



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

TEMA:

**Cortometraje animado 3D como apoyo psicoeducativo para
la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de
18 a 25 años**

AUTORES:

**Suárez León, Eleane Katherine
Villarreal Numerable, Víctor Andrés**

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

TUTOR:

Lic. Ma Lam, Canva Byron, Mgtr.

**Guayaquil, Ecuador
3 de septiembre del 2026**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Suárez León, Eleane Katherine**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Lic. Ma Lam, Canva Byron, Mgtr.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Villarreal Numerable, Víctor Andrés**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Lic. Ma Lam, Canva Byron, Mgtr.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Suárez León, Eleane Katherine**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA

f. _____
Suárez León, Eleane Katherine



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Villarreal Numerable, Víctor Andrés**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

EL AUTOR

f. _____
Villarreal Numerable, Víctor Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Suarez Leon, Eleane Katherine**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA:

f. _____
Suarez Leon, Eleane Katherine



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Villarreal Numerable, Víctor Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

EL AUTOR:

f. _____

Villarreal Numerable, Víctor Andrés

Guayaquil, 26 – 08 – 2026

Víctor Hugo Moreno, PhD.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: **Suárez León, Eleane Katherine y Villarreal Numerable, Víctor Andrés** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los mencionados estudiantes.



Analysis attestation

Compilatio Magister+ | UCSG-EC- Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

TIC Elean Suárez y Victor Villarreal - Cortometraje Animado 3D como Apoyo Psicoeducativo para la Gestión Emocional ante la Ansiedad Digital en jóvenes de 18 a 25 años

ID : 137b96eceb7b4393fd326662b9c530f52681bf2e



0%

Suspicious
texts

File name : TIC Elean Suárez y Victor Villarreal - Cortometraje Animado 3D como Apoyo Psicoeducativo para la Gestión Emocional ante la Ansiedad Digital en jóvenes de.txt
Original file size : 15.63 MB
Number of words : 12,779

Submitter : Canva Byron Ma Lam
Submission date : August 26, 2026
Upload type : interface
analysis end date : August 26, 2026

Atentamente,

Canva Ma

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto y que me acompañaron durante mi formación universitaria.

A mi familia, quienes me han acompañado estos cuatro años de estudio, apoyándome de alguna u otra forma, haciéndose presentes y brindándome siempre su ayuda, principalmente a mi hermana Becky Villarreal, quien siempre estuvo para mí, en mis momentos de estrés y de felicidad, ayudándome con mis tareas y alentándome a seguir, para hacer que mi cuento valga la pena. A mi madre Noemí Numerable, quien en momentos difíciles me ayudó a no tirar la toalla y creyó en mí, gracias por tu amor. A mi padre, Walter Villarreal, quien me ayudó en diversos momentos de mi carrera, gracias por el apoyo.

A mis docentes y tutores quienes por más difícil que ha sido alguna materia, siempre me alentaron a dar lo mejor de mí, hoy veo el resultado de eso.

A mis amigos, por haber formado parte de esta etapa de mi vida. Gracias por las conversaciones, las risas, los momentos compartidos y por hacer que los años universitarios fueran mucho más que clases y tareas. Cada uno, desde su propia manera, dejó algo en este camino que recordaré con cariño.

A quienes contribuyeron directa o indirectamente al desarrollo de este proyecto, gracias por su tiempo, sus ideas, sus comentarios y su disposición para ayudar a convertir esta idea en algo tangible.

Finalmente, me agradezco a mí mismo por haber llegado hasta aquí. Por continuar incluso en los momentos de incertidumbre, por aprender de los errores y por no abandonar aquello que alguna vez comenzó simplemente como una idea. Terminar esta carrera representa no solo el cierre de una etapa académica, sino también el resultado de años de esfuerzo, crecimiento y experiencias que llevaré conmigo.

A todos, gracias.

Villarreal Numerable, Víctor Andrés.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, Janeth León Villacís y Javier Suárez Escobar, por brindarme todo lo necesario para llegar hasta este momento. Gracias por su esfuerzo, paciencia y apoyo incondicional durante toda mi carrera universitaria. A mis hermanos, Cristóbal Alejandro Suárez, Cristóbal Javier Suárez y a Alejandra Suárez por estar presentes durante este proceso, su compañía, complicidad y apoyo hicieron más llevadero este camino. A la familia Herrera León, en especial, a mi prima, Vanesa Herrera a quien considero como una hermana. Gracias por los momentos inolvidables y el cariño que me han brindado todo este tiempo.

A mi tutor, Canva Ma, por su orientación y comprensión durante el desarrollo de este proyecto. Agradezco sus enseñanzas y la guía brindada en cada etapa del proceso. De igual manera, extendiendo mi gratitud a mis docentes, que mediante sus conocimientos contribuyeron significativamente a mi formación profesional.

A mis amigos, gracias por las risas, las conversaciones, el ánimo, los momentos compartidos y los recuerdos que hicieron más llevaderos los días.

A Blender Foundation, por el desarrollo y distribución del software libre que permite a estudiantes acceder a tecnología de producción 3D de nivel profesional haciendo posible la realización de este proyecto de titulación.

Finalmente, me agradezco a mí misma por la constancia y el esfuerzo, por las horas de trabajo, los momentos de cansancio, las dudas y cada ocasión en la que decidí continuar a pesar de las dificultades. Este proyecto representa no solo la culminación de una etapa académica, sino también una muestra de mi capacidad y de la confianza que aprendí a construir en mí misma.

Suárez León, Eleane Katherine.

DEDICATORIA

A mi Dios, que sin Él sé que no estaría aquí, ni mucho menos haber logrado culminar esta gran etapa de mi vida, toda gloria para Él.

A mis padres, Noemí Numerable y Walter Villarreal, quienes me han brindado su apoyo durante todo este proceso, apoyándome en cada paso y decisión.

A mis abuelos, Mercedes Mite, Walter Orlando Villarreal, Dora Regato y Rómulo Numerable, quienes siempre están en mi corazón, y quienes hasta sus últimos días me han alentado y han orado por mí.

Villarreal Numerable, Víctor Andrés.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, de manera especial, a la memoria de mi abuelita, Isabel María Villacís Gómez, quien me cuidó, enseñó y protegió mucho tiempo, permanece presente en mi corazón y en cada paso importante de mi vida, este logro es para ella.

Asimismo, a mis padres, Janeth León Villacís y Javier Suárez Escobar, por acompañarme a lo largo de toda esta etapa, por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Gracias por su amor y por ser un apoyo fundamental en cada etapa de mi formación. Este logro también les pertenece.

Suárez León, Eleane Katherine.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

González Peñafiel, Alemania Emperatriz, PhD.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, MSc.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACION

f. _____

Lic. Ma Lam, Canva Byron, Mgtr.

TUTOR

ÍNDICE

1.1	Planteamiento del Problema.....	3
1.2	Formulación del Problema.....	7
1.3	Objeto de Estudio	7
1.4	Objetivo General.....	7
1.5	Objetivos Específicos	8
1.6	Justificación y delimitación	8
1.7	Marco Conceptual	11
1.7.1	Animación digital.....	11
1.7.2	Gestión Emocional.....	13
1.7.3	Ansiedad Digital.....	19
1.7.4	Adulter Emergente	21
2.1	Descripción del producto	22
2.1.1	Género.....	22
2.1.2	Técnica.....	22
2.2	Descripción del público objetivo	22
2.2.1	Selección del target	23
2.2.2	Adaptación del contenido	23
2.3	Cronograma.....	24
2.4	Especificaciones técnicas.....	25
2.5	Presupuestal de Inversión	26
2.5.1	Costos de Hardware	26
2.5.2	Costos de Software	27
2.5.3	Costos Operacionales	27
2.5.4	Costo Total	28
2.6	Pre – Produccion	29
2.6.1	Historia	29
2.6.2	Guion	31
2.6.3	Narrativa	54
2.6.4	Storyboard	55
2.6.5	Diseño de personajes	66
2.6.6	Diseño de escenarios	71
2.6.7	Línea grafica.....	72

2.7	Producción.....	73
2.7.1	Elaboración de Personajes.....	73
2.7.2	Elaboración de assets	77
2.7.3	Elaboración de animación	81
2.8	Post - producción.....	85
2.8.1	Montaje – edición.....	85
2.8.2	Efectos en postproducción	86
2.9	Validación del producto	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Descripción del Hardware</i>	25
Tabla 2 <i>Descripción del Software</i>	26
Tabla 3 <i>Descripción de Costos de Hardware</i>	27
Tabla 4 <i>Descripción de Costos de Software</i>	27
Tabla 5 <i>Descripción de Costos Operacionales</i>	27
Tabla 6 <i>Descripción de Costo Total del Proyecto</i>	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Cronograma de Actividades</i>	24
Figura 2 <i>Storyboard Parte 1 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	55
Figura 3 <i>Storyboard Parte 2 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	56
Figura 4 <i>Storyboard Parte 3 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	56
Figura 5 <i>Storyboard Parte 4 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	57
Figura 6 <i>Storyboard Parte 5 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	57
Figura 7 <i>Storyboard Parte 6 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	58
Figura 8 <i>Storyboard Parte 7 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	58
Figura 9 <i>Storyboard Parte 8 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	59
Figura 10 <i>Storyboard Parte 9 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	59
Figura 11 <i>Storyboard Parte 10 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	60
Figura 12 <i>Storyboard Parte 11 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	60
Figura 13 <i>Storyboard Parte 12 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	61
Figura 14 <i>Storyboard Parte 13 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	61
Figura 15 <i>Storyboard Parte 14 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	62
Figura 16 <i>Storyboard Parte 15 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	62
Figura 17 <i>Storyboard Parte 16 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	63
Figura 18 <i>Storyboard Parte 17 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	63
Figura 19 <i>Storyboard Parte 18 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	64
Figura 20 <i>Storyboard Parte 19 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	64
Figura 21 <i>Storyboard Parte 20 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	65
Figura 22 <i>Storyboard Parte 21 - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	65
Figura 23 <i>Concept de Aster - Personaje creado por Víctor Villarreal</i>	66
Figura 24 <i>Concept de Elijah - Personaje creado por Víctor Villarreal</i>	68
Figura 25 <i>Concept de las Emociones - Personajes creados por Víctor Villarreal</i>	68
Figura 26 <i>Orquídea Drácula</i>	69
Figura 27 <i>Rosa Ecuatoriana</i>	69
Figura 28 <i>Chuquiraga Jussieui</i>	70
Figura 29 <i>Monopyle ecuatoriana</i>	70
Figura 30 <i>Idea de Diseño de Escenario - Dibujado por Víctor Villarreal</i>	71
Figura 31 <i>Referencias Línea Gráfica - Jelly Jam y Wildo Mansión Foster</i> ...	72

Figura 32 Referencias Línea Gráfica - Hilda	73
Figura 33 Turnaround de Aster - Personaje Modelado por Eleane Suarez .	74
Figura 34 Turnaround de Elijah - Personaje Modelado por Eleane Suarez .	74
Figura 35 Referencias Línea Gráfica Emociones - Pocoyo	74
Figura 36 Modelado de Tristeza - Personaje Modelado por Víctor Villarreal	75
Figura 37 Modelado de Miedo - Personaje Modelado por Eleane Suarez...	75
Figura 38 Modelado de Envidia - Personaje Modelado por Víctor Villarreal	76
Figura 39 Modelado de Ansiedad - Personaje Modelado por Eleane Suárez	76
Figura 40 Modelado del Asset Repisa - Asset Modelado por Víctor Villarreal	78
Figura 41 Modelado y Texturizado del Asset del Marcador - Asset Modelado por Víctor Villarreal y Texturizado por Eleane Suárez	78
Figura 42 Modelado del Asset Cámara Polaroid - Asset Modelado por Víctor Villarreal	79
Figura 43 Escenario 1 Vista Viewport - Compositing por Eleane Suarez	80
Figura 44 Escenario 1 Render Final - Compositing por Eleane Suarez	80
Figura 45 Escenario 2 Vista Viewport - Compositing por Eleane Suarez	80
Figura 46 Escenario 2 Render Final - Compositing por Eleane Suarez	81
Figura 47 Rigging de las Emociones - Rig por Eleane Suarez y Víctor Villarreal	82
Figura 48 Rigging de Aster - Rig por Eleane Suarez	82
Figura 49 Shape Keys del Rostro de Aster - Elaborados por Eleane Suarez	83
Figura 50 Montaje del Cortometraje en After Effects	85
Figura 51 Focus Group	89
Figura 52 Participantes adicionales	89

RESUMEN

La salud emocional de los jóvenes universitarios se suele abordar a través de canales institucionales y clínicos tradicionales, los cuales informan sobre la desregulación emocional de manera explícita y técnica. Lo que da lugar a la producción de cortometrajes animados que traduzcan estos conceptos psicológicos a un lenguaje visual y simbólico, capaz de conectar con un público joven sin recurrir a la exposición directa o clínica del malestar emocional. De esta manera, se propone utilizar la animación 3D como medio para desarrollar un cortometraje psicoeducativo dirigido a jóvenes de 18 a 25 años, aprovechando los recursos que ofrece la animación 3D se busca transformar y traducir conceptos abstractos de la gestión emocional y las estrategias de afrontamiento en una experiencia audiovisual atractiva. Este producto audio visual, respaldado por profesionales de la psicología pretende sostener esta propuesta como apoyo psicoeducativo frente al vacío instrumental identificado en la atención emocional de la adultez emergente.

Palabras Claves: *Cortometraje, animación 3D, gestión emocional, ansiedad digital, comparación social, adultez emergente.*

ABSTRACT

The emotional health of university students is usually addressed through traditional institutional and clinical channels, which convey information about emotional dysregulation in an explicit and technical manner. This gives rise to the production of animated short films that translate these psychological concepts into a visual and symbolic language, capable of connecting with a young audience without resorting to the direct or clinical exposure of emotional distress. In this way, it is proposed to use 3D animation as a medium to develop a psychoeducational short film aimed at young people aged 18 to 25, and by leveraging the resources that 3D animation offers, the aim is to transform and translate abstract concepts of emotional management and coping strategies into an engaging audiovisual experience. This process, supported by psychology professionals, seeks to sustain this proposal as a psychoeducational aid in response to the instrumental gap identified in emotional care during emerging adulthood.

Keywords: *short film, 3D animation, emotional health, digital anxiety, social comparison, emerging adulthood.*

INTRODUCCIÓN

Este proyecto emplea la animación 3D para desarrollar un cortometraje que aborde la ansiedad digital y la gestión emocional en jóvenes universitarios de 18 a 25 años, planteando la historia de "Aster", personaje cuyas emociones se representan mediante flora propia del Ecuador, con el fin de comunicar, de manera simbólica y no clínica, estrategias de afrontamiento.

De la misma manera, se detallan los elementos empleados en los procesos de diseño de personajes, diseño de escenarios, conceptualización narrativa y desarrollo de la historia, así como las decisiones estéticas que traducen visualmente los conceptos psicológicos que sustentan al proyecto.

Así pues, la ansiedad digital y la desregulación emocional constituyen una problemática amplia y compleja de la cual partir, por lo que resultó necesario establecer líneas conceptuales claras y delimitar los elementos psicológicos principales a representar, evitando abarcar la totalidad del fenómeno emocional en un único producto audiovisual.

Del mismo modo, este proyecto define los pasos empleados para la conceptualización del cortometraje, desde el establecimiento de la premisa narrativa y la documentación conceptual hasta el desarrollo del guion, la propuesta estética y el diseño de personajes y escenarios.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del Problema

En los últimos años, se ha evidenciado una crisis de salud pública a nivel mundial debido al aumento de problemas de salud mental en jóvenes (McGorry et al., 2025). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019), informa que a nivel mundial cerca del 20% de jóvenes lidia con problemas relacionados a su salud mental. Por ende, se evidencia la necesidad de comprender los factores que influyen actualmente en el bienestar psicológico de esta población.

Este problema se agrava con la creciente presencia de los medios digitales en la vida cotidiana, la cual ha transformado la manera en que los jóvenes se relacionan y construyen sus vínculos sociales (Secretaría General Iberoamericana & Organización Iberoamericana de Juventud, 2026). Cabe destacar, que en Latinoamérica existe una alta exposición al entorno digital con un promedio diario que supera las tres horas y media por persona (GWI, 2024, como se citó en SEGIB, 2026). Así mismo, Keles et al. (2020) señala que el uso prolongado de redes sociales en adolescentes y jóvenes adultos se asocia con la ansiedad, depresión y otras alteraciones del bienestar psicológico. Para complementar, Castillo Riquelme et al. (2023) advierten que la interacción constante con plataformas y dispositivos digitales también aumenta el riesgo de desarrollar posibles psicopatologías asociadas al entorno virtual.

Según el informe del *Estudio sobre el impacto de la digitalización en la salud mental y el bienestar psicosocial de las personas jóvenes en Iberoamérica*, señalan que en la región más del 60% de la juventud experimenta ansiedad digital (OPS, 2022; BID, 2023 como se citó en Equoras, 2026).

La ansiedad digital puede comprenderse a partir de las características del entorno digital, donde la presión por permanecer constantemente conectado, la exposición continua a contenidos idealizados y la comparación social constituyen estímulos estresantes difíciles de manejar (Morales & Ramírez, 2025).

Así mismo, Castillo Riquelme et al. (2023) plantean que la desregulación emocional puede actuar tanto como un factor que favorece el uso problemático, como también ser una consecuencia de este, ya que contribuye al desarrollo de conductas y dinámicas propias de estas plataformas, en donde se evidencian correlaciones entre la desregulación emocional y la cantidad de seguidores en redes sociales.

Según Alarcón & Salas (2022), frente a la hiperestimulación generada por el entorno digital, el desarrollo de la inteligencia y la regulación emocional podría ser un factor protector para el bienestar general y la salud mental. En este sentido, la regulación emocional actúa como un mecanismo de control del comportamiento excesivo ante las redes sociales, al favorecer el manejo de la impulsividad y reducir la probabilidad de uso problemático como la adicción y dependencia a los dispositivos móviles (Alarcón-Allaín & Salas-Blas, 2022).

Además, Castillo Riquelme et al. (2023) advierten que la dificultad para regular las emociones afecta de forma negativa el funcionamiento personal, social y puede asociarse con el desarrollo de problemas psicopatológicos.

A nivel de la región iberoamericana podemos plantear que, el problema del bienestar emocional por el que atraviesa la población juvenil se situaría en la disparidad entre una exposición constante y desregulada a las dinámicas de las redes sociales.

Por consiguiente, al trasladar el panorama anteriormente mencionado al contexto latinoamericano la capacidad de los sistemas de salud para atender el daño emocional generado se asocia con los complejos desafíos estructurales que afrontan los servicios de salud pública. En esta línea, se observa una significativa brecha de tratamiento, la cual indica que el 74.7% de las personas con necesidades de salud mental en la región latinoamericana aún no accede a servicios formales (SEGIB et al., 2026).

Este desfase responde, a barreras de adaptación metodológica, dado que las estrategias de atención institucional suelen estar diseñadas para entornos de naturaleza analógica, requiriendo un proceso de actualización que les permita asimilar con mayor asertividad los lenguajes y la cultura mediática en la que se desenvuelven las juventudes contemporáneas (SEGIB et al., 2026).

Se puede evidenciar la desconexión entre lo que viven las juventudes y lo que se les ofrece, de modo que los jóvenes perciben los servicios de salud mental formales y la información clínica tradicional como estigmatizantes y con una limitada adaptación a sus propios lenguajes y tiempos (SEGIB et al., 2026). Al no dialogar con la cultura mediática juvenil, estas estrategias generan apatía y no logran captar la atención de una generación inmersa en lo audiovisual (Equoras S.L., 2026).

En el panorama nacional, las respuestas de los sistemas de salud y de las instituciones educativas frente a las necesidades emocionales de las juventudes en Ecuador evidencian desafíos similares de alcance. En base a la investigación de Durán (2025), en la ciudad de Ambato se describe a las iniciativas de apoyo como un proceso aun en consolidación, puesto que la atención formal dirigida a los aspectos psicosociales y emocionales de la población juvenil presenta márgenes acotados, generando un vacío en la prevención de posibles psicopatologías.

Como resultado, los jóvenes transitan hacia la adultez y enfrentan las dinámicas de las redes sociales careciendo de los conocimientos y las herramientas intrapersonales necesarias para procesar sus emociones antes de actuar por impulso (Moncayo Córdoba, 2022).

Primero, el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador (MINTEL, s/f) documenta que el 94.1% de los ciudadanos ecuatorianos de 15 a 29 años utilizan mayormente las redes sociales a través de sus celulares. Después, la encuesta Tu Voz, Tus Derechos desarrollada por World Vision Ecuador (2023), evidencia que un 20% de los jóvenes en Ecuador presentan dificultades para reconocer y gestionar emociones.

Por lo cual podemos inferir que, a escala nacional, mediante la información obtenida, que el fácil acceso a dispositivos móviles no está acompañado de una alfabetización digital y emocional efectiva. Por tanto, el desafío no radica únicamente en la disponibilidad o acceso a la tecnología en

el país, sino en la desregulación emocional que experimentan los jóvenes al no contar con estrategias sistemáticas para lidiar con la frustración, la comparación constante y la validación digital.

Esta problemática se acentúa al examinar el entorno universitario. Desde el enfoque de la población universitaria en contextos nacionales similares, estudios como el de Castillo Riquelme et al. (2023) estiman que más del 40% de los estudiantes universitarios presenta sintomatología clínica (estrés, depresión y ansiedad) vinculada directamente a la nomofobia, la dependencia a plataformas como Instagram y la dificultad de regulación emocional.

En el contexto local, el estudio de Saltos & Parra (2025) realizado en un entorno universitario parecido al guayaquileño constata que la búsqueda de validación a través de likes, reacciones y seguidores funciona como un barómetro identitario que, cuando no está acompañado de adecuada regulación emocional, generando sentimientos de insuficiencia, ansiedad e inseguridad en los adultos jóvenes de 18 a 30 años.

Esta desconexión entre lo que viven las juventudes y lo que les ofrecen las instituciones formales de salud se evidencia en una investigación de Izaguirre et al. (2026), realizada con profesionales de la salud mental en Guayaquil, quienes identifican el estigma social, la saturación del sistema público, las dudas sobre la experticia profesional y los temores respecto a la confidencialidad como barreras reales que alejan a los estudiantes universitarios de la búsqueda de ayuda psicológica.

Ante esta realidad, Asanza et al. (2025) señalan que la educación emocional es vital para el bienestar en entornos inclusivos, pero advierten que las estrategias tradicionales suelen operar bajo un modelo directivo que presenta dificultades para conectar con la realidad afectiva de los jóvenes. Este enfoque es limitado porque al omitir la necesidad de nuevos lenguajes que validen la experiencia del joven sin juzgarla terminan generando apatía una generación inmersa en la cultura audiovisual y digital. Por lo tanto, el problema no es el acceso a la tecnología en el país, sino la desregulación

emocional que sufren los universitarios al no contar con estrategias para lidiar con la frustración, la comparación constante y la validación digital.

En consecuencia, se evidencia un vacío en el desarrollo de herramientas para apoyo psicoeducativo orientadas a fortalecer la gestión emocional frente a la ansiedad digital en jóvenes universitarios, especialmente mediante recursos que respondan a sus formas actuales de comunicación y aprendizaje.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera un cortometraje animado 3D puede contribuir como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años?

1.3 Objeto de Estudio

El objeto de estudio de este proyecto se centra en el desarrollo de un cortometraje animado 3D como un recurso audiovisual de apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años, considerando las posibilidades narrativas, estéticas y expresivas de la animación para representar situaciones de interacción en redes y generar procesos de sensibilización y reflexión en la audiencia. Se insiste en que el proyecto aborda la producción animada como apoyo psicopedagógico mediante la construcción de personajes, guión y atmósferas visuales, buscando facilitar el reconocimiento y afrontamiento de emociones asociadas a dinámicas de comparación y validación social en entornos digitales.

1.4 Objetivo General

Desarrollar un cortometraje a través de técnicas de animación 3D como un recurso de apoyo psicoeducativo sobre gestión emocional en las orientaciones a jóvenes frente a la ansiedad digital.

1.5 Objetivos Específicos

- Documentar estrategias de gestión emocional mediante la realización de entrevistas a profesionales de la psicología para elaborar una guía de contenidos conceptuales como insumos que fundamente el mensaje central del cortometraje.
- Desarrollar la narrativa visual de un cortometraje a través del desarrollo de un guion técnico y una propuesta estética enfocada en el diseño de personajes y storyboard para integrar los contenidos conceptuales recopilados de la revisión de la literatura y de las entrevistas.
- Evaluar el nivel de comprensión y aceptación del producto mediante la realización de un grupo focal para explorar el reconocimiento y la comprensión del mensaje y de la estética del cortometraje por parte del público objetivo.

1.6 Justificación y delimitación

El presente proyecto pretende complementar las herramientas para la gestión emocional mediante el abordaje de la ansiedad digital desde una intervención creativa y narrativa. La animación se plantea como un puente para traducir conceptos psicológicos abstractos en herramientas visuales comprensibles para los jóvenes, dado que los recursos gráficos simplifican información técnica y facilitan su asimilación (Serra-Florensa et al., 2024).

Mediante la creación de universos imaginarios y el uso del simbolismo, como la representación a través de personajes antropomorfos, el presente proyecto de animación busca establecer un “distanciamiento estético”, para que de acuerdo con Serra-Florensa (2024), los espectadores puedan proyectar y abrazar aspectos vulnerables de su propia salud mental sin sentirse expuestos o juzgados de manera directa.

En este sentido, el uso de cortometrajes en conjunto con plataformas digitales como estrategia para promover el aprendizaje socioemocional

desempeña un papel clave, ya que permite a los jóvenes reflexionar sobre sus emociones y aprender estrategias para regularlas (Asanza et al., 2025). De esta forma, el cortometraje 3D producto del presente proyecto busca conectar con la audiencia a través de la empatía profunda como requisito indispensable para desestigmatizar y generar conciencia frente a la crisis de regulación emocional.

Por lo tanto, se propone diseñar y producir una herramienta de apoyo psicoeducativo mediante un cortometraje 3D que conecte con los jóvenes desde su propio lenguaje visual y narrativo, mostrando de forma empática las experiencias de ansiedad, inseguridad y presión social que atraviesan a diario.

Esta propuesta apunta a servir no solamente como un producto creativo, sino también como explica Asanza (2025), como una herramienta educativa y reflexiva que promueve el diálogo y la empatía entre quienes la vean. Se ha comprobado que una gran parte de la población universitaria experimenta altos niveles de estrés, ansiedad y dependencia asociados al uso desmedido de dispositivos móviles y la comparación social inalcanzable (Castillo et al., 2023).

Por lo tanto, el beneficio directo de este proyecto radica en la creación de un producto final diseñado específicamente para que los estudiantes universitarios adquieran nociones sobre la gestión de la ansiedad. Es por ello que el cortometraje busca actuar como herramienta de apoyo psicoeducativo atractivo y no invasivo, interviniendo preventivamente en un formato audiovisual que los jóvenes ya consumen, con el fin de mejorar su bienestar psicosocial y mitigar el deterioro emocional que genera la digitalización constante.

El proceso metodológico se desarrolla en una dinámica interdisciplinaria y centrada en el usuario, combinando el arte con estudios y datos actualizados sobre la salud mental en estudiantes universitarios. Por lo cual, resulta pertinente trabajar en colaboración con una psicóloga, quien proporciona los insumos conceptuales para estructurar el guion y procurar que el mensaje transmitido sea veraz, asertivo y clínicamente responsable en el manejo de la inteligencia emocional.

De tal forma la investigación involucra, por un lado, a una profesional de la psicología en calidad de experta consultora para la fase de desarrollo y, por otro lado, a un grupo focal conformado por estudiantes universitarios de ambos sexos, comprendidos en el rango etario de 18 a 25 años. Este rango etario es seleccionado porque de acuerdo con Castillo (2023) es identificado como un periodo crítico de mayor vulnerabilidad frente a la presión social y la desregulación emocional. Y su pertinencia radica en la observación de los universitarios de la región y su enfrentamiento a fuertes variaciones en su identidad personal influenciados por los medios digitales.

El proyecto se circunscribe geográficamente a la ciudad de Guayaquil, Ecuador, tomando de manera específica como espacio físico y muestral para la fase de validación cualitativa a la comunidad estudiantil de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG).

1.7 Marco Conceptual

1.7.1 Animación digital

1.7.1.1 Animación 3D

Es la rama de la animación digital que busca simular movimiento a través de personajes y mundos que parecen tener volumen dentro de la computadora, en 3 dimensiones: ancho alto y profundidad, representados por ejes coordenados (x, y, z) y que son generados a partir de figuras geométricas o primitivas, y objetos dimensionales (Romero Santillán, 2014, como se citó en Carmentate Rodríguez, 2016).

1.7.1.2 Principios de Animación

Según Thomas y Johnston (1981), “la ilusión de vida” es el objetivo de una buena animación y estos principios son el manual de reglas para que las animaciones no se vean tiesas o robóticas, sino vivas y que fluyan con el ritmo de la historia que se quiere contar. Es por esto que sus 12 principios siguen siendo aplicados hasta el día de hoy por los animadores, con más énfasis en técnicas como el principio de estirar y encoger, el ritmo, las curvas y el follow through.

En este proyecto aplicamos técnicas como la anticipación, la cual consiste en crear un movimiento previo en el que el personaje se prepara para poder realizar una acción. También aplicamos el principio de las curvas, la cual consiste en generar formas curvilíneas en las acciones y en los personajes, para generar una sensación real al momento de posar o mover el personaje.

1.7.1.3 Diseño Artístico

De acuerdo con Mora et al. (2022), la animación digital se relaciona con el diseño gráfico como un medio para generar atractivo visual y fortalecer procesos comunicativos y publicitarios, y además la define como el conjunto de decisiones visuales que determinan la apariencia, el estilo y la coherencia estética de una producción: personajes, escenarios, color, composición, tipografía y atmósfera visual. Por lo cual, en animación digital, el diseño tiene

como papel dar identidad a la obra y ayudar a que la historia se entienda y se sienta de forma clara y atractiva.

Para nuestro cortometraje nos basamos en mundos surrealistas. Elegimos cada forma y color con un propósito, para transmitir una emoción, una situación y una experiencia sin decir una sola palabra. La meta es que el diseño sea limpio, en los personajes y los escenarios, que se vea bien y que el espectador entienda el mensaje al primer vistazo, sin distracciones.

1.7.1.4 Narrativa visual y simbólica

La imagen, cuando se utiliza con intención y conocimiento técnico, tiene el poder de emocionar, comunicar y perdurar en el tiempo, es por esto que el arte de contar una historia sin explicarlo todo con diálogos, usando recursos visuales para representar algo más profundo, no solo enriquece la práctica artística, sino que también transforma la manera en que contamos historias (Universidad ORT Uruguay, s.f.).

En este proyecto, utilizamos pistas visuales dándoles significados a los objetos, formas de los personajes y con lo que interactúa dentro de la animación para que el público sienta la historia y la interprete a su manera al analizar lo que está viendo más allá de lo que aparece en la pantalla y así el mensaje sea más abierto.

1.7.1.5 Animación como apoyo psicoeducativo

La animación representa una modalidad educativa que valora y tiene en cuenta tanto los dinamismos interiores de la persona, como las adecuadas intervenciones educativas que contribuyen a suscitar los (De Pablo, s.f.).

Es por esto que el uso planificado de recursos animados, personajes y movimiento, para facilitar el aprendizaje, estimular la atención, promover la comprensión y apoyar el desarrollo emocional no se considera únicamente como una técnica visual, sino también como un medio de comunicación y mediación pedagógica que transforma conceptos abstractos en experiencias concretas, atractivas y fáciles de recordar. Su valor psicoeducativo aumenta cuando se utiliza con objetivos claros, lenguaje adecuado a la edad y actividades de reflexión o aplicación.

El proyecto pretende mostrar diferentes maneras de regular las emociones bajo el contexto de la comparación en redes sociales, bajo la modalidad de terapia clínica, la cual consiste en crear actividades con base al contexto de la persona que le ayuden a avanzar en su proceso.

1.7.2 Gestión Emocional

La gestión emocional puede utilizarse como una expresión amplia para referirse a la identificación, comprensión y manejo de las respuestas emocionales ya que esta formulación debe ser presentada como una definición conceptual adoptada por la investigación, es decir “gestión emocional” es un término más amplio y menos estandarizado que “regulación emocional” (Gross, 1998, 2015).

1.7.2.1 Regulación emocional

La regulación afectiva es propuesta originalmente por Gross (1998, 2015) como un término que engloba la identificación, comprensión y manejo de diversas respuestas valoradas. En la literatura en español, este constructo amplio suele denominarse de manera menos estandarizada como gestión emocional.

Dentro de este marco, la regulación emocional se define como los procesos mediante los cuales las personas influyen en qué emociones experimentan, cuándo las experimentan y cómo las viven y expresan (Gross, 1998, 2015). Esta regulación no consiste en reducir, eliminar o suprimir una emoción, ya que puede orientarse a modificar diferentes elementos de la experiencia emocional, incluida su intensidad, duración, expresión, significado (Gross, 2015).

El modelo procesual de regulación emocional plantea que la regulación puede intervenir en diferentes momentos de la generación de una emoción (Gross, 1998, 2015). Este modelo identifica cinco familias de estrategias:

1. La selección de la situación, que implica acercarse, evitar o elegir circunstancias con base en sus posibles consecuencias emocionales (Gross, 1998).

2. La modificación de la situación, referida a transformar elementos del contexto para influir en su impacto emocional (Gross, 1998).
3. El despliegue atencional, consistente en orientar la atención hacia o lejos de determinados estímulos presentes (Gross, 1998).
4. El cambio cognitivo, que implica modificar la manera en que se interpreta o evalúa una situación emocionalmente relevante (Gross, 1998, 2015).
5. La modulación de la respuesta, que comprende acciones dirigidas a intervenir una vez que la respuesta emocional ya se encuentra activada en sus dominios conductual, experiencial o fisiológico (Gross, 1998, 2015).

Por otro lado, la regulación emocional y el afrontamiento son constructos relacionados, pero no equivalentes, es decir, mientras que el afrontamiento incluye un espectro más amplio de respuestas emocionales como no emocionales ante demandas estresantes, la regulación emocional se concentra específicamente en modular las emociones y sus dinámicas de cambio ante estímulos cotidianos positivos como negativos (Compas et al., 2017; Trudel-Fitzgerald et al., 2024).

Para la presente investigación, la gestión emocional se delimita operativamente como el proceso de reconocer, comprender y regular las emociones ante experiencias específicas de comparación social e hiperconectividad; esta delimitación constituye una formulación propia del estudio, fundamentada teóricamente en las dimensiones y procesos del modelo de regulación emocional de Gross (1998, 2015).

1.7.2.2 Desregulación emocional

La desregulación emocional se refiere a dificultades para manejar las emociones de una manera consciente y coherente con las metas de la persona. (Gratz & Roemer, 2004).

Las dificultades de regulación emocional pueden incluir falta de claridad emocional, falta de aceptación emocional, dificultades para mantener conductas, problemas de control de impulsos y percepción limitada de acceso a estrategias. (Gratz & Roemer, 2004; Bjureberg et al., 2016).

La desregulación emocional no se reduce a experimentar emociones intensas, ya que también implica la relación que la persona establece con esas emociones y las estrategias que utiliza para responder ante ellas. (Gratz & Roemer, 2004; Cisler et al., 2010).

En la presente propuesta, la revisión repetitiva de redes, el alejamiento de actividades significativas, el aislamiento y la dificultad para identificar el propio malestar pueden construirse como indicadores narrativos de desregulación emocional.

1.7.2.3 Emociones

Las emociones pueden comprenderse como fenómenos que integran experiencia subjetiva, procesos cognitivos, expresiones conductuales y actividad fisiológica (Hall et al., 2023; Pasquini et al., 2023).

La actividad emocional se relaciona con cambios en el sistema nervioso autónomo y somático, los cuales intervienen en variables corporales como postura, respuesta motora, respiración, frecuencia cardíaca y activación fisiológica. (Hall et al., 2023).

Los estados emocionales no presentan patrones autonómicos rígidos, fijos y universales, ya que la respuesta fisiológica puede variar según la situación, la persona y la forma específica en que se construye o experimenta una emoción. (Pasquini et al., 2022).

Ansiedad

La ansiedad se asocia con una respuesta de anticipación ante amenaza, incertidumbre o posible resultado adverso, y puede involucrar preocupación, activación fisiológica y conductas orientadas a reducir la incertidumbre. (Cisler et al., 2010; Kenwood et al., 2022).

La ansiedad no equivale automáticamente a un trastorno de ansiedad, ya que los diagnósticos clínicos requieren criterios específicos de intensidad,

persistencia, deterioro funcional y evaluación profesional. (World Health Organization, s. f.).

En la presente propuesta audiovisual, la ansiedad se presenta mediante la preocupación, dificultad para desconectarse, revisión repetitiva de plataformas. Esta es una decisión de representación narrativa en la relación entre malestar emocional y uso problemático de redes sociales. (Shannon et al., 2022; Kenwood et al., 2021).

Miedo

El miedo se relaciona con la percepción de amenaza y cumple una función adaptativa al preparar al organismo para responder frente a estímulos que se interpretan como peligrosos. (Cisler et al., 2010; Kenwood et al., 2021).

En la presente propuesta, el miedo se representa como temor a ser juzgado o rechazado por otras personas en el entorno digital. Esta formulación se presenta como una decisión narrativa basada en los mecanismos de amenaza y evaluación social descritos por la literatura. (Cisler et al., 2010; Kenwood et al., 2021).

Tristeza

La tristeza constituye una emoción que puede presentarse dentro de las experiencias cotidianas de pérdida, frustración, desconexión o evaluación desfavorable de una situación significativa. (Pasquini et al., 2022).

Las emociones negativas no poseen un único patrón autonómico universal, por lo que los cambios corporales asociados a la tristeza pueden variar entre personas y contextos. (Pasquini et al., 2022; Hall et al., 2023).

El estado emocional puede modificar la actividad autonómica y somática, lo que permite asociar la expresión emocional con variaciones en postura, conducta motora y respuesta corporal. (Hall et al., 2023).

La representación de aislamiento y cambios de color para expresar una emoción constituye una decisión audiovisual que puede sustentarse en la relación entre los estados afectivos y la expresión conductual, pero no debe presentarse como una equivalencia biológica universal. (Hall et al., 2023; Pasquini et al., 2022).

Envidia

La envidia puede surgir en contextos de comparación social desfavorable, cuando una persona percibe que otra posee resultados, recursos, atributos o reconocimientos que considera valiosos para sí misma. (Carraturo et al., 2023; Dvash et al., 2010).

Los estudios de neuroimagen han asociado la comparación social desfavorable y la envidia con procesos relacionados con la evaluación comparativa de recompensas (Dvash et al., 2010; Dai et al., 2024).

La envidia no será representada como una emoción inherentemente negativa o reprochable, sino como una respuesta afectiva que puede aportar información sobre deseos o inseguridades, por lo cual esta formulación es una interpretación psicoeducativa que puede utilizarse en el análisis, más no en una conclusión clínica universal. (Carraturo et al., 2023; Dvash et al., 2010).

1.7.2.4 Estrategias de Afrontamiento

Las estrategias de afrontamiento se definen como los esfuerzos cognitivos y conductuales constantemente cambiantes que se utilizan para manejar las demandas específicas externas o internas que son evaluadas como excedentes o demandantes para los recursos de una persona (Lazarus & Folkman, 1984). La tradición teórica inaugurada por estos autores distingue fundamentalmente entre el afrontamiento centrado en el problema y el afrontamiento centrado en la emoción (Compas et al., 2017; Lazarus & Folkman, 1984; Stanisławski, 2019).

Por una parte, el afrontamiento centrado en el problema agrupa a aquellas estrategias orientadas activamente a modificar, resolver o disminuir directamente el impacto de la situación estresante, mientras que el afrontamiento centrado en la emoción se dirige a regular y mitigar la respuesta afectiva y el malestar psicológico generados por dicha circunstancia adversa (Lazarus & Folkman, 1984; Stanisławski, 2019).

La selección y efectividad de una determinada estrategia depende de una interacción que considera la naturaleza y controlabilidad del estresor, los recursos cognitivos y fisiológicos del individuo, la disponibilidad percibida de modificar la situación y el entorno social circundante (Compas et al., 2017; Lazarus & Folkman, 1984; Stanisławski, 2019; Trudel-Fitzgerald et al., 2024).

Para propósitos de la presente investigación, este marco de afrontamiento se delimitará específicamente en torno a hábitos protectores y las redes de apoyo.

Hábitos Protectores

Los hábitos relacionados con sueño, actividad física, pausas de medios digitales, actividades relajantes y contacto social se incluyen entre las recomendaciones generales para manejar el estrés y apoyar la salud mental. (Centers for Disease Control and Prevention, 2026).

El *Centers for Disease Control and Prevention* (2026), recomienda realizar pausas de redes sociales y noticias, priorizar el descanso, realizar actividad física, practicar actividades relajantes y conversar con personas de confianza como estrategias generales de manejo del estrés.

La actividad física se ha relacionado con reducción del estrés, mejora del estado de ánimo, aumento de energía y mejor calidad de sueño. (Anxiety & Depression Association of America, s. f.).

En consecuencia, las pausas digitales y el retorno a actividades significativas pueden representarse como alternativas psicoeducativas dentro del cortometraje, sin afirmar que constituyen tratamientos clínicos.

Redes de Apoyo

El apoyo social es relevante dentro de los modelos de estrés y afrontamiento porque puede contribuir a la percepción de disponibilidad de recursos para manejar situaciones difíciles (Acoba, 2024). Las redes de apoyo están conformadas por vínculos y recursos sociales que pueden proporcionar acompañamiento emocional, orientación, información o ayuda práctica. (Acoba, 2024).

El estudio de Acoba (2024) encontró que el apoyo social percibido se asoció negativamente con el estrés percibido y que el estrés percibido medió parcialmente la relación entre apoyo social y salud mental. Mientras que, La Asociación Americana de Psicología identifica el apoyo emocional como un factor protector relevante para enfrentar dificultades y situaciones estresantes. (American Psychological Association, 2024).

En la presente propuesta, la red de apoyo puede ser representada por amistades, familiares, compañeros, docentes u otras personas significativas que ofrecen escucha y acompañamiento. Esta selección es una decisión narrativa sustentada en la función emocional y protectora atribuida al apoyo social. (Acoba, 2024; APA, 2024).

1.7.3 Ansiedad Digital

El término “ansiedad digital” se ha utilizado para describir efectos psicológicos asociados con tecnologías digitales, redes sociales, síntomas de ansiedad, preocupación, insatisfacción corporal y patrones compulsivos de uso de plataformas (Nazyrova et al., 2026).

La literatura científica presenta mayor consistencia terminológica al utilizar expresiones como “uso problemático de redes sociales”, “uso problemático de teléfonos inteligentes” o “uso problemático de medios digitales”, en lugar de reconocer la ansiedad digital como categoría diagnóstica autónoma. (Shannon et al., 2022; Sohn et al., 2019).

El uso problemático de redes sociales puede incluir preocupación persistente, dificultad para controlar el uso, compulsión, mantenimiento de la conducta a pesar de consecuencias negativas e interferencia en actividades cotidianas. (Shannon et al., 2022).

Para la presente investigación, la ansiedad digital se emplea como un concepto descriptivo que integra malestar emocional, comparación social e hiperconectividad, sin atribuirle carácter de trastorno clínico autónomo. Esta es una definición operativa propia de la investigación, sustentada en la evidencia sobre uso problemático de redes y en las clasificaciones diagnósticas vigentes.

1.7.3.1 Comparación social

La comparación social es el proceso por el cual las personas se evalúan a sí mismas en relación con otras personas, grupos o estándares internalizados (Kedia et al., 2014).

La comparación social se encuentra presente en las interacciones humanas y puede informar a las personas sobre su posición relativa,

motivarlas a mejorar o, en determinadas circunstancias, producir emociones negativas (Swencionis & Fiske, 2014).

La comparación social ascendente se produce cuando una persona se compara con alguien que percibe como superior en una dimensión que considera importante. (Carraturo et al., 2023).

En redes sociales, la comparación social puede incrementarse debido a la visibilidad de contenido sobre logros, apariencia, relaciones, experiencias de ocio y reconocimiento interpersonal. (Carraturo et al., 2023; Le Blanc-Brillon et al., 2025).

Estas asociaciones no indican que toda comparación social sea perjudicial, ni que la exposición a redes sociales produzca de forma inevitable emociones incómodas sino es una aclaración metodológica necesaria dada la naturaleza asociativa de la evidencia revisada. (Carraturo et al., 2023; Le Blanc-Brillon et al., 2025).

En la presente propuesta, la comparación social se plantea como uno de los factores narrativos que puede activar en el personaje emociones incómodas. Esta es una decisión de construcción narrativa fundamentada en las asociaciones reportadas entre comparación social y malestar emocional en entornos de redes sociales. (Carraturo et al., 2023; Dvash et al., 2010)

1.7.3.2 Hiperconectividad

La hiperconectividad puede describirse como una condición de conexión frecuente o continua a dispositivos, redes, mensajes, plataformas y flujos de información en donde esta formulación debe presentarse como una definición descriptiva adoptada para la investigación, no como una categoría diagnóstica. (van Velthoven et al., 2018; Shannon et al., 2022).

El uso problemático de un teléfono móvil ha sido definido como la incapacidad de regular su utilización cuando esta termina involucrando consecuencias negativas. (van Velthoven et al., 2018).

La revisión de Sohn et al. (2019) indica que el uso problemático de teléfonos inteligentes puede presentar características comparables a conductas adictivas, como preocupación, tolerancia, abstinencia, pérdida de control, persistencia y descuido de otras actividades.

La hiperconectividad no equivale automáticamente a uso problemático ni a afectación psicológica, ya que el uso frecuente de tecnología puede responder a necesidades educativas, laborales, recreativas, comunicacionales o de entretenimiento. Esta es una precisión conceptual necesaria para distinguir frecuencia de uso y deterioro funcional (van Velthoven et al., 2018; Sohn et al., 2019).

En el cortometraje, la hiperconectividad puede representarse mediante notificaciones constantes, uso nocturno del dispositivo, interrupción de actividades significativas o dificultad del personaje para alejarse de la pantalla. Esta es una decisión de representación audiovisual, sustentada en las características de pérdida de control e interferencia identificadas en la literatura sobre uso problemático. (Sohn et al., 2019; van Velthoven et al., 2018).

1.7.4 Adultez Emergente

Es una etapa del desarrollo humano propuesta que ocurre entre la adolescencia tardía y la adultez temprana. Taig McCarthy (s.f.) señala que “una de las etapas que se ha establecido desde la psicología del desarrollo es la adultez emergente, la cual se identifica en el período entre los 18 y los 29 años, que se caracteriza por una exploración intensa de la identidad y la búsqueda de autonomía”. Se caracteriza por ser un periodo de transición, exploración e inestabilidad.

CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

Este proyecto consiste en la realización de un cortometraje de animación 3D con una duración aproximada de 5 minutos, diseñado como una herramienta de comunicación empática que tiene como propósito a través del estilo cartoon y minimalista visualizar cómo la influencia social a través del entorno virtual puede afectar la estabilidad emocional de los jóvenes, la autopercepción y su estilo de vida. Al mismo tiempo, se busca ofrecer alternativas saludables y recursos prácticos para entender, cuidar, fortalecer y gestionar su bienestar emocional.

2.1.1 Género

Nuestro cortometraje es de género fantasía, que busca a través de los personajes llamativos y situaciones representadas brindar un mensaje de importancia a la atención de la salud mental y gestión emocional en adultos jóvenes entre 18 y 25 años.

La fantasía corresponde a una modalidad de ficción imaginativa que se caracteriza en la extrañeza de sus escenarios, temporalidades o personajes, e incorpora elementos sobrenaturales o no realistas, como seres míticos, mundos alternativos o sucesos imposibles dentro de lo ordinario. (Encyclopaedia Britannica, 2026).

2.1.2 Técnica

A través de la técnica de animación 3D, los elementos surrealistas y el estilo cartoon minimalista se planteó el desarrollo del proyecto con la intención de crear una composición visual atractiva y entretenida. Los movimientos exagerados de los personajes y el humor dentro de la historia tienen la intención de hacer que lo que se quiere contar mantenga conectado al espectador con lo que sucede en la pantalla.

2.2 Descripción del público objetivo

Desde esta realidad, el producto que se propone es un cortometraje animado 3D de carácter psicoeducativo orientado a jóvenes universitarios de

18 a 25 años, hombres y mujeres, principalmente residentes en zonas urbanas como Guayaquil y estudiantes de educación superior.

Esta etapa etaria se caracteriza por la transición de la adolescencia a la vida adulta, con fuertes procesos de definición de identidad y alta exposición a redes sociales, lo que incrementa la vulnerabilidad a trastornos del estado de ánimo y otros problemas emocionales (Bernal Gómez et al., 2025). Se trata de personas que están construyendo su identidad y que, de acuerdo con estudios citados en la presente investigación, tienden a apoyarse en la validación externa y la aprobación social expresada en likes y reacciones dentro de las plataformas digitales (Albites Alejo, 2024; Saltos Taday & Parra Orozco, 2025).

El objetivo del corto es aportar una herramienta a jóvenes que lidian con cargas emocionales por la exposición social a través de las diferentes plataformas. Así mismo también tiene el propósito de convertirse en mensaje empático para padres, maestros y demás autoridades en la vida de un joven para comprender mejor los procesos que atraviesan y no minimizarlos o ignorarlos, sino apoyarlos y entenderlos.

2.2.1 Selección del target

El público al que va dirigido el cortometraje son los jóvenes adultos entre 18 y 25 años, quienes empiezan a exponerse al mundo adulto, buscando entender su lugar en él y su identidad.

2.2.2 Adaptación del contenido

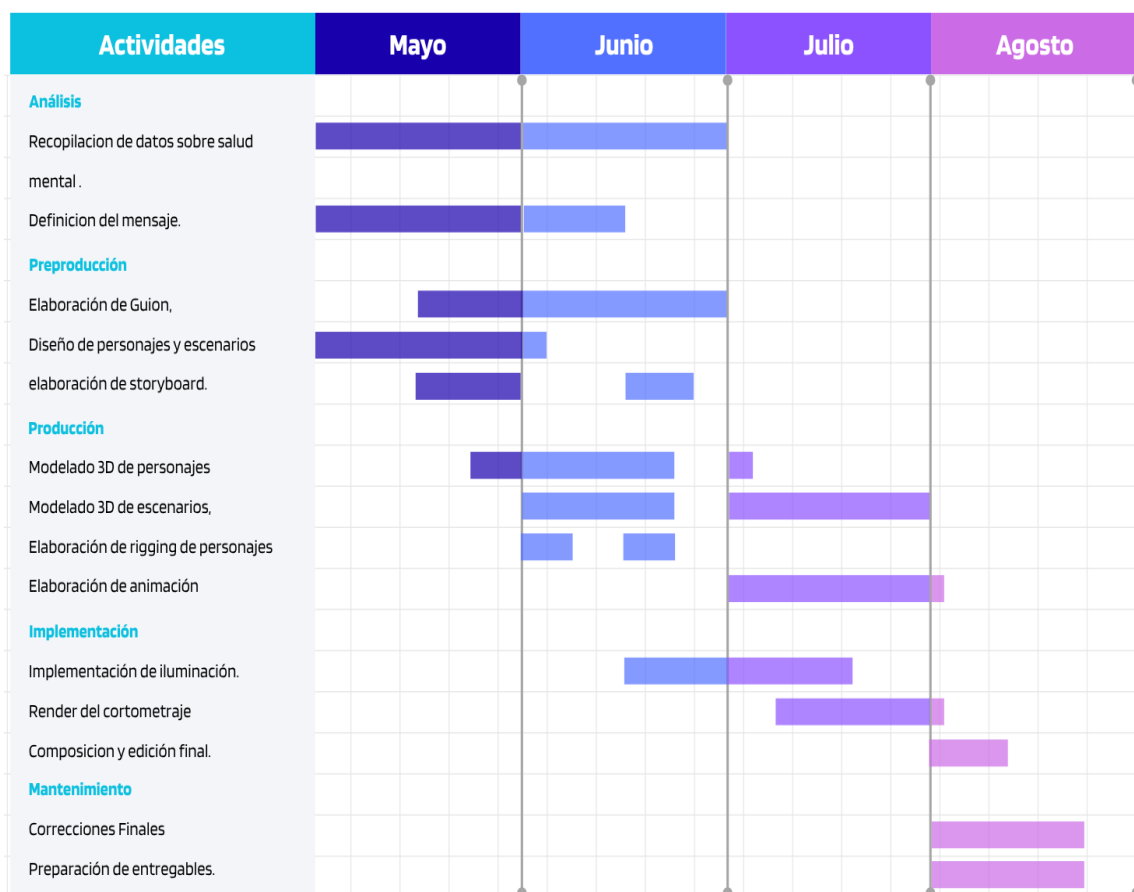
El cortometraje busca una narrativa visual y simbólica, sin diálogos, para facilitar una comprensión emocional y universal del mensaje. El contenido, pretende adaptarse a jóvenes adultos de entre 18 y 25 años, considerando su exposición frecuente a redes sociales, la búsqueda de validación externa y la comparación con estilos de vida idealizados.

Los elementos visuales, como el celular, las notificaciones, la repetición de acciones, los cambios de color, la iluminación y la transformación del espacio buscan representar de manera simbólica la hiperconectividad, la presión digital y la comparación social.

Desde la teoría de la gramática del cine, los recursos visuales y el montaje pueden organizar la experiencia del espectador y producir asociaciones emocionales y narrativas (Bordwell et al., 2017). Estos recursos buscan convertir experiencias internas y abstractas en situaciones visualmente reconocibles para la audiencia, funcionando, así como un recurso audiovisual que pretende sensibilizar e invitar al espectador a identificar su malestar emocional, comprender la función de sus emociones y priorizar el autocuidado.

2.3 Cronograma

Figura 1 *Cronograma de Actividades*



2.4 Especificaciones técnicas

Tabla 1 *Descripción del Hardware*

CANTIDAD	EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
1	Laptop - Asus ROG Strix G (2019)	- Nvidia GeForce GTX 1650 4GB GDDR5 (Base: 1395 MHz, Boost: 1560 MHz; TDP: 50W) - Latest 9th Gen Intel Core i7-9750H Hexa-Core processor 15.6" Full HD 1920x1080 IPS Type Display 16GB DDR4 2666MHz RAM 1TB PCIe SSD Windows 10 Home Gigabit Wave 2 Wi-Fi 5 (802.11ac 2x2) - ROG intelligent cooling thermal system with dual 12V fans, anti-dust technology, and adjustable fan modes	Propia/Domicilio

1	CPU	• Procesador Intel(R) Core (TM) i7-14700F (2.10 GHz) • 2 disco duro de 1TB • RAM 32GB • Tarjeta gráfica NVIDIA Geforce RTX 4070 Ti (16 GB)	Propia/Domicilio
2	MOUSE	GENIUS DX-110 USB AZUL G5	Propia/Domicilio
1	AUDÍFONOS	Havit H2230d Gaming	Propia/Domicilio
1	TABLETA GRÁFICA	Wacom CTH490CB Intuos Comic	Propia/Domicilio
1	TABLETA GRÁFICA	Wacom Intuos S Bluetooth	Propia/Domicilio
1	TABLET	Galaxy Tab S8 Ultra	Propia/Domicilio

Tabla 2 Descripción del Software

DESCRIPCIÓN	VERSIÓN	OBSERVACIÓN
Blender	5.1.2	Uso para modelado, rigging y animación 3D.
Photoshop	2024 2025	Uso para texturizado y arte conceptual.
Adobe After Effects	2025	Composición y postproducción visual.

2.5 Presupuestal de Inversión

2.5.1 Costos de Hardware

Tabla 3 Descripción de Costos de Hardware

EQUIPO	PRECIO
Laptop - Asus ROG Strix G (2019)	\$2.297,79
CPU Procesador Intel(R) Core (TM) i7-14700F (2.10 GHz), 2 disco duro de 1TB, RAM 32GB, Tarjeta gráfica NVIDIA Geforce RTX 4070 Ti 16 GB	\$2.553,68
Mouse GENIUS DX-110 USB AZUL G5	\$3,45*2
Audífonos Havit H2230d Gaming	\$24,38
Tableta Gráfica Wacom CTH490CB Intuos Comic	\$105,00
Tableta Gráfica Wacom Intuos S Bluetooth	\$ 68,89
Tablet Galaxy Tab S8 Ultra	\$1.099,99
TOTAL	\$6,156.63

2.5.2 Costos de Software

Tabla 4 Descripción de Costos de Software

SOFTWARE	PRECIO
Blender	Licencia Gratuita
Photoshop	\$ 22,99 (12 meses)
Adobe After Effects	\$ 22,99 (12 meses)
TOTAL	\$551.76

2.5.3 Costos Operacionales

Tabla 5 Descripción de Costos Operacionales

ETAPA	HORA S	PERSONAL	SUELDO/HOR A	SUELD O TOTAL
Análisis	40	2 investigadores	\$7.00	\$560
		1 guionista	\$7.00	\$280

Preproducción	120	1 director de arte	\$7.00	\$840
		2 diseñadores de personajes	\$7.00	\$1,680
		2 diseñadores de escenarios	\$7.00	\$1,680
		1 storyboard artist	\$7.00	\$840
Producción (Desarrollo)	200	2 modeladores 3D	\$7.00	\$2,800
		2 animadores 3D	\$7.00	\$2,800
		1 texturizador	\$7.00	\$1,400
		1 Riggers	\$7.00	\$1,400
Postproducción (Evaluación)	20	1 editor de video	\$7.00	\$140
		1 compositor/VFX	\$7.00	\$140
		4 evaluadores	\$0.00	\$0.00
Finalización	40	1 productor audiovisual	\$7.00	\$280
		1 especialista en sonido	\$7.00	\$280
TOTAL				\$15,120

2.5.4 Costo Total

Tabla 6 Descripción de Costo Total del Proyecto

DESCRIPCIÓN	DETALLE	VALOR TOTAL
Hardware	Workstation (CPU i7 + RTX 4070 Ti), Laptop Asus, Tabletas Wacom, Periféricos.	\$6,156.63
Software	Licencias Adobe Creative Cloud (Anual) y otros. (Blender versión gratuita).	\$551.76
Costos Operativos	Valoración de horas técnicas (Investigación, Guion, Modelado, Animación, Edición - aprox. 420 horas).	\$15,120.00
TOTAL DEL PROYECTO		\$21,828.39

2.6 Pre – Produccion

2.6.1 Historia

Aster es un personaje que lleva una vida tranquila, le gusta llevar hábitos de cuidado personal, ver series, y por supuesto, pasar tiempo en redes sociales. Su mundo es tranquilo, lleno de actividades que le gustan y un amigo que lo saluda cada mañana. Aster empieza a cambiar poco a poco, cuando empieza a sentirse inferior ante un influencer que sigue en redes sociales y cuya vida aparentemente perfecta hace que Aster empiece a dudar sobre su propio valor.

Este sentimiento de inferioridad provoca que aparezcan físicamente sus emociones (la envidia, la tristeza, el miedo y la ansiedad), quienes lo llevan a hacerle cambios a su vida, pero no basados en la superación personal, sino en avergonzarse de quien es y buscando ser alguien que no es. Es así que busca obtener la aprobación en redes sociales que antes no tenía y que ahora tanto desea alcanzar por imitar a aquel influencer. Así empieza a dejar de practicar sus hábitos personales, esconde sus gustos, intenta cambiar su físico, rechaza la ayuda de su amigo y pasa horas frente a su celular sobre analizando qué está haciendo mal. Las emociones terminan llevándolo a un punto donde ya no es el mismo, manifestando incluso respuestas físicas como el temblar de su mano y respiraciones aceleradas.

Finalmente, Aster tropieza y cae al piso, como si fuese un golpe de realidad, se da cuenta del punto al que ha llegado y se siente devastado, no sabe quién es él. Su amigo, quien a pesar de ser rechazado por Aster siempre lo estuvo viendo a lo lejos decide acercarse, no para señalar o reclamarle algo, solo lo acompaña hasta que se sienta mejor, juntos empiezan a retomar el rumbo de la vida de Aster, poniendo límites al tiempo en pantalla, entendiendo a sus emociones, volviendo a los hábitos y gustos que le hacen bien e incluso teniendo hábitos nuevos que disfrutar. Una vez listo, Aster volverá al contexto y a enfrentar su vida en las redes sociales cuando esté listo, porque entendió que su valor no se basa en lo que el resto diga o piense, sino en lo que su vida ha construido y lo que él ama.

2.6.2 Guion

2.

INT.CUARTO - AMANECER

Aster abre sus ojos despertando de su sueño.

PLANO DETALLE Y PLANO CENITAL - LIGERO ZOOM OUT

CORTE A:

INT.CUARTO - AMANECER

Se ve el cuarto en general y Aster se levanta de la cama.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT.CUARTO - AMANECER

Los pies de Aster bajan de la cama y se asientan sobre el suelo.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. BAÑO

Aster se lava los dientes viendo a la cámara como si fuese el espejo.

PLANO MEDIO

CORTE A:

INT. DESAYUNO

Observamos el comedor y a Aster desayunando su cereal muy contento

PLANO GENERAL - LIGERO MOVIMIENTO DE CÁMARA DE IZQUIERDA A DERECHA.

CORTE A:

INT. DESAYUNO

Vemos la boca del personaje masticando y limpiandose los labios con su lengua.

PLANO DETALLE

CORTE A:

3.

INT. YOGA

Aster hace dos poses de yoga con mintras cierra los ojos para concentrarse.

PLANO GENERAL - LIGERO ZOOM OUT

CORTE A:

INT.SALUDO AL ROOMIE

Vemos un poco del hombro de Aster y a Elijah saludando.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

INT.SALUDO AL ROOMIE

Aster termina de saludar a Elijah y nota que le llega una notificación acercando su celular para verlo.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT.SALUDO AL ROOMIE

Vemos la pantalla del celular de Aster y notamos en su red social un post de un personaje verde.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CAMA - DE NOCHE

Aster se encuentra acostado en su cama usando su celular.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CIELO

Vemos la luna bajar y al sol aparecer.

PLANO DETALLE

CORTE A:

4.

INT. CUARTO AMANECEER

Nuevamente Aster se levanta y despierta de su sueño.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. BAÑO

Aster se lava los dientes en el baño frente al espejo

PLANO MEDIO

CORTE A:

INT. DESAYUNO

Aster emocionado desayuna s bowl de cereal.

PLANO GENERAL CON LIGERO MVIMIENTO DE CÁMARA DE IZQUIERDA A DERECHA

CORTE A:

INT. YOGA

Aster reaaliza su momento de concentración con la yoga.

PLANO GENERAL CON LIGERO ZOOM OUT

CORTE A:

INT. SALUDO AL ROOMIE

Vemos un poco del hombro de Aster y a Elijah saludando.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

INT. SALUDO AL ROOMIE

Aster temina de saludar a Elijah y nota que le llega una notificación acercando su celular para verlo.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

5.

INT. CAMA - DE NOCHE

Aster se encuentra acostado en su cama usando su celular.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CAMA - DE NOCHE

Vemos la pantalla del celular de Aster y notamos en su red social otro post de un personaje verde.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CAMA - DE NOCHE

Aster se queda pensativo con el post que vió, mira al cielo un tanto confundido y deja el celular en su pecho.

PLANO GENERAL CENITAL

CORTE A:

INT. CAMA - DE NOCHE

Vemos que alado del cuello de Aster aparece por primera vez la envidia, la cual lo observa.

PLANO DETALLE LATERAL

CORTE A:

INT. CIELO

Vemos la luna bajar y al sol aparecer.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. BAÑO

Aster se lava los dientes en el baño frente al espejo, esta vez su expresión de dudosa, como que algo lo tiene pensando.

PLANO MEDIO

CORTE A:

6.

INT. DESAYUNO

Volvemos a ver a Aster desayunando como de costumbre, pero esta vez está algo desanimado, solo mueve la cuchara revolviendo su cerea pero no come nada.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. YOGA

Aster se encuentra haciendo yoga, pero esta vez su rostro es serio, algo lo tiene pensando.

INT. SALUDO AL ROOMIE

Vemos un poco del hombro de Aster y a Elijah saludando.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

INT. SALUDO AL ROOMIE

Aster termina de saludar y recibe la notificación de su celular.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se encuentra acostado en su cama viendo el celular, su expresión es algo triste.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos en la pantalla de su celular otro post del personaje verde, el cual tiene muchos likes,

PLANO DETALLE SUBJETIVO

CORTE A:

7.

INT. CUARTO

Aster se queda mirando arriba confundido, su expresión es pensativa y algo triste, se gira y nota que en su mesita de encuentra la envidia junto a una pequeña estatuilla de él.

PLANO CENITAL

CORTE A:

INT. CUARTO

La envidia le hace señas que vea lo que está por hacer y comienza a picar la estatuilla con su martillo para modelarla más musculosa.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster regresa la mirada y analiza lo que acaba de sugerirle la envidia.

PLANO CENITAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se acerca a su librero donde hay un vaso con marcadores de colores

PLANO GENERAL LATERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

La mano de Aster se acerca al estante y agarra el marcador

PLANO DETALLE

CORTE A:

8.

INT. CUARTO

Aster acerca el marcador verde a su cara y le pinta una raya en cada mejilla.

PLANO DETALLE

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Vemos un poco del hombro de Elijah como observa a Aster tomarse un selfie con la cara pintada de verde.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

INT. RUTINA

La pantalla se divide en 3 y vemos los tres hábitos principales de Aster, pero sus expresiones son tristes y confundidas.

CUADRO 1 PLANO MEDIO, CUADRO 2 PLANO GENERAL Y CUADRO 3 PLANO GENERAL.

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos el celular de Aster con el post que hizo de sus mejillas pintadas de verdes, sin embargo notamos qe no tiene casi ningún like.

PLANO DETALLE SUBJETIVO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se entristece al no ver la acepotación que esperaba de su post pero en seguida nota que la envidia, quie se encuentra desu hombro, le quiere decir algo.

PRIMER PLANO

CORTE A:

9.

INT. CUARTO

La envidia hace una expresión de desagrado y señal los posters de películas que tiene Aster en su muro en forma de estrella.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se acerca a la estrella, un tanto seguro de lo que está por hacer.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Las manos de Aster extienden un nuevo poster sobre los posters que ya tenía de sus películas favoritas, tapándolos.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster está un poco dudoso, pero sonríe y se toma un selfie frente a este nuevo poster.

PLANO AMERICANO LATERAL

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Vemos el hombro de Elijah quien no entiende que está haciendo Aster, a quien vemos de fondo sacándose más selfies.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

10.

EXT. FUERA DEL CUARTO

Elijah mira con extrañeza a Aster pero es interrumpido porque le llega una notificación.

PRIMER PLANO

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Vemos la pantalla del celular de Elijah el cual muestra un post de Aster fingiendo estar en la playa y le da like

PLANO DETALLE

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Elijah vuelve a ver a Aster con un gesto de sorpresa, ya entendió lo que estaba haciendo, solo que no sabe por qué.}

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CIELO

La luna baja y el sol se eleva

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. RUTINA

Volvemos a ver la pantalla dividida en tres de manra vertical, y si bien, en los dos primeros cuadros vemos que Aster ter sigue con los hábitos de lavarse los dientes y desayudar, a pesar de estar triste, en el tercer cuadro ya no lo vemos haciendo yoga, sino revisando su celular con la envidia sobre su hombro.

CUADRO 1 PLANO MEDIO, CUADROS 2 Y 3 PLANO GENERAL

CORTE A:

11.

INT. CUARTO

Aster al ver que su post tampoco tuvo recibimiento se siente triste y baja la mirada, la envidia salta de su hombro y al notarlo Aster se asombra.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

La envidia empieza a vibrar y de ella sale la tristeza, Aster se acerca al piso a observarlos.

PLANO DETALLE

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Vemos el hombro de Elijah en dirección a Aster, quien está acostado en el suelo viendo las emociones que ahora son dos.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Aster se preocupa un poco por su amigo, intenta entrar pero solo logra preguntarle desde la puerta si se encuentra bien.

PRIMER PLANO

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Vemos sobre el hombro de Elijah a Aster quien voltea a ver a su amigo y l levanta el pulgar, diciendo "si, estoy bien".

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

12.

INT. CUARTO

Vemos un calendario el cual se empieza a llenar con X en sus días.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. RUTINA

Nuevamente vemos la pantalla dividida en 3, pero esta vez solo vemos el escenario más no a Aster en el realizando su hábitos. Unas líneas blancas forman la silueta de Aster marcando su ausencia.

CUADROS 1, 2 Y 3 PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se encuentra en su cama viendo el cielo, confundido, triste, pero en eso toma su celular y revisa una notificación.

PLANO CENITAL CON ZOOM IN EN ESPIRAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos las manos del celular de Aster y notamos que alguien le escribió un comentario en su post donde finje estar en la playa donde le dicen "Fake".

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se levanta bruscamente con pánico en su cara, gracias a que se levantó rápido las emociones salieron chispeadas sobre la cama.

PLANO GENERAL

CORTE A:

13.

INT. CUARTO

La expresión de Aster es de terror intenso, lo acaban de descubrir en su falsedad.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Nuevamente vemos la pantalla del celular de Aster y él borra el comentario que le hicieron.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

La tristeza empieza a vibrar y de ella sale una nueva emoción, el miedo.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

El miedo escala sobre la espalda de Aster mientras las otras emociones le observan.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

El miedo golpea sobre la cabeza de Aster para hacerlo reaccionar y este levanta la cabeza como si acabase de tener una mala idea.

PLANO DETALLE

CORTE A:

14.

INT. CUARTO

Aster corre hacia el librero, donde se encuentra el vaso con el marcador verde.

PLANO GENERAL - ÁNGULO HOLANDÉS

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster nuevamente pinta sus mejillas de verde con el marcador.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster extiende sus manos poniendo otro poster sobre el poster que pegó anteriormente.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a sacarse selfies frente a su poster nuevo, la cámara gira hacia su espalda y vemos a las tres emociones colgando de los lóbulos de su cabeza.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Elijah nota lo que está haciendo Aster y extiende su mano para entrar a detenerlo y ayudarlo.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

15.

INT. CUARTO

Vemos el brazo de Aster haciendo una seña, botándolo a Elijah, el cual vemos en la puerta sorprendido de lo que acaba de hacer su amigo.

PLANO OVER SHOULDER

CORTE A:

EXT. FUERA DEL CUARTO

Elijah queda en shock, pero en seguida se entristece por lo que acaba de suceder y se da media vuelta.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a scrollear en su pantalla más y más rápido.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a entrar cada vez más en preocupación y su expresión es de miedo.

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

El miedo empieza a vibrar y de él sale la ansiedad.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a scrollear con mayor desesperación, ya ni logra divisar los post que aparecen.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a respirar con dificultad mientras sus ojos no se despegan e la pantalla y su dedo no deja de scrollear, se abre la toma y vemos que la ansiedad está controlando la respiración de Aster con el movimiento de sus pétalos. Las luces de colores que hay en su cuarto empiezan a tornarse todas de color rojo.

PLANO GENERAL - ZOOM OUT

CORTE A:

INT. CUARTO

La tristeza lanza una patada en el aire.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster da vueltas resultado de la patada que recibió, sin embargo al detenerse sigue pegado a su celular sin prestar atención a lo que las emociones están haciendo al rededor.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster toma nuevamente el marcador verde con desesperación.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster empieza a rayar toda su cara con el color verde, su rostro es de desesperación, la camara sube y vemos a la envidia controlandolo con sus lóbulos.

PRIMER PLANO - PLANO DETALLE

CORTE A:

17.

INT. CUARTO

Vemos en pantalla los diferentes post falsos que Aster ha hecho para obtener likes y aprobación.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos un disco de vinilo sobre el piso girando, mientras Aster, pegado al celular, camina en dirección contraria sin poder avanzar a ningún lado. Detrás de él vemos a las emociones caminando también en dirección contraria pero de muy buen ánimo.

PLANO GENERAL - CENITAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster queda en shock por todo lo que está sucediendo mientras el escenario gira al rededor de él.

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos los comentarios en sus post diciendo que es fake y los dislikes.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

La mano de Aster empieza a temblar de la ansiedad que carga.

PLANO DETALLE

CORTE A:

18.

INT. CUARTO

Aster comienza a retroceder hacia el librero, su expresión de miedo está presente durante su recorrido y choca contra el mismo.

PLANO GENERAL - ÁNGULO HOLANDÉS

CORTE A:

INT. CUARTO

La repisa se mueve y el vaso junto a los marcadores sale volando.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster en su desesperación empieza a sacudir la cabeza y se tapa su rostro con su manos.

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Las emociones empiezan a tocar diferentes instrumentos acompañando la musicalización del corto.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se encuentra estático viendo su celular, sus ojos no ven que las emociones se encuentran corriendo al rededor de él.

PLANO GENERAL

CORTE A:

19.

INT. CUARTO

Aster empieza a retroceder hacia la puerta, sus ojos no se despegan de la pantalla de su celular.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Dos emociones se lanzan sobre él.

PLANO SUBJETIV

CORTE A:

INT. CUARTO

Otras dos emociones sostienen una cuerda detrás de los pies de Aster.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster pierde el equilibrio tras el empujón y tropieza con la cuerda, cayendo al suelo y su celular sale volando.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

El celular choca contra los posters y se caen los dos psoters con los que Aster finjía estar en otro lugar.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster cae al suelo y queda en shock frente a la puerda donde se solía asomar Elijah, el golpe al piso tambien fue un golpe de realidad ante todo lo que estaba pasando.

PLANO CENITAL

CORTE A:

20.

INT. CUARTO

Elijah nota lo que sucedió y pasa la puerta para acostarse en el suelo, justo alado de Aster.

PLANO AMERICANO LATERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Ambos perosnajes quedan mirando el techo, Aster aguantandose las ganas de llorar y Elijah sin saber como ayudarlo.

PLANO CENITAL

CORTE A:

INT. CUARTO

La emociones miran de lejos lo que provocarán y entre ellas no saben qué hacer para arreglarlo.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

La tristeza se acerca a Aster y se recuersta alado de él.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster al ser tocado por la tristeza empieza a llorar y a desahogar como se siente.

PRIMER PLANO CENITAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Elijah nota que Aster está llorando y lo abraza para consolarlo.

PLANO GENERAL

CORTE A:

21.

INT. CUARTO

Vemos el calendario de Aster y ese día no lo marca con una X, sino con una carita triste.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. BAÑO

Aster vuelve a lavarse los dientes, su expresión es más tranquila.

PLANO MEDIO

CORTE A:

INT. DESAYUNO

Aster vuelve a comer su cereal, se encuentra más animado.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. YOGA

Aster retoma la yoga, pero esta vez no lo hace solo, sino que permitió a su amigo Elijah ser parte de esa actividad.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

EL CALENDARIO MARCA MÁS DÍAS, ESTOS EMPIEZAN A TENER CARITAS EN VEZ DE X, ASÍ ASTER LLEVA UN REGISTRO DE SU AVANCE.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos el celular de Aster sobre la mesa, le llega

una
notificación.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster caminaba por ahí y nota que el celular vibró, su expresión es de sorpresa y curiosidad.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster nota inquietud en la tristeza y este se arrima a ella para transmitirle tranquilidad.

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster voltea el celular dejandlo boca abajo y se retira.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Nuevamente vemos el calendario, cada vez hay más caritas en los días que Aster marcó.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster camina frente al librero y se detiene al notar algo peculiar.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

Acerca su mano a la camara polaroid que se encuentra en uno de los estantes.

PLANO DETALLE

CORTE A:

23.

INT. CUARTO

Aster mira con curiosidad la cámara y se la acerca para ver a través del visor.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

La cámara empieza a revelar la foto que acaba de tomar.

PLANO DETALLE SUBJETIVO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster observa la foto, luego la cámara y las abraza, les ha encontrado cariño.

PLANO AMERICANO.

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster pega la foto que acabó de tomar en el muro con forma de estrella junto a sus posters y su calendario.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos nuevamente la rutina de Aster en la pantalla dividida en tres, sus expresiones volvieron a ser de felicidad. En frente de este montaje se asoma Aster con su cámara y toma una foto rompiendo la cuarta pared.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se encuentra en una ronda conversando junto con sus emociones, las luces están apagadas y solo tienen una luz celinar sobre cada personaje.

PLANO GENERAL

CORTE A:

INT. CUARTO

La envidia le explica a Aster cómo le afecta la poca aprobación que tiene en sus post.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster trata de unir todo lo que le dijo y al final entiende lo el mensaje que la envidia le quiso dar respecto a su posición frente a esa problemática.

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO - AMANECER

La luna baja y el sol toma su lugar.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster se encuentra caminando y pasa frente a la mesita e su celular, se detiene al notar que este vibró.

PLANO AMERICANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Las emociones, en los hombros, se inquietan al no saber cómo reaccionará Aster si vuelve a usar su celular.

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster voltea a ver su mural de estrella, que está lleno de sus posters, su calendario y sus polaroids, nota el avance que ha tenido

PRIMER PLANO

CORTE A:

INT. CUARTO

Vemos el mural de cerca

PLANO DETALLE

CORTE A:

INT. CUARTO

Aster sonría, y seguro de si mismo decide volver a prender su celular

PRIMER PLANO

Fin

2.6.3 Narrativa

La narrativa del cortometraje se desarrolla de manera lineal y principalmente visual, sin utilizar diálogos la animación puede comunicar significados que no dependen exclusivamente del diálogo, sino también del ritmo, el color, la composición y la metamorfosis visual (Wells, 1998).

La historia presentar al personaje Aster, quien lleva una vida de cuidado personas en diversas áreas, recreación y ocio usando su celular para distraerse un poco, pero empieza a sentirse menos al ver que su contenido no genera la misma validación que el de otros, así que influenciado por la ayuda que le brindan sus emociones empieza a construir una nueva versión de sí mismo, pero empieza a olvidar quien realmente es, para convertirse en alguien más, buscando así ser aceptado.

Sin embargo, esta idea se sale de control y Aster termina entrando en una crisis, dejando de lado lo que era su vida sin lograr conectar con la vida que quiere aparentar en sus redes sociales, colapsando con tanta carga y pidiendo ayuda empieza a entender que no debe ser alguien más para empezar a ser aceptado por él mismo, a entender sus emociones y darles el lugar que deben y que a veces es necesario desconectarse del mundo digital y empezar a conectarse al mundo que tiene alrededor.

2.6.4 Storyboard

Los storyboards no son simplemente tableros que cuentan historias, son ‘un contrato material entre el artista y la película futura’ y ‘objetos fronterizos’ que conectan diferentes estados de conocimiento y desarrollo (Ward, 2020, pp. 155–168).

Se desarrolló como una de las principales herramientas de preproducción para organizar la manera en que se desarrollará la historia. Cada viñeta representa un plano o momento importante e incluye información sobre personajes, acciones, escenarios, composición, movimientos de cámara, diálogos, sonidos y duración aproximada. Esta es la planificación narrativa, técnica y colaborativa que conecta el concepto inicial con la producción final.

Figura 2 *Storyboard Parte 1 - Dibujado por Víctor Villarreal*

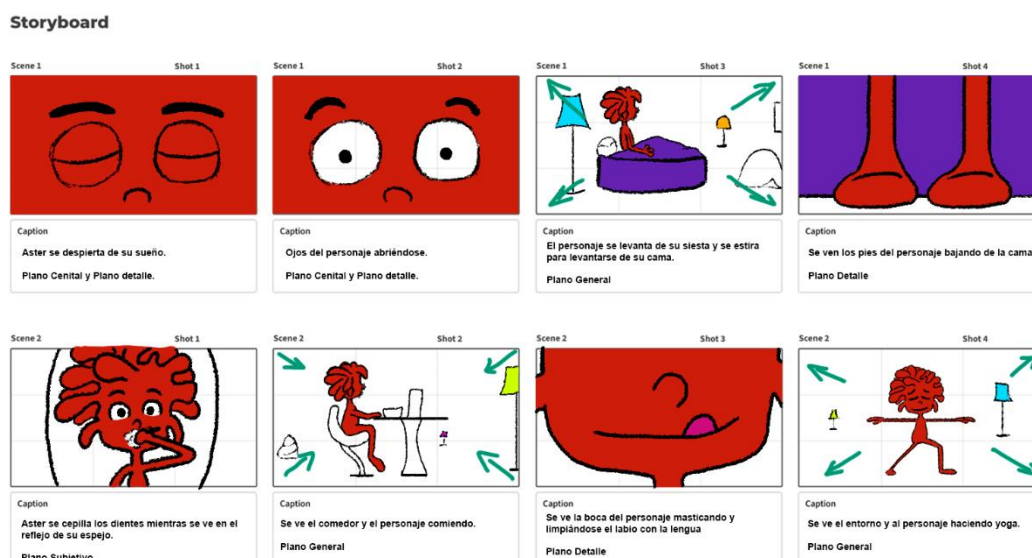


Figura 3 Storyboard Parte 2 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

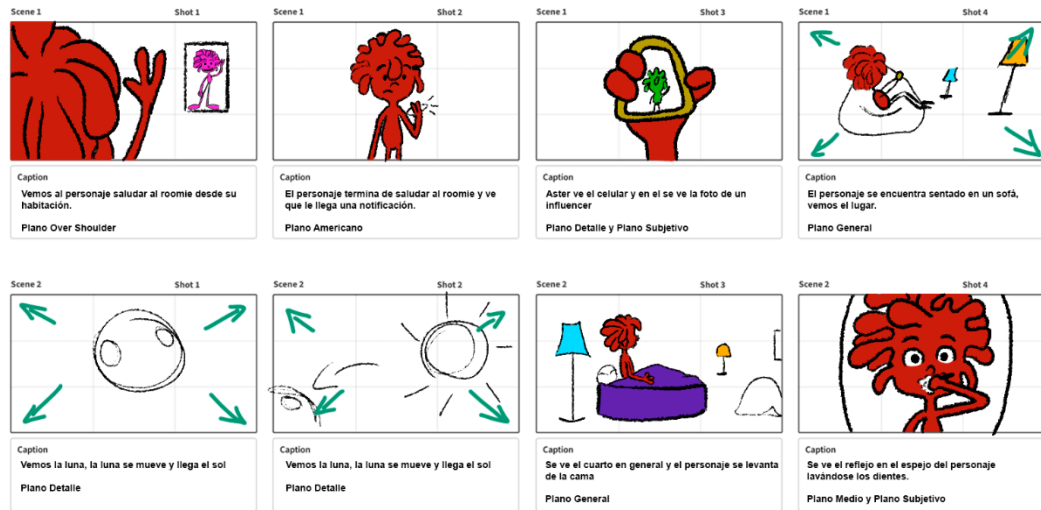


Figura 4 Storyboard Parte 3 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

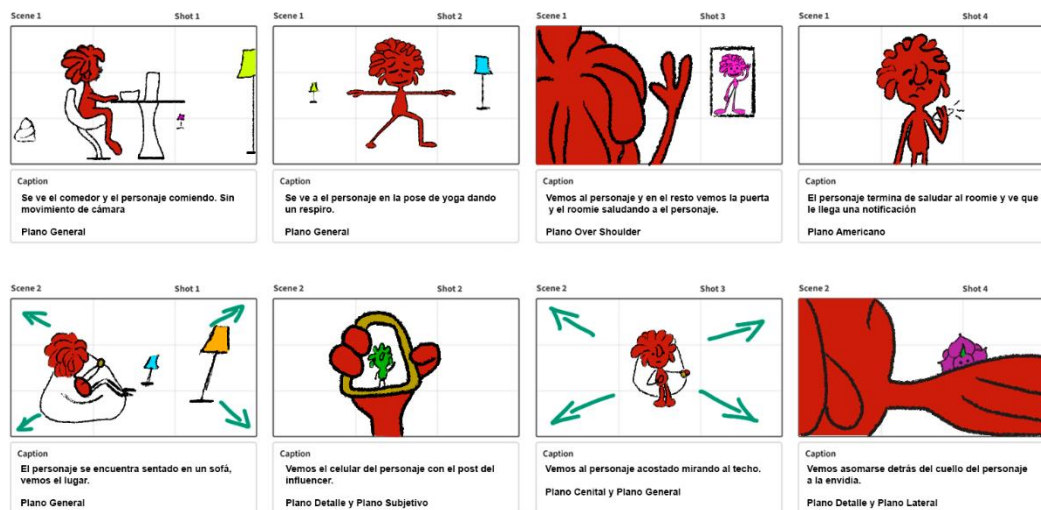


Figura 5 Storyboard Parte 4 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

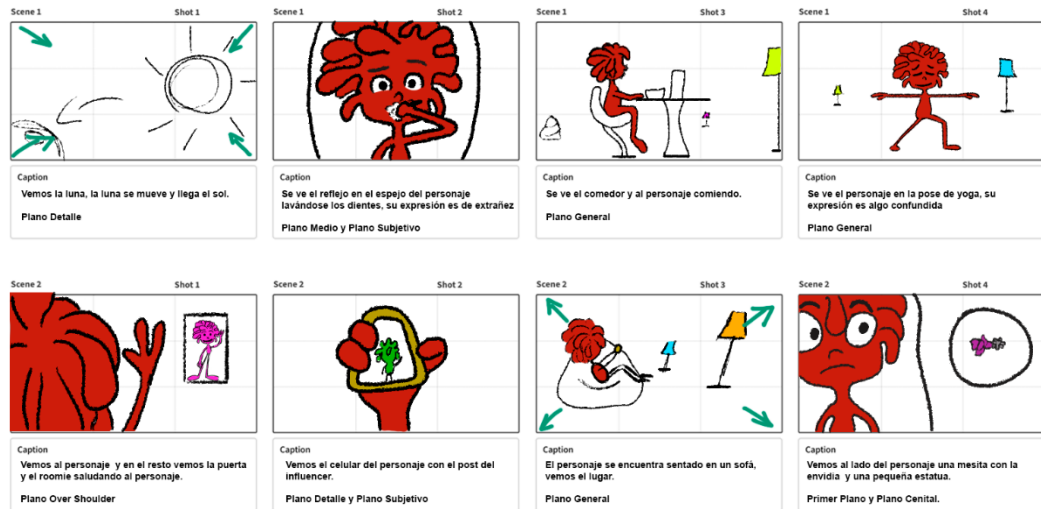


Figura 6 Storyboard Parte 5 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

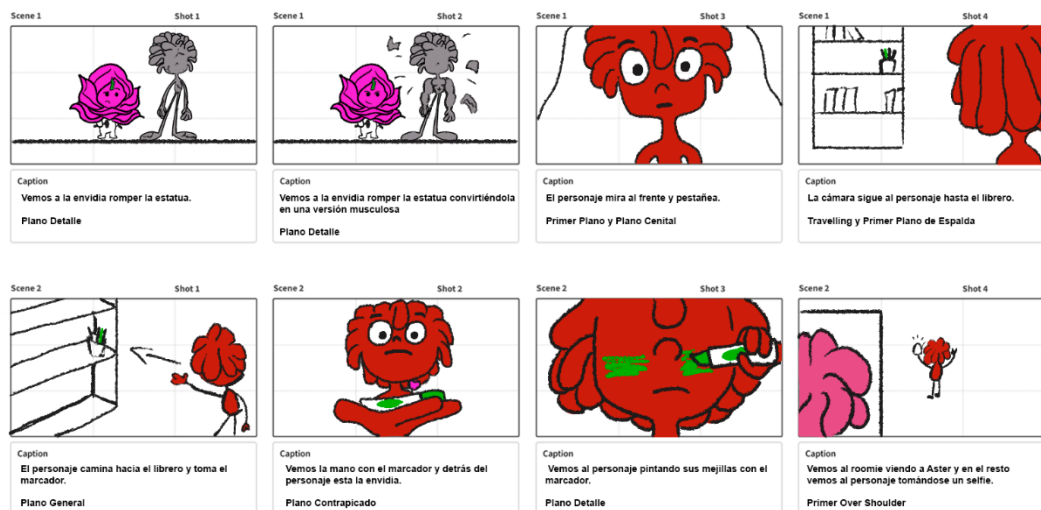


Figura 7 Storyboard Parte 6 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

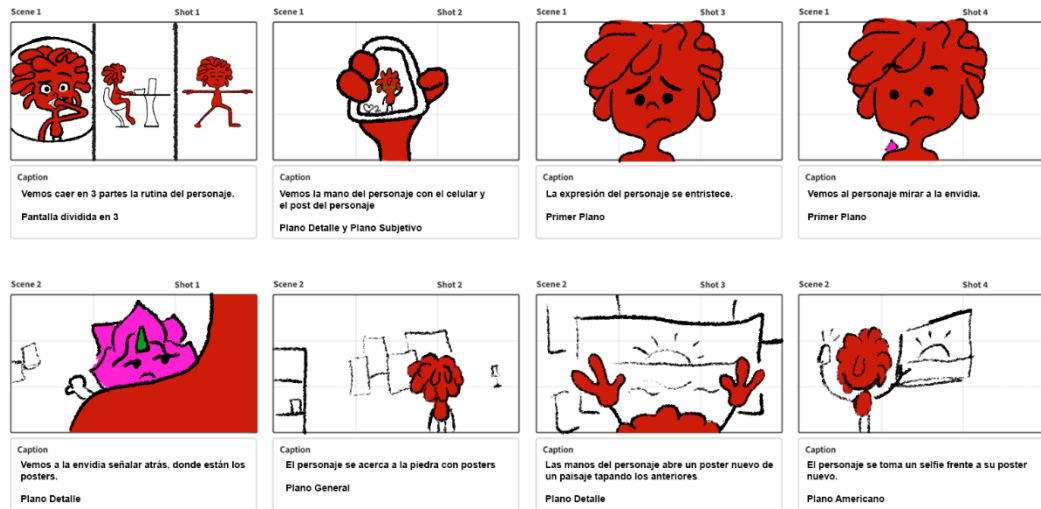


Figura 8 Storyboard Parte 7 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

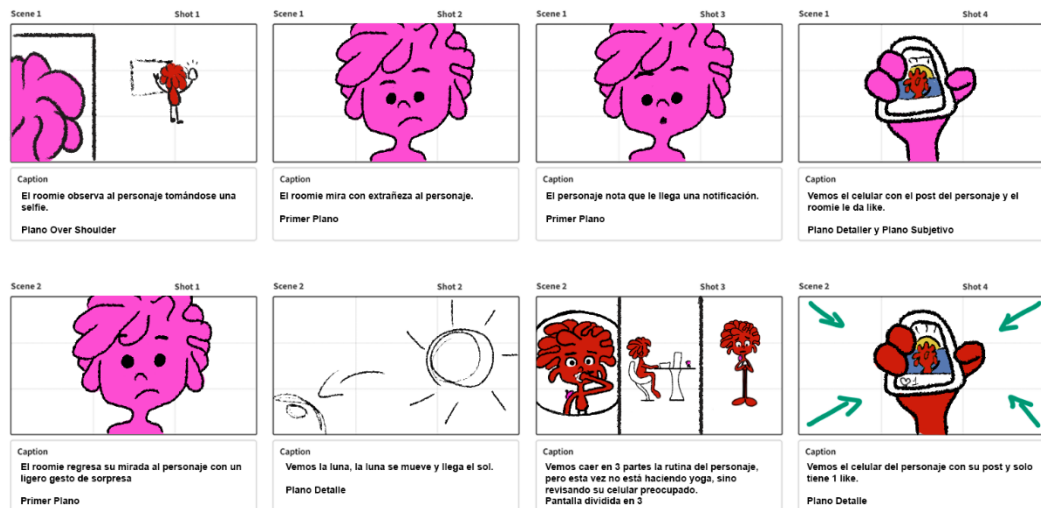


Figura 9 Storyboard Parte 8 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

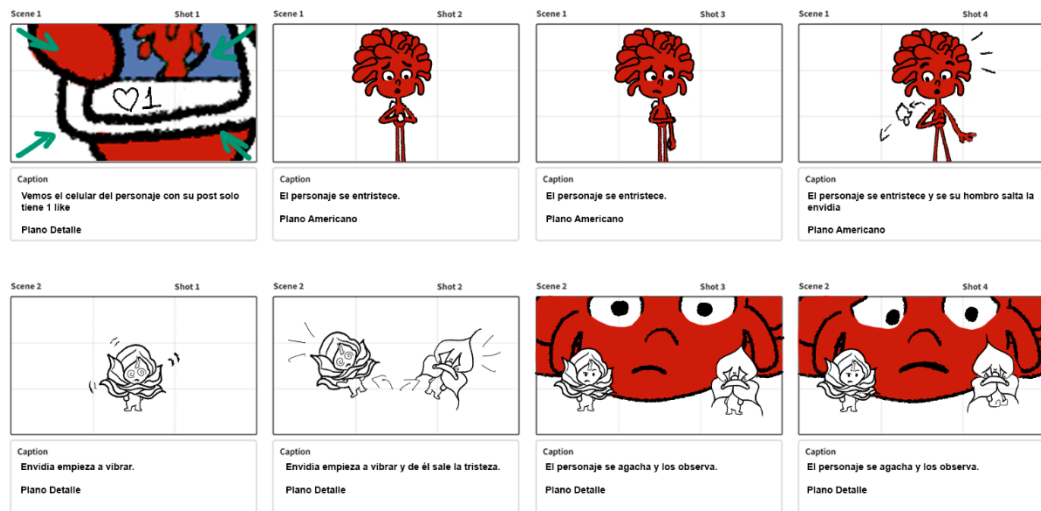


Figura 10 Storyboard Parte 9 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

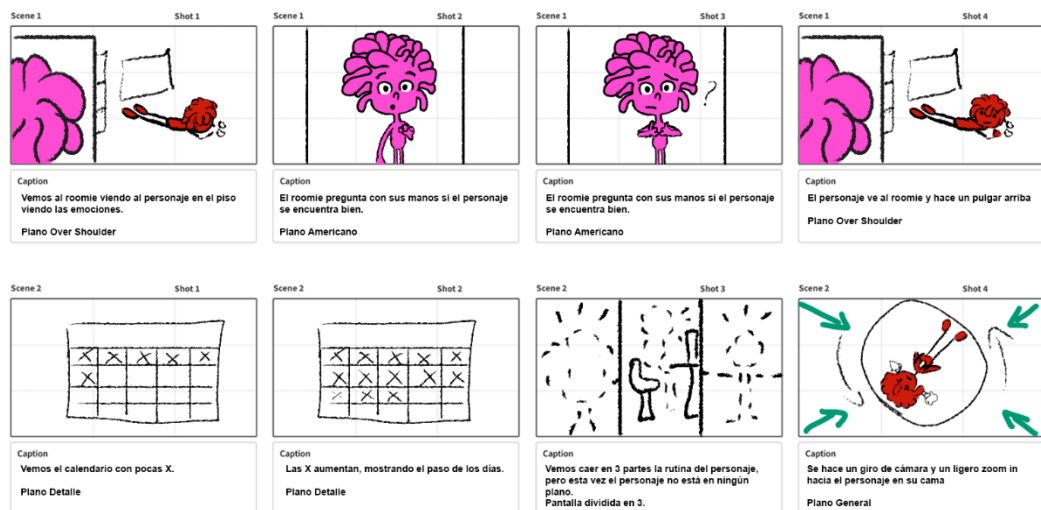


Figura 11 *Storyboard Parte 10 - Dibujado por Víctor Villarreal*

Storyboard



Figura 12 *Storyboard Parte 11 - Dibujado por Víctor Villarreal*

Storyboard

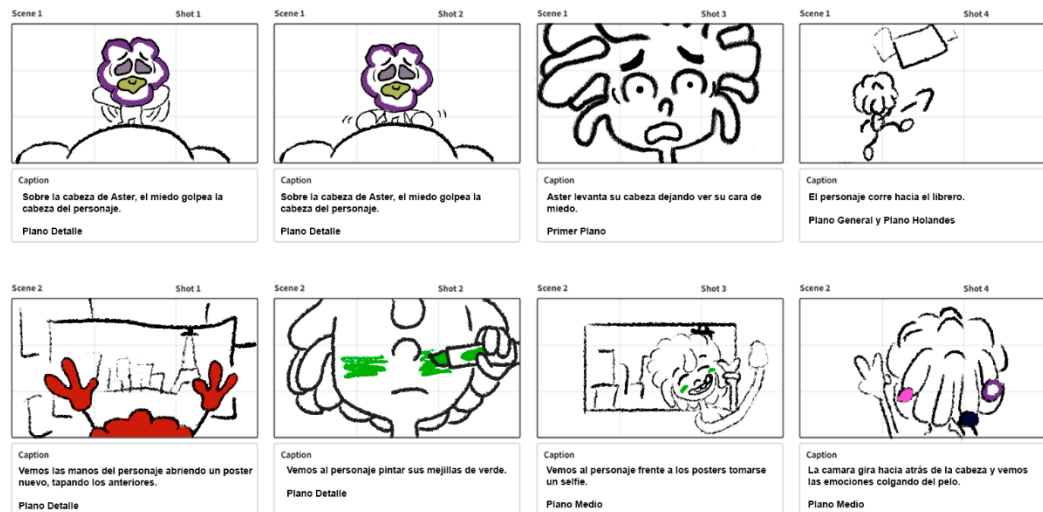


Figura 13 Storyboard Parte 12 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

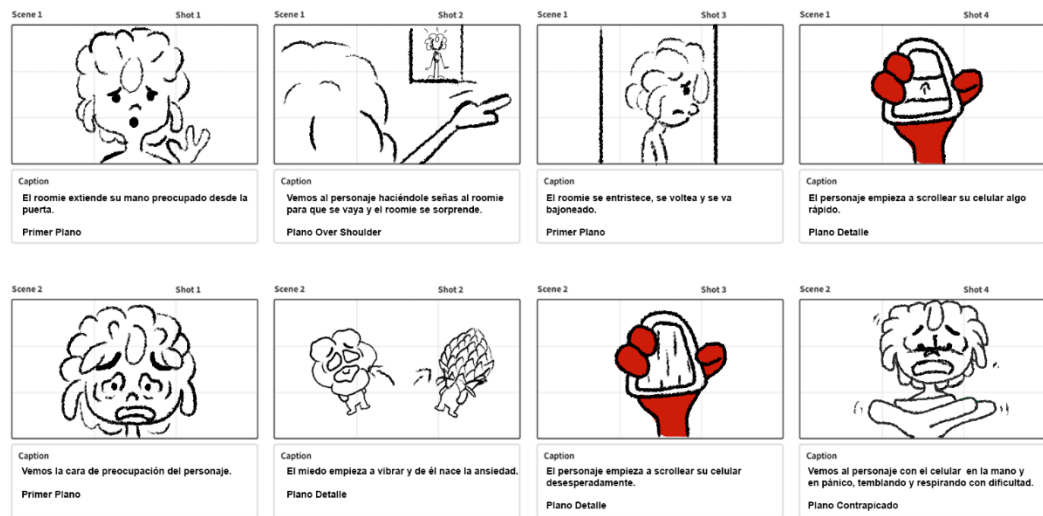


Figura 14 Storyboard Parte 13 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

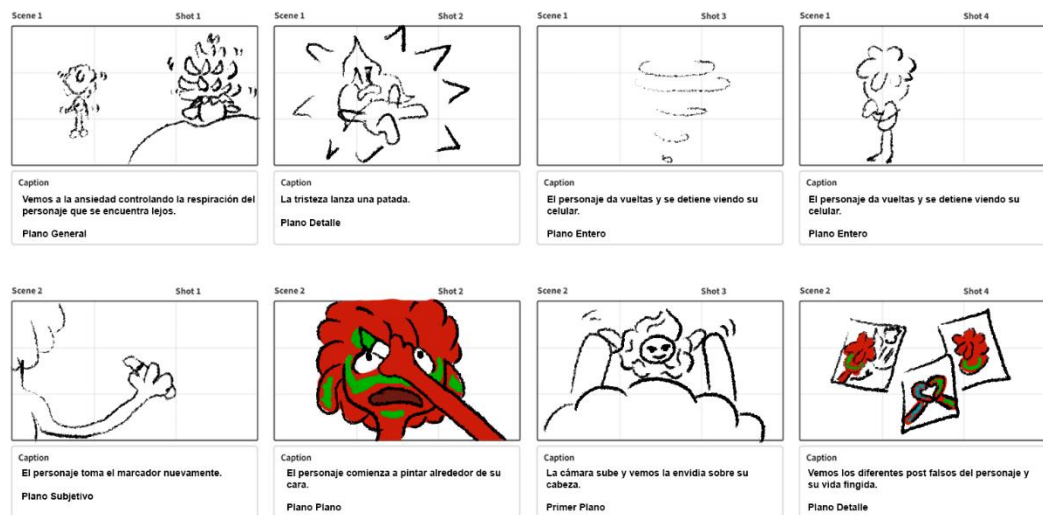


Figura 15 Storyboard Parte 14 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard



Figura 16 Storyboard Parte 15 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard



Figura 17 Storyboard Parte 16 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

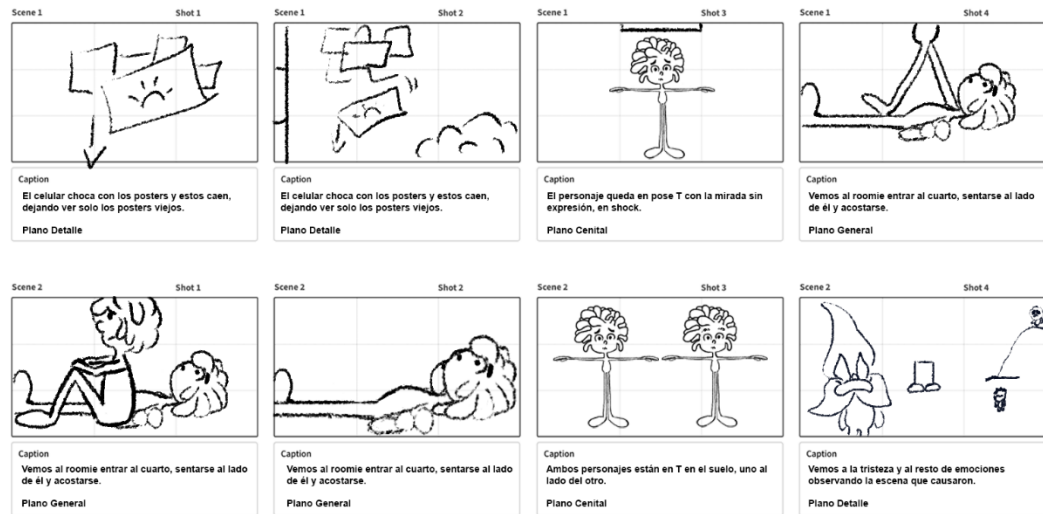


Figura 18 Storyboard Parte 17 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

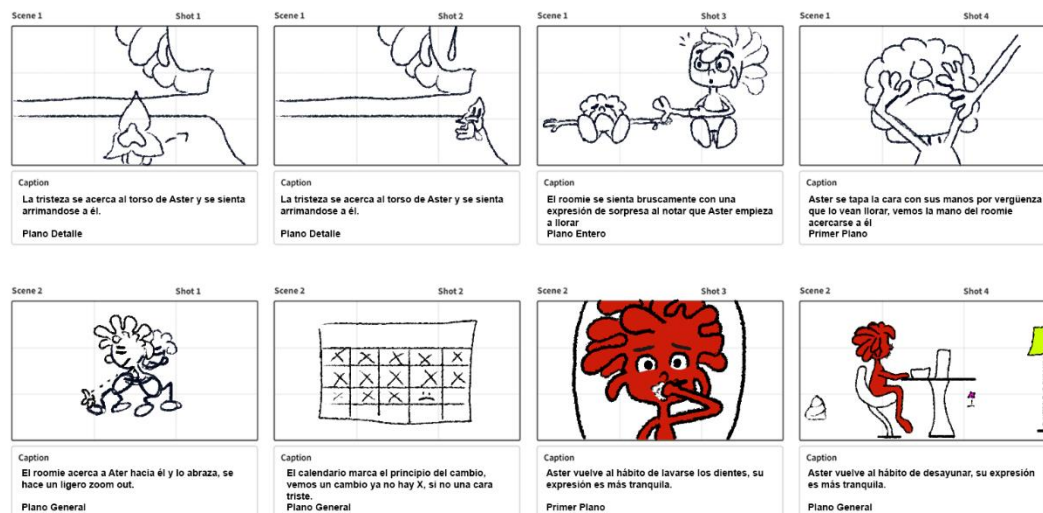


Figura 19 Storyboard Parte 18 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard

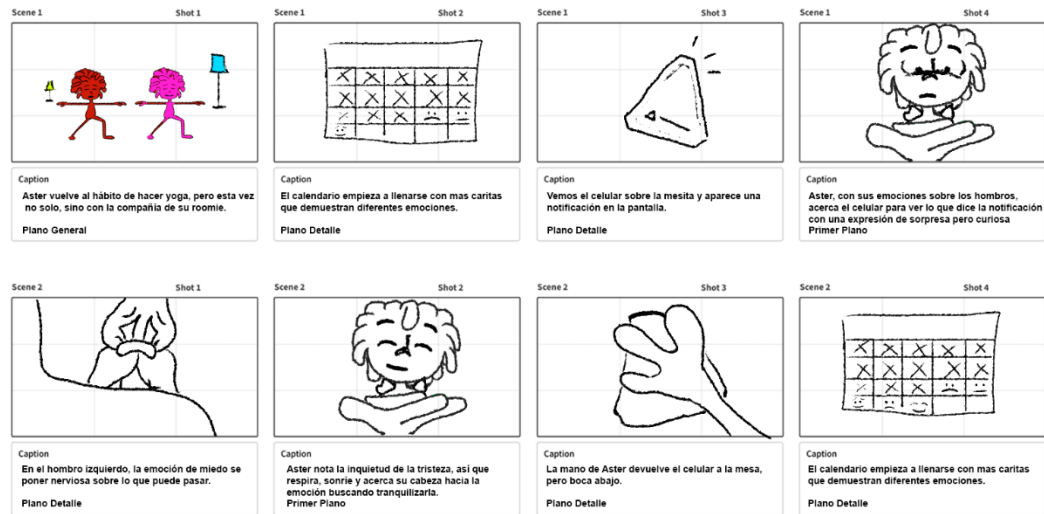


Figura 20 Storyboard Parte 19 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard



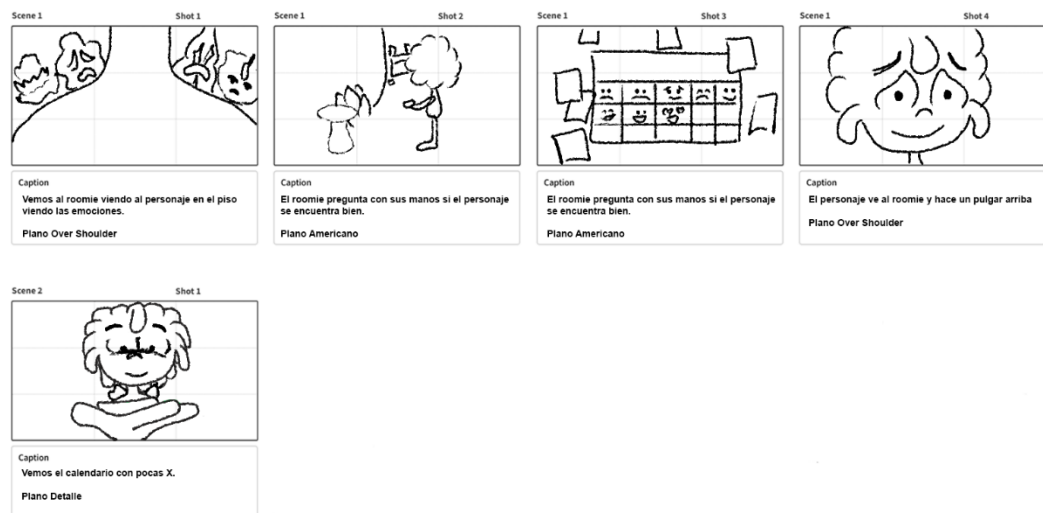
Figura 21 Storyboard Parte 20 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard



Figura 22 Storyboard Parte 21 - Dibujado por Víctor Villarreal

Storyboard



2.6.5 Diseño de personajes

Ficha de Personaje Principal

Nombre: Aster

Personalidad: Introverso y perceptivo, con una alta vulnerabilidad frente a la comparación social.

Valores Morales: Honestidad emocional, respeto por el espacio ajeno y empatía

Ambiciones: Construir una identidad auténtica y alcanzar un sentido de pertenencia sin depender de métricas artificiales.

Miedos: El rechazo y ser excluido por conocidos o por un grupo.

Talentos: Alta capacidad para la composición visual y la fotografía.

Clase social: Media urbana

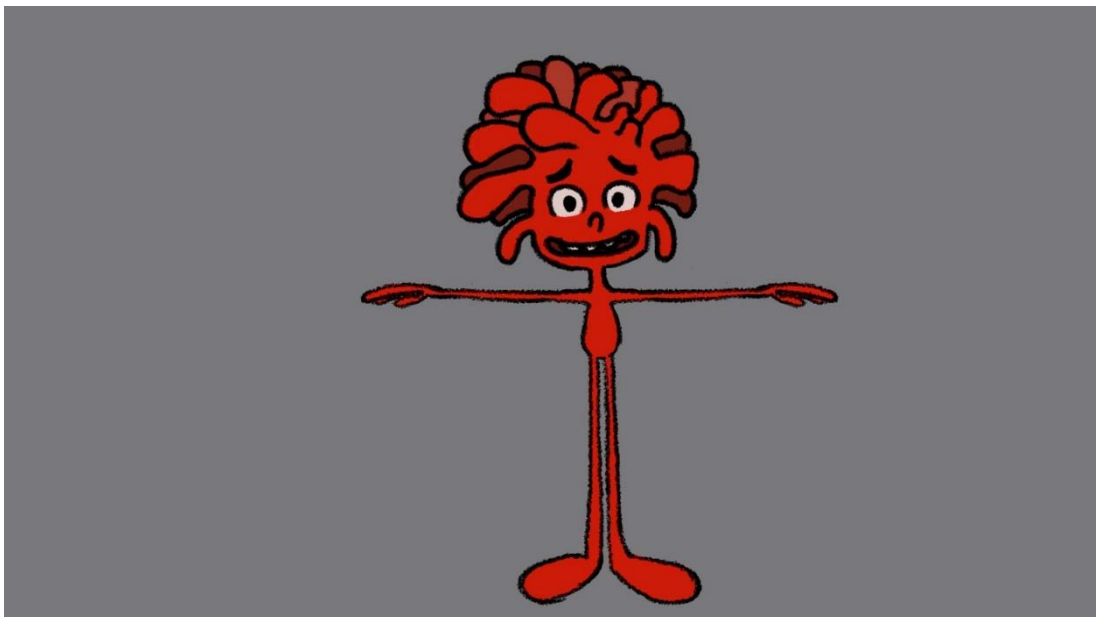
Ocupación: Estudiante universitario

Amistades: Elijah, quien asume el rol de red de apoyo primaria.

Pasatiempos: Le gusta revisar sus redes sociales, hacer yoga, pasar tiempo con Elijah y tomar fotografías.

Religión/ Filosofía: Pensamiento secular orientado al pragmatismo, valora el presente tangible por encima de constructos dogmáticos.

Figura 23 Concept de Aster - Personaje creado por Víctor Villarreal



Aster fue diseñado con una silueta alargada para buscar enfatizar la expresividad de sus movimientos y favorecer una animación más dinámica. Sus extremidades largas pretenden utilizarse para exagerar las poses y gestos, con la intención de facilitar la comunicación de emociones mediante el lenguaje corporal, un principio ampliamente utilizado en la animación para potenciar la claridad de las acciones.

La elección del color rojo pretende responder a criterios narrativos y visuales. Al desarrollarse la historia en escenarios dominados por tonos fríos, el rojo busca generar un contraste cromático que dirija la atención del espectador hacia el personaje. Asimismo, diversos estudios sobre psicología del color indican que el rojo suele asociarse con energía, intensidad y alta capacidad para captar la atención visual (Eiseman, 2000).

Estéticamente, se buscó que Aster transmita la sensación de estar modelado en plastilina. Para ello, su cabello fue diseñado con formas orgánicas similares a tentáculos o pétalos gruesos que sobresalen de la cabeza, aportando volumen y concentrando el peso visual en el rostro. Esta decisión busca facilitar que las expresiones faciales sean el principal punto de interés del personaje, equilibrando la simplicidad de su cuerpo estilizado.

Ficha de Personaje secundario

Nombre: Elijah

Personalidad: Amigable y tranquilo, le gustaría pasar el tiempo con amigos y extraña un amargo amor del pasado.

Valores Morales: Prioriza su paz sobre todas las cosas y siempre estar para quienes ama y considera los suyos.

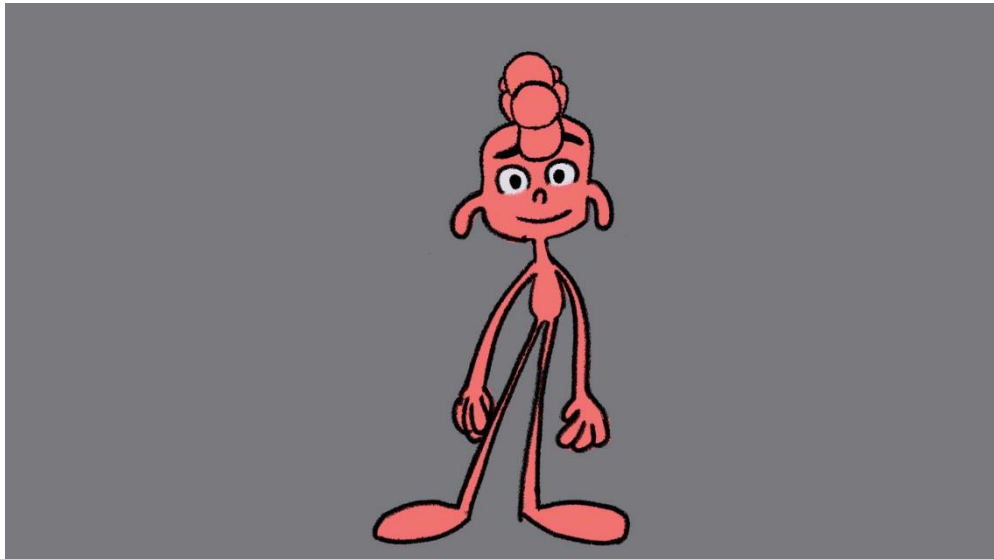
Ambiciones: Subir montañas altas.

Miedos: Las cucarachas y las mariposas

Amistades: Aster, su vecino y mejor amigo

Pasatiempos: Practicar guitarra, visitar a Aster y hornear.

Figura 24 Concept de Elijah - Personaje creado por Víctor Villarreal



Las emociones fueron concebidas a partir de especies representativas de la flora ecuatoriana, con el propósito de incorporar elementos de la identidad cultural del país dentro de la propuesta visual. Cada flor fue seleccionada considerando las características morfológicas que mejor evocan la emoción representada.

Figura 25 Concept de las Emociones - Personajes creados por Víctor Villarreal



La tristeza está inspirada en la orquídea drácula, cuya forma natural recuerda se asemeja a un rostro melancólico.

Figura 26 *Orquídea Drácula*



La envidia toma como referencia una rosa ecuatoriana, como metáfora sobre la belleza y las espinas que la envidia puede tener, modificando su color hacia tonalidades fucsias para diferenciarla cromáticamente de Aster y evitar competencia visual con el protagonista.

Figura 27 *Rosa Ecuatoriana*



La ansiedad se representa mediante la chuquiragua (*Chuquiraga jussieui*), flor emblemática de los Andes ecuatorianos, cuyas formas puntiagudas y textura irregular transmiten una sensación de tensión e inquietud.

Figura 28 *Chuquiraga Jussieui*



Finalmente, el miedo se inspira en la monopyle ecuatoriana, cuyas tonalidades blancas y púrpuras, junto con la disposición de sus pétalos, evocan una expresión frágil e inquietante.

Figura 29 *Monopyle ecuatoriana*



Todos estos personajes fueron desarrollados con la intención de emular una estética chibi y así buscar generar empatía con el espectador para aportar un equilibrio entre momentos de humor y situaciones emocionalmente intensas.

2.6.6 Diseño de escenarios

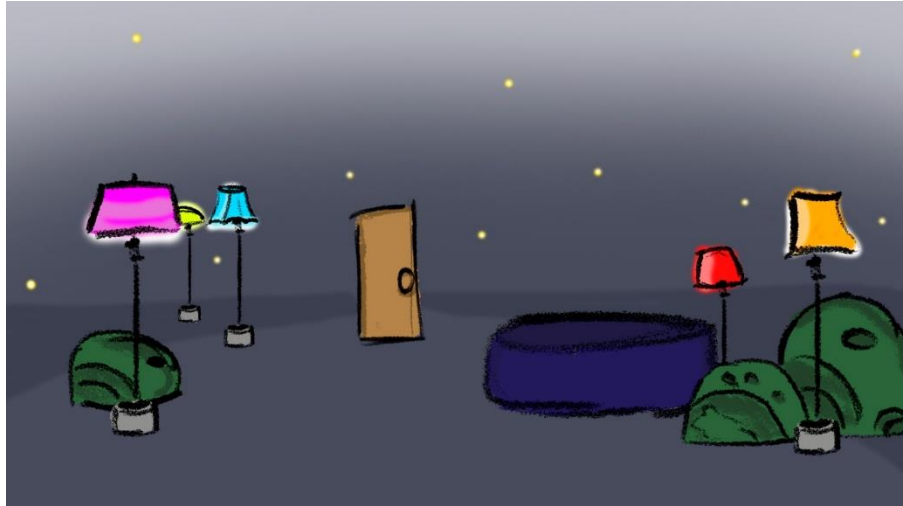
Para el desarrollo del escenario se planteó la creación de un ambiente surrealista y fantástico que acompañará la temática de la gestión emocional del presente proyecto. En lugar de representar un espacio cotidiano se decidió por construir un entorno visual que permitiera expresar las emociones del personaje principal de una manera más simbólica e inmersiva.

El escenario fue concebido como el lugar seguro del personaje principal de la historia partiendo de la idea de un dormitorio para representar un lugar personal e íntimo, sin embargo, se transforma en un ambiente imaginario que no responde completamente a las características de una habitación convencional. De esta manera, el escenario combina elementos propios de un dormitorio con componentes de un bosque fantástico.

La ambientación se desarrolló con un fondo oscuro y sin paredes o límites claramente definidos. Esta decisión permitió generar la sensación de que el espacio no tiene un final visible y se extiende más allá de lo que se observa en pantalla. A pesar de la oscuridad general del entorno, los elementos principales se destacan mediante fuentes de iluminación ubicadas en puntos específicos del escenario. Así, se buscó construir un espacio visualmente llamativo, íntimo y separado de la realidad cotidiana.

Se distribuyeron lámparas de diferentes tamaños y formas en diversas zonas del escenario, así como pequeñas esferas o puntos de luz ubicados en el suelo y alrededor del espacio. Estos elementos no fueron incluidos únicamente con una función decorativa, sino también para representar el estado emocional del personaje principal.

Figura 30 *Idea de Diseño de Escenario - Dibujado por Víctor Villarreal*

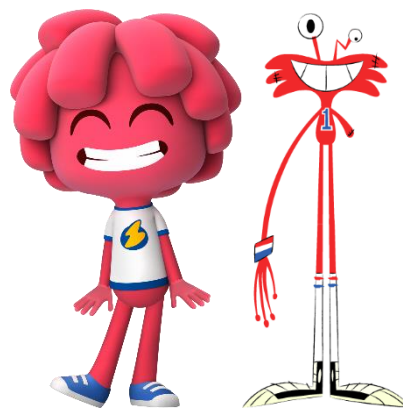


2.6.7 Línea grafica

Desde los primeros bocetos se buscó marcar formas redondeadas, elementos soñadores y el uso de colores en las lámparas que hay alrededor del escenario. Así mismo los personajes se les aplicó texturas para evitar que se vean planos, se usó figuras estiradas para resaltar su corporalidad y dinamismo, y se les colocó cabezas grandes para dirigir la atención a las expresiones de los personajes según cómo se sienten.

Entre las referencias que se tuvo presente están las formas conceptuales de las emociones de la película estadounidense producida por *Pixar*, *Intensamente*, las formas circulares y los lóbulos de los diseños de la serie *Jelly Jam* y diseños estirados y extravagantes de la serie *Mansión Foster y Amigazazo*.

Figura 31 Referencias Línea Gráfica - *Jelly Jam* y *Wildo Mansión Foster*



Para las emociones se eligieron diseños chibi para evitar que a través de su forma el público malinterprete las emociones como una amenaza para Aster, teniendo cuerpos pequeños y circulares color verde y cabezas de la flor que las representan. Una de las mayores influencias en la línea gráfica general que se estableció fue el *Hilda*, donde cada personaje según su diseño tiene diferente forma y ojos, así facilitando las expresiones según su forma.

Figura 32 Referencias Línea Gráfica - *Hilda*



Para el escenario se buscaba crear un escenario surrealista como sacado de un sueño, donde la atracción principal sean las luces en lámparas alrededor las cuales con su color indiquen el estado emocional del personaje principal. Nos basamos en escenarios como en la película *Soul*, donde hay mayor presencia colores fríos, se experimenta con las formas y se busca colocar elementos que representen los gustos y personalidad del personaje.

Se decidió usar dos tipos de tonos para diferenciar los personajes del escenario, tomando tonos cálidos para los personajes animados como el rojo, fucsia y naranja, mientras que para el escenario se usaron tonos fríos como el azul, celeste, verde y morado, así logramos despegar el personaje del fondo y poder identificar mejor la situación en la que se encuentran.

2.7 Producción

2.7.1 Elaboración de Personajes

El personaje principal se modeló en su totalidad, con el cuerpo, el rostro y el cabello como piezas integradas dentro de un mismo proceso de

construcción. Se procuró mantener una topología ordenada y una cantidad de polígonos controlada, en coherencia con el estilo cartoon ligeramente estilizado definido como identidad visual del proyecto desde la preproducción.

Figura 33 *Turnaround de Aster - Personaje Modelado por Eleane Suarez*

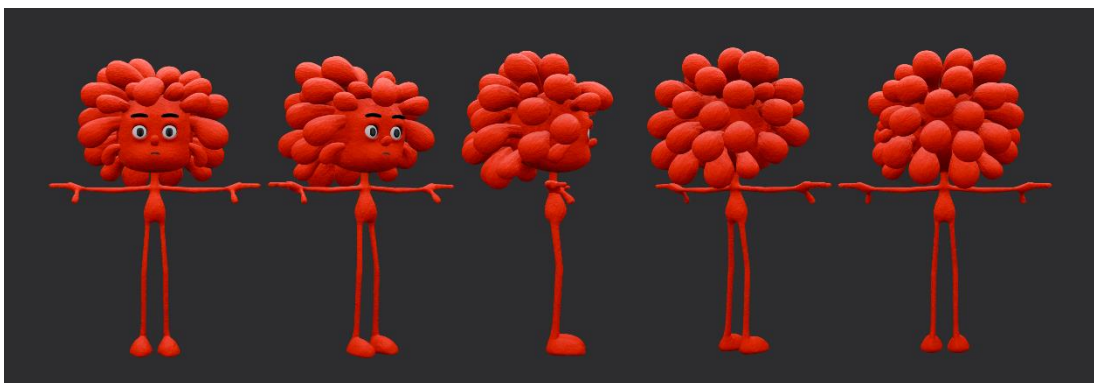
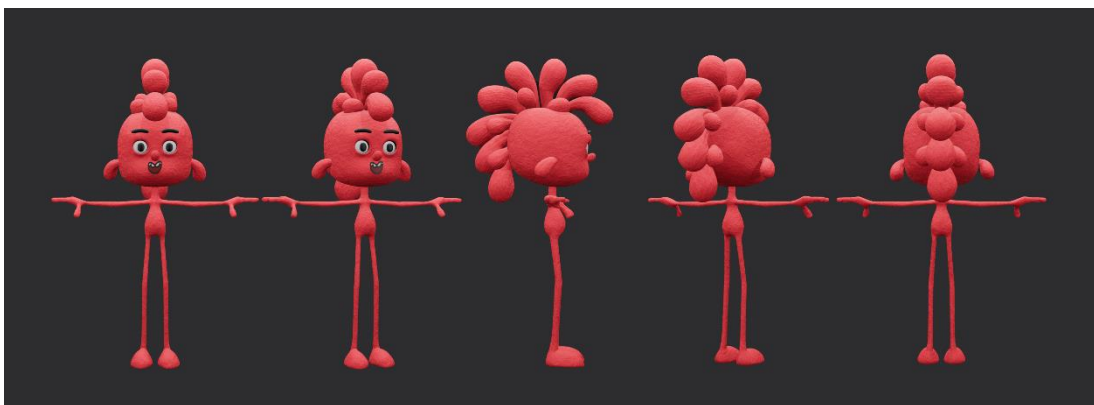


Figura 34 *Turnaround de Elijah - Personaje Modelado por Eleane Suarez*



Las cuatro emociones se diseñaron con un lenguaje visual completamente distinto: un estilo chibi y minimalista, tomando de referencia la sencillez expresiva de personajes como *Pocoyó*.

Figura 35 *Referencias Línea Gráfica Emociones - Pocoyo*



Estas decisiones permitieron desarrollar una anatomía articulada sencilla, simplificando las etapas de rigging y animación.

Figura 36 *Modelado de Tristeza - Personaje Modelado por Víctor Villarreal*



Figura 37 *Modelado de Miedo - Personaje Modelado por Eleane Suarez*



Figura 38 *Modelado de Envidia - Personaje Modelado por Víctor Villarreal*



Figura 39 *Modelado de Ansiedad - Personaje Modelado por Eleane Suárez*



2.7.2 Elaboración de assets

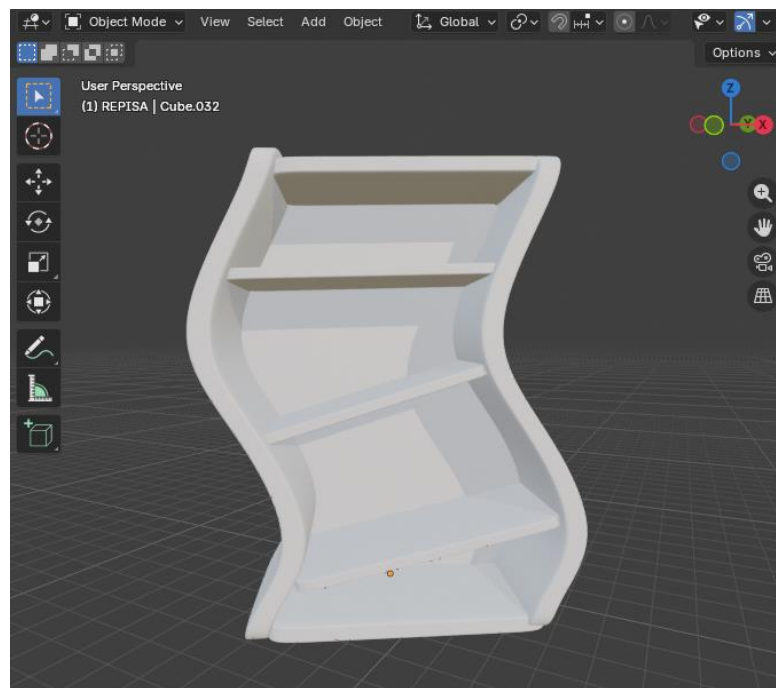
La construcción del entorno visual del cortometraje partimos de un principio básico en la producción de animación 3D, mantener un equilibrio entre la calidad visual del escenario y la eficiencia del sistema durante el render. Por esta razón, la mayoría de los elementos del ambiente se modelaron directamente en Blender, priorizando geometrías simples que pudieran transformarse en formas más complejas sin generar una carga excesiva de polígonos.

Para esto se recurrió al modificador Subdivision Surface aplicado sobre formas base como cubos, lo que permitió obtener superficies suavizadas y redondeadas para mantener bajo control la densidad de la malla. Esta decisión fue especialmente relevante porque el proyecto se planeó para renderizarse en 4K, así que cualquier acumulación innecesaria de geometría en el escenario podría traducirse en tiempos de procesamiento mucho más largos.

Uno de los elementos más representativos del entorno fue la superficie de césped que cubre gran parte del escenario. Modelar cada brizna de pasto de forma individual habría sido sumamente costoso en tiempo y recursos, así que se optó por diseñar una única pieza de césped como unidad base. A partir de ella se implementó un sistema de partículas que distribuyó automáticamente múltiples copias sobre la superficie plana del terreno,

variando de manera aleatoria su tamaño, dirección de crecimiento y orientación. El resultado fue una cobertura vegetal densa y orgánica, que evita la sensación de repetición mecánica que suele delatar el uso de un solo modelo replicado sin variaciones.

Figura 40 *Modelado del Asset Repisa - Asset Modelado por Víctor Villarreal*



El texturizado se aplicó únicamente a los elementos que lo requerían por su protagonismo en el encuadre: el personaje principal y algunos props puntuales del escenario, como marcadores, cajas y otros objetos de utilería visibles en primer plano.

Figura 41 *Modelado y Texturizado del Asset del Marcador - Asset Modelado por Víctor Villarreal y Texturizado por Eleane Suárez*

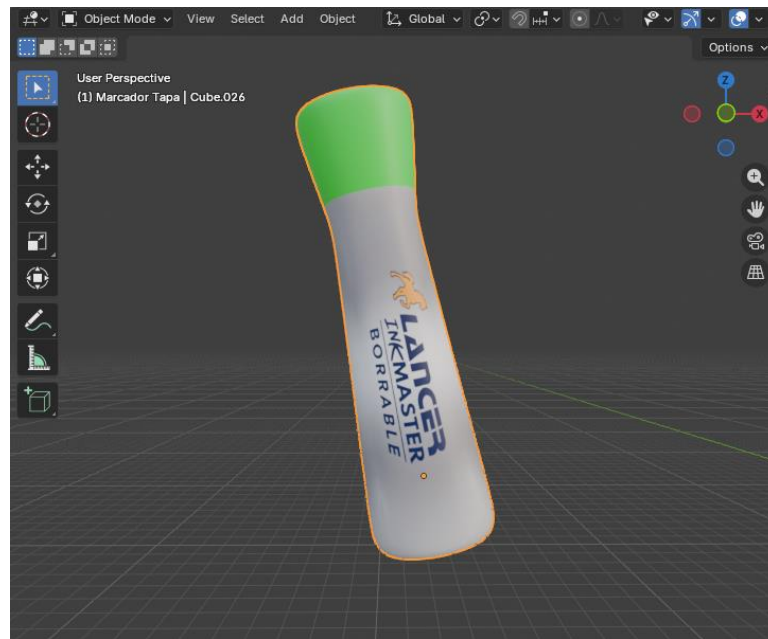


Figura 42 *Modelado del Asset Cámara Polaroid - Asset Modelado por Víctor Villarreal*



Para la gran mayoría de los assets del entorno no fue necesario desarrollar un desglose de coordenadas UV, ya que decidimos utilizar directamente materiales para el acabado visual buscado. Ajustando

parámetros como el color base y la rugosidad (roughness) de cada material se buscó lograr variaciones de superficie que aportan realismo y diferenciación entre objetos, sin recurrir a mapas de textura adicionales que habrían aumentado el tiempo de trabajo y el peso de los archivos.

Figura 43 *Escenario 1 Vista Viewport - Compositing por Eleane Suarez*



Figura 44 *Escenario 1 Render Final - Compositing por Eleane Suarez*



Figura 45 *Escenario 2 Vista Viewport - Compositing por Eleane Suarez*

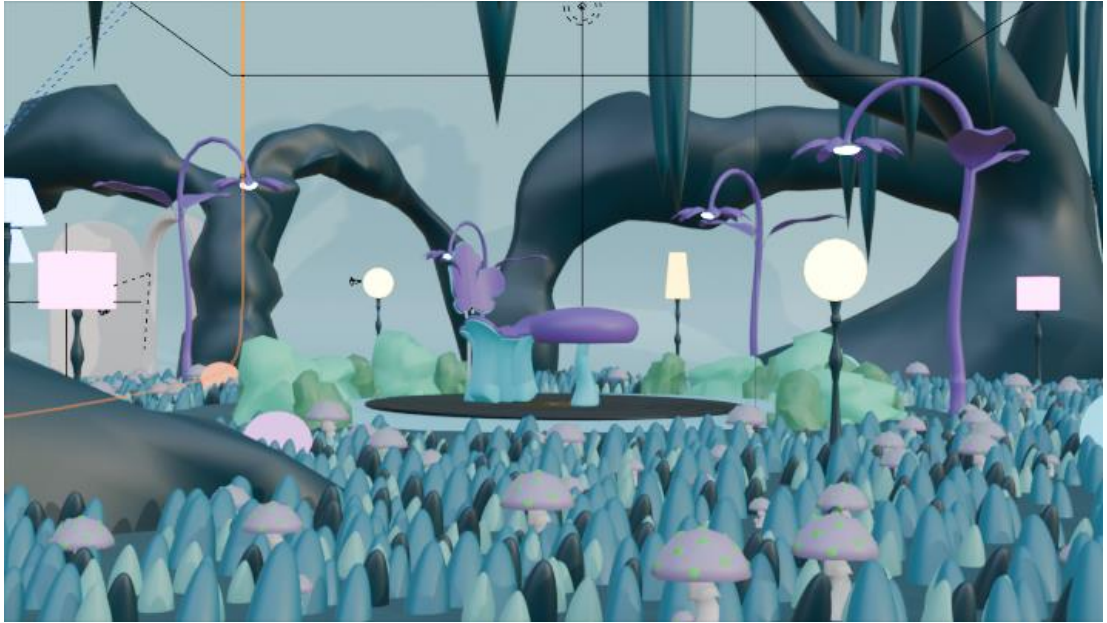


Figura 46 *Escenario 2 Render Final - Compositing por Eleane Suarez*



2.7.3 Elaboración de animación

El sistema de rigging se decidió según el tipo de personaje. Para las emociones se prescindió de un armature tradicional y en su lugar se construyó un sistema de controladores jerárquico, pensado para facilitar movimientos exagerados y de carácter expresivo. Esta jerarquía se estructuró en tres

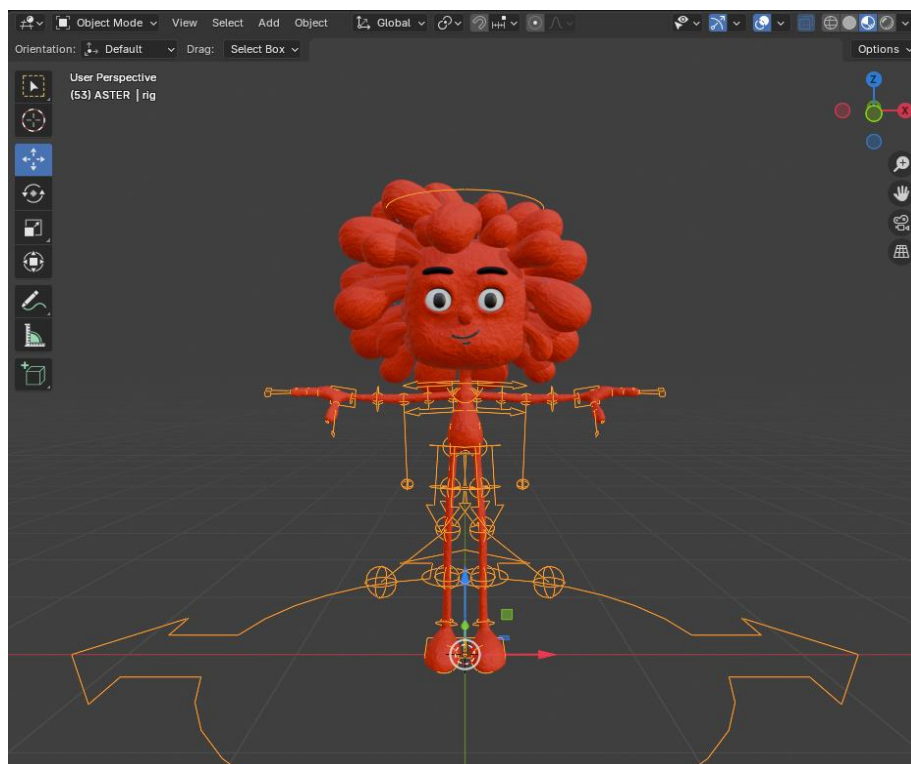
niveles: en la base, un controlador madre del cual dependían un controlador de torso y un controlador de cabeza; los controladores de los brazos, a su vez, se emparentaron con estos elementos secundarios. Por lo tanto, la animación de las emociones se realizó principalmente por rotación de estos controladores y partes del cuerpo de los personajes, lo que permitió el tono infantil y desmedido que se buscaba en su comportamiento dentro de la historia.

Figura 47 *Rigging de las Emociones - Rig por Eleane Suarez y Víctor Villarreal*



En cambio, al personaje principal se le creó el esqueleto mediante el sistema de rigging automático de Blender, que genera una estructura interna de huesos y ajustamos la estructura a las proporciones del modelo. A partir de esa base automática se hicieron ajustes manuales adicionales para que las deformaciones de las articulaciones, sobre todo en zonas de mayor movimiento como codos, rodillas y dedos, se comportan bien durante las poses y transiciones de la animación. A diferencia de las emociones, en este personaje se buscó un movimiento con mayor tendencia al realismo, sin abandonar del todo ciertos matices de exageración propios del lenguaje animado que refuerzan la expresividad de sus acciones.

Figura 48 *Rigging de Aster - Rig por Eleane Suarez*



El sistema de rigging automático descrito para el personaje principal cubrió solamente el cuerpo y el movimiento de la cabeza, pero no se extendió al rostro. Para la animación facial se prescindió de un rig articulado y se trabajó con rotación para los ojos y shape keys, deformaciones predefinidas de la malla que permiten pasar de una forma base a distintas variantes mediante interpolación (Blender Foundation, 2026). Esta técnica se aplicó en los párpados y en las cejas, los dos elementos que llevaban el peso expresivo del personaje en cada momento de la historia. En los párpados, las shape keys permitieron animar el parpadeo y las distintas expresiones, como sorpresa o tristeza, entre otras, sin llegar a recurrir a huesos ni controladores adicionales. Las cejas, modeladas como una malla independiente pero integrada visualmente al rostro, se resolvieron bajo la misma técnica, con su propio set de shape keys para cada emoción necesaria para el cortometraje.

Figura 49 Shape Keys del Rostro de Aster - Elaborados por Eleane Suarez



La boca se abordó de otra manera. En vez de modelar como geometría tridimensional deformable, se construyó una superficie plana sobre la que se proyectó una textura, pensada específicamente para el lip sync del personaje. Esta textura se preparó como una secuencia de imágenes, cada una con una posición distinta de la boca y se integró en Blender mediante la función de offset de frames, que permite desplazar la reproducción de la secuencia para ajustarla al tiempo y al ritmo de cada escena. La sincronización labial depende del avance controlado de una textura bidimensional diseñada de antemano con ajustes manuales según lo que pedía cada escena y no de la deformación tridimensional del modelo o rigging facial.

La animación se desarrolló a 24 fotogramas por segundo, estándar habitual en producciones audiovisuales y de animación. Para evitar sobrecargar un único archivo con todas las cámaras y escenas del cortometraje, se decidió trabajar cada cámara en un archivo independiente de Blender. Esta separación facilitó la organización del proyecto a lo largo de la producción y agiliza los tiempos de carga y procesamiento durante la edición.

Un punto particular del flujo de trabajo fue la verificación del timing y la ambientación de cada escena antes del render final en alta calidad. Como el motor de renderizado usado fue Cycles con un costo computacional bastante

mayor que otros motores como Eevee, no era práctico revisar la animación con una vista previa convencional. Por eso se optó por generar renders individuales de cada escena de la animación en una resolución reducida de 300 por 180 píxeles, muy inferior a la resolución final en Full HD o 4K.

Este render, aunque insuficiente para el detalle visual alcanzaba para evaluar el comportamiento de la iluminación en la escena permitiendo confirmar si la atmósfera lograba la intención narrativa, y el timing general de la animación, es decir, observamos si los tiempos de cada acción se ajustaban al ritmo buscado en cada escena antes del renderizado en alta resolución. Solo después de confirmar ambos aspectos se ejecutaba el render definitivo en la resolución final del proyecto.

Como parte de este proceso, la iluminación y la ambientación también funcionaron como recurso narrativo. En los momentos de mayor intensidad emocional, los entornos se volvían visualmente más oscuros y eran apoyados por las lámparas del entorno y otras fuentes lumínicas cuyo color variaba según el estado emocional del personaje principal. En algunas escenas también se usó profundidad de campo (depth of field) para dirigir la atención del espectador hacia elementos específicos y reforzar el enfoque narrativo de cada momento.

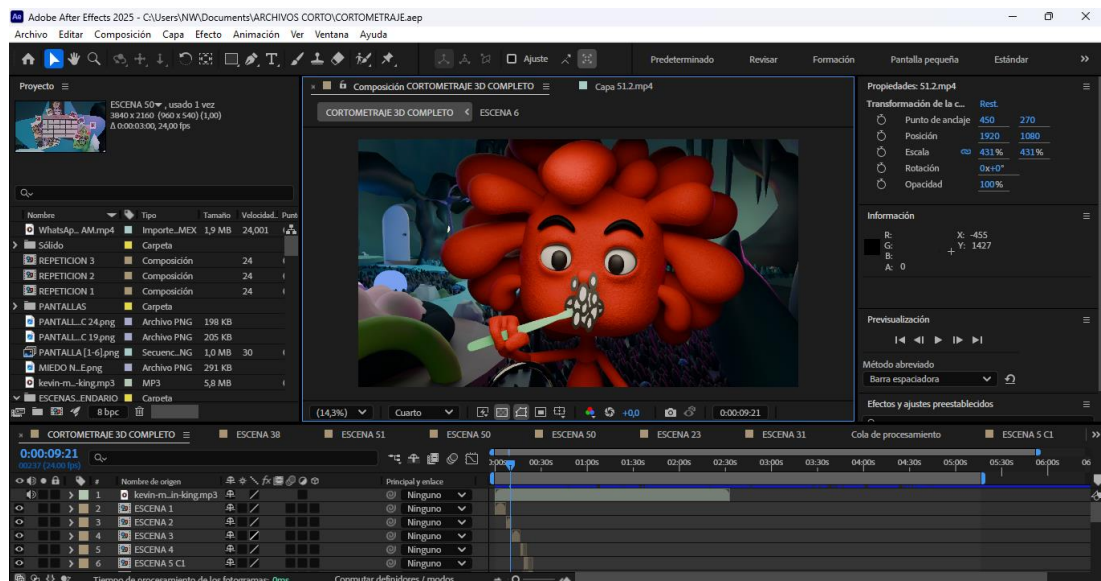
El renderizado final se ejecutó con el motor Cycles de Blender, configurado para procesar por GPU, en 4K. Esta decisión respondió a la intención de tener un producto final de alta calidad visual, contemplando la posibilidad de postular el cortometraje a festivales de animación una vez concluido.

2.8 Post - producción

2.8.1 Montaje – edición

El montaje y la edición constituyeron la etapa en la que se organizaron y unificaron las secuencias renderizadas del cortometraje. Durante este proceso se seleccionaron, ordenaron y ajustaron los planos de acuerdo con la estructura del storyboard planteado, tratando de mantener continuidad visual, ritmo y coherencia entre las acciones del personaje principal y los elementos simbólicos presentes en cada escena.

Figura 50 *Montaje del Cortometraje en After Effects*



Además de integrar las imágenes provenientes de la animación 3D, la edición permitió incorporar recursos gráficos y efectos de postproducción que complementan la narrativa del cortometraje. Estos elementos contribuyeron a diferenciar visualmente los espacios, reforzar la lectura de las emociones representadas y facilitar la comprensión de determinados momentos de la historia.

2.8.2 Efectos en postproducción

Durante la etapa de postproducción se utilizaron los programas de Adobe como Photoshop empleado para la elaboración y preparación de ilustraciones, textos y recursos visuales en dos dimensiones. Se utilizó también Adobe After Effects para integrar elementos con las escenas renderizadas, animarlos y añadir efectos gráficos al producto audiovisual final.

Uno de los recursos desarrollados para el cortometraje consistió en la presentación de las flores que representan las emociones del personaje. Para ello, se diseñaron en Photoshop composiciones gráficas que incluyen el nombre de cada emoción y posteriormente se incorporaron en After Effects. Este recurso funciona como una breve presentación visual de cada flor y permite que el espectador identifique con mayor claridad la emoción que simboliza dentro de la narrativa.

De igual manera, el título del cortometraje fue diseñado e integrado durante la etapa de postproducción mediante el uso de Adobe Photoshop y

Adobe After Effects. También se trabajó la escena del calendario mediante técnicas de motion graphics en Adobe After Effects. En esta secuencia se animó la aparición progresiva de símbolos en forma de “X” y estados de ánimo correspondientes para cada día. La animación permitió que los elementos aparecieran de manera gradual y natural, reforzando visualmente el paso del tiempo y los cambios emocionales experimentados por el protagonista.

Asimismo, se realizó la composición y animación de fotografías tipo Polaroid ubicadas alrededor de un muro en forma de estrella. Estas fotografías representan los elementos, recuerdos y vínculos que Aster considera importantes. Mediante After Effects se organizó su aparición y distribución dentro de la escena, con el fin de enfatizar visualmente aquello que forma parte de su identidad y de su red afectiva.

Finalmente, la interfaz de la pantalla del celular fue desarrollada mediante ilustraciones elaboradas en Adobe Photoshop e integradas en Adobe After Effects. Este recurso permitió generar un contraste entre el mundo tridimensional de Aster y el entorno bidimensional de las redes sociales y la pantalla del dispositivo móvil. Dentro de esta interfaz se animaron elementos como publicaciones, desplazamiento vertical (scroll), textos e interacciones visuales, con el propósito de representar de manera más dinámica la experiencia digital del personaje y su exposición constante a redes sociales.

2.9 Validación del producto

Se les presentó el cortometraje a 3 diferentes profesionales de la salud, tras una previa conversación sobre el tema tratado en el video pudimos notar que bajo sus diferentes conceptos sobre regulación y gestión emocional el cortometraje cumple con el objetivo de comunicar el mensaje sobre la salud emocional frente a la comparación continua en redes sociales.

Empezando por los diseños, les resultó una correcta representación de las emociones, no como algo malo sino como algo natural, en palabras de la psicóloga Odalys Robles (comunicación personal, 2026): “Cada una tiene su propia personalidad, lo que ayuda a distinguir cuál emoción es cuál y qué función están teniendo en la vida del personaje”. Así mismo, el diseño del personaje principal, Aster, al ser un personaje de fantasía se busca aumentar

la facilidad de conectar con el mismo o incluso de identificarse con él. Lo abstracto permite a las personas identificarse con el personaje sin pensar en “yo no soy/me veo así, así que no me servirá/ayudará” (K. Ocaña, comunicación personal, 2026).

Respecto a la historia, hay detalles que, de acuerdo con los profesionales entrevistados, hacen que sea muy identificable al público, como el tema de la rutina y cómo esto afecta en la valoración de la realidad personal contra la percepción idealizada de la “realidad” de otros a través de una publicación en redes sociales. “Me gusta que muestren la rutina, al principio me costó un poquito entender porque se repetía lo que el personaje hacía, pero cuando lo entendí dije wow, es que así es como se ve vivir en una rutina y por eso vemos más grande la vida de otros” (M. López, comunicación personal, 2026).

En términos generales, de acuerdo con los profesionales entrevistados, la situación planteada, las estrategias de regulación emocional mostradas y los diseños presentados cumplen con el objetivo de transmitir el mensaje de cómo enfrentar la ansiedad digital, y que a pesar de no haber una sola forma o una forma correcta de regulación emocional (K. Ocaña, comunicación personal, 2026). El video muestra muy buenas estrategias y herramientas como el encontrar nuevos hábitos, tener una red de apoyo y entender tus emociones y cómo operan en tu vida orientando, así como poder afrontar situaciones similares a las que vive el personaje, indicando además que, si bien este material de apoyo ayuda en momentos de desregulación emocional, nada va a reemplazar el trabajo de la terapia profesional.

Como complemento a la validación y en base al tercer objetivo específico planteado, realizamos el jueves 27 de agosto de 2026 un grupo focal presencial con 6 jóvenes de entre 18 y 25 años, cumpliendo así con el rango etario de nuestro público objetivo.

Los participantes pertenecían tanto a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil como a otras instituciones de educación superior de la ciudad, entre ellas la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) y la Universidad Tecnológica ECOTEC. La sesión tuvo una duración aproximada de una hora y se llevó a cabo en una sala cerrada, donde proyectamos el cortometraje mediante una tablet. Presentamos el producto y posteriormente

abrimos un espacio de conversación guiada, la cual registramos en audio para su posterior revisión.

Figura 51 Focus Group



Adicionalmente, extendimos un formulario con las mismas preguntas a otras personas que no pudieron asistir de manera presencial, quienes visualizaron el cortometraje de forma remota desde sus domicilios y registraron sus respuestas a través del mismo enlace de Google Forms, obteniendo en conjunto seis respuestas completas para el análisis.

Figura 52 *Participantes adicionales*



En cuanto a la impresión general, los participantes describieron la experiencia como intrigante e inmersiva, una participante señaló que el cortometraje "trataba de alguien con problemas sobre su autoestima con respecto a la vida de otros que se ven en redes sociales, sobre likes y reputación en redes sociales", lo cual confirma que el mensaje central se comunicó sin necesidad de explicación adicional. Visualmente, los participantes destacaron de manera consistente el diseño de las flores, los personajes y la paleta de colores del escenario.

Respecto a la comprensión de la historia sin diálogos, la mayoría de los participantes indicó haber entendido la narrativa a través de las acciones del personaje y "cómo se repetía la rutina de los días y su continuo descenso a las emociones negativas"; solo un participante calificó su comprensión en un nivel intermedio, lo que sugiere que, si bien el recurso narrativo sin diálogos funcionó en la mayoría de los casos, no logró un entendimiento total y unánime.

Sobre la identificación de las emociones representadas mediante flora ecuatoriana, todos los participantes lograron reconocerlas, sin embargo, varios participantes señalaron que el reconocimiento dependió principalmente de que el nombre de la emoción apareciera brevemente en pantalla junto a cada flor, y no únicamente de la asociación simbólica visual. Una participante lo expresó con claridad: "con la ansiedad, sin el nombre no la hubiera entendido". Esto indica que el simbolismo floral, por sí solo, no garantiza un

reconocimiento y que el recurso textual complementario fue determinante para el logro de este objetivo.

En relación con la naturaleza de las emociones representadas, encontramos respuestas divididas. La mayoría de los participantes las percibió como algo natural, propio del proceso de aprendizaje del personaje, señalando que "las emociones en esencia no son negativas ni dañinas, sino que el problema es la mala gestión o represión de las mismas", no obstante, dos participantes las percibieron como negativas o dañinas. Este resultado como una validación parcial de nuestro objetivo de despatologización emocional, ya que, si bien logramos comunicar este mensaje a la mayoría de los espectadores, no conseguimos hacerlo de manera unánime.

Sobre las estrategias de afrontamiento mostradas en el cortometraje, los participantes identificaron con precisión y de forma reiterada las dos estrategias que nos propusimos representar, el distanciamiento de las redes sociales y el retorno a hábitos de autocuidado, así como el apoyo emocional a través de la amistad, expresado en respuestas como "dejó de estar tan atento al teléfono y también a pasar más tiempo con su amigo" y "retomar su rutina de autocuidado y disminuir el consumo de redes". Al preguntarles si reconocían estas acciones como estrategias reales aplicables a su propia vida, la totalidad de los participantes respondió afirmativamente, aunque con matices realistas, como la observación de que "no todos somos iguales" y que ciertas estrategias "podrían funcionarles" a unos más que a otros. De igual manera, la totalidad de los participantes reconoció con claridad el papel de Elijah como red de apoyo dentro de la historia.

Finalmente, al solicitarles que explicaran el mensaje principal con sus propias palabras, obtuvimos formulaciones distintas entre sí, pero similares en la conceptual: "cómo las redes pueden consumirnos", "cómo se puede regular dichas emociones ante una comparativa en redes sociales", "la ansiedad social y cómo manejarla", y "sobre la gestión emocional en la era digital". La totalidad de los participantes afirmó que recomendaría el cortometraje a personas de su edad. En cuanto a mejoras, si bien algunos participantes no señalaron cambios, otros identificaron de manera consistente inconsistencias

en errores de movimiento en algunas escenas ("hay planos que deberían ser un poquito más largos para entender mejor lo que sucede en pantalla"), así como una sugerencia puntual se nos pidió de aumentar la vibración cromática de las flores.

CONCLUSIONES

Al finalizar este proyecto de titulación, concluimos que logramos desarrollar un cortometraje animado en 3D que cumple con el objetivo general planteado. A través de la validación con las psicólogas Mercedes López y Karol Ocaña, así como con Odalys Robles, confirmamos que el cortometraje comunica un mensaje de salud mental sin caer en la exposición directa del espectador.

En el proceso de documentación conceptual, entendimos que gestión y regulación emocionales son constructos complementarios y no equivalentes. Como señaló Ocaña (2026), la gestión emocional es "algo más global" que implica identificar nuestras emociones, comprender su significado y reconocer cómo reaccionamos ante determinados estímulos según nuestra propia personalidad, mientras que la regulación emocional opera de forma más específica en momentos de crisis. López (2026), reforzó esta idea al señalar que "para aprender a regularnos tenemos que aprender a gestionar". Valoramos que el recorrido narrativo de Aster logre representar esta síntesis de manera clínicamente coherente; sin embargo, reconocemos también que, por decisión metodológica propia, limitamos la representación a solo dos estrategias de afrontamiento, los hábitos protectores y redes de apoyo. Esto constituye una cobertura parcial de la regulación emocional y no una representación integral del mismo.

Consideramos que el diseño de personajes cumplió, en gran medida, su propósito comunicacional. Ocaña (2026), destacó que lo abstracto y fantástico de Aster "permite a las personas identificarse con el personaje sin pensar 'yo no soy/no me veo así, así que no me servirá'", validando nuestra decisión de alejarnos del realismo. De manera similar, López (2026) valoró que representáramos la rutina del personaje como contraste frente a la vida idealizada del influencer, un recurso que consideró altamente identificable.

Finalmente, concluimos que existe una brecha real en los recursos psicoeducativos disponibles para nuestro grupo objetivo. López (2026), destacó que la mayoría de los materiales existentes sobre gestión emocional se dirige a públicos infantiles y adolescentes, dejando desatendida a la

población de adultez emergente, justamente el segmento que abordamos en nuestro proyecto. Esto confirma la pertinencia de nuestro enfoque etario.

Complementamos la validación profesional con un grupo focal realizado el 27 de agosto con seis jóvenes de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil y de otras universidades de la ciudad, adicionalmente otros seis jóvenes que no pudieron asistir presencialmente, lo cual nos permitió, finalmente, contrastar directamente con nuestro público objetivo el nivel de reconocimiento y comprensión que perseguíamos en nuestro tercer objetivo específico.

Los resultados confirman que la mayoría de los participantes comprendió el mensaje central sin necesidad de diálogos, reconoció correctamente las cuatro emociones representadas y logró identificar con precisión las dos estrategias de afrontamiento hábitos protectores y redes de apoyo, así como el papel de Elijah como red de apoyo del protagonista. Asimismo, la totalidad de los participantes formuló, en sus propias palabras, una interpretación del mensaje coherente del planteamiento original sobre la gestión emocional frente a la comparación social digital, y afirmó que recomendaría el cortometraje a otros jóvenes de su edad.

No obstante, esta validación también reveló limitaciones que no habíamos podido identificar únicamente a través del criterio profesional. En primer lugar, encontramos que el reconocimiento de las emociones representadas mediante flora ecuatoriana dependió, en varios casos, del apoyo textual en pantalla y no únicamente del simbolismo visual, lo cual indica que nuestra apuesta por una narrativa puramente simbólica requirió, en la práctica, un refuerzo complementario para lograr una comprensión inequívoca. En segundo lugar, observamos que, si bien la mayoría de los participantes interpretó las emociones como naturales y no patológicas, una parte de ellos aún las percibió como negativas o dañinas. Finalmente, algunos participantes señalaron de manera puntual inconsistencias en la calidad de la animación y en el ritmo de montaje de ciertas escenas, observaciones que consideramos valiosas como retroalimentación formativa para una posible versión posterior del producto.

RECOMENDACIONES

Recomendamos que futuras producciones o segundas fases de este proyecto aborden narrativamente otras estrategias de afrontamiento no incluidas en el cortometraje, como el cambio cognitivo o el despliegue atencional descritos en el modelo de Gross (2015), reconociendo abiertamente que nuestra cobertura actual, centrada solo en hábitos y redes de apoyo, resulta parcial frente al modelo teórico que la sustenta. Al mismo tiempo, recomendamos preservar los elementos narrativos que fueron validados positivamente por el grupo objetivo, la representación no patologizante de las emociones, y el diseño de personajes abstractos que facilita la identificación sin rechazo. Consideramos que estos aciertos no deben perderse en el proceso de corregir las debilidades señaladas, sino mantenerse como base narrativa sobre la cual implementemos los ajustes recomendados.

Finalmente, dado que la población de adultez emergente permanece desatendida frente a la sobreoferta de contenidos dirigidos a niños y adolescentes, recomendamos que nuestro proyecto se entienda como una posible línea de trabajo más amplia que continúe generando espacios y recursos específicos para este grupo etario.

REFERENCIAS

- Acoba, E. F. (2024). Social support and mental health: The mediating role of perceived stress. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1330720>
- Alarcón-Allaín, G. F., & Salas-Blas, E. (2022). *Adicción a Redes Sociales e Inteligencia Emocional en estudiantes de educación superior técnica*. <http://dspace.umh.es/handle/11000/29268>
- Albites Alejo, G. A. (2024). *Diseño de una guía para reducir la crisis de identidad y autoestima a consecuencia de la influencia de las tendencias de moda en redes sociales en mujeres de 18 a 25 años*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0f88cc08-dbc2-4781-94e4-f76e3b65fe24>
- APA. (2024). *Manage stress: Strengthen your support network*. <https://www.apa.org/topics/stress/manage-social-support>
- Asanza, D. M. A., Maldonado, L. M. R., Sarmas, I. C. M., Maldonado, M. M. A., Sarmas, E. M. M., & Lojan, D. C. M. (2025). Educación Emocional y Bienestar: Herramientas para una Escuela Inclusiva. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 946–962. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16901
- Bernal Gómez, L. A., Cañón Bastidas, M. A., & Vargas Ruiz, G. (2025). *El impacto de las redes sociales en la salud mental*. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/23829>
- Bjureberg, J., Ljótsson, B., Tull, M. T., Hedman, E., Sahlin, H., Lundh, L.-G., Bjärehed, J., DiLillo, D., Messman-Moore, T., Gumpert, C. H., & Gratz, K. L. (2016). Development and Validation of a Brief Version of the Difficulties in Emotion Regulation Scale: The DERS-16. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 38(2), 284–296. <https://doi.org/10.1007/s10862-015-9514-x>
- Carmenate Rodríguez, O. (2016). *Herramienta para la selección de controles de animación de personajes 3D en Blender* [bachelorThesis, Universidad de las Ciencias Informaticas. Facultad-5.]. <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/123456789/7861>

- Carraturo, F., Di Perna, T., Giannicola, V., Nacchia, M. A., Pepe, M., Muzii, B., Bottone, M., Sperandio, R., Bochicchio, V., Maldonato, N. M., & Scandurra, C. (2023). Envy, Social Comparison, and Depression on Social Networking Sites: A Systematic Review. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(2), 364–376. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13020027>
- Castillo Riquelme, V. F., Cifuentes, Y. E. L., Araya-Fernández, M. E., & Martínez-Lecaros, B. N. (2023). (Des)regulación emocional en estudiantes universitarios: Cuando la adicción a dispositivos móviles pasa factura. *Propósitos y Representaciones*, 11(2), e1753–e1753. <https://doi.org/10.20511/pyr2023.v11n2.1753>
- Cisler, J. M., Olatunji, B. O., Feldner, M. T., & Forsyth, J. P. (2010). Emotion Regulation and the Anxiety Disorders: An Integrative Review. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 32(1), 68–82. <https://doi.org/10.1007/s10862-009-9161-1>
- Compas, B. E., Jaser, S. S., Bettis, A. H., Watson, K. H., Gruhn, M. A., Dunbar, J. P., Williams, E., & Thigpen, J. C. (2017). Coping, emotion regulation, and psychopathology in childhood and adolescence: A meta-analysis and narrative review. *Psychological Bulletin*, 143(9), 939–991. <https://doi.org/10.1037/bul0000110>
- Dai, S., Liu, Q., Chai, H., & Zhang, W. (2024). Neural mechanisms of different types of envy: A meta-analysis of activation likelihood estimation methods for brain imaging. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1335548>
- De Pablo, V. (s/f). *LA ANIMACION UNA OPCION PEDAGOGICA*. Recuperado el 24 de agosto de 2026, de https://www.mercaba.org/ARTICULOS/L/la_animacion_una_opcion_pedagogi.htm
- Dvash, J., Gilam, G., Ben-Ze'ev, A., Hendler, T., & Shamay-Tsoory, S. G. (2010). The envious brain: The neural basis of social comparison. *Human Brain Mapping*, 31(11), 1741–1750. <https://doi.org/10.1002/hbm.20972>
- Encyclopaedia Britannica. (2026, junio 29). *Fantasy | Definition, Meaning, Genre, & Examples | Britannica*. <https://www.britannica.com/art/fantasy-narrative-genre>

- Gómez, R. E. M., Larrota, N. A. D., & Perozo, L. M. (2022). La animación digital en el diseño gráfico. *Revista CONVICCIONES*, 9(17), 11–16.
- Gratz, K. L., & Roemer, L. (2004). Multidimensional Assessment of Emotion Regulation and Dysregulation: Development, Factor Structure, and Initial Validation of the Difficulties in Emotion Regulation Scale. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26(1), 41–54. <https://doi.org/10.1023/B:JOBA.00000007455.08539.94>
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271–299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Gross, J. J. (2015). Emotion Regulation: Current Status and Future Prospects. *Psychological Inquiry*, 26(1), 1–26. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2014.940781>
- Hall, K. J., Van Ooteghem, K., & McIlroy, W. E. (2023). Emotional state as a modulator of autonomic and somatic nervous system activity in postural control: A review. *Frontiers in Neurology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fneur.2023.1188799>
- Kedia, G., Mussweiler, T., & Linden, D. E. J. (2014). Brain mechanisms of social comparison and their influence on the reward system. *Neuroreport*, 25(16), 1255–1265. <https://doi.org/10.1097/WNR.0000000000000255>
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Kenwood, M. M., Kalin, N. H., & Barbas, H. (2022). The prefrontal cortex, pathological anxiety, and anxiety disorders. *Neuropsychopharmacology*, 47(1), 260–275. <https://doi.org/10.1038/s41386-021-01109-z>
- Le Blanc-Brillon, J., Fortin, J.-S., Lafrance, L., & Héту, S. (2025). The associations between social comparison on social media and young adults' mental health. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1597241>
- McGorry, P., Gunasiri, H., Mei, C., Rice, S., & Gao, C. X. (2025). The youth mental health crisis: Analysis and solutions. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1517533>

- MINTEL. (s/f). *91% de ecuatorianos utiliza las redes sociales en su teléfono inteligente – Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información*. 91% de ecuatorianos utiliza las redes sociales en su teléfono inteligente. Recuperado el 24 de agosto de 2026, de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/91-de-ecuatorianos-utiliza-las-redes-sociales-en-su-telefono-inteligente/>
- Moncayo Córdoba, A. S. (2022). *INSIDE: El diseño gráfico como contribución en el desarrollo de la inteligencia emocional consciente en los jóvenes de la Universidad de Nariño de la ciudad de Pasto* [Monografía]. Universidad de Nariño. <https://sired.udenar.edu.co/16557/>
- Morales, M. T. R., & Ramírez, M. de V. (2025). Impacto del uso excesivo de redes sociales en la salud mental: Un estudio cuantitativo en jóvenes adultos. *Políticas Sociales Sectoriales*, 3(3), 287–300. <https://doi.org/10.29105/pss3.3-184>
- Nazyrova, A., Sergaziyev, M., Omarbekova, A., Sautbayeva, L., Akimjan, Z., & Lamasheva, Z. (2026). Digital anxiety: Psychological effects of social media on women and a human-centered AI framework for mental health support. *Frontiers in Computer Science*, 8. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2026.1780814>
- Pasquini, L., Noohi, F., Veziris, C. R., Kosik, E. L., Holley, S. R., Lee, A., Brown, J. A., Roy, A. R. K., Chow, T. E., Allen, I., Rosen, H. J., Kramer, J. H., Miller, B. L., Saggarr, M., Seeley, W. W., & Sturm, V. E. (2023). Dynamic autonomic nervous system states arise during emotions and manifest in basal physiology. *Psychophysiology*, 60(4), e14218. <https://doi.org/10.1111/psyp.14218>
- Saltos Taday, A. D., & Parra Orozco, S. B. (2025). *El rol de las redes sociales en la identidad de los adultos*. [bachelorThesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/15123>
- Serra-Florensa, R., Sanz-García, J. P., & Lavandeira-Amenedo, Y. (2024). Concienciación de la salud mental en los jóvenes a través de la animación: Su representación en What's Up With Everyone? *Con A de animación*, (19), 50–72. <https://doi.org/10.4995/caa.2024.21005>

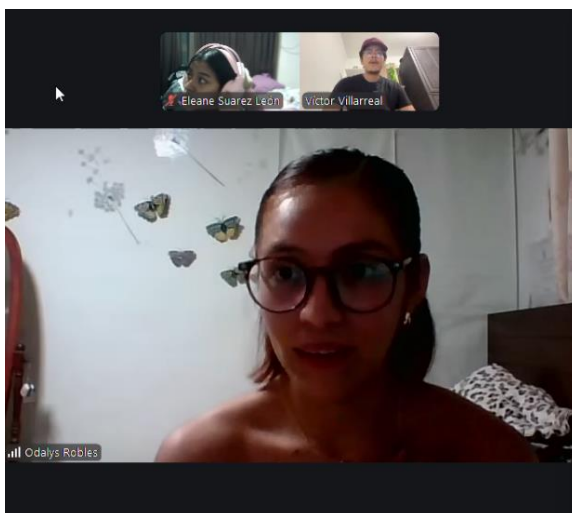
- Shannon, H., Bush, K., Villeneuve, P. J., Hellemans, K. G., & Guimond, S. (2022). Problematic Social Media Use in Adolescents and Young Adults: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(4), e33450. <https://doi.org/10.2196/33450>
- Sohn, S. Y., Rees, P., Wildridge, B., Kalk, N. J., & Carter, B. (2019). Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: A systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence. *BMC Psychiatry*, 19(1), 356. <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2350-x>
- Stanisławski, K. (2019). *Frontiers | The Coping Circumplex Model: An Integrative Model of the Structure of Coping With Stress*. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2019.00694/full>
- Swencionis, J. K., & Fiske, S. T. (2014). How social neuroscience can inform theories of social comparison. *Neuropsychologia*, 56, 140–146. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2014.01.009>
- Trudel-Fitzgerald, C., Boucher, G., Morin, C., Mondragon, P., Guimond, A.-J., Nishimi, K., Choi, K. W., & Denckla, C. (2024). Coping and emotion regulation: A conceptual and measurement scoping review. *Canadian Psychology / Psychologie canadienne*, 65(3), 149–162. <https://doi.org/10.1037/cap0000377>
- UNICEF. (2019, noviembre 5). *Más del 20% de los adolescentes de todo el mundo sufren trastornos mentales*. Más del 20% de los adolescentes de todo el mundo sufren trastornos mentales. <https://www.unicef.org/mexico/comunicados-prensa/m%C3%A1s-del-20-de-los-adolescentes-de-todo-el-mundo-sufren-trastornos-mentales>
- Universidad ORT Uruguay. (s/f). *Storytelling visual: Cómo contar historias con imágenes en cine, animación y videojuegos—Universidad ORT Uruguay*. Recuperado el 24 de agosto de 2026, de <https://fd.ort.edu.uy/blog/que-es-el-storytelling-visual-y-como-se-narra-sin-palabras-en-animacion-y-juegos>
- van Velthoven, M. H., Powell, J., & Powell, G. (2018). Problematic smartphone use: Digital approaches to an emerging public health problem. *DIGITAL*

HEALTH, 4, 2055207618759167.
<https://doi.org/10.1177/2055207618759167>

ANEXOS

ENTREVISTAS EN EL AREA DE PSICOLOGIA

Psicóloga y máster Odalys Robles - Acompañamiento en Producción y Validación de producto.



La Psicóloga y Máster Odalys Robles fue el principal acompañamiento profesional respecto al área de la salud mental a lo largo de este proceso creativo. Al principio del desarrollo de la tesis nos ayudó a entender vacíos conceptos de la regulación emocional, cómo funcionan las emociones e incluso con ideas de cómo representar ciertos escenarios que están en el corte final.

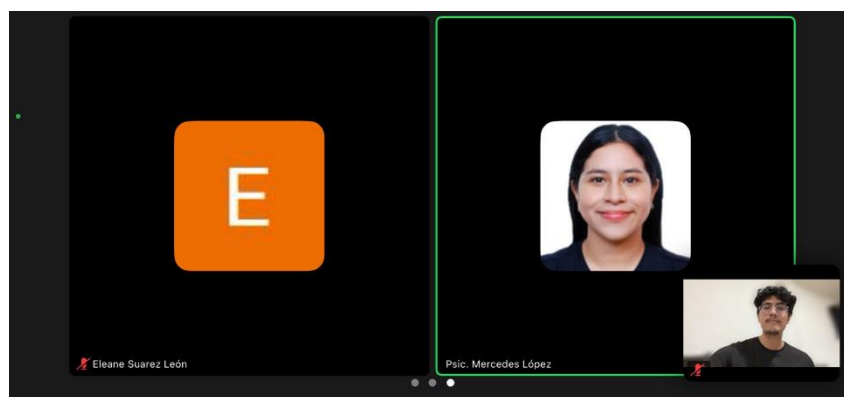
Se le consultó respecto a representación del personaje a lo que nos alentó a hacerlo como un personaje antropomorfo, pero sin características humanas como la piel o el cabello, sino una figura con quien cualquiera se pueda identificar por el contexto del personaje más no por su físico principalmente.

También se le presentó el storyboard a lo que ella nos ayudó sugiriendo correcciones en la representación de ciertas escenas, agregarle escenas que faltaban representar como el entender tus emociones, y la aprobación del

guion respecto a la regulación emocional y el funcionamiento de las emociones.

Al final se le presentó el cortometraje y le pareció bastante adecuada la representación de situaciones de desregulación emocional y como en el video se brindan herramientas para ayudar a mejorar y regular las emociones del personaje principal. Me encanta ayudar y formar parte de estos proyectos tan hermosos, donde con herramientas llamativas podemos difundir un correcto mensaje de la salud emocional (Odalys Robles, 2026, entrevista)

Entrevista a la Psicóloga Mercedes López - Validación del cortometraje



Sobre la relación entre gestión y regulación emocional, la profesional nos explicó que ambos procesos se complementan: "para aprender a regularnos tenemos que aprender a gestionar". Preciso que regular significa poder reconocer las propias emociones, entender qué se está sintiendo y de dónde proviene esa respuesta.

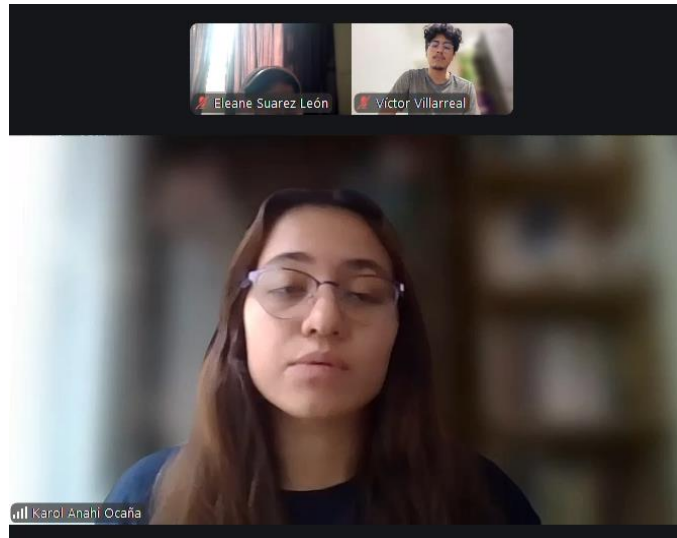
Respecto a la naturaleza de las emociones, indicó que son respuestas o reacciones instantáneas a estímulos o situaciones, influidas por el contexto y por el estado del día de cada persona; por esta razón, pueden gestionarse y regularse, ya que son de naturaleza cognitiva y no patológica. Señaló que, aunque una emoción es una respuesta corta, incluso si dura poco tiempo puede generar un cambio significativo en la persona. En contraste, explicó

que los sentimientos se construyen progresivamente y permanecen más tiempo, al estar influenciados por las emociones, las experiencias y los contextos acumulados: "las emociones se activan por el momento, los sentimientos se construyen por experiencias". Añadió que las emociones no operan de forma aislada, sino como un conjunto que puede desencadenarse una a otra y combinarse entre sí.

Sobre el valor comunicacional del formato audiovisual, comentó que en las películas las personas buscan puntos de identificación y comprensión, lo cual capta su atención y permite transmitir un mensaje importante. En su experiencia profesional, observó de forma crítica que existen más referentes de este tipo dirigidos a públicos infantiles y adolescentes, mientras que el grupo de adultez emergente (18 a 25 años) recibe mucho menos material orientado a la educación emocional, una carencia que consideró vigente incluso después de ver nuestro cortometraje.

Valoró positivamente que el cortometraje comunicara que existen soluciones frente a la situación planteada, y remarcó la importancia de habilitar más espacios para hablar sobre el malestar que produce estar tan conectados a un mundo digital idealizado, en comparación con el propio contexto, en una etapa de la vida que aún es altamente influenciable, una observación que entendimos también como un llamado a no considerar nuestro proyecto como una respuesta suficiente por sí sola. Cerró destacando que las emociones no son malas y que permanecen, y que consideraba importante ofrecer este recurso a una población que necesita este tipo de mensaje.

Entrevista a la Psicóloga Karol Ocaña - Validación del cortometraje



La profesional señaló en cambio de forma positiva que los personajes están bien representados y que su carácter abstracto permite que las personas se identifiquen con ellos sin pensar "yo no soy/no me veo así, así que no me servirá o ayudará", validando nuestra decisión estética de alejarnos del realismo.

Con respecto al proceso de regulación emocional, explicó que este comienza en el autoconocimiento: reconocer que se tiene un conflicto es el primer paso. Sobre la escena del abrazo, solicitó de manera crítica una corrección puntual en su planteamiento narrativo, señalando además que no existe una única forma correcta de representar una situación de pedir ayuda o de gestionar las emociones.

En un comentario favorable, definió que nuestro cortometraje constituye una herramienta psicoeducativa, entendiendo la psicoeducación como todo tipo de promoción de la salud mental. Diferenció los conceptos centrales del proyecto de la siguiente manera: la gestión emocional es un proceso más global, que implica identificar las propias emociones y el significado que tienen para cada persona, apoyándose en estrategias, en la personalidad individual y en la comprensión de cómo se reacciona ante ciertos estímulos; la regulación emocional, en cambio, se orienta más hacia situaciones de crisis, en las que se aplican estrategias para regular la expresión emocional cuando está ya no puede manejarse de manera

automática. Preciso que ambos procesos van de la mano, y que la conclusión del recorrido de nuestro personaje principal es precisamente la gestión emocional alcanzada a través de la regulación emocional.

Finalmente, indicó que no existen emociones negativas, sino emociones que generan incomodidad, y que las personas suelen definir las emociones por sus reacciones y consecuencias más que por la emoción en sí misma. En una observación crítica sobre el sustento teórico de nuestro proyecto, sugirió incorporar una explicación de las emociones y de su importancia para la supervivencia, señalando que estas están programadas para proteger a la persona.

Aquí tienes un ensayo analítico con los resultados del grupo focal, listo para incluir en tus Anexos. Está redactado en voz autoral, integrando tanto los hallazgos positivos como las limitaciones identificadas, y citando textualmente las respuestas de los participantes cuando corresponde.

ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL GRUPO FOCAL Y FORMULARIO

El presente análisis tiene como objetivo sistematizar e interpretar las respuestas obtenidas durante el grupo focal y encuestas realizadas el 27 de agosto de 2026, en cumplimiento de nuestro tercer objetivo específico. Participaron 12 jóvenes de entre 18 y 25 años, 6 en el grupo focal y 6 mediante encuestas, pertenecientes a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la ESPOL y la Universidad Tecnológica ECOTEC, de carreras diversas. De este grupo, obtuvimos seis respuestas completas a través del formulario de Google Forms, y complementadas por otras 6 mediante grabación de audio de la conversación presencial. A continuación, presentamos un análisis temático de los hallazgos.

Al preguntar a los participantes por su primera impresión al terminar de ver el cortometraje, encontramos una recepción positiva y comprometida emocionalmente con la historia. Las respuestas oscilaron entre "Me encantó

la historia", "Me intrigó mucho", "Que estuvo chévere" e "Impresionada e inmersiva en la historia". Destaca particularmente una respuesta que, sin haber sido dirigida por ninguna pregunta previa, identificó con precisión el núcleo temático del cortometraje: "Me parece trataba de alguien con problemas sobre su autoestima con respecto a la vida de otros que se ven en redes sociales, sobre likes y reputación en redes sociales". Esta formulación espontánea confirma que el mensaje central se comunicó de manera efectiva desde la primera visualización, sin necesidad de explicación adicional por parte de las autoras.

En cuanto a los elementos visuales que más llamaron la atención, los participantes destacaron de manera consistente el diseño de las flores, los personajes y la paleta de colores del escenario. Respuestas como "Las flores", "Los personajes de las flores, me parecieron muy lindos e interesantes. Tenían unos diseños llamativos" y "Me gustó el escenario y los colores" evidencian que la decisión estética de representar las emociones mediante flora ecuatoriana logró captar la atención visual del público, cumpliendo así con uno de nuestros propósitos de diseño.

Uno de los aspectos metodológicos centrales del cortometraje es su carácter narrativo sin diálogos, una decisión que buscaba facilitar la comprensión emocional y universal del mensaje. Al preguntar a los participantes si consideraban que la historia se entendió con claridad a pesar de esta ausencia, cinco de seis participantes respondieron afirmativamente, con formulaciones como "La verdad que sí, se pudo entender sin necesidad de diálogos" y "Sí, mediante las acciones del personaje y cómo se repetía la rutina de los días y su continuo descenso a las emociones negativas". Un participante, sin embargo, calificó su comprensión en un nivel intermedio: "Más o menos se entendió un 8 de 10", lo cual sugiere que, si bien el recurso narrativo sin diálogos funcionó en la mayoría de los casos, no logró un entendimiento total. Reconocemos esta observación como una limitación parcial de nuestra apuesta narrativa, que en futuras versiones podría abordarse mediante ajustes en el ritmo de montaje o en la duración de ciertos planos, tal como otro participante sugirió posteriormente.

Al preguntar si la historia refleja algo que ocurre realmente entre jóvenes universitarios de su edad, cinco de seis participantes respondieron afirmativamente, con formulaciones como "Sí, siendo sinceros, sí refleja a la mayoría de los jóvenes" y "Sí, porque habla sobre algo que todos los jóvenes sentimos". Un participante matizó su respuesta señalando: "Puede suceder con algunas personas, pero no con todos. Creo que sobre todo quienes buscan tener visibilidad en línea o dependen de cierta manera de validación externa", observación que consideramos valiosa porque reconoce la especificidad del fenómeno sin invalidar la representatividad general de la historia. Estos resultados confirman que el cortometraje logró conectar validando así nuestra decisión de enfocar la narrativa en la comparación social y la búsqueda de validación digital como ejes centrales del conflicto emocional de Aster.

En relación con el reconocimiento de las cuatro emociones representadas mediante flora ecuatoriana, todos los participantes lograron identificarlas correctamente. Sin embargo, varios participantes señalaron que el reconocimiento dependió principalmente del apoyo textual en pantalla y no únicamente del simbolismo visual de las flores.

Respuestas como "Cuando las flores se presentaron, lo que ayudó a identificarlas fue que aparecía el nombre brevemente en pantalla", "Sí pude reconocer, me ayudó a saber que ponían el nombre de la emoción cuando aparecían" y, de manera particularmente reveladora, "Algunas, con la ansiedad sin el nombre no la hubiera entendido, esto los nombres ayudaron demasiado para su identificación y también los rostros", indican que el simbolismo floral, por sí solo, no garantiza un reconocimiento.

Reconocemos esta observación como una limitación que requirió en la práctica un refuerzo textual complementario para lograr una comprensión inequívoca. En futuras versiones del proyecto, podríamos explorar si es posible fortalecer la asociación visual mediante ajustes en el diseño de las flores o en su comportamiento animado, de modo que el reconocimiento dependa menos del texto y más del simbolismo propiamente dicho.

Al preguntar si las emociones se mostraron como algo negativo o dañino, o más bien como algo natural en la historia de Aster, encontramos respuestas divididas. Tres participantes las percibieron como algo natural, con formulaciones como "Algo natural ya que son parte de cada uno" y "No las vi como ninguna de las dos, ni negativo y ni positivo, porque las emociones en esencia no son negativas ni dañinas, sino, siento que el problema es la mala gestión o una mala represión de las mismas". Esta última respuesta nos resulta especialmente significativa, ya que reproduce casi textualmente el mensaje central que nos propusimos comunicar: que las emociones no son patológicas en sí mismas, sino que el problema radica en su gestión.

Sin embargo, dos participantes las percibieron como negativas o dañinas. Reconocemos este resultado como una validación parcial de nuestro objetivo de despatologización emocional si bien logramos comunicar este mensaje a la mayoría de los espectadores, no conseguimos hacerlo a pesar de haberlas diseñado con un estilo chibi y amigable para evitar que se percibieran como amenazantes, aún transmite, para una parte de la audiencia, una connotación negativa asociada a la incomodidad que estas emociones generan.

En cuanto a las estrategias de afrontamiento representadas en el cortometraje, los participantes identificaron con precisión y de forma reiterada las dos estrategias que nos propusimos comunicar, el distanciamiento de las redes sociales y el retorno a hábitos de autocuidado, así como el apoyo emocional a través de la amistad. Respuestas como "Dejó de estar tan atento al teléfono evitando sentir emociones tan malas y también a pasar más tiempo con su amigo", "Retomar su rutina de autocuidado y disminuir el consumo de redes" y "Dejó de ver redes sociales y empezó a escucharse a sí mismo y lo que sentía" confirman que el mensaje sobre hábitos protectores y redes de apoyo se transmitió con claridad.

Al preguntarles si reconocían esas acciones como estrategias reales que una persona podría aplicar en su propia vida, la totalidad de los participantes respondió afirmativamente, aunque con matices realistas. Un

participante señaló que "Ciertas acciones podrían aplicarse, y a algunos podría funcionarles, no todos somos iguales", observación que consideramos valiosa porque reconoce la diversidad de experiencias y necesidades emocionales sin invalidar la utilidad general de las estrategias representadas. Estos resultados validan nuestra decisión de delimitar el alcance psicológico del cortometraje a estas dos estrategias, ya que demostraron ser comprensibles, aplicables y relevantes para nuestro público objetivo.

En relación con el personaje de Elijah como representante de una red de apoyo, la totalidad de los participantes reconoció con claridad su función dentro de la historia. Respuestas como "Sí, dado que estaba ahí para el protagonista y lo ayudó con su problema de ansiedad brindando su apoyo y presencia" confirman que la representación de la amistad como recurso protector se comunicó efectivamente, cumpliendo así con uno de los dos ejes estratégicos de nuestro mensaje psicoeducativo.

Al solicitar a los participantes que explicaran el mensaje principal con sus propias palabras, obtuvimos formulaciones distintas entre sí pero parecidas: "Le diría que el mensaje principal es sobre cómo las redes pueden consumirnos", "Cómo se puede regular dichas emociones ante una comparativa en redes sociales", "La ansiedad social y cómo manejarla", "No debemos depender de los comentarios y de las redes sociales", "Que cuando nos interesa más lo que piensa el resto de nosotros en vez de nosotros mismos o los que queremos, nos podemos descarrilar" y "Sobre la gestión emocional en la era digital". Consideramos que estas formulaciones espontáneas constituyen la evidencia más sólida de que el cortometraje logró comunicar su mensaje central, ya que cada participante fue capaz de reconstruirlo con sus propias palabras.

La totalidad de los participantes afirmó que recomendaría el cortometraje a otras personas de su edad, con formulaciones como "Super sí", "Sí, creo que puede ser algo con lo que otras personas, sobre todo jóvenes en la actualidad, puedan sentirse identificados" y "Sí, porque representa el daño que puede causar el compararse en redes". Este resultado indica que los participantes no solo comprendieron el mensaje, sino que lo consideraron

lo suficientemente relevante y pertinente como para compartirlo, validando así la utilidad social percibida del producto.

Finalmente, al preguntar qué cambiarían o mejorarían del producto para que el mensaje se entienda aún mejor, encontramos respuestas divididas. Tres participantes no señalaron cambios específicos, sin embargo, tres participantes identificaron de manera consistente inconsistencias en la calidad técnica de la animación y el montaje: "Algunas partes en la animación y en la calidad porque se nota que no todo tiene la misma calidad", "En algunas escenas hay errores de animación con movimientos rígidos o pérdida de calidad" y "Tal vez el montaje y la edición. Hay planos que deberían ser un poquito más largos para entender mejor lo que sucede en pantalla". Un participante sugirió además un ajuste estético puntual: "Les pondría unos colores un poco más vibrantes a las flores". Consideramos estas observaciones como retroalimentación formativa valiosa para una posible versión posterior del producto.

En síntesis, los resultados confirman que el cortometraje logró comunicar su mensaje central sobre la gestión emocional frente a la ansiedad digital, con un nivel de reconocimiento y comprensión satisfactorio por parte de nuestro público objetivo. Los participantes identificaron con precisión las dos estrategias de afrontamiento representadas, reconocieron el papel de Elijah como red de apoyo, y fueron capaces de formular el mensaje principal con sus propias palabras. Sin embargo, también identificamos limitaciones como el reconocimiento de las emociones, la percepción de las emociones como naturales, y se señalaron inconsistencias técnicas en la calidad de la animación y el montaje. Reconocemos estas limitaciones como áreas de mejora para futuras versiones del proyecto, y validamos, en conjunto con los hallazgos positivos, que el cortometraje cumple con su propósito psicoeducativo.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Suarez Leon, Eleane Katherine**, con C.C: # **0926071366** autora del trabajo de titulación: **Cortometraje animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 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, **3 de septiembre de 2026**

f. _____

Nombre: **Suarez Leon, Eleane Katherine**

C.C: **0926071366**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Villarreal Numerable, Víctor Andrés**, con C.C: # 0932161433 autor del trabajo de titulación: **Cortometraje animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años** previo a la obtención del título de **Licenciado 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, **3 de septiembre de 2026**

f. _____

Nombre: **Villarreal Numerable, Víctor Andrés**

C.C: **0932161433**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje animado 3D como apoyo psicoeducativo para la gestión emocional ante la ansiedad digital en jóvenes de 18 a 25 años		
AUTOR(ES)	Suárez León, Eleane Katherine Villarreal Numerable, Víctor Andrés		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ma Lam, Canva Byron, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado/a en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	3 de septiembre de 2026	No. DE PÁGINAS:	110
ÁREAS TEMÁTICAS:	Cortometraje animado, Animación 3D, Apoyo Psicoeducativo		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Cortometraje, animación 3D, gestión emocional, ansiedad digital, comparación social, adultez emergente.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): La salud emocional de los jóvenes universitarios se suele abordar a través de canales institucionales y clínicos tradicionales, los cuales informan sobre la desregulación emocional de manera explícita y técnica. Lo que da lugar a la producción de cortometrajes animados que traduzcan estos conceptos psicológicos a un lenguaje visual y simbólico, capaz de conectar con un público joven sin recurrir a la exposición directa o clínica del malestar emocional. De esta manera, se propone utilizar la animación 3D como medio para desarrollar un cortometraje psicoeducativo dirigido a jóvenes de 18 a 25 años, aprovechando los recursos que ofrece la animación 3D se busca transformar y traducir conceptos abstractos de la gestión emocional y las estrategias de afrontamiento en una experiencia audiovisual atractiva. Este proceso, respaldado por profesionales de la psicología pretende sostener esta propuesta como apoyo psicoeducativo frente al vacío instrumental identificado en la atención emocional de la adultez emergente.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 96 107 9426 +593 97 866 8505	E-mail: suarezeleane455@gmail.com andresvictorvn@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, 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):			