



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

Juntos escribimos tu futuro

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES
ESCUELA DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES
CARRERA DE DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL



Dúo galáctico

Cuidar y promover el bienestar en los equipos de trabajo

Mikaela Serczyk



MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR EN ANIMACIÓN DIGITAL Y AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO EN DISEÑO.

Agosto/ 2025



INDICE

1. Introducción p.5

- Motivaciones preliminares

2. Inspiración (investigación creativa) p.7

- Marco conceptual
(directrices conceptuales)

- Problema de Investigación

- Objetivos generales y específicos

- Relevancia

- Usuario

3. Proceso de ideación p.20

- Referentes conceptual

- Diseño Narrativo
(Story Line, Guión, Story Board, animatic)

- Referentes conceptual, referentes de arte

- Moodboard
(sistema cromatico, comic, guión de color)

- Produccion beta

- Personajes (bigrafia, cuerpo, color, poses y expresiones)

4. Proceso de producción p.72

- Still Frames

- Proceso de Animación
(fondos,lauyer, logo y assets)

- Plano Maestro
(Iluminación, shaders)

5. Proceso de post producción p.104

- Definición de parámetros de audiencia
(factibilidad, viabilidad, gestión de negocio y posicionamiento en el mercado)

- Proyecciones

6. Conclusión p.108

- Grado de efectividad de la propuestas

- Nivel de logro de los objetivos

- Proyección de nuevas etapas de desarrollo del proyect

- Agradecimientos

- FanArts



1.Introducción

Motivaciones

Para mi proyecto de título decidí abordar un tema muy personal: mis dificultades en los trabajos grupales. A lo largo de mi vida, tanto en el colegio como durante mis estudios universitarios en la carrera de Animación y Diseño, me di cuenta de que interactuar con mis compañeros no siempre me resultaba fácil. Muchas veces surgían malentendidos o tensiones que afectaban el desarrollo del trabajo en equipo.

Esto fue especialmente difícil para mí, ya que considero que una buena comunicación, la empatía y la construcción de vínculos son fundamentales para lograr resultados positivos en grupo, sin importar si uno es una persona neurotípica o neurodivergente.

Sin embargo, al trabajar en equipo o socializar, podemos sentir que los demás no nos apoyan, lo que genera frustración y enojo, llevándonos a ver a nuestros compañeros como obstáculos. Esta sensación puede ser muy desmotivadora, sobre todo cuando uno desea contribuir y formar parte de un grupo de manera sana.

Creo que vivimos en una época donde muchas personas se enfocan demasiado en lo individual, y eso nos hace olvidar que todos necesitamos apoyo y comprensión en nuestros entornos de trabajo o estudio. Reconocer las virtudes y fortalezas de quienes nos rodean no solo mejora los resultados, sino que también permite construir relaciones más humanas y respetuosas.



2. Inspiración (investigación creativa)

Marco conceptual

Elegir un cortometraje o video narrativo como recurso principal en un proyecto es una estrategia efectiva para conectar emocionalmente con el espectador. A través de la identificación con el personaje principal, se genera empatía y se facilita la comprensión del mensaje desde una perspectiva más humana.

Este formato permite abordar temas complejos de forma breve pero significativa, despertando emociones que promueven la reflexión y el diálogo.

Más allá de informar, una narrativa audiovisual invita a vivir la experiencia, activando vínculos personales que refuerzan el propósito del proyecto y aumentan su impacto.

En este sentido, el cortometraje no solo transmite una idea, sino que transforma la forma en que se recibe, convirtiéndose en una herramienta poderosa para generar conciencia y conexión.



Problema de investigación

Cuidar y promover el bienestar en los equipos de trabajo

En la sociedad actual, muchas personas buscan cumplir altas expectativas y superarse, lo que puede ser positivo a nivel personal.

Sin embargo, al trabajar en equipo o socializar, podemos sentir que los demás no nos apoyan, lo que genera frustración y enojo, llevándonos a ver a nuestros compañeros como obstáculos.

Esto puede ser aún más dañino cuando tratamos con personas que tienen autismo, TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad) u otras condiciones neurodivergentes, ya que su forma de manejar emociones o comunicarse puede diferir.

Superar estos retos requiere paciencia, empatía y una comunicación abierta entre todos.



Objetivo general

Relevar la importancia de cuidar la salud psicoemocional de los ambientes de trabajo, reconociendo y valorando las diferencias individuales dentro de un equipo.

Objetivos específicos

Sensibilizar sobre la importancia de la empatía para el buen clima en un ambiente laboral.
Poner en valor la integración de la diferencia e individualidad dentro de los equipos de trabajo.
Promover la resolución de conflictos como trabajo esencial para el bien común.

Diagrama de Venn

¿Por qué usé un diagrama de Venn en mi investigación?

Decidí usar un diagrama de Venn en mi proyecto porque me ayudó a explicar de forma visual las ideas principales que surgieron a partir de mi experiencia personal con los trabajos grupales.

Durante mis años de colegio y universidad, tuve dificultades para trabajar en equipo.

Muchas veces me costaba comunicarme con mis compañeros, y eso causaba malentendidos o problemas dentro del grupo. Esto me hizo pensar que, cuando no hay apoyo ni comprensión, uno puede sentirse excluido, aunque esté tratando de hacer bien su parte.

Al investigar, me di cuenta de que este problema no solo me pasaba a mí, sino que tenía que ver con tres cosas importantes:

Diversidad

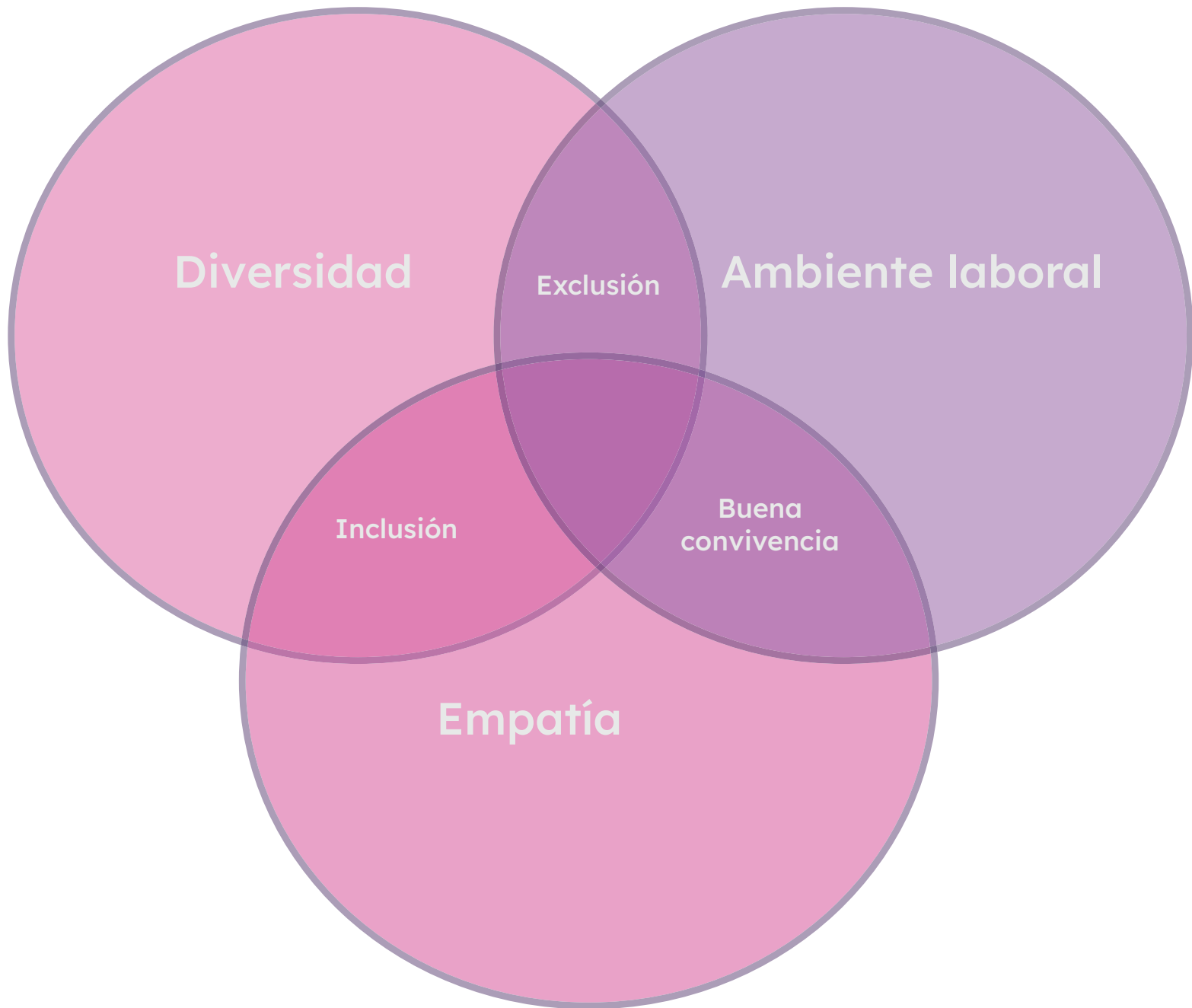
(todas las personas somos distintas).

Ambiente laboral

(cómo es el espacio de trabajo o grupo).

Empatía

(ponerse en el lugar del otro y entenderlo).



Definir temas

Empatía

Es la capacidad de entender y compartir los sentimientos de los demás, sin juzgarlos ni tener que estar de acuerdo con ellos. La empatía ayuda a desarrollar relaciones sanas y a ser más respetuosos y comprensivos

Diversidad

Se refiere a la variedad de características, perspectivas y experiencias de las personas en un entorno.

En el ámbito laboral, la diversidad se refiere a la presencia de personas de diferentes orígenes, géneros, edades, orientaciones sexuales, habilidades y experiencias.

Inclusión

Se refiere a la valoración y el respeto que se le da a las personas para que puedan contribuir plenamente en un entorno. En el ámbito laboral, la inclusión se refiere a las prácticas que permiten que cada empleado se sienta aceptado y tratado con igualdad.



1. Nos ayudan a entender de qué hablamos

Estos términos son muy usados, pero si no los definimos bien, cada persona puede interpretarlos de manera diferente. Tener una definición clara asegura que todos estemos en la misma sintonía y evita confusiones.

4. Mejoran la convivencia y las relaciones

Una sociedad que comprende estos temas construye vínculos más sanos, reduce conflictos y permite que las diferencias entre personas se conviertan en fortalezas que enriquecen al grupo.

2. Nos permiten reflexionar conscientemente

Al entender qué significan, podemos analizar si realmente los aplicamos en nuestra vida diaria. No basta con decir “soy inclusivo” o “soy empático”; necesitamos saber qué actitudes, decisiones y comportamientos acompañan esas palabras.

5. Ayudan a reconocer y combatir discriminación y prejuicios

Definir bien estos conceptos nos permite identificar injusticias, prejuicios y actitudes discriminatorias, y nos da herramientas para actuar y construir espacios más justos e inclusivos.

3. Guían nuestras acciones y decisiones

Cuando sabemos que empatía es ponernos en el lugar del otro, que inclusión significa hacer que todos se sientan parte, y que diversidad es valorar las diferencias, entonces podemos actuar conscientemente para promover estos valores en nuestra escuela, trabajo, familia o comunidad.

Relevancia

¿Por qué importa mi mensaje?

Al reconocer y aceptar las diferencias cognitivas y emocionales entre las personas, se abre la posibilidad de reducir significativamente los malentendidos, las tensiones y los conflictos que suelen surgir en las interacciones cotidianas, tanto en contextos personales como profesionales.

Entender que cada individuo percibe, procesa y responde al mundo de forma distinta permite construir relaciones más comprensivas y respetuosas, donde la diversidad no es vista como un obstáculo, sino como una oportunidad para el crecimiento colectivo.

En ese sentido, esta historia invita a una reflexión profunda sobre la importancia de cuidar los vínculos que establecemos con los demás. Ya sea en espacios de amistad, estudio o trabajo, el bienestar relacional depende en gran medida de nuestra capacidad para escuchar, empatizar y colaborar con quienes nos rodean.

Solo así es posible fomentar ambientes verdaderamente inclusivos, donde todas las voces sean valoradas y donde la diferencia se convierta en un motor para la creación conjunta y el desarrollo humano.

Efectos:

Aumento de la productividad:

Un entorno saludable motiva a los empleados, mejorando su desempeño y logrando objetivos organizacionales.

Reducción del estrés y ausentismo:

Fomentar el bienestar físico y mental disminuye el estrés y la ansiedad, reduciendo costos y mejorando la continuidad en las tareas.

Atracción y retención de talento:

Las empresas que priorizan el bienestar se perciben como empleadores atractivos, facilitando la captación y retención de talento.

Fomento de la creatividad e innovación:

Un ambiente positivo estimula a los empleados a proponer ideas nuevas y soluciones innovadoras.

Mejora del clima laboral:

Invertir en el bienestar fortalece la comunicación, la colaboración y el sentido de pertenencia en el equipo.

Fuentes: Liderazgo Empresarial, Revista Emprende.





Público objetivo

Jóvenes entre 17 y 25 años con acceso a internet y redes sociales.

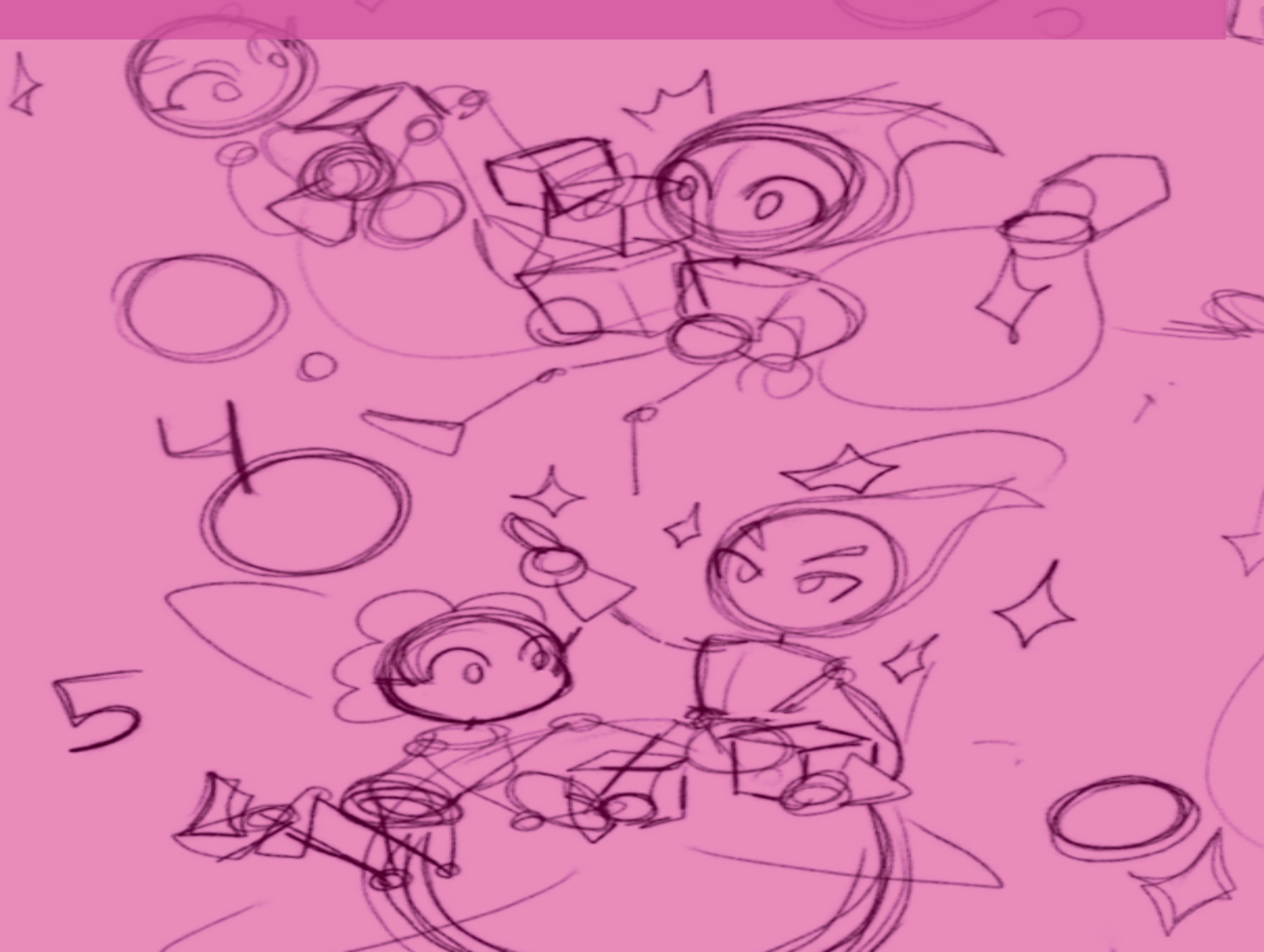
Los resultados muestran que el 24% de la población en Chile corresponde a jóvenes, es decir, personas entre 15 y 29 años, lo que equivale a 4.283.245 individuos.

¿Por qué?

Este tema sería de gran ayuda, ya que promueve la empatía entre ambos lados: tanto para las personas normotípicas como para aquellas con condiciones neurodivergentes u otras condiciones

Más aún considerando que, hoy en día, los jóvenes se enfrentan al mundo laboral.

3. Proceso de ideación





Referente conceptual

Preocupante estudio sobre ambiente laboral: menos de un tercio de los trabajadores chilenos siente empatía de sus compañeros

Un estudio reciente realizado por Pluxee Chile, titulado “Contexto 2024: Vida Social y Trabajo”, reveló que solo el 29% de los trabajadores chilenos percibe empatía por parte de sus compañeros de trabajo. Esta preocupante cifra pone de manifiesto la creciente desconexión en las relaciones interpersonales en el entorno laboral y destaca la necesidad de abordar la falta de empatía, un valor fundamental para el bienestar y la productividad de los empleados.

El estudio, que encuestó a más de 700 trabajadores en el país, también evidenció que solo un 13% de los encuestados percibe empatía en la sociedad chilena en general. Además, un 51% de los participantes considera crucial tener momentos para compartir socialmente con sus compañeros durante el horario laboral, aunque la mayoría indica que esto ocurre poco o nada, sugiriendo una desconexión entre la importancia percibida de la vida social y la realidad en el lugar de trabajo.

“Los factores que podrían estar detrás de esta falta de empatía en el ambiente laboral incluyen la carga excesiva de trabajo, la falta de tiempo para interacciones sociales y una cultura organizacional que no promueve el compañerismo y el apoyo mutuo.

Es fundamental que las empresas reconozcan la importancia de la empatía y fomenten un ambiente donde los empleados se sientan comprendidos y valorados”, señala Natalia Arcaya, Gerente de marketing y comunicaciones de Pluxee Chile.

Estrés y burnout

La falta de empatía en el trabajo no solo afecta la salud mental de los empleados, sino que también puede disminuir la satisfacción laboral y aumentar los niveles de estrés y burnout. La falta de tiempo y los ingresos insuficientes también se identificaron como obstáculos para que los trabajadores puedan desarrollar una vida social satisfactoria, tanto dentro como fuera del trabajo.

Los resultados de este estudio subrayan la importancia de que las organizaciones adopten medidas efectivas para fomentar la empatía en el lugar de trabajo, promoviendo un ambiente más comprensivo y positivo. La implementación de políticas que apoyen las relaciones interpersonales y la empatía puede ser clave para mejorar el bienestar y el compromiso de los empleados, contribuyendo a un entorno laboral más saludable y productivo.

Pluxee Chile “Contexto 2024: Vida Social y Trabajo”,

Diseño narrativo

Para el desarrollo del proyecto, decidí basarme en un concepto narrativo centrado en la ciencia ficción, tomando como referencia series que han marcado mi gusto por este género, como Futurama, Final Space y Wander Over Yonder. Todas ellas comparten un elemento en común que me resulta muy atractivo: un enfoque fuerte en la importancia de la amistad, el compañerismo y el trabajo en equipo cuando los personajes enfrentan misiones o desafíos que ponen a prueba sus habilidades y vínculos.

Un gran ejemplo de esto es Futurama, donde las entregas intergalácticas no solo sirven como excusa para crear situaciones cómicas y de aventura, sino también como un medio para explorar las relaciones entre los personajes mientras recorren distintos rincones del universo. Wander Over Yonder, en cambio, profundiza en la importancia de las conexiones personales y en cómo la amistad se va forjando a través de los viajes y experiencias compartidas, demostrando que los vínculos pueden surgir incluso en los lugares y circunstancias más inesperadas. Por su parte, Final Space combina acción, comedia y drama, reforzando la idea de que el trabajo en equipo puede ser la clave para superar retos imposibles.



Estas referencias no solo me ayudaron a definir la atmósfera que quería para mi historia, sino que también me sirvieron como guía para construir una base temática sólida. Quise enfocarme en cómo las relaciones entre los personajes evolucionan y se fortalecen a través del esfuerzo conjunto, las dificultades compartidas y los momentos que viven juntos. Mi objetivo era que, más allá del marco de ciencia ficción, la historia transmitiera un mensaje humano y cercano: que el apoyo mutuo y la confianza son esenciales para superar cualquier desafío.

Storyline

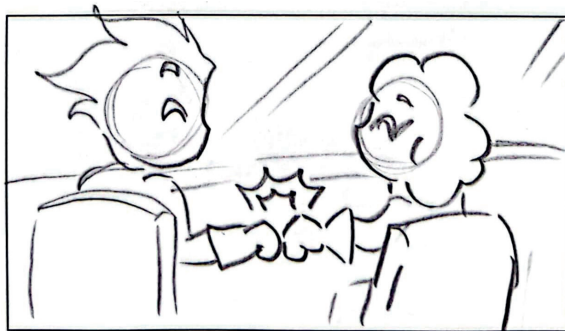
Kai, un elemental de fuego, y Suki, una elemental de slime, están a punto de romper un récord de entregas, pero Suki, distraída, pone en riesgo la misión. A pesar de su frustración, Kai sigue trabajando con ella, pero tras varios fracasos, explota y decide continuar solo. En su enojo, daña el paquete, que se quema frente al cliente.

Sintiéndose culpable, Kai busca a Suki para disculparse. Ella lo reprende por no haber sido honesto desde el principio, pero revela que había salvado el paquete. Juntos, deciden terminar la entrega, reconciliando su amistad.

Estructura de 3 actos

Acto 1

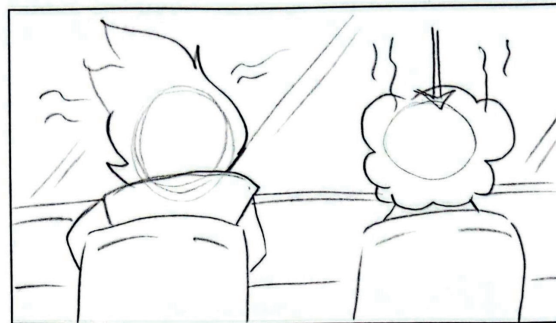
Kai, un elemental de fuego, y Suki, una elemental de slime, realizaban sus entregas semanales como en un día cualquiera. Sin embargo, al finalizar su jornada, reciben de forma repentina un encargo especial por parte de la compañía: una misión importante que viene acompañada de una gran recompensa.



Acto 2

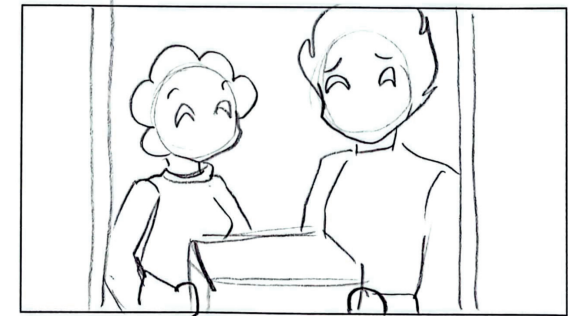
Kai se emociona y, sin pensarlo dos veces, acepta la misión repentina, lanzándose a hacer entregas de forma impulsiva. A pesar de las crecientes tensiones, continúa trabajando junto a Suki, pero los fracasos no tardan en acumularse. Abrumado por la frustración, Kai termina enfrentándola por su comportamiento, sin medir sus palabras y hiriendo sus sentimientos.

Decidido a continuar solo, se deja llevar por la rabia, lo que lo lleva a dañar el paquete, que termina incendiándose frente al cliente.

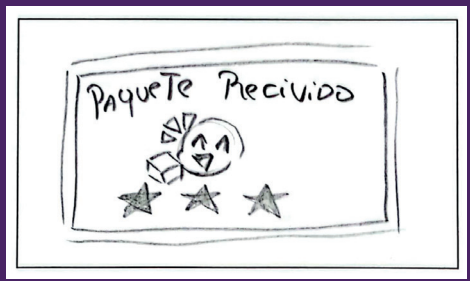
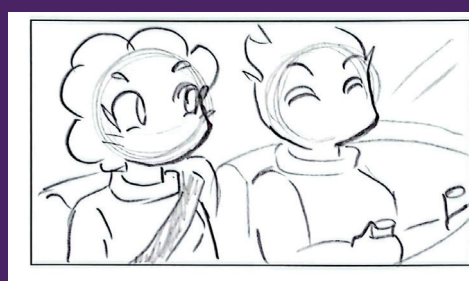
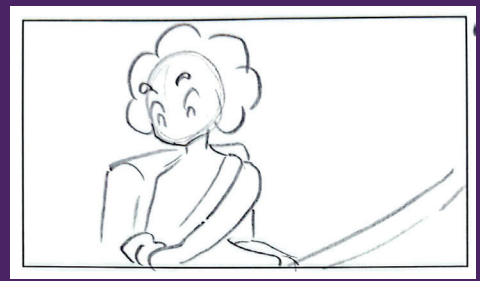
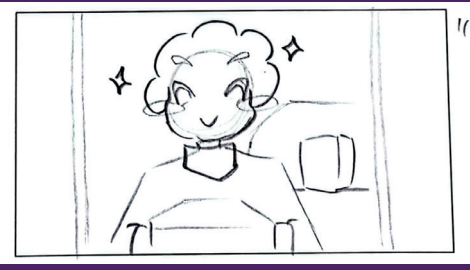
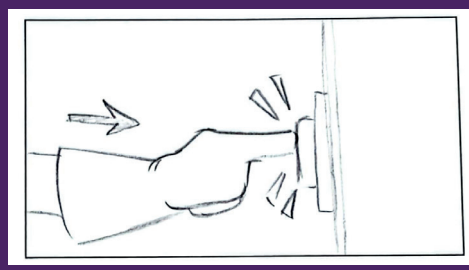
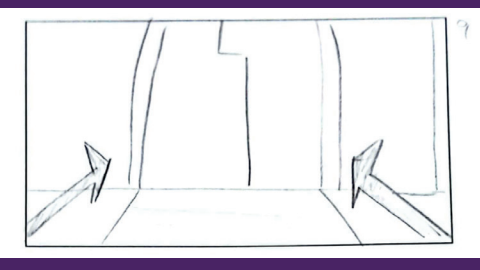
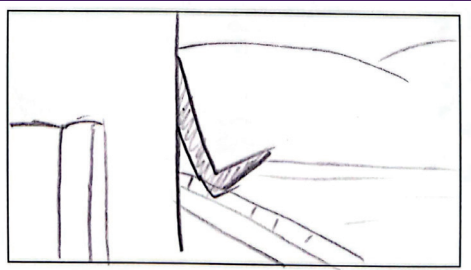
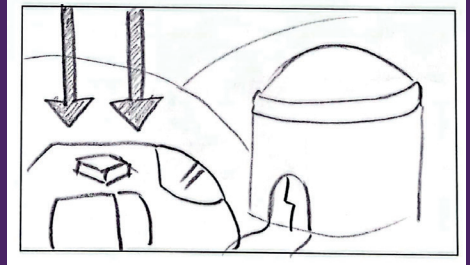
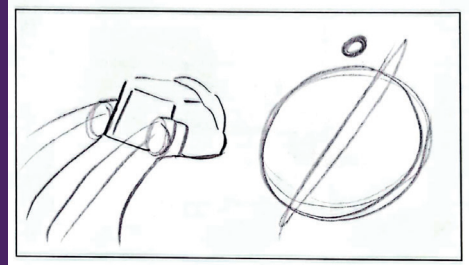
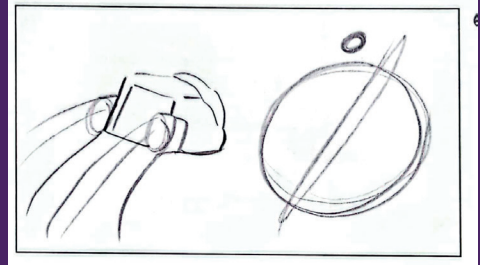
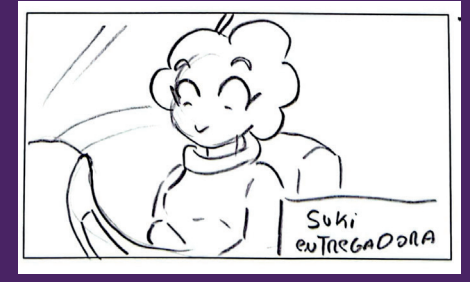
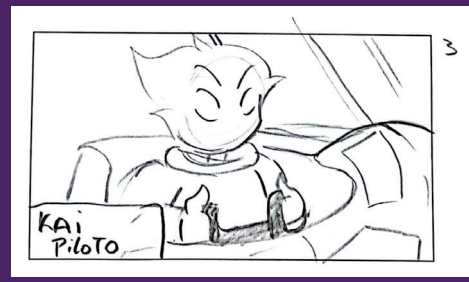
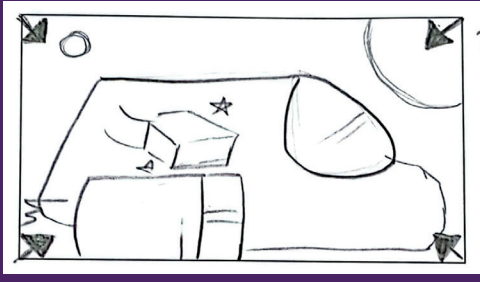
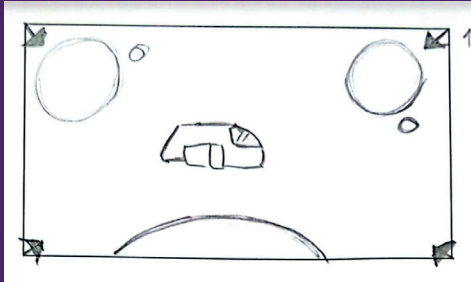


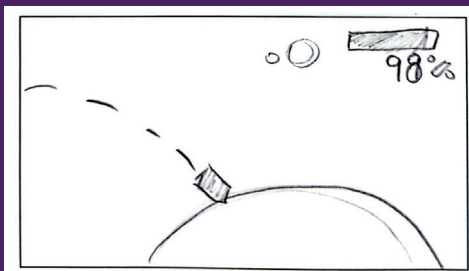
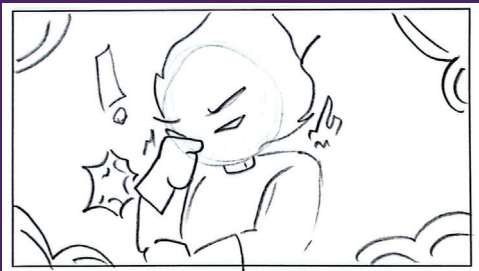
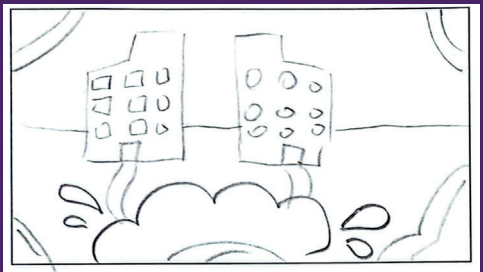
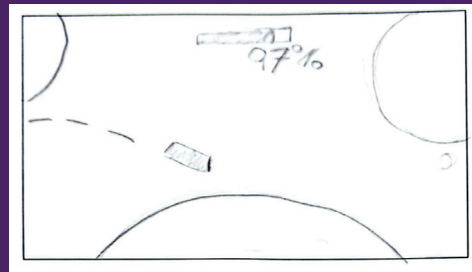
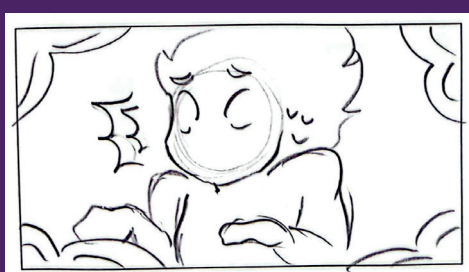
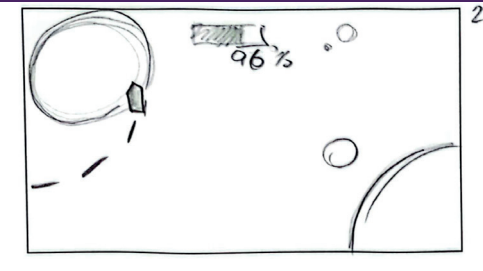
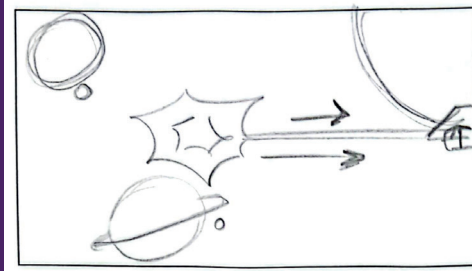
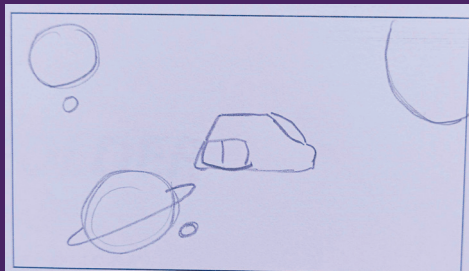
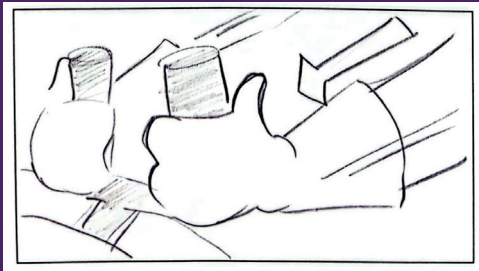
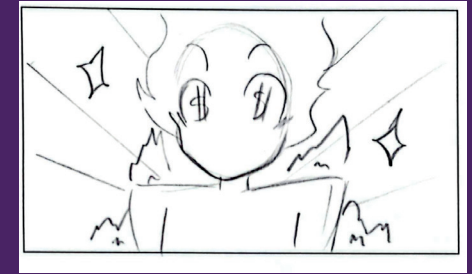
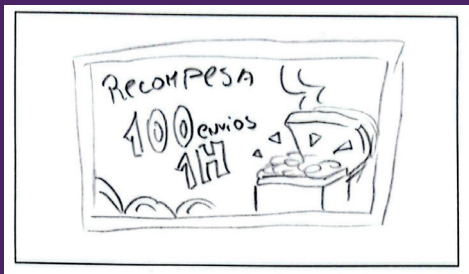
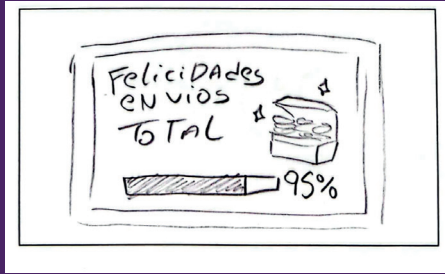
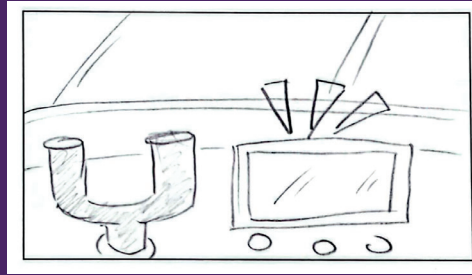
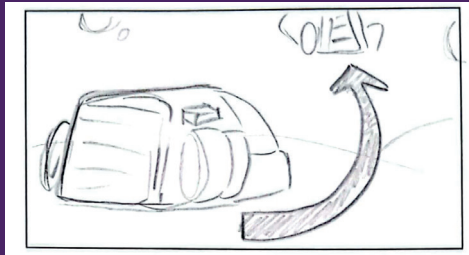
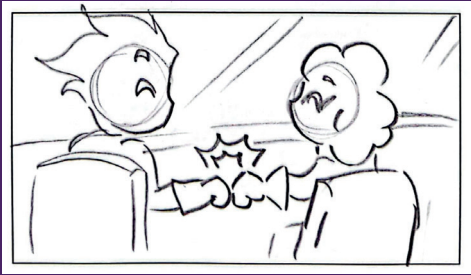
Acto 3

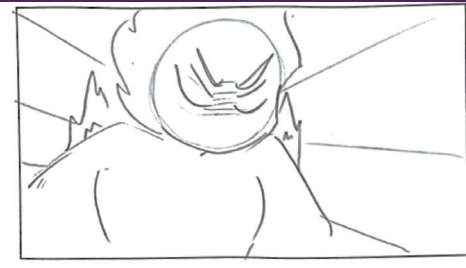
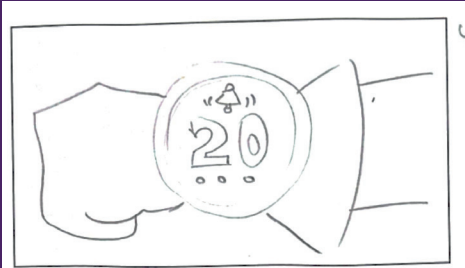
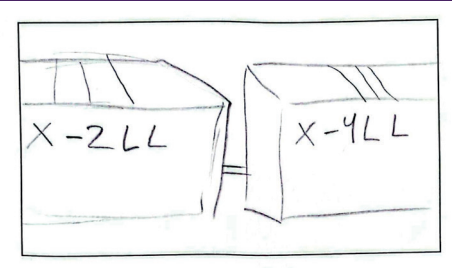
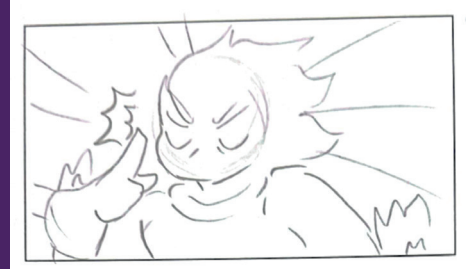
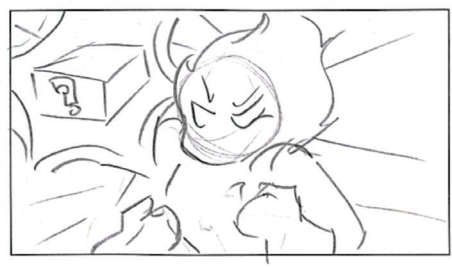
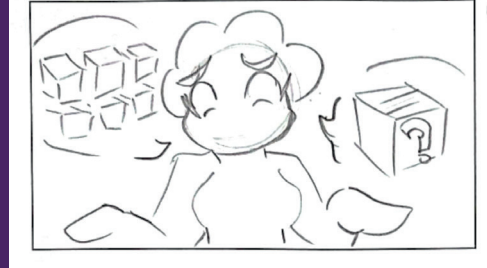
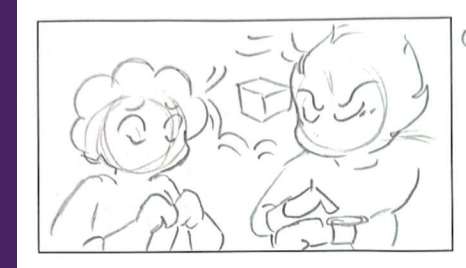
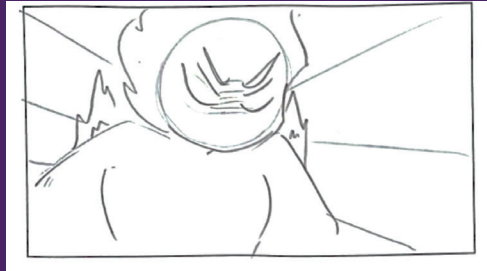
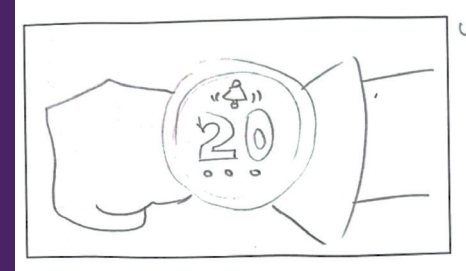
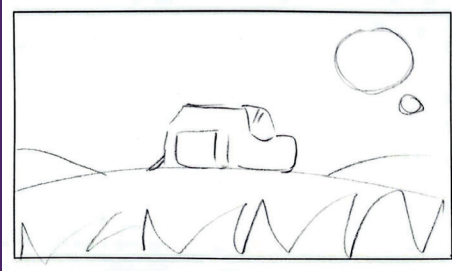
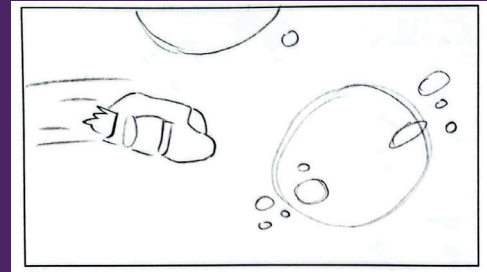
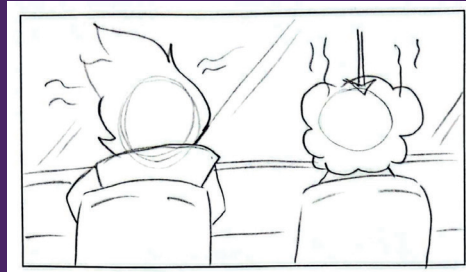
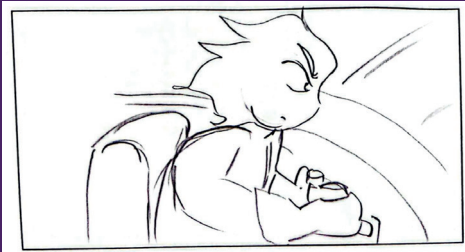
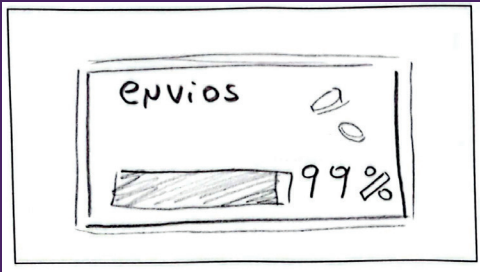
Kai, sintiéndose culpable por haber perdido el control y fallado en la misión, decide buscar a Suki para disculparse. Ella lo reprende por no haber sido honesto con sus emociones desde el principio, pero le revela que logró salvar el paquete a tiempo. Inspirado por su apoyo, Kai se anima, y juntos deciden completar la entrega, reafirmando su amistad en el proceso.

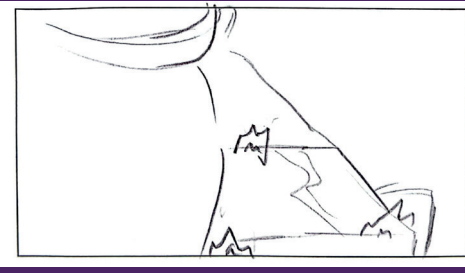
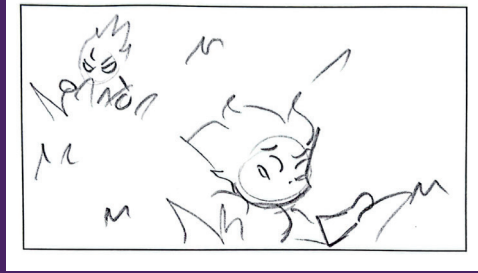
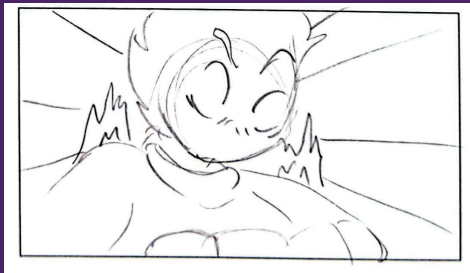
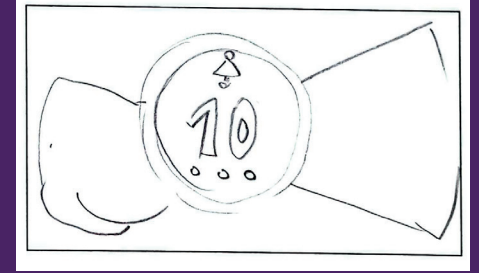
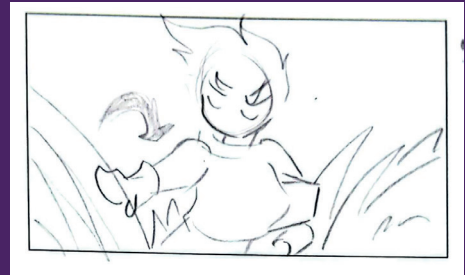
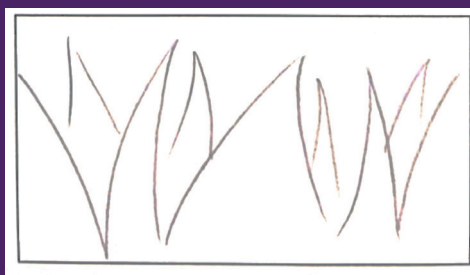
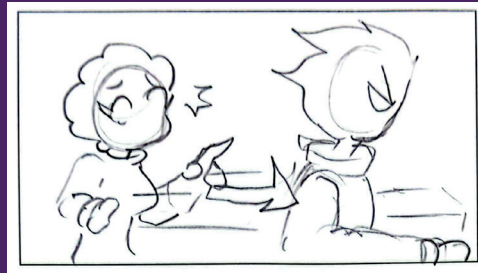
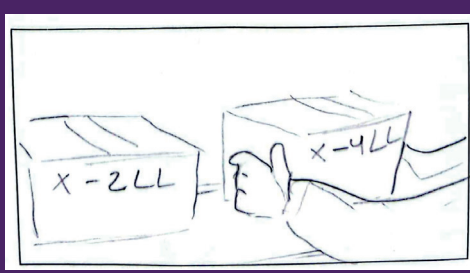
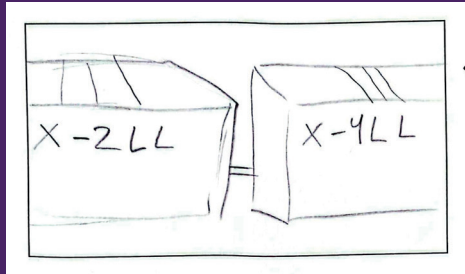
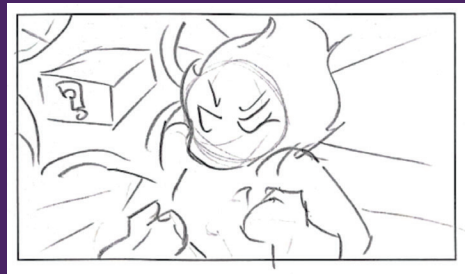
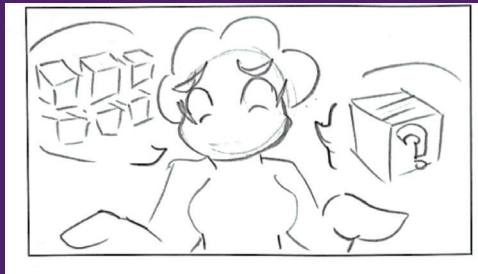
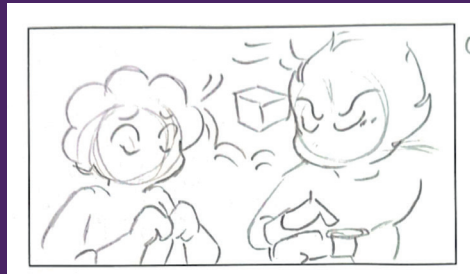


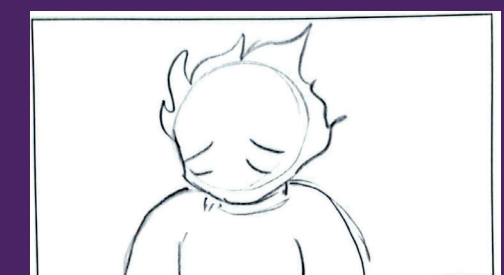
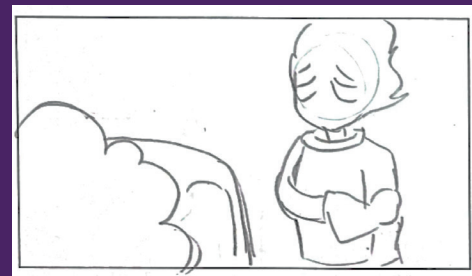
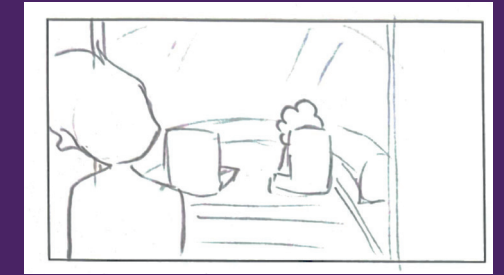
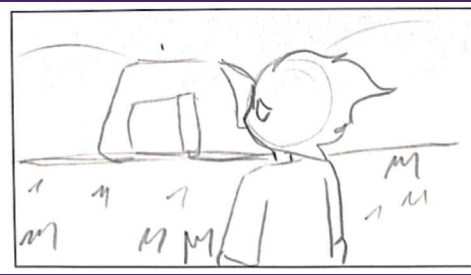
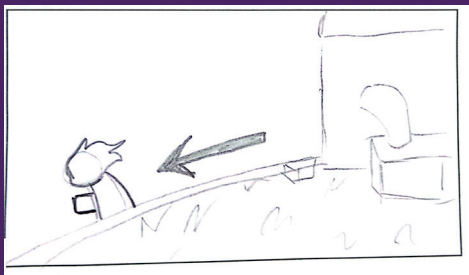
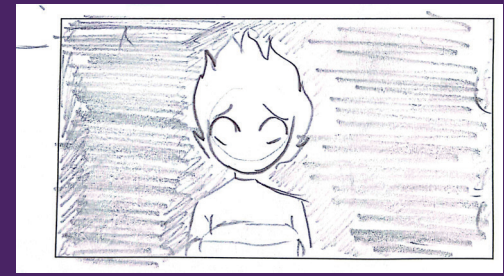
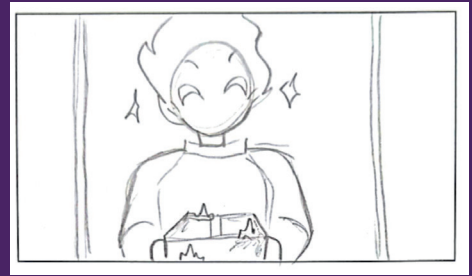
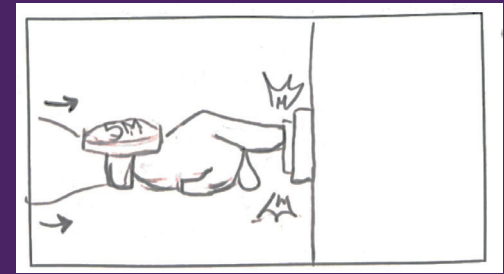
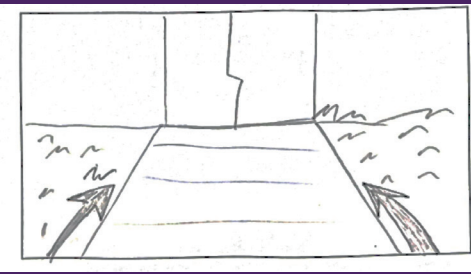
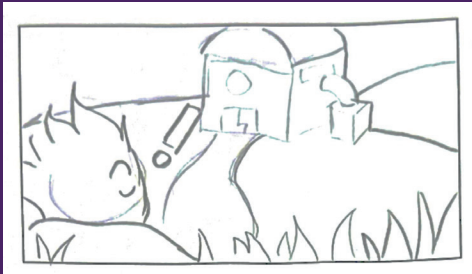
Storyboard

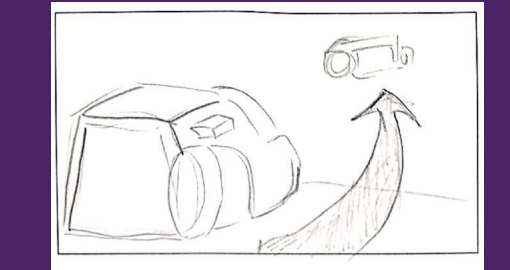
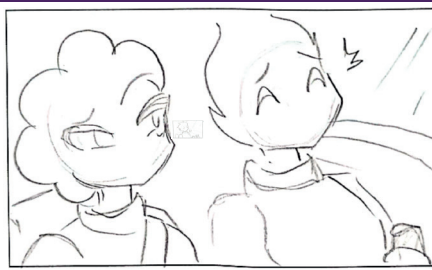
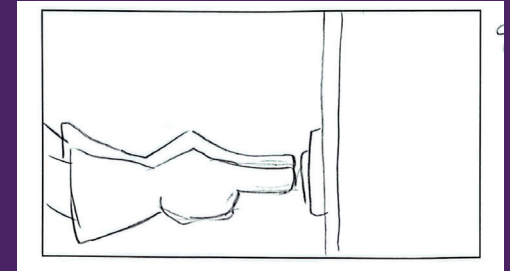
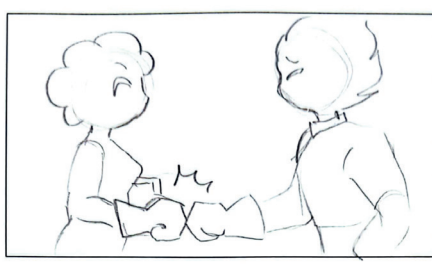
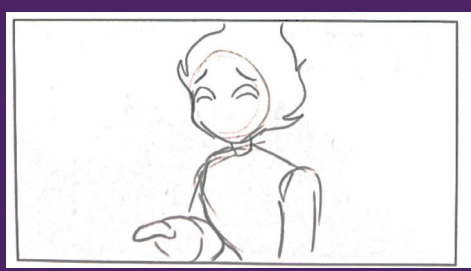
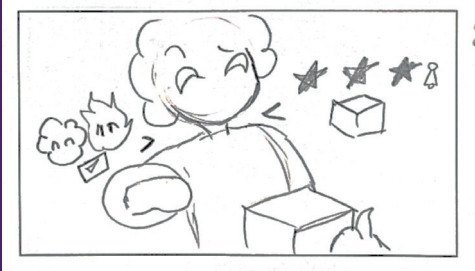












Referencia estilo que combinan 3D y 2D

Durante el proceso de producción, me enfrenté a una decisión clave: definir el estilo visual con el que contaría mi historia. Desde el inicio sentí una fuerte inclinación por utilizar entornos 3D, ya que a lo largo de mi formación en la carrera he desarrollado una profunda fascinación por el trabajo en tres dimensiones y su capacidad de generar atmósferas envolventes. Sin embargo, también quería preservar el carácter expresivo y cálido que ofrece la animación 2D, especialmente en la construcción de personajes.

Motivada por esa dualidad, comencé una etapa de investigación enfocada en encontrar referencias que integraran ambos lenguajes visuales. Me interesaba descubrir obras que demostraran que es posible equilibrar la riqueza visual del 3D con la expresividad tradicional del 2D. A pesar de lo complejo del reto, encontré varios cortometrajes y producciones que lograban ese equilibrio, lo que me dio la confianza de que era viable aplicar este enfoque en mi proyecto.

Esa búsqueda no solo definió la dirección visual del trabajo, sino que también reforzó mi convicción de combinar dos mundos que, aunque diferentes, pueden complementarse de forma armoniosa.

Referencia 1



ANSIEDAD - Cortometraje Animado - Alan Sutton

Referencia 2



Spooky month - Serie wed Animado - David Axel Cazares Casanova

Referencia 3



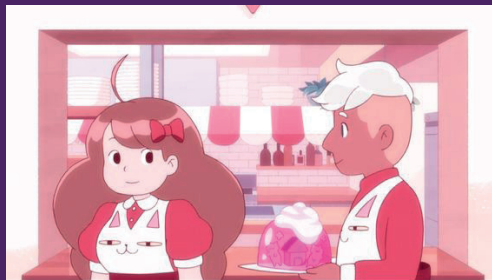
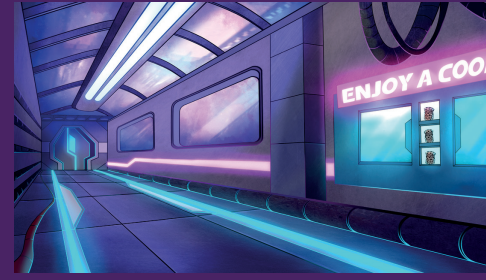
ENA: Dream BBQ - Videojuego - Joel Guerra

Referentes de color

Durante el proceso de planificación del cortometraje, uno de los aspectos más importantes fue definir la paleta de colores que acompañaría visualmente la historia. Esta decisión no solo debía responder a una cuestión estética, sino también apoyar la narrativa y reforzar las emociones presentes en cada escena.

Para inspirarme, recurrí a series con estilos visuales que admiro, como *Final Space*, *Bee and PuppyCat* y *No Game No Life*. Cada una de ellas maneja el color de forma creativa, construyendo mundos llamativos y únicos. A partir de esas referencias, decidí trabajar con una paleta de colores pastel brillantes, principalmente en tonos morados, azules, rojos y amarillos. Esta combinación me permitía mantener una atmósfera vibrante y a la vez suave, alineada con el tono de la historia.

Finalmente, tomé la decisión de usar los colores como una herramienta narrativa: cada tono estaría asociado a lugares o momentos específicos del corto, ayudando a marcar cambios emocionales o de ambiente de manera visual.



Referentes de arte

Moodboard

Durante el semestre, una de las tareas fue definir qué tipo de expresiones y gestos utilizaría el cortometraje, siempre en coherencia con el guion y la personalidad de los personajes. Para lograrlo, tomé la decisión de crear un moodboard creativo que reuniera, en forma de collage, diferentes referencias visuales.

En él incluí ideas tanto para las poses como para las expresiones faciales, con el objetivo de establecer una línea visual clara y consistente para nuestra historia.

Mi enfoque principal fue encontrar expresiones que no solo llamaran mi atención, sino que también encajaran con mi estilo de dibujo, el cual combina influencias del anime con elementos del cartoon. Este equilibrio me permitió buscar una estética que transmitiera tanto la expresividad y dinamismo del cartoon como el detalle y la intensidad emocional propios del anime.

Además, presté especial atención a seleccionar poses que ayudaran a explicar las situaciones y acciones de cada escena, reforzando así la narrativa visual. De esta manera, el moodboard no solo funcionó como una guía estética, sino también como una herramienta para asegurar que las emociones y movimientos de los personajes se sintieran naturales y efectivos dentro de la historia.

Referencias Pertenece a sus autores

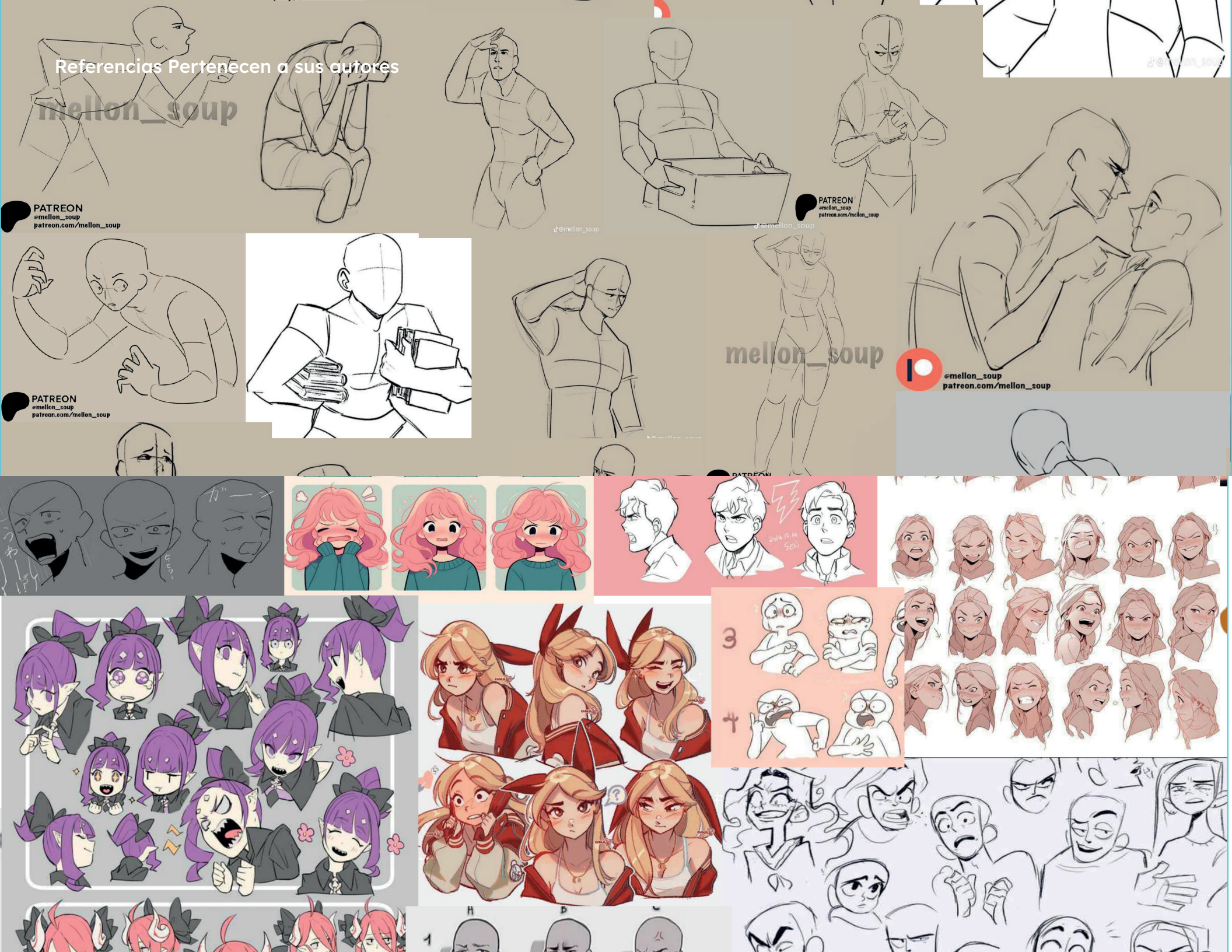
mellon_soup

PATREON
@mellon_soup
patreon.com/mellon_soup

PATREON
@mellon_soup
patreon.com/mellon_soup

PATREON
@mellon_soup
patreon.com/mellon_soup

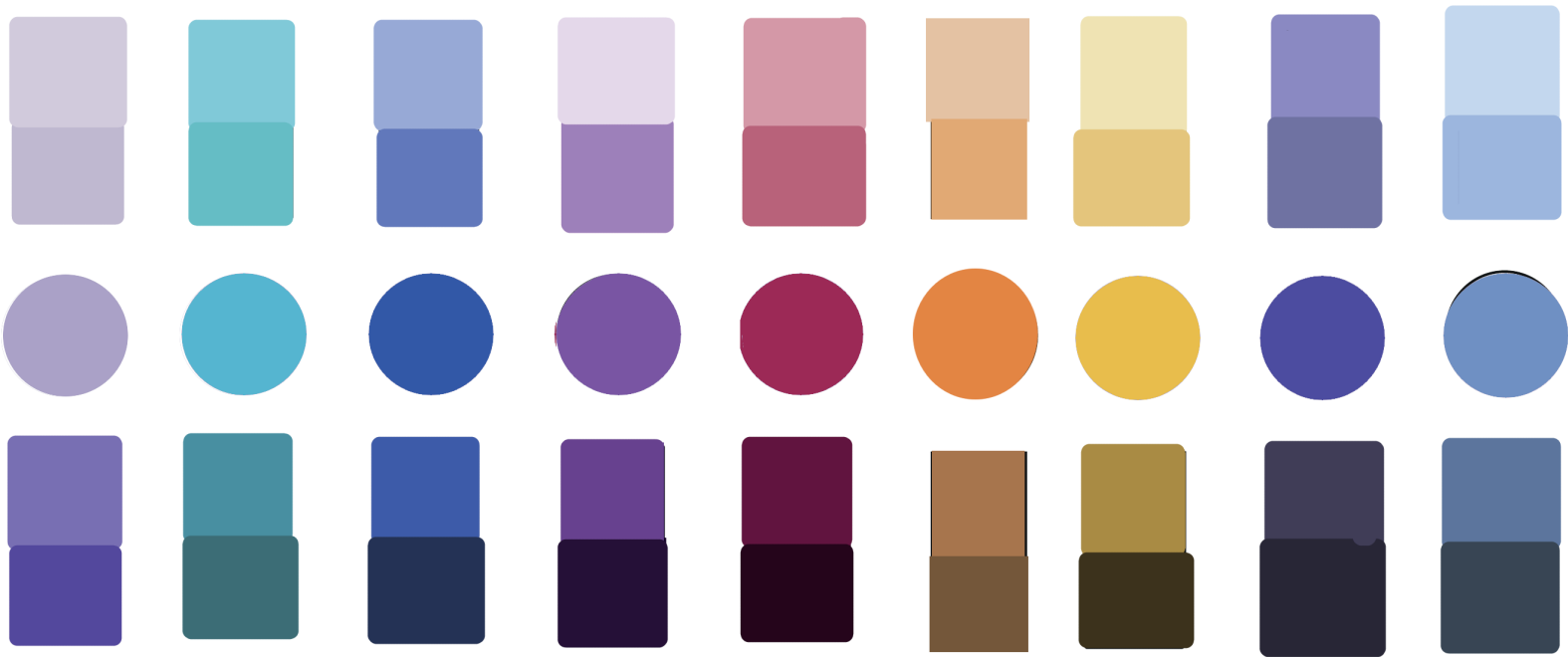
@mellon_soup
patreon.com/mellon_soup



Sistema cromático

Una vez definidos los colores base a partir de las referencias visuales, comencé a desarrollar un sistema cromático específico para el cortometraje. Este sistema incluía una selección reducida pero clara de colores decisivos que se aplicarían tanto a los ambientes como a los objetos dentro del escenario, incluyendo también la iluminación y las sombras. La idea era limitar la paleta a variaciones específicas de rojos, morados, azules y amarillos, lo que permitía mantener una coherencia visual a lo largo de toda la obra.

Esta elección no solo fue importante desde el aspecto estético, sino también desde lo narrativo. Quería que, durante los diferentes actos del corto, cada espacio tuviera una identidad visual definida a través del color, de modo que la ubicación de los personajes en cada escena transmitiera de forma sutil el estado emocional o el tipo de momento que estaban atravesando. Esta misma lógica fue aplicada al desarrollo del cómic, donde el desafío era contar la historia con una cantidad limitada de paneles, y el uso estratégico del color ayudaba a guiar al lector y reforzar el sentido narrativo de cada viñeta.



Comic narrativo

Con los colores seleccionados a partir del sistema cromático que creamos, nos propusimos narrar nuestro cortometraje a través de un cómic de tres páginas. Esta limitación nos llevó a pensar cuidadosamente cómo condensar la historia manteniendo su esencia y atractivo visual.

A partir de eso, propuse una idea creativa: que los ambientes del cómic cambiaran según las emociones de los personajes, permitiendo que el color se convirtiera en un recurso narrativo. También quisimos que cada planeta tuviera una identidad visual distinta, reflejando no solo su entorno, sino también la acción o emoción que se vivía en ese momento.

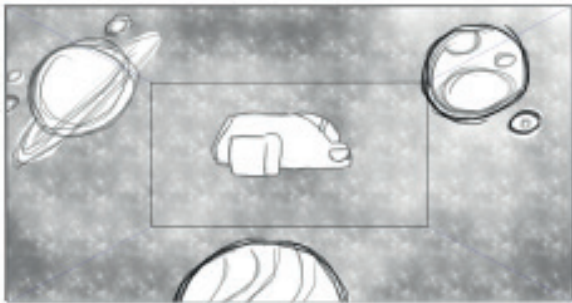
La paleta cromática que desarrollamos fue clave para lograr esto, ya que nos permitió establecer una coherencia visual entre los escenarios y los estados emocionales. Gracias a este enfoque, el cómic logró transmitir de manera más directa lo que sentían los personajes, aportando profundidad a la historia en un formato breve.



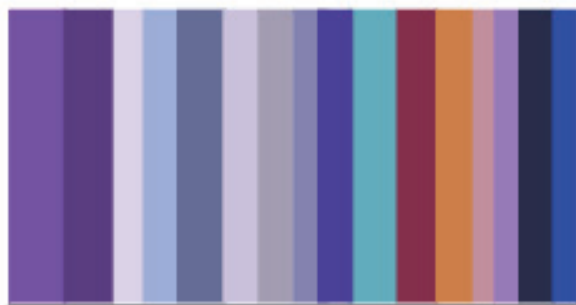
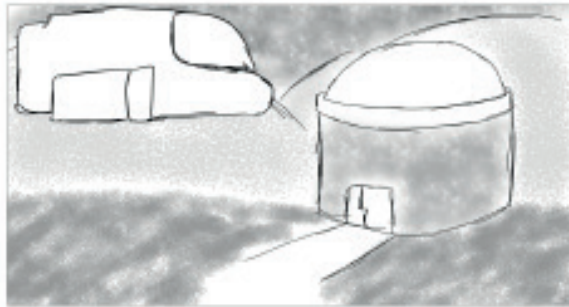
Ambientes guion color

Después de avanzar con el cómic durante mis vacaciones, decidí retomar y mejorar el animatic que había hecho el semestre anterior. El animatic original estaba basado en un storyboard tradicional, dibujado a mano, por lo que esta vez quise rehacerlo en digital, incorporando los ángulos de cámara y los movimientos que tenía en mente desde el principio.

Este nuevo animatic me ayudó bastante, ya que me permitió visualizar mejor la secuencia de las escenas y avanzar con otras etapas del proyecto, como la entrega del diseño de ambientes y el guion de color. Al trabajar con el sistema cromático que ya había definido antes, empecé a asignar colores específicos para cada uno de los actos del cortometraje. Esto me permitió reforzar la atmósfera de cada escena y asegurar que el estilo visual se mantuviera coherente a lo largo de toda la historia.

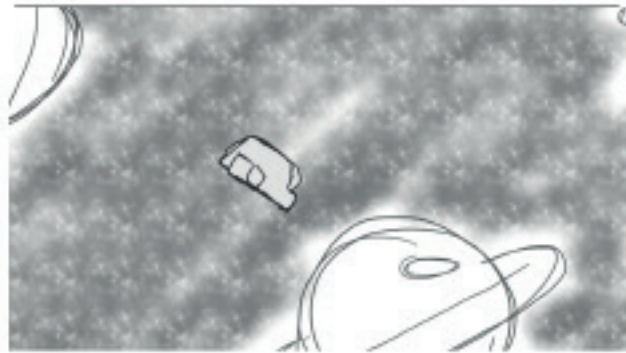


STORYBOARD

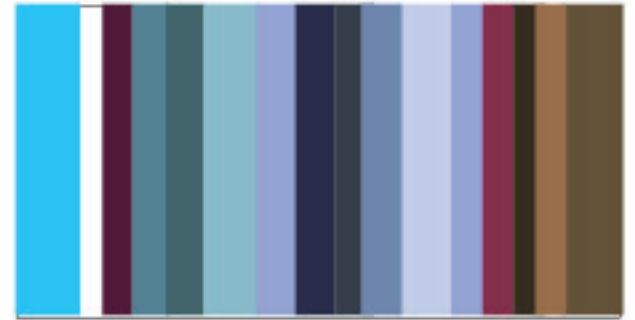


COLOR





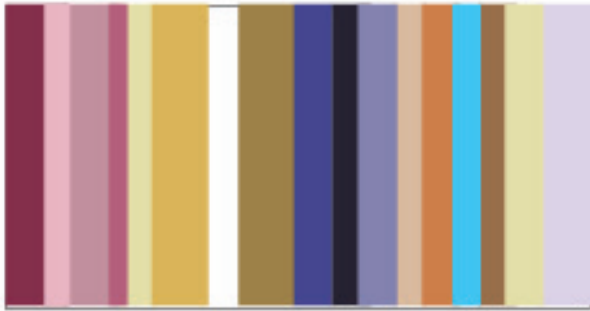
STORYBOARD



COLOR



STORYBOARD



COLOR



Producción: Beta

Idea base

Al inicio del proyecto, pensé en reutilizar un antiguo trabajo que realicé durante mi primer semestre de Animación Digital en la universidad. Se trataba de un cortometraje animado en el que participaban dos personajes, creado como una mini animación para uno de mis primeros ramos.

Fue en ese trabajo donde nacieron los diseños base de Kai y Suki, quienes originalmente estaban pensados como rivales. Sin embargo, durante el desarrollo de mi proyecto de titulación, decidí retomar estos personajes, a los que les tengo mucho cariño, para contar una historia distinta, enfocada en el compañerismo y la amistad.

Aproveché sus diferencias físicas y contrastes visuales —presentes desde sus versiones originales— para profundizar en su dinámica y relación. A lo largo de la producción, ambos personajes sufrieron varios cambios visuales y narrativos, lo que permitió enriquecer la historia y reforzar mejor el mensaje central del proyecto.

Pencil



Lauyer



Pencil



Clean



Final



Pencil



Clean



Final



Suki: la repartidora

Descripción psicológica

Suki es una chica muy alegre y llena de energía, siempre dispuesta a cumplir con su trabajo junto a su amigo Kai.

Aunque bajo mucha presión o cuando se pone nerviosa tiende a derretirse un poco, siempre está allí para apoyar a su amigo, incluso cuando él puede ser un poco terco a veces.

Descripción física

Suki es una chica alienígena hecha de un material llamado slime. Tiene un color celeste, ojos de un brillante tono naranja y un iris de color amarillo. Su cabello es redondo y esponjoso, parecido al algodón.



Suki: Conceptos e ideas

Suki nació gracias a un antiguo proyecto de animación de tercer año, que consistía en crear dos personajes: uno protagonista y uno antagonista. Desde su creación, Suki fue pensada como la protagonista y rival de Kai, quien ocupó el papel del antagonista.

Ambos personajes compartían la relación de viejos amigos enfrentados, ya que trabajaban juntos en una empresa intergaláctica de envíos espaciales.

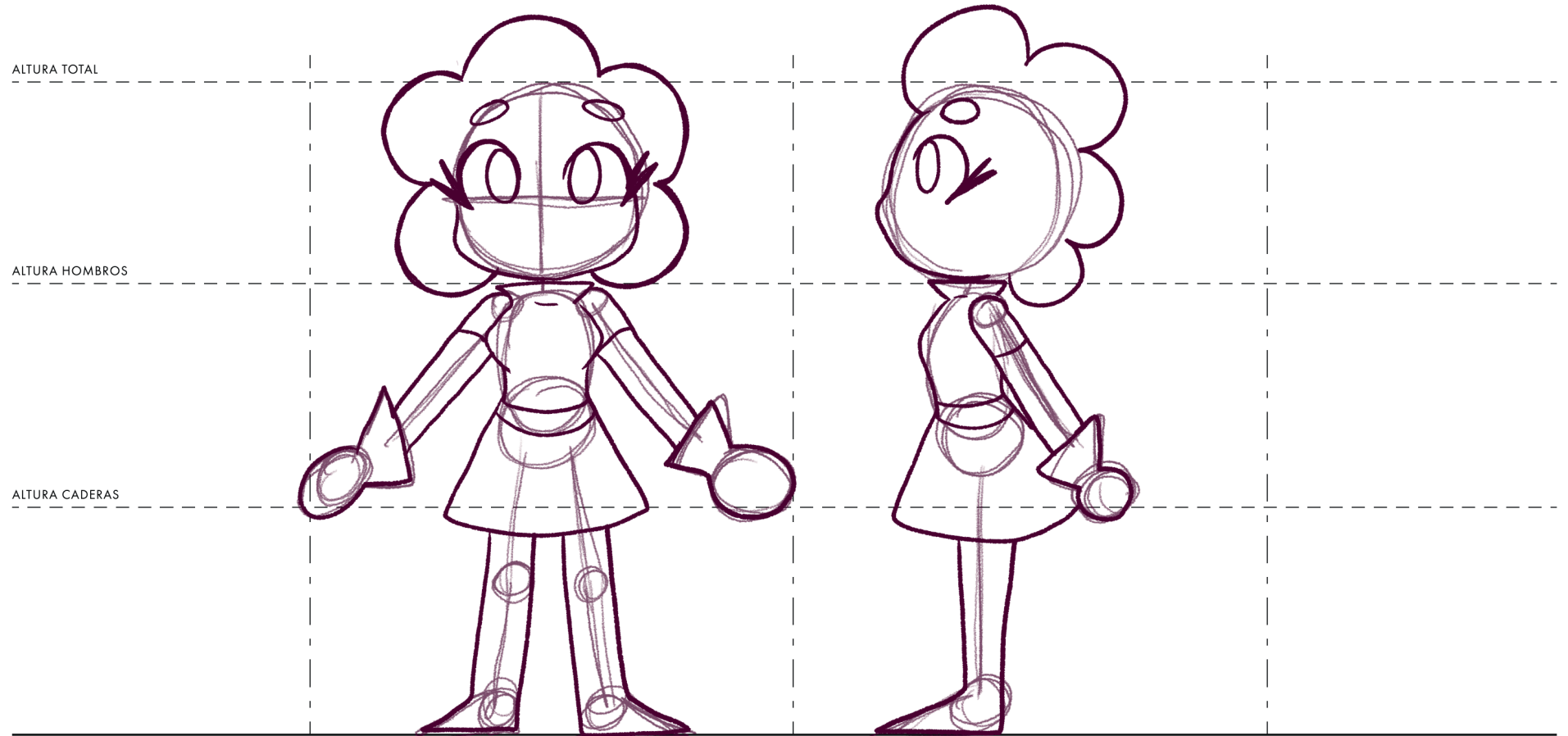
El diseño de Suki fue concebido para que fuera una chica slime, con un cabello llamativo que pareciera líquido y unos ojos naranjas llenos de expresividad. Sus colores celestes hacen referencia a su naturaleza líquida.



Las ilustraciones de referencia pertenecen a sus autores

Suki: Diseños betas







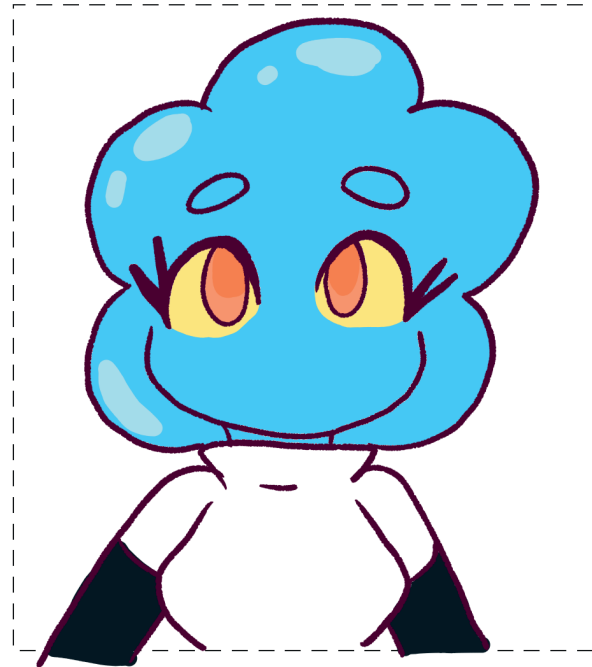


VISTA AXONOMÉTRICA



5 POSES DE





ROSTRO NEUTRO



8 EXPRESIONES FACIALES D



Kai: el piloto

Descripción psicológica

Kai es un piloto responsable. Cuando se fija una meta, hará lo que sea para cumplirla. Suele ser muy ambicioso, ya que el desafío lo motiva mucho, aunque se frustra fácilmente cuando las cosas no salen como le gustaría, lo que suele reflejarse en los fuegos que aparecen a su alrededor. A veces, sin darse cuenta, puede herir a quienes más quiere con su actitud impulsiva, pero siempre termina reconociendo sus errores y defectos. Aun así, es un gran amigo y compañero en quien se puede confiar.

Descripción física

Él es un elemental de fuego, y todo su cuerpo está hecho de llamas naranjas con tonos amarillos que le dan un brillo constante. Tiene una apariencia viva y energética, como si siempre estuviera en movimiento.

Una de sus características más notables es que, cuando se enoja, pequeñas llamas brotan de sus hombros sin que él lo controle, como una reacción natural a sus emociones. Su cabeza tiene la forma de una vela, con una llama en la parte superior que se mueve suavemente, cambiando de intensidad según cómo se siente. Aunque está hecho de fuego, tiene gestos muy humanos, y su cuerpo expresa más de lo que a veces dice con palabras.



Kai: Conceptos e ideas

El diseño de Kai, al igual que el de Suki, fue creado pensando en una rivalidad basada en el compañerismo. Ambos son elementales incompatibles, pero al mismo tiempo equivalentes, lo que refuerza el contraste entre ellos. También se buscó reflejar sus diferencias de personalidad: Kai es todo lo contrario a su compañera, tanto en actitud como en los colores principales y formas de su diseño.

Ambos personajes comparten la relación de viejos amigos que, a pesar de sus diferencias, trabajan juntos en una empresa intergaláctica de envíos espaciales.

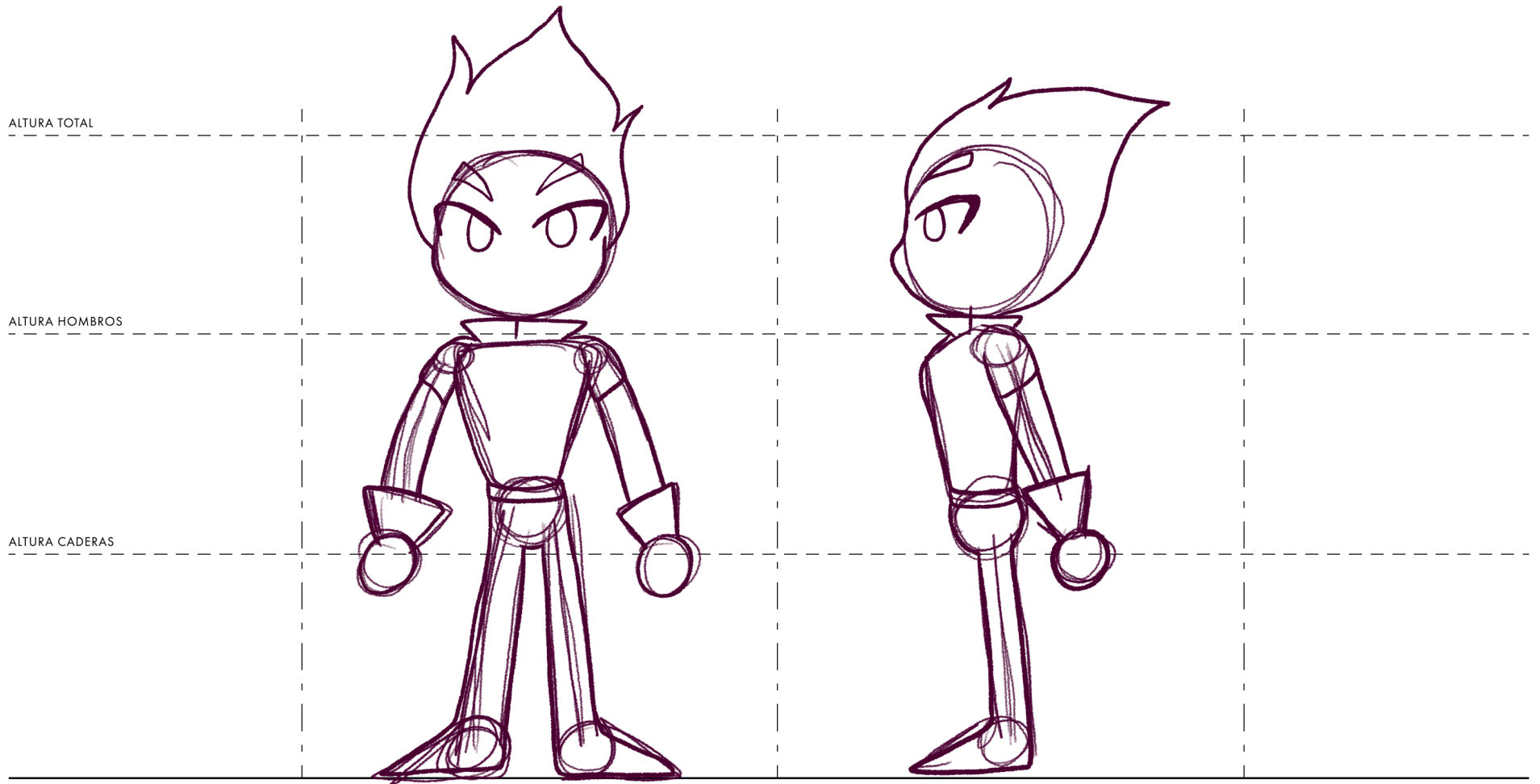
La idea detrás de Kai es que fuera un “chico llama”, con una cabeza que hace referencia directa a su elemento. Esta característica no solo está presente en su apariencia, sino también en su comportamiento, reflejando su personalidad impulsiva y apasionada.



Las ilustraciones de referencia pertenecen a sus autores

Kai: Diseños betas

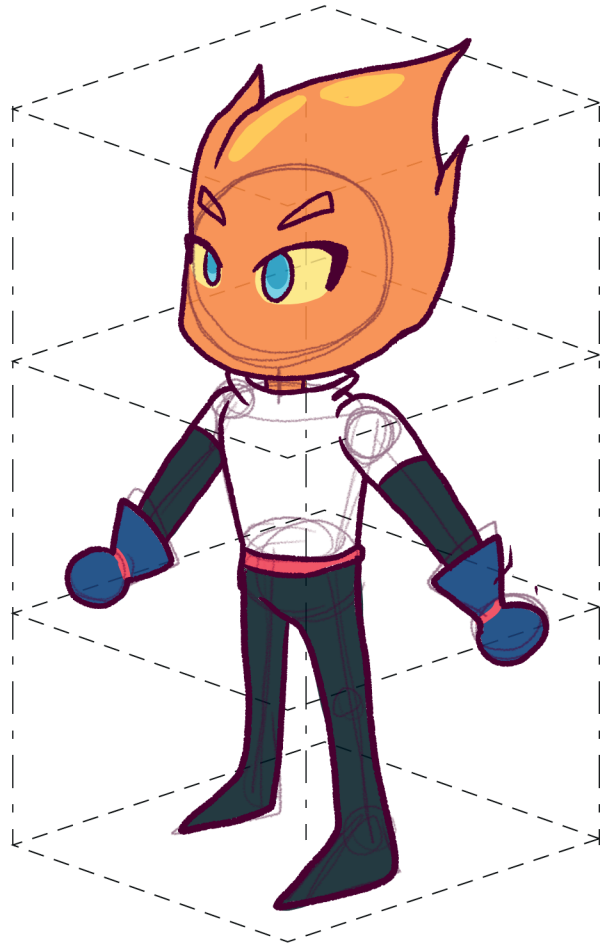






DNO PERSONAJES — VOLUMEN Y POSES

Taller TÍTULO ANIMACIÓN 2025-1



VISTA AXONOMÉTRICA



5 POSES DE ACCIÓN



ROSTRO NEUTRO



8 EXPRESIONES FACIALES DIFERENTES

Mark: el cliente

Descripción psicológica

Mark es alguien reservado, pero con cierto temperamento. Normalmente se muestra tranquilo, pero cuando algo le molesta, no duda en expresar su enojo y descontento sin preocuparse demasiado por cómo se sienten los demás. Suele desahogarse abiertamente, especialmente a través de sus redes sociales.

Descripción física

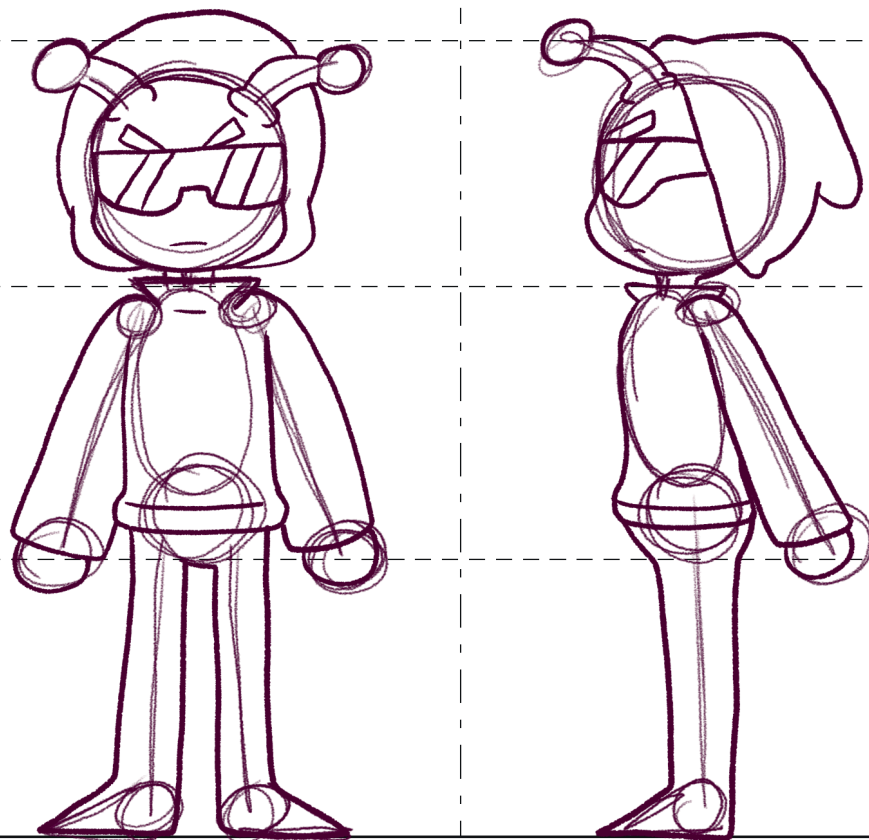
Su apariencia es la de un alienígena de tonalidad verde limón, con antenas llamativas que destacan a primera vista. Le gusta mucho vestir de rojo y siempre lleva puestos unos lentes oscuros, ya que siente que lo hacen ver “cool”, aunque en realidad no causan el efecto que él cree.



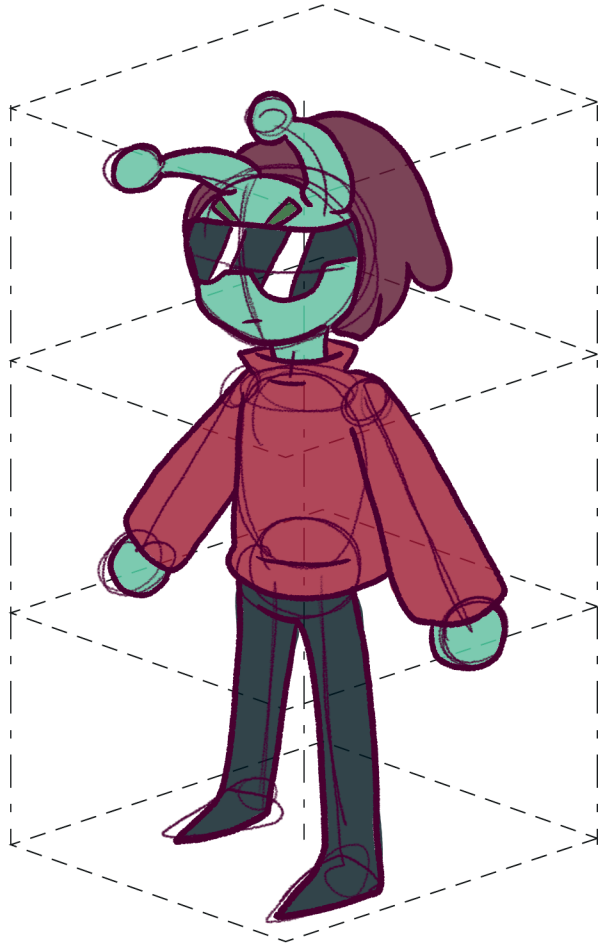
ALTURA TOTAL

ALTURA HOMBROS

ALTURA CADERAS







VISTA AXONOMÉTRICA



5 POSES DE ACCIÓN



8 EXPRESIONES FACIALES DIFERENTES



4. Proceso de producción





Cuadros de estilo



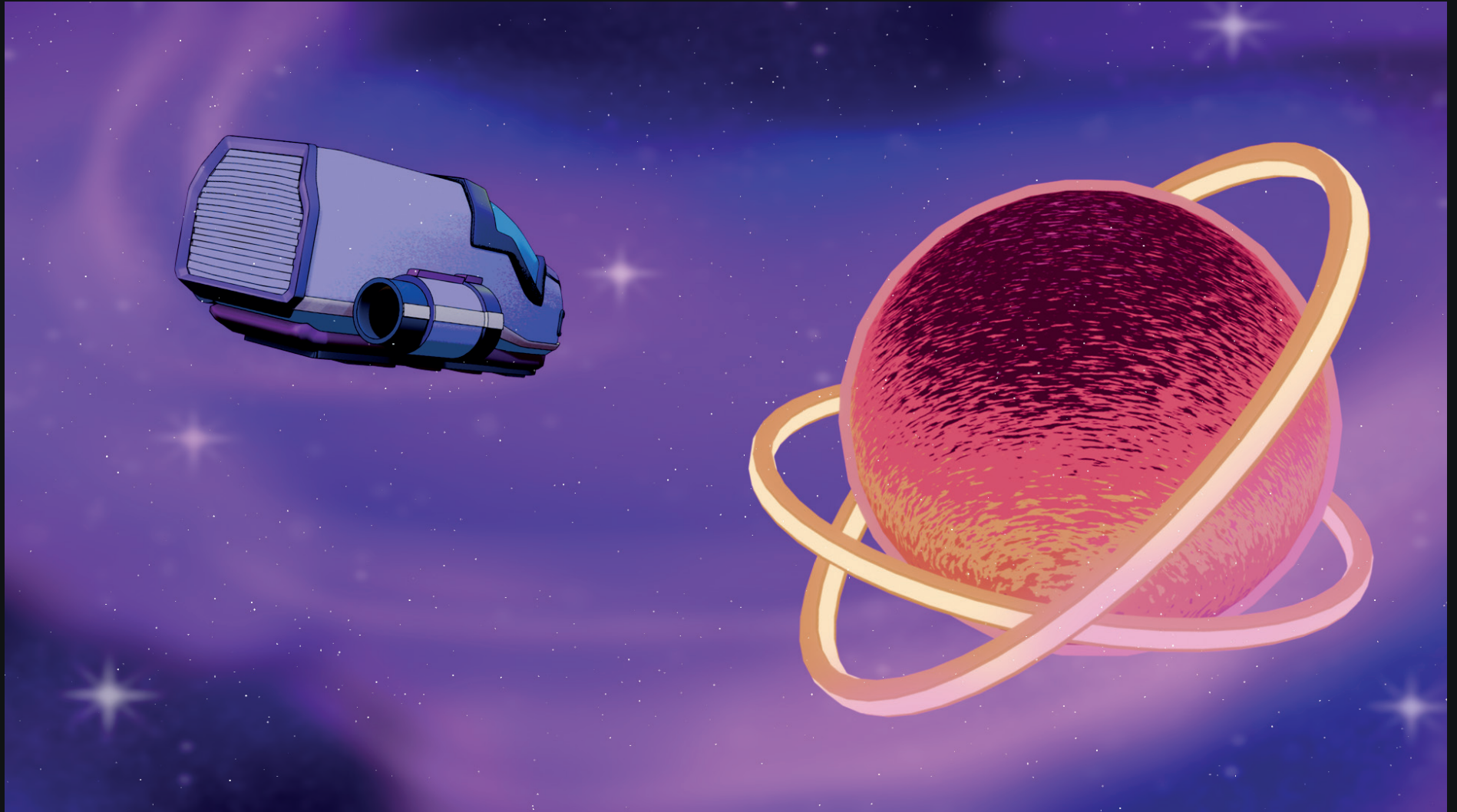
Fondo Acto 1



Fondo + personaje Acto 1



Fondo espacio Acto 2



Fondo espacio + nave Acto 2



Fondo ilustracion Acto 3



Fondo + personaje Acto 3

Proceso de animación

Fondos

Con la idea de seguir un estilo que combinara 2D y 3D, decidí crear todos los objetos y escenarios en 3D. Para lograr esto, utilicé la herramienta Blender, donde comencé a investigar sobre texturas y colores que pudieran simular una apariencia pintada. Me enfoqué especialmente en técnicas de Stylized Toon Shaders para crear una estética que mezclara el arte en 2D y 3D.

Busqué shaders con texturas que se asemejaran a degradados, acuarelas y acrílicos, ya que mi intención era que los colores y las texturas destacaran visualmente. Quería que, aunque los objetos tuvieran una forma simple, la aplicación del color los hiciera parecer de otro mundo.

También me preocupé de no repetir los mismos objetos ni colores entre los dos planetas que aparecen en el cortometraje. Cada uno cuenta con su propia identidad visual, y en el segundo acto, los planetas presentan diseños y paletas de color distintas, siempre respetando la gama cromática definida desde el inicio del proyecto.

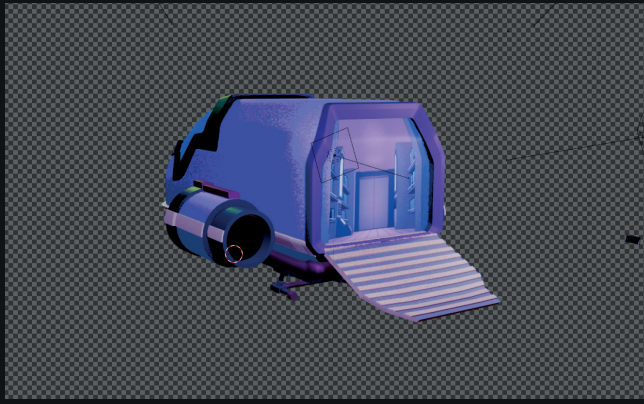
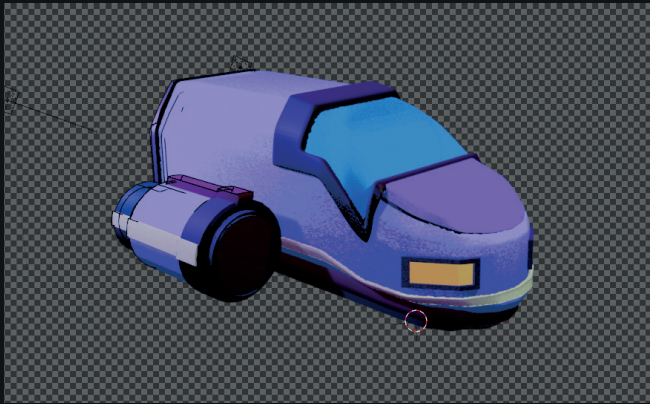
Nave espacial

Durante mis vacaciones de verano comencé a trabajar en una idea base para el diseño de la nave espacial. No quería modelar una nave muy compleja, sino que transmitiera una sensación familiar. Al tratarse de un dúo de entregas intergalácticas, la nave debía reflejar esa esencia.

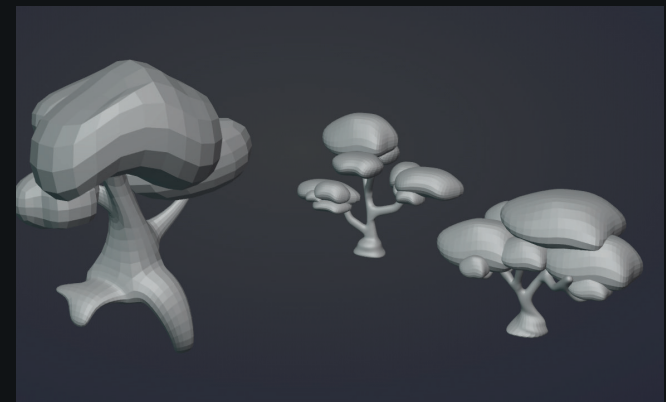
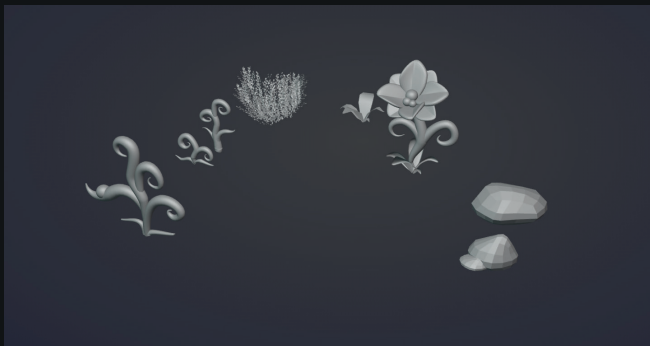
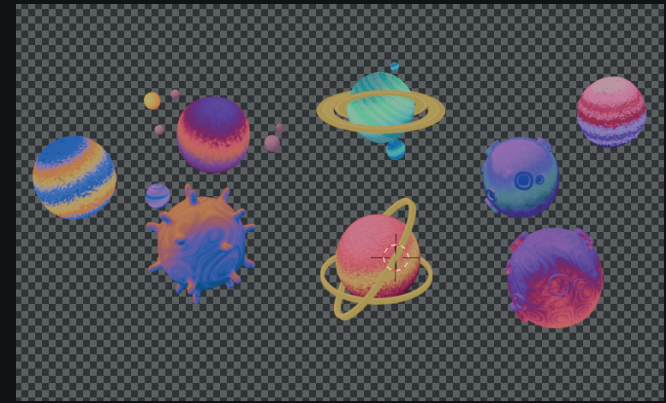
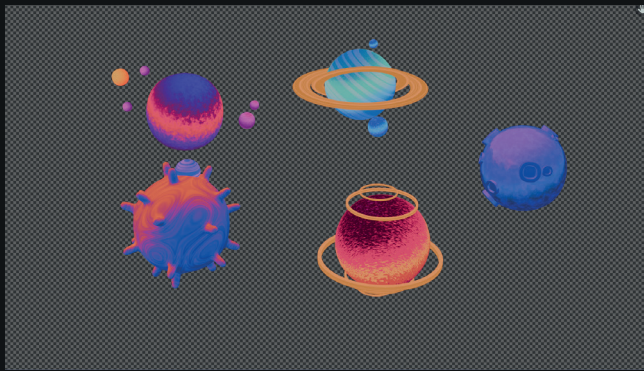
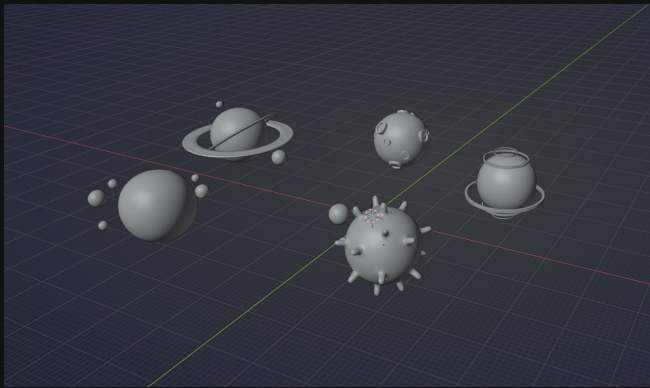
Después de pensarlo, decidí inspirarme en los vehículos de reparto, específicamente en los de Mercado Libre, dándoles un toque futurista. Agregué motores visibles, tubos y un parabrisas amplio, similar al de una nave espacial.

Fue interesante estudiar los modelos de estos vehículos; aunque solo pude conseguir fotos del exterior, me sirvieron como referencia visual. El interior, en cambio, lo diseñé completamente diferente, aplicando una técnica narrativa donde el exterior parece simple, pero el interior revela un espacio sorprendentemente amplio y complejo.

Nave espacial 3D



Assets 3D planeras y objetos de fondo



Proceso de producción 3D

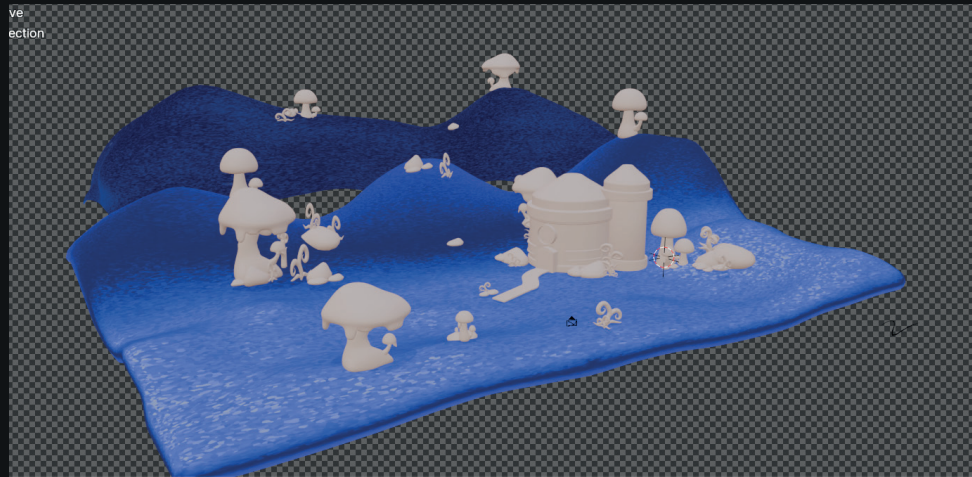
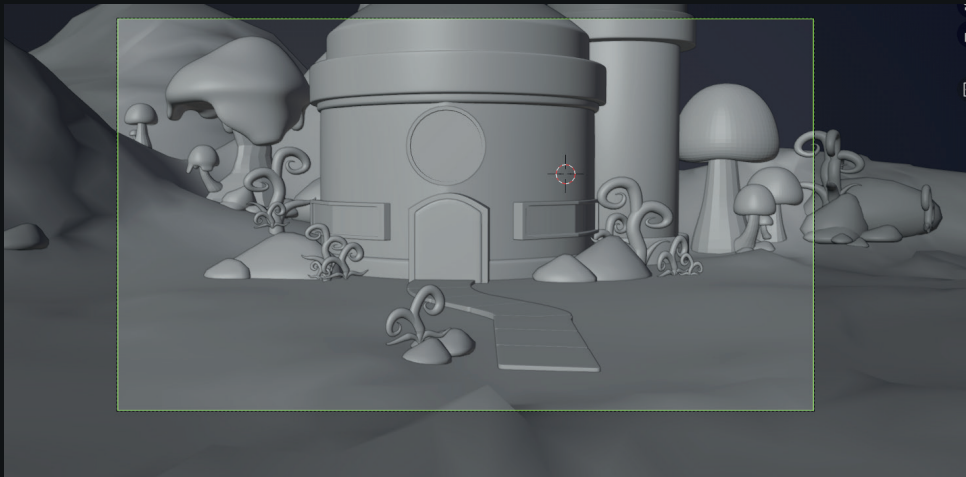
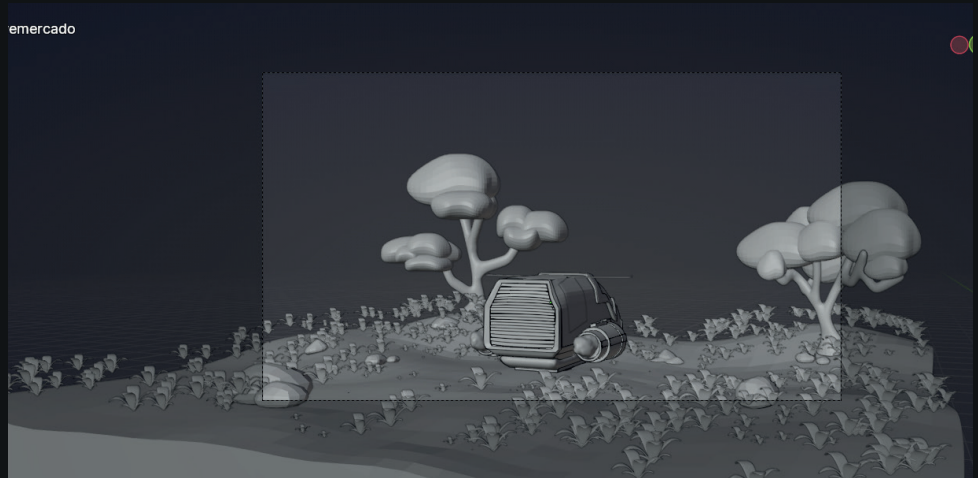
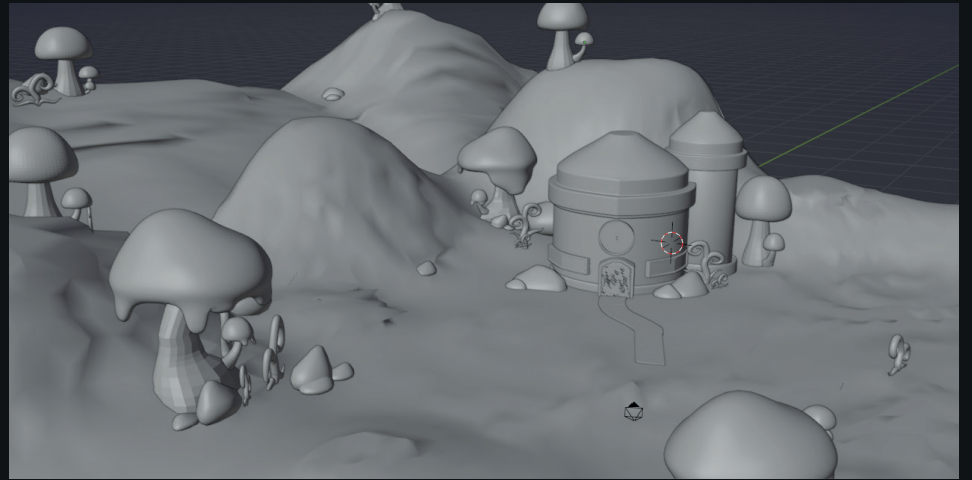
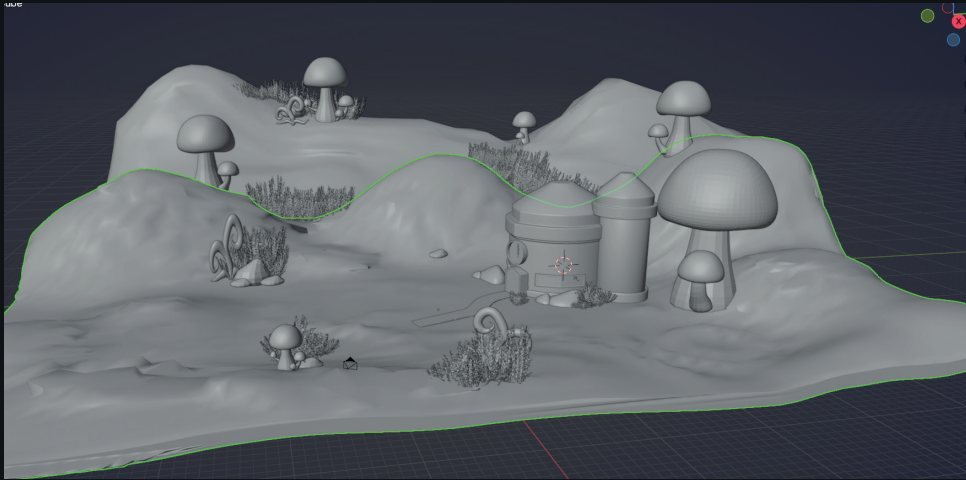
Fondos planeta 1

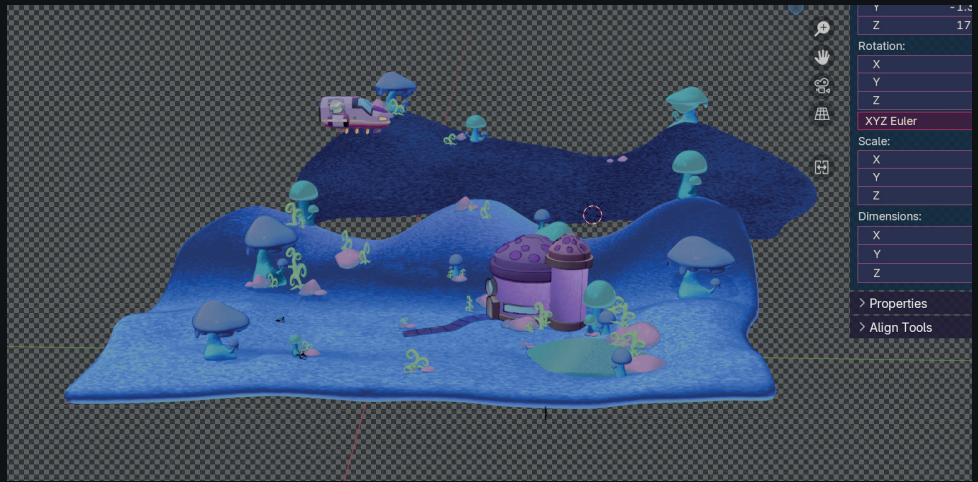
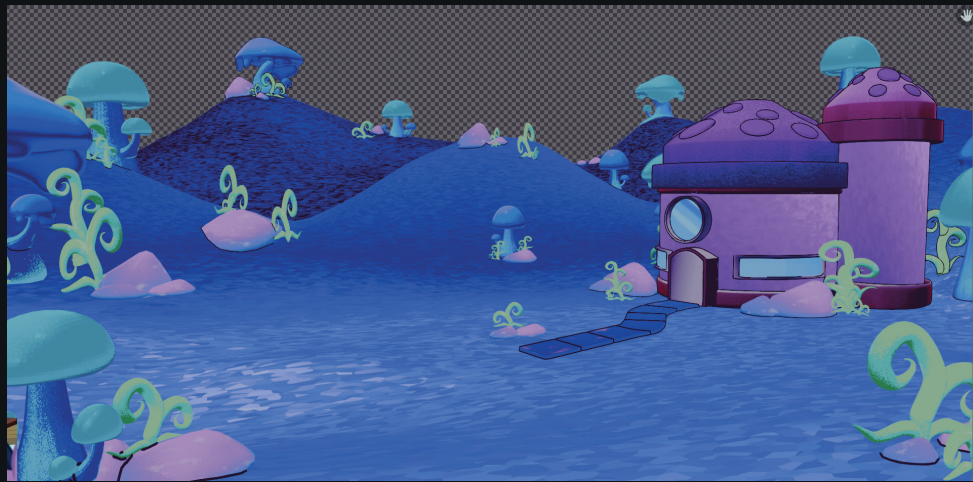
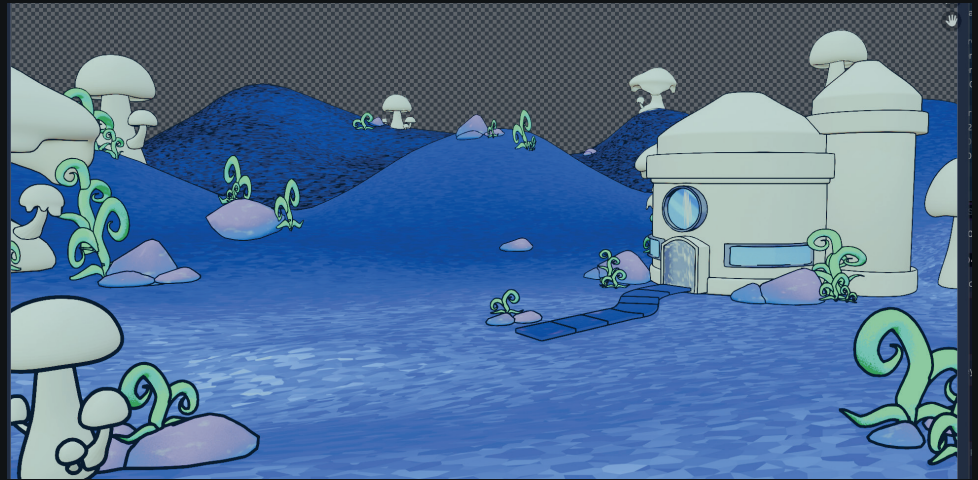
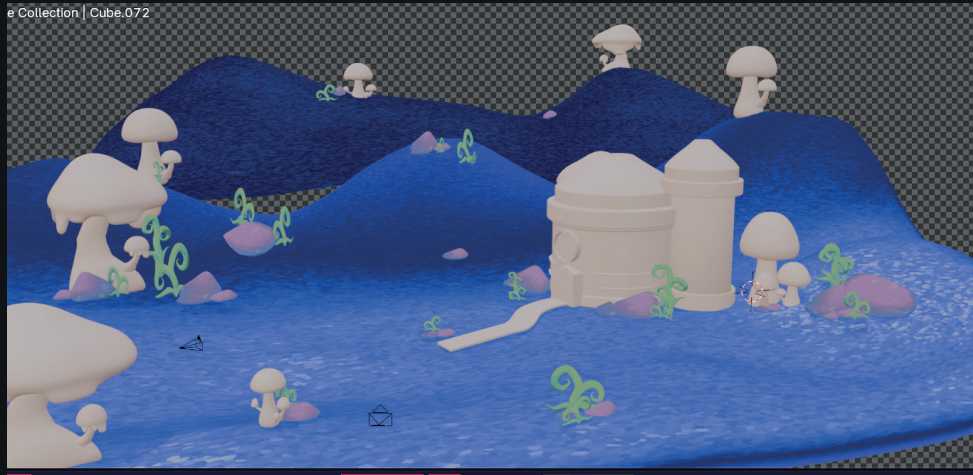
Para el inicio del acto, donde nuestros protagonistas comienzan su introducción mostrando su rutina diaria y cómo realizan su trabajo, decidí crear un planeta inspirado en un entorno de hongos, con una paleta de colores predominante en tonos azules y morados.

Esta combinación buscaba transmitir una sensación de calma y serenidad, reflejando la tranquilidad y armonía que caracteriza al equipo durante sus actividades.

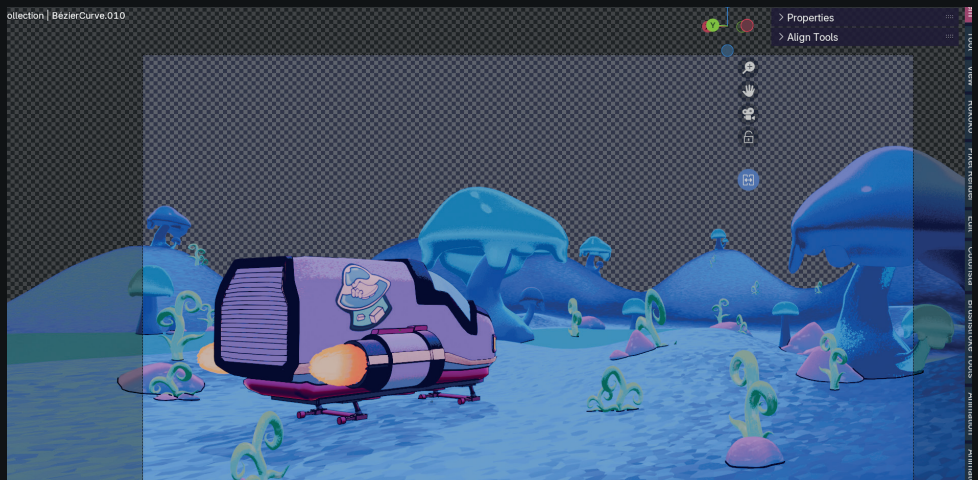
Experimentar con shaders de estilo acuarela fue una experiencia muy enriquecedora, que me permitió aportar un toque artístico y único al fondo, y que definitivamente planeo utilizar en futuros escenarios. Además, el cambio de perspectiva de la cámara fue fundamental, ya que facilitaba realizar modificaciones en tiempo real, como ajustar el tamaño y la distancia de los objetos, lo que ayudó a crear una composición visual más equilibrada y dinámica.







Y	-1.0
Z	17
Rotation:	
X	
Y	
Z	
XYZ Euler	
Scale:	
X	
Y	
Z	
Dimensions:	
X	
Y	
Z	
> Properties	
> Align Tools	



> Properties	
> Align Tools	

Fondos planeta 2

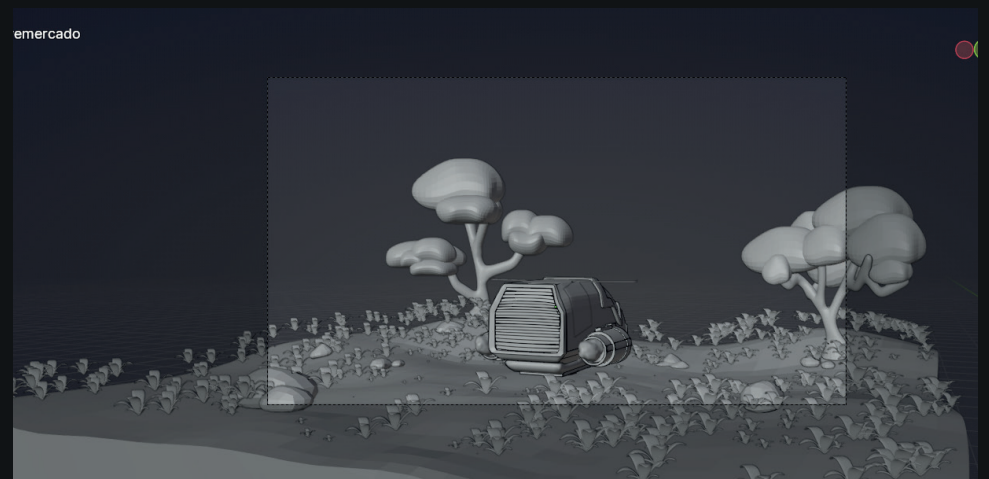
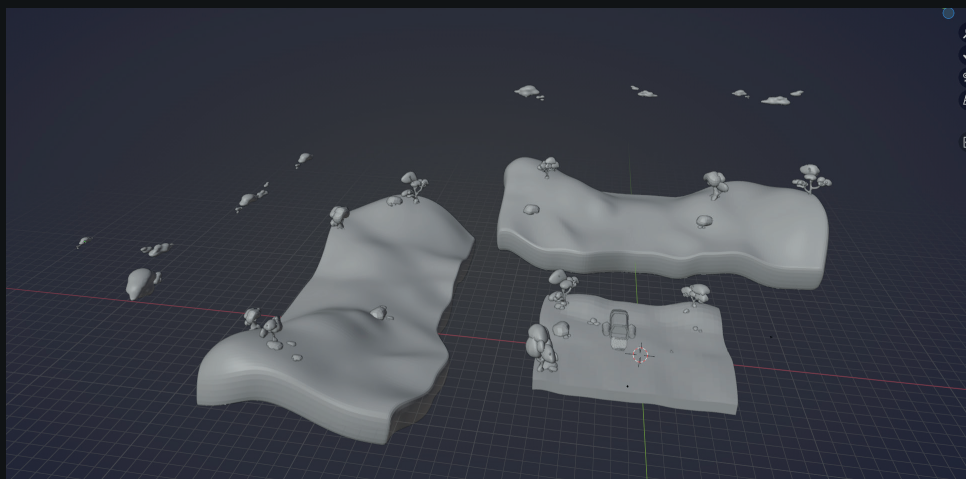
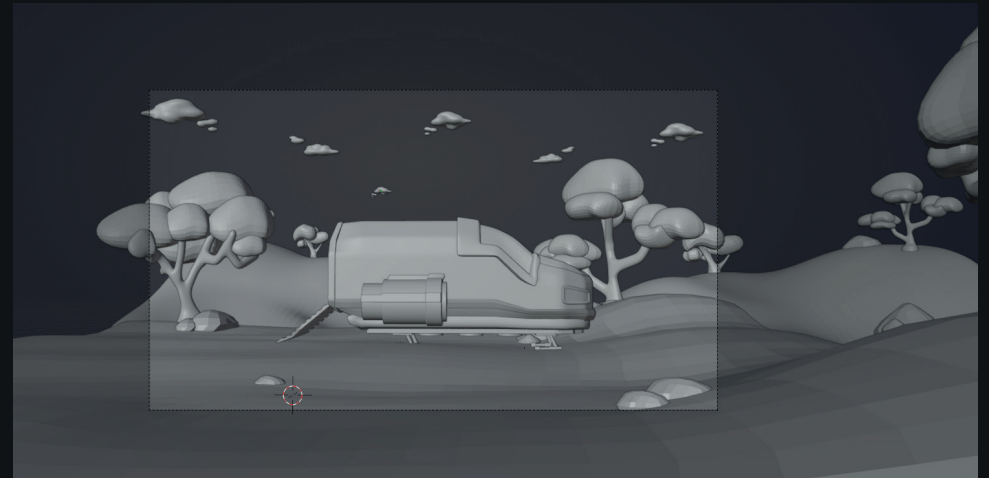
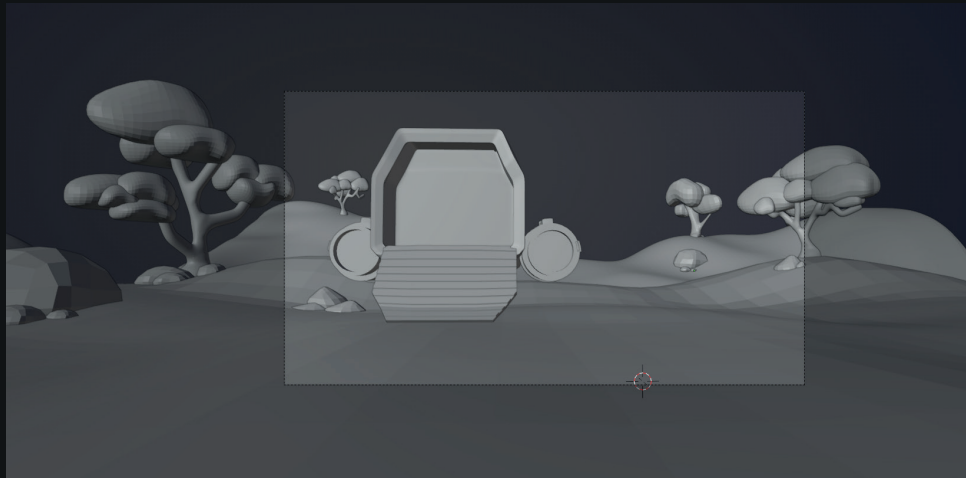
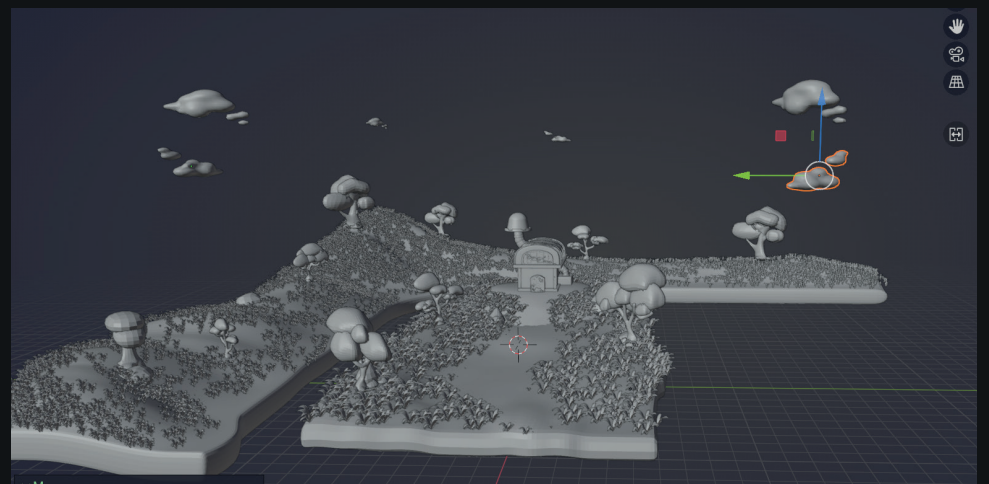
Para el acto 3 fue necesario desarrollar escenarios en 3D debido a la gran variedad de ángulos de cámara que se utilizaban a lo largo de la escena. Esto requería que los espacios fueran versátiles y permitieran una visualización dinámica desde diferentes perspectivas.

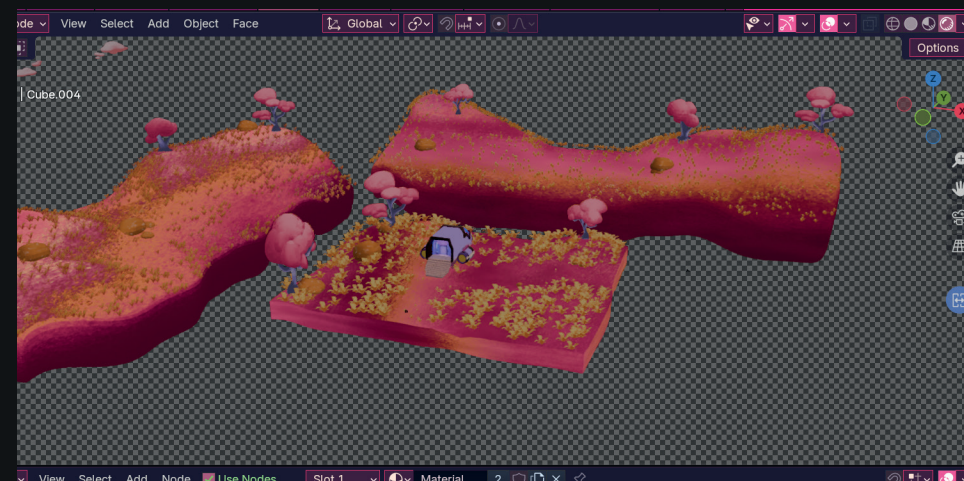
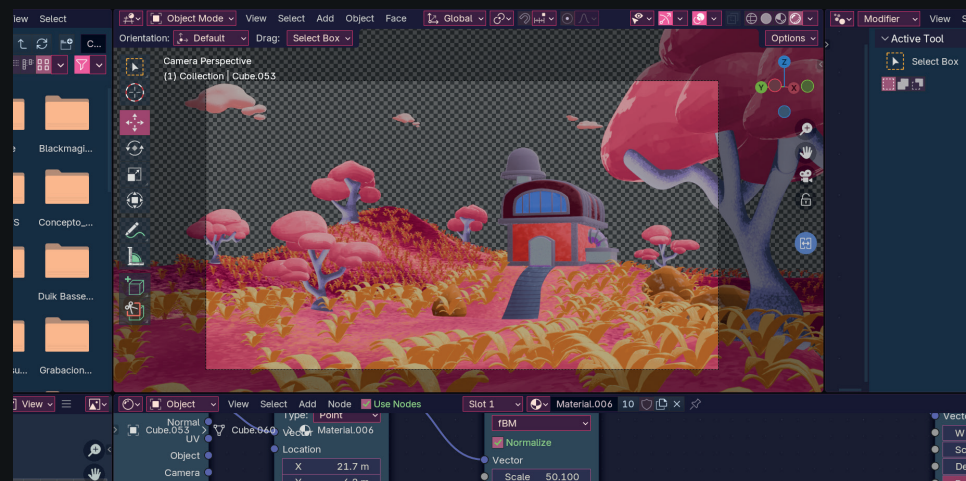
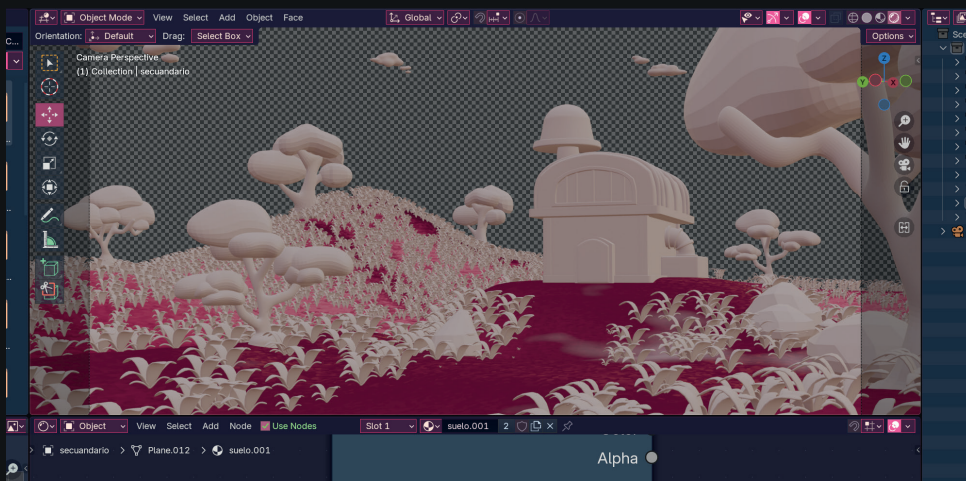
En total, se crearon tres escenarios distintos para el planeta donde tiene lugar el conflicto y la reconciliación entre los personajes.

A pesar de la complejidad que implicó el diseño y la construcción de este mapa, se convirtió en uno de mis favoritos dentro del proyecto.

Esto se debe en gran parte a la paleta de colores predominantes, que reflejan la esencia y la atmósfera particular del planeta, así como a las texturas detalladas que se utilizaron, las cuales aportan realismo y profundidad visual al entorno, haciendo que la experiencia sea mucho más inmersiva.







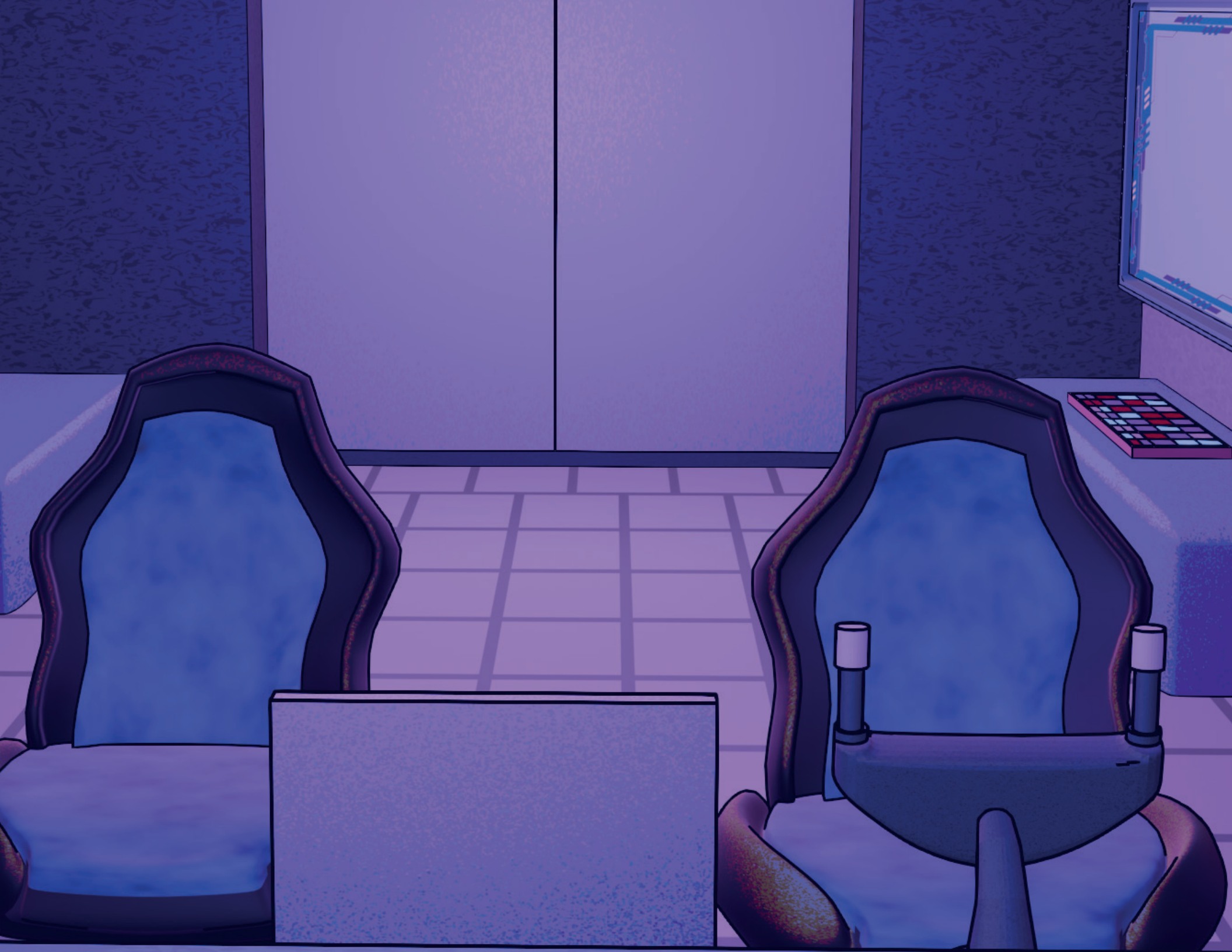
Fondos interior nave

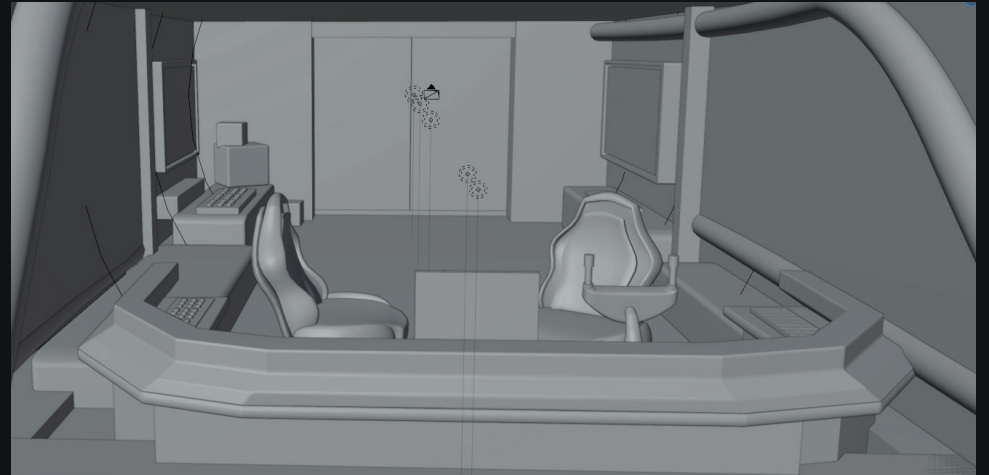
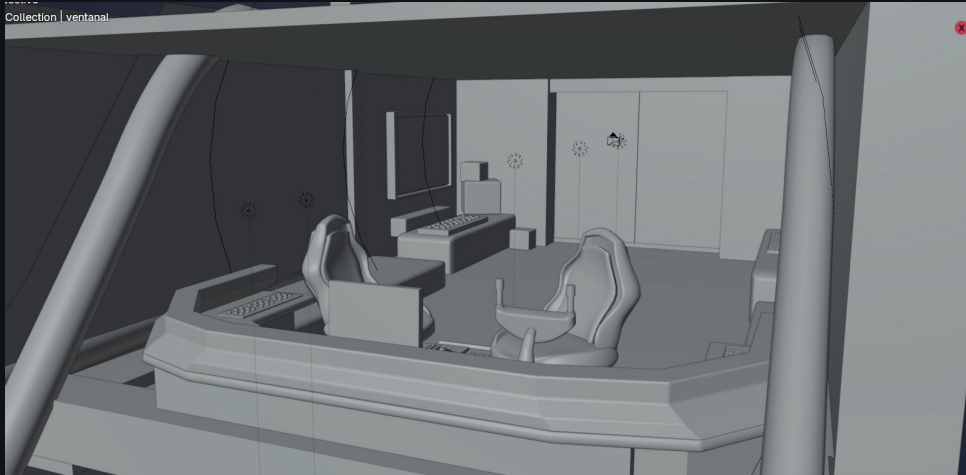
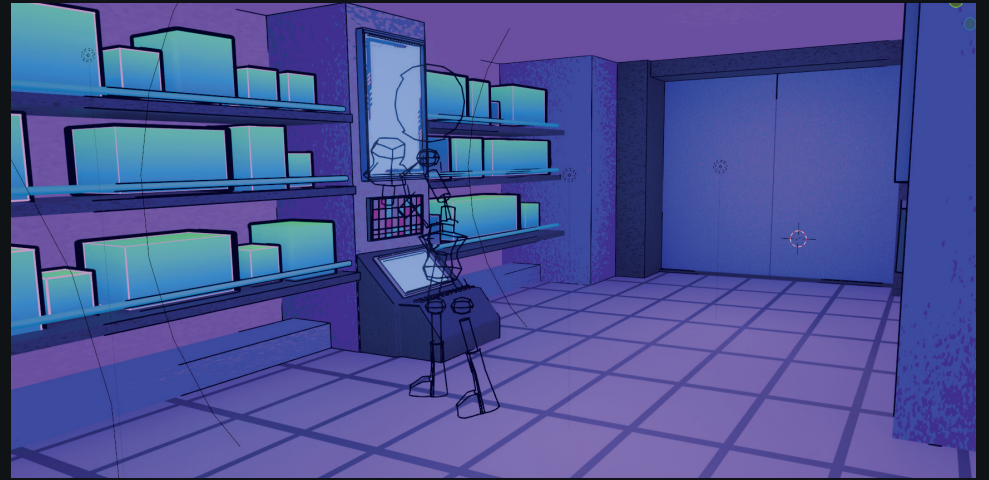
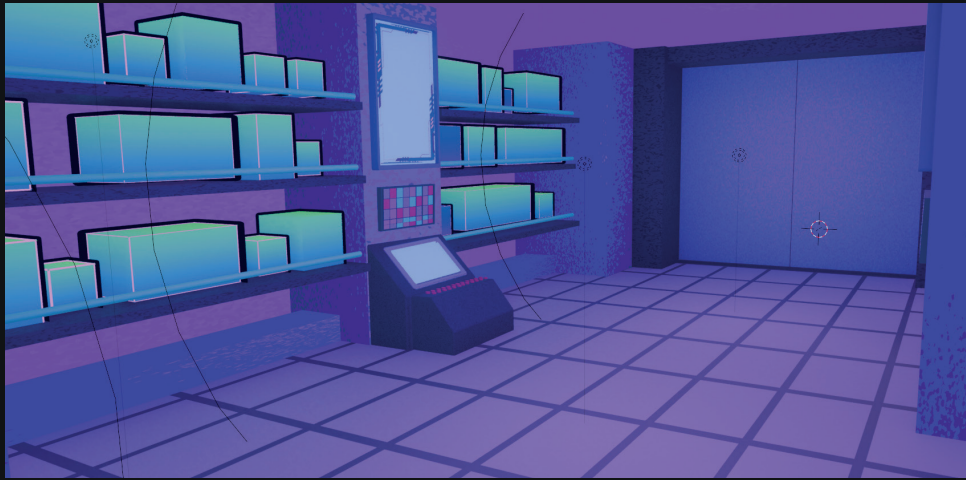
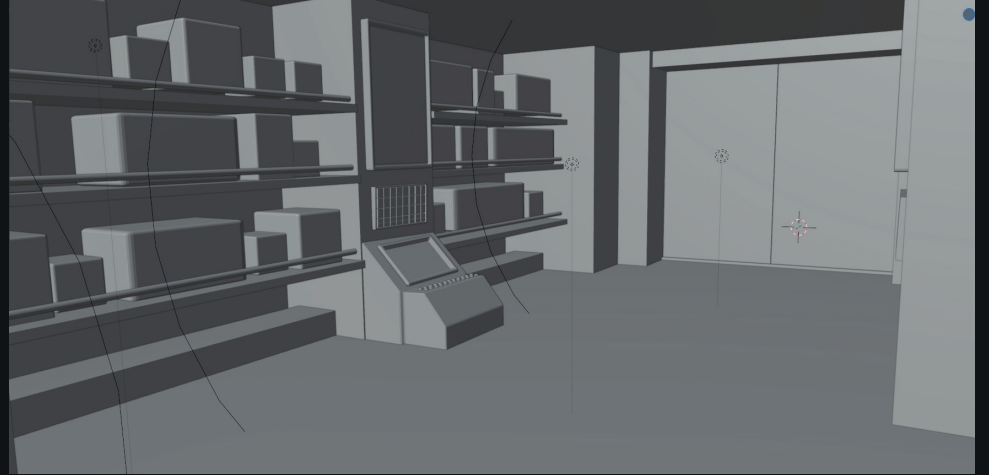
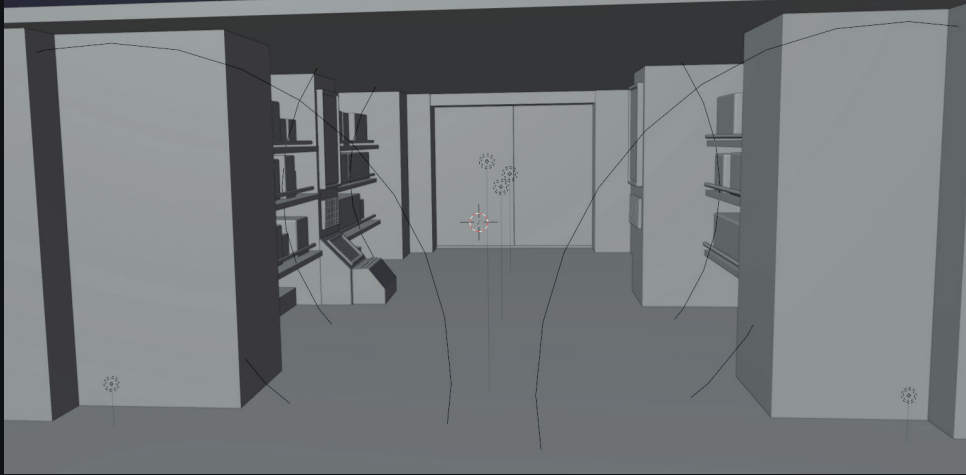
El diseño interior de la nave fue cuidadosamente planificado para asegurarse de que el tamaño y las proporciones se adaptaran perfectamente a los modelos base de los personajes. Esto permitió que los personajes pudieran moverse con naturalidad dentro del espacio sin que el entorno resultara abrumador o desproporcionado.

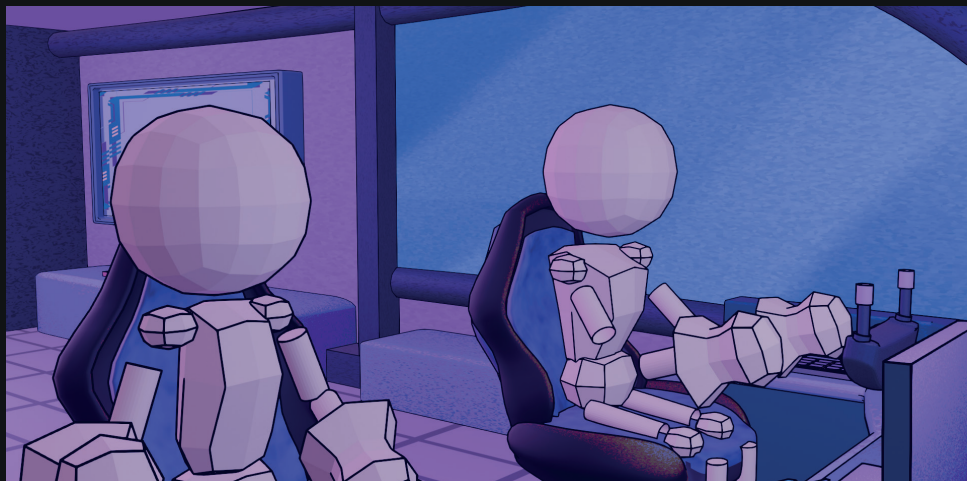
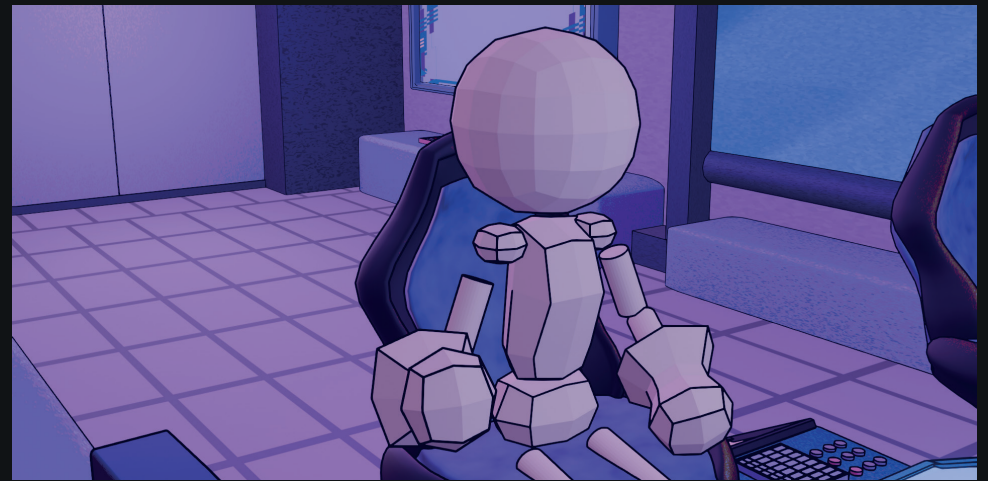
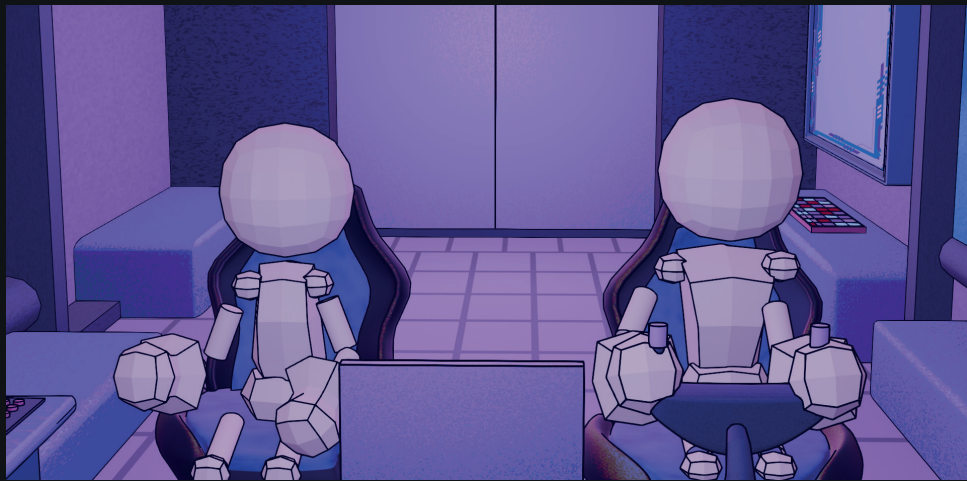
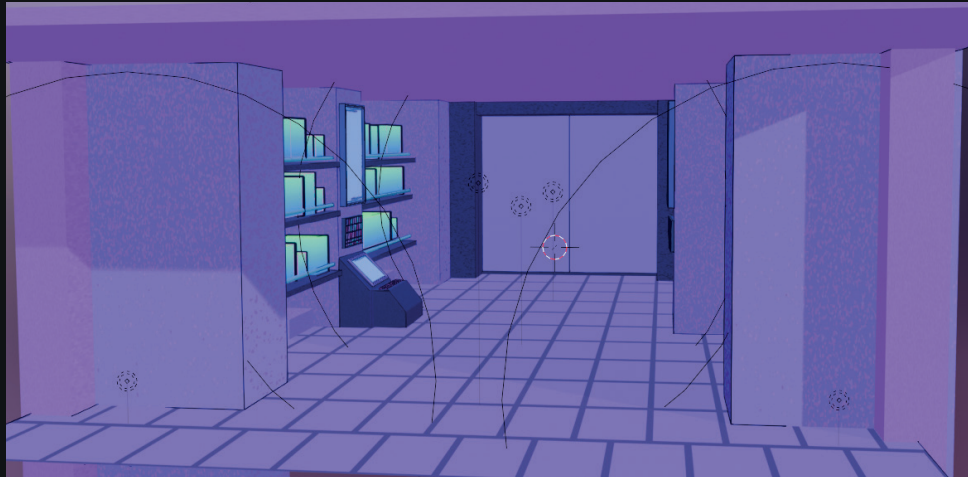
Además, se optó por mantener un ambiente sencillo y funcional, utilizando una paleta de colores específica que reforzara la atmósfera deseada, creando así un espacio armonioso y coherente con la estética general del proyecto.

El área destinada para los paquetes, donde se desarrolla la discusión, debía parecer amplia para reflejar la gran cantidad de encomiendas que el equipo debía entregar.

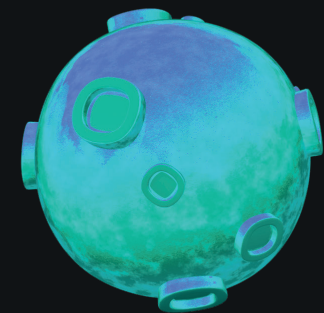
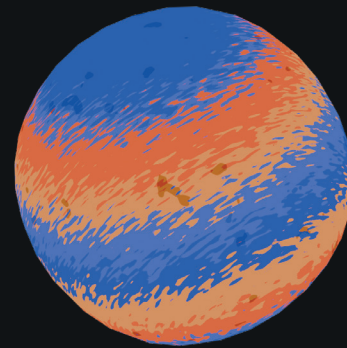
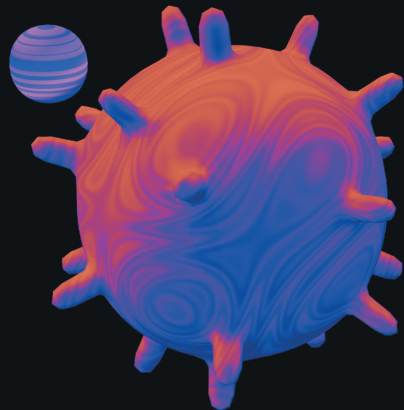
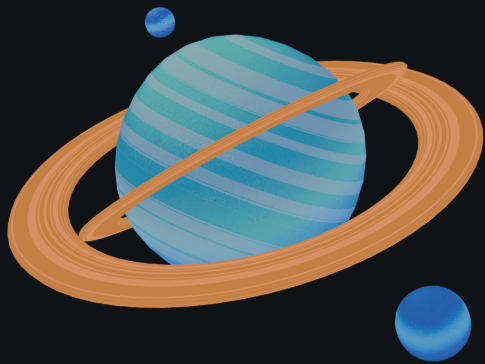
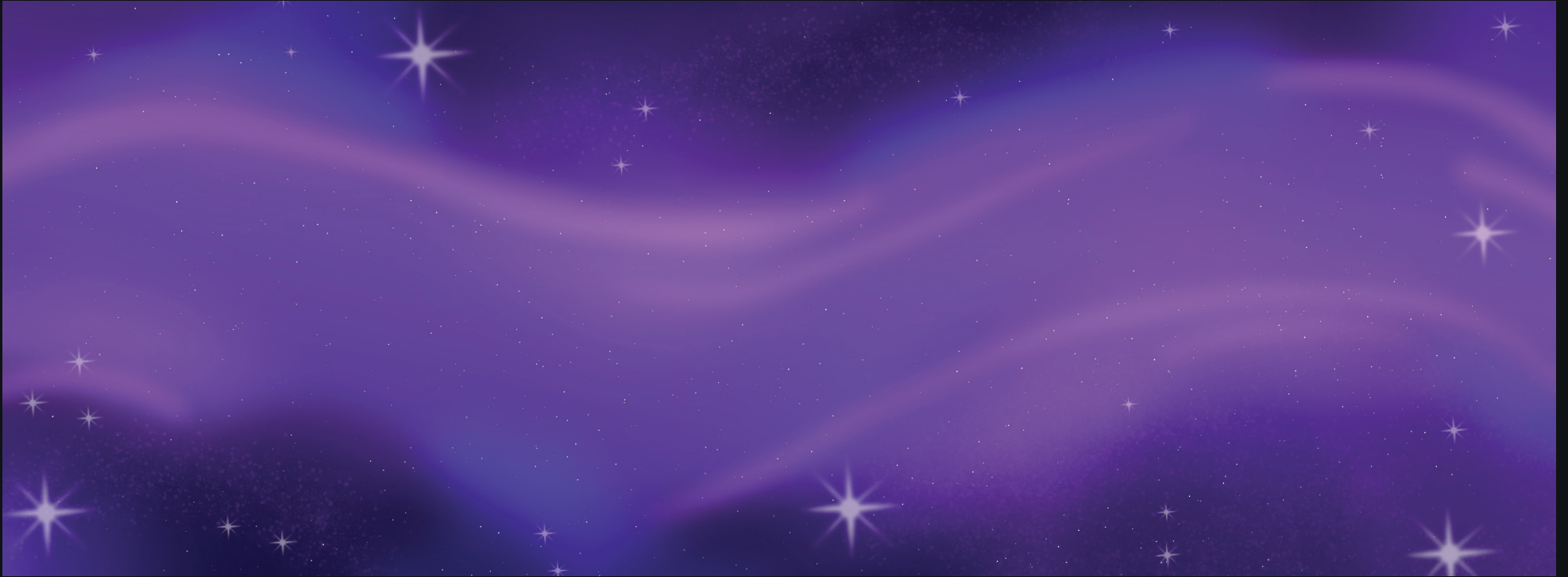
Este espacio no solo mostraba la magnitud del trabajo pendiente, sino que también ayudaba a crear una atmósfera de tensión palpable entre los personajes. A pesar de esto, se mantuvo la paleta de colores base para conservar la coherencia visual y la identidad del ambiente.

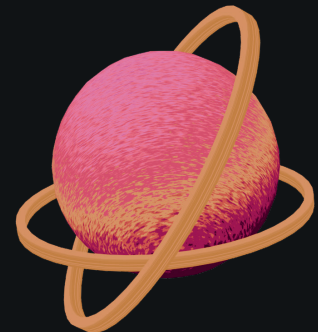
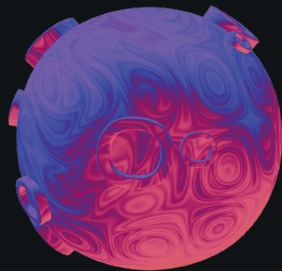
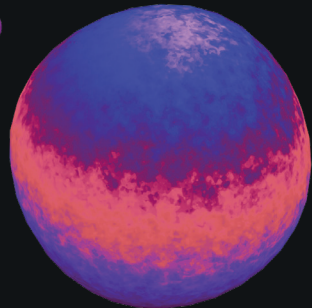
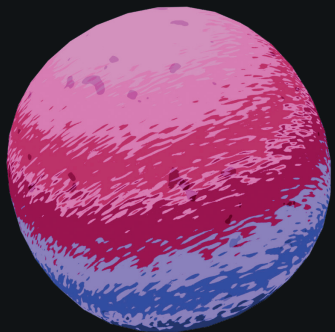
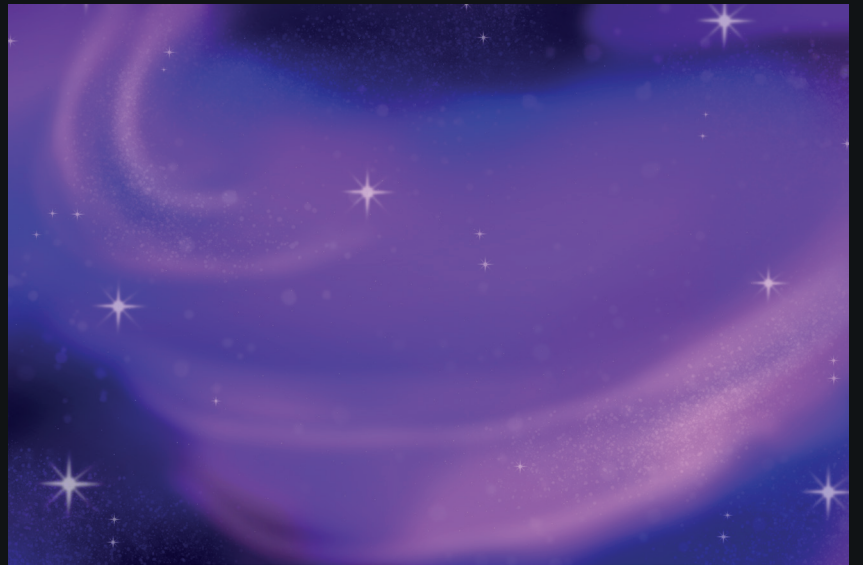
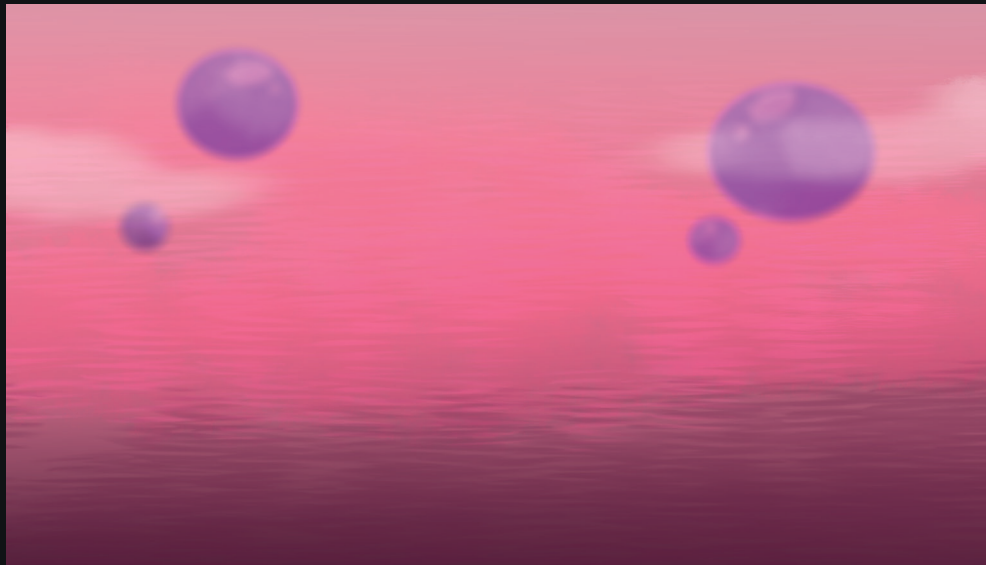






Fondos 2D y render planetas





Proceso de animación

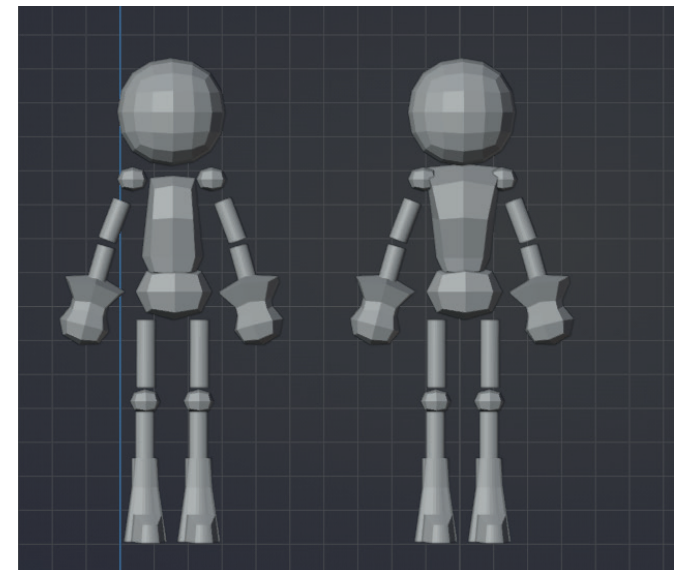
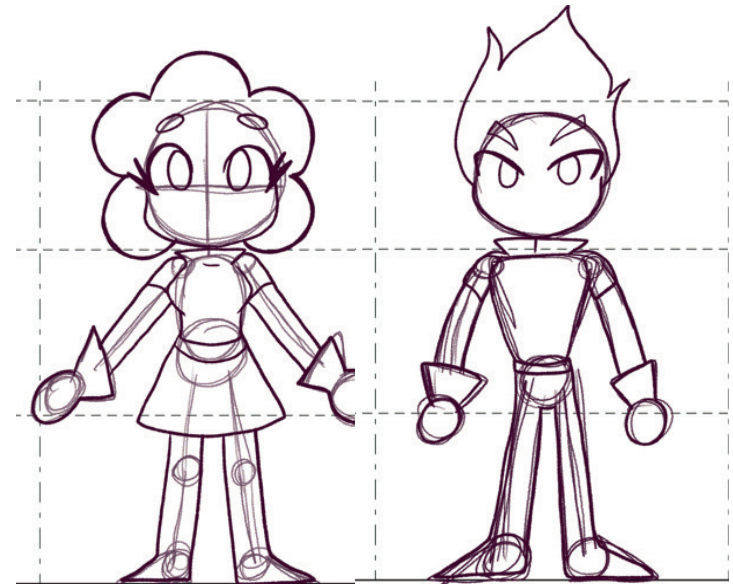
Lauyer

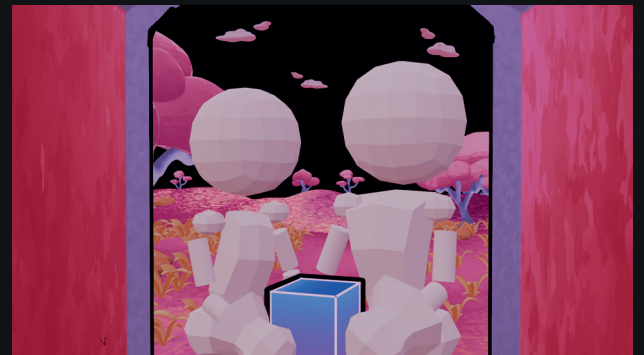
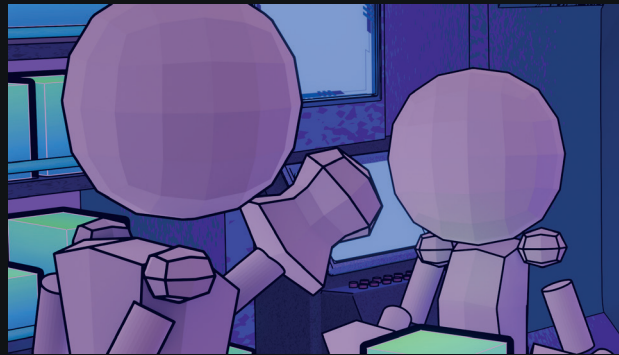
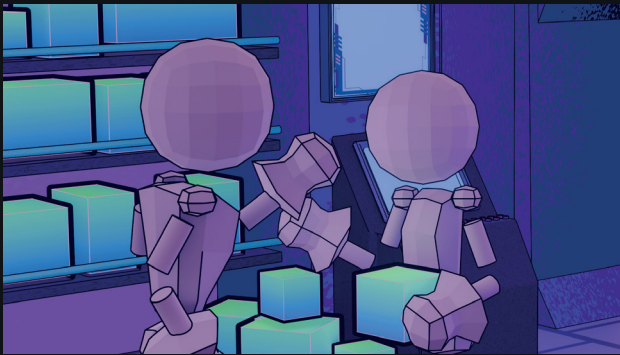
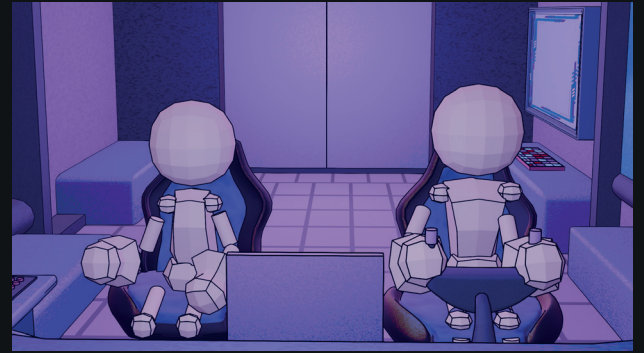
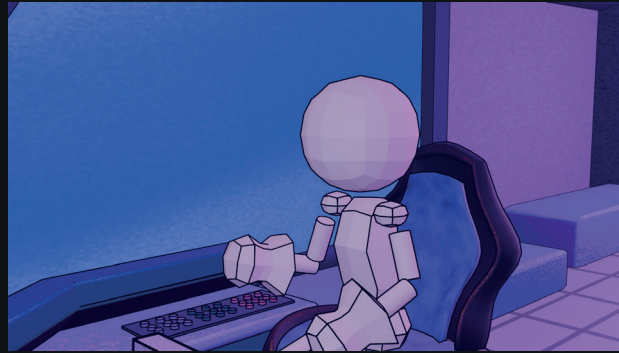
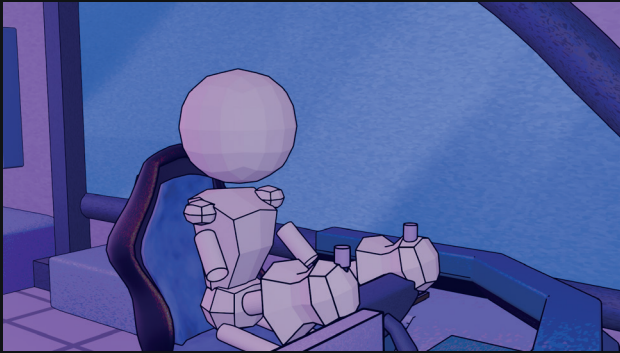
Durante el proceso de creación de los escenarios, me enfrenté al desafío de animar en 2D, pero tenía una gran preocupación: los personajes tendían a deformarse mientras los animaba, lo que dificultaba mantener la coherencia en sus proporciones y poses. Para enfrentar este problema, decidí buscar una herramienta que pudiera facilitar este trabajo tan complejo.

Investigando referencias y métodos utilizados por otros artistas, descubrí una técnica interesante empleada en los storyboards animados dentro de entornos 3D.

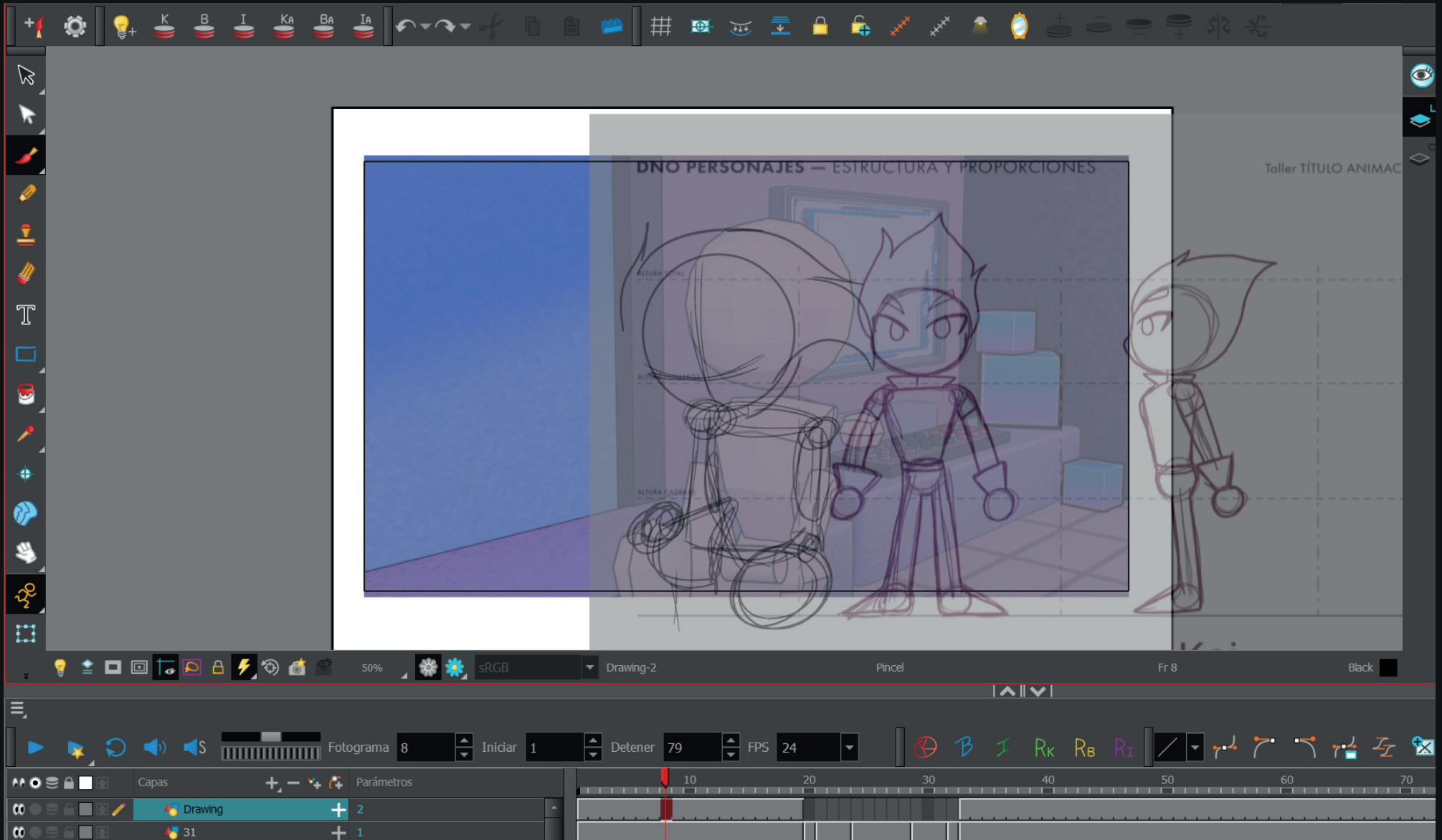
Esta consistía en usar modelos 3D de los personajes y posicionarlos directamente en las escenas donde se moverían. Esta solución resultó ser de gran ayuda, ya que me permitió definir con precisión las ubicaciones de los personajes y establecer una base clara para sus expresiones y poses.

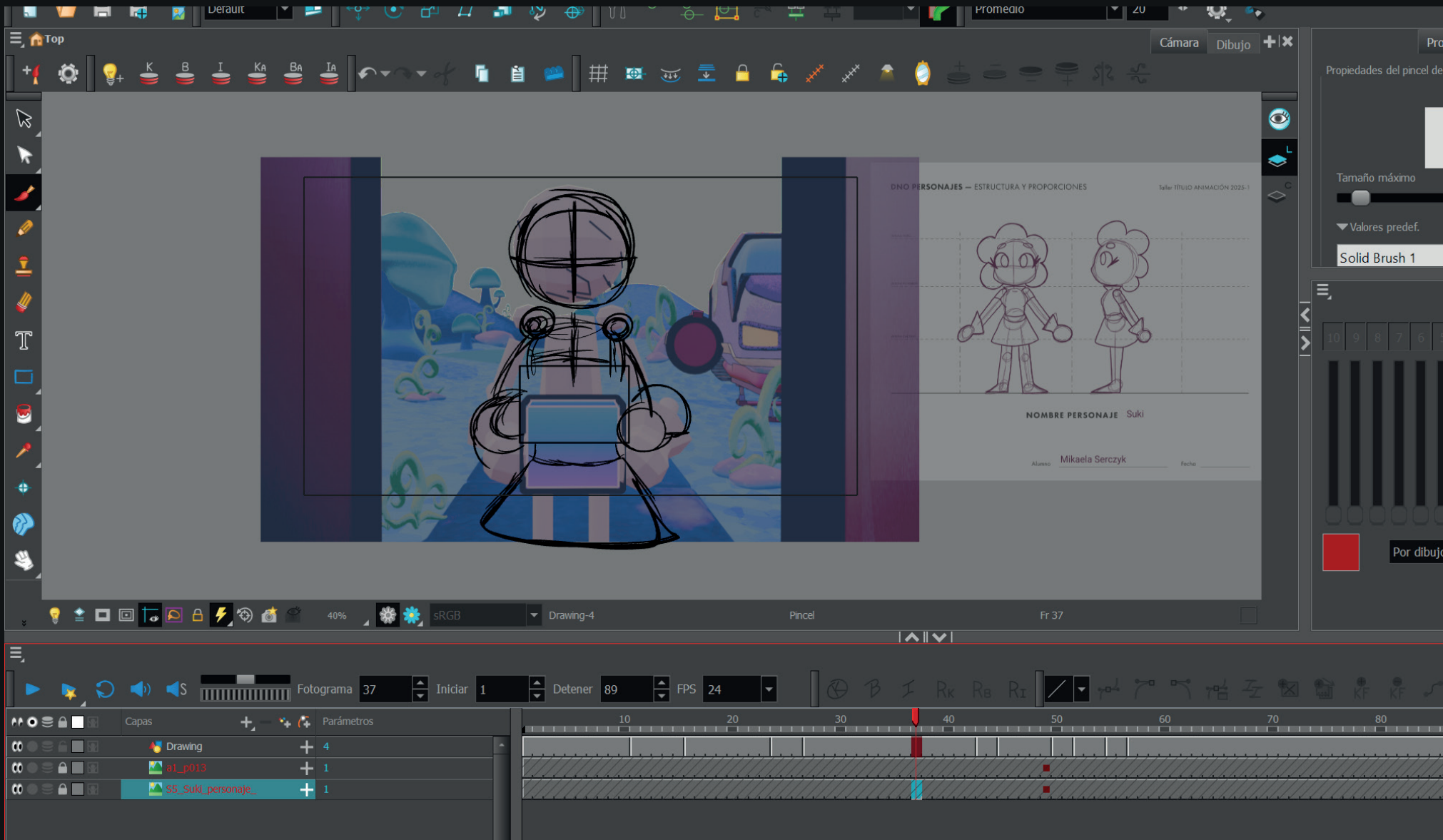
Gracias a esta técnica, pude analizar cómo se vería cada toma dentro del entorno, haciendo renders del modelo 3D para luego utilizarlos como referencia en Harmony. Esto me permitió trabajar la animación 2D de manera más eficiente, siguiendo la guía del personaje base sin perder coherencia visual en la producción.





Proceso de animación 2D





Proceso de animación

Logo y assets

En mis tiempos libres, aprovechaba de trabajar en pequeños assets que aparecerían en las pantallas del cortometraje, así como en elementos visuales menores que, aunque sutiles, aportaban vida y profundidad al mundo que estaba construyendo desde cero.

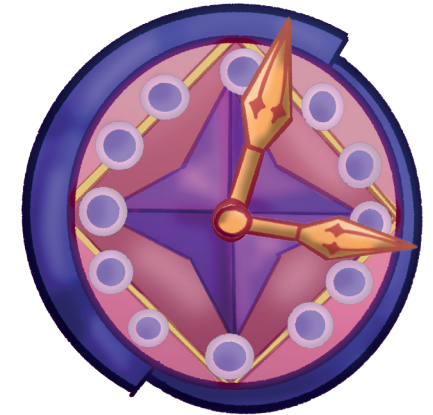
Uno de los primeros elementos que desarrollé fue la creación de logotipos, comenzando por el logo de la nave. Quería que quedara claro que se trataba de una nave de mensajería o reparto, así que opté por hacer una parodia visual inspirada en una de mis referencias principales: la empresa Mercado Libre. Utilicé variantes de sus colores característicos y añadí una personalización humorística que generara una sonrisa en quienes lo reconocieran, reforzando la identidad ligera y divertida del mundo que estaba creando.

También diseñé logotipos de presentación para los personajes, inspirándome en los animes de acción espacial, donde los nombres de los personajes suelen ir acompañados por su rol dentro del equipo. Cada logo fue creado con colores que representaban visualmente la personalidad y función de cada integrante, ayudando a reforzar su identidad dentro del grupo.



También trabajé en varios assets que aparecerían en las pantallas del cortometraje, como el diseño de la moneda del mundo, recompensas por misiones y un sistema básico de animación para estos elementos. Incluso desarrollé una puntuación que reflejaba el desempeño de los personajes, junto con otros indicadores visuales que ayudaban a enriquecer el universo y hacerlo más coherente.

Relog



Recompensa de la misión



Moneda animación frame



Medidor de entregas



Calificación de la misión



Plano maestro

Durante el proceso de postproducción, se tuvo que llegar a una conclusión clara sobre el formato de trabajo y la forma en que se estructuraría el cortometraje. Para ello, tomé la decisión de dividir el flujo en varias etapas clave, lo que permitió mantener una organización eficiente y facilitar el montaje final. Estas etapas incluyeron:

-Dividir cada objeto 3D en renders individuales sin fondo, para luego integrarlos en After Effects utilizando la cámara 3D, lo que permitía posicionarlos con precisión dentro del espacio.

-Renderizar por separado la animación de cada personaje y colocarlos en la posición correspondiente dentro de cada escena, respetando su interacción con el entorno.

-Ajustar las sombras y la iluminación en función del contexto de cada plano, mejorando la cohesión visual entre los elementos.

-Finalmente, añadir los sonidos ambientales y la música correspondiente para reforzar la atmósfera y el ritmo de la narrativa.

A pesar de las dificultades que implicó este proceso, fue una herramienta valiosa para organizar todos los elementos visuales y sonoros, permitiéndome tener un control claro de cada plano con su numeración específica y asegurando una estructura coherente en la edición final.

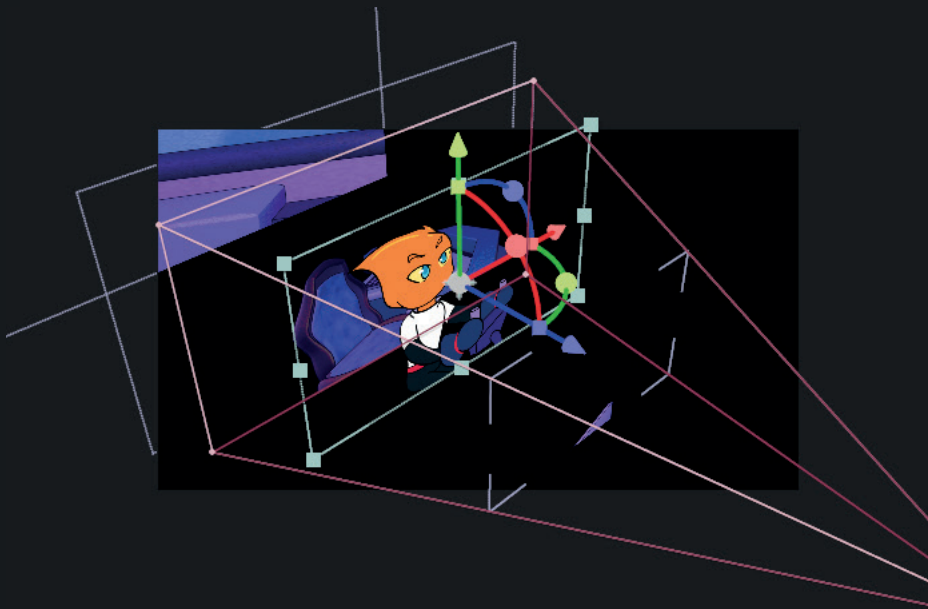
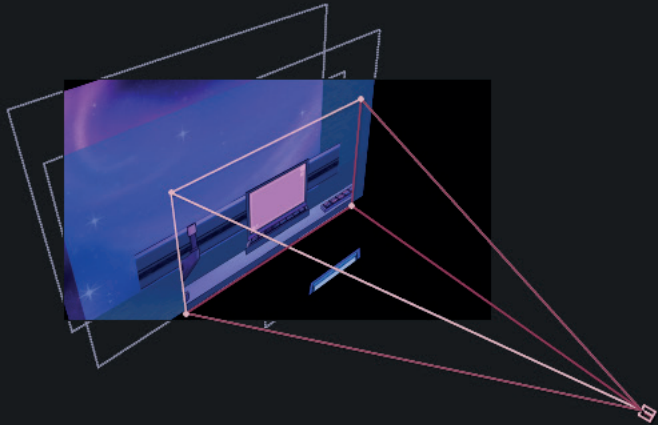
Subdivisión del escenario

Animación personaje

Sombreado

Iluminación

Efectos de sonido



5. Proceso de post producción

Definición de parámetros de audiencia

Factibilidad

La factibilidad del cortometraje se refleja en cómo, a través de una historia ficticia y personajes elementales, se abordan de forma simbólica temas reales relacionados con el cuidado y bienestar en los ambientes de trabajo. La presión por cumplir objetivos, las diferencias en los estilos laborales, la falta de comunicación y la importancia del trabajo en equipo son conflictos presentes en el relato que permiten reflexionar sobre dinámicas comunes dentro de un entorno laboral.

A pesar del contexto fantástico, las emociones y acciones de los personajes resultan cercanas y comprensibles, lo que aporta realismo emocional y refuerza el mensaje sobre la necesidad de promover relaciones laborales empáticas, honestas y colaborativas.

Viabilidad

La viabilidad del cortometraje radica en que su temática es actual, relevante y aplicable a distintos contextos laborales, lo que facilita la conexión emocional con el público. A través de una narrativa accesible y personajes simbólicos, se representa de forma creativa una problemática real: la importancia de la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo para mantener un ambiente laboral saludable.

Por ejemplo, el conflicto entre Kai y Suki refleja lo que ocurre en muchos equipos cuando no se expresan las molestias a tiempo, generando tensiones que afectan el rendimiento y el clima laboral. Además, el enfoque animado permite transmitir el mensaje de forma atractiva y didáctica, siendo viable tanto para audiencias jóvenes como adultas, en espacios educativos o de sensibilización laboral.

Gestión de negocio

Desde el ámbito de la gestión de negocio, el cortometraje se presenta como una herramienta eficaz para comunicar y reforzar valores organizacionales clave, tales como la colaboración, la empatía, el manejo emocional y la resolución de conflictos dentro de los equipos de trabajo. A través de una narrativa simbólica y accesible, se abordan problemáticas comunes en el entorno laboral, permitiendo una reflexión profunda sobre la importancia del bienestar colectivo y la comunicación efectiva en el cumplimiento de objetivos. Este tipo de contenido es especialmente útil en procesos de formación, inducción de nuevos empleados, jornadas de integración o actividades enfocadas en fortalecer el clima organizacional.

Al fomentar una cultura basada en la comprensión mutua y el trabajo conjunto, el cortometraje contribuye a la construcción de entornos laborales más saludables y productivos, lo cual incide directamente en la eficiencia de los equipos y en la sostenibilidad del negocio a largo plazo

Posicionamiento en el mercado

En cuanto al posicionamiento en el mercado, el cortometraje tiene un fuerte potencial gracias a su enfoque visual atractivo y su estilo narrativo cercano, dirigido a jóvenes de entre 17 y 25 años que están comenzando su experiencia en ambientes laborales o de formación profesional. Esta audiencia busca contenidos que no solo entretengan, sino que también les ayuden a comprender y enfrentar los desafíos emocionales y sociales propios del inicio en el mundo laboral, como la presión, la comunicación y el trabajo en equipo.

El uso de animación y personajes simbólicos facilita la conexión emocional y la reflexión, haciéndolo ideal para plataformas digitales, espacios educativos, programas de inducción laboral y festivales temáticos. De este modo, el cortometraje se posiciona como un recurso valioso y diferenciador dentro del mercado, con un mensaje relevante para promover ambientes laborales más humanos y saludables desde los primeros pasos profesionales.

Proyecciones

Para asegurar que el cortometraje llegue a su público objetivo, se proyecta una estrategia que combine la difusión en plataformas digitales populares entre jóvenes, como YouTube, Instagram y TikTok, con alianzas estratégicas con instituciones educativas y empresas que incluyan el corto en sus programas de introducción y bienestar laboral. Además, la participación en festivales de animación y eventos temáticos permitirá ampliar su alcance y generar impacto.

Complementariamente, se buscará colaboración con organizaciones e influencers que promuevan la salud mental y el trabajo en equipo, potenciando así la visibilidad y el diálogo en torno a la temática.

El cortometraje puede ser promovido como un recurso didáctico para empresas, con el fin de sensibilizar a sus equipos sobre la importancia del cuidado emocional, la comunicación y el trabajo en equipo. Al utilizar una narrativa accesible y personajes simbólicos, facilita la reflexión sobre situaciones cotidianas en el ambiente laboral, ayudando a crear una cultura organizacional más empática y colaborativa.

Esta herramienta visual es ideal para programas de inducción, capacitación y jornadas de bienestar, contribuyendo a fortalecer el clima laboral y prevenir conflictos.



6. CONCLUSIONES

Grado de efectividad de la propuesta

Durante el proceso de realización del cortometraje, aprendí una valiosa lección: la importancia de mantener la calma, incluso cuando la ansiedad se hace presente y las dificultades parecen abrumadoras. Para manejar mejor estas situaciones, descubrí que organizarme con un horario bien estructurado, que incluya objetivos claros y una lista de metas específicas, es fundamental.

Además, acompañar esto con un calendario donde pueda marcar los plazos y fechas de entrega me permitió mantenerme enfocada y cumplir con cada etapa del proyecto. Esta metodología no solo me ayudó a sobrellevar el estrés, sino que también será una herramienta que definitivamente aplicaré en futuros trabajos para mantener el control y la disciplina.

Nivel de logro de los objetivos

Mi objetivo fue logrado, ya que pude aprender mejores técnicas para el modelado 3D, así como formas de crear texturas que simulan un estilo 2D. Además, desarrollé un método de trabajo para combinar ambas técnicas, 3D y 2D, logrando una fusión efectiva y armoniosa. Esta es una técnica poco común y poco explorada, pero descubrí que es una herramienta poderosa y versátil que aporta un estilo único al proyecto.

Sin embargo, durante el proceso tuve miedo de no poder lograrlo, especialmente porque integrar dos técnicas tan distintas parecía complicado y arriesgado. También temía no poder completar el proyecto sin dejar detalles pendientes, lo que me generaba ansiedad y dudas sobre mis capacidades.

A pesar de estos temores, mantuve la constancia y me apoyé en una planificación meticulosa y una organización estricta, que fueron clave para superar los obstáculos y avanzar con confianza.

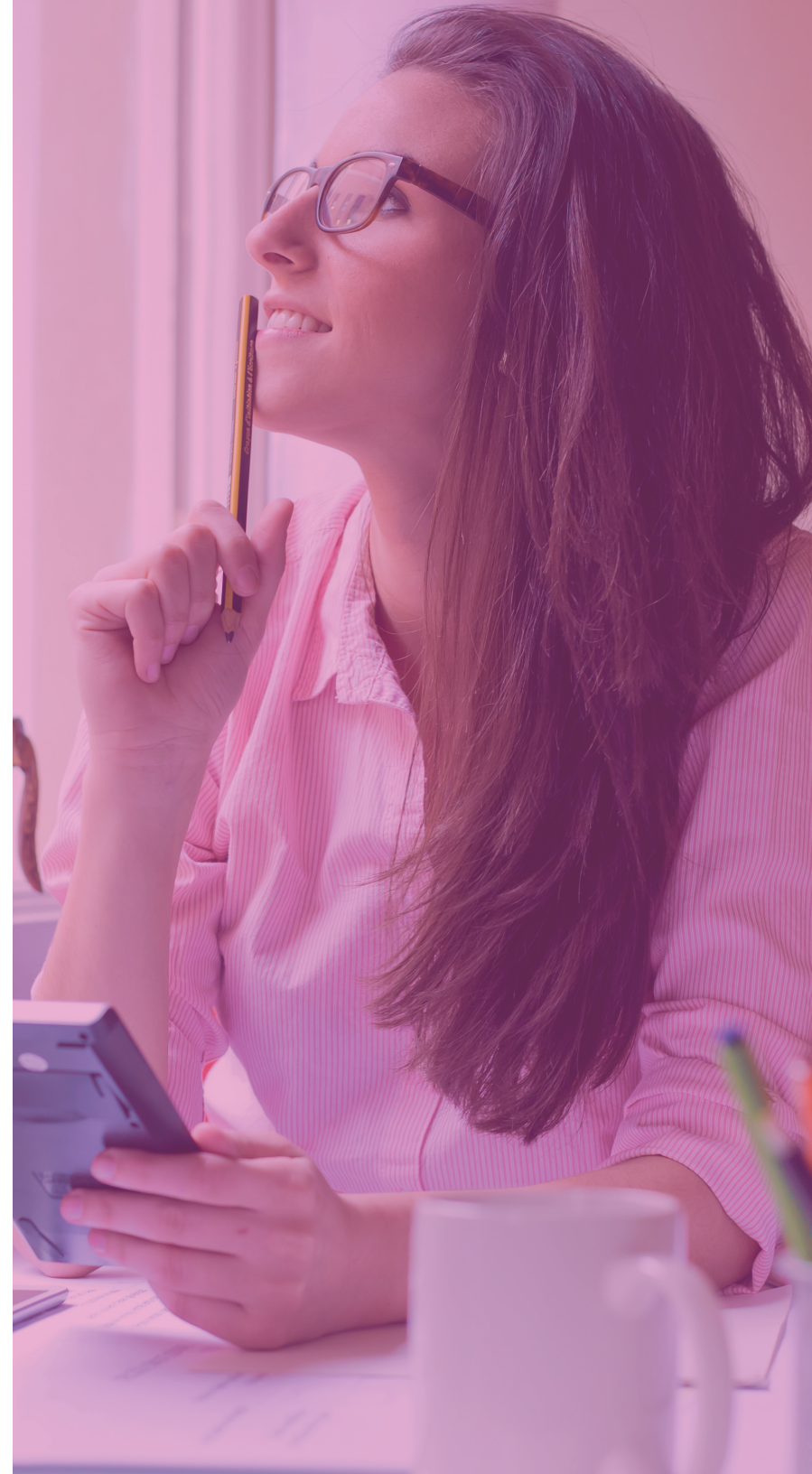
Finalmente, pude cumplir mis objetivos y finalizar el cortometraje con la tranquilidad de que cada detalle fue revisado y cuidado. Esta experiencia me enseñó que enfrentar los miedos y ser disciplinada es fundamental para alcanzar el éxito en cualquier proyecto creativo.

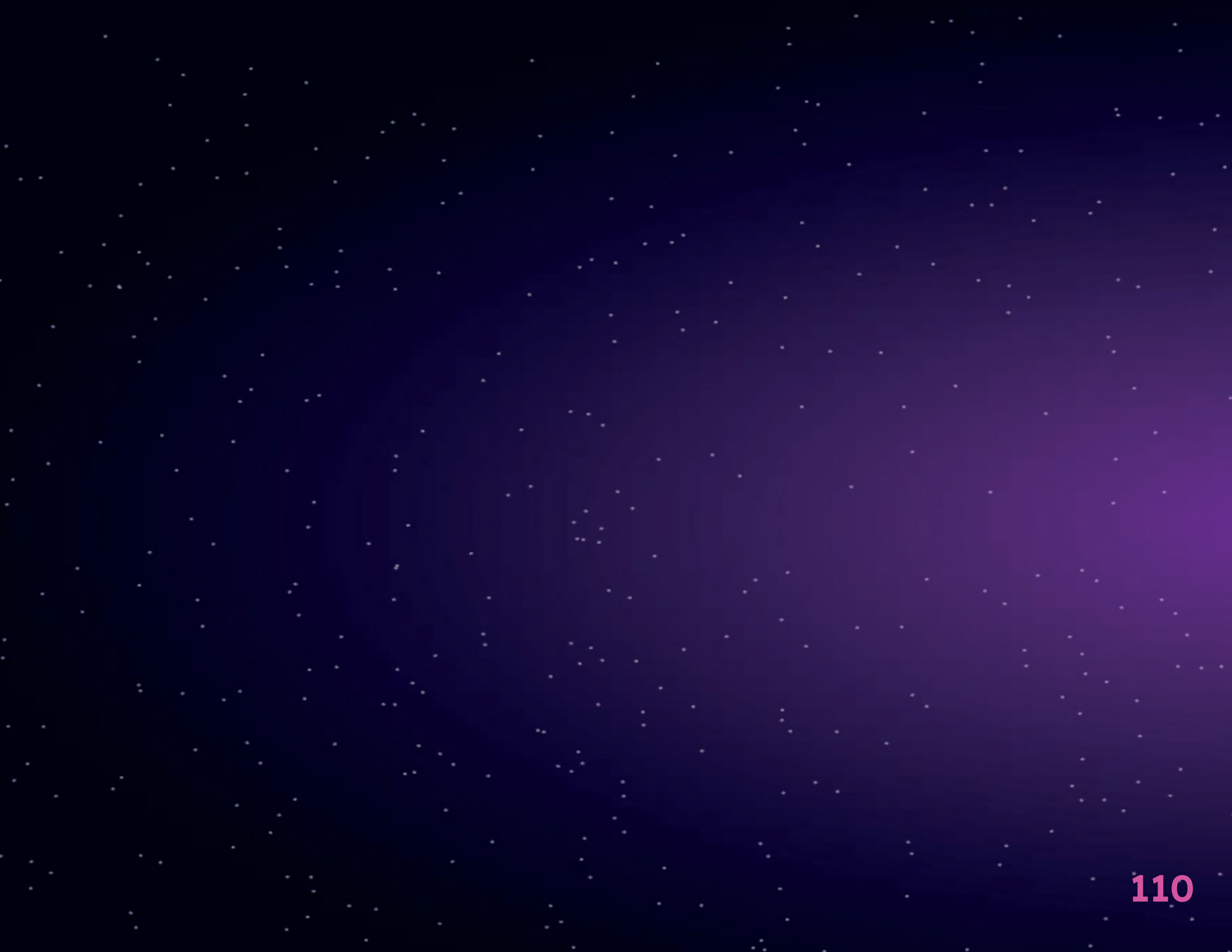
Proyección de nuevas etapas de desarrollo del proyecto

La siguiente etapa que tengo planeada es publicar el cortometraje en diversas plataformas, como redes sociales y YouTube, para que más personas puedan verlo y conocer mi trabajo. Sé que con el tiempo también quiero dedicarme a mejorar algunos detalles, especialmente en la edición, para lograr una versión más pulida y definida. Además, tengo claro que debo seguir fortaleciendo mis habilidades en modelado 3D, ya que esto me permitirá crear proyectos más complejos y profesionales en el futuro.

Por otro lado, también me gustaría postular el cortometraje a concursos y premios de cortos chilenos. Creo que esta es una gran oportunidad para ganar experiencia, recibir retroalimentación y aumentar la visibilidad de mi trabajo en el ámbito profesional.

Estoy emocionada por los próximos pasos y por seguir aprendiendo y creciendo en esta carrera que me apasiona





Agradecimientos

Quiero agradecer a muchas personas que estuvieron allí para apoyarme, tanto amigos físicos como amigos en línea, quienes me brindaron consejos e ideas para expresar mi creatividad basándome en mi experiencia incómoda. Hoy en día, en las carreras o trabajos futuros, la gente suele ser demasiado individualista, lo que a veces nos lleva, sin querer, a lastimar a otros sin darnos cuenta de que hay personas con debilidades y fortalezas que solo se reconocen cuando realmente conocemos a alguien.

Crear este proyecto fue algo muy personal, ya que los personajes que desarrollé han estado conmigo desde que ingresé a la carrera de Animación Digital 3D. Es un gran alivio verlos cobrar vida en esta historia personal.

También quiero agradecer a mi familia, que durante el proceso de este trabajo enfrentó problemas fuera de nuestro control, pero aun así logramos seguir adelante. Además, gracias por apoyarme para estar en esta carrera, donde ahora tengo más claro a qué quiero dedicarme profesionalmente. Obviamente no será fácil, pero como dicen, “uno tiene que seguir adelante y creer en sus habilidades”.

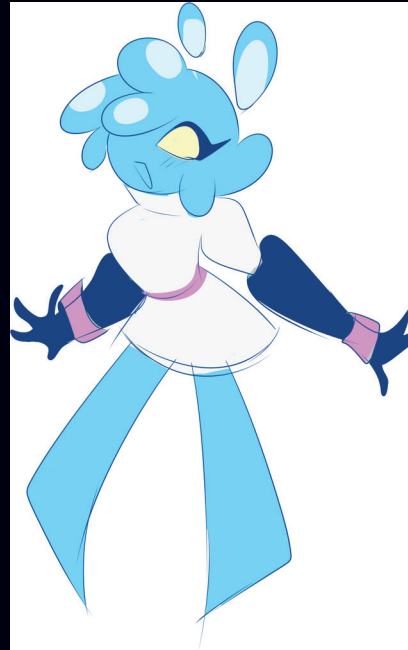


Fanarts

El sector de fanarts es un homenaje a los amigos que me ayudaron durante el desarrollo de mi cortometraje. Su apoyo se manifestó a través de ilustraciones y referencias de mis personajes, lo cual representó un gran respaldo emocional para mí.



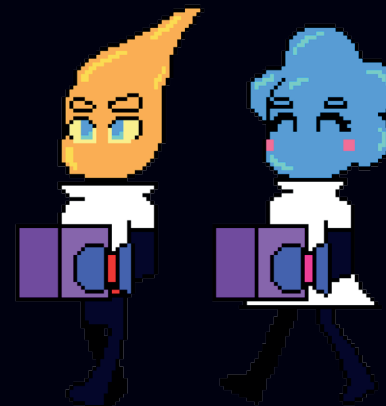
Autor: @lezanikat



Autor: @Niikorrni



Autor: @Wendigo



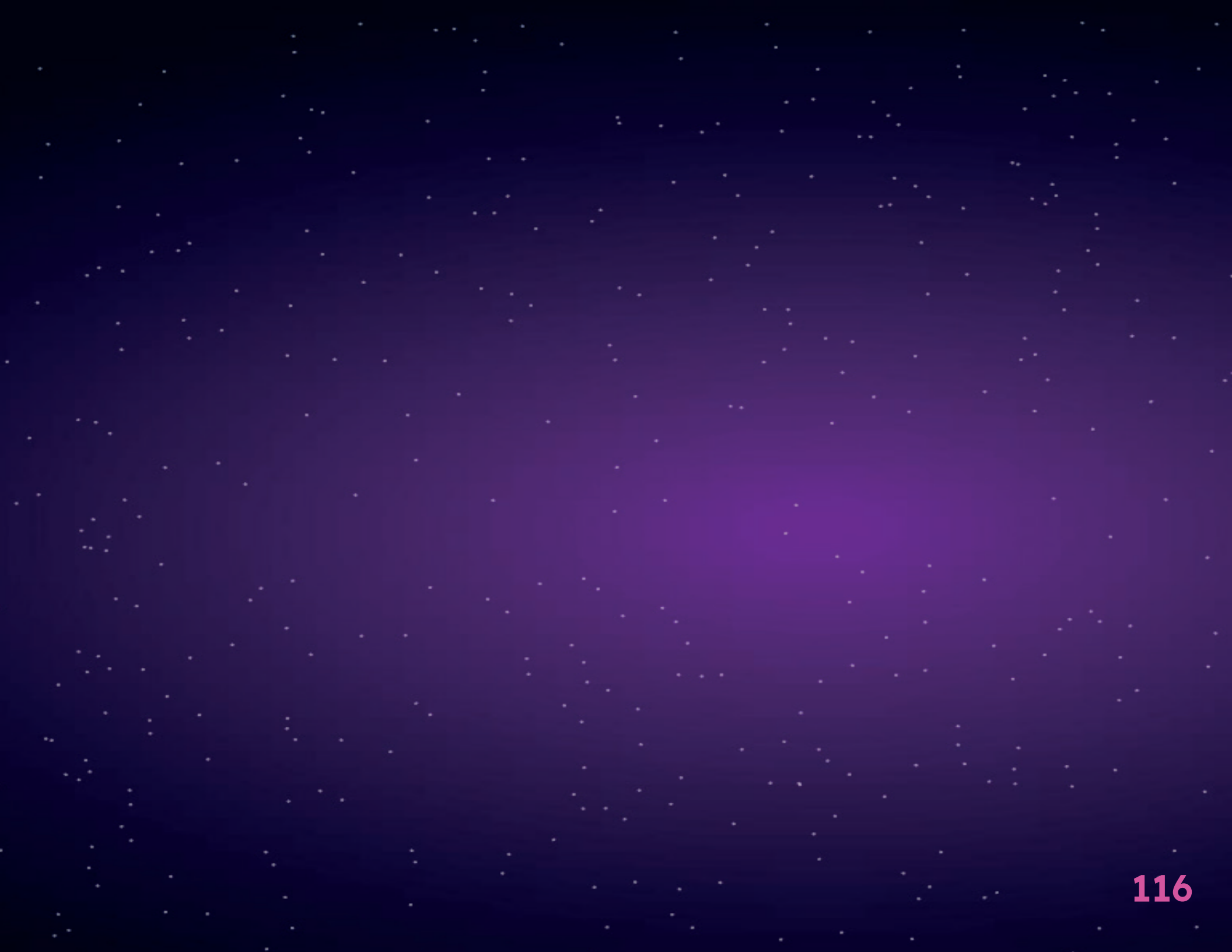


UNIVERSIDAD

Gabriela Mistral

Juntos escribimos tu futuro





IV. ANEXOS

**ANEXO 1. Autorización única para todo Trabajo de Titulación presentada en
Universidad Gabriela Mistral**

I. Detalle de la memoria

Nombre de los integrantes:	Mikaela Serczyk Ortega
Carrera / Magíster/Posgrado :	CARRERA DE DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL
Correo electrónico:	Mikaelaserczyk@gmail.com Mikaela.serczyk@estudiante.ugm.cl
Título de la memoria:	Dúo galáctico
Facultad:	FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES ESCUELA DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES
Mención a la que opta:	Animación digital 3D
Profesor (es) guía(s):	Andrés Rodríguez Perez
Materias o descriptores: Asignar conceptos específicos al tema desarrollado en la memoria (máximo 4)	-Cortometraje animado -Relaciones en los ambientes de trabajo -Convivencia en el trabajo
Fecha de entrega a biblioteca (día, mes, año):	<u>11</u> / <u>08</u> / <u>2025</u>

II. Autorización de publicación

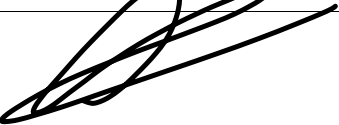
Autorización para subir documentos digitalizados en el Repositorio Digital UGM

Autorizo a la Universidad Gabriela Mistral para incluir esta memoria en el repositorio digital de la universidad, con el fin de diseminarlo, almacenarlo y preservarlo, quedando disponible en texto completo y de libre acceso.

A considerar para la autorización de publicación de memorias en el repositorio digital:

- **Si usted como autor o autores deciden autorizar.** El documento estará disponible en texto completo.
- **Si usted como autor o autores deciden usar embargo.** Consiste en establecer una cantidad de tiempo en que la publicación no estará en libre acceso; es una alternativa a la publicación inmediata. El tiempo de embargo consiste en 6 meses, 1 año o 2 años.
- **Si usted como autor o autores deciden no autorizar.** Se creará un documento con datos básicos **portada, tabla de contenido y resumen** (metadatos) y colocará esa información en el sitio web, tal como si fuese una referencia bibliográfica. Se indicará en el registro que el autor decidió no autorizar el acceso al documento en texto completo.

Firma de autorización por cada uno de los autores de la memoria

		
Uso de embargo	Autorización total	No autorizo

Indique período de tiempo de embargo:

6 meses 1 año 2 años