



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

TEMA

**Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los
animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años.**

AUTORAS

**Clery Molina, Camila Susana
Muzzio López, Nathaly Nicole**

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

TUTOR

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, MSc.

**Guayaquil, Ecuador
27 de febrero de 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 **Clery Molina, Camila Susana y Muzzio López, Nathaly Nicole** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, MSc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 27 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, Clery Molina, Camila Susana

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando los 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 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. _____

Clery Molina, Camila Susana



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Muzzio López, Nathaly Nicole

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando los 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 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. _____

Muzzio López, Nathaly Nicole



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

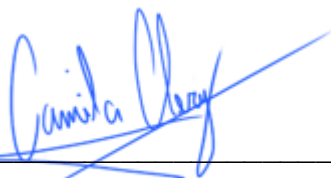
AUTORIZACIÓN

Yo, **Clery Molina, Camila Susana**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. 
Clery Molina, Camila Susana



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

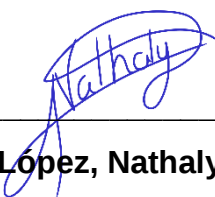
AUTORIZACIÓN

Yo, **Muzzio López, Nathaly Nicole**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. 
Muzzio López, Nathaly Nicole



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

REPORTE DEL SISTEMA COMPILATIO

Guayaquil, 24 de febrero de 2026

Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, PhD.

Director de la Carrera de Animación Digital

Presente.

Sírvase encontrar a continuación el presente *print* correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunt.o con las estudiantes: **Clery Molina, Camila Susana y Muzzio López, Nathaly Nicole** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento de su **Trabajo de Integración Curricular**.



Atentamente,



ALBERTO ERNESTO
MITE BASURTO

Firmado digitalmente con Firmas2

Lic. Alberto Mite B. Mgs.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mi familia por su amor y comprensión inquebrantables durante todo este proceso, su apoyo constante me dio la fuerza para superar cada reto, y su confianza en mí fue la motivación que necesitaba para seguir adelante, este logro es un reflejo de su dedicación y esfuerzo.

Clery Molina, Camila Susana

AGRADECIMIENTO

Agradezco con todo mi corazón a Dios y a cada persona que estuvo a nuestro lado durante este camino tan importante en mi vida. Gracias a mi familia, docentes y compañeros por su apoyo constante, paciencia y motivación en cada etapa.

Muzzio López, Nathaly Nicole

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, que siempre ha estado a mi lado, siendo mi mayor fuente de inspiración y fortaleza, sin su cariño y aliento constante, este sueño no hubiera sido posible, gracias por ser mi motor en cada paso de este camino.

Clery Molina, Camila Susana

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, que ha sido mi fuerza y mi mayor motivación para seguir adelante. A quienes creyeron en nosotras cuando dudamos.

Muzzio López, Nathaly Nicole



**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.
DECANA O DIRECTOR DE CARRERA**

f. _____

**Villota Oyarvide, Wellington Remigio, Ph.D.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA**

f. _____

**Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MSc.
OPONENTE**



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

CALIFICACIÓN

f. _____
Lcdo, Mite Basurto, Alberto Ernesto, MSc.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
Capítulo I: Planteamiento de la problemática	6
1.1. Planteamiento del problema	6
1.2. Formulación del Problema	7
1.3. Objeto de estudio	7
1.4. Objetivo General	8
1.5 Objetivos Específicos.....	8
1.6 Justificación y delimitación	8
1.7 Marco Conceptual.....	10
1.7.1. <i>Concepto de maltrato animal</i>	10
1.7.2. <i>Principios de comunicación visual accesible</i>	11
1.7.3. <i>El caso Guayaquil</i>	12
1.7.4. <i>Público objetivo del teaser en un motion comic</i>	13
1.7.5. <i>Estrategia audiovisual innovadora y relevante</i>	15
1.7.6. <i>Beneficios tangibles e intangibles</i>	17
Capítulo II: Propuesta de intervención	18
2.1. Descripción del producto	18
2.2. Descripción del usuario.....	18
2.3. Especificaciones técnicas: Tabla de ambiente operacional de hardware y software	19
2.3.1. <i>Hardware</i>	19
2.3.2. <i>Software</i>	19
2.3.3. <i>Presupuesto de inversiones: Costo de hardware</i>	20
2.3.4. <i>Costo de software</i>	20
2.3.5. <i>Costos operacionales</i>	20
2.3.6. <i>Costo total</i>	21

2.4. Diseño de diálogos	21
2.5. Diagramación de páginas	23
2.6. <i>Sonidos y audios</i>	25
2.7. Diseño de personajes y entornos.....	26
2.8. Diseño de <i>Layout</i> / línea gráfica.....	29
2.9. Valor comunicativo	34
2.10. Difusión Sociocultural	34
2.11. Validación del producto.....	36
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	46
Anexo 1. Guion.....	46
Anexo 2. Storyboard	49
Anexo 3. Cronograma de actividades	53
Anexo 4. Entrevista realizada en un centro de protección de perros y gatos durante el proceso investigativo.....	55
Anexo 5. Resultados de la validación	56
Anexo 6. Registro fotográfico.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ejemplo del diseño de diálogos del motion comic	22
Figura 2	Ejemplo de propuesta de distribución de viñetas horizontales	24
Figura 3	Ejemplo de propuesta de distribución de viñetas verticales	24
Figura 4	Ejemplo de propuesta de distribución de viñetas horizontales y verticales	25
Figura 5	Personajes principales del teaser.....	27
Figura 6	Entornos del teaser	28
Figura 7	Paleta de colores de personaje 1: PITMAN.....	29
Figura 8	Paleta de colores de personaje 2: MARÍA.....	30
Figura 9	Paleta de colores de personajes 3: ANIMALES	32
Figura 10	Diseño de los personajes	33

RESUMEN

La presente investigación propone el desarrollo una narrativa visual mediante un teaser de un motion comic 2D como una solución comunicacional visual para abordar la problemática del maltrato animal en la ciudad de Guayaquil. El proyecto surge ante las alarmantes cifras registradas en 2025 por la dirección Proanimal, que reportó 3,505 alertas ciudadanas en sólo seis meses, evidenciando que las estrategias de sensibilización tradicionales han alcanzado un límite en su efectividad, el uso del formato teaser de un motion comic se justifica por su capacidad para combinar narrativa secuencial, movimiento y/o sonido, lo que facilita una conexión emocional más profunda y una difusión efectiva en YouTube, el objetivo general fue producir una herramienta audiovisual educativa dirigida principalmente a jóvenes de entre 18 y 29 años, enfocándose en las causas, consecuencias y la prevención del maltrato, enfocándose tanto en animales domésticos, mediante la animación digital. El proyecto detalla además un presupuesto de inversión total de \$1,325.00 y un cronograma de ejecución que culmina en febrero de 2026, siendo de este modo una estrategia innovadora para fomentar una cultura de concientización social hacia los animales en el entorno local.

Palabras clave: motion comic teaser; maltrato animal; concientización social; narrativa visual; animación digital; narrativa transmedia

ABSTRACT

This research proposes the development of a 2D motion comic teaser as a visual communication solution to address the issue of animal abuse in the city of Guayaquil. The project arises from the alarming figures recorded in 2025 by the Proanimal directorate, which reported 3.505 citizen alerts in just six months, demonstrating that traditional awareness strategies have reached a limit in their effectiveness. The use of the motion comic teaser format is justified by its ability to combine sequential narrative, movement, and sound, facilitating a deeper emotional connection and effective distribution on YouTube. The general objective is to produce an educational audiovisual tool primarily aimed at young people between 18 and 29 years old, focusing on the causes, consequences, and prevention of abuse toward both domestic animals and wildlife. The project also details a total investment budget of \$1,325.00 and an execution schedule culminating in February 2026, positioning itself as an innovative strategy to foster a culture of respect and empathy toward animals in the local environment.

Keywords: motion comic teaser; animal abuse; social awareness; visual narrative; digital animation; transmedia storytelling

INTRODUCCIÓN

El maltrato animal constituye una problemática social persistente en distintas ciudades del Ecuador, manifestándose a través de prácticas como el abandono, la violencia física, la tenencia irresponsable y la falta de control poblacional, esta realidad ha sido visibilizada de manera constante por instituciones públicas y medios de comunicación nacionales, lo que evidencia la necesidad de fortalecer los procesos de concientización ciudadana y educación social orientados a la protección de los animales (El Universo, 2025).

Los llamados Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD), en el escenario de nuestro país, la República del Ecuador, son considerados gobiernos locales y/o entidades municipales, y han creado mecanismos para receptar denuncias y desarrollado campañas de información, con el propósito de controlar este tipo de problemas. Por ejemplo, en la ciudad más importante del Ecuador, la ciudad de Guayaquil, en el año 2025, la Dirección Municipal denominada: General de Protección de los Derechos de los Animales (más conocida como Proanimal) reportó más de 3505 alertas ciudadanas en un lapso de seis meses aproximadamente; denuncias que fueron tramitadas por medio de plataformas web en el Internet pertenecientes a este municipio, y líneas telefónicas de atención ciudadana. Estos hechos reflejan la persistencia de este problema, y la necesidad de reforzar estrategias de sensibilización social (Municipio de Guayaquil, 2025).

Y a pesar de los esfuerzos gubernamentales e institucionales, de carácter públicos o privados, y de la difusión por intermedio de medios de comunicación e informativos, tales como el medio escrito recientemente vendido llamado *El Universo*, y otro muy importante en la Perla del Pacífico, llamado *Expreso*, que publican que los casos de maltrato animal siguen reportándose de forma continua, lo que podemos considerar como evidencia de las limitaciones en el sentido emocional y conductual de las estrategias comunicacionales tradicionales (El Universo, 2024; Expreso, 2025; Primicias, 2026a). Esta situación retrotrae la urgencia de investigar nuevos y novedosos

formatos visuales, audífonos y narrativos, que logren desarrollar mayor empatía, reflexión, compromiso y visión ciudadana frente a esta problemática social y cultural.

Adquirir, en este escenario, un papel trascendental, como utensilios de concientización social y cultural es el deseo de la comunicación visual y los formatos audiovisuales digitales, El *motion comic teaser 2D* se entiende como un formato audiovisual, que mezcla la historia secuencial del *cómic*, con recursos básicos y también complejos de la animación, tales como el movimiento limitado e ilimitado, las transiciones y sonidos sincronizados, la manutención de la estética gráfica accesible y comprensible, entre otros elementos. Es posible encontrar en diversos estudios académicos y de investigación, que este tipo de narrativas audiovisuales, tienen una alta capacidad para llamar la atención del ciudadano, y mejorar procesos de sensibilización social, sobre todo en entornos digitales y en audiencias jóvenes, con un consumo muy alto de contenido audiovisual (Clavijo, H. E., Fabre, W. J., y Carrera Gallego, D., 2019; Zeng, 2023).

Por esta razón, la presente investigación propone el desarrollo de un *teaser* en un *motion comic 2D* como una solución comunicacional visual orientada a fortalecer el conocimiento, la reflexión y la empatía frente al maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, la propuesta se fundamenta en la integración de ilustración, narrativa gráfica y animación digital, con el fin de transmitir información real de manera clara, emocionalmente significativa y adaptable a plataformas digitales de difusión masiva.

En cuanto a la estructura y desarrollo del presente trabajo de investigación, se propone en el primer apartado la exposición del problema de la investigación, fundamentado en datos oficiales y reportes periodísticos, que evidencian la magnitud y persistencia del maltrato animal en la ciudad de Guayaquil (Municipio de Guayaquil, 2025; El Universo, 2023; Expreso, 2025).

Posteriormente se desarrolla la justificación del proyecto, destacando la relevancia social, educativa y comunicacional del uso del *teaser* en un *motion*

comic 2D, como herramienta de concientización dirigida a públicos jóvenes (Zeng, 2023; Villanueva y Pariona, 2023).

Posteriormente se plantean los objetivos generales y específicos, que dirigen la presente investigación, y además la producción del proyecto audiovisual. Posteriormente se presenta la descripción del proyecto, donde se detallan los aspectos narrativos, visuales y técnicos del *teaser* en un *motion comic 2D*, así mismo la definición del público objetivo al que va dirigido.

Se exponen los elementos operativos del proyecto, incluyendo pero no limitándose al cronograma de actividades, los recursos de hardware y software, el presupuesto de inversión y los beneficios tangibles e intangibles; todos ellos representarán apartados del presente informe, con el propósito de evidenciar la viabilidad y el alcance del *motion comic 2D*, como una herramienta de concientización social, frente al maltrato animal en la ciudad de Guayaquil.

Tema	Estadística relevante
Tema	Estadística relevante
Maltrato y abandono animal	3.505 alertas por maltrato, abandono y otras vulneraciones animales atendidas en Guayaquil durante el primer semestre de 2025 (Municipio de Guayaquil, 2025, https://guayaquil.gob.ec/animales-reciben-ayuda-guayaquil-tras-denuncias-maltrato/).
Atenciones veterinarias	437.172 atenciones veterinarias gratuitas realizadas por el Municipio de Guayaquil en 2025, incluyendo esterilización y vacunación (Municipio de Guayaquil, 2025, https://guayaquil.gob.ec/atenciones-veterinarias-gratuitas-marcan-hito-proteccion-animal/).
Animales rescatados	2.096 animales rescatados por situaciones de maltrato entre 2023 y 2024 en Guayaquil (Revista Zona Libre, 2024, https://www.revistazonalibre.ec/municipio-de-guayaquil-rescato-a-2-906-animales-maltratados/).

Maltrato | sanciones

El Código Orgánico Integral Penal contempla trabajo comunitario y pena privativa de libertad por maltrato y muerte de animales (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021, <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/leyes-aprobadas>).

Fuente: Municipio de Guayaquil (2025); Revista Zona Libre (2024); Asamblea Nacional del Ecuador (2019).

Capítulo I: Planteamiento de la problemática

1.1. Planteamiento del problema

En la ciudad de Guayaquil, las problemáticas sociales relacionadas con el maltrato animal continúan evidenciándose a través de un alto número de denuncias ciudadanas, lo que revela la necesidad de fortalecer las estrategias de comunicación y concientización dirigidas a la población. Durante el año 2025, las cifras oficiales reportadas por la Dirección General de Protección de los Derechos de los Animales (Proanimal) indican que se recibieron 3.505 alertas ciudadanas en un periodo de seis meses, registradas mediante líneas telefónicas y plataformas municipales, lo que demuestra una persistente falta de sensibilización social frente a esta realidad (Municipio de Guayaquil, 2026).

Según Diario *Expreso*, “las denuncias recopiladas sobre el maltrato de animales, incluyen diversos tipos de situaciones, como abandono, y animales en condición de calle, encadenamiento y/u otras prácticas que reflejan una problemática estructural, que no ha sido abordada de manera efectiva desde el ámbito comunicacional” (2025). Y a pesar de la existencia de campañas informativas, no se logra generar un impacto emocional profundo, ni un cambio significativo en la percepción y comportamiento de los ciudadanos.

Ante este contexto, surge la necesidad de implementar nuevos formatos narrativos y audiovisuales que permitan transmitir mensajes de concientización de forma clara, accesible y emocionalmente significativa, el *teaser* en un *motion comic 2D* se presenta como una alternativa innovadora dentro de la comunicación visual, ya que combina ilustración, narrativa secuencial, movimiento y sonido, facilitando la comprensión de mensajes complejos y generando mayor conexión con el espectador (Clavijo, M., Pérez, L., y Andrade, S., 2019).

Varios estudios dicen que los contenidos audiovisuales con carga narrativa y estética gráfica atractiva, tienen mayor capacidad de lograr la atención del público y/o ciudadano, y fortalecer procesos de sensibilización social, especialmente en entornos digitales (Clavijo, H. E., Fabre, W. J., y Carrera Gallego, D., 2019). La ausencia de productos comunicacionales, como el

teaser en un *motion comic 2D*, enfocados en la concientización sobre el maltrato animal, representa una limitación en las estrategias actuales de comunicación social en Guayaquil.

El problema de esta investigación radica en la insuficiente utilización de recursos audiovisuales narrativos innovadores, como el *teaser* en un *motion comic 2D*, dentro de las campañas de sensibilización, lo que reduce su impacto comunicacional y limita su capacidad para generar reflexión y conciencia ciudadana frente a esta problemática social.

1.2. Formulación del Problema

Explorar el potencial del *teaser* en formato *motion comic* como herramienta de sensibilización resulta pertinente para analizar, si este tipo de contenido puede contribuir a incentivar el cuidado de los animales. La investigación se delimita al público joven comprendido entre los 18 y 29 años, grupo etario que, además de representar un sector relevante en la construcción de valores sociales, presenta altos niveles de interacción con contenidos audiovisuales digitales. A partir de lo expuesto, se plantea la siguiente interrogante de investigación:

¿Podría el uso de un *teaser* de *motion comic* incentivar el cuidado de animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años?

Esta pregunta orienta el desarrollo de la investigación y permite analizar el potencial comunicacional del *motion comic* como herramienta de sensibilización social.

1.3. Objeto de estudio

El objeto de estudio de la presente investigación se centra en la comunicación audiovisual como herramienta de sensibilización social orientada a promover el cuidado y respeto hacia los animales en jóvenes de 18 a 29 años. En particular, se analiza cómo los recursos narrativos y estéticos del formato *motion comic* pueden contribuir a generar procesos de identificación, empatía y reflexión en este público.

Desde esta perspectiva, el interés investigativo no se limita al desarrollo de un producto audiovisual, sino al análisis del potencial comunicacional de las narrativas visuales animadas para influir en la percepción y actitudes de los jóvenes frente al cuidado animal. De este modo, el teaser en formato *motion comic* se plantea como un recurso o estrategia de comunicación, mediante el cual se explora la capacidad del lenguaje audiovisual para transmitir mensajes de sensibilización y responsabilidad social.

La investigación aborda la relación entre narrativa audiovisual, comunicación social y sensibilización sobre el bienestar animal, considerando las características de consumo mediático del público joven y la pertinencia de formatos breves y dinámicos en entornos digitales.

1.4. Objetivo General

Producir un *Teaser de motion comic* para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años.

1.5 Objetivos Específicos

- Analizar las principales causas, consecuencias y percepciones del maltrato a animales en la ciudad de Guayaquil.
- Diseñar un *teaser* de un *motion comic* sobre este tema, dirigido a jóvenes, empleando herramientas narrativas audiovisuales.
- Evaluar a este público objetivo mediante un *focus group*, identificando los beneficios del uso del *teaser* en un *motion comic*.

1.6 Justificación y delimitación

El presente proyecto de titulación se justifica en la necesidad de desarrollar herramientas audiovisuales innovadoras que contribuyan a la concientización sobre el maltrato animal en Guayaquil, abarcando tanto a animales de compañía como a fauna afectada por la actividad humana (Davis Rosado y Yungaicela Uzhca, 2021).

Permitir transmitir mensajes complejos de forma accesible, emocional y visualmente impactante, mediante la utilización del *teaser* en un *motion comic* 2D, facilitará la empatía y la reflexión crítica, en públicos jóvenes, quienes son los que presentan un alto consumo de contenido digital (Zeng, 2023). Este tipo de formato puede integrarse a campañas educativas, institucionales, comunitarias, sociales, académicas, y de cualquier índole, fortaleciendo los esfuerzos en defensa de los derechos de los animales (Villanueva y Pariona, 2023).

Se destaca que “la Dirección de Bienestar Animal del Municipio de Guayaquil rescató a 2 906 animales en situación de maltrato entre mayo de 2023 y mayo de 2024” (El Universo, 2024). En lo que va de 2025, esta entidad ha atendido 3.505 alertas ciudadanas a través de los canales municipales SGTm, la línea 181 y 181 responde, esta rápida gestión ha permitido actuar con eficacia en diversos casos de maltrato y abandono (Municipio de Guayaquil, 2026).

Entendiendo que el maltrato animal requiere estrategias de sensibilización que vayan más allá de lo tradicional, el desarrollo de esta herramienta audiovisual se fundamentó en un diagnóstico real de la situación que combina la perspectiva técnica y la percepción social, por un lado, la entrevista realizada a un especialista veterinario permitió identificar que el maltrato en Guayaquil no sólo es físico, sino que prevalece la negligencia en cuidados básicos y el desconocimiento sobre el manejo de fauna, por otro lado, las encuestas aplicadas a estudiantes de la Universidad de Guayaquil revelaron que, aunque existe una alta sensibilidad hacia el bienestar animal, persiste una brecha informativa sobre cómo denunciar y prevenir estos actos, estos hallazgos validan la pertinencia de un audiovisual con las características del *teaser* de un *motion comic* como herramienta de ayuda educativa, alineando el mensaje técnico del experto con el lenguaje visual y dinámico que demanda la juventud en la actualidad.

La selección de jóvenes entre 18 y 29 años responde a la relevancia de esta etapa en la formación de valores sociales y éticos. Durante la juventud se consolidan actitudes relacionadas con la empatía, la responsabilidad social y la participación ciudadana. Por ello, dirigir estrategias de concientización hacia

este grupo puede contribuir a generar cambios culturales sostenibles en relación con el respeto hacia los animales y la promoción de prácticas responsables de convivencia con otras especies.

1.7 Marco Conceptual

El presente proyecto se fundamenta en el uso del *teaser* en un *motion comic 2D* como una herramienta audiovisual innovadora que combina ilustración secuencial y animación, limitada para transmitir mensajes de forma emocional y visualmente atractiva, esta técnica permite una mayor accesibilidad y conexión con audiencias jóvenes, especialmente aquellas familiarizadas con el contenido digital en plataformas como YouTube (Almeida Mejía, M. D., y Quiroz Calderón, G. A., 2023).

1.7.1. Concepto de maltrato animal

El maltrato animal se entiende como toda acción u omisión que cause sufrimiento, daño físico o psicológico, o la muerte de un animal, ya sea doméstico, de fauna urbana o silvestre, cuando no exista una causa legalmente justificada, constituyéndose como una conducta sancionada por la normativa ecuatoriana (Código Orgánico Integral Penal, 2021).

Este concepto abarca no sólo las agresiones físicas directas, como golpes, heridas o abandono, sino también formas de maltrato por negligencia, entre ellas la falta de alimentación, agua, atención veterinaria, condiciones higiénicas adecuadas o un entorno que garantice el bienestar del animal (Código Orgánico Integral Penal, 2021).

En la ciudad de Guayaquil, el maltrato animal es una problemática social relevante, que afecta a distintas especies, principalmente animales domésticos y de fauna urbana (Pinto 2023), lo que se evidencia por el alto número de alertas y/o denuncias ciudadanas, atendidas por el Municipio a través de su Dirección General de Protección de los Derechos de los Animales (Municipio de Guayaquil, 2025).

Desde la visión jurídica y ética, el Estado ecuatoriano reconoce a los animales como parte de la naturaleza y, por tanto, son sujetos de protección, lo que se establece en la obligación de prevenir el sufrimiento animal y garantizar un trato digno, conforme a los principios constitucionales de respeto a la naturaleza (Derechos de la Naturaleza), y a los seres vivos que la integran (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En este sentido, comprender el maltrato animal y sus manifestaciones resulta fundamental para fortalecer la conciencia social, promover la denuncia responsable y consolidar la aplicación efectiva de las normas de protección animal en el ámbito local (Municipio de Guayaquil, 2025).

1.7.2. Principios de comunicación visual accesible

Este proyecto también se apoya en principios de comunicación visual accesible (Córdova Yagual, S. D., y Murillo Torres, A. D., 2021), entendida como aquella que, sin requerir diálogos explícitos, logra transmitir un mensaje claro a través de elementos simbólicos, expresivos y narrativos que apelan a la empatía y al compromiso social, la narrativa sin diálogos, reforzada con música, ritmo y diseño expresivo, busca ser inclusiva, especialmente para públicos con discapacidades auditivas o dificultades lectoras.

El enfoque de la presente investigación, y la recopilación de la información, se orienta sobre todo al público ciudadano de entre 18 y 29 años, grupo etario que, según Defás León, presuntamente muestra mucha sensibilidad con las causas sociales, y un alto consumo de contenidos digitales animados (2021). Este autor considera que, este público no sólo es receptor perfecto del mensaje propuesto, sino que actúa como agente multiplicador del mismo, en sus entornos propios, ya sean educativos, sociales y/o familiares.

En el contexto ecuatoriano, la delimitación del grupo etario seleccionado para esta investigación responde también a criterios normativos. De acuerdo con la *Ley de la Juventud del Ecuador*, se considera jóvenes a las personas comprendidas entre los 18 y 29 años de edad, etapa en la que los individuos atraviesan procesos de formación social, construcción de valores y

participación ciudadana activa. Esta normativa establece que el Estado debe promover políticas y acciones orientadas al desarrollo integral de este grupo poblacional, reconociendo su papel en la transformación social y cultural del país.

Dirigir la propuesta comunicacional a jóvenes dentro de este rango etario resulta pertinente, ya que se trata de un sector que se encuentra en proceso de consolidación de valores éticos, responsabilidad social y participación comunitaria. Por lo tanto, la sensibilización sobre el respeto y cuidado hacia los animales puede generar impactos significativos en sus actitudes y comportamientos futuros.

Según Guerra Coronel, desde el punto de vista educativo, familiar o social, este enfoque se fundamenta en el aprendizaje por sensibilización, que propone que las emociones y las historias visuales, generan un mayor impacto y memoria en el espectador, sobre todo en temas de ética, responsabilidad y cambio social (2023).

1.7.3. El caso Guayaquil

En Guayaquil, esta problemática ha alcanzado niveles alarmantes. En lo que va de 2025, el Municipio ha recibido más de 3.505 denuncias de maltrato, abandono y descuido de animales, cifras que reflejan una grave crisis de empatía y responsabilidad social en la ciudad (Municipio de Guayaquil, 2025). Las formas más comunes de maltrato incluyen el abandono, el encadenamiento prolongado, la falta de higiene, el hacinamiento, los atropellamientos y la violencia directa (Expreso, 2025). Según este Diario, “en Guayaquil, el maltrato animal no es sólo una cifra más, sino una situación que afecta y sensibiliza a la comunidad, en lo que va de 2025, según las cifras oficiales, miles de animales han sido víctimas de abusos y abandono, lo que refleja una falta de conciencia que sigue vigente”, la prevalencia de perros callejeros (25.000) y la estimación de casi 500.000 animales abandonados (perros y gatos) en la ciudad (Primicias, 2026b), subrayan la necesidad imperante de acciones de concientización y prevención.

El maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, no sólo es un tema de bienestar individual o colectivo para los animales, sino que tiene implicaciones directas e indirectas en la salud pública y la seguridad ciudadana. Las agresiones caninas tienen 1118 casos reportados, que llevan consigo riesgo de enfermedades como la rabia, podemos considerarlo un ejemplo muy claro de cómo esta problemática puede trascender en el ámbito de los derechos de los animales, para convertirse en un asunto también de salud ciudadana y comunitaria de vecinos, con la posible existencia de sanciones legales, que pueden ir desde 50 a 100 horas de trabajo comunitario, hasta prisión de 3 a 7 días por muerte de un animal, lo que demuestra que la sociedad ecuatoriana en general, y guayaquileña en particular, reconocen la gravedad de estos actos, aunque una implementación y una concientización efectivas aún requieren fortalecimiento.

La problemática se agudiza por la falta de una cultura de tenencia responsable. Muchos casos de abandono y negligencia son resultado de la compra impulsiva de mascotas sin considerar las responsabilidades a largo plazo, la esterilización o el cuidado veterinario adecuado. La invisibilidad de estos casos en ciertos barrios y la normalización de ciertas formas de maltrato hacen que la sensibilización sea un pilar fundamental para el cambio.

1.7.4. Público objetivo del teaser en un motion comic

El público objetivo del *teaser* en un *motion comic* son jóvenes de 18 a 29 años residentes en Guayaquil, quienes presentan altos niveles de interacción con contenido visual en redes sociales y una creciente sensibilidad hacia causas como el bienestar animal, el medio ambiente y los derechos sociales (Zozaya-Durazo, Feijoo y Sádaba-Chalezquer, 2024). Este grupo no sólo es receptivo al formato digital animado, sino que también puede actuar como agente multiplicador en sus círculos sociales y educativos (Espinoza Santana, 2022).

El enfoque principal del *teaser* en un *motion comic* 2D estuvo dirigido a jóvenes ecuatorianos de 18 a 29 años de edad, con especial énfasis en aquellos residentes en Guayaquil, este segmento demográfico ha sido estratégicamente seleccionado por varias razones clave:

- a) **Alta Interacción digital:** Este grupo etario es un consumidor ávido de contenido visual y animado en YouTube (Pangaribuan y Zulkarnain, 2021). La adaptabilidad del *teaser* en un *motion comic* a estos formatos y canales, garantiza una mayor probabilidad de alcance y visualización.
- b) **Alta sensibilidad social y ambiental:** Según Espinoza-Santana, existe una creciente conciencia y preocupación por causas sociales y medio ambientales entre los jóvenes (2022). El maltrato animal encaja perfectamente en este marco de interés, lo que facilita la receptividad al mensaje del proyecto.
- c) **Potencial de multiplicación:** Según Llamuca-Sánchez, los jóvenes no sólo son receptores del mensaje, sino que tienen un considerable potencial para convertirse en agentes de cambio y multiplicadores de la conciencia, a través de sus redes sociales y círculos de influencia, ya sean educativos, círculos familiares, escenarios comunitarios, etc., donde pueden difundir el mensaje, y fomentar discusiones sobre el maltrato animal (2015). Es significativa su capacidad para adoptar nuevas ideas y promover cambios de comportamiento.
- d) **Formación de valores:** La juventud es una etapa crucial para la formación de valores, como la empatía, el cuidado y la responsabilidad. Según Morocho Santos, el *teaser* en un *motion comic* busca influir positivamente en esta etapa, sentando las bases para una cultura de respeto hacia los animales a largo plazo (2023).

Al intentar conectarse con este público joven, a través de un medio con el que están familiarizados y que resuena con sus intereses, el presente proyecto busca, no sólo informar, sino también inspirar acción y promover un cambio duradero en las actitudes y/o comportamientos hacia los perros y gatos en la ciudad de Guayaquil.

Adicionalmente, este grupo etario de 18 a 29 años presenta altos niveles de consumo de contenidos audiovisuales digitales, especialmente en plataformas como YouTube y redes sociales, donde predominan formatos breves, narrativos y visualmente dinámicos. Diversos estudios señalan que este segmento de la población muestra mayor interacción con productos

audiovisuales animados y narrativas visuales híbridas, como el *motion comic*, lo que incrementa la probabilidad de recepción efectiva del mensaje.

Por esta razón, orientar la propuesta hacia jóvenes permite aprovechar los hábitos de consumo mediático propios de esta generación, favoreciendo la difusión del contenido y potenciando su impacto en procesos de sensibilización social relacionados con el cuidado y respeto hacia los animales.

1.7.5. Estrategia audiovisual innovadora y relevante

El *teaser* en un *motion comic* 2D emerge como una estrategia audiovisual innovadora y relevante para abordar la complejidad del maltrato animal, esta técnica, que fusiona la ilustración secuencial del cómic con la animación limitada, ofrece una vía dinámica y visualmente cautivadora para la transmisión de mensajes (Onishi, R., Sawano, H., y Hotta, S., 2021). A diferencia de la animación tradicional completa, el *teaser* en un *motion comic* se caracteriza por su eficiencia en la producción y su capacidad para evocar emociones a través de movimientos sutiles, paneos, zooms y transiciones entre viñetas, manteniendo la estética gráfica del cómic original.

La elección del *teaser* en un *motion comic* 2D se justifica por su capacidad para:

- a. **Atractivo visual y narrativo:** Su formato híbrido lo hace especialmente atractivo para públicos jóvenes acostumbrados al contenido digital y la narrativa gráfica, la combinación de imágenes estáticas que cobran vida con movimientos estratégicos genera un impacto visual que mantiene la atención del espectador.
- b. **Eficiencia en la producción:** Permite la creación de contenido de alta calidad con recursos más acotados en comparación con animaciones completas, facilitando la difusión masiva en plataformas digitales.
- c. **Transmisión emocional:** La forma en que se arman las escenas, los colores que se usan y hasta las expresiones de los personajes o la música ayudan un montón a que uno sienta lo que está pasando, esto es clave para que la gente de verdad empatee con los animales maltratados.

Este formato es súper bueno porque permite transformar hechos reales y estadísticas en una historia que se entiende fácil y que llega al corazón, al enfocarse en lo que pasa con los perros y gatos de Guayaquil, un *teaser en motion comic* puede conectar muchísimo mejor con la gente de la ciudad, haciendo que el mensaje sea más importante para ellos y que se animen a actuar.

Cuando hablamos de maltrato animal, no basta con sólo dar datos, lo que importa es sensibilizar a la gente, no se trata sólo de saber que pasa, sino de sentir la injusticia y el dolor de esos animales, al ver directamente lo que causa el abandono o la violencia en las mascotas, el espectador empieza a sentir empatía, y ese es el primer paso para que de verdad se comprometan a defender los derechos de los animales.

Para que el *teaser en motion comic* realmente logre sensibilizar a las personas, los elementos clave son:

- A) **Narrativa emocional:** Aunque la historia no tenga diálogos, está pensada para que sientas de todo, desde tristeza e indignación al principio, hasta esperanza y alegría cuando los animales se recuperan, la idea es mostrar lo importante que es la adopción responsable a través de esas emociones.
- B) **Identificación:** Como los personajes y todo lo que pasa en la historia están basados en hechos reales que vemos en Guayaquil, la gente va a sentir el problema mucho más cerca, es más fácil ponerse en el lugar de las víctimas cuando reconoces que eso está pasando a la vuelta de la esquina.
- C) **Llamada a la acción implícita:** El video no sólo muestra lo malo, sino que también enseña soluciones como el rescate y la adopción, al ser esto, el espectador empieza a pensar por su cuenta en qué puede hacer el mismo para que las cosas mejoren para los animales.
- D) **Memoria visual y emocional:** Las imágenes y sonidos se incrustan más profundamente en la memoria que la información textual, lo que garantiza que el mensaje perdure y continúe influyendo en el comportamiento.

Este marco conceptual integra una profunda comprensión del maltrato de perros y gatos en Guayaquil (Totoy Pilco, 2023) con una estrategia audiovisual innovadora y accesible, dirigida a un público clave, y apoyada en principios psicológicos de aprendizaje. El *teaser en un motion comic 2D* no es sólo una

herramienta de comunicación, sino un catalizador para la empatía, la responsabilidad y el cambio social.

1.7.6. Beneficios tangibles e intangibles

Beneficios tangibles

- Equipos de calidad que aseguran estabilidad y rendimiento para la creación, edición y animación del *teaser* en un *motion comic*.
- Software profesional y accesible que permite desarrollar contenido visual y auditivo de alta calidad.
- Tableta gráfica que mejora la precisión y calidad en el diseño artístico.
- Equipo portátil (laptop) para flexibilidad en la creación y revisión fuera de la oficina.

Acceso a almacenamiento en la nube (*Google Drive*) para seguridad y colaboración remota.

Beneficios intangibles

- Mejora en la comunicación social a través de una narrativa visual accesible, creando conciencia sobre el maltrato animal.
- Valor social y educativo al promover la empatía y sensibilización en la comunidad de Guayaquil.
- Fortalecimiento de la identidad local mediante un proyecto que aborda problemas sociales reales con medios modernos.

Capítulo II: Propuesta de intervención

2.1. Descripción del producto

El proyecto consiste en la creación de un *Teaser* de un *motion comic* 2D (Guardianes de patas) que visibilice la problemática del maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, considerando tanto animales domésticos como fauna afectada por acciones humanas (Verdesoto Naranjo, 2024). La propuesta busca generar conciencia social mediante una narrativa visual, accesible, y emocionalmente impactante, utilizando el lenguaje del cómic animado como medio de comunicación educativo (Marcillo, 2022). Para conectar con jóvenes ecuatorianos de 18 a 29 años en la ciudad de Guayaquil, con alta interacción en YouTube, interesados en temas sociales, medioambientales y de protección animal (Lozada Vásquez, 2017). En Guayaquil, el maltrato animal continúa siendo una realidad preocupante. De acuerdo con la Dirección de Bienestar Animal del Municipio, más de 3.500 animales reciben ayuda en Guayaquil tras denuncias de maltrato (Municipio de Guayaquil, 2025).

2.2. Descripción del usuario

Este *teaser motion comic* 2D se dirige a jóvenes de Ecuador, entre los 18 y 29 años, con un enfoque especial en los residentes de Guayaquil, se define a este sector como un público objetivo debido a su alto consumo de animaciones en la plataforma de YouTube, espacio donde consumen activamente narrativas visuales breves y de carácter social.

El público objetivo presenta interés por contenidos con carga emocional y mensajes sociales, lo que permite que el *teaser* en un *motion comic* funcione como un recurso eficaz para abordar la problemática del maltrato animal desde un enfoque narrativo accesible, la elección de *YouTube* responde a su alcance, facilidad de acceso y capacidad de difusión, lo que favorece la circulación del mensaje dentro de entornos juveniles.

A través de una narrativa visual clara, con uso de simbolismo y recursos expresivos propios del *teaser* en un *motion comic*, el proyecto busca generar empatía, reflexión y compromiso frente al cuidado y respeto hacia los

animales, asimismo, el producto puede ser utilizado como herramienta de apoyo educativo y de sensibilización por docentes, instituciones educativas y organizaciones vinculadas a la protección animal, mediante su difusión en YouTube.

2.3. Especificaciones técnicas: Tabla de ambiente operacional de hardware y software

2.3.1. Hardware

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Computadora	• Procesador AMD Ryzen 5 5600 with Radeon Graphics • Disco duro de 465 GB • RAM de 16 GB	Entorno de trabajo personal
1	Laptop	• Procesador AMD Ryzen 9 6900HX with Radeon Graphics • Disco duro de 1.81 TB • RAM de 30 GB	Entorno de trabajo personal
1	Tableta gráfica	• Wacom Intuos • Área activa 6 x 3.7 pulgadas • USB y conexión Bluetooth	Entorno de trabajo personal

2.3.2. Software

Costo mensual (USD)	Programa	Funcionalidad	Licencia / Versión
\$30,00	Adobe Photoshop	Diseño de personajes y fondos ilustrados	Adobe Creative Cloud 2024 (licencia de suscripción oficial)

\$30,00	Adobe After Effects	Grabación y edición de sonido, luces y efectos	Adobe Creative Cloud 2024 (licencia de suscripción oficial)
\$20,00	Google Drive	Almacenamiento y respaldo de archivos del proyecto	Servicio de almacenamiento en la nube, plan de suscripción

2.3.3. Presupuesto de inversiones: Costo de hardware

Cantidad	Equipo	Costo Unitario (USD)	Subtotal (USD)
1	Laptop Ryzen 9	\$700	\$700
1	Tableta Wacom Intuos	\$250	\$250
	Total Hardware		\$950

2.3.4. Costo de software

Cantidad	Programa	Costo (USD)
1	Adobe Creative Cloud 2024	30,00
1	Google Drive (plan básico)	20,00
	Total Software	50,00

2.3.5. Costos operacionales

Etapas	Duración	Personal	Sueldo Personal	Sueldo total (Personal * tiempo)
--------	----------	----------	-----------------	-------------------------------------

Preproducción	1 semana	2 personas	\$ 300,00	\$ 600,00
Diseño y storyboard	2 semanas	2 personas	\$ 150,00	\$ 300,00
Producción artística	3 semanas	2 personas	\$ 350,00	\$ 700,00
Edición y montaje final	1 semana	2 personas	\$ 400,00	\$ 800,00
Distribución y promoción	1 semana	2 personas	\$ 150,00	\$ 300,00
TOTAL	8 semanas			\$ 2.700,00

2.3.6. Costo total

Categoría	Monto (USD)
Hardware	950,00
Software	50,00
Desarrollo	325,00
Costo Total del Sistema	1.325,00

2.4. Diseño de diálogos

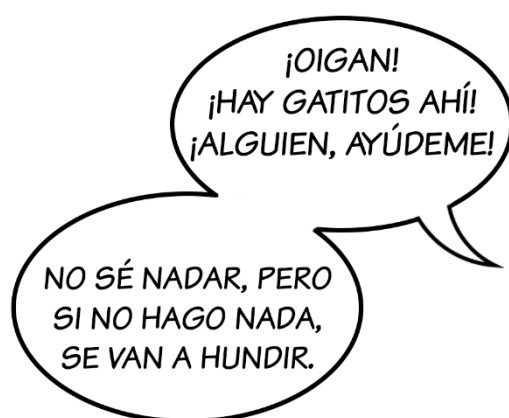
La tipografía usada para los globos de texto fue *KOMIKA.ttf*, el diseño de los diálogos del *teaser* en un *motion comic* 2D fue concebido a partir de criterios narrativos, comunicacionales y audiovisuales acordes al público objetivo y al formato del producto, al tratarse de una pieza breve orientada a jóvenes de entre 18 y 29 años, se optó por un lenguaje claro, directo y emocionalmente accesible, evitando construcciones complejas o discursos extensos que pudieran afectar el ritmo visual.

Los diálogos fueron estructurados en frases cortas y de impacto inmediato, priorizando la economía verbal, esta decisión responde a la naturaleza del *motion comic*, donde el texto comparte protagonismo con la imagen, el movimiento y el sonido, en este sentido, la brevedad permite mantener fluidez narrativa, facilitar la lectura en pantalla y reforzar la sincronización con los elementos visuales y sonoros.

Desde el punto de vista funcional, los diálogos cumplen tres propósitos principales, generar empatía, construir tensión y reforzar el mensaje de concientización social, en primer lugar, se incorporan expresiones que evidencian el conflicto interno de la protagonista, lo que favorece la identificación del espectador con la situación presentada, en segundo lugar, el uso de interjecciones y signos de exclamación en momentos de peligro permite transmitir urgencia y dinamismo, intensificando la experiencia emocional, finalmente, los intercambios entre los personajes en la resolución de la historia refuerzan valores como la cooperación, la solidaridad y el compromiso social.

Figura 1

Ejemplo del diseño de diálogos del motion comic



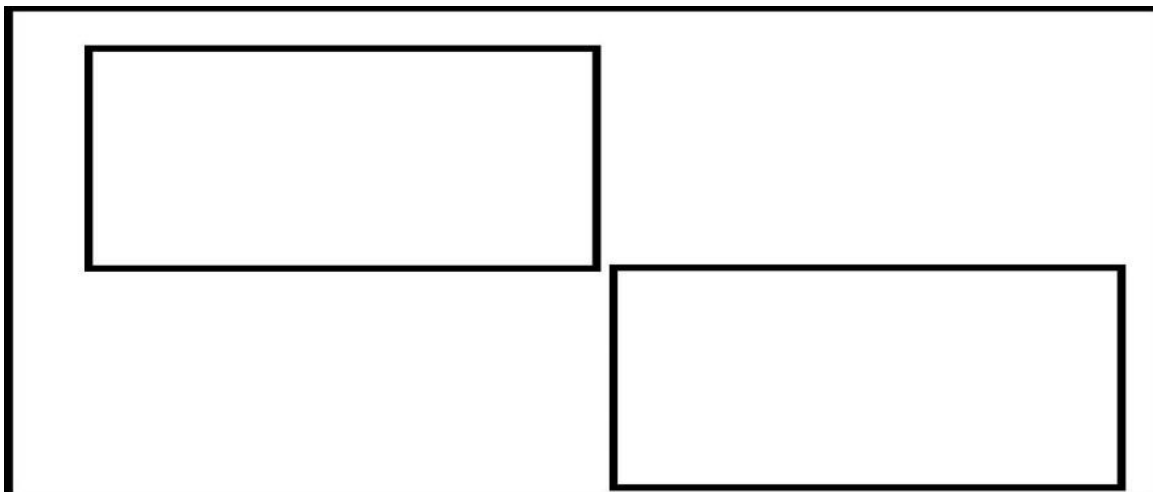
Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

2.5. Diagramación de páginas

La diagramación de páginas del *teaser* de un *motion comic* 2D fue concebida bajo principios de jerarquía visual, equilibrio compositivo y fluidez narrativa, las propuestas de distribución de viñetas responden a la necesidad de organizar la información gráfica de manera clara y secuencial, facilitando la lectura visual y la comprensión de la historia.

Figura 2

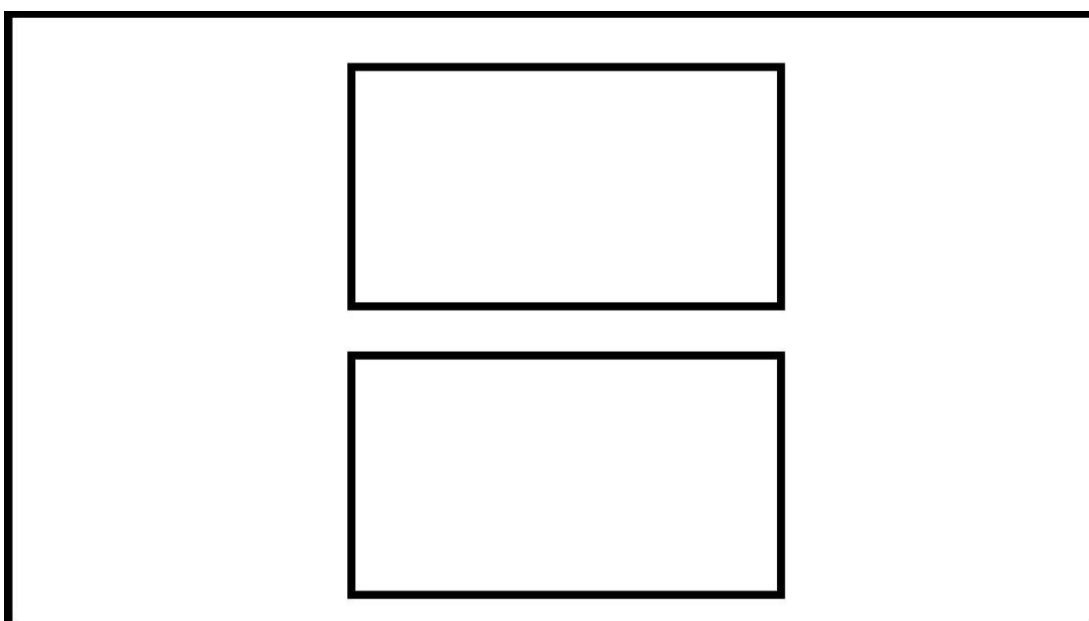
Ejemplo de propuesta de distribución de viñetas horizontales



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

Figura 3

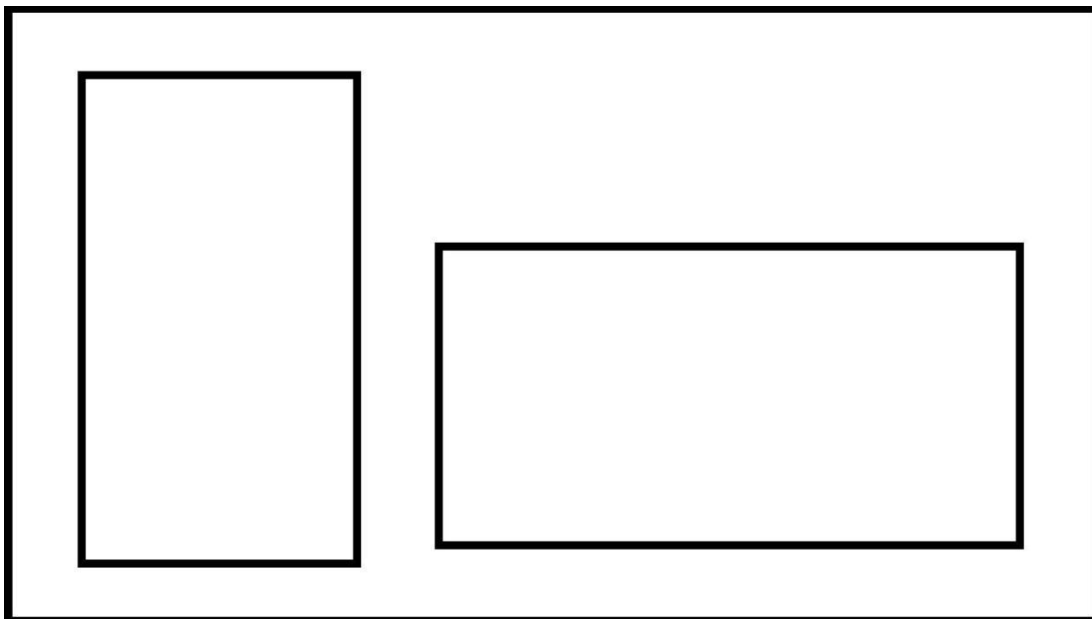
Ejemplo de propuesta de distribución de viñetas verticales



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

Figura 4

Ejemplo de *propuesta de distribución de viñetas horizontales y verticales*



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

Se emplearon composiciones que combinan formatos verticales y horizontales, así como variaciones en el tamaño de los cuadros, con el fin de generar dinamismo y ritmo dentro de la narrativa, esta alternancia permite enfatizar momentos clave, dirigir la atención del espectador hacia puntos focales específicos y reforzar la progresión emocional de cada escena.

2.6. Sonidos y audios

Para la grabación de los audios del *teaser* de un *motion comic* 2D se utilizó el software Adobe Audition (Creative Cloud), el cual es una herramienta profesional especializada en el registro y tratamiento de sonido digital, su implementación permitió obtener un resultado sonoro limpio y adecuado para la propuesta del proyecto.

De igual manera, mediante el uso de Adobe After Effects, se integraron efectos sonoros de ambientación, que reforzaron la tensión durante las escenas de peligro, además que acompañaron el tono emotivo de las acciones de los personajes.

Estos audios de fondo fueron obtenidos de plataformas digitales que ofrecen recursos sonoros gratuitos (*Freesound*), que fueron utilizados conforme a su disponibilidad pública.

2.7. Diseño de personajes y entornos

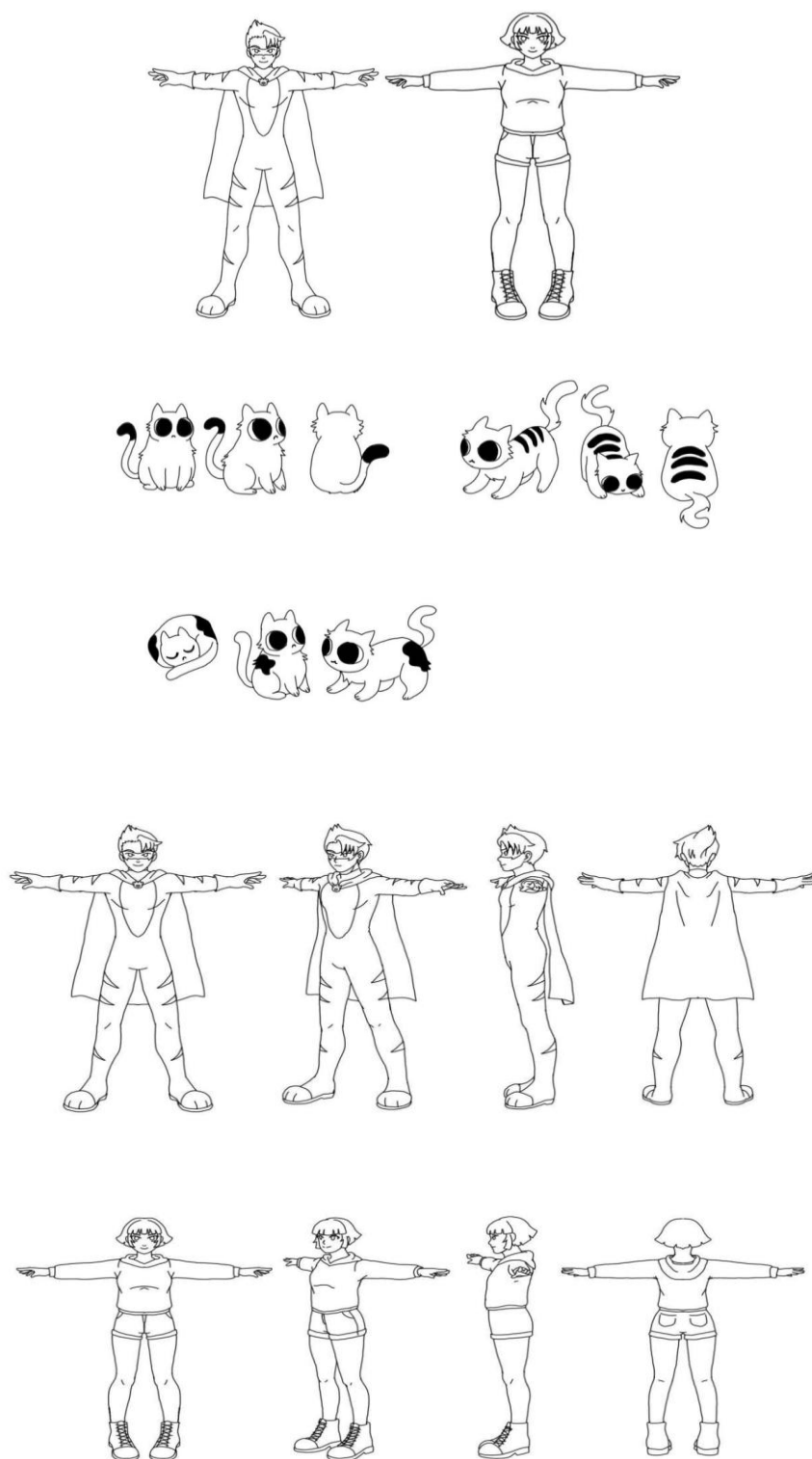
Corresponde al diseño de personajes principales del *teaser* en un *motion comic* 2D, desarrollados mediante hojas de *turnaround* en posición frontal y con brazos extendidos, este tipo de representación permite visualizar con claridad las proporciones corporales, la vestimenta, los rasgos faciales y los elementos distintivos de cada personaje, facilitando la coherencia visual durante el proceso de animación.

El diseño lineal de los personajes evidencia una estructura anatómica definida y una estilización acorde al público juvenil al que está dirigido el proyecto, así mismo, la posición en “T” es un recurso técnico fundamental que optimiza la preparación de los personajes para su posterior animación en software digital, permitiendo una correcta articulación de extremidades y movimientos.

El *Turnaround* de estos personajes que son María y Pitman presenta vistas frontal, tres cuartos, perfil y posterior, permitiendo una visualización completa de su diseño desde distintos ángulos, en el caso de Pitman se identifican con claridad los elementos característicos de su identidad como superhéroe, tales como el antifaz, el traje con referencia felina y la capa, los cuales mantienen coherencia visual en todas las vistas y refuerzan su rol narrativo dentro del *teaser* en un *motion comic* 2D.

Figura 5

Personajes principales del teaser

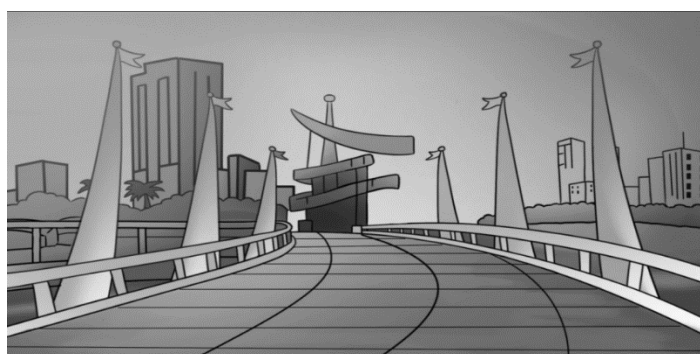
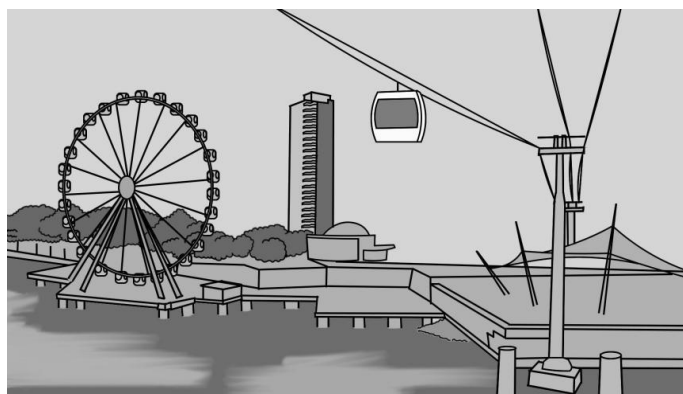


Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

El *Turnaround* de María evidencia un diseño de vestuario cotidiano y juvenil, acorde a su edad y contexto urbano, destacando proporciones corporales naturales y una silueta sencilla que facilita la expresividad del personaje, a representación en posición de brazos extendidos permite apreciar la consistencia anatómica y la correcta distribución de volúmenes en cada vista.

Figura 6

Entornos del teaser



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

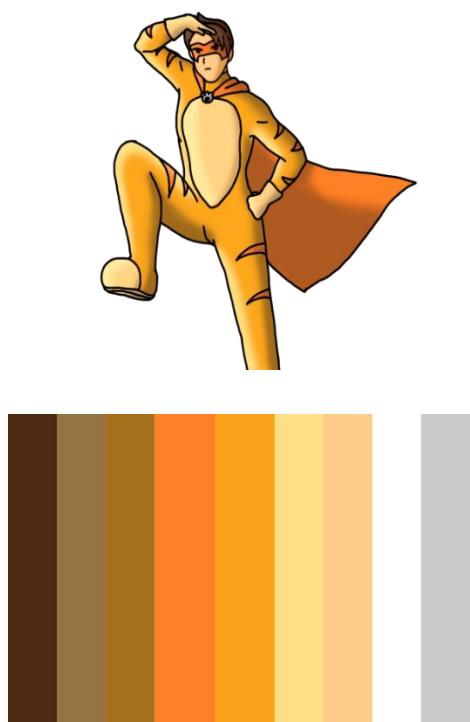
El diseño de entornos del *teaser* en un *motion comic 2D* incluye la representación de espacios urbanos inspirados en lugares emblemáticos de la ciudad de Guayaquil, como el Malecón 2000, pero adaptados a un estilo gráfico de nuestro proyecto, estos escenarios funcionan como nuevos espacios narrativos que contextualizan la historia dentro de un entorno reconocible, manteniendo coherencia visual con el estilo general de la obra.

En cuanto a la propuesta visual de los entornos se caracteriza por el uso de diseño en trazos y estilizados que aportan claridad a la composición, así como por la aplicación de una paleta con diferentes tonos de grises que ayudan a diferenciar planos, generar profundidad visual y reforzar la atmósfera de cada escena, este tratamiento gráfico permite una lectura limpia del espacio y facilita la integración de los personajes animados dentro del entorno.

2.8. Diseño de *Layout* / línea gráfica

Figura 7

Paleta de colores de personaje 1: PITMAN



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

La paleta cromática del personaje se basa en una gama cálida de tonos análogos que remiten al fuego y a la luz solar, predominan los naranjas, amarillos y ocre, acompañados por marrones profundos y acentos neutros, lo que genera una identidad visual energética, heroica y fácilmente reconocible.

El color dominante es un naranja intenso, presente en la máscara y la capa, que funciona como símbolo de acción, dinamismo y velocidad, este tono actúa como foco visual inmediato y refuerza la idea de un personaje activo, optimista y poderoso, a su alrededor se integran amarillos dorados y anaranjados claros, que aportan luminosidad y transmiten vitalidad, optimismo y una sensación de energía constante.

Los ocre y marrones cálidos del traje sirven como base estructural del diseño, estos colores evocan estabilidad, resistencia y conexión con la tierra, equilibrando la fuerza expresiva de los tonos más brillantes, en contraste, el marrón oscuro casi negro del cabello y de algunas sombras aporta profundidad, dramatismo y define el volumen del personaje, evitando que la paleta se perciba plana.

Figura 8

Paleta de colores de personaje 2: MARÍA



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

La paleta cromática de este personaje se construye a partir de una combinación entre tonos fríos profundos y neutros apagados, contrastados con una base cálida en la piel, predominan los morado oscuro, violeta profundo y negro, acompañados por marrones oscuros y grises carbón, lo que genera una identidad visual introspectiva, misteriosa y ligeramente melancólica.

El color que domina es el morado, presente en la sudadera, que funciona como eje expresivo del personaje. Este tono transmite introspección, distancia emocional y/o una sensación de misterio, diferenciándolo claramente del entorno y del personaje de paleta cálida, los violetas más oscuros, y sus sombras refuerzan el volumen, y aportan dramatismo sin recurrir necesariamente a colores saturados.

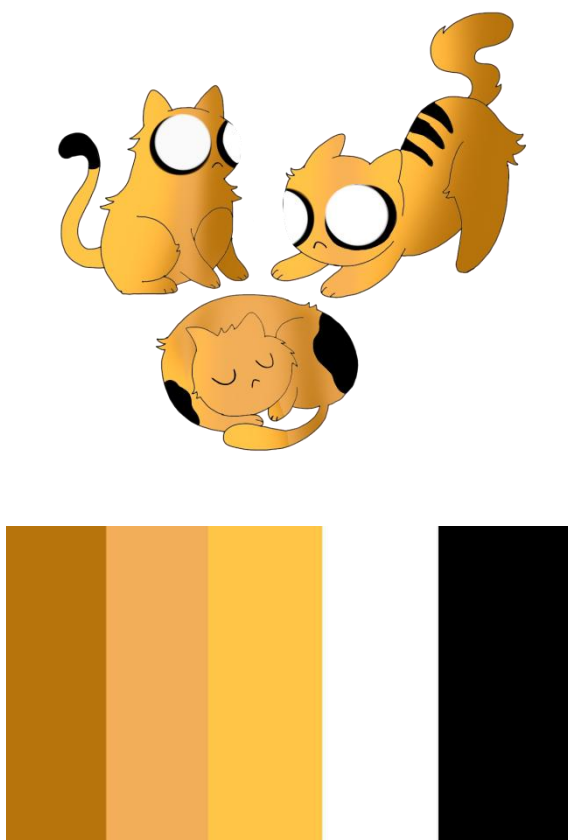
Los negros y grises carbón en el cabello, el short y el calzado actúan como base visual, aportando peso, estabilidad y un carácter nocturno, estos tonos funcionan como anclas cromáticas que equilibran la intensidad del morado y evitan que el conjunto pierda sobriedad.

La piel está resuelta con beiges y duraznos cálidos, lo que introduce un contraste humano y orgánico frente a la frialdad del vestuario, este contraste refuerza la lectura emocional del personaje, una figura vulnerable envuelta en colores oscuros.

En conjunto, esta paleta comunica una personalidad reservada, inquieta y emocionalmente contenida, funcionando como contrapunto visual del héroe de tonos cálidos dentro del *teaser* del *motion comic*.

Figura 9

Paleta de colores de personajes 3: ANIMALES



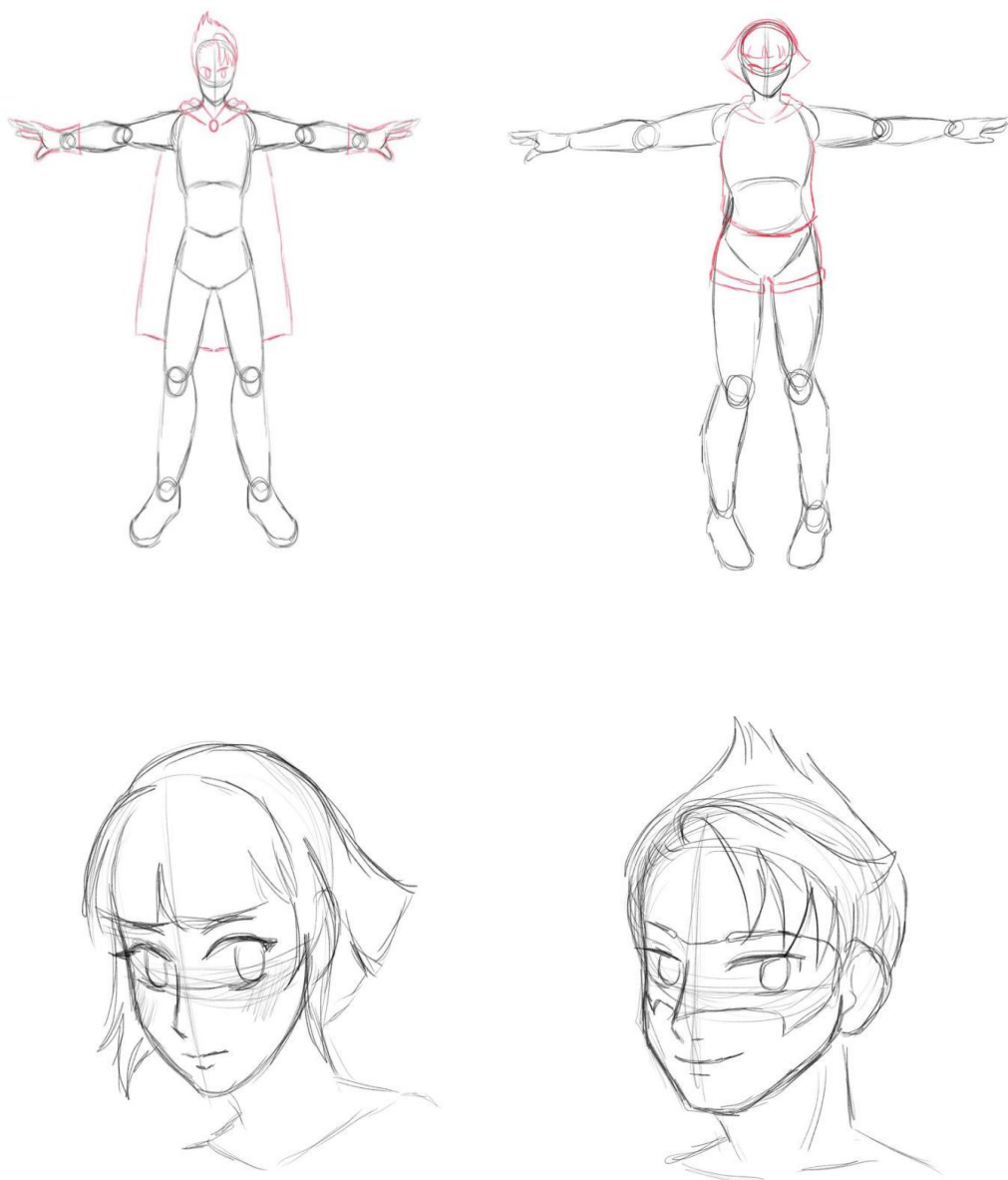
Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

La paleta de colores de los tres gatos se basa principalmente en tonos cálidos que van desde amarillos dorados hasta naranjas suaves y ocre, lo que crea una sensación visual uniforme entre los personajes y hace que se perciban como parte de un mismo entorno gráfico, estos colores se aplican con degradados ligeros que ayudan a dar volumen sin perder el estilo simple y limpio del dibujo, los detalles en negro, visibles en manchas, rayas y contornos, aportan contraste y permiten que las formas se distingan con claridad, mientras que los ojos, en un tono blanco grisáceo, resaltan y se convierten en el punto de atención principal, el fondo gris claro mantiene un equilibrio visual porque no compite con los colores del pelaje y permite que los personajes destaquen, en conjunto, esta combinación cromática transmite calidez, suavidad y cercanía, cualidades que funcionan bien para un *teaser*

de *motion comic*, ya que facilitan la lectura visual rápida y ayudan a que los personajes resulten llamativos y fáciles de reconocer.

Figura 10

Diseño de los personajes



Nota. Elaboración propia de las autoras (2026)

El diseño de los personajes para el *teaser* del *motion comic* refleja claramente las personalidades y roles de cada uno dentro de la historia, el personaje masculino, que es el superhéroe, tiene un estilo que transmite fuerza y determinación, su atuendo, que parece un traje de superhéroe con una capa,

está diseñado para resaltar su rol protector, especialmente en su misión de rescatar animales. La idea con el cuerpo del héroe era transmitir puro poder, por eso está en esa postura tan dinámica, su cara no tiene detalles, pero sí una expresión bien firme que deja claro que se toma en serio su papel de héroe.

Por otro lado, el cuerpo de la protagonista (la chica) tiene trazos más suaves para resaltar su lado más humano y joven. Su ropa es simple, pero lo importante es su expresión, quiere captar ese momento en el que mira al héroe con admiración y ganas de seguir sus pasos, al final el diseño de ambos muestra esa conexión entre el que protege y quien se siente inspirado por él.

2.9. Valor comunicativo

Para que el *motion comic* no se quedará sólo en una historia lineal, se decidió añadirle funciones extra que ayudarán a conectar mejor con el público, la idea era reforzar el mensaje educativo y social sin tocar la estructura del video, buscando que la gente se involucre más y que el contenido sea más fácil de compartir en redes.

Lo más importante fue incluir mensajes informativos al final del *teaser*, son frases cortas sobre el respeto y la protección animal que sirven para que el espectador se quede pensando una vez que termina la historia, por ejemplo, cerré el video con la frase “Cada vida cuenta, cuídalos y protégelos”.

También considera la integración de subtítulos y elementos textuales breves que refuercen la comprensión del mensaje, favoreciendo la accesibilidad para personas con dificultades auditivas o para espectadores que consumen contenido audiovisual sin sonido, esta función responde a principios de comunicación visual inclusiva y mejora la experiencia general del usuario.

2.10. Difusión Sociocultural

La estrategia de difusión y socialización del *teaser* en un *motion comic* 2D se plantea como un componente fundamental para garantizar la visibilidad del proyecto, al tratarse de una herramienta audiovisual de concientización, su

efectividad depende en gran medida de la correcta selección de canales de distribución y de la capacidad para llegar al público objetivo definido, principalmente jóvenes de entre 18 y 29 años residentes en la ciudad de Guayaquil. Si bien las estrategias propuestas no se ejecutarán en la práctica, representan una guía a seguir en relación a la ejecución y operatividad, las mismas que lograrán una mejor comunicación y concientización sobre la investigación.

La principal plataforma de difusión del *teaser* en un *motion comic* es *YouTube*, debido a su amplio alcance, facilidad de acceso y alto consumo de contenido audiovisual por parte del público juvenil, esta plataforma permite alojar el producto en formato digital, facilitar su reproducción en distintos dispositivos y promover su circulación mediante enlaces compartidos en redes sociales, grupos educativos y comunidades digitales interesadas en temáticas sociales y de protección animal.

De manera complementaria, se contempla la difusión del *teaser* en un *motion comic* a través de fragmentos audiovisuales cortos o piezas promocionales adaptadas a *YouTube*, estos contenidos funcionan como material de apoyo para captar la atención del público, generar interés por la narrativa completa y dirigir a los usuarios hacia la visualización del *teaser* en un *motion comic* principal, esta estrategia responde a los hábitos de consumo de contenido breve y dinámico característicos del público joven.

En colegios y comunidades, podemos usar el *teaser* del *motion comic* como una herramienta para dar charlas de concientización, en campañas municipales o con fundaciones que cuidan a los animales, como es un video fácil de ver, nos sirve muchísimo para abrir el debate, generar diálogos y que la gente realmente conecte con el tema en diferentes entornos.

Para que el proyecto llegue a más personas, pensamos trabajar con grupos y organizaciones dedicadas al bienestar animal, ellos nos pueden ayudar a compartir el contenido en sus redes sociales y canales oficiales. Esta articulación fortalece la legitimidad del mensaje y amplía el impacto del *teaser* en un *motion comic* dentro de la comunidad.

2.11. Validación del producto

La validación del *teaser* en un *motion comic* 2D se realizó con el objetivo de evaluar su efectividad comunicacional, narrativa y visual como herramienta de concientización social sobre el maltrato animal, este proceso permitió identificar el nivel de comprensión del mensaje, la respuesta emocional del público objetivo y la pertinencia del formato audiovisual utilizado.

La selección del grupo etario entre 18 y 29 años también responde a criterios metodológicos relacionados con la accesibilidad de la muestra de estudio. Durante el proceso investigativo se contó con la participación de estudiantes universitarios pertenecientes a la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena y de carreras vinculadas al área educativa de la Universidad de Guayaquil, quienes se encuentran mayoritariamente dentro de este rango de edad.

Este acceso permitió realizar actividades de validación del proyecto, como encuestas, entrevistas exploratorias y sesiones de *focus group* vía Zoom, facilitando la recopilación de percepciones reales sobre el maltrato animal y sobre la efectividad comunicacional del *teaser* en *motion comic*. De esta manera, el rango etario seleccionado no sólo responde a criterios conceptuales, sino también a la disponibilidad de una muestra pertinente para evaluar la propuesta audiovisual.

Los participantes fueron seleccionados considerando su afinidad con el consumo de contenido audiovisual digital y su interés general por temáticas sociales y medioambientales.

Durante la validación, los participantes visualizaron el *teaser* en un *motion comic* 2D en un entorno controlado vía Zoom, asegurando condiciones adecuadas de sonido e imagen, posteriormente, se aplicó una dinámica de retroalimentación cualitativa, basada en preguntas abiertas y comentarios guiados, orientados a conocer la percepción del contenido, la claridad narrativa, el impacto emocional y el nivel de identificación con los personajes y la historia presentada.

Tras validar el *teaser* del *motion comic*, vimos que tuvo una excelente respuesta, lo que más resaltó el público fue como la historia logra generar empatía y conciencia sobre el maltrato animal, los participantes mencionaron que la combinación del color, música y la representación de situaciones reales ayudó a que el mensaje se entendiera perfecto y se sintiera mucho más cercano.

El público valoró de forma favorable el formato *teaser* en un *motion comic 2D*, considerándolo dinámico, accesible y adecuado para plataformas digitales, se identificó que la ausencia de diálogos extensos facilitó la interpretación del contenido y permitió que el mensaje fuera comprendido de manera universal, independientemente del nivel educativo del espectador.

La validación del *teaser* en un *motion comic 2D* confirmó la viabilidad del proyecto como una herramienta audiovisual eficaz para sensibilizar al público joven sobre el maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, los resultados detallados se encuentran en el apartado Anexos.

El presente proyecto audiovisual, *Guardianes de Patas*, no se ha concebido únicamente como un producto creativo para titulación, sino como una herramienta de sensibilización social orientada a promover el respeto y la protección de los animales, en este sentido, la difusión del cortometraje constituirá una fase posterior del proceso, que permitirá ampliar su alcance más allá del ámbito académico y generar un impacto comunicacional significativo en la comunidad, la circulación planificada del material responderá a un enfoque de comunicación estratégica y educomunicativa, orientada a fomentar la reflexión, la participación y la conciencia ciudadana frente a la problemática del maltrato animal.

La estrategia de difusión contempla, en primer lugar, un estreno mediante una proyección institucional acompañada de un conversatorio que permita dialogar sobre el proceso creativo, los fundamentos narrativos y el mensaje social de la obra, posteriormente, el corto será publicado en la plataforma *YouTube* como canal principal de distribución abierta, garantizando acceso libre y permanente al público, de manera complementaria, se implementará una campaña digital en *YouTube*, mediante su difusión, fragmentos

significativos del cortometraje y mensajes breves de concienciación, esta estrategia buscará ampliar el alcance orgánico del proyecto y fortalecer su posicionamiento como propuesta audiovisual con responsabilidad social.

Se gestionará la vinculación con organizaciones y colectivos dedicados a la protección animal, a fin de promover proyecciones en jornadas educativas, campañas de adopción y actividades comunitarias, de esta manera, el corto podrá convertirse en un recurso pedagógico y de sensibilización en distintos espacios sociales.

Para evaluar el impacto de la difusión se contemplarán indicadores cuantitativos y cualitativos tales como número de visualizaciones en plataformas digitales, interacciones del público, cantidad de proyecciones institucionales o comunitarias y retroalimentación obtenida, en consecuencia, la difusión no se entiende como una etapa complementaria, sino como un componente, que permite que la obra trascienda y se constituya en una propuesta comunicacional con compromiso ético y vocación de incidencia social.

CONCLUSIONES

El desarrollo del *teaser* en un *motion comic 2D* como herramienta de concientización social permitió evidenciar el potencial de la animación digital y la narrativa visual como medios eficaces para abordar problemáticas sociales complejas, como el maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, a partir del análisis del contexto local y de las cifras oficiales proporcionadas por el Municipio de Guayaquil, se confirmó la necesidad de fortalecer las estrategias comunicacionales dirigidas a públicos jóvenes, mediante formatos audiovisuales innovadores y emocionalmente significativos.

La investigación nos demostró que el uso de un *teaser* en formato *motion comic 2D* es una opción muy válida frente a los métodos de sensibilización tradicionales, al combinar la ilustración secuencial con algo de animación, sonido y una buena composición visual, logramos una narrativa sencilla y empática, esto facilitó que el espectador entienda el mensaje y conecte emocionalmente con él, lo cual es clave si queremos generar un cambio de actitud real frente al maltrato animal.

En cuanto a la parte visual, definir bien el *layout* y la línea gráfica nos permite crear una identidad coherente que funciona en todas las escenas, asegurando que la historia se entienda sin interrupciones, además, el uso estratégico del color y la composición de los planos ayudaron a reforzar la carga emocional de la historia, así que logramos resaltar momentos de tensión, rescate y esperanza sin perder el estilo gráfico del proyecto.

El diseño de la interfaz y la marca gráfica fortaleció la identidad del proyecto, permitiendo una experiencia de visualización sencilla, intuitiva y alineada con el mensaje social, la elección de una interfaz minimalista y una marca gráfica coherente con la temática facilitó la comprensión del contenido y reforzó el reconocimiento del *teaser* en un *motion comic* como un producto audiovisual de concientización.

La estructura de navegación lineal y la planificación conceptual de finales alternativos demostraron ser adecuadas para el tipo de contenido propuesto, garantizando una experiencia narrativa fluida y accesible, esta organización

permitió centrar la atención del espectador en el mensaje principal, al mismo tiempo que abrió la posibilidad de ampliar la reflexión social a través de desenlaces complementarios.

Gracias a las funciones de las aplicaciones y con las estrategias que usamos, el proyecto creció mucho más de lo que se pensó al inicio. El hecho de adaptarlo a distintos formatos digitales, incluir mensaje de cierre y lanzar el *teaser* como un *motion comic* en la plataforma de YouTube y otras redes sociales, terminó de darle forma como una herramienta educativa y social con demasiado potencial.

Por otro lado, la validación que hicimos por medio de un focus group nos sirvió para confirmar que el *motion comic* en 2D realmente funciona para sensibilizar a la gente. Los resultados mostraron una respuesta positiva del público objetivo, quienes valoraron con claridad el mensaje y la carga emocional que tiene la historia. Con esto, se confirmó que el proyecto si cumple con los objetivos que nos propusimos y que logró tener un impacto importante.

El *teaser* en un *motion comic 2D* desarrollado en esta investigación se consolida como una propuesta viable, pertinente y socialmente relevante, que demuestra cómo la animación digital puede contribuir activamente a la concientización y transformación social, el proyecto no sólo visibiliza la problemática del maltrato animal en Guayaquil, sino que también promueve valores de empatía, responsabilidad y respeto hacia los animales, fortaleciendo el rol del diseñador y animador digital como agente de cambio social.

RECOMENDACIONES

A partir del desarrollo del presente trabajo institucional y de los resultados que se obtuvieron mediante la implementación audiovisual del *teaser* de un *motion comic* 2d al público objetivo, se proponen las siguientes recomendaciones orientadas a fortalecer su impacto social, educativo, y comunicacional, así como su aportación a las futuras investigaciones y producciones audiovisuales similares.

Se recomienda ampliar la difusión del *teaser* de un *motion comic* 2D incorporándose en campañas institucionales, programas educativos y actividades comunitarias que estén vinculadas a la protección y bienestar animal, su utilización en instituciones educativas, charlas, y espacios informativos que permitan reforzar los valores tales como la empatía, la responsabilidad, y el respeto a los seres vivos, todo esto desde edades tempranas.

Se recomienda mantener su alojamiento exclusivamente en YouTube, teniendo en cuenta que la plataforma ofrece distribución accesible, de forma gratuita y con amplio alcance, esto facilita la visualización por parte de diversos públicos objetivos y permite optimizar la interacción mediante herramientas analíticas, asimismo sugerimos aprovechar sus funcionalidades de difusión que ofrece *YouTube*, tales como la descripción informativa, las etiquetas de clasificación, y la miniatura del vídeo, además de la visualización de comentarios y reacciones por parte del público, con el fin de maximizar la visibilidad del contenido, evaluar su alcance y fortalecer su impacto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida Mejía, M. D., y Quiroz Calderón, G. A. (2023). *Diseño de infoguía sobre gatos en estado de abandono: una mirada informativa y conmovedora*. ESPOL. FCSH.
- Clavijo, H. E., Fabre, W. J., y Carrera Gallego, D. (2019). *Desarrollo de un prototipo de juego interactivo que fomente el cuidado correcto de perros y gatos para la Fundación Rescate Animal de la ciudad de Guayaquil* (Doctoral dissertation, ESPOL. FADCOM).
- Clavijo, M., Pérez, L., y Andrade, S. (2019). *Narrativas audiovisuales y concientización social en entornos digitales*. Quito: Editorial Universitaria.
- Código Orgánico Integral Penal (COIP) del Ecuador (2021). Artículos 249 y 250. *Delitos contra la fauna silvestre y doméstica*. Recuperado de <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/leyes-aprobadas>
- Constitución de la República del Ecuador (2008). Asamblea Constituyente. Recuperado de <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/contenido/constitucion-de-la-republica-del-ecuador>
- Córdova Yagual, S. D., y Murillo Torres, A. D. (2021). *Diseño de una campaña publicitaria de sensibilización respecto al trato ético hacia animales de compañía en la ciudad de Guayaquil* (Doctoral dissertation, ESPOL. FADCOM.).
- Defás León, A. M. (2021). *Realización de un corto piloto de una serie de animación de fantasía apta para todo público* (Doctoral dissertation, ESPOL. FADCOM.).
- El Universo (2024). *2.906 animales maltratados han sido rescatados en Guayaquil en un año*. Recuperado de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/comunidad/2906-animales-maltratados-han-sido-rescatados-en-guayaquil-en-un-ano-nota/>

El Universo (2025). *2025 fue el año con más expedientes por maltrato animal en Guayaquil: encadenamiento, abandono, desaseo y negligencias son parte de denuncias.* Recuperado de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/comunidad/2025-fue-el-ano-con-mas-expendientes-por-maltrato-animal-en-guayaquil-encadenamiento-abandono-desaseo-y-negligencias-son-parte-de-denuncias-nota/>

Espinoza Santana, J. S. (2022). *Marketing social para la prevención del abandono de animales de compañía en la ciudad de Guayaquil* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2022.).

Expreso. (2025). *Guayaquil registra más de 3.500 denuncias por maltrato animal en seis meses.* Diario Expreso. Recuperado de <https://www.expreso.ec/guayaquil/guayaquil-maltrato-animal-denuncias-adopcion-responsable-249211.html>

Guerra Coronel, R. F. (2023). *Conciencia y dignidad: fundamento jurídico de los derechos de los animales.* Universidad Andina Simón Bolívar.

Llamuca Sánchez, I. (2015). *Plan de negocio para la creación de un centro de hospedaje–spa para perros, en la ciudad de Guayaquil* (Bachelor's thesis).

Lozada Vásquez, A. P. (2017). *Alternativas para mejorar el servicio de intervención y rescate de animales en organizaciones sin fines de lucro en Guayaquil* (Master's thesis).

Marcillo, G. A. (2022). Diseño de aplicación móvil a favor del rescate animal en la ciudad de Guayaquil Caso Fundación URRRA. *Brandon Revista Académica de Diseño y Gestión de Marca*, 3(1), 11-20.

Morocho Santos, A. S. (2023). *motion Graphics como herramienta para potenciar la comunicación de un producto y/o servicio* (Bachelor's thesis, Riobamba).

- Municipio de Guayaquil (2025). *Más de 3.500 animales reciben ayuda en Guayaquil tras denuncias de maltrato*. Recuperado de <https://guayaquil.gob.ec/animales-reciben-ayuda-guayaquil-tras-denuncias-maltrato/>
- Municipio de Guayaquil (2026). *Equipos municipales llegan a Puná y activan investigación por caso de violencia animal*. Dirección General de Protección de los Derechos de los Animales (Proanimal). Recuperado de <https://guayaquil.gob.ec/equipos-municipales-llegan-puna-activan-investigacion-caso-violencia-animal/>
- Municipio de Guayaquil (2026). *Municipio abrió 388 expedientes por maltrato animal en 2025, el año con más sanciones*. Dirección General de Protección de los Derechos de los Animales (Proanimal). Recuperado de <https://guayaquil.gob.ec/municipio-abrio-expedientes-maltrato-animal-ano-sanciones/>
- Onishi, R., Sawano, H., y Hotta, S. (2021). *A motion comic Creation with Monochromatic Background Extraction from a comic Image*. In 2021 Nicograph International (NicoInt) (pp. 15-18). IEEE.
- Pangaribuan, K. R., y Zulkarnain, A. (2021). *Using the Concept of Timeframing to Implement Animation in the motion comic Adaptation of Bumi*. In IMOVICCON: International Moving Image Cultures Conference (Vol. 2).
- Pinto Sánchez, A. P. (2023). *Propuesta de concientización sobre la importancia de la preservación de la fauna local de la vereda Santa Bárbara-El Playón*.
- Primicias (2026a). *Maltrato, tortura, hacinamiento y encadenamiento son las infracciones más graves contra animales en Quito*. Recuperado de <https://www.primicias.ec/quito/maltrato-animal-tortura-hacinamiento-encadenamiento-sanciones-municipio-amc-115540/>
- Primicias (2026b). *En 2025, 2.119 mascotas fueron reportadas como perdidas en Guayaquil, según fundación Rescate Animal*. Recuperado de

<https://www.primicias.ec/guayaquil/mascotas-perdidas-guayaquil-fundacion-rescate-animal-perros-gatos-extraviados-113661/>

Rosado, F. F., y Yungaicela Uzhca, P. B. (2021). *Preproducción de serie animada que exponga casos de maltrato de animales silvestres a causa de actividad humana en el Ecuador* (Doctoral dissertation).

Totoy Pilco, E. J. (2023). *Animales caninos abandonados en la Ciudad de Guayaquil* (Bachelor's thesis).

Verdesoto Naranjo, A. T. (2024). *La evolución de los derechos de los animales domésticos en el Ecuador: estudio comparativo con la legislación española y colombiana*.

Villanueva Alejo, F. O., y Pariona Rojas, J. D. (2023). *El uso de motion graphics y animación de personajes 2D para videos de divulgación científica*.

Zeng, Z. (2023). Exploring the Essence of the Rise of *motion comics* in the Information Age. *Journal of Theory and Practice of Social Science*, 3(3), 14-19.

Zozaya-Durazo, L., Feijoo, B., y Sádaba-Chalezquer, C. (2024). Instagram para figurar, TikTok para entretenerse: caracterización de las redes sociales como plataformas publicitarias entre los menores. *REDMARKA. Revista de marketing aplicado*, 28(1), 1-12.

ANEXOS

Anexo 1. Guion

GUARDIANES DE PATAS

EXT. MALECÓN 2000 - TARDE

Se observa el Malecón 2000 de la ciudad de Guayaquil. El río Guayas fluye con calma. A lo lejos se distingue el entorno urbano y la Rueda Moscovita (La Perla) girando lentamente. El ambiente es tranquilo.

MARÍA

El río siempre me ha gustado... parece que guarda historias
bajo sus aguas.

A veces me pregunto si alguien las escucha.

María camina por el puente, observando el paisaje. De pronto, se detiene.

EXT. PUENTE DEL MALECÓN - CONTINUO

Un maullido rompe el silencio.

María se sobresalta y mira a su alrededor.

MARÍA

¿Eso fue... un gato?

Se acerca al borde del puente. Su expresión cambia a preocupación.

Ve un saco colgando del puente. Dentro, gatitos se mueven desesperados. El saco se suelta y cae al río Guayas.

MARÍA

¡Oigan! ¡Hay gatitos ahí!

¡Alguien ayúdeme!

MARÍA (PARA SÍ MISMA)

No sé nadar... pero si no hago nada, se van a hundir.

Vamos, María, tú puedes.

EXT. PUENTE - CONTINUO

Aparece PITMAN, un joven vestido como un superhéroe con traje de gato. Se asoma junto a María y observa la situación.

MARÍA

¿Un héroe...?

Pitman no dice nada. Se lanza al agua sin dudarlo.

EXT. RÍO GUAYAS - CONTINUO

Pitman nada con rapidez, alcanza el saco y libera a los gatitos.

PITMAN

Tranquilos, pequeñitos... ya están a salvo.

Los sostiene con cuidado mientras nada hacia la orilla.

EXT. ORILLA DEL RÍO / MALECÓN - CONTINUO

María corre y llega con una manta en las manos.

MARÍA

¡Aquí! ¡Pásalos rápido!

Pitman le entrega los gatitos uno por uno. María los acomoda con cuidado sobre la manta.

MARÍA

Eres increíble... les salvaste la vida.

PITMAN

Los héroes no siempre vuelan.

A veces solo nadan rápido.

MARÍA

Pues hoy volaste sobre el agua.

Ambos sonríen.

EXT. MALECÓN 2000 - ATARDECER

María y Pitman están sentados en una banca, con los gatitos a salvo.

MARÍA

Desde hoy voy a ayudar a todos los animales que pueda.

PITMAN

Entonces somos un equipo...

Los Guardianes de Patas.

MARÍA

Me gusta cómo suena eso.

ESCENA FINAL

EXT. MALECÓN 2000 – NOCHE

Plano general del Malecón y la ciudad de Guayaquil.

TEXTO EN PANTALLA:

"Cada vida cuenta. Cuídalos. Protégelos."

Anexo 2. Storyboard

María pasea junto al río cuando ve a unos gatitos caer desde un puente y quedar en peligro.

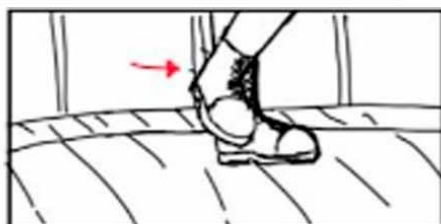
Aparece Petman, un joven superhéroe disfrazado de gato, y se lanza al agua para rescatarlos, mientras él nada y los salva uno por uno, María los recibe y

los protege sobre una colcha. Durante el rescate, Petman dice que los héroes no siempre vuelan, a veces sólo nadan rápido. Conmovidos, ambos prometen dedicar su vida a proteger y defender a los animales.

STORYBOARD:



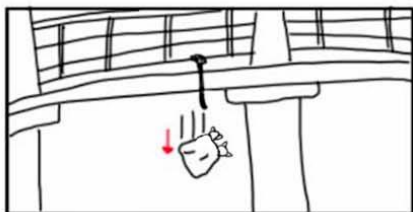
SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra del malecon 2000 en un gran Plano general.
Con un sonido de ambiente de río y aves.



SECUENCIA Nº PLANO Nº
Primer plano del pie del personaje de María caminando.
Con sonido de pisadas sobre madera.

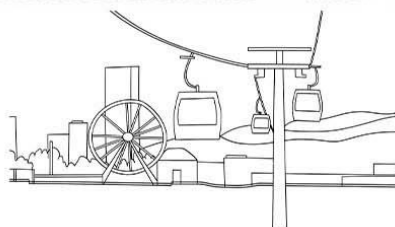


SECUENCIA Nº PLANO Nº
Enfoque de la mirada de María, en Primerísimo Primer plano. Con un sonido de asombro.



SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra del saco con gatitos caer, dentro en un Plano general. Con sonido de ambiente de río y sonido de la sog rompiendose.

RELACIÓN DE ASPECTO 1:85 PAG Nº



SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra de la rueda de la pela de pacífico y la aerovia, es un Gran plano general, con un sonido de ambiente río y aves.



SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra del personaje caminando en el puente del Malecón 2000, en plano Plano medio. Sonido de ambiente de río y pisadas sobre madera.

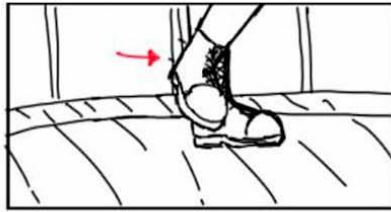


SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra del saco con gatitos dentro en un Plano general. Con sonido de ambiente de río y maullido de gatitos.



SECUENCIA Nº PLANO Nº
Muestra del saco del río con los gatitos dentro, en un Plano detalle. Con sonido de fondo del río y chapoteo del agua.

STORYBOARD:



SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano detalle del pie corriendo del personaje de María caminando. Con sonido de pisadas sobre madera.



SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano americano con la aparición del heroe. Con sonido de ambiente de río.



Primer plano del enfoque del rostro completo del personaje de María. Con sonido de ambiente del río y asombro.



SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano medio, muestra al heroe del pecho hacia arriba. Con sonido de ambiente de río.

RELACIÓN DE ASPECTO 1:85

PAG N°



SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano americano. Con sonido de ambiente de río.



SECUENCIA N°

PLANO N°

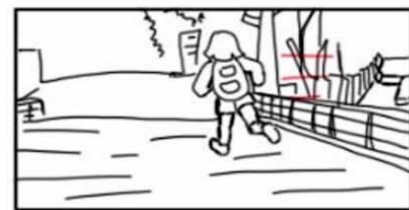
Plano medio del personaje del heroe lanzandose al río. Con sonido de ambiente de río y chapoteo del agua.



SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano detalle, mostrando la mano del heroe sugetando a los gatitos. Con el sonido de ambiente de río.

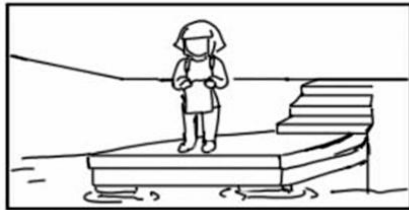


SECUENCIA N°

PLANO N°

Plano general, muestra al personaje del cuerpo completo corriendo por el puente del malecón 2000. Con sonido de ambiente de río y pasos (corriendo) sobre madera.

STORYBOARD:



SECUENCIA Nº PLANO Nº

Plano general, muestra al personaje de María en cuerpo completo. Con el sonido de ambiente de río.



SECUENCIA Nº PLANO Nº

Plano medio, muestra a los dos personajes en la mitad. Con sonido de ambiente de río.



SECUENCIA Nº PLANO Nº

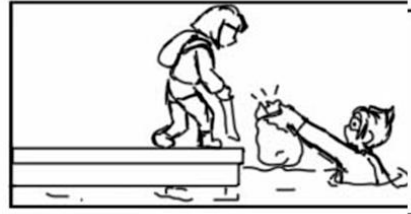
Primer plano, recurso visual con pantalla dividida, muestra el rostro de María y del héroe. Con sonido de ambiente, una música relajante



SECUENCIA Nº PLANO Nº

Plano detalle, muestra a los tres gatitos durmiendo. Con sonido de ambiente del río y sonido de ronroneo de gatitos.

RELACIÓN DE ASPECTO 1:85 PAG Nº



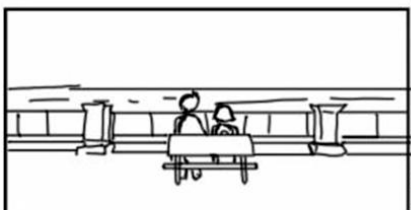
SECUENCIA Nº PLANO Nº

Plano general corto, mostrando a dos personajes en el escenario. Con sonido de ambiente de río.



SECUENCIA Nº PLANO Nº

Primer plano, muestra el rostro completo del héroe. Con sonido de ambiente, una música relajante y de río.



SECUENCIA Nº PLANO Nº

Plano general, mostrando a ambos personajes sentados en una banca del Malecón 2000. Con sonido de ambiente de río y una música relajante.

Anexo 3. Cronograma de actividades

Fase	Actividad	Duración estimada	Fechas ajustadas
1. Análisis y planificación	Investigación sobre maltrato animal y mensaje social	1 semana	9 – 15 octubre 2025
	Revisión de referentes de <i>motion comic</i> y animación juvenil	1 semana	16 – 22 octubre 2025
	Definición del enfoque narrativo y objetivos del proyecto	4 días	23 – 26 octubre 2025
2. Preproducción	Elaboración del storyboard	1 semana	27 octubre – 2 noviembre 2025
	Desarrollo del animatic (tiempos y ritmo narrativo)	1 semana	3 – 9 noviembre 2025
	Escritura del guion final con diálogos	1 semana	10 – 15 noviembre 2025
	Grabación y realización de audios (voces y pruebas de sonido)	1 día	16 noviembre 2025
3. Diseño visual	Diseño de personajes principales	1 semana	17 – 23 noviembre 2025
	Diseño de escenarios y fondos	1 semana	24 – 30 noviembre 2025
	Ajustes visuales según animatic y guion	4 días	1 – 4 diciembre 2025
4. Producción (<i>motion comic</i>)	Preparación de archivos en Photoshop	1 semana	5 – 11 diciembre 2025
	Animación en After Effects (movimientos, transiciones)	3 semanas	12 diciembre 2025 – 1 enero 2026

Fase	Actividad	Duración estimada	Fechas ajustadas
	Integración de audios, música y efectos sonoros	1 semana	2 – 8 enero 2026
5. Postproducción	Ajuste de ritmo, sincronización audio–imagen	1 semana	9 – 15 enero 2026
	Corrección visual, luces y acabados finales	1 semana	16 – 22 enero 2026
	Render final del <i>motion comic</i>	3 días	23 – 25 enero 2026
6. Revisión y cierre	Revisión general del proyecto	1 semana	26 enero – 1 febrero 2026
	Correcciones finales	1 semana	2 – 8 febrero 2026
	Entrega final del proyecto de tesis	—	13 febrero 2026

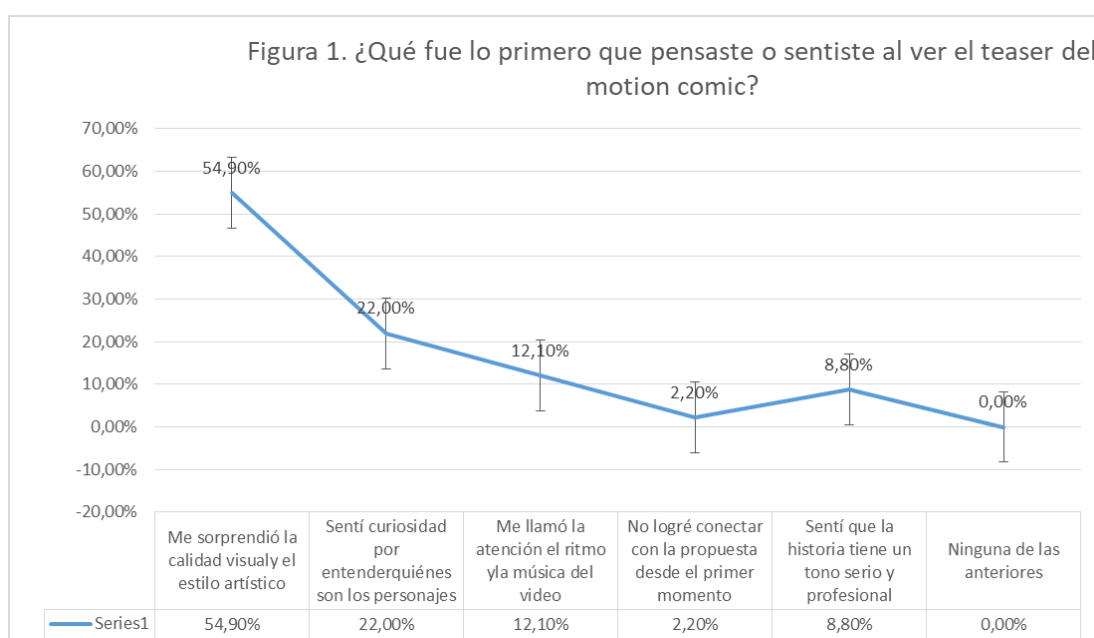
Anexo 4. Entrevista realizada en un centro de protección de perros y gatos durante el proceso investigativo

El maltrato animal más recurrente en nuestro entorno se manifiesta a través de agresiones físicas y/o psicológicas, destacando el abandono, los golpes y una marcada negligencia emocional. Como consecuencia de estas acciones, los animales desarrollan traumas profundos, estrés crónico, fobias y diversas patologías que van desde afecciones neurológicas, hasta enfermedades severas de la piel, esta problemática se agrava debido a que las autoridades no actúan con la firmeza necesaria, sumado a una comunidad que aún carece de una cultura sólida de respeto hacia los seres sintientes, ante este escenario, se propone fortalecer la educación desde el hogar y las instituciones educativas, promoviendo valores fundamentales como la empatía, la responsabilidad y el amor. Para lograr este impacto, el *motion comic* se diseñará con un enfoque claro y emocional que refleje la realidad local, aprovechando el alcance de YouTube, no obstante, se reconoce que el mayor obstáculo a vencer es la ignorancia generalizada y la persistente falta de educación ciudadana sobre los derechos de los animales.

Dr. Javier Enrique Morales Aguirre, Médico Veterinario Zootecnista



Anexo 5. Resultados de la validación

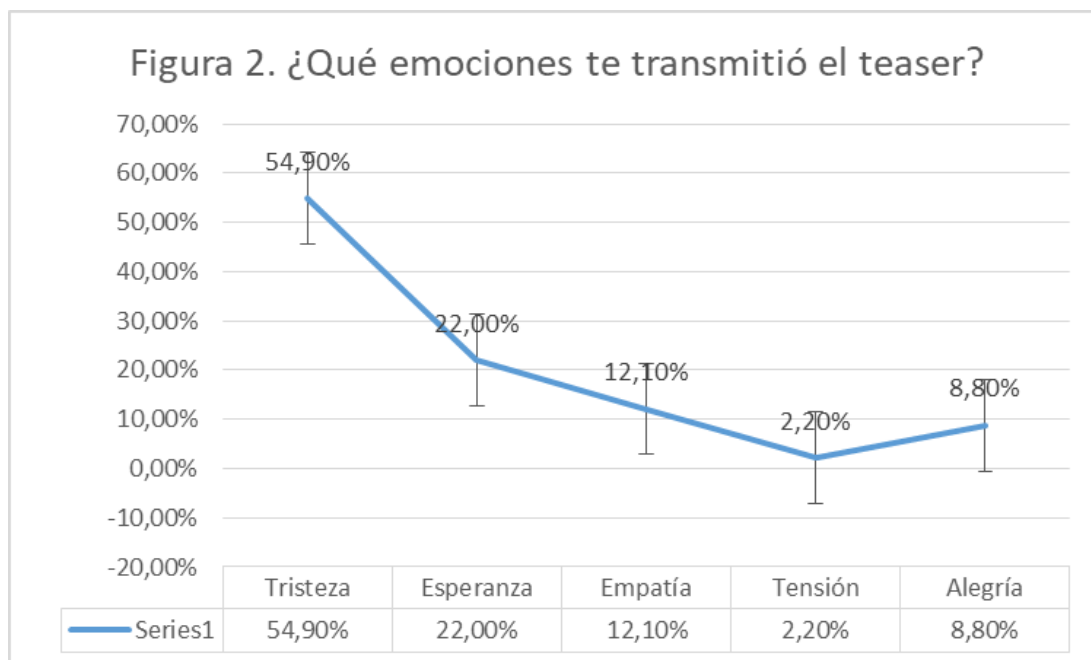


Nota. Los resultados muestran una tendencia clara en la recepción del *teaser*, el 54,9% indicó que lo primero que le sorprendió fue la calidad visual y el estilo artístico, lo que evidencia que el impacto estético constituye la principal fortaleza del producto y cumple eficazmente la función de captar la atención inmediata.

El 22% manifestó curiosidad por conocer a los personajes, lo que demuestra que el *teaser* no sólo atrae visualmente, sino que también activa el interés narrativo, por su parte, el 12,1% destacó el ritmo y la música, señalando la importancia del componente sonoro como elemento complementario en la construcción de la experiencia audiovisual.

El 8,8% percibió un tono serio desde el inicio, lo que indica claridad en la propuesta narrativa, el porcentaje de desconexión fue mínimo y no se registraron respuestas en la opción “ninguna de las anteriores”, lo que confirma que el *teaser* generó una reacción definida en casi todos los participantes.

El producto demuestra alta efectividad comunicativa, con predominio del impacto visual y adecuada activación del interés narrativo.



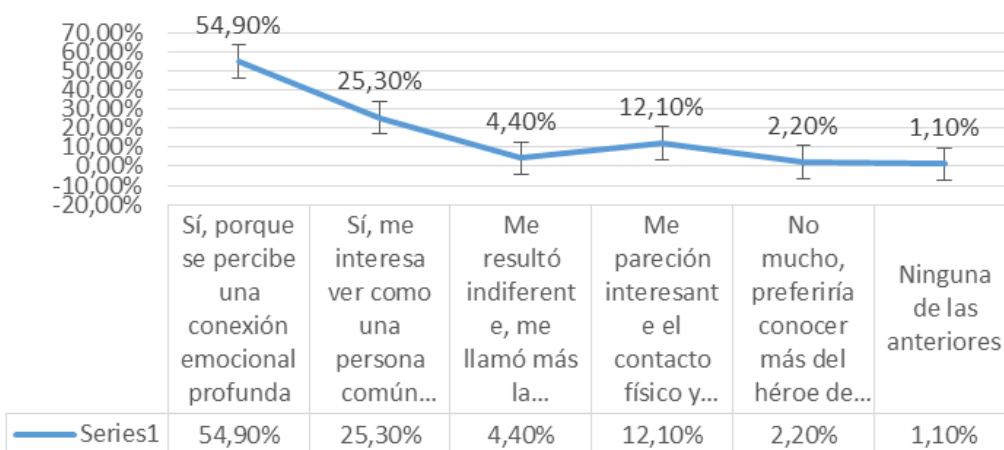
Nota. La emoción predominante fue la empatía, con un 53,8% de las respuestas, lo que indica que el *teaser* logra generar una conexión afectiva significativa con la audiencia, este dato sugiere que la narrativa y la construcción de los personajes favorecen la identificación emocional del espectador.

En segundo lugar, el 23,1% señaló esperanza, lo que revela que, además de la conexión empática, el contenido transmite una dimensión positiva o prospectiva dentro del relato, por su parte, el 9,9% manifestó haber sentido tristeza, emoción que podría estar vinculada al tono serio previamente identificado.

Las emociones de alegría (7,7%) y tensión (porcentaje menor) aparecen en niveles más bajos, lo que indica que, aunque presentes, no constituyen el eje central de la experiencia emocional.

En conjunto, los resultados muestran que el *teaser* activa principalmente emociones profundas y reflexivas antes que emociones intensas o dinámicas, esto confirma una propuesta narrativa orientada a la conexión humana y al impacto emocional sostenido.

Figura 3. ¿Te resultó interesante la historia del superhéroe y la chica que lo acompaña? ¿Por qué?

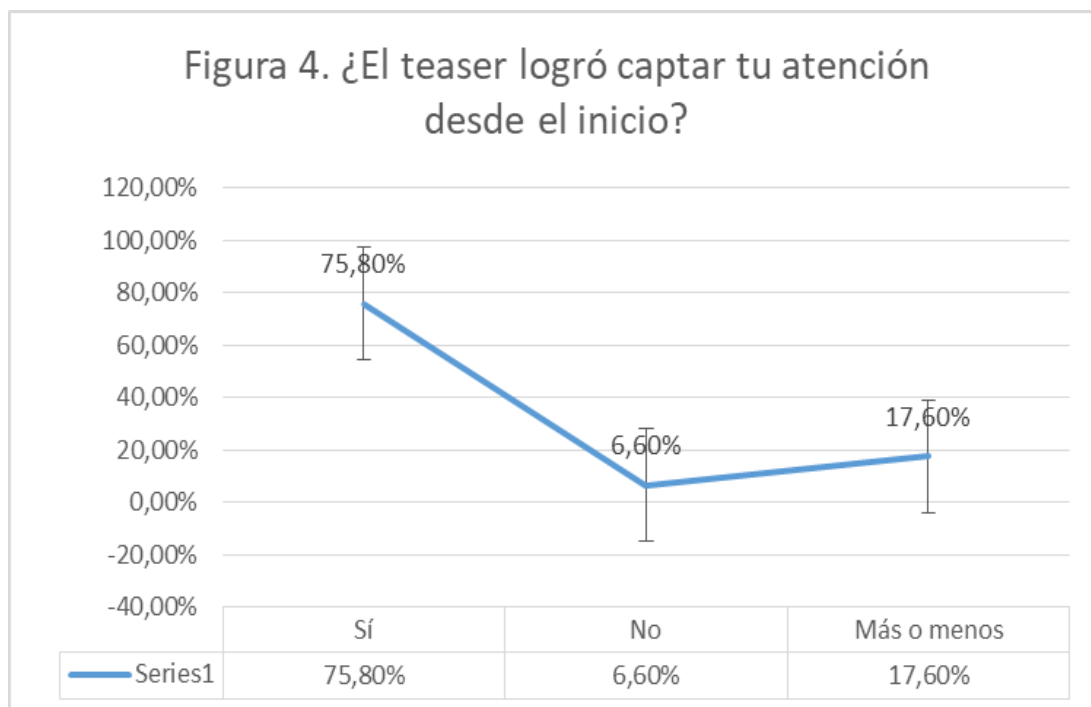


Nota. El 54,9% indicó que la historia resulta interesante porque se percibe una conexión emocional profunda entre los personajes. Este dato confirma que el vínculo afectivo constituye el principal motor narrativo y el elemento que mayor interés despierta en la audiencia.

El 25,3% señaló que le interesa ver cómo una persona común influye en un superhéroe, lo que evidencia atracción por la dimensión humana del relato y por la ruptura del esquema tradicional del héroe autosuficiente, asimismo, el 12,1% consideró interesante el contraste físico y visual entre ambos personajes, lo que indica que la construcción estética también aporta al interés narrativo.

Las opciones con menor porcentaje corresponden a quienes se enfocaron más en la acción o manifiestan menor interés, mientras que “ninguna de las anteriores” no registra incidencia significativa.

En síntesis, los resultados reflejan que el interés del público se centra principalmente en la relación emocional y la dimensión humana de la historia, más que en la acción en sí misma, esto sugiere una narrativa orientada al vínculo y al desarrollo de personajes como eje central de atracción.

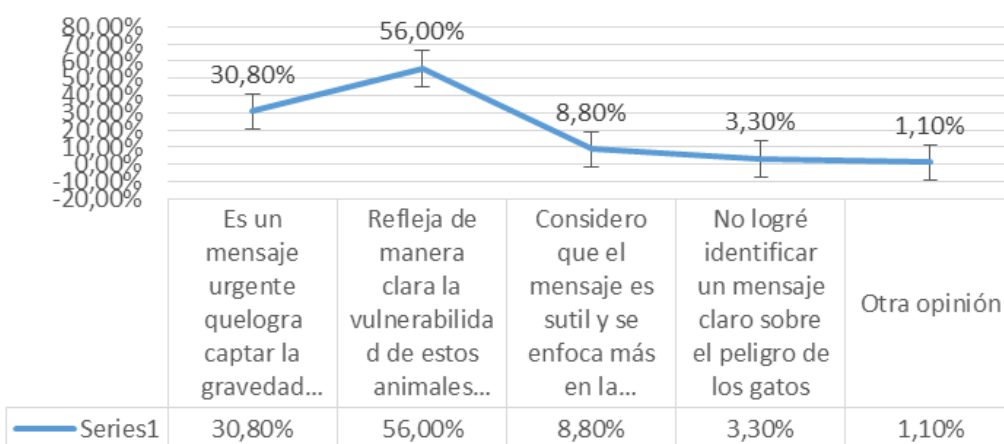


Nota. El 75,8% de los encuestados respondió afirmativamente, lo que evidencia una alta eficacia en la estrategia de apertura del *teaser*, este dato confirma que los primeros segundos del producto cumplen adecuadamente su función de atracción, elemento clave en formatos audiovisuales breves.

Por su parte, el 17,6% indicó “más o menos”, lo que sugiere que, aunque el *teaser* genera interés en la mayoría, existe un margen de mejora en la intensidad o claridad del impacto inicial, finalmente, el porcentaje que respondió “no” es reducido, lo que refuerza la percepción general positiva.

En conjunto, los resultados demuestran que el *teaser* posee una fuerte capacidad de captación inmediata, consolidando su efectividad comunicativa en la fase introductoria.

Figura 5, ¿Qué opinas del mensaje principal que transmite el teaser del motion comic sobre los gatos en peligro?



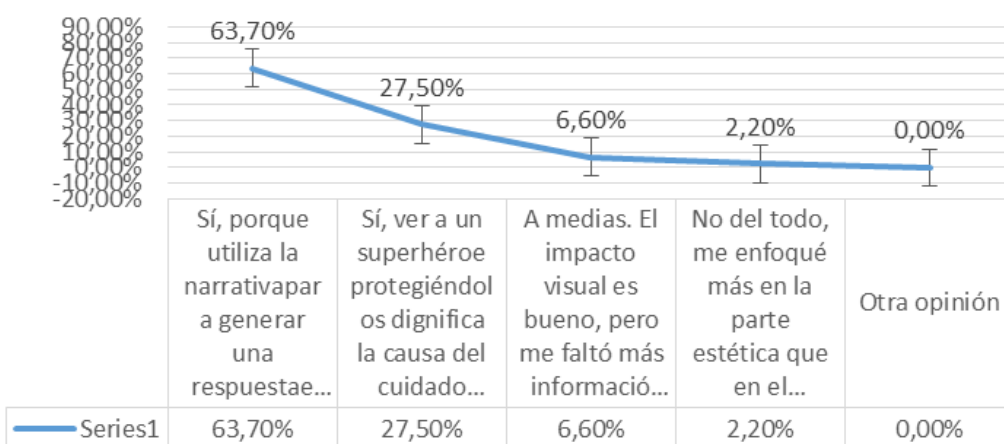
Nota. El 56% de los encuestados considera que el *teaser* refleja de manera clara la vulnerabilidad de los animales en la calle, lo que indica que el mensaje central es comprendido con precisión por más de la mitad de la audiencia, este dato confirma la efectividad comunicativa del producto en la transmisión de su temática social.

Asimismo, el 30,8% afirma que se trata de un mensaje urgente que logra captar la gravedad del problema, reforzando la idea de que el *teaser* no sólo comunica, sino que también sensibiliza frente a la problemática expuesta.

Por su parte, el 8,8% percibe que el mensaje es más sutil y centrado en la acción, lo que sugiere una lectura alternativa enfocada en la dimensión narrativa antes que en la denuncia explícita, los porcentajes correspondientes a quienes no identificaron un mensaje claro o expresaron otra opinión son mínimos, lo que evidencia baja ambigüedad en la interpretación.

En conjunto, los resultados permiten concluir que el *teaser* transmite con claridad su mensaje social, logrando sensibilizar a la audiencia respecto a la vulnerabilidad de los gatos en situación de peligro y consolidando su eficacia como pieza de concienciación.

Figura 6, ¿Crees que el teaser logra sensibilizar sobre el cuidado y la protección de los animales?
¿Por qué?

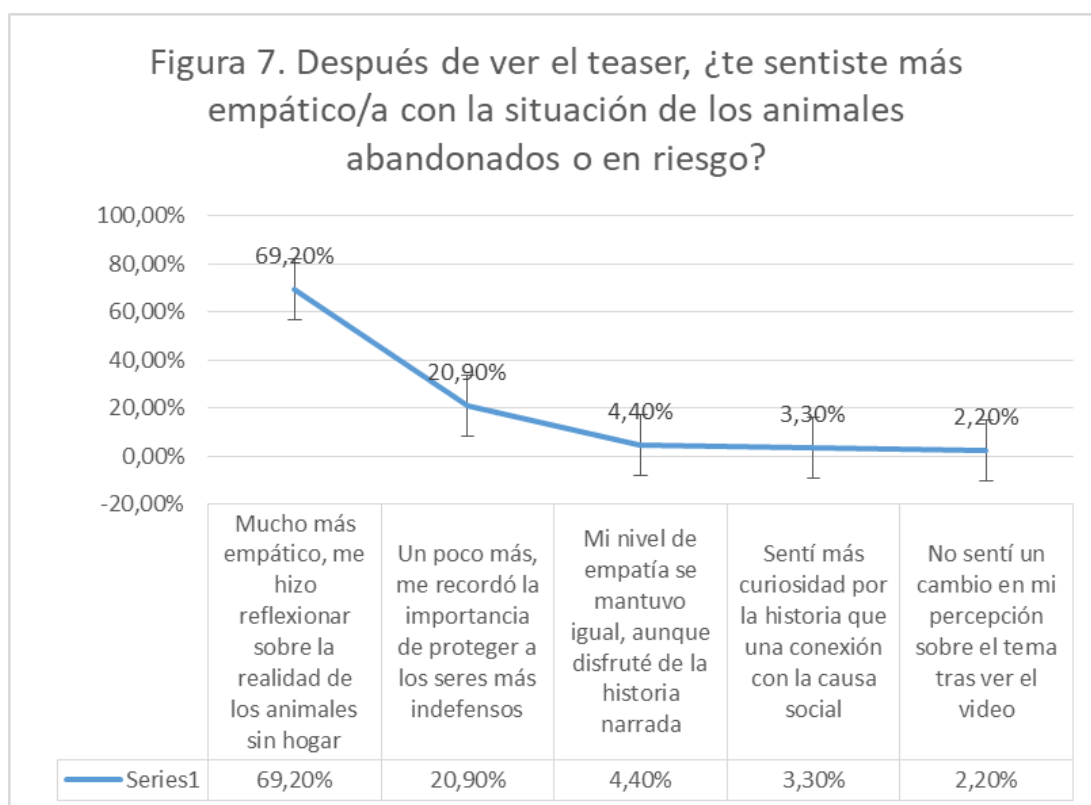


Nota. El 63,7% considera que si logra sensibilizar, porque usa la narrativa para generar respuesta emocional inmediata; este dato evidencia que la estrategia discursiva del *teaser*, centrada en la construcción de una historia, resulta buena para provocar implicación afectiva y conciencia social.

El 27,5% afirma que la representación de un superhéroe protegiendo a los animales, dignifica la causa del cuidado animal, esta respuesta refuerza la idea de que el recurso simbólico del héroe, potencia el mensaje y contribuye a su legitimación.

Un porcentaje menor dice que el impacto es parcial o que la atención se centró más en lo estético que en el mensaje social, lo que sugiere un margen de mejora en la explicitación del contenido informativo .

Los datos confirman que el *teaser* cumple una función de sensibilización, apoyándose principalmente en la narrativa emocional y en la fuerza simbólica de sus personajes para promover conciencia sobre la protección animal.

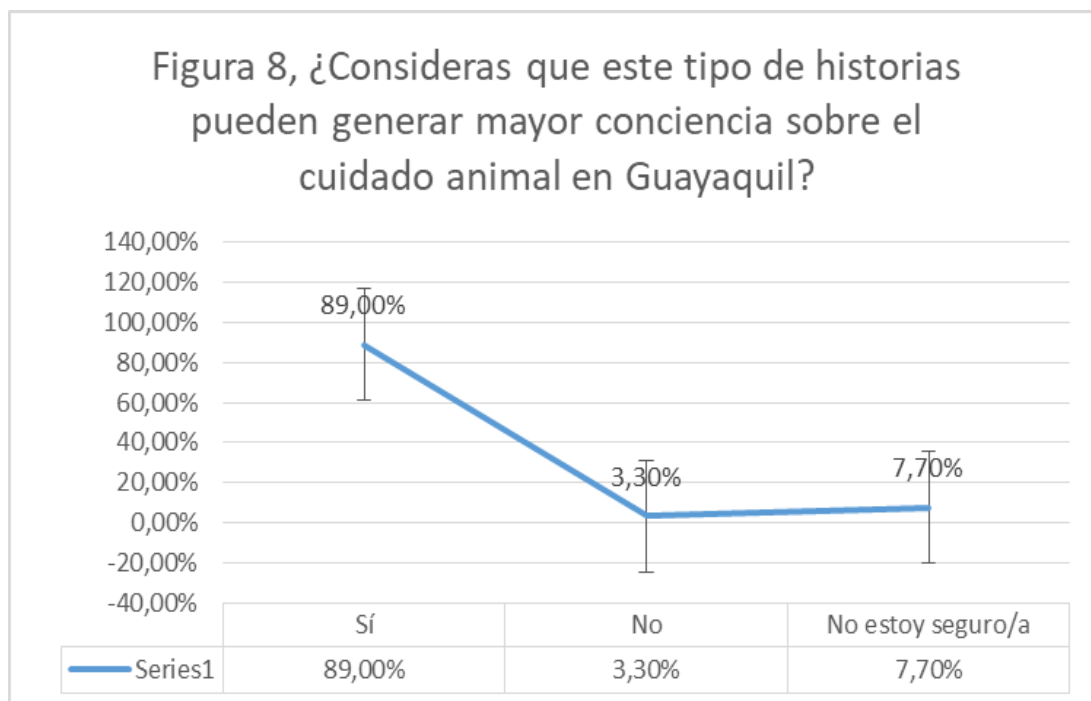


Nota. El 69,2% afirmó sentirse mucho más empático, señalando que el *teaser* le permitió reflexionar sobre la realidad de los animales en situación de vulnerabilidad, este dato evidencia una fuerte capacidad de movilización emocional y confirma la efectividad del producto como herramienta de concienciación social.

Asimismo, el 20,9% indicó sentirse un poco más empático, reconociendo que el contenido le recordó la importancia de proteger a los seres más indefensos, en conjunto, más del 90% de los encuestados experimentó algún grado de aumento en su empatía.

Los porcentajes correspondientes a quienes no percibieron cambios o mantuvieron su nivel de empatía son mínimos, lo que refuerza la consistencia del impacto emocional generado.

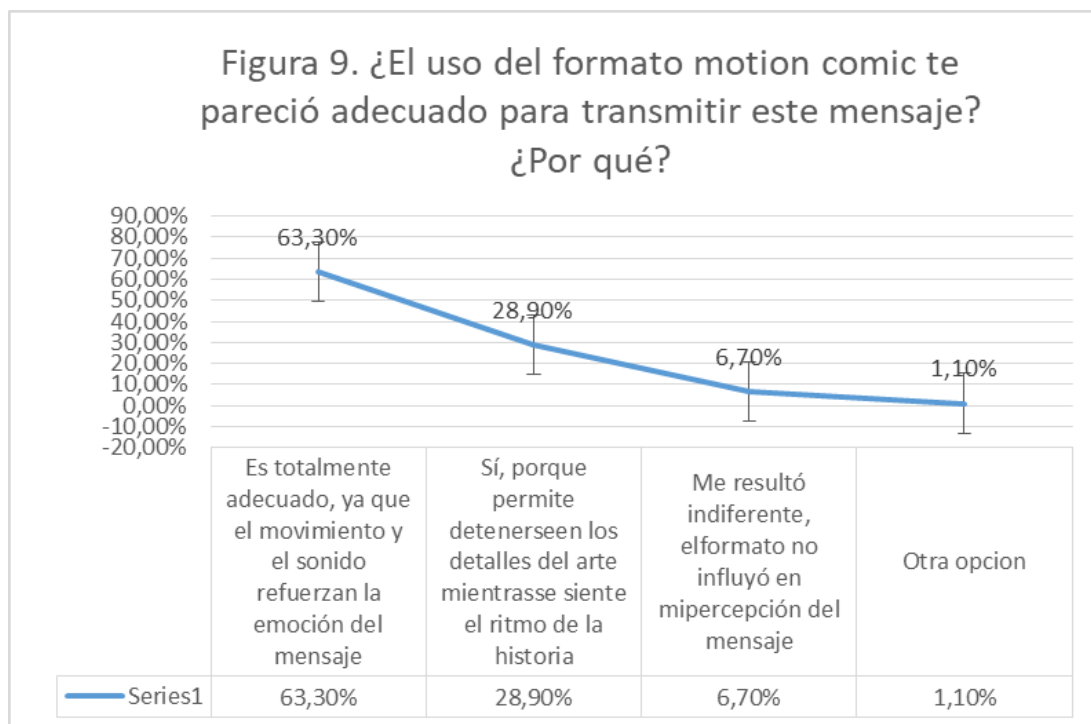
Los resultados confirman que el *teaser* no sólo comunica un mensaje social, sino que también produce un efecto concreto en la disposición afectiva del público hacia la problemática de los animales abandonados, consolidando su eficacia como recurso de sensibilización.



Nota. El 89% de los encuestados respondió afirmativamente, lo que evidencia una percepción sólida sobre el potencial de este tipo de narrativas para incidir en la conciencia social, este dato sugiere que el público reconoce en el relato audiovisual una herramienta válida para promover reflexión y sensibilización en el contexto local.

Por su parte, el 7,7% manifestó no estar seguro/a, lo que indica la existencia de una minoría que percibe el impacto como posible, pero no totalmente garantizado, el porcentaje de respuestas negativas es mínimo, lo que refuerza la tendencia predominante.

En conjunto, los resultados permiten concluir que existe una alta confianza en la capacidad de las historias audiovisuales, como el *motion comic* analizado, para contribuir a la construcción de una cultura de mayor responsabilidad y cuidado animal en Guayaquil.

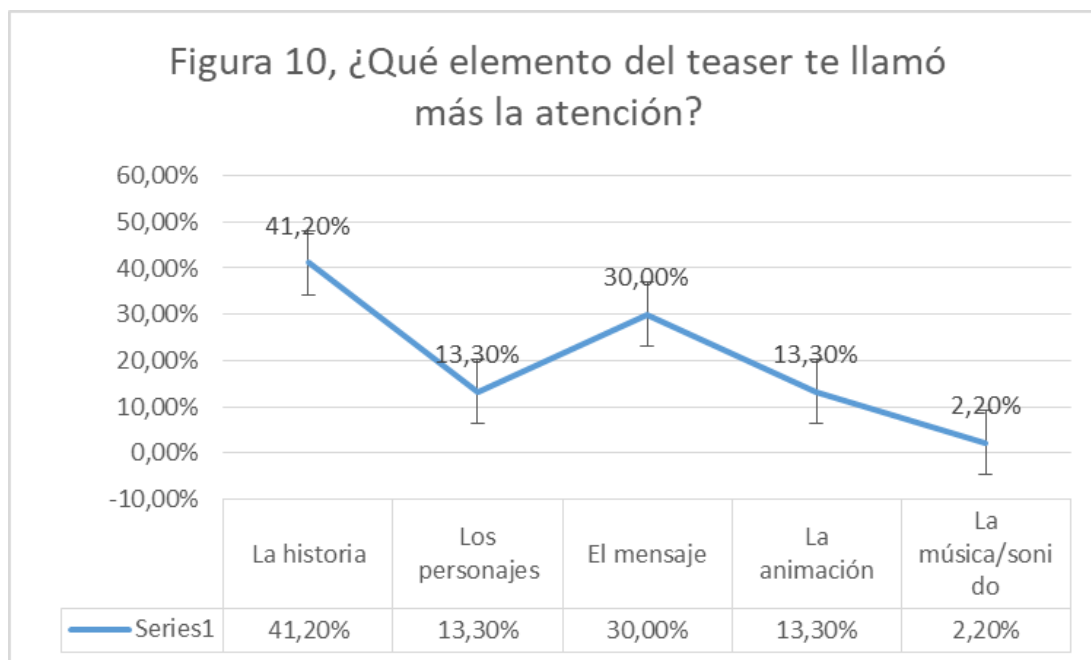


Nota. El 63,3% considera que el formato es totalmente adecuado, señalando que el movimiento y el sonido refuerzan la emoción del mensaje, este dato evidencia que la integración de elementos visuales dinámicos y sonoros potencia la capacidad de sensibilización del contenido.

El 28,9% respondió afirmativamente indicando que el formato permite detenerse en los detalles del arte mientras se percibe el ritmo narrativo. Esta apreciación sugiere que el *motion comic* logra un equilibrio entre contemplación estética y fluidez narrativa.

Un porcentaje reducido manifestó indiferencia frente al formato o expresó otra opinión, lo que indica que la percepción negativa o neutral es mínima.

En conjunto, los resultados confirman que el *motion comic* no sólo fue pertinente, sino funcionalmente eficaz para transmitir el mensaje social, consolidándose como un formato adecuado para articular emoción, narrativa y concienciación.

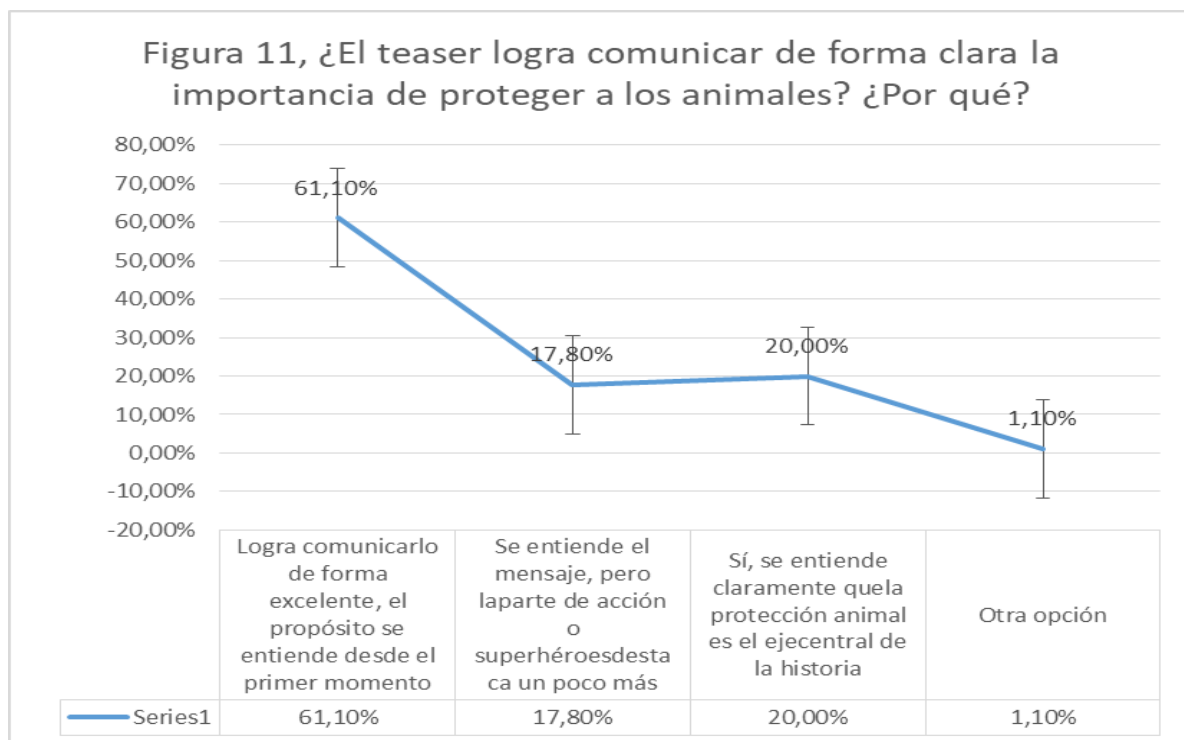


Nota. El 41,1% de los encuestados señaló la historia como el elemento más destacado, lo que indica que la estructura narrativa constituye el principal foco de atracción, este dato sugiere que el *teaser* logra sostener el interés más allá de lo visual, consolidando una propuesta centrada en el relato.

En segundo lugar, el 30% indicó el mensaje, lo que confirma la efectividad del contenido social y su capacidad de generar reflexión, por su parte, tanto los personajes como la animación registran un 13,3%, evidenciando que los aspectos estéticos y de caracterización también cumplen un rol relevante en la experiencia del espectador.

La música/sonido aparece con un porcentaje menor, lo que sugiere que, aunque complementa la narrativa, no constituye el eje principal de atención.

En conjunto, los resultados muestran que el impacto del *teaser* se fundamenta principalmente en la fuerza de su historia y en la claridad de su mensaje, respaldados por elementos visuales y técnicos que actúan como soporte expresivo.

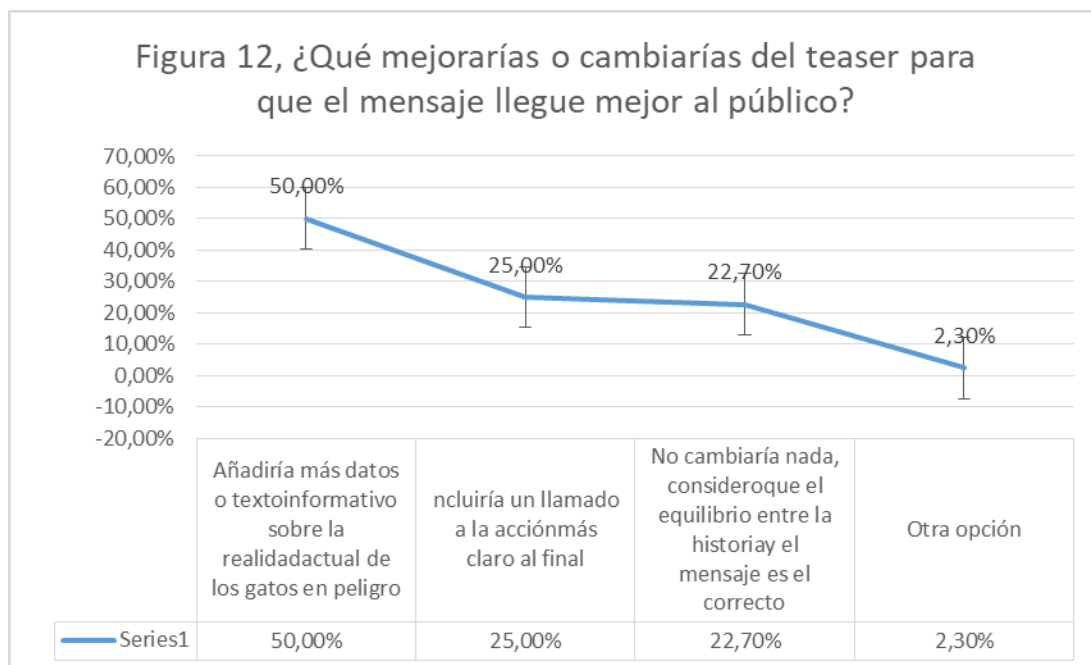


Nota. El análisis de la efectividad comunicativa del *teaser* revela una percepción altamente positiva en cuanto a la claridad del mensaje central, el 61,1% de los encuestados afirma que el propósito de proteger a los animales se comunica de forma excelente y se comprende desde el primer momento.

En segundo lugar, el 20% de los participantes confirma que la protección animal se percibe claramente como el eje central de la historia, sumado al grupo anterior, esto indica que más del 81% de la audiencia identifica correctamente la tesis del proyecto, validando que el guion cumple con su función pedagógica y social sin ambigüedades significativas.

Por otro lado, el 17,8% de los usuarios señaló que, aunque el mensaje es comprensible, los elementos de acción o la temática de superhéroes tienden a destacar por encima de la causa animal.

Los resultados demuestran que el *teaser* logra un equilibrio exitoso entre el género de acción y el mensaje social. La fuerza de la propuesta radica en su capacidad para subordinar los elementos visuales de "superhéroes" a un propósito mayor, consolidando una narrativa donde el impacto emocional y la claridad temática constituyen el principal activo de la producción.



Nota. El análisis de las propuestas de mejora revela una audiencia participativa y consciente de la necesidad de profundizar en el contenido informativo del proyecto, el 50% de los encuestados sugiere la inclusión de datos adicionales o texto informativo sobre la realidad actual de los felinos en situación de vulnerabilidad.

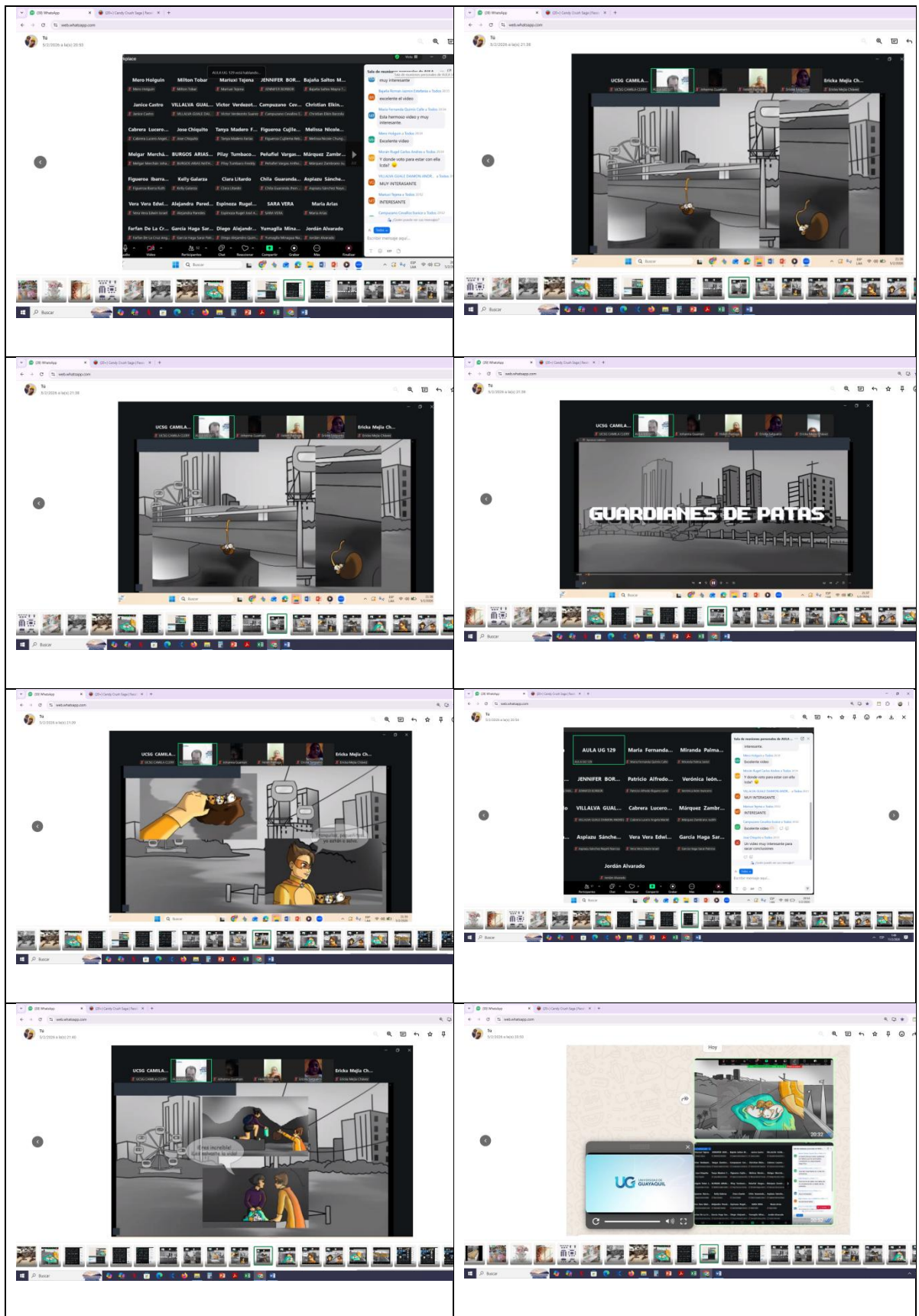
Por su parte, el 25% de los participantes señaló la necesidad de incluir un "llamado a la acción" (*call to action*) más explícito al finalizar la pieza, esta observación sugiere que un cuarto de la audiencia, tras ser impactada por la narrativa, experimenta una disposición hacia el compromiso activo, pero requiere de una instrucción clara sobre cómo o dónde colaborar.

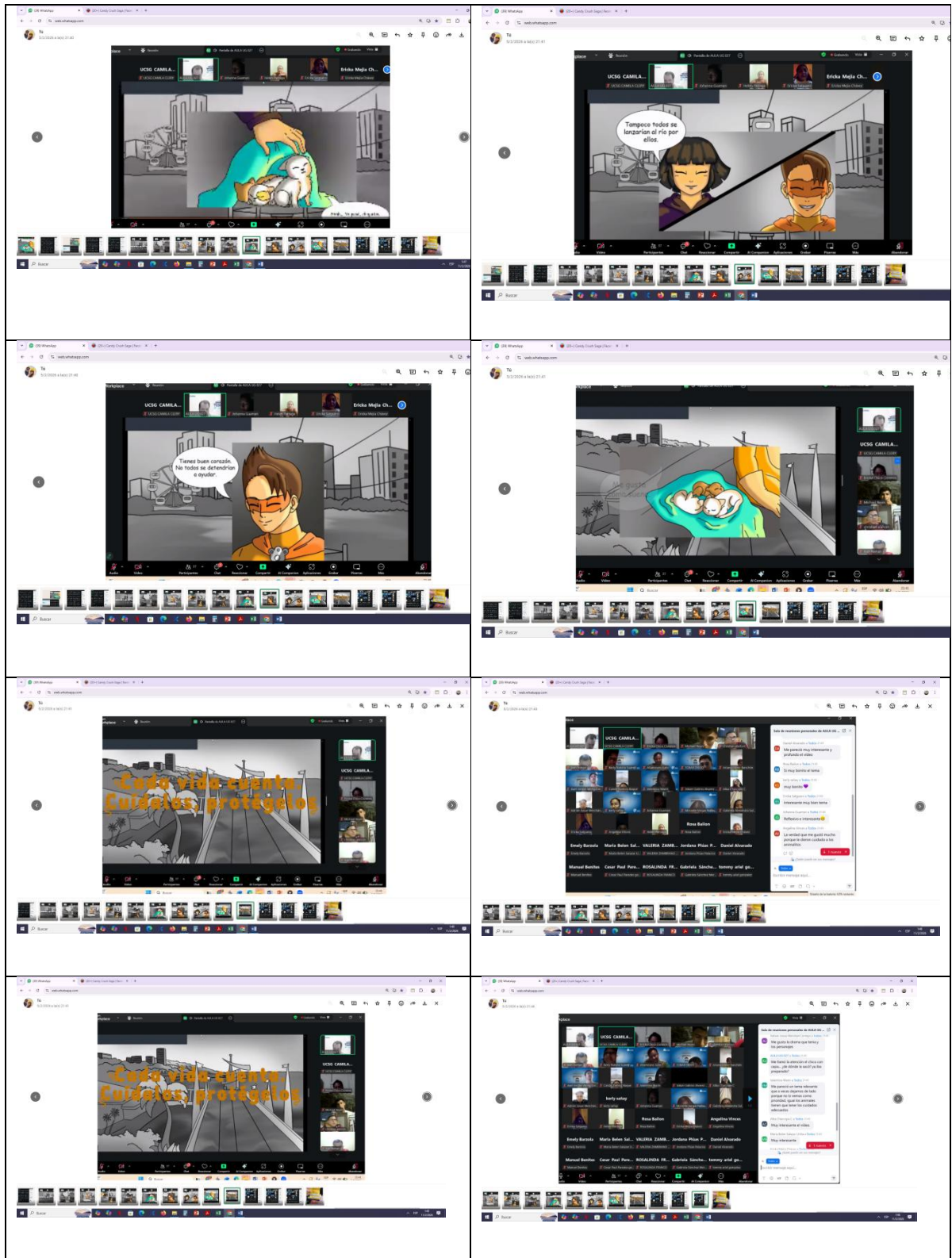
El 22,7% de los usuarios manifestó una postura conservadora, indicando que no realizaría cambios al considerar que el equilibrio entre la estructura narrativa y el mensaje social es el adecuado, este porcentaje representa a un segmento de la audiencia que valora la sutileza artística y la fluidez del relato por encima de la carga informativa directa, el porcentaje restante corresponde a sugerencias minoritarias o respuestas abiertas.

En conjunto, los resultados sugieren que, aunque la propuesta es estéticamente sólida, el impacto del *teaser* podría potenciarse mediante una transición más robusta entre la narrativa visual y los datos de la realidad, satisfaciendo así la demanda de información y acción que el propio relato ha generado en el público.

Anexo 6. Registro fotográfico









DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Clery Molina, Camila Susana** con C.C: # 0930328596 autora del trabajo de titulación: **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 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, 27 de febrero del 2026

LA AUTORA

f. 

Clery Molina, Camila Susana

C.C: 0930328596



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Muzzio López, Nathaly Nicole**, con C.C: # **0953570975** autora del trabajo de titulación: **Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 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, 27 de febrero del 2026

LA AUTORA

f. _____

Muzzio López, Nathaly Nicole

C.C. 0953570975

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser de motion comic para incentivar el cuidado a los animales dirigido a jóvenes de 18 a 29 años.		
AUTOR(ES)	Clery Molina, Camila Susana Muzzio López, Nathaly Nicole		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mite Basurto, Alberto Ernesto		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES		
CARRERA:	CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	27 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS:	70 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Artes - Técnicas audiovisuales y Producción de Medio -Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Producción audiovisual, Medios digitales, Problemas sociales, Cómic.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Motion comic 2D, maltrato animal, concientización social, narrativa visual, animación digital, narrativa transmedia		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): La investigación propone el desarrollo de un motion comic 2D como herramienta audiovisual para sensibilizar sobre el maltrato animal en la ciudad de Guayaquil, problemática evidenciada por las 3,505 alertas ciudadanas registradas en 2025 por la dirección Proanimal en un periodo de seis meses. Ante la limitada efectividad de las estrategias tradicionales de concienciación, el proyecto plantea el uso del motion comic por su capacidad de combinar narrativa, ilustración, movimiento y sonido, permitiendo generar mayor impacto emocional y facilitar su difusión a través de plataformas digitales como YouTube. El objetivo es producir un recurso educativo dirigido principalmente a jóvenes entre 18 y 29 años, abordando las causas, consecuencias y prevención del maltrato hacia animales domésticos. Además, el proyecto contempla un presupuesto de inversión de \$1,325.00 y un cronograma de ejecución que culmina en febrero de 2026, con el propósito de promover una cultura de respeto y empatía hacia los animales en el contexto local.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI		☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 95 878 8839 +593 99 910 4161 E- mail: clerymolinacamila@gmail.com nathymuzzio2004@gmail.com		
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Ing.Cabanilla Urea, Sara María Auxiliadora, Mgs. Teléfono: +593 98 451 1945 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):			