

**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA  
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA  
DISEÑO MULTIMEDIA**



**ELABORACIÓN DE CORTOMETRAJE ANIMADO 2D DIGITAL PARA CONCIENTIZAR  
EL ABANDONO ANIMAL**

**Informe de investigación para optar al Título de  
Diseñador/a Comunicacional Multimedial**

**Alumnos/nas:**

Benjamín Alberto Figueroa Caqueo  
Bastían Ignacio Vásquez Soto  
Constanza Antonia Bueno Pizarro  
Isa Franshezca Jachura Quevedo

**Evaluadora Guía:**

Nélida Ramírez Chambi

**Evaluadora Informante:**

Marina Vera Chamorro

**Arica - Chile**

**2023**

## RESUMEN

El problema del abandono animal en Chile representa un desafío constante, a pesar de las leyes para prevenirlo. La efectividad de las medidas preventivas disminuye con el tiempo, afectando la conciencia pública sobre el tema. Para enfrentar esta situación, se han lanzado campañas continuas y se ha promovido la esterilización gratuita con apoyo del Ministerio de Salud, buscando controlar la sobrepoblación animal. Ante esta problemática, se propone la creación de un cortometraje que busque sensibilizar a la población y reducir el abandono animal en la Región de Arica y Parinacota.

Para este estudio y producto, se adoptó una metodología que combina los enfoques de Darío Saeed (2004) y *Design Thinking* (1969) proporcionando una base sólida para la creación de un video animado destinado a difundir y motivar el interés del público por esta causa.

Tras la creación del cortometraje, se realizó una encuesta de validación. Los resultados indicaron una acogida positiva, evidenciando el logro del cortometraje en sensibilizar y recibir una buena respuesta del público.

**Palabras claves:** *Animación digital, cortometraje, abandono animal.*

## ABSTRACT

The problem of animal abandonment in Chile represents a constant challenge, despite laws to prevent it. The effectiveness of preventive measures decreases over time, affecting public awareness of the issue. To confront this situation, continuous campaigns have been launched and free sterilization has been promoted with the support of the Ministry of Health, seeking to control animal overpopulation. Given this problem, the creation of a short film is proposed that seeks to raise awareness among the population and reduce animal abandonment in the region of Arica and Parinacota. For this study and product, a methodology was adopted that combines the approaches of Darío Saeed (2004) and *Design Thinking* (1969), providing a solid basis for the creation of an animated video aimed at disseminating and motivating public interest in this cause. After the creation of the short film, a validation survey was carried out. The results indicated a positive reception, evidencing the success of the short film in raising awareness and receiving a good response from the public.

**Keywords:** *Animation digital, short film, animal abandonment.*

## ÍNDICE GENERAL

<b>RESUMEN</b> .....	II
<b>ABSTRACT</b> .....	II
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	III
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	V
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	VII
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I: Planteamiento del problema</b> .....	2
1.1 Descripción y formulación del problema.....	2
1.2 Objetivos.....	2
1.2.1 Objetivo general.....	2
1.2.2 Objetivos específicos.....	2
1.3 Justificación del estudio.....	3
1.3.1 Estado del arte de la problemática.....	3
1.3.2 Diagnóstico.....	4
1.3.3 Conclusión del diagnóstico de la encuesta anterior.....	11
1.4 Limitaciones.....	11
1.5 Proyecciones.....	11
<b>CAPÍTULO II: Marco teórico</b> .....	12
2.1 Antecedentes teóricos.....	12
2.1.1 Las mascotas para la vida humana.....	12
2.1.2 El Abandono animal.....	12
2.1.3 Causas y consecuencias sobre el abandono animal.....	12
2.1.4 Animación.....	13
2.1.5 Animación digital.....	14
2.1.6 Cortometraje.....	14
2.1.7 <i>Motion graphics</i> .....	15
2.2 Antecedentes gráficos.....	15
2.2.1 Estilos de animación.....	15
2.2.2 Estilos de dibujo / ilustración.....	16
2.2.3 Diseño de personajes.....	17
2.2.4 Música.....	18
2.2.5 Sonidos.....	18
2.2.6 Familias tipográficas.....	19
2.2.7 Paleta de colores.....	20
<b>CAPÍTULO III: Metodología</b> .....	21
3.1 Antecedentes metodológicos.....	21
3.1.1 Metodología <i>Design Thinking</i> (1969).....	21

3.1.2 Metodología para el desarrollo de proyectos multimediales (2004).....	21
3.1.3 Propuesta metodológica.....	22
<b>CAPÍTULO IV: Desarrollo del producto.....</b>	<b>23</b>
4.1 Primera etapa: Empatizar.....	23
4.2 Segunda etapa: Definición.....	23
4.3 Tercera etapa: Ideación.....	24
4.4 Cuarto etapa: Prototipo.....	25
4.4.1 Guion literario.....	25
4.4.2 <i>Storyboard</i> .....	26
4.4.3 Plataforma.....	26
4.4.4 Color.....	26
4.4.5 Paleta de colores.....	27
4.4.6 Tipografía.....	27
4.4.7 Personajes.....	28
4.4.8 Escenarios.....	29
4.4.9 Creación del imago tipo.....	29
4.5 Sexta etapa: Producción.....	30
4.5.1 Diseño de personajes.....	31
4.5.2 Música y sonido.....	31
4.5.3 Diseño de escenarios.....	32
4.5.4 Diseño de logotipo.....	32
4.5.5 <i>Rigging</i> .....	33
4.5.6 Incorporación de todos los elementos.....	34
4.6 Séptima etapa: Testeo.....	34
4.6.1 Testeo con la ONG A.R.D.A.....	34
4.6.2 Conclusión de la fase testeo.....	36
4.7 Octava etapa: Distribución.....	37
4.7.1 Resultados preliminares.....	37
<b>CONCLUSIÓN.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>41</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Gráfico de barras.....	4
<b>Figura 02:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	5
<b>Figura 03:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	5
<b>Figura 04:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	6
<b>Figura 05:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	6
<b>Figura 06:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	7
<b>Figura 07:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	7
<b>Figura 08:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	8
<b>Figura 09:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	8
<b>Figura 10:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	9
<b>Figura 11:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	9
<b>Figura 12:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	10
<b>Figura 13:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	10
<b>Figura 14:</b> Taumatropo del médico inglés Roget.....	13
<b>Figura 15:</b> Imagen publicitaria <i>Toy Story</i> .....	14
<b>Figura 16:</b> Cortometraje <i>Neighbours</i> .....	15
<b>Figura 17:</b> <i>Kitbull</i> .....	16
<b>Figura 18:</b> <i>Save Ralph</i> .....	16
<b>Figura 19:</b> <i>Champion Dog</i> .....	16
<b>Figura 20:</b> <i>Klaus</i> .....	16
<b>Figura 21:</b> <i>The Dog</i> .....	16
<b>Figura 22:</b> <i>Fuelled</i> .....	16
<b>Figura 23:</b> <i>El viaje de Chihiro</i> .....	17
<b>Figura 24:</b> <i>Into the Office</i> .....	17
<b>Figura 25:</b> <i>Petbarn</i> .....	17
<b>Figura 26:</b> Billie Eilish - <i>What Was I made For You?</i> .....	18
<b>Figura 27:</b> Rosendale - <i>The King</i> .....	18
<b>Figura 28:</b> Alex Ubago - <i>Sigo aquí</i> .....	18
<b>Figura 29:</b> Sonidos de gato.....	19
<b>Figura 30:</b> Sonidos de perro.....	19
<b>Figura 31:</b> Sonidos de coche.....	19
<b>Figura 32:</b> <i>Staton Regular</i> .....	19
<b>Figura 33:</b> <i>Brand Pro - Shade</i> .....	19
<b>Figura 34:</b> <i>Hess Gothic Round NF W01 Regular</i> .....	19
<b>Figura 35:</b> Paleta de colores <i>Kitbull</i> .....	20
<b>Figura 36:</b> Paleta de colores <i>Save Ralph</i> .....	20

<b>Figura 37:</b> Paleta de colores <i>Champion Dog</i> .....	20
<b>Figura 38:</b> Metodología <i>Design Thinking</i> .....	21
<b>Figura 39:</b> Combinación de metodologías <i>Design Thinking</i> y <i>Dario Saeed</i> .....	22
<b>Figura 40:</b> Mapa de empatía.....	23
<b>Figura 41:</b> Guion literario.....	25
<b>Figura 42:</b> <i>Storyboard</i> .....	26
<b>Figura 43:</b> Paleta de colores seleccionada.....	27
<b>Figura 44:</b> Tipografía seleccionada.....	27
<b>Figura 45:</b> Tipografía seleccionada.....	28
<b>Figura 46:</b> Ejemplos de personajes.....	29
<b>Figura 47:</b> Ejemplos de escenarios.....	29
<b>Figura 48:</b> Bocetos de imagotipos.....	29
<b>Figura 49:</b> Bocetos de título.....	30
<b>Figura 50:</b> Vectorización de personajes.....	31
<b>Figura 51:</b> Ventanas de plugin utilizado, <i>Duik Angela</i> .....	31
<b>Figura 52:</b> Creación de escenarios, escena dentro de automóvil.....	32
<b>Figura 53:</b> Vectorización de imagotipo.....	32
<b>Figura 54:</b> Elementos gráficos definitivos de título y logotipo.....	33
<b>Figura 55:</b> Proceso de <i>Rigging</i> y animación de logotipo.....	33
<b>Figura 56:</b> Montajes de personajes en escenarios.....	34
<b>Figura 57:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	35
<b>Figura 58:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	35
<b>Figura 59:</b> Gráfico diagrama sectorial.....	36

**ÍNDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 01:</b> Cortometrajes.....	16
<b>Tabla 02:</b> Diseños de cortometrajes.....	16
<b>Tabla 03:</b> Estilos de personajes.....	17
<b>Tabla 04:</b> Canciones.....	18
<b>Tabla 05:</b> Sonidos de fondo.....	19
<b>Tabla 06:</b> Tipografías.....	19
<b>Tabla 07:</b> Colores.....	20
<b>Tabla 08:</b> Técnica S.C.A.M.P.E.R.....	24

## INTRODUCCIÓN

La problemática del abandono animal constituye un desafío global, afectando gravemente a ciudades alrededor del mundo, incluida la región de Arica y Parinacota en el norte de Chile. El abandono de animales domésticos en entornos urbanos presenta retos importantes para la comunidad, entidades gubernamentales y organizaciones dedicadas al bienestar animal.

En la ciudad de Arica, la situación se agrava por varios factores como la falta de conciencia respecto a la tenencia responsable de mascotas, la inexistencia de políticas eficaces para el control de la población animal, y una escasez de recursos y servicios destinados a la protección de los animales. Una cantidad significativa de mascotas son abandonadas en las calles debido a negligencia, problemas económicos o desconocimiento, enfrentándose a condiciones que comprometen su bienestar y supervivencia.

El abandono animal no solo tiene consecuencias negativas para los propios animales, sino que repercute negativamente en la sociedad, generando problemas de salud pública, incrementando la presión sobre los servicios de control animal y afectando la seguridad y calidad de vida de la comunidad.

A pesar de estos desafíos, es alentador observar que, en nuestra región existen personas y organizaciones dedicadas a abordar esta problemática. A través de campañas de sensibilización, programas de esterilización y campañas de adopción, son algunos de los esfuerzos que se están llevando a cabo para abordar el abandono animal y promover la tenencia responsable de mascotas.

Ante este contexto, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto potencial de la creación y difusión de un cortometraje enfocado en la concientización sobre el abandono animal?



## **CAPÍTULO I: Planteamiento del problema**

### **1.1 Descripción y formulación del problema**

En Chile, se ha logrado establecer una ley reformada que fortalece los derechos de los animales como seres vivos, fomentando la responsabilidad y el cuidado ambiental hacia ellos. Esta contribuye a prevenir la violencia y la sobrepoblación derivada del abandono animal. La normativa conocida como "Ley Cholito" o Ley de Tenencia Responsable de Mascotas y Animales de Compañía, delineada por el Ministerio de Salud, aborda las obligaciones que asume una persona al decidir adoptar y mantener a una mascota o animal de compañía (Chile atiende, 2022).

Sumando a esto, la ley comprende también el respeto a las normas de salud, higiene y seguridad pública, la obligación de adoptar las medidas para evitar que la mascota o animal de compañía cause daños a la persona o propiedad de terceros, así como las responsabilidades civiles en que se incurre ante estos casos. El Ministerio del Interior y Seguridad Pública tiene la facultad de priorizar la educación para la tenencia responsable de animales, con el objetivo de controlar especialmente la población canina y felina. Además, se procura que para este fin se apliquen otras medidas integrales de prevención, como el control sistemático de fertilidad de estos y de los factores ambientales relacionados (Ministerio de Desarrollo Regional, S. 2022).

Sin embargo, a pesar de haberse estipulado las normas de tenencia responsable, el Gobierno de Chile (2022) señala que no se cumplen los cuidados pertinentes. Se menciona la falta de visitas al veterinario, la ausencia mayoritaria de microchip, la falta de supervisión y pocas mascotas que están inscritas en el registro Nacional de Mascotas.

De esta problemática, se genera una investigación buscando una manera de intervenir tecnológicamente a un público específico para la intervención del abandono, generando conciencia en las personas a través de un contenido visual.

### **1.2 Objetivos**

#### **1.2.1 Objetivo general**

Generar conciencia e inspirar a las personas sobre el abandono animal a través de un cortometraje, una animación digital, entregando el mensaje a los receptores de forma multimedial.

#### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Evaluar analizando la problemática basada en la opinión del público receptor, relacionado al conocimiento sobre el abandono animal.
- Investigar sobre el abandono animal sus aspectos gráficos y teóricos.

- Crear una animación digital abarcando el tema del abandono animal, generando conciencia en las personas para dar una enseñanza que aporte al público objetivo.
- Presentar la animación digital a la comunidad de expertos en el área para lograr una mejora al concientizar al público sobre el abandono animal.

### 1.3 Justificación del estudio

Esta investigación se realiza con la finalidad de concientizar sobre el abandono animal, componente clave para generar cambios positivos en la sociedad, promoviendo un respeto más profundo hacia los animales y reduciendo las prácticas perjudiciales para su bienestar.

De lo anterior, en Chile la sobrepoblación de animales callejeros en residencias, comunas y pueblos representa un gran desafío (SUBDERE, 2022). Pese a las campañas realizadas para sensibilizar a la población, el problema sigue creciendo en áreas como en la región de Arica y Parinacota. Estas iniciativas buscan no solo aminorar esta problemática sino también fomentar una mayor participación de las fundaciones y sostener un compromiso constante con la concienciación social. Este esfuerzo es necesario debido a la poca disponibilidad de recursos multimediales orientados al abandono animal, herramienta necesaria para enseñar y movilizar a la sociedad hacia un cambio positivo.

#### 1.3.1 Estado del arte de la problemática

Durante la etapa de investigación, se han encontrado campañas publicitarias, en donde organizaciones como la Sociedad Protectora de Animales (SPCA), PETA y muchas otras, han creado campañas publicitarias impactantes para concientizar sobre el abandono animal y la crueldad hacia estos mismos. Existen además documentales y series como *Blackfish*; sobre orcas en cautiverio, o cortometrajes como *Dogs* en Netflix, que han abordado historias relacionadas con el abandono animal y las relaciones entre los humanos con los animales. Así mismo, hay videos virales en las redes sociales, que se han expandido de forma numerosa, destacando casos de rescate de animales abandonados o maltratados, lo que ha contribuido a crear conciencia sobre el problema. De igual forma, películas y cortometrajes como *Hachi: A Dog's Tale* y cortometrajes como *The Present* demuestran temas relacionados con el abandono y la adopción de animales. Finalmente, programas de televisión como *Animal Cops* han mostrado el trabajo de los agentes encargados de cumplir las leyes del bienestar animal.

Añadiendo, por último, de forma nacional, el programa Mascota Protegida, perteneciente a la Subdere, en tiempos de coronavirus, lanzó la campaña

“#CuidemosNuestrasMascotas” para prevenir el abandono y fomentar el cuidado y protección de los mismos, así también buscaba impulsar la adopción y continuar trabajando de manera conjunta con las organizaciones de protección de mascotas para promover la tenencia responsable.

### 1.3.2 Diagnóstico

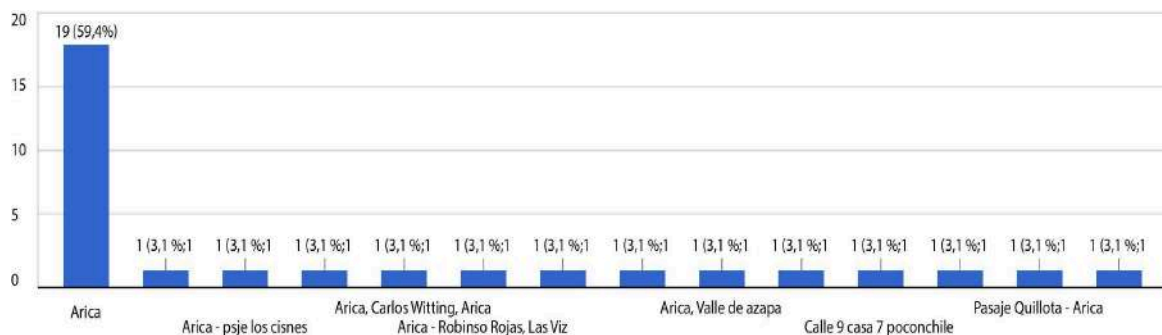
Este producto multimedial se crea para entregar una enseñanza complementaria en aspectos esenciales que no se han integrado de manera adecuada en el entorno familiar. Con el propósito de lograr un entendimiento más reflexivo de la problemática en estudio, se ha realizado una encuesta de 13 preguntas dirigida a 32 personas de la región de Arica y Parinacota, cuyas edades fluctúan entre los 17 y 27 años, hombres y mujeres. La finalidad de esta encuesta es captar las percepciones y realidades observadas sobre el maltrato animal. Esta encuesta se realizó en el mes de junio del presente año.

Las preguntas formuladas permiten determinar la frecuencia con la que los encuestados han presenciado casos de abandono animal y su nivel de participación en iniciativas de concienciación al respecto. El fin es fomentar una actitud más consciente y proactiva entre la población. A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

#### 1. ¿En qué ciudad/calle/comuna resides?

**Figura 01**

Gráfico de barras.



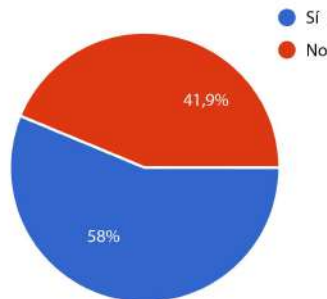
*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 1, se observa que la población reside en la comuna de Arica. Esta pregunta fue formulada con el objetivo de ubicar la zona de los encuestados, permitiendo así un mejor control y objetividad al conectar con las preguntas subsiguientes para la investigación.

**2. ¿Has presenciado casos de abandono animal o mascotas desamparadas en tu área? ¿A cuántos?**

**Figura 02**

Gráfico diagrama sectorial.



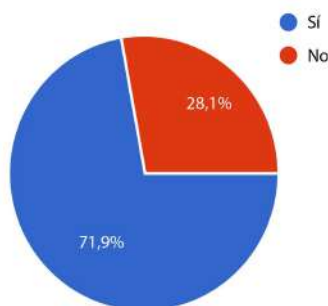
*Nota:* Elaboración propia.

Según lo indicado en el gráfico 2, el 58 % mencionan que 10, y 20 animales, entre perros y gatos, abundan en estado de calle. Mientras que el 41,9 % no han visto cercano a su área. Esto refleja que no es un tema desconocido para los encuestados en nuestra ciudad sobre la falta de cuidado con las mascotas.

**3. ¿Has adoptado o rescatado algún animal abandonado?**

**Figura 03**

Gráfico diagrama sectorial.



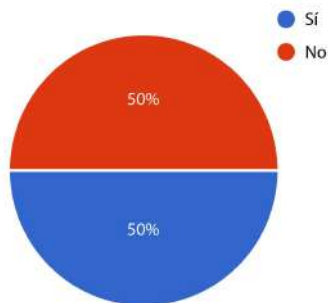
*Nota:* Elaboración propia.

En el gráfico 3 se aprecia que la mayoría de los encuestados, es decir un 71,9 % indican que han adoptado a animales en estado de abandono. Sin embargo, un 28,1 % indica que sus mascotas provienen de compras o regalos. Se demuestra que la mayoría prefieren rescatar a un animal, proporcionándole protección y un buen hogar.

**4. ¿Conoces a alguien que haya abandonado a su mascota?**

**Figura 04**

Gráfico diagrama sectorial.

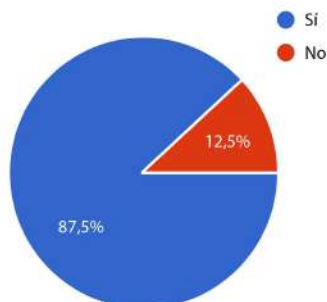
*Nota:* Elaboración propia.

Según indica el gráfico 4, el 50 % de los encuestados conoce sobre personas cercanas hacía ellos, amistades, familiares, etc, que realizaron este tipo de actos hacía las mascotas. Y el otro 50 % desconoce de personas que hayan abandonado a sus mascotas. Este hallazgo puede reflejar la variabilidad en la conciencia pública sobre el abandono de mascotas, resaltando la necesidad de crear conciencia y educación en la sociedad en general.

**5. ¿Crees que el problema del abandono animal es significativo en tu comunidad?**

**Figura 05**

Gráfico diagrama sectorial.

*Nota:* Elaboración propia.

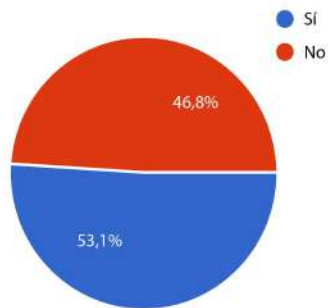
Según lo indicado en el gráfico 5, la mayoría de los encuestados correspondiente a un 87,5 % menciona sobre la importancia y el significado que se debe de tener dentro de las comunidades sobre el abandono animal, mientras que un 12.5 % no creen que sea de vital importancia en la zona donde habitan. Se observa un alto grado de conciencia y sensibilidad hacia la problemática del abandono de mascotas,

destacando que podría ser utilizado para programas destinados al abordaje sobre el abandono animal en la zona.

**6. ¿Qué crees que son las principales razones por las que las personas abandonan a sus mascotas?**

**Figura 06**

Gráfico diagrama sectorial.



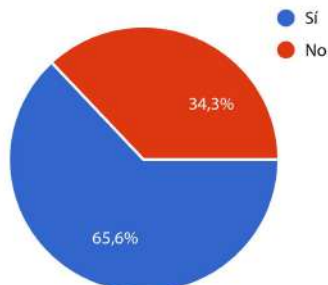
*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 6, un 53,1 % de los encuestados han mencionado que por falta de temas económicos no logran mantener las mascotas dentro de los hogares, prefieren evitar esos gastos y que terminan abandonando al animal, mientras que el 46,8 % manifiesta que las principales razones son la entrega a infantes, aplicándoles a los pequeños una responsabilidad grande de tener una mascota siendo un juguete para ellos.

**7. ¿Qué medidas crees que se podrían tomar para reducir el abandono animal en tu área?**

**Figura 07**

Gráfico diagrama sectorial.



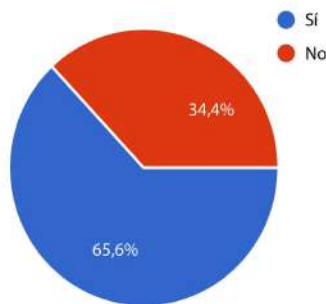
*Nota:* Elaboración propia.

En el gráfico 7, el 65,6 % de los encuestados indican que se deben fomentar más sanciones respecto a las leyes y demandas sobre estos actos de abandono, mientras que el 34,3 % fueron relacionadas a la difusión de la concientización animal respecto a sus cuidados, incluyendo la creación de más campañas dentro de la ciudad de Arica.

**8. ¿Estás al tanto de alguna organización o grupo local que trabaje para prevenir el abandono animal o rescatar animales abandonados?**

**Figura 08**

Gráfico diagrama sectorial.



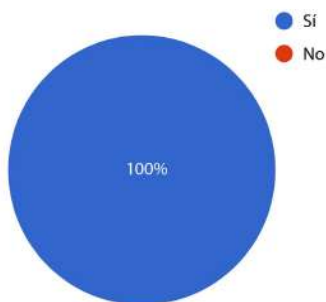
*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 8, el 65,6 % de los encuestados tienen conocimientos sobre las organizaciones que existen en Arica, mientras que el 34,4 % de los ariqueños desconocen sobre los grupos locales que tratan sobre prevenir el abandono animal, se puede concluir es que la población tiene conocimiento sobre las organizaciones presentes.

**9. ¿Has participado en alguna iniciativa o programa relacionado con la prevención del abandono animal? ¿Podrías nombrar algunas?**

**Figura 09**

Gráfico diagrama sectorial.



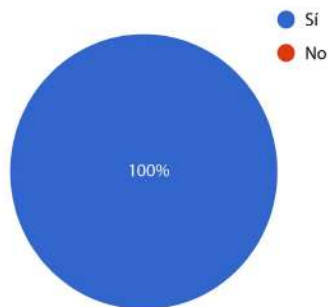
*Nota:* Elaboración propia.

En el gráfico 9, el 100 % de los encuestados ha participado en algún programa con relación con el abandono animal. Esto nos demuestra una preocupación constante de la ciudadanía.

**10. ¿Crees que se deberían implementar sanciones más severas para aquellos que abandonan animales?**

**Figura 10**

Gráfico diagrama sectorial.



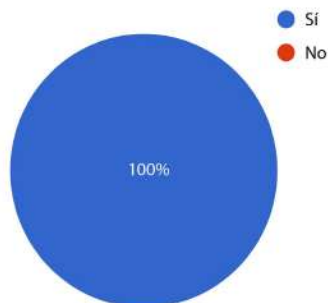
*Nota:* Elaboración propia.

En el gráfico 10, el 100 % de los encuestados de la comuna de Arica han aceptado en que se debería de implementar sanciones más severas con respecto a las personas que han evadido la Ley Cholito, lo cual fomenta el desamparo de las mascotas.

**11. ¿Qué tipo de apoyo o recursos crees que se necesitan para abordar el problema del abandono animal en tu comunidad?**

**Figura 11**

Gráfico diagrama sectorial.



*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 11, el 100 % de los encuestados menciona que es vital el apoyo de las entidades públicas en la concientización del maltrato animal y en la creación de

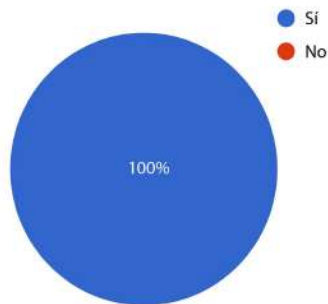


nuevas tecnologías e informativos digitales. También procurar una mayor difusión a través de las redes sociales de diferentes campañas nacionales.

**12. ¿Tienes alguna sugerencia o idea para promover la adopción responsable de mascotas?**

**Figura 12**

Gráfico diagrama sectorial.



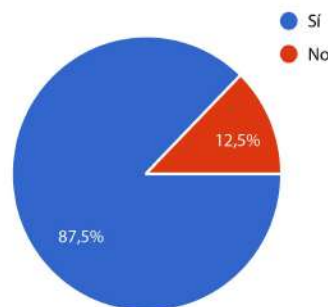
*Nota:* Elaboración Propia

En el gráfico 12, el 100 % de los encuestados sugieren generar campañas audiovisuales promoviendo la tenencia responsable de mascotas y crear informativos en la adopción de animales en estado de calle.

**13. ¿Estarías dispuesto/a a colaborar o participar en actividades relacionadas con la prevención del abandono animal?**

**Figura 13**

Gráfico diagrama sectorial.



*Nota:* Elaboración propia.

Según indica el gráfico 13, correspondientes a un 87,5 % están dispuestos a colaborar y en participar en futuras prevenciones, mientras el 12,5 % no desean entrar a este tipo de actividades. Esto demuestra un interés creciente de la comunidad local en ayudar al cuidado y protección de los animales.

### **1.3.3 Conclusión del diagnóstico de la encuesta anterior**

La encuesta realizada sobre el abandono animal en la Región de Arica y Parinacota evidencia que la mayoría de los participantes están conscientes del problema y quieren prevenirlo, pero hay una falta notable de involucramiento en campañas educativas. Destacan la necesidad de contenido visual, como animaciones, para aumentar la conciencia y la responsabilidad en el cuidado animal. A causa de la falta de proyectos animados y la escasez de información, se propone la creación de un cortometraje para instruir y concientizar a las familias de Arica sobre esta problemática.

### **1.4 Limitaciones**

Dentro de la investigación logramos mantener limitaciones:

- El cortometraje cuenta una historia, sin palabras.
- En el cortometraje solo se recrearán animales domésticos como perros y gatos.
- En consideración a los plazos establecidos para el desarrollo de esta tesis y las técnicas elegidas, se procederá a crear un único material de difusión con un tiempo breve de duración.
- Los programas utilizados requieren un mayor dominio de aprendizaje que puede extender la elaboración del producto final y su validación.

### **1.5 Proyecciones**

La proyección que vemos fundamental dentro de nuestro producto es:

1. Difundir el cortometraje en campañas y escuelas donde desean fomentar la concientización animal.
2. Ampliar la visibilidad del cortometraje a través de redes sociales de la municipalidad de Arica y ministerios relacionados al cuidado animal.
3. Crear nuevos medios audiovisuales a otras escalas de producción y tipo de público que refuercen el mensaje de la concientización animal.
4. Internacionalizar el cortometraje dentro de películas, informativos televisivos, siendo un material para usos de apoyo.
5. Incentivar a las comunidades a crear campañas para la protección de animales.

## **CAPÍTULO II: Marco teórico**

### **2.1 Antecedentes teóricos**

En esta sección se detalla el marco teórico de la investigación, enfocado en el tema central del abandono animal y su impacto en la sociedad. Posteriormente se presenta una visión general de la animación, sus características y definiciones. También, se investiga la distribución de la animación a nivel nacional e internacional, junto con otros medios narrativos.

#### **2.1.1 Las mascotas para la vida humana**

Las mascotas se definen como “Animal de compañía”, estos están domesticados y son amigables, por lo que es importante cuidar de ellos y brindarles elementos para su bienestar de forma incondicional, como nombra Miriam Zazo (2020), veterinaria profesional a cargo del cuidado animal, este hecho es fundamental para la vida humana, las mascotas tienden a generar una compañía inusual para la soledad del ser vivo. La mente es bastante dañina, siendo considerada un apoyo social y generando beneficios para el desarrollo humano como la viabilidad a la responsabilidad, el favorecimiento del mantenimiento dentro de la autonomía, la fomentación de entre las relaciones sociales, la reducción de la depresión y el estrés, además del mejoramiento de la autoestima.

#### **2.1.2 El Abandono animal**

El abandono de mascotas es un “delito que comete quien abandona a un animal doméstico o, en general, a cualquier animal que no viva en estado salvaje, en condiciones en que pueda peligrar su vida o integridad” (RAE, 2023). Junto a esto, se consideró maltrato a partir del año 2017 según la ley número 21.020 del artículo 2° que dice: “Animal abandonado: toda mascota o animal de compañía que se encuentre sin la vigilancia de la persona responsable de él o que deambule suelto por la vía pública, de igual forma se considerará animal abandonado, todo animal que hubiese sido dejado en situación de desamparo en una propiedad privada, sin cumplir las obligaciones referidas a una adecuada tenencia responsable” (BCN, 2017).

#### **2.1.3 Causas y consecuencias sobre el abandono animal**

Uno de los factores que causa el abandono animal en la Región de Arica y Parinacota es la escasez de recursos económicos, esta información es obtenida en la etapa de “Diagnóstico” durante el día 13 de junio, del 2023, el cual nos indica que los ingresos de los trabajadores no son suficientes para cubrir sus gastos diarios. Así mismo, el alza de los precios de los alimentos para mascotas en Chile ha aumentado drásticamente (Servicio Nacional del Consumidor, 2021), lo que provoca que el cuidado y mantenimiento de una mascota sea más difícil. Además, el tiempo dedicado a la atención y al cuidado adecuado de las mascotas es vital, así como: los baños semanales, corte de garras, desparasitaciones, medicinas

correspondientes, visitas al veterinario, etc. (carrera de Periodismo de la Universidad Alberto Hurtado, 2022). Conjuntamente, cómo indica la veterinaria Miriam Zazo (2020), “Otros de los factores que aportan a este tipo de maltrato, es la falta de espacio en la vivienda, ya que, el animal necesita un espacio adecuado, porque lo importante es asegurar un lugar que sea propiamente suyo para moverse, acostarse y jugar”.

En consideración al análisis realizado sobre las causas del abandono animal, también se identificaron consecuencias negativas que afectan a la biodiversidad, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “en el presente año 2023, 75 % de las nuevas enfermedades emergentes son por zoonosis, para mayor comprensión, de los 1.415 patógenos humanos conocidos en el mundo, 61 % son zoonóticos o de origen zoonótico.

### 2.1.4 Animación

Animar se define como el proceso artístico y creativo mediante el cual se infunde vida o alma a elementos visuales, ya sean imágenes, personajes o escenarios. Este acto de animar va más allá de la mera representación estática, implicando diversas técnicas que van desde el dibujo clásico como la animación de Disney, hasta la utilización de tecnologías avanzadas, como la animación por computadora como en *Toy Story* en los años 1995 (Ibañez et al., 2004).

Una de las principales referencias para la animación sería el taumatropo, uno de los juguetes creados por J.A. Paris a base de los descubrimientos de Roget.

El médico inglés Roget realizó los primeros experimentos acerca de la persistencia retiniana, presentando sus hallazgos en la *Royal Society* bajo el título “Explicación de una ilusión óptica relativa a la apariencia de los radios de una rueda vistos a través de una ranura vertical” (FUOC, 2004). Describió el Taumatropo, un disco que al girar fusiona las imágenes de un pájaro y una jaula vacía en una sola, evidenciando que el ojo humano puede retener imágenes sucesivas rápidamente (FUOC, 2004).

#### Figura 14

Taumatropo del médico inglés Roget.



*Nota:* La animación. Evolución histórica. (2004). Duque Ros. et al. [La animación. Evolución histórica](#)

### 2.1.5 Animación digital

La animación por computadora, también conocida como animación digital o animación informática, es una técnica que implica la creación de imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras. A medida que avanzamos, se observa una creciente preferencia por gráficos en 3D, aunque los gráficos en 2D aún se utilizan ampliamente, especialmente en conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que requieren un renderizado rápido. La creación de diseños se realiza a través de programas de diseño, modelado y, finalmente, renderizado. A diferencia del cine tradicional, en la animación digital, las imágenes no se capturan, sino que se producen individualmente, lo que significa que no están vinculadas a los estándares cinematográficos. Mientras que una película convencional tiene 24 fotogramas por segundo, en la animación digital, las imágenes a menudo se repiten en varios fotogramas (Hernández Montes de Oca, "Imagen y Animación Digital" en "Arte Digital", 2013).

En las décadas de 1990 y 2000, Disney se destacó como un pionero clave en la animación digital. Uno de los hitos más destacados fue en 1995 con el lanzamiento de *Toy Story*, la primera película completamente realizada mediante animación por computadora. Este logro revolucionario marcó el comienzo de la prominencia de Disney en la animación digital, demostrando que esta tecnología no solo era viable sino también capaz de contar historias cautivadoras. La empresa continuó liderando la industria con éxitos posteriores como *Bichos: Una Aventura en Miniatura* (1998) y *Monsters, Inc.* (2001), consolidando su posición como referente en el mundo de la animación digital.

#### Figura 15

Imagen publicitaria *Toy Story* (1995), por Disney PIXAR.



*Nota:* TresB. (2020, 23 noviembre). Curiosidades por los 25 años de 'Toy Story' Cinemanía. [Curiosidades por los 25 años de 'Toy Story' | Imágenes](#)

### 2.1.6 Cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual de una duración inferior a 30 minutos que puede abarcar cualquier tema. Se usa como el primer paso para

iniciarse y darse a conocer en el mundo de la producción cinematográfica (Yumagic media productora audiovisual Barcelona, 2022).

Uno de los primeros cortometrajes realizado con la técnica *stop motion* del año 1952, fue *Neighbours* o *Vecinos* de Norman McLaren's, con duración de 8 minutos con 18 segundos, producido por la *National Film Board of Canada* y ganador del premio de la academia en el año 1953, siendo un importante clásico desde su lanzamiento. Trata de dos vecinos leyendo el periódico en frente de sus casas opuestamente hasta que una flor aparece en medio de ambas casas, ambos vecinos se pelean por la flor lo que conduce a un conflicto y la enemistad de los vecinos.

### 2.1.7 Motion graphics

*Motion Graphics* es un sinónimo de arte, toma elementos de la fotografía, tipografía e ilustración y muchas cosas más para crear composiciones en movimiento que son visualmente atractivas para el espectador (Carranza, A. 2021).

Esta técnica ofrece una plataforma visualmente más cautivadora para abordar temas informativos y narrar historias mediante la combinación de gráficos dinámicos, se caracteriza por tener animaciones en 2D en *flat-design* como en 3D en cinema 4D, lo cual es lo más normal que se ocupen en la actualidad incluso en anuncios de Nike (Velasco, L. 2021).

### Figura 16

Imagen sacada del cortometraje *Neighbours*.




*Nota: Neighbours.* (N.d.). Indiewire.com. Retrieved December 11, 2023, from [Neighbours](#).

## 2.2 Antecedentes gráficos

La recopilación de material gráfico permitió identificar una amplia gama de elementos visuales que se clasificaron y segmentaron para favorecer un análisis por categoría. Esto permitió una representación precisa y acorde con la temática estudiada. A continuación, se presentan las categorías identificadas:

### 2.2.1 Estilos de animación

**Tabla 01**  
Cortometrajes.




<p><b>Figura 17</b> <i>Kitbull</i>   Duración: 8:57 min.</p>	<p><b>Figura 18</b> <i>Save Ralph</i>   Duración: 3:53 min.</p>	<p><b>Figura 19</b> <i>Champion Dog</i>   Duración: 1:15 min.</p>
		
<p>Nota: Pixar. (18 de febrero de 2019). <i>Kitbull</i>   Pixar SparkShorts [Archivo de video]. Youtube.  <a href="#">▶ Kitbull   Pixar SparkSh...</a></p>	<p>Nota: <i>The Humane Society of the United States</i>. (6 abril de 2021). <i>Save Ralph - A short film with Taika Waititi</i> [Archivo de video]. Youtube.  <a href="#">▶ Save Ralph - A short fil...</a></p>	<p>Nota: <i>Imagina Chile</i>. (21 de agosto de 2017). <i>Champion Dog - Razas pequeñas</i> [Archivo de video] Youtube.  <a href="#">▶ Champion Dog - Raza...</a></p>

Nota: Elaboración propia.

Existen diferentes estilos de animación que tienen por finalidad dar vida a objetos inanimados. De esta recopilación se observa: cuadro por cuadro, *motion graphics* y *stop motion*. Estos estilos son los más populares y con mayor relevancia en aplicaciones cotidianas.

## 2.2.2 Estilos de dibujo / ilustración

**Tabla 02**  
Diseños de cortometrajes.

<p><b>Figura 20</b> <i>Klaus</i>   Duración: 1:37:00 hrs.</p>	<p><b>Figura 21</b> <i>The dog</i>   Duración: 16:45 min.</p>	<p><b>Figura 22</b> <i>Killedthecat Productions</i>   Duración 1:15 min.</p>
		

<p>Nota: Netflix. (7 de octubre de 2019). Klaus   Official Trailer   Netflix [Archivo de video].</p> <p> Klaus   Official Trailer   ...</p>	<p>Nota: ARA animation studios. (3 de diciembre de 2020). Animated Short Film - The Dog [Archivo de video]. Youtube.</p> <p> Animated Short Film - ...</p>	<p>Nota: Killedthecat Productions. (1 de diciembre de 2021). Fuelled   Animated Short Film 2021 [Archivo de video].</p> <p> Fuelled   Animated Sh...</p>
--	---	---




Nota: Elaboración propia.

Las ilustraciones son representaciones visuales que transmiten ideas o conceptos de manera artística y con fines informativos. Existen diferentes estilos que dependen del objetivo del proyecto. En general, de la recopilación se destaca que *Klaus* presenta un estilo visual que combina la estética tradicional del dibujo a mano con avances en animación digital. Por otro lado, *The Dog* y *Fuelled* muestran estilos que pueden variar hacia lo estilizado o experimental, reflejando la visión artística singular de sus creadores.

### 2.2.3 Diseño de personajes

**Tabla 03**

Estilos de personajes.

<p><b>Figura 23</b> <i>Studio Ghibli</i>   El viaje de Chihiro</p>	<p><b>Figura 24</b> <i>Into the Office</i></p>	<p><b>Figura 25</b> <i>Petbarn</i></p>
		
<p>Nota: Dondé, E. (2021, 19 julio). Detrás de cámaras: la animación en el viaje de Chihiro. IndustriaAnimacion.com. <a href="#">Detrás de Cámaras: La Animación en El Viaje de Chihiro</a></p>	<p>Nota: <i>Into the Office</i>. (s/f). Dribbble. Recuperado en el año 2023, de <a href="#">Down the Street   Dribbble</a></p>	<p>Nota: Behance. (s/f). Behance.net. Recuperado el 11 de diciembre de 2023, de <a href="#">Petbarn Rebrand :: Behance</a></p>

Nota: Elaboración propia.

La recopilación de información sobre el diseño de personajes facilita la creación de su identidad, refleja su personalidad a través de sus poses, expresiones y rasgos psicológicos. Al analizar los ejemplos, podemos observar la capacidad de síntesis de los personajes femeninos y masculinos destacando la consistencia estilística, ya que los diseños de los personajes reflejan el mundo en el que habitan. En *El viaje*






de *Chihiro*, por ejemplo, los diseños de los personajes están influenciados por la cultura japonesa. En cambio, en los animales de *Petbarn*, los diseños pueden reflejar suavidad y ternura, evidenciada por la forma encorvada en sus cortes. Por otro lado, en *Into the office*, los personajes se adaptan al estilo general del proyecto, ya sea más minimalista o más detallado.

## 2.2.4 Música

**Tabla 04**

Canciones.

<p><b>Figura 26</b> Billie Eilish - <i>What Was I Made For You?</i> Duración: 4:08 min.</p>	<p><b>Figura 27</b> Rosendale - <i>The King</i> Duración: 3:32 min.</p>	<p><b>Figura 28</b> Alex Ubago - Sigo aquí Duración: 3:23 min.</p>
		
<p><i>Nota:</i> BillieEilishVEVO [ @BillieEilishVEVO ]. (2023, julio 13). Billie Eilish - <i>What Was I Made For?</i> (official music video). Youtube.  <a href="#">▶ Billie Eilish - What Was...</a></p>	<p><i>Nota:</i> Rosendale [ @RosendaleSings ]. (2022, julio 30). Rosendale - <i>The King</i> (Lyric Video). Youtube.  <a href="#">▶ Rosendale - The King ...</a></p>	<p><i>Nota:</i> Ubago, A. [ @alexubago ]. (2014, noviembre 7). Alex Ubago - Sigo aquí (<i>Treasure planet</i>). Youtube.  <a href="#">▶ Sigo aquí (Treasure Pl...</a></p>

*Nota:* Elaboración propia.

La reunión de datos sobre la estructura musical permite forjar su propia identidad sonora, manifestando la personalidad a través de melodías, armonías y formas. Comunica emociones y aspectos psicológicos mediante cada nota y acorde. Al analizar los ejemplos, se puede destacar que, por ejemplo, *The King* de Rosendale evoca un sentimiento de misterio en un tiempo de vals, más un xilófono que recuerda a los tiempos antiguos de cuento de hadas. Luego, se toma de referencia a *What was I Made for?* de Billie Eilish, donde solo hay tristeza y melancolía; las notas fuertes y los arpegios interpretan el impacto de la historia. En *Sigo Aquí* de Alex Ubago, se destaca la felicidad y nostalgia mediante el uso de una guitarra al estilo de rock suave, cuyos acordes manifiestan melancolía para pasar a una melodía alegre que poco a poco va subiendo su intensidad, destacando un desenlace conmovedor.

## 2.2.5 Sonidos

**Tabla 05**

Sonidos de fondo.

<p><b>Figura 29</b> Sonidos de gato Duración: 1:11 min.</p>	<p><b>Figura 30</b> Sonidos de perro Duración: 1:23 min.</p>	<p><b>Figura 31</b> Sonidos de coche Duración: 0:40 s.</p>
		
<p><i>Nota:</i> MaxSonidos. (2021, 2 octubre). Sonido de gatos. Gatos e gatitos maullando [Vídeo]. Youtube.  <a href="#">▶ Sonido de gatos. Gato...</a></p>	<p><i>Nota:</i> Ladrando y Maullando. (2022, 30 junio). Sonidos para perros para que muevan la cabeza - Ruidos y efectos [Vídeo]. Youtube.  <a href="#">▶ Sonidos para Perros P...</a></p>	<p><i>Nota:</i> Solo sonidos. (2014, 29 diciembre). Encender coche y arrancar (Efecto de sonido) <i>Car Start and drive away Snow Sound Effect</i> [Vídeo]. Youtube.  <a href="#">▶ Encender coche y arra...</a></p>

*Nota:* Elaboración propia.

El sonido juega un papel vital en la creación de un ambiente motiva al espectador a seguir viendo el video, captando su atención e incentivando la interacción. La recopilación de sonidos sirve de inspiración para otorgar identidad a los protagonistas de la historia (perro y gato), dentro de estos sonidos destacan el maullido, ladrado y ronroneo de los animales. Así mismo se incorpora el sonido del automóvil donde los vemos en movimiento.

## 2.2.6 Familias tipográficas

**Tabla 06**  
Tipografías.

<p><b>Figura 32</b> <i>Staton Regular</i> - Cortometraje <i>Kitbull</i></p>	<p><b>Figura 33</b> <i>Brand Pro-Shade</i> - Cortometraje <i>Save Ralph</i></p>	<p><b>Figura 34</b> <i>Hess Gothic Round NF W01</i> Regular - Cortometraje <i>Champion Dog</i></p>
<p><i>Staton Regular</i></p>	<p><i>Brand Pro-Shade</i></p>	<p><sup>1234</sup> Hess <sup>56</sup> Gothic Round NF W01 Bold</p>
<p><i>Nota:</i> <i>Stanton ICG Regular</i>. (s/f). Recuperado el 21 de febrero de 2024, de <a href="#">Stanton ICG Regular: Download for free at Free Fonts</a></p>	<p><i>Nota:</i> <i>Brand Pro-Shade</i>. (2022, mayo 12). Font Download.. <a href="#">Brand Pro-Shade fonts Free Download</a></p>	<p><i>Nota:</i> <i>Hess Gothic Round NF W01 Bold</i>. (2022, septiembre 16). Font Download. <a href="#">Hess Gothic Round NF W01 Bold - Font Free [ Download Now ]</a></p>




*Nota:* Elaboración propia.

La tipografía es el medio a través del cual una idea adquiere forma visual. Una selección adecuada facilita la legibilidad e influye en los sentimientos del lector hacia el contenido presentado. Se analiza la tipografía decorativa y *display Staton Regular* utilizada en el cortometraje *Kitbull*, destacada por su trazo irregular a mano alzada, útil para créditos finales debido a su legibilidad. También, se evalúa la tipografía del cortometraje *Save Ralph*, la *Brand Pro Shade*, caracterizada por su elegancia y consistencia de estilo *script* manuscrito, ideal para títulos. Finalmente, la tipografía *Hess Gothic Round NF W01 Bold* del cortometraje *Champion Dog* se destaca por ser una tipografía moderna, de trazo regular y terminaciones redondeadas de fácil lectura, recomendada para textos de fondo o subtítulos.

## 2.2.7 Paleta de colores

**Tabla 07**

Colores.

<b>Figura 35</b> Paleta de colores <i>Kitbull</i>	<b>Figura 36</b> Paleta de colores <i>Save Ralph</i>	<b>Figura 37</b> Paleta de colores <i>Champion Dog</i>
		
<p><i>Nota:</i> Elaboración propia.</p>	<p><i>Nota:</i> Elaboración propia.</p>	<p><i>Nota:</i> Elaboración propia.</p>

*Nota:* Elaboración propia.

Dentro de las animaciones anteriormente nombradas, se logró filtrar los colores de cada titulado presente. A lo largo del cortometraje *Kitbull* se observa un conjunto de tonos cálidos y fríos que fueron utilizados para resaltar diferentes momentos y estados de ánimo. Estos colores desempeñan un papel importante en la narrativa visual, representando la conexión entre los personajes, y alternando tonalidades intensas y oscuras para reflejar los momentos de tensión y desafío. En *Save Ralph*, el *stop motion* se caracteriza por predominar tonos suaves y colores pasteles, creando una estética visual amigable y atractiva. Colores brillantes y cálidos en el entorno contrastan con la seriedad del tema tratado, mientras que los colores suaves buscan captar la atención del espectador al abordar temas importantes y emotivos. La elección de esta paleta de colores se alinea con la intención de transmitir el mensaje de manera efectiva y generar empatía hacia la causa abordada en el transcurso del *stop motion*. Por último, en el *motion graphics* informativo de *Champion Dog*, se aprecian tonos saturados y brillantes, destacando una secuencia de figuras vectorizadas.

## CAPÍTULO III: Metodología

### 3.1 Antecedentes metodológicos

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron 2 metodologías distintas, Saeed Dario (2004) y *Design Thinking* (1969), con el fin de complementarlas entre sí, mejorando las debilidades que cada una pueda presentar.

#### 3.1.1 Metodología *Design Thinking* (1969)

Es una metodología de diseño orientada a resolver problemas basada en las necesidades y experiencias de las personas. Ésta está conformada por 5 etapas que permite obtener soluciones innovadoras a problemas complejos. A continuación, se detallan las etapas:

1. **Empatizar:** Consiste en comprender las necesidades, deseos y limitaciones del usuario o cliente para el cual se está diseñando un producto o servicio. Se sugiere la creación de un mapa de empatía para comenzar a aplicar la metodología.
2. **Definir:** Establece una definición clara del problema y del público objetivo al que se desea atender.
3. **Ideación:** Se genera ideas para solucionar el problema haciendo uso de diversos métodos (*brainstorming*, lluvia de ideas, mapas mentales, etc).
4. **Prototipado:** Se genera un prototipo o modelo a pequeña escala de las soluciones generadas en la etapa anterior.
5. **Testeado:** Se pone a prueba el prototipo con el objetivo de obtener *feedback* y validar la solución.

#### Figura 38

Metodología *Design Thinking*.



*Nota:* ¿Qué es Design Thinking? Etapas y Cómo crearlo. (s/f). Gluo. Recuperado el 27 de febrero de 2024, de <https://www.gluo.mx/blog/que-es-design-thinking-etapas-y-como-crearlo>

#### 3.1.2 Metodología para el desarrollo de proyectos multimediales (2004)

Esta metodología consta de seis fases que permiten la construcción de un producto multimedial y su difusión, sirviendo como guía desde la idea inicial hasta que el proyecto esté finalizado para ser dado a conocer.

Las etapas son:

1. **Idea:** Tiene como objetivo definir los términos generales del proyecto multimedia que se va a desarrollar. Considera lo siguiente: Objetivo, público objetivo, finalidad, estudio de competencia y plataforma.
2. **Diseño:** Define los contenidos del proyecto, los medios que se van a utilizar para comunicar el mensaje, sea un guion técnico o un guion literario y el cómo se va a presentar.
3. **Prototipo:** Se recrean varios productos con el mismo objetivo, realizándose las revisiones de diferentes puntos, y su funcionalidad como tal.
4. **Producción:** Teniendo como base al prototipo escogido, se generan diferentes recursos multimediales para el producto de acuerdo con los lineamientos definidos mediante herramientas de dirección como el guion técnico o el *storyboard* dándoles cierta interactividad.
5. **Testeo:** Situación donde se realizan los cambios finales del producto, teniendo en cuenta las opiniones de los mandantes que revisan el proyecto e indican las fallas para corregir los pequeños detalles.
6. **Distribución:** Puede realizarse por variados medios al mismo tiempo (*hardware* y RRSS).

### 3.1.3 Propuesta metodológica

#### Combinación seleccionada

La decisión de combinar metodologías se basa en desarrollar un proyecto más completo para suplir las carencias de Saeed en empatía y concientización del público. A continuación se presenta la combinación de ambas metodologías, de manera gráfica.

#### Figura 39

Combinación de metodologías *Design Thinking* y Dario Saeed.



*Nota:* Elaboración propia.

## CAPÍTULO IV: Desarrollo del producto

### 4.1 Primera etapa: Empatizar

En esta primera fase de la metodología *Design Thinking* se debe conocer al usuario, su entorno y necesidades o problemáticas. A partir de los datos obtenidos del capítulo I y II, teóricos y gráficos, más los resultados obtenidos del diagnóstico se construyó el mapa de empatía (ver figura 24) para responder a los elementos fundamentales que son las preguntas de ¿Qué piensa y siente? ¿Qué ve? ¿Qué dice y hace? y ¿Qué oye?

#### Figura 40

Mapa de empatía sobre el maltrato y abandono animal dentro de la Región de Arica y Parinacota.



Nota: Elaboración propia.

### 4.2 Segunda etapa: Definición

La elaboración del mapa de empatía permitió visualizar necesidades, condensar datos en un gráfico e identificar y definir varios aspectos cruciales a considerar en el desarrollo de una solución:

- Las personas encuestadas son jóvenes y adultos de la Región de Arica y Parinacota.
- Gran parte de los encuestados conocen agrupaciones u ONG que apoyan el bienestar de los animales en situación de calle en la Región de Arica y Parinacota.

- Las generaciones actuales se informan, con preferencia, a través de las redes sociales, por lo tanto, esto demuestra que el soporte digital del lenguaje ha sustituido al soporte analógico.
- La mayoría de los encuestados manifestaron que, los recursos audiovisuales relacionados con el abandono animal, vistos en plataformas digitales, deben ser enfatizados en las escuelas como un método de aprendizaje altamente efectivo. En un contexto más funcional, estos recursos podrían servir como herramientas de guía y apoyo para los profesores, facilitando la integración de la responsabilidad del cuidado de las mascotas en el currículo de los estudiantes de enseñanza básica.

### 4.3 Tercera etapa: Ideación

En esta fase de creación de ideas, la técnica S.C.A.M.P.E.R desempeñó un papel importante ya que proporcionó una variedad de propuestas elaboradas a partir de los datos recogidos durante la etapa de definición. A partir de este proceso creativo, se optó por priorizar el desarrollo de un cortometraje animado digital de duración de entre 3 y 5 minutos y que tiene por objetivo concientizar a la ciudadanía local sobre el maltrato animal. A continuación, se adjunta la técnica aplicada:

**Tabla 08**

Técnica S.C.A.M.P.E.R.

S (Sustituir)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material educativo;</li> <li>• técnica de animación <i>Motion Graphics</i>;</li> <li>• colores.</li> </ul>
C (Combinar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multiplataforma;</li> <li>• presentar el cortometraje con charlas de concientización;</li> <li>• material educativo para aprendizaje.</li> </ul>
A (Adaptar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De local a nacional;</li> <li>• sistema educativo, presentar en escuelas.</li> </ul>
M (Modificar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad;</li> <li>• tiempo de duración;</li> <li>• calidad visual y sonora;</li> <li>• fácil de comprensión.</li> </ul>

P (Proponer otros usos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Medio educativo para la concientización del maltrato animal;</li> <li>● recurso adicional para las agrupaciones animalistas;</li> <li>● culturizar.</li> </ul>
E (Eliminar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Exceso de texto;</li> <li>● accesibilidad limitada en visualización.</li> </ul>
R (Reordenar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cambiar colores y gráficos;</li> <li>● la banda sonora.</li> </ul>

Nota: Elaboración propia.

## 4.4 Cuarto etapa: Prototipo

Una vez concretada la idea final se decidió crear un cortometraje animado empleando la técnica de *motion graphics*, caracterizado por una breve duración. Este cortometraje está destinado a ser difundido a través de las redes sociales, dirigido a un público diverso en la Región de Arica y Parinacota. Dado el limitado tiempo disponible para su producción, el primer paso a desarrollar fue la elaboración del guion literario y el *storyboard*. Posteriormente, se procedió a definir aspectos más específicos del proyecto, tales como la tipografía y la paleta de colores, etc.

### 4.4.1 Guion literario

Una vez definida su estructura base, se elabora un guión literario para dirigir las acciones y la narración de los personajes como se muestra en la figura 41. Para ver guion completo ir a Anexo.

**Figura 41**  
Guion literario.

<p>GUIÓN LITERARIO.</p> <p><b>Escena 1: Int. Living de la casa - Día</b></p> <p>Amas mascotas descansan en diferentes superficies con su dueño original.</p> <p style="padding-left: 40px;">Dueño (Se mira con felicidad)</p> <p style="text-align: center;">Corte / Cuadro en negro A:</p> <p><b>Escena 2: Int. Pasillo de hospital - Noche</b></p> <p>El señor es transportado en camilla por enfermeras mientras un familiar lo acompaña.</p> <p style="padding-left: 40px;">Familiar y enfermeras (conversan / ríen)</p> <p style="text-align: center;">Corte / Cuadro en negro B:</p> <p><b>Escena 3: Int. Comedor de la casa - Día</b></p> <p>El hombre abre la puerta del refrigerador mientras que sus mascotas se ponen felices por las ansias de comer.</p> <p style="padding-left: 40px;">Mascotas (mueven la cola, el perro ladra y el gato maulla de felicidad)</p> <p style="text-align: center;">Corte / Cuadro en negro C:</p> <p><b>Escena 4: Int. Sala de operaciones de hospital - Noche</b></p> <p>Aplican desfibrilador al dueño de las mascotas.</p> <p style="text-align: center;">Corte / Cuadro en negro D:</p> <p><b>Escena 5: Int. Cuarto del dueño - Noche</b></p> <p>El dueño junto con sus mascotas descansan tranquilamente.</p> <p style="padding-left: 40px;">Dueño (con su mano apaga la lámpara)</p>	<p><b>Escena 6: Título de la cinematografía</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Contigo. (Aparición en el centro de la escena)</p> <p><b>Escena 7: Ext. Patio frontal de la casa del dueño - Día</b></p> <p>La madre y su hija llevan cajas desde la casa hacia el auto.</p> <p style="padding-left: 40px;">Madre (ordena algunas cosas en la maletera del auto y le señala a la hija que vuelva adentro)</p> <p><b>Escena 8: Int. Living de la Casa - Día</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Hija (abre la puerta con felicidad, cruzando el "living" hasta llegar a la cocina)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mascotas (recoctados en sitios distintos la siguen con la mirada de forma tranquila desde su posición)</p> <p style="padding-left: 40px;">Madre (Entra y cierra la puerta con fuerza, camina cruzando el "living" hasta llegar a la cocina)</p> <p style="padding-left: 40px;">Mascotas (Se asustan por el sonido, y miran con miedo a la madre)</p> <p>La madre y la hija discuten sobre el gasto que puede llegar a ser el mantener a ambas mascotas.</p> <p style="padding-left: 40px;">Mascotas (se bajan de sus lugares de reposo y quedan viendo la puerta de la cocina con curiosidad)</p> <p>Las mascotas miran las sombras de sus nuevas dueñas bajo la puerta, hasta que comienza a abrirse. Ambos animales corren volviendo a sus antiguos lugares como si nada hubiera pasado.</p>
---	---



Nota: Elaboración propia.

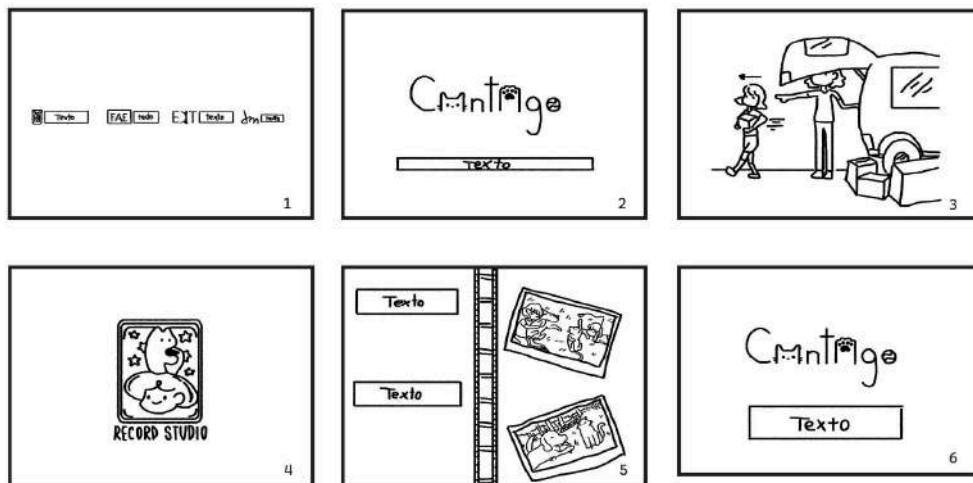
#### 4.4.2 Storyboard

Una vez elaborada la parte escrita, se procedió a confeccionar el *storyboard*. (ver en Anexo historia animada), organizando el video en las siguientes secciones:

- Al principio se muestran los logos de la universidad y carrera;
- en la segunda parte, se presenta una introducción con el título animado;
- la tercera parte da inicio a la historia con los personajes principales;
- cerca del final, se exhibe el imagotipo animado del estudio de animación desarrollado, seguido por los logos de la universidad;
- finalmente, los créditos se presentan con ilustraciones de los personajes, ofreciendo un cierre reconfortante a la historia.

**Figura 42**

Ejemplo de *Storyboard*.



Nota: Elaboración propia.

#### 4.4.3 Plataforma

Para la creación del cortometraje se utilizó el software de Adobe: *Photoshop*, *Illustrator*, *Premiere*, *Audition*, *After Effects*. También *Media encoder* y *Clip Studio*.

#### 4.4.4 Color

Una vez definida la estructura del cortometraje y las plataformas a utilizar, se procedió a detallar aspectos más específicos, tales como la paleta de colores.

#### 4.4.5 Paleta de colores

Se incorporó una paleta de colores de tonalidades frías (celeste, azul y verde) y cálidas (incluyendo naranja, rojo, rosa y amarillo) para adaptarse a los distintos escenarios que cambian de acuerdo con los temas abordados, representando diversas ideas y emociones. Los colores fríos se emplearon en escenas lúgubres evocando momentos de tristeza, mientras que las tonalidades cálidas se utilizaron para escenas más luminosas, correspondientes a instantes de alegría o importancia.

**Figura 43**

Paleta de colores seleccionada.



*Nota:* Elaboración propia.

#### 4.4.6 Tipografía

Una vez seleccionados los colores para la gráfica del cortometraje, el paso siguiente consistió en definir la tipografía apropiada. El principal aspecto que se consideró es que sea legible desde una distancia adecuada, criterio aplicado tanto en el título del cortometraje como en el imago tipo del estudio de animación. Se realizó la selección de tipografías optando por la familia tipográfica *Hess Gothic Round NF W01* que se obtuvo del video *Champion Dog* en el capítulo dos, eligiendo específicamente la Regular al ser una *sans-serif*, resalta por su legibilidad clara y su estilo amigable, gracias a su redondeada forma en sus astas ascendentes y descendentes. Su versatilidad la hace adaptable a diversos contextos, convirtiéndola en una opción ideal para transmitir de manera efectiva el mensaje de concientización sobre el abandono animal.

**Figura 44**

Tipografía seleccionada.



*Nota:* Admin. (2022, septiembre 16). *Hess Gothic Round NF W01 Regular - Font free.* <https://fontsfree.net/hess-gothic-round-nf-w01-rg-font-download.html>

Después de una evaluación a través de ensayo y error, se decidió descartar la tipografía inicial para el imagotipo, ya que no lograba establecer armonía entre los elementos. En consecuencia, se llevó a cabo una investigación que resultó en la selección de una nueva tipografía denominada *Simple Summer*. Esta elección contribuyó a lograr una mayor cohesión en términos de estética y legibilidad en el diseño del imagotipo.

#### Figura 45

Tipografía seleccionada.



*Nota:* *Simple Summer* | Dafont (s. f.). <https://www.dafont.com/es/simple-summer-2.font>

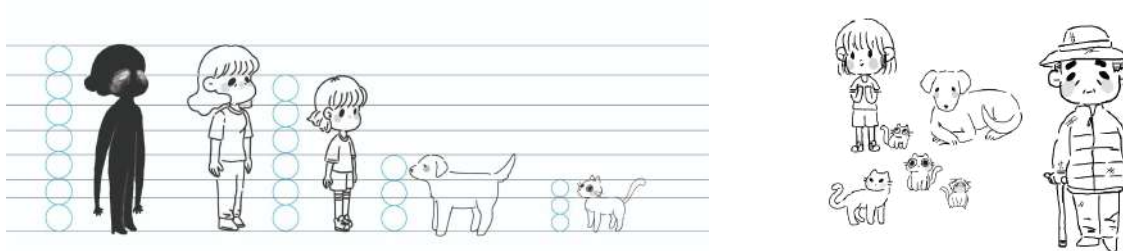
#### 4.4.7 Personajes

Con los colores y la tipografía ya establecidos, se procede a la creación de los personajes, tanto protagonistas como secundarios, como una niña, un gato y un perro, mediante un estilo de ilustración simplificado. Este estilo, caracterizado por líneas curvas y redondeadas, fue seleccionado estratégicamente por su capacidad para establecer una conexión emocional con el público y facilitar la animación de las articulaciones, como piernas, brazos, tobillos y muñecas durante el proceso de *rigging*.

Además, se llevaron a cabo estudios de referencia detallados durante el capítulo dos de los antecedentes gráficos, permitiendo capturar con precisión la idea para la creación de los personajes en la fase de prototipo.

### Figura 46

Ejemplos de personajes.



*Nota:* Elaboración propia.

### 4.4.8 Escenarios

Teniendo en cuenta los aspectos previamente mencionados sobre los personajes, se procedió a la elaboración de los escenarios. Estos representan a una ciudad muy concurrida y con áreas verdes. Además, tienen un estilo más detallista para mantener la esencia de fantasía y generar contraste.

### Figura 47

Ejemplos de escenarios.



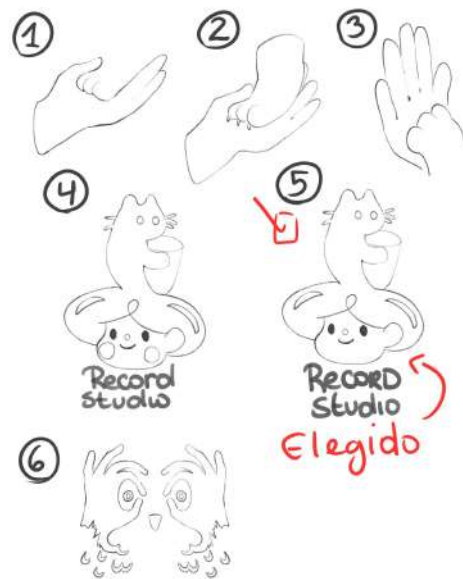
*Nota:* Elaboración propia.

### 4.4.9 Creación del imagotipo

Para este cortometraje se crearon tres bocetos de imagotipos, con el objetivo de representar el estudio de animación que no disponía de uno propio. Luego de realizar varias propuestas, se procedió a pulir una de ellas la cual contiene el icono de una mujer con un gato sobre su sombrero y algunas estrellas. Todos estos elementos representan la imaginación y magia a la hora de diseñar.

### Figura 48

Bocetos de imagotipos.



Nota: Elaboración propia.

También se elaboró un título de apoyo *Contigo* de manera gestual a mano alzada, el cual sirve para dar inicio a la historia animada. Seguido de haber formulado varias propuestas, se eligió y se detalló una de ellas la cual contiene partes del cuerpo de las mascotas, es decir, la cabeza de un gato y una pata, junto a otro elemento que es una pelota, estos componentes reemplazan a algunas letras de la palabra ya mencionada, obteniendo así un título más dinámico, entretenido y sobre todo entendible para el mensaje que se quiere transmitir.

**Figura 49**  
Bocetos de título.



Nota: Elaboración propia.

#### 4.5 Sexta etapa: Producción

Tras desarrollar todos los elementos gráficos del cortometraje, se procedió a su animación, siguiendo las directrices del guion literario y del *storyboard*.

#### 4.5.1 Diseño de personajes

Se inició el proceso vectorizando los personajes en sus poses clave para el cortometraje, utilizando el *software Adobe Illustrator*.

**Figura 50**

Vectorización de personajes.



*Nota:* Elaboración propia.

#### 4.5.2 Música y sonido

Se crearon sonidos específicos para las acciones de los personajes, buscando armonizar con la atmósfera deseada. Sobre la música de fondo, compuesta internamente, tiene como objetivo equilibrar el ambiente y la narrativa, enfocándose en los momentos decisivos y las interacciones durante el clímax. Los *plugins* correspondientes que se utilizaron son Duik Angela, como se muestra en la figura 51.

**Figura 51**

Ventanas de *plugin* utilizado, Duik Angela.



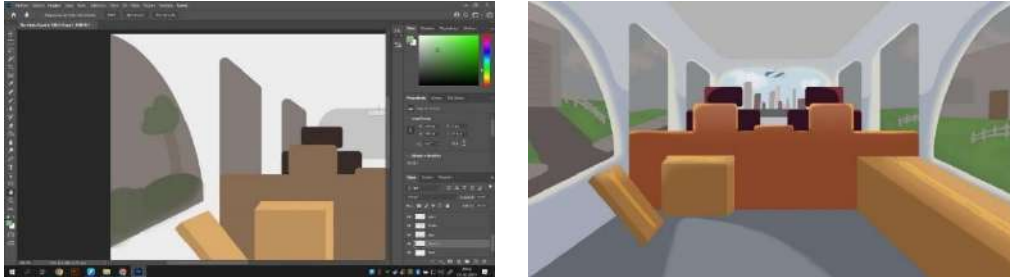
*Nota:* Elaboración propia.

### 4.5.3 Diseño de escenarios

Seguidamente, con la elección de los colores ya determinada, se elaboran los escenarios siguiendo la secuencia del *storyboard*. Estos se hacen primeramente en *Adobe Illustrator* en donde cada elemento es separado por capa y luego se pasan a *Adobe Photoshop* para agregarles detalles como: luces, sombras y texturas.

**Figura 52**

Creación de escenarios, escena dentro del automóvil.



*Nota:* Elaboración propia.

### 4.5.4 Diseño de logotipo

Después de seleccionar una de las propuestas del imagotipo presentadas durante la fase de prototipado, ésta fue vectorizada en el programa de *Adobe Illustrator*, utilizando una red de construcción. El imagotipo se desarrolló en conjunto con la tipografía *Simple Summer* para el nombre del estudio. Posterior a la vectorización, se crearon propuestas en positivo y negativo, así como la propuesta de color utilizando tonos pasteles. De una pequeña evaluación, se optó por trabajar con el logotipo en positivo, debido a su alto contraste y versatilidad. Esta selección se fundamentó en la capacidad del logotipo para destacar y adaptarse eficazmente en diversos contextos visuales.

**Figura 53**

Vectorización de imagotipo.





Nota: Elaboración propia.

De la misma manera, el título gestual *Contigo* se inspiró en la tipografía *Hess Gothic Round NF W01 Regular*, tomando de ella, el trazo y ampliando ascendentes y descendentes unificando con las formas icónicas. Después de la digitalización, se crea la propuesta en positivo y negativo sin aplicar color. Esto permite poner énfasis en el contraste, claridad del diseño y su fácil uso en cualquier medio.

#### Figura 54

Elementos gráficos definitivos de título y logotipo.



Nota: Elaboración propia.

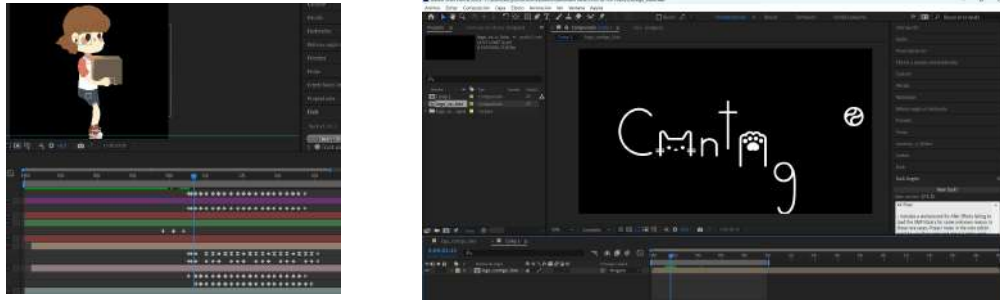
#### 4.5.5 Rigging

Tras la elaboración de todos los elementos gráficos se llevó a cabo la animación para todos los personajes del cortometraje, se empleó la técnica de *rigging* en *Adobe After Effects*. Se integraron esqueletos digitales a los personajes, lo que permitió elaborar sus movimientos con mayor fluidez y con una estética más amigable. Mientras que para el logotipo y título se realizó la animación vectorial cuadro a cuadro en la misma plataforma.

#### Figura 55

Proceso de *rigging* y animación de logotipo.





*Nota:* Elaboración propia.

#### 4.5.6 Incorporación de todos los elementos

Una vez realizado el proceso de animación del logotipo y título, como última etapa de producción, se comienza con el montaje de los personajes en escena junto con la integración de todos los elementos gráficos ya anteriormente mencionados (título, logotipo, música, etc).

#### Figura 56

Montaje de personajes en escenarios.



*Nota:* Elaboración propia.

#### 4.6 Séptima etapa: Testeo

Después de completar la fase de desarrollo del cortometraje, se presentó a la organización no gubernamental A.R.D.A, especializada en la protección de animales en la Región de Arica y Parinacota. El objetivo de esta presentación fue obtener retroalimentación y sugerencias para posibles modificaciones en el proyecto, así como recopilar datos sobre la recepción del mensaje. La encuesta fue realizada el 17 de noviembre de 2023, consta de 17 preguntas dirigidas tanto a hombres como mujeres, con un total de 16 participantes encuestados.

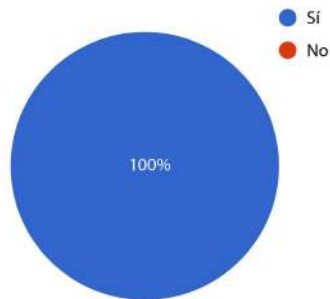
##### 4.6.1 Testeo con la ONG A.R.D.A

A continuación se presentan algunas de las preguntas más relevantes hechas en la encuesta anteriormente mencionada.

**1. Después de ver la animación en 2D, ¿siente que el mensaje sobre el abandono animal en Arica fue claramente transmitido?**

**Figura 57**

Gráfico diagrama sectorial.



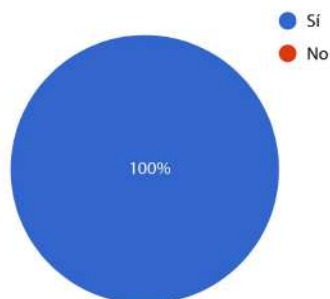
*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 57, el 100 % opinó que el mensaje sobre el abandono animal en Arica se transmitió claramente mediante la animación en 2D. Esta unanimidad sugiere una efectividad generalizada, posiblemente atribuible al formato visualmente atractivo.

**2. ¿Piensa que la animación podría ser utilizada como una herramienta educativa en escuelas u otros contextos? y ¿por qué?**

**Figura 58**

Gráfico diagrama sectorial.



*Nota:* Elaboración propia.

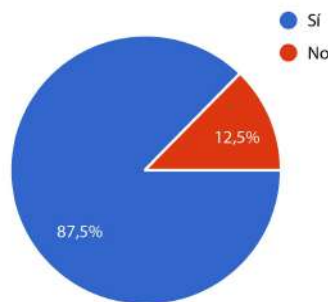
En el gráfico 58, el 100 % de los encuestados ve de manera positiva el uso de la animación como herramienta educativa en escuelas y otros ámbitos, evidenciando su eficacia en comunicar el mensaje sobre el abandono animal.

En este contexto, la opinión de Paula Trigo (2023) menciona que, “Sería altamente beneficiosa para los niños pequeños, quienes representan las futuras generaciones”. Subraya la importancia de la brevedad y claridad del mensaje para captar la atención y comprensión de los niños pequeños.

### 3. ¿Cree que la animación ha contribuido a aumentar la conciencia sobre el abandono animal en su vida?

**Figura 59**

Gráfico diagrama sectorial.



*Nota:* Elaboración propia.

Según el gráfico 59, un 87 % de los encuestados de los participantes percibe que la animación ha contribuido a aumentar su conciencia sobre el abandono animal, mientras que un 12.5 % sostiene lo contrario. Este alto porcentaje de respuestas afirmativas sugiere un impacto positivo general de la animación en la sensibilización sobre el tema. Sin embargo, es crucial considerar las respuestas negativas para entender las áreas en las que la animación podría no haber sido tan efectiva. La obtención de comentarios más detallados sería valiosa para explorar más a fondo las experiencias individuales y determinar la amplitud real de la influencia de la animación en la conciencia sobre el abandono animal.

#### 4.6.2 Conclusión de la fase testeo

Los resultados de la encuesta indican una recepción positiva hacia la animación sobre el abandono animal. La mayoría de los encuestados considera que el mensaje fue transmitido claramente, sugiriendo la efectividad de la animación como herramienta de concientización. Además, la animación se percibe como una posible herramienta educativa, aunque se destaca la necesidad de complementar con material adicional. La pregunta sobre la contribución a la conciencia individual revela que un sólido 87 % de los encuestados siente que la animación ha aumentado su conciencia sobre el abandono animal en sus vidas.

Estos resultados respaldan la efectividad de la animación para generar conciencia a nivel general y personal, destacando su potencial como una herramienta valiosa en la lucha contra el abandono animal en Arica.

## 4.7 Octava etapa: Distribución

Con la validación favorable por parte de la ONG A.R.D.A, se procedió a la fase de distribución para maximizar el impacto de nuestra animación sobre el abandono animal en la región de Arica y Parinacota. Reconociendo la importancia de alcanzar a una audiencia diversa y amplia, implementamos una estrategia de distribución a través de diversas plataformas de redes sociales, como: TikTok, Instagram, Facebook, Twitter y YouTube.

El cortometraje recibió una buena acogida en las plataformas de YouTube y TikTok tras su lanzamiento el 17 de noviembre de 2023. En YouTube, logró 131 me gusta, 24 comentarios y más de 600 visualizaciones. En TikTok, alcanzó más de 500 visualizaciones, junto con 24 me gusta, 3 guardados y 4 comentarios.

Entre los comentarios más importantes de la aplicación de Youtube, se observa una variedad de perspectivas y reflexiones en torno al mensaje transmitido, como comenta la usuaria @solangemarchant (2023), "Historia con final feliz, lamentablemente la mayoría de los animales abandonados mueren en las calles... A crear conciencia desde la niñez. Fue muy emotivo el mensaje y nos recuerda que son animales sintientes". La usuaria resalta la importancia de crear conciencia desde la niñez sobre la problemática del abandono animal, subrayando la emotividad del mensaje y recordando la sensibilidad de los animales.

Otro comentario destacado por @sofiasaez4611 (2023), "Hermoso mensaje muy bella la animación también. Buen video para reflexionar sobre la tenencia responsable de mascotas y así frenar el abandono de animales", quien elogió la belleza de la animación y destaca el video como una herramienta reflexiva para fomentar la tenencia responsable de mascotas, contribuyendo así a frenar el alarmante problema del abandono de animales.

Mientras que en Tik Tok @Gema Geraldine Galda en 2023 comenta "Que fuerte, me hizo llorar. Ojalá haya más conciencia en los humanos". Este comentario refleja la capacidad del video para evocar una fuerte respuesta emocional. La aspiración a una mayor conciencia humana destaca cómo el contenido trasciende la mera información, afectando emocionalmente a los espectadores y promoviendo una reflexión sobre el papel de cada individuo en la prevención del abandono animal.

### 4.7.1 Resultados preliminares

Aunque estamos en las etapas iniciales de la fase de distribución, se ha observado un aumento significativo en las interacciones en nuestras plataformas, gracias a esto se puede llegar a más difusión como por ejemplo en plataformas educativas del ministerio.

## CONCLUSIÓN

En respuesta a la pregunta inicial que impulsó este proyecto hacia la concienciación sobre el abandono animal en la Región de Arica y Parinacota, desde la concepción hasta la ejecución, cada etapa se ha caracterizado por un compromiso profundo y un deseo compartido de marcar la diferencia. El cortometraje se concibió como un catalizador para la reflexión e inspiración, transmitiendo un mensaje claro y conmovedor para generar conciencia en la comunidad ariqueña.

A través de la elaboración de un diagnóstico a especialistas de la ONG A.R.D.A. se pudo responder a la pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto potencial de la creación y difusión de un cortometraje enfocado en la concientización sobre el abandono animal? La respuesta destaca que el cortometraje efectivamente representa el mensaje deseado y puede servir como un método educativo esencial para jóvenes de enseñanza básica, fomentando la responsabilidad y cuidado de mascotas.

Este punto se puede respaldar mediante una encuesta realizada en las primeras etapas de la metodología, que reveló datos significativos sobre el estado de los animales desamparados en la ciudad de Arica. Esta encuesta demostró la escasa presencia de medios multimediales que concienticen a la población sobre la problemática.

En conclusión, este proyecto da la posibilidad de seguir creciendo en sí mismo, como un llamado a la acción y una herramienta para generar un cambio positivo en la sociedad, respaldado por el apoyo de la comunidad y la validación de la ONG A.R.D.A. Al ofrecer la posibilidad de ser investigada en el futuro, con el fin de extender la difusión y ampliar el conocimiento de la problemática, se busca no solo impactar a nivel nacional, sino también a nivel internacional.

## REFERENCIAS

- Brown, T. (2008). *Design thinking*. *Harvard business review*, 86(6), 84.  
<https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>
- Biblioteca del Congreso Nacional. (s/f). *Biblioteca del Congreso Nacional*.  
 www.bcn.cl/leychile. Recuperado el 30 de junio de 2023.  
<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1106037&idParte=9821538>
- Carranza, A. (2021, enero 11). *¿Qué es motion graphics? ¡Dale vida a tus ideas!*  
<https://www.crehana.com>.  
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-motion-graphics/>
- ChileAtiende. (s/f). *Ley de Tenencia Responsable de Mascotas y Animales de Compañía* (Ley Cholito). Gob.cl. Recuperado el 30 de junio de 2023.  
<https://www.chileatiende.gob.cl/fichas/51436-ley-detenenencia-responsable-de-mascotas-y-animales-de-compania-ley-cholito>
- Design Thinking en Español. (2023, febrero 7). *Design Thinking en Español, la primera plataforma online en difundir contenido libre en español sobre el método Design Thinking e innovación*.  
<https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- Dondé, E. (2021, July 14). *Detrás de Cámaras: La Animación en El Viaje de Chihiro*.  
 Industriaanimacion.com.  
<https://www.industriaanimacion.com/2021/07/detras-de-camaras-la-animacion-en-el-viaje-de-chihiro/>
- Evolución, L. A. (s/f). *Uoc.edu*. Recuperado el 10 de diciembre de 2023, de  
[https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/52985/2/Animaci%C3%B3n%20D%20y%20D\\_M%C3%B3dulo1\\_La%20animaci%C3%B3n.%20Evoluci%C3%B3n%20hist%C3%B3rica.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/52985/2/Animaci%C3%B3n%20D%20y%20D_M%C3%B3dulo1_La%20animaci%C3%B3n.%20Evoluci%C3%B3n%20hist%C3%B3rica.pdf)
- Ministerio de Desarrollo Regional, S. (2022). *Estimación de la población canina y felina del país y diagnóstico de la tenencia responsable*.  
<https://proactiva.subdere.gov.cl/bitstream/handle/123456789/610/4.%20Bolet%C3%ADn%20T%C3%A9cnico-Estudio-poblaci%C3%B3n-PTRAC.pdf?sequence=10&isAllowed=y>
- Saeed, D. (n.d.). *Metodología para el desarrollo de proyectos multimediales*. (C) 2018 - Facultad De Diseño Y Comunicación. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, V, 5, Febrero 2004, Buenos Aires, Argentina, 171-172- Recuperado el 30 de junio de 2023.  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=576 &id\\_libro=120](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=576 &id_libro=120)

Imagen y Animación Digital, H. F. (s/f). Recuperado el 27 de junio de 2017, de <https://ebiblioteca.org/lecturas/>

Jul, 6. (s/f). *Día Mundial de las Zoonosis: proteger la salud animal ayuda a preservar la salud humana*. Paho.org. Recuperado el 10 de febrero de 2024, de <https://www.paho.org/es/noticias/6-7-2023-dia-mundial-zoonosis-proteger-salud-animal-ayuda-preservar-salud-humana>

Killedthecat Productions [@killedthecatproductions4275]. (2021, diciembre 1). *Fuelled | Animated Short Film 2021*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uVzT6D-yhZg>

Media, Y. (2022, January 12). *¿Qué es un cortometraje o corto de cine?* Yumagic Media Productora Audiovisual Barcelona; Yumagic Media Productora Audiovisual. <https://yumagic.com/que-es-un-cortometraje/>

Nordine, M. (2017, February 19). *This Oscar-winning 1952 stop-motion short is looking awfully relevant right now*. IndieWire. <https://www.indiewire.com/features/general/oscar-winning-1952-stop-motion-short-neighbours-norman-mclaren-1201785085/>

*Primer estudio de población animal en Chile revela que hay 12 millones de perros y gatos con dueños y 4 millones sin supervisión*. (s/f). Gobierno de Chile. Recuperado el 30 de junio de 2023. <https://www.gob.cl/noticias/primer-estudio-de-poblacion-animal-en-chile-revela-que-hay-12millones-de-perros-y-gatos-con-duenos-y-4-millones-sin-supervision/>

Puroperiodismo. (2022, agosto 3). *Ley Cholito: los vacíos que quedan y los caminos que se abrieron para proteger constitucionalmente a los animales*. Puroperiodismo. <http://www.puroperiodismo.cl/ley-cholito-los-vacios-que-quedan-y-los-caminos-que-se-abrieronpara-proteger-constitucionalmente-a-los-animales/>

Pixar [@pixar]. (2019, febrero 18). *Kitbull | Pixar SparkShorts*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgYbKcI>

Servicio Nacional del Consumidor. (2021). *Alimentos de mascotas en envases pequeños cuestan tres veces más que los de formatos grandes*. <https://www.sernac.cl/portal/604/w3-article-62896.html>


24horas. (s/f). *La alarmante crisis del abandono de perros y gatos en Chile: 4 millones de animales sin dueño en las calles*. 24horas. Recuperado el 30 de junio de 2023. <https://www.24horas.cl/actualidad/nacional/la-alarmante-crisis-del-abandon-o-de-perros-y-gatosen-chile-4-millones>

(S/f). Rae.es. Recuperado el 13 de febrero de 2024, de <https://www.rae.es/dpd/ayuda/abreviaturas>


Velasco, L. (2021, diciembre 13). *¿Qué son los motion graphics? Las 4 Técnicas para hacer Motion Graphics más utilizadas*. Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales. <https://www.notodoanimacion.es/que-son-motion-graphics-tecnicas-mas-utilizadas/>

## ANEXO


### **Storyboard Contigo**

 Storyboard - Abandono animal.docx

### **Guion literario y guion técnico Contigo**

 Guion literario y técnico - Abandono animal

### **Vídeo - Cortometraje Contigo**

 Contigo - Una historia animada sobre el abandono animal