ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

CREACIÓN DE SERIE ANIMADA PARA VISIBILIZAR Y PROMOVER LA SUPERACIÓN DE TRASTORNOS EMOCIONALES, DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR, DE PRIMER CICLO, DE LIMA METROPOLITANA, 2022

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

Autor:

SOFIA PANTIGOSO MENDEZ

(CÒDIGO ORCID: 0000-0003-1049-9477)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

Autor:

GHIA RODRIGUEZ-HERRERA RUIZ

(CÒDIGO ORCID: 0000-0002-6023-7021)

Asesor

MILAGROS ROCIO MENACHO ÁNGELES

(CÒDIGO ORCID: 0000-0002-9831-2701)

Lima-Perú

2022

AP372D~1.DOC

REPOSITORIO

REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:464066234

Fecha de entrega

2 jun 2025, 10:19 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

2 jun 2025, 10:42 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

AP372D~1.DOC

Tamaño de archivo

2.8 MB

54 Páginas

10.617 Palabras

59.577 Caracteres

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 25 words)

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

8% Internet sources
0% Publications
3% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Resumen del Trabajo de Investigación

La adolescencia es un momento crucial en la vida de las personas, pues es el momento en el que el individuo empieza su inmersión en la vida adulta, el desarrollo de su identidad, y la toma de decisiones cruciales para su futuro, como la elección de una carrera. La importancia del cuidado de su salud mental es muy importante, pues representan el futuro de nuestra sociedad. Por otra parte, los adolescentes están acostumbrados a lidiar solos con sus problemas y preocupaciones, y no pedir ayuda, medida que perjudica su desarrollo como adultos sanos, pues aún no manejan suficientes recursos como para resolver sus problemas emocionales por sí mismos. Se ha tomado como muestra de ese grupo adolescente, a los estudiantes de primer ciclo de estudios superiores, de Lima Metropolitana, 2022, pues se encuentran en una transición importante, y sometidos a mucha presión y muchos manifiestan uno a más trastornos emocionales.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo ayudar a visibilizar los llamados trastornos emocionales, siendo la depresión y la ansiedad los más comunes, y promover la superación de estos, generando un espacio de confianza y cercanía, para darles herramientas, y que ellos puedan acceder a la ayuda que necesiten. Para llegar a ello se han realizado encuestas a estudiantes, padres de familia y profesionales de la salud mental. Así mismo se han realizado entrevistas, Talleres Generativos, observación, e investigación de mesa. Esta investigación derivó en “Cloudlight”, una serie de cortos animados para redes sociales donde se plasman situaciones identificables, que reflejan trastornos emocionales.

Según los resultados obtenidos al presentar el prototipo del proyecto a un grupo de 30 estudiantes de primer ciclo de educación superior, la serie animada “Cloudlight” se plantea como una solución efectiva para ayudar a visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales, pues la mayoría de los estudiantes cuestionados creen que es una opción buena y necesaria para aprender sobre trastornos emocionales, y la sienten suficientemente atractiva para que consuman el contenido, e incluso pagarían una suscripción.

Palabras claves (Adolescencia, Trastornos emocionales, depresión, ansiedad, estudiantes, educación superior)

Research

Adolescence is a crucial moment in people's lives, since it is the moment where individuals begin their immersion in adult life, the development of their identity, and the making of crucial decisions for their future, such as the choice of a profession or career. The importance of caring for their mental health is very important, as they represent the future of our society. On the other hand, adolescents are used to dealing with their problems and concerns alone, and not asking for help, a measure that harms their development as healthy adults, since they still do not have enough resources to solve their emotional problems on their own. A representative sample of the adolescent group has been taken from freshmen students attending higher learning institutions in Metropolitan Lima, 2022, since they are in an important transition, and subjected to substantial pressure, and many manifest one or more emotional disorders.

The objective of this research project is to help make visible the so-called emotional disorders, depression and anxiety being the most common, and to promote the overcoming of these, generating a space of trust and closeness, to give them tools, and so that they can access the help they need. To achieve this, surveys have been carried out on students, parents and mental health professionals. Likewise, interviews, generative workshops, observations, and table research have been carried out. This research led to "Cloudlight", a series of animated shorts for social media where identifiable situations are presented, reflecting emotional disorders.

According to the results obtained when presenting the prototype of the project to a group of 30 freshmen students attending higher learning institutions, the animated series "Cloudlight" is proposed as an effective solution to help make visible and promote the overcoming of emotional disorders, given that most of the students questioned believe that it is a good and necessary option to learn about emotional disorders, and find it attractive enough for them to consume the content, and would even pay a subscription.

Keywords (Adolescence, Emotional disorders, depression, anxiety, students, higher education)

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigaciòn

1. Contextualización del problema 8
2. Justificación… 10
   2.1 Conveniencia 10
   2.2 Relevancia industrial / social 10
   2.3 Justificación práctica 10
   2.4 Justificación teórica 10
3. Reto de Innovación… 11
   3.1 Pregunta de investigación… 11
   3.1.1. Pregunta general 11
   3.1.2. Preguntas específicas 11
   3.2 Objetivo de investigación… 12
   3.2.1. Objetivo general 12
   3.2.2. Objetivos específicos 12
   3.3 Hipótesis de investigación… 12
   3.3.1. Hipótesis general 12
   3.3.2. Hipótesis específicas 13
4. Sustento teórico… 14
   4.1 Estudios previos 14
   4.2 Marco teórico… 17
   4.2.1. Trastornos emocionales 17
   4.2.1.1. Tipos de Trastornos emocionales
   4.2.2. Serie animada……..,… 20
   4.2.2.1. Historia de la animación… 21
   4.2.2.2. Características de la animación 22
   4.2.2.3. Importancia de la animación… 23
   4.2.2.4. Potencial educativo de una serie animada 24
   4.2.2.5. Diseño de una serie animada 25
   4.2.2.6. Tipos de serie animada 25

4.2.2.7. Tipos de animación 25
4.2.2.8. Serie animada Cloudlight 26
4.2.3. Series animadas y su efecto en la disminución de los trastornos emocionales 26
5. Beneficiarios 27
6. Propuesta de valor… 28
6.1 Propuesta de valor… 28
6.1.1 Resumen del proyecto… 29
6.2 Segmento de clientes 29
6.3 Canales 29
6.4 Relación con los clientes 30
6.5 Actividades clave 30
6.6 Recursos clave 31
6.7 Aliados clave 31
6.8 Fuentes de ingreso… 32
7. Resultados 32
8. Conclusiones 33
9. Bibliografía 36
10. Anexos 39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *diagrama de flujo* 29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Prototipo* 39

Figura 2. *Resultados de cuestionario de validación de solución* 47 Figura

2. *Resultados de cuestionario de validación de producto* 49

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La adolescencia es un momento crucial en la vida de las personas, pues es el momento en el que el individuo empieza su inmersión en la vida adulta, el desarrollo de su identidad, y la toma de decisiones cruciales para su futuro, como la elección de una carrera. La importancia del cuidado de la salud mental de los adolescentes es muy importante, pues representan el futuro de nuestra sociedad, y, además de ser altamente permeable, esta depende de diversos factores, partiendo desde su entorno social y familiar, pasando por sus propios cambios físicos, además de lo que ocurre en el resto del mundo. Además, la pandemia no solo ha tenido un evidente efecto en la salud física de los peruanos, sino también en su salud mental. Los problemas de salud mental han incrementado hasta un 12%, aumentando también la cifra de suicidios. Lima es la región con mayor problema en salud mental, donde el 29.6% son adolescentes afectados.

Entre las causas de estos problemas tenemos los factores sociales, familiares, experiencias personales, y factores biológicos. Según la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales 2019 (**ENARES 2019**), han sido afectados por maltrato infantil familiar psicológico o físico, El 78 % de adolescentes entre los 12 y 17 años han sufrido maltrato familiar psicológico o físico alguna vez en su vida, el 40,5 % sufrió violencia física y psicológica en los últimos 12 meses, y el 34,6 % alguna vez fue víctima de violencia sexual.

Los problemas de salud mental en los adolescentes pueden traer consecuencias tanto físicas como mentales, tales como el cansancio, dolor en el pecho, caída de cabello, trastornos alimenticios, temblores, dificultad para respirar, baja autoestima, y en el peor de los casos, la muerte.

Cuenca, Robladillo, Meneses & Suyo (2020) se refieren al tema, en su estudio sobre jóvenes universitarios: “Los problemas de salud mental, ansiedad e ideación suicida requieren de programas e intervenciones psicológicas preventivas y promocionales, para evitar la violencia, como también los entornos negativos dentro del contexto donde interactúa el estudiante universitario” . (p.6)

Si esta situación continúa, y no se le da la suficiente atención al cuidado de la salud mental, en este caso, de los trastornos emocionales de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, se proyecta un futuro cercano con adultos que no gocen de una vida plena, con salud mental y física, y todo lo que esto puede traer como consecuencia a la sociedad, por lo que existe la motivación para ayudar a que se reciba la atención necesaria en cada caso.

Según la "Guía Técnica para el cuidado de la salud mental de la población afectada, familias y comunidad, en el contexto del COVID-19", desarrollada por el Minsa en el 2020, en la adolescencia, la escucha activa, empática y sin crítica ni emisión de juicios de valor puede facilitar este proceso. Es por eso que brindar un espacio de confianza para ellos, puede ser un paso importante para ayudar con el bienestar de los jóvenes.

Finalmente, se concluye que el presente trabajo busca lograr que los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, sean capaces de reconocer sus trastornos emocionales de salud mental, como son la ansiedad y la depresión, y generar un espacio de confianza para poder acceder a la ayuda necesaria, y así, luego, puedan convertirse en adultos sanos, e integrados en la sociedad.

2. JUSTIFICACIÓN

Los adolescentes están acostumbrados a lidiar solos con sus problemas y preocupaciones, y no pedir ayuda, medida que perjudica su desarrollo como adultos sanos, pues no manejan suficientes recursos como para resolver sus problemas emocionales por sí mismos.

2.1 Conveniencia

La investigación es muy conveniente porque analiza, reflexiona sobre la importancia de abordar el cuidado de la salud mental de los adolescentes en la actualidad, en especial, los trastornos emocionales, y así mismo permitirá a los investigadores plantear posibles estrategias de solución para promover el cuidado de la salud mental de los adolescentes de Lima Metropolitana y otros contextos.

2.2 Relevancia industrial / social

La investigación es trascendental por ser un problema de contexto social y real en la ciudad de Lima Metropolitana y otros contextos, por lo que es necesario plantear una propuesta de solución creativa e innovadora que permita tomar conciencia a la sociedad en especial los jóvenes a fin de prevenir futuros problemas y efectos en la calidad de vida, siendo los beneficiarios de la investigación.

2.3 Justificación práctica

La investigación es importante por ser un impacto social, se trata de jóvenes que requieren atención y acompañamiento de las familias y la sociedad comprometida para ayudar desde la universidad, el hogar, etc, a resolver el problema, en este caso, trastornos emocionales como la depresión, ansiedad, y la falta de inteligencia emocional, la solución de ella tendrá implicaciones trascendentales por ser aplicada a los beneficiarios.

2.4 Justificación teórica

En cuanto a justificación teórica, el presente proyecto puede ayudar a fomentar el uso de material audiovisual para promover la solución de problemas de la actualidad. Desde la

pandemia el mundo ha empezado a usar cada vez más los videos, fotos y las redes para aprender e informarse. Como se refieren **Guzmán y Flores, (2020**) , la escasa producción audiovisual es un factor motivante para buscar nuevas estrategias para solucionar con ello problemas de hoy en día. Asimismo **Umatambo, (2019)** nos dice que teniendo en cuenta la poca ayuda de algunos padres, que incluso pueden tener trastornos mentales, las producciones de cortometrajes pueden ayudar a la recuperación y resaltar la importancia de los trastornos mentales. Es por ello que el presente proyecto investigará e intentará a fondo a través de una serie animada, visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales (ansiedad y depresión) en estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022

3. RETO DE INNOVACIÓN

El proyecto presenta como reto de innovación la creación de una serie animada "Cloudlight", que consiste en diseñar y desarrollar una serie de cortometrajes animados que tendrán como objetivo visibilizar y promover la superación de los trastornos emocionales (ansiedad y depresión), que son muy comunes en los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022. Cabe mencionar que esta situación problemática se evidencia en la encuesta que se aplicó sobre jóvenes de la muestra, en el mes de mayo, para observar su relación con los trastornos emocionales. Así mismo lo menciona la OMS, indicando que casi un 3% de jóvenes en el mundo, padecen de depresión, y un 5% sufren de ansiedad. Por tanto, para iniciar con la propuesta se plantean las siguientes preguntas de investigación:

3.1. Preguntas

3.1.1 Pregunta general:

- ¿Cómo se debe visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales a través de la serie animada "Cloudlight", en los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022?

3.1.2 Preguntas específicas:

- ¿Qué tipos de trastornos emocionales se debe analizar para realizar la serie animada "Cloudlight" a fin visibilizar y promover la superación en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022?

- ¿Qué contenido debe tener la serie animada “Cloudlight” para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales en estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, y promueva su superación?
- ¿Cómo se debe diseñar la serie animada “Cloudlight” para ayudar a visibilizar y promover de forma atractiva, la superación de los trastornos emocionales de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022?
- ¿ Cómo debe ser el lenguaje empleado en la serie animada Cloudlight, para conectar asertivamente la visibilización y superación de trastornos emocionales en estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022?

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general:

- Visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales a través de la serie animada “Cloudlight”, en los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

3.2.2 Objetivos específicos

- Determinar las características de los trastornos emocionales para realizar la serie animada “Cloudlight” a fin visibilizar y promover la superación en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.
- Definir el contenido de la serie animada “Cloudlight” para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, y promueva su superación.
- Diseñar la serie animada “Cloudlight” para ayudar a visibilizar y promover de forma atractiva, la superación de los trastornos emocionales de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022 .
- Establecer el lenguaje adecuado y asertivo de la serie animada Cloudlight, para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales en estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

3.3. Hipótesis

3.3.1 Hipótesis general:

- La serie animada “Cloudlight” CREATIVA E INNOVADORA Visibiliza y promoverá la superación de trastornos emocionales a través de en los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

3.3.2 Hipótesis específicos

- Si se determinan adecuadamente las características de los trastornos emocionales entonces se realizará una serie animada “Cloudlight” innovadora, a fin de visibilizar y promover la superación en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.
- Si se define adecuadamente el contenido de la serie animada “Cloudlight” ENTONCES visibilizará y promoverá la superación de trastornos emocionales en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.
- Si se diseña creativamente la serie animada “Cloudlight” ENTONCES ayudará a visibilizar y promover de forma atractiva, la superación de los trastornos emocionales de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.
- Si se establece el lenguaje adecuado y asertivo de la serie animada Cloudlight, entonces se visibilizará y promoverá la superación de trastornos emocionales en estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

4. SUSTENTO TEÓRICO

4.1 Estudios previos

Arroyos (2021), desarrolló la tesis Diseño e implementación de un sitio web y una animación 2D con información y recomendaciones acerca de la ansiedad, dirigido a estudiantes universitarios, para obtener el grado de licenciado en Diseño Digital de Medios Interactivos en la Universidad de Juárez, México.

Tuvo como meta diseñar un sitio web responsivo y una animación 2D, dirigido a los jóvenes estudiantes de universidad, que trate sobre el trastorno de ansiedad, sus síntomas y ejemplos de primeros auxilios psicológicos en caso de sufrir un ataque.

Tuvo como diseño de investigación el cuasi experimental, utilizó la técnica de recojo de información una encuesta de satisfacción del cliente con el objetivo de conocer lo que los usuarios piensan sobre el sitio web, la información nueva que obtuvieron así como sugerencias para cambiar y mejorar el sitio web.

Llegando a la conclusión de que para brindar información y recomendaciones acerca del trastorno de ansiedad, el sitio web "Ansiedad101" lograría ser un lugar efectivo donde los alumnos universitarios tendrían donde recurrir y obtener información adecuada a sus necesidades.

Considerando la conclusión a la que llegó el autor, se puede mencionar que, al ser una solución que busca informar a jóvenes estudiantes de educación superior acerca de la ansiedad, a través de una solución virtual, se relaciona directamente con la presente propuesta, y le aporta a la confiabilidad y pertinencia, dado que uno de los objetivos es diseñar la serie animada "Cloudlight"es ayudar a visibilizar y promover de forma atractiva, la superación de los trastornos emocionales de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, por lo tanto es factible comunicar la información que brindemos a través de una plataforma virtual, y esta ayudará en gran medida a quienes lo necesiten.

Molina (2020), desarrolló la tesis "RAME: Hablemos de depresión - prototipo de la plataforma digital para ayuda en la promoción y educación de la depresión", para obtener el grado de maestría en Periodismo y Comunicación Digital en la Universidad de La Sabana, Colombia.

Tuvo como objetivo ofrecer información útil a adultos sobre la depresión y sus síntomas a través del diseño de un prototipo de una herramienta digital que pueda también direccionar a los usuarios al apoyo terapéutico más apropiado. El diseño de investigación de la tesis fue cuasiexperimental ya que la herramienta fue evaluada por 30 personas, entre estos empleadores y empleados, cuya opinión fue en un 75% favorable en cuanto al uso de una herramienta como estas dentro de las organizaciones a las que pertenecen.

Obteniendo como conclusión que era positivo brindar un espacio digital para hablar de dicho trastorno y también convertirse en una herramienta que ofrezca consejos y maneras de detectar, controlar y/o tratar la depresión. Esto se lograría a través del proyecto "RAMÉ: hablemos de depresión".

Se escogió este estudio sobre "RAMÉ: hablemos de depresión", porque es importante comprobar la funcionalidad de comunicación como audios, videos, artículos y hasta la misma plataforma digital para tratar el tema de la depresión, al igual que la serie animada Cloudlight, y sus articulaciones digitales, haciendo accesible la información que se quiere ofrecer a los jóvenes estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

León y Piedra (2018), realizaron la tesis "Las Herramientas 3d Y Su Incidencia En el Aprendizaje Significativo De Los Estudiantes De 10mo De Egb, En La Asignatura De Estudios Sociales De La Unidad Educativa "Voluntas Dei" Pascuales Ciudad De Guayaquil Del Periodo 2018-2019. Propuesta: Desarrollo De Animaciónes 3d Acerca de Hechos Históricos", para lograr el título de licenciado en ciencias de la educación. Mención sistemas multimedia, en la Universidad de Guayaquil, Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación, Ecuador.

Su objetivo de investigación era diagnosticar la incidencia de las herramientas 3D en la asignatura de estudios sociales mediante un estudio de campo dirigido a estudiantes del 10mo año de educación, para contrarrestar el bajo rendimiento e interés en la materia. La investigación fue de enfoque mixto de tipo descriptiva, explicativa y correlacional de diseño no experimental. La población está dirigida a 95 personas entre ellos y la muestra estuvo dirigida a 84 estudiantes. El instrumento aplicado fue el cuestionario y la entrevista.

Los principales resultados demostraron que el uso de la animación ayuda en el aprendizaje significativo, concluyendo que el empleo de recursos tecnológicos para el aprendizaje tiene un efecto positivo para la enseñanza.

Se eligió esta investigación sobre Desarrollo de Animaciones 3d Acerca de Hechos Históricos, pues se refiere a que la educación de estudiantes adolescentes, empleando ideas tecnológicas como la animación para mejorar su rendimiento académico, es un recurso efectivo y atractivo, por lo tanto, podemos deducir que la serie animada Cloudlight, que se pretende realizar, ayudará a desarrollar la inteligencia emocional, y en efecto, a visibilizar y promover la superación trastornos emocionales como la ansiedad y depresión, en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

Umatambo, (2019) desarrolló una tesis basada en la creación de un cortometraje audiovisual para informar sobre la importancia de los lazos afectivos en el proceso de recuperación de una persona con depresión, para adquirir el título de licenciada en Multimedia y Producción Audiovisual en Ecuador.

El objetivo principal fue informar a adolescentes y jóvenes sobre la depresión en general y las posibles herramientas que pueden tener para superarlo, para lo cual se ha investigado a fondo sobre este trastorno y la solución fue un cortometraje con animación 2d.

Se aplicó un diseño cuasi experimental, tomando como muestra un grupo de adolescentes entre los 10 y los 19 años, para probar la validez del cortometraje, en conjunto con un análisis a fondo sobre la efectividad de los productos audiovisuales en niños y adolescentes los cuales tuvieron resultados positivos, de esta manera luego del proceso de experimentación se tuvo un resultado favorable que ha comprobado que un cortometraje puede ser de mucha ayuda como medio de informe de este trastorno

Se escogió el presente estudio porque puede comprobar la efectividad de los productos audiovisuales ligados al tema de salud mental, teniendo una conexión directa con la presente solución de serie animada Cloudlight para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales.

Sanchez (2020) desarrolló una tesis donde explica el uso de la animación como una herramienta en la creación de historias para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales en la Universidad Privada del Norte, Perú.

Su objetivo era el de encontrar si existe registro académico que muestre a la animación como una herramienta para contar historias, además de probar que la

animación es una herramienta necesaria para contar hechos relacionados a la memoria y demostrar la importancia de la animación local y su importancia histórica.

Para realizar dicha investigación se consultaron diversas fuentes, tales como: Redalyc, Scielo, Renati, Repositorios Universitarios, Google Académico, etc. Los criterios que se tomaron en cuenta para la elección de los diferentes documentos, libros, tesis e investigaciones que conforman esta revisión sistemática se basaron en el prestigio, credibilidad y relación con el tema planteado.

Como conclusión, se comprobó que la animación en Sudamérica es materia de estudio interesante para el desarrollo de investigaciones profundas, además de ser potencia en el ámbito competitivo comercial en futuros años y el gran valor narrativo y artístico que presentan sus obras y producciones.

Se escogió el estudio "La Animación Como Herramienta Para La Creación De Historias. Una Revisión Sistemática De La Literatura" porque la investigación e información presente puede proporcionar conocimientos históricos y educacionales sobre el campo de la animación de nuestro continente a futuras generaciones de animadores, y sobre todo, como herramienta para visibilizar y promover la superación de los trastornos emocionales a través de la serie animada Cloudlight, a los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Trastornos emocionales

Según la **OMS (2021)** los adolescentes padecen trastornos emocionales frecuentemente, siendo los trastornos de ansiedad los más comunes y frecuentes. Estos se presentan como ataques de pánico o mucha preocupación. La ansiedad y los trastornos depresivos pueden dificultar profundamente la asistencia a la escuela, el estudio y el hacer los deberes. El retraimiento social puede exacerbar el aislamiento y la soledad. La depresión puede llevar al suicidio.

Para **Vélez et al (2008**) la ansiedad y la depresión se consideran dos de los desórdenes psicológicos de mayor registro, y constituyen dos de los principales motivos de consulta atendidos a través de los servicios de Bienestar Universitario, en Colombia.

4.2.1.1. Tipos de Trastornos emocionales

a) Depresión

La depresión se describe como una enfermedad que afecta el estado de ánimo y el humor. Por estas razones afecta el bienestar mental. Es la principal causa de problemas de salud en la población en general y, más aún, en quienes se dedican a actividades que exigen mayor esfuerzo físico o mental, por ejemplo, los estudiantes de educación superior, donde un 30% puede manifestar algún tipo de desorden psiquiátrico, y 1 de cada 5 estudiantes universitarios ha experimentado algún grado de depresión.

Briones & Moya (2021), definen la depresión como una baja al estado de ánimo que provoca en los estudiantes el poco interés de realizar las acciones planteadas, incluso la más básica del diario vivir, como levantarse para ir a la institución académica. Este trastorno combinado con la ansiedad se convierte en un trastorno mixto ansioso depresivo que limita al educando en muchos factores a desempeñar sus actividades diarias académicas lo cual se reflejará en sus reportes de calificaciones y que a simple vista se puede considerar como un bajo interés en aprender.

i) **Causas de la depresión**

Si se buscan las causas de la depresión en los estudiantes de educación superior, **Arrivillaga et al, (2003)** encuentran que la depresión puede relacionarse con las dificultades académicas, consecuencia de la falta de interés o disminución de actividades cotidianas relacionadas con el rendimiento académico. Además, agregan que el consumo de alcohol puede ser consecuencia de la depresión, pero a su vez, contribuir con la depresión por sus efectos sobre el sistema nervioso central.

Según la revista de divulgación de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, “Saber Más”, son las exigencias académicas a las que son sometidos los estudiantes universitarios, y la transición del bachillerato a la universidad, las principales desencadenantes de la depresión. A esto le podemos sumar otros factores más comunes que contribuyen a la aparición de síntomas depresivos en los estudiantes como:

- Los estresores sociales

- Los problemas económicos
- El bajo desempeño académico
- El ajuste inherente a la transición del contexto familiar al ambiente universitario.

A estas causas se les puede agregar la influencia de las redes sociales, que pueden generar desde comparaciones negativas entre la idealización de lifestyle y belleza que se muestra en las redes, versus la realidad del adolescente, o, por otro lado, pueden incentivar un aislamiento de este por estar más pendiente de la red social que de la vida que lo rodea.

ii) Efectos de la depresión

Según diversos estudios, el trastorno depresivo en estudiantes universitarios puede favorecer la aparición de conductas adictivas como mecanismo de escape, incentivando el consumo excesivo de alcohol y de drogas. De igual manera se reconocen como principales efectos de la depresión la irritabilidad, la desesperanza, las alteraciones de sueño, el agotamiento constante, falta de concentración y desgano en general, trayendo como consecuencia el bajo rendimiento académico. En el peor de los casos puede derivar en pensamientos suicidas.

b) Ansiedad

Arlington (2013) Define la ansiedad como "una reacción física y mental a las amenazas percibidas. (…) cuando la ansiedad es demasiado severa u ocurre con demasiada frecuencia, puede volverse debilitante" .

En su tesis sobre Educación para la salud dirigido a la prevención de trastornos de ansiedad en adolescentes de 15 a 17 años, **De Enrique (2019)** menciona:

"La ansiedad se caracteriza por una serie de sentimientos y pensamientos negativos que se pueden acompañar de síntomas psicosomáticos tales como taquicardia, sensación de falta de aire, dolor abdominal, sequedad de boca, transpiración profusa, cefaleas y contracturas musculares. Los trastornos de ansiedad son una de las principales causas de morbimortalidad en adolescentes y su prevalencia va en aumento a nivel mundial".

La ansiedad es una emoción que se experimenta en situaciones en las que el sujeto se siente amenazado por un peligro externo o interno. **Toro et al. (2019)** indican que las persistencias de los síntomas de ansiedad pueden ser irreparables en el adolescente, que como una bola de nieve puede ir ocasionando daños en su autoconcepto, su estima y sus relaciones interpersonales y por lo tanto en su adaptación social. (p 37)

i. Causas de la Ansiedad

La Clínica Mayo (2021) menciona que entre las causas del trastorno de ansiedad, se pueden encontrar el haber sufrido una situación traumática previa, la herencia genética, la acumulación de estrés, el tipo de personalidad.

El Hospital San Juan Capestrano (2016), separa las causas de la ansiedad en 3 grupos:

- Factores genéticos: Es bastante común que los miembros de la misma familia luchen contra los síntomas característicos de la ansiedad. Cuando se analiza la prevalencia de estas afecciones entre personas con genes parecidos, se ha determinado que al igual que con otras enfermedades mentales, la ansiedad tiene una influencia genética.
- *Factores físicos:* Se ha concluido que quienes luchan contra un trastorno de ansiedad frecuentemente tienen un desequilibrio químico en el cerebro. Estos químicos tienen como función principal regular las emociones y las respuestas ante las situaciones de estrés. Cuando los químicos se desequilibran, la persona afectada puede tener una gran dificultad para controlar su ansiedad y reaccionar adecuadamente ante las dificultades repentinas.
- *Factores ambientales:* Los síntomas de la ansiedad pueden ser provocados por diversas circunstancias o influencias ambientales. En el caso de los jóvenes pueden experimentar ansiedad si se sienten presionados en la escuela por tener un buen desempeño académico. Un entorno laboral estresante o un hogar caótico, pueden generar síntomas ansiosos en el adulto promedio, sobre todo, si la persona carece de las aptitudes necesarias y adecuadas para lidiar con este tipo de situaciones.

ii. Efectos de la ansiedad

Entre las características de la ansiedad, podemos encontrar que genera malestar físico, preocupaciones exageradas sobre el futuro, y sentimientos de desamparo, que puede conducir a mucho nerviosismo, terror, fobias, y ataques de pánico. Todo ello interfiere con las actividades cotidianas del estudiante, provocando repercusiones en aspectos como el rendimiento académico, la deserción, el bienestar emocional, insomnio, aislamiento social, e inclusive el suicidio.

c) Importancia de tratar los trastornos emocionales en la adolescencia

Según un informe de la Organización Mundial de la salud **(OMS, 2018)** la mayoría de los trastornos mentales que inician en la adolescencia, no se detectan ni se tratan, y las consecuencias de no abordarlos en esa etapa hace que se extiendan a la edad adulta. Por eso la OMS reconoce la salud mental como uno de los principales problemas sanitarios que afectan a la juventud en la actualidad.

Para **Cuenca, Robladillo, Meneses & Suyo (2020)**, es importante intervenir para ayudar a los universitarios a luchar contra sus problemas de salud mental:

"Los problemas de salud mental, ansiedad e ideación suicida requieren de programas e intervenciones psicológicas preventivas y promocionales, para evitar la violencia, como también los entornos negativos dentro del contexto donde interactúa el estudiante universitario". (p. 6)

4.2.2 Serie animada

Rajadell Puiggròs et al (2005) definen a las series animadas en su artículo "Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales" de la siguiente manera:

"Los dibujos animados interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población (...) Las series de animación, como también se denomina a los dibujos animados, están presentes en todas las cadenas de televisión, aseguran índices de audiencia estables, son del

agrado del público y van dirigidas a un amplio sector(...)Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitarnos su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico."

Magnenat-Thalmann y Thalmann (1985) definen la animación en si, como una sucesión de imágenes para crear una ilusión de movimiento. **Maio (2020)** explica que fisiológicamente nuestro cerebro entiende las animaciones gracias a que nuestros ojos solo pueden retener una imagen durante 1/16 de segundo, y cuando aparecen varias imágenes en rápida sucesión, el cerebro las mezcla en una sola imagen en movimiento. En la animación tradicional, las imágenes se dibujan o pintan en láminas de celuloide transparente para fotografiarlas y mostrarlas en una película. Las primeras caricaturas son ejemplos de esto, pero hoy en día, la mayoría de las animaciones se hacen con imágenes generadas por computadora o CGI.

4.2.2.1 Historia de la animación

Al referirnos a los inicios del dibujo animado, **Maigua (2018)** aporta lo siguiente:

"Los dibujos animados surgen de una serie de experimentos con imágenes en movimiento (...) Con el desarrollo de dichos aparatos cinematográficos nacen los primeros indicios de animación; al inicio se utilizaban los efectos visuales, como los que consiguió Mèliés, con el movimiento acelerado de los dibujos al manipular la velocidad de la cámara en el cortometraje Viaje a la Luna. Otros británicos, Smith y Blackton, pronosticaron el potencial de un tipo específico de animación de películas."

Sobre esto, **Cabrera y Ocaña** (2020) también se refieren al tema:

"A Finales del s. XIX se desarrollan las artes del espectáculo (…)dentro del cine, el descubrimiento de la técnica de animación del paso de manivela permite a los cineastas crear trucos en la gran pantalla. La conjunción del uso de este recurso y los espectáculos de dibujos relámpago dan lugar a una serie de películas denominadas de dibujos relámpago, que sentarán las bases para la creación de los futuros dibujos animados."

La primera animación se atribuye a J. Stuart Blackton (1906), con Humorous Phases of Funny Faces, un corto animado, dibujado con tiza sobre una pizarra, de 3 minutos de duración. Este no tiene mucho argumento, es más como un ejercicio de animación. Es por ello que se reconoce a Emile Cohl, con su corto Phantasmagorie (1908), como el verdadero padre de la animación, pues fue la primera vez que se realizó un film que solo narrase la historia con animaciones.

A partir de ese momento, se diseñaron diversos personajes que se volvieron icónicos, y se animaron otros tantos que provenían de las historietas (caso Gato Félix 1917), que protagonizarían una serie de cortometrajes, y luego, largometrajes.

En 1949 se lanzó la primera serie animada de la historia producida exclusivamente para televisión. Jay Ward y su productora, Jay Ward Productions crearon la serie Crusader Rabbit (El Conejo Cruzado).

En cuanto a las series web animadas, estas aparecieron por primera vez a finales de 1990, con la primera serie de dibujos animados en Internet, The Goddamn George Liquor Program (1997-1998)

4.2.2.2 Características de la animación

Hablando de características de la animación, **Scott McCloud (1994)** la compara con el cómic, y señala que la diferencia fundamental entre el cómic y la animación es que la segunda es secuencia en el tiempo, pero no se yuxtapone en el espacio, y que la distribución de los diferentes planos de una película se proyecta en la pantalla, en cambio las viñetas de los cómics se disponen en un espacio diferente. Por lo que el espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas. Pero para hablar de similitudes, **Gaudreault y Marion (2004)** encuentran que en los atributos que un film o un cómic presentan como dispositivos narrativos, estos se despliegan narrativamente activando y desencadenando una sucesión de imágenes, generando la posibilidad de incorporar un principio de transformación dentro de esa sucesión narrativa (p 66).

García (2021) menciona que, en lo referente a la diversidad de la animación, la variedad en función de la técnica empleada para animar, se pueden determinar distintos procesos que van desde la animación tradicional

a la animación digital por ordenador. El cine animado supone un caudal de formas y de recursos, además, **Sánchez-Navarro, (2020**) agrega que «estudiar las circunstancias históricas de la animación es viajar por una historia paralela del cine [...] la animación ha sido motor de poderosos avances técnicos, de osadas exploraciones formales y de radicales reformulaciones entre creadores y públicos»

4.2.2.3 Importancia de la animación

Chong (2010) explica la evolución de la animación en su libro, "Animación digital":

"La tecnología digital ha logrado que producir películas de animación resulte más sencillo, más rápido y más fácil que en cualquier otra época de la historia del cine. Las herramientas al alcance de todos han ampliado la paleta del animador y han permitido desdibujar los límites entre los medios(...) La animación digital no se limita a entretener al público de la televisión y del cine. El desarrollo paralelo de la tecnología ha permitido que la animación esté presente en muchos ámbitos de la vida moderna, desde en el instrumental médico hasta en los juguetes para guarderías".

4.2.2.4 Potencial educativo de una serie animada

En su artículo, "Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativa"s, **González-González, Mª.C., Martínez-Gómez, E. y Pereira, Mª.C. (2018)** se refieren al potencial educativo de la animación:

"A ojos de una parte del público, el cine de animación es sinónimo de películas enfocadas a un público infantil, supuestamente ávido de aventuras pobladas por personajes fantasiosos que esporádicamente se ven presos de irrefrenables ganas de cantar, solos o acompañados, sobre las tramas de las películas que habitan. Una percepción, estereotipada y reduccionista, que parte de una certeza extensible al cine en general: que el cine de animación, y también, aunque de forma más inadvertida, el de acción real, es un sólido transmisor de valores y antivalores que forman el intelecto, la emoción y la sensibilidad de su público."

Por otra parte, **Colasanto et al. (2017)**, manifiestan que la animación digital es una herramienta eficaz cuando se incluyen conocimientos nuevos en la enseñanza de un tema que solo se tiene un conocimiento básico, pues los dibujos en movimiento, y el texto que los acompaña facilitan la accesibilidad del mensaje que se quiere transmitir sobre el tema que se quiere profundizar.

4.2.2.5 Diseño de una serie animada

En lo que se refiere al diseño de personajes en la animación, **Ekmen y Ekenel (2019)**, proponen que, al crear personajes en la animación digital, las figuras deben tener expresiones humanas y estas deben estar provistas de movimiento, para contribuir también al aprendizaje que se busca con la animación (p. 17).

Por otra parte, **la idea** es el punto de partida de la creación del contenido, y como paso siguiente se debe desarrollar un **guión** donde se narre la historia y las acciones.

El paso siguiente será unir el guión y el diseño de los personajes, y se elabora un **storyborad,** pasando la historia de las palabras a la imagen.

Por último, se animan las escenas retratadas en el storyboard, y se edita el video animado para obtener el producto final.

4.2.2.6 Tipos de serie animada

El amplio potencial de la animación ha desencadenado en que existan muchas posibilidades para desarrollar contenidos diversos en formatos diversos. Si bien los dibujos animados empezaron siendo entretenimiento familiar, dirigido especialmente hacia los niños, en las últimas décadas, la animación ha podido alcanzar un potencial narrativo enfocado en el público adolescente y adulto. Así, se puede explicar el suceso de los Simpsons (1989), cuyo humor se consideraba inapropiado para niños cuando apareció por primera vez, y presentó al mundo personajes traviesos y alcohólicos que eran considerados como una mala influencia en los niños, mientras se burlaban del estilo de vida americano. De una forma un poco más adulta y decadente, Bojack Horseman (2014), trajo personajes más oscuros y depresivos, con problemas de adicciones y vida sexual. Y es difícil contraponerlas con la inocencia de las

primeras series animadas como Los Picapiedra (1960), que mantenían un tono de comedia naif, apto para todo público.

Por otra parte, además del público al que va dirigido el contenido, existen diversos géneros a desarrollar. Se puede encontrar dibujos animados educativos y culturales, dibujos animados para entretener, como las comedias, los de aventuras y superhéroes, dibujos animados para adultos, con contenido violento y agridulce, dramas (muy populares en el anime), e incluso de terror.

4.2.2.7 Tipos de animación

Maio (2018) logra reconocer 5 tipos principales de animación:

- Animación tradicional: Es la que se consigue dibujando, cuadro por cuadro, manualmente, un objeto en una secuencia de movimientos.
- Animación 2D : Basada en vectores digitales, se trata de una animación bidimensional, que se plantea como la animación tradicional, dibujando secuencialmente cada fotograma.
- Animación 3D: Animación digital que da vida a objetos tridimensionales en espacios tridimensionales-
- Motion Graphics: animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños.
- Stop Motion: Animación que crea una simulación de movimiento continuo, utilizando una serie de imágenes fijas consecutivas, de objetos estáticos.

4.2.2.8 Serie animada Cloudlight

La serie animada Cloudlight, es una serie de cortos animados, en animación digital 2d, de un minuto de duración, donde se plantean diversas situaciones que generan ansiedad o depresión a los personajes.

Para esto se han diseñado personajes humanoides que son los protagonistas, y dos personajes que son las representaciones gráficas de la depresión y la ansiedad.

Son capítulos unitarios, es decir, cada uno cuenta una historia independiente, con un guión lineal, pero están unidos por una temática y estilo gráfico común.

Con esta serie animada se busca evidenciar los síntomas de la ansiedad y la depresión, y así conseguir que los estudiantes de primer ciclo de educación

superior, de Lima metropolitana, 2022, logren identificar los trastornos y sean capaces de buscar ayuda para superarlos.

4.2.3 Series animadas y su efecto en la disminución de los trastornos emocionales

La Serie animada Cloudlight se presenta como una solución de amplio alcance, siendo la animación un formato de buena recepción entre niños y adultos, un medio versátil, con diversidad de estilos aplicables, y sobre todo, una herramienta comprobada para conectar con su público y transmitir, no solo información, sino también emociones y valores.

Umatambo (2019) en su investigación sobre el impacto de un cortometraje animado como fuente de información sobre salud mental, pudo comprobar la efectividad de este tipo de producto audiovisual en adolescentes para tratar este tipo de temas, y está ligado directamente con el potencial de la serie animada Cloudlight para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales en estudiantes de educación superior de Lima metropolitana, 2022.

Al buscar soluciones para enfrentar este tipo de problemas de salud mental**, De Enrique (2019)** lo explica claramente:

"A nivel personal, uno de los factores que va a influir es el conocimiento que tienen los/as adolescentes sobre la ansiedad. Uno de los aspectos que se ha reseñado para prevenir estos problemas es que sean conscientes de los signos y síntomas indicativos de estrés para poder actuar sobre ellos. Actualmente, un 50% de los/as adolescentes no busca ayuda en casos de ansiedad por desconocimiento de la clínica que le acompaña. Esto se debe en parte a que, por el estigma en torno a los problemas de salud mental, no son aspectos trabajados ni en las aulas ni en los hogares. "(6,24)

Es por ello que la Serie animada Cloudlight busca ofrecer información al adolescente, en este caso, estudiantes de educación superior de Lima Metropolitana, 2022, en un formato de efectividad comprobada, como es la animación, para facilitar el aprendizaje, enseñando a identificar las características de los trastornos emocionales, como la depresión y la ansiedad, para que, cuando sea el caso, el estudiante pueda buscar ayuda para superarlos.

5. BENEFICIARIOS

La muestra elegida como beneficiaria principal del proyecto “Cloudlight” comprende a jóvenes adolescentes entre los 17 y 19 años, de Lima Metropolitana que están cursando el primer ciclo de su educación superior.

Se puede decir que esta es una etapa importante en su vida pues es un momento de cambio y transición. El estudiante deja de ser un escolar y empieza una etapa de estudios superiores, partiendo desde que el adolescente debe tomar una decisión que puede afectar el resto de su vida, como lo es elegir su carrera. Añadiéndole un nuevo entorno, con nuevo círculo social, con nuevas responsabilidades y mayor exigencia.

Siendo la adolescencia, además, un momento de cambios físicos y hormonales, el estudiante se siente más adulto, se encierra en si mismo y prefiere aislarse un poco de su familia. Después de entrevistar y encuestar a 70 jóvenes de Lima metropolitana, entre los 17 y los 19 años, para la investigación de este proyecto, se puede deducir que el adolescente se siente incomprendido, y prefiere no pedir ayuda cuando tiene un problema por que no confía en que alguien más pueda ayudarlo. Cuando se le presenta alguna duda o preocupación, prefiere acudir a algún amigo que con sus padres. Se muestra autosuficiente, y un poco hermético. Le inquieta su futuro, y sus estudios son su mayor preocupación.

En lo que respecta a su entorno, generalmente viven en casa con sus padres, o la madre en la mayoría de los casos, si es que son padres separados. En general. utilizan redes sociales como Instagram y Tik Tok, para entretenerse, y relacionarse entre ellos. También consumen contenidos en streaming, como Netflix. Por otra parte, disfrutan el escuchar música, pues encuentran una compañía

En lo que respecta la salud mental, con conscientes de que existen los trastornos emocionales, como la ansiedad y el estrés, pero no muchas saben diferenciarlos o identificarlos. Algunos sí reconocen haber pasado etapas de una u otra aflicción, e inclusive han considerado ir a terapia, pero no están muy convencidos de que el psicólogo pueda ayudarlos.

Se calcula que en la actualidad hay cerca de medio millón de estudiantes iniciando sus carreras en instituciones educativas de educación superior, en Lima Metropolitana.

Se puede considerar como segundo beneficiario a los padres de familia de estos jóvenes estudiantes. Estos generalmente trabajan, y pueden tener uno a más hijos. A veces

reciben ayuda de otros familiares cercanos para la crianza de sus hijos. Sienten que han perdido la conexión con sus hijos adolescentes, que se les dificulta la comunicación y eso les preocupa. Quisieran tener más tiempo para compartir con ellos, y a la vez, saber que sus hijos están bien. Si lo necesitaran, definitivamente los llevarían al psicólogo. Les interesa el bienestar de sus hijos y los apoyan con sus proyectos a futuro. Respetan su espacio, y quieren confiar en que les han dado suficientes herramientas a lo largo de su vida, como para que puedan enfrentar sus problemas de la mejor manera.

Si bien, los padres de familia de estudiantes de primer ciclo de educación superior, de Lima Metropolitana 2022, no serían consumidores directos del proyecto, serían beneficiarios indirectos, pues su mayor preocupación es que sus hijos tengan vidas plenas y sanas, y la serie animada Cloudlight, está dirigida a conseguir ayudarlos en eso.

6. PROPUESTA DE VALOR

6.1 Propuesta de valor

Título: “Cloudlight”

Serie animada de micro capítulos unitarios, dirigida adolescentes entre los 17 y 19 años, que habla sobre trastornos emocionales, en un tono natural y próximo, y está unida a una cuenta de Instagram, donde se desarrolla el tema tratado en posts, y se ofrece ayuda profesional, creando una comunidad.

6.1.1 Resumen del proyecto

Se producirán capítulos de 1 minuto, en los que se representará a través de los personajes animados, una situación que puede generar síntomas de algún trastorno emocional, con la finalidad de que el estudiante pueda reconocerlos e identificarse. Estas animaciones se publicarán en instagram, tik tok, y facebook. Al final del capítulo se le invitará a visitar la cuenta de instagram donde se desarrollará un poco más el tema a través de un post con varias diapositivas, y se ofrecerá la posibilidad de contacto con algún especialista en salud mental, que forme parte del equipo afiliado a Cloudlight.

Por otra parte, se ofrecerá suscripciones para formar parte de la comunidad a través de un grupo privado de whatsapp, donde podrá

participar de conversatorios, recibir más información, y más contenido, como memes, animaciones, y stickers.

Como última acción, se ofrecerán los productos de merchandising a través de las cuentas oficiales, y a través de venta presencial en el stand itinerante que irá paseando por instituciones educativas y eventos de concurrencia juvenil, explicando el proyecto y ofreciendo los productos a la venta.



6.2 Segmento de clientes

- Directos: Jóvenes estudiantes de primer ciclo de educación superior, de Lima Metropolitana. Es a quienes se dirigirá el tipo de comunicación y contenido que utilizaremos está orientada hacia ellos.
- Indirectos: Instituciones educativas y docentes. Psicólogos.

6.3 Canales

- Para llegar al consumidor se utilizarán las redes sociales, en especial **Instagram,** pues la cuenta principal con las publicaciones y las animaciones, estará soportada en esa red. En segundo lugar, se utilizarán cuentas de tik tok y Facebook para viralizar los videos.
- Como segundo paso, para tener una comunicación más personalizada se usará una app como Whatsapp o Telegram, para crear la comunidad en un chat común.
- Por último, para venta de merchandising e interacción presencial, El "stand itinerante" se paseará por centros educativos, ferias de diseño independiente y lugares concurridos por el consumidor, previa alianza con cada institución.

6.4 Relación con los clientes (Beneficiarios)

Se busca crear un espacio donde los jóvenes estudiantes se sientan identificados. Se les hablará en un tono horizontal, buscando separar Cloudlight de un formato informativo/educativo, para conseguir esa cercanía, y el cliente pueda aprender acerca de sus emociones, estando cómodo y en confianza.

El tono de esta comunicación será casual, dinámico y moderno.

Los contenidos serán virtuales, pero el servicio se volverá personalizado, mediante el chat de Whatsapp por suscripción,y recibirán un trato personal a través de las consultas virtuales.

Además, gracias al stand itinerante se podrá tener una relación presencial con el cliente.

6.5. Actividades clave

- La primera actividad que se ha realizado y se deberá seguir haciendo, a través de encuestas, entrevistas, y talleres generativos, es la investigación; sobre el adolescente y su salud mental, específicamente, los trastornos emocionales.
- La principal actividad clave será desarrollar el **contenido** (guiones y posts) con ayuda de especialistas en psicología y psiquiatría.

- Como segundo paso **se diseñarán** los gráficos y se animará el **episodio de la semana.**
- Se armarán los **posts explicativos** correspondientes al tema del episodio semanal.
- Para la comunicación con los clientes y consumidores potenciales, se activará y gestionará una **cuenta en Instagram** para centralizar la información, cuentas asociadas en tik tok y Facebook.
- Para los suscriptores se activará un **chat grupal** en whatsapp, por donde recibirán contenido extra, como memes, viñetas, episodios inéditos y las invitaciones para los lives y las charlas semanales sobre salud mental.
- En paralelo se mandará a **producir** los productos de merchandising con los que se comercializará.
- Por último, se realizará una **campaña de publicidad** para difundir el proyecto en las mismas redes.

6.6. Recursos clave

Para ejecutar el proyecto se deberá contar con los siguientes recursos claves:

- Comunicación y asesoría con profesionales en salud mental de adolescentes.
- Plataformas digitales para llegar a nuestros consumidores
- Publicidad
- Internet
- Computadoras con programas de diseño y animación.
- Proveedores de merchandising
- Stand itinerante

Para la producción de los cortos animados, y los posts se necesitará:

- Diseñador Gráfico
- animador 2d
- guionista
- Redactor creativo
-Comunity manager

Para el stand itinerante se necesitará:

- Un stand que sea fácil de transportar.

- Representante del proyecto/vendedor

6.7. Aliados clave

- Para poder ofrecer ayuda especializada a los clientes, se necesita armar una red de Psicólogos que colaborarán con el proyecto y se podrán afiliar.
- Para promocionar el proyecto y llegar a más jóvenes se necesitará de la ayuda de profesores universitarios, instituciones educativas e influencers.
- Para mover el stand itinerante, se convocará alianzas con:

- Instituciones educativas
- Ferias de diseño independiente
- Eventos juveniles como conciertos y convenciones.

6.8. Fuentes de ingresos

Las fuentes de ingresos serán 3.

- Venta de merchandising: Se desarrollarán productos brandeados y estampados, como polos, gorros, termos, mats de yoga, con los personajes de la serie, y algunas viñetas, cuyos precios variarán entre los 30 y los 50 soles cada uno. Estos se venderán a través de la página de Instagram, y en el stand itinerante.
- Suscripciones mensuales: Por una tarifa mensual de 10 soles, el cliente puede acceder a contenido extra a través del grupo privado de whatsapp, acceso a charlas semanales, y descuentos en terapia con los sicólogos/psiquiatras del equipo. Por una suscripción premium de 25 soles mensuales, además de lo anterior, el cliente podrá mandar 2 consultas al mes, que serán respondidas de forma personalizada por uno de los profesionales del equipo, en videos de 5 minutos. De igual forma, por suscripciones de 6 meses o anuales, podrán recibir de forma gratuita alguna pieza de merchandising.
- Como última fuente de ingresos, se cobrará una única tarifa de inscripción, de 100 soles, a cada psicólogo que conforme el equipo al que se referirán los clientes cuando pidan asistencia psicológica.

7. RESULTADOS

Para validar la efectividad del proyecto como solución al problema planteado, se presentaron gráficas y viñetas con el tipo de contenido que se verá en la serie Cloudlight, y se desarrolló un cuestionario para evaluar el aprendizaje que los jóvenes beneficiarios habían obtenido después de haberlas revisado. Se tomó como muestra 41 estudiantes de primer ciclo, de educación superior de Lima Metropolitana, que pudieron revisar el contenido desarrollado para la serie animada y las redes sociales.

89% de los cuestionados, supieron reconocer los síntomas de la ansiedad después de ver las viñetas con el contenido, y el 85,4% reconocieron haber sentido estos síntomas en algún momento, y el 78% registraron haber sufrido de insomnio relacionado con la ansiedad.

Del mismo modo, el 70,7% de los chicos, pudo identificar los síntomas de la depresión plasmados en el contenido que se les mostró. Y luego, al ser cuestionados para diferenciar la depresión de la ansiedad, según su representación, un 78% acertó.

Por último, el 87,8% dijo que si se animaría a pedir ayuda al identificar algún de los síntomas expuestos a través del contenido.

Para validar el proyecto Cloudlight como producto, se desarrolló una presentación para explicar el prototipo del proyecto, y se contactó a 30 jóvenes estudiantes de primer ciclo, que cumplían con el perfil de beneficiario, a quienes se les entregó la presentación para que luego respondan un cuestionario. También se realizaron 2 entrevistas para buscar más feedback.

Los resultados encontrados en las respuestas fueron mayormente positivos para la validación del proyecto, pues el 86,6% de los participantes le dieron una alta calificación al proyecto en su totalidad.

Un 86,7% dijo que visitarían la cuenta de Instagram tras haber visto algún corto animado de Cloudlight.

En lo que se refiere a la suscripción, un 70% estuvo de acuerdo con los precios de los productos, y un 40% sí compraría una suscripción mensual, mientras un 26,7% podría pensar en hacerlo, y un 33,3% dijo que no lo haría.

En el tema de diseño, un 60% de los consultados, encuentran suficientemente atractivos los personajes de Cloudlight y un 33,3% les dan una puntuación intermedia. Mientras que el 73,3% cree que el diseño global de Cloudlight, es atractivo.

Por último, y lo más importante, el 73,3% de jóvenes consultados consideran útil poder acceder a un proyecto como Cloudlight, y un 83,4% cree que va a aprender sobre trastornos emocionales y va a poder reconocerlos, gracias a Cloudlight.

En cuanto a las entrevistas, también dieron resultados positivos, siendo el proyecto aprobado por los usuarios. Una de las sugerencias fue que la animación debía estar musicalizada.

8. CONCLUSIONES

Después de culminada la investigación, el desarrollo del proyecto, y las validaciones correspondientes, se puede concluir:

- La mayoría de adolescentes entre los 17 y los 19 años prefieren resolver sus problemas personales por sí mismos, sin la ayuda de sus padres.

- Los estudiantes de primer ciclo de estudios superiores, están expuestos a mucha presión, y a muchos cambios, lo que puede generar trastornos emocionales como la depresión y la ansiedad.

- La animación es una herramienta útil para transmitir valores y educar a niños y adultos.

- Después de ver los resultados de la validación de la solución, se puede decir que contenido de la serie animada “Cloudlight” visibiliza y promueve efectivamente la superación de trastornos emocionales en los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022.

- Luego de revisar los resultados de la validación del prototipo, se concluye que el diseño de la serie animada Cloudlight, es lo suficientemente creativo y atractivo para fomentar el interés en el proyecto de los estudiantes de primer ciclo de educación superior, Lima, 2022.

- Tras ambas validaciones de pude concluir que la serie animada Cloudlight, cuenta con un lenguaje y un tipo de comunicación adecuado para acercarse, y crear un cambio que ayude a los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022, a superar sus trastornos emocionales.

7 BIBLIOGRAFÍA

- Arroyos Martines, Ana Daniela. (2021) Diseño e implementación de un sitio web y una animación 2D con información y recomendaciones acerca de la ansiedad, dirigido a estudiantes universitarios. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte Departamento de Diseño
- Arrivillaga, Marcela & Jiménez, Vivian & Garcia, Carolina &Ortiz, Tatiana . (2004). Caracterización de la depresión en jóvenes universitarios. Universitas Psychologica. 3. 17-26.
- Briones-Zambrano, G. A., & Moya-Martínez, M. E. (2021). Trastornos emocionales y su influencia en el proceso de aprendizaje en estudiantes de bachillerato. Polo del Conocimiento, 6(1), 3-21.
- Cabrera, Iria & Salinas, Alejandro. (2020). La ilustración animada como espectáculo. Películas de dibujos relámpago. Con A de animación. 24. 10.4995/caa.2020.13272. https://www.researchgate.net/publication/340109607_La_ilustracion_animada_como_espectaculo_Peliculas_de_dibujos_relampagoTY - JOUR
- Chong, A. (2010). Animación digital. Blume.
- Colasanto, C. et al. (2017). Animaciones científicas para la enseñanza y el aprendizaje de la química en carreras de ingeniería: la evaluación de expertos en medios audiovisuales. Argentina. SEDICI. http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65567
- Cuenca Robles, Nancy Elena & Robladillo Bravo, Liz Maribel & Meneses La Riva, Mónica Elisa & Suyo Vega, Josefina Amanda (2020) *Salud mental en adolescentes universitarios Latinoamericanos: Revisión sistemática.* Universidad César Vallejo, Lima. Perú Revista Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica
- De Enrique (2019) Proyecto de Educación para la salud dirigido a la prevención de trastornos de ansiedad en adolescentes de 15 a 17 años. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID Facultad de Medicina. Grado en Enfermería.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/687840/enrique_romeu_georgina_detfg.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- B. Ekmen, H.K. Ekenel, (2019) “From 2D to 3D Real-Time Expression Transfer for Facial Animation”, Multimedia Tools and Applications, Vol. 78, No. 9, p. 12519-12535, 2019.
- García-Reyes, David (2021) Transferencias de la viñeta al fotograma.La narración gráfica y sus adaptaciones fílmicas- Universidad de Concepción (Chile) https://revistas.uma.es/index.php/trasvases/article/view/12433/13857
- GAUDREAULT, André y MARION, Philippe (2004), «Transécriture and Narrative Mediatics: The Stakes of Intermediality», en Robert Stam y Alessandra Raengo (eds.), A Companion to Literature and Film, Malden, Blackwell Publishing, págs. 58-70.
- González-González, Mª.C., Martínez-Gómez, E. y Pereira, Mª.C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. RELAdEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 7(2-3), pp. 99-126. Disponible: http://www.usc.es/ revistas/index.php/reladei/index
- Guzmán-Yacaman, J.E. y Reyes-Bossio, M. (2018). Adaptación de la Escala de Percepción Global de Estrés en estudiantes universitarios peruanos. Revista de Psicología, (36)2, 718- 750. http://doi.org/10.18800/psico.201802 .012. +}
- Hospital San Juan Capestrano (2016) *Signos y síntomas de la ansiedad*.https://www.sanjuancapestrano.com/trastornos/ansiedad/sintomas-efectos/
- Infobae (14 de Enero de 2022) *Salud mental en el Perú: Casos de depresión aumentaron un 12% en el 2021.* https://www.infobae.com/america/peru/2022/01/14/salud-mental-en-el-peru-casosde-depresion-aumentaron-un-12-en-el-2021/
- Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (11.2012) *Uno de cada ocho niños o adolescentes presentarán algún problema de salud mental* https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2012/011.html
- León Cajamarca, J. J., & Piedra Blum, W. A. (2018). Las herramientas 3d y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de 10mo de EGB, en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Voluntas Dei Pascuales

ciudad de Guayaquil del periodo 2018-2019.Tesis. Recuperado a partir de http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36056

- Maigua Batioja, A. M. (2018). Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social). Recuperado a partir de http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35846
- Magnenat-Thalmann, N., & Thalmann, D. (1985). Computer Animation. Retrieved from https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-4-431-68433-6_3
- Maio, A. (2020). What is Animation? Definition and Types of Animation. Retrieved October 8, 2020, from https://www.studiobinder.com/blog/what-isanimationdefinition/
- McCloud, Scott (1994), Understanding Comics. The Invisible Art, New York, Harper Perennial.
- Ministerio de Salud del Perú (30 de setiembre de 2021) *Minsa: El 29.6% de adolescentes entre los 12 y 17 años presenta riesgo de padecer algún problema de salud mental o emocional* https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/536664minsa-el-29-6-de-adolescentes-entre-los-12-y-17-anos-presenta-riesgo-de-padeceralgun-problema-de-salud-mental-o-emocional
- Ministerio de Salud del Perú (Agosto de 2020) *Guía técnica para el cuidado de la salud mental de la población afectada, familias y comunidad, en el contexto del covid-19* [pdf] http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/5071.pdf
- Molina Orrego, Fabián Andrés (2020) Ramé: Hablemos de depresión- Prototipo de plataforma digital para ayuda en la promoción y educación de la depresión. Universidad de la Sabana, Chía - Colombia. https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/45175/Tesis%20Fabian%20Andres%20Molina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Obregón-Morales, Berea, Montalván-Romero, José C., Segama-Fabian, Edinho, Dámaso-Mata, Bernardo, Panduro-Correa, Vicky, & Arteaga-Livias, Kovy. (2020). Factores asociados a la depresión en estudiantes de medicina de una universidad peruana. Educación Médica Superior, 34(2), e1881. Epub 01 de junio de 2020. Recuperado en 01 de julio de 2022, de

- http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421412020000200013&lng=es&tlng=es.

  Organización Mundial de La salud (17 de noviembre de 2021) *Salud mental en Adolescentes* https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescentmental-health

- Orozco, M. C. V., Sotelo, K. V., López, C. G., & Trillo, Y. M. A. (2014). Depresión y ansiedad en estudiantes universitarios. Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la UACJS: RPCC-UACJS, 5(1), 36-44.

- Rajadell Puiggròs , Núria, & Pujol, Maria Antònia, & Violant Holz, Verónica (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Comunicar, (25),. [fecha de Consulta 30 de junio de 2022]. ISSN: 11343478. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825191

- Ruíz, Juan. (1995.) Historia de la animación. Chasqui 50: 4-6 http://hdl.handle.net/10469/13143

- Salvador, C. C., Villach, M. J. R., Saíz, R. M. M., & Llanos, M. N. (2007). Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, 5(3), 783-804.

- SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. La historia, animada. *COMeIN* [en línea], julio 2020, no. 101. ISSN: 1696-3296. DOI: https://doi.org/10.7238/c.n101.2053

- Sanchez, A. G. (2020). La animación como herramienta para la creación de historias. Una revisión sistemática de la literatura (Trabajo de investigación). Repositorio de la Universidad Privada del Norte. Recuperado de https://hdl.handle.net/11537/25588

- Toro R, Milena S, Ramos B, & Velásquez A. Sensitividad Ansiosa y Afecto Negativo: modelo transdiagnóstico para síntomas ansiosos y depresivos. Revista de Psicología, 2019, p 37

- Umatambo Paredes, J. K. (2019). Elaboración de un cortometraje animado para informar sobre la importancia de los lazos afectivos en el proceso de recuperación de una persona con depresión (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.

-
- Valle Altez, M. A. (2021). Animación digital sobre el reciclaje y el aprendizaje significativoen los adolescentes, Carabayllo, Lima – 2021. https://hdl.handle.net/20 500.12692/77239
- Vélez, D. M. A., Garzón, C. P. C., & Ortíz, D. L. S. (2008). Características de ansiedad y depresión en estudiantes universitarios. *International journal of psychological research*, *1*(1), 34-39.

  Gamboa Castilllo, Anali Guadalupe y García Díaz, Lizbeth Eugenia.(setiembre de 2020) *La depresión en universitarios*. Saber Más, Revista de divulgación. https://www.sabermas.umich.mx/archivo/articulos/424-numero-49/803-ladepresion-en-universitarios.html

8. ANEXOS

- Prototipo

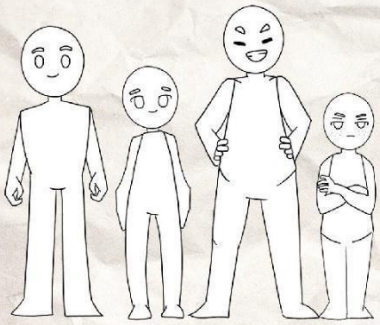
-

PROYECTO DE SERIE DE CORTOS ANIMADOS PARA VISIBILIZAR Y PROMOVER LA SUPERACIÓN DE LA ANSIEDAD Y DEPRESIÓN

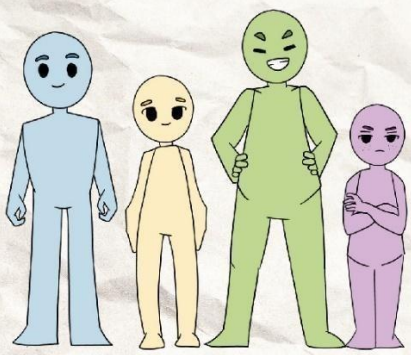
Cloudlight

PROTOTIPO

PERSONAJES



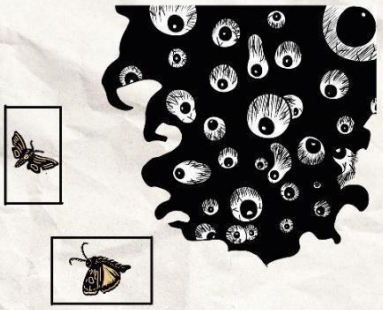
BOCETO



NORTON ALEX JIM LOU1

DEPRESIÓN





ANSIEDAD

CÓMIC:



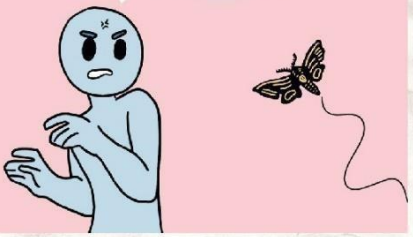


En casa

No hago nada bien.



Tú, tú has hecho que esté así todo el día, siempre eres tú ¡VETE!

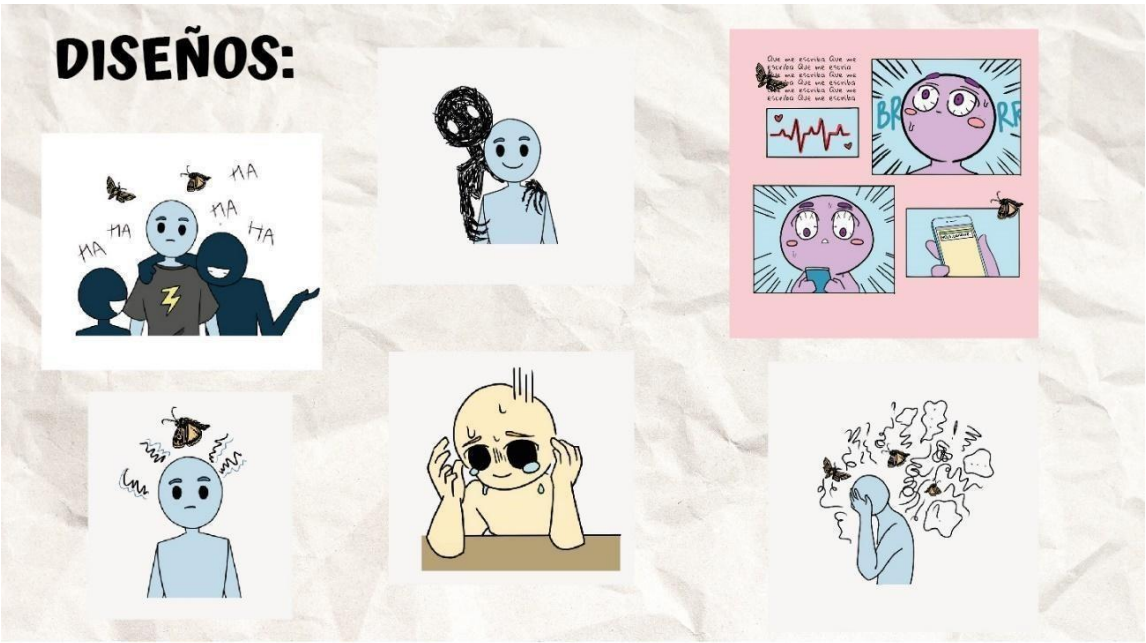




No es tan fácil, me iré cuando empieces a trabajar en ti.

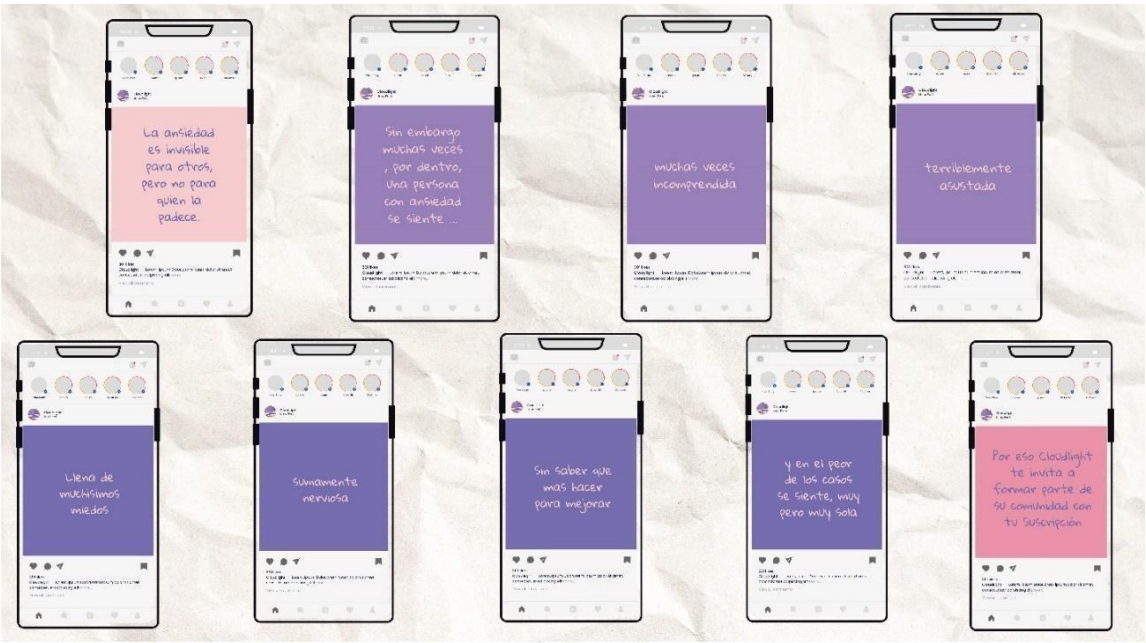


No estás solo el camino para liberarte del mounstro es difícil pero no imposible, nosotros estamos para ti.


DISEÑOS:
HA
HA
HA
HA


POST DE CONTENIDO:
Que me escriba Que me escriba Que me escriba Que me escriba Que me escriba Que me escriba Que me escriba Que me escriba

m



POST SUSCRIPCIÓN Y MERCH:







PLANES DE SUBSCRIPCIÓN:

1. Por una tarifa mensual de 10 soles, el cliente puede acceder a contenido extra a través del grupo privado de whatsapp, acceso a charlas semanales y descuentos en terapia con los sicólogos/ psiquiatras del equipo.

2. Por una suscripción premium de 25 soles mensuales, además de lo anterior, el cliente podrá mandar 2 consultas al mes, que serán respondidas de manera personalizada por los profesionales del equipo, en videos de 5 minutos. De igual forma, por suscripciones de 6 meses o anuales, podrán recibir piezas del merch gratis.

NUESTRO MERCH:



GORRAS CL

MAT DE YOGA CL



MASCARILLAS CL





TAZAS CL

TOMATODO CL



POLOS CL











- **Resultados de cuestionario de validación de la solución**

https://forms.gle/6rhnCSP817sssmG27

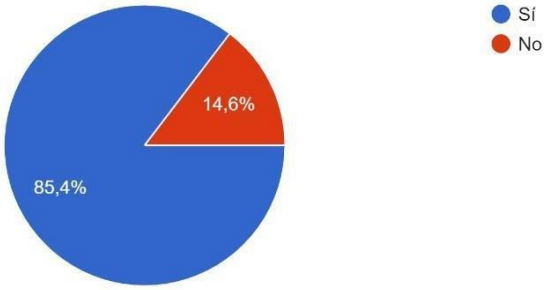
Después de ver esta historieta con atención, qué sintomas crees que se pueden asociar con la ansiedad?

41 respuestas



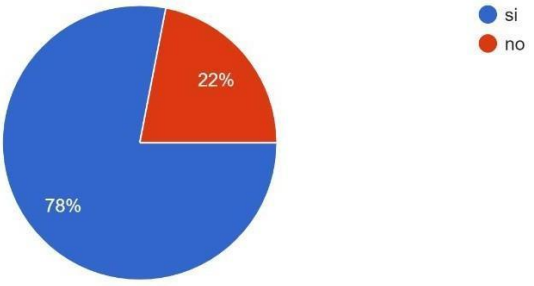
Alguna vez te has sentido así de alguna forma?

41 respuestas



El insomnio también es un síntoma de la ansiedad, lo has sufrido alguna vez?

41 respuestas



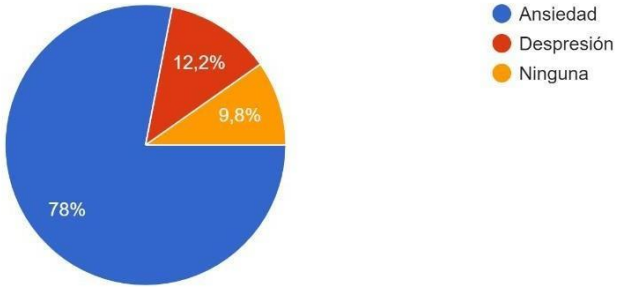
Después de haber revisado esta historieta, cuáles dirías que son síntomas de la depresión?

41 respuestas



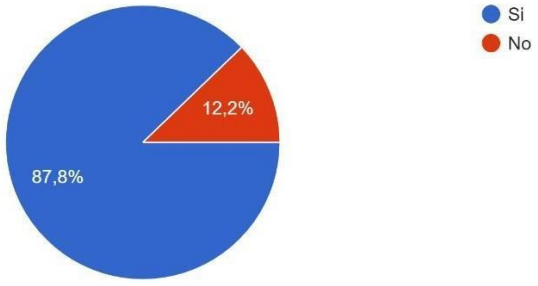
Después de ver la siguiente historieta con atención, puedes decir que se relaciona con la ansiedad o con la depresión?

41 respuestas



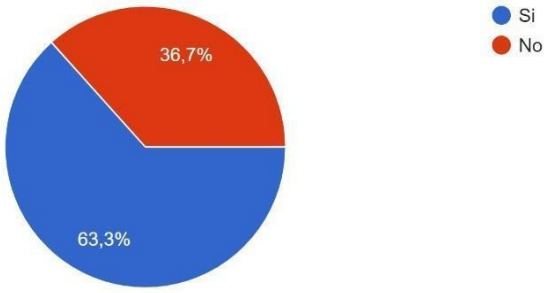
Crees que te animarías a buscar ayuda si presentaras alguno de los síntomas que acabamos de ver?

41 respuestas

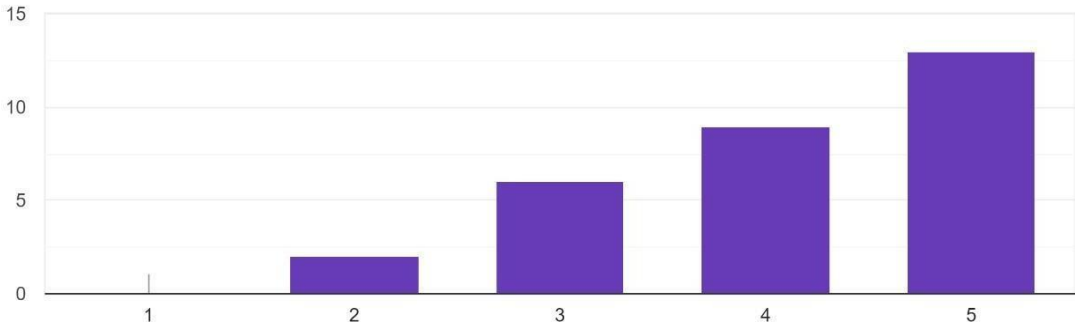


- **Resultados de cuestionario de validación del producto**

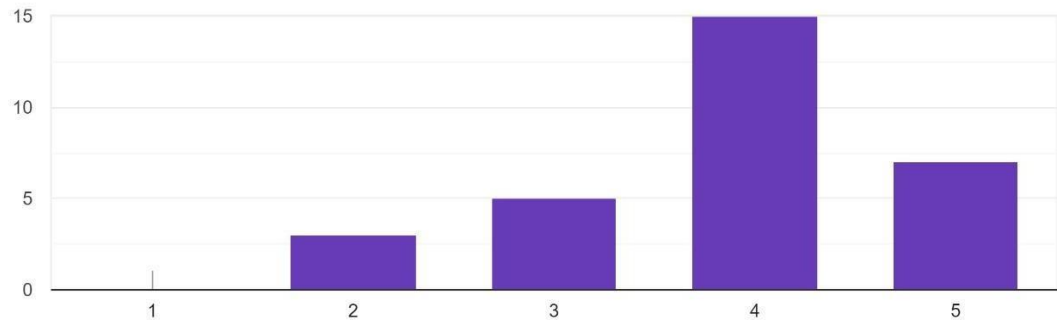
¿Sigues alguna cuenta en redes que hable sobre salud y bienestar mental?
30 respuestas



Del 1 al 5, ¿Qué tan útil te parece que exista una opción como Cloudlight, que refleje situaciones comunes, asociadas con ansiedad y depresión, y que...ientas o ayuda profesional para lidiar con ellas?
30 respuestas

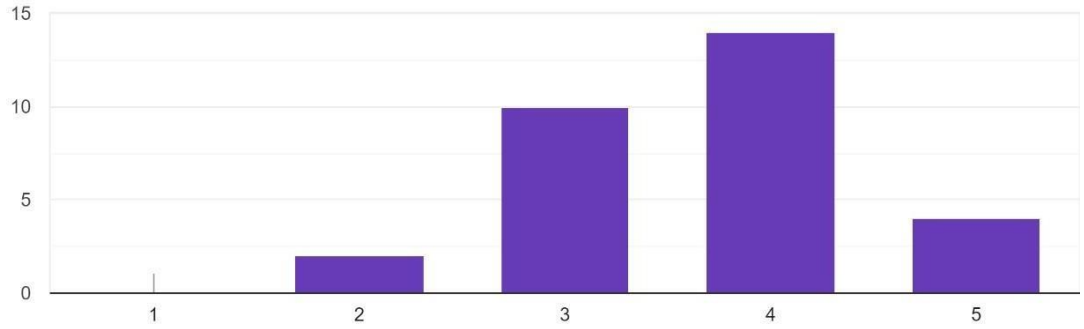


Del 1 al 5, ¿Qué tan atractivo encuentras el diseño de Cloudlight?
30 respuestas



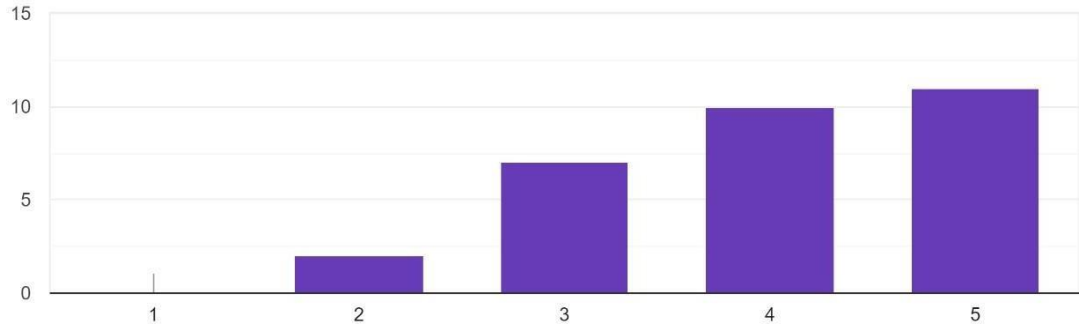
Del 1 al 5, ¿Qué tan atractivos te parecen los personajes de Cloudlight?

30 respuestas



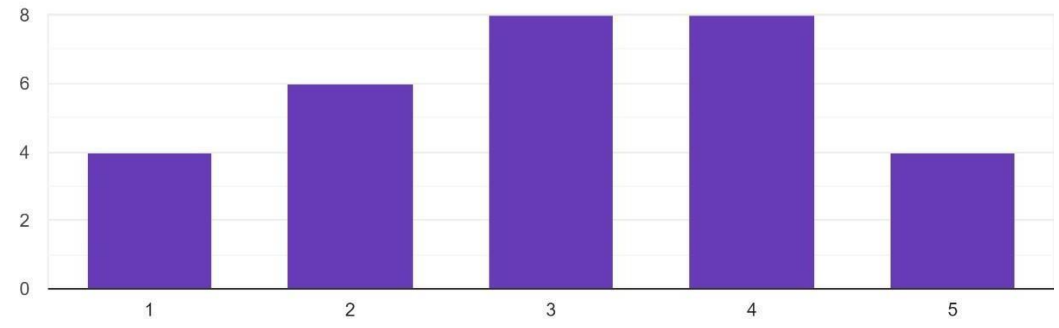
Del 1 al 5, ¿Qué tan de acuerdo estás con los precios de la suscripción?

30 respuestas



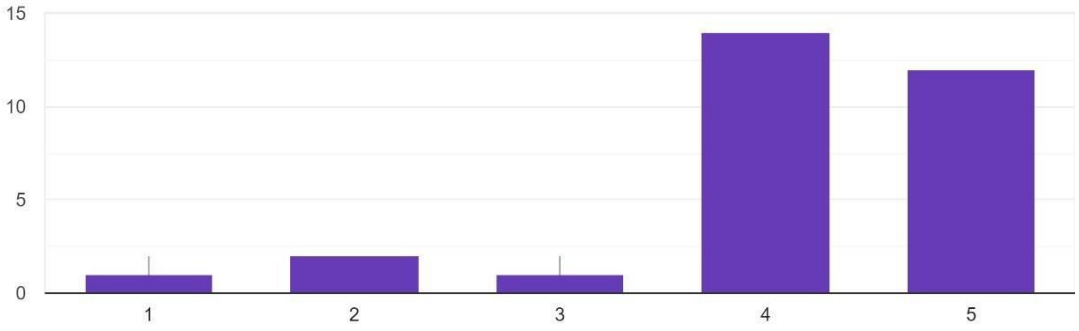
Del 1 al 5, ¿Te suscribirías a Cloudlight en alguno de sus formatos?

30 respuestas



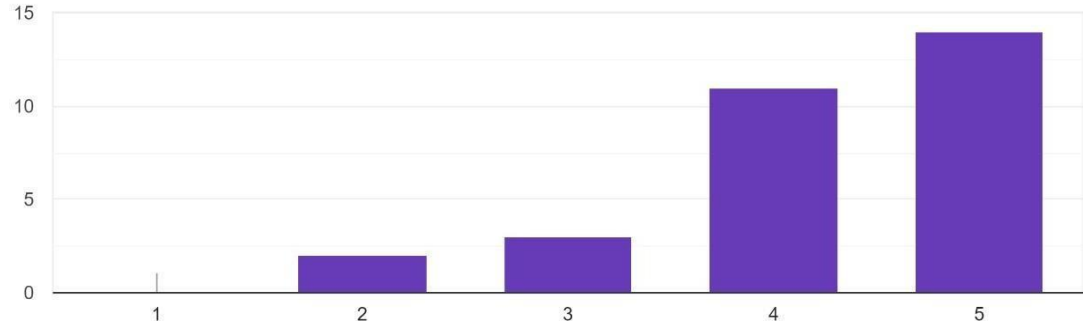
Del 1 al 5, ¿Visitarías la página de Instagram después de ver algún corto animado de Cloudlight?

30 respuestas



Del 1 al 5, ¿Crees que con la información que se da en Cloudlight, vas a aprender más sobre ansiedad y depresión y vas a poder identificar los síntomas si los sientes?

30 respuestas



Del 1 al 5, califica el proyecto Cloudlight

30 respuestas

