



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

TEMA:

Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.

AUTORES:

**Galarraga Vasquez, Edward Xavier
Lavayen Cortez Sixto Alejandro**

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

TUTOR:

Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

8 de septiembre del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Galarraga Vasquez, Edward Xavier**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Lavayen Cortez, Sixto Alejandro**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Galarraga Vasquez, Edward Xavier**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.**

Previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023

EL AUTOR

f. _____
Galarraga Vasquez, Edward Xavier



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Lavayen Cortez, Sixto Alejandro

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.**

Previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023

EL AUTOR

f. _____
Lavayen Cortez, Sixto Alejandro



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Galarraga Vasquez, Edward Xavier**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023

EL AUTOR

f. _____
Galarraga Vasquez, Edward Xavier



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Lavayen Cortez, Sixto Alejandro**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023

EL AUTOR

f. _____
Lavayen Cortez, Sixto Alejandro

REPORTE DE COMPILATIO

Guayaquil, 31 – 08 – 2023

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: GALARRAGA VÁSQUEZ EDWARD XAVIER y LAVAYEN CORTEZ SIXTO ALEJANDRO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

C CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

1% Similitudes

1% Texto entre comillas
= 1% similitudes entre comillas

0% Idioma no reconocido

Cortó animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años - GALARRAGA_VÁSQUEZ_EDWARD_XAVIER_LAVAYEN_CORTEZ_SIXTO_ALEJANDRO

Nombre del documento: Cortó animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años-GALARRAGA_EDWARD_LAVAYEN_SIXTO -docx
ID del documento: 6694206354740e3588ea05fcc5c6fd266c4ade90
Tamaño del documento original: 4,12 MB

Depositante: Milton Elías Sancán Lago
Fecha de depósito: 31/8/2023
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 31/8/2023

Número de palabras: 908
Número de caracteres: 66.345

Atentamente,

Lcdo. Milton Sancán L, Mgs.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme siempre la fuerza, tanto mental como física durante este largo proceso de estudio, Agradezco orgullosamente a mi madre Shirley Vásquez una persona muy importante en mi vida, aquella que confío y me motivó a dar lo mejor de mi sabiendo que este camino es de mucha exigencia y compromiso. Espero expresar durante este texto lo inmensamente agradecido que le estoy.

Agradezco a mi hermana Bethzy Galarraga por acompañarme y creer en mí, siempre motivándome como el artista de la familia. Por influenciar mucho sobre el bienestar y cuidado de los animales.

Agradezco a mi padre Jimmy Galarraga por su apoyo y entender cuando necesitaba tiempo para el estudio.

También Agradezco a mi perrito Hachiko un shitzu que llegó pequeño nuestro hogar cuando iniciaba la etapa universitaria y aprendí con él muchas cosas, responsabilidad y el trato a tener con los animales domésticos valorarlos y la importancia de quererlos y cuidarlos muchos.

Por último, quiero agradecer a cada uno de los profesores por brindarnos sus conocimientos en cada una de las clases y exigirnos siempre lo mejor.

Edward Galarraga.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por siempre levantarme y darme las fuerzas para no rendirme en este proceso a pesar de que muchas veces caí. Me gustaría agradecer orgullosamente a mis padres, Antonio y Jenny, quienes fueron mi motivación y soporte en cada una de mis buenas o malas decisiones, enorgulleciendo cada uno de mis pasos, y teniendo mucha paciencia por mis decaimientos estudiantiles donde a veces perdía mi sendero por motivos de estrés o problemas, orgulloso de ser su hijo y de poder ser afortunado al tenerlos y demostrarme que con esfuerzo se consiguen las cosas desde abajo.

A mis Hermanas, sobre todo a Monik que desde un principio me apoyó, a mi hermana Blanca y mi hermano Ángel por estar pendientes, a mis abuelos, tíos, primos, y demás familiares que siempre creyeron en mí y quisieron que siga adelante. A mis amigos cercanos quienes siempre priorizaron y me dieron aliento sobre lo académico. A los docentes de mi facultad y a todos los docentes que me enseñaron algo a lo largo de mi vida estudiantil, quienes fueron de mi mano en mi formación profesional guiándome a donde estoy ahora. Y a todas esas personas que creyeron que no lo lograría, docentes, conocidos, amigos e incluyendo una parte de mi familia, este mérito es gracias a ustedes.

Sixto Lavayen.

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar este proyecto a mis padres que me han apoyado siempre para conseguir mis metas y hacer lo que me gusta, dedicar también a mi hermana por confiar y creer en el potencial de su hermano, además de mostrarme lo increíble y dedicada que es la vida como profesional. En especial dedicárselo a mi madre, un claro ejemplo de esfuerzo dedicación y motivación. A mi padre por su esfuerzo, y valentía todos los días sin descanso. Por último, a mi perrito Hachiko quien fue inspiración para abordar el tema específico del cortometraje.

Edward Galarraga.

DEDICATORIA

Me gustaría dedicarle este proyecto a mis Padres quienes han sido mis seres más fundamentales en mi vida, a mi hermana Monik y mis hermanos, sobrinos y familia, quienes me han impulsado a tener una visión más clara de la vida y a mis abuelitos que están en el cielo, y por quienes me motivan a aspirar a más.

Sixto Lavayen.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____
Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____
Lic. Dumaní Rodríguez, Alex Salomón, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____
Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CALIFICACIÓN

f. _____

Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE PROBLEMÁTICA	4
1.1. Problema de Investigación	4
1.2. Formulación del Problema	8
1.3. Objeto de estudio	9
1.4. Objetivo General	9
1.5. Objetivos Específicos	9
1.6. Justificación y Delimitación	10
1.7. Marco Conceptual	11
1.8. Abordaje del maltrato animal en guayaquil	11
1.9. Técnicas que empleamos	11
1.10. Maltrato animal	13
1.11. Sobreexplotación /explotación comercial	13
1.12. Crueldad	13
1.13. Sufrimiento animal	13
1.14. Maltrato físico y/o emociona	13
1.15. Abandono	14
1.16. Abuso sexual	14
1.17. Abandono de Canes	14
1.18. Preproducción	15
1.18.1. Diseño de Guion	15
1.18.2. Diseño de Storyboard	15
1.18.3. Concept Art	15
1.18.4. Animatic	16
1.19. Producción	16
1.19.1. Diseño de personaje	16
1.19.2. Diseño de ambiente	17
1.19.3. Estilo de animación	17
1.19.4. Motion Graphics	17
1.20. Post producción	18
1.20.1. Movimientos de cámara	18
1.20.2. Ambientación sonora	18

1.20.3.	Póster y título	18
1.20.4.	Montaje final	19
CAPÍTULO 2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN		20
2.1.	Descripción del Proyecto	20
2.2.	Descripción del Usuario	21
2.3.	Especificaciones técnicas	21
2.4.	Preproducción.....	23
2.4.1.	Historia	23
2.4.2.	Narrativa	27
2.4.3.	Storyboard.....	27
2.4.4.	Animatic.....	33
2.4.5.	Diseños de Personajes	35
2.4.6.	Diseño de fondos.....	40
2.4.7.	Línea Gráfica	42
2.4.7.1.	Diseño de Portada.....	42
2.4.7.2.	Paleta de colores de la portada.....	43
2.4.7.3.	Fuente Tipográfica	43
2.5.	Producción.....	44
2.5.1.	Animación Pose a pose	44
2.5.2.	Animación por puppet.....	45
2.6.	Post producción	45
2.6.1.	Efectos en Post.....	45
CONCLUSIONES.....		48
RECOMENDACIONES.....		50
BIBLIOGRAFÍA.....		52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Equipos de Hardware utilizados	22
Tabla 2 Programas utilizados para producción del corto animado 2D	22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Parte 1 del Storyboard.....	28
Figura 2 Parte 2 del Storyboard.....	29
Figura 3 Parte 3 del StoryBoard.....	29
Figura 4 Parte 4 del StoryBoard.....	30
Figura 5 Parte 5 del StoryBoard.....	30
Figura 6 Parte 6 del Storyboard.....	31
Figura 7 Parte 7 del Storyboard.....	31
Figura 8 Parte 8 del StoryBoard.....	32
Figura 9 Parte 9 del StoryBoard.....	32
Figura 10 Captura de pantalla de animatic escena 01	33
Figura 11 Captura de pantalla para Formato aplicado en el animatic.....	34
Figura 12 Captura de pantalla animatic escena 07	34
Figura 13 Personaje Principal: Duki, cachorro Golden	36
Figura 14 Personaje Principal: Duki , Golden Adulto.....	37
Figura 15 Personaje Secundario Alejandro, niño	38
Figura 16 Personaje Secundario Alejandro, joven.....	38
Figura 17 Segunda Propuesta de Personaje: Alejandro, Joven.	39
Figura 18 Personaje Secundario sully.....	40
Figura 19 Ejemplo de escenario.....	40
Figura 20 Ejemplo de escenario.....	41
Figura 21 Ejemplo de escenario.....	41
Figura 22 Ejemplo de escenario.....	41
Figura 23 Diseño de Portada.....	42
Figura 24 Paleta de colores de portada	43
Figura 25 Logo de la tipografía empleada en el título.....	43
Figura 26 Tipografía.....	44

Figura 27 Captura de la herramienta Timeline	44
Figura 28 Captura de pantalla herramienta posición de marioneta	45
Figura 29 Corrección de color mediante Adobe Premier	46
Figura 30 Implementación de capas de transición dentro de la escena	46
Figura 31 Edición de Audio mediante Adobe Audition.....	47

RESUMEN

Este proyecto de corto animado en 2D profundiza en la injusta manera en que los animales son tratados. Exploramos diversas formas de maltrato, incluyendo aquellos perpetrados por personas que deberían cuidarlos, lo cual les causa un gran sufrimiento. Mediante comparaciones entre las capacidades humanas y animales, buscamos ampliar la comprensión de sus emociones. El corto está dirigido a niños de 10 años en adelante, ya que ellos puedan comprenderlo e influir en adultos, siendo más propensos a sentir compasión e intentar persuadir a los adultos a tomar medidas contra el maltrato animal. Nuestro objetivo es promover cambios en los hábitos para construir un futuro en el que mostremos mayor respeto por todas las formas de vida, especialmente por aquellos animales que siempre nos han demostrado lealtad.

Palabras claves: *Maltrato animal, animación, cortometraje animado, niños, canes, concientizar.*

ABSTRACT

This 2D animated short project delves into the unfair way animals are treated. We explore various forms of abuse, including those perpetrated by caregivers that cause them great suffering. Through comparisons between human and animal capacities, we seek to broaden the understanding of their emotions. The short is aimed at children age 10 and older, since they can understand and influence adults, being more likely to feel compassion and try to persuade adults to take action against animal abuse. Our goal is to promote changes in habits to build a future in which we show greater respect for all forms of life, especially for those animals that have always shown loyalty to us.

Keywords: Animal abuse, animation, animated short film, children, canes, awareness.

INTRODUCCIÓN

El proyecto está influido por el incremento de maltrato, abandono y la carencia de respeto hacia la vida de los canes. La evidencia de situaciones que involucran maltratos inimaginables sobre el can en la sociedad llevó a plantear y desarrollar un cortometraje 2D, con sus respectivas investigaciones fundamentales para la adaptación y creación de una historia adecuada para niños mayores de 10 años.

El cortometraje se diseña en base a la historia, que se opta por el estilo cartoon, el cual permite un fácil reconocimiento y comprensión visual.

Además, el cortometraje animado otorga un mensaje cognitivo para concientizar sobre la prevención del maltrato y abandono del can.

Por otro lado, en el presente proyecto se establecen los objetivos generales y específicos para la producción del corto, a su vez se definen conceptos fundamentales para la producción de un cortometraje 2D, relacionando las técnicas de manera que nos permita conseguir un producto capaz de conectar emocionalmente con el espectador.

Sin embargo, uno de los principales problemas es transmitir el mensaje cognitivo y conectar emocionalmente con el espectador, en este caso niños mayores de 10 años. De tal manera que se realiza la adaptación del guion, con el estilo cartoon, técnicas y conceptos de animación que permitan enlazar visualmente y emocional con el espectador, además de utilizar teoría de color para denotar emociones implícitas dentro del corto animado.

La importancia de la investigación consiste en concientizar a niños mayores de 10 años a través de un aporte audiovisual como lo es el cortometraje animado 2D mediante la transmisión emocional que puede generar este.

Además de producir un material audiovisual como aporte para campañas o videos educativos que abarque temas relacionados al maltrato y abandono de los canes, que tengan como fin concientizar y prevenir la crueldad sobre los canes o animales domésticos.

Un proyecto de este tipo tiene el potencial de impactar emocionalmente a los espectadores, fomentando el cambio de actitudes. En esta introducción, explicamos cómo la animación en 2D puede ser un medio poderoso para promover la concienciación sobre el bienestar de los perros y cómo su impacto puede extenderse más allá de la pantalla para inspirar un mayor respeto y cuidado hacia nuestros fieles compañeros caninos.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE PROBLEMÁTICA

1.1. Problema de Investigación

Para producir un corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes, es necesario recopilar información sobre el impacto de los lenguajes visuales sobre el espectador. Además, es crucial entender cómo evoluciona la relación entre las mascotas y las familias a lo largo de distintas etapas.

Atacar una problemática como el maltrato en corto 2D surge el mayor desafío que consiste en producir un guion accesible a un público diverso y amplio que involucre a niños para un formato de animación. Además de adaptar un guion que exprese la conexión emocional entre las personas y sus mascotas de los canes a un corto animado 2D, a partir de la investigación sobre el maltrato y abandono. Y también resolver por lo tanto que el contenido sea amigable para niños y adultos y a la vez sensibilice con la temática del dolor y el maltrato. No obstante, lo que podría resultar dramático, violento se transforme en un mensaje sugerente para el espectador, sin que llegue a herir su sensibilidad y detone cierto grado de conciencia sobre la relación del hombre con la mascota.

Con respecto a la dirección técnica se propuso un acercamiento al mundo infantil que, al estar familiarizados con los *cartoon*, podría acceder a un contenido audiovisual fácilmente asimilable. De modo que, la técnica 2D toma de referencia el lenguaje de las formas del *cartoon*, por ser accesible a la percepción del niño. Además de impactar en la comprensión esta técnica abre el acceso a la ficción.

En el caso del guion sobre el maltrato infantil, funcionará para atenuar las emociones generadas por la violencia del maltrato con lo cual el contenido se torna adecuado, incluyendo al público infantil.

Seleccionar las técnicas adecuadas es uno de los mayores desafíos para resolver este tipo de producción. Por lo cual se analizó la validez de la técnica es la animación pose a pose, para este contenido porque permite una mayor fluidez de la narrativa. Y además se consideró que posibilite las secuencias de las escenas y la animación de los personajes a través de los movimientos característicos de una mascota canina y de sus dueños. Es decir que definió la movilidad narrativa y la de los personajes simultáneamente.

Otro aspecto importante en esta producción es definir los personajes adecuados al guion. Además de crear escenarios que contextualizan el guion en una línea gráfica atractiva que represente la estética amigable para los consumidores del producto.

Además, se determinó que el 84% de los animales reportados como perdidos son de Guayaquil, 5% de Quito, 4% Duran, 1% Samborondón y el 6% de Otras ciudades. (Rescate Animal Ecuador, 2021) identificó que el 75% de los animales reportados fueron perros/as.

Se determinó que el 23% de animales volvieron a sus hogares y el 77 % no volvieron a sus hogares. La muestra es de 1262 animales reportados. (Rescate Animal Ecuador, 2021). El 23 % representa a 292 animales.

El cortometraje 2D está orientado a niños mayores de 10 años por que de acuerdo con el psicólogo e investigador Jean Piaget, quien dedicó la mayor parte de su vida a investigar el modo en el que evolucionan tanto nuestro conocimiento acerca del entorno como nuestros patrones de pensamiento dependiendo de la etapa de crecimiento en la que nos encontramos. Publicado por (Triglia, 2015)

Piaget nos menciona que los niños no se representan por el abandono de habilidades mentales comunes de los adultos, como la forma de pensar que sigue dinámicas diferentes de acuerdo con la etapa de desarrollo que se encuentren. (Triglia, 2015)

Piaget establece cuatro etapas del desarrollo cognitivo. La etapa sensorial establece a bebés desde que nacen hasta los dos años, se define como la etapa de adquirir conocimiento a partir de relacionarse con el entorno inmediato.

La etapa Preoperacional

Surge desde dos a siete años, donde obtiene la capacidad de ponerse en lugar de los demás, actuar y jugar roles ficticios, aquí se presenta el egocentrismo el cual genera dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de carácter abstracto.

La etapa de las operaciones concretas

Se establece entre los siete y doce años, aquí comienza la etapa de desarrollo cognitivo donde inicia la lógica para llegar a conclusiones correctas, relacionadas a situaciones concretas.

La etapa de las operaciones formales

Esta etapa aparece desde los doce en adelante incluida la vida adulta. Se adquiere la capacidad para utilizar la lógica para obtener conclusiones abstractas, es decir en esta etapa se puede pensar y sobre pensar.

Además, permite emplear abiertamente esquemas de pensamiento, analizar y utilizar el razonamiento hipotético deductivo.

Considerando que el Psicólogo Jean Piaget, determinó una media dentro del target que se evidencian las etapas del desarrollo cognitivo. Es decir, se establece niños de diez años en adelante porque es en aquellas etapas de operaciones concretas y formales comienzan a desarrollar la habilidad cognitiva, la lógica, puesto que el cortometraje implica la creación y adaptación de una historia que conlleva un mensaje cognitivo dispuesto a transmitir y llegar al espectador generando una concientización. Está mencionado que niños de siete años hasta los doce recién comienzan a desarrollar la habilidad de la lógica e identificar conclusiones.

Sin embargo, cabe mencionar que el cortometraje está apto a partir de los 10 años en adelante incluido los adultos porque estos ya poseen dicha característica razonable.

Con respecto al target del corto animado, se fortalece con fundamentos de que la Animación Digital es un medio óptimo para difundir estas tradiciones literarias resaltando sus propiedades narrativas, generando así una empatía entre el contenido visual y el receptor, también es necesario en el proceso de aprendizaje y rescate cultural llegando al usuario a través de un medio tecnológico. Quiroz, (2020)

El enfoque de este estudio presenta a la animación digital como una manera diferente y creativa de difusión de las leyendas, el impacto está mediante el rescate de la cultura esmeraldeña, sobre todo su valor intangible, a fin de concientizar a los niños. Quiroz, (2020)

Hablar de rescatar y fomentar tradiciones culturales en instituciones educativas es asumir un proceso educativo que tiene como centro de acción a los estudiantes, formándose integralmente con las ventajas que presenta hoy en día la tecnología. Evidenciando cada vez más el uso de medios digitales dentro de la educación como parte del proceso de enseñanza. Quiroz, (2020)

Además, las campañas de concientización son formas de comunicar a las personas para tratar de regular algún bien natural, evitar vicios o utilización de medios de protección, todo lo que se deba para regular algún mal que atente con la sociedad y el medio ambiente, la cual por lo general no suelen tener el impacto esperado, dependiendo también al público que se lo quiere enfocar. Cabrera, (2011)

La animación en las campañas de concientización para niños tiene mucho impacto ya que niños de edades entre los 8 los 11 años tienen en común que les llama la atención los dibujos animados, los colores fuertes y sobre todo la televisión Cabrera, (2011)

Educar desde la infancia en el respeto de los animales es clave. Solo así estaremos creando una generación de adultos en la que el maltrato animal y el abandono no existan. Una forma de invertir, desde la infancia, en el respeto animal como parte de nuestra sociedad. Verdecora Blog, (s.f.)

Tener una mascota es una excelente manera de enseñar a los niños a ser responsables. Asegurarse de que el perro tiene comida y agua les da a los niños un primer contacto con la responsabilidad y la obligación. Los peques también aprenden empatía y compasión al cuidar a su mascota y desarrollan un mayor nivel de autoestima al hacerse cargo de sus responsabilidades como dueños. PURINA, (s.f.)

De acuerdo con las anteriores investigaciones y recopilación de datos, se puede identificar que la media de 7 a 12 años, se estableció niños mayores de 10 años por la capacidad de comprender, utilizar la lógica y concluir un mensaje cognitivo. Además, se menciona que la animación digital se generó de manera eficiente realizando un impacto como metodología para estudiantes que cumplen con el rango de edad mencionado. También se menciona que es más factible para los niños visualizarlo por el atractivo visual de los colores, sonidos y estilo de dibujo cartoon.

Por último, como beneficio la importancia de concientizar y enseñar a niños asegura que aquella persona sea responsable, incorpore valores por los animales y respeto hacia la vida del can. Teniendo en cuenta las etapas de desarrollo cognitivo. Para ello se produjo este cortometraje 2D.

1.2. Formulación del Problema

Entonces ¿Cómo producir un corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años?

1.3. Objeto de estudio

Elaborar un corto animado 2D para la prevención del maltrato y abandono de los canes.

1.4. Objetivo General

Producir corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.

1.5. Objetivos Específicos

- Adaptar un guion que exprese la conexión emocional entre las personas y sus mascotas de los canes a un corto animado 2D, a partir de la investigación sobre el maltrato y abandono.
- Seleccionar las técnicas de animación adecuadas para la ambientación visual y narrativa del corto.
- Diseñar personajes, escenarios acoplados al guion en una línea gráfica atractiva que represente la estética amigable para los consumidores del producto.

1.6. Justificación y Delimitación

Se elabora un cortometraje animado 2D como aporte a la prevención del maltrato y abandono canino.

Este cortometraje animado se realiza por el incremento de situaciones, casos de maltrato a canes y la poca sensibilidad emocional, moral a la vida del can como un ser vivo más. Además, la carencia de valores en los ciudadanos y la calidad de vida del canino que se ve afectada.

El corto animado se produce como aporte para sensibilizar a la audiencia y concientizar sobre los valores y maltratos que se generan.

Para efectuar un material digital que aporte a la concientización de la audiencia, sobre la prevención del maltrato y abandono del can, se desarrollará una historia narrativa que involucra emociones al espectador mediante el mensaje cognitivo que se representa en el corto animado. De tal forma el espectador pueda crear una conexión emocional con los personajes, la narrativa, y el mensaje que fundamenta a generar un cambio en los espectadores por medio del corto animado.

Es necesario que en Ecuador se generen cortometrajes donde abarquen temas sociales relacionados con la integridad de la vida de los canes.

Al ser un proyecto digital, éste podrá expandirse su presentación y ser utilizado con otros fines que ayuden a temas similares sobre el cuidado de los canes y el maltrato.

1.7. Marco Conceptual

En esta sección de la tesis se desarrollarán los principales conceptos que soportan la narrativa a desarrollar en el corto animado, así como las definiciones técnicas en las que sustentamos el proyecto The Back Love.

1.8. Abordaje del maltrato animal en guayaquil

De acuerdo con el código orgánico integral penal, el artículo 249 sanciona aquellos que cometan contravención de maltrato (lesión), muerte a mascotas o animales de compañía.

De Acuerdo con el COIP dependiendo de la gravedad lesiva del animal se sanciona con pena privativa de libertad de dos a seis meses a la persona. Si la conducta se realiza como consecuencia de la crueldad o tortura animal.

En 2018, se registraron en Guayaquil 500.000 casos de abandono entre perros y gatos. De casos de maltrato por los reportes que se reciben. Expreso, (2023).

Además, se considera maltrato animal al encadenamiento, encierro, tortura, muerte, abuso verbal, físico, psicológico, abandono. El maltrato animal incluso puede representarse con la carencia de alimentación, además de tener una calidad de vida no adecuada para el canino como al dueño.

1.9. Técnicas que empleamos

- Corto 2D línea gráfica

El estilo *cartoon* ha conseguido, gracias a su facilidad para crear entornos de comicidad y fantasía, ser un esencial en la animación.

Este también es una representación simplificada de la realidad, pero con la intención de realzar su belleza, añadiendo énfasis en las formas y el cromatismo para crear visiones idealizadas del mundo.

Para conseguir un estilo *cartoon* es esencial reconocer el tipo de historia, características que se quieran distinguir tanto en personajes y escenarios. Pero lo primordial es el lenguaje de formas, todo nace de aquello de los conceptos y la interpretación que se desea dar a los personajes y escenarios. deben ser sin muchos detalles, pues el estilo *cartoon* es la simplicidad de las cosas.

Además, se suelen juntar a la teoría de color para diseñar los personajes y escenarios en base a las emociones que se desean transmitir.

- Pose a pose

La animación pose a pose implica empezar el proceso de animación dibujando los cuadros clave y posteriormente llenando los espacios.

Se crean los cuadros más importantes, los Claves o Key, después se producen cuadros entre estos principales, los que se conocen como Inbetween, o intermedio. son prácticos para definir un timing específico o cuando una acción debe ocurrir en un momento concreto.

- Puppets

El efecto Posición libre funciona deformando parte de una imagen en función de las posiciones de las ubicaciones que usted sitúe y desplace. Estas ubicaciones definen qué partes de la imagen se mueven, cuáles permanecen rígidas.

1.10. Maltrato animal

De acuerdo con los defensores de animales dicen que “el maltrato no es solamente golpear a un perro, también involucra no sacarlo a pasear para evitar que se estrese, olvidar los cuidados y atenciones adecuadas.” (EL UNIVERSO, 2018).

1.11. Sobreexplotación /explotación comercial

Uso excesivo de los animales en una actividad lucrativa, deportiva, reproductiva y/o entretenimiento, entre otras, sin brindar condiciones adecuadas de bienestar animal y conducentes al deterioro de la salud física y/o mental. (Ramírez, 2021).

1.12. Crueldad

Conducta derivada del maltrato en la que se consideran, además de las lesiones generadas, el sufrimiento físico, emocional o psicológico causados según su frecuencia, duración, intensidad y secuelas. (Ramírez, 2021).

1.13. Sufrimiento animal

Presencia de un estado mental desagradable o aversivo por parte de un animal, independientemente de la situación que lo ocasione. (Ramírez, 2021).

1.14. Maltrato físico y/o emocional

Toda acción u omisión que, por parte de un ser humano a través del uso de la fuerza genera lesiones físicas y/o emocionales, dolor innecesario y/o daños a la salud de un animal, independientemente de la intencionalidad y/o gravedad de las lesiones. (Ramírez, 2021).

1.15. Abandono

Desentendimiento completo por parte del tenedor para proveer los cuidados básicos al animal y garantizar su bienestar. Incluye la delegación total de los cuidados a terceros sin el consentimiento de estos. (Ramírez, 2021).

1.16. Abuso sexual

Cualquier acto sexual abusivo en el que un animal es utilizado por una persona como medio para obtener estimulación o gratificación sexual, y que puede incluir lesiones físicas. (Ramírez, 2021).

1.17. Abandono de Canes

El abandono de canes surge al momento en que el dueño o el tutor del can decide dejarlo en un lugar en que no pueda retornar a su hogar. De acuerdo con el sitio web Tiendanimal esta decisión es tan individual como su dueño, pero que jamás se puede justificar debido a que no hay un buen motivo para arrojar un animal doméstico a la calle. (Mieiam, s.f.)

Los motivos que tienen las personas para abandonar a sus animales cambian, estos no son estáticos ni constantes. (Mieiam, s.f.) nos indica que no hay algo estable que nos asegure que la persona pueda y esté dispuesta a cuidar del Can.

Además, un equipo de voluntariado estableció un rango de animales extraviados, mediante un registro de formulario donde se pide información. “Durante 6 meses, de enero a junio del año 2021, a través de las redes sociales del proyecto AMP, hemos recibido reportes ciudadanos sobre animales perdidos y encontrados en Guayaquil” (Rescate Animal Ecuador, 2021) De acuerdo con la investigación realizada se identificaron 1.262 animales reportados como perdidos. Siendo el 77% perros y el otro 23% gatos. (Rescate Animal Ecuador, 2021)

1.18. Preproducción

1.18.1. Diseño de Guion

Según (Syd, 1984) un guion es una historia contada en imágenes; trata de una persona o personas en un lugar o lugares, haciendo algo. Todos los guiones contienen estos elementos.

Una historia de ficción es necesario inventar una historia y realizar al detalle el guion en el que confluyen varias acciones paralelas en el tiempo, con el fin de que se rematen en una sola escena final. Un ejemplo: la historia se planifica como un encuentro en el que se organiza el robo a un banco por parte de dos bandas rivales, al mismo tiempo que un confidente avisa a la policía. Se dan paralelamente cuatro historias: Escenas de la vida en el banco, cómo actúa la banda primera, como se mueve la banda segunda y actividades de la policía. Las acciones paralelas se van a ir mezclando en el filme, y se forman en una sola escena final. Se debe realizar un guion muy riguroso. (Torres, 2016).

1.18.2. Diseño de Storyboard

El Storyboard es una herramienta útil no sólo desde el punto de vista Técnico, identificación de planos y narraciones- sino también desde el enfoque del guion, pues el niño detecta más claramente el diseño de los personajes ¿quién hace y qué hace? y la transmisión de contenidos ¿qué es lo que estoy tratando de difundir? lo cual se verá reflejado en su documento audiovisual final. En esta comunicación se describen los nuevos softwares que, aunque tienen la misma función final, han modernizado la forma de elaboración del guion gráfico a través del ordenador. (Sánchez-Carrero, 2011)

1.18.3. Concept Art

Concept Art o arte de concepto, a menudo también llamado desarrollo visual, es el diseño inicial utilizado para desarrollar el *look and feel* de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. El *Concept Art* es una

forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2015)

El *Concept Art* es una forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2015)

El propósito del *concept artist* es explorar ideas rápidamente y comunicarlas de la forma más ágil y efectiva posible. El papel del ilustrador es crear obras acabadas. Sin embargo, dentro de los aspectos que engloba la Ilustración, la creación de *Concepts* es uno de ellos y, además, se trata de una herramienta imprescindible que está experimentando una reconocida demanda laboral. (Escuela de Artes Visuales Arteneo, 2015)

1.18.4. Animatic

Animatic es un storyboard animado. Los tableros se introducen en un programa de edición y se cortan con el tiempo y el ritmo correcto de la película. Incluyen los efectos de sonido básicos, las grabaciones de los diálogos y la banda sonora en *scratch*. (Bloop Animation Studios LLC, 2022)

Los *animatics* se utilizan para Previsualización la película antes de que comience la producción. Los *animatics* son muy importantes para hacer una película de animación, ya que permiten ver por primera vez el aspecto de la película. Es el momento de hacerse una idea del ritmo y la progresión de la película. (Bloop Animation Studios LLC, 2022)

1.19. Producción

1.19.1. Diseño de personaje

La etapa de diseño de concepto es determinante en el flujo de trabajo subsecuente en el momento de la producción propiamente dicha, no sólo en términos del norte estético, sino también que incide directamente en las problemáticas técnicas de desarrollo, modelación y construcción de los artefactos técnicos que van a ser utilizados para el proyecto. (Guzmán Ramírez, 2016)

1.19.2. Diseño de ambiente

Puede referirse a las artes aplicadas y las ciencias se ocupan de crear el ambiente humano diseñado. Estos campos incluyen la arquitectura, la planificación de la ciudad (o la planificación urbana), la arquitectura del paisaje y el diseño de interiores. El diseño ambiental también puede abarcar áreas interdisciplinarias como la preservación histórica y el diseño de iluminación. (Arqhys Artículos., 2023)

1.19.3. Estilo de animación

En el caso de la animación digital o por computadora el efecto se logra con el uso de programas computacionales. La animación por computadora es considerada un sucesor digital de las técnicas de stop *motion*, que es capaz de emplear modelos 3D y otras técnicas de animación tradicionales, como la animación cuadro por cuadro. Para lograr el efecto de movimiento se crea una imagen en computadora y se reemplaza repetidamente por nuevas imágenes similares que avanzan detalladamente en el tiempo (aproximadamente 24 a 30 cuadros por segundo).

De modo que el resultado es muy similar a como se logra la sensación de movilidad en otras creaciones en la televisión y el cine. (Red de Universidades Anáhuac, 2021)

A continuación, se mencionan

1.19.4. Motion Graphics

Son vídeos en los que se incorporan distintos elementos como dibujos, fotografías o vectores y el movimiento se usa en ciertas partes de la composición para hacerlas sobresalir. (Red de Universidades Anáhuac, 2021) La animación se centra en la combinación de Adobe Flash y Adobe After Effects para crear animaciones y motion graphics avanzados. Aunque el libro puede estar enfocado en tecnologías específicas, ofrece valiosos

conocimientos sobre cómo integrar el motion graphic en la animación digital. (Flash + After Effects de Chris Jackson, 2018).

1.20. Post producción

1.20.1. Movimientos de cámara

El movimiento de cámara se refiere a la forma en la que una cámara se mueve en el espacio, para dar uso del lenguaje audiovisual. (Eduardo Saravia Gallart, 2021).

Los movimientos de cámara aportan sustancialmente a la narrativa visual y tienen aplicaciones para acentuar elementos dramáticos de un plano, escena o secuencia. (Eduardo Saravia Gallart, 2021)

Tipos de movimiento estático, Tilt, Pan, Zoom, Crane, Cámara en mano, Travel. (Eduardo Saravia Gallart, 2021)

1.20.2. Ambientación sonora

La ambientación sonora (o sonorización) de una película es el proceso de postproducción de la banda sonora, que la complementa conjugando en el tiempo la ambientación musical (mediante la función conocida como montaje musical) y los efectos requeridos para facilitar e intentar conseguir un estado anímico y la intencionalidad global, así como mejorar su estética y la fusión entre las bandas de la imagen y del sonido, mediante la utilización de los tres medios expresivos del sonido: Música, Ambientes (o ruido entendiendo el término como sonidos no musicales) y Silencio. (MACGUFFIN007, 2021)

1.20.3. Póster y título

Cuando uno se detiene unos segundos delante de un póster de una película, creativo y con potencial comunicativo, donde casi siempre entran en juego combinadas la expresión icónica y la literaria, seguramente estará decodificando elementos esenciales del filme que se convierten en materia

publicitaria. En esa complejidad, descrita en pocos centímetros cuadrados, se va a reconocer actores, director, la historia y la atmósfera que la rodea, lo que argumenta en su sintética frase, el origen del filme, si tiene premios (Scherer., 2023).

El diseño, la tipografía, los colores harán el resto para causar algún tipo de emoción, muchas veces persuasiva. (Scherer., 2023).

1.20.4. Montaje final

El proceso que sirve para ordenar las secuencias y los planos de una película y conferir su aspecto final, tal y como los espectadores la verán en el cine. (Historia del Cine.es, 2023).

Para ello, el montador, con la supervisión del director, deberá seleccionar las escenas y planos más correctos atendiendo a factores como las interpretaciones, los ritmos cinematográficos, la correcta puesta en escena, el sonido, evitar errores de raccord. No obstante, el director es el que tiene la última palabra en la toma de decisiones de la elección de un plano u otro. (Historia del Cine.es, 2023).

CAPÍTULO 2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1. Descripción del Proyecto

El corto animado The Back Love tiene como objetivo ser un material audiovisual capaz de generar un aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.

Donde se visualizará una historia elaborada con tres personajes siendo el principal el Can llamado Duki, aquel que atraviesa momentos de maltratos muy cercanos a la realidad en un hogar sin poseer conocimiento sobre los males que generan, como pueden ser físicos y psicológicos. Además, después de pasar por un momento crítico en la historia, ocurre el desenlace donde se aprecia los cuidados que se deben tener con el Can y el significado de valorar la vida del can como un ser vivo más.

The Back Love es un material práctico que permite informar al público por medio de secuencias de imágenes en movimiento y sonido. Además de no incluir diálogos, por lo contrario, consta de música de uso libre que facilitará la interpretación del corto animado. De tal manera que no se delimita el material generando así un producto visual universal.

The Back Love tiene como duración dos minutos con 2 segundos, El género que se clasifica es animación digital en 2D, además usa la animación por puppets y animación pose a pose

El proyecto que se desarrolla, integra conceptos de animación, diseño, composición, cine, color, narrativa, sonorización y edición. Además del dominio en las herramientas que ofrecen los diversos software empleados como Adobe Photoshop, Adobe After Effects , Adobe Audition.

El cortometraje emplea conmovedor a niños de 10 años en adelante, mediante la narrativa y audiovisual. Esto permite conectar el mensaje cognitivo que ofrece como aporte a la prevención del maltrato y abandono canino.

2.2. Descripción del Usuario

El cortometraje animado está dirigido a niños mayores de 10 años en adelante, ya que es esencial fomentar a tempranas edades sobre la prevención del maltrato canino, de tal manera que se puede generar una concientización a través de cortometraje 2D y el estilo cartoon, siendo este el que nos permite tratar un tema tan serio y cruel de una forma amigable al espectador.

De modo que incentiva a los niños a visualizar el corto por medio del cortometraje atractivo, con un estilo cartoon, los padres y familiares también pueden visualizarlo e instruirse sobre la seriedad del tema.

2.3. Especificaciones técnicas

Para el desarrollo del cortometraje se implementaron los programas como Adobe Photoshop para diseñar y colorear los personajes, escenarios, bocetos y *storyboard*. Además, al ser un programa informático de edición de imagen se puede generar imágenes en secuencia que generen movimiento por medio de la línea de tiempo que nos ofrece el programa, a su vez permite hacer los movimientos fluidos que impliquen perspectiva.

La compatibilidad de la tableta gráfica Wacom con el programa Adobe Photoshop, genera una facilidad y conformidad para dibujar produciendo un trazo al cual se le puede aplicar un pincel con variación de grosor.

Por otro lado, se implementó el programa Adobe After Effects para animaciones sencillas de personajes incluyendo rotación, transparencia, posición, desenfoque, movimientos de cámara como alejamiento de cámara, acompañamiento de cámara y paneos en las escenas.

Finalmente, en post producción se agregó filtros de color junto a tonalidades grises para denotar tristeza o dramatismo en la escena que requieran

transmitir dicho sentimiento a los espectadores, también nos brinda una facilidad de juntar las escenas y agregar audio.

En la tabla 1 se incorpora descripción de los equipos utilizados para la producción del corto animado, con sus respectivas características y ubicaciones. Adicional se representa en la tabla 2 los programas que se emplean para la producción del proyecto, con sus respectivas versiones y observaciones.

Tabla 1 Equipos de Hardware utilizados

CANTIDAD	EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
1	Servidor	-300Hz IPS Type FHD Display -NVIDIA GeForce RTX 3080 -AMD Ryzen 9 5900HX -16GB DDR4 -1TB SSD -Windows 11	Residencia
1	Tableta	Wacom Intuos M	Residencia

Tabla 2 Programas utilizados para producción del corto animado 2D

DESCRIPCIÓN	VERSIÓN	OBSERVACIÓN
Adobe Photoshop	23.3.	Herramienta para diseñar, colorear y editar en pixeles
Adobe Audition	13.0	Herramienta para limpiar, cortar, modificar audio.
Adobe After Effects	17.1	Herramienta para editar video, agregar efectos, arreglos en post producción.

2.4. Preproducción

2.4.1. Historia

The Back Love

En el cumpleaños de Alejandro recibe un cachorrito, al cual lo nombran Duki (Plano medio de la mesa, donde se observen objetos de cumpleaños ;12 años. Paneo -movimiento de cámara/lado derecho)

Alejandro se emociona y comparte mucho tiempo con Duki, jugando, comiendo, disfrutando con él, Duki es muy inquieto, le gusta jugar y ladrar, todo era felicidad.

(Plano detalle de que está abriendo el regalo, seguido al primerísimo primer plano donde se observa los gestos de emoción de Alejandro, mientras se escucha un ladrado de Duki.)

(Plano medio Alejandro le lanza una pelota, plano medio de Duki corriendo, cambio a plano detalle de Duki mordiendo o agarrando la pelota)

(Plano medio de Duki entregando la pelota)

(plano medio de Duki moviéndose imperativo por la sala y ladrando por la pelota)

(Primer primerísimo plano de Alejandro feliz)

(se muestran momentos únicos entre Duki y Alejandro, Duki cuando quería comida ladraba 3 veces y si era un juguete movía la cola peculiarmente y Alejandro para confirmar hacia un silbido para cada respuesta)

(Cuando Alejandro va de salida, Duki va a detenerlo rascando con sus patitas las bastas del pantalón en forma de que no se vaya y él se agacha y le acaricia la cabeza.)

Alejandro entra al colegio y con el pasar del tiempo Duki se siente triste, desanimado y con poca atención, algo raro para él, porque siempre pasaban juntos.

(Tomas subjetivas – Toma de mochila en el cuarto, lista de útiles, cuadernos plumas etc. acompañado de pequeños movimientos de cámara hacia abajo siendo la última toma la de la mochila, donde se aprecie a Duki triste acostado)
(Plano medio de Duki con expresión triste, aburrido)

(Plano detalle de Alejandro y Duki juntos jugando o estudiando y él acompañándolo.)

Un día Alejandro se va de viaje y llegaría de vuelta en dos días. en la tarde Duki escucho un ruido bien fuerte en la parte principal, se procede a escuchar sirenas y murmullo de personas.

(Plano detalle de las maletas de viaje) Plano medio se observa de espaldas como Alejandro camina a la puerta, pasamos a plano detalle abriendo la cerradura, luego plano medio de la mano de Alejandro acariciando a Duki, pasamos a plano general cerrándose la puerta donde se observa a Duki mirando la puerta de frente sentado moviendo su cola, donde la luz de la puerta va disminuyendo mientras se cierra.)

(plano general - Duki en la sala durmiendo, escucha un fuerte golpe levanta la cabeza y se pone alerta, se escucha sirenas y murmullo de gente.)

(Poco después se observa en un plano detalle la foto de Alejandro con un listón negro de muerto)

Duki todas las mañanas tenía la costumbre de ir a revisar si había llegado Alejandro al cuarto, debido a que él dormía en la sala y cada vez que él iba, la madre cerraba la puerta evitando que entrara, hasta que pasó una semana de lo sucedido y entonces Duki abre la puerta como de costumbre y se da cuenta que no están las pertenencias de Alejandro y se queda en shock con el pasar de los días

(primer plano donde se observa a Duki despertar, es decir levantar la cabeza y bostezar.)

(plano medio donde se observa a Duki de espaldas caminando por el pasillo de la sala de camino al cuarto de Alejandro)

(Plano desde los hombros Duki mirando el cuarto de Alejandro desde la puerta abierta, se observan las pertenencias de él)

(plano medio donde la mano cierra la puerta, es la madre)

(Plano en picado perspectiva de Duki mirando a la mama de Alejandro, se ve reflejado en la cara de ella tristeza)

Y así se repite por una semana donde cada vez se ven menos objetos en el cuarto de Alejandro hasta que el último día se observa cajas que dicen de Alejandro para regalar)

Duki pasa al cuidado de la madre, ella por el momento que está pasando es algo descuidada con su trato, Duki al darse cuenta empieza a romper cosas, muchas cosas.... la madre lo castiga, gritándole, ofendiendo y golpeándolo.

(plano general la madre y Duki en la sala juntos él durmiendo)

(Poco después toma de Duki caminando por la sala, saltamos a la toma cenital donde vemos que Duki llega al plato de comida y este está vacío)

(Planos donde se observa 3 días el pasar del tiempo y nada de comida en el plato, Duki llega con la nariz a mover el plato de un lugar a otro.)

(Duki rompe floreros, jarrones que estaban en la sala, planos detalle donde Duki tira los jarrones y floreros con la cola y el cuerpo, o con cabeza y plano detalle de cada objeto independientemente rompiéndose al instante.)

(plano general madre señalándole, con una correa de cuero en la mano libre, reprendiendo,)

Se intercalan planos medios de levantando el brazo y bajando, pasando planos detalles de la correa golpeando el cuerpo de Duki)

(Fondo en negro)

Lo tiene amarrado a la casa por una semana, produciendo malestar y decaimiento en Duki.

(ALEJAMIENTO DE CÁMARA DONDE SE MUESTRA A DUKI AMARRADO Y CON GOLPES, DE PREFERENCIA QUE ESTÉ ACOSTADO,

INTERCALANDO CON ESCENAS MOSTRANDO LAS HERIDAS DE DUKI MIENTRAS SE ALEJA LA CÁMARA DE LA ESCENA PRINCIPAL)
SULLY CAE EN TANTA DEPRESIÓN QUE DECIDE NO SEGUIR CON ESA VIDA PERCATÁNDOSE QUE AÚN NO HABÍA PERDIDO DEL TODO A SU HIJO, YA QUE AÚN QUEDABA DUKI QUIEN ERA PARTE FUNDAMENTAL EN LA VIDA DE ÉL, Y RECORDÓ QUE HAY PARTES DE ALEJANDRO EN DUKI,

(PLANO MEDIO SULLY LLORANDO CON MOVIMIENTO DE CÁMARA ZOOM OUT, DONDE RETIRA LOS BRAZOS DE LA CARA, SE OBSERVA EL GESTO DE SULLY CAMBIAR Y PASA A ESTAR TRANQUILA)
(RECUERDA MOMENTO DONDE DUKI Y ALEJANDRO PASABAN JUNTOS)

(DUKI ACOSTADO HACE UN PEQUEÑO QUEJIDO LLAMANDO LA ATENCIÓN DE SULLY, CUANDO SE ACERCA DUKI COMIENZA A HACER LO QUE HACÍA CON ALEJANDRO, RASGAR LOS PIES DE SULLY, ELLA SIN SABER PORQUÉ LO HACE INTENTA ENTENDERLO, ELLA LLEVÓ EN LAS MANOS, UNAS CROQUETAS Y UNA CORREA DE PASEO. DONDE DUKI ELIGE LA CORREA DE PASEAR Y SULLY ENTIENDE A QUE SE REFIERE CUANDO ÉL HACE AQUEL GESTO, ALEGRÁNDOSE DE HABER ENTENDIDO CADA VEZ MÁS A DUKI Y SABER QUE ERAN RECUERDOS DE SU HIJO EN EL)

POR LO QUE LA SITUACIÓN CAMBIA Y VUELVE A RETOMAR CON MÁS AMOR AL CANINO, VOLVIENDO UN POCO DE ESPERANZA Y ALEGRÍA AL HOGAR DE ELLA.

(SE MUESTRA EL CAMBIO Y EL AMOR QUE LA MADRE LE EMPIEZA A DAR DE NUEVO AL CANINO)

(SE MUESTRAN ESCENAS DE ELLA SIRVIENDO LA COMIDA PASEANDO, JUGANDO CON ÉL, PASANDO EL TIEMPO EN LA SALA MIENTRAS VE TV. PLANOS GENERALES) Y PLANOS DETALLES DE LOS GESTOS DE

AMBOS INTERCALADOS EN LA SACCIONES DONDE SE LOS VEA FELICES)

2.4.2.Narrativa

Salazar, (2021) “la narrativa es un género que se caracteriza por la sucesión de acciones relacionadas entre sí que, vistas en conjunto, forman una historia o relato”.

Salazar, (2021) “la narrativa se divide en varios subgéneros, entre los cuales se encuentran la epopeya, la novela, el cuento, la leyenda, la fábula y el mito” De acuerdo con las investigaciones realizadas, la narrativa implementada en el proyecto está conformada por una estructura no lineal, donde integra fragmentos de *Flashback* aquella que intercala la secuencia del tiempo en el cortometraje.

Esta es una técnica narrativa en la que los eventos se representan fuera del orden cronológico o del orden lógico presentado en la historia. El patrón de eventos debe saltar y no seguir un patrón lineal. Enfilme, (2019).

2.4.3.StoryBoard

Es un conjunto de viñetas. En ellas, se pueden representar de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos. Por ejemplo, puede servir como guía para elaborar una escena de cine, pero ha cobrado especial relevancia en el marketing y la publicidad. Pérez, (2022).

“El storyboard permite previsualizar el resultado final. A través de los bocetos se puede indicar qué sucede en cada escena, quién interviene, el tipo de planos, También pueden explicarse detalles más complejos de representar, pero importantes para el proyecto”. Andrada, (2021).

Cabe mencionar que existen diversos tipos de storyboard, pero todos cumplen la misma función, como menciona Andrada, (2021) “hay cuatro tipos de storyboard, tradicional, miniaturas, animado, digimatics.”

Tradicional: Dibujo a lápiz o bolígrafo a mano alzada, representar su idea bajo supervisión del director audiovisual.

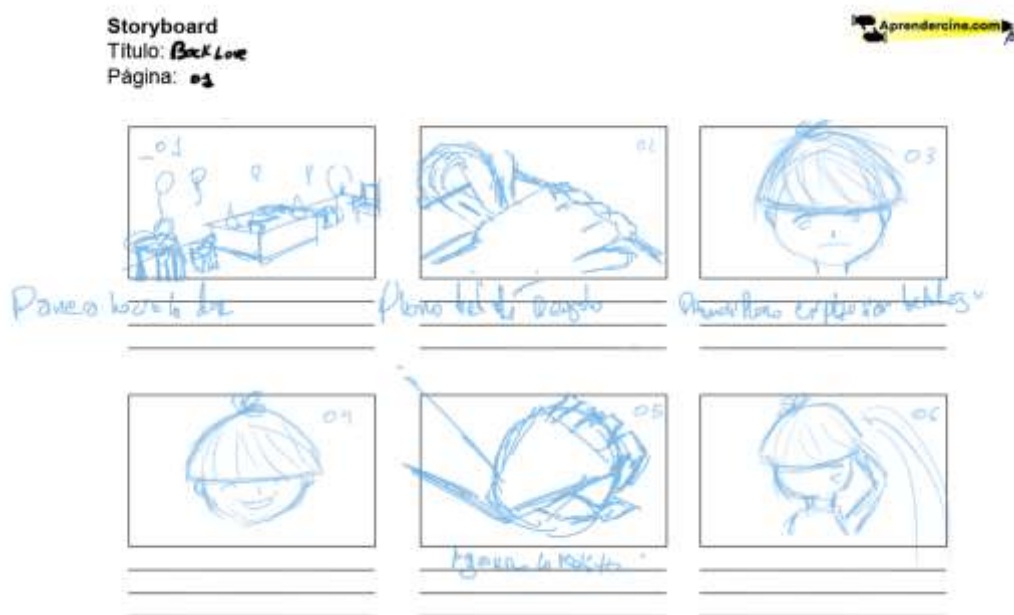
Miniaturas: es similar al tradicional, pero como su nombre indica es de un tamaño más pequeño.

Animado: pretende dar la sensación de tiempo y/o movimiento. Se les puede añadir música y diálogos.

Digimatics: sustituye el boceto a mano alzada por el dibujo digital. Es muy similar al storyboard animado. Sirve para visualizar pruebas antes de llegar al producto final. Andrada, (2021)

A continuación, se presenta el storyboard desarrollado para el cortometraje animado The Back Love.

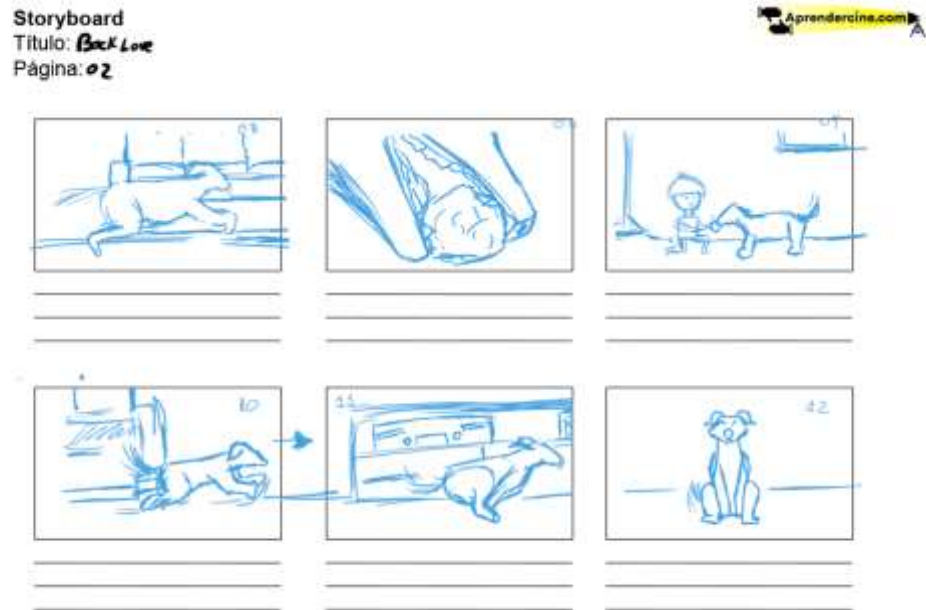
Figura 1 Parte 1 del Storyboard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de

<https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 2 Parte 2 del Storyboard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 3 Parte 3 del StoryBoard



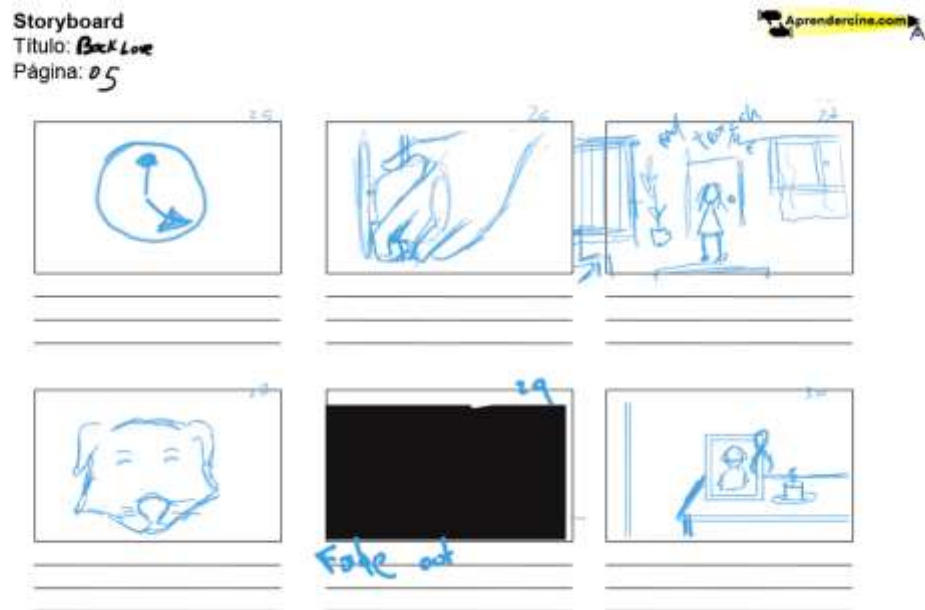
Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 4 Parte 4 del StoryBoard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 5 Parte 5 del StoryBoard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 6 Parte 6 del Storyboard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 7 Parte 7 del Storyboard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de <https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

Figura 8 Parte 8 del StoryBoard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de

<https://aprendercine.com/storyboard>

Figura 9 Parte 9 del StoryBoard



Nota: Dibujo por Edward Galarraga, plantilla obtenida de

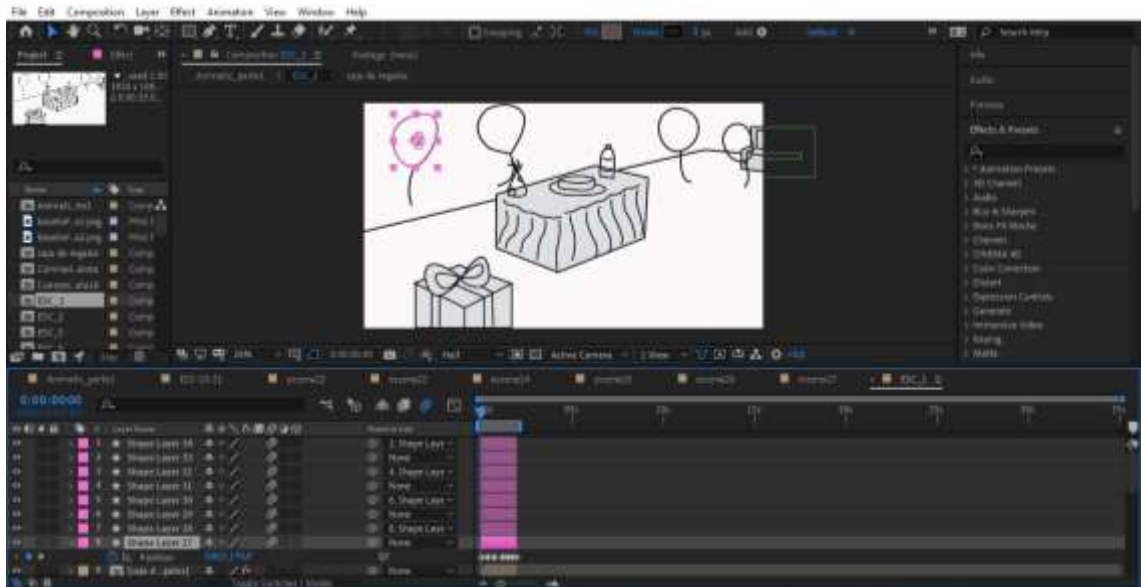
<https://aprendercine.com/storyboard-plantilla>

2.4.4. Animatic

Se desarrolló un *animatic* para facilitar la previsualización de la adaptación narrativa y el *storyboard*. De tal manera que el *animatic* nos permite establecer la duración de las escenas y del cortometraje antes de comenzar con el desarrollo de personajes, escenarios. Además, permite visualizar el ritmo del cortometraje animado.

El programa *after effects* permite realizar el *animatic* de manera sencilla, fácil y rápida, cabe mencionar que nos es necesario detallar los personajes ni los escenarios, se lo desarrolló de forma práctica que se pueda entender y diferenciar la animación, la secuencia y la duración de las escenas previo al desarrollo del corto animado.

Figura 10 Captura de pantalla de animatic escena 01



Nota: escena de animatic realizado por Edward Galarraga

El animatic se desarrolló en formato 1920 x 1080 píxeles a 24 *Fps* para la fluidez del movimiento.

Figura 11 Captura de pantalla para Formato aplicado en el animatic

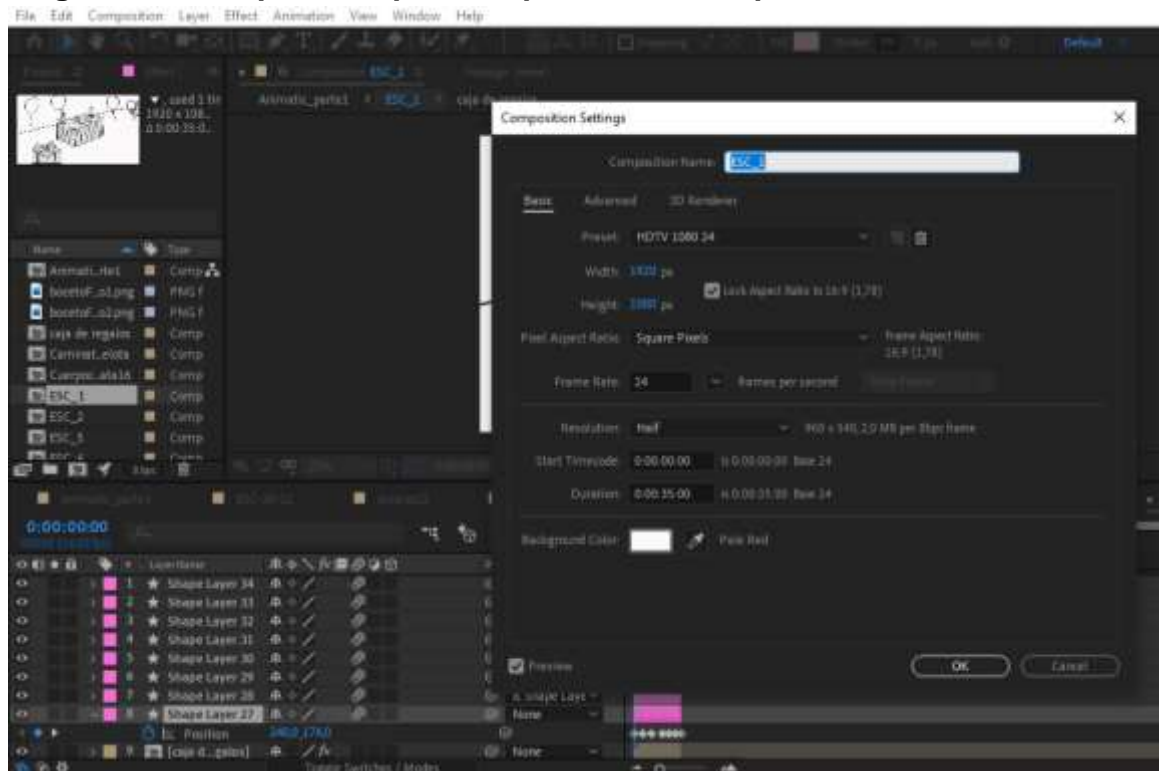
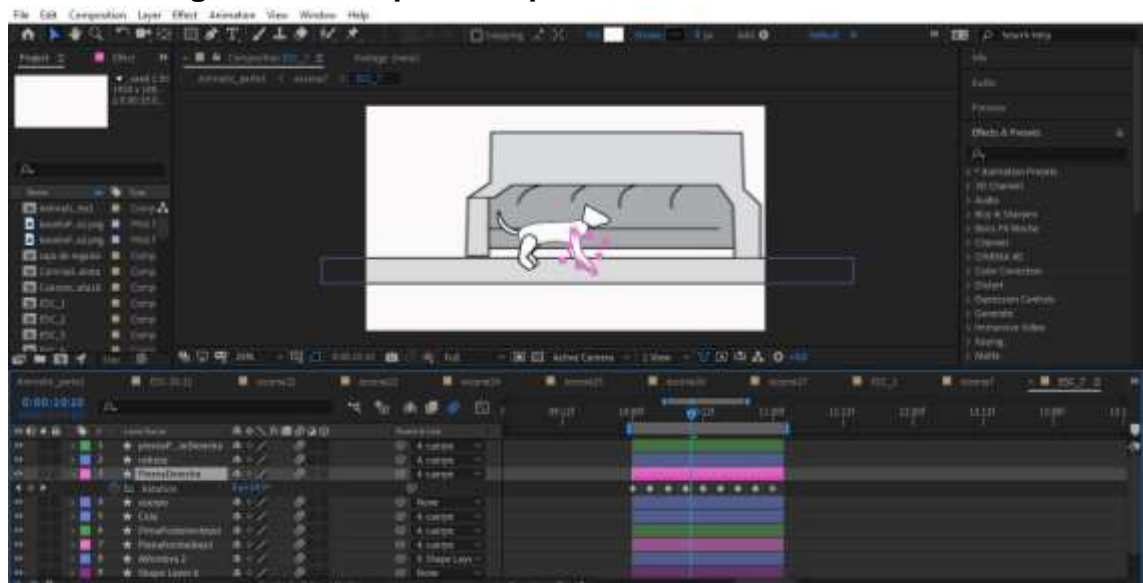


Figura 12 Captura de pantalla animatic escena 07



Nota: escena de animatic realizado por Edward Galarraga

2.4.5. Diseños de Personajes

Para el Diseño de personajes, se implementó un diseño de siluetas junto a las estructuras de formas para así tener un concepto del personaje completo y hacer que sea identificable a través de la silueta y reconocido.

El diseño para personajes se compone principalmente de dos elementos: la idea y la manera en que se comunica visualmente su concepto. Cuando esto se realiza de manera correcta, puedes identificar inmediatamente quién es el héroe y quién es el villano de una historia. Dondé, (2022).

También se integra la estructura de los personajes con formas geométricas, círculos, cuadrados y triángulos. Además, estos deben variar de tamaño, chico, mediano o grande, para generar un contraste visual entre personajes. Dondé, (2022).

El diseño de personajes basados en una estructura cuadrada tiene una apariencia que resulta obstinada, rígida y reacia a cambiar. Dondé, (2022)
Los diseños con figuras redondeadas otorgan un estilo, aspecto juvenil y amigable. Dondé, (2022).

Los diseños con forma triangular y con muchos picos generan una apariencia peligrosa e intimidante. Dondé, (2022).

Se denomina lenguaje de las formas y es esencial para el diseño de personajes en especial para el estilo cartoon.

Para asegurarse de que un personaje sea fácil de entender por el público, quien quiera que sea, es importante tener en cuenta el lenguaje de formas de tu personaje. Existen tres formas principales que están presentes en todos los personajes: círculos, cuadrados y triángulos. Estas formas determinan cómo percibe el público al personaje. Tibbey, (2022)

A Continuación, se presenta el Diseño de personajes que conforman el corto, a su vez determinar características que distingan entre personajes, como personalidad y diseño.

Protagonista del cortometraje animado

Nombre: Duki

Personalidad: El cachorro es alegre, juguetón, amigable. Duki de grande sigue conservando lo juguetón, a su vez adopta las formas de, protector, leal, inteligente.

Datos generales: Duki es un cachorro golden de color amarillo claro, conforme avanza la historia, Duki crece y su tonalidad cambia amarillo grisáceo.

Para el diseño del cachorro se optó por una cabeza con estructura circular y el cuerpo redondeado, de tal forma que el personaje visualmente resulte amigable visualmente y resalte ternura. En cambio, para el diseño del Duki grande se optó por una cabeza y cuerpo cuadrados generando un cuerpo robusto y grande, que represente visualmente confianza, protector, fiel.

Figura 13 Personaje Principal: Duki, cachorro Golden



Nota: Personaje creado por Sixto Lavayen

Figura 14 Personaje Principal: Duki , Golden Adulto.



Nota: Personaje creado por Sixto Lavayen

Personajes Secundarios

Nombre: Alejandro

Personalidad: Niño de 10 años, alegre, cariñoso, extrovertido.

Alejandro Joven es atrevido, aventurero, optimista.

Datos Personales: Alejandro es un niño humano con características de poseer tres dedos por el estilo cartoon, su cabeza es un poco más grande que su cuerpo, se trata de representar a las personas humanas por la historia y sucesos reales. Para el diseño de Alejandro niño se estructuró por formas circulares, redondeadas que representan cercanos, tiernos, amables e inofensivos.

En cambio, para el Personaje joven se implementó figuras circulares en la cabeza y en el cuerpo una figura cuadrada que se representa por ser robusto, confiable, servicial y protectoras.

Figura 15 Personaje Secundario Alejandro, niño



Nota: Personaje creado por Edward Galarraga

Nombre: Alejandro

Personalidad: Respetuoso, Autosuficiente

Datos Personales: Alejandro de joven, se concentra en los estudios, comparte tiempo con su madre y le gusta pasear a Duki.

Figura 16 Personaje Secundario Alejandro, joven



Nota: Personaje creado por Edward Galarraga

Nombre: Alejandro

Personalidad: Autosuficiente, Sociable y Educado

Datos Personales: Alejandro de joven, se concentra en los estudios, comparte tiempo con su madre y le gusta jugar con Duki, es deportista y le gusta la diversión.

Figura 17 Segunda Propuesta de Personaje: Alejandro, Joven.



Nota: Personaje creado por Sixto Lavayen

Nombre: Sully

Personalidad: Protectora, servicial, respetuosa.

Datos Personales: Sully es la madre de Alejandro, Para su diseño se implementó una estructura de formas redondeadas y para el cuerpo triangulo inverso. Los triángulos representan la inteligencia e impredecible también se usa para diseños de personajes antagonistas. Sully se diseñó pensando en

una mujer de 40 o 50 años que cuide a su hijo durante su época de crecimiento y aprendizaje.

Figura 18 Personaje Secundario sully



Nota: Personaje creado por Edward Galarraga

2.4.6. Diseño de fondos

Para el diseño de fondos se adopta un estilo cartoon inspirado en la serie animada Rugrats, donde se utilizan colores planos, línea de trazo negra, detalles de en las paredes con puntos negros, además la mayoría de los escenarios del cortometraje se basan dentro del hogar. La serie Rugrats comparte similares entornos, la apariencia de los fondos deben ser agradables para tratar un tema de fuerte impacto y a la vez generar interés. Los colores implementados son en su mayoría cálidos y derivados de estos como policromáticos.

Figura 19 Ejemplo de escenario



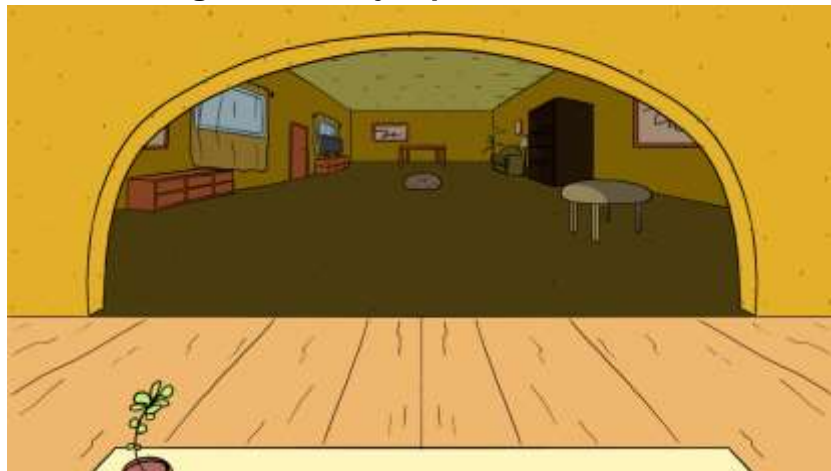
Nota: Escenario realizado por Edward Galarraga

Figura 20 Ejemplo de escenario



Nota: Escenario realizado por Edward Galarraga

Figura 21 Ejemplo de escenario



Nota: Escenario realizado por Edward Galarraga

Figura 22 Ejemplo de escenario



Nota: Escenario realizado por Edward Galarraga

2.4.7. Línea Gráfica

2.4.7.1. Diseño de Portada

El diseño de la portada sobre todo como identidad de marca general se desempeña de manera figurativa visual, en conjunto de colores llamativos, teniendo en cuenta una tipografía complementaria con el nombre de nuestro protagonista Duki, con luces y sombras alrededor de los personajes, resaltando con más realismo la composición.

Una línea gráfica sutil como la de los “Rugrats”, varios elementos de la composición los encontramos a lo largo del cortometraje como lo son, el mueble, la planta, la lámpara y la alfombra, que optan una experiencia cinematográfica adecuada, estos elementos se vuelven similares como en las películas de Disney “Aladdín”

Figura 23 Diseño de Portada



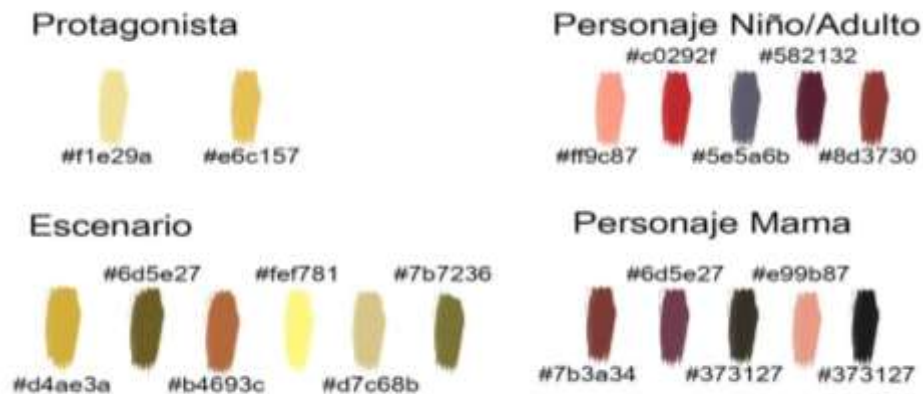
Nota: Portada realizada por Sixto Lavayen, logotipo realizado por Sixto Lavayen.

No obstante, el logotipo creado para la portada presenta un elemento significativo, además del nombre, contiene la carita del perro adulto del personaje protagonista, sustituyendo la letra O.

2.4.7.2. Paleta de colores de la portada

La portada está sujeta a la paleta general del cortometraje, adecuada a tonalidades llamativas. Además, el título The Back Love es correlativo al personaje principal por su color dominante.

Figura 24 Paleta de colores de portada



2.4.7.3. Fuente Tipográfica

El título se gestionó el estilo tipográfico “Grobold” perteneciente al usuario Guy Bhury de Dafont y la tipografía “Retrim” perteneciente al usuario yumma family de Dafont, contiene un estilo cartoon fantástico con relevancia de rectas lo que le optimiza al título una mejor fluidez.

Figura 25 Logo de la tipografía empleada en el título



Nota: Imagen perteneciente a Guy Bhury de Dafont, disponible en

<https://www.dafont.com/es/grobold.font#null>

Figura 26 Tipografía



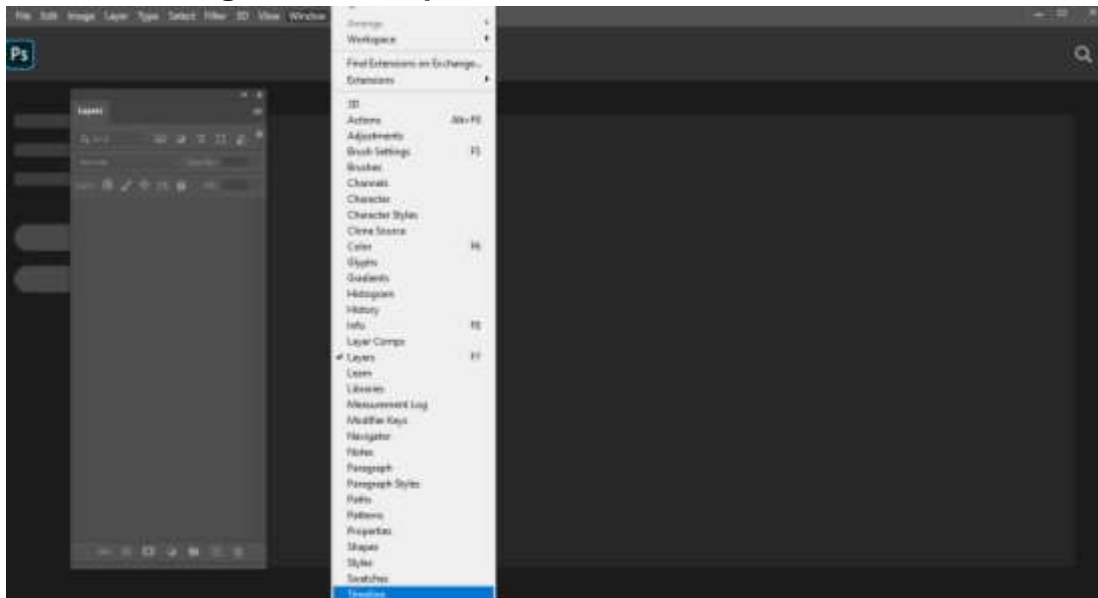
Nota: Imagen perteneciente a Yumma Family de Dafont, disponible en <https://www.dafont.com/es/search.php?q=retrim>

2.5. Producción

2.5.1. Animación Pose a pose

Para la animación pose a pose se desarrolló a través del programa Adobe Photoshop, Mediante el uso de la ventana Windows, seguido de *Time Line*, se puede generar una secuencia de imágenes creando la ilusión de una animación fluida.

Figura 27 Captura de la herramienta Timeline



En esta sección entran conceptos específicos de animación donde influyen los frames por segundo que se generen. Para el cortometraje se presentan 24 cuadros por segundo.

2.5.2. Animación por puppet

Para la animación por puppet se realizó a través del programa *after effects* con la herramienta de posición de marioneta, aquella que consiste en ubicar los *Puppet Pin* sobre la imagen, capa de forma o capa de ilustración. Esta herramienta nos permite deformar y animar la ubicación y elementos seleccionados. Además, incorpora movimientos sutiles como simular la respiración de los personajes.

Figura 28 Captura de pantalla herramienta posición de marioneta



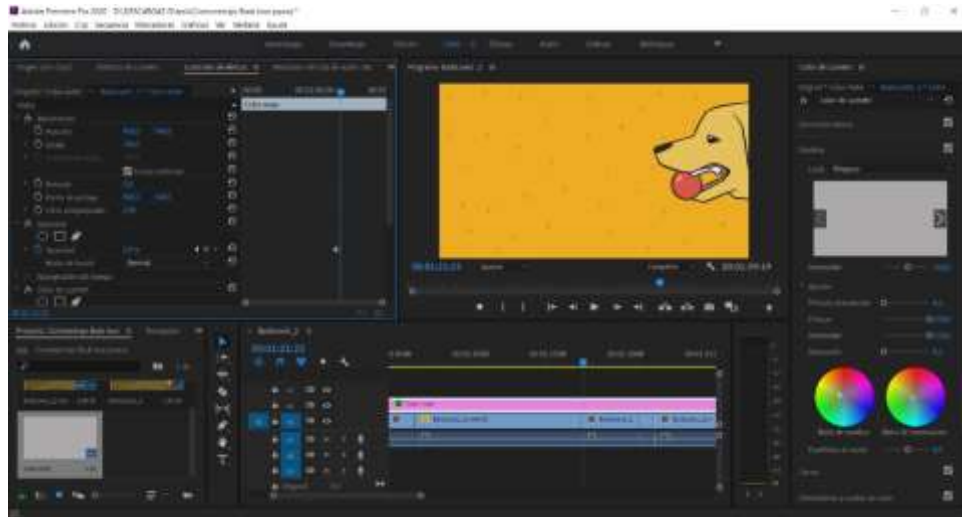
Nota: escena animada mediante puppet por Edward Galarraga

2.6. Post producción

2.6.1. Efectos en Post

Posterior al render, en el programa Adobe Premier se corrigió la colorización de algunas escenas y se agregó una capa general de color con ciertos ajustes mínimos para mantener una misma armonía visual.

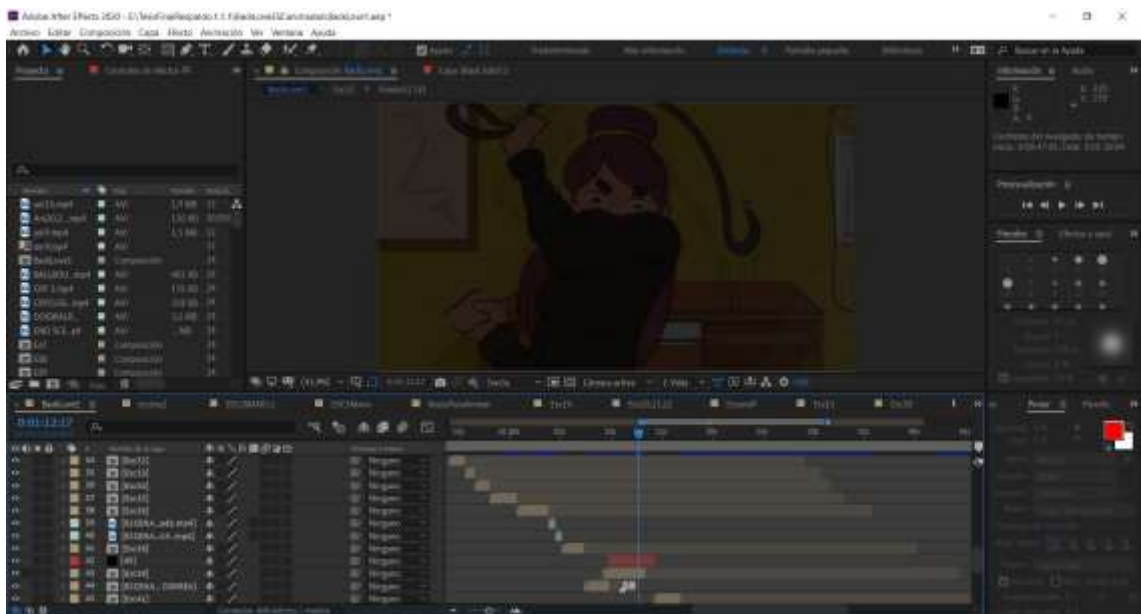
Figura 29 Corrección de color mediante Adobe Premier



Nota: Corrección hecha Sixto Lavayen

Por otro lado, se agruparon todas las animaciones 2D en el programa Adobe After Effects. Aquí se empleó una capa de textura de opacidad para darle un acabado final de transición del cruce de una escena a otra escena.

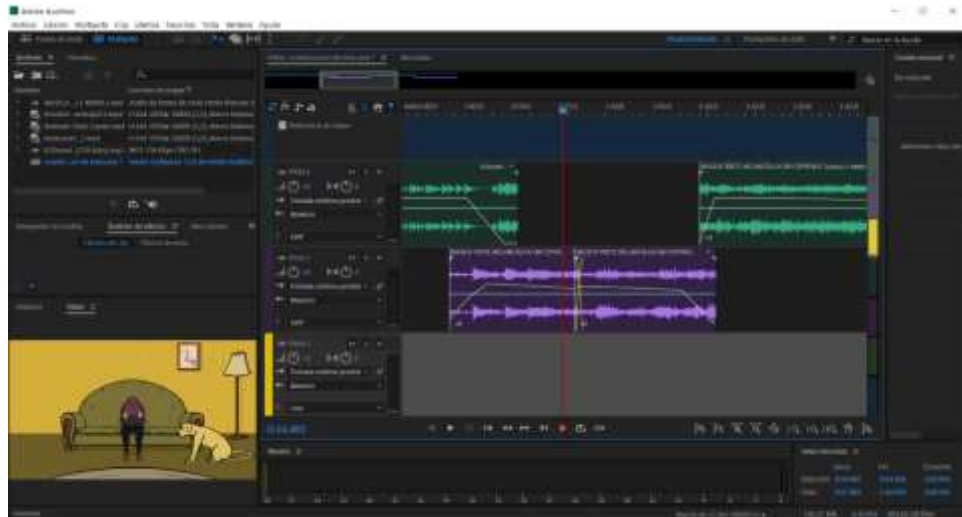
Figura 30 Implementación de capas de transición dentro de la escena



Nota: Edición hecha por Sixto Lavayen

Posterior al render, en el programa Adobe Audition se adecuó la edición de la sonorización del corto en donde hubo cortes, mezcla de tres tipos de musicalización y masterización de la creación de la mezcla sonora para el cortometraje.

Figura 31 Edición de Audio mediante Adobe Audition



Nota: Edición hecha por Sixto Lavayen

CONCLUSIONES

Consideramos que el cortometraje animado 2D llamado The Back Love es un desafío en donde se tuvo que poner en práctica todo lo aprendido del arduo trabajo dentro de la carrera, además de insertar conocimientos los cuales con el pasar del tiempo requieren más profesionalismo.

Para el desarrollo del guion del cortometraje The Back Love se optó por un género narrativo de cuento en el que se representa la conexión emocional entre el personaje y el canino, además el guion integra una narrativa no lineal, aquella que denotan situaciones fuera de orden cronológico, incluyendo *Flashback*.

Se determino el abandono del canino por perdida del dueño como un mensaje implícito, de modo que se omite un suceso trágico que pueda afectar emocionalmente a niños mayores de 10 años.

The Back Love como producto animado, nos enseñó la unión y relación de un lazo cognitivo y emocional que genera una mascota, el cual tuvo que ser representado con dos estilos diferentes de animación debido a las intenciones que queríamos transmitir, como el amor, el dolor, la tragedia y la reconciliación, a pesar de las dificultades se pudo mezclar estas variantes de animación logrando el resultado del cortometraje. Además, el software de Adobe Photoshop demostró que, siendo un programa especializado para el 2D, la fotografía, ilustraciones, etc. Es un programa versátil para adecuar la animación pose a pose por medio de su timeline.

La narrativa del guion se diseñó con bases al maltrato y abandono de canino, refiriéndose al abandono como perdida del dueño y el canino pasa a cuidados de otros, esto se representa un conflicto de emociones entre el nuevo dueño y el canino, en este caso Sully la madre de Alejandro siendo este quien cuidaba de Duki.

Sully tras pasar por momentos desbaratadores recurre al maltrato, demostrando lo fácil y poca paciencia que integra el personaje. ya que Duki

al ser Alejandro su dueño anterior desarrollo hábitos que intenta expresar a Sully

Para nuestro corto se empleó colorización e iluminación de luces y sombras básicas, capaces de conseguir acabados como el estilo planteado en nuestro producto, como base de caricatura “Rugrats”.

No obstante, el programa Adobe After Effects se adecuó de manera armónica como herramienta útil para la edición y unión de las escenas, complementaria en efectos. Debido a este software se puede definir que la unión de dos estilos de animación fue posible gracias a las matrices del programa. Por un lado, el efecto de transición de capas en After Effects resultó muy factible a la hora de mezclar escenarios estáticos sobre el personaje con ayuda de animación de cámaras de una manera no compleja. Por otro lado, los *keyframes*, las curvas de edición y las capas de color, conformaron una correcta agrupación en el corto que posibilitó unas correcciones sutiles.

En última instancia, se consideró que la animación 2D sigue siendo un arte versátil de forma valiosa y poderosa de expresión artística y narrativa. Aunque puede haber una tendencia hacia la animación 3D en muchos campos, la animación 2D continúa demostrando su capacidad para cautivar y emocionar a las audiencias de todas las edades.

El 2D fue el medio seleccionado como principal difusor del mensaje de nuestro producto, para un target de público infantil en adelante, con una trama dolorosa pero necesaria para la sensibilización de la audiencia.

RECOMENDACIONES

La finalidad de este proyecto dejó en evidencia que el proceso de crear una animación en 2D no es tan simple como podría pensar un espectador. Además, consideramos un factor esencial que al abordar la realización de este tipo de productos animados en 2D, es crucial establecer un sólido plan de asignación de tiempo y distribución del proyecto. Esto contribuye a una experiencia más satisfactoria en línea con los objetivos establecidos dentro de un marco temporal apropiado, evitando así la falta de tiempo que puede limitar el desarrollo óptimo del proyecto.

Otro aspecto a tener en cuenta es que al elegir estilos gráficos y técnicas de animación diferentes a los que estamos acostumbrados, es fundamental realizar una investigación exhaustiva de antemano. Esto implica explorar posibles programas a utilizar junto con sus atributos y ventajas potenciales, y también implica buscar una amplia gama de referencias para evitar errores durante la producción. Además, este enfoque proporciona una base sólida para abordar los desafíos de manera adecuada.

Durante la producción, resulta beneficioso eliminar escenas que no sean necesarias en el cortometraje para centrarse en los avances específicos del proyecto. Esto permite evaluar la eficacia del storyboard y tomar decisiones informadas sobre si es necesario ajustar o agregar animación a las escenas restantes, entre otras consideraciones.

Como factor adicional, es recomendable prestar una atención cuidadosa a la preproducción en lo que respecta al contenido de los proyectos. Si hay recursos limitados o falta de detalles, la ausencia de una referencia sólida para analizar personajes o escenarios puede generar problemas visuales y afectar la adecuada ejecución del storyboard.

En última instancia, se puede concluir que, si se experimenta un bloqueo creativo, lo cual es algo normal al estar inmerso en una temática durante

mucho tiempo, la mejor solución es buscar referencias o apoyo a través de medios como foros, YouTube, sitios web, Instagram y TikTok. Estos recursos pueden ser de gran ayuda para el proceso del proyecto al proporcionar nuevas perspectivas y enfoques.

Además, el cortometraje animado 2D llamado The Back Love se asocia y demuestra que el uso respectivo de las técnicas permite guiar otros tipos de temáticas, transmitiendo así otros tipos de mensajes relevantes, tanto a público general como a campañas que incentiven cambios de hábito sociales. Además, puede incitar a mensajes cognitivos en la educación.

No obstante, otra área que puede usar este método es en la salud, por medio de campañas publicitarias o cortometrajes 2D referenciados a temáticas de salud como enfermedades o prevención de las mismas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvizures, J. (17 de septiembre de 2020). *¿Cuáles son los animales domésticos?* Obtenido de El Periódico: <https://elperiodico.com.gt/nacionales/uncategorized/2020/09/17/cuales-son-los-animales-domesticos/>
- Arqhys Artículos. (01 de 2023). *Arqhys.com*. Obtenido de Arqhys.com: <https://www.arqhys.com/articulos/disenio-ambiental.html>.
- Andrada, A. (9 de FEBRERO de 2021). *UNADE*. Obtenido de UNADE: <https://unade.edu.mx/que-es-un-storyboard/>
- Barrera, G., & Bentosela, M. (2021). Los perros y su estrecho vínculo con las personas ¿Qué los hace únicos? *Revista de Psicología*, 21(1), 102. <https://doi.org/10.24215/2422572xe102>
- Bloop Animation Studios LLC. (2022). *Bloop Animation Studios LLC*. Obtenido de Bloop Animation Studios LLC: <https://www.bloopanimation.com/es/animatic/>
- BOGOTÁ, A. D. (21 de JULIO de 2021). *BOGOTÁ*. Obtenido de BOGOTÁ: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/video-conoce-seis-formas-demaltratoanimal#:~:text=El%20Instituto%20de%20Protecci%C3%B3n%20y,abuso%20sexual%2C%20y%20maltrato%20emocional>.
- Cabrera, C. (2011). *REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD DE CUENCA*. Obtenido de REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD DE CUENCA: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3147>
- Díaz Videla, M. (2020). Vínculo humano-animal ¿Qué clase de amor es ese? *Calidad De Vida Y Salud*, 13(Especial), 2-32. Recuperado a partir de <http://revistacdvs.uflo.edu.ar/index.php/CdVUFLO/article/view/278>
- Dondé, E. (16 de Mayo de 2022). *INDUSTRIA ANIMACIÓN*. Obtenido de INDUSTRIA ANIMACIÓN: <https://www.industriaanimacion.com/2022/05/fundamentos-y-principios-del-diseno-para-personajes/>

Ecuador, P. A. (03 de Agosto de 1984). *Protección Animal Ecuador*. Obtenido de Protección Animal Ecuador,: <https://pae.ec/>

Ecuador, P. A. (03 de Agosto de 1984). *Protección Animal Ecuador*. Obtenido de Protección Animal Ecuador: <https://pae.ec/>

ELUNIVERSO.(06demarzode2018).*ELUNIVERSO*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/03/06/nota/6653704/mas-100-sanciones-se-han-emitido-maltrato-animal/>

Enfilme. (31 de octubre de 2019). *ENFILME*. Obtenido de ENFILME: <https://enfilme.com/notas-del-dia/video-que-es-una-narracion-no-lineal-y-como-se-escribe>

Escuela de Artes Visuales Arteneo. (21 de septiembre de 2015). *Escuela de Artes Visuales Arteneo*. Obtenido de Escuela de Artes Visuales Arteneo: <https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

FÁBRICVISUAL.Obtenido de FÁBRICA VISUAL: <https://fabricavisual.com.mx/movimientos-de-camara/>

Guzmán Ramírez, J. A. (20 de 03 de 2016). *Universidad Pontificia Boliviana*. Obtenido de Universidad Pontificia Boliviana: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/7508>

Historia del Cine.es. (2023). *Historia del Cine.es*. Obtenido de Historia del Cine.es: <https://historiadeltcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-montaje-cinematografico-ejemplos/>

Latham, R. E. (1822). *Los animales domesticos de la america precolombina Tomo III*. Santiago de Chile: Imprenta Cervantes.

MACGUFFIN007. (14 de Abril de 2021). *MACGUFFIN007*. Obtenido de MACGUFFIN007: [https://macguffin007.com/2021/04/14/ambientacion-sonora-musical-cine/#:~:text=La%20ambientaci%C3%B3n%20sonora%20\(o%20sonorizaci%C3%B3n,un%20estado%20an%C3%ADmico%20y%20la](https://macguffin007.com/2021/04/14/ambientacion-sonora-musical-cine/#:~:text=La%20ambientaci%C3%B3n%20sonora%20(o%20sonorizaci%C3%B3n,un%20estado%20an%C3%ADmico%20y%20la)

Mieiam, Z. (s.f.). *Tiendanimal*. Obtenido de Tiendanimal: <https://www.tiendanimal.es/articulos/perros-abandonados/>

- Paido psiquiatria. cat. (s.f.). *paidopsiquiatria. cat.* Obtenido de paidopsiquiatria.cat:
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- PÁRRAGA, M. (03 de agosto de 2022). *expreso*. Obtenido de <https://www.expreso.ec/guayaquil/200milanimalesabandonadosdeambulan-132914.html>
- Protección Animal Ecuador. (02 de Marzo de 2005). *Protección Animal Ecuador*. Obtenido de Protección Animal Ecuador: <https://pae.ec/>
- PURINA.(s.f.).*PURINA*.ObtenidodePURINA:
<https://www.purina.es/encuentra-mascota/nuevo-perro-en-casa/adoptar-un-perro/beneficios-de-tener-un-perro-para-ninos>
- Peréz, A. (17 de Enero de 2022). *ESDESING*. Obtenido de ESDESING:
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>
- Quiroz, k. (12 de 11 de 2020). *repositorio digital pucese*. Obtenido de [repositorio.pucese.edu.ec:](https://repositorio.pucese.edu.ec/)
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2228>
- Ramírez, L. J. (21 de JULIO de 2021). *BOGOTÁ*. Obtenido de BOGOTÁ:
<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/video-conoce-seis-formas-de-maltrato-animal#:~:text=El%20Instituto%20de%20Protecci%C3%B3n%20y,abuso%20sexual%2C%20y%20maltrato%20emocional.>
- Red de Universidades Anáhuac. (30 de agosto de 2021). *Red de Universidades Anáhuac*. Obtenido de Red de Universidades Anáhuac:
<https://www.anahuac.mx/blog/animacion-digital-tipos-de-animacion>
- Rescate Animal Ecuador. (27 de julio de 2021). *Rescate Animal*. Obtenido de <https://rescateanimal.org.ec/estudio-amp/>
- Sánchez-Carrero, J. (15 de Marzo de 2011). *Revista de la comunicación de la SEECI*. Obtenido de Revista de la comunicación de la SEECI:
<https://doi.org/10.15198/seeci.2011.24.69-83>

- Salazar, M. (09 de 2021). *ENCICLOPEDIA*. Obtenido de ENCICLOPEDIA:
<https://enciclopedia.net/narrativa/>
- Scherer., J. L. (2023). *Ultracine*. Obtenido de Ultracine:
<https://web.ultracine.com/el-poster-cinematografico-lenguaje-diseno-y-alma-de-la-publicidad/>
- Syd, F. (1984). El manual del guionista. En F. Syd, *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen gui3n paso a paso*. (p3g. 211). Dell Publishing Company.
- Tejada Cede3o, L. V. (2018). *V3ctimas Silenciosas del Maltrato. V3ctimas Silenciosas del Maltrato*. UNIVERSIDAD CATOLICA SANTIAGO DE GUAYAQUIL, Guayaquil.
- Tibbey, R. (16 de abril de 2022). *21Draw*. Obtenido de 21Draw:
<https://www.21-draw.com/es/why-is-shape-language-so-important/>
- Torres, R. F. (2016). *UDGVirtual*. Obtenido de UDGVirtual:
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/387>
- Triglia, A. (12 de Diciembre de 2015). *Psicologia y Mente*. Obtenido de Psicologia y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- verdecora Blog. (s.f.). *verdecora*. Obtenido de verdecora:
<https://verdecora.es/blog/ensenar-ninos-cuidar-mascota>



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Galarraga Vasquez, Edward Xavier**, con C.C: # **0942981903** autor/a del trabajo de titulación: **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, **8 de septiembre de 2023**

f. _____

Nombre: **Galarraga Vasquez, Edward Xavier**

C.C: **0942981903**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Lavayen Cortez, Sixto Alejandro**, con C.C: # **0943971747** autor/a del trabajo de titulación: **Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, **8 de septiembre de 2023**

f. _____

Nombre: **Lavayen Cortez, Sixto Alejandro**

C.C: **0943971747**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Corto animado 2D como aporte para la concientización del maltrato y abandono de los canes en niños mayores de 10 años.		
AUTOR(ES)	Galarraga Vasquez, Edward Xavier Lavayen Cortez, Sixto Alejandro		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	8 de septiembre de 2023	No. DE PÁGINAS:	54
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 2D, Corto Animado		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Maltrato animal, animación, cortometraje animado, niños, canes, concientizar		
<p>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): Este proyecto de corto animado en 2D profundiza en la injusta manera en que los animales son tratados. Exploramos diversas formas de maltrato, incluyendo aquellos perpetrados por personas que deberían cuidarlos, lo cual les causa un gran sufrimiento. Mediante comparaciones entre las capacidades humanas y animales, buscamos ampliar la comprensión de sus emociones. El corto está dirigido a niños de 10 años en adelante, ya que ellos puedan comprenderlo e influir en adultos, siendo más propensos a sentir compasión e intentar persuadir a los adultos a tomar medidas contra el maltrato animal. Nuestro objetivo es promover cambios en políticas y hábitos para construir un futuro en el que mostremos mayor respeto por todas las formas de vida, especialmente por aquellos animales que siempre nos han demostrado lealtad.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-984668974 Teléfono: +593-986066939	E-mail: edwardgalarraga361@gmail.com E-mail: thesial.art@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593 98 451 1945 E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			