



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**"NO TENGO HAMBRE, TENGO ANSIEDAD": PROYECTO MULTIMEDIA
SOBRE LA SALUD MENTAL EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE QUITO**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciatura en Diseño Multimedia

AUTOR: SANTIAGO ISRAEL ZAMBRANO
PEREIRA Y DAILA ANAHÍ RODRÍGUEZ FLORES

TUTOR: MARIO ESTEBAN PLAZA
TRUJILLO

Quito-Ecuador

2026

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Santiago Israel Zambrano Pereira con documento de identificación N° 1726001256 y Daila Anahí Rodríguez Flores con documento de identificación N° 1751342666; manifestamos que:

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

Quito, 19 de enero del año 2026

Atentamente,



Santiago Israel Zambrano Pereira

1726001256



Daila Anahí Rodríguez Flores

171342666

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

Nosotros, Santiago Israel Zambrano Pereira con documento de identificación N° 1726001256 y Daila Anahí Rodríguez Flores con documento de identificación N° 1751342666, 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: "No tengo hambre, tengo ansiedad": Proyecto Multimedia sobre la salud mental en jóvenes de la ciudad de Quito", el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura 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 que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 19 de enero del año 2026

Atentamente



Santiago Israel Zambrano Pereira

1726001256



Daila Anahí Rodríguez Flores

171342666

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mario Esteban Plaza Trujillo con documento de identificación N° 0103203626, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: "No tengo hambre, tengo ansiedad": Proyecto Multimedia sobre la salud mental en jóvenes de la ciudad de Quito”, realizado por Santiago Israel Zambrano Pereira con documento de identificación N° 1726001256 y Daila Anahí Rodríguez Flores con documento de identificación N° 1751342666, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 26 de enero del año 2026

Atentamente,



Mario Esteban Plaza Trujillo

010320362

DEDICATORIA

Yo, Santiago Israel Zambrano Pereira, dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por bendecir a mis padres para que me puedan dar la educación y también por acompañarme en cada etapa de este proceso, por darme fortaleza en los momentos de dificultad y recordarme que incluso en esos momentos siempre existirá un propósito y una oportunidad para crecer.

A mis padres y a mi familia, por ser mi apoyo constante y siempre brindarme su paciencia y su confianza incondicional. Creo que nada de esto podría ser posible sin ustedes, gracias por ser mi sostén diario, por creer en mí incluso cuando yo dudaba y por enseñarme, con su ejemplo, el valor del esfuerzo, la perseverancia y la fe. Este logro también es de ustedes.

A mis mejores amigos, Daila, Nicolás y Mateo por siempre estar ahí, por sus palabras de ánimo y por todos esos momentos especiales que compartimos que hicieron más llevadero todo este camino. Su presencia y apoyo fueron fundamentales para seguir adelante.

Finalmente, como no, de manera especial, a mi perrito Hancock, mi fiel compañero de desvelos, por acompañarme en cada noche larga de trabajo y estudio, por recordarme con su presencia que siempre estará ahí para mí sin importar el qué, y por brindarme esa calma que tanto necesitaba en los momentos de cansancio.

Yo, Daila Anahí Rodríguez Flores, dedico este trabajo de titulación con todo amor a mi familia, quienes han sido mi refugio más seguro. De manera muy especial, a mis padres: gracias por ser mi apoyo incondicional, pero, sobre todo, por no soltarme la mano en mi peor momento. No tengo palabras suficientes para agradecerles por preocuparse por mí y por ayudarme a salir adelante cuando todo se sentía cuesta arriba; su amor y ayuda, cada uno a su forma, ha sido el motorcito que me permitió no rendirme.

A mi mami ave, que siempre está presente en mi vida y en mi corazón. A mi tía favorita,

gracias por saber entenderme de verdad, por motivarme con tanto cariño y por estar ahí con el consejo justo que necesitaba oír en mis días más grises. A mis ñañitos, que son mi alegría: a mi ñaña, por ser mi fiel cómplice tanto en las risas como en las lágrimas, y a mi ñaño, por sus ocurrencias y por esa capacidad única de hacerme reír. Los quiero con todo mi corazón. También a mis primos, a quienes extraño muchísimo y siempre llevo conmigo.

Finalmente, a mis amiguitos: Santiago Zambrano, Nicolás Aguirre y Mateo Aguilar. Gracias por estar ahí para mí en absolutamente todo, cada uno a su manera, en las buenas y las malas. Gracias por no alejarse, por preocuparse por mí y por regalarme tantas risas y momentos que me llenaron de vida. Tenerlos a mi lado ha hecho este camino muchísimo más ligero y bonito.

Cada una de estas personas tiene un lugar sagrado en mi corazón. Gracias por estar conmigo, por ser mi fuerza y por caminar a mi lado. Ustedes son mi camino y siempre van a ser mi camino.

AGRADECIMIENTOS

Yo, Santiago Israel Zambrano Pereira, agradezco, en primer lugar, a Dios, por brindarme la fortaleza, la claridad y la constancia necesarias para culminar este proceso académico.

Expreso también mi sincero agradecimiento a mis padres y a toda mi familia, por todo el apoyo incondicional que me brindaron, por su comprensión y por el aliento constante que me dieron durante toda mi formación académica. Su confianza, paciencia y acompañamiento fueron pilares fundamentales para alcanzar este objetivo. Agradezco a mi hermano Deivi que siempre estuvo ahí, hincándose para seguir adelante, para alcanzar mis metas y cumplir mis sueños, porque a pesar de que su carrera es mucho más demandante que la mía, siempre estuvo predispuesto para apoyarme, muchas gracias.

Agradezco a los docentes de la carrera y, de manera especial, a quienes aportaron con su orientación académica, observaciones y retroalimentación durante el desarrollo de este trabajo de titulación. Sus conocimientos y exigencia contribuyeron significativamente a fortalecer el enfoque y la calidad del proyecto.

Asimismo, agradezco a mis amigos y compañeros, por el apoyo emocional, las palabras de ánimo y el intercambio de ideas que hicieron más llevadero este proceso. En especial a Daila, Nicolás y Mateo, mis mejores amigos, creo que sin ellos hubiera pasado muchas noches solo y con dudas, ellos siempre estuvieron ahí para apoyarme y aconsejarme, aunque sea molestándome, siempre se preocuparon por mí, por todos esos memorables momentos que vivimos a lo largo de la carrera, mil gracias por estar ahí y acompañarme, vivimos las mismas angustias, los mismos trabajos exigentes, los mismos plazos de entrega irreales, creo que eso nos unió más, su compañía fue un impulso importante en los momentos más complicados.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte

de este camino y contribuyeron a la culminación de este camino.

Yo, Daila Anahí Rodríguez Flores, quiero expresar mi más profunda gratitud a mis padres y a toda mi familia por ser mi soporte incondicional; gracias por ser el refugio que siempre me impulsó a continuar. A mis amiguitos, gracias por cada momento compartido y por hacer que esta etapa fuera inolvidable; los llevo siempre en mi corazón.

A mis profesores, quienes con su paciencia y sabiduría me brindaron las herramientas necesarias para forjarme como profesional; gracias por cada lección que hoy veo reflejada en este proyecto. De manera especial, agradezco a mi tutor, Esteban Plaza, por su valiosa guía, por sus correcciones, y su paciencia al acompañarnos en el desarrollo de este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	1
Aproximación teórica.....	4
Diseño Multimedia	4
Jóvenes y salud mental.....	5
Animación híbrida.....	6
Proyecto interactivo.....	7
Metodología	9
Resultados	18
Conclusiones	29
Referencias	31
Anexos	36

Resumen

La ansiedad se ha convertido en una problemática crítica de salud mental entre los jóvenes de la ciudad de Quito en el contexto post-pandemia, exacerbada por factores sociales, económicos y la falta de canales de expresión adecuados.

Este trabajo de titulación realiza una propuesta desde el diseño multimedia, desarrollando un proyecto interactivo compuesto por un videoclip de animación híbrida y un sitio web, basados narrativa y rítmicamente en la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad” del artista Alan Sutton.

El objetivo principal es utilizar la técnica híbrida (integración de imagen real con elementos 2D y 3D), para visibilizar la sintomatología subjetiva de la ansiedad, transformando una experiencia interna en una narrativa visual empática. La metodología aplicada tuvo un enfoque mixto, integrando entrevistas a expertos en salud mental y producción audiovisual, así como grupos focales con el público objetivo para validar la pertinencia de los recursos simbólicos.

Finalmente, se obtuvo una herramienta audiovisual que no solo valida las emociones de los jóvenes y salud mental, sino que ofrece un espacio de contención y acceso a recursos de ayuda, demostrando cómo los medios digitales pueden trascender el entretenimiento para convertirse en agentes de transformación social y bienestar emocional.

Palabras clave: Diseño multimedia, Jóvenes y salud mental, Animación híbrida, Proyecto interactivo, No tengo hambre, tengo ansiedad.

Abstract

Anxiety has become a critical mental health issue among young people in Quito in the post-pandemic context, exacerbated by social and economic factors and a lack of adequate channels of expression.

This degree project presents a proposal from the perspective of multimedia design, developing an interactive project composed of a hybrid animation music video and a website, based narratively and rhythmically on the song "No tengo hambre, tengo ansiedad" by the artist Alan Sutton.

The main objective is to use the hybrid technique (integration of live-action footage with 2D and 3D elements) to visualize the subjective symptomatology of anxiety, transforming an internal experience into an empathetic visual narrative. The methodology applied utilized a mixed approach, integrating interviews with mental health and audiovisual production experts, as well as focus groups with the target audience to validate the relevance of the symbolic resources.

Finally, the result was an audiovisual tool that not only validates youth emotions and mental health but also offers a space for support and access to help resources, demonstrating how digital media can transcend entertainment to become agents of social transformation and emotional well-being.

Keywords: Multimedia design, Youth and mental health, Hybrid animation, Interactive project, I'm not hungry I have anxiety.

INTRODUCCIÓN

La ansiedad se ha convertido en uno de los principales problemas de salud mental entre los jóvenes de Quito en el contexto posterior a la pandemia de COVID-19, siendo reconocida globalmente como un trastorno que requiere atención prioritaria (Organización Mundial de la Salud, 2019). Según la Organización Panamericana de la Salud (2022), la prevalencia mundial de ansiedad y depresión aumentó un 25% durante el primer año de la pandemia, reflejando el impacto psicológico del confinamiento, el aislamiento y la incertidumbre global. En Ecuador, este fenómeno fue aún más evidente: entre enero y julio de 2020 se registraron aproximadamente 392 mil atenciones psicológicas, cifra que ascendió a cerca de 619 mil en el mismo periodo de 2023, lo que representa un incremento acumulado del 58% en cuatro años (Machado, 2023).

Los adolescentes y jóvenes universitarios se encuentran entre los grupos más vulnerables frente a este trastorno. Durante el confinamiento, más del 65 % de los adolescentes ecuatorianos manifestó haber experimentado ansiedad (Gavilanes Bayas et al., 2023), mientras que una investigación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador reveló que el 20 % de los estudiantes de primer año presenta síntomas ansiosos y el 25 % síntomas depresivos (Ramírez, 2026). En Quito, la Encuesta Distrital de Salud Mental indicó que uno de cada cuatro habitantes considera tener algún problema de salud mental, siendo la ansiedad uno de los más comunes (EFE, 2024). Estos datos reflejan una crisis de bienestar emocional juvenil que se ha acentuado en el contexto post-pandemia.

La coyuntura actual de la capital ecuatoriana agrava esta situación. Factores como la inseguridad ciudadana, el desempleo juvenil, la carestía de la vida y la falta de oportunidades de desarrollo personal alimentan el malestar emocional de los jóvenes, actuando así como determinantes sociales que exacerban la ansiedad (Expósito-Duque et al., 2024). En Quito, la Primera Encuesta Distrital de Salud Mental evidenció que el 24,7 % de la población considera

tener algún problema de salud mental, y que el 43,9 % ha sido víctima de robo a mano armada, identificándose la inseguridad como uno de los principales factores de estrés en la población (Quito Informa, 2024). A ello se suma la incertidumbre económica: alrededor del 40% de los jóvenes entre 15 y 24 años no logra acceder a un empleo formal (El Universo, 2024), lo que provoca frustración, estrés financiero y sensación de inestabilidad. Asimismo, las presiones académicas, la precariedad laboral y la falta de espacios recreativos o culturales profundizan la sensación de ansiedad, desmotivación y desesperanza en esta población.

Ante el incremento sostenido de los casos, Ecuador ha comenzado a reconocer la salud mental como un tema prioritario dentro del sistema público. La Ley Orgánica de Salud Mental (2024) y la Política Nacional de Salud Mental 2024–2030 impulsadas por el Ministerio de Salud Pública marcan un avance en la atención de los trastornos psicológicos. En 2023, el país contaba con más de 550 servicios de salud mental ambulatorios y cerca de un millón de atenciones, siendo la ansiedad y el estrés los motivos más frecuentes de consulta (Ministerio de Salud Pública [MSP], 2024). A nivel local, el Municipio de Quito implementó un programa de teleasistencia psicológica y el Plan Metropolitano de Salud Mental 2025–2028, dirigido especialmente a jóvenes y adolescentes. Sin embargo, el estigma social y la falta de información continúan limitando el acceso a una atención oportuna y adecuada.

En este contexto, se vuelve urgente generar estrategias de sensibilización que visibilicen la ansiedad juvenil y promuevan la empatía social hacia quienes la experimentan. El diseño multimedia, a través de técnicas como la animación híbrida, puede desempeñar un papel significativo en esta tarea, al traducir experiencias emocionales complejas en narrativas visuales que conectan con el público. Por medio de este recurso audiovisual y expresivo, es posible representar la ansiedad no solo como un trastorno clínico, sino como una vivencia humana que merece comprensión, acompañamiento y apoyo desde la comunicación visual y la educación emocional, entendiendo el arte como una herramienta clave de intervención para el

desarrollo personal (Covarrubias, 2006).

Para el desarrollo del presente proyecto multimedial, se planteó un objetivo general el cual recae en realizar un proyecto multimedia compuesto por un videoclip animado y un sitio web con video interactivo en base a la narrativa de la canción “no tengo hambre, tengo ansiedad” de Alan Sutton y las criaturitas de la ansiedad, como recurso de apoyo para jóvenes de la ciudad de Quito que padecen de esta enfermedad mental. Además, se trabajaron tres objetivos específicos para resaltar dicha investigación: indagar sobre campañas de publicidad social realizadas en la ciudad de Quito sobre trastornos mentales; planificar una estructura narrativa y simbólica que permita el desarrollo del proyecto multimedia a nivel de videoclip y sitio web con videoclip animado bajo la técnica de animación híbrida, así como también el componente de un juego en donde el internauta va a interactuar con el contenido del mismo, para ser participe de los contenidos preparados para este proyecto multimedia; y finalmente, desarrollar los procesos de animación e interacción de los módulos del proyecto, así como el conjunto de piezas promocionales en el espacio público para la difusión masiva del proyecto entre la población joven de la ciudad.

A partir de esta interrogante, los objetivos del proyecto se centran en representar la experiencia emocional de la ansiedad mediante recursos audiovisuales, aplicar técnicas híbridas para su interpretación y evaluar su nivel de aceptación hacia el público objetivo del proyecto multimedia. Cada objetivo está orientado a desarrollar una propuesta multimedia que interprete visualmente la narrativa musical, facilitando así un vínculo emocional profundo con el espectador.

Desde la perspectiva del diseño multimedia, este trabajo integra recursos visuales, sonoros y narrativos para consolidar una propuesta audiovisual que es, a la vez, coherente y ejecutable. De esta manera, el proyecto evidencia la capacidad de la disciplina para transformar la técnica en una herramienta de expresividad propia con un alto impacto social y emocional.

La realización de este proyecto se justifica por su valor persuasivo, emocional y social, asimismo en el ámbito del diseño multimedia se propone innovar abordando la salud mental mediante recursos artísticos de alto impacto y de un mensaje accesible. En el aspecto emocional, el proyecto busca generar empatía y reflexión, facilitando la comprensión y canalización de esa ansiedad que comparten muchos jóvenes, validando la creación artística como un medio efectivo para la gestión de estas emociones (Moreno Hernández, 2022). A nivel social, contribuye a visibilizar la salud mental en Ecuador y a desestigmatizar los trastornos de ansiedad, valiéndose de una narrativa audiovisual que invita al diálogo y al entendimiento.

En conjunto, este proyecto integrador conecta el diseño multimedia con la conciencia sobre la salud mental, evidenciando el potencial de la animación híbrida y los recursos digitales como herramientas poderosas para generar un impacto positivo en la sociedad.

Aproximación teórica

Diseño multimedia

El diseño multimedia no apareció como un fenómeno aislado, sino que surgió como la evolución natural de la comunicación gráfica que se ajustó a la nueva era de la información. Podemos decir que los antecedentes del diseño multimedia aparecen en la combinación de texto e imagen tanto del diseño editorial, diseño industrial, diseño gráfico, diseño de imagen y sonido, así como también en la narrativa audiovisual del cine. Este mismo se consolidó como una expansión del diseño gráfico en donde el soporte final de las piezas maestras, dejaron de aterrizar únicamente en el soporte impreso, sino en varios soportes: televisión, internet, cine, radio, etc. A diferencia del diseño tradicional estático, el diseño multimedia se fundamenta en la convergencia; es el punto de encuentro donde la programación, el diseño gráfico, el sonido y la narrativa dejan de ser entidades separadas para fusionarse en una sola composición de imagen, sonido e interacción. Esta disciplina demuestra su capacidad para romper la linealidad

de la información. Según (“¿Qué es el Diseño Multimedia?”, 2025), el diseño multimedia crea contenidos que juntan texto, imagen, audio, animación y video, añadiendo así la interactividad. El diseño multimedia apoya la interactividad, esta hace que el espectador deje de observar y pase a ser un usuario que navega, decide y prueba el contenido a su ritmo. El contenido aparece en los formatos respondiendo a las acciones del usuario. La convergencia entre el diseño social y el multimedia ha abierto la puerta a propuestas innovadoras, permitiendo que la tecnología deje de ser un fin meramente estético o comercial para convertirse en un medio de sensibilización humana. En este sentido, Chiriboga Pastor (2024) sostiene que esta disciplina, no solo tiene la capacidad de captar la atención del usuario, sino que logra construir experiencias inmersivas vitales para facilitar la comprensión de temas abstractos o complejos.

No se trata únicamente de "adornar" un mensaje, sino de utilizar la multisensorialidad para generar un impacto cognitivo y emocional más profundo. Bajo esta premisa, en este trabajo de titulación el diseño multimedia es el canal adecuado y necesario para hablar de una realidad interna y a veces invisible: la ansiedad juvenil. El proyecto transforma los síntomas de la ansiedad, que a veces son difíciles de expresar, en una experiencia que se puede sentir. La técnica de animación híbrida (imagen y sonido) representa un relato. La técnica también conecta con la empatía y motiva la reflexión. El diseño de hoy tiene la responsabilidad ética de atender la salud mental. El diseño articula idea, concepto, técnica y representación para gestar piezas que, al cautivar al individuo, logran sensibilizarlo eficazmente hacia el tema expuesto.

Jóvenes y salud mental

En la coyuntura actual, la salud mental ha escalado posiciones hasta convertirse en una prioridad sanitaria global, afectando con particular intensidad a la población adolescente. Autores como Castro Bohórquez (2019) y Castro-Jalca et al. (2023) coinciden en señalar la alarmante prevalencia de cuadros de ansiedad y depresión, exacerbados por detonantes de

riesgo que van desde la violencia intrafamiliar y conflictos sociales hasta el consumo de sustancias.

Al aterrizar esta problemática en el contexto ecuatoriano, se evidencia que la sintomatología ansiosa y depresiva no es inocua; al contrario, deteriora significativamente el rendimiento académico y la estabilidad emocional de los jóvenes Castro-Jalca et al. (2023). Ante este panorama, resulta imperativo diseñar estrategias comunicacionales que no solo visibilicen estos trastornos, sino que desestigmaticen la búsqueda de ayuda profesional y cultiven una empatía genuina hacia el sufrimiento psicológico en la juventud quiteña.

Específicamente en el Distrito Metropolitano de Quito, investigaciones recientes como la de Panchi Burgasi (2024) confirman que existe una correlación directa entre el entorno social cotidiano y el deterioro de la calidad de vida adolescente. Factores estresores como la exigencia educativa, la incertidumbre social y la insuficiencia de soporte institucional alimentan un malestar creciente, lo que justifica la urgencia de intervenciones desde la comunicación visual que ofrezcan sensibilización y acompañamiento.

Animación híbrida

Aunque nació ligada al entretenimiento infantil, la animación ha madurado hasta convertirse en una técnica de representación clave para el público adulto. Un gran ejemplo es la técnica híbrida, que surge del deseo de ir más allá de lo que vemos en la realidad, aprovechando la función narrativa que ofrece la fusión de técnicas 2D y 3D (Castro & Zúñiga, 2021). Al combinar la 'materialidad' de la imagen real con la flexibilidad de lo digital, se construye una estética única, capaz de representar temas complejos y contrastes visuales con mucha más fuerza, consolidándose como un recurso gráfico potente para el relato de historias (Ipina, 2017).

Dentro de este contexto, las expresiones artísticas surgen como herramientas poderosas

para representar la salud mental de forma simbólica y accesible. La animación híbrida ofrece un lenguaje idóneo para exteriorizar emociones internas como la ansiedad, ya que permite mostrar metafóricamente los pensamientos y sensaciones que acompañan al sujeto. Mientras la imagen real ancla al espectador en un entorno físico reconocible, los elementos animados irrumpen para manifestar lo invisible: el miedo, la taquicardia o la confusión. Este recurso ha demostrado su potencial para visibilizar la experiencia subjetiva del malestar psicológico, generando empatía y comprensión social (Loiti Rodríguez, 2023). Así, la representación visual y gráfica favorece la conexión emocional entre el espectador y el protagonista del relato, permitiendo que la audiencia "vea" lo que la persona con ansiedad "siente".

Proyecto interactivo, No tengo hambre, tengo ansiedad

La interactividad en los medios digitales ha transformado el rol del espectador, quien deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un usuario con capacidad de agencia dentro del relato. El proyecto propuesto utiliza estos recursos en un formato que busca involucrar activamente a una audiencia de nicho, dentro del entorno digital. Mediante un sitio web con un videoclip animado, se plantea una experiencia participativa donde los jóvenes puedan explorar emociones y acceder a información de apoyo. Este enfoque, basado en el aprendizaje vivencial, pretende transformar la relación entre el usuario y el contenido, convirtiendo la observación en reflexión y acción consciente frente a la ansiedad.

El eje narrativo y rítmico del proyecto se inspira en la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad”, del artista Alan Sutton (Sutton & las Criaturitas de la Ansiedad, 2025). La música, reconocida científicamente por su capacidad para modular estados de ánimo y facilitar la catarsis emocional (Sachs et al., 2015), actúa aquí como el hilo conductor. La letra de Sutton retrata con honestidad descarnada la vivencia cotidiana de la ansiedad, aspecto que ha sido objeto de análisis profundo por parte del canal Desansiedad, donde se destaca cómo la obra logra validar la sintomatología física y psicológica del trastorno para proponer una

transformación personal (Desansiedad, 2022).

A través de metáforas visuales y auditivas, sirve como punto de partida para la construcción de un relato audiovisual donde la ansiedad se personifica. De este modo, la obra musical se transforma en un vehículo educativo y emocional que invita al público a reconocer, aceptar y afrontar sus propias emociones, integrando el diseño multimedia, la psicología y el arte en un mismo discurso de sanación social, demostrando la efectividad de los recursos creativos para disminuir niveles de ansiedad (Yáñez Orbea, 2018).

METODOLOGÍA

El proyecto de titulación definido con el siguiente tema: "No tengo hambre, tengo ansiedad": Proyecto multimedia sobre la salud mental en jóvenes de la ciudad de Quito; se enmarca dentro de la línea de investigación de computación gráfica y técnicas de interacción. Esta línea abarca el estudio, aplicación y experimentación de recursos visuales y tecnológicos orientados al desarrollo de productos interactivos y audiovisuales, en los que convergen la creatividad artística y la innovación técnica para comunicar mensajes de alto impacto emocional y social.

Dentro de esta línea de investigación, el presente proyecto se sitúa en la subcategoría de gráficos 3D e interactividad, dado que su objetivo principal es la representación de la experiencia emocional interna de la ansiedad mediante el diseño multimedia. Esto se logra, a través de la aplicación de técnicas de animación híbrida, que integra recursos 2D y 3D para "hacer visible lo invisible" y plasmar la lucha subjetiva del personaje, junto con la implementación de un sitio web con un video interactivo. Estos componentes buscan ir más allá de la mera visualización, creando un recurso que fomente la participación activa, establezca una conexión empática profunda con el público joven de Quito y consolide la conciencia sobre la salud mental.

A partir de ello, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto narrativo y emocional de la animación híbrida, a partir de la canción "No tengo hambre, tengo ansiedad", en la percepción y apertura al diálogo sobre la ansiedad en los jóvenes de Quito?

Enfoque metodológico

El enfoque metodológico será mixto, integrando técnicas cualitativas y cuantitativas. Desde lo cualitativo, se aplicó entrevistas a psicólogos locales y especialistas en salud mental para comprender los efectos emocionales de la ansiedad en jóvenes quiteños y cómo pueden representarse simbólicamente. De igual forma, se realizó entrevistas a ilustradores, productores

y cantantes para así poder realizar un análisis de contenido de la letra de la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad”, identificando símbolos, metáforas y emociones que sirvan de base para la construcción visual del cortometraje animado.

Asimismo, se desarrolló un grupo focal conformado por jóvenes quiteños pertenecientes al público objetivo, con el propósito de explorar su percepción y respuesta emocional ante la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad”, antes de la creación y visualización de la animación. Este espacio permitió comprender cómo los jóvenes interpretan la letra, el tono y el mensaje de la canción, así como las emociones y experiencias personales que despierta en ellos. Los resultados obtenidos sirvieron como referencia para orientar el desarrollo narrativo y visual del proyecto, asegurando que el mismo refleje de manera fiel las sensibilidades y significados que la canción evoca en su audiencia.

Finalmente, se aplicó una encuesta de validación a un grupo de espectadores seleccionados dentro del público meta. Este proceso permitirá evaluar la comprensión del mensaje, el nivel de identificación emocional y la percepción general del cortometraje.

A partir de los resultados obtenidos, se realizará un análisis crítico de la recepción del público, con el fin de detectar posibles inconsistencias o aspectos susceptibles de mejora en la narrativa, el ritmo visual o la integración técnica de los elementos 2D, 3D e imagen real.

De esta manera, la validación no solo sirvió como herramienta de medición del impacto comunicacional y emocional, sino también como mecanismo de retroalimentación para corregir y optimizar el producto final, asegurando que la animación híbrida cumpla plenamente su propósito de visibilizar la ansiedad y generar una experiencia catártica en la audiencia, entendida esta como un proceso clave de liberación emocional (Benítez Burgada, 2022).

El proceso de creación se enmarca dentro de una lógica de investigación-acción, en la cual la obra audiovisual no solo es el producto final, sino también un medio de exploración, reflexión y visibilización del tema de la ansiedad.

Resultados del enfoque metodológico

Entrevistas

En primera instancia, la investigación contó con el aporte de la psicóloga y psicoterapeuta Eliana Cevallos, quien cuenta con 32 años de experiencia tratando la ansiedad y depresión en jóvenes, trabajando tanto en Quito (Ecuador) como en Suiza. La especialista señaló que, tras la pandemia, los problemas de ansiedad aumentaron notablemente, superando a la depresión, sobre todo en los jóvenes. Explicó que, en el caso de Quito, esto se debe a factores del entorno como el exceso de estímulos digitales, la presión por tener éxito rápido, la incertidumbre laboral y económica, y una baja en el pensamiento crítico.

Respecto a la canción elegida, confirmó que es adecuada porque su título y letra conectan de verdad con lo que se siente en el cuerpo al tener ansiedad. Detalló que esta se manifiesta físicamente con taquicardia, hiperventilación, nudo en la garganta y tensión muscular; además de señales visibles como ojeras por no dormir bien y cambios fuertes en el apetito, donde la mayoría deja de comer. También mencionó que los síntomas varían según el género; por ejemplo, en las mujeres la ansiedad puede notarse de una forma más "gritona" o irascible.

Respecto al videoclip animado, validó la utilización de distorsiones visuales para exteriorizar las sensaciones internas, haciendo visible lo subjetivo. En cuanto al protagonista, recomendó definir claramente su género, ya sea hombre o como mujer, para fortalecer la identificación con la audiencia.

Recalcó que el cierre de la historia es fundamental desde la ética: no hay que mostrar un final idealizado, sino una salida real, como buscar ayuda profesional. Finalmente, en relación con el sitio web, desaconsejó el uso de música ambiental o ruido blanco por considerarlo un elemento molesto; por el contrario, valoró positivamente la inclusión de testimonios reales y el juego de autoevaluación, siempre aclarando que no constituyen un

diagnóstico clínico. Aconsejó incluir tests psicológicos serios y de libre uso, y para la línea de ayuda, sugirió incorporar específicamente el contacto del "Teléfono de la Esperanza" y el Centro Psicológico de la Universidad Politécnica Salesiana.

Finalmente, establece que la tasa de ansiedad es mayor en las mujeres, especialmente durante la adolescencia. Esta prevalencia global responde, en parte, a factores biológicos como los cambios endocrinos y hormonales que pueden facilitar estados de estrés y depresión. Asimismo, influye una tendencia a la rumiación y a procesos de introspección reflexiva que pueden derivar en una mayor angustia e interiorización del miedo.

Adicionalmente, las expectativas culturales y los roles de género imponen presiones sociales, situaciones de acoso y discriminación vulneran la estabilidad emocional femenina. Específicamente en Ecuador, factores como la inseguridad, la exigencia académica y las presiones sociales vinculadas a la pareja actúan como detonantes. Si bien los hombres también padecen ansiedad, suelen expresarla de formas distintas, mientras que en la mujer predomina una respuesta emocional mucho más interiorizada.

Por otro lado, se recogió el criterio técnico de David Jarrín, productor audiovisual y animador digital con 13 años de trayectoria. Expuso que, para construir al protagonista, es esencial identificar los patrones recurrentes en el público objetivo; en este sentido, sugirió el desarrollo un personaje andrógino, sustentado en la investigación previa con jóvenes y psicólogos. Respecto a la técnica, aconsejó mezclar estilos, así como el uso de la abstracción y metáforas visuales. Hizo especial énfasis en la psicología del color, aconsejando analizar a profundidad la saturación y el propósito de cada tono para comunicar emociones de manera efectiva.

Además, resaltó que la canción seleccionada es increíble, indicando que los golpes rítmicos o beats deben dictar los cambios de escena y cromática, intensificando el ritmo visual conforme se acerca al clímax. Sobre el desenlace, indicó que es importante dar un final de paz

o esperanzador para reforzar el mensaje. Sin embargo, advirtió que, si se usan cambios de luz bruscos o flashes durante los momentos intensos, se debe colocar una advertencia al inicio del video o en caso contrario mejor regularlos. Aconsejó usar programas como After Effects y Cinema 4D.

Para organizar el trabajo, estableció un proceso claro: iniciar con un cronograma real que incluya investigación y entrevistas, seguido del storyboard, una prueba de estilo visual para aprobación, luego el animatic y por último la ilustración y animación final. Aconsejó distribuir las escenas según la cantidad de elementos y personajes para calcular bien los tiempos. Para la campaña, propuso mostrar un "mini tráiler" en redes que lleve al sitio web y usar una imagen de tensión fuerte del videoclip, que llame la atención mediante texto, para la publicidad en la calle.

Sumándose a este análisis, Álvaro Bermeo, compositor, vocalista y líder de la banda Guardarraya, con 25 años de trayectoria, validó la propuesta destacando el rol de la música como una herramienta para canalizar emociones. Confirmó que el ritmo de la canción se relaciona con los latidos del corazón, lo que genera esa sensación física de ansiedad. Consideró que una canción así puede funcionar como un "lugar seguro" o de desahogo para los jóvenes. Para el videoclip animado, sugirió integrar los subtítulos dentro en lugar de usar un recuadro de lenguaje de señas, para no distraer la atención. Coincidió en que la animación híbrida es una técnica adecuada para atraer al público joven y recomendó enfocar la campaña específicamente en TikTok e Instagram, señalando que Facebook ya no es efectivo para llegar a este grupo.

Por su parte Andrés Pabón, máster en diseño gráfico, Andrés Pabón con 14 años de experiencia en ilustración, profundizó en la caracterización. Explicó que, dentro de un personaje, son vitales tanto el color como la silueta, ya que este debe tener la capacidad de transmitir y caracterizar las emociones por sí mismo; por esta razón, es necesario recurrir a arquetipos. Aconsejó no empezar dibujando directamente en el papel, sino primero investigar

y crear un "catálogo mental" buscando varias referencias previas para definir el estilo propio. Reafirmando lo expuesto por David Jarrín, sostuvo que el personaje debe responder a un arquetipo universal, posiblemente abstracto o figurativo, utilizando vestimenta que denote ocultamiento, como una capucha. Enfatizó que, para definir los rasgos de comportamiento psicológico, es fundamental apoyarse en la consulta con un profesional y, finalmente, que la validación del personaje la debe dar el grupo objetivo.

Con relación al estilo de animación, propuso una línea limpia, llamativa y dinámica, tipo "cómic moderno". Hizo hincapié en la teoría del color, planteando una paleta reducida de tonos azules y rojizos que interactúen con el personaje. Explicó que se debe jugar con los altibajos musicales, transitando de colores fríos, tales como grises o morados, hacia tonos cálidos para generar dinamismo y armonía en el mensaje. Pabón también aconsejó manipular la saturación del espacio con objetos en las escenas más aceleradas para transmitir visualmente la sensación de agobio y ansiedad.

Finalmente, el productor audiovisual Iván Gómez, respaldado por sus 18 años de experiencia, aportó una visión integral sobre la producción. Subrayó que es importante tener claro no solo el objetivo principal, sino también los objetivos secundarios del proyecto antes de ejecutarlo. Recalcando que el usuario actual es "celoso" y crítico, por lo que el creador debe "ponerse en sus zapatos" y cuidar la producción para no caer en el morbo, dado que la salud mental es un tema delicado. Fue enfático al señalar que la preproducción es la fase de "incubar ideas" y que es vital escribir todo antes de ejecutar, bajo la premisa de que "lo que se hace mal en preproducción, no se corrige en producción".

Asimismo, resaltó la necesidad de investigar sobre la historia del cine y empaparse del género viendo y analizando otros videoclips, para luego regirse estrictamente a un timeline y un cronograma bien realizado. A nivel narrativo, explicó que no solo importan el guion y los personajes, sino también el dominio de la paleta de colores y la cromática para transmitir el

mensaje correcto, así como el entorno y la escenografía (hasta lo más pequeño) para construir una atmósfera coherente; advirtió que en la animación no se debe colocar nada solo "porque se ve bonito", sino que cada elemento debe tener una justificación clara.

Analizó que la canción, al tener muchos cortes, seguir el latido del corazón y por los colores que emplea, transmite angustia, lo cual debe reflejarse en la imagen. Recomendó enfocar los esfuerzos principales en el videoclip, ya que este constituye la base del proyecto.

Respecto a la difusión, explicó que es difícil transmitir en festivales en Ecuador debido a la baja asistencia local, por lo que validó centrarse en redes sociales (TikTok, YouTube e Instagram), teniendo en cuenta que la dinámica de publicación es diferente en cada una. Aconsejó optimizar recursos limitando las secuencias 3D a 4 o 5 segundos debido a los tiempos de renderizado, y sugirió incluir "puntos de giro" para romper la monotonía. Para el lanzamiento, propuso crear una especie de tráiler y manejar una campaña de expectativa breve publicándose en tres días (con la expectativa de tres a una semana como máximo), publicando reels de 10 segundos en horarios matutinos y nocturnos, considerando la pauta publicitaria.

Para la campaña social, indicó que debe ser la última fase y contar con una imagen institucional clara (logo y slogan) y una "landing page" centralizadora. Concluyó indicando que el proyecto debe validarse con un focus group final y que el éxito radica en que el producto logre ayudar, aunque sea a una sola persona.

Grupo Focal

Bajo este contexto, se desarrolló un grupo focal el día 12 de diciembre del año 2025 a las 14 horas, a un grupo de 9 jóvenes de la ciudad de Quito de edades entre 19 a 23 años, que permitió un diálogo genuino sobre las percepciones juveniles de la ansiedad. Durante el encuentro, un 78% de los participantes lo definió como una lucha interna constante por controlar las emociones, mientras que el 22% restante lo asoció directamente a las presiones del entorno social y a la incertidumbre que genera el futuro. Al presentar a los jóvenes la

canción propuesta, un 67% de los presentes admitió haber experimentado una reacción física real, describiendo cómo su frecuencia cardíaca parecía sincronizarse con el ritmo acelerado de la canción. En contraste, un 22% se enfocó en la carga reflexiva de la letra, y un 11% manifestó que, aunque la melodía no los puso ansiosos, lograron conectar con el mensaje profundo que la canción buscaba transmitir.

La conexión con la lírica resultó ser total, ya que el 100% de los jóvenes levantó la mano para afirmar que dicha canción representa perfectamente la ansiedad. Al desglosar este sentimiento, el 44% se vio reflejado en los hábitos nerviosos como la onicofagia, mientras que un 33% describió el impulso casi instintivo de huir al sentirse agobiados por las multitudes. Un hallazgo crítico fue que el 23% de los participantes compartió historias personales sobre cómo el estrés universitario los ha llevado a lastimarse físicamente de forma inconsciente, confirmando que la ansiedad es una realidad que marca en el cuerpo y no solo en la mente.

En el apartado visual, los jóvenes “pintaron” la ansiedad mediante colores: el 56% lo visualizó en tonos amarillos y naranjas, asociados a un estado de alerta constante; 22% optó con colores fríos y melancólicos, y otro 22% se decantó por tonos eléctricos y caóticos. Al contrastar sus experiencias de vida, el 67% de los participantes identificó a la universidad como un entorno mucho más propenso a la ansiedad que el colegio, señalando un 78% de ellos admitió que el miedo al desempeño en los exámenes es su mayor disparador de nervios y estrés.

Finalmente, el grupo cerró con una visión creativa muy clara: el 89% sostuvo que la animación 2D es el formato más eficaz, pues sienten que este estilo tiene una mayor efectividad para mostrar lo que pasa por dentro de una persona. Aunque el 89% de los jóvenes aprecia el personaje de ansiedad en *Intensamente 2*, se enfatizó que el protagonista de la animación híbrida debe mostrarse agitado, evitando que parezca simplemente triste. Con una aprobación del 100%, el grupo validó el uso de una paleta cromática que evolucione hacia tonos claros o p al final del video, acompañada de un mensaje motivador. Se concluyó que este cierre es vital

para que, tras identificarse con el caos de la canción, el espectador reciba un aliento de esperanza y no se sienta solo en su proceso. Asimismo, se validó la propuesta del sitio web; tras mostrarles la paleta de naranja a azul, los jóvenes concluyeron que el diseño tiene relación directa con la canción y es adecuado para informar sobre la ansiedad y cómo convivir con ella.

Por último, 7 jóvenes del grupo sugirieron que el sitio web debe servir como una plataforma de acompañamiento e información esencial para los jóvenes que desconocen cómo convivir con la ansiedad.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de la metodología y el desarrollo proyectual, divididos en la conceptualización narrativa, la producción del videoclip animado y el desarrollo del sitio web interactivo.

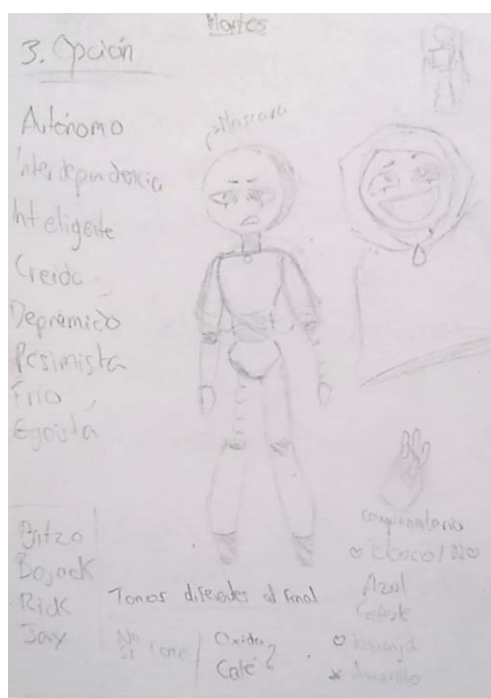
Conceptualización y Diseño de Personajes

Para la construcción del protagonista del videoclip, se tomaron en cuenta los resultados de las entrevistas a expertos, específicamente la recomendación de crear un personaje que tenga su género claramente definido, ya sea hombre o mujer, para fortalecer la identificación con la audiencia, y el uso de vestimenta que denote ocultamiento (capuchas) como símbolo de la ansiedad social.

Bocetaje y Exploración: Se realizaron los primeros bocetos buscando representar la carga emocional física, como el peso en los hombros y la postura cabizbaja (Ver Figura 1). Posteriormente, se procedió a la digitalización para establecer la estructura base del diseño.

FIGURA 1

Bocetos iniciales del personaje



Estructura vectorial del protagonista con aplicación de color plano.

FIGURA 2

Personaje final colorizado sin sombras



Refinamiento de rasgos y postura tras la retroalimentación técnica.

FIGURA 3

Primer boceto digital corregido del personaje puesto en escena sin fondo



Colorización y Acabado Final

Posterior a la construcción del boceto digital, se procedió a depurar las líneas y trabajar en la profundidad visual. La aplicación de luces y sombras es fundamental para otorgar volumen y realismo, permitiendo que el personaje destaque en la composición final.

FIGURA 4

Coloreado final del personaje con sombras puesto en escena sin fondo



Integración del personaje en el entorno narrativo de la obra.

FIGURA 5

Personaje final puesto en escena de la animación con fondo



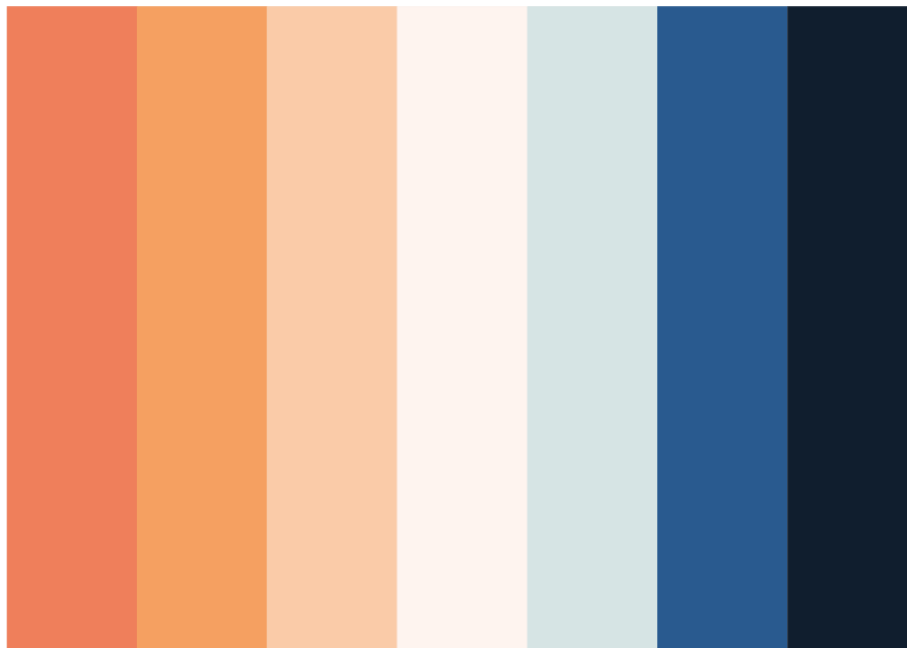
Fundamentación cromática de ALLIKAY

La paleta de colores de la marca ALLIKAY trasciende la elección estética para

constituirse como un sistema de comunicación visual diseñado para traducir la experiencia subjetiva de la ansiedad en una narrativa de sanación. Según Heller (2004), los colores no solo se asocian a sentimientos, sino que son experiencias culturales que influyen directamente en la percepción psicológica del espectador.

FIGURA 6

Paleta de colores elegida para el proyecto



En base a la psicología del color, la transición de tonos cálidos a fríos en el proyecto refleja el proceso de reconocimiento de la crisis y el tránsito hacia la búsqueda de ayuda profesional:

1. **Naranja vibrante (#F08159 / #F5A162):** Representa la ansiedad activa y la urgencia sintomática. Se utilizó en las escenas de mayor intensidad, donde los *beats* rítmicos se sincronizan para reflejar la taquicardia.
2. **Azul profundo (#0D1F30 / #205D91):** Refleja la introspección y el peso emocional. Según García (2025), el azul puede asociarse a la melancolía y el agobio interno, siendo clave en los momentos previos a la catarsis del personaje.
3. **Celeste y tonos claros (#D5E4E6):** Simbolizan la estabilidad y el soporte emocional.

Se emplearon en el desenlace para proyectar claridad y esperanza.

4. **Naranja suave / Crema (#FBCDAB):** Representa la calidez del apoyo y la desestigmatización de las emociones.
5. **Blanco hueso (#FEF6F2):** Funciona como un elemento de alivio tras la catarsis emocional, otorgando equilibrio visual y legibilidad en la plataforma web para no saturar al usuario.

Identidad Visual

Para consolidar el mensaje, se diseñó el identificador visual del proyecto. El isologo combina la síntesis del personaje con una tipografía que denota movimiento y cercanía.

FIGURA 7

Isologo del proyecto multimedia y su eslogan



Producción de Escenarios 3D y Postproducción

Debido a que el proyecto emplea una técnica híbrida, se realizó el modelado y renderizado de entornos tridimensionales que interactúan con el personaje 2D. Se trabajó en el realismo de los espacios físicos para contrastarlos con la distorsión emocional del protagonista.

FIGURA 8

Previsualización del render del cuarto del personaje en 3D de la animación híbrida

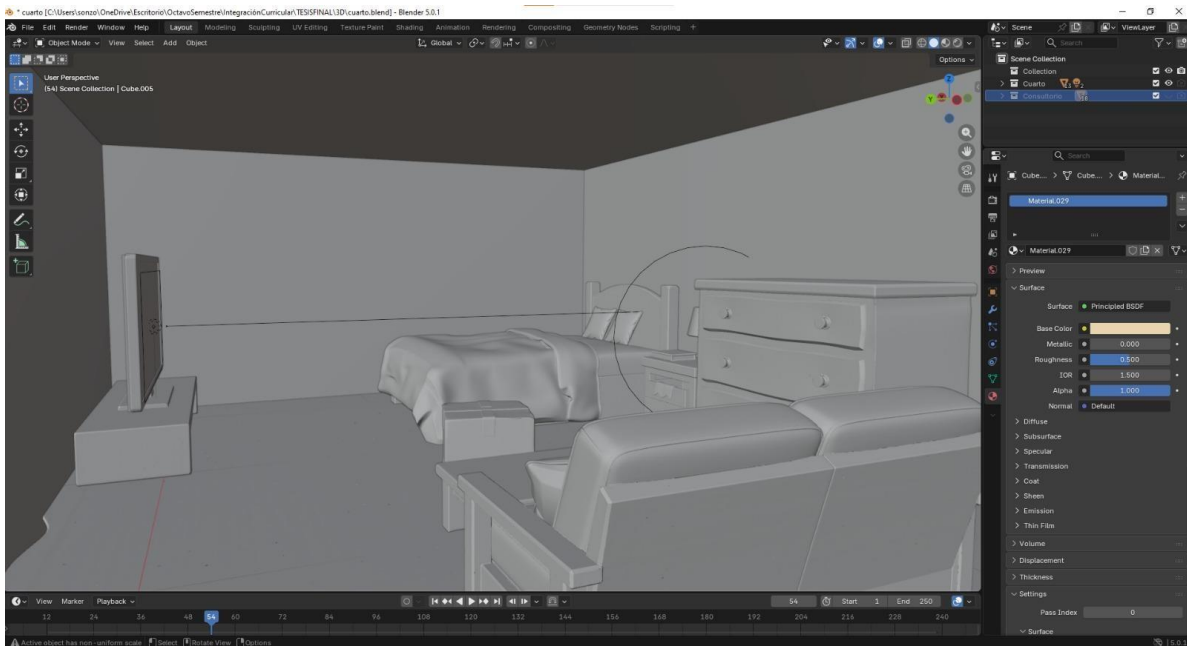
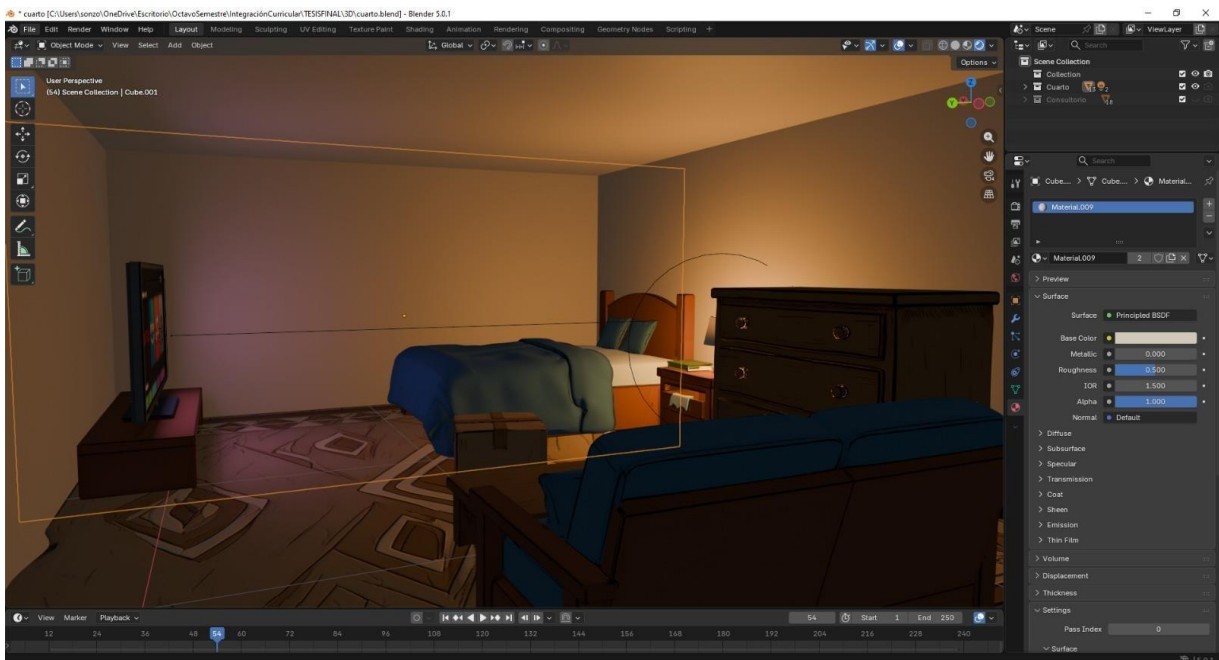


FIGURA 9

Render final del cuarto del personaje en 3D de la animación híbrida



Asimismo, se diseñó el consultorio psicológico como un espacio de transición y seguridad, utilizando una iluminación que refuerza la sensación de calma y profesionalismo requerida en el contexto de la salud mental.

FIGURA 10

Previsualización del render del consultorio psicológico en 3D de la animación híbrida

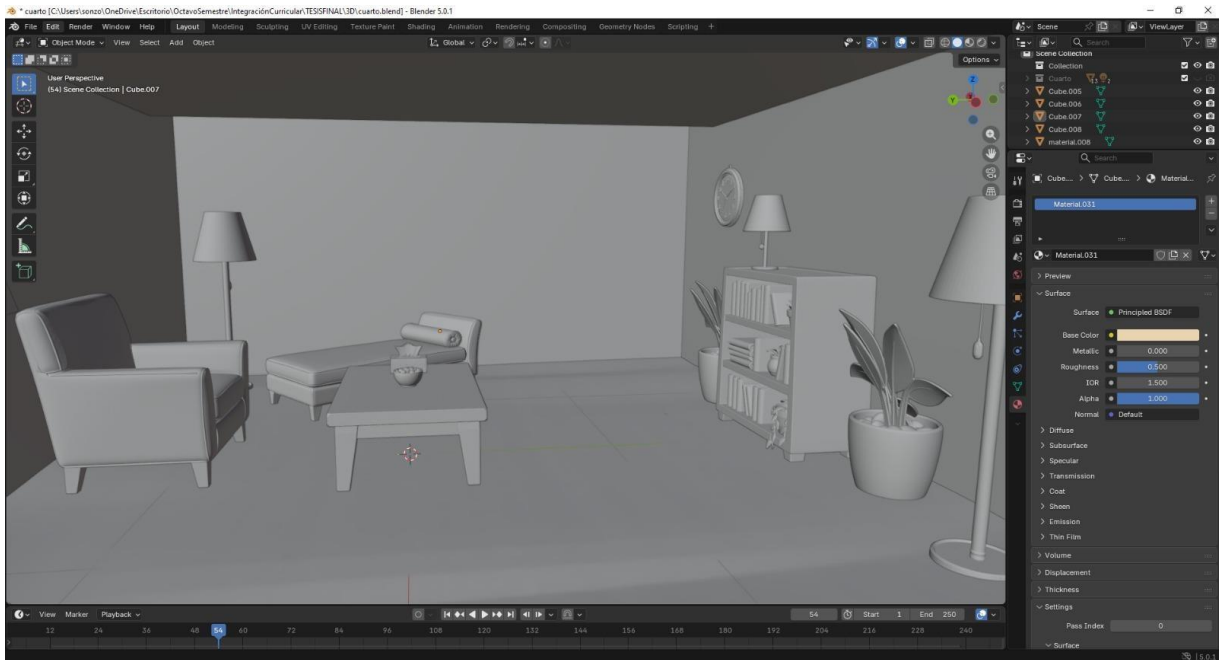
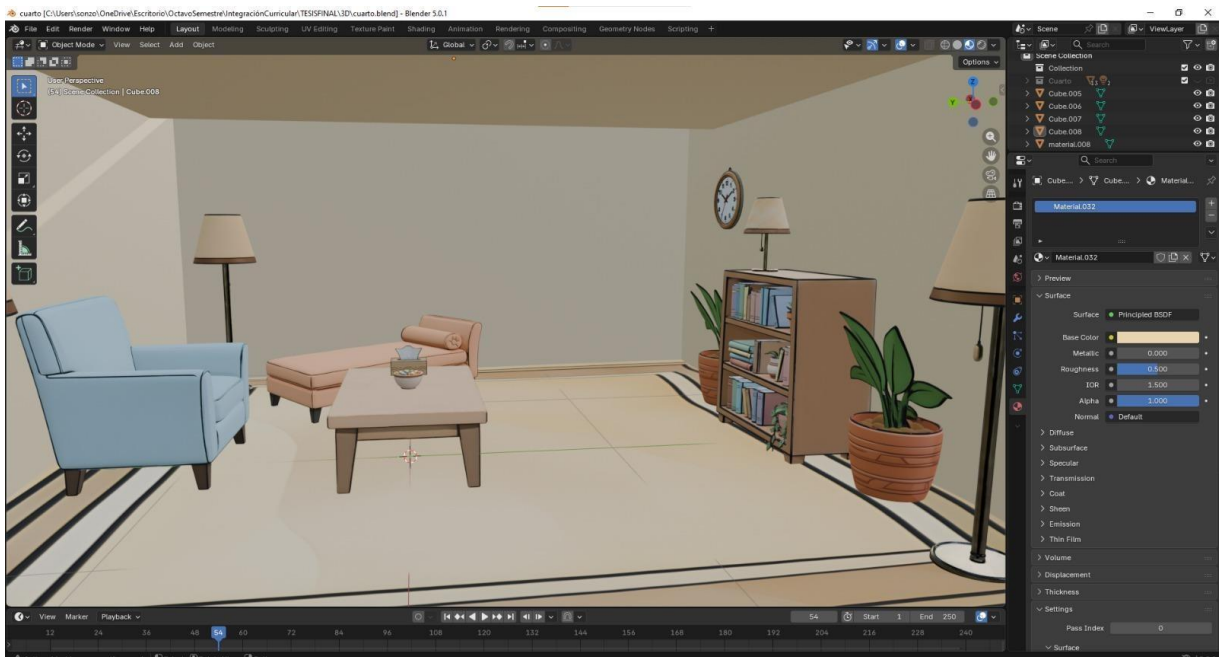


FIGURA 11

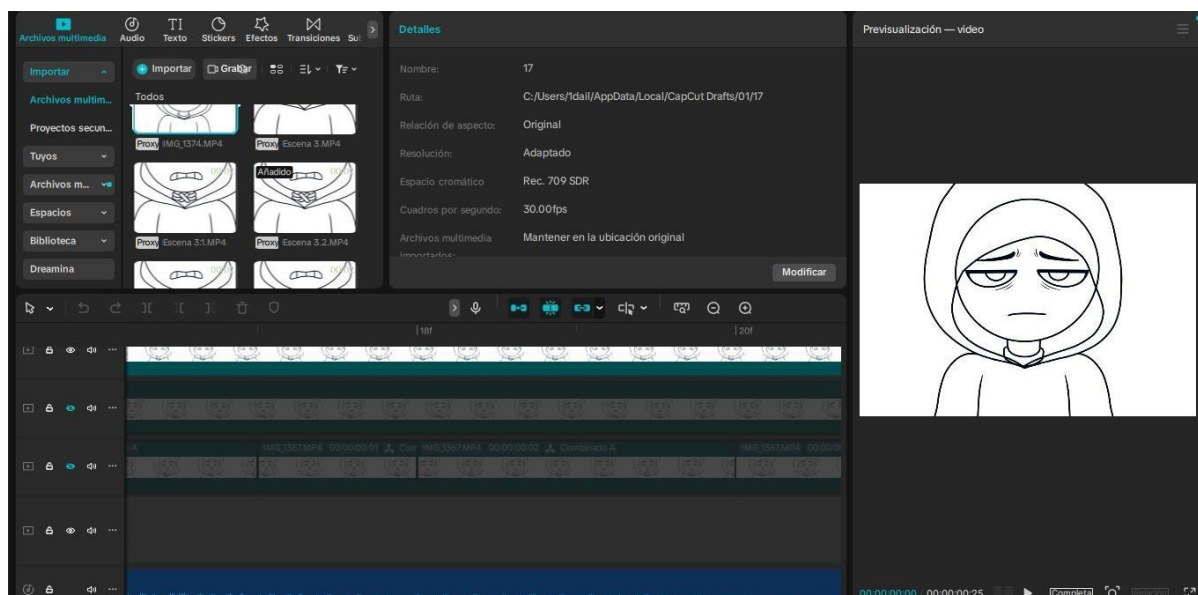
Render final del consultorio psicológico en 3D de la animación híbrida



Interfaz de trabajo donde se integran las capas 2D sobre los fondos 3D.

FIGURA 12

Proceso de postproducción de la animación híbrida



Desarrollo del Sitio Web Interactivo ALLIKAY

Finalmente, se desarrolló una plataforma digital interactiva que permite al usuario explorar el contenido de forma dinámica. La interfaz ha sido diseñada bajo principios de usabilidad para facilitar el acceso a recursos de autoevaluación y ayuda.

FIGURA 13

Pantalla de carga de la página web interactiva ALLIKAY

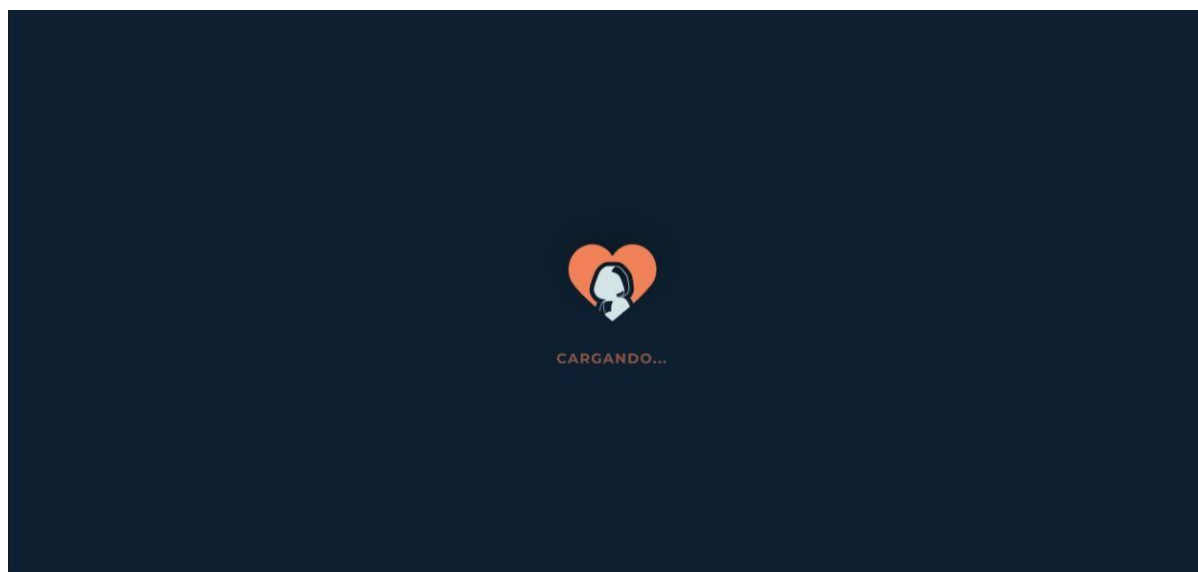
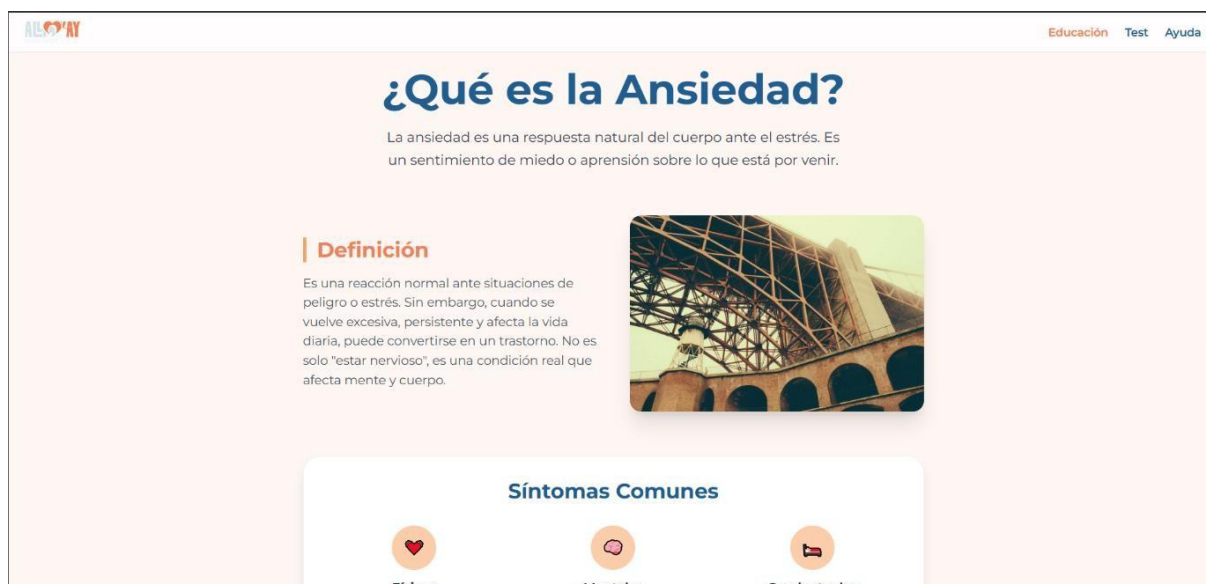


FIGURA 14

Sección de inicio de la página web interactiva ALLIKAY



Funcionalidades de la plataforma

El sitio incluye un test interactivo basado en escenarios cotidianos para que el usuario identifique niveles de estrés o ansiedad. Dependiendo del resultado, la plataforma ofrece rutas de acción y contactos directos con centros especializados.

FIGURA 15

Test de la página web interactiva ALLIKAY



FIGURA 16

Resultado del Test de la página web interactiva ALLIKAY

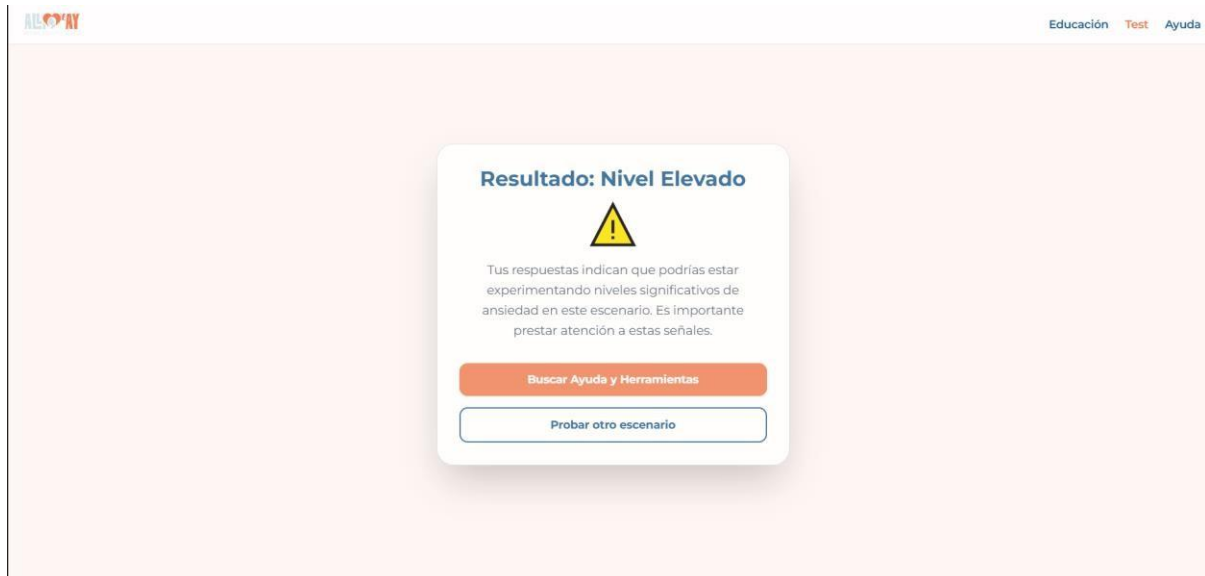


FIGURA 15

Sección de ayuda de la página web interactiva ALLIKAY



CONCLUSIONES

- La animación híbrida como técnica de visibilización emocional se concluye que, la implementación de la técnica híbrida resultó ser un recurso narrativo eficaz para representar la dimensión subjetiva de la ansiedad. Al combinar objetos reales con distorsiones y elementos animados, se logró "hacer visible lo invisible", permitiendo exteriorizar la sintomatología interna, como la taquicardia o la confusión mental de una manera gráfica que facilita la identificación y empatía por parte del público juvenil, superando las limitaciones de la imagen real convencional para tratar temas de salud mental.
- La narrativa musical como catalizador de catarsis y conexión, ayudó a la estructuración del guion y el ritmo visual a partir de la canción "No tengo hambre, tengo ansiedad" de Alan Sutton; validó el uso de la música como un hilo conductor potente para la gestión emocional. La sincronización de los "beats" con los cambios visuales y cromáticos no solo mantuvo la atención del espectador, sino que funcionó como un vehículo de validación emocional, permitiendo que la audiencia reconozca sus propias experiencias en la letra y la imagen, transformando el videoclip en un "lugar seguro" o de desahogo, tal como fue validado por los expertos consultados en la fase metodológica.
- La transformación del rol del espectador mediante la interactividad, colaboró en el desarrollo del sitio web interactivo complementario al videoclip, donde permitió trascender la mera sensibilización pasiva, otorgando al usuario capacidad de agencia sobre el contenido. Al integrar herramientas de autoevaluación y acceso a líneas de ayuda reales, el proyecto dejó de ser únicamente una pieza artística para consolidarse como un recurso funcional de apoyo psicoeducativo, donde el diseño multimedia nos ayuda a enfocar el aprendizaje vivencial, además tiene la capacidad de generar una reflexión consciente y desestigmatizar la búsqueda de ayuda profesional entre los

jóvenes de la ciudad de Quito.

REFERENCIAS

- Benítez Burgada, B. (2022, 1 abril). *Catarsis: el proceso de liberación emocional: ¿cómo podemos alcanzarla?* La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220401/8168561/catarsis-proceso-liberacion-emocional-psicologia-nbs.html>
- Castro, A., & Zúñiga, F. (2021). *Análisis de la función narrativa de la fusión de técnicas 2D y 3D*. Chilemonos.
<https://chilemonos.cl/ensayos/An%C3%A1lisis%20de%20la%20funci%C3%B3n%20narrativa%20de%20la%20fusi%C3%B3n%20de%20t%C3%A9cnicas%202D%20y%203D%20-%20Aldo%20Castro%20y%20Franco%20Zu%C3%Bliga.pdf>
- Castro Bohórquez, K. M. (2019). *Estudio comparativo del estado de ansiedad entre adolescentes de 15 a 18 años institucionalizadas con adolescentes del Colegio Particular Los Ilinizas* [Tesis de licenciatura, Universidad Internacional SEK]. Repositorio Institucional UISEK.
<https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/3529>
- Castro-Jalca, A. D., Matute-Uloa, G. H., Morales-Pin, N. J., & Zambrano-Arauz, P. E. (2023). *Problemas emergentes de salud mental en adolescentes ecuatorianos: Una revisión bibliográfica*. **Polo del Conocimiento**, 8(9), 976–1020.
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i9.6064>
- Covarrubias, T. (2006). *Arte terapia como herramienta de intervención para el proceso de desarrollo personal*. Repositorio de la Universidad de Chile.
https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/covarrubias_t/sources/covarrubias_t.pdf
- Desansiedad. (2022, 25 de agosto). *No tengo hambre, tengo ansiedad - Análisis*

psicológico - Canción de #AllanSutton [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=89RFekKQiGs>

EFE. (2024, 17 de septiembre). *Ansiedad, depresión y autolesiones, entre los trastornos mentales más comunes en Ecuador*. SWI swissinfo.ch.

<https://www.swissinfo.ch/spa/ansiedad,-depresi%C3%B3n-y-autolesiones,-entre-los-trastornos-mentales-m%C3%A1s-comunes-en-ecuador/87567750>

El Universo. (2024, 22 de enero). *Desempleo en jóvenes podría ser el detonante de depresión, ansiedad y conductas suicidas*. El Universo.

<https://www.eluniverso.com/noticias/informes/desempleo-en-jovenes-podria-ser-el-detonante-de-depresion-ansiedad-y-conductas-suicidas-nota/>

Expósito-Duque, V., Torres-Tejera, M. E., & Domínguez Domínguez, J. A. (2024).

Determinantes sociales de la ansiedad en el siglo XXI. *Atención Primaria Práctica*, 6, 100192. <https://doi.org/10.1016/j.appr.2024.100192>

GAVILANES BAYAS, J. A., Andrade Montesdeoca, Z. C., Peralta Jaramillo, P. V.,

Cóndor Chicaiza, M. G., & Jácome Machado, P. E. (2023). Emotional effects on adolescents due to Covid-19. *MENTOR Journal of Educational and Sports Research*, 2(5), 412–435. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5643>

García, J. (2025). *Psicología del color: el significado y simbolismo de los colores*.

Editorial Médica. <https://psicologiymente.com/psicologia/psicologia-color-significado>

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254510>

Ipina, F. (2017). *Investigación: La animación híbrida como recurso gráfico para el relato de historias en la industria cinematográfica*. Universidad Rafael

- Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2017/03/05/Ipina-Fernando-Investigacion.pdf>
- Loiti Rodríguez, S. (2023). *La animación como recurso informativo para el empoderamiento en salud: Prácticas y estrategias del Sistema Nacional de Salud de España en YouTube* [Tesis doctoral, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UVA. <http://hdl.handle.net/10810/62143>
- Machado, J. (2023). *Las consultas por depresión y ansiedad se disparan en Ecuador*. Primicias, 29 de septiembre de 2023. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/salud-mental-ansiedad-depresion-consultas-ecuador/>
- Ministerio de Salud Pública. (2024, 10 de octubre). *MSP fortalece su red de servicios de atención en salud mental en todo el territorio*. <https://www.salud.gob.ec/msp-fortalece-su-red-de-servicios-de-atencion-en-salud-mental-en-todo-el-territorio/>
- Moreno Hernández, C. M. (2022). *La creación artística como herramienta para la gestión de la ansiedad en adolescentes*. Repositorio Institucional UMH. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/33124/1/TFM%20MORENO%20HERNANDEZ%2C%20CARMEN%20MARIA.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Trastornos de ansiedad*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders>
- Organización Panamericana de la Salud – OMS. (2022). *La pandemia por COVID-19 provoca un aumento del 25% en la prevalencia de la ansiedad y la depresión en todo el mundo*. Nota de prensa, 2 de marzo de 2022. <https://www.paho.org/es/noticias/2-3-2022-pandemia-por-covid-19-provoca-aumento-25-prevalencia-ansiedad-depresion-todo>

- Panchi Burgasi, J. A. (2024). *Calidad de vida y sintomatología ansiosa en adolescentes de una unidad educativa de la ciudad de Quito en el período 2023–2024* [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26922>
- ¿Qué es el Diseño Multimedia y por qué estudiarlo? (2025, 23 de abril). UNIR. <https://peru.unir.net/revista/disenio/que-es-diseno-multimedia/>
- Quito Informa. (2024, 6 de febrero). *Quito cuenta con los resultados de la Primera Encuesta Distrital de Salud Mental*. <https://www.quitoinforma.gob.ec/2024/02/06/quito-cuenta-con-los-resultados-de-la-primera-encuesta-distrital-de-salud-mental/>
- Ramírez, K. (2026, 13 de enero). *El 20 % de los estudiantes universitarios sufre ansiedad y el 25 % depresión*. Conexión PUCE. <https://conexion.puce.edu.ec/el-20-de-los-estudiantes-universitarios-sufre-ansiedad-y-el-25-depresion/>
- Sutton, A., & las Criaturitas de la Ansiedad. (2025, 13 de octubre). NO TENGO HAMBRE, TENGO ANSIEDAD (Official Video) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/P3AUJSDnLnA>
- Sachs, M. E., Damasio, A., & Habibi, A. (2015). The pleasures of sad music: A systematic review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9, 404. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00404>
- Tripaldi Proaño, A. M., & Chiriboga Pastor, S. I. (2024). *Diseño de un producto multimedia para la disminución de la ansiedad en la población estudiantil de la Universidad del Azuay* [Tesis de licenciatura, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional de la Universidad del Azuay. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14570>

Yáñez Orbea, T. N. (2018). *Efectividad del arte terapia en disminuir los niveles de ansiedad en niños de 2 a 7 años con mutismo selectivo*. Tesis de Licenciatura, Universidad San Francisco de Quito.

Anexos

Anexo A.- Preguntas definitivas para la entrevista a Eliana Cevallos - psicóloga y psicoterapeuta

1. ¿Ha ejercido su profesión de psicología en la ciudad de Quito?
2. ¿Ha participado en algún proyecto audiovisual o videoclip que aborde temas psicológicos o de salud mental?
3. A lo largo de su carrera, ¿qué tan centrado ha estado su trabajo en el tema específico de la ansiedad? Y, ¿ha tenido un enfoque particular en la población de jóvenes?
4. ¿Cómo describe usted la situación actual de la ansiedad en los jóvenes y cuáles son los factores que más influyen en su incremento?
5. ¿Considera usted que la letra de la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad” representa de manera adecuada lo que una persona ansiosa puede sentir? ¿Por qué?
6. ¿Cree usted que canciones o expresiones artísticas como esta ayudan a que los jóvenes se identifiquen, reconozcan sus emociones y hablen con menos miedo sobre la ansiedad?
7. Desde su experiencia psicológica, ¿Qué aspectos suelen ser más frecuentes en los pacientes jóvenes con ansiedad y qué síntomas emocionales o físicos son más frecuentes? (Esto permitirá representar la ansiedad con mayor precisión dentro del videoclip animado).
8. ¿Cuál considera que es el género (hombres o mujeres) que presenta mayores niveles de ansiedad entre los jóvenes de Quito? Además, según su experiencia

laboral a nivel global, ¿qué género cree que es más propenso a la ansiedad? ¿Y por qué?

9. Nuestro proyecto utiliza animación híbrida (animación 2D, 3D e imagen real) para visualizar la ansiedad. ¿Cree usted que los recursos visuales pueden ayudar a exteriorizar emociones internas difíciles de explicar verbalmente y generar identificación en los jóvenes?
10. Desde una perspectiva psicológica, para el videoclip animado de sensibilización sobre la ansiedad, ¿considera más efectivo culminar simplemente mostrando la vivencia emocional, o sería más beneficioso para el joven terminar con un mensaje o final esperanzador?
11. Considerando que el sitio web de apoyo para la ansiedad incluirá un videoclip animado, un test/juego de autoevaluación, información sobre la ansiedad y una línea de ayuda, ¿son estos recursos suficientes para captar la atención y ofrecer ayuda efectiva a un joven de Quito?
12. Adicionalmente ¿cómo evalúa la inclusión de ruido blanco o música ambiental de baja intensidad como apoyo para la relajación durante la navegación del joven en un sitio web de apoyo a la ansiedad?
13. Hablando del test/juego de autoevaluación ¿considera más efectivo un test de autoevaluación tradicional (similar a los disponibles en línea) o un juego de autoevaluación de toma de decisiones? ¿Qué consideraciones nos da para diseñarlo eficazmente?
14. ¿Qué precauciones éticas obligatorias y qué descargo de responsabilidad legal específico debe incluir el test/juego de autoevaluación de ansiedad para jóvenes en un sitio web multimedia para garantizar su uso seguro?

15. ¿Cree usted que el diseño multimedia, ofreciendo actividades de arteterapia o interacción gráfica, puede ser una herramienta efectiva para la catarsis emocional y la gestión inicial de la ansiedad?
16. ¿Qué recursos o estrategias de difusión (tanto tangibles como virtuales) usaría para maximizar el alcance y la conexión con el público juvenil quiteño?

Anexo B.- Preguntas definitivas para la entrevista a David Jarrín - Productor audiovisual y animador digital

1. Para diseñar nuestro videoclip animado, ¿Cómo creamos un personaje para el mismo, que conecte con todos los jóvenes de Quito?
2. Nuestro proyecto utiliza animación híbrida (2D, 3D e imagen real). ¿Qué potencial considera usted que tiene esta técnica para representar el mundo interno de una persona con ansiedad y generar empatía en el espectador?
3. ¿Qué tan importante considera usted que es unir música, narrativa visual y animación para transmitir un mensaje emocional que logre conectar con jóvenes que viven ansiedad?
4. ¿Qué recomendaciones técnicas o estéticas en 2D y 3D cree usted que son clave para que un videoclip animado logre un impacto emocional auténtico en el público juvenil?
5. ¿Considera usted que un proyecto de animación como este puede influir positivamente en cómo los jóvenes perciben, comprenden y normalizan hablar sobre la ansiedad?
6. ¿Qué recursos o estrategias de difusión (tanto tangibles como virtuales) usaría para maximizar el alcance y la conexión con el público juvenil quiteño?

7. En su opinión, ¿qué estilo o elemento visual de la animación sería más impactante y memorable para ser usado en una campaña estática en la vía pública (pósters, stickers) en Quito?

Anexo C.- Preguntas definitivas para la entrevista a Andrés Pabón - Máster en diseño gráfico

1. Desde su experiencia trabajando en grandes proyectos, ¿Qué elementos visuales específicos utilizaría para representar la ansiedad en un personaje principal, evitando así la caricaturización?
2. ¿Qué características de diseño implementaría para asegurar que el personaje resulte identificable y cercano para la audiencia juvenil?
3. ¿Cuál es el proceso metodológico que usted sigue para justificar y definir los rasgos visuales (colores, formas, vestuario, lenguaje corporal) de un personaje diseñado para representar un estado psicológico como la ansiedad?
4. Para todo el video clip ¿Qué paleta de colores nos propondría y cómo esta podría ayudarnos a justificar su uso para reflejar el tono emocional del tema de la ansiedad?
5. Dado el objetivo de sensibilizar sobre la ansiedad en jóvenes, ¿qué estilo artístico o de dibujo nos podría recomendar para la animación híbrida y por qué cree que ese estilo es el más efectivo para este tema?
6. ¿Qué metáforas visuales (p. ej., un peso, una sombra, un laberinto, una figura, etc) considera usted más efectivas para lograr sensibilizar y conectar con los jóvenes sobre la experiencia interna de la ansiedad?

**Anexo D.- Preguntas definitivas para la entrevista a Iván Gomez - Productor
audiovisual**

1. El videoclip aborda la ansiedad juvenil. ¿Qué consideraciones de producción y dirección artística son esenciales para asegurar que el tono visual sea empático, no estigmatizante, y logre la catarsis emocional deseada en lugar de generar incomodidad?
2. Considerando la estrategia narrativa de asignar "roles" o "personajes" a las diferentes manifestaciones de la ansiedad dentro del videoclip, ¿cree que este enfoque puede generar un alto impacto y conexión con el público objetivo, al plantear situaciones y figuras comunes en personas diagnosticadas con trastornos de ansiedad?
3. Como profesional de la industria audiovisual en Ecuador, ¿cree que un proyecto multimedia con un enfoque psicológico tiene el potencial de ser exhibido o postulado a festivales y convocatorias locales para maximizar su impacto y el reconocimiento del trabajo de titulación?
4. Dada la intención de usar animación híbrida (2D, 3D e imagen real) para representar la ansiedad, ¿cuál considera que es la principal complejidad de producción de esta técnica, especialmente para un trabajo de titulación, y qué flujos de trabajo recomendaría para optimizar el tiempo y los recursos?
5. Desde la perspectiva de producción, ¿qué metodología utiliza para asegurar que la narrativa visual (los cortes, la animación) esté perfectamente sincronizada y potenciada por el tempo y la emoción de la canción?
6. Asumiendo que el objetivo es llegar al público joven de Quito, ¿qué plataforma o combinación de plataformas (YouTube, redes sociales, landing pages específicas)

ofrece el mejor retorno de inversión en alcance para un proyecto con un fuerte componente social como este?

7. Más allá del videoclip completo, ¿qué piezas audiovisuales cortas y de alto impacto (teasers, trailers, loops, reels) debemos producir de forma estratégica para utilizar en la campaña de difusión en plataformas como TikTok o Instagram, que redirijan al sitio web?
8. En la campaña de vía pública, el código QR es el puente. Desde la producción, ¿cómo se asegura la coherencia visual y la marca entre las piezas estáticas (pósters/stickers) y la identidad visual del videoclip animado para que el público sienta que el destino digital es el correcto?
9. Para medir el éxito del proyecto, ¿qué métricas clave (más allá de las vistas en YouTube) le recomendaría monitorear en el sitio web y en la campaña para demostrar que el proyecto no solo tiene alcance, sino que está generando interacción con los recursos de apoyo?

Anexo E.- Preguntas definitivas para la entrevista a Álvaro Bermeo - compositor, vocalista y líder de la banda Guardarraya

1. ¿Considera usted que la música puede convertirse en un puente para que los jóvenes expresen emociones que no logran comunicar por otros medios?
2. ¿Cree usted que la canción “No tengo hambre, tengo ansiedad” representa de manera adecuada lo que es sentir ansiedad? ¿Qué elementos le parecen más acertados?
3. ¿Ha vivido usted momentos de ansiedad que hayan influido en su proceso creativo o en su manera de componer?

4. Cuando compone, ¿Integra sus vivencias personales directamente en la composición de sus letras para conectar con el público?
5. Para garantizar la máxima accesibilidad, ¿considera usted más efectivo integrar al videoclip subtítulos oficiales y descriptivos, o incluir también la ventana con alguien interpretando la canción en lenguaje de Señas, y qué impacto cree que tendría esto en la estética de la animación?
6. ¿Cree usted que una canción puede funcionar como un espacio seguro o catártico para jóvenes que atraviesan ansiedad o angustia?
7. Este proyecto utiliza animación híbrida (animación 2D, 3D e imagen real) para representar visualmente la ansiedad. ¿Considera usted que este recurso puede comunicar de manera efectiva las emociones internas y generar identificación en los jóvenes quiteños?
8. ¿Qué recursos o estrategias de difusión (tanto tangibles como virtuales) usaría para maximizar el alcance y la conexión con el público juvenil quiteño?
9. Por último, ¿Qué canales (redes sociales, plataformas) cree que son más efectivos para difundir un mensaje sensible sobre salud mental hoy en día?

Anexo F.- Preguntas definitivas para el Grupo Focal

1. ¿Qué conocen acerca de la ansiedad o qué creen que es?
2. (Tras mostrar la canción): ¿Qué fue lo que sintieron con la canción? ¿Sintieron tal vez ansiedad?
3. ¿Qué te pareció y qué fue lo que más te impactó?
4. ¿Qué parte de la letra les llamó más la atención y por qué?

5. ¿Aparte de que a algunos les generó ansiedad, para alguno le transmitió alivio o satisfacción al sentirse reconocidos o representados en la letra de la canción?
6. ¿Alguno se sintió identificado con alguna parte de la letra?
7. ¿Creen que esta canción representa de manera realista lo que es sentir la ansiedad?
8. ¿Hay una experiencia personal que les haya recordado la canción que deseen compartir?
9. ¿En qué colores se les vienen a la mente con la canción, imágenes y símbolos que representen la canción?
10. ¿Ustedes creen que su etapa más ansiosa ha sido en el colegio o en la universidad?
11. ¿Se sienten ansiosos cuando están próximos a un examen o una prueba bastante difícil?
12. ¿Cómo se imaginan que sería ese personaje principal o la caricatura?
13. ¿Creen que sería bueno conectar con los jóvenes con la animación 2D, 3D e imagen real?
14. ¿Qué opinan acerca del personaje de Ansiedad en la película "Intensamente 2"?
¿Creen que está bastante acertado esos tonos medios naranjas?
15. (Tras mostrar el diseño del personaje): ¿Qué opinan del mismo?
16. ¿Consideran y qué les transmite utilizar al inicio de los video colores fríos, a la mitad del video entre amarillo y naranja, y al final de los video tonos claros?
17. ¿Consideran importante y necesario poner un mensaje motivador al final del video?

18. (Tras mostrar la paleta de naranja a azul del sitio web): ¿Consideran adecuada la paleta de colores para el sitio web y consideran que el sitio web como borrador se ve bien así?
19. ¿Implementar en el sitio web información sobre la ansiedad y cómo vivir con ella es importante o cliché?

Anexo G.- Preguntas para la Encuesta de validación

La siguiente encuesta tiene la finalidad de recolectar información para evaluar la efectividad, narrativa e interactividad del trabajo de titulación basado en la canción “**No tengo hambre, tengo ansiedad**” de Alan Sutton.

Este proyecto consiste en una propuesta de comunicación visual y apoyo social que utiliza una **animación híbrida** para representar la experiencia sensorial de la ansiedad, complementada con un **sitio web interactivo**. El objetivo del sitio es ofrecer un test de autoevaluación y facilitar el acceso a recursos informativos y líneas de ayuda profesional para la salud mental.

Por favor, tómate unos minutos para reflexionar cada pregunta y trata de ser lo más sincero posible. ¡Gracias por tu cooperación!

Sección 1: Perfil del Usuario

- **¿Qué edad tienes?** (Respuesta corta)
- **Género con el que se identifica *** (Opciones para elegir: Femenino, Masculino, No binario, Otro, Prefiero no decirlo)
- **Ciudad de residencia *** (Respuesta corta)

Sección 2: Sobre la Animación Híbrida

1. **¿Qué tan bien crees que la animación representa el ritmo y la letra de la canción?**
 - (Escala del 1 al 5: Desde "Muy mal" hasta "Excelente")
2. **Integración de técnicas: ¿Qué tan fluida te pareció la mezcla de estilos (2D, stop-motion, etc.)?**
 - (Escala del 1 al 5: Desde "Muy desordenada" hasta "Muy fluida")
3. **Ritmo Visual: ¿Consideras que la velocidad de la animación coincide con la aceleración de la canción en los momentos de mayor ansiedad?**
 - a) Sí
 - b) No
 - c) Parcialmente
4. **Paleta de Colores: ¿Qué tanto ayudaron los colores a transmitir la carga emocional?**
 - (Escala del 1 al 5: Desde "No ayudaron" hasta "Ayudaron totalmente")
5. **¿Qué sensación te transmitió el estilo visual de la animación?**
 - (Respuesta abierta)
6. **¿Hubo algún elemento visual específico que te hiciera sentir identificado con la sensación de ansiedad?**
 - (Respuesta abierta)

7. Calidad Técnica: En cuanto al acabado visual, ¿qué nivel de profesionalismo percibes?

- (Escala del 1 al 5: Desde "Bajo" hasta "Muy alto")

Sección 3: Sobre el Sitio Web y el Test

1. Navegación: ¿Fue fácil moverte por el sitio web?

- (Escala del 1 al 5: Desde "Muy difícil" hasta "Muy fácil")

2. Look & Feel: ¿Te parece que el diseño web es coherente con la estética de la animación?

- a) Totalmente coherente
- b) Algo coherente
- c) Nada coherente

3. Interactividad: ¿Qué tan dinámico te pareció el proceso del test en comparación con un formulario común?

- (Escala del 1 al 5: Desde "Muy aburrido" hasta "Muy dinámico")

4. Claridad del Test: ¿Consideras que los resultados finales fueron comprensibles?

- a) Sí
- b) No
- c) Parcialmente

5. Accesibilidad: ¿Qué tan rápido encontraste el apartado de "Líneas de ayuda"?

- a) Muy rápido

- b) Me tomó tiempo
- c) No lo encontré

6. Contenido Informativo: ¿La información sobre la ansiedad te pareció fácil de digerir?

- (Escala del 1 al 5: Desde "Muy técnica/difícil" hasta "Muy clara/fácil")

7. Utilidad: ¿Qué tan valiosa te parece la sección de ayuda para el público general?

- (Escala del 1 al 5: Desde "Nada útil" hasta "Muy útil")

Sección 4: Conclusión e Impacto

1. ¿Consideras que proyectos así ayudan a visibilizar la salud mental?

- (Escala del 1 al 5: Desde "No ayudan" hasta "Ayudan mucho")

2. ¿Recomendarías este recurso a alguien que esté pasando por un momento de ansiedad?

- a) Sí
- b) No
- c) Tal vez

3. Sugerencias de mejora o comentarios adicionales:

- (Respuesta abierta)

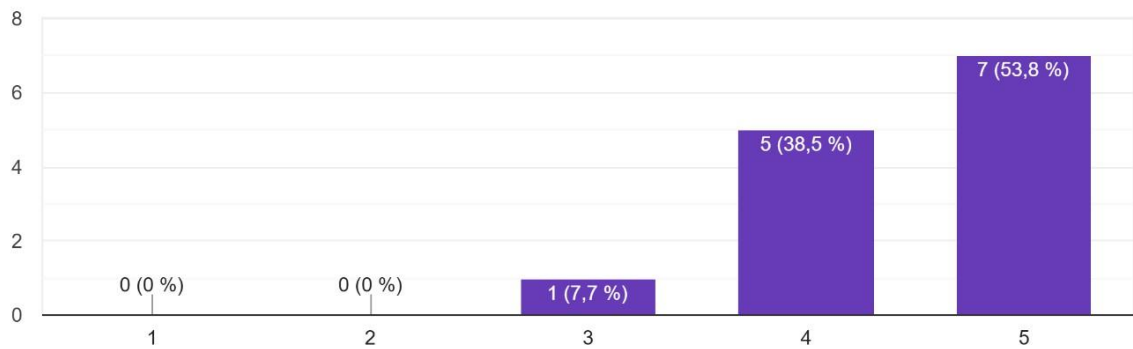
Anexo B.- Resultados de la Encuesta

Figura 1

Resultados de la pregunta N° 1 de la encuesta (Ver Anexo G)

¿Qué tan bien crees que la animación representa el ritmo y la letra de la canción?

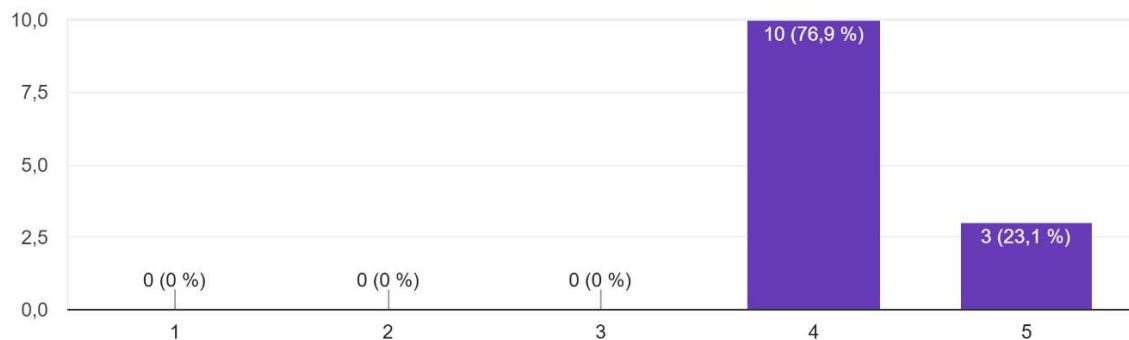
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 2 de la encuesta (Ver Anexo G)

Integración de técnicas: ¿Qué tan fluida te pareció la mezcla de estilos (2D, stop-motion, etc.)?

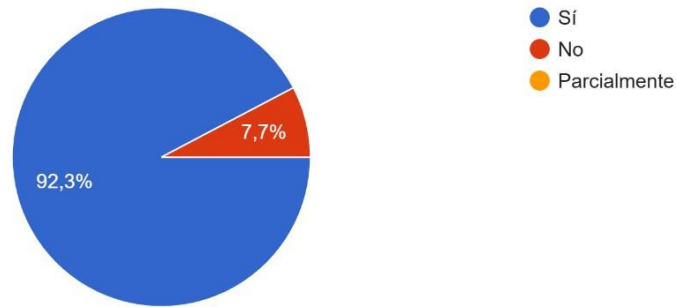
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 3 de la encuesta (Ver Anexo G)

Ritmo Visual: ¿Consideras que la velocidad de la animación coincide con la aceleración de la canción en los momentos de mayor ansiedad?

13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 4 de la encuesta (Ver Anexo G)

¿Qué sensación te transmitió el estilo visual de la animación?

13 respuestas

Ansiedad
Estrés
Me sentí emocionado.
Tranquilidad
Felicidad
Tristeza
Intriga.
Me transmite una sensación de ansiedad
Rapidez

Resultados de la pregunta N°5 de la encuesta (Ver Anexo G)

¿Hubo algún elemento visual específico que te hiciera sentir identificado con la sensación de ansiedad?

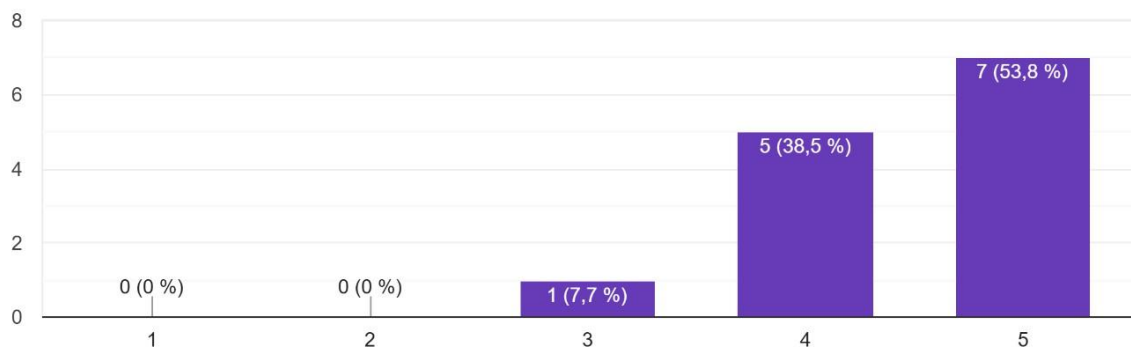
13 respuestas

- El movimiento
- Los colores
- Si, las emociones del personaje
- El personaje.
- Los escenarios
- El personaje
- Sus expresiones.
- Los cambios de escena.
- Principalmente los escenarios y la paleta de colores usada en el proyecto

Resultados de la pregunta N° 6 de la encuesta (Ver Anexo G)

Calidad Técnica: En cuanto al acabado visual, ¿qué nivel de profesionalismo percibes?

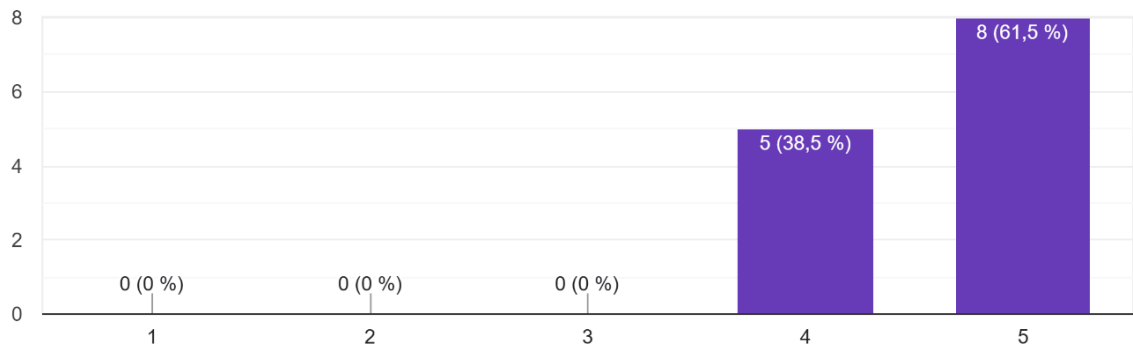
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 7 de la encuesta (Ver Anexo G)

Navegación: ¿Fue fácil moverte por el sitio web?

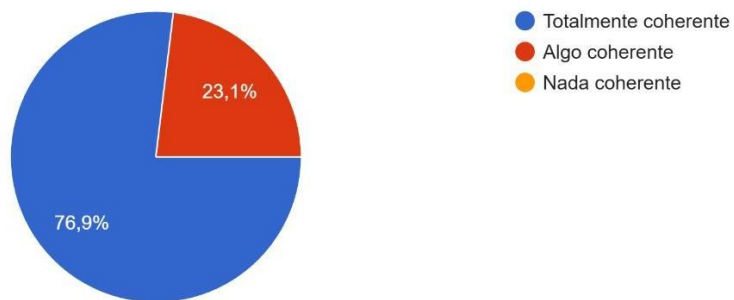
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 8 de la encuesta (Ver Anexo G)

Look & Feel: ¿Te parece que el diseño web es coherente con la estética de la animación?

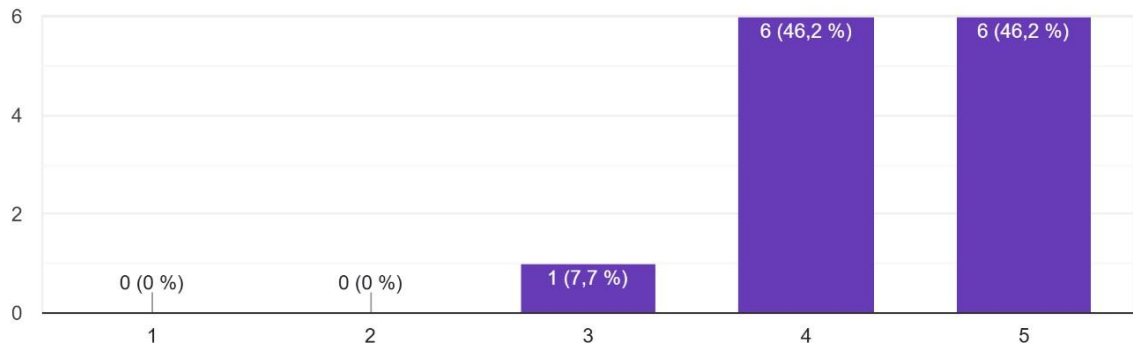
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 9 de la encuesta (Ver Anexo G)

Interactividad: ¿Qué tan dinámico te pareció el proceso del test en comparación con un formulario común?

13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 10 de la encuesta (Ver Anexo G)

Claridad del Test: ¿Consideras que los resultados finales fueron comprensibles?

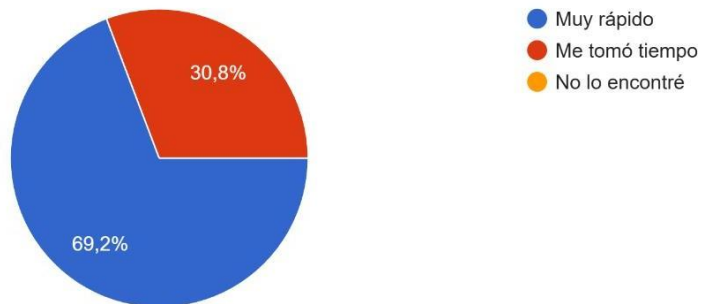
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 11 de la encuesta (Ver Anexo G)

Accesibilidad: ¿Qué tan rápido encontraste el apartado de "Líneas de ayuda"?

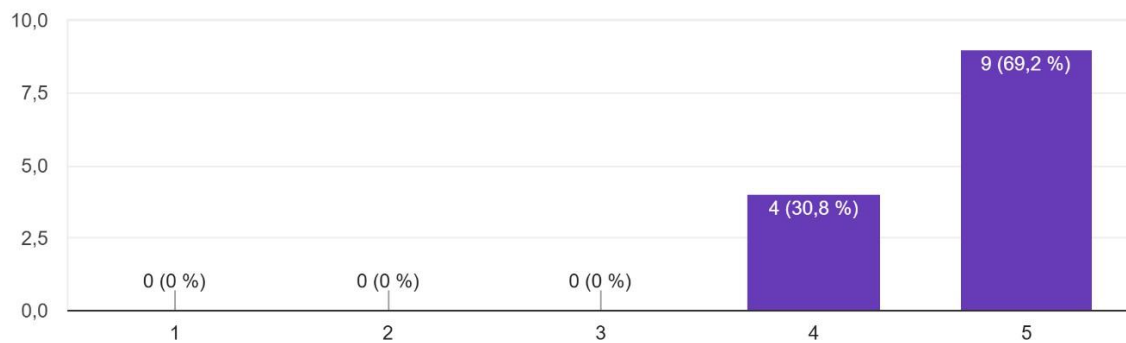
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 12 de la encuesta (Ver Anexo G)

Contenido Informativo: ¿La información sobre la ansiedad te pareció fácil de digerir?

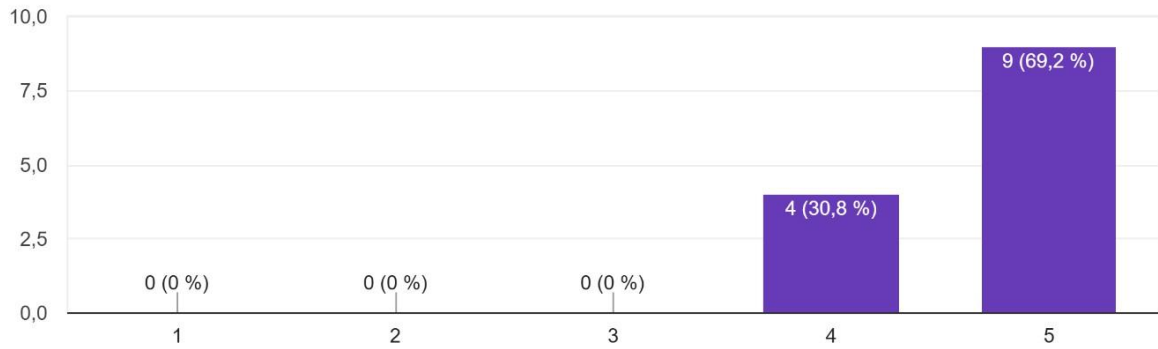
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 13 de la encuesta (Ver Anexo G)

Utilidad: ¿Qué tan valiosa te parece la sección de ayuda para el público general?

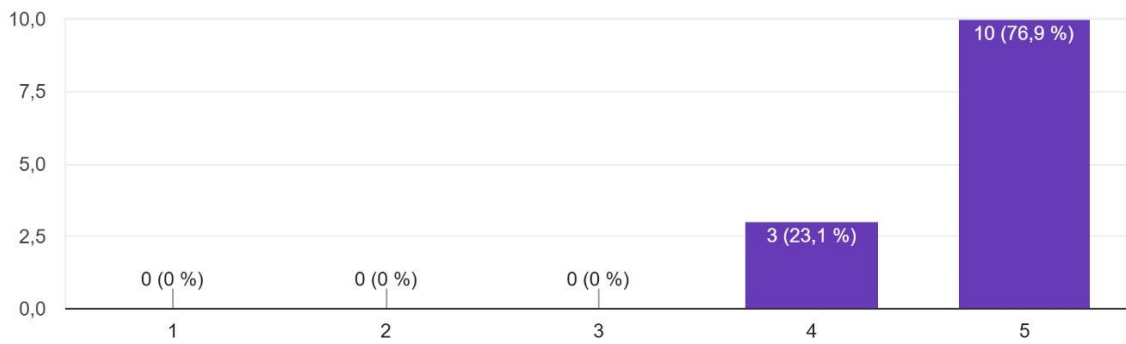
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 14 de la encuesta (Ver Anexo G)

¿Consideras que proyectos así ayudan a visibilizar la salud mental?

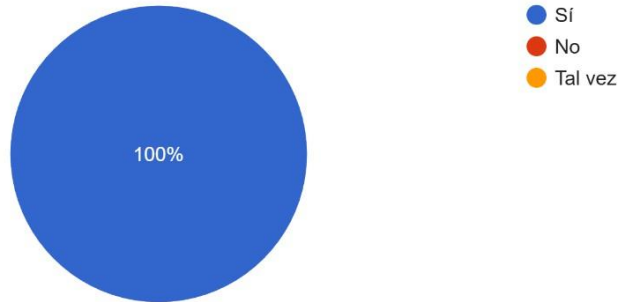
13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 15 de la encuesta (Ver Anexo G)

¿Recomendarías este recurso a alguien que esté pasando por un momento de ansiedad?

13 respuestas



Resultados de la pregunta N° 16 de la encuesta (Ver Anexo G)

Sugerencias de mejora o comentarios adicionales:

9 respuestas

Mejorar los colores.

Más historias en el test.

La paleta de colores

El personaje.

Mejorar el tiempo.

Más técnicas.

Deberían mejorar en algunos apartados pero nada realmente destacable

Ninguna

Más dinamismo

Anexo H- CERTIFICADO DE LICENCIA DE USO DE OBRA MUSICAL PARA PROYECTO DE TITULACIÓN

CERTIFICADO DE LICENCIA DE USO DE OBRA MUSICAL PARA PROYECTO DE TITULACIÓN

COMPARECIENTES

EL LICENCIANTE: Manuel Etchegaray, en su calidad de Manager y representante legal de la agrupación musical Alan Sutton y las criaturitas de la ansiedad.

EL LICENCIATARIO: Daila Anahí Rodríguez Flores y Santiago Israel Zambrano Pereira, estudiantes de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad Politécnica Salesiana.

PRIMERA.- OBJETO DE PERMISO

El Licenciante otorga una licencia de uso no exclusiva sobre la obra musical titulada:

CANCIÓN: “NO TENGO HAMBRE TENGO ANSIEDAD”.

ARTISTA: Alan Sutton y las criaturitas de la ansiedad.

SEGUNDA. – DESTINO Y ALCANCE (TÉISIS ACADÉMICA)

La obra será utilizada exclusivamente como parte integral del proyecto de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Diseño Multimedia, titulado:

“NO TENGO HAMBRE, TENGO ANSIEDAD”: PROYECTO MULTIMEDIA SOBRE LA SALUD MENTAL EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE QUITO.

Dicha autorización comprende:

- La sincronización de la obra en la animación híbrida que constituye el producto principal del trabajo de grado.
- La presentación del material en la defensa oral del grado ante el tribunal universitario.
- La publicación y archivo en el repositorio digital institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
- La publicación y difusión en redes sociales vinculadas al proyecto.
- El alojamiento y reproducción en el sitio web del proyecto.
- La difusión en portafolios académicos y muestras universitarias sin fines de lucro.

ACEPTACIÓN DE LAS PARTES

Las partes manifiestan su total conformidad con lo expuesto en este documento y lo aceptan en su integridad, procediendo a su firma y cierre el 19 de enero del 2026.



MANUEL ETCHEGARAY Licenciente



SANTIAGO ZAMBRANO Licenciatario



DAILA RODRÍGUEZ Licenciatario