



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Propuesta de cortometraje animado asistido por IA para sensibilizar sobre la importancia de la paternidad presente

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo la obtención del título de:

Mágister en Postproducción Digital Audiovisual

Modalidad:

Híbrida

Presentado por:

Jefferson Stalyn Mero Aguilar

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2026

Dedicatoria

El presente proyecto lo dedico a mi familia,
así como a todas las personas que creyeron
en mí, incluso cuando yo mismo no lo hice.

Agradecimiento

Agradezco de todo corazón a Dios, porque sin él, no estaría aquí. Agradezco también a mi familia, que me ayudó de todas las maneras que pudo para que yo pudiese estudiar este postgrado. Porque, como dijo Stich: “tu familia nunca te abandona, ni te olvida”. Asimismo, agradezco a la doctora Cecilia Paredes, quien, siendo la máxima autoridad de la mejor universidad del país, se dio el tiempo de conversar con este simple colaborador, y lo incentivó a seguir creciendo académica y profesionalmente. Agradezco a los directivos y compañeros de la ESPOL y de la Gerencia de Comunicación de esta universidad por darme ese empujón inicial para emprender el viaje que este postgrado ha representado. Y por acompañarme durante la travesía. Finalmente, agradezco a mi esposa y a mis hijos, por quienes hago todo lo que hago.

Declaración Expresa

Yo, Jefferson Stalyn Mero Aguilar acuerdo y reconozco que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. El o los estudiantes deberán procurar en cualquier caso de cesión de sus derechos patrimoniales incluir una cláusula en la cesión que proteja la vigencia de la licencia aquí concedida a la ESPOL.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, secreto empresarial, derechos patrimoniales de autor sobre software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al autor que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 30 de enero de 2026



Jefferson Stalyn Mero Aguilar

Autor

Evaluadores



Sofía Cabrera, Ph. D.

Profesor de Materia



Daniel Castelo, M. Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Víctor Cantos, M. Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Juan Sebastián Mosquera, M. Sc.

Miembro de Comité Evaluador

Resumen

De cada 10 nacimientos en Ecuador, 6 corresponden a madres solteras. Es decir, más de la mitad de los bebés que nacen en este país, llegan a un hogar sin un padre.

Además de esa cifra, el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) ha alertado a la sociedad sobre el poco tiempo que los hombres dedican a la crianza de sus hijos. Es decir, aunque un hombre se quede, puede convertirse en una figura paterna emocionalmente ausente.

Esta ausencia, acarrea dificultades en el proceso de crianza. Hay investigaciones que señalan que un niño con padre ausente tiende a tener baja autoestima, bajo rendimiento académico y un nivel bajo de responsabilidad.

Este proyecto tiene como objetivo crear contenido sobre paternidad responsable, mediante inteligencia artificial (IA) generativa y programas de postproducción audiovisual, para sensibilizar a padres de entre 25 y 45 años sobre su participación en la crianza de sus hijos.

La metodología se basa en la estrategia Investigar-crear que sostiene que los procesos de creación artística y las actividades creativas generan conocimiento. Apuntando que también las obras y los productos resultantes de estos procesos son conocimiento en sí mismos. Pero aclarando que se trata de un conocimiento tácito, experiencial.

Por la naturaleza de esta estrategia, el proceso es iterativo. Tiende naturalmente a convertirse en investigar-crear-investigar.

El flujo de trabajo utilizó la IA *Gemini* para el trabajo en el tratamiento y el guion. Pasó a la IA *MidJourney* para la generación de imágenes estáticas de los personajes y fondos. Saltó a la IA *Kling* para convertir las imágenes estáticas en clips de videos. Generó los *voiceovers* con la IA *ElevenLabs*. Finalmente, unió todo en el programa de postproducción *After Effects*.

Palabras Clave: Paternidad ausente, Inteligencia artificial, IA, generativa, Cortometraje, investigación, creación.

Abstract

In Ecuador, 6 out of every 10 births are to single mothers. This means that more than half of the babies born in this country arrive at home without a father.

In addition to that figure, the National Institute of Statistics and Censuses (INEC) has alerted society to the limited time men dedicate to raising their children. In other words, even if a man stays home, he can become an emotionally absent father figure.

This absence leads to difficulties in the parenting process. Research indicates that children with absent fathers tend to have low self-esteem, poor academic performance, and a low level of responsibility.

This project aims to create content about responsible fatherhood using generative artificial intelligence (AI) and audiovisual post-production software to raise awareness among fathers aged 25 to 45 about their role in raising their children.

The methodology is based on the research-create strategy, which posits that artistic creation processes and creative activities generate knowledge. It also emphasizes that the works and products resulting from these processes are knowledge in themselves, but clarifies that this is tacit, experiential knowledge.

Due to the nature of this strategy, the process is iterative. It naturally tends to evolve into research-create-research.

The workflow used the AI Gemini for treatment and script work. It then moved to the AI MidJourney to generate still images of the characters and backgrounds. Next, it used the AI Kling to convert the still images into video clips. The voiceovers were generated with the AI ElevenLabs. Finally, everything was combined in the post-production software After Effects.

Keywords: Absent fatherhood, Artificial intelligence, AI, generative, short film, research, creation.

Tabla de contenido

Dedicatoria	2
Agradecimiento.....	3
Declaración Expresa.....	4
Evaluadores	5
Resumen.....	6
Abstract.....	7
1 Introducción.....	11
1.1 Título	11
1.2 Premisa.....	11
1.3 Sinopsis Breve	11
1.4 Objetivo.....	11
1.4.1 Finalidad Comunicacional.....	12
1.4.2 Finalidad Estética	12
1.4.3 Finalidad Política/Social	12
1.4.4 Objetivos Específicos:	12
1.5 Argumentación / Justificación del Proyecto.....	13
2 Marco Teórico.....	15
2.1 Investigación-Creación	15
2.2 Cortometraje	16
2.3 Narrativa Enmarcada, Paradigma de Syd Field y El viaje del Héroe.....	18
2.4 Inteligencia Artificial.....	19
2.5 Gemini, Chat GPT, MidJourney y Kling.....	21
2.6 Ingeniería de <i>Prompts</i>	21
2.7 Consistencia.....	22

2.8	Human in The Loop (HITL).....	23
2.9	Hibridación Creativa.....	23
2.10	Paternidad Ausente.....	23
3	Metodología	24
3.1	Preproducción	24
3.1.1	<i>Descripción del Personaje:</i>	26
3.2	Producción.....	32
3.3	Postproducción	33
4	Tratamiento Narrativo y/o Conceptual.....	35
4.1	Enfoque Conceptual/Autoral	37
4.2	Referente Visuales, Teóricos o Sonoros.....	38
4.2.1	<i>Tim Burton en La Novia Cadáver</i>	38
4.2.2	<i>Guillermo del Toro en el Prólogo de Hellboy</i>	39
4.2.3	<i>Serie The Storyteller</i>	39
4.3	Público Objetivo y Experiencia Propuesta.....	39
4.4	Formato y Duración Estimada.....	40
4.5	Estado Actual del Proyecto	40
4.6	Nivel de Desarrollo, Apoyos Requeridos.....	40
4.6.1	<i>Equipo Creativo Tentativo</i>	40
5	Estrategia de producción, escalabilidad y viabilidad técnica	40
6	Cronograma	41
7	Presupuesto estimado	42
8	Conclusiones	43
9	Referencias	44
10	Anexos	50
10.1	Guion Técnico.....	50

10.2	Storyboard.....	60
10.3	Personajes	62
10.4	Segundo Guion Técnico.....	63

1 Introducción

1.1 Título

Propuesta de cortometraje animado asistido por IA para sensibilizar sobre la importancia de la paternidad presente.

1.2 Premisa

Un padre cuestionado por su ausencia intenta reconectar emocionalmente con sus hijos a través del relato improvisado de una historia fantástica que le permite redescubrir su rol en la crianza.

1.3 Sinopsis Breve

Agotado y frustrado por su trabajo, un hombre es recriminado por su hija debido a su ausencia afectiva. Para corregir esta situación, este padre intenta conectar nuevamente con todos sus hijos contándoles una historia fantástica. Esta es la única dinámica que recuerda haber compartido con ellos.

A través de su historia intenta explicarles el por qué ha estado ausente. Sin embargo, esa misma historia le hace notar que, sin importar sus motivos, su ausencia es dañina para sus hijos.

1.4 Objetivo

Crear contenido sobre paternidad responsable, mediante IA generativa y programas de postproducción audiovisual, para sensibilizar a padres de entre 25 y 45 años sobre su participación en la crianza.

1.4.1 Finalidad Comunicacional

Generar una reflexión profunda en los espectadores sobre el peso del tiempo compartido en la crianza. El cortometraje pretende que el espectador se identifique con la vulnerabilidad del padre y el reclamo legítimo de los hijos.

1.4.2 Finalidad Estética

Explorar la integración de la inteligencia artificial (IA) generativa en el flujo de trabajo de la animación digital. Se pretende crear un universo visual que distinga claramente la frialdad de la realidad cotidiana de la calidez onírica del cuento fantástico. El objetivo es alcanzar una estética artesanal y expresionista, inspirada en referentes del cine fantástico contemporáneo, utilizando herramientas tecnológicas de vanguardia.

1.4.3 Finalidad Política/Social

Cuestionar el modelo tradicional de paternidad proveedora, pero ausente. El proyecto busca visibilizar la necesidad de un involucramiento emocional activo en la formación de los menores. Al exponer el daño que causa la desconexión afectiva, el cortometraje se posiciona como una herramienta de crítica constructiva hacia las dinámicas familiares modernas.

1.4.4 Objetivos Específicos:

1. Elaborar el guion y storyboard del cortometraje.
2. Diseñar con IA artes conceptuales, modelos de personajes 2D, fondos, voces y demás sonidos.

3. Emplear programas, conocimientos de postproducción Digital Audiovisual, y los insumos generados por las herramientas de IA para la elaboración del cortometraje.
4. Registrar métricas de alcance (visualizaciones, reproducciones, comentarios y compartidos), para la evaluación del impacto del cortometraje.

1.5 Argumentación / Justificación del Proyecto

Según cifras del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2024), en el 60.7 % de los nacimientos en Ecuador, las madres eran mujeres solteras.

Es importante señalar que este estudio diferencia a una madre soltera, de una madre divorciada, separada, viuda o en una unión de hecho. Por este motivo, se puede decir que más de 131 mil bebés nacidos en el país empezaron su vida sin un padre.

A esto podemos agregar que incluso cuando el hombre decide quedarse y asumir su rol como padre, el tiempo que dedica a sus hijos es ínfimo. Así lo confirma diario El Telégrafo (2019), cuando cita cifras del INEC y señala que los padres dedican apenas una hora a la semana a ayudar a sus hijos en las tareas escolares, y solo 2.6 horas semanales para su cuidado

Si se toma en cuenta el estudio de Villavicencio Aguilar et al. (2025), titulado Huellas tempranas de la ausencia paterna y los estilos de crianza en el comportamiento infantil, esta realidad es preocupante.

El ya mencionado artículo explica que la ausencia paterna, ya sea física, emocional o funcional, “está asociada con mayores niveles de ansiedad y comportamientos disruptivos en niños pequeños”.

Y esto es solo el punto de partida. El mismo documento explica también que el impacto en la salud mental del niño puede prolongarse hasta etapas avanzadas de la adultez.

Con base en todo lo anterior, se puede ubicar a la paternidad ausente como un problema para el correcto desarrollo integral de los niños. Asimismo, identifica como la situación ideal a la paternidad presente

El interés del autor de este proyecto por este tema nace de una experiencia personal profunda. El nació en 1989 bajo un modelo de paternidad tradicional. En esta visión, el rol exclusivo del hombre es proveer recursos económicos.

La cultura enseña que trabajar en exceso es la máxima prueba de amor. Bajo este paradigma, perderse la niñez de los hijos se acepta como un sacrificio necesario.

Como padre de tres hijos, el autor replicó estas conductas. Priorizó las labores domésticas y los pendientes laborales sobre el juego con sus hijas. Se convenció de que su ausencia física estaba justificada por su rol de proveedor.

El punto de giro surgió de un reclamo directo de su hija menor. Ella le recriminó su constante falta de tiempo. Le hizo notar que ni siquiera conocía el nombre de su mejor amiga. Este evento fue un detonante personal y profesional. Comprendió que la presencia física no garantiza la conexión afectiva.

Esta situación no es un fenómeno aislado. Representa a una generación de padres atrapados en mandatos antiguos. Este proyecto nace de la necesidad de procesar esta realidad. Se busco utilizar esa experiencia para sensibilizar a otros hombres en situaciones similares. El objetivo es transformar un conflicto personal en una herramienta de reflexión colectiva.

Al ser este un trabajo de fin de máster para un postgrado en Postproducción Digital Audiovisual, la solución propuesta debe ser de carácter audiovisual.

Por ese motivo, se propone la producción de un cortometraje animado para concienciar a los padres de entre 25 y 45 años sobre la importancia de su participación en la crianza de sus hijos.

El cortometraje siempre ha estado ligado a la sociedad, y es una herramienta de gran poder para concienciar a sus integrantes sobre los problemas que en esta acontecen. (Mero-Pincay y De la Calle-Vaquero, 2021)

Así lo indica el artículo El cortometraje como herramienta para la concientización: un análisis de la producción científica en la actualidad. Este texto fue publicado en la Revista de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

Entre las características que hacen del cortometraje una buena elección —señala la misma publicación— se encuentran su corta duración, fácil comprensión, carácter didáctico y su consistencia en la historia.

2 Marco Teórico

2.1 Investigación-Creación

Considerando que este proyecto es el desarrollo de una propuesta de cortometraje asistido por IA para concienciar sobre la importancia de la paternidad presente, se ha decidido utilizar la estrategia de Investigación-Creación para su desarrollo.

Beltrán y Villaneda Vásquez (2020) definen a esta como “la producción de nuevos conocimientos que se inscriben necesariamente en un artefacto plástico-sensorial que aporte de manera significativa a las disciplinas creativas o a los contextos dentro de los que aquellos se insertan” (p. 254).

Para simplificarlo un poco podemos citar a Ballesteros Mejía y Beltrán Luengas (2018). Estos autores explican que el objetivo de la investigación es encontrar conocimiento nuevo. Este debe ser una contribución significativa al estado del arte de un área de conocimiento.

Luego de eso, los mismos autores preguntan a sus lectores si no existen acaso obras de arte que sean consideradas como una contribución significativa al “mundo estético”.

Además, en la misma publicación, los académicos señalan que se puede entender al conocimiento como una creencia aceptada colectivamente como cierta. También agregan que actualmente se reconocen 2 clases de conocimiento:

El conocimiento explícito: que se puede difundir de manera verbal y ser encontrado en libros y artículos de investigación.

El conocimiento tácito: que es práctico, derivado de la experiencia, y no encuentra una manera directa de difundirse discursivamente.

Este segundo tipo es el que producen en los trabajos creativos y artísticos.

Es decir, el proceso de un trabajo creativo o artístico produce conocimiento. También produce una obra que es en sí misma un aporte significativo al mundo estético, a las disciplinas creativas.

Por lo tanto, se puede concluir que la creación artística y el trabajo creativo son procesos de investigación.

2.2 Cortometraje

Dado que el objetivo de este proyecto es crear un cortometraje para sensibilizar a padres de entre 25 y 45 años sobre su participación en la crianza, se debe definir qué es un cortometraje y por qué es el producto audiovisual adecuado para este fin.

Cortometraje es una película original con una duración menor o igual a 40 minutos (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2024).

Aunque, también hay fuentes como Vargas-Delgado y Heredia-Vaca (2021) que señalan que cualquier producción audiovisual con una duración de más de 30 minutos se convierte en un medimetraje. Si embargo, esta misma fuente señala que el tiempo puede ser elegido por la persona que desarrolle la producción audiovisual de este tipo.

A esto se puede agregar que el producto buscado en este proyecto es un cortometraje animado. Este es una película de 40 minutos o menos, en que los movimientos de los actores son creados a través de técnicas frame a frame como: la animación a mano, animación por computadora, stop-motion, animación con plastilina, pixelación, animación recortada, pantalla de alfileres, imágenes de múltiples pases de cámara, los efectos caleidoscópicos creados fotograma a fotograma y el dibujo sobre el propio fotograma de la película. La captura de movimiento y el uso de títeres en tiempo real no son, en sí mismas, técnicas de animación (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2024).

Arias Sánchez et al. (2023) explica que, según su contenido, los cortometrajes pueden clasificarse en dramáticos, de entretenimiento, educativos, así como otras categorías entre las que están los enfocados en concienciar.

Estos cortometrajes, señala la misma fuente, tienen como fin generar un cambio de actitud en su público. En caso de no lograr eso, buscan al menos introducir en este el deseo de cambiar.

Un ejemplo de esto es presentado por De Miguel Álvarez (2025) que expone un análisis del proceso de creación del cortometraje de animación *La Vela*, de 2023. Este filme, explica la fuente es “práctica artística como agente de sensibilización, tratando de fomentar la empatía y el diálogo intergeneracional”.

En el mismo artículo, De Miguel Álvarez (2025) sostiene que los filmes fomentan la reflexión individual y colectiva, al ser un reflejo de las actitudes tomadas por las personas ante ciertas problemáticas. Es decir, “la creación cinematográfica contribuye a la sensibilización social”.

2.3 Narrativa Enmarcada, Paradigma de Syd Field y El viaje del Héroe

El cortometraje desarrollado en el marco de este proyecto utilizará la técnica de la Narración enmarcada. Esta consiste en introducir uno o varios relatos dentro de la historia principal. El referente más conocido de esta técnica en el libro Las mil y una noches (Terrero Ferrer, 2021).

Para diferenciar la historia principal del relato enmarcado, la primera de trabajará según el Paradigma de Syd Field. Hernández Mesta, D. C. (2022) define a este como una disposición lineal de sucesos que divide a la historia en 3 actos: planteamiento, confrontación y resolución.

El relato enmarcado se desarrollará a través de la estructura narrativa conocida como El viaje del héroe. Hernández Mesta, D. C. (2022) aborda también esta estructura en su trabajo, explicando que fue un concepto original de Joseph Campbell, posteriormente adaptado y popularizado por el autor Christopher Vogler.

En resumen, es un modelo narrativo presente los mitos de todo el mundo. Según esta estructura, en toda historia el héroe atraviesa 12 paso, también detallados por Hernández Mesta, D. C. (2022):

1. El mundo ordinario
2. El llamado a la aventura
3. El rechazo del llamado
4. Encuentro con el mentor
5. Cruce del primer umbral – Los guardianes.

6. Los aliados, enemigos y las pruebas
7. Internamiento en la caverna más profunda
8. La odisea, muerte y resurrección
9. La recompensa – Elixir del conocimiento
10. El camino de regreso, con persecución y una gran lucha final
11. Nueva resurrección
12. Retorno con el elixir

2.4 Inteligencia Artificial

La Inteligencia Artificial —o simplemente IA— se ha convertido actualmente en un término paraguas para referirse a áreas como el procesamiento natural del lenguaje, el aprendizaje de máquina y la robótica (Sánchez Mendiola & Carbajal Degante, 2023).

La Inteligencia Artificial Generativa es el área de la IA enfocada en la generación de textos, imágenes, video o sonidos con base en datos que ya existen y como respuesta a un prompt (Sánchez Mendiola & Carbajal Degante, 2023).

Esta IA se ha introducido cada vez más en los procesos de producción audiovisual, con el objetivo de apoyar y complementar el criterio humano (Yadav, 2026).

El aprendizaje automático, la visión artificial y el procesamiento del lenguaje natural han permitido a los productores agilizar la planificación de la preproducción, optimizar los procesos de producción y reducir la velocidad de la postproducción, sin sacrificar la calidad técnica y artística. (Yadav, 2026, p. 823)

Y es que, sin importar la fase del proceso, hay herramientas de inteligencia artificial que pueden utilizarse para la tarea que se afronte. ChatGPT, por ejemplo, puede usarse en los análisis y desarrollo de guiones.

En cambio, si se debe realizar *concepts arts* o un *model sheet*, se puede recurrir a IA generadoras de imágenes como MidJourney o a Dall-E. Mientras que para hacer un montaje inicial existen herramientas como Gling AI, aunque esta es más utilizada por creadores de contenidos.

A esto se suma que los programas profesionales de edición de video cuentan con herramientas nativas asistidas por inteligencia artificial. En el caso de DaVinci Resolve, estas superan el centenar, y van desde subtítulos animados hasta dinámicas de composición avanzada con varias capas (Blackmagic Design, 2024).

En cambio, Adobe (s.f.) asegura que la inteligencia artificial lleva más de una década en todo lo que hacen. Se puede entender que se refiere a que sus programas de video, fotografía, diseño y otros han utilizado esta tecnología, en alguna medida, desde hace más de 10 años.

En el caso específico de Premiere Pro —programa específico para la edición de video— la novedad más reciente es una herramienta de extensión generativa que permite agregar fotogramas al inicio o final de un clip de video.

La adopción de la IA en la producción de filmes ha generado espacios como el MIT AI Film Hack. Este evento anual reúne a expertos, investigadores, artistas y creadores para explorar la frontera entre la IA y la cinematografía (MIT AI Film Hackathon, 2025).

2.5 Gemini, Chat GPT, MidJourney y Kling

Tal como se puede leer en Google (s.f.), Gemini es una herramienta de inteligencia artificial que puede gestionar texto, imágenes, audio y más.

En cambio, OpenAI (s.f.) define a Chat GPT como el chatbot de inteligencia artificial más avanzado en el planeta, y gratuito para todos.

IBM (s.f.) la define como una inteligencia artificial generativa que puede mantener conversaciones realistas con los usuarios, ya que utiliza procesamiento de lenguaje natural.

MidJourney es una IA enfocada en la generación de imágenes a partir de texto. No cuenta con licencias gratuitas. (Universidad Tecnológica del Perú, 2023).

También cuenta con funciones que permiten al usuario poner imágenes como referencias de estilo, como un prompt de imagen.

Finalmente, Kling se autodefine como una IA que “utiliza el lenguaje natural como marco semántico, combinado con descripciones multimodales como videos, imágenes y temas, para comprender con precisión sus intenciones, haciendo que la operación sea más intuitiva y la creación más eficiente” (Kling AI, s.f.).

2.6 Ingeniería de *Prompts*

En el campo de producción audiovisual se necesita de varios videos para construir una escena. Luego, varias escenas para construir una secuencia. Y finalmente, varias secuencias para construir un filme.

Considerando que inteligencias artificiales como Kling generan videos con una duración máxima de 10 segundos, se necesitarían 6 de estos para solo un minuto de filme.

Además, el usuario no siempre obtiene la imagen o video que requiere con el primer prompt y la primera generación de la IA. Por ese motivo se hace necesaria la Ingeniería de Prompts.

Syahputri et al. (2025) explica que la ingeniería de prompts es la acción de “crear, optimizar, y estructurar indicaciones para guiar el comportamiento de los LLM (IA) de forma más fiable y específica para cada tarea”.

Con base en la explicación anterior se puede entender al prompt como una indicación que le damos a la IA. Mientras que la ingeniería de prompts sería el proceso de desarrollar la indicación que, una vez dada a la IA, haga que esta produzca el texto, imagen o video más cercano a lo que el usuario desea obtener.

Con la ayuda de la ingeniería de prompts también se puede mantener al mínimo el error recurrente de las IA generativas de cambiar rostros, colores, texturas y proporciones cuando se le pide generar otra imagen o video a partir de una imagen base.

2.7 Consistencia

Zhang et al. (2025) define la consistencia como la capacidad de las IA para mantener continuidad, coherencia de estilo y una interacción creíble entre personajes.

Es decir, la capacidad de evitar que los objetos cambien de forma durante el video. Asimismo, de asegurar que los personajes mantengan sus proporciones y características.

La consistencia varía entre cada IA, y no siempre es total. Pero se puede mantener al mínimo a través de la ya mencionada ingeniería de prompts.

2.8 Human in The Loop (HITL)

Human in The Loop (HITL).se refiere a un sistema o proceso en el que un humano participa activamente en la operación, supervisión o toma de decisiones de un sistema automatizado. En el contexto de la IA, HITL significa que los humanos participan en algún momento del flujo de trabajo de la IA para garantizar la precisión, la seguridad, la responsabilidad o la toma de decisiones éticas. (IBM, s. f.)

Es decir, la participación humana es necesaria. Chatterjee (2024) va incluso más allá y la califica como fundamental debido a factores como:

- Mitigación de sesgos y responsabilidad ética
- Intencionalidad y alma artística
- Validez legal y propiedad intelectual

2.9 Hibridación Creativa

Al darse una participación constante del usuario, evaluando los insumos generados por la inteligencia artificial, e interactuando con esta para desarrollar un proceso iterativo, donde su criterio, sensibilidad e intención dialogan con las capacidades generativas de la IA, se produce un proceso sistémico denominado Hibridación creativa por Enriquez Guerrón (2017).

2.10 Paternidad Ausente

Tal como lo explica Mero Quimí (2024), la paternidad ausente es la situación en que el padre biológico o social no cumple con el rol que le corresponde, o está ausente de la vida de su hijo o hija.

Zuliani et al. (2024) reporta que niños con padres ausentes han afrontado situaciones como experimentar una pubertad precoz, tener baja autoestima, bajo rendimiento académico y bajo nivel de responsabilidad.

Además, esta misma fuente señala que al llegar a la adolescencia, las personas que crecieron sin un padre corren el riesgo de padecer depresión, involucrarse en actos delictivos y afrontar aislamiento social.

3 Metodología

El cortometraje cuyo objetivo es concienciar a padres de entre 25 y 45 años se desarrolló durante 3 etapas:

3.1 Preproducción

Durante el proceso de proceso de preproducción se identificó la situación del mundo que se desea modificar. La cual, estaba estrechamente relacionada la vida del autor de este trabajo: la paternidad ausente.

Luego se realizó una investigación, para verificar que este problema afectase no solo al autor. De esta manera se confirmó que la solución podría beneficiar a más de una persona.

Al encontrar estudios, investigaciones, datos estadísticos y otros tipos de información, tanto a nivel nacional como en otros países, se concluyó que la paternidad ausente es un problema social. Este afecta a las familias y al desarrollo de los niños que crecen sin una figura paterna.

Se definió que el producto a desarrollar sea un cortometraje. “Por su corta duración y consistencia en la historia, este tipo de producción audiovisual puede

adentrarse en el público receptor y generar que el mensaje pueda incidir en su consciencia” (Mero-Pincay y De la Calle-Vaquero, 2021).

Habiendo identificado la problemática y el tipo de producto a desarrollar, se empezó a bosquejar un guion para el cortometraje.

En este punto del proceso se decidió utilizar una narrativa enmarcada. Es decir, que un personaje de la historia cuente otra historia.

A grandes rasgos la historia general sería la de un padre a quien su hija le reclama por su ausencia física y emocional. Luego él intentaría reconectar con sus hijos contándoles un relato.

Con el primer borrador del guion se dio el primer contacto con una IA. Se recurrió a Gemini, para pedirle que analice el guion y de consejos de cómo mejorarlo.

El siguiente paso fue valerse de la misma IA para elaborar una primera versión del guion técnico. También se elaboró la descripción de los personajes y se pidió a Gemini que genere los *model Sheet* de cada uno.

Los insumos obtenidos no convencieron al autor, por lo cual, se aplicó la ingeniería de *prompts* para mejorar las indicaciones dadas a la IA y obtener resultados más cercanos a lo deseado por el autor.

También se recurrió a Gemini para la generación del storyboard, pero se tuvieron resultados similares que con los *model sheet*. Por eso se decidió utilizar la versión gratuita de Chat GPT para esta tarea.

La primera versión del guion técnico y del *storyboard* se puede encontrar en los documentos adjuntos de este proyecto. A continuación, se pueden apreciar las diferentes versiones de *model sheet* trabajados en Gemini para el personaje del Padre, del cortometraje animado.

3.1.1 Descripción del Personaje:

- Género: Hombre
- Edad: Entre 35 y 45 años
- Altura: 1.7 metros
- Contextura: Robusto
- Vestimenta: pantalón negro y camisa de botones gris, de mangas largas, pero dobladas hasta casi llegar a los codos.
- Rasgos faciales: Barba de 2 días, ojeras semipronunciadas
- Expresión: Cansado, debido a que no duerme mucho
- Cabello: Corto, semiondulado.
- Detalle: Se debe notar que lleva un celular dentro del bolsillo derecho delantero de su pantalón.

Figura 1

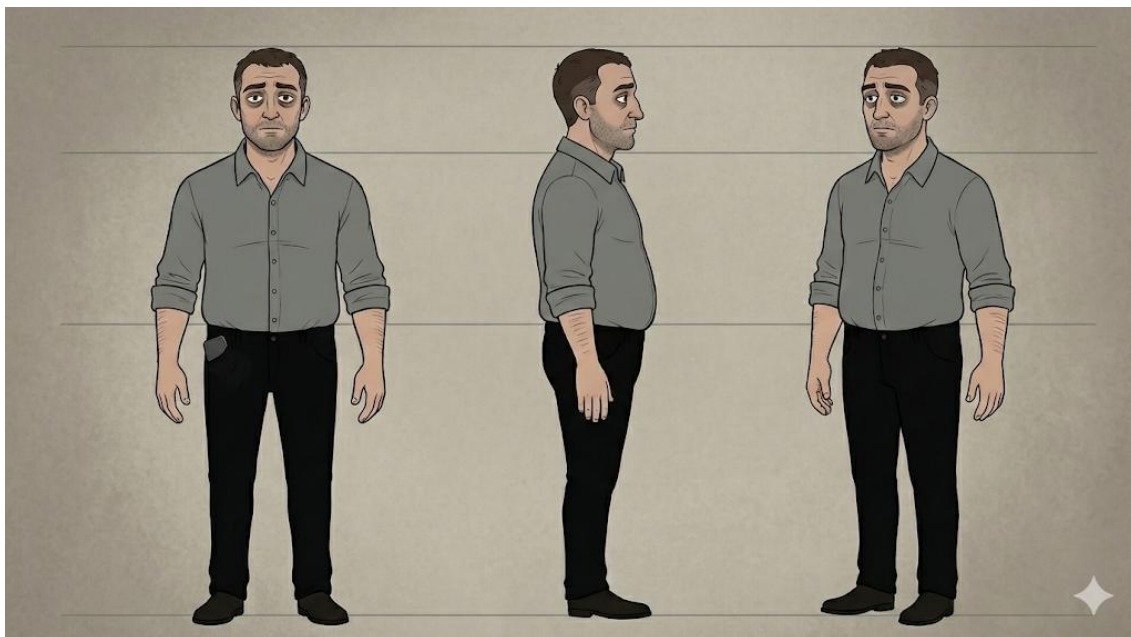
Bosquejo Inicial de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial Gemini (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Figura 2

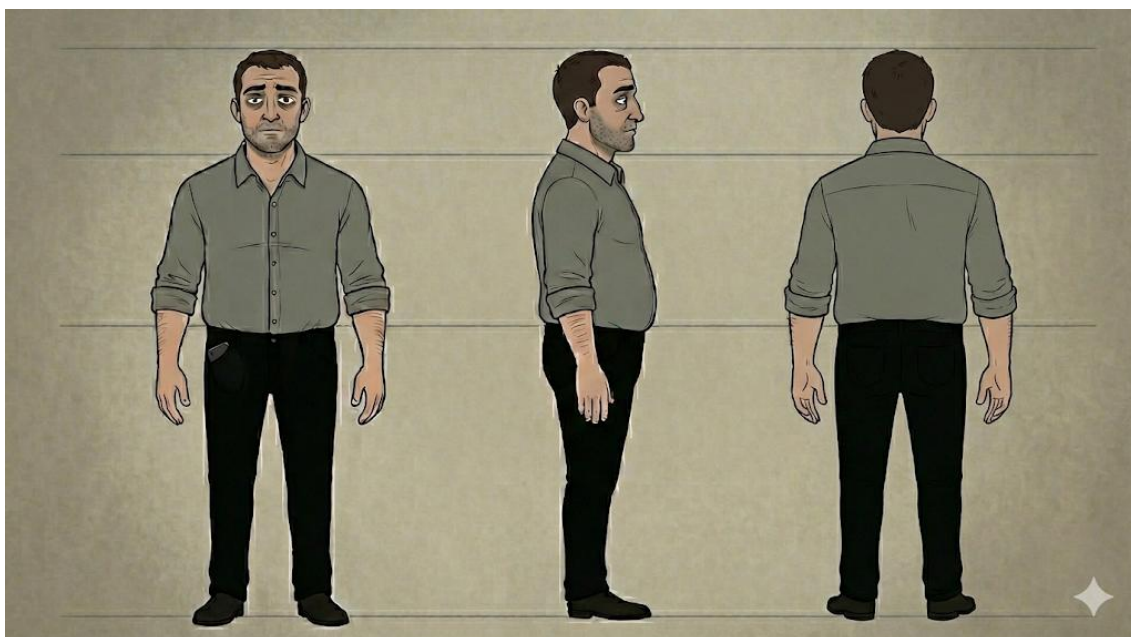
Segundo Bosquejo de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial Gemini (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Figura 3

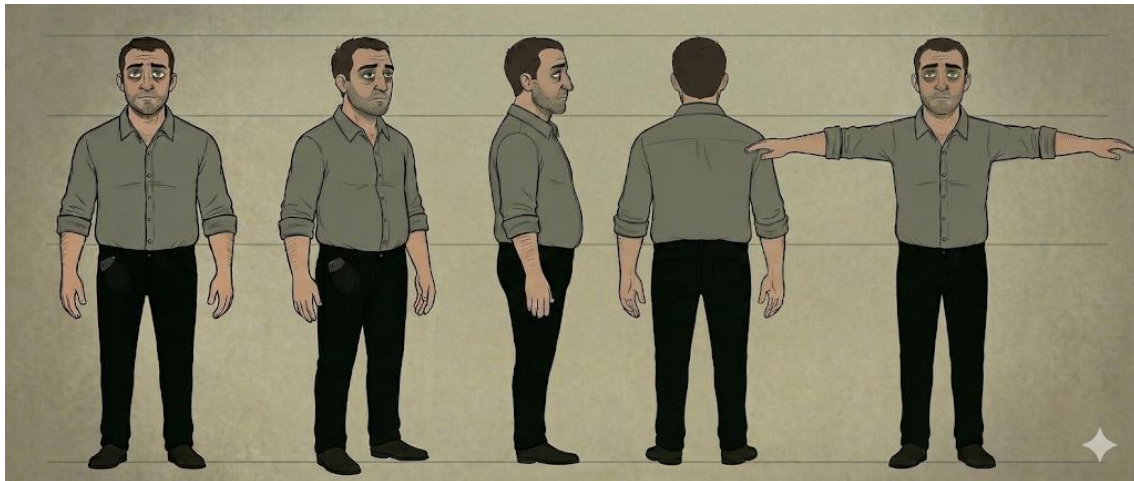
Tercer Bosquejo de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial Gemini (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Figura 4

Cuarto Bosquejo de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial Gemini (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Figura 5

Quinto Bosquejo de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial Gemini (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

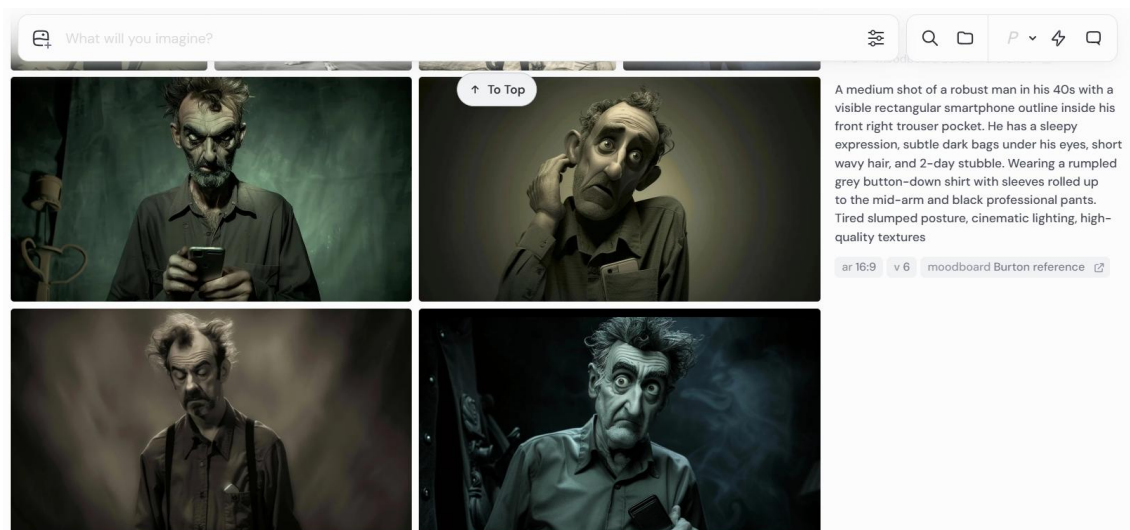
Esta primera versión, aunque satisfactoria, no cumplía con las sombras intensas características del estilo de Tim Burton. Por ese motivo, se recurrió a la IA *MidJourney*.

Esta IA especializada en la generación de imágenes ofrece una función de la cual carece Gemini: la creación de *moodboards*. Es decir, se puede crear una carpeta con imágenes que sirvan como referencia visual. Así, *MidJourney* sabe el estilo visual que el usuario desea que tengan las imágenes que pide.

Así que se creó un *moodboard* en *MidJourney* con capturas de pantalla de la película *La novia cadáver*. Luego se dio a esta IA el *prompt* que se ve en la siguiente captura de pantalla. Como se puede ver en la misma captura, los resultados tampoco son utilizables.

Figura 6

Bosquejo de Personaje Generado por Inteligencia Artificial



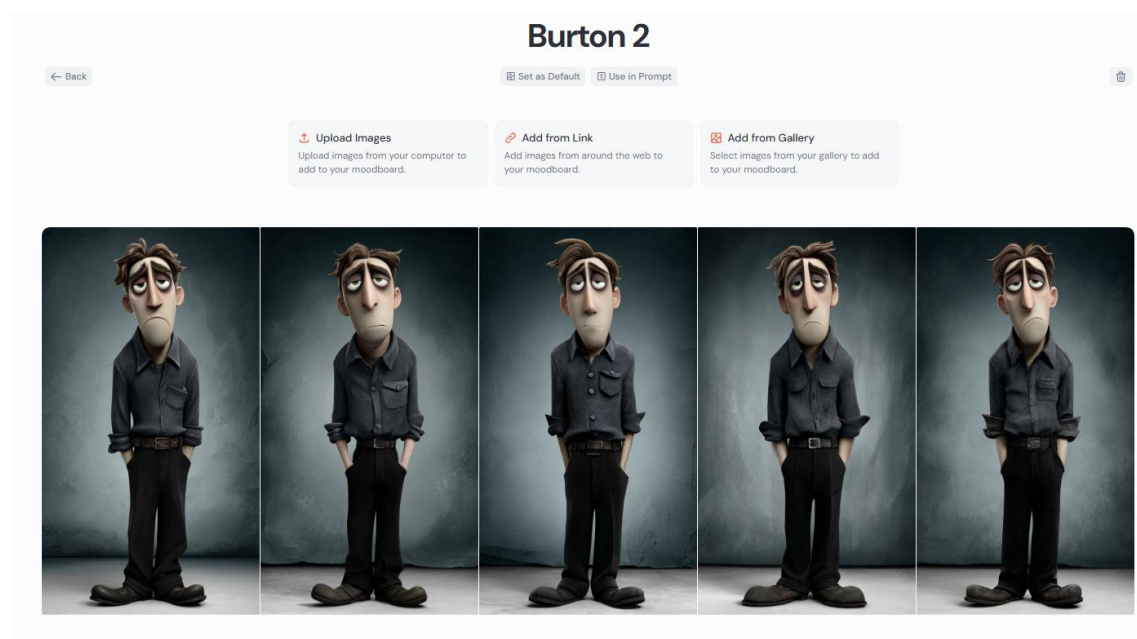
Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial MidJourney (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Todas estas variaciones se pusieron en un *moodboard* dentro de la misma herramienta. Este *moodboard* se utilizó como referencia de estilo para generar el resto de los personajes del cortometraje.

A continuación, se muestra el *moodboard* mencionado.

Figura 8

Moodboard en MidJourney con Variaciones del Personaje Generado por Inteligencia Artificial.



Nota. Imagen generada mediante la herramienta de inteligencia artificial MidJourney (enero, 2026), a partir de un *prompt* diseñado por el autor para la visualización de la apariencia física y vestimenta del protagonista.

Luego de generar los personajes, se procedió de igual manera con las locaciones y fondos. Siempre hubo que hacer varias generaciones hasta alcanzar un resultado que se acerque a lo que el usuario buscaba.

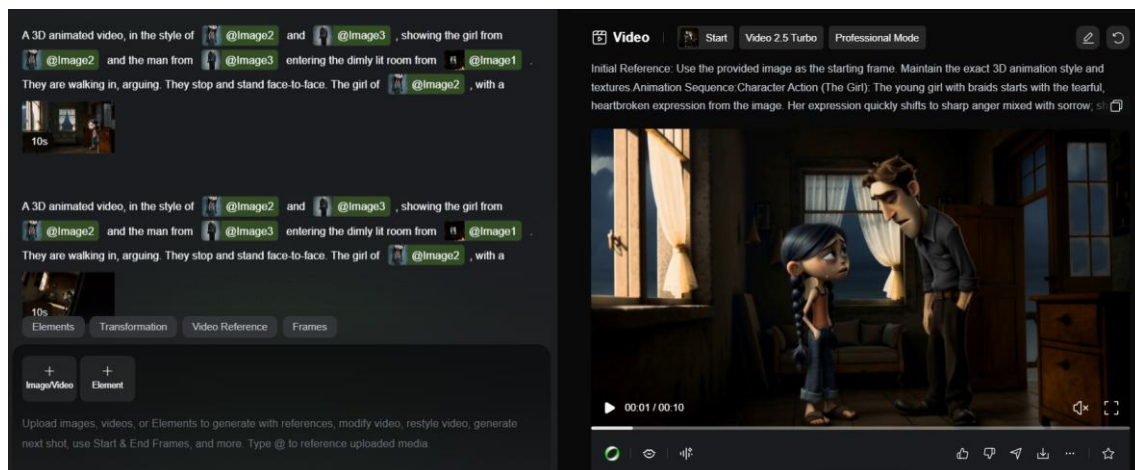
3.2 Producción

El siguiente paso fue convertir las imágenes en videos. Para esto se dio el salto a Kling. Esta IA generativa se especializa en convertir imágenes estáticas en video. Y recientemente cuenta con el modelo Kling O1.

Este modelo permite subir a su interfaz varios elementos. Por ejemplo, un fondo y dos personajes y describirle la acción que se desea en el video. De esta manera se utilizó las imágenes de fondos y personajes generadas en *MidJourney* para producir las primeras escenas del cortometraje. De la misma manera que en Gemini y *MidJourney*, se realizó varias generaciones hasta alcanzar algo similar a lo deseado por el usuario.

Figura 9

Captura de Pantalla de la Interfaz de Trabajo de la IA Kling Durante la Generación de Videos para el Cortometraje.



Nota. Captura de pantalla de la generación de videos realizada en la herramienta de inteligencia artificial Kling, siempre con *prompts* diseñados por el autor.

Un aspecto importante que se tuvo en cuenta durante la generación de videos fue que Kling genera videos de máximo 10 segundos. Se tuvo que diseñar los prompts para que las acciones se desarrollen en ese tiempo.

Cuando la escena debía extenderse más allá de 10 segundos, se utilizó el último fotograma de un clip como fotograma inicial para la siguiente generación.

De esa manera, en postproducción se podría unir los clips sin problemas, ya que el último fotograma de un clip era el primero del siguiente.

A pesar de todo lo dicho anteriormente, no siempre se pudo obtener el clip deseado, ya que sin importar el número de videos que se generaron, nunca se logró la acción que describía el guion técnico.

Por este motivo, en este proceso de hibridación creativa no solo la IA tuvo que adaptarse a los requerimientos del usuario. En este caso, el usuario y el proyecto tuvieron que iterar para adaptarse a las capacidades generativas de la IA.

3.3 Postproducción

Una vez generados los clips de videos, se utilizó el programa After Effects para unirlos y formar las escenas. Durante este proceso se utilizó efectos como Lumetri para igualar colores y luz entre varios clips.

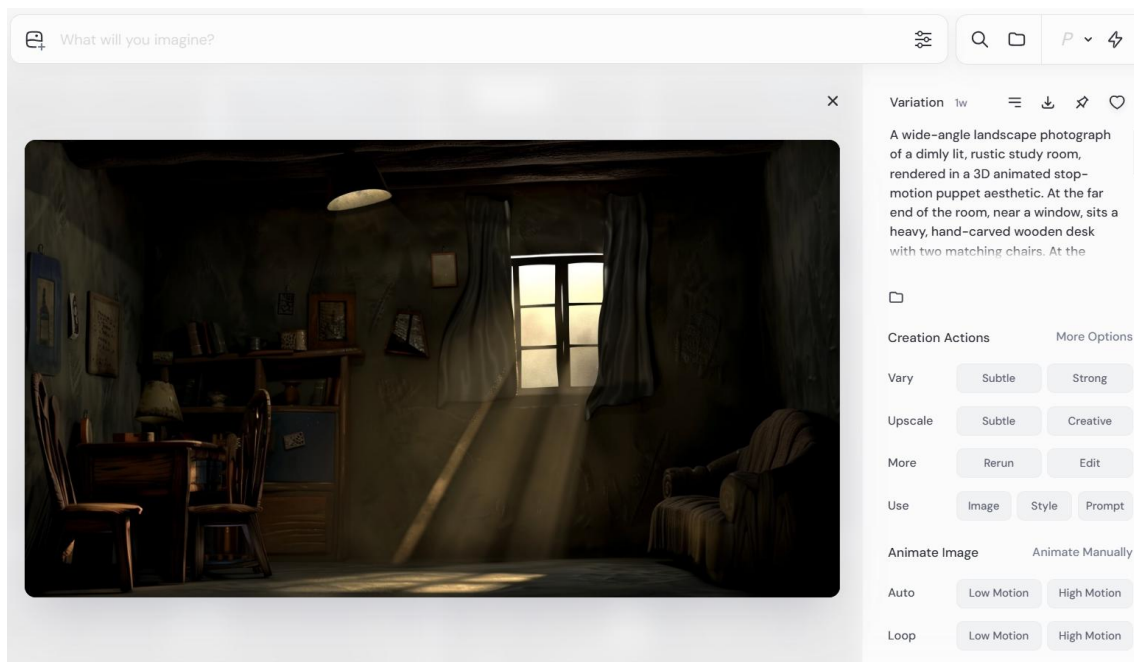
Asimismo, postproducción tuvo que intervenir durante la producción. Como se dijo anteriormente: los fondos se generaron en MidJourney. Es decir, eran imágenes estáticas.

El problema que requirió un proceso de postproducción fue sin importar las generaciones, un fondo no cumplía con lo que el usuario necesitaba. Por ese motivo, se utilizó el programa Photoshop para trabajar las luces y sombras de manera sectorizada.

A continuación, se pondrá la imagen que dio MidJourney, e inmediatamente después se pondrá una captura de pantalla del video generado, ya con la corrección de luz hecha en Photoshop.

Figura 10

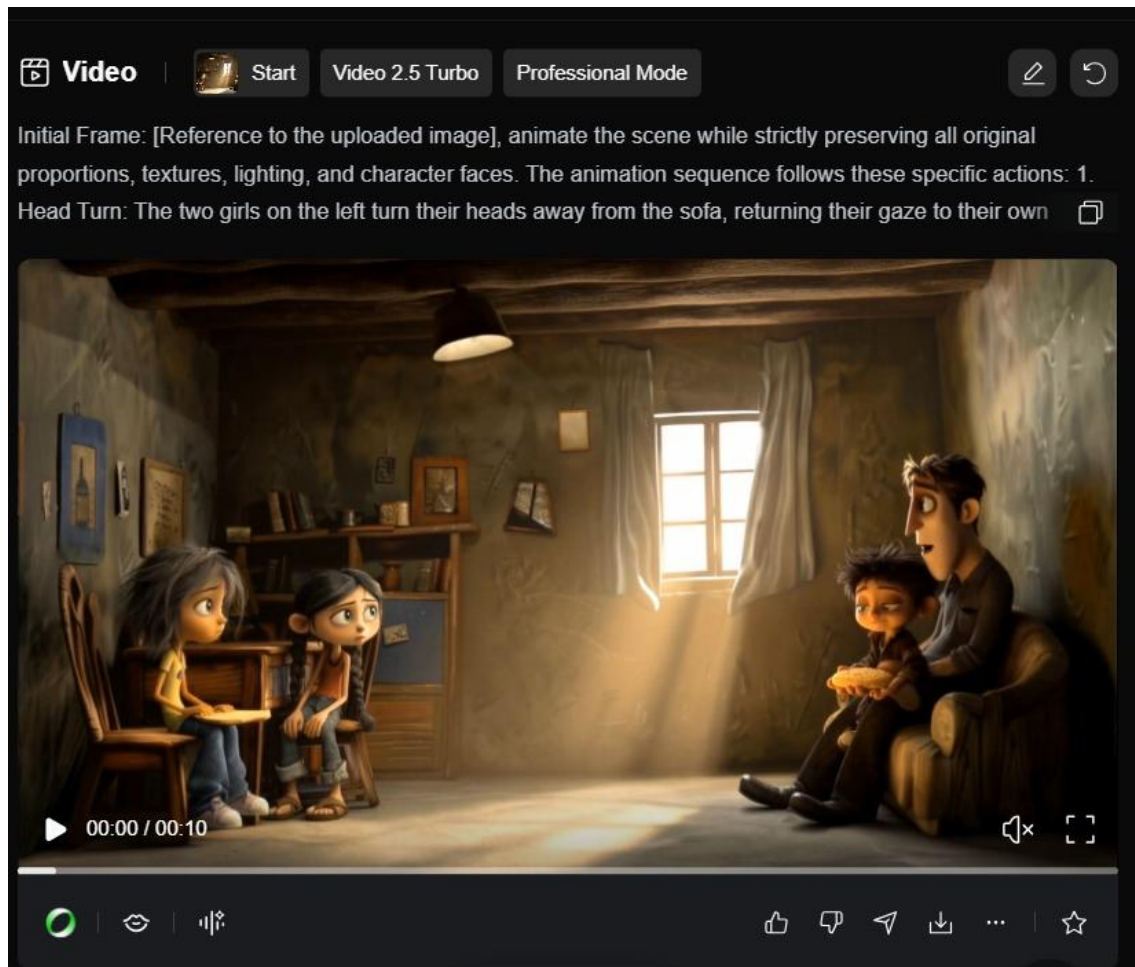
Captura de Pantalla de la Interfaz de Trabajo de la IA MidJourney Durante la Generación de Fondos para el Cortometraje.



Nota. Captura de pantalla de la generación de imágenes realizada en la herramienta de inteligencia artificial MidJourney, siempre con prompts diseñados por el autor.

Figura 11

Captura de Pantalla de la Interfaz de Trabajo de la IA Kling Durante la Generación de Fondos para el Cortometraje.



Nota. Captura de pantalla de la generación de imágenes realizada en la herramienta de inteligencia artificial Kling, siempre con *prompts* diseñados por el autor.

Con respecto al audio, se prevé trabajarlo como una voz en off (*Voiceover*) en la IA ElevenLabs.

4 Tratamiento Narrativo y/o Conceptual

Tal como se explicó en la metodología, el estilo visual del cortometraje tiene como referencia la estética de la película *La novia cadáver*, de Tim Burton.

El cortometraje se maneja con la estructura de narrativa enmarcada. Es decir, dentro de la historia, del cortometraje en sí, un personaje contará un relato.

La historia general se desarrolla con el del Paradigma de Syd Field: Planteamiento, desarrollo y desenlace.

El planteamiento muestra con un plano general la casa en que se desarrolla la historia macro. La casa se mueve debido a fuertes vientos, Y enseguida se detiene, bajo cielos llenos de nubes oscuras y un trueno.

De esta manera se muestra desde los primeros segundos que la inestabilidad afecta a toda la casa.

Se utiliza recursos como movimientos de cámara para entrar a la casa, girando la toma hasta que todo quede en un plano aberrante, como otro recurso para mostrar inestabilidad.

El detonante que produce el paso al desarrollo es el reclamo de la hija a su padre. Aunque, al ocurrir casi al inicio del cortometraje, muestra una vez más que la inestabilidad es la normalidad de esta historia.

El desenlace de la historia llega junto al desenlace del relato, con un llamado de atención, ya que no se alcanza un clímax.

El relato enmarcado cambia el estilo visual, utilizando marionetas con forma humana. Está ambientado en la época medieval y maneja tonos amarillos, para diferenciarse más de mundo real en el cortometraje.

A través de este relato, el padre de la historia macro intenta explicar a sus hijos el porqué de su ausencia. Trata de justificar el no estar presente. Y lo hace de esta manera porque lo único que recuerda haber hecho antes con sus hijos es contarles historias.

El problema es que se inventa la historia conforme la va contando. No se da cuenta de que se deja llevar por lo que narra. Se pone a sí mismo como un héroe. Descuida en la historia lo que descuida también en la vida real. Al final, la misma hija que lo recriminó al inicio del corto, le hace caer en cuenta de su error, cortando el clímax de la historia anidada, y también del cortometraje.

4.1 Enfoque Conceptual/Autoral

Tal como se explicó en el marco teórico y en la metodología, el producto que se escogió para la propuesta es un cortometraje. Este producto tiene un gran poder para concienciar a la sociedad sobre los problemas que en esta acontecen. (Mero-Pincay y De la Calle-Vaquero, 2021)

Debido al poco tiempo y la dificultad para acceder a equipos de producción como cámaras, micrófonos, luces y otros, se decidió que el cortometraje sería animado utilizando herramientas de inteligencia artificial generativa.

Esta decisión fue apuntalada por el hecho de que el autor no cuenta con contactos que puedan desempeñarse como actores. Asimismo, el autor no cuenta con experiencia dirigiendo actores.

Si a esto se suma la inseguridad que atraviesa el país, y de manera especial, la ciudad de Guayaquil, alquilar equipos conlleva riesgo. Además, para cumplir con las jornadas de grabación necesarias para poder producir el corto, el costo del alquiler sería demasiado alto.

Explicado lo anterior, se puede afirmar que la elección de producir el cortometraje utilizando inteligencia artificial pone en las manos del autor oportunidades creativas que de otra manera no podría tener.

Por ejemplo, los diseños de los personajes se acercan bastante a las ideas que tenía de ellos. Y para esto no tuvo que contratar ni pagar a un ilustrador.

Además de eso, pudo animar a estos personajes. Tiene clips de video que le permiten armar escenas completas. Y no tuvo que contratar animadores, ni esperar todo el tiempo que demanda un proyecto de animación.

Tampoco tuvo que pagar por la licencia de un programa de animación 3D, ni modelar él mismo a los personajes en uno de estos softwares.

Utilizando la hibridación creativa ya mencionada anteriormente, el autor puede ver cómo toma forma un producto audiovisual animado que jamás habría podido hacer de otra manera.

Y este producto se forma casi totalmente como él desea. Con las luces y colores que quiere, así como con las texturas y movimientos de cámara que desea.

La inteligencia artificial, le permite desarrollar casi totalmente el producto que el desea producir.

4.2 Referente Visuales, Teóricos o Sonoros

Los estilos visuales que sirven como referente para este proyecto son los trabajos cinematográficos de:

4.2.1 *Tim Burton en La Novia Cadáver*

Como lo explica Paredes Zazo (2020), en sus películas, Burton utiliza sombras intensas, formas angulosas e inestables, así como planos inestables. Estas características reflejan el sentir de sus personajes, sin necesitar que se digan de manera explícita.

Además, los actuales padres de entre 25 y 45 años crecieron viendo sus filmes. Por este motivo, que un cortometraje de ese estilo llegaría a ellos a través de la nostalgia. Tanto los personajes como los fondos mantendrán ese estilo.

4.2.2 *Guillermo del Toro en el Prólogo de Hellboy*

Al igual que con el cine de Tim Burton, los actuales padres de entre 25 y 45 años crecieron viendo las películas de Guillermo del Toro. Es decir, se tendrá a favor, el denominado Factor nostalgia.

Además, como lo indica Castro Rocha (2022), los filmes de Del Toro cuestionan —a través de lo fantástico— los paradigmas de realidad y de certidumbre que se tienen del mundo que conocemos.

4.2.3 *Serie The Storyteller*

Emitida entre 1987 y 1989, esta serie se desarrollaba a través de la dinámica de la narración enmarcada. En cada capítulo, un anciano contaba una historia a su perro parlante.

Esta serie se toma como referencia en cómo se utiliza en esta el paso de la historia general al relato enmarcado.

4.3 Público Objetivo y Experiencia Propuesta

El público objetivo de este cortometraje son los padres de entre 25 y 45 años. El objetivo es que quienes vean el corte reflexionen sobre la importancia de la paternidad presente. Que se involucren más en su rol de padres también es un resultado deseable.

4.4 Formato y Duración Estimada

Se desarrollará un cortometraje con una extensión estimada de 8 minutos.

4.5 Estado Actual del Proyecto

El proyecto se encuentra en etapa de producción, Se están generando más videos para completar las escenas del cortometraje, teligencias artificiales imágenes y videos para completar la historia.

4.6 Nivel de Desarrollo, Apoyos Requeridos.

Como se explicó en el apartado anterior, el proyecto se encuentra en etapa de producción, así como en proceso de hibridación creativa del autor con las herramientas de inteligencia artificial que utiliza para producir.

4.6.1 Equipo Creativo Tentativo

Jefferson Mero – Guionista, Productor, director, ingeniero de prompts, director de fotografía y postproductor.

5 Estrategia de producción, escalabilidad y viabilidad técnica

Para la producción de un cortometraje de este tipo es necesario contar con 4 herramientas de inteligencia artificial:

- Gemini: para la revisión y análisis de guiones.
- MidJourney: Para la generación de los personajes y fondos (locaciones/escenografías) del cortometraje.
- Kling: Para convertir las imágenes generadas em videos.

- Eleven Labs: Para generar las locuciones en off, también conocidas como voiceovers.

En el caso de Gemini, la versión gratuita sirve para el análisis de guiones. Pero, para las 3 IA restantes es necesario contar con al menos un mes de suscripción, en planes que permitan iterar prompts sin temor a que se acaben los créditos.

La suscripción mensual estándar de MidJourney tiene un valor de 30 dólares mensuales. Mientras que la suscripción Premiere de Kling cuesta 80.96 dólares. Finalmente, el plan Creator de Eleven labs tiene un costo de 11 dólares durante el primer mes.

6 Cronograma

Tabla 1

Cronograma aproximado del proyecto

Cronograma		
Proceso	Fecha	Acción
Preproducción	Del 15 al 27 de diciembre	Investigación Elaboración del guion Revisión del guion con Gemini Desarrollo de guion técnico con Gemini Elaboración de descripción de personajes Generación de storyboard con ChatGPT Generación de personajes con MidJourney Generación de fondos con MidJourney

Producción	Del 28 de diciembre al 10 de enero	Generación de videos en Kling AI, a partir de las imágenes previamente generada en Mid Journey.
Postproducción	Del 10 a 15 de enero	Unión de los videos generados en Kling, con los archivos de sonidos generados en Eleven Labs.

Nota. Detalle de las fechas aproximadas en que se desarrollaron los procesos de preproducción, producción y postproducción.

7 Presupuesto estimado

Tabla 2

Cronograma estimado del proyecto

Presupuesto estimado		
IA o programa	Descripción	Suscripción mensual
Gemini	IA generalista	0
MidJourney	Creación e imágenes	30
Kling	Generación de videos, a partir de imágenes	80,96
Eleven Labs	Generación de voces y sonido	11
Creative cloud	Programas de video o edición	24,99
		146,95

Nota. Inversiones realizadas en suscripciones mensuales a inteligencias artificiales generativas que se utilizaron durante el proyecto, así como costo de *la suite creative cloud*. Gemini tiene costo cero, porque se accedió a una promoción para estudiantes de un año gratis de la versión pro de esta IA.

8 Conclusiones

El uso de la inteligencia artificial en la creación de contenido audiovisual es una tendencia que va en aumento. Existen herramientas de IA que pueden ayudar a los creativos y artistas a optimizar cada parte de sus flujos de trabajos.

Incluso, si el autor se llega a sentirse limitado por una IA, puede optar por otra herramienta de ese tipo. En este proyecto, por ejemplo, la creación del storyboard se intentó con Gemini, pero no se obtuvo un resultado aceptable para el autor. Por ese motivo se recurrió a la versión gratuita de Chat GPT

En el área de preproducción, la creación de un *model sheet*, el desarrollo de un personaje, así como de los fondos, se puede solucionar también con Gemini o con Chat GPT. Pero también se puede utilizar herramientas enfocadas en la generación de imágenes, como *MidJourney*. Esta permite crear *moodboards* dentro de la misma plataforma, para indicar a la IA el estilo visual que se desea que tengan las imágenes generadas.

Se debe tener siempre presente que a pesar de utilizar ingeniería de prompt, las imágenes y videos generados por la IA no siempre mantendrán consistencia total en todos los detalles de los personajes y fondos. Es ahí donde se deben utilizar programas y conocimientos de postproducción audiovisual.

En lo referente a métrica, el cortometraje se publicó en TikTok, alcanzando 134 visualizaciones en 12 horas, 9 me gusta, 1 comentario, 9 compartidos y una personas guardó la publicación.

En conclusión, ya se utiliza la IA en la producción audiovisual y se puede iterar los flujos de trabajo ya establecidos para optimizar incluso más los tiempos de producción, si sacrificar calidad técnica.

9 Referencias

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2024). 97th Academy Awards of Merit: Rule eighteen - Special rules for the animated short film award.
https://www.oscars.org/sites/oscars/files/2024-04/97_animated_short_rules.pdf

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2024). 97th Academy Awards of Merit: Rule nineteen - Special rules for the live action short film award.
https://www.oscars.org/sites/oscars/files/2024-04/97_live_action_short_rules.pdf

Adobe. (s. f.). *Inteligencia artificial generativa para todos*.
<https://www.adobe.com/es/ai/overview.html>

Arias Sánchez, S. M., Ramos Morán, J. E., y Gómez Díaz, R. L. (2023). El cortometraje como herramienta para la concientización: un análisis de la producción científica en la actualidad. *Revista Ciencias y Artes*, 1(2), 40–61.
<https://doi.org/10.37211/2789.1216.v1.n2.23>

Ballesteros Mejía, M., y Beltrán Luengas, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Editorial Universidad El Bosque. <https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/2018-09/Investigar%20creando.pdf>

Beltrán, E. M., y Villaneda Vásquez, A. (2020). La investigación-creación como producción de nuevo conocimiento: Perspectivas, debates y definiciones. *Index, Revista De Arte Contemporáneo*, (10), 247–267. <https://doi.org/10.26807/cav.vi10.339>

Blackmagic Design. (2024). *DaVinci Resolve 19: Novedades*.
<https://www.blackmagicdesign.com/ar/products/davinciresolve/whatsnew>

Castro Rocha, R. (2022). *Lo fantástico y lo siniestro en la obra de Guillermo del Toro*. Universidad de Guanajuato.

Google. (s.f.). *Gemini Overview*. <https://gemini.google/overview/>

Chatterjee, S. (2024). *Ethical and Philosophical Perspectives on Artificial Intelligence-Generated Art*. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/393140935_Ethical_and_Philosophical_Perspectives_on_Artificial_Intelligence-Generated_Art

De Miguel Álvarez, L. (2025). La animación audiovisual como agente de cambio en la sociedad: honrando a nuestros mayores y al valor de su experiencia de vida. *ASRI: Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (29), Art. e6850. <https://doi.org/10.33732/ASRI.6850>

El Telégrafo. (2019, 16 de junio). 7 de cada 100 papás dedican más tiempo para sus hijos. *El Telégrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/ecuador/1/cifras-papas-dedican-tiempo-hijos>

Enriquez Guerrón, M. L. (2017). Investigación-acción: Una metodología de aprendizaje para los estudiantes de artes. *Nodo*, 11(22), 43–51.

Hernández Mesta, D. C. (2022). *La estructura narrativa como estrategia de escritura integrada en el ecosistema digital del hilo de Twitter de ficción #RedMonkey (2018)* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura].

IBM. (s. f.). *Human-in-the-loop*. <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/human-in-the-loop>

IBM. (s.f.). *¿Qué es ChatGPT?*. <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/chatgpt>

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2024). *Anuario de Estadísticas Vitales: Nacidos Vivos y Defunciones Fetales 1990-2024* [Conjunto de datos]. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/nacidos-vivos-y-defunciones-fetales/>

Jironza Hidalgo, J. (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 8(2), 165-177. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n2.a9>

Kling AI. (s.f.). *Kling AI*. <https://klingai.com/global/>

Mero Quimí, J. S. (2024). *Impacto de la ausencia paterna en el desarrollo psicosocial de adolescentes de 12 a 15 años* [Examen complejo de grado, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/16281>

Mero-Pincay, J., y De la Calle-Vaquero, M. (2021). El cortometraje como herramienta para la concientización: un análisis de la producción científica en la actualidad. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (54), 115-135.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2021.54.e666>

MIT AI Film Hackathon. (2025). *MIT AI Film Hackathon*.
<https://mitaifilmhack.com/>

OpenAI. (s.f.). *ChatGPT*. <https://chatgpt.com/es-419/overview/>

Paredes Zazo, A. (2020). *La creación de un estilo cinematográfico: el cine de Tim Burton* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Extremadura]. Repositorio Institucional.

Sánchez Mendiola, M., & Carbajal Degante, E. (2023). La inteligencia artificial generativa y la educación universitaria: ¿Salió el genio de la lámpara? *Perfiles*

Educativos, 45(Especial), 70-86.

<https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2023.Especial.61692>

Syahputri, I. W., Budiardjo, E. K., y Putra, P. O. H. (2025). Unlocking the potential of the prompt engineering paradigm in software engineering: A systematic literature review. *AI*, 6(9), 206 . <https://doi.org/10.3390/ai6090206>

Terrero Ferrer, M. J. (2021). Las mil y una noches: Oriente y Occidente. Culturas en contacto [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.

Universidad Tecnológica del Perú. (13 de septiembre de 2023). *Midjourney: Qué es y Cómo Funciona*. <https://www.utp.edu.pe/blog/novedades-utp/midjourney-que-es-y-como-funciona>

Vargas-Delgado, J. J., y Heredia-Vaca, I. P. (2021). El cortometraje como herramienta para la concientización: un análisis de la producción científica en la actualidad. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (54), 73-97. <https://doi.org/10.15198/seeci.2021.54.e661>

Villavicencio Aguilar, C. E., Serrano Villavicencio, O. A., Rebolledo Yange, N. E., & Silva Espinoza, A. C. (2025). Huellas tempranas de la ausencia paterna y los estilos de crianza en el comportamiento infantil. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(2), 1757–1777. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.716>

Yadav, M. (2026). Artificial Intelligence in Television Production. ResearchGate.
[https://www.researchgate.net/publication/399583154_Artificial_Intelligence_in_Televisi
on_Production](https://www.researchgate.net/publication/399583154_Artificial_Intelligence_in_Televisi_on_Production)

Zhang, R., Yu, B., Min, J., Xin, Y., Wei, Z., Shi, J. N., Huang, M., Kong, X., Xin, N. L., Jiang, S., Bahuguna, P., Chan, M., Hora, K., Yang, L., Liang, Y., Bian, R., Liu, Y., Valencia, I. C., Tredinick, P. M., . . . Rao, A. (2025). *Generative AI for film creation: A survey of recent advances*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.08296>

Zuliani, S., Triyuliasari, A., & Iswinarti. (2024). Differences in the impact of fatherlessness based on developmental age stages: A systematic review. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 1(4), 346–354. [https://wnj.westscience-
press.com/index.php/jpkws/index](https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpkws/index)

10 Anexos

10.1 Guion Técnico

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
ESC. 1. EXT. CASA - DÍA (TORMENTA)	Plano General. Se ve una casa, un cielo azul con pocas nubes blancas. El viento arrecia, llevándose las nubes blancas y trayendo nubes oscuras de lluvia. Las cortinas de las ventanas se levantan por el viento ³.	SFX: El sonido del viento armoniza con el canto de aves. Un rayo y su trueno rompen el pseudosilencio; las aves huyen⁴⁴⁴⁴.
ESC. 2. INT. SALA - DÍA	Plano de Seguimiento. La cámara se acerca a la casa, entra por una ventana. Muestra a una niña reclamando a su padre. Plano General de ambos ⁵.	NIÑA: “Nunca estás. No juegas con nosotras. No nos ayudas a hacer tareas. Ni siquiera me conoces”⁶.

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
ESC. 3. INT. SALA - CONTINUO	Plano Medio. El padre intenta replicar, luce cansado. La niña tiene lágrimas en el rostro ⁷ .	PADRE: “Estaba trabajando. Tenía que entregar algo urgente” ⁸ . NIÑA: “Siempre trabajas. Solo trabajas” ⁹ .
ESC. 4. INT. SALA - CONTINUO	Plano Medio Corto. La niña lo mira enojada y triste. Se va corriendo del lugar.	SFX: Sonido de pasos rápidos alejándose. PADRE (Baja la cabeza): “Si yo le hubiese hablado así a mi padre, me faltarían 3 dientes en este momento” ¹¹ .
ESC. 5. INT. SALA - CONTINUO	Primer Plano. El padre saca su celular y mira la pantalla. Masajea su nuca, cierra los ojos y suspira ¹² .	TEXTO EN PANTALLA / V.O.: “necesito que redactes la nota de un evento” ¹³ . PADRE: “Pero tiene razón” ¹⁴ .
ESC. 6. INT. PASILLO /	Gran Angular / Seguimiento. La	SFX: Pasos cansados sobre el suelo ¹⁶ .

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
CUARTO - CONTINUO	cámara sigue al padre desde su espalda mientras camina hacia un cuarto ¹⁵ .	
ESC. 7. INT. CUARTO - CONTINUO	Plano Fijo. El padre abre la puerta. Se ve a su esposa sentada sobre la cama con un bebé en brazos ¹⁷ .	PADRE: “¿A que no sabes qué me dijo tu hija?” ¹⁸ . SFX: La puerta se cierra detrás de él ¹⁹ .
ESC. 8. INT. SALA (MESA) - MOMENTOS DESPUÉS	Plano General. La hija mayor lee, la menor pinta. El padre entra con el bebé y se sienta. Saca una galleta de un frasco ²⁰ .	PADRE: “Hey, Cap. Te doy esta galleta si me dejas contarte una historia” ²¹ .
ESC. 9. TRANSICIÓN A LA FANTASÍA	Primer Plano. El padre mira al bebé y a sus hijas. La luz cambia a un tono cálido	PADRE: “Hace un par de años, yo les contaba a tus hermanas sobre un lugar llamado El país de las

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
	y dorado. El estilo visual muta a figuras estilizadas (títeres/madera) ²² .	sirenas. Por lo general, ellas combatían a los malvados tiburones” ²³ .
ESC. 10. EL PAÍS DE LAS SIRENAS	Animación Estilizada. Vemos el fondo del mar. Aparece el personaje del "Papá Mensajero" ²⁴ .	PADRE (Narrando): “Lo que te quiero contar a ti, no es sobre esa guerra, sino cómo el padre de una pequeña sirena hizo para poder seguir consiguiendo todo para su familia, a pesar de las batallas contra los tiburones” ²⁵ .
ESC. 11. EL TRABAJO DEL MENSAJERO	Plano General Fantasía. Escenas de abundancia de comida que se vuelven oscuras con la guerra. El	PADRE (V.O.): “En el país de las sirenas nunca hizo falta nada... El protagonista trabajaba como mensajero... debido al temor a la guerra, las sirenas

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
	mensajero deambula por calles submarinas ²⁶ .	preferían no salir de sus casas” ²⁷ .
ESC. 12. LA PROMESA INCUMPLIDA	Plano Medio Fantasía. La hija sirena espera en un sillón junto a la puerta. El mensajero llega tarde ²⁸ .	PADRE (V.O.): “Cuando llegaba a casa, su hija ya dormía... él le pidió que ya no lo espere ahí. Que apenas sienta sueño, vaya a su cama” ²⁹ .
ESC. 13. LA DESPEDIDA TRISTE	Primer Plano Fantasía. La niña sirena mira al suelo con tristeza ³⁰ .	HIJA SIRENA (V.O.): “Papá, por favor, ven más temprano a casa mañana” ³¹ . PADRE (V.O.): “Él le prometió que lo intentaría... porque si no trabajaba, no podría conseguir el dinero para comprar la comida y las otras cosas de la casa” ³² .

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
ESC. 14. EL PALACIO DEL CORAL	Plano General Fantasía. El mensajero entra al imponente palacio de la familia real⁴⁶. El Rey se dirige a él⁴⁷.	REY (V.O.): “Entonces fue llamado por el Rey. Él necesitaba una manera más rápida de hacer llegar sus órdenes al lugar de las batallas. Y lo necesitaría disponible en todo momento. A cambio, le prometía seguridad, alimento y todo lo que su hija necesite”³⁴.
ESC. 15. EL PACTO	Plano Medio Fantasía. El mensajero duda, pero acepta la oferta del Rey⁴⁹.	PADRE (V.O.): “Su primera intención fue rechazar la oferta, ya que le impediría ver a su hija por días o semanas. Pero pensó en el bienestar de ella y aceptó”⁵⁰.
ESC. 16. EL VIAJE Y LA BATALLA	Montaje de Acción. El mensajero esquivaba tiburones y	PADRE (V.O.): “A partir de ese día viajó sin descanso: sobrevivió a

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
	sobrevive a ataques en la primera línea de batalla ³⁵ .	encuentros con tiburones... sobrevivió a un ataque mientras entregaba un mensaje en la primera línea de la batalla... ⁵² .
ESC. 17. EL CASTILLO TOMADO	Plano General Fantasía. El castillo sitiado por sombras. Aparece un mensaje de los tiburones ³⁷.	TIBURONES (V.O.): “Nos hemos infiltrado en su país. Tomamos el castillo y tenemos como rehenes a todos en ese lugar. Exigimos la rendición total del país” ³⁸.
ESC. 18. EL GENERAL Y EL PLAN	Plano General Fantasía. El General de las sirenas se dirige a las tropas en el campo de batalla⁵⁵⁵. El mensajero escucha con atención⁵⁶.	GENERAL: “No podemos rendirnos. Si lo hacemos, destruirán nuestro país. Necesitamos contactarnos con la guardia real dentro del castillo, hacerles saber cuándo atacaremos, para que ellos

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
		hagan lo mismo adentro del palacio. Los tiburones no podrán defenderse en 2 frentes” ⁵⁷ .
ESC. 19. LA MISIÓN SUICIDA	Plano Medio Fantasía. El mensajero da un paso al frente ⁵⁸ .	PADRE (V.O.): “Pensando en su hija, el mensajero protagonista de nuestra historia se ofreció a llevar el mensaje a la guardia real. No le importaban los riesgos: su hija estaba ahí” ⁵⁹ .
ESC. 20. LA ENTRADA AL CASTILLO	Plano de Acción Fantasía. El mensajero llega al castillo y habla con los guardias tiburones ⁶⁰ . Los villanos lo revisan y lo capturan ⁶¹ .	PADRE (V.O.): “Simplemente fue al castillo y les aseguró a los tiburones que había abandonado todo apenas se enteró, que solo quería ver a su hija y rogó a los tiburones que lo dejen entrar para reunirse con ella” ⁶² .

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
ESC. 21. EL REENCUENTRO	Plano Medio Fantasía. El mensajero abraza a su hija en el área de rehenes. Los tiburones vigilan de cerca⁶³. El mayordomo aparece entre las sombras⁶⁴.	PADRE (V.O.): “Luego de abrazar y disculparse con su hija, el mensajero intentó acercarse a la guardia real... Fue entonces cuando el mayordomo del castillo le enseñó pasillos secretos”⁶⁵.
ESC. 22. LA SEPARACIÓN FINAL	Primer Plano Fantasía. La hija sirena abraza a su padre con todas sus fuerzas⁶⁶. Él se suelta de su abrazo⁶⁷.	HIJA SIRENA: “No vayas, quédate conmigo”⁶⁸. PADRE (V.O.): “Pero él le dijo que lo hacía por ella, para poder sacarla sana y salva de ese lugar. El mayordomo tuvo que separarla de su padre”⁶⁹.
ESC. 23. LA BATALLA FINAL	Montaje de Acción. El mensajero por los pasillos secretos⁷⁰. Entrega el	PADRE (V.O.): “La había dejado una vez más, pero lo hizo por su bienestar. Ella lo entendería... Pudo

Escena / Plano	Imagen (Acción / Visual - Estilo Hellboy II)	Audio (Diálogo / SFX / Música)
	mensaje. El castillo estalla en combate. El mensajero cae herido ⁷¹ .	llegar con la guardia real. Entregó el mensaje. Se produjo la batalla. Él resultó herido. ¡Pero recuperaron su país!” ⁷² .
ESC. 24. REGRESO A LA REALIDAD	Plano Medio. Regresamos a la mesa de la sala. El padre está entusiasmado. La niña interrumpe ⁴⁶ .	HIJA: “Pero, papá, él no regresó con su hija. Si hubo una pelea, ¿Qué hicieron los tiburones con sus rehenes? ¿Se los comieron?” ⁴⁷ .
ESC. 25. PLANO FINAL	Primer Plano / Zoom Lento. El rostro del padre se desencaja. Silencio absoluto ⁴⁸ .	SFX: El sonido de la tormenta regresa. PADRE (V.O.): “Olvidó a su hija nuevamente. Había sido un mal padre otra vez” ⁴⁹ .

10.2 Storyboard



1. EXT. CASA - DÍA (TORMENTA)

La tormenta se aproxima y comienza a llover.



2. INT. SALA: Seguimiento a la niña reclamándole a su padre. Entonces,



3. INT. SALA: Plano Medio del padre intentando replicar.



4. INT. SALA: Plano Medio Corto de la niña enojada alejándose.



6. INT. SALA: Primer Plano del padre mirando el celular y suspirando.



5. INT. SALA: Gran Angular, seguimiento al padre yendo hacia el cuarto.



6. INT. SALA: Primer Plano del padre mirando el celular y suspirando.



7. INT. PASILLO: Gran Angular seguimiento al padre yendo hacia el cuarto.



8. INT. SALA: Plano Fijo del padre entrando al cuarto y hablando con su esposa.



9. INT. CUARTO: Plano Fijo oído del padre: entrando al cuarto y hablando con ella.



10. EL PAÍS DE LAS SIRENAS: Plano Fijo del padre entrando al cuarto y hablando con ella.



11. EL SALA (MESA): An imación estallida: sada. Apocree el Papa Mensajero bajo el tnes, supressero.



11. EL. SALA (MESA): Plano ferial es escenas de guerra. El messigeo deambula por calles subraintia.



12. LA PROMESA INCUMPLIDA: Plano medin de la hija sirena experento mieras certisite a reptasjero.



13. EL PALACIO DEL CORAL: Plano Gene cel del mensajero on el imponente. palacio det may.



Storyboard Visual - Escenas #1 a #16

OpenAI



17. EL CASTILLO TOMADO

Plano General del castillo tomado y mensajero de tiburones.



18. EL GENERAL Y EL PLAN

Plano General del general de las sirenas commandando el plan.



18. LA MISIÓN SUICIDA

Pensando en mensajero offecérice levata el mensaga.



20. LA ENTRADA AL CASTILLO

Plano de Acción del mensajero siendo capturado en el castillo.



21. EL REENCUENTRO

Plano Medio del abrazo, la niña y el cu podder arso.



22. LA SEPARACIÓN FINAL

Primer Plano del mensajero despidéssede de su hija.



22. LA PAÑALL. TIMSTE

Primer Plano del mensajero siorado de tiburde de atrijs.



23. LA BATALLA FINAL

Montaje de Acción del mensajero entregado el miaado y luchando.



24. LA RETNUENTRO

Memtagio de Bacc del mensajero sietere de el cast hija.



Storyboard Visual - Escenas #1 a #25



10.3 Personajes

Padre:



Madre



Hijos



10.4 Segundo Guion Técnico

Tiempo	Imagen (Acción/Sujeto)	Encuadre/Cámara	Audio (Narración/SFX)
00:00 - 00:15	Exterior de una casa de estilo gótico sobre una colina. Nubes oscuras se mueven rápidamente en el cielo.	Plano General (PG). Cámara fija con ligero movimiento de nubes.	Música instrumental de misterio/tensión.
00:15 - 00:20	Acercamiento a la puerta de la casa, que se abre sola.	Travelling de acercamiento (Dolly In).	Sonido de viento y música que sube de tono.
00:20 - 00:30	Interior de la casa. El padre entra y se encuentra con su hija, quien luce triste y cansada.	Plano Medio (PM). Cámara estática.	<i>Narrador:</i> "Aquella noche mi hija me preguntó por qué no estuve en su graduación."
00:30 - 00:43	El padre intenta explicar sus razones. La hija baja la mirada decepcionada.	Primer Plano (PP) de los personajes.	<i>Narrador:</i> "Le hablé de urgencias, de plazos, del trabajo... las mismas disculpas de siempre."
00:43 - 00:52	La hija le reclama y luego sale de cuadro. El padre se queda solo y pensativo.	Plano Medio Corto (PMC).	<i>Narrador:</i> "Me dijo que mi vida era una oficina... que sus hermanos y ella eran solo sombras en mi agenda."
00:52 - 00:58	El padre recibe una notificación en su celular y se siente agobiado.	Primer Plano (PP) del padre mirando el móvil.	<i>Narrador:</i> "Y justo entonces, el teléfono vibró... otra urgencia."
00:58 - 01:10	La madre aparece y confronta al padre frente a su hijo menor.	Plano General (PG) de la habitación.	<i>Narrador:</i> "Mi esposa me miró con una verdad que no pude esquivar: 'Tienes que estar

Tiempo	Imagen (Acción/Sujeto)	Encuadre/Cámara	Audio (Narración/SFX)
			presente y tienes que empezar ahora'."
01:10 - 01:21	El padre carga a su hijo y caminan por el pasillo hacia la sala.	Plano de Seguimiento. Cámara en movimiento bajo.	Música de transición suave.
01:21 - 01:42	El padre se sienta en el sofá con el niño. Las hijas están en una mesa cercana, ignorándolos.	Plano General (PG). Luz entrando por la ventana.	<i>Narrador:</i> "Me acerqué a ellas con la única magia que me quedaba: una historia."
01:42 - 01:52	El padre comienza a contar la historia al niño, gesticulando.	Primer Plano (PP) de ambos.	<i>Narrador:</i> "Resignado, me senté junto al más pequeño y empecé a inventar un reino de ceniza y acero."
01:52 - 02:12	Transición de fantasía: Se muestra un campo de batalla con ejércitos de marionetas de madera.	Gran Plano General (GPG) con paneo horizontal.	<i>Narrador:</i> "Le hablé de una gran guerra..." Sonidos de batalla y metales.
02:12 - 02:19	Un jinete corre hacia un castillo en la lejanía.	Plano General (PG) en movimiento rápido.	<i>Narrador:</i> "Pero sobre todo, de un mensajero."
02:19 - 02:30	El mensajero de madera camina por una aldea medieval.	Plano Medio (PM) de espalda siguiendo al personaje.	<i>Narrador:</i> "Un hombre que, a pesar de sus huesos rotos... seguía trabajando por su casa."
02:30 - 02:50	El mensajero llega a su casa y abraza a su hija (marioneta).	Plano de Conjunto. Interior acogedor con chimenea.	<i>Narrador:</i> "Por su hija. Quería que entendieran que mis batallas allá afuera son por ellas."

Tiempo	Imagen (Acción/Sujeto)	Encuadre/Cámara	Audio (Narración/SFX)
02:50 - 03:07	Cámara recorre la aldea hacia el castillo real.	Vuelo de dron / Gran Plano General (GPG).	<i>Narrador:</i> "Que el mensajero no corre por gloria, sino por amor."
03:07 - 03:19	El mensajero ante el Rey en el trono, recibiendo una nueva misión.	Contrapicado hacia el Rey.	<i>Narrador:</i> "Al menos... hasta que el Rey le encargó la misión que lo cambiaría todo."