



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

**CORTOMETRAJE ANIMADO 2D PARA LA PREVENCIÓN DEL SICARIATO
EN LA JUVENTUD CUENCANA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Diseño Multimedia

AUTORES: MIGUEL SEBASTIÁN ORELLANA BUENO

CHAD EMMANUEL LEÓN CORDERO

TUTOR: MARLON IVÁN GENOVEZ IGLESIAS

Cuenca - Ecuador

2026

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Miguel Sebastián Orellana Bueno con documento de identificación N° 0150752178 y Chad Emmanuel León Cordero con documento de identificación N° 1150794830; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo de titulación; y, autorizamos que, sin fines de lucro, la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo.

Cuenca, 9 de enero de 2026

Atentamente,



Miguel Sebastian Orellana Bueno

0150752178



Chad Emmanuel León Cordero

1150794830

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Miguel Sebastián Orellana Bueno con documento de identificación N° 0150752178 y Chad Emmanuel León Cordero con documento de identificación N° 1150794830, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Proyecto integrador: “Cortometraje animado 2D para la prevención del sicariato en la juventud cuencana”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento en que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 9 de enero de 2026

Atentamente,



Miguel Sebastian Orellana Bueno

0150752178



Chad Emmanuel León Cordero

1150794830

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Marlon Iván Genovez Iglesias con documento de identificación N.º 0104624556, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación titulado: CORTOMETRAJE ANIMADO 2D PARA LA PREVENCIÓN DEL SICARIATO EN LA JUVENTUD CUENCANA, realizado por Miguel Sebastián Orellana Bueno con documento de identificación N.º 0150752178 y por Chad Emmanuel León Cordero con documento de identificación N.º 1150794830, obteniendo como resultado final un trabajo de titulación bajo la opción Proyecto integrador el cual cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 9 de enero de 2026

Atentamente,



Marlon Iván Genovez Iglesias
0104624556

Contenido

1. Introducción.....	7
1.1 Definición del problema.....	11
1.2 Justificación.....	12
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo general.....	13
1.3.2 Objetivos específicos.....	13
1.4 Marco teórico.....	14
1.4.1 Antecedentes.....	14
1.4.2 Bases Teóricas.....	19
2. Metodología.....	24
2.1 Diseño de investigación.....	24
2.2 Fase de producción.....	25
2.2.1 Guion técnico.....	25
2.2.2 Arte conceptual y diseño de backgrounds.....	33
2.2.3 La animación 2D.....	42
2.3 Difusión en Redes Sociales y Medios Digitales.....	51
2.4 Fase de evaluación.....	52
2.4.1 Población y muestra.....	52
2.4.2 Técnicas de recolección de datos.....	52
2.4.3 Análisis de datos.....	53
3. Resultados.....	53
3.1 Presentación de datos.....	53
3.2 Hallazgos clave.....	62
3.3 Producto final.....	63
4. Discusión.....	63
4.1 Interpretación de los datos.....	63
4.2 Conexión con el marco teórico.....	64
4.3 Limitaciones del estudio.....	67
4.4 Implicaciones del estudio.....	67

5. Conclusión.	68
6. Referencias.	68
7. Anexos	71

Este trabajo investiga el uso del diseño multimedia, por medio de un cortometraje animado 2D para enfrentar el crecimiento exponencial del sicariato juvenil en Ecuador. Ante el reclutamiento de menores por bandas criminales en entornos vulnerables, los autores desarrollaron un cortometraje animado en 2D centrado en Isaac, diseñado como una herramienta preventiva y de concientización social.

La obra destaca por su narrativa visual sin diálogos, recurriendo a la comunicación no verbal para retratar la gradual pérdida de inocencia del protagonista. La historia muestra cómo Isaac, seducido por promesas de pertenencia y beneficio económico, termina involucrado en actos delictivos que culminan en su captura, subrayando la crudeza de esta realidad. En el ámbito técnico, se utilizó Clip Studio Paint EX para la animación tradicional y Adobe After Effects para una postproducción con énfasis en iluminación y efectos sonoros realistas.

Palabras clave: Animación, Animación 2D, Delincuencia Juvenil, Ecuador, Cuenca

1. Introducción.

Según Paredes Cacierra , J. O. et al. (2023, pág. 7 - 8). la tasa de actividad delictiva ha aumentado de manera exponencial a comparación de años anteriores, provocando la proliferación de delitos tales como asaltos, robos, asesinatos y de forma más destacable, ha dado lugar a la proliferación del sicariato en nuestro país, solo de 2021 a 2022 la delincuencia ha aumentado un 116%, con crímenes violentos habiendo aumentado un 100% pasando de 13 a 26, siendo estos datos solamente de la ciudad de Cuenca, Azuay. Mientras tanto Hidalgo-Heredia, C. I. et al. (2024, pág. 3- 5). afirman en su investigación sobre los factores en el aislamiento de jóvenes en bandas delictivas, que durante las fechas de 2021 a 2024 bandas delictivas han reclutado a jóvenes para diversas actividades ilícitas, tales como la de facilitadores de droga o intermediarios en actividades delictivas, y que usan estrategias de manipulación para integrar a dichos jóvenes entre sus filas además de que ambientes de vulnerabilidad ha contribuido mucho al reclutamiento de menores de edad en bandas delictivas, además de resaltar las debilidades en el sistema de rehabilitación y justicia a la hora de abordar este tema, sin mencionar las posibles repercusiones a las cuales se exponen, las cuales pueden ir desde el distanciamiento con su familia, el desarrollo de insensibilidad o aceptación a actos denunciados como los crímenes mencionados con anterioridad, el arresto policiaco y subsecuente encarcelamiento y todo lo que conlleva, hasta una más común de lo que se podría pensar, el cual es el abuso violento por parte de la propia pandilla a la cual pueden pertenecer, ya que al iniciar en este mundo criminal, inician en los más bajo, dando lugar a posibles abusos al no gozar aún de ese estatus el cual pueden buscar en primer lugar, en otras palabras, son prescindibles y desechables a la hora de cometer actos delictivos a ojos de los líderes de estas pandillas.

Contemplando estos factores, viene consigo un hecho aún más grave y es la cada vez más alta gravedad de los crímenes que dicho joven puede cometer, así como la frecuencia en que

estos pueden seguir ocurriendo, dando como resultado un fenómeno que consiste en el que una persona cada vez vaya más lejos con sus acciones delictiva, empezando con crímenes menores como pueden ser el de robar a crímenes mucho más graves como pueden ser el asesinado, secuestro o sicariato. Esto se vincula directamente con los beneficios económicos que pueden acarrear dichos crímenes, el deseo de reconocimiento o aceptación dentro de estos círculos delictivos y la influencia de las personas dentro de estas bandas delictivas, todos estos siendo factores que contribuyen a el aumento de la gravedad de los crímenes del joven y por qué actualmente en el ecuador sufrimos de un grave problema de crímenes de sicariato, los cuales solo van en aumento día con día.

Factores tales como la precariedad de la seguridad comunal o la inestabilidad económica suelen ser razones de peso por las cuales muchos jóvenes a nivel nacional recurren a este estilo de vida delictivo, ya que al hacerlo cabe la posibilidad de obtener beneficios monetarios. Actualmente la desigualdad económica ha ido aumentando al mismo tiempo que el índice de criminalidad en el ecuador, tal y como Huilcapi Carrillo, G. D. (2024, pág 19). aborda “la delincuencia aprovecho del declive económico, atrayendo la existencia de bandas criminales, de un aumento de red de tráfico que comenzaba a operar desde distintos puntos, además de mafias alemanas, albanesas y rusas que hacían de los jóvenes sin trabajo sus reclutas”

Otro factor digno de mención es la del “estatus” social que se puede ganar a la hora de entrar en una pandilla delictiva, Baquerizo Balladares, N. M. (2025, pág. 4 -14 -17). afirma que la exclusión social, entendida como la marginalización de individuos o grupos de asuntos sociales, económicos o educativos provocan vulnerabilidad en la mente de los jóvenes, provocando así que sean mucho más propensos a caer en actividades delictivas, volviendo a destacar factores tales como el desempleo y la pobreza, sin mencionar que al momento de

adentrarse en este estilo de vida los jóvenes enfrentan consecuencias sociales como pueden ser el estigma de llevar una vida criminal o la desintegración familiar.

La precariedad económica y la ineficacia de los sistemas de prevención vulneran a los menores, empujándolos hacia las pandillas en busca de la pertenencia y aceptación que no hallan en su entorno. En estos grupos, el delito se desvirtúa: deja de ser una respuesta a la necesidad para convertirse en un símbolo de estatus y orgullo. Esta normalización del crimen como vía de prestigio genera un ciclo de violencia donde el acto ilícito se percibe como un logro y no como una falta, agravando la conducta criminal.

Rassam, J. (2025, pág. 4). en su artículo sobre la animación como medio de comunicación social plantea: “la animación digital ha evolucionado más allá de ser una mera herramienta de entretenimiento, convirtiéndose en una forma de expresión eficaz que facilita la comunicación de ideas complejas de manera creativa, accesible y emocional” por lo que al tener en cuenta esta postura, es factible considerar que la animación ha demostrado en múltiples ocasiones el tener la capacidad de poder comunicar mensajes sociales de forma masiva y efectiva, siendo un enfoque el cual ya se ha usado para concientizar sobre problemas sociales, como pueden ser la discriminación o la delincuencia.

Bajo este contexto, se puede afirmar que a los jóvenes no les interesan las campañas contra la delincuencia y la actividad pandillera, debido a la incapacidad de la campaña de conectar con estos y por ende que estos puedan empatizar con el mensaje e identificarse con él, por lo tanto nuestra iniciativa es la de concientizar a la prevención de la delincuencia y sicariato infantil, tomando el enfoque crear narrativas las cuales puedan ser presentadas por medios creativos multimedia, como es en este caso, la animación 2D.

1.1 Definición del problema.

Hidalgo-Heredia, C. I. et al. (2024). afirman en su investigación, en la actualidad se puede estar de acuerdo que la actividad criminal ha aumentado de forma desproporcionada en un lapso muy corto de tiempo y que ha facilitado en gran medida a la inclusión de menores de edad en actos delictivos desde robo, asaltos violentos, tráfico de sustancias ilícitas y por supuesto, sicariato, siendo oportuno el mencionar como estas bandas delictivas hacen uso de la manipulación hacia los menores de edad, por medio de redes delictivas y medios digitales.

Por su parte, Paredes Cacierra , J. O. et al. (2023). la actividad delictiva juvenil y por sobre todo el sicariato directamente relacionado representan un problema socioeconómico el cual atenta directamente con la seguridad pública, los derechos humanos y la económica nacional.

Este problema ha demostrado de muy difícil de tratar por parte del gobierno actual, el sistema de justicia; de rehabilitación, e incluso por parte de las fuerzas armadas, al denotar sus infructíferos intentos de minimizar la actividad criminal en general y que día a día solo sigue en aumento, sin tener en consideración un acercamiento menos violento hacia el problema, en su reportaje, Santacecilia, M. (2025) considera muy improbable que dichas estrategias puedan prosperar a la hora de detener el crecimiento de la criminalidad en el país.

De igual manera como ya se había comentado con anterioridad Rassam, J. (2025), plantea que la animación es un medio muy efectivo y usado a lo largo del mundo, no solo como un medio de entretenimiento si no como una forma de transmitir mensajes, creencias, filosofías y valores, las cuales, al estar presentadas de ciertas formas atractivas para varias demografías, terminan siendo un medio muy efectivo a la hora de conectar dichos mensajes con las generaciones más jóvenes.

Tristemente es un medio muy poco explotado a nivel hispanohablante y sobre todo a nivel nacional, teniendo muy pocos ejemplos de animaciones producidas en Ecuador, ejemplos los cuales se disminuyen todavía más al considerar que no se implementan herramientas narrativas en las mismas, las cuales ayudarían a la hora de conectar con una audiencia joven, a la vez que se puede transmitir un mensaje de concientización, como pudiera ser el de prevención a la delincuencia juvenil.

1.2 Justificación.

El fenómeno del crecimiento de la actividad criminal dentro de nuestra comunidad juvenil ha demostrado ser un problema de difícil aproximación, con pocos resultados y que a diario arruinan miles de vidas y las medidas tomadas por las autoridades competentes carecen de un acercamiento más personal y deciden tomar medidas mucho más violentas a la hora de lidiar con la criminalidad juvenil.

La ineficacia a la hora de poder concienciar a la población juvenil sobre los riesgos y consecuencias de este estilo de vida, contribuyen al aumento de la actividad criminal juvenil en nuestra nación, por esta razón desde un punto de vista creativo, el uso de la animación como medio de concientización es una alternativa a la hora de abordar este tema de forma pacífica y personal a la hora de hacer que los jóvenes conecten con el mensaje que se quiere transmitir. Como establece Toledo Oval, M. A. (2022, pág. 28): “La concienciación y conocimientos de los valores morales y éticos fundamentados en una sociedad que tiene que contribuir en la consecución del respeto y la tolerancia”.

Teniendo en cuenta esta perspectiva este proyecto busca el poder llevar un mensaje de concientización y advertencia a las generaciones jóvenes sobre las consecuencias de llevar un

estilo de vida criminal y comprometerse en actos de sicariato, por medio de un corto animado que plasme esa realidad, usando la animación 2D como medio.

1.3 Objetivos.

1.3.1 Objetivo general.

Desarrollar un corto animado 2D que represente las causas de cómo un niño se involucra en la delincuencia juvenil, mostrando sus riesgos y consecuencias emocionales y sociales de este estilo de vida, con el fin de concientizar a niños y jóvenes del Ecuador, prevenir su ingreso a bandas delictivas y generar reflexión sobre las falsas promesas que estas organizaciones ofrecen.

1.3.2 Objetivos específicos

Interpretar las causas de la delincuencia juvenil en el Ecuador, enfocándose en la participación de menores de edad y en los factores sociales, económicos y emocionales que influyen en su ingreso a bandas delictivas.

Demostrar la efectividad de la animación 2D como medio audiovisual a la hora de transmitir lecciones y advertencias sobre los peligros hacia los menores de edad a la hora de adentrarse en actividades delictivas.

Componer una narrativa audiovisual en animación 2D que muestre de forma gradual la pérdida de inocencia del niño protagonista, evidenciando el impacto psicológico, emocional y social que provoca su involucramiento en este estilo de vida.

Operacionalizar el uso de recursos visuales, narrativos y sonoros propios de la animación 2D para comunicar la crudeza de esta realidad de manera no explícita, permitiendo que el mensaje sea comprensible y adecuado para el público infantil y juvenil.

Analizar el alcance y la efectividad del corto animado 2D como herramienta de concientización y prevención, considerando la reacción del público

1.4 Marco teórico.

1.4.1 Antecedentes.

Hoy en día la criminalidad a nivel nacional en el Ecuador ha alcanzado niveles históricos y si bien, como país en vías de desarrollo, el tema de la inseguridad y la delincuencia siempre estuvieron presentes, un aspecto preocupante que resalta por sobre los demás a la hora de hablar de delincuencia en nuestro país, es la predominante participación de personas menores de edad en estas actividades delictivas, por lo que puede surgir la pregunta ¿Por qué la criminalidad juvenil ha aumentado en los últimos años? Para responder a esa pregunta Crespo-Berti, L. A. (2024, pág. 1 - 3) desarrolló un estudio bajo un enfoque cualitativo hablando sobre las causas del porque adolescentes se adentran en bandas criminales en el Ecuador, usando como método de investigación las entrevistas como instrumento para recolectar testimonios y generar un proceso analítico-reflexivo. Entre sus resultados podemos destacar que el autor concluye que la estructuración de las redes criminales se aprovecha de jóvenes en situaciones vulnerables y con falta de apoyo familiar a la hora de reclutarlos, además se determinó que las autoridades mantienen un abordaje laxo ante esta problemática lo que contribuye a escenarios de extrema violencia.

Así mismo, Noboa-Larrea, G. E., et al. (2019), realizaron un estudio con enfoque mixto cualitativo - cuantitativo sobre como el sicariato afecta a los adolescentes del Ecuador, usando como herramienta de recolección de datos tanto fuentes bibliográficas como encuestas y teniendo como sujetos objeto de estudio a los abogados en libre ejercicio profesional del cantón Ambato.

El estudio determinó que el sicariato se produce mayormente debido a venganza, intimidación, ajuste de cuentas o compensación económica, además de que la vulnerabilidad y el abandono familiar son factores determinantes que convierten a los menores de edad en “blancos perfectos” a la hora de ser reclutados por las bandas criminales. Un resultado crítico en el estudio es un vacío legal en el Código Orgánico Integral Penal (COIP) que no establece sanciones específicas para los menores de edad que cometen actos que atentan contra la vida, lo cual es aprovechado por organizaciones criminales para utilizarlos como ejecutores.

Calderón-Ocampo, J. A., & Maldonado-Ruíz (2024, pág. 1 - 3 - 4), llevaron a cabo una investigación de enfoque cualitativo por medio de analizar la legislación del Ecuador con el objetivo de analizar los factores socioculturales y económicos que contribuyen al surgimiento del sicariato en el Ecuador, determinaron que hay una relación entre la desigualdad económica, la pobreza y el desempleo con el auge del sicariato por encargo, se identificó que las zonas con mayores carencias de servicios básicos presentan altas tasas de actividad delictiva, adicionalmente el estudio resalta el impacto de la normalización de la violencia y de su glorificación al ser visto como una alternativa económica ante las bajas oportunidades laborales. Finalmente se subraya el uso de la violencia por parte de estas bandas criminales como un medio para mantener un control territorial y ejecutar actos ilícitos de forma jerarquizada.

Por su parte, Suárez Ortiz, G. C. (2022, pág. p. 4 - 13 - 28), Guayaquil, Ecuador, llevaron a cabo un proyecto integrador con enfoque cuantitativo cuyo objetivo principal fue determinar la relación entre la criminalidad y la actividad económica en el Ecuador durante el periodo 2014-2020. Para la ejecución de este estudio, los autores utilizaron un modelo de datos de panel por provincias, empleando como herramientas de recolección de información el análisis estadístico de bases de datos secundarias obtenidas de fuentes como el Banco Central del Ecuador (BCE) y

el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). El estudio determinó que existe una relación de equilibrio a largo plazo entre las variables delictivas y el crecimiento económico, concluyendo que delitos como el robo y los homicidios afectan negativamente la inversión y el Producto Interno Bruto (PIB) al generar un entorno de desconfianza para el emprendimiento además de que, aunque la criminalidad impacta la economía, los efectos varían significativamente según la provincia analizada, evidenciando que los factores delictivos tienden a autocorregirse ante eventos externos, pero mantienen una presión constante sobre el desarrollo regional.

Teniendo en cuenta estas posturas, se puede definir que la actividad criminal está relacionada directamente con factores como la pobreza, la falta de oportunidades laborales, y la escasez de servicios básicos, siendo estos factores los responsables que las personas decidan buscar alternativas ilegales a la hora de poder mejorar su situación económica y conseguir estabilidad, dando como resultado el incremento de la actividad criminal provocando el surgimiento de grupos criminales organizados y jerarquizados. Al momento que estos grupos surgen, empiezan a delimitar territorios al no ser los únicos grupos organizados en surgir y al haber diferentes cabecillas con diferentes perspectivas y estrategias a la hora de llevar a cabo actos delictivos, pueden desembocar en peleas territoriales, generando inseguridad en las zonas en las que estén operando, al surgir la inseguridad, la economía de la zona decae al no haber espacio seguro para nuevos negocios o por el accionar de los vacunadores en negocios preexistentes, lo que resulta en la caída de las oportunidades laborales y por ende incrementa la pobreza de la zona, llevando nuevamente a los factores responsables del crecimiento de la actividad criminal en el Ecuador, siendo así una sucesión de eventos que terminan repitiéndose.

Teniendo todo esto en cuenta, por lo que bajo estas circunstancias los menores de edad son muy propensos a la hora de terminar involucrándose en actos criminales.

La animación es la capacidad de generar la sensación de movimiento por medio de una serie de imágenes que siguen una sucesión específica. Esta herramienta es usada usualmente con propósitos de entretenimiento, comercialización o son de carácter promocional, sin embargo, surge la pregunta, ya que la animación es vista por millones de personas, ¿puede ser usada como herramienta de concientización? Para responder esa pregunta Rassam, J. (2025, pág. 1- 3 - 5). Progreso, México, dicen lo siguiente en su artículo. Teniendo como objetivo el de analizar la percepción y el uso de la animación digital como medio de comunicación social entre los estudiantes del Tecnológico de Progreso, basándose en que, si bien la animación es mayormente usada como medio de entretenimiento, esta tiene un gran potencial como vehículo comunicativo a la hora de enseñar valores universales y fomentar un pensamiento crítico ante problemas sociales, políticos y ambientales. La investigación tiene un enfoque cualitativo y descriptivo dando uso de herramientas de investigación se emplearon la observación y la revisión de proyectos académicos realizados por los estudiantes a lo largo de su formación profesional en animación digital. El resultado de la investigación concluye que no solo han sido beneficiosos para la formación del pensamiento crítico del estudiante, sino que también transforma a la animación en un vehículo para la conciencia social.

De manera similar Lavine S. (2022, pág. 5 - 24 - 30 - 32 - 118). Reino Unido, comenta que la animación ha sido usada como una forma de intervención sociopolítica y activismo, en este caso para promover la emancipación. Su estudio emplea un método cualitativo que combina dos enfoques: un análisis exploratorio y el estudio del caso del “Leeds Animation Workshop”. La recolección de datos se basa en el análisis temático y contextual de diversas películas y de

entrevistas a profundidad con cineastas y comisionados. Los resultados revelaron la existencia de un total de cuatro procesos por los cuales el activismo puede promoverse en la animación y esas son, el desarrollo de un espíritu afín al mensaje que se quiere promover; en este caso siendo la emancipación, una práctica de producción democratizada, el uso de técnicas de propaganda o polémica y la existencia de un ecosistema de estrategias de movilización. Adicionalmente se determinó que el financiamiento gubernamental en la producción de estas animaciones puede ayudar a la inclusión de cambios sociopolíticos, pero a la vez corren el riesgo de “sanear” el mensaje político de estas producciones.

Latifah, L., & Budiyanto, A. (2023, pág. 1 - 2 - 3 - 6) Indonesia, presentan un caso de estudio sobre como un corto animado sobre la vida del Dr. Bhimrao Ambedkar fue usada como herramienta pedagógica para estudios religiosos del Kertarajasa Buddhist College. El propósito del estudio era la de mejorar la comprensión de los estudiantes sobre la justicia social y el papel de la religión como motor de cambio social. El método de recolección de datos fue cualitativo bajo un diseño de estudio de caso, siendo las herramientas empleadas las de observación participativa durante las sesiones de clase y el análisis de la respuesta de los estudiantes tras la visualización del video. Los resultados del estudio demuestran que la animación es un recurso eficaz a la hora de transmitir conceptos complejos de justicia social y diversidad religiosa de manera accesible y amena para los jóvenes. Además, el estudio destaca como el formato visual animado facilito a los jóvenes el conectar con la historia en la lucha de Ambedkar en su contexto sociopolítico.

Después de analizar las posturas en cuanto a la animación como medio de comunicación, podemos concluir que la animación es un medio en extremo efectivo a la hora de conectar con el público objetivo que se tenga, destacando el caso de estudio de Latifah, L., & Budiyanto, A. (2023), en el cual se destaca el cómo este formato animado ayudo a que los jóvenes conectaran

de mejor manera con la historia de Ambedkar, por lo que las producciones animadas tienen en efecto un gran potencial para el cambio social de la gente y de los jóvenes. Sin embargo, es también oportuno el mencionar la postura Lavine S. (2022) en cuanto a la financiación gubernamental a la hora de producir estos proyectos animados, pues considera que al dejar que el gobierno financie dichos proyectos, se corre el riesgo de sanear el mensaje que se quiere dar en primer lugar por un posible choque de intereses. En resumen, sabemos que la animación es un medio de comunicación con mucho potencial al atraer a mucho público, por lo que sería efectivo a la hora de concienciar al público sobre problemáticas sociales, como pueden ser, el sicariato infantil, sin embargo, se debe tener cuidado de no alterar el propósito del mensaje y se tener una aproximación cuidadosa y respetuosa al mismo.

1.4.2 Bases Teóricas.

1.4.2.1 Métodos preventivos para el sicariato infantil.

“Es necesaria la reforma en la política pública estableciendo programas de prevención y robusteciendo las políticas de resguardo frente al reclutamiento de jóvenes por entidades delictivas. Se puede fortalecer estos organismos públicos para la prevención de estos delitos, es decir proteger a los niños desde instancias como la escuela y centros de psicológicos a cargo de los menores que puedan incluir estrategias preventivas. Así también si de darse el delito y el menor debe ser parte del internamiento que permite el CONA (Código de la niñez y adolescencia), el sistema judicial debe cerciorarse que se cumplan estos protocolos, y que se realicen evaluaciones y atención psicoterapeuta continua para prevenir que el adolescente vuelva a reincidir. Otro punto importante para el sistema judicial es realizar las investigaciones debidas al círculo mediante el cual el adolescente se desenvuelve, con el fin de encontrar o aclarar el origen del pensamiento delictivo del menor y más aún si está ligado a una organización de

crimen, con el fin de interrumpir el ciclo de reincidencia, asistiendo a los jóvenes a reincorporarse con éxito a la sociedad y previniendo que se vean nuevamente atrapados por estructuras criminales.” (Rodríguez-Castillo, T. M., & Paredes-Fuertes, F. E. 2025, pág. 14)

“Otro enfoque que se manifiesta en este contexto es la búsqueda de "la reducción de daños", el cual en los últimos años ha cobrado relevancia en el área de las políticas criminológicas para la prevención de la violencia. Sin embargo, aunque el objetivo de este enfoque es erradicar la violencia, se reconoce que estas acciones no son efectivas en el corto plazo, lo que se quiere es minimizar sus consecuencias mediante estrategias que incluyan la mediación, la resolución de disputas, la rehabilitación, el impulso de redes sociales de apoyo, entre otros, que permitan la reducción de estos actos delictivos sin recurrir a medidas punitivas.” (Enríquez, S. 2025, pág. 6)

“Los hallazgos demuestran la importancia de modificar y mejorar las estrategias de seguridad en urbes como Guayaquil, y en Cuenca podrían ser utilizados como un ejemplo a seguir en otras partes del país. Es fundamental fortalecer la coordinación interinstitucional para mejorar las políticas de prevención del delito en Ecuador, con el fin de garantizar que las distintas entidades involucradas en la seguridad colaboren de manera efectiva y evitar la duplicidad en la ejecución de medidas. Además, se debe priorizar un enfoque que combine la prevención social y situacional, abordando factores socioeconómicos como la pobreza y la exclusión social, así como mejoras en infraestructura y mayor presencia policial. La participación comunitaria es crucial porque fortalecerá el tejido social y mejorará la percepción de seguridad al fomentar la participación de los ciudadanos en iniciativas de seguridad. Para evaluar la eficacia de estas políticas y hacer ajustes en respuesta a las necesidades, es necesario

establecer un sistema de seguimiento y evaluación continuo” (**Zambrano Moya, D. L.** 2025 pág. 10)

En base a la literatura planteada, Ecuador por ser un país en vías de desarrollo tiene un alto índice poblacional lo que facilita la aparición del crimen y organizaciones delictivas, y para objeto de este estudio, sabemos que estos son algunos de los factores que han contribuido al reclutamiento de menores de edad en bandas delictivas, por ende, se han teorizado varias aproximaciones para prevenir el reclutamiento en bandas delictivas. **Zambrano Moya, D. L.** (2025) destaca la importancia de las estrategias llevadas a cabo por urbes tales como Cuenca y Guayaquil, en donde distintas entidades enfocadas a la seguridad deben de colaborar con el objetivo de evitar la duplicidad de medidas, además de fortalecer la presencia policial y mejoras en su infraestructura. Por otra parte, **Rodríguez-Castillo, T. M., & Paredes-Fuertes, F. E.** (2025) plantean un enfoque más aproximado a la psicología de los jóvenes, destacando que se proporcione atención psicoterapeuta continua para prevenir que el adolescente vuelva a reincidir, además de llevar a cabo una investigación al círculo cercano del menor con la intención de no encontrar ningún indicio de influencia delictiva que provoque que el menor vuelva a reincidir en actos delictivos. De igual manera **Enríquez, S.** (2025) afirma que la rehabilitación y redes de apoyo de cara al menor de edad pueden ser alternativas más pacíficas a la hora de reducir la presencia criminal en la vida del joven, enfocándose en estrategias reformativas y no punitivas.

Concordamos que la base teórica **Rodríguez-Castillo, T. M., & Paredes-Fuertes, F. E.** (2025) es la más acertada a la hora de encarar esta problemática. Por ello nuestra base teórica va a tener una intención de prevención y rehabilitación en lugar de la de castigo, a la hora de advertir y señalar los peligros y consecuencias a las que un menor de edad se somete a la hora de involucrarse en una vida criminal, así mismo señalar las causas por las cuales este fenómeno se

lleva a cabo. En este estudio en particular planeamos usar el medio de la animación y su narrativa visual a la hora de representar estos hechos.

1.4.2.2 Narrativa visual animada como herramienta de concientización.

“Presentar una historia convincente en animación es fundamental. Las técnicas narrativas en animación, incluyendo el diálogo y la narración, son fácilmente aceptadas por el público al transmitir las imágenes. La narrativa y el diálogo fomentan la comprensión de la historia. Sin embargo, esto difiere de las técnicas de narración visual, donde la presentación requiere lenguaje visual mediante expresiones faciales, gestos y lenguaje corporal. Además, el lenguaje simbólico en animación se utiliza para explicar información importante de la historia y comunicarla eficazmente al público. [...]. La comunicación no verbal es omnipresente, lo que incluye aspectos no verbales en cada acción comunicativa. En las interacciones que se ven en la historia de la película animada "Leaving Home", todos sus canales no verbales entran en juego. El cuerpo, el rostro, la voz, la apariencia, el tacto, la distancia, el tiempo y el entorno físico influyen en la creación de la comunicación.” (Sabri, S., & Adiprabowo, V. D. 2022, pág. 3)

“Nuestros hallazgos demuestran que los videos narrativos cortos y animados que utilizan el humor y la analogía como técnicas narrativas redujeron significativamente la reticencia a vacunarse en comparación con el grupo de control. [...]. Las investigaciones futuras también deberían explorar el impacto a largo plazo de dichas intervenciones y su aplicabilidad a otros comportamientos de salud y entornos globales.” (Chen W et al. 2025, pág. 9)

“En este estudio, probamos una intervención con varias innovaciones en la comunicación de salud global que catalizaron un amplio alcance global orgánico en redes sociales. La intervención, denominada CoVideo, presentó mensajes de salud cruciales sobre la prevención de

la COVID-19 en una narrativa convincente y familiar, utilizando personajes sin identificadores culturales y una banda sonora diseñada para evocar emociones de alta activación [...]. Evaluar la efectividad del CoVideo sobre el conocimiento e intención de comportamiento hacia la prevención de COVID-19, utilizamos un gran ECA en línea para inscribir a 15,163 participantes de los Estados Unidos, España, Alemania, Reino Unido y México. Los resultados para nuestro primer criterio de valoración mostraron un alto conocimiento de COVID-19 comportamientos de prevención en los cinco países. En los tres grupos del ensayo, el promedio de respuestas positivas fue de casi 17 de 18 ítems, una tasa de respuesta positiva de aproximadamente el 94 %. También se observaron niveles de conocimiento moderados a altos sobre las medidas de prevención de la COVID-19 entre el público general en Ecuador y Estados Unidos.”

(Vandormael A, et al 2021, pág. 4)

En base a la lectura planteada, la animación centrada en la narrativa visual es un medio de comunicación y concientización efectiva de cara a la población a la cual se quiere concienciar sobre la problemática contextual del momento. (Sabri, S., & Adiprabowo, V. D. 2022) plantea que una animación con una historia convincente es esencial para conectar con el público, y si bien afirma que el diálogo en la animación es efectivo a la hora de la comprensión narrativa del espectador, esto no es necesario a la hora de efectuar técnicas de narrativa visual, al ser un lenguaje universal mediante expresiones faciales, gestos y lenguaje corporal, demostrando ser igual de efectiva a la hora de contar una narrativa.

Por su parte **Chen W et al.** (2025) tienen una aproximación similar, con el adicional de que en su caso de estudio se empleó el humor y la analogía como técnicas narrativas a la hora de desarrollar la narrativa. Finalmente, **Vandormael A, et al** (2021) comentan que los videos cortos de animación que se usaron a la hora de concienciar a la población sobre los riesgos del COVID-

19, que usaron técnicas narrativas visuales han resultado ser efectivos al tener un radio de respuesta positivo en sus análisis cuantitativos, teniendo una tasa del 94% de respuestas positivas.

En conclusión, nuestra base teórica a la hora de la narrativa visual plantea que un corto animado sobre un problema social que ayude concienciar a la población sobre dicha problemática, puede demostrarse efectiva a la hora de presentarla por medio de una narrativa visual bien construida. Podemos decir que la postura que más se aproxima a la nuestra es la de **Sabri, S., & Adiprabowo, V. D. (2022)**, quienes concuerdan en la conexión del público por medio de una narrativa convincente.

1.4.2.3 Relación entre ambas bases teóricas.

Como se planteó con anterioridad, nuestra primera base teórica afirma que una aproximación pacífica para la prevención de la actividad criminal juvenil y su reclutamiento en bandas criminales, es necesaria a la hora de abordar este tema. Así mismo, nuestra segunda base teórica afirma que la animación que hace uso de técnicas de narrativa visual es un medio efectivo y con mucho potencial para transmitir mensajes sobre conciencia de problemáticas sociales. Por lo tanto, nuestra base teórica es que un corto animado sobre la criminalidad infantil, que haga uso de una narrativa visual, puede ser efectiva a la hora de concientizar a nuestra población juvenil y puede contribuir a la prevención del reclutamiento infantil en bandas criminales.

2. Metodología.

2.1 Diseño de investigación.

Esta investigación tiene como objetivo la de determinar el impacto un producto audiovisual de animación 2D sobre la criminalidad infantil y el sicariato, llevado a cabo usando

técnicas de narrativa visual. Se usará un enfoque cuantitativo para obtener los datos sobre el impacto que el corto obtuvo a la hora de concienciar a las personas de Cuenca.

2.2 Fase de producción.

En este apartado se describirá el cómo fue la producción entre del corto animado, describiendo su fase de preproducción, producción y post producción correspondientes.

2.2.1 Guion técnico.

Se empezó con la conceptualización del guion técnico, pues al tratarse de un proyecto sin dialogo, no había necesidad de un guion literario. En el guion técnico se encuentran el título del corto, descripciones de situaciones, escenas, tipos de planos, efectos de sonidos adicionales y la duración de cada escena antes de cada corte. Se uso la técnica de Syd Field para ello.

Bala Perdida				
Numero de escena.	Time Code	Tipo de plano.	Visuales	Sonido
1	00:00:00 00:00:03 (3 Sec)	En negro	Pantalla en negro	Suena un sonido de alarma despertador
2	00:00:03 00:00:06 (3sec)	Plano general	Título de "Bala perdida" en fuente Grave Snatchers	Suena un sonido de alarma despertador de fondo, haciéndose cada vez más intensa

3	00:00:06 00:00:16 (10sec)	Escena plano medio.	Interior del cuarto de Isaac. Isaac de perfil se mantiene sentado en su cama, recién levantado, mientras solo observa a su teléfono titilar, hasta que el extiende su mano y la apaga	El sonido de la alarma prosigue durante toda esta escena, hasta el momento de apagarla
4	00:00:16 00:00:26 (10sec)	Escena primer plano.	Interiores de la casa: Cuarto de Isaac, baño. Isaac se levanta de su cama, se lava los dientes y se termina de vestir con su uniforme escolar	Hay silencio en la escena solamente se escuchan los sonidos de las actividades de Isaac
5	00:00:26 00:00:36 (10sec)	Escena plano general.	Sala de la casa. Isaac baja las escaleras pasando frente a su madre la cual está sentada en la mesa del comedor, ambos se despiden y Isaac sale de la casa, su madre se mantiene sentada en la mesa mientras se lleva las manos a la cabeza.	Solo se oyen los pasos de Isaac y el cómo sale de la casa
6	00:00:36 00:00:40 (4sec)	Escena primer plano	Por sobre la mesa. Se pueden apreciar diversas facturas y avisos sin pagar sobre esta.	No hay sonido más allá del que hace Isaac al cerrar la puerta de su casa

7	00:00:40 00:00:47 (7sec)	Escena plano medio.	Afuera de la calle. Isaac va caminando hasta que de repente se detiene en seco y alza la mirada.	Solo se escuchan sonidos de los coches pasando
8	00:00:47 00:00:51 (4sec)	Plano Americano.	Al otro lado de la calle. Se pueden ver en una tienda a tres figuras oscuras y ominosas, solo están ahí conversando y pasando el rato, su apariencia es como si fuesen sombras, sin ningún rasgo humano.	Suena la pieza de música ominosa de elección
9	00:00:51 00:00:56 (5sec)	Escena plano medio.	Afuera de la calle. Se regresa el enfoque a Isaac quien siente miedo al ver a estas figuras, desviando la mirada.	Suena la pieza de música ominosa de elección
10	00:00:56 00:01:01 (5sec)	Plano Americano.	Al otro lado de la calle. Las figuras se voltean a verlo, para después de un segundo sonreír de forma ominosa, la visión se interrumpe cuando un bus pasa por la calle.	Suena la pieza de música ominosa de elección, hasta el momento en el que el bus pasa.

11	00:01:01 00:01:16 (15sec)	Plano General.	Afuera de una escuela. Se puede ver a Isaac de espaldas, mirando a la escuela la cual se puede ver a la distancia, después de un segundo la cámara sube hasta apuntar al cielo, donde se puede ver como el día pasa a ser noche, dejando ver un salto temporal de unas horas, la cámara vuelve a bajar dejando ver a Isaac saliendo del colegio de camino a su casa	Simplemente sonidos de las actividades de Isaac, como el caminar. Mas sonido ambiental de escuela y efectos de sonidos para denotar el salto temporal.
12	00:01:16 00:01:20 (4sec)	Escena plano medio.	Afuera de la calle, noche. Isaac va caminando por la calle, cabizbajo hasta que choca con una de las figuras ominosas, alzando la mirada rápidamente.	Simplemente sonidos de las actividades de Isaac.
13	00:01:20 00:01:23 (3sec)	Plano contrapicado.	Afuera de la calle, noche. Las tres figuras miran a Isaac con una sonrisa en sus caras.	Suena la pieza de música <u>ominosa</u> de elección
14	00:01:23 00:01:28 (5sec)	Plano americano.	Afuera de la calle, noche. Las tres figuras rodean a un asustado Isaac, poniéndole una mano en el hombro	Suena la pieza de música <u>ominosa</u> de elección

			de forma "amigable" mientras uno de ellos señala al otro lado de la calle.	
15	00:01:28 00:01:32 (4sec)	Plano general.	Afuera de la calle. Noche. Se puede ver al otro lado de la calle a una mujer la cual viene caminando de manera tranquila.	Suena la pieza de música ominosa de elección
16	00:01:32 00:01:36 (4sec)	Plano a detalle.	Afuera de la calle, noche. Se puede ver el bolso de la mujer que viene caminando.	Suena la pieza de música ominosa de elección
17	00:01:36 00:01:40 (4sec)	Plano americano.	Afuera de la calle, noche. Las figuras siguen sonriendo mientras apuntan a la mujer a la vez que rodean a Isaac, pero este se suelta de su agarre y sale de la escena.	Suena la pieza de música ominosa de elección hasta que se interrumpe en el momento cuando Isaac sale de escena
18	00:01:40 00:01:43 (3sec)	Plano General.	Afuera de la calle, noche. Se puede ver a Isaac alejándose de las figuras las cuales se ven confundidas.	Simplemente sonidos de las actividades de Isaac, como el caminar. Mas sonido ambiental de noche.
19	00:01:43 00:01:53 (10sec)	Plano General.	Casa de Isaac, noche. Isaac llega a casa cerrando la puerta, mientras camina unos pasos deteniéndose para	Simplemente sonidos de las actividades de Isaac, como el caminar. Mas sonido ambiental de noche.

			ver la mesa donde su madre estaba sentada esta mañana, quedándose unos segundos mirándola, para luego extender su mano y agarrar una hoja	
20	00:01:53 00:01:56 (3sec)	Primerísimo plano.	Casa de Isaac, noche. Se puede ver la hoja que agarró Isaac, en esta se puede ver que es una deuda y aviso de desalojo.	Simplemente sonidos de las actividades de Isaac, como el caminar. Mas sonido ambiental de noche.
21	00:01:56 00:02:01 (5sec)	Primer plano.	Casa de Isaac, noche. Se enfoca la cara de Isaac y de su expresión al ver el papel, la cual pasa de preocupada a una mirada determinada en unos cuantos segundos.	Suena la música <u>tensa</u> de elección
22	00:02:01 00:02:04 (3sec)	Plano entero.	Afuera de la calle, noche. La bolsa de la mujer de antes cae en el suelo, cuando la cámara se alza, se puede ver que es Isaac quien la lanzó hacia las tres sombras.	Suena la música <u>tensa</u> de elección

23	00:02:01 00:02:04 (3sec)	Plano american o.	Afuera de la calle, noche. Las tres figuras se acercan a él felicitándolo y dándole un poco de dinero.	Suena la música <u>tensa</u> de elección
24	00:02:04 00:02:07 (3sec)	Primer plano.	Afuera de la calle, noche. El pecho de Isaac se ve que, al aceptar al dinero, su pecho se oscurece como si ahora este empezará a volver una sombra	Suena la música <u>tensa</u> de elección
25	00:02:07 00:02:09 (2sec)	Plano general.	Afuera de una tienda, tarde. Se puede ver una escena donde Isaac, enmascarado va robando una tienda	Suena la música <u>tensa</u> de elección. Alarma de robo
26	00:02:09 00:02:11 (2sec)	Primer plano.	Afuera de una tienda, tarde. Enfoque al pecho de Isaac, la sombra en el pecho de Isaac se hace más grande.	Suena la música <u>tensa</u> de elección. Alarma de robo
27	00:02:11 00:02:15 (4sec)	Plano american o.	Afuera de la calle, noche. Se enfoca como las figuras junto con Isaac rodean a un hombre, y lo empiezan a golpear para robarle, Isaac ya parece una sombra casi por completo.	Suena la música <u>tensa</u> de elección Efectos de golpes y forcejeo.

28	00:02:15 00:02:17 (2sec)	Primer Plano.	Afuera de la calle, noche. Isaac parece ya una sombra casi al completo	Suena la música <u>tensa</u> de elección
29	00:02:17 00:02:24 (7sec)	Plano general.	Casa de Isaac, noche. Se puede ver a Isaac en su casa dejando dinero sobre la mesa para luego intentar irse, mientras que su madre entra en escena y trata de detenerlo, pero este se suelta de su agarre y se va dejándola desconsolada. Se hace un corte brusco a negro mientras que se oye un disparo.	Suena la música <u>tensa</u> de elección. Al final se oye un sonido de disparo
30	00:02:24 00:02:27 (3sec)	Primer plano.	Almacén, noche. Isaac se puede ver con una expresión asustada, casi en trance mientras mira hacia el suelo.	No se oye nada más que un pitido extenso.
31	00:02:27 00:02:30 (3sec)	Primer plano.	Almacén, noche. Isaac sigue en la misma posición mientras que se puede ver de forma muy cercana a la cámara una figura a la cual no se le puede encontrar forma aun, es la misma figura a la que	No se oye nada más que un pitido extenso.

			Isaac está viendo en el suelo	
32	00:02:30 00:02:33 (3sec)	Plano general.	Almacén, noche. La figura resultó ser un cadáver con un impacto de bala en su frente, el cadáver es de un señor.	No se oye nada más que un pitido extenso.
33	00:02:33 00:02:40 (7sec)	Plano medio.	Almacén, noche. Isaac, anonadado se mantiene inmóvil a la vez que las demás sombras se van corriendo del lugar, de repente una figura golpea por detrás a Isaac noqueándolo, al momento de impactar el golpe se hace un corte abrupto a negro.	No se oye nada más que un pitido extenso, este termina cuando Isaac recibe el golpe
34	00:02:45 00:02:55 (10sec)	Créditos	Créditos en negro más reflexión final.	Solo se oyen los efectos de sonido de la estación y la cámara fotográfica.

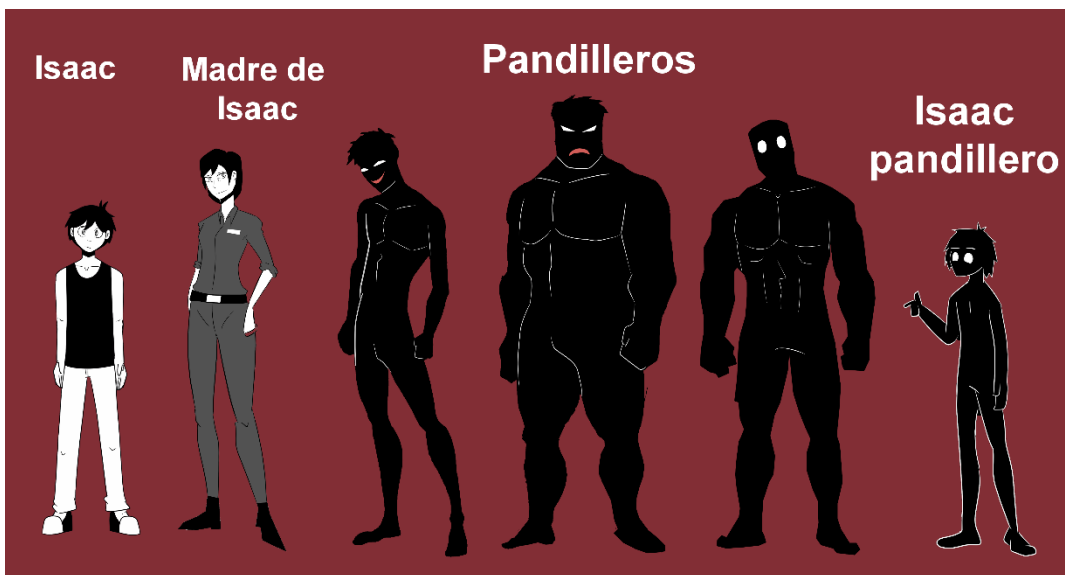
2.2.2 Arte conceptual y diseño de backgrounds.

Una vez desarrollado el guion técnico se pasó a la fase de conceptualización de los personajes y de los fondos en la cual se definiría también el estilo de arte que tendría el corto.

Figura 1

Arte conceptual de los personajes del corto.

Se consideró el diseño de Isaac pensando en un chico bastante regular, sin ninguna

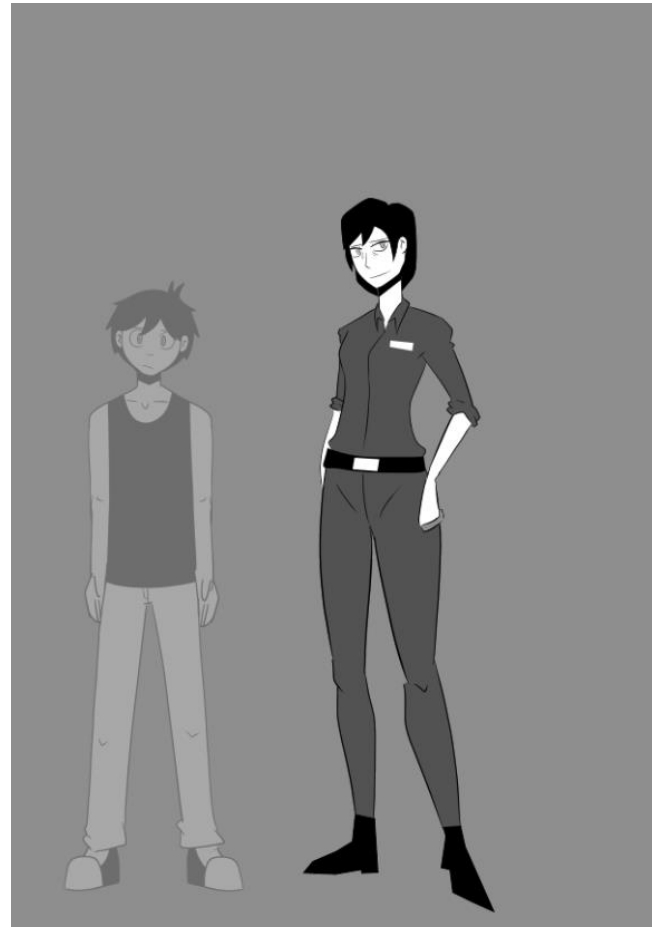


cualidad destacable para así poder representar al joven adolescente promedio, siendo este la misma lógica sobre la cual su madre fue diseñada.

Figura 2

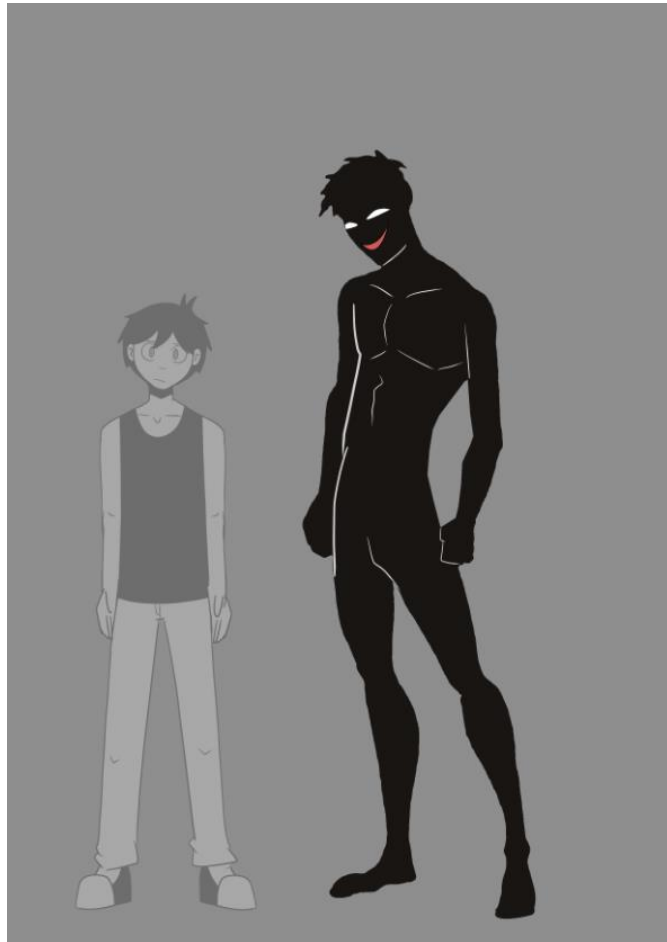


Figura 3



En cuanto a los pandilleros, siendo estos la representación de las bandas criminales, se consideró un diseño simple que aceleraría la fase de producción a la hora de animar, pero también que fuesen misteriosos e intimidantes, razón por la cual son completamente oscuros, no teniendo rasgos faciales reconocibles o humanos, bajo esta lógica también se diseñó la versión pandillera de Isaac, que se usa para representar ese momento en el que decide unirse a la banda criminal.

Figura 4



En específico, el diseño del pandillero 1 se pensó el combinar esa apariencia intimidante y misteriosa con una figura delgada, atrayente, de alguien que primero intenta convencerte con promesas y falsas esperanzas antes que con la fuerza bruta. Se puede decir que el es astuto mas que brutal.

En cuanto a los pandilleros 2 y 3 se los diseñó pensando en un carácter mucho mas tosco, menos refinado y amigable, son personas que funcionan mucho más siguiendo órdenes que dándolas, de ahí sus cuerpos robustos y musculados, creen que pueden resolver mejor las cosas por medio de la fuerza bruta.

Figura 5

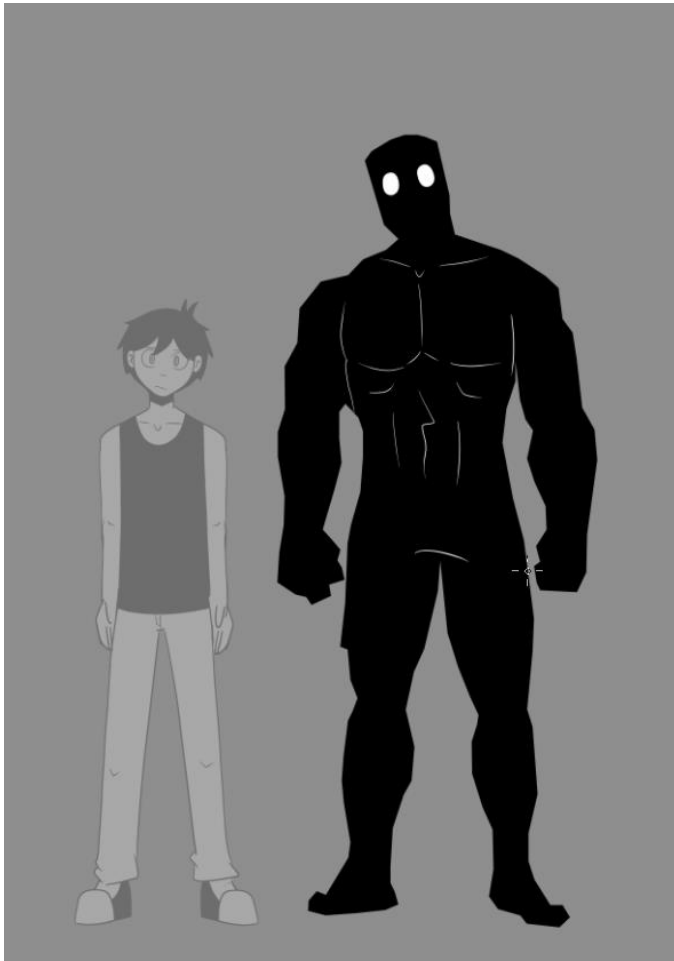
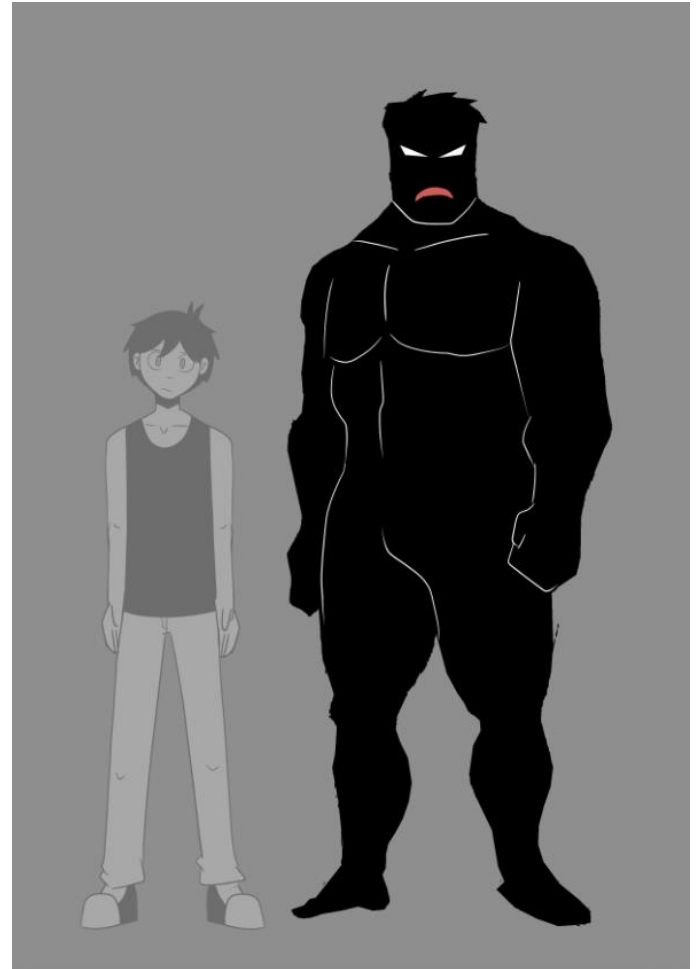


Figura 6



Cabe destacar que el pandillero 2 si bien sigue la lógica de brutalidad antes que astucia, aun así, suele mantener una expresión neutra y atenta la mayor parte del tiempo, además de que siempre se mantiene al lado del pandillero 1, siendo así que este sea su mano derecha, pues no será igual de inteligente que 1, pero si es de la confianza de este a pesar de ello, por ende, su segundo al mando.

Para el desarrollo de los fondos y arte de background se utilizaron técnicas libres de delineado y usando técnicas de color y “cel shading” para dar la sensación de profundidad.

Figura 7



Figura 8

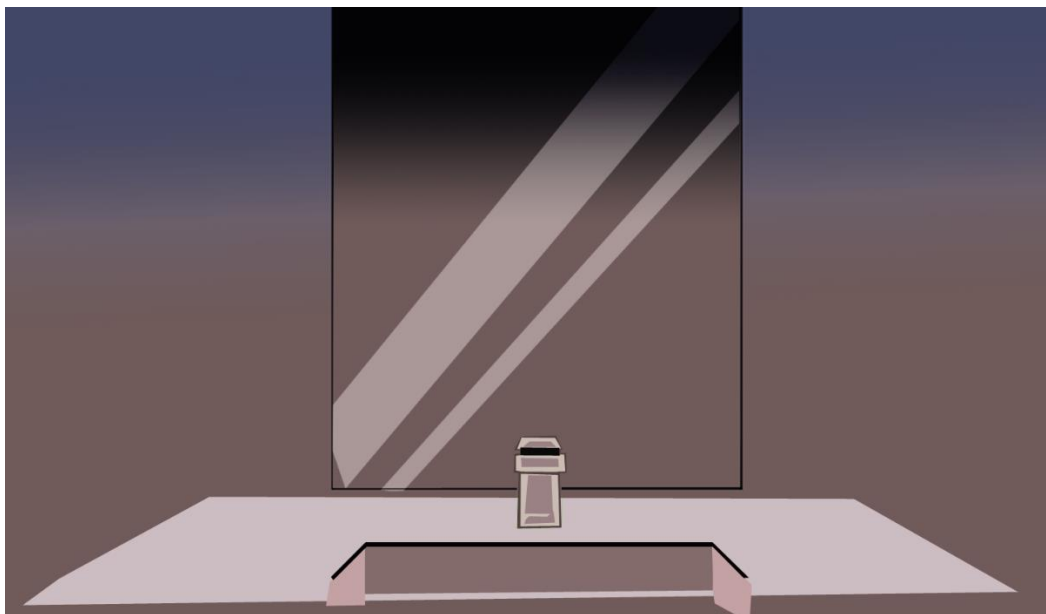


Figura 9

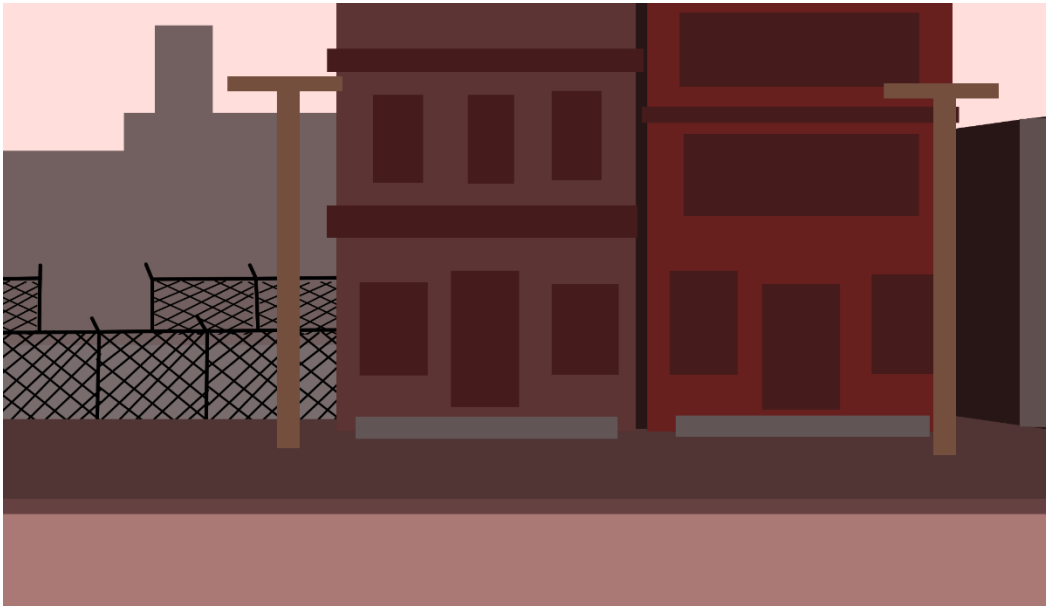


Figura 10



Figura 11



Figura 12

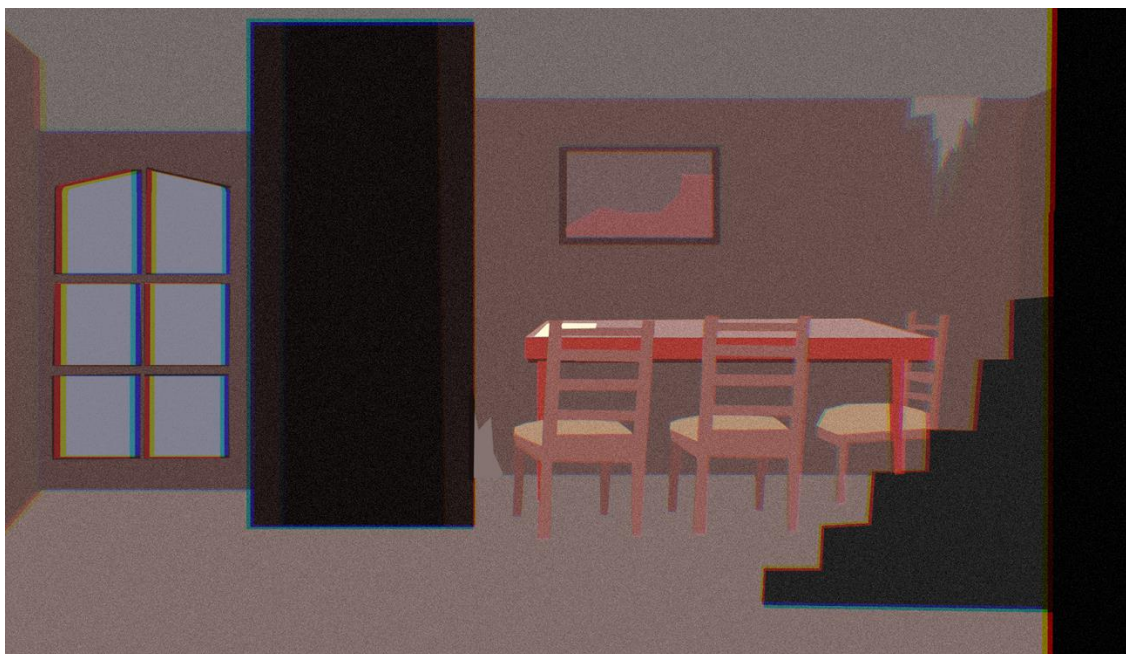


Figura 13



Figura 14



2.2.3 La animación 2D

La animación 2D es la técnica consistente en dar movimiento a imágenes bidimensionales, a partir de la reproducción de cada una de estas, creando así la sensación de movimiento. Bajo este concepto, se decidió emplear la animación 2D enteramente para la fase de producción de este proyecto, teniendo todos los fondos y personajes dibujados desde 0 y a mano.

Se uso el programa Clip Paint Studio EX para la producción, siendo el único programa empleado en el desarrollo de la fase de producción, ya que este programa no solo es usado para la ilustración profesional, si no también tiene un apartado solamente para la animación y edición de video, proporcionando la posibilidad de no depender de más programas para la fase de producción. El dinero invertido en la compra de este programa, en su momento fue de 129 dólares.

Durante la producción se dio especial hincapié a las expresiones y movimiento de los personajes a la hora de expresar emociones, pudiendo transmitir las emociones requeridas sin necesidad de audio y dependiendo solamente de lenguaje visual. Se dio uso de la herramienta de capas para poder separar el delineado del personaje de su color base y sombras si es que la escena las requería, obviando la capa base del fondo.

Figura 15

Fase de producción de la escena #3 siendo esta la inicial y donde se puede apreciar el sistema de capas empleado además de la línea de tiempo.

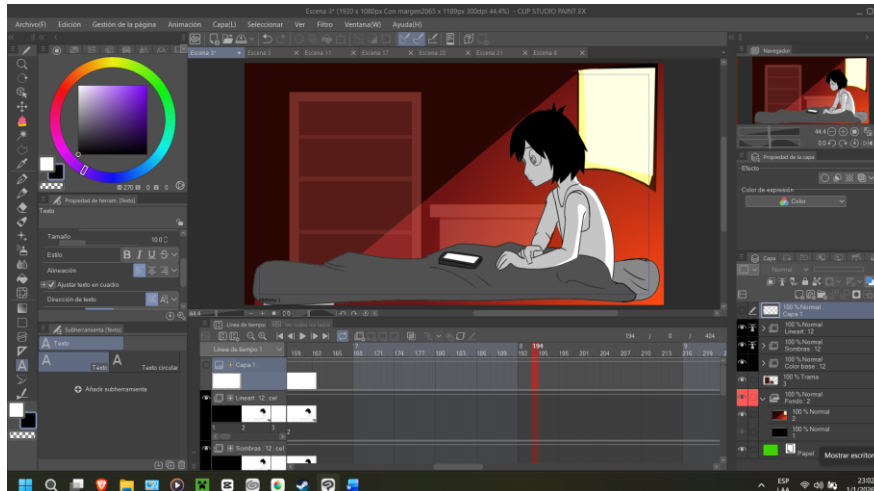


Figura 16

Captura de pantalla de la escena 5 en donde se puede ver el uso de la herramienta de papel cebolla a la hora de definir los movimientos próximos y anteriores del personaje. Cabe resaltar que las imágenes en verde representan los frames por venir y los azules son los frames anteriores.

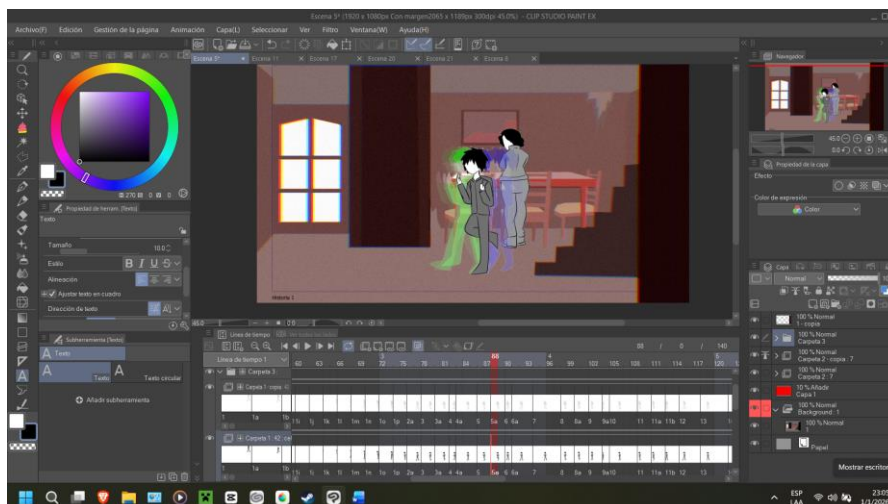


Figura 17

En esta captura de pantalla se puede apreciar el cómo se empleó la herramienta de los puntos clave para alterar la opacidad del fondo y dar la sensación de pasar del día a la noche.

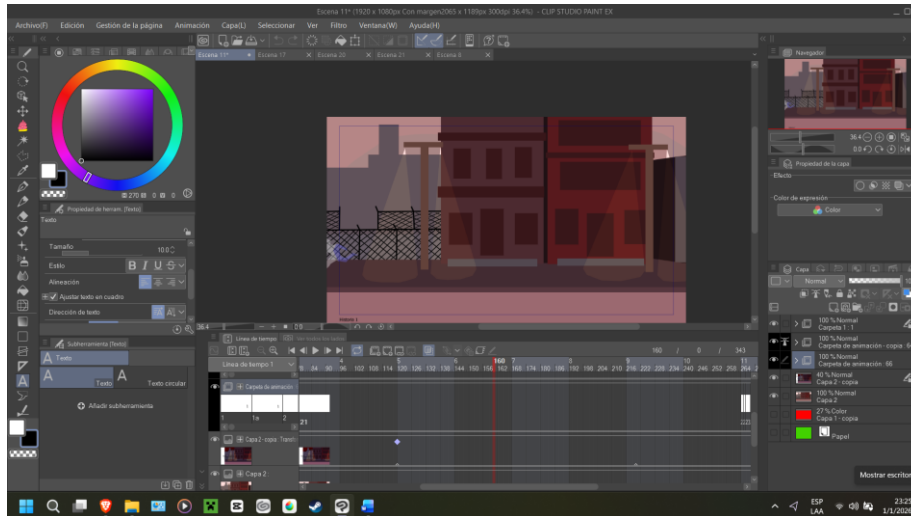


Figura 18

En estas capturas de pantalla se puede apreciar la capacidad de expresar emociones faciales por medio de la animación, dejando de depender de diálogos para mostrar lo que los personajes sienten.

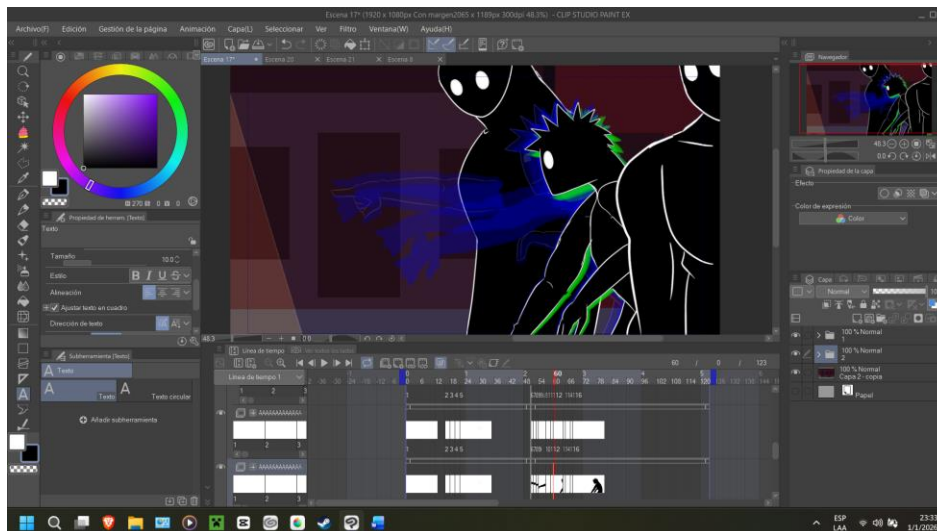
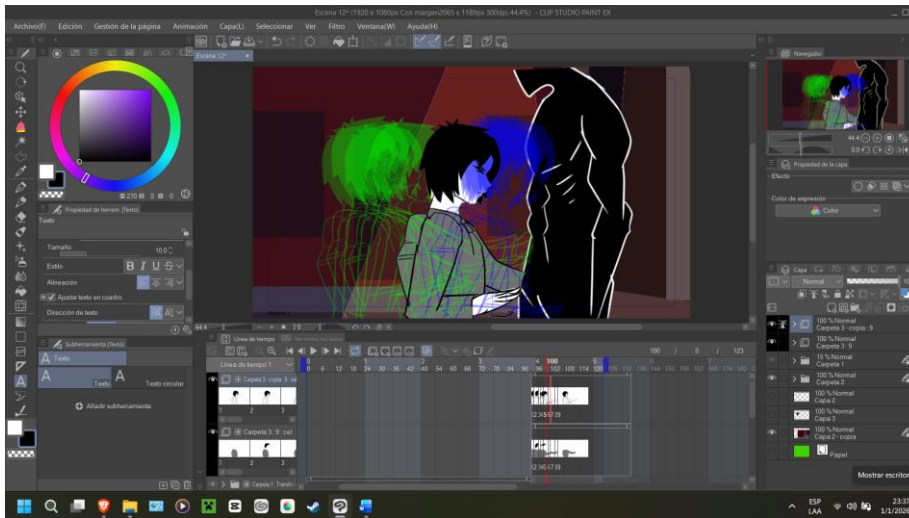


Figura 19



2.2.4 Fase de Post Producción.

Para el desarrollo de post producción se utilizó el programa After Effects de Adobe, en este programa se procedió a hacer los detalles tales como sombreados, iluminación, efectos y sonido.

Se consiguió el siguiente resultado pasando de esto:

Figura 20

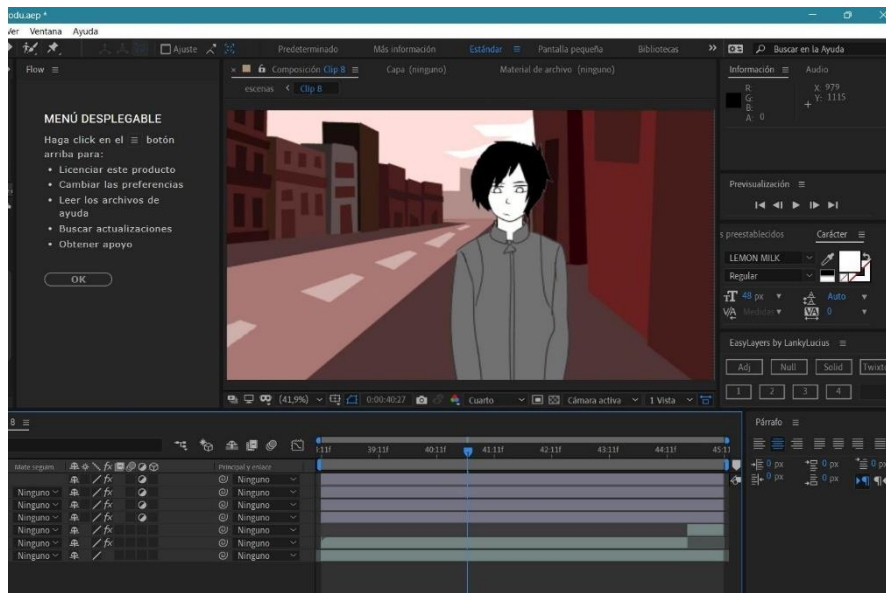
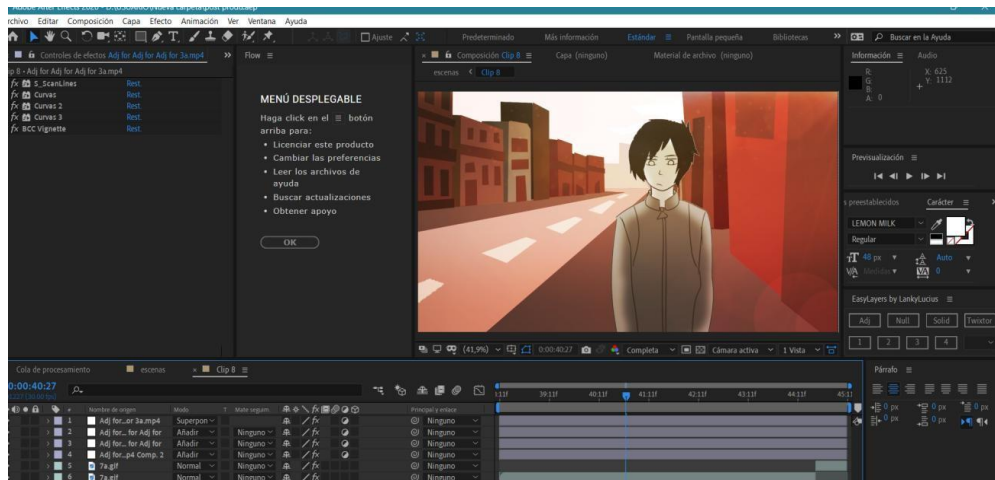


Figura 21



Esto para darle un toque más cinematográfico y mejorar considerablemente la calidad del producto final

Se aplicó una máscara alrededor del personaje, la cual fue animada frame por frame para dar el efecto de sombreado y mejorar la iluminación conforme sea el escenario.

Figura 22

Dándonos este resultado

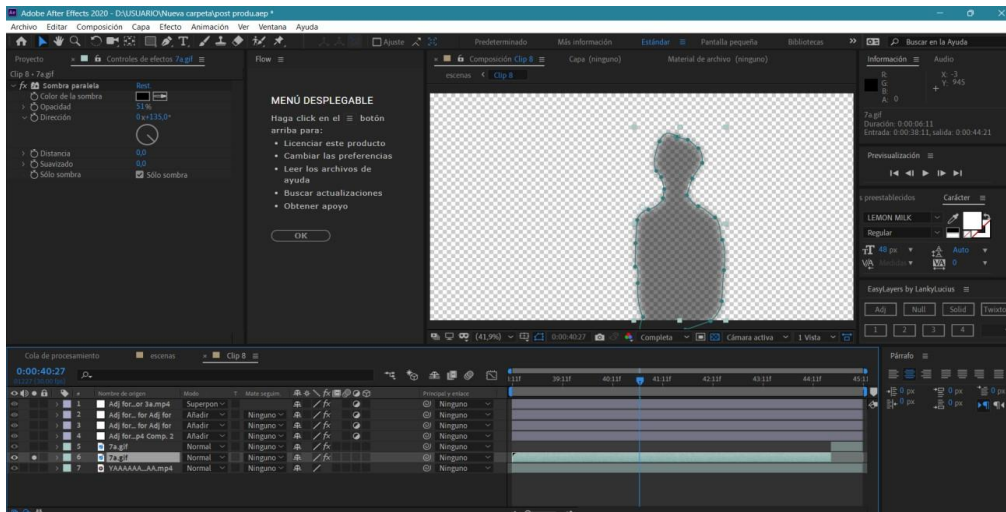


Figura 23

Posteriormente añadiendo diversas capas de optical flares de video copilot para dar una iluminación ambiental más profesional.

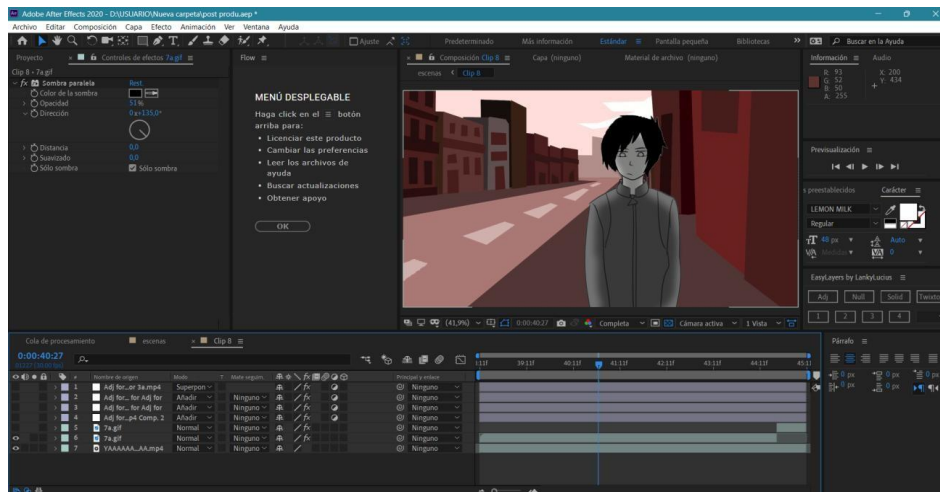


Figura 24

Luego a esto se le agregó un efecto de scanlines, curvas y viñeta para lograr compactar todos los colores en un contraste más cómodo y visible.

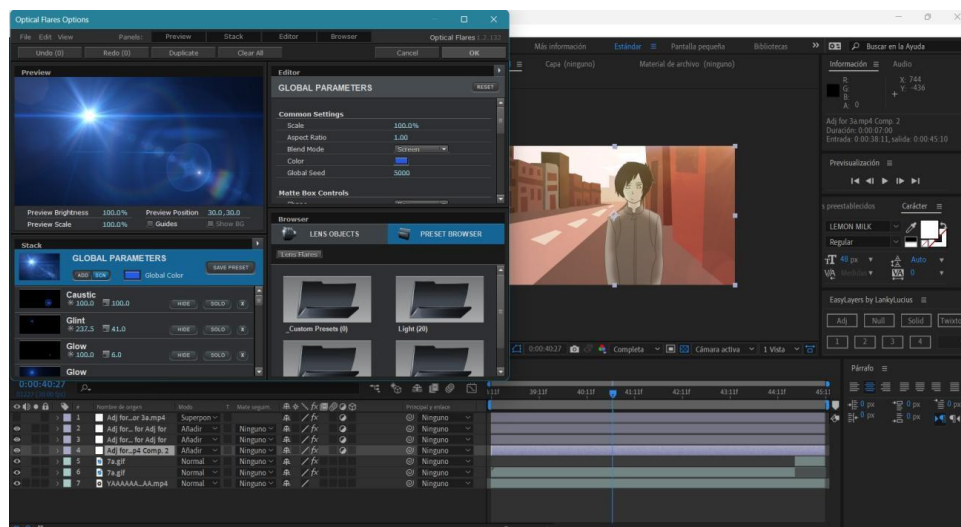
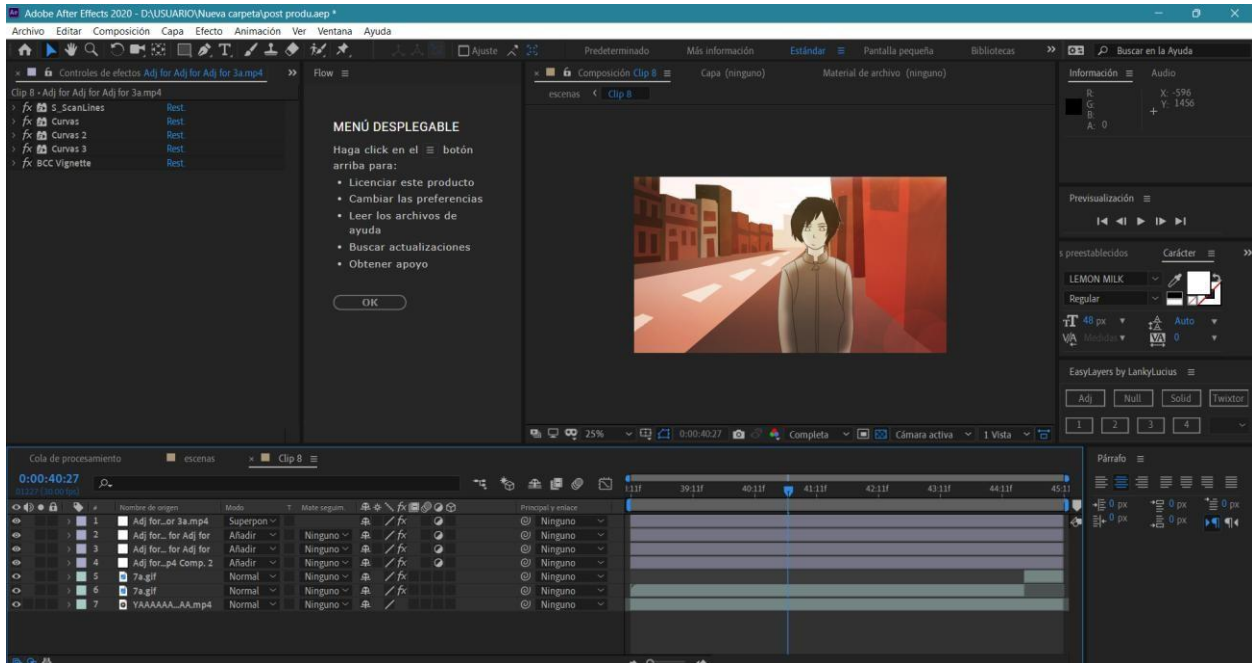


Figura 25



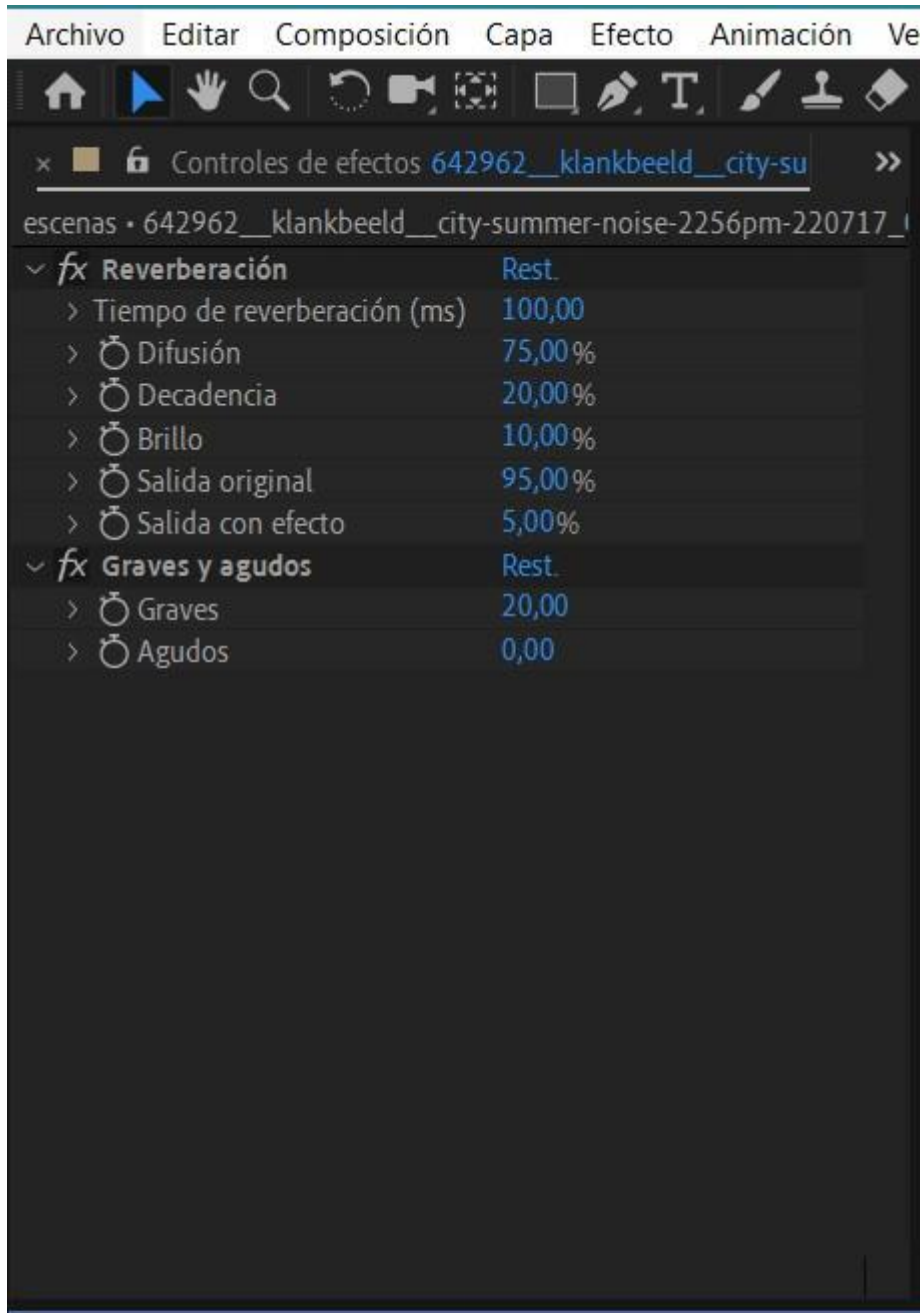
El modo de fusión tiene mucho que ver para lograr un mejor acabado, por eso se optó por superposición en la capa de las curvas y añadir en las capas de optical flares, en este proyecto el optical flares fue usado en su totalidad en capas de ajuste en vez de sólidos, ya que los sólidos se reflejan en superficies transparentes y las capas de ajuste solo en superficies con color, esto nos ayuda a guardar memoria y no llenarla de inmediato para trabajar sin problemas.

Este proceso se llevó a cabo en todos los clips para dar una iluminación adecuada a cada escena.

Para el proceso de sonido se realizó 50/50 con fooley y sonidos libres de copyright con licencia

Creative Commons Zero, los sonidos fueron grabados con un micrófono hyperx Quadcast lo que nos permite gran calidad de audio sin ruido, posteriormente todos los sonidos fueron ajustados con efectos de sonido de after effects para lograr el tono y objetivo deseado en cada sonido.

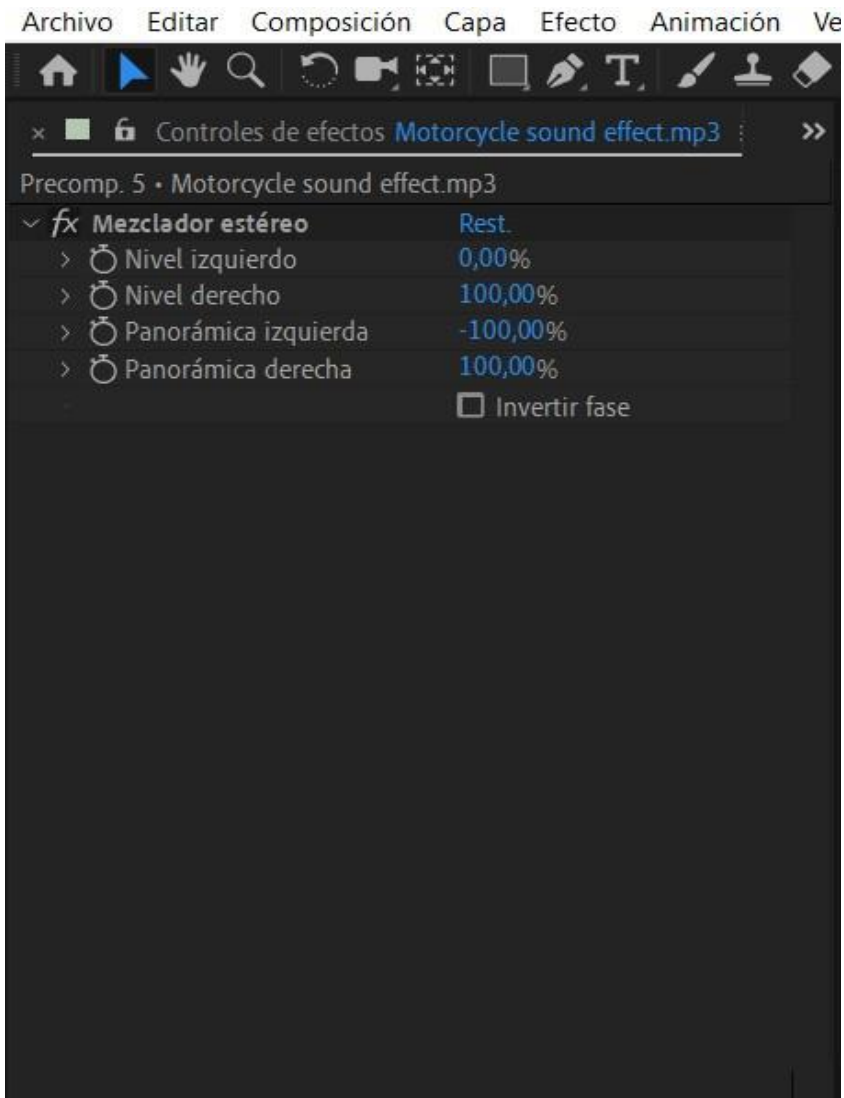
Figura 26



Estos dos efectos permiten ajustar los graves y el eco de cada sonido, para ofrecer una mejor experiencia al usuario que está viendo nuestro cortometraje.

Otro efecto usado en algunas escenas es también el siguiente

Figura 27



Lo cual nos permite manejar como el sonido fluye de un oído a otro para tener mejor control del sonido y ritmo del video.

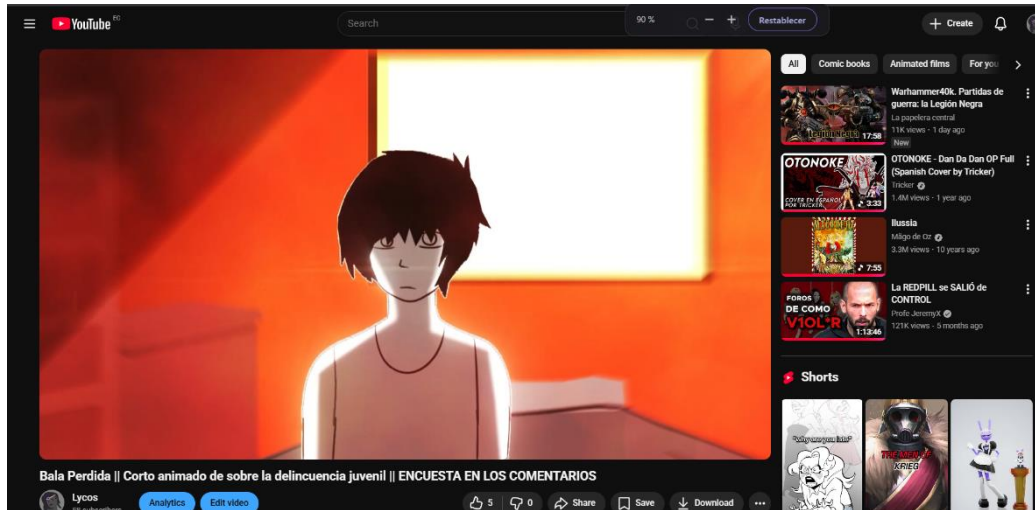
En general se realizó un proceso de postproducción para mejorar notablemente la calidad visual y sonora del cortometraje, dejando así un producto impecable y agradable para distribución en redes sociales.

2.3 Difusión en Redes Sociales y Medios Digitales.

La problemática social de la delincuencia juvenil es compleja de comprender y posee muchas variables por las cuales puede ocurrir, provocando que es un problema complicado de abordar. Por este motivo la animación 2D ayuda a abordar esta problemática desde un punto de vista más digerible y aceptable de cara al público general. Esto ya se ha visto en ejemplos como pueden ser el caso de estudio de Latifah y Budiyanto, Ary (2023), el cual se mencionó con anterioridad, donde se puede dar a conocer casos y temas complejos por medio de la animación. Bajo esta lógica, y a motivos de este estudio, decidimos tomar la decisión de dar a conocer nuestro corto animado por medio de las redes sociales, siendo las elegidas para ello YouTube y TikTok, para el poder analizar su impacto y por sobre todo opinión de la población cuencana, para saber qué grado de aceptación obtuvimos y, por ende, saber si tuvo el impacto deseado.

Figura 28

Captura de pantalla de la publicación.



2.4 Fase de evaluación.

2.4.1 Población y muestra.

La población objetivo fueron los jóvenes y adultos de Cuenca. La muestra con la que se va a llevar a cabo el estudio será por conveniencia de las redes sociales de YouTube y TikTok.

2.4.2 Técnicas de recolección de datos.

Como herramienta a la hora de recolección de datos se usará una encuesta virtual, por medio de Google Forms, cuyo enlace de acceso se encontrará en la descripción y comentarios de ambas publicaciones. Esta encuesta va a analizar la percepción y aceptación del público a la hora de ver el corto animado, cuyas preguntas serán de opción múltiple, y los datos a analizar van a ser la cantidad de personas que eligieron alguna de las opciones de respuesta, por lo que será de

ámbito cuantitativo. Este estudio también posee un enfoque descriptivo al pretender describir la reacción y percepción del público sobre la delincuencia infantil en un medio animado.

2.4.3 Análisis de datos.

Se analizarán las respuestas de la encuesta para conocer la percepción del público. El tipo de estudio llevado a cabo analizará la cantidad de personas a las cuales eligieron una de las respuestas por lo que seguirá un enfoque cuantitativo y descriptivo.

3. Resultados.

La encuesta hecha para poder medir la percepción del público a su percepción del corto posee un total de 12 preguntas, enfocadas en medir su nivel de aportación hacia el corto y a que demografía de género y de edad pertenecen. La mayoría de las respuestas muestran una respuesta positiva e interés por parte del público al haber reaccionado al corto animado y de cómo se llevó a cabo la aproximación hacia el problema durante la producción del corto.

Cabe destacar que la publicación hecha en YouTube muestra igualmente una recepción positiva hacia el corto por parte del público y conectan con la historia que retrata la realidad de la delincuencia juvenil en el Ecuador.

3.1 Presentación de datos.

La primera pregunta tiene la intención de identificar el grupo demográfico de edad a la cual pertenecen las personas que participaron en la encuesta de percepción del corto. Los resultados demuestran que el 50% de los participantes de la encuesta tienen más de 25 años y el 45% tiene entre 19 y 25 años y una minoría del 5% tiene entre 17 y 18. Demostrando que un 95% de personas que lo vieron fueron adultos.

Edad
40 responses

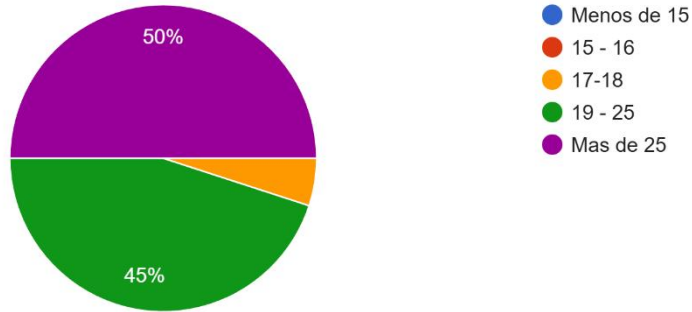


Figura 29

Gráfico de respuesta de identificación de la demografía de edad

Esta pregunta tiene la intención de identificar el grupo demográfico de género a la cual pertenecen los participantes de la encuesta.

Figura 30

Gráfico de respuesta de identificación de la demografía de género

Genero
41 responses

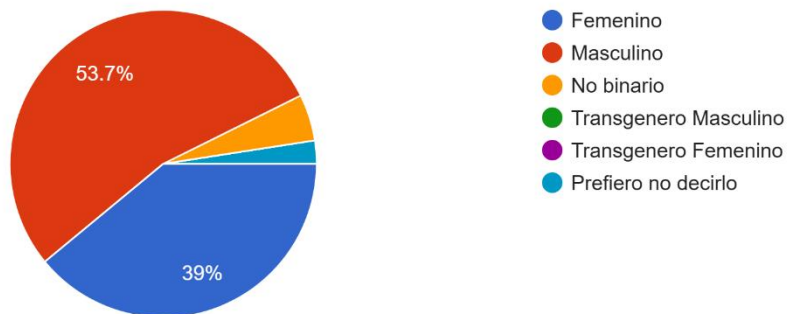
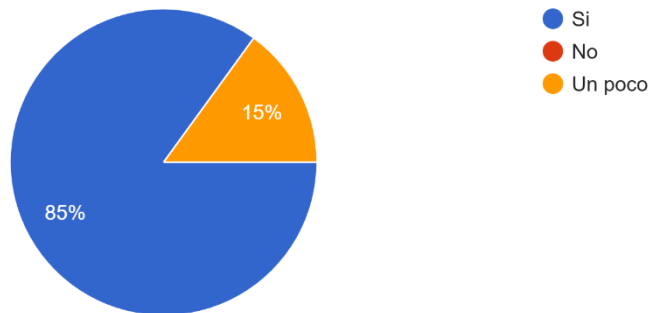


Figura 31

Gráfico de respuesta de la pregunta 1.

1. ¿Considera que la criminalidad infantil en el Ecuador ha aumentado de sobre manera en los últimos años?

40 respuestas



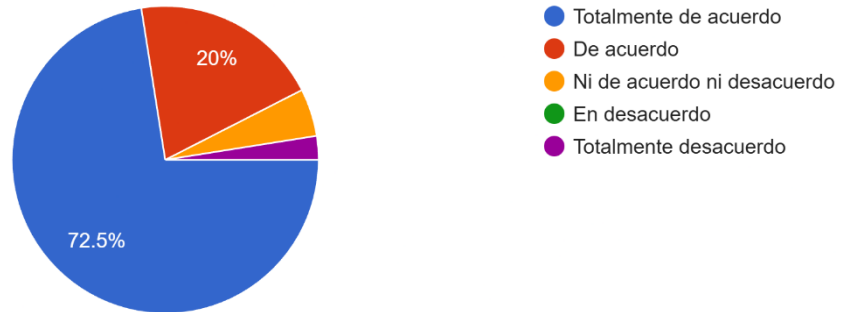
En la pregunta “¿Considera a la animación un medio de comunicación por la cual se pueden tratar temas delicados o complejos?” Un 72.5% de los participantes consideran que están totalmente de acuerdo con esta afirmación, un 20% están de acuerdo, un 5% se mantienen neutrales y una minoría del 2.5% está totalmente en desacuerdo ante esta afirmación sobre que la animación puede ser usada como un medio para tratar temas complejos y delicados.

Figura 32

Gráfico de respuesta de la pregunta 2

2. ¿Considera a la animación un medio de comunicación por la cual se pueden tratar temas delicados o complejos?

40 responses



Genero
40 responses

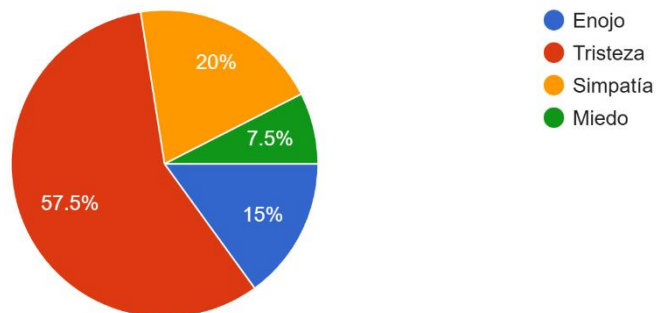
En la pregunta “¿Qué sintió al ver el corto?” un 57.5% dijo sentir tristeza, un 20% dijo sentir simpatía por el protagonista, un 15% dijo sentir enojo ante la situación y un 7.5% dijo sentir miedo.

Figura 33

Gráfico de respuesta de la pregunta 3

3. ¿Qué sintió al ver el corto?

40 responses

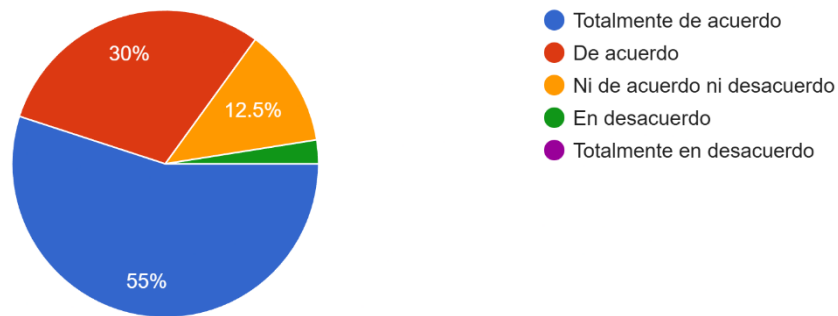


En la pregunta “¿Cree que el corto refleja la realidad de la criminalidad infantil en el Ecuador?” un 55% de las personas argumentaron decir que estaban totalmente de acuerdo, un 30% dijeron estar de acuerdo y un 12.5% se mantuvieron neutrales y una minoría del 2.5% dijeron estar en desacuerdo.

Figura 34

Gráfico de respuesta de la pregunta 4

4. ¿Cree que el corto refleja la realidad de la criminalidad infantil en el Ecuador?
40 respuestas



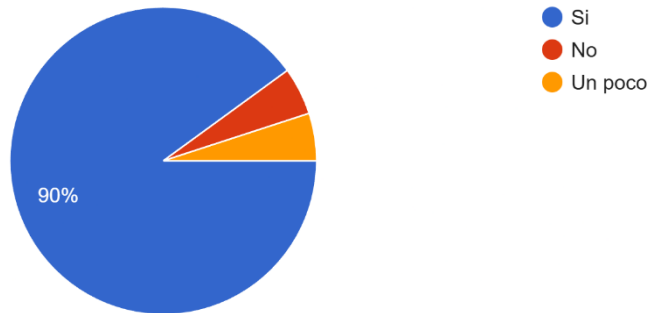
En la pregunta “¿Considera que la aproximación al problema en este corto fue adecuado y respetuoso?” El 90% dijo que el corto fue adecuado y respetuoso a la hora de tratar el tema, un 5% dijo que solo un poco y otro 5% dijo que no fue respetuoso.

Figura 35

Gráfico de respuesta de la pregunta 5

5. ¿Considera que la aproximación al problema en este corto fue adecuado y respetuoso?

40 responses



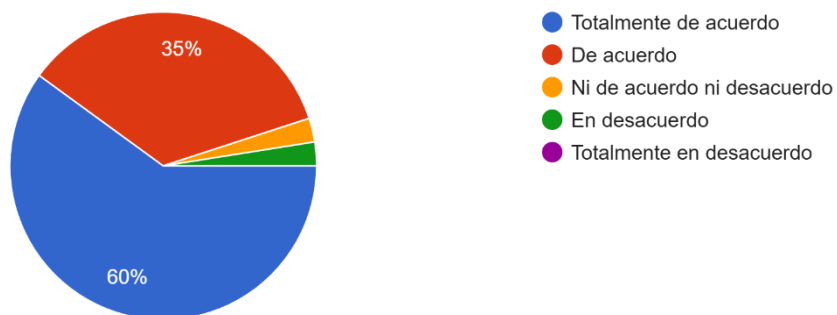
En la pregunta “¿Considera que las causas presentadas en el corto por las cuales un menor de edad se puede involucrar en la delincuencia fueron realistas?” un 60% consideró estar totalmente de acuerdo, otro 35% dijo estar de acuerdo, un 2.5% consideró mantenerse neutral y un 2.5% dijo estar en desacuerdo.

Figura 36

Gráfico de respuesta de la pregunta 6

6. ¿Considera que las causas presentadas en el corto por las cuales un menor de edad se puede involucrar en la delincuencia fueron realistas?

40 responses

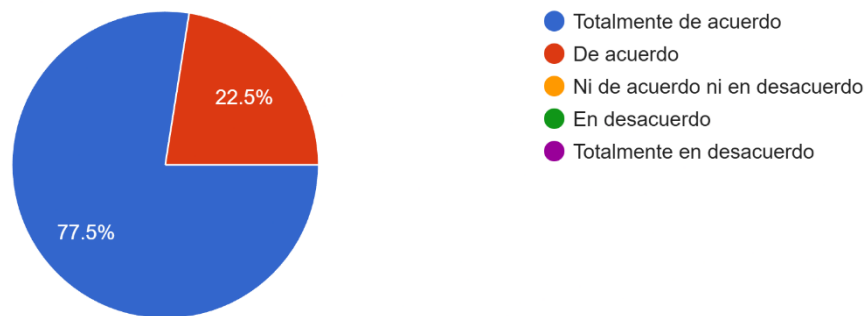


En la pregunta “¿Considera que la animación es entendible sin necesidad de diálogo?” un 77.5% de los participantes dijeron estar totalmente de acuerdo, y un 22.5% dijeron estar de acuerdo.

Figura 37

Gráfico de respuesta de pregunta 7

7. ¿Considera que la animación es entendible sin necesidad de diálogo?
40 responses



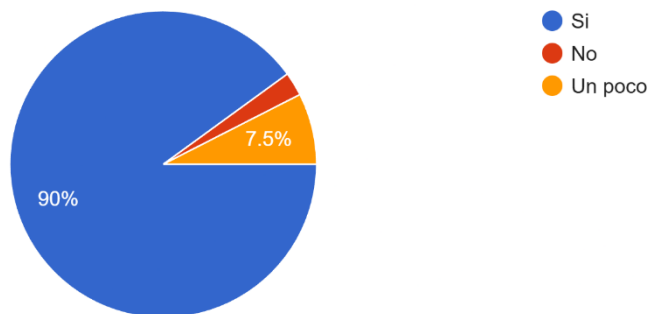
En la pregunta “¿Considera los diseños de personaje son efectivos a la hora reflejar esta realidad?” un 90% consideró que fueron efectivos, un 7.5 dijeron que solo un poco y un 2.5% que no fueron efectivos a la hora de reflejar esta realidad.

Figura 38

Gráfico de respuesta de pregunta 8

8. ¿Considera los diseños de personaje son efectivos a la hora reflejar esta realidad?

40 responses



En la pregunta “¿Cree que haya una motivación por la cual un estudiante o persona joven decida optar por este tipo de vida?” un 57% cree que se deba a la necesidad y la falta de oportunidades para estos jóvenes, un 22.5% cree que se debe a la glorificación de este estilo de vida criminal por parte de otras personas, un 10% cree que se deba por ignorancia y desconocimiento de esta problemática por parte del público general, y el otro 10% cree que se debe a otros motivos externos.

Figura 39

Gráfico de respuesta de pregunta 9

9. ¿Cree que haya una motivación por la cual un estudiante o persona joven decida optar por este tipo de vida?

40 responses



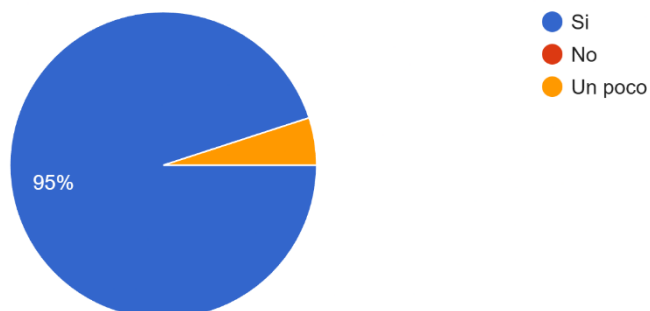
En la pregunta “¿Considera que este corto pudiera ser usado a la hora de concienciar a las personas y jóvenes del Ecuador?” un 95% consideró que este corto si pudiera ser usado como forma de concientización a nuestros jóvenes, mientras que un 5% considero que pudiera ser usado solo un poco.

Figura 40

Gráfico de respuesta de pregunta 10

10. ¿Considera que este corto pudiera ser usado a la hora de concienciar a las personas y jóvenes del Ecuador?

40 responses



3.2 Hallazgos clave

De acuerdo con las respuestas, la mayoría de las participantes consideró que, en efecto, la criminalidad en el Ecuador que involucra a menores de edad ha aumentado de forma exponencial, y que consideran que los motivos por los cuales los menores de edad se involucran en bandas criminales se debe mayormente a la falta de oportunidades y glorificación de este estilo de vida.

En cuanto a las preguntas relacionadas con el corto, las participantes consideraron que la animación si puede ser usada como un medio narrativo para dar a conocer problemáticas sociales y temas delicados, además de que presentan respuestas de recepción mayormente positivas hacia el producto de la tesis, en este caso, el corto animado. Cabe destacar que también se mostraron receptivos al hecho de que este corto animado no contará con diálogos y que no fue impedimento para comprender su mensaje.

Sin embargo, es oportuno resaltar que la mayoría de los participantes que vieron el corto y decidieron participar en la encuesta, son mayores de edad.

3.3 Producto final

Como un resultado del proceso de diseño podemos destacar nuestro producto final, que en este caso sería el cortometraje 2D realizado con fin de analizar su recepción del público. El corto consta de una duración de 3 minutos con 14 segundos y fue publicado en las plataformas de TikTok y YouTube. Su desarrollo se llevó a cabo con las técnicas explicadas en el apartado de la producción.

4. Discusión.

4.1 Interpretación de los datos.

Los datos muestran que la mayoría de las personas creen que el crimen entre la juventud ecuatoriana ha ido en aumento de forma exponencial, concordando con lo mencionado con anterioridad en el marco teórico en cuanto al aumento de la criminalidad juvenil.

Así mismo una mayoría concuerda que una de las causas por las cuales los jóvenes se adentran en una vida criminal es por la falta de oportunidades o por necesidad más que por gusto, siendo la segunda mayoría la que opina, por otro lado, que esto se debe a la glorificación de este estilo de vida por parte de terceros.

Se destaca el hecho de que la mayoría de las personas sintieron tristeza y simpatía por la historia del protagonista, Isaac, demostrando la capacidad del corto a la hora de conectar sentimentalmente con la gente.

En cuanto a la efectividad del corto animado, de acuerdo con los datos recolectados con anterioridad, es seguro concluir que el corto cumplió con su cometido a la hora de ser una pieza

multimedia de concienciación sobre la criminalidad juvenil. Su índice de aceptación es bastante alto, siendo que la encuesta revela el nivel de respuesta ante el corto es bastante positivo.

4.2 Conexión con el marco teórico.

En este apartado se analizará las conexiones con el marco teórico y los resultados obtenidos, vinculándose con cada pregunta de la encuesta y sus respectivos resultados.

La pregunta uno plantea un aumento en la criminalidad infantil en los últimos años, a lo que la mayoría de encuestados concordaron que, en efecto, la tasa de criminalidad ha subido en gran medida. Tal y como lo postulan Calderón-Ocampo, J. A., & Maldonado-Ruíz (2024) en su base teórica, ellos determinaron que hay una relación entre la desigualdad económica, la pobreza y el desempleo con el auge del sicariato por encargo, se identificó que las zonas con mayores carencias de servicios básicos presentan altas tasas de actividad delictiva.

La pregunta dos plantea que la animación es un medio por el cual se pueden tratar temas complejos. Esta pregunta obtuvo respuestas mayormente positivas, con más de la mitad de los encuestados concordando, esto se relaciona directamente con la postura de Rassam, J. (2025), en su postura afirma que, si bien la animación es mayormente usada como medio de entretenimiento, esta tiene un gran potencial como vehículo comunicativo a la hora de enseñar valores universales y fomentar un pensamiento crítico ante problemas sociales, políticos y ambientales.

La pregunta tres cuestiona que efecto emocional fue evocado en el espectador, la mayoría argumentó que se sentía triste y empático ante el protagonista del corto. En concreto nuestra intención era evocar sentimientos afines hacia el protagonista del corto, para entender sus motivaciones y acciones. Esto se relaciona con el estudio de Chen W et al. (2025), donde se

analizó los efectos de los cortos en videos de concientización sobre la vacunación, argumentando que, se demuestran que los videos narrativos cortos y animados que utilizan el humor y la analogía como técnicas narrativas redujeron significativamente la reticencia a vacunarse en comparación con el grupo que no los había visto. Si bien son emociones diferentes, al final se usó la misma táctica para evocarlos, la de presentar una narrativa por medio de un corto animado.

Las preguntas cuatro, cinco, seis y ocho, cuestionan si el corto refleja la realidad de la criminalidad infantil en el Ecuador, si es que si aproximación fue respetuosa, nuevamente teniendo un nivel de respuesta mayormente positivo, relacionándose con lo establecido por Lavine S. (2022) donde sus resultados revelaron la existencia de un total de cuatro procesos por los cuales el activismo puede promoverse en la animación y esas son, el desarrollo de un espíritu afín al mensaje que se quiere promover y el uso de técnicas de propaganda o polémica y la existencia de un ecosistema de estrategias de movilización. Su postura explica que retratar realidades polémicas por medios animados y su narrativa, ultimadamente provoca un acercamiento afín al espectador. En nuestro caso, el corto logró su cometido de conectar con el espectador al mostrarle una realidad plasmada en un medio animado.

La pregunta siete cuestiona la capacidad de entendimiento que el corto logra transmitir a pesar de su falta de dialogo. Las respuestas fueron mayoritariamente positivas, concordando que fue totalmente entendible a pesar de la falta de dialogo. Esto se relaciona con el estudio de Sabri, S., & Adiprabowo, V. D. (2022) donde argumentan que, la narrativa y el diálogo fomentan la comprensión de la historia. Sin embargo, esto difiere de las técnicas de narración visual, donde la presentación requiere lenguaje visual mediante expresiones faciales, gestos y lenguaje corporal,

además, el lenguaje simbólico en animación se utiliza para explicar información importante de la historia y comunicarla eficazmente al público.

La pregunta nueve plantea diversos motivos por los cuales un menor de edad pueda involucrarse en actos delictivos, las respuestas alineándose más a las opciones “Falta de oportunidades” y “Glorificación de este estilo de vida por parte de terceros”, ambas opciones se relacionan de forma directa con lo establecido por Crespo-Berti, L. A. (2024), el autor concluye que la estructuración de las redes criminales se aprovecha de jóvenes en situaciones vulnerables y con falta de apoyo familiar a la hora de reclutarlos, además se determinó que las autoridades mantienen un abordaje laxo ante esta problemática lo que contribuye a escenarios de extrema violencia. En pocas palabras, tanto el estudio como las respuestas mayoritarias de la pregunta concuerdan en los motivos mencionados por los que un menor de edad se adentra en la vida criminal.

Finalmente, la pregunta diez cuestiona si el corto presentado pudiera ser usado como una forma de concientizar a las personas y jóvenes del Ecuador, teniendo una tasa de respuesta positiva mayoritaria, con más del 90% concordando que el corto puede ser usado como forma de concientización. Nuevamente esto se relaciona con lo establecido por Vandormael A, et al (2021) donde argumentan que los resultados que los tres grupos del ensayo, el promedio de respuestas positivas fue de casi 17 de 18 ítems, una tasa de respuesta positiva de aproximadamente el 94 % hacia videos animados de concientización, en este caso tratándose de videos preventivos sobre la COVID-19. También se observaron niveles de conocimiento moderados a altos sobre las medidas de prevención de la COVID-19. Si bien la problemática en ambos casos fue distinta, en ambos se usaron videos animados para hablar de dicha problemática, y en ambos casos se concluyó que, en efecto los videos animados son excelente medio de concientización.

4.3 Limitaciones del estudio.

En nuestro caso la limitante más grande fue la falta de un medio de difusión grande para tener la capacidad de llegar a un mayor público, al no tener los medios de difusión más amplios, por lo que tuvimos que trabajar con un público relativamente limitado, sobre todo en el rango de edad.

4.4 Implicaciones del estudio.

El estudio concluyó que en efecto la tasa de criminalidad infantil en el Ecuador y la ciudad de Cuenca ha aumentado, pero que, a pesar de ello, la animación 2D, con la correcta narrativa, es un poderoso medio para difundir un mensaje de concientización al respecto. Esto implica la posible existencia de nuevas campañas de concientización con la intención de prevenir esta problemática, y provocar un descenso en la tasa de criminalidad infantil por este mismo medio, y que pudiera alcanzar todo su potencial de tener la narrativa correcta y mucha más difusión para llegar a un público más grande.

4.5 Futuras líneas de investigación.

Por ahora la posibilidad más grande de continuar el estudio sería someter al corto a la opinión de una audiencia mucho más amplia y registrar la tasa de aceptación y opinión con respecto a este. Así mismo relacionado con el anterior punto, sería adecuado el poder registrar su impacto a largo plazo para ver la efectividad a la hora de prevenir la delincuencia juvenil.

Finalmente se debe agregar que se podría actualizar el corto, haciendo una versión con un apartado técnico mejorado, y así poder conectar con un público más amplio al poseer mejor calidad que la que originalmente poseía.

5. Conclusión.

Para concluir, el objetivo de este estudio era el desarrollar un corto animado 2D el cual retratará de forma acertada los motivos por los cuales un menor de edad se adentra en una vida criminal y que el público conectará con el mensaje propuesto en el cortometraje. Como resultado del estudio podemos decir que el corto metraje logró tanto el conectar con el público, como el de retratar la realidad de los menores de edad que se adentraron en una vida criminal.

La aceptación del corto se posiciona con más de un 90%, como lo demuestra la pregunta diez, demostrando que esta pieza audiovisual tiene el potencial de sensibilizar a las personas de cuenca sobre esta problemática.

La animación 2D tiene un enorme potencial para ser un vehículo en el cual se pueda enviar un mensaje a la sociedad y generar un cambio, sin embargo, para lograr esto se debe desarrollar la narrativa correcta, para que así, a la hora de estar en el ojo público, la pieza audiovisual sea capaz de conectar con la sociedad a la cual se está dirigiendo.

6. Referencias.

Paredes Cacierra , J. O., Maldonado Fajardo, E. C., Guerrero Ramón, A. R., & Méndez Muñoz, D. M. (2023). Características Del Aumento De Actos Criminales En La Ciudad De Cuenca En El Periodo 2021-2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3676-3687. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6433

Hidalgo-Heredia, C. I., Isea-Argüelles, J. J., & Infante-Miranda, M. E. (2024). Factores que inciden en el alistamiento de menores en bandas delictivas del Ecuador [Factors influencing the enlistment of minors in criminal gangs in Ecuador]. *Verdad Y Derecho. Revista Arbitrada De*

Ciencias Jurídicas Y Sociales, 3(especial 3 UNIANDES), 61-67. <https://doi.org/10.62574/vwcf7k58>

Huilcapi Carrillo, G. D. (2024). Los determinantes socioeconómicos de la delincuencia. Un estudio para Ecuador (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13135>

Baquerizo Balladares, N. M. (2025). Sicariato juvenil en Ecuador. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(1), 745–764. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(1\).enero.2025.745-764](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(1).enero.2025.745-764)

Santacecilia, M. (2025, 30 mayo). Ecuador acorralado por la violencia: las opciones de Noboa. *dw.com*. <https://www.dw.com/es/ecuador-acorralado-por-la-violencia-las-opciones-de-noboa/a-72705932>

Luis, D. M. J., & Del Profes En ESO Bachillerato FP y Eli, M. U. E. F. (2022). *La animación como medio de expresión*. Universidad de la Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/31801>

Crespo-Berti, Luis Andrés. (2024). Adolescentes infractores inmersos en las bandas criminales en el Ecuador. *Iustitia Socialis. Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas y Criminalísticas*, 9(16), 18-33. Epub 25 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.35381/racji.v8i16.3149>

Caleb, S. o. G., Zulay, T. P. N., & Campuzano, J. C. D. (2022). Economía del Crimen: Un análisis de la relación entre la criminalidad y la actividad económica del Ecuador. <https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53458>

Calderón-Ocampo, J. A., & Maldonado-Ruíz, L. M. (2024). Factores socioculturales y económicos que contribuyen al surgimiento del sicariato en Ecuador: Un análisis comparativo. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 7(14 Ed. esp.), 2-14. Recuperado a partir de <https://www.reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/358>

Lavine, Seymour (2023). Emancipation through animation: a model of activism using animated film. Loughborough University. Thesis. <https://doi.org/10.26174/thesis.lboro.23553018.v1>

Rodríguez-Castillo, T. M., & Paredes-Fuertes, F. E. (2025). El juzgamiento de adolescentes infractores por el delito de sicariato en el sistema de justicia ecuatoriano: análisis jurídico de los límites y alcances de la justicia penal juvenil. *Sociedad & Tecnología*, 8(S3), 803–819. <https://doi.org/10.51247/st.v8iS3.24>

Crime in Ecuador: State strategies for reducing violence and preventing crime. (2025). *Revista Universidad De Guayaquil*, 139(2), 106-124. <https://doi.org/10.53591/rug.v139i2.1903>

Zambrano Moya, D. L. (2025). El impacto de las Políticas de Prevención del delito en la Seguridad Ciudadana en Ecuador. *Revista Jurídica Crítica Y Derecho*, 6(10), 1–11. <https://doi.org/10.29166/cyd.v6i10.7614>

Sabri, S., & Adiprabowo, V. D. (2022, November). Nonverbal communication through visual storytelling of leaving home animated films. In *Proceedings of International Conference on Communication Science* (Vol. 2, No. 1, pp. 181-186). <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/iccs/article/view/99>

Chen, W., Jiao, L., Chen, Q., Zheng, Z., Geldsetzer, P., Greuel, M., Gates, J., Zhao, J., Bärnighausen, T., Adam, M., Chen, S., & Wang, C. (2025). Effects of Scalable, Wordless, Short, Animated Storytelling Videos on Flu Vaccine Hesitancy in China: Nationwide, Single-Blind, Parallel-Group, Randomized Controlled Trial. *Journal Of Medical Internet Research*, 27, e66758. <https://doi.org/10.2196/66758>

Vandormael, A., Adam, M., Greuel, M., Gates, J., Favaretti, C., Hachaturyan, V., & Bärnighausen, T. (2021). The Effect of a Wordless, Animated, Social Media Video Intervention on COVID-19 Prevention: Online Randomized Controlled Trial. *JMIR Public Health And Surveillance*, 7(7), e29060. <https://doi.org/10.2196/29060>

Rassam, J. (2025). La animacion digital como medio de comunicacion social. *Janetteh Rassam*.

Noboa-Larrea, G. E., Ruiz-Abril, K., Pazmiño-Arregui, M., & Vela-Merino, V. (2019). El sicariato un inconveniente social que aqueja a los adolescentes en el Ecuador. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 18(1), 48-57

7. Anexos

Enlaces al corto publicado en YouTube y TikTok

<https://www.youtube.com/watch?v=PMTe4cjFwpE>

<https://vm.tiktok.com/ZMD6TGDg7/>

Ultima versión del corto con audio corregido

<https://youtu.be/JRKOrFisVLk>

