraje animado 2D, influye positivamente en la generación de conocimiento y el desarrollo de actitudes responsables hacia la tenencia de mascotas a jóvenes y adultos de 18 a 30

años.” Se puede sustentar utilizando enfoques teóricos que expliquen cómo los medios audiovisuales, en particular la animación, inciden en la percepción, el aprendizaje y las actitudes sociales.

Teoría del Aprendizaje social según Bandura

Sostiene que los individuos aprenden observando comportamientos de otros individuos e imitando lo que hacen. (Vázquez, 2022) Otra forma de adaptar esto es utilizando modelos visuales. Este proyecto animado puede funcionar al mostrar de manera simbólica las consecuencias de abandono de gatos resaltando la tenencia responsable.

1.9.4. Animación 2D como una herramienta narrativa

La animación 2D es una técnica que crea la ilusión de movimiento en un espacio bidimensional, utilizando una secuencia de imágenes que se muestran rápidamente para simular la acción. Es una forma de arte que ha evolucionado desde dibujos a mano hasta el uso de software digital, permitiendo la creación de diversos tipos de contenido, como caricaturas, anuncios, videos educativos y más.

Diversos estudios han demostrado que los contenidos audiovisuales animados generan mayor recordación, “... empatía en su entorno social, familiar y escolar mediante el desarrollo de una producción audiovisual que focalizó tanto la empatía como la inteligencia emocional en su producción.” (Pacheco y Guerrero, 2025, sección “Resumen”, párr. 1). La animación 2D hace accesible el mensaje a diferentes públicos y despierta sensibilidad emocional, elementos fundamentales para comprender la problemática del abandono animal.

Conceptos relacionados a un cortometraje animado

Storyboard: consiste en una serie de dibujos que muestran cada escena, plano y transición del cuadro. Esto ayuda a planificar la narrativa y composición visual del cortometraje.

Figura 3 *Ejemplo de storyboard de la película animada Wall-E*



Nota: Referencia de Superpixel (2024). The Importance of Animation Storyboard: 7 Must-Know Insights <https://superpixel.sg/blog/animation-storyboard/>

Animatic: es una herramienta esencial dentro del proceso de producción de un cortometraje animado, es una versión más detallada del storyboard y con movimientos básicos de cámara y transiciones, diálogos, música y efectos temporales.

Al igual que los guiones gráficos, los animatics se utilizan para la previsualización de la película antes de que comience la producción.

Los animatics son muy importantes para hacer una película de animación, ya que permiten ver por primera vez el aspecto de la película. Es el momento de hacerse una idea del ritmo y la progresión de la película.

Narrativa Visual: se refiere a la forma de contar historias utilizando elementos visuales como la composición, el color, uso del simbolismo, la iluminación, el montaje de la escena. La narrativa visual es un proceso a través del cual se desarrolla la narración de un relato con ayuda de elementos visuales como imágenes y vídeos.

Estilo Visual: abarca el diseño de los personajes, la paleta de colores y las técnicas de animación que hacen reconocible un proyecto audiovisual. "Pero la animación es mucho más de lo que se ve a simple vista. Es un

universo vasto con muchos estilos y disciplinas diferentes por explorar.” (DeGuzman, 2024, párr. 1).

1.9.5. La expresividad de una animación sin diálogos.

En ausencia de diálogos, la animación se transforma en un lenguaje visual puro. Cada elemento en pantalla adquiere un valor comunicativo esencial. La narrativa se construye a través de la sucesión de imágenes y acciones, donde el espectador interpreta el significado a partir de lo que observa.

Según los principios de la comunicación visual, la imagen tiene la capacidad de transmitir información de forma inmediata y emocional, lo que favorece la conexión empática con la historia.

La claridad narrativa en una animación sin diálogos depende de la coherencia visual y de la correcta jerarquización de la información, permitiendo que el público comprenda el conflicto, el desarrollo y la resolución sin necesidad de palabras.

Uno de los pilares fundamentales de la animación sin diálogos es la actuación de los personajes. La expresividad corporal, los gestos, las posturas y el lenguaje no verbal sustituyen al diálogo verbal como principal vehículo emocional. Los principios clásicos de la animación, como la exageración, el *timing*, el *spacing* y la anticipación, desempeñan un papel fundamental para enfatizar emociones y estados psicológicos.

“Los principios de animación son una serie de lineamientos desde los que se puede pensar un tipo de animación mucho más realista, que se apega un poco más a las leyes de la física, aunque sin excluir valores más abstractos inherentes a cada estilo de animación y personajes.” (Arizmendi Benavides, 2020, sección “¿Qué son los principios de animación?”, párr. 1).

A través de movimientos sutiles o exagerados, los personajes pueden transmitir tristeza, miedo, alegría, culpa o esperanza, permitiendo que el espectador interprete sus emociones de manera intuitiva. Esta forma de

actuación visual suele resultar más directa y emocional que el diálogo explícito.

Uno de los ejemplos más destacables es la película *Flow* de 2024. Una de las características más importantes de *Flow* es que no utiliza diálogos. El relato se apoya en el lenguaje visual, en la música y en efectos sonoros para comunicar emociones, decisiones y cambios en la historia, lo que lo convierte en un excelente ejemplo de animación expresiva sin diálogo. (Paropua, 2025)

Figura 4 *Imagen promocional de la película animada Flow.*



Nota: Tomado de Rtv Play, telediarario 1. (2025). '*Flow*', la película de animación nominada a los Oscar <https://www.rtve.es/play/videos/telediarario-1/flow-pelicula-animacion-nominada-oscar/16421206/>

Otro ejemplo de cómo la animación sin diálogos comunica su mensaje de forma efectiva es "Kitbull". "Este cortometraje de aproximadamente 9 minutos cuenta la tierna historia de una improbable amistad entre un pequeño gatito callejero y un pitbull maltratado en un entorno urbano." (Morlote, 2024, sección "¿De qué va el cortometraje Kitbull?", párr. 1). En la historia se contrastan las vidas de los dos personajes y el sufrimiento que deben pasar. El mantener la animación sin diálogos logra que el espectador se concentre más en el mensaje visual, y en detalles a lo largo del cortometraje. Aspecto significativo al ser un proyecto cuya historia se centra en la experiencia animal,

que se enfoca en mostrar los diversos peligros que enfrentan los animales desde el punto de vista de dicho animal.

Figura 5 Imagen extraída del cortometraje animado “Kitbull”.



Nota. Imagen extraída de Film Folly. Artículo escrito por Budka,M. (2026). KITBULL. Beautiful, Moving Animated Films <https://filmfolly.com/review/kitbull-beautiful-moving-animated-films>

1.9.6. Importancia de la elección del color dentro de un cortometraje

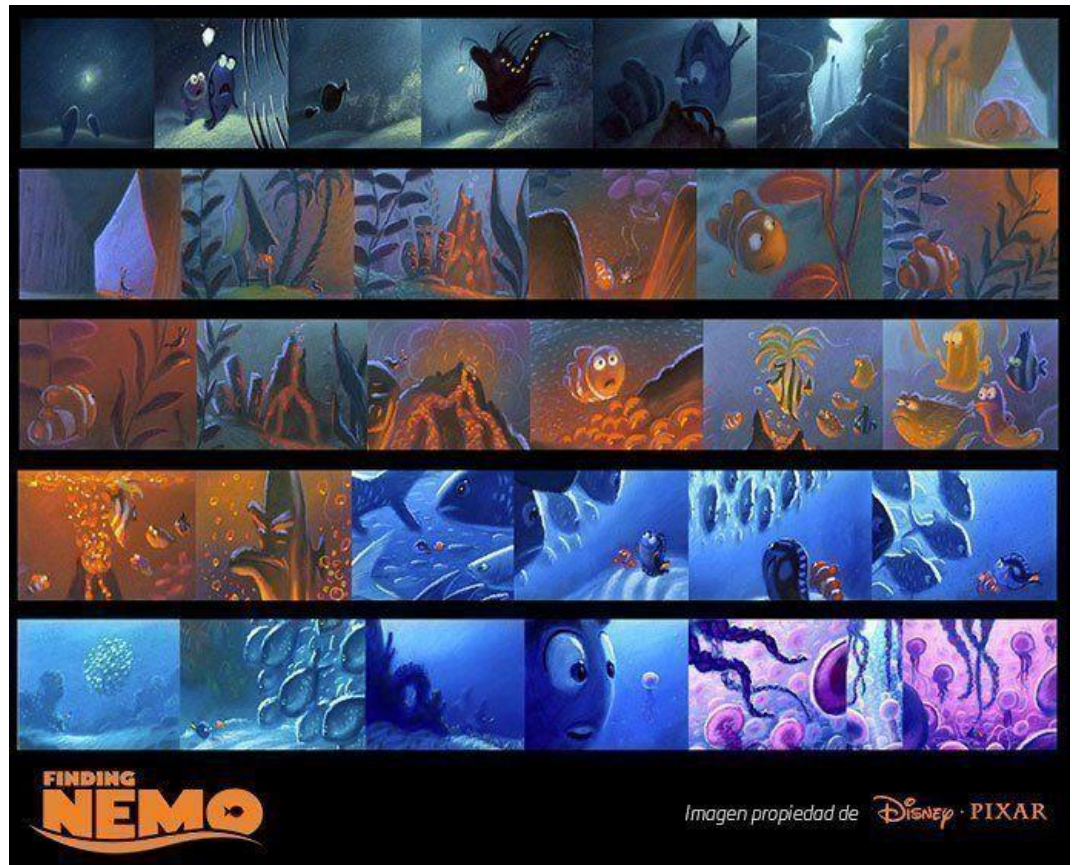
Elegir los colores adecuados dentro de la producción de un proyecto audiovisual, influye significativamente no sólo en la narrativa de la animación sino también en la estética, el simbolismo y la psicología que trabajan en paralelo a la composición visual del proyecto.

También se considera importante la elección de una buena paleta de color en el diseño de personajes. “Al elegir los esquemas de color de los personajes, los diseñadores suelen usar la psicología del color para reforzar los rasgos de personalidad. Esta técnica se usa ampliamente en animación, cómics y videojuegos para que los personajes se sientan más dinámicos y cercanos.” (Pixflow, 2025, sección “The Psychology of Colors”, párr. 3).

En torno a una animación digital, la creación del color script es fundamental para decidir los momentos claves dentro de la historia, para que

la paleta de colores se exprese de forma clara en la secuencia. “El color script en su entereza sirve como mapa general de una secuencia, al distinguir de un vistazo cada escena por sus colores.” (Álvarez, 2023, sección “¿Qué es un color script?”, párr. 4)

Figura 6 Color Script de la película animada “Buscando a Nemo”



Nota. Imagen tomada de Animum (2023). Artículo escrito por Álvarez, J. Color script: la herramienta definitiva para transmitir emociones.

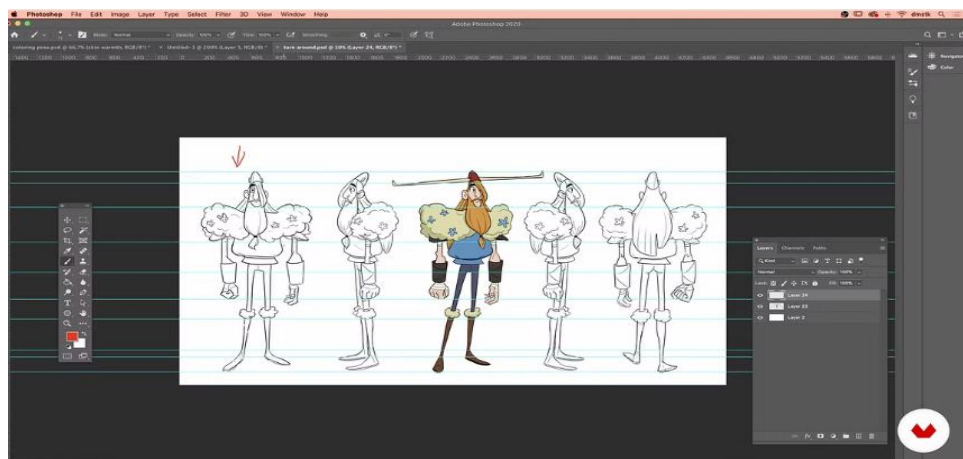
<https://www.animum3d.com/blog/color-script-la-herramienta-definitiva-para-transmitir-emociones/>

“Podemos usar colores para contar la historia o cambiar por completo el estado de ánimo de la escena; puede hacer o deshacer su escena; es muy importante tenerla bien definida.” (Baianat, 2026., sección “First, you have to know about color theory in animation”, párr. 3). Entonces el uso de una paleta de color de forma correcta ayuda a la composición a guiar al espectador al punto focal o importante de la escena.

1.9.7. Importancia de un buen turn around y diseño conceptual al crear un personaje.

Al momento de pasar a la fase de la elaboración de la animación, es crucial tener una buena referencia del personaje. El turn around, la hoja de expresiones, poses claves, mouth chart, entre otros, son las referencias necesarias para mantener una línea gráfica constante y una buena estética visual. Un buen turn around es crucial ya que “En la animación 2D, un personaje puede ser dibujado miles de veces por docenas de artistas diferentes.” (Binus University School of Design, s.f., párr. 2). Entonces esto es necesario para evitar que los artistas modifiquen el diseño o el estilo entre escenas.

Figura 7 *Ejemplo del turn around de un personaje.*



Nota: Ilustración tomada de Domestika Blog, artículo escrito por Jimenez de Luis, A (2025) ilustrado por Laura Ewing Ferrer. What Is a Turnaround in Character Design and How To Draw One <https://www.domestika.org/en/blog/5703-what-is-a-turnaround-in-character-design-and-how-to-draw-one>

Figura 8 *Ejemplo del character expression sheet de un personaje*



Nota: ilustración tomada de Domestika Blog, artículo escrito por Silveira, A. (2026) Ilustrado por Caio Martins. How to Create an Expression Sheet for a Character You've Designed. <https://www.domestika.org/en/blog/6876-how-to-create-an-expression-sheet-for-a-character-you-ve-designed>

“Una hoja de expresión forma parte de una hoja de modelo, un documento que contiene toda la información necesaria sobre un personaje de cómic, animación o videojuego. También detalla la ropa y los accesorios que usará el personaje, los colores que se deben aplicar a las diferentes partes del dibujo y otros detalles importantes que definen su personalidad. En algunos casos, los diseñadores de personajes también han desarrollado una guía para dibujar el personaje en proporción.” (Silveira, 2026, párr. 7).

CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

Este proyecto se presenta como un cortometraje animado 2D con el cual se busca resaltar la sobrepoblación de gatos en Guayaquil como una problemática social de la cual surge la necesidad de informar al espectador sobre la esterilización gatuna como una medida efectiva que se puede adaptar para controlar el número poblacional de gatos en las calles.

La historia sigue la vida de Milie, una gata siamesa que da a luz una cría a raíz de la irresponsabilidad de sus dueños. El conflicto se desencadena a partir de que la cría es abandonada, por lo que la protagonista escapa en busca de su gatito. Posterior a esa decisión, los gatos pasan de una vida cómoda y segura a experimentar las dificultades y problemas en las calles.

La narrativa presenta como desenlace un escenario favorable, ya que la gata es rescatada junto a su cría, posteriormente es esterilizada y adoptada. Un caso inusitado en la vida de los gatos que se encuentran en las calles. De esta manera se busca aportar un mensaje positivo que generará conciencia social.

La animación presenta un estilo visual caracterizado por el uso de formas curvas y simplificadas. Se emplea una paleta de colores que complementa armoniosamente la historia y el tono emocional que se muestra en cada escena. Constatando la extensa planificación del proyecto.

2.2 Descripción del usuario

El cortometraje está orientado principalmente a personas jóvenes adultas dentro del rango de edad de 18 a 30 años, corresponde a un segmento significativo de la población nacional.

Las personas dentro de este rango de edad tienden a adoptar y difundir prácticas responsables. Es por esto que son un grupo clave para transformar

y adaptar culturalmente la percepción y el manejo de la sobrepoblación de gatos en situación de calle. Este grupo poblacional es clave porque:

- Sus hábitos comunicacionales están enfocados en comunidades en línea y redes sociales, por lo que un cortometraje animado 2D conecta de manera efectiva con su forma de consumir y compartir información o contenido.
- Poseen una amplia capacidad para adoptar y difundir prácticas responsables. Lo cual los hace clave para transformar culturalmente la percepción y manejo de la sobrepoblación felina.
- Al estar en proceso o haber comenzado un trabajo, cuentan con recursos económicos y una mayor autonomía para tener mascotas.

2.3 Especificaciones técnicas

A continuación, se muestran las especificaciones tanto de Hardware, los equipos o componentes físicos; como de software, o programas de diseño y animación que se emplearon durante el proceso de elaboración del cortometraje.

En la primera tabla se encuentran los dispositivos con sus debidas características.

Mientras que en la segunda tabla se encuentra detallado qué softwares fueron empleados, con su respectiva descripción mostrando qué función cumple cada programa.

Tabla 1 Descripción de hardware.

Cantidad	Equipos	Características
1	Computadora de escritorio	Procesador AMD Ryzen 5 5600G with Radeon Graphics 3.90 GHz RAM 32,0 GB Sistema operativo de 64 bits, procesador x64
2	Tableta gráfica	• Intuos S • Wacom By One
1	Micrófono	Rode NT1-a
1	Interfaz de audio	Focusrite Scarlett 2i2
1	Laptop	Hp envy x360. Procesador 11th Gen Intel(R) Core (TM) i5 '1135g7 Sistema operativo de 64 bits, procesador x64
1	Laptop	MSI Katana HX, intel core i9 -14900HX Nvidia GeForce RTX 5070 32GB RAM Sistema operativo de 64 bits, procesador x64

Tabla 2 Descripción de software

Nombre	Versión	Descripción
Adobe After Effects	2025	Herramienta para postproducción
Adobe Premiere Pro	2025	Herramienta de edición, postproducción
Clip Studio	2024	Herramienta de ilustración y animación 2D

Moqups	Programa Web	Herramienta para la organización del storyboard.
Krita	2024	Herramienta de ilustración y animación 2D
Adobe Photoshop	2025	Herramienta de edición

2.4 Producción

2.4.1 Historia

Primero se muestra a Jorge y Vanessa, los dueños de una gatita siamesa de nombre Milie quien es una gata alegre que ama jugar con sus humanos. La historia se desarrolla a partir de la falta de atención apropiada de sus cuidadores, razón por la cual termina embarazada, y con un gatito que a futuro generaría una obligación adicional para sus dueños. Por lo que un día mientras los gatos toman una siesta, Jorge se acerca lentamente a la cama de los gatos y guarda al gatito en una caja. Milie se despierta asustada e intenta evitar que se lleven al gatito, que, a pesar de sus intentos por defender a su cría, Jorge la empuja y se lleva al gatito.

Milie, triste y resignada por la pérdida de su cría, decide escaparse de casa e ir en busca de su gatito. Desesperada por encontrarlo, salta por la ventana y lo busca en los callejones cercanos. Cuando está por anochecer, en uno de los callejones logra distinguir el maullido de su bebé, encuentra la caja en la que su humano lo guardó. Y cuando se acerca logra distinguir la silueta de su cría encogida y vulnerable en una esquina del cartón. Una vez asegurada su cría, la gata debe buscar comida. Encuentran que en la parte posterior de un restaurante una de las fundas de basura está rota, ambos comiendo de los restos, pero al escuchar este ruido, uno de los trabajadores de la cocina sale del lugar y ahuyenta a Milie. Resignada y sin comer, encuentra una caja vacía para refugiarse con su gatito. Mientras este último duerme, Milie observa a una gata y a su cría dirigiéndose a un callejón cercano, decide seguirlos con la esperanza de encontrar algo de comida. Pero al llegar a otro callejón encuentra que este se encuentra lleno de las crías de

la gata. Con el paso del tiempo los gatos se encaminan fuera del lugar en busca de seguridad y alimento. y mientras caminaban Milie poco a poco reconoce el camino a casa. Encuentra una caja cerca de la ventana para entrar a casa. Pero se lleva la sorpresa de que sus humanos tienen un nuevo gato y están jugando de la misma manera que lo hacían con Milie.

Triste, Milie se aleja de la casa, pero mientras están cruzando la calle un auto se acerca a velocidad, los gatos se refugian debajo del auto. Naomi, la chica que manejaba el vehículo, baja a revisar que no estén heridos y los traslada a una clínica veterinaria. Es aquí donde Milie es esterilizada y al despertar de su operación descubre que la chica los ha llevado a un lugar seguro. Naomi se encuentra en la habitación jugando con la cría. La primera interacción de la gata fue mostrar recelo con la chica, manteniéndose distante, pero al darse cuenta que su gatito estaba a salvo y feliz, Milie comprendió que estaban fuera de peligro y aceptó a la joven como su nueva dueña.

2.4.2 Narrativa

“La narración lineal o narrativa lineal es la estructura o modo de narración en la que se presentan los hechos de forma ordenada en el tiempo, según van ocurriendo sucesivamente, uno detrás de otro, sin saltos narrativos hacia adelante o hacia atrás.” (Sarasola, 2024, párr. 1). Primero sitúa al espectador dentro del entorno en el que habitan los gatos. Existe un detonante o cambio de estado, en este caso el abandono de la cría de Milie, que da paso al conflicto inicial: La gata abandona su hogar en busca del gatito. El clímax o momento de mayor tensión ocurre cuando los gatos deben enfrentar la nueva realidad y experimentan contratiempos. Y finaliza con desenlace positivo para los personajes.

Es fundamental señalar que en el cortometraje no se incluyen diálogos. El proyecto se apoya en utilizar la narrativa visual para transmitir el mensaje de manera precisa. Esto es clave porque no sólo permite tener el control sobre la historia y cómo se guía al espectador a entender los sucesos de esta, sino que también crea la ventaja de superar barreras limitantes como el idioma del espectador. Logrando que el producto final pueda ser accesible a personas

cuyo idioma nativo no es el español. Mientras que elementos visuales como el uso de luz y color, entre otros elementos son clave para acentuar las emociones que se buscan transmitir. (Fred & Eric, 2025)

El uso de los planos de encuadre como recurso narrativo fue indispensable para narrar con claridad los sucesos de la historia. El uso constante del encuadre en primer plano fue crucial para mostrar las reacciones e interacciones de los gatos. “Un primer plano encuadra a un sujeto desde cerca para acentuar la emoción, el detalle o la importancia narrativa. Al eliminar las distracciones del fondo, se puede hacer énfasis en las expresiones faciales, intensificar el dramatismo o el suspense, y retratar una profundidad emocional que podría pasar desapercibida en encuadres más amplios.” (Adobe, 2025., sección “¿Qué es un primer plano en el cine?”, párr. 1)

2.4.3 Storyboard

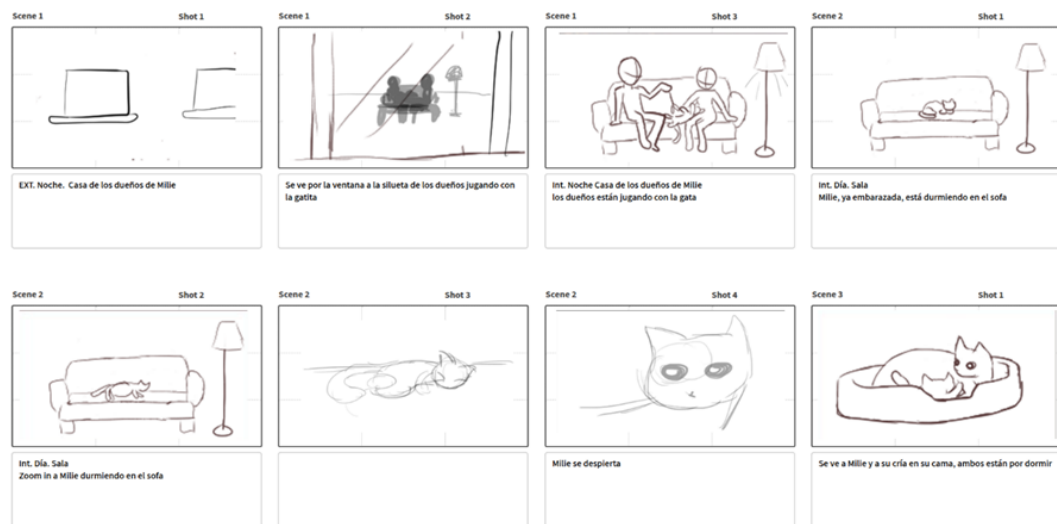
Un punto clave del proceso de producción de un cortometraje animado es la elaboración de un storyboard. “Un guión gráfico debe capturar la esencia y la estructura de la animación prevista en forma visual” (Adobe, 2025, sección “¿Qué es el guión gráfico de animación?”, párr. 1). Por lo que después del desarrollo de la historia, y el guión. El paso a seguir fue desarrollar el storyboard.

Para elaborar el storyboard se empleó el programa de diseño Adobe photoshop, y para organizarlo en el formato estándar del storyboard con su respectiva descripción de cada escena, se utilizó el programa web Moqups.

Por lo que, para este proyecto, se estructuró un storyboard que facilitó la planificación de las escenas. A continuación, se adjunta el storyboard del cortometraje.

Figura 9 Storyboard escena 1

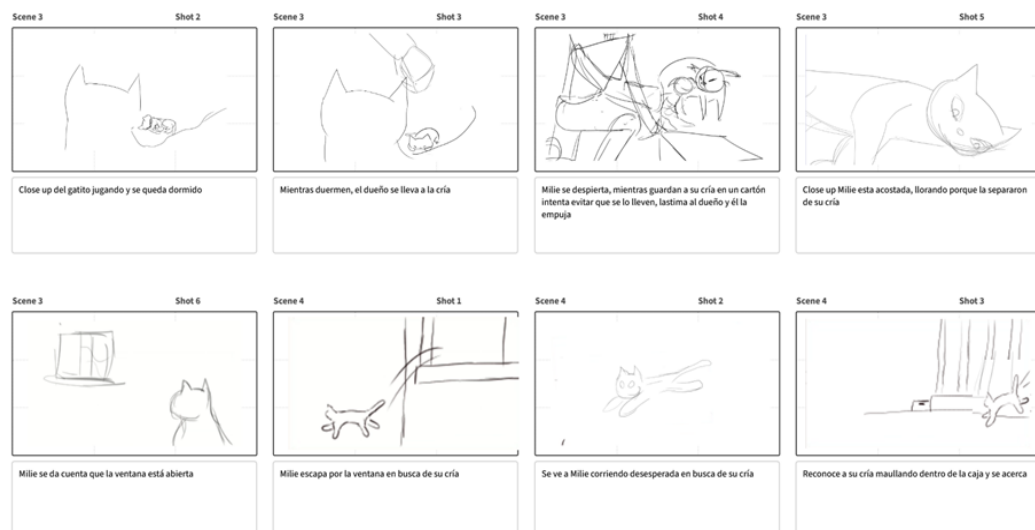
Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Figura 10 Storyboard escena 2

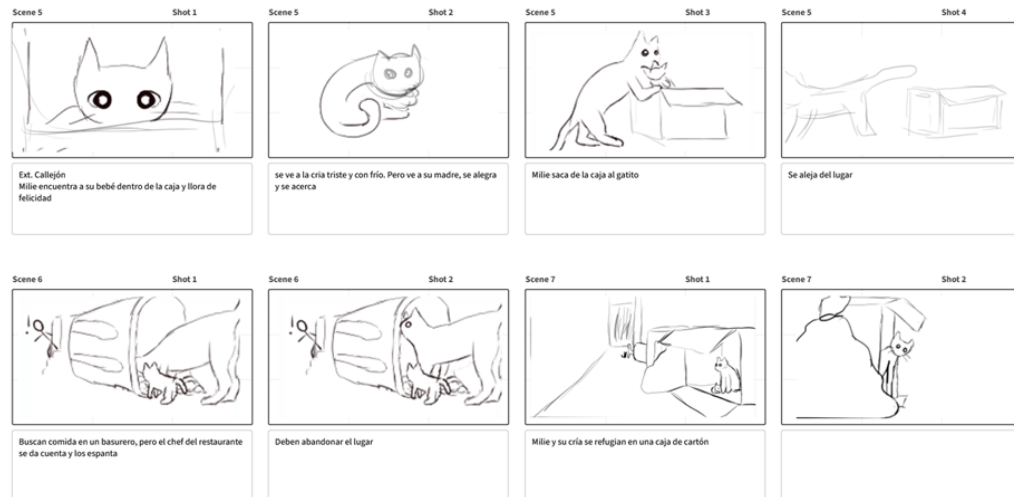
Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Figura 11 *Storyboard escena 3*

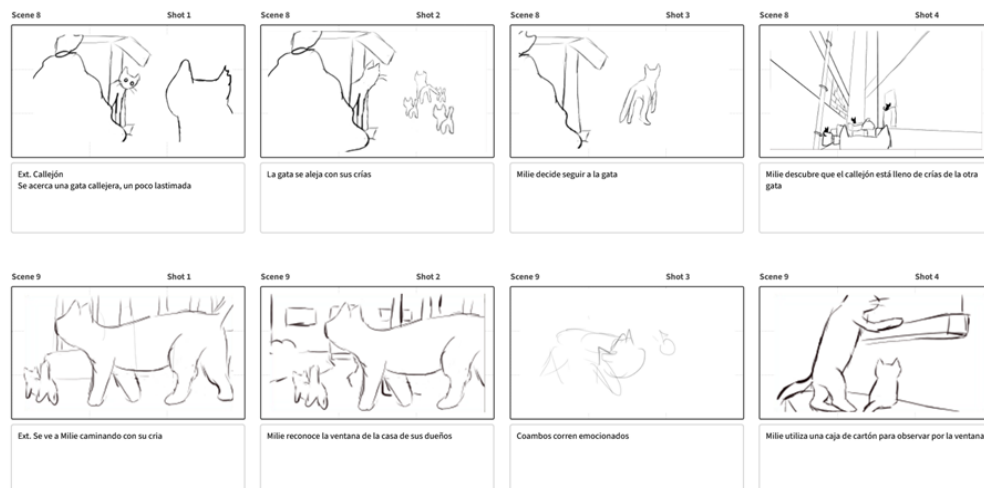
Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Figura 12 *Storyboard escena 4*

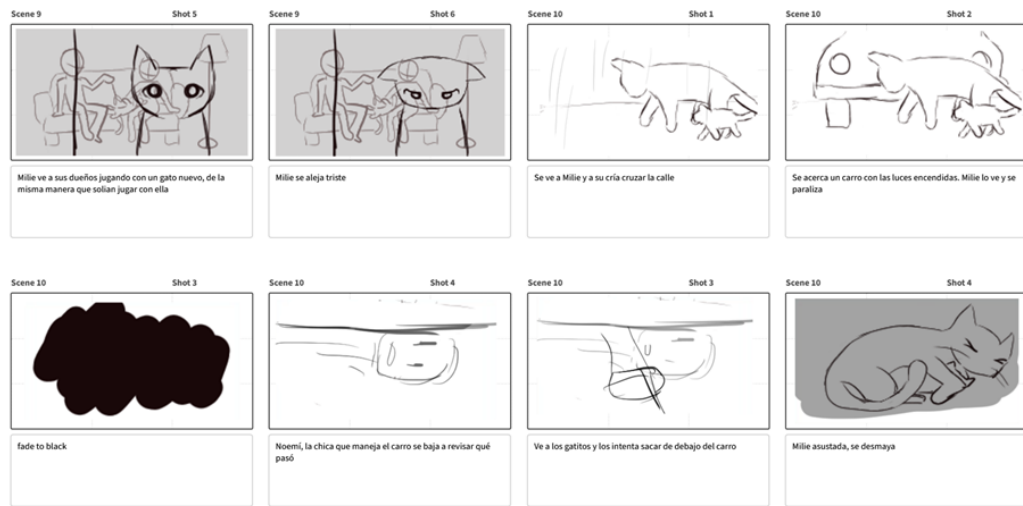
Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Figura 13 *Storyboard escena 5*

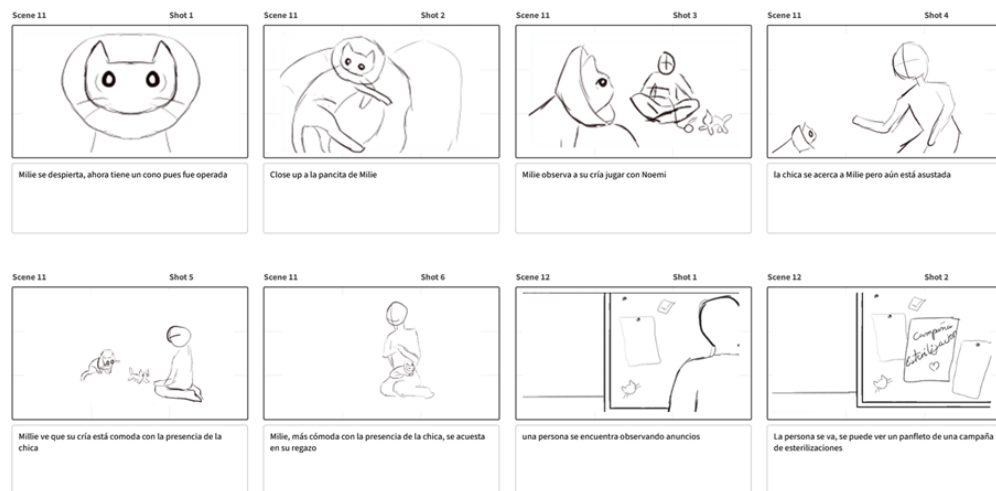
Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Figura 14 *Storyboard escena 6*

Storyboard



Nota: realizado por Melissa Mejia.

2.4.4 Diseño de personajes

Para el cortometraje se diseñó un total de seis personajes. Cada uno de estos cumple un rol importante para que la historia se desarrolle adecuadamente.

Para el diseño de los gatitos se utilizó formas curvas, ya que se busca transmitir una sensación de cercanía con estos personajes. Además, que facilita una lectura clara del movimiento de estos personajes: de su silueta, de sus expresiones y el lenguaje corporal a lo largo de la historia.

En su diseño se buscó simplificar detalles como es el caso de sus rasgos faciales, tanto Milie como su cría tienen ojos grandes y expresivos. Una característica clave del diseño para generar una mayor empatía visual con estos personajes.

En el caso de los dueños de Milie, Vanessa y Jorge, varía un poco de la idea principal. Se empleó curvas y unos cuantos elementos angulares para reflejar de manera discreta su dualidad moral y emocional del rol que mantienen en la historia.

En ambos su diseño destacó el uso de ángulos mayormente una silueta recta, de esta manera se transmite rigidez y distancia emocional. En el caso de Jorge se empleó una paleta de colores verdes desaturados. En el diseño de Vanessa se utilizó tonalidades desaturadas de morado. Para el diseño del chef se utilizó una idea similar, formas curvas con leves detalles rectos. Su paleta de color se optó por tonos oscuros, para complementar el entorno hostil y su rol negativo en la historia.

En cuanto al diseño de Naomi, al igual que el diseño de los gatos, se aplicó líneas curvas transmiten empatía y seguridad, para que el espectador pueda reconocerla como un personaje amigable y confiable. Los colores de su diseño se escogieron con el propósito de transmitir la calidez al personaje, al ser ella la persona que rescata a los gatos.

2.4.4.1 Ficha de personajes

Personaje: Milie.

Figura 15 *Diseño de personaje.*



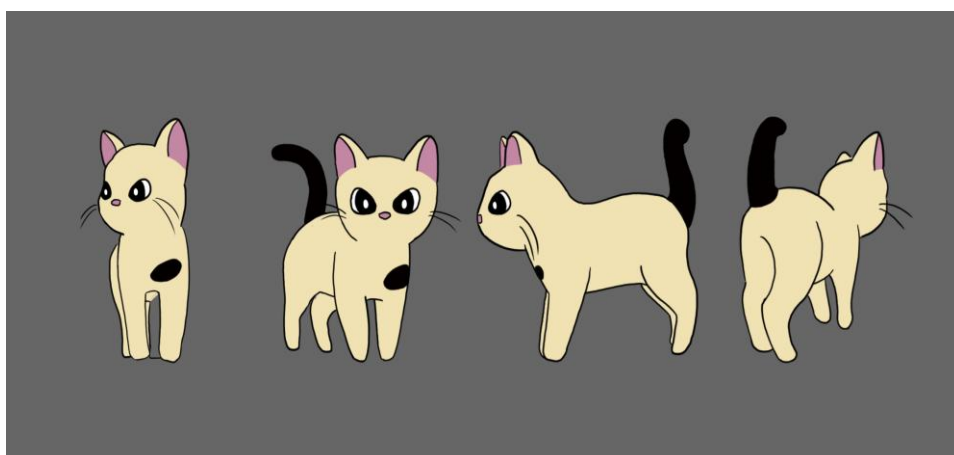
Nota: realizado por Rommy Avilés.

Tabla 3 *Ficha de personaje Milie*

Edad:	2 años y 6 meses
Raza:	Siamés
Descripción física:	Cuerpo esbelto característico de un siamés, patas delgadas y orejas grandes. En cuanto a su pelaje: su cuerpo es de color crema. Su cola, patas delanteras y orejas son de color café oscuro. Y tiene una mancha distintiva en su pecho del mismo color. Tiene ojos almendrados y grandes de color negro

Personaje: Cría.

Figura 16 *Diseño de personaje.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

Tabla 4 *Datos de personaje Cría*

Edad:	5 meses
Raza:	Siamés
Descripción Física	Pelaje color crema, cola de color negro y una mancha en su pecho similar a la de su madre. Ojos grandes y almendrados. Silueta redonda y regordeta, característica forma de un gatito de su edad.

Personaje: Naomi.

Figura 17 *Diseño de personaje.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

Tabla 5 *Datos de personaje Naomi*

Edad:	29 años
Ocupación:	Veterinaria
Descripción física:	Complexión delgada y estatura media. Cabello ondulado castaño, tez media. rasgos suaves y ojos almendrados

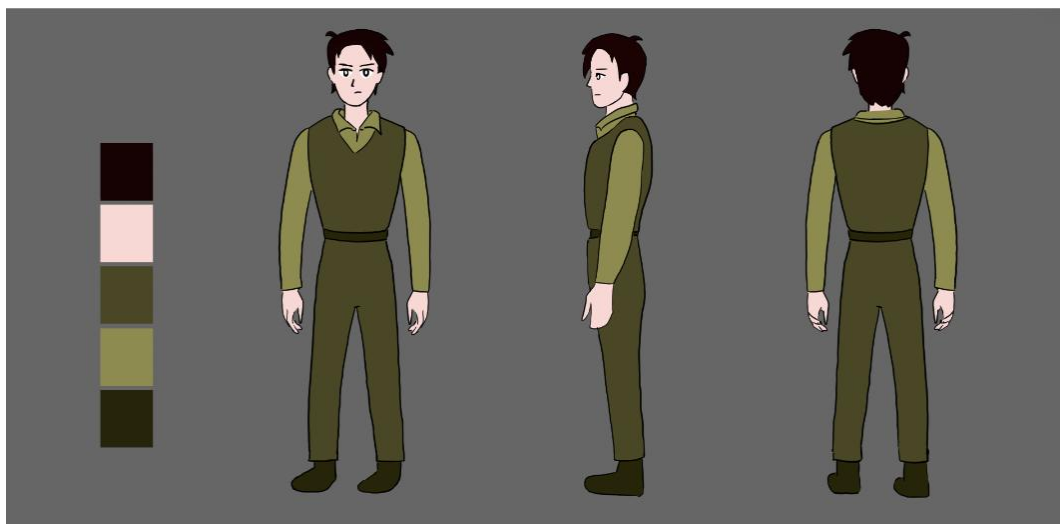
Naomi, al ser un personaje humano no se agrega una raza, pero se agrega su ocupación, dato importante dentro de la historia del cortometraje.

En cuanto a los personajes Jorge, Vanessa, y el Chef, no se incluye una tabla de información ya que su participación dentro de la narrativa del cortometraje es mínima.

Por lo que los personajes fueron creados a partir de la psicología del color y el rol que cumplen dentro de la historia.

Personaje: Jorge.

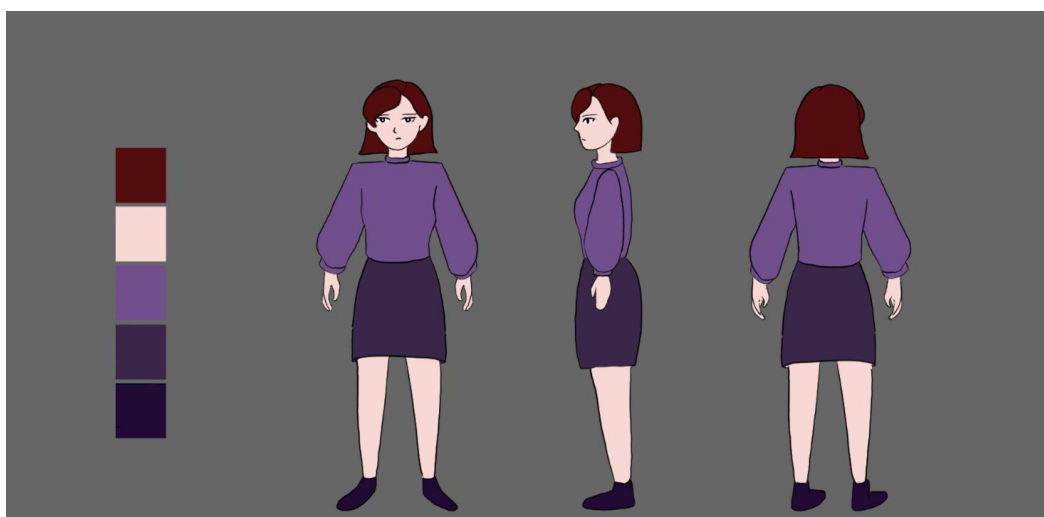
Figura 18 *Diseño de personaje*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

Personaje: Vanessa.

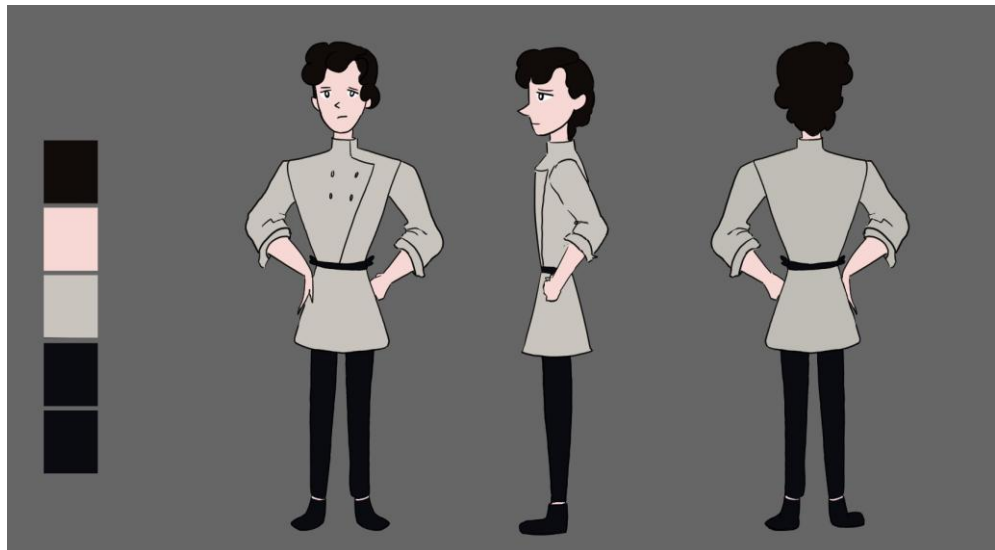
Figura 19 *Diseño de personaje.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

Personaje: Chef.

Figura 20 *Diseño de personaje.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

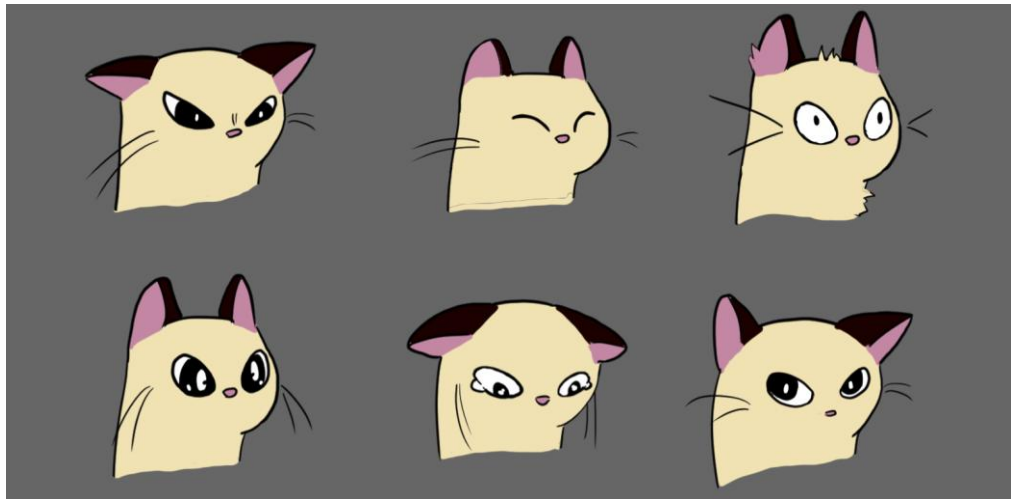
Al crear los personajes, se debe crear una guía de las expresiones de cada personaje o un character expression sheet. Diseñar estas guías son parte esencial del proceso de preproducción dentro del pipeline del cortometraje animado 2d. Según Houghton (2024), las guías de expresiones de los personajes se encargan de mostrar la personalidad y el rango de emociones de cada personaje, logrando que estos sean dinámicos y visualmente atractivos en el resultado final del proyecto.

Figura 21 *Diseño de personaje.*



Nota: *Character expression sheet* de Naomi realizado por Rommy Avilés

Figura 22 *Diseño de personaje.*



Nota: *Character expression sheet* de Milie realizado por Rommy Avilés

2.4.5 Diseño de fondos

Para el diseño de escenarios se buscó hacerlos con pinceles de crayón y con formas casi perfectas, porque lo que más queremos destacar es la emoción de cada ambiente dependiendo de lo que queremos expresar. Colores más cálidos y vivos para los momentos de calma para el personaje, colores fríos y oscuros para los momentos de tristeza y soledad.

El fondo de la sala donde Milie jugaba con sus dueños, al principio refleja tonos cálidos y vivos, pero conforme van pasando las etapas del embarazo de Milie se van tornando más opacos, reflejando el desinterés de los dueños en querer hacerse cargo de la cría.

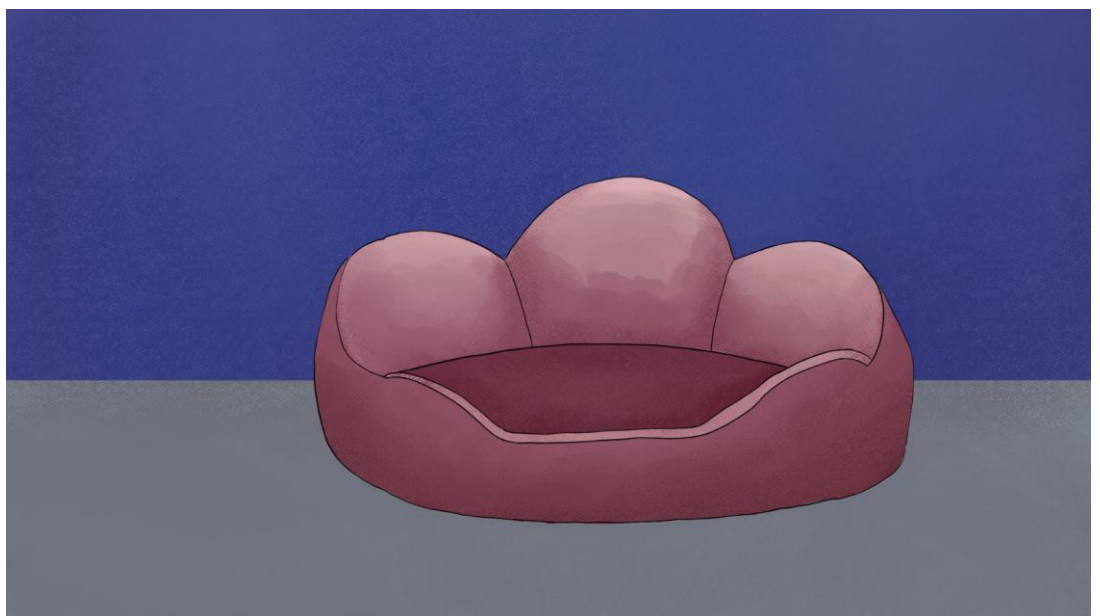
Figura 23 *Diseño de fondos.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

El fondo de la cama de Milie se utiliza en múltiples escenas.

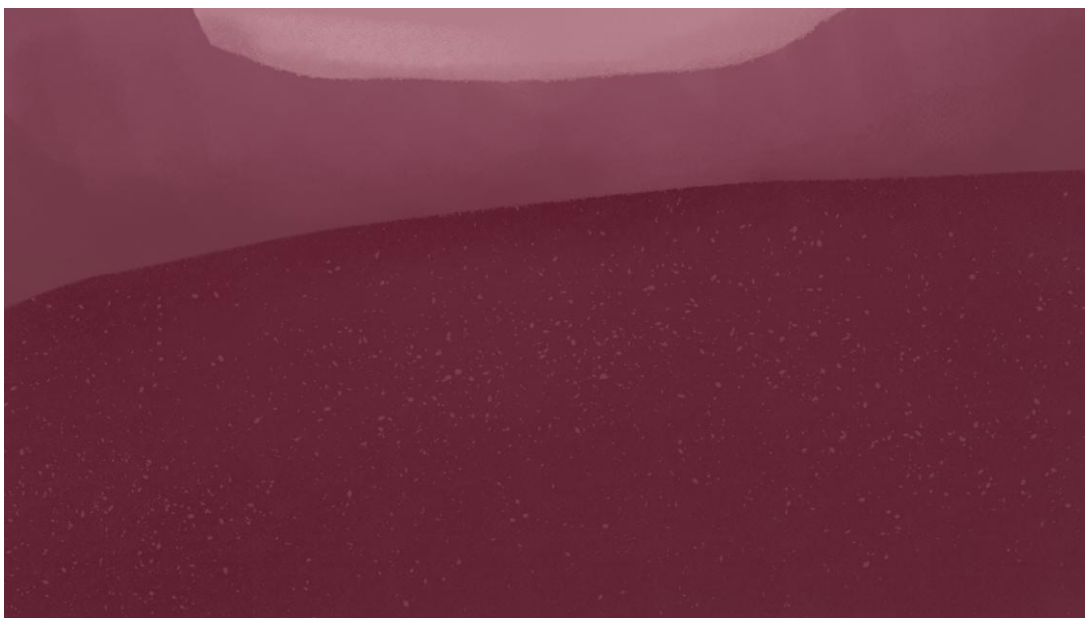
Figura 24 *Diseño de fondos.*



Nota: realizado por Rommy Avilés.

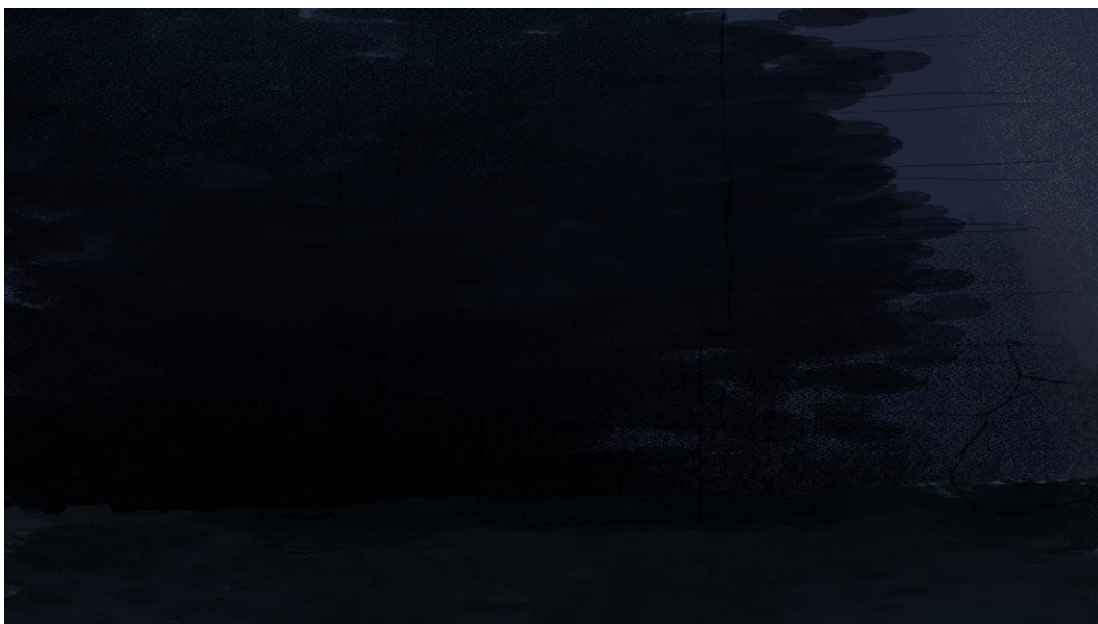
La cama de Milie vista desde otro ángulo

Figura 25 *Diseño de fondos.*



Nota: Realizado por Rommy Avilés

Figura 26 *Diseño de fondos.*



Nota: Realizado por Melissa Mejia

Fondo del callejón donde Milie conoce a los demás gatos callejeros, aquí se hizo bastante uso de los colores apagados y oscuros, exceptuando la caja donde se refugia Milie con su bebé.

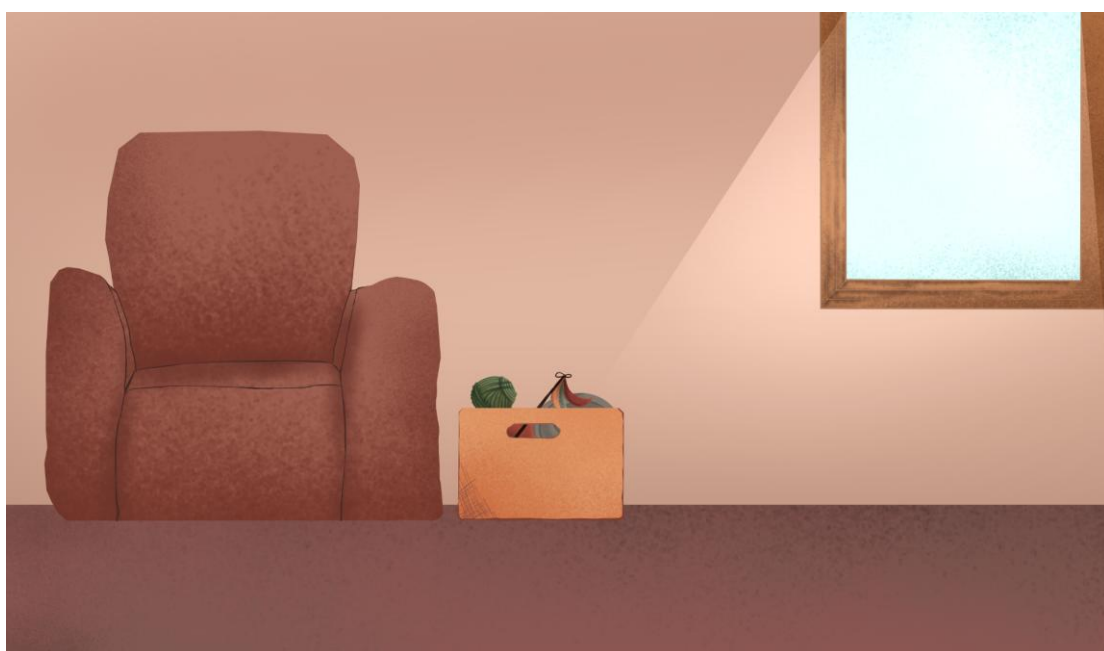
Figura 27 *Diseño de fondos.*



Nota: Realizado por Melissa Mejia

Fondo general del hogar de su nueva adoptante, la chica que la recoge de la calle junto a su cría y se hace responsable de su esterilización. Aquí los colores cálidos resaltan para demostrar el amor cálido que le ofrece Naomi y la paz que puede sentir de ahora en adelante.

Figura 28 *Diseño de fondos.*



Nota: Realizado por Melissa Mejia

2.4.6 Construcción de la línea y marca gráfica

2.4.6.1 Diseño de portada

Figura Portada diseñada para el cortometraje

Figura 29 *Diseño de portada*



Nota: realizado por Melissa Mejia.

La portada es diseñada con la intención de generar impacto en la mente del espectador. Agregando ciertos elementos del cortometraje a la portada de manera sutil, con la intención de despertar la curiosidad del espectador.

Para esto, cada elemento dentro del diseño de la portada cumple una función importante. Para empezar, se eligió la regla de tercios para la composición de la imagen. Esta “divide la imagen en nueve secciones iguales mediante dos líneas horizontales y dos líneas verticales imaginarias” (Pauner Ramirez, 2024, sección “La regla de los tercios: Fundamentos”, párr. 1) En esta regla se busca que el sujeto principal se encuentre dentro de las intersecciones de estas líneas imaginarias, para centrar la atención en el punto necesario.

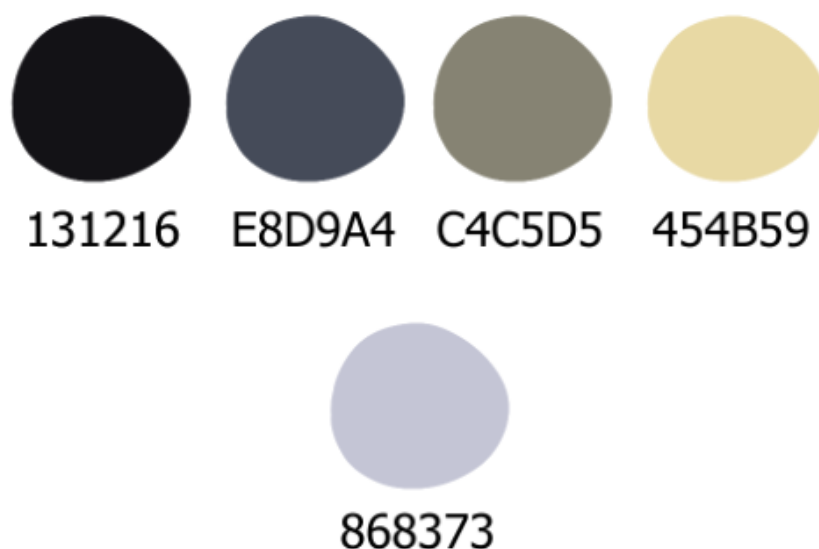
En este caso, Milie y su bebé están centradas en la intersección derecha. Creando una jerarquía visual, o generando un orden en el que los elementos deben ser observados.

También se juega mucho con el recurso de la iluminación. El fondo en el que se encuentran los gatos es un callejón, que está abandonado y oscuro. Mientras que Milie y su bebé están iluminados. Como dato adicional, la forma de la iluminación se parece a la iluminación de los faros delanteros de un carro, elemento importante dentro de la historia que se agregó sutilmente al diseño. Esta elección de la iluminación contribuye a crear una narrativa interesante en el diseño de la portada.

Por último, se agregó otro detalle significativo en el diseño que complementa la narrativa y la ambientación del lugar: se observa la silueta de varios gatitos abandonados, enfatizando la sobrepoblación felina en las calles por la falta de control reproductivo en gatos.

2.4.6.2 Paleta de colores de la portada

Figura 30 *Paleta de colores de la portada.*



Nota: realizado por Melissa Mejia.

Para la paleta de colores de la portada, se escogieron colores fríos y desaturados para transmitir la vulnerabilidad de la historia. Los colores elegidos son negro profundo (#131216), azul grisáceo (#E8D9A4), verde gris (#C4C5D5), beige cálido (#454B59) y gris lavanda (#868373) los cuales funcionan como un sistema equilibrado entre seriedad y sensibilidad.

Desde la psicología del color, esta paleta se mueve principalmente en tonos neutros y desaturados, los cuales están asociados con la introspección, la estabilidad emocional y la profundidad psicológica. Eva Heller, en Psicología del color, se menciona que “colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así.” (Heller, 2004, Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, página 18)

En ese sentido, el negro (#131216) no funciona aquí como un color negativo, sino como un símbolo de silencio, límite y seriedad.

El azul grisáceo (#E8D9A4) aporta una sensación de confianza y racionalidad, pero al estar apagado, evita la frialdad extrema. En psicología, el azul desaturado se asocia con la reflexión y la distancia emocional, ideal para invitar al espectador a observar y pensar, no solo a consumir.

El verde gris (#C4C5D5) introduce un matiz de equilibrio y contención, relacionado con la naturaleza, pero filtrado por una mirada más adulta y crítica. No es un verde vital, sino uno que habla de conciencia y responsabilidad.

El beige (#454B59) actúa como un punto de humanidad. Según Heller, (2004) los tonos tierra evocan lo cercano, lo doméstico y lo real, lo cual suaviza la paleta y evita que se perciba distante o fría.

Finalmente, la gris lavanda (#868373) introduce una carga emocional muy interesante: el gris simboliza neutralidad y pausa, mientras que el matiz

violáceo suele asociarse con la sensibilidad, la introspección y lo emocional no dicho. Es un color que sugiere más de lo que muestra.

2.4.6.3 ColorScript

Para el desarrollo del cortometraje se incorporó la técnica del colorscript y gracias a esto se consolidó una progresión cromática que asistió efectivamente a crear una transición emocional con la narrativa. De entrada, se empleó un esquema con tonalidades cálidas y tenues. Y se comunicó adecuadamente la calma que se necesita para esta parte de la historia.

Conforme evoluciona la historia se modificó sutilmente la iluminación, con el objetivo de representar la vulnerabilidad de los personajes. Se emplearon tonalidades verdosas para aumentar el dramatismo emocional de la escena y proyectar la angustia de Milie al buscar a su gatito.

Con el reencuentro de los gatos, se cambió momentáneamente la atmósfera empleando tonalidades pasteles frías con el objetivo de representar un leve cambio dentro de la historia. Un momento de calma dentro del conflicto. Al finalizar la escena emotiva del reencuentro de los gatos, rápidamente se cambió la temperatura de los colores. Por lo que gradualmente se aumentaron las sombras y se oscurecieron los colores de los fondos. Con este cambio cromático se adaptó a un ambiente más nocturno y resaltando a los gatitos. Se creó un contraste, una sensación de aislamiento con los gatos para sugerir que no pertenecen a las calles, y están por afrontar situaciones hostiles frecuentes para los gatos que habitan las calles.

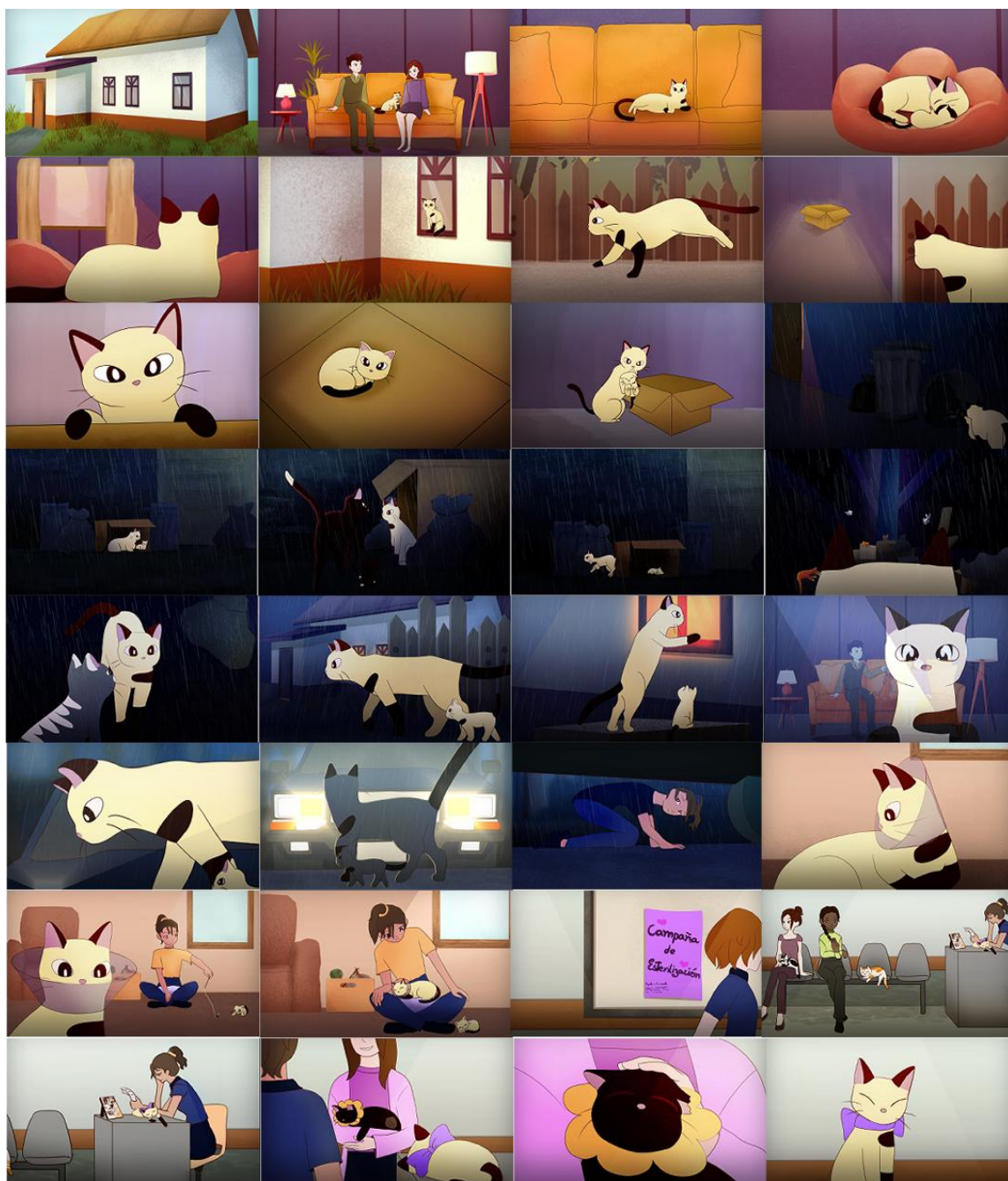
Para las secuencias finales se restableció el uso de tonos cálidos, y aumentó significativamente la luz natural de la escena. Aunque no se regresó a la saturación y tonalidades mostrados en las escenas iniciales, se adoptó una nueva paleta de colores predominando colores suaves, colores pasteles.

El propósito de prescindir de tonalidades frías y pasar a unas más cálidas para el final del cortometraje, se realizó con el objetivo de mostrar que ahora los gatos se encuentran en un ambiente más seguro. Se sustituyó la

condición de vulnerabilidad inicial por un entorno en el que los gatos serán protegidos. Y finalmente se consiguió guiar la narrativa a un final positivo.

Se aplicó la iluminación de fuentes naturales simulando las del mundo real. Esto contribuyó a crear una complejidad narrativa desde las secuencias iniciales, hasta la resolución final. La iluminación funcionó como un recurso fundamental que acompañó las emociones de Milie, según la narrativa.

Figura 31 *Color Script de cortometraje.*



Nota: realizado por Melissa Mejia.

2.4.6.4 Fuente tipográfica

Figura 32 *Logo de la tipografía empleada en el título*



Nota. Imagen tomada de: <https://fontmeme.com/fuentes/fuente-vend-sans/>

Se eligió “Vend Sans” por ser moderna y neutra, es una tipografía sans-serif, disponible gratuitamente en FontMeme para uso personal y comercial.

De acuerdo con Law&Trends (2025), aquellas tipografías que no cuentan con las llamadas serifas o líneas que adornan los extremos de los caracteres, permiten que sea más fáciles de leer en cualquier dispositivo, y los caracteres tienen bordes suaves de apariencia moderna. Esto permite que no se desestime la madurez del mensaje que se quiere transmitir con el título, y funciona perfecto en 2D, incluso con texturas o grano.

La elección de este recurso tipográfico complementa la línea gráfica y a la estética visual del cortometraje, ya que su diseño al ser simple y sin adornos o serifas no interfiere con los elementos gráficos, sino que se alinea de forma orgánica con el proyecto.

2.4.6.5 Línea gráfica de los personajes

Figura 33 *Size comparison chart*



Nota: *Size comparison chart.* Realizado por Rommy Avilés

Al momento de diseñar los personajes se buscó construir una línea gráfica sencilla priorizando que las siluetas sean fáciles de leer. Y se incorporó pequeños detalles en ciertos elementos de cada personaje para complementar el rol que cumple cada uno dentro del desarrollo de la historia.

Según la publicación de Ideas con café (2020) dentro de su blog: Diseño gráfico y editorial, la línea gráfica de un proyecto debe tener elementos que puedan trabajar en armonía y de forma coherente. Esto se aplicó al cortometraje: los colores, formas utilizadas en el diseño de personajes, entre otros elementos fueron fundamentales para mantener la coherencia y con eso se garantizó que exista una claridad narrativa. De esta manera también se justificó la decisión de no implementar diálogos dentro del cortometraje.

En el caso de los gatos, Milie se diseñó pensando en un canon de 3 cabezas, siendo esta regla adaptada al diseño de un gato, predominan las formas curvas y delicadas. Mientras que en su cría sólo una de 2 cabezas. En el diseño de Jorge el canon es de 7 cabezas y media, en Naomi de 6 cabezas y media, en Vanessa 6 cabezas y el chef 8 cabezas.

Los colores de cada personaje fueron escogidos teniendo en mente la psicología del color dentro de la creación de personajes. Según Naghdi

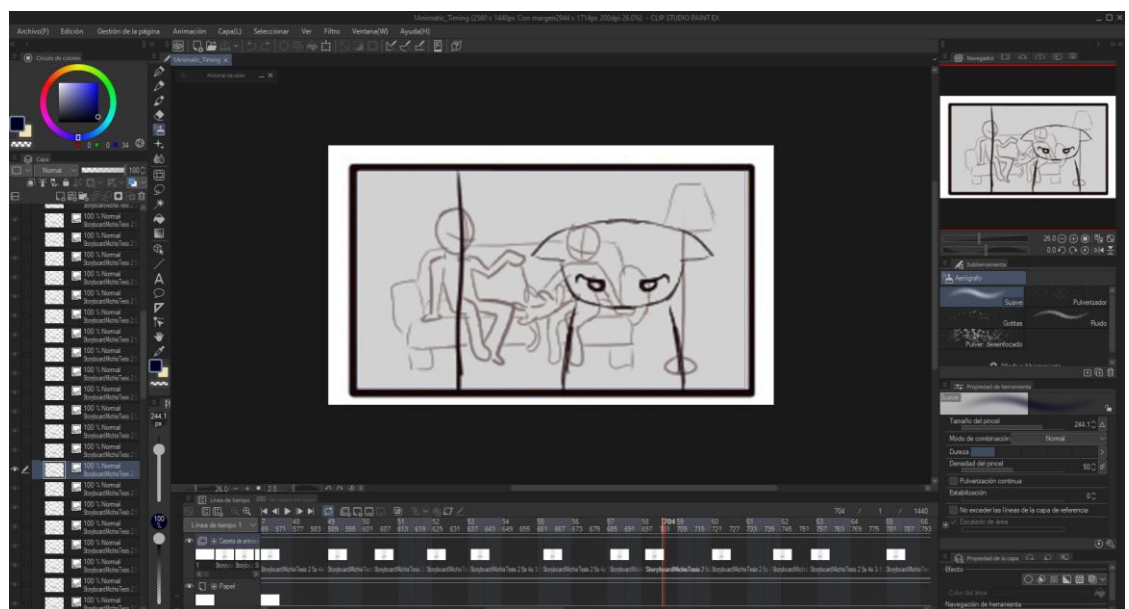
(2026), si el personaje cuenta con una paleta de colores correctamente balanceada, se puede establecer una conexión emocional con el espectador.

2.5 Producción

2.5.1 Elaboración de animación

Después de determinar la composición de las escenas con el storyboard, y que este fuese aprobado. Se realizó el animatic del cortometraje.

Figura 34 *elaboración de animatic*

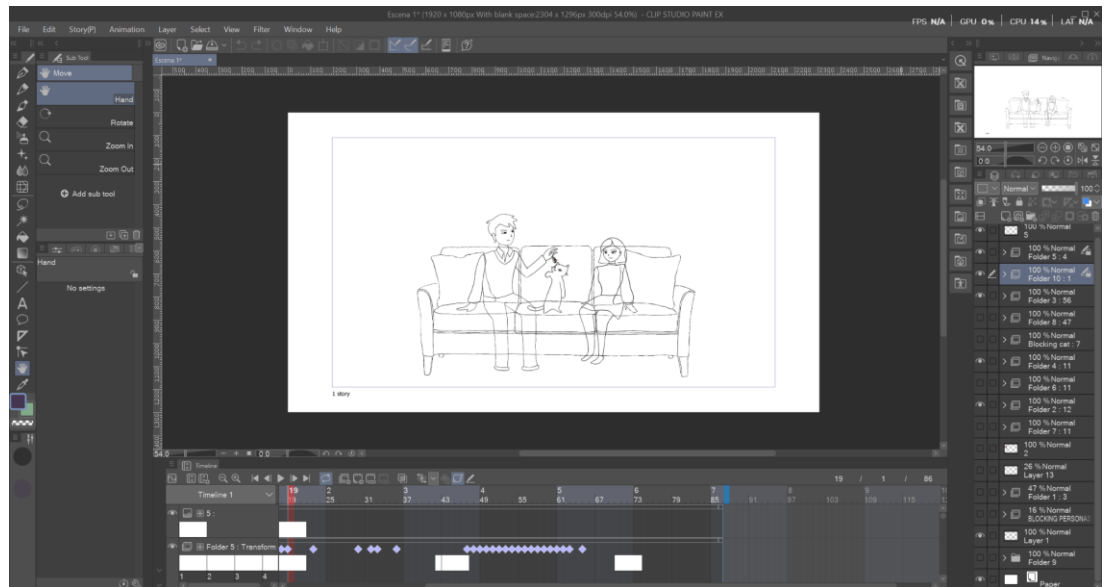


Nota: Realizado por Melissa Mejia

Un animatic “...es una vista previa visual aproximada de tu animación, sincronizada con voz en off o la música.” (Bartlett, 2026, sección “ What is an animatic?”, párr. 1) En otras palabras es la versión animada del storyboard. Pero es muy importante para ayudar a visualizar la animación, se disminuyen costos y ayuda a determinar el tiempo de cada escena o shot.

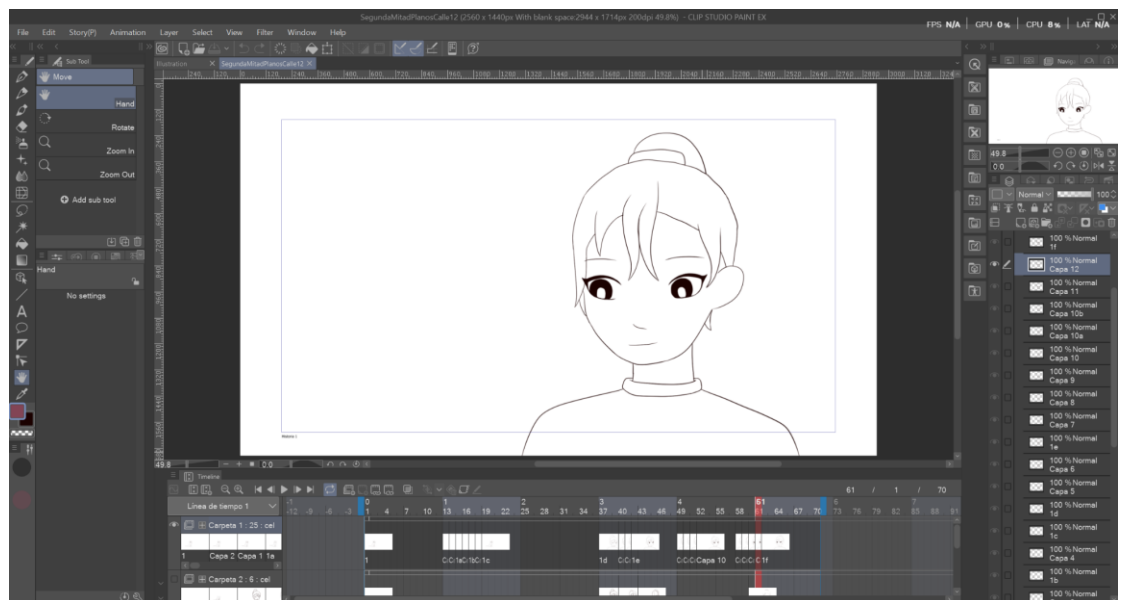
Una vez culminó y aprobó el animatic. Se empezó con la animación del cortometraje en su fase de lineart. Que el diseño de los personajes sea de formas simples ayudó mucho a trabajar directamente en el lineart. Esta fase se trabajó en el programa Clip Studio Paint para asegurar el uso de las mismas configuraciones en los trazos y pinceles.

Figura 35 animación lineart del cortometraje.



Nota: Realizado por Rommy Avilés

Figura 36 animación lineart del cortometraje.



Nota: Realizado por Melissa Mejia

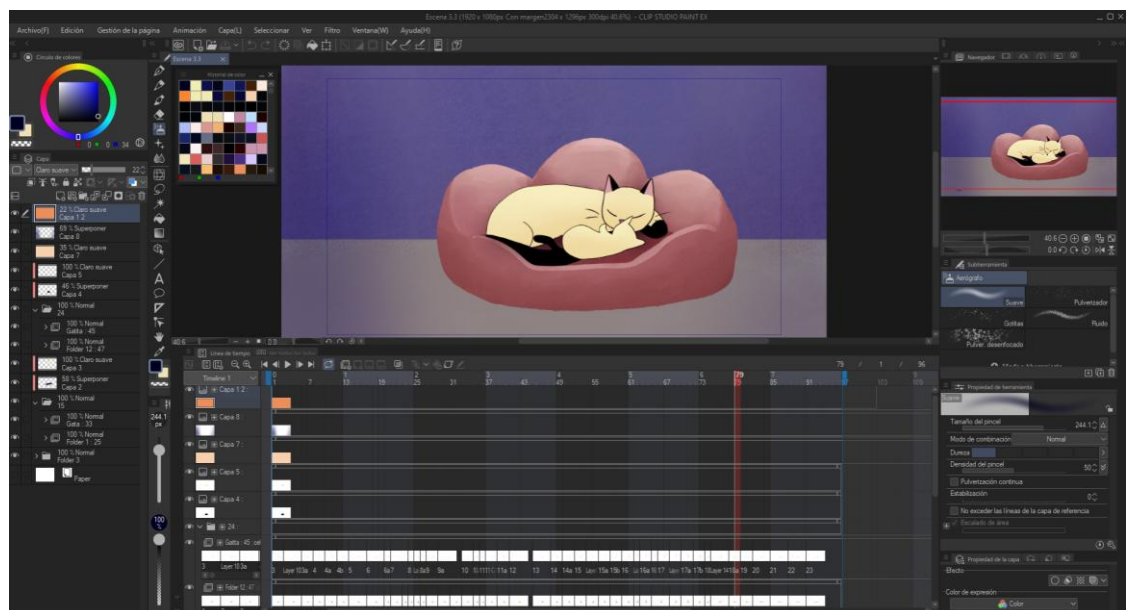
En relación al aspecto se trabajó en 16:9 usando el formato Full HD (FHD) de 1920px x 1080px. Lo común para el uso de pantallas tanto de televisores o de computadoras garantizando tener un buen resultado al finalizar el proyecto en su proyección (Google support, 2022).

Para la velocidad del producto final se trabajó a 12 fps, o fotogramas por segundo. Esta velocidad se eligió con fines estéticos y complementar la

historia. Considerando también el impacto significativo que tiene en la optimización del flujo de trabajo sin afectar la animación.

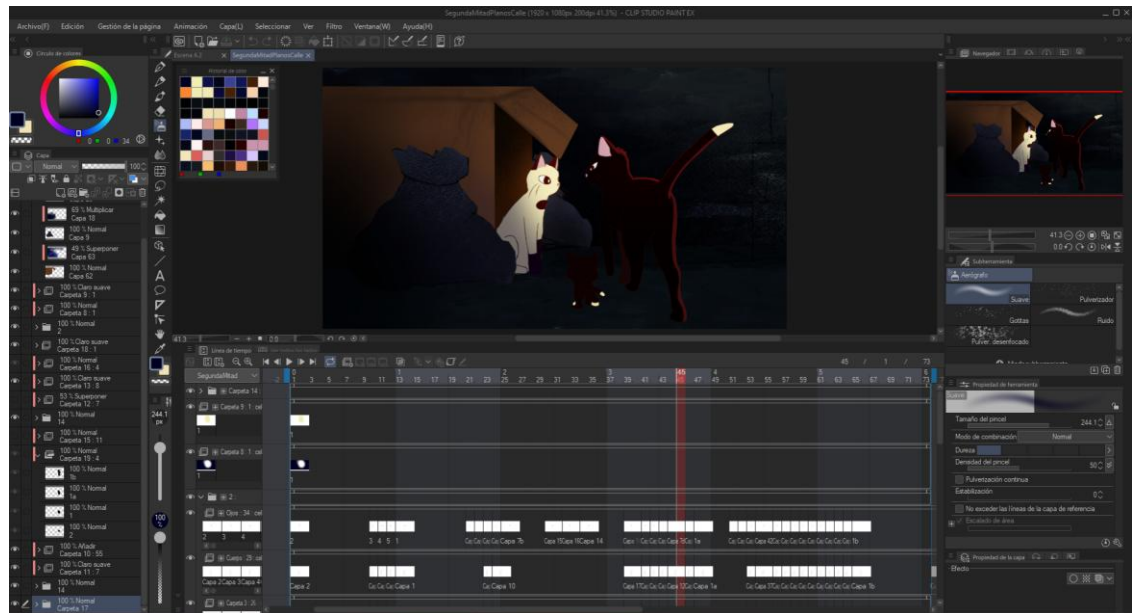
A continuación, se modificó el diseño de los escenarios finales y se agregó color a los personajes. Agregando especial detalle a la elección de los colores y texturas en los fondos de cada escena comprobando si estos se adaptan armoniosamente al diseño y color de los personajes. A su vez, en dos máscaras de recorte para la capa de color de los personajes se agregó una modificando su perfil de color a *Superponer* modificando la opacidad a 53% para sombras en degradado y como capa de luz se usó el perfil de *Claro Suave* con una opacidad del 100%.

Figura 37 Colorización del cortometraje.



Nota: Realizado por Rommy Avilés

Figura 38 Colorización del cortometraje.



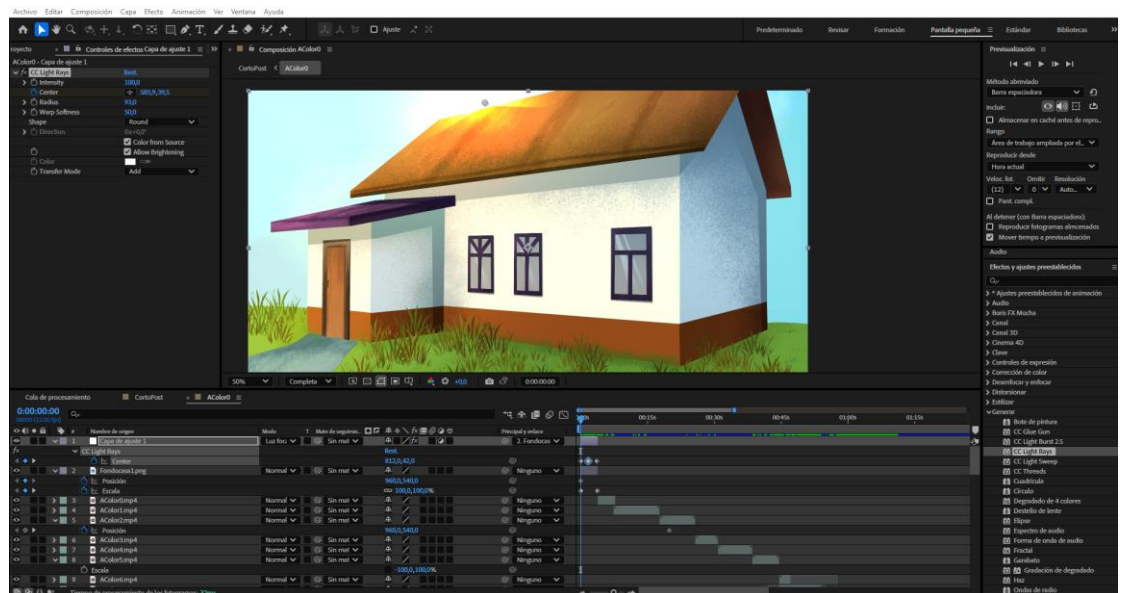
Nota: Realizado por Melissa Mejia

2.6 Post producción

2.6.1 Efectos post

El uso de la aplicación *Adobe After Effects 2025* fue fundamental para la fase de postproducción en el cortometraje, se usaron varios efectos en distintos momentos del corto. En la parte inicial se usó un efecto de luz llamado *CC Light Ray* este ayudó a lograr el resplandor de sol para dar la sensación de un ambiente cálido y amable.

Figura 39 Efecto de CC Light Ray

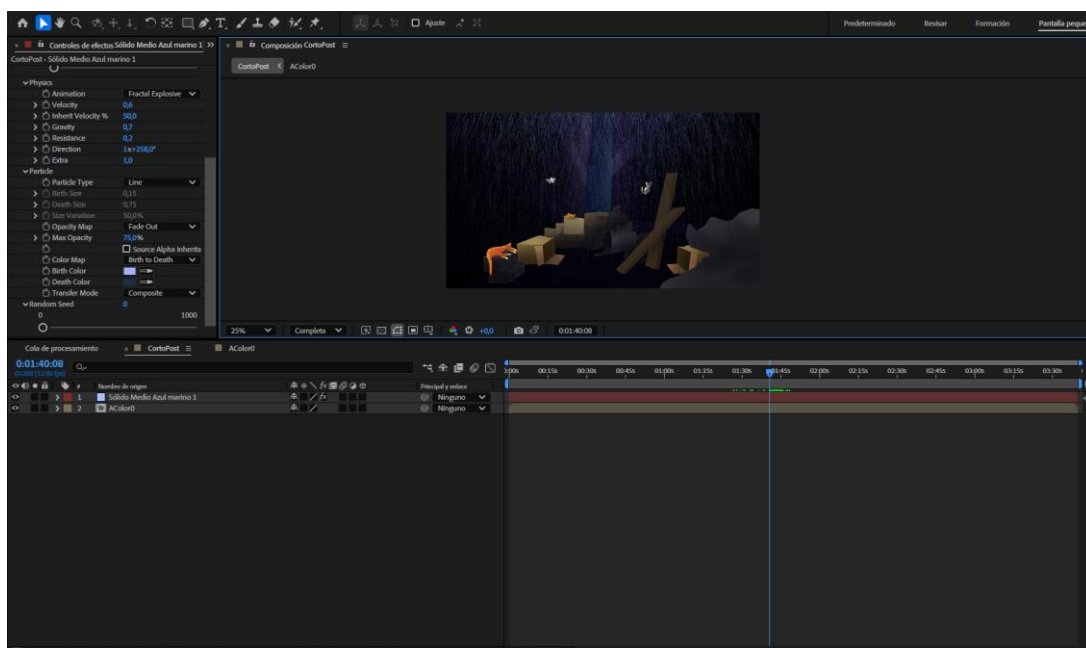


Nota: Realizado por Melissa Mejia

Más adelante, se necesitaba que el ambiente en el que se desarrolla el contexto de la sobrepoblación de los gatos en la calle se vea lo más triste posible. Para esto se hizo uso del efecto de *CC Particle System II* en una capa de sólido, haciendo los ajustes necesarios se logra tener una lluvia suave pero melancólica, lo cual era el objetivo.

Dependiendo del escenario se alteraron los tonos de la lluvia para reflejar la luz correcta de la calle.

Figura 40 Efecto de CC Particle System II



Nota: Realizado por Melissa Mejia

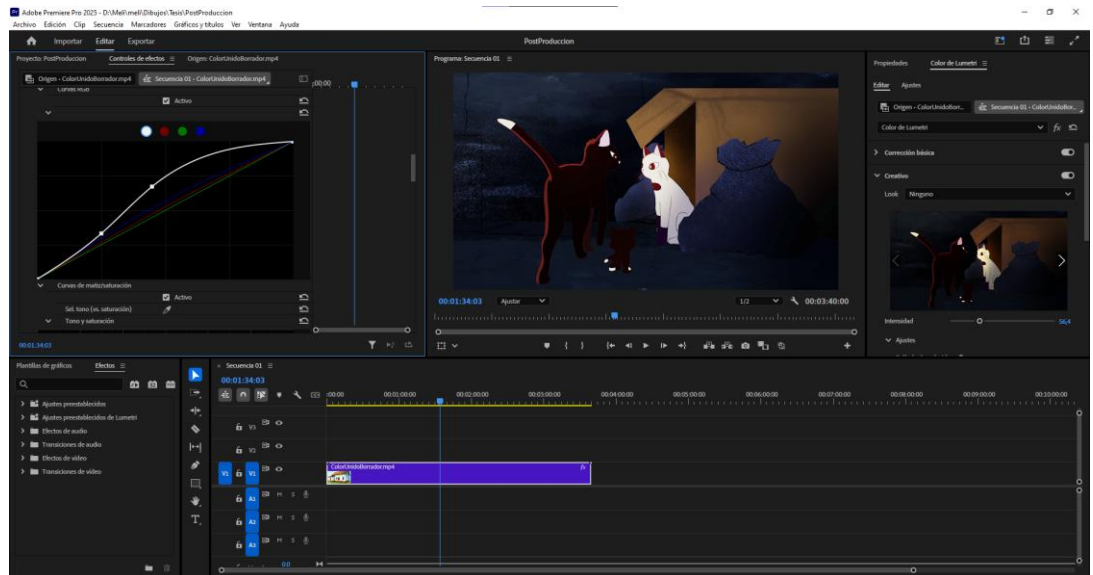
2.6.2 Montaje

A continuación, la última instancia del proyecto está en la postproducción del cortometraje animado. Este consistió en realizar el montaje final de todo el cortometraje: las escenas de animación, música, foleys y efectos de sonido.

Una vez se finalizó el montaje de los elementos conforme a la estructura planificada se procedió a colocar una capa de ajustes. Con el propósito de corregir y respetar el balance de negros y blancos del proyecto. Incluyendo otras correcciones de color necesarias para conseguir una buena calidad del video final.

Para ejecutar este proceso se utilizó el programa de la suite de Adobe: *Adobe Premiere Pro 2025*. Por consiguiente, fue fundamental el uso de la herramienta *Color Lumetri* la cual tuvo la importante tarea de controlar los contrastes entre sombras y luces, al momento de resaltar un personaje relevante. También se modificaron las curvas de RGB, esenciales para controlar la intensidad de rojo, verde, y azul, y el canal de blancos, ambas herramientas fundamentales para editar el contraste, brillo y color de una imagen.

Figura 41 *Aplicación de color lumetri*



Nota: Aplicación de ajustes de colores por Melissa Mejia

2.7 Testeo del producto

Posterior a la finalización de la producción del cortometraje, se procedió a realizar la correspondiente validación del producto mostrándose a personas dentro del rango de edad de 18 a 30 años.

Después de mostrar el cortometraje al público objetivo, se realizó un formulario por medio de Google Form con las siguientes preguntas: “¿Qué edad tienes?”, “¿Tienes o has tenido un gato?”, “¿Ha recogido algún gato en estado de calle y se hizo responsable de él?”, “¿Ha esterilizado alguna vez a sus mascotas?”, “¿Tenías conocimiento previo sobre las campañas de esterilización?” y “¿Qué tanto considera que un cortometraje animado es un medio efectivo para informar sobre la esterilización animal y otros temas sociales?”.

Se recopiló las respuestas de un total de 24 personas, con un promedio de 17.4% tenía 22 años.

Un 66.7% confirmó haber tenido de mascota a un gato, de los cuales un 62.5% dijo haber recogido a su mascota en la calle y haberse hecho responsable de su bienestar. Un 54.2% se hizo responsable de su esterilización y haberlo cuidado durante su recuperación.

Solo un 29.2% dijo no haber tenido conocimiento previo de las campañas de esterilización para los animales dentro de la ciudad de Guayaquil.

Como resultado final, comprobamos que el mensaje del cortometraje llegó al público seleccionado, comprendiendo cómo funciona la sobrepoblación felina callejera y conmoviendo a los espectadores sobre los efectos negativos que recaen sobre los gatos en situación de calle.

En conclusión, se logró informar sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación felina callejera en Guayaquil de manera efectiva a las personas que visualizaron el cortometraje.

CONCLUSIONES

El propósito fundamental del presente proyecto fue ejecutar la producción de un cortometraje animado empleando la técnica del 2D. Con la finalidad de indagar y de exponer la esterilización de gatos como una alternativa eficaz para controlar la sobrepoblación gatuna en la ciudad de Guayaquil, con la intención de generar responsabilidad social dentro del público objetivo.

En cuanto al primer objetivo específico, relacionado con la investigación de las causas y consecuencias de la sobrepoblación felina, las conclusiones evidencian que el problema fue abordado desde una perspectiva social pertinente, contextualizada en la realidad de Guayaquil. Esto permitió sustentar narrativamente la historia y fortalecer el enfoque de responsabilidad social.

El proyecto permitió consolidar habilidades creativas relacionadas con una exhaustiva planificación previa a la elaboración de un producto audiovisual, en este caso un cortometraje animado 2D: destrezas relacionadas al diseño de personajes, escenarios, elección de colores y paletas cromáticas armoniosas, coherencia visual y estética, y la estructuración de una buena narrativa. Constatando que una Pre-producción sólida resulta esencial para lograr un buen producto.

Después de una breve recopilación de datos anexada al documento se ve reflejado en los resultados de la validación, donde los participantes reconocieron el carácter informativo del cortometraje y comprendieron las repercusiones de no esterilizar. De esta manera, el proyecto no solo comunica una problemática real, sino que posiciona la animación como una herramienta eficaz para abordar temas sociales en el contexto local.

Por otra parte, se debe reconocer que existieron ciertas limitaciones al momento de recopilar estos datos, pues el público que participó fue limitado, entonces no se pudo medir un gran alcance de resultados. Pero dado que el proyecto busca difundir información y determinar si la narrativa es recibida de manera clara y concisa, entonces no afecta al análisis final del testeo del

cortometraje. No obstante, a las pocas respuestas, los resultados fueron favorables. Ya que las personas que participaron coincidieron en que el mensaje de la esterilización cumple el propósito informativo.

Por estas razones, la presente investigación resulta pertinente y necesaria, ya que no solo aborda una problemática real y vigente en Guayaquil, sino que también propone la animación como una herramienta eficaz para abordar temas sociales. Generando la oportunidad del desarrollo de futuros proyectos audiovisuales bajo una perspectiva social en la industria local de animación.

RECOMENDACIONES

Es esencial saber distribuir las etapas del proceso de elaboración acorde al límite de tiempo, esto se logra mediante una gestión eficiente del pipeline de animación. Determinar a gran detalle cada fase del proyecto. Tener en cuenta que cada fase de producción es importante y esencial para conseguir un producto final de calidad. Por lo que saltarse alguna de estas fases no es recomendable.

Es conveniente preservar una evaluación periódica de cada avance, buscar sugerencias y correcciones de varias personas para de esta manera identificar de manera temprana problemas e inconsistencias, y realizar las modificaciones pertinentes, para así evitar complicaciones durante la etapa final de la producción. Garantizando así una buena estructura del proyecto. Es importante fomentar el uso de la animación como una herramienta efectiva para tratar temas con problemáticas sociales.

Resulta conveniente profundizar la carga emocional de la narrativa, considerando elementos como el encuadre de la escena, diseño de sonido y uniformidad en la iluminación para enfatizar que la atmósfera escenográfica sea ideal en cada plano de la animación.

Es recomendable para futuras evaluaciones, optimizar los parámetros y analizar el resultado con más participantes. Para así optimizar la precisión y validez de los resultados de estudio del proyecto.

REFERENCIAS

- ABC. (2025, 26 de mayo). ¿Cuántas crías puede tener un gato en toda su vida?: datos que sorprenden. *ABC mascotas*.
<https://www.abc.com.py/mascotas/2025/05/26/cuantas-crias-puede-tener-un-gato-en-toda-su-vida-datos-que-sorprenden/>
- Adobe. (2025). Guía sobre el primer plano y cómo encuadrarlo.
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/production/cinematography/camera-shots-and-angles/close-up-shot.html>
- Adobe. (2025). Guiones gráficos de animación y cómo crearlos.
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation-storyboarding.html>
- Arizmendy Benavides, A. (2020, 11 de septiembre). 12 principios de la animación de Disney. *Platzi*. <https://platzi.com/blog/doce-principios-animacion-disney/>
- Baianat. (2026). The power of color in animation.
<https://www.baianat.com/articles/the-power-of-color-in-animation>
- Bartlett, J. (2026). What are animatics, and why are they important?. *School of Motion*. <https://www.schoolofmotion.com/blog/what-are-animatics-and-why-are-they-important>
- Binus University School of Design. (s.f.). Character Turnarounds: Understanding Form in 2D Space. *Desain Komunikasi Visual BINUS Bandung*. <https://binus.ac.id/bandung/dkv/2025/11/04/character-turnarounds-understanding-form-in-2d-space/>
- Budka, M. (2026, 14 de enero). Review KITBULL. Beautiful, Moving Animated Films. *Film Folly*. <https://filmfolly.com/review/kitbull-beautiful-moving-animated-films>
- DeGuzman, K. (2024, 17 de marzo). Types of Animation. Styles, Genres & Techniques. <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-animation-styles/>
- El Comercio. (2022, 29 de julio). En Guayaquil hay 770.000 animales de compañía, según censo del Municipio.
<https://www.elcomercio.com/tendencias/ambiente/guayaquil-animales-compania-censo-municipio/>

- El Telégrafo. (2012, 5 de julio). Campaña de esterilización de perros y gatos empezó para conservar ambiente en Santay. *El Telégrafo*.
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/quayaquil/1/campana-de-esterilizacion-de-perros-y-gatos-empezo-para-conservar-ambiente-en-santay>
- Folgarait, A. (2025). Atención a las enfermedades transmitidas por gatos a humanos. *OSPAT blog*. <https://www.ospat.com.ar/blog/atencion-a-las-enfermedades-transmitidas-por-gatos-a-humanos/>
- Fred & Eric. (2025). The power of speechless storytelling: how to convey emotion without words. <https://fredanderic.com/stories/the-power-of-silent-storytelling-how-to-convey-emotion-without-words>
- Fundación Affinity. (2024). Conclusiones del estudio 'Él nunca lo haría' 2025. <https://www.fundacion-affinity.org/es/conclusiones-del-estudio-el-nunca-lo-haria-2025>
- Galan, V. (2025, 31 de agosto). Esterilizar a tu gato: cuándo y por qué es conveniente. *Santévet*. <https://www.santevet.es/articulo/cuando-esterilizar-a-tu-gato>
- Gavilanes, P. (2025, 4 de abril). Perros y gatos callejeros se multiplican en Quito. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/narices-frias/perros-gatos-callejeros-quito-dia-internacional/>
- Google Support. (2022). Subir videos en Youtube. <https://support.google.com/youtube/answer/6375112?hl=es>
- Heller, E. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. *Dialnet (Universidad de la Rioja)*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254510>
- Herrera, G. (2026, 13 de enero). En 2025, 2.119 mascotas fueron reportadas como perdidas en Guayaquil, según fundación Rescate Animal. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/quayaquil/mascotas-perdidas-quayaquil-fundacion-rescate-animal-perros-gatos-extraviados-113661/>
- Houghton, C.M. (2024, 19 noviembre). Mastering the expression sheet: Bringing your comic characters to life, one emotion at a time. *The Invisible Thread*. <https://cmerritthoughton.substack.com/p/mastering-the-expression-sheet-bringing>

- Ideas con café. (2020, 10 septiembre). Elementos que componen la línea gráfica. <https://ideasconcafe.com/elementos-que-componen-la-linea-grafica/>
- IM Veterinaria. (2025, 18 de marzo). Los jóvenes, cada vez más amantes de las mascotas. <https://www.imveterinaria.es/noticia/11998/los-jovenes-cada-vez-mas-amantes-de-las-mascotas.html>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2022). VIII Censo de Población y VII de vivienda 2022. *Redatam Webserver*.
<https://redatam.inec.gob.ec>
- Jimenez de Luis, A. (2025). What Is a Turnaround in Character Design and How To Draw One. *Domestika*.
<https://www.domestika.org/en/blog/5703-what-is-a-turnaround-in-character-design-and-how-to-draw-one>
- Law&Trends. (2025, 12 de abril). Sans Serif: La tipografía moderna explicada por TypeType.
<https://www.lawandtrends.com/noticias/tendencias/sans-serif-la-tipografia-moderna-explicada-por-typetype-1.html>
- Melissa Mejia, Rommy Avilés (2025, 27 de noviembre). Tutoría Branding IP: Construcción de marca producto - Avilés y Mejía.
https://docs.google.com/document/d/1t4dz_7CzWQVfWybH6-1ce-VbtdyNs9pJBV418Cvp5e8/edit?tab=t.x13ytfynk579
- Mimg-Ge. (2023, 17 de noviembre). Por primera vez el Municipio de Guayaquil realizará una jornada de esterilización masiva para llegar a 500 animales. *Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil*.
<https://guayaquil.gob.ec/municipio-guayaquil-realizara-jornada-esterilizacion-masiva-para-llegar-animales/>
- Mimg-Ge. (2025, 6 de agosto). Esterilizaciones gratuitas alcanzan su pico más alto del año en Guayaquil. *Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil*. <https://guayaquil.gob.ec/esterilizaciones-gratuitas-alcanzan-pico-alto-ano-guayaquil/>
- Morlote, P. (2024, 31 de enero). Cortometraje Kitbull: Desafiando estereotipos sin voz. *Cinema Saturno*.
<https://cinemasaturno.com/cinefilos/corto/cortometraje-kitbull/>

- Mundoanimalia. (2025, 9 de abril). Las colonias felinas. Todo lo que hay que saber. <https://www.mundoanimalia.com/animales-consejos/las-colonias-felinas-todo-lo-que-hay-que-saber.html>
- Naghdi, A. (2026). How character color palette can make or break a character design (best tips with examples). *Dream Farm Studios*. <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>
- Pacheco, A., Guerrero, L. (2025). Medios audiovisuales y desarrollo de la empatía en adolescentes. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*. <https://doi.org/10.51302/tce.2025.21359>
- Paropua. (2025, 18 febrero). Sin diálogos, sin artificios: Flow y el poder de la animación pura. *Me gusta el cine*. <https://megustaelcine.cl/2025/02/18/sin-dialogos-sin-artificios-flow-y-el-poder-de-la-animacion-pura/>
- Pauner Ramirez, O. (2024, 27 de enero). La regla de los tercios. *Fotos de Naturaleza*. <https://fotosdenaturaleza.com/regla-de-los-tercios/>
- Pixflow. (2025, 18 de diciembre). The Ultimate Guide to Creating Memorable Character Color Palettes. <https://pixflow.net/blog/the-ultimate-guide-to-creating-memorable-character-color-palettes/>
- Rescate Animal. (2022). Estadísticas 2022. *FRAE*. <https://rescateanimal.org.ec/estadisticas2022/>
- Rescate Animal. (2022, 9 de julio). Estadísticas de animales extraviados GYE, de enero a junio de 2022. *FRAE*. <https://rescateanimal.org.ec/estadisticaampsej2022/>
- Rescate Animal. (2025). Estadísticas 2025, Alerta Me Perdí. *FRAE*. <https://rescateanimal.org.ec/estadisticas-2025-alerta-me-perdi/>
- Rocky Mountain College of Art. (2024, 21 de marzo). Animating for Social Change: How Cartoons Can Drive Awareness. <https://www.rmcad.edu/blog/animating-for-social-change-how-cartoons-can-drive-awareness/>
- Rtve Play. (2025, 24 de enero). 'Flow', la película de animación nominada a los Oscar. *Telediario 1*. <https://www.rtve.es/play/videos/telediario-1/flow-pelicula-animacion-nominada-oscar/16421206/>

Sapos y Princesas. (2024, 6 de noviembre). Wall-E. Mucho más que una historia de robots y aventuras.

<https://saposyprincesas.elmundo.es/cine-ninos/wall-e>

Sarasola, J. (2024). Narración lineal. *ikusmira.org*.

<https://ikusmira.org/p/narracion-lineal>

Silveira, A. (2026). How to Create an Expression Sheet for a Character You've Designed. *Domestika*.

<https://www.domestika.org/en/blog/6876-how-to-create-an-expression-sheet-for-a-character-you-ve-designed>

SuperPixel. (2024, 5 de junio). The Importance of Animation Storyboard: 7

Must-Know Insights. <https://superpixel.sg/blog/animation-storyboard/>

Vázquez, S. (2022, 21 de marzo). Aprendizaje por imitación: la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. *Go Student*.

<https://www.gostudent.org/es-es/blog/aprendizaje-por-imitacion-bandura>

World Organisation for Animal Health. (2024). Animal Welfare. *WOAH*.

<https://www.woah.org/en/what-we-do/animal-health-and-welfare/animal-welfare/>

ANEXOS

CEPAL/CELADE Redatam+SP 02/11/2026

Base de datos VII Censo de Población y VII de Vivienda 2022. Área Geográfica Toda la Base de Datos. Cruce de Edad en años cumplidos por Sexo al nacer

Tabla 6 Base de datos en años cumplidos <1 – 28 años.

Edad en años cumplidos	Sexo al nacer		
	Hombre	Mujer	Total
Menores de 1 año	123 115	118 635	241 750
1	121 869	116 379	238 248
2	131 116	126 040	257 156
3	139 340	133 807	273 147
4	144 409	138 615	283 024
5	143 834	137 033	280 867
6	139 169	134 056	273 225
7	141 066	134 832	275 898
8	146 437	139 019	285 456
9	151 071	145 570	296 641
10	162 779	155 122	317 901
11	164 176	157 458	321 634
12	166 598	158 354	324 952
13	163 601	154 925	318 526
14	166 008	158 556	324 564
15	163 158	156 429	319 587
16	159 317	153 917	313 234
17	153 425	148 882	302 307
18	152 647	149 833	302 480
19	147 604	148 612	296 216
20	156 134	159 124	315 258
21	145 600	151 763	297 363
22	154 492	159 072	313 564
23	147 380	153 845	301 225
24	130 322	138 180	268 502
25	134 451	145 950	280 401
26	129 336	140 745	270 081
27	127 319	139 329	266 648
28	127 557	139 349	266 906

Tabla 7 Base de datos en años cumplidos 29 – 69 años.

29	124 288	138 844	263 132
30	128 936	141 403	270 339
31	112 887	126 603	239 490
32	117 974	130 358	248 332
33	115 120	128 233	243 353
34	114 113	127 436	241 549
35	117 386	130 316	247 702
36	110 734	125 347	236 081
37	110 116	123 888	234 004
38	110 872	123 767	234 639
39	104 461	117 035	221 496
40	117 321	127 385	244 706
41	103 189	116 162	219 351
42	109 525	120 780	230 305
43	101 377	114 965	216 342
44	94 728	106 997	201 725
45	101 845	110 044	211 889
46	91 231	101 829	193 060
47	86 837	96 600	183 437
48	88 559	98 668	187 227
49	83 262	92 661	175 923
50	92 158	100 381	192 539
51	79 273	89 014	168 287
52	84 160	91 891	176 051
53	76 886	85 029	161 915
54	76 481	85 317	161 798
55	74 961	82 089	157 050
56	73 749	81 038	154 787
57	70 743	78 793	149 536
58	71 054	77 828	148 882
59	67 283	74 508	141 791
60	70 582	76 598	147 180
61	58 596	65 654	124 250
62	62 665	68 653	131 318
63	57 334	63 510	120 844
64	53 053	58 272	111 325
65	58 076	62 533	120 609
66	50 052	55 919	105 971
67	49 819	54 335	104 154
68	46 111	51 263	97 374
69	41 773	46 889	88 662

Tabla 8 Base de datos en años cumplidos 70 - 110 años

70	42 258	46 641	88 899
71	36 847	40 384	77 231
72	37 622	41 854	79 476
73	33 316	36 616	69 932
74	30 615	34 376	64 991
75	30 949	34 827	65 776
76	27 229	30 842	58 071
77	24 877	28 400	53 277
78	23 712	27 369	51 081
79	20 071	23 544	43 615
80	20 075	24 266	44 341
81	16 538	19 328	35 866
82	16 559	20 283	36 842
83	14 293	17 448	31 741
84	13 022	16 261	29 283
85	11 776	14 925	26 701
86	10 342	13 759	24 101
87	8 985	12 185	21 170
88	7 420	10 247	17 667
89	6 407	9 315	15 722
90	5 808	8 512	14 320
91	4 422	6 334	10 756
92	4 124	6 381	10 505
93	3 236	4 839	8 075
94	2 533	4 067	6 600
95	1 789	2 730	4 519
96	1 411	2 343	3 754
97	1 026	1 859	2 885
98	853	1 433	2 286
99	629	970	1 599
100	339	693	1 032
101	192	395	587
102	151	303	454
103	66	146	212
104	53	117	170
105	24	75	99
106	20	43	63
107	11	32	43
108	4	21	25
109	2	10	12
110	4	8	12

Tabla 9 Base de datos en años cumplidos 111 – 120 años.

111	4	5	9
112	2	4	6
113	2	2	4
114	1	-	1
116	-	1	1
117	1	-	1
118	-	2	2
119	1	-	1
120	2	2	4
Total	8 252 523	8 686 463	16 938 986

Fuente: VIII Censo de Población y VII de Vivienda Procesado con Redatam Webserver 2022 - 2025 | INEC - Instituto Nacional de Estadística y Censos, Ecuador **NOTA:** Glosario de Indicadores en Información / Referencias

Figura 42 Respuestas a la pregunta ¿Qué edad tienes?

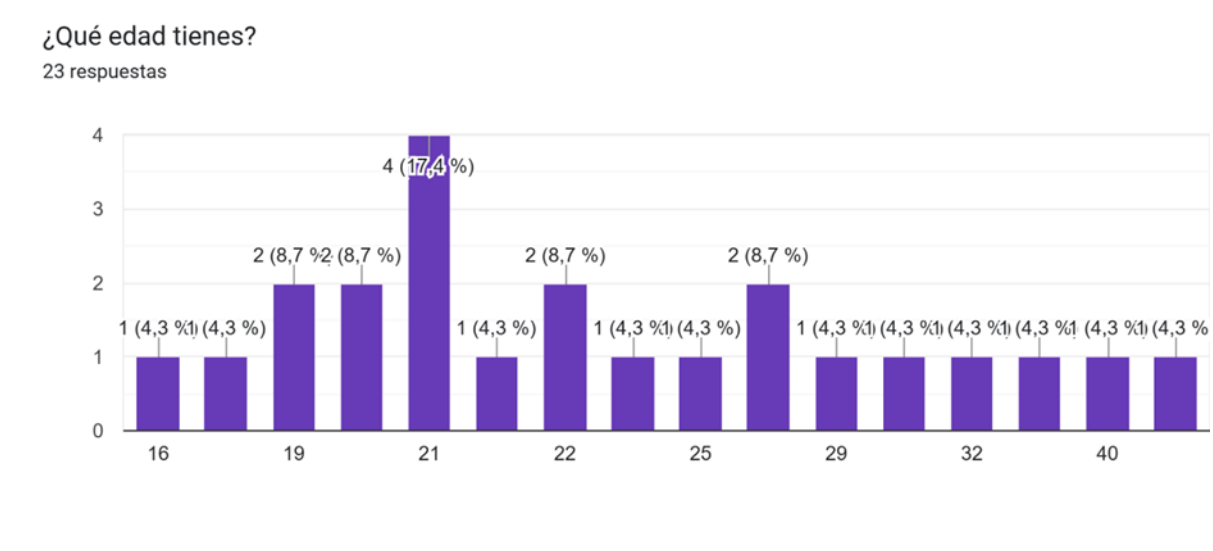


Figura 43 *Respuestas a la pregunta ¿Tienes o has tenido algún gato?*

¿Tienes o haz tenido algún gato?

24 respuestas

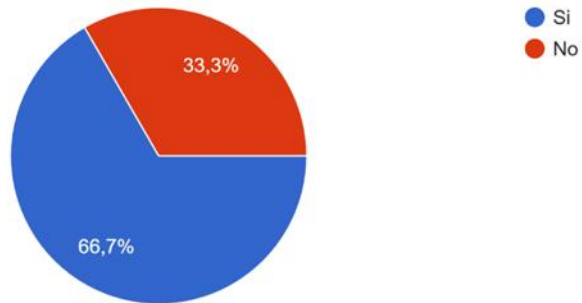


Figura 44 *Respuestas a la pregunta ¿Ha recogido algún gato en estado de calle y se hizo responsable de él?*

¿Ha recogido algún gato en estado de calle y se hizo responsable de él?

24 respuestas

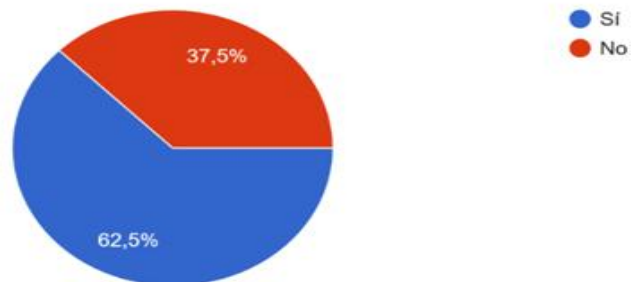


Figura 45 *Respuestas a la pregunta ¿Ha esterilizado alguna vez a sus mascotas?*

¿Ha esterilizado alguna vez a sus mascotas?

24 respuestas

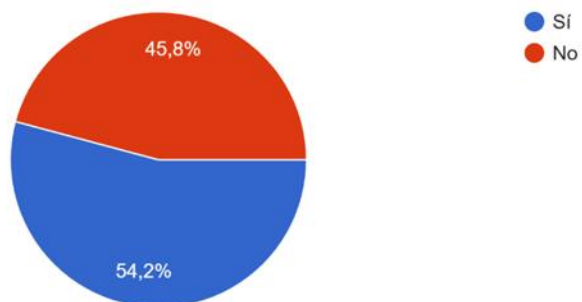


Figura 46 Respuestas a la pregunta ¿Tenías conocimiento previo sobre las campañas de esterilización?

¿Tenías conocimiento previo sobre las campañas de esterilización?

24 respuestas

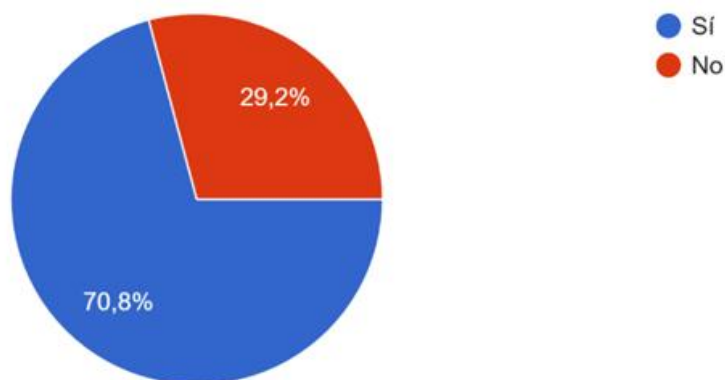
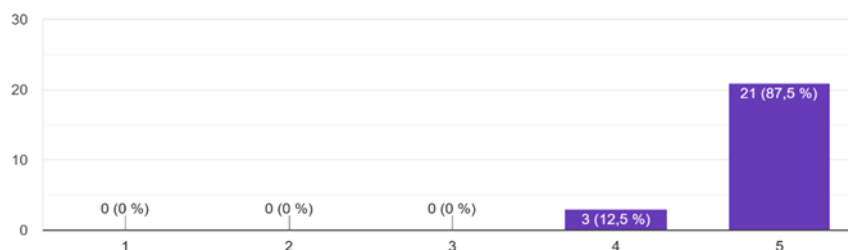


Figura 47 Respuestas a la pregunta ¿Qué tanto considera que un cortometraje animado es un medio efectivo para informar sobre la esterilización animal y otros temas sociales?

¿Qué tanto considera que un cortometraje animado es un medio efectivo para informar sobre la esterilización animal y otros temas sociales?

24 respuestas



Nota: Respuestas de la encuesta a los espectadores del corto.



**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, **Avilés Calderón, Rommy Noelia** con C.C: # **0928204726** autor/a del trabajo de titulación: Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años. 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, **26 de febrero de 2026.**

LA AUTORA

f. 
Avilés Calderón, Rommy Noelia
C.C: 0928204726



**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, **Mejía Almeida, Melissa Alejandra** con C.C: # **0958680514** autor/a del trabajo de titulación: Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años. 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, **26 de febrero de 2026.**

LA AUTORA

f. _____

Mejía Almeida, Melissa Alejandra

C.C: 0958680514



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



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



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje animado 2D informativo, sobre la esterilización como método de prevención de la sobrepoblación de gatos en Guayaquil dirigido a jóvenes y adultos de 18 a 30 años.		
AUTOR(ES)	Avilés Calderón, Rommy Noelia, Mejía Almeida, Melissa Alejandra		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.		
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:	26 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS:	68 páginas
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación Digital, Corto animado 2D, Bienestar Animal, producción audiovisual.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	cortometraje, animación 2D, cuidado animal, esterilización, sobrepoblación, gatos callejeros.		
RESUMEN/ABSTRACT:			
La animación ha demostrado ser un medio efectivo para transmitir información hacia el público objetivo independientemente de su edad. La industria de animación en Ecuador se encuentra en crecimiento, pero aún es escaso el contenido animado producido en su totalidad por ecuatorianos. Es por esto por lo que el presente proyecto busca aumentar las cifras de animaciones creadas desde un enfoque social. Con este proyecto se pretende informar a las personas de 18 y 30 años la importancia de afrontar la sobrepoblación de gatos en las calles y se propone una posible solución como es la esterilización gatuna. Con un cortometraje animado que muestra de manera emocional, y efectiva un escenario en la vida de una gata que debe asumir las consecuencias del descuido de sus cuidadores al no esterilizarla. Este proyecto usa el color, la iluminación y la emoción de los personajes y así establecer un vínculo de afinidad con el espectador.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-962073832 +593-987351912	E-mail: rommyavilesc@gmail.com alejandra.mejiaal04@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, 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):			