



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMICIÓN DE INFORMACIÓN: “CASO DE ESTUDIO
EDUCACIÓN ANIMAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autor:

Marín Cajas Kevin Jesús

Tutor:

Mg. Chango Pastuña Sergio Eduardo

Latacunga – Ecuador

Julio 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo **MARIN CAJAS KEVIN JESUS** con cédula de ciudadanía No. **0550368385** declaro ser autor del Proyecto de Investigación: **“ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL”**, siendo el **Mg. Chango Pastuña Sergio Eduardo** tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, Julio 2025

Firma



MARIN CAJAS KEVIN JESUS

C.I. N.º 0550368385

CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Marín Cajas Kevin Jesús**, identificada con cédula de ciudadanía N°. **0550368385** de estado civil soltero quien en lo sucesivo se denominará LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA. - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

Historial Académico

Inicio de la carrera: OCTUBRE_2021-MARZO_2022

Finalización de la carrera: ABRIL_2025-AGOSTO_2025

Aprobación en Consejo Directivo: 28 de JULIO de 2025

Tutor: Mg. Chango Pastuña Sergio Chango

Tema: “ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL”

CLÁUSULA SEGUNDA. - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como

requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

CLÁUSULA TERCERA. - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO: Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.

b) La publicación del trabajo de grado.

c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.

d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.

e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

CLÁUSULA SEXTA. - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD. - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS. - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

CLÁUSULA NOVENA. - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la

resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

CLÁUSULA DÉCIMA. - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

CLÁUSULA UNDÉCIMA. - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicitare.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, a los 30 días del 2025.

Firma



Marín Cajas Kevin Jesús
Autor
**CHANGO PASTUÑA SERGIO
EDUARDO**

Dra. Idalia Pacheco Tigselema, Ph.D.
LA CESTONARIA

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

“**ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL**” realizado por el postulante **Marín Cajas Kevin Jesús** de la carrera de **Diseño Gráfico**, considero que dicho Trabajo Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación, que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Julio, 2025



Firma

Chango Pastuña Sergio Eduardo

El Tutor

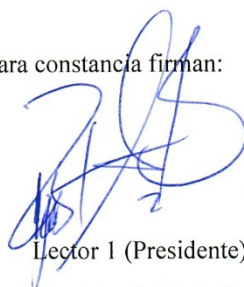
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, se aprueba el Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, el postulante **Marín Cajas Kevin Jesús** con el Proyecto de Investigación titulado: “**ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL**”, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos para ser sometido al acto de sustentación del Trabajo de Titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los anillados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 21, Julio de 2025

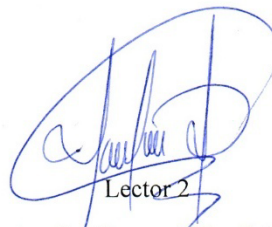
Para constancia firman:



Lector 1 (Presidente)

PhD. Ortiz Arévalo Paolo Roberto

CC: 0603984360



Lector 2

Mg. Aguilar Orozco Mike Orlando

CC: 0704346766



Lector 3 (Secretario)

Mg. Gutiérrez Bonilla Cristian
Daniel

CC: 0503124042

AGRADECIMIENTO

Este proyecto, aunque este hecho por mí la mayor parte no hubiera sido posible sin el apoyo de las personas que fueron parte de mi proceso, por ello quiero mencionar a mi tutor el Mg. Sergio

Chango quien me guio durante el proyecto dándome consejos que me motivaron a continuar, también quiero mencionar a mi compañera Cristina quien me estuvo ayudando con la redacción de proyecto escrito, también quiero agradecer a mis padres por siempre apoyarme, también a quienes entendieron mi situación durante mi preparación, esto no sería posible sin el apoyo de cada uno de ustedes,

¡Eternas Gracias a todos!

Kevin Jesús Marín Cajas

DEDICATORIA

Este proyecto está dirigido a ustedes, pequeños aventureros, interesados en el mundo que los envuelve. Que esto les oriente en la bella labor de atender a sus animales de compañía, instruyéndolos con cariño y consideración. Aprendiendo a apreciar y salvaguardar a cada ser vivo.

Y a ustedes, progenitores, aliados en esta travesía educativa: aspiramos a que este trabajo se convierta en un instrumento para compartir con sus hijos, reforzando juntos la relación con los animales. Que esto les motive a convertirse en modelos de compasión y saber, moldeando de esta manera una generación más consciente y respetuosa de todas las formas de vida.

Kevin Jesús Marín Cajas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
“Animación como medio de transmisión de información: Caso de estudio educación animal”

Autor:

Marín Cajas Kevin Jesús

RESUMEN

Este proyecto tiene el objetivo principal de crear una animación 2D, orientada a la educación y la concientización sobre el cuidado hacia los animales domésticos, para ello en este proyecto se ha planteado diseñar una herramienta intuitiva para ayudar a comunicar información relevante, emocional y atractiva especialmente para los niños/as y adolescentes como un recurso educativo, a través del lenguaje visual al que se pueda acceder con el propósito de ayudar a crear una mejor comprensión de las verdaderas necesidades de los animales, generando simpatía hacia ellos. Para llevar a cabo este proyecto se desarrolló bajo el método cualitativo y teórico basada en áreas como la narración visual, la psicología del color y los principios tanto del diseño gráfico y la animación. Además, se implementó la metodología de la caja negra sugerido por Christofer Johannes y los resultados del estudio mostraron que la animación es una herramienta efectiva para la transmisión de información en el ámbito de la concientización y el cuidado de los seres vivos, donde se combina elementos visuales, emocionales y educativos. El producto final no solo complementa una función comunicativa, sino que también muestra las capacidades del diseño gráfico como un factor de cambio social, lo que contribuye al desarrollo de la conciencia moral para respetar y cuidar a los animales.

PALABRAS CLAVE: diseño gráfico, animación 2D, educación animal, concientización y narrativa visual.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS, AND EDUCATION

**Title in English: “ANIMATION AS A MEANS OF TRANSMISSION OF
INFORMATION: “CASE STUDY ANIMAL EDUCATION”**

Author:

Marín Cajas Kevin Jesús

ABSTRACT

The main objective of this project is to create a 2D animation aimed at educating and raising awareness about pet care, especially regarding the prejudices, stereotypes, and misinformation surrounding the public regarding improper care and irresponsibility toward these living beings. Therefore, this project sought to provide an intuitive tool to help communicate relevant, emotional, and engaging information, raising awareness, especially among children and adolescents, by providing appropriate information on the care and respect of animals. For this reason, it was deemed necessary to design an educational resource, accessible through visual language, with the aim of helping to create a better understanding of the true needs of animals, generating sympathy for them. To this end, this research was developed using a qualitative and theoretical method based on areas such as visual storytelling, color psychology, and the principles of both graphic design and animation. Furthermore, the design method suggested by Christofer Johannes was implemented. The results of the study showed that animation is an effective tool for raising awareness and caring for living beings, combining visual, emotional, and educational elements. The final product not only complements a communicative function but also demonstrates the potential of graphic design as a factor in social change, contributing to the development of moral awareness to respect and care for animals.

KEY WORDS: graphic design, 2D animation, caring for living beings, awareness, and visual narrative.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al Idioma Inglés del Proyecto de Investigación cuyo título **“ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL”** presentado por **Marín Cajas Kevin Jesús**, egresado de la carrera de **Diseño Gráfico** de la **Facultad de Ciencias Sociales, Arte y Educación**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad por lo que autorizo al peticionario hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Julio del 2025

Atentamente,



Mg. Pacheco Marcelo

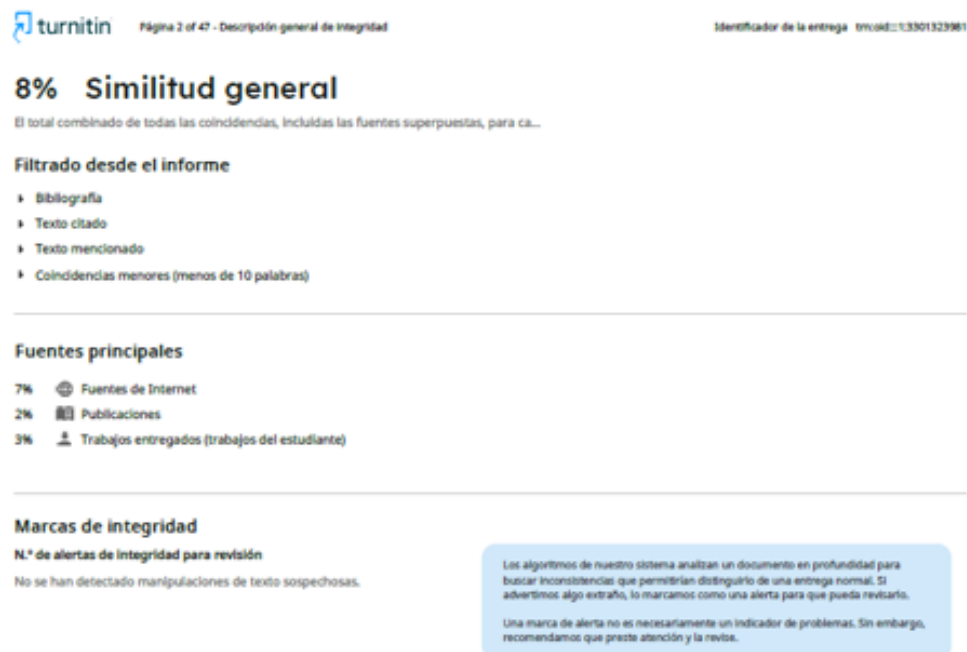
DOCENTE DEL CENTRO DE IDIOMAS

C.I. 0502617350

CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad del Tutor del Proyecto de Investigación con el tema: “**ANIMACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN: CASO DE ESTUDIO EDUCACIÓN ANIMAL**”, de **Marín Cajas Kevin Jesús**, de la carrera de Diseño Gráfico, remito la captura de pantalla del reporte de Turnitin con un porcentaje de coincidencias del 8 % y de Uso de Inteligencia Artificial 0 %, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

Similitud



turnitin Página 2 of 47 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega: 13301323981




8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión
No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Inteligencia Artificial



Página 2 of 46 - Descripción general de la escritura con IA

Identificador de la entrega trn:oid::1:3301323901

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de palabras. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral de 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se requiere revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de la toma de decisiones acerca del trabajo del estudiante. Lo alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los educadores a identificar texto que podría haberse creado con una herramienta de IA generativa. Nuestra evaluación de escritura con IA puede no ser precisa en todos los casos (existe la posibilidad de identificar erróneamente texto humano como generado con IA y probablemente generado como texto creado por humanos), por lo que no debería usarse como la única prueba para tomar acciones adversas contra un estudiante. Se necesita mayor escrutinio y criterio humano junto con la aplicación de la organización de las políticas académicas específicas de la institución para determinar si se ha incurrido en alguna mala conducta académica.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Latacunga, 23 de junio de 2025

Mg. Chango Pastuña Sergio Eduardo

C.C.: 0502372170

TUTOR

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR	iii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN..	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	vii
CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
AVAL DE TRADUCCIÓN DEL CENTRO DE IDIOMAS	¡Error! Marcador no definido.
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. BENEFICIARIOS.....	4
4.1. Beneficiarios directos	4
5. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
6. OBJETIVOS	5
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS.....	6
8. SUSTENTO TEÓRICO	7
8.1. Narrativa visual	7
8.2. Fundamentos de la narrativa gráfica	7
8.3. Animación	8
8.4. La importancia de animación	8
8.5. Tipos de Animación	9
8.6. Principios de la animación	10
8.7. Tendencias Actuales.....	11
8.8. Cuidado irresponsable.....	11
8.9. Desnutrición / Enfermedades	12
8.10. Preproducción:	12
8.11. Storyboard.....	13

8.12.	Animatic	14
8.13.	Producción:.....	14
8.14.	Post producción:	17
9.	VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	19
10.	METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL	19
10.1.	Enfoque de investigación	19
10.2.	Instrumento de investigación	20
10.3.	Metodología fundamentada en el modelo de caja negra	20
10.4.	Proceso para la creación de la animación.....	21
10.5.	Encuestas	22
10.6.	Focus Group	22
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	23
11.1.	Etapa de aplicación de la metodología.....	23
11.2.	Fase 1. Input	23
11.3.	Fase 2. Caja Negra	27
11.4.	Guion Narrativo.....	28
11.5.	Guion Técnico	31
11.6.	Bocetos / Digitalización	35
11.7.	Fase 3. Output	40
12.	IMPACTO DEL PROYECTO Y RESULTADOS	40
12.1.	Storyboard	41
12.2.	Ilustraciones a color en la escena	43
12.3.	Edición	43
12.4.	Impacto técnico	44
12.5.	Impacto social	44
13.	PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	45
14.	CONCLUSIONES	47
15.	RECOMENDACIONES	48
16.	REFERENCIAS	48
17.	ANEXOS.....	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de actividades	6
Tabla 2. “Metodología de diseño para el desarrollo de la propuesta creativa”	21
Tabla 3. Cronograma de Actividades	45
Tabla 4. Recursos directos	45
Tabla 5. Recursos técnicos	46
Tabla 6. Recurso indirectos	46
Tabla 7. Inversión total.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Principios de la animación.....	10
Figura 2. Ángulo de la cámara	18
Figura 3. Resumen de las posibles causas del problema y que se quiere hacer y para qué.	24
Figura 4. Resultados de las encuestas	25
Figura 5. Resultado pregunta 2	25
Figura 6. Resultado pregunta 5	25
Figura 7. Resultado pregunta 6	26
Figura 8. Resultado pregunta 7	26
Figura 9. Resultado pregunta 8	27
Figura 10. Ficha de personaje de Eri.....	36
Figura 11. Colorización del personaje Eri y su paleta de color.....	37
Figura 12. Ficha de personaje perro	38
Figura 13. Colorización del perro y su paleta de color	39

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta sobre conocimiento Animal y Animación.....	51
Anexo 2. Segunda página de la encuesta	52
Anexo 3. Resultado Checklist Focus Group	53
Anexo 4.Hoja de vida Mg. Chango Sergio	54
Anexo 5.Hoja de vida Marín Kevin	57

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

“Animación como medio de transmisión de información: Caso de estudio educación animal”

Fecha de inicio:

Octubre 2024

Fecha tentativa de finalización:

Julio 2025

Lugar de ejecución:

Barrio San Felipe- Eloy Alfaro- Latacunga- Cotopaxi

Facultad que auspicia:

Ciencias Sociales Artes y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Equipo de Trabajo:

Marín Cajas Kevin Jesús

Tutor del Proyecto:

Mg. Chango Pastuña Sergio Eduardo

Hoja de Vida (Ver anexo 4)

Coordinadora del Proyecto:

Marín Cajas Kevin Jesús

Hoja de Vida (Ver anexo 5)

Área de Conocimiento:

Este proyecto pertenece al campo del diseño gráfico y la comunicación intuitiva, ya que se centra en crear una animación 2D como recurso educativo.

Gracias a la historia del diseño y la imagen, buscó comunicar y generar una concientización evocando el respeto a los animales, especialmente en niños y jóvenes.

Línea de investigación:

Cultura, arte, diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño gráfico aplicado a investigación y gestión histórico-cultural.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto surge a partir de la necesidad de promover una educación más consciente sobre los animales que forman parte de nuestro entorno, especialmente los que nos rodean o conviven con nosotros, por lo que el limitado conocimiento del cuidado suele estar basado en ideas generales o estereotipos sociales que, en algunos casos, resultar ser perjudiciales para su bienestar. Por esta razón, es importante fomentar una educación que permita conocer mejor sus necesidades, comportamientos y cuidados adecuados. Por consiguiente, se propone el uso de la animación 2D como medio audiovisual para transmitir información clara, accesible y educativa sobre el cuidado animal, facilitando la comprensión de temas importantes y promoviendo la conciencia sobre el respeto y la responsabilidad hacia ellos.

3. JUSTIFICACIÓN

Tras el análisis de la problemática existente en el cantón Latacunga, Se elaboró una animación 2D, como una herramienta audiovisual atractiva y dinámica, para que se convierta en el canal ideal para transmitir este tipo de información, especialmente en entornos educativos formales e informales como una herramienta que pueda potenciar las intenciones conceptuales del discurso en relación de como el ser humano tiene esa relación del cuidado y protección con los animales.

Por ende, la animación se produce como aporte para sensibilizar y concientizar sobre los valores y descuidos que se generan a través de ideas erróneas.

De tal forma que el espectador pueda crear una conexión emocional con los personajes y de este modo el proyecto pretenda demostrar que, mediante el diseño gráfico, las narrativas y el mensaje, puedan promover activamente el desarrollo de una sociedad más consciente y empática.

4. BENEFICIARIOS

4.1. Beneficiarios directos

Demográfica: Hombre y mujeres de entre 8 - 14 años, estudiantes de escuela primaria y secundaria.

Geográfico: Institución Educativa Simón Bolívar

Comportamiento: Niños y adolescentes fanáticos de las caricaturas y de la narrativa gráfica.

Factor Económico: Población económicamente inactiva

Psicográficas: Personas que tiene conceptos erróneos acerca del cuidado animal.

5. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Actualmente, varios puntos de vista equivocados como ideas e informaciones incorrectas en el cuidado animal y la cultura popular han causado prácticas que pueden ser perjudiciales para la salud de los animales. Un ejemplo común es que los gatos deben consumir leche o que los perros puedan vivir permanentemente atados.

Estas nociones revelan la ausencia de educación animal efectiva, que está disponible y adaptada a diferentes grupos objetivo, especialmente niños y adolescentes.

Por ende, el diseño gráfico y especialmente la animación 2D brindan una oportunidad valiosa para crear materiales visuales atractivos y educativos que puedan ayudar a corregir estos estereotipos.

Sin embargo, todavía hay una producción limitada de contenido audiovisual que se centre en la educación animal desde perspectivas gráficas, juguetones y emocionalmente impactantes. Esto genera una motivación para poder mediante los conocimientos obtenidos explorar con la animación como una herramienta para transferir información apropiada, accesible y comprensible al entrenamiento público, promoviendo el desarrollo de la concientización en animales y responsabilidad por los mismos.

Identificación del problema específico:

Existe una ausencia de recursos visuales educativos que permitan informar de forma clara y efectiva sobre el cuidado responsable de los animales, especialmente dirigidas a niños y públicos jóvenes.

Formulación del problema

¿Cómo puede la animación 2D ayudar a transmitir información sobre el cuidado y respeto hacia los animales de forma efectiva y educativa para niños y jóvenes?

6. OBJETIVOS**Objetivo General**

Diseñar un producto de animación 2D como recurso audiovisual para la transmisión de concientización en el contexto del cuidado animal.

Objetivos Específicos

- Establecer los procesos comunicacionales acerca de proyectos de animación relacionados a la educación animal.
- Destacar las condiciones emocionales que generan los proyectos de animación a la hora de contar historias.
- Diseñar una animación en donde se refleje los aspectos narrativos y técnicos acerca de la educación animal.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 1

Matriz de actividades

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Establecer los procesos comunicacionales acerca de proyectos de animación relacionados a la educación animal 	<p>Acudir a la biblioteca de la universidad y del cantón. Investigación bibliográfica y audiovisual sobre proyectos similares.</p>	<p>Revisión de fuentes académicas y ejemplos de animaciones educativas. Análisis de técnicas y recursos utilizados.</p>	<p>Documento de análisis sobre recursos comunicacionales aplicados en animación educativa. Creación del guion literario en base a la definición del género de la trama de la animación donde se determinarán diálogos y acciones de los personajes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Destacar las condiciones emocionales que generan los proyectos de animación a la hora de contar historias 	<p>Estudio de casos sobre narrativa emocional en animación.</p>	<p>Observación y análisis de cortos animados con enfoque emocional. Identificación de elementos narrativos y visuales.</p>	<p>Informe de elementos emocionales más usados en animaciones educativas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar una animación en donde se refleje los aspectos narrativos y técnicos acerca de la educación animal 	<p>Desarrollo del producto animado (guion, storyboard, diseño, animación).</p>	<p>Aplicación de los principios de animación 2D. Uso de software de diseño y animación. Producción del video educativo.</p>	<p>Video animado de educación animal con contenido narrativo y técnico bien estructurado.</p>

Fuente: Marín, 2025

8. SUSTENTO TEÓRICO

8.1. Narrativa visual

La narrativa gráfica se refiere a una mezcla de elementos visuales propio, incluido el lenguaje, técnicas y recursos, estas técnicas permiten definir lo que se quiere dar a conocer, enriqueciendo la narrativa. Para ello Cabado (2020) menciona que esto implica el uso de imágenes, documentos, planificación intuitiva, secuencial, estructurada y el estilo de imagen para otorgar un impacto positivo al usuario, también considera que los tipos de narrativas gráficas varían según la orientación geográfica, la cultura y la época en la que se originan, de entre sus características de estilo gráfico narrativo, llegan a ser totalmente distintos, debido a la conspiración y la atmósfera de la historia, que se conspira en muchos medios diferentes.

Por ejemplo, *Dora la Exploradora* (2000), de Chris Gifford, y *Jorge el curioso* (2006), de H. A. Rey, Margret Rey, fueron obras innovadoras y a la vez muy visibilizadas por que más allá de la gráfica su contexto narrativo fue muy eficaz para el desarrollo emocional, evocando el respeto, empatía y el cuidado hacia los animalitos, una forma en la que combina entretenimiento con enseñanza de manera efectiva, usando una narrativa clara y repetitiva que facilita el aprendizaje en la niñez y la adolescencia.

8.2. Fundamentos de la narrativa gráfica

Como se había mencionado anterior mente que la narrativa contiene su propio lenguaje, además de técnicas y recursos, en el que las técnicas cumplen un rol extremadamente fundamental para lo que se quiere expresar, así como enriquecer la narrativa. Entonces se entiende que el uso de imágenes dentro de un contenido narrativo es clave para poder otorgar un impacto positivo en el usuario, puesto a que se ha transformado en un lenguaje cotidiano, para Cabado (2020) una vez más desde su perspectiva menciona que es prudente mencionar aquellos tipos de narrativas gráficas

para poder informar entre ellos se encuentran: la comedia, novelas gráficas, libros, dibujos animados y videojuegos.

Por consiguiente, para el desarrollo de este proyecto se tocará temas como:

8.3. Animación

¿Y qué es la animación?, la animación es la técnica de dar vida a imágenes estáticas mediante la producción del movimiento al reproducirlos a cierta velocidad. Esto se logra a través de la creación de una serie de gráficos en secuencia, que pueden ser dibujadas a mano, digitalmente o capturadas mediante técnicas de stop-motion. En el que la animación puede ser 2D o 3D, cada una con su propio conjunto de herramientas y enfoques.

Para Alonso Valdivieso, M. C. (2025) la animación no consiste solo en dar movimiento a un personaje de un punto (A) a otro, sino que también esta sea realista, por ende, logre generar una conexión con el espectador dándole la sensación de ser o estar en ella.

8.4. La importancia de animación

Una vez más Alonso Valdivieso (2025) menciona que la animación va más allá del entretenimiento; ya que también llega a ser una herramienta poderosa para transmitir ideas complejas de manera visual y atractiva.

- Esto en el ámbito educativo, por ejemplo, ayuda a simplificar conceptos difíciles.
- En el marketing, las animaciones captan la atención de los usuarios y refuerzan la identidad de marca.

Además, en los videojuegos y las películas, creando experiencias inmersivas que conectan emocionalmente con el público.

Ahora bien, en esta sección es importante mencionar que la animación en la lectura no solo se debe centrar en la infancia, al contrario, debe buscar también expandirse a lo largo de todas las etapas de la vida. Debido a que la lectura es un hábito que puede y debe ser cultivado desde la niñez hasta la adultez. De este modo se concluye que la animación se presenta como una herramienta

poderosa en el ámbito de la lectura y sus contribuciones a los aspectos cognitivos, como la atención, la comprensión y el desarrollo de habilidades narrativas, por lo que la convierten en un recurso esencial para educadores que buscan mejorar la experiencia de la lectura de sus estudiantes esto para (Ochoa, Palacios, Farias y Ortega ,2025). En su libro titulado: *Importancia de la animación a la lectura en el desarrollo cognitivo y emocional*. Editorial Pol del conocimiento.

8.5. Tipos de Animación

Para Adobe Inc. (2025) Los tipos de animación se pueden clasificar en seis subcategorías como:

- **Animación 2D:** En el que se utiliza gráficos bidimensionales. Es común en dibujos animados, videojuegos y anuncios publicitarios. Herramientas populares incluyen Adobe Animate y Toon Boom Harmony.

En él se puede visualizar las figuras en 2D con movimiento, uno de los primeros mecanismos de animación utilizados. Estos cautivaron al público victoriano con sus secuencias de imágenes que se veían dentro de un cilindro giratorio con ranuras a intervalos regulares. Aunque en la actualidad, la animación 2D se relaciona habitualmente a las imágenes ilustradas en movimiento que son creadas con Adobe Animate. Sin embargo, la animación flash no ha perdido estadia ya que fue la predominante en los dibujos animados y videojuegos en línea a mediados de la década de los 2000 según (“Adobe Inc”,2025).

- **El 3D:** Involucra como tal los modelos tridimensionales. Que se utilizan en películas, videojuegos y simulaciones. Software como Autodesk Maya y Blender siendo herramientas estándar en esta área.
- **Stop Motion:** Consiste en tomar fotografías de objetos físicos en diferentes posiciones y reproducirlas en secuencia. Es una técnica muy utilizada en películas independientes y proyectos artísticos. Un estilo considerado de bajo costo e inconfundible ya que incluye a proyectos como “Pesadilla antes de Navidad” de Tim Burton como también los primeros trabajos de animación basados en recortes del autor (Matt Stone y Trey Parker).

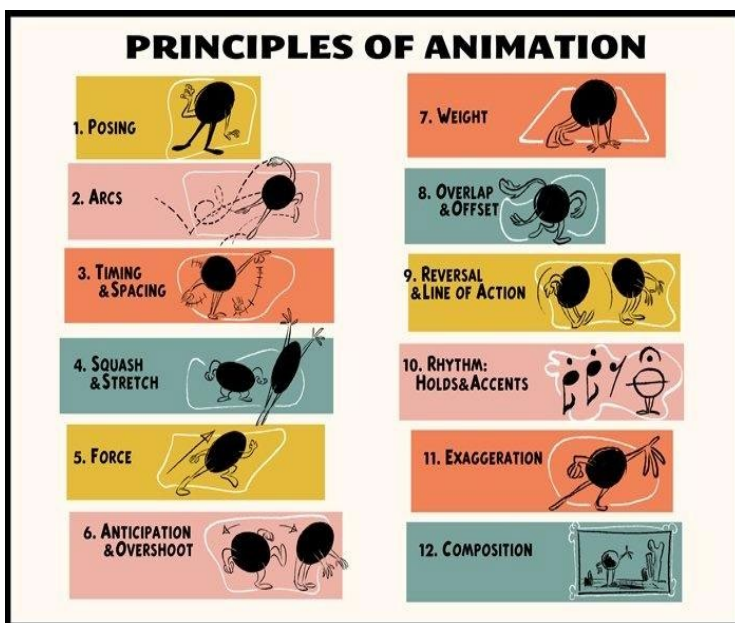
- **Animación por Captura de Movimiento:** Se basa en grabar los movimientos de actores para transferirlos a personajes digitales. Utilizada en cine y videojuegos, permite una representación realista del movimiento humano.
- **Motion Graphics:** Se centra en gráficos animados, textos y efectos visuales, comúnmente usados en marketing y presentaciones.
- **Animación tradicional:** Dibujos hechos a mano, cuadro por cuadro, que se plasman en papel o digitalmente.

8.6. Principios de la animación

La animación posee 12 principios que fueron desarrollados por Fran Tomas y Ollie Johnston que brindan las pautas para la realización de animaciones más realistas.

Figura 1

Principios de la animación



[IMAGEN DE SYDNEY PADUA](#)

Sin embargo, la animación 2D ha tomado mayor relevancia en estos últimos años como una expresión revolucionaria con una influencia que puede trascender atreves del tiempo, con los avances tecnológicos. El campo de la animación ha tenido varios frentes que se ve reflejada en los medios visuales, y la posibilidad de experimentar con otro tipo de medios como los videojuegos.

8.7.Tendencias Actuales

Animación Interactiva: Este tipo de animación permite a los usuarios interactuar con elementos animados, lo que, a su vez, aumenta el compromiso y la inmersión en la experiencia. Al involucrar al usuario de manera activa, se logra una conexión más profunda con el contenido.

Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR): En estos entornos, se integra elementos de manera fluida, ofreciendo experiencias innovadoras y envolventes recreando nuevas formas para que usuarios perciban y exploren el mundo digital. Esta fusión de tecnologías permite crear situaciones únicas que desafían la realidad.

Micro interacciones: Estas pequeñas animaciones son fundamentales, ya que mejoran la experiencia del usuario en aplicaciones y sitios web. Al hacer la navegación más intuitiva y atractiva, las micro interacciones contribuyen a crear una experiencia fluida y agradable que mantiene el interés del usuario.

8.8.Cuidado irresponsable

El cuidado irresponsable de las mascotas es un problema con frecuencia tanto en áreas rurales como urbanas del Ecuador. Según Echeverría y Moncada (2024) en los estudios realizados indican que existen diferentes factores que contribuyen a una mayor cantidad de animales de compañía en los hogares. Entre estos factores se encuentran la creciente urbanización a nivel global, debido al resultado de la soledad de las personas en las grandes ciudades, el avance de un estilo de vida individualista y la reducción del tamaño de los núcleos familiares, los cuales han sido factores por los cuales la humanidad ha dotado por adaptar o comprar animalitos.

Estos elementos explican el aumento en la cantidad de animales de compañía en las casas. En las investigaciones realizadas en Latinoamérica, como mencionan, Echeverría y Moncada (2024), se ha observado que los perros son los animales preferidos, con un 70% mientras que los gatos representan en un 23%. Sin embargo, el aumento de mascotas en los hogares ha dado lugar a conflictos entre estos animales y los seres humanos, evidenciando el maltrato y abandono de los mismos. Esto ha generado un aumento en la incidencia de enfermedades zoonóticas, en cuanto a ataques de personas, accidentes de tránsito y la aparición de animales fallecidos o heridos en las calles. Aunque esta problemática tiene múltiples orígenes, entre ellas las más comunes como la

falta de políticas públicas, y la escasa implicación social, se puede afirmar que la principal causa de las situaciones mencionadas es la tenencia irresponsable de los animales en los hogares, derivada de una carencia de conocimiento.

8.9. Desnutrición / Enfermedades

Al igual que, de manera similar, la inclusión de perros y gatos en un hogar exige la adaptación de los animales a los comportamientos del grupo, así como la reestructuración de la dinámica familiar para facilitar su integración. Esto ayudaría a evitar agresiones, la propagación de enfermedades o cualquier daño hacia el entorno o las personas, además de prevenir el sufrimiento emocional originado por el aislamiento, la falta de movimiento y la escasa socialización en las diferentes etapas y condiciones de vida. Considero que se debe fomentar la educación ambiental mediante nuevas herramientas visuales que promuevan la tenencia responsable de las mascotas, tal como lo afirman Echeverría y Moncada (2024). Al proporcionar conocimientos y crear conciencia y sensibilidad fundamentales para impulsar acciones efectivas ante esta problemática, utilizando todos los espacios sociales que aseguren la participación activa de los involucrados y permitan generar cambios cualitativos y cuantitativos que beneficien tanto a los seres humanos como a los animales. En su esencia, se trata de una enseñanza que fomente una ética ambiental responsable respecto a las mascotas, en la que las personas reconozcan y asuman su responsabilidad de satisfacer las necesidades de los animales y su cuidado, asegurando, por ejemplo, una alimentación e hidratación adecuada, un espacio apropiado para sus necesidades, limpieza del lugar donde residen, atención veterinaria, esterilización, y un trato afectuoso y respetuoso.

8.10. Preproducción:

El guion

Es la planificación de escena por escena, donde se describe la historia de forma general acompañada de los diálogos que van a tener los personajes, posterior a ello se pasa al guion técnico donde se especifican las acciones de los personajes en cada escena lo último sería la escaleta que dice cuáles son los eventos principales y más importantes del guion.

A partir de este momento la misión es convertir en imagen todo aquello que se ha desarrollado en el texto descriptivo. Aunque existen formas distintas de presentar un guion escrito, todo depende del modo que le resulte más cómodo al guionista.

Algunos guionistas prefieren trabajar los textos narrativos y descriptivos diferenciándolos de los cortes de dialogo. Otros dividen la trama en secuencias y cada una de ellas, a su vez, en diversos planos. Algunos incluso sugieren la planificación de escena por escena, indicando planos y todo tipo de detalles.

Por lo general, en este proyecto trabajaremos de secuencia a secuencia, agrupando en cada una de ellas un número de planos que nos servirá para contar una parte del total del guion.

Lo fundamental en esta etapa es dominar la narrativa, para seleccionar aquellos planos que mejor cuenten la historia, también tener un conocimiento amplio sobre la composición con la finalidad de que el contenido de cada plano exprese la trama de mejor modo posible logrando captar la total atención del espectador. Y como dijo Parramón Ediciones, S, A. (2008) esta fase es donde ¡Empieza el espectáculo!

La secuencia y el plano

Es importante aclarar los términos “secuencia” y “plano”, ya que la mayoría de guiones se basan en esta estructura.

8.11. Storyboard

El storyboard es una lluvia de ideas, donde se puede hacer algo completamente diferente o innovador, este proceso debe estar destinado a ser divertido y lleno de energía, el objetivo de realizar este proceso ayuda a definir la narrativa antes de la producción del rodaje o animación.

Es necesario tener en cuenta la composición ya que nos ayuda a organizar y colocar los elementos visuales de acuerdo a su tamaño como referente puede ser para tv, pc, celulares, etc.

También viene a ser una forma de guiar para el espectador manteniendo un ritmo en los dibujos como puntos de interés para que sigan la historia, los escorzo es un método que hace que los dibujos sean los más dinámicos posibles y no se queden un dibujo plano donde se usan variaciones de las direcciones del mismo dibujo para dar un flujo de energía, entre los espacios positivos y negativos para crear experiencias y añadir valor a las escenas y ofrecerle más opciones para los contrastes en las ilustraciones.

Los storyboards dan un sentido al trabajo previo esto culmina, cuando se entrega el proyecto después de finalizar la etapa de renderización donde se recomienda primero a baja calidad para revisar los fotogramas y los movimientos de cámaras y después renderizarlo a alta calidad, al final se llega al punto de cierre donde se puede visualizar sus ideas concebidas moviéndose.

8.12. Animatic

Está consiste en una serie de imágenes preliminares que sirven de apoyo a animadores y directores para organizar las tomas, los plazos y las escenas. En su núcleo, se trata de un guion gráfico en movimiento que se utiliza frecuentemente en diferentes ámbitos, abarcando desde caricaturas hasta publicidad.

En tiempos pasados, para desarrollar una animatica, los animadores solían grabar dibujos sueltos utilizando una cámara. Sin embargo, hoy en la actualidad, es más común emplear herramientas como Adobe Ilustrador o After Effects.

8.13. Producción:

Diseño de personaje

Para crear un personaje para una narración audiovisual se debe tener en cuenta que el personaje debe avanzar con la trama o ayudarla a desarrollarse, un cumulo de ideas que definan en primer lugar el objetivo del material que ofrece vivencias y un grupo de valores de referencia a travez del cual la persona acepta, ordena e interpreta los contenidos, siendo esta la información que configura su vida diaria.

Diseño de escenas

En esta sección se toma la información del libro del dibujo para animación de Well et.al. (2010) en el que menciona que el escenario es el entorno en el que transcurre la proyección y en los que también se encuentran los protagonistas y los acontecimientos. De esta forma, resulta sencillo concentrarse en la interpretación y en los diálogos de las secuencias dramáticas, la ambientación en la animación juega un papel crucial al momento de crear significados al igual que efectos.

También menciona que para el diseño de las escenas hay que tener presente que existen diversos planos según el ángulo de corte, entre ellos se encuentran:

PLANO GENERAL EXTREMO

Este tipo de plano brinda el mayor ángulo de corte admitido. Ya que su área de visión abarca un paisaje o un área extensa. Ofreciendo la mayor cantidad de información visual acerca del entorno que rodea a los personajes. Muchos lo emplean en el inicio de las secuencias como un plano introductorio siguiendo la tradición clásica. Otros optan por utilizarlo como un recurso dramático en los picos de acción, o para enfatizar el dramatismo de lo que narra.

PLANO GENERAL

Su ángulo de corte se encuentre más cerca, aunque aún mantiene una amplitud que muestra a los personajes en su totalidad, dándonos la oportunidad de observar con detalle sus atuendos, rasgos faciales y expresiones.

Al implementarlo se suaviza la intensidad de las acciones y diálogos que generan por planos más cerrados puesto que en este se capta más información del entorno y el espectador se posiciona de manera automática.

En el transcurso de una secuencia, puede ser enriquecedor incorporar planos generales desde distintas perspectivas del entorno que nos ofrezcan información adicional sobre la narrativa.

PLANO AMERICANO

Este tipo de plano captura un corte que se sitúa un poco por encima o por debajo de las rodillas del ser humano. Inicialmente, cualquiera de las dos alternativas es válida. Su denominación proviene del uso intensivo que se le dio en Hollywood desde la llegada del cine con sonido. Este plano es un excelente recurso para acentuar la expresividad corporal de los personajes, ya que saca del encuadre los pies y la parte inferior de las piernas, que son en realidad, las zonas menos expresivas del cuerpo.

PLANO MEDIO

Tiene el ángulo de corte a la altura de la cintura; por lo tanto, la información que da del escenario aún es importante, pese a que va disminuyendo descriptos. Porque la finalidad de este plano es aumentar la importancia del rostro de los personajes y de su expresividad.

Es un formato extremadamente cómodo para contar historias, que facilita el cambio a una toma general o a un primer plano sin interrupciones abruptas. Además, integra las ventajas de ambos tipos de planos y puede tener una presencia más prolongada en pantalla que otros enfoques. Sin embargo, no existen reglas definitivas sobre la duración de un plano, ya que esto varía según el estilo o el género empleado.

PRIMER PLANO

El corte del ángulo se sitúa a la altura del cuello, y la cara del personaje llena casi todo el campo visual en un formato de 4:3. En el formato de 16:9, continúa mostrando detalles del fondo, a menos que se realice un acercamiento mayor, cortando parte de la barbilla y la cabeza del personaje; de esta forma, logramos un efecto similar en ambos formatos.

En esta toma, la cara del personaje es el único recurso dramático visible en la escena; se puede emplear igualmente como un elemento culminante y de gran tensión dramática, similar a lo que haría un plano general extremo. La distinción se encuentra en que, en un plano general extremo, el dramatismo es proporcionado por la grandeza, la disposición o la composición del entorno, mientras que, en los primeros planos, dicho dramatismo se transmite a través de la expresividad del personaje.

PLANO DETALLE

Este encuadre es valioso para resaltar elementos específicos o presentar una acción corta de un personaje; por ejemplo, alguien que esconde un objeto en un bolsillo, lee una nota en un pequeño trozo de papel, etc. O también para dramatizar alguna acción incorporando un primer plano del cañón de una pistola que humea, una mano que trata de sujetarse a un borde, etc.

El color

Herramienta usada para el diseño en general, aplicada a la psicología del color, una forma de llegar a nuestros sentidos y provocar reacciones espontaneas, y sus significados se les ha dado con el paso del tiempo. Los colores han pasado a simbolizar aparte de las emociones la cultura y la época, ya que tanto estos contextos como conceptos se pueden representar por determinados colores para generar reacciones en las personas.

Los colores cálidos y fuertes como el rojo que representan agresividad, calor y otros tipos emociones, los colores fríos o tristes como el azul que sirven para visualizar estos escenarios, la superposición de colores da un toque en particular y da una solución a los colores que no son capaces de destacar que no es lo mismo los ojos de los niños son atraídos por colores brillantes y alegres, pero no son capaces de comprender del todo lo que ven si los colores no llaman su atención como negros y blancos, y los adultos pueden ver en los colores fríos o superposiciones una la reflexión mayor.

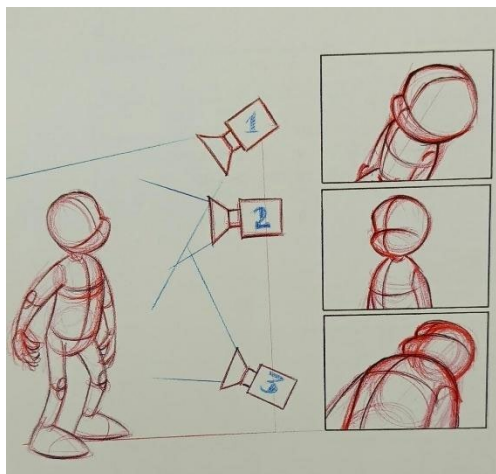
El color no es una propiedad física sino un fenómeno de la luz que define un color que percibimos esta percepción nos ayuda a la visualización lo que produce contraste y estímulos, donde en el espectro cromático unir los colores de los extremos, juntarlos y subdividirlos matizan los colores y crean un equilibrio, contraste para las diferentes formas artísticas, según la intención de expresión se ha recurrido a diferentes métodos para conseguirlo al existir infinitas posibilidades.

8.14. Post producción:

Tipos de planos según el ángulo de cámara

En este esquema vemos cómo el personaje está encuadrando desde el mismo ángulo de cortes (un plano medio) sin embargo su aspecto en pantalla es muy distinto debido al ángulo de la cámara en el que esté ubicado.

Figura 2
Ángulo de la cámara



Fuente: *Tipos de planos según el ángulo de la cámara p.42*

Este recurso enfatiza el aspecto psicológico de los planos en este caso se mencionan 4 de ellos con referencia al libro del dibujo animado de Sergi Cámara.

- **Nivel de horizonte:** Proporciona naturalidad
- **Ángulo picado:** muestra a personajes indefensos ante una situación de peligro.
- **Ángulo contrapicado:** hace alusión a la superioridad de algunos personajes.
- **Ángulo oblicuo:** muestra la inseguridad de un personaje.

Efectos de sonido

La música y los sonidos son importantes incluso desde los primeros meses de existencia como infante, al oír a su madre, diversas educadoras y educadores, incluyendo a Montessori, M. (1907), sostenían que la música actúa como un lenguaje universal que produce múltiples efectos beneficiosos en el ser humano, particularmente en sus años iniciales.

El doblaje en animación se trabaja con los repartos donde se les agrega un papel asignado donde los actores salen y entran en la escena, donde la organización es importante y se usan los storyboards para que los actores sepan como expresarse y ver la naturaleza de los sonidos referente a los gráficos.

La música se presenta como una forma de comunicación global que proporciona numerosas beneficios, tales como expresión física, la adquisición de un idioma y la identificación de sentimientos, los sonidos generan estímulos siendo capaces de vincularlos a cualquier emoción básica o de otra manera buscar potenciar estos sentimientos, la música y los sonidos crea una capacidad de recepción para potenciar los sentidos.

9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS

1. ¿Cómo puede ayudar una animación a que las personas comprendan mejor la importancia de cuidar bien a los animales domésticos?
2. ¿Qué tipo de historia, imágenes y sonidos hacen que el público se sienta más conectado con los animales?
3. ¿Qué tanto recuerdan y entienden las personas los mensajes sobre el cuidado animal cuando se los presenta en forma de animación?

10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1. Enfoque de investigación

Enfoque mixto

En la literatura reciente, el enfoque mixto se presenta como una estrategia metodológica especialmente adecuada para abordar fenómenos complejos.

Por ejemplo, Fàbregues et al. (2020) identifican que el diseño convergente es el más común y lo adoptan el 57.9% de los estudios en contextos de cuidados paliativos, donde se busca complementar profundidad cualitativa con alcance cuantitativo. Asimismo, Riazi y Amini Farsani (2023) revisan más de 300 artículos y enfatizan la importancia de la transparencia en la estructuración y reporte de los estudios mixtos, resaltando la necesidad de explicitar claramente los propósitos del diseño, los procedimientos de integración y las medidas de calidad.

Para el desarrollo del presente proyecto de la creación de la animación 2D como herramienta educativa y de concienciación sobre el cuidado animal, se opta por implementar un enfoque metodológico mixto, combinando métodos tanto cuantitativos como cualitativos para lograr una comprensión más completa del problema y el público objetivo.

10.2. Instrumento de investigación

Desde el enfoque cuantitativo, se aplicó el instrumento de encuesta semi estructurada para un conjunto específico de niños y adolescentes de la institución educativa Simón Bolívar con el fin de identificar el grado de conocimiento, interés y actitudes actuales con respecto al bienestar animal.

Esta etapa permitió establecer datos significativos que respalden la pertinencia del tema y orienten el diseño del mensaje audiovisual.

Por consiguiente, desde la perspectiva cualitativa, para examinar los resultados, se llevó a cabo un análisis interpretativo mediante un Focus Group, el cual fue dirigido a un grupo pequeño de niños/as y adolescentes. Esta fase contribuyó a la construcción y mejora en la creación del contenido desde una mirada sensible, ética y contextualizada, considerando también las emociones, principios y convicciones que impactan la conducta humana hacia los animales.

10.3. Metodología fundamentada en el modelo de caja negra

Con base en las metas establecidas para el avance del proyecto de investigación destinado a la elaboración de la animación, con enfoque al llamamiento a la concientización y el cuidado adecuado de los animales, se ha considerado la implementación de la metodología de Christopher Jones (1978) quien menciona que “es, racional creer que las acciones hábiles están inconscientemente controladas y es irracional esperar que el diseño pueda tener una explicación completamente racional” (p. 40). La metodología se compone por tres fases:

- INPUT
Necesidad que se desarrolla en base al problema de investigación.
- CAJA
Proceso de cómo se realiza la propuesta.
- OUTPUT

Resultado del proceso.

Fuente: Christopher Jones-Metodología del diseño

Tabla 2

“Metodología de diseño para el desarrollo de la propuesta creativa”

FASE	ETAPAS	ATIVIDAD	TÉCNICA/ INSTRUMENTO	RESULTADO
INPUT	Preproducción	Recopilación de datos e información para el desarrollo del proyecto	Encuesta /guion / Storyboard	Comprensión del mensaje
CAJA	Producción	Elaboración del proceso de la animación	Animación 2D / Software	Reacción emocional del espectador
OUTPUT	Postproducción	Prueba con la audiencia objetivo, para evaluar el impacto del mensaje.	Checklist Focus Group	Retención de la información

Fuente: Marín, 2025

10.4. Proceso para la creación de la animación

Para la creación de la animación, es el propuesto por el estadounidense, Alan Beaker, creador de animaciones y cursos de tutoriales. En los talleres en línea que imparte divide la creación de la animación en seis fases, esto permite originar una historia de valor y llevarla a la narración visual. En primer lugar, planifica, estructura ideas, y la escritura del mensaje que se quiere transmitir. Seguidamente, en la segunda fase realiza el bocetaje

o storyboard en la que se pueda apreciar las escenas, ángulos de cámara y ritmo. Posterior a ello se procede al diseño de los personajes, escenarios y elementos gráficos, digitalizados.

Como cuarta fase la animación en el que se hace uso de la técnica de frame a frame o pose a pose. Y la aplicación de los principios de la animación. La quinta fase se centra en el diseño del sonido en él se integra la voz, la música ambiental con el fin de que refuerce la emoción del mensaje. Por último, la fase de la edición se designa la paleta de colores que se utilizará y exportación en cuanto al montaje final de secuencias, sincronización audiovisual, corrección de color, títulos y créditos, para la exportación adecuada del formato para su difusión.

Fuente: Alan Beaker-Proceso creativo de una animación

10.5. Encuestas

“La encuesta es un método sistemático de recolección de datos que permite obtener información de una muestra representativa a través de preguntas estandarizadas, generalmente aplicadas de forma estructurada para fines descriptivos o explicativos” (Martínez & Bernal, 2021, p. 47). Para el proyecto, se desarrollará una encuesta para los niños de la escuela Simón Bolívar con las siguientes interrogantes: ¿Qué tanto conoces sobre el cuidado correcto de los animales? seleccione una aproximado del 1 al 5. ¿Te gusta las animaciones?, etc. Con esto se busca obtener una información bastante significativa para el desarrollo de la animación.

10.6. Focus Group

Bourdaniotis et al. (2024) Enfatizan que la planificación estricta de los grupos focales, utilizando listas de verificación bien estructuradas, contribuye significativamente a la calidad y la profundidad de los datos recopilados, especialmente cuando se trabaja con varias compañías o delicias. Hacen hincapié en que cada etapa, desde la selección de personal hasta el alivio, debe evaluarse con criterios éticos y técnicos para garantizar la validez del proceso.

Por consiguiente, para el desarrollo del proyecto se implementó la técnica a continuación para evaluar el grado de aceptación de una historia visual a través de la animación 2D como herramienta para la concientización del cuidado animal.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

11.1. Etapa de aplicación de la metodología

Con el fin de alcanzar el objetivo establecido en el proyecto de investigación, que se centra esencialmente en generar el cual se basa fundamentalmente en crear una narrativa visual a través del conjunto de ilustraciones con enfoque a la creación de una animación 2D como recurso educativo, para la fácil comprensión y preservación del mensaje acerca del cuidado de los animales en los niños y adolescentes.

Seguidamente para la elaboración de la propuesta gráfica se aplicó la metodología sugerida por Christopher Jones, que se divide en tres etapas relacionadas con los objetivos establecidos. La fase inicial facilitó la recolección de datos, mientras que la segunda, tal como mencionaba Jones, que abarca la concepción y el encuadre de la animación. Por último, la tercera fase culmina con la presentación de la narrativa visual para desarrollar la animación como un canal para la comunicación de información: “estudio de caso en educación sobre animales”.

11.2. Fase 1. Input

Esta fase se llevó a cabo bajo la implementación de la pregunta: ¿Qué tanto conocen los niños y adolescentes sobre el cuidado correcto de los animales? ¿Qué tanto conocían sobre la animación?

Para esta primera fase se realizó una breve encuesta semi estructurada a niños y adolescentes de la escuela Simón Bolívar de modo que se pudo reconocer que hay un gusto masivo por la visualización de la animación, pero que su conocimiento acerca de los animales es bajo.

Posterior a ello se realizó una recolección de información en artículos de investigación sobre el cuidado irresponsable de los animales y como se podía impulsar la concientización a través de la animación, para ello se tomó en consideración de diferentes puntos de observación de la información, generando como resultado las posibles causas del problema:

Figura 3

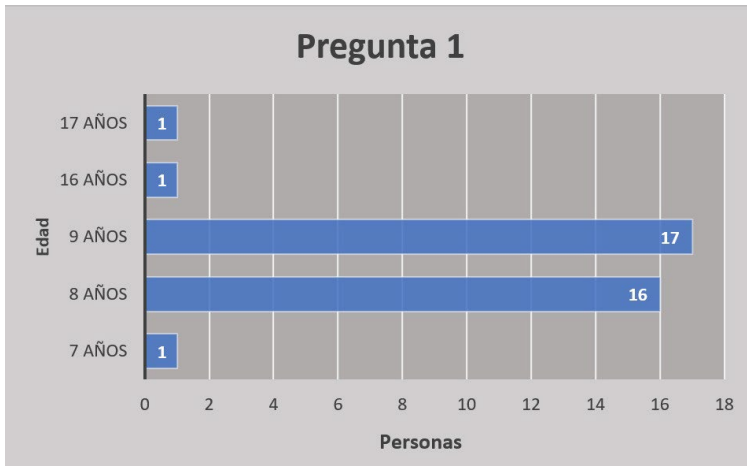
Resumen de las posibles causas del problema y que se quiere hacer y para qué.



Fuente: Marín, 2025.

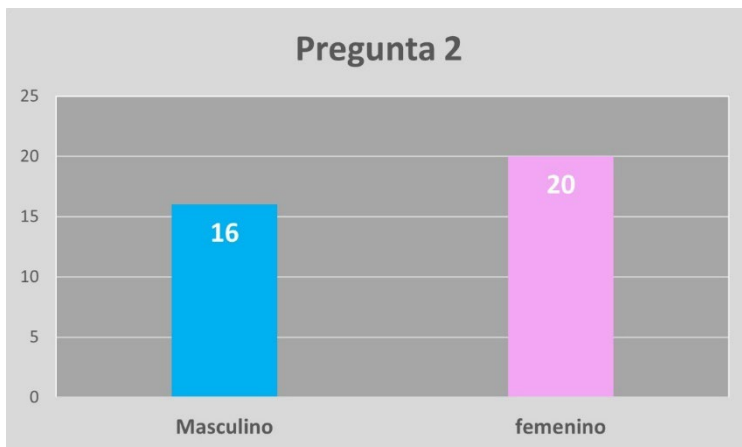
Continuamente se realizó la recolección de datos de manera que se realizó las encuestas para los niños, con el fin de saber si tenían animalitos en la casa y cuanto ellos sabían de cómo se debe cuidar de ellos, y si les gustaba la animación.

Figura 4
Resultados de las encuestas



Fuente: Marin, 2025.

Figura 5
Resultado pregunta 2



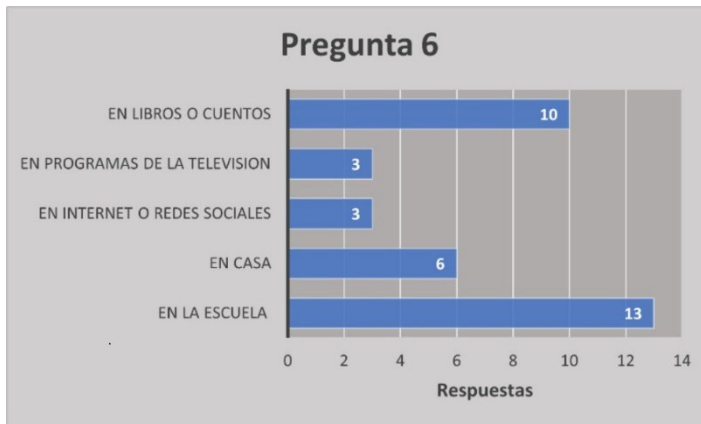
Fuente: Marin, 2025.

Figura 6
Resultado pregunta 5



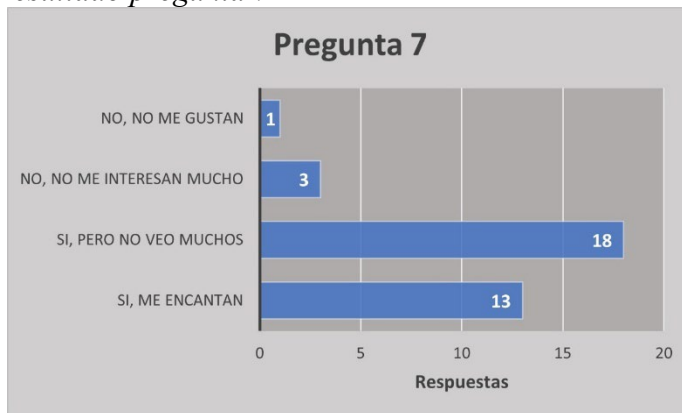
Fuente: Marin, 2025.

Figura 7
Resultado pregunta 6



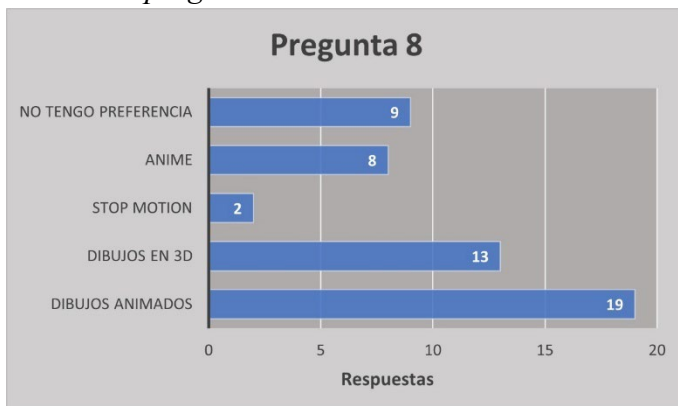
Fuente: Marin, 2025.

Figura 8
Resultado pregunta 7



Fuente: Marin, 2025.

Figura 9.
Resultado pregunta 8



Fuente: Marin, 2025.

11.3. Fase 2. Caja Negra

Esta fase permite crear y conceptualizar la narrativa visual aquí, las ideas se transforman en una historia coherente, significativa y visualmente atractiva, por lo que, para esta etapa, se toma como referencia el proceso de creación de animación propuesto por Alan Beckerse.

Idea, mensaje y creación de la narrativa

En relación con la indagación llevada cabo a través de la encuesta aplicada a los estudiantes de la escuela Simón Bolívar, también se llevó a cabo un previo análisis, se pudo evidenciar que el perfil general de encuestados son niño/as de entre 8 y 9 años, con una mascota en casa, que se informa sobre animales en la escuela y en casa, y que tiene afinidad por la animación tradicional.

Sin embargo, hay un alto potencial de aprovechamiento educativo de la animación para tratar temas sobre el cuidado y conocimiento de los animales y por ende las plataformas educativas y narrativas (como cuentos o libros) tienen un rol central, pero vemos que integrar la animación 2D como recurso educativo en esos medios sería altamente efectivos. Esto con el propósito de ofrecer un mensaje que invite a la reflexión y concientización sobre el cuidado animal.

Contexto

La falta de información y los estereotipos sociales en los animales ha causado prácticas de atención inadecuadas que causan daño a su bienestar. Esta realidad requiere una narrativa visual que evidencie la problemática y promueva el respeto y la responsabilidad por los animales. Esto con el propósito de transmitir un mensaje reflexivo. Desde el inicio de la civilización, los seres humanos han formado vínculos con diversas especies animales. Al principio, estas relaciones eran de carácter utilitario, facilitando el acceso a alimentos, refugio, seguridad y medios de transporte.

En la actualidad, es posible encontrar otras formas de interacción con mayor complejidad social, involucrando valores estéticos, científicos, simbólicos, terapéuticos e incluso emocionales, (Pulgarin et al., 2016).

Una de estas formas de relación, corresponde a la establecida entre los humanos y los denominados animales de compañía, con los que suelen formarse fuertes vínculos afectivos, haciéndoles cada día más comunes y relevantes en la sociedad (Berovides et al., 2021)

En Ecuador, el censo de población del 2022 estimó la presencia de mascotas en más de 4,1 millones de hogares del país, (Censo Ecuador, Quito, 2023) sin embargo, no se cuenta con una evaluación de la cantidad de animales de compañía en situación de abandono. Sin embargo, el desamparo, la soltura temporal cambio de entorno, el abuso físico y emocional, así como el fallecimiento de mascotas son situaciones comunes en el país. Adicionalmente, la formación de los dueños o encargados ha sido subrayada como una de las principales respuestas a estos problemas, según Condoy Truyenque, M. (2023). En ese sentido, entre las distintas áreas educativas, la educación ambiental ha sido la que históricamente se ha enfocado en examinar las interacciones entre humanos y animales para modificarlas y fomentar actitudes responsables.

11.4. Guion Narrativo

Como se había mencionado anteriormente en el marco teórico esta sección es donde se describe la narrativa de forma general acompañada de los diálogos que van a tener los personajes, pero en este proyecto no se desarrolla el diálogo ya que es una animación sin voces continuando, se especifican las acciones de los personajes en cada escena.

Para este proyecto se redactó un guion de cinco páginas en el que detalla las acciones asignadas a cada personaje involucrado en la creación de la animación. Se especifica el número de páginas y la escena.

Título: Eri la cuidadora

Página 1

Escena 1: Habitación blanca

- Aparece una sala totalmente blanca.
- Unos barrotes emergen del suelo.
- Un erizo está dentro de una caja de metal.

Escena 2: El hombre y la gallina

- Entra un hombre con traje blanco y casco azul.
- Lleva una gallina que se agita y lo golpea.
- Cae una piedra con símbolo de ADN que llega hasta el erizo.
- El erizo la envuelve con su cuerpo.

Página 2

Escena 3: La transformación

- La gallina choca contra la jaula; el hombre se va.
- El erizo comienza a brillar con luces verdes.
- Explosión blanca → aparece una chica humana con rasgos de erizo.
- La chica se examina sorprendida.

Página 3

Escena 4: El reencuentro

- La gallina triste en la jaula.
- La chica aparece y la libera.
- Se abrazan felices, pero algo las alerta.

Escena 5: El perro mojado

- Llegan a una zona con un perro empapado.
- El agua lo congela. La chica se preocupa.

Página 4

Escena 6: La temperatura adecuada

- La chica cambia el selector de temperatura.
- Primero lo quema sin querer, luego lo regula bien.
- Limpia al perro. Él queda feliz.

Escena 7: El gato y el agua

- Un gato débil frente a un plato con leche.
- Ella reemplaza la leche por agua. El gato se recupera.

Página 5

Escena 8: El cóndor y los láseres

- El cóndor esquivo rayos láser.
- La chica se transforma en bola y destruye la torreta.

Escena 9: Alarma y ataque final

- Suena una alarma.
- Los animales están en peligro por los láseres.
- La chica los protege y queda herida.
- El ADN cae al suelo.

Página 6

Escena 10: Transformaciones

- El perro toma la piedra → se convierte en lobo y destruye una torreta.
- La chica canta.
- El gato se transforma en jaguar y ataca.
- El cóndor se vuelve un ave prehistórica y destruye otro cañón.

Escena 11: El T-Rex gallina

- La piedra llega a la gallina → se transforma en T-Rex.
- La chica canta con fuerza.
- Corazones brillan. La energía atraviesa la pantalla del villano.

Página 7

Escena final: Victoria y unión

- Todo se vuelve blanco.
- El T-Rex vuelve a ser gallina. Cae.
- La chica la atrapa en el aire.
- Todos los animales se reúnen.
- Han ganado. Con amor.

Fuente: Marín, 2025

11.5. Guion Técnico

TÍTULO: “Eri la cuidadora”

ESCENA 1 – INTERIOR / HABITACIÓN BLANCA – DÍA

PLANO GENERAL FIJO

Una habitación completamente blanca. En el fondo, sobresalen barrotes metálicos.

CORTE A – PLANO MEDIO

Una caja metálica. Dentro, un pequeño erizo reposa.

CORTE A – PLANO DETALLE / PUERTA

Se enfoca la puerta metálica.

PLANO ABIERTO

Después de unos segundos, la puerta se abre. Entra un HOMBRE con traje blanco y casco azul, sosteniendo una gallina que se agita.

PLANO MEDIO – ENFOQUE EN EL HOMBRE Y LA GALLINA

La gallina se mueve violentamente, golpeando al hombre.

PLANO DETALLE – CAÍDA

Una piedra con el símbolo de ADN cae de su bolsillo y rebota hasta la jaula del erizo.

PLANO CORTO – ERIZO

El erizo observa la piedra, se enrolla sobre sí mismo y la cubre.

ESCENA 2 – JAULA METÁLICA – CONTINUACIÓN

PLANO GENERAL

Una jaula abierta. La gallina sale volando fuera de campo.

PLANO MEDIO

El hombre aparece, cierra la jaula con sus manos y se retira.

PLANO CORTO – ERIZO

Luces verdes emanan del cuerpo del erizo. Una explosión blanca cubre toda la pantalla.

CORTE A – PLANO MEDIO

La luz se desvanece. En el lugar del erizo, ahora está una CHICA JOVEN, de complexión delgada, atlética, con cabello largo y puntiagudo.

Viste camiseta blanca con un símbolo de ADN dentro de un triángulo y shorts negros. Luce confundida.

ESCENA 3 – INTERIOR JAULA – CONTINUACIÓN**PLANO DETALLE**

La chica observa sus manos.

CORTE A – PLANO MEDIO

Se levanta la camiseta y se mira el cuerpo, luego se sonroja, dándose cuenta de que es humana.

ESCENA 4 – INTERIOR JAULA (GALLINA) – MOMENTOS DESPUÉS**PLANO GENERAL**

La gallina está sola en la jaula, triste.

PLANO DETALLE

Se proyecta la sombra del cabello de la chica.

PLANO MEDIO

La gallina se alegra y salta a los brazos de la chica. Ambas están felices.

PLANO CERRADO

La cámara se acerca a sus rostros. Pasan de alegría a sorpresa.

ESCENA 5 – INTERIOR / ÁREA CON MANGUERA – CONTINUACIÓN**PLANO GENERAL**

Una manguera expulsa agua. Al finalizar, aparece un PERRO mojado y temblando.

PLANO MEDIO

La gallina salta a beber del charco, pero se congela por el agua fría.

PLANO MEDIO – CHICA

Ella se preocupa, luego se pone seria.

EFEECTO ESPECIAL

Rayos azules la envuelven y desaparece rápidamente.

PLANO SECUENCIA

El hombre que bañaba al perro no nota nada. El perro desaparece.

PLANO ABIERTO

La chica aparece afuera sosteniendo al perro y a la gallina congelada.

ESCENA 6 – INTERIOR / DISPOSITIVO DE AGUA – CONTINUACIÓN**PLANO DETALLE**

Un selector muestra un copo de nieve (frío) y una llama (calor).

CORTE A – PLANO GENERAL

La chica cambia el selector a “calor”.

PLANO MEDIO

El agua caliente sale.

PLANO CENITAL

La gallina recibe el agua y se quema.

PLANO REACCIÓN

Chica y perro miran sorprendidos. El perro se aleja.

PLANO DETALLE

Se regula el selector al punto medio.

ESCENA 7 – BAÑO DEL PERRO – CONTINUACIÓN**PLANO GENERAL**

La chica baña al perro con agua tibia y jabón.

TRANSICIÓN DE JABÓN

El perro, ahora limpio y feliz, mueve la cola.

ESCENA 8 – INTERIOR / GATO Y LECHE – CONTINUACIÓN

PLANO GENERAL

Un GATO junto a un plato con leche. Se ve mal.

PLANO DETALLE

La chica vierte la leche en la basura, llena el plato con agua y se lo da. El gato bebe feliz.

ESCENA 9 – SALA DE TORRETAS – MOMENTOS DESPUÉS**PLANO ABIERTO**

Un CÓNDOR esquiva láseres rojos disparados por una TORRETA GRIS con luces moradas.

PLANO MEDIO – CHICA

Ella observa con asombro, luego se enfada.

EFFECTO – TRANSFORMACIÓN

Se convierte en bola, gira, toma impulso y ataca la torreta.

PLANO DETALLE

La esquiva con maniobras ágiles y destruye la torreta.

ESCENA 10 – INTERIOR / CENTRO DE CONTROL – CONTINUACIÓN**PLANO GENERAL**

El Cóndor escapa. Una alarma suena.

PLANO DETALLE

Los animales están rodeados por punteros láser.

PLANO MEDIO

Un HOMBRE observa todo desde un monitor.

PLANO DETALLE

Pulsa un botón y los láseres se activan.

SECUENCIA RÁPIDA

La chica corre a máxima velocidad, protege a los animales, pero una explosión la lanza contra una pared.

PLANO DETALLE

Cae al suelo, herida.

ESCENA 11 – TRANSFORMACIONES – CONTINUACIÓN

PLANO DETALLE – PIEDRA ADN

Cerca de la piedra caída, el perro la recoge.

PLANO DETALLE – CHICA

Cierra los ojos esperando el impacto, pero nada sucede.

CORTE A – LUZ

El perro se transforma en LOBO y destruye un láser.

SECUENCIA MUSICAL INICIA – MONTÁJE CON CANCIÓN

Letra:

“Hay un vínculo especial, que no entenderás...”

— La chica se levanta, canta con energía, mirada desafiante.

— El lobo corre con la piedra, se transforma, vuelve a perro.

— El gato se transforma en JAGUAR y destruye un láser.

— El Cóndor se transforma en TERATORNIS y ataca.

— La gallina se transforma en T-REX, destruyendo más láseres.

Letra continúa:

“...podemos pensar, y sentir, nuestros sentimientos son reales... este es nuestro corazón, y nuestro ¡AMOR!”

ESCENA FINAL – INTERIOR / SALA BLANCA – EPÍLOGO**PLANO DETALLE**

La piedra cae del T-Rex y la gallina vuelve a su forma normal.

PLANO GENERAL

Cae hacia los brazos de la chica que la atrapa.

PLANO FINAL – CIERRE

Todos sonríen, reunidos y victoriosos. La escena se funde a blanco.

11.6. Bocetos / Digitalización

Luego de establecer el contexto y la historia visual, así como el guion que dirigirá la animación, se continuó con el desarrollo de las fichas de los personajes. Así que se utilizó el programa de ilustración, Sketchbook, para comenzar a ilustrar a los personajes con un estilo anime, cartoon.

Los personajes fueron desarrollados de acuerdo a proporciones simples, que facilitan la claridad del mensaje, utilizando estilos visuales amigables que se asocian emocionalmente con el espectador. Los colores utilizados causan emociones especiales: tonos cálidos para representar el cuidado y la ternura, así como los tonos fríos o desaturados para simbolizar el abandono o el maltrato. Este enfoque visual le brinda la oportunidad de crear una narrativa asequible, didáctica y consciente de las relaciones entre humanos y animales.

Figura 10

Ficha de personaje de Eri

Nombre del Personaje:

Eri



Historia de Fondo: Eri era un erizo que fue robado de su hábitat natural y llevado a un centro de investigaciones ilegales sobre animales, después de ciertos acontecimientos le cayó una piedra estilo ADN, este erizo empezó a tomar características humanas conservando partes específicas de su biología animal como sus púas, convirtiendo su cabello en ellas. Tiene la capacidad de enseñar a los niños sobre las diferentes características y la evolución de los animales y de cómo cuidarlos y protegerlos.

Edad: **20 años**

Género: **Femenino**

Personalidad

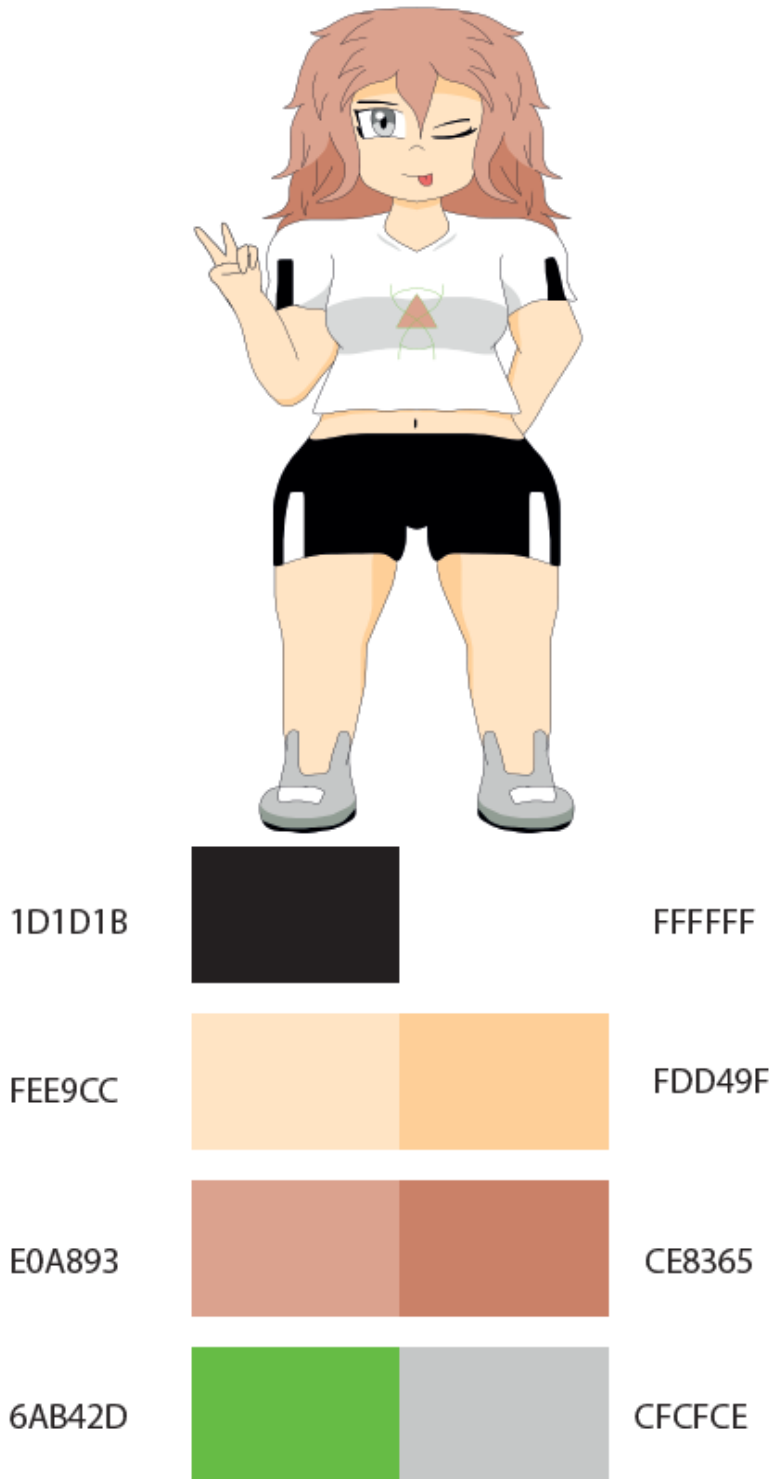
- **Alegre:** Eri es una persona alegre que le gusta aventurarse y conocer cosas nuevas, tratará de ver lo positivo de una situación.
- **Agresiva:** Eri es una persona justa por lo que si ve algo injusto ella actuará de inmediato.
- **Competitiva:** Le gusta los retos y que le pongan las cosas difíciles.

Apariencia física

- **Altura:** 1.75 m
 - **Estilo:** Anime, Cartoon
 - **Contextura:** Delgada
 - **Piel:** Piel blanca
 - **Cabello:** Largo, con pinchos alrededor
 - **Ojos:** Ojos grises
- Ropa: Puede utilizar ropa deportiva, cómoda y con aspecto moderno, con dibujo de un ADN en el pecho con un triángulo en el centro.

Fuente: Marín, 2025

Figura 11.
Colorización del personaje Eri y su paleta de color



Fuente: Marín, 2025

Figura 12*Ficha de personaje perro*

Nombre del Personaje: Perro



Historia de Fondo: Un perro secuestrado de la calle que fue llevado a la instalación, donde es sometido a varias pruebas, y lo tratan mal.

Apariencia física

Edad:	4 años
Género	Macho

- Altura: 1 m
 - Estilo: Anime, Cartoon
 - Contextura: Normal
 - Piel: Café, Naranja, Blanco, Negro
 - Cabello: Largo, con pinchos alrededor
 - Ojos: Negros
- Ropa: No usa ropa

Figura 13
Colorización del perro y su paleta de color



1D1D1B



A42316

6D2717



Fuente: Marín, 2025

11.7. Fase 3. Output

Producto final

Al concluir con la creación del material visual, específicamente la animación, se llevó a cabo su evolución. Para esto, se utilizó la metodología del Checklist Focus Group, implementando un cuestionario que consta de cuatro preguntas abiertas, diseñadas para confirmar el desarrollo y proporcionar retroalimentación al proyecto.

Así, las cuestiones abordadas en este instrumento se centran en la estructura y entendimiento del contenido de la animación, lo que hace que estos aspectos sean cruciales para la narrativa visual.

Por ese motivo, el grupo focal que participa en esta evaluación está compuesto por niños y adolescentes de entre 8 y 14 años de la comunidad del General Proaño y Hermanos Pazmiño.

Dado que los estudiantes se encuentran de vacaciones, no fue posible realizar la evaluación en una institución educativa.

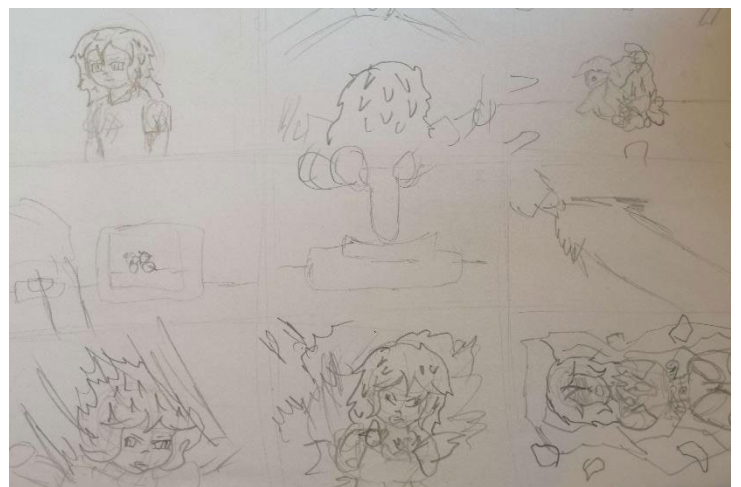
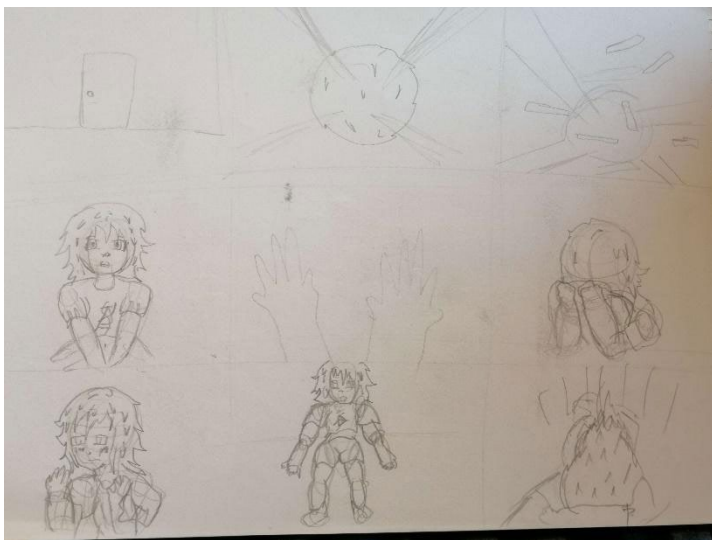
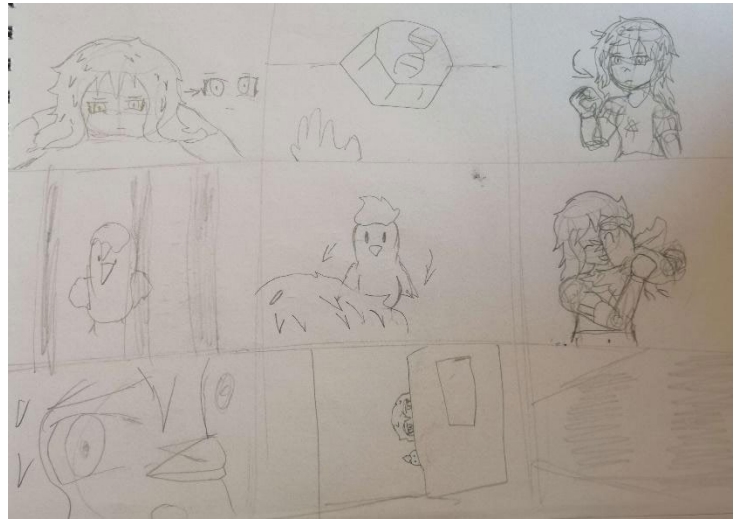
Las interrogantes planteadas en el Focus Group son las que se detallan a continuación:

- ¿Entendiste de qué trata el proyecto?, ¿Qué te enseñó sobre el cuidado de los animales domésticos?
- ¿Te parecieron claros los mensajes sobre cómo cuidar a una mascota?
- ¿Te gustaría cuidar mejor a los animales después de observar el video?
- ¿Crees que ahora eres más responsable con los animales?

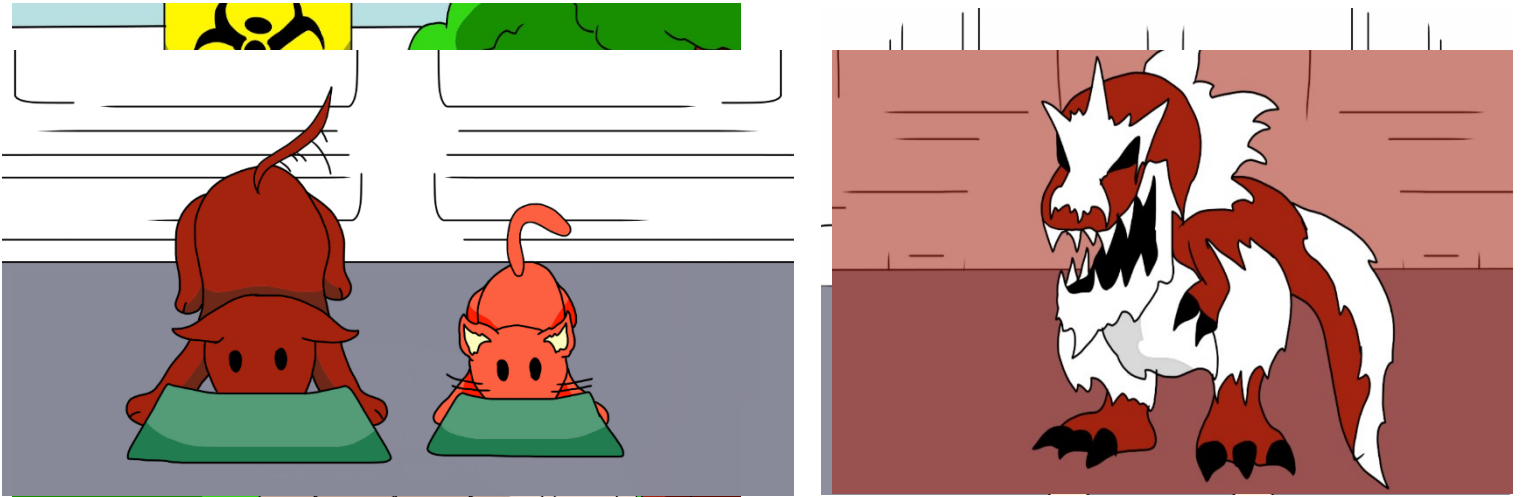
12. IMPACTO DEL PROYECTO Y RESULTADOS

En primera instancia se obtuvo la información y equipos necesarios para la creación de la animación, seguido una planificación que abarca el guion el storyboard y como últimos toques la aplicación de los colores, efectos de sonidos se logró obtener la animación.

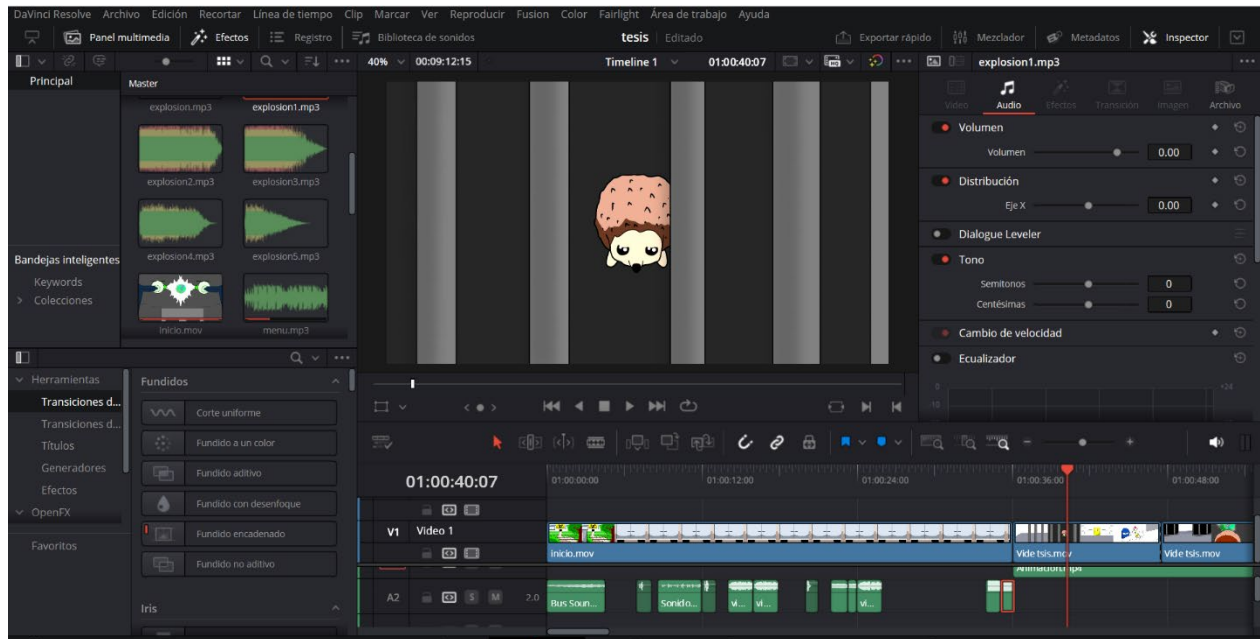
12.1. Storyboard



12.2. Ilustraciones a color en la escena



12.3. Edición



12.4. Impacto técnico

Este proyecto pretendió tener un efecto positivo en la educación y la sociedad, ya que promueve la concientización y el respeto por los animales a través de herramientas visuales atractivas y fáciles de entender, como la animación 2D, además se utilizó programas de diseño como Sketchbook para el diseño de personajes y escenarios, también el Clip Studio para el entintado y por último para exportarlo uso de.... Por lo tanto, la presentación del proyecto será quien otorgue a la sociedad el valor del bienestar animal.

12.5. Impacto social

Este proyecto promueve el uso del diseño gráfico y la animación como una herramienta para la de educación y comunicación de valor social al abrir nuevas oportunidades para el trabajo interdisciplinario entre diseñadores, educadores y defensores de los derechos de los animales. A la larga, la propuesta puede repetirse y personalizarse en diferentes contextos, como campañas educativas, contenido escolar o medios digitales, mejorando su alcance y creando una conversión cultural de tratamiento y cuidado de los animales.

A corto plazo, se espera que los niños, los jóvenes y los maestros comprendan la forma correcta de vincularse con los animales para evitar estereotipos y prácticas equivocadas. Por lo que, en mediano plazo, el proyecto puede fortalecer el contenido de la educación relacionándolos con un bienestar responsable de las mascotas y animales, logrando tener una sociedad deliberada y más empática.

13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 3

Cronograma de Actividades

Actividad	Fecha de inicio	Fecha de finalización	Duración estimada
Revisión bibliográfica y teórica	01/07/2025	15/07/2025	2 semanas
Diseño de guion narrativo y storyboard	16/07/2025	31/07/2025	2 semanas
Desarrollo de personajes y escenarios	01/08/2025	15/08/2025	2 semanas
Producción de animación 2D	16/08/2025	10/09/2025	4 semanas
Integración de efectos de sonido	11/09/2025	20/09/2025	1 semanas
Edición final y renderización	21/09/2025	30/09/2025	1 semanas
Validación del producto y recolección de retroalimentación	01/10/2025	10/10/2025	1 semanas
Redacción final del informe de resultados	11/10/2025	20/10/2025	1 semanas

Fuente: Marín, 2025

Tabla 4

Recursos directos

Recursos	Detalle / Descripción	Costo Aprox.USD
Hojas	Bocetoro	\$4
Lápiz	1	0,55 ctvs.
Borrador	1	0,45 ctvs.

Software de animación y diseño	Adobe Animate, Ilustrador, After Effects	\$120
Efectos de sonido	Recursos libres de derechos	\$30
Impresiones (storyboard, guion, informe)	Impresiones a color y blanco y negro	\$15.00
	Total, aproximado:	\$170

Fuente: Marín, 2025

Tabla 5

Recursos técnicos

DETALLE	VALOR
Computadora	1.620
Tableta gráfica	150
Internet	20
USB: respaldo, copias	15
Total	\$ 186,62

Fuente: Marín, 2025

Tabla 6

Recurso indirectos

DETALLE	V.MENSUAL
Transporte	20
Varios (almuerzo)	30
Total	\$ 50

Fuente: Marín, 2025

Tabla 7
Inversión total

DETALLE	TOTAL
Recursos Directos	\$170
Recursos Técnicos	\$ 186,62
Recursos Indirectos	\$ 50
Total	\$ 406,62

Fuente: Marín, 2025

14. CONCLUSIONES

Este presente proyecto pretendió demostrar que la animación 2D es un recurso efectivo para transferir información educativa permitiendo la eficaz comprensión sobre el cuidado de los animales. Utilizando un enfoque audiovisual y narrativo, fue posible atraer al público objetivo, principalmente en niños y adolescentes. En el que se identificó que muchos conocimientos sobre el hogar y la vida silvestre están influenciados por conocimientos erróneos que crean prácticas dañinas. Por lo tanto, la implementación de la animación como herramienta educativa para el desarrollo de contenido atractivo, emocionalmente significativo y técnicamente resulta adecuado para crear conciencia sobre el cuidado responsable de los animales. Del mismo modo, la integración de los recursos gráficos, el sonido los efectos visuales son elementos que lograron estructurar un producto visual bastante armonizado, funcional y asequible que se puede repetir o adaptarse a otros contextos educativos.

El proceso de validación espera mostrar una buena aceptación del producto. Finalmente, lograr concluir con los objetivos y se descubrir que la animación no solo entretiene, sino que también educa y crea reflexiones cuando se usa deliberadamente y con fines sociales y como herramienta educativa.

15. RECOMENDACIONES

Mi recomendación para iniciar con la creación de una animación seria:

- Tener el mensaje claro sobre el tema, que quiero dar a conocer
- Para qué público objetivo va dirigido
- Crear escenas que emocionen y se recuerden.
- Definir un estilo para los personajes que sean expresivos pero fáciles de identificar.

16. REFERENCIAS

- Adobe Inc. (2025). *Animation: The ultimate beginner's guide* [Página web]. Adobe Creative Cloud. Recuperado de <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation.html>
- Alonso Valdivieso, M. C. (2025). Smears en animación: una exploración de la técnica y su impacto en la narrativa visual [Smears in animation: An exploration of the technique and its impact on visual storytelling]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1508>
- Berovides Álvarez, V., Cubillas Hernández, S. O., González Delgado, A., Hugues Hernandorena, B., Portuondo Guerra, Z., & Torricella Morales, R. G. (2021). *La conexión de los humanos con los animales: La nueva ciencia de la Antrozoología*. El Cid Editor; Editorial Universitaria.
- Bourdaniotis, X. E., Ayre, S. K., Zajdlewicz, L., Goodwin, B. C., & Johnston, E. A. (2024). Practical guidance for preparing for and conducting focus groups and interviews with community members for cancer research. *Health Promotion Practice*. <https://doi.org/10.1177/15248399241275624>
- Cámara, S. (2008). *El dibujo animado*. Parramón Ediciones, S.A.
- Condoy Truyenque, M. (2022). La familia multiespecie: Protección de los animales de compañía desde la protección de los derechos humanos. *Revista YachaQ: Revista de Derecho*, 15(1). <https://revistas.unsaac.edu.pe/index.php/ry/article/view/1071>
- Echeverría-Galindo, J. C., & Moncada-Rangel, J. A. (2024). Percepción del conflicto gente-animales de compañía en el cantón Antonio Ante, Ecuador: Propuestas educativas

- ambientales. *AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 12(2), 90–96.
<https://doi.org/10.15649/2346030X.3592>
- Fàbregues, S., Hong, Q. N., Escalante-Barrios, E. L., Guetterman, T. C., Meneses, J., & Fetters, M. D. (2020).
 A methodological review of mixed methods research in palliative and end-of-life care (2014–2019). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 3853. <https://doi.org/10.3390/ijerph17113853>
- Galárraga Vásquez, E. X., & Lavayen Cortez, S. A. (2023). Corto animado 2D como aporte para la concienciación sobre el buen trato y cuidado de los animales (Trabajo de titulación, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil). Repositorio UCSG.
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/21448/1/T-UCSG-PRE-ART-CAD-19.pdf>
- Giraldo, M. A., Reyes, M. C., Buriticá, M. I., Torres, J. J., & Herrera, N. (2019). *Christopher Jones - Metodologías/Métodos de Diseño* [Presentación de diapositivas]. SlideShare.
<https://es.slideshare.net/slideshow/christopher-jones-metodologasmtodos-de-diseo/87939856>
- González, J., Moncada, J., & Aranguren. (2011). Actitudes y comportamientos hacia la fauna silvestre de los visitantes del Parque Bararida, Barquisimeto, Venezuela. *Investigación y Postgrado*, 26(1), 227-248.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (s. f.). *Censo Ecuador*. Recuperado el 17 de julio de 2025, de <https://www.censoecuador.gob.ec/>
- Martínez, M. E., & Bernal, J. (2021). *Metodología de la investigación en ciencias sociales: Diseño, aplicación y análisis de encuestas*. Editorial Trillas.
- Murry, L. T., Fadare, O. O., & Witry, M. J. (2023).
 Integration in mixed-methods studies: existing practices, considerations and recommendations for pharmacy research. *International Journal of Pharmacy Practice*, 31(4), 431–437. <https://doi.org/10.1093/ijpp/riad033>
- Ochoa González, C. R., Palacios Solís, E. A., Farias Guerrero, M. M. Y., & Ortega Brocell, I. C. (2025). Importancia de la animación a la lectura en el desarrollo cognitivo y emocional: Una revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 10(1), 1063–1072.
<https://doi.org/10.23857/pc.v10i1.8737>

- Olvera, I. L. (2022). Narrativa gráfica y hermenéutica: Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran. *Zincografía*, 6(11), 1–23.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-84372022000100184&script=sci_arttext
- Padua, S. [@sydneypadua]. (2016, October 6). Fixed ‘offset’, though I COULD have pretended ‘offest’ was highly technical term known only to REAL animators [Tweet]. X.
<https://x.com/sydneypadua/status/770982425879085058>
- Piña Ferrer, L. S. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15), 1–3.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Pulgarín Tavera, N., & Orozco Sena, J. A. (2016). Terapia asistida con animales: Aproximación conceptual a los beneficios del vínculo humano-animal. *Revista Kavilando*, 8(2), 221–228. <https://doi.org/10.16967/2027-2391.63556>
- Romerales Espinosa, E. (2023). Sufrimiento animal, ipseidad y escatología: Un arcano para la teodicea. *Endoxa: Revista Universitaria de Filosofía*, 55, 51–76.
<https://revistas.uned.es/index.php/endoxa/article/view/30716>
- Tecnológico Superior Quito Metropolitano. (s. f.). ¿Qué es la animación? en *Animación*.
<https://itsqmet.edu.ec/animacion/>
- Trabado Cabado, J. M. (Il.). (2020). *Encrucijadas gráfico-narrativas: novela gráfica y álbum ilustrado*: (ed.). Ediciones Trea. <https://elibro.net/es/lc/utcotopaxi/titulos/182926>

1. ANEXOS

Anexo 1

Encuesta sobre conocimiento Animal y Animación

Encuesta sobre conocimiento Animal y Animación

1. Escriba su edad: 17

2. Marque su género:

- Masculino
 Femenino
 Prefiero no decirlo

3. ¿Tienes mascotas en casa?

Sí (¿Cuáles? Gato)

No

4. ¿Qué animales salvajes conoce?

Ligre, Puntera

5. ¿Cómo calificarías tu conocimiento sobre los animales domésticos? (Escoge de 1 a 5, donde 1 es "muy bajo" y 5 es "muy alto")

1	2	3	4	5
Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
				<input checked="" type="checkbox"/>

6. ¿Por qué medio te has informado de los distintos animales?

- En la escuela
 En casa
 En internet o redes sociales
 En programas de la televisión
 En libros o cuentos

7. ¿Te gustan los dibujos animados o las animaciones?

- Sí, me encantan
 Sí, pero no veo muchos
 No me interesan mucho
 No me gustan

Anexo 3

Resultado Checklist Focus Group

Drake Alejandro Marin Lajon

Checklist Focus Group 11 años

Evaluación del proyecto de animación:
"Cuidado de animales domésticos"
 Población: Niños y niñas de 8 a 14 años

Instrucciones

Marca con una ✓ la respuesta que corresponda y escribe tus opiniones o comentarios donde se indique.

1. Comprensión del proyecto

- ¿Entendiste de qué trata el proyecto?
 - Sí
 - No
- ¿Qué te enseñó sobre el cuidado de los animales domésticos?
 Cuidar a los animales

2. Contenido y mensajes

- ¿Te parecieron claros los mensajes sobre cómo cuidar a una mascota?
 - Sí
 - Más o menos
 - No
- ¿Cuál fue el mensaje que más te gustó o aprendiste?
 Cuidar a los animales

3. Motivación y emociones

- ¿Te gustaría cuidar mejor a los animales después de observar el video?
 - Sí
 - No
- ¿Cómo te sentiste cuando viste el video? (Puedes marcar más de una opción)
 - Feliz
 - Interesado/a
 - Aburrido/a
 - Otro: _____

4. Impacto y cambio de actitud

- ¿Crees que ahora eres más responsable con los animales?
 - Sí
 - No
- ¿Qué cosa nueva harás para cuidar a una mascota?
 Darle comida

Anexo 4 Hoja de vida del tutor




Sergio Eduardo Chango Pastuña


DISEÑADOR GRÁFICO - ARTISTA CONCEPTUAL 2D


CÉDULA DE CIUDADANÍA:	050237217-0
CÉDULA MILITAR:	8405200372
FECHA DE NACIMIENTO:	11/04/1984
LUGAR DE NACIMIENTO:	Latacunga
EDAD:	39 años
DIRECCIÓN DOMICILIARIA:	Cotopaxi - Latacunga - Ecuador Ciudadela San Francisco
TELÉFONO:	032663627

PERFIL

Diseñador gráfico, artista conceptual 2D, muralista, y productor audiovisual latacungueño, enfatiza temáticas sustanciales que van más allá de lo superficial, demostrando que la creatividad es infinita dentro del campo del diseño y las artes visuales.


0999739542


graffitolata@hotmail.com


Graffito Lata Latacunga Wmc

EDUCACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Maestría en Postproducción Audiovisual Digital • Ingeniería en Diseño Gráfico • Tecnólogo en Diseño Gráfico • Bachiller Técnico en Mecánico Industrial 	<p>Escuela Politécnica del Litoral Universidad Cristiana Latinoamericana. I.T.S. Victoria Vásconez Cuví. I.T.S. Ramón Barba Naranjo.</p>
---	--

CURSOS Y ESPECIALIZACIONES:

<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Aerografía • Escultura y Maquetación • Ilustración Análoga y Digital • Muralismo • Preparación de Superficies y Alta Decoración • Dibujo Artístico • Técnicas de Representación Gráfica • I Congreso Ecuatoriano de Identidad Cultural y Turismo Comunitario • Semiótica de Diseño Andino • Técnicas e Instrumentos de evaluación de aprendizaje • Proyectos Formato Semplades • Community Management y Social CRM • Art Concept • Creación de Personajes Análogos – Digitales • Taller de Video Mapping • Assimilate Scratch Corrección de Color Avanzado 	<p>TALLER GRAFFITO TALLER GRAFFITO TALLER GRAFFITO TALLER GRAFFITO MONTO U.T.C. U.T.C. CECATERE U.T.C. U.T.C. U.T.C. U.T.C. XUPLY WORKSHOP XUPLY WORKSHOP TORNO EDCOM-ESPOL</p>
---	---

HABILIDADES EN SOFTWARES:

- ILLUSTRATOR
- PHOTOSHOP
- ADOBE PREMIER
- AUDITION
- AFTER EFFECTS
- PAINTER X
- SKETCHBOOK PRO
- TVPAINT



EXPERIENCIA LABORAL:

- Inducero / Soldador calificado Aceros especiales / 4 años.
- Publicidad Imagen 2000 /Diseñador / 9 meses.
- Inbox Desing / Diseñador e Ilustrador / 6 meses.
- Free/ Ilustrador / 6 meses.
- Alpha Creativos / Guionista y grafista audiovisual
- Creador y Co-fundador de Taller de Arte Graffiti / Ilustrador, Diseñador y Director artístico/ 6 años.

EXPERIENCIA DOCENCIA:

- Universidad Técnica de Cotopaxi / Docente / 4 años.



Entrevista en el Canal Cultural "EXPRESARTE" 2014 (Intervención artística).
<https://www.youtube.com/watch?v=W1ypsRVOUAE>

EVENTOS – TALLERES DICTADOS – INTERVENCIONES

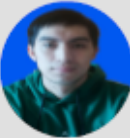
- Primera Bienal de Expresión Artística Isidro Ayora (Latacunga).
- Primer Taller de Intervención Juvenil organizado por el grupo CROP 2009 (Latacunga).
- Graffitiando la Piel de la Urbe Riobamba 2009. (Taller de Capacitación).
- Primer Festival de Expresión Cultural en el espacio público Hip Hop en Lata 2009 (Organizador e interventor artístico).
- Kawsay Rock – Arte Urbano 2009 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival de Graffiti Huairapungo Salcedo 2009 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival de Intervención Urbana "DETONARTE" Quito 2009 (Concurso).
- Gotas de Fama Ambato 2010 (Evento de intervención artística).
- Ambato FFF Graffiti 2010 (Concurso).
- Inflamable Expresión Artística Urbana Patate 2010 (Evento de intervención artística).
- II Festival de Graffiti Huairapungo Salcedo 2010 (Evento de intervención artística).
- Intervención en el Espacio Público Fiestas de Latacunga 2010 (Evento de intervención artística).
- II Festival de Intervención Urbana "DETONARTE" Quito 2010 (Concurso).
- II Gotas de Fama Ambato 2011 (Evento de intervención artística).
- Primer Festival Internacional de HIP HOP Barrio 593 Quito 2011 (Evento de intervención artística).
- Primer Concurso Nacional de Graffiti Pintemos Nuestra Voz MIES 2011 (Primer Lugar).
- Encontró Niterói (Brasil) Encuentro Sudamericano América del Sur 2011 (intervención artística cultural).
- Taller de Graffiti 2012 (FEDECOX – PATUTÁN - LATACUNGA).
- GRAFFITONO Intervención en el Espacio Público Latacunga 2012.
- Taller Alianza Hip Hop para las Calles Distrito Metropolitano de Quito 2012 (Tallerista).
- Taller de Graffiti 2012 (FEDECOX – SANTÁN - LATACUNGA).
- ART – INDEPENDIENTE Latacunga 2012 (Evento de intervención artística).
- I Galería Urbana Cotopaxi – Latacunga – Ecuador 2012 (Evento de intervención artística).
- Mandarina Fest 2012 (Evento de intervención artística).

- Graffiti Ecológico Guayaquil 2012 (Evento de intervención artística).
- Lanzamiento de Montana Colors Ecuador Quito 2013 (Evento de intervención artística).
- ART – INDEPENDIENTE Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Cotopaxi un Nuevo Color para Tú Planeta bajo el marco de la celebración del día Mundial del Medio Ambiente Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Taller de Arte Urbano C.I.C. Tanicuchí – Latacunga 2013 (Tallerista).
- Galería Urbana Portales del G.A.D. Municipal de Latacunga 2013 (Exposición e intervención artística).
- Investigación y Diseño de Personaje Icono de Cotopaxi Ministerio de Cultura 2013 (Art Concept).
- Festival de Graffiti U.T.C. 2014 (Exposición e intervención artística).
- Entrevista en el Canal Cultural "EXPRESARTE" 2014 (Intervención artística).
- Urco Park Fest Chunchi – Riobamba 2014 (Intervención artística).
- II Festival Internacional de Graffiti Atuntaqui 2014 (Intervención).
- III Galería Urbana Latacunga 2014 (Exposición).
- II Festival Audiovisual Universitario "TINKU 2015" Riobamba (Premio al mejor corto animado "La Leyenda Negra Cuenta").
- Lanzamiento de la Marca Street Evans Ecuador Quito 2016 (Evento de intervención artística)

RECOMENDACIONES

- Arq. Enrique Lanús / Director de la Carrera de Diseño Gráfico / 0992918849.
- Publicidad Imagen 2000 /Alejandra Molina – Gerente / 0984252133.
- Inbox Desing / Paúl Erazo – Director Creativo/ 0984258268.
- Alpha Creativos / Abraham Chicalza - Director Creativo / 0995963131.
- Taller de Arte Graffiti / Aide Oto /0983417822

Anexo 5 Hoja de vida del autor del proyecto



KEVIN JESUS MARIN CAJAS

0550368385
 diamatea50@gmail.com
 032809307
 0983116792
 NINGUNA
 Masculino
 SOLTERO/A
 22 años

Resumen Profesional

Soy una persona que le gusta expresarse con lo que hace ya sea videos, dibujos o animaciones donde pienso que las cosas pueden ser divertidas cuando quieres enseñar algo, podemos ser creativo para que la gente se entretenga mientras se informa. Puedo dibujar. Puedo hacer animaciones. Tengo un conocimiento básico del Photoshop y After effects. Tengo un conocimiento bastante elevado acerca de la edición de videos en la aplicación Davinci Resolve. Tengo experiencia creando videojuegos en Gdevelop.

Formación Académica

INSTITUCIÓN	TÍTULO	ESTADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	LICENCIADO / A EN DISEÑO GRAFICO	CURSANDO

Experiencia Laboral

INSTITUCION	DESDE	HASTA	CARGO	AREA	MOTIVO SALIDA	CONTACTO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR						

Cursos y Certificaciones

NOMBRE	TIPO	INSTITUCION	NO HORAS	DOCUMENTO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR				

Lenguas

NOMBRE DEL IDIOMA	NIVEL CONVERSACIÓN	NIVEL DE ESCRITURA
INGLÉS	BASICO	BASICO

Referencias Laborales / Personales

TIPO DE REFERENCIA	NOMBRE	CORREO	CELULAR	TELEFONO
SIN REGISTROS QUE MOSTRAR				

Logros personales

TIPO DE LOGRO	DESCRIPCION DE LOGRO	RECONOCIMIENTO OBTENIDO
PERSONAL	SER DE LAS PRIMERAS PERSONAS EN ESPAÑOL EN ADAPTAR EL COMIC EL SECRETO DE LAS CANGREBURGER	SERIE ANIMADA EL SECRETO DE LAS CANGREBURGERS