

AMENAZA LATENTE

PROPUESTA AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO SOBRE LA FAUNA
SILVESTRE LOCAL EN ADOLESCENTES



JUAN MANUEL PINEDA CÓRDOBA

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2021

AMENAZA LATENTE

**PROPUESTA AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO SOBRE LA FAUNA
SILVESTRE LOCAL EN ADOLESCENTES**

JUAN MANUEL PINEDA CÓRDOBA

Trabajo de grado presentado para optar por el título de

DISEÑADOR GRÁFICO

Profesores de Trabajo de Grado

IVÁN ABADÍA QUINTERO

JORGE ESPINOZA

DULIMA HERNÁNDEZ PINZÓN

JUAN CARLOS MORALES PEÑA

VICTOR HUGO POLANCO

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2021

AGRADECIMIENTOS

A mí **familia**, por creer siempre en mí, motivarme y apoyarme en este largo proceso.

A cada uno de los **profesores** del **Instituto Departamental de Bellas Artes** que han contribuido desde sus saberes y como profesionales en mi formación académica.

A la **Institución Educativa Mercedes Abrego** por abrir sus puertas y permitirme llevar a cabo algunas investigaciones junto con los estudiantes.

Y a mis **asesores, compañeros, amigos**, y quienes siempre estuvieron presentes para contar con su apoyo incondicional.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
OBJETIVOS	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
JUSTIFICACIÓN	11
ESTADO DEL ARTE	13
MARCO CONCEPTUAL	22
Fauna silvestre	22
Juegos Serios	22
Diseño interactivo	23
Narrativa crossmedia	24
Arte conceptual	24
Diseño participativo	25
Animación 2D	26
METODOLOGÍA	26
Fase 1	26
Lluvia de conceptos	28
Identificación del problema	28
Consulta de material bibliográfico	29

Recolección de información en entidades	30
Entrevistas a expertos	30
Fase 2	31
Entrevista a profesor de Ciencias Naturales	31
Encuesta sobre fauna silvestre y formas de obtener la información	32
Reuniones con los estudiantes de la Institución Educativa	34
Análisis de la información recolectada	42
RESULTADOS	44
Fase 3	44
Definición de la estrategia de diseño	44
Definición de las historias	47
Diseño de personajes y arte conceptual	52
Definición de la identidad visual del proyecto	66
Maquetación del documento de diseño	69
Perfil en redes sociales	73
Montaje web	76
CONCLUSIONES	80
Futuro de Amenaza Latente	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ÍNDICE DE IMÁGENES	84
ANEXOS	88

RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo contribuir al conocimiento sobre la importancia de la fauna silvestre vulnerable de Colombia, por medio de una propuesta audiovisual para adolescentes entre los catorce y diecinueve años de edad, en donde se relatan una serie de historias protagonizadas por animales de la fauna silvestre local, quienes enfrentan una serie de problemáticas ambientales basadas en la realidad.

Durante el trabajo de campo la Institución Educativa Mercedes Abrego abrió sus puertas para realizar algunas investigaciones del proyecto en conjunto con una selección de estudiantes de los grados octavo y noveno, además del acompañamiento de un profesor del área de las ciencias naturales, contribuyendo significativamente a la gestación de la base del proyecto Amenaza Latente. Así pues, por medio de entrevistas, recursos bibliográficos, conferencias, e información brindada por la CVC, se logró identificar y determinar los parámetros de diseño para dar solución a la necesidad que se detectó a lo largo del desarrollo del proyecto.

Palabras clave: Diseño de personajes, Degradación ambiental, Animales en peligro, Animación 2D, Edutainment, Aventura, Terror.

INTRODUCCIÓN

El proyecto nace por un interés personal en el tema medioambiental, más específicamente el de la fauna silvestre, y en términos de diseño, tanto en la ilustración como la animación 2D. La principal motivación es poder difundir distintas problemáticas por intervención humana que afecta a nuestra fauna silvestre, al mismo tiempo que se dan a conocer muchos de estos animales que pueden pasar desapercibidos en nuestra formación como personas, aunque habiten en nuestro mismo territorio.

Gracias al potencial y el amplio abanico de posibilidades del diseño gráfico, se ha optado por la animación como una forma de llegar a un público adolescente, contribuyendo al conocimiento de la temática que aborda el proyecto al mismo tiempo que se brinda un espacio de entretenimiento. Así pues, la meta es desarrollar una propuesta a través del diseño gráfico que aporte al conocimiento de la fauna silvestre vulnerable local.

El proyecto se compone de una etapa de investigación, de desarrollo y una propuesta conceptual que corresponde a la visibilización de algunos de los problemas que impactan negativamente los ecosistemas y la fauna silvestre colombiana. Para ello se ha creado una historia, con propuesta de personajes, escenarios, colores, estilo y universo, protagonizada por cinco animales colombianos, tres humanos y tres villanos inspirados en la deforestación, la contaminación, la caza y el tráfico de especies, que mezclan componentes de la realidad con fantasía.

Gracias a la participación en el Semillero de Creación - Investigación Audiovisual e Interactiva del Instituto Departamental de Bellas Artes, surgieron algunas motivaciones para el desarrollo del proyecto, mediante los conocimientos, experiencias y habilidades adquiridas a lo largo de todo el proceso.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actividades del ser humano como la deforestación, el comercio de especies, la destrucción de los hábitats, entre otras, han sido causantes de la disminución de muchas especies y de que gran cantidad de estas se encuentren amenazadas (WWF, 2020). Esta disminución, e incluso desaparición, puede conllevar a daños irreparables en los ecosistemas y todo lo que se deriva de estos, ya que la fauna silvestre es fundamental para mantener su equilibrio.

El desconocimiento de la fauna silvestre local hace que sean menores las posibilidades de poder actuar en pro de su preservación. Un estudio realizado por Torres, Salcedo, Becerra y Valderrama (2018) sobre el conocimiento de algunas especies en la niñez en edad escolar y la influencia que tienen los medios de comunicación en su percepción, dio como resultado que los niños sienten mayor afinidad por ciertas especies que son más comunes de ver en otros medios como la televisión. En el caso de otro estudio realizado por Ballouard, Provost, Barré y Bonnet (2012) se evidenciaba la predilección de la niñez por los animales más exóticos que no forman parte de su fauna local, antes que los de su contexto. Lo anterior refleja que existe la necesidad de reforzar la enseñanza sobre la fauna local para así permitir un mayor acercamiento y apropiación de esta.

El Ministerio de Educación proporciona una malla de aprendizaje, que sirve como guía y para mejorar las prácticas pedagógicas en las instituciones educativas en algunas asignaturas. Entre los ejercicios que se proponen están los que tienen relación con la preservación ambiental enfocada en los ecosistemas regionales, pero depende de las instituciones de qué manera se enseña y el material utilizado para los procesos. Esto puede resultar en un aprendizaje más general, donde no se refuerza el conocimiento sobre muchas de las especies locales que pueda contribuir al sentido de pertenencia de los estudiantes.

En la era digital que estamos viviendo, se pueden encontrar diferentes formas para obtener la información, por eso el material utilizado en los espacios de aprendizaje es una pieza muy importante para lograr que haya una apropiación real y una mayor aproximación con la situación del contexto. El diseño gráfico es parte fundamental en la construcción de estos materiales de apoyo, ya que cuenta con las herramientas necesarias para poder transmitir y visualizar conceptos de forma eficiente.

Es por esto que, con el potencial del diseño gráfico para comunicar de forma innovadora, y esperando contribuir a la situación mencionada, se ha formulado la siguiente pregunta:

¿Cómo contribuir al conocimiento sobre la importancia de la fauna silvestre vulnerable de Colombia desde el diseño gráfico en adolescentes entre los 14 y 19 años de edad de la ciudad de Palmira?

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar una propuesta audiovisual para el aprendizaje sobre la importancia de la fauna silvestre vulnerable de Colombia en adolescentes entre los 14 y 19 años de edad de la ciudad de Palmira.

Objetivos específicos

1. Realizar una selección de los animales más vulnerables de la fauna silvestre del Valle del Cauca a través de material bibliográfico y personas expertas en el tema.
2. Determinar cuáles van a ser los contenidos y los parámetros de diseño necesarios para el desarrollo de los prototipos de la propuesta de diseño con el asesoramiento de personas expertas y un acercamiento etnográfico al público.
3. Desarrollar los prototipos de la propuesta audiovisual para contribuir al conocimiento sobre la importancia de la fauna silvestre vulnerable del Valle del Cauca a partir de los contenidos producidos previamente.

JUSTIFICACIÓN

Según el Instituto Humboldt (2020) Colombia cuenta con 96 ecosistemas y más de 58 mil especies distribuidas en ellos, siendo considerado el segundo país más biodiverso del mundo; actualmente más de la mitad de estos ecosistemas están en peligro, y a su vez muchas de sus especies. De las 1203 especies que se encuentran amenazadas en Colombia, 407 corresponden a fauna silvestre, esto debido a acciones del ser humano como la destrucción de los hábitats, el comercio de especies, explotación de recursos, contaminación, entre otras (WWF, 2021).

En el Valle del Cauca se encuentra un gran porcentaje de estas especies, y aunque su tamaño corresponde a una pequeña parte del total del país, es como una muestra de su biodiversidad. Al igual que sucede a nivel nacional, el departamento también enfrenta dificultades en relación con la fauna silvestre a causa de temas como la alteración de los ecosistemas y el tráfico de especies.

En consecuencia, el proyecto surge debido al interés por profundizar en la importancia de conocer sobre la fauna silvestre local, y qué efectos positivos puede conllevar esto frente al problema mencionado en los párrafos anteriores. Es común que muchas personas no tengan conocimiento sobre muchas de las especies locales, y como contraparte, se suele conocer más sobre la fauna lejana. Un estudio realizado por Torres, Salcedo, Becerra, y Valderrama (2018) dio como resultado que los niños sienten una mayor afinidad por ciertas especies animales que suelen ser más comunes de ver en medios como la televisión. Esto quiere decir que la forma en que se percibe esta información juega un papel muy importante para la apropiación de estos conocimientos.

La fauna silvestre es una parte fundamental de los lugares en que habita, ya que ayuda a que se mantenga el equilibrio de estos (Secretaría Distrital de Ambiente, sf). Por eso es pertinente que se tenga conocimiento de la fauna local, y la educación juega un papel muy importante en la apropiación de conocimientos y las actitudes y aptitudes que se empiezan a desarrollar desde temprana edad. Según UNICEF (2019) la etapa de la adolescencia, que corresponde desde los 14 hasta los 19 años de edad, es el rango en que comienza la preparación para la vida y se empiezan a desarrollar las aptitudes tanto técnicas como profesionales. Es decir que

es una edad adecuada para la apropiación de conocimientos, y en términos ambientales, para brindar una aproximación a temas relacionados con la preservación de la fauna silvestre.

Actualmente estamos viviendo en una era digital donde la tecnología ha empezado a ser una parte importante en muchas áreas, como la educación, por eso es necesario que haya un aprovechamiento de estas herramientas en los entornos de aprendizaje, donde además de adaptarse a estas tecnologías se beneficie y se abran posibilidades en las formas de adquirir la información y los conocimientos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el material y las estrategias que se utilizan desempeñan un papel fundamental para la generación de espacios que motiven al aprendizaje, haciendo posible que los estudiantes vayan un poco más allá y que puedan interiorizar conocimientos de forma más consciente y también por interés propio (Rojas, 2019).

Este proyecto busca contribuir al conocimiento sobre la importancia de la fauna silvestre del Valle del Cauca, apoyándose en el potencial de la comunicación gráfica y adecuándose a las nuevas tecnologías, como una alternativa para la apropiación de conocimientos en los adolescentes, esperando familiarizar así al público con estos animales, los peligros que corren y también acercarlo a temas relacionados con su preservación.

ESTADO DEL ARTE

Se han considerado diferentes proyectos tanto locales como internacionales para el desarrollo de este proyecto, que giran en torno a temas de preservación ambiental, fauna silvestre, y fuentes de información, esto con el propósito de crear unas bases que permitan una planeación adecuada de la propuesta de diseño.

¿Cómo los queremos conocer?



Figura 1. Aburrá Natural. (2017). Imagen tomada de: <http://esferaviva.com/los-queremos-conocer/>

¿Cómo los queremos conocer? Es un proyecto realizado por Aburrá Natural, Tayra y La Bici Errante, que busca sensibilizar a las personas sobre el impacto de las obras humanas y las carreteras en medio de la biodiversidad, que es ignorada y desconocida por muchos. El proyecto muestra imágenes crudas de animales que han perdido la vida al cruzar por carreteras del Valle de Aburrá, y las pone en comparación con el mismo animal sano y salvo, dando cuenta del impacto que hay sobre estas especies diariamente.

La pertinencia con el proyecto está en cómo se aborda el tema, la forma de sensibilizar con la causa de vulnerabilidad de los diferentes animales, al mismo tiempo que da a conocer tanto su nombre común como su nombre científico.

Island Saver



Figura 2. Natwest. (2020). Imagen tomada de: <https://natwest.mymoneysense.com/island-saver/>

Island Saver es un videojuego desarrollado por Stormcloud Games y publicado por National Westminster Bank en el 2020, orientado principalmente a los niños, que aborda el tema de la contaminación, más precisamente el impacto de los plásticos en una isla ficticia habitada por diferentes especies de animales y plantas.

Entre las diferentes mecánicas que utiliza el juego está la de obtener información sobre el hábitat, alimento, curiosidades y otros detalles acerca de los animales que se pueden ayudar dentro del juego y también un sistema de recompensa con una moneda simbólica. Estos dos puntos tienen pertinencia con relación al proyecto tanto en la conceptualización como en la parte gráfica, que es amigable, pero al mismo tiempo explícita sobre el impacto ambiental.

Endangered Species of Australia



Figura 3. Budget Direct. (2020). Imagen tomada de: <https://www.budgetdirect.com.au/blog/a-z-of-endangered-wildlife-in-australia.html>

Endangered Species of Australia es una campaña creada por Budget Direct en el año 2015, que consiste en una serie de carteles donde por medio de un alfabeto de la A a la Z se hace homenaje a algunos de los animales y plantas de la fauna y flora de Australia, que han estado en peligro debido a las actividades humanas y los desastres naturales.

Cada cartel tiene una letra, que al mismo tiempo es la inicial de una de las especies que está en peligro. Estas letras están intervenidas con ilustraciones que forman las composiciones de su ecosistema, mezclando un estilo minimalista para los fondos y uno más detallado para la letra. Cada cartel también cuenta con una breve descripción de la especie mencionada, como dónde puede ser hallada y el tipo de animal o planta.

Cut a Tree. Kill a Life (2015)



Figura 4. Clio. (2015). Imagen tomada de: <https://clios.com/awards/winner/design/malaysian-nature-society/cut-a-tree-kill-a-life-tapir-812>

Cut a Tree. Kill a Life es una serie de carteles diseñados por Y&R Malaysia para la Malaysian Nature Society, que obtuvo premio de bronce en la categoría de *posters* de diseño de Clio Awards 2015. Es una campaña gráfica en contra de la deforestación, que busca mostrar el impacto que tiene talar los árboles en la vida de algunas especies que habitan en esos ecosistemas.

Se usó una técnica minimalista en la que se aprovecha la retórica visual para generar gran impacto. El elemento central es el árbol talado, donde está presente la silueta en color rojo de algunas de las especies amenazadas, haciendo alusión a la sangre. Los animales son el tapir, el rinoceronte de Sumatra y los bucerótidos.

PlantSnap

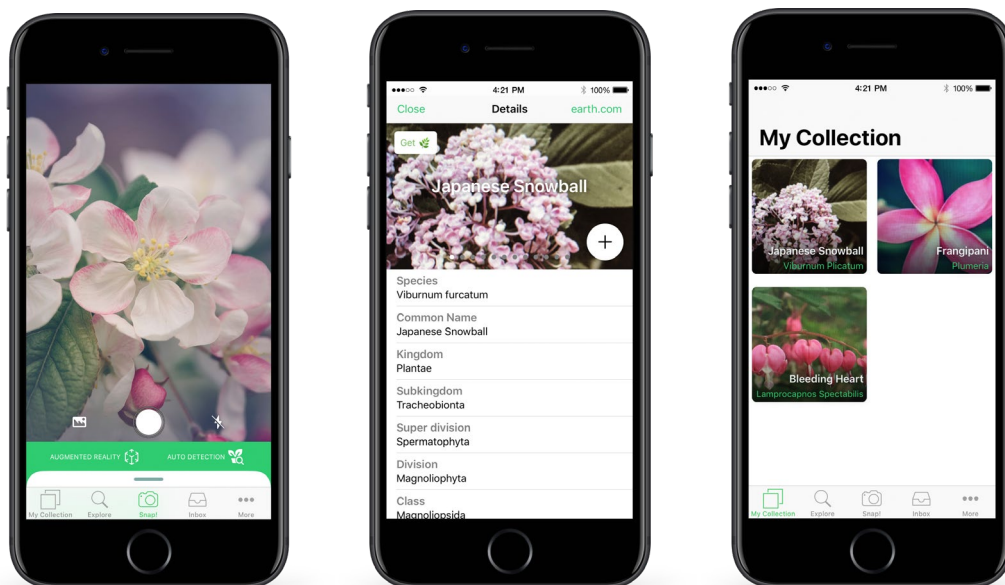


Figura 5. PlantSnap. (2021). Imágenes tomadas de: <https://www.plantsnap.com/>

PlantSnap es una aplicación móvil diseñada para identificar plantas, flores y hongos con un solo clic en cuestión de segundos. Cuenta con una gran base de datos científica y su propósito es que la aplicación sea muy divertida y sencilla de usar, para que así los jóvenes puedan interactuar con la naturaleza y despierten su espíritu de protección.

La aplicación trabaja de acuerdo a la localización y está traducida a 37 idiomas. Busca que las personas puedan reconectarse con la naturaleza y puedan compartir experiencias desde cualquier parte del mundo al mismo tiempo que aprenden. La aplicación cuenta con un diseño minimalista y muy intuitivo, que mezcla muy bien tanto la experiencia de diversión como la de aprendizaje.

In Pieces - 30 Endangered Species, 30 pieces

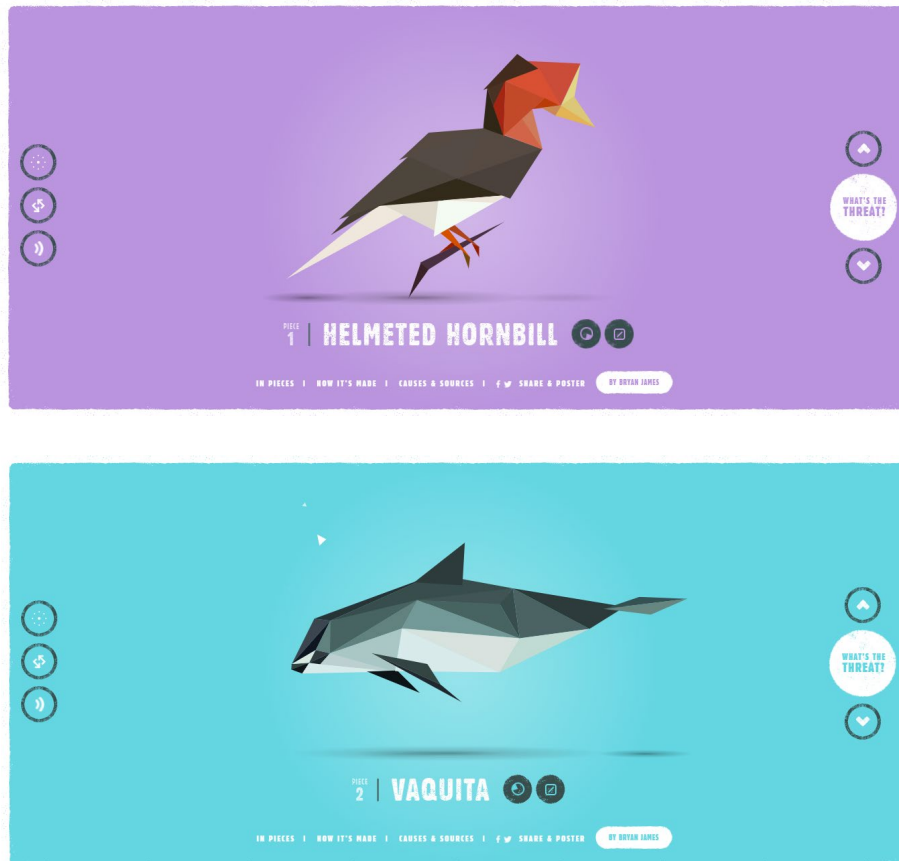


Figura 6. In Pieces. (2021). Pantallazos tomados de: <http://species-in-pieces.com/>

In Pieces es un sitio web interactivo desarrollado por Bryan James, ganador del *Experimental Site of the Year*. El sitio hace uso de CSS para representar a 30 especies, donde cada una de ellas está formada por 30 polígonos, dándoles un estilo minimalista y limpio. Además de ser un referente estéticamente muy impresionante, su funcionamiento es intuitivo, rápido y compatible con dispositivos móviles.

Al ser una *web responsive* programada completamente con CSS, cada página carga rápidamente y sin errores, independientemente del dispositivo en que se acceda. Incluso las animaciones están hechas con un sistema de polígonos de CSS. En cada especie se tiene acceso a información importante, como la cantidad de animales vivos, los peligros que enfrentan y estadísticas que detallan su situación.

Organic Superfoods from Rainforest Foods

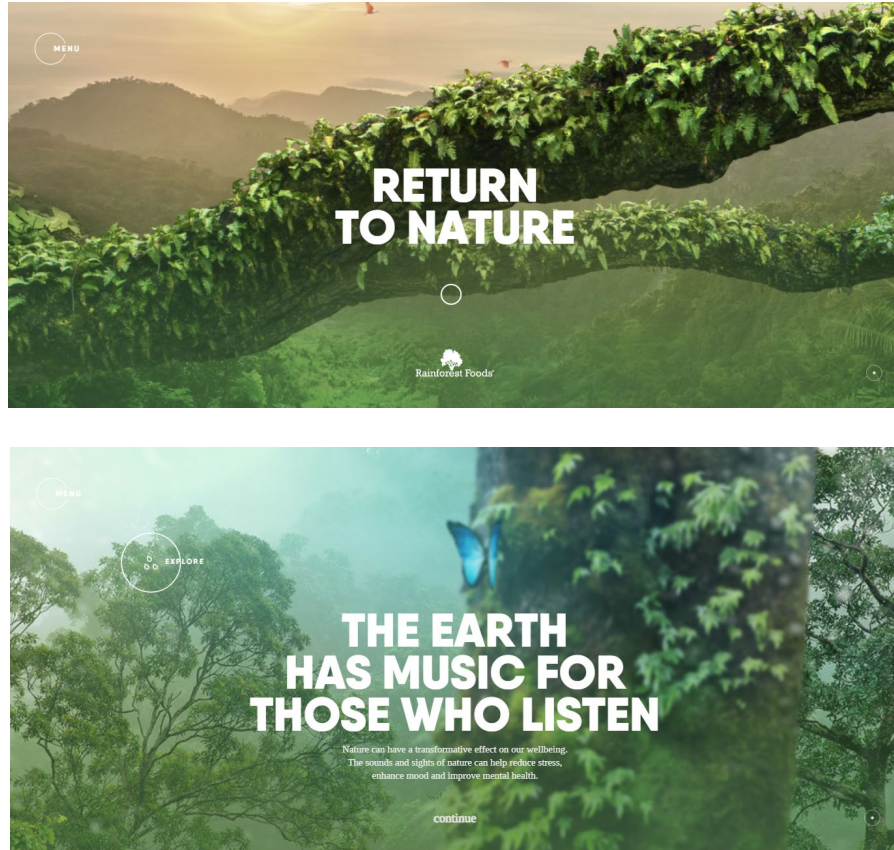


Figura 7. Organic Superfoods. (2021). Pantallazos tomados de:

<https://www.rainforestfoods.com/experience/#!/slide-intro>

Organic Superfoods es un sitio web interactivo de *Rainforest Foods*, desarrollado y diseñado por Immersive Garden. El sitio es una experiencia visual en la que se puede hacer un recorrido en scroll a través de un bosque. Cada sección reacciona a los movimientos del usuario en la pantalla y está acompañada de audio para lograr una mayor sensación de inmersión. Además de la parte visual que es lo que más destaca, en el recorrido se brinda información relevante sobre los productos y su relación con la naturaleza.

El diseño es muy limpio e intuitivo, y cuenta mayormente con fotografía en diferentes planos para darle profundidad a la hora de desplazar las páginas, además de algunas animaciones para darle aún más vida.

Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma



Figura 8. Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma. (2018). Imagen tomada de:

<https://www.greenpeace.org/mexico/blog/896/ella-es-rang-tan-y-su-hogar-esta-amenazado-por-el-aceite-de-palma/>

Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma es una animación de *Greenpeace* de un minuto y medio que muestra como una pequeña niña recibe una visita inesperada de un orangután en su cuarto, lo que la atemoriza y la hace preguntarse por qué ha llegado hasta ahí. La otra mitad del video, hace un cambio de atmósfera tornándose a blanco y negro, para mostrar el origen de lo que ha sucedido en el bosque en que habitaba el orangután, ya que la intervención humana y su búsqueda del aceite de palma, ha dejado al animal sin familia y sin hogar.

La animación es corta, pero logra transmitir un gran mensaje, que se refuerza con una banda sonora y unos efectos de sonido impecables. El pequeño giro argumental a mitad del video logra generar un impacto en el espectador, ya que muestra cierta crudeza en la destrucción del hábitat del animal. En cuanto a la estética, el corto recuerda a dibujos hechos a mano, y hace uso de planos en dos y tres dimensiones.

Conclusiones del estado del arte

Cada uno de los proyectos anteriores, que giran en torno a un tema ambiental, trata de comunicar un mensaje directo aprovechando el potencial de la parte visual para lograr un impacto en el espectador. Unos lo hacen con un mensaje más crudo, otros lo hacen de una forma más estética o atractiva, pero en conjunto buscan generar una experiencia y una emoción en el público. Una de las conclusiones más relevantes es que el primer vistazo de un producto o proyecto es fundamental para despertar el interés y la curiosidad por querer indagar más, y teniendo en cuenta que el público al que se dirige este proyecto es un público adolescente, es súper importante que el contenido gráfico o audiovisual tenga peso en cada una de las piezas del conjunto.

Cada referente fue seleccionado en la medida en que pueda aportar algo desde cada una de sus perspectivas a este proyecto, para lograr el equilibrio perfecto entre contenido escrito, contenido gráfico y contenido audiovisual.

MARCO CONCEPTUAL

Esta sección está compuesta por un conjunto de conceptos y teorías sobre los temas que le dan estructura al proyecto, que permiten comprender de forma contextualizada las ideas y soluciones que se plantean.

Fauna silvestre

Según la Alcaldía de Santiago de Cali (2020) la fauna silvestre son todas las especies animales que viven sin ningún tipo de intervención del hombre, es decir, que no se han modificado ni han tenido cambios genéticos. A su vez esta fauna hace parte de la vida silvestre, que se refiere a la totalidad de especies animales, vegetales y otros tipos de organismos que habitan en sus espacios sin que los seres humanos hayan intermediado. Sucede al contrario con los organismos domésticos que son los que han sobrevivido o se han adaptado con ayuda del hombre.

La fauna se puede dividir en endémica, nativa y exótica, dependiendo del origen y el espacio geográfico en que habita.

1. Endémica, es la fauna propia de un espacio geográfico reducido y que no se encuentra de forma natural en otros lugares alrededor del mundo.
2. Nativa, es la fauna que existe naturalmente en un territorio específico.
3. Exótica, es la fauna que ha llegado voluntariamente desde otros lugares, o involuntariamente, debido a la intervención humana.

Juegos serios

El término *Serious Games* fue definido por primera vez por Clark Abt en el año 1970, donde inicialmente hacía referencia a juegos de mesa o de cartas, pero que brinda una definición amplia que podría aplicarse a cualquier otro tipo de juegos, incluyendo los de la era digital actual. Los juegos serios son aquellos que tienen una finalidad educativa, de entrenamiento o de información, y que están cuidadosamente pensados para ese fin. (Michael & Chen, 2006, como se citó en Marcano, 2008).

Aunque la función principal de los juegos serios es enseñar algo, eso no quita que también puedan llevar un componente de entretenimiento, que permite al usuario tener una

experiencia más amena. Estos juegos pueden intervenir en diferentes áreas como la medicina, la política, el entrenamiento militar, entre otras, brindando la posibilidad de incursionar en ello sin correr los riesgos de hacerlo en la realidad. También los hay enfocados en un público menos especializado, como sucede con los videojuegos de simulación que, si bien pueden ser jugados por una persona que tenga conocimientos en la temática, también lo puedan disfrutar personas ajenas, mientras aprenden y viven una experiencia realística.

Hay otros dos conceptos, que son *Games Based Learning* y Gamificación, necesarios para entender algunas cosas sobre la relación del aprendizaje con el entretenimiento.

- **Games Based Learning:** Videojuegos con un componente de aprendizaje secundario, donde prima el entretenimiento.
- **Gamificación:** Elementos propios de los videojuegos aplicados en otros entornos o productos, como las aplicaciones móviles.

Diseño interactivo

Según la definición propuesta por Andy Pratt y Jason Nunes (2012) el diseño interactivo se centra principalmente en las pantallas y se basa en experiencias. No se limita únicamente a la pantalla del computador, sino que se extiende a la pantalla de los celulares, las tabletas, los televisores, etc. Es decir, que el diseño interactivo es una forma de extender el diseño a un entorno digital, donde se correlacionan diferentes disciplinas como el diseño de software, diseño web, diseño de interfaz de usuario, entre otras.

En el diseño interactivo entran otros dos conceptos muy importantes que tienen que ver con cómo se relaciona el usuario y un producto interactivo. Estos son *UX* y *UI*, experiencia de usuario e interfaz de usuario, respectivamente.

1. Experiencia de usuario, se refiere a cómo un producto se comporta con el usuario y cómo es usado en el mundo real. (Garrett, 2000, como se citó en Hint)
2. Interfaz de usuario, se refiere a la apariencia e interactividad de un producto, es decir, la suma de la información más los elementos visuales.

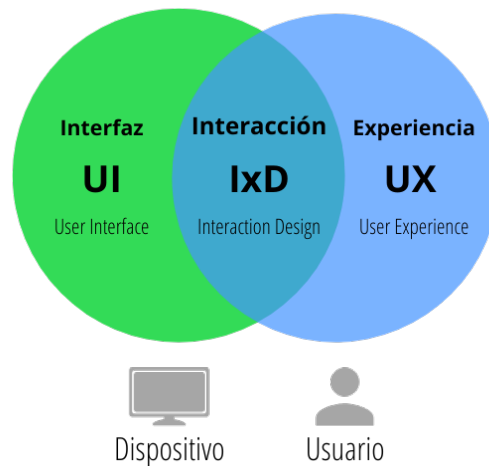


Figura 9. Diseño UX: Cómo mejorar la experiencia de usuario de tu web (sf). Imagen tomada de <https://dxmedia.net/ux-mejorar-experiencia-usuario/>

La diferencia entre la UX y la UI, es que mientras una se centra principalmente en el aspecto visual, la otra es la que se encarga de la navegación y la coherencia con que responde a cada una de las acciones del usuario, pero ambas van de la mano para lograr un funcionamiento eficaz. El conjunto de estos dos elementos conforma lo que se denomina diseño de interacción.

Narrativa crossmedia

La narrativa crossmedia hace referencia a la posibilidad de contar algo a través de diferentes medios o plataformas, y que con la totalidad de las piezas independientes pueda ser entendido o se lleve a cabo la experiencia completa. Un trabajo crossmedia involucra diferentes canales, como una película, una impresión, un dispositivo móvil, una página web, etc, lo que permite que haya un mayor impacto de interactividad y de inmersión en el usuario. (Dena, 2004).

Arte conceptual

El arte conceptual sirve para visualizar cómo podría lucir el producto final cuando fuese realizado, y abarca las etapas de preproducción, producción y postproducción, antes de llegar al consumidor. (Hernández, Mendoza & Molina, 2014). En general este material ilustrado permite dar una visualización muy cercana de lo que se espera lograr, para que los animadores, modeladores o ilustradores, por ejemplo, puedan dar el acabado final a lo que

están desarrollando. Esto es algo que se utiliza en infinidad de productos, como películas, videojuegos, animaciones, cómics, etc.

En muchos casos, los procesos de arte conceptual toman gran relevancia como para ser incluso ofrecidos como parte de un producto a los compradores. Por ejemplo, algunos videojuegos o películas venden también libros impresos o digitales, con el fin de mostrar el proceso de creación de los personajes, escenarios o conceptos en general.

Diseño participativo

En el marco del proyecto, el diseño participativo entra como una forma de generar contenido junto con el público al que está dirigido. Esto con el propósito de involucrar a dicho público activamente en el proceso, además de conocer un poco más de cerca sus puntos de vista, gustos e intereses. Este tipo de procesos brindan la posibilidad al diseñador de evaluar las diferentes opciones o alternativas en la toma de decisiones, pensando siempre primero en el público al que se dirige.

Según Gros (2019), el diseño participativo consiste en involucrar directamente a las personas en el co-diseño de los productos que utilizan, y cómo estos pueden ser determinados por la participación de las personas a las que se dirige. Es decir, que mediante esta metodología se busca hacer que el producto responda realmente a las necesidades que se hayan detectado previamente.

Este proceso puede abarcar tanto la totalidad del proyecto como una pequeña parte de este, y uno de los principales puntos positivos es que a partir de espacios de diálogo y actividades se pueden ir conociendo los intereses y las perspectivas del público.

Animación 2D

La animación 2D hace referencia a las imágenes en movimiento en dos dimensiones, a partir de personajes y escenarios creados en plataformas de ilustración en entornos 2D. Cabe destacar que se pueden crear a partir de dibujos cuadro a cuadro o con un sistema de huesos, que permite mover ciertas partes de los dibujos, como las extremidades de los personajes u objetos en el escenario.

METODOLOGÍA

Para la construcción de este proyecto, es necesario usar herramientas que permitan la recolección de información y experiencias del grupo del área de trabajo, utilizando el método cualitativo y cuantitativo. Esto permite tener una mirada desde la perspectiva de los adolescentes en etapa de educación secundaria con la forma en que obtienen la información y su familiarización con el tema de la fauna silvestre local vulnerable.

Para este proyecto se han establecido las siguientes fases, con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos. Cada una de las fases detalla el método, los objetivos y recursos necesarios para su realización, además de las conclusiones finales.

FASE 1	Recolectar información con relación a la fauna silvestre local vulnerable.
Metas: <ul style="list-style-type: none">- Hacer una selección de algunos de los animales de la fauna silvestre local que se encuentran amenazados.	
Actividades: <ul style="list-style-type: none">- Lluvia de conceptos.- Identificación del problema.- Consulta de material bibliográfico.- Recolección de información en entidades.- Entrevistas a expertos.	
Herramientas: <ul style="list-style-type: none">- Brainstorming.- Árbol del problema.- Fichas bibliográficas.- Entrevistas semiestructuradas.	

FASE 2	Acercamiento etnográfico con el público objetivo.
Metas: <ul style="list-style-type: none">- Establecer un vínculo con la Institución Educativa Mercedes Abrego para obtener información con relación al conocimiento de los estudiantes sobre la fauna silvestre local y sobre cómo se informan.	
Actividades: <ul style="list-style-type: none">- Entrevista a profesor de Ciencias Naturales.- Encuesta sobre fauna silvestre y formas de obtener la información.- Reuniones con los estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Abrego.	

- Análisis de la información recolectada para establecer los parámetros de diseño.
Herramientas:
- Entrevistas semiestructuradas.
- Encuesta cualitativa y cuantitativa.
- Recopilación de contenido gráfico y escrito.
- Bitácora.

FASE 3	Creación de la propuesta de diseño.
Metas:	- Establecer los parámetros de diseño para la realización de los prototipos de las piezas de diseño.
Actividades:	- Definición de la estrategia de diseño - Definición de las historias - Diseño de personajes y arte conceptual - Definición de la identidad visual del proyecto - Maquetación del documento de diseño - Perfil en redes sociales - Montaje web
Herramientas:	- Software de diseño - Software informático - Página web - Bitácora

DESARROLLO

FASE 1

En esta fase se busca recolectar información con relación a la fauna silvestre vulnerable a través de material bibliográfico y personas expertas en el tema, con el propósito de hacer una selección de algunos de estos animales que se encuentran actualmente amenazados para delimitar la información.

También se han tenido en cuenta actividades de etapas más tempranas del proyecto, en las que, aunque ha cambiado la dirección del proyecto, forman parte y son una base de la

gestación de la idea principal que siempre estuvo relacionada con un componente medioambiental y una posible solución aprovechando las nuevas tecnologías en entornos digitales e interactivos.

Actividad 1: Lluvia de conceptos

A partir de una primera indagación se hace una selección de las palabras clave conservación ambiental, videojuegos serios y arte conceptual, para generar una lluvia de conceptos que permitan hacer una primera incursión en los temas que se esperan abordar en una etapa temprana del proyecto.



Figura 10. Brainstorming

Actividad 2: Identificación del problema

A partir de algunos de los conceptos obtenidos en la primera actividad se empieza a hacer una indagación sobre algunos de los caminos posibles y una elaboración de un árbol del problema que permite identificar cuál es el problema y su pertinencia.

Se consultaron algunos estudios realizados en niños y adolescentes acerca del bajo nivel de conocimiento sobre la fauna silvestre local. Estudios como el de Ballouard, Provost, Barré y Bonnet (2012) evidenciaban la predilección de los niños por la fauna exótica, sobre la de su contexto. También estudios como el de Torres, Salcedo, Becerra y Valderrama (2018) abordan la influencia que tienen algunos medios de comunicación en la familiarización con algunas de las especies de fauna silvestre y la afinidad que desarrollan los niños frente a estas especies ajenas a su entorno.

Actividad 4: Recolección de información en Entidades

Se solicitó a la CVC material bibliográfico sobre la fauna silvestre vulnerable del Valle del Cauca. Como respuesta se recibió un Anuario Estadístico que corresponde al año 2020 donde se detallan todas las especies amenazadas tanto de fauna silvestre como de flora, también se brinda información clasificada en grupos taxonómicos del número total de especies y cuántas de ellas están amenazadas. En el anuario se detalla la clase, el orden, la familia, el nombre científico, el nombre común y el nivel de amenaza en categoría regional y nacional de cada una de las especies.

Actividad 5: Entrevista con Juan Carlos Chambo

Se llevó a cabo un primer encuentro con Juan Carlos Chambo, comunicador social, gestor ambiental, cultural y ecologista, que ha hecho trabajos de investigación periodística en ecología y medio ambiente, en espacios como Cuentos Verdes de la CVC, para conversar sobre los principales rasgos del proyecto e ideas posteriores con el fin de recibir orientación en el área. El segundo encuentro consistió en una entrevista para recoger información en torno a la fauna silvestre local vulnerable y cómo se está enseñando sobre esto.

En la entrevista semiestructurada se plantean las siguientes preguntas:

1. Cuéntanos un poco sobre ti ¿Quién es Juan Carlos Chambo?
2. ¿Por qué es importante conocer sobre la fauna silvestre?
3. ¿Por qué es importante que los niños y adolescentes conozcan sobre esto?
4. ¿Cómo se enseñan actualmente estos temas en los entornos educativos, como las escuelas o los colegios?
5. ¿Es el colegio un lugar o una etapa adecuada?

6. ¿Cómo influye la tecnología en los procesos de aprendizaje? ¿Es un buen medio?

Entre algunas de las reflexiones que surgieron del contacto con Juan Carlos está la importancia de no sólo enseñar a los niños y jóvenes sobre la riqueza en biodiversidad y la belleza de la fauna, sino también mostrar a los animales como aliados estratégicos de los seres humanos. Porque “son ellos los que siembran los nuevos bosques”, lo que conlleva a que haya oxígeno, agua, suelos fértiles, alimento, y que exista un equilibrio natural en cada uno de los ecosistemas.

FASE 2

En esta fase se busca un acercamiento etnográfico con el público objetivo, a través de una serie de reuniones con estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Abrego de la ciudad de Palmira, y el asesoramiento desde la perspectiva de los profesores del área de las ciencias naturales y la biología con los estudiantes.

Actividad 1: Entrevista a profesor de Ciencias Naturales

Se llevó a cabo una entrevista con Álvaro Rozo, docente del área de las ciencias naturales en la Institución Educativa Mercedes Abrego, con el fin de conocer desde su perspectiva cómo se está enseñando sobre la fauna silvestre y cómo influye la tecnología en los procesos de aprendizaje.

En la entrevista semiestructurada se plantean las siguientes preguntas:

1. Cuéntanos un poco sobre ti ¿Quién es Álvaro Rozo?
2. ¿Cómo se hace uso de las TIC en la Institución Educativa Mercedes Abrego para enseñar sobre algún tema específico?
3. ¿Actualmente qué tanto y de qué manera se imparte sobre la fauna silvestre vulnerable en la Institución Educativa Mercedes Abrego?
4. ¿Por qué es importante conocer sobre la fauna silvestre?
5. ¿Por qué considera que es importante que los adolescentes conozcan la importancia de la fauna silvestre de su contexto?
6. ¿Cómo influye la tecnología en los procesos de aprendizaje? ¿Es un buen medio?
7. ¿Qué características considera que debe tener un producto para que despierte el interés por aprender de un adolescente en etapa de educación?

Actividad 2: Encuesta sobre formas de obtener la información y fauna silvestre

Encuesta realizada a un grupo de estudiantes de entre 14 y 17 años de edad de La Institución Educativa Mercedes Abrego. En la primera mitad de la encuesta se obtuvo que el 80% de los encuestados acude principalmente a dispositivos móviles para informarse sobre temas de su interés, mientras que el 20% restante lo hace desde un computador. En orden de valoración a la hora de informarse se ubican el contenido multimedia, seguido de las imágenes y en último lugar el contenido escrito. Invirtiendo en promedio entre cuatro y cinco horas al día en internet.

1. ¿Qué usas con mayor frecuencia para informarte sobre temas de tu interés?

10 respuestas

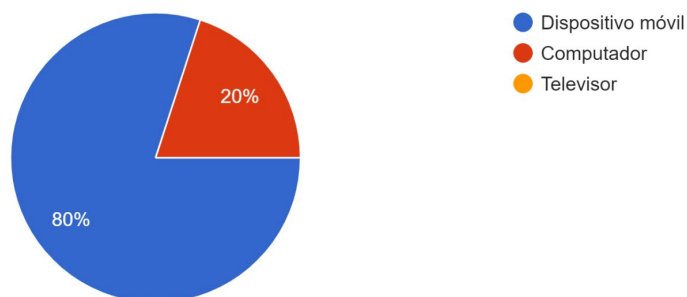


Figura 12, Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

2. ¿Qué valoras más cuándo te informas sobre algún tema de tu interés?

10 respuestas

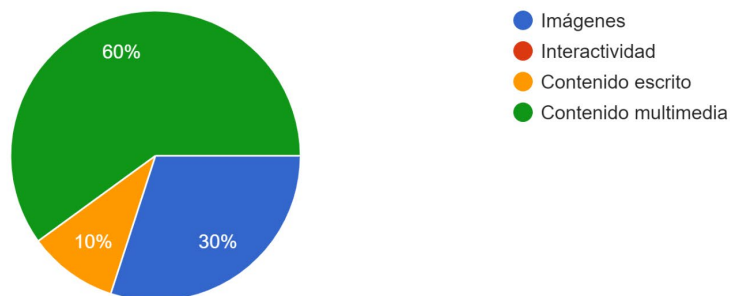


Figura 13. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

En la segunda mitad de la encuesta se obtuvo que en el colegio se hace uso de las TIC ocasionalmente para enseñar sobre algún tema y que se imparte casi nada de información sobre la fauna silvestre local, lo que hace que también cuenten con un bajo nivel de conocimiento sobre el tema en cuestión. Aun así, los estudiantes fueron capaces de nombrar algunos animales locales como la iguana verde, el venado, el sarrio, la zarigüeya, la tortuga morrocoy, entre otros, y en general consideran que su postura frente a temas de preservación es neutral.

6. ¿Con qué frecuencia se hace uso de las TIC en el colegio para enseñar sobre algún tema?

10 respuestas

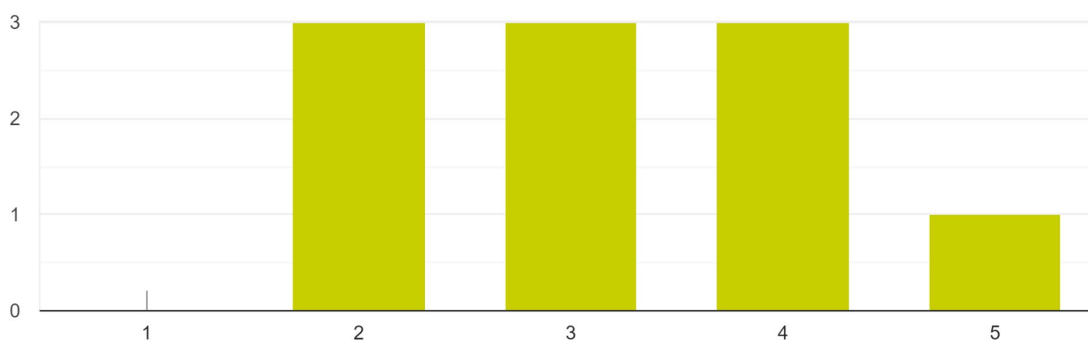


Figura 14. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

7. ¿Qué tanto contenido se imparte en el colegio sobre la fauna silvestre local?

10 respuestas

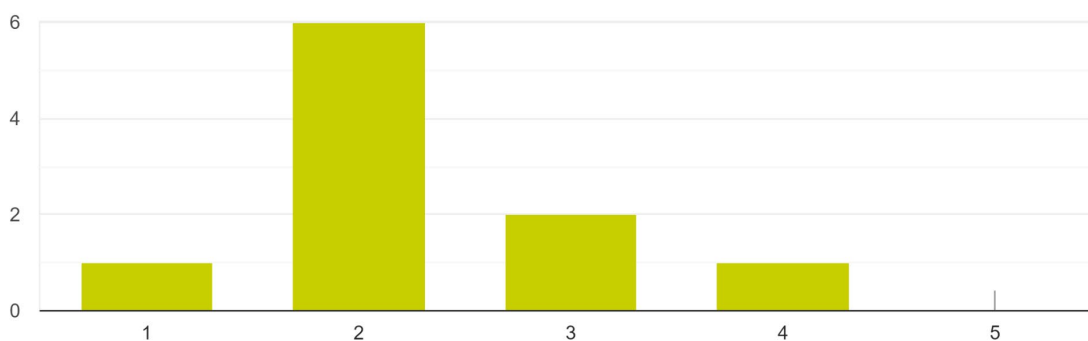


Figura 15. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

Actividad 3: Reuniones con los estudiantes de la Institución Educativa

Junto con la rectora de la Institución Educativa Mercedes Abrego de la ciudad de Palmira, se aprobó un cronograma que consiste en cuatro reuniones con doce estudiantes de los grados octavo y noveno de la jornada de la mañana. Las reuniones tienen como objetivo entender más de cerca cómo perciben los adolescentes los temas relacionados con la vulnerabilidad de la fauna silvestre, el nivel de conocimiento sobre la fauna silvestre local, cómo aprenden sobre esto en el colegio, y de qué manera suelen informarse sobre temas por fuera del contexto académico.

Reunión 1

Fecha: 14 de septiembre de 2021

En este primer encuentro se busca conocer a los estudiantes y al profesor acompañante. También dar una introducción del proyecto y lo que se espera lograr con las reuniones, para establecer un vínculo que permita el desarrollo adecuado de todo el proceso.

Objetivo: Generar un encuentro agradable para conocer a los estudiantes y hacer una presentación general del proyecto.

Presentación e introducción del proyecto:

1. ¿Quién soy?
2. ¿Qué estudio?
3. ¿De qué se trata mi proyecto?
4. ¿Qué espero lograr con los estudiantes?

Dinámica para conocer a los estudiantes y al profesor acompañante:

1. Presentación.
2. Animal silvestre favorito como tema de inicio acerca de la predilección por la fauna exótica sobre la fauna local.

Reflexiones: En este primer encuentro se alcanzó el objetivo de establecer un vínculo con los estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Abrego, junto con el acompañamiento del profesor de ciencias naturales Álvaro Roza. Los estudiantes se mostraron bastante

participativos a pesar de las condiciones de virtualidad, dando sus puntos de vista con relación al tema de la fauna silvestre local vulnerable. También dando a entender la importancia de no solo reconocer la vulnerabilidad de estos animales, sino de poner desde las posibilidades de cada uno un granito de arena.

En la segunda parte de la reunión, que consistía en que cada uno de los estudiantes dijera cuál es su animal favorito, la mayoría nombró un animal exótico, entre ellos el lobo siberiano, el leopardo, el ajolote, el panda y el zorro. Esto sirvió como preámbulo para introducir el tema sobre el bajo nivel de conocimiento sobre la fauna local.

Reunión 2

Fecha: 21 de septiembre de 2021

En este segundo encuentro se expone un tema relacionado con el equilibrio de la naturaleza y el rol de la fauna silvestre en los ecosistemas. Además de compartir una serie de referentes y proyectos que se han hecho anteriormente abordando la temática como una forma de mostrar algunas posibilidades en cuanto a la solución gráfica y para discutir lo apropiado que puedan o no ser para el público objetivo.

En un segundo momento también se habla sobre cómo los adolescentes suelen informarse sobre temas de interés fuera del ámbito académico.

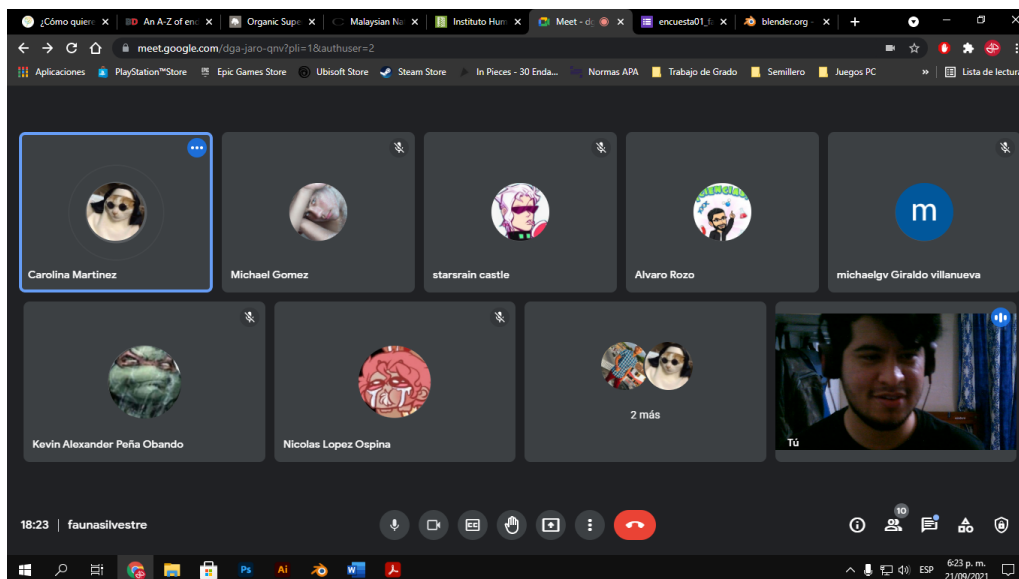


Figura 16. Captura de pantalla, 21 de septiembre.

Objetivo: Detectar qué tan familiarizados están con el tema que aborda el proyecto y contribuir a la sensibilización generando espacios de diálogo.

Exposición de tema:

1. Equilibrio de la naturaleza.
2. Rol de la fauna silvestre en los ecosistemas.

Espacio de reflexión:

1. Discusión a partir de los temas expuestos.
2. Dispositivos, tiempo y valoración de contenidos a la hora de informarse.

Propuesta de actividad de diseño colaborativo

1. Conocer gustos e intereses.
2. Detectar habilidades artísticas y de creación.
3. Proponer actividad de diseño colaborativo.

Reflexiones: En esta segunda reunión, de los doce estudiantes iniciales asistieron diez, y nuevamente se mostraron muy atentos y participativos. Aunque no encendían las cámaras, sí que hablaban o escribían para dar sus opiniones o cuando tenían dudas, lo que me mostró que les interesa mucho ser escuchados y tenidos en cuenta.

En la segunda mitad que estaba enfocada en recoger información sobre cómo se informan los estudiantes sobre temas por fuera del ámbito académico, me pude dar cuenta que le dan muchísima importancia a la parte multimedia de los contenidos que consumen, y dependiendo del caso, si es por ocio recurren a los textos breves, y si es por temas de investigación recurren a textos más extensos. Pero en general consideran que las imágenes actúan como un gancho para atraer a las personas. La mayoría concuerda en usar los dispositivos móviles para buscar información relacionada más con temas de ocio, mientras que los computadores de escritorio más para fines educativos.

En esta reunión me pasé veinte minutos de la hora prevista, pero los estudiantes estuvieron a gusto, incluso llegando a manifestar el querer extender la duración de las reuniones. Considero que esto es debido a que no lo sienten como una clase más, sino como un espacio para opinar y conversar de forma más libre.

Reunión 3

Fecha: 28 de septiembre de 2021

En este tercer encuentro se comparten algunos productos que utilizan una mezcla entre la animación 2D y 3D para lograr contenidos más dinámicos y que reaccionen a los movimientos del usuario. Esto con el fin de mostrar la cercanía hacia lo que se espera lograr con el proyecto en términos de estética y solución gráfica.

En un segundo momento se hace una breve socialización de algunas ideas en torno a las historias propuestas previamente sobre fauna silvestre vulnerable.

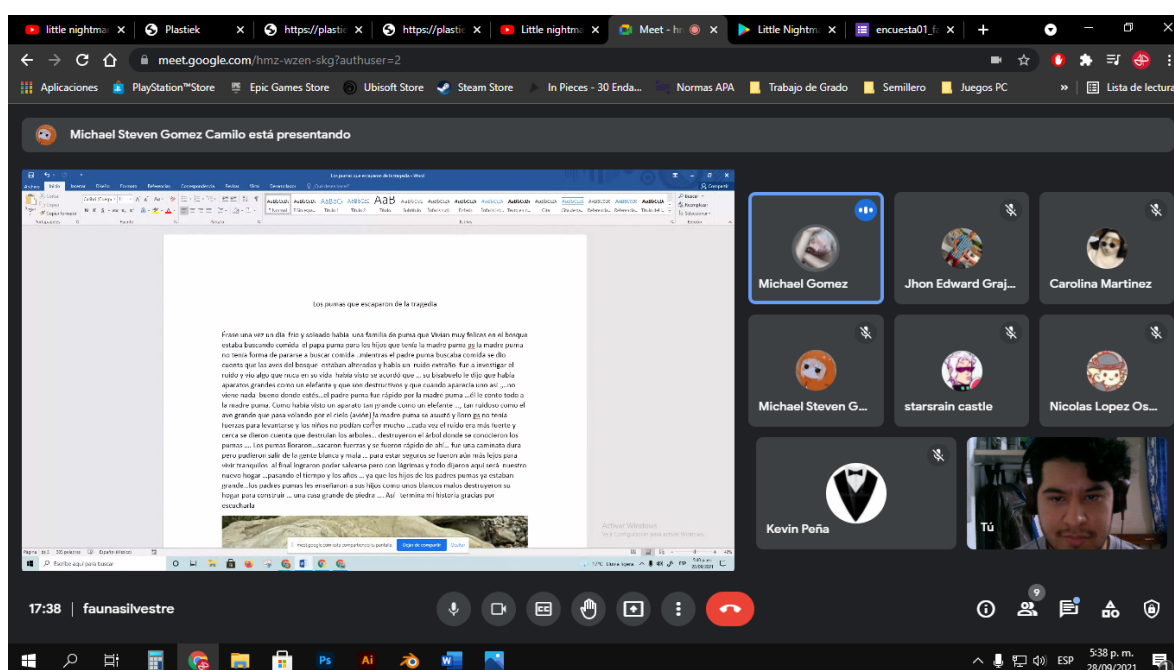


Figura 17. Captura de pantalla, 28 de septiembre.

Objetivo: Detectar el tipo de productos con el que se siente más identificado el público objetivo y compartir los primeros adelantos de las historias sobre fauna silvestre vulnerable propuestas en la reunión anterior.

Muestra de referentes:

1. Animación 2D del personaje Braum de League of Legends.
2. Cómics interactivos de Plastiek que utilizan el 2.5D para reaccionar a la inclinación del dispositivo móvil de los usuarios.

3. Cómic interactivo gratuito de Little Nightmares que también utiliza el 2.5D y además aprovecha el *scroll* en las pantallas verticales de los dispositivos móviles de una forma fluida para dar continuidad a la historia casi como si fuera una animación, a diferencia del cambio de página convencional en los cómics.

Reflexiones: A pesar de que los estudiantes estaban de acuerdo en la reunión anterior con crear contenido gráfico o escrito sobre algunas historias relacionadas con la fauna silvestre, no todos hicieron la socialización en la reunión. En parte esto fue porque no se sentían seguros de cómo hacerlo, por lo que para la siguiente reunión me planteé hacer alguna actividad con el fin de estimular un poco la creatividad y para romper el hielo, haciéndolos sentir más en confianza a la hora de compartir lo que van haciendo.

Reunión 4

Fecha: 5 de octubre de 2021

En este cuarto encuentro se busca estimular la creatividad de los estudiantes por medio de las aplicaciones web Gartic Phone e Story Cubes de Genially. Consiste en dos dinámicas para generar historias, no necesariamente ligadas al tema principal del proyecto, como una forma entretenida para explorar la creación de contenidos tanto escritos como gráficos.

En un segundo momento se hace una reflexión sobre los contenidos que surgen a través de las aplicaciones web en la reunión.

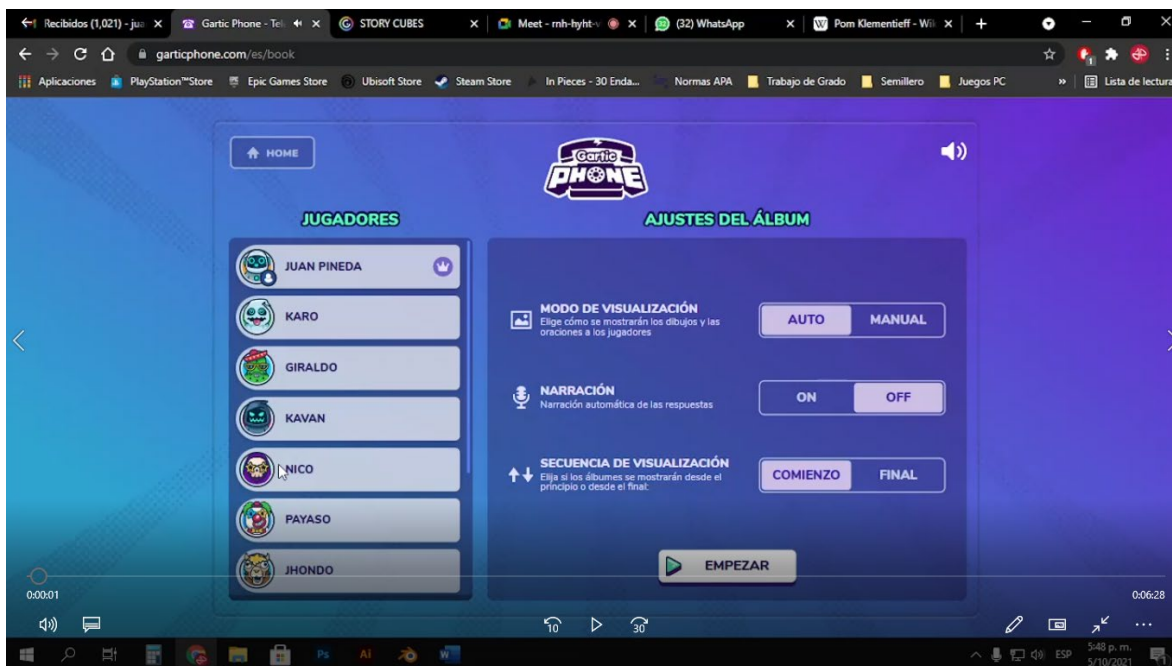


Figura 18. Captura de pantalla, 5 de octubre.

Objetivo: El objetivo es brindar algunas herramientas a los estudiantes para fortalecer el proceso de creación de las historias en torno a la fauna silvestre vulnerable.

Aplicación Gartic Phone:

1. Jugar dos veces en la aplicación en la modalidad normal y de animación.
2. Revisar el resultado de las dos rondas.

Herramienta Story Cubes de Genially:

1. Ronda de palabras aleatorias para crear pequeñas historias.
2. Espacio para socializar las historias que surgen con la herramienta.

Reflexiones: Esta reunión fue un poco diferente a las anteriores, ya que fue más espontánea, e iba tomando forma mientras transcurría el tiempo. La idea era que los estudiantes se sintieran con más confianza a la hora de compartir el contenido que crean en torno a las reuniones, a la par que se estimulaba la creatividad mediante las aplicaciones Gartic Phone e Story Cubes.

Al final pudimos compartir los resultados de ambas aplicaciones, donde surgieron historias bastante peculiares y divertidas, que nos hicieron pasar un rato ameno. Aunque en esta

oportunidad las historias no estaban ligadas al tema del proyecto, se aprovechó como una forma de entender algunos elementos a la hora de crear historias, como que se debe tener un protagonista, un lugar, una acción, una motivación, etc.

Reunión 5

Fecha: 12 de octubre de 2021

Dando continuidad a las reuniones anteriores y a las historias que se han empezado a crear junto con los estudiantes, en esta reunión se expone un tema sobre el diseño de personajes, y se ponen en discusión algunos ejemplos y estilos. Esto con el fin de brindar algunas herramientas y técnicas con relación a la creación de personajes.

En un segundo momento se empiezan a crear algunas fichas de personajes propuestas por los estudiantes, en las que se detalla el nombre, biografía, personalidad, características, motivaciones personales, etc. También se crean los primeros bocetos de algunos de los personajes.



Figura 19. Captura de pantalla, 12 de octubre.

Objetivo: Brindar algunas herramientas a los estudiantes para fortalecer el proceso de creación de personajes tanto en su parte física como de la personalidad.

Exposición de tema:

1. Diseño de personajes.
2. Algunos ejemplos.
3. Ideas sobre el estilo gráfico para las historias.

Inicio de diseño de personajes:

1. Ronda de preguntas sobre las ideas que tienen los estudiantes.
2. Creación de las fichas de los personajes.
3. Primeros bocetos.

Reflexiones: En el proceso de creación de las fichas de personajes junto con los estudiantes pude percibir como en su mayoría se inclinaban por ideas de historias en la que prima la parte negativa. Es decir, en la mayoría de las historias se hablaba del enemigo y de las amenazas, pero no se exaltaba el papel positivo que desempeña la fauna silvestre en los ecosistemas. Por esta razón se propuso una reunión más para desarrollar otros personajes desde una perspectiva más positiva, y que tengan un papel más protagónico.

Reunión 6

Fecha: 19 de octubre de 2021

En este encuentro se da continuidad a la reunión anterior con relación a la creación de personajes. En un primer momento se presenta una lista de algunos de los animales de la fauna silvestre local y que están en algún grado de vulnerabilidad, para que cada uno de los estudiantes elija el que quiere desarrollar. En la otra mitad de la reunión se resuelven algunas dudas y se deja el espacio para que se puedan empezar a desarrollar los personajes.

Objetivo: Seguir creando contenido visual junto con los estudiantes

Inicio de diseño de personajes:

1. Lista para elegir alguno de los animales de la fauna silvestre local.
2. Espacio para empezar a desarrollar algunos personajes.

Reflexiones: Esta reunión fue en parte sincrónica y en parte asincrónica, por lo que luego de hacer una selección en conjunto de cuáles serían los animales a desarrollar se empezaron a

compartir poco a poco por el chat del grupo creado junto con el profesor Álvaro Rozo para las reuniones.

Conclusión general de las reuniones

Aunque algunas de las actividades se modificaron un poco en la marcha, se cumplieron los principales objetivos propuestos, como el de establecer lazos con la Institución Educativa Mercedes Abrego; lo que permitió detectar información muy importante que le aporta a los parámetros de diseño. También se logró identificar qué tipo de producto despierta más interés en los adolescentes, cuando se trata de obtener información por fuera del ámbito académico. En este tipo de contenidos valoran en mayor medida el contenido gráfico o multimedia, más que los textos extensos.

Algo a destacar de las reuniones junto con los estudiantes es que en los espacios se generaban reflexiones tanto de mi parte hacia los estudiantes, como de los estudiantes hacia mí, lo que permitía una formación horizontal, ya que siempre trataba de que todos nos sintiéramos en las mismas condiciones, en cuanto a participación y opinión.

Actividad 4: Análisis de la información recolectada

Durante la fase de trabajo de campo se abordaron diferentes actividades con diferentes propósitos, como lograr un acercamiento con un grupo del público al que está dirigido el proyecto, esto con el fin de poder entender y tener una mirada más cercana de cómo los adolescentes se relacionan con el tema de la vulnerabilidad de la fauna silvestre. Al mismo tiempo se buscaba detectar las formas y los medios que utilizan para obtener la información sobre temas por fuera del entorno académico.

Algunos de los resultados más relevantes son el de la forma en que los estudiantes valoran la calidad del contenido que buscan sobre temas de interés personal. Cuando se trata de temas de ocio, o temas desligados del ámbito académico, le dan mucha más importancia al contenido multimedia que al contenido escrito, al menos en un primer momento, ya que consideran que es muy importante que se logre captar la atención del espectador en un primer vistazo y se mantenga así.

Durante las reuniones con los estudiantes se empezaron a desarrollar una serie de personajes, y se crearon unas pequeñas historias alrededor de ellos, que abordan temas sobre el peligro

que enfrentan algunas especies animales como el tráfico ilegal, la cacería retaliativa, la deforestación, la contaminación, etc. Estos procesos tenían el propósito de sensibilizar a los estudiantes y de introducirlos en estos temas, y paralelamente se producía el contenido que es uno de los principales insumos para el desarrollo inicial de los prototipos de diseño.

RESULTADOS

FASE 3

En esta fase se establecen los parámetros de diseño para la creación de los prototipos de la propuesta a desarrollar. Se valoran los contenidos desde la investigación, material recolectado de algunas organizaciones, entrevistas, encuestas y las reuniones realizadas con los estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Abrego. También se aplican habilidades adquiridas del proceso que se llevó a cabo durante el Semillero de Creación - Investigación Audiovisual e Interactiva de Bellas Artes, en el que se hizo mucho énfasis en la animación 2D utilizando la herramienta Grease Pencil de Blender.

Actividad 1: Definición de la estrategia de diseño

Posibilidad de un universo crossmedia, donde varios productos en diferentes medios se complementan. A partir de la información oficial recolectada a través de la CVC sobre la fauna silvestre local, como descripción, ubicación geográfica, estado de amenaza, etc, más los talleres realizados junto con los estudiantes del área de intervención, se define crear un universo crossmedia conformado por una serie de animación 2D, cómics para expandir el universo en redes sociales y un juego de estrategia para dispositivos móviles, donde en términos de desarrollo del proyecto se va a abordar únicamente la realización del documento de diseño para la serie de animación, perfil en redes sociales y sitio web informativo. El elemento común serían unas historias en las que algunos de los animales de la fauna silvestre local son protagonistas, abordando temas tanto de las amenazas y peligros a los que se enfrentan, como del rol que desempeñan en cada uno de sus ecosistemas.

El producto principal consiste en una serie de animación 2D en la que predomina la parte visual, permitiendo principalmente a los adolescentes conocer cómo son algunos de estos animales que nos rodean y que posiblemente no conocemos. El juego para dispositivos móviles funciona como una forma divertida e interactiva para evaluar los conocimientos que se han interiorizado a partir de las historias de la serie y los pequeños cómics en redes sociales servirían para expandir el universo, con historias como el origen de los villanos o puntos de vista que no se visualicen en la serie. Para saber más detalles sobre estas especies se puede recurrir a un sitio web, que recoge las biografías, nombre científico, ubicación geográfica,

descripción y curiosidades, para conocerlas más a profundidad, además de los procesos de arte conceptual y diseño de personajes. Este sitio web contaría con elementos de la gamificación, dotando a la información de interacción para lograr una mayor inmersión, que permita absorber los contenidos de una forma entretenida.

Para el proyecto Amenaza Latente se va a desarrollar el documento de diseño de la serie de animación, que se compone de ficha técnica, story line, sinopsis, personajes principales, personajes secundarios, antagonistas, descripción del proyecto, estructura de historias, problemática ambiental, público objetivo, universo, y el componente crossmedia, donde se deja planteada la posibilidad de complementar la serie con pequeños cómics en redes y el juego para dispositivos móviles.

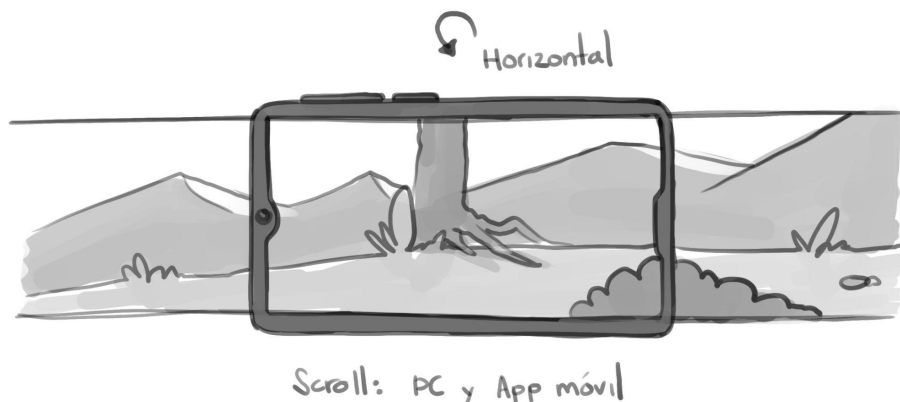


Figura 20. Boceto de desplazamiento del cómic.

Actividad 2: Definición de las historias

En esta actividad se definen cuáles van a ser las historias para los cinco episodios de la serie, desde el punto de vista de los animales seleccionados. Se busca abordar temas como la migración, deforestación, contaminación, cacería retaliativa y tráfico ilegal, pero también desde una perspectiva positiva en la que se presente el rol que desempeña al animal y se exalten las cosas buenas.

A continuación, se presenta un breve resumen introductorio de las historias seleccionadas:

1. **Maximus.** Un experimentado Jaguar, y primer integrante de la manada, quien narra las historias de cómo se unieron los demás integrantes. Ha ido perdiendo poco a poco

parte de su hábitat, por lo que enfrenta peligros al acercarse a zonas habitadas por personas que no lo quieren cerca. En sus primeros años de vida sufrió una gran herida en su rostro mientras un cazador atacaba a su madre. Aunque aparentemente Maximus se ve como alguien muy temerario, en su interior también guarda un gran corazón con ganas de ayudar a otros que han pasado por situaciones difíciles.

2. **Crystal.** Tras haber perdido su nido del árbol junto con sus polluelos, la Periquito, se traslada al último de los árboles que queda en pie de todo el bosque. A pesar de su sufrimiento, cada mañana se levanta y visita a su vecina humana Ivonne, mientras entona hermosas melodías. Crystal es un ave solitaria, que con frecuencia se ve invadida por la tristeza al recordar a sus polluelos. Siempre se ha caracterizado por entonar melodías, pero ahora que ha encontrado refugio en la compañía de una humana, su canto es una forma de demostrar su agradecimiento.
3. **Mike.** Un pequeño Mono Maicero, que perdió a su madre en manos de los humanos, quiénes buscaban despojarla de su cría para atraparla y comerciarla. Aunque logró escapar, este suceso le hizo ser un animal mucho más introvertido, temeroso y ansioso. Su pequeño tamaño, su capacidad de reacción y su gran velocidad, lo han dotado de una inigualable agilidad. Esto es lo que le ha permitido sobrevivir en un entorno hostil en el que ya no cuenta con la protección de su madre. A pesar de ser algo introvertido, se ha propuesto buscar apoyo en otros.
4. **Clara.** Detrás de su tierna apariencia, esta diminuta Rana Dorada, tiene suficiente veneno como para matar a 10 personas. Se ha visto obligada a abandonar su hogar debido al deterioro de su hábitat, y además debe mantenerse alerta porque su belleza la hace muy atractiva para los traficantes. Que no te engañe su tamaño y su apariencia. Clara es una rana muy inteligente, y está siempre dispuesta a liderar y tomar decisiones complicadas en los momentos más difíciles. Haberse cruzado en el camino de Maximus ha permitido que sea quien mantenga el equilibrio en el equipo.
5. **Ronald.** Una zarigüeya que suele ser confundida con otros animales, por lo que muchas personas lo desprecian e incluso han intentado lastimarlo en varias ocasiones. Tras pasar por muchos momentos desafortunados en la ciudad, decide regresar a su antiguo hogar, pero lo que se encuentra allí no es lo que solía ser. Su experiencia viviendo cerca de las calles lo ha convertido en una zarigüeya bastante astuta y

escurridiza. Su participación en el equipo es fundamental cuando se requiere mejorar los ánimos, ya que nunca falta un comentario gracioso de su parte. Pero cuidado, su descuido puede ocasionar algunos percances.

Actividad 3: Diseño de personajes y arte conceptual

En esta actividad se define la técnica y el estilo gráfico para desarrollar algunas de las propuestas de diseño de personajes y escenarios. Para ello se tiene en cuenta el estado del arte previamente analizado y contenido generado en las actividades realizadas con los estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Abrego.

Dado a la temática de aventura y toques de terror que se espera tener presente en la serie, se tomó como referencia de estas imágenes tanto el uso del color y la iluminación como el estilo gráfico en personajes y escenarios.

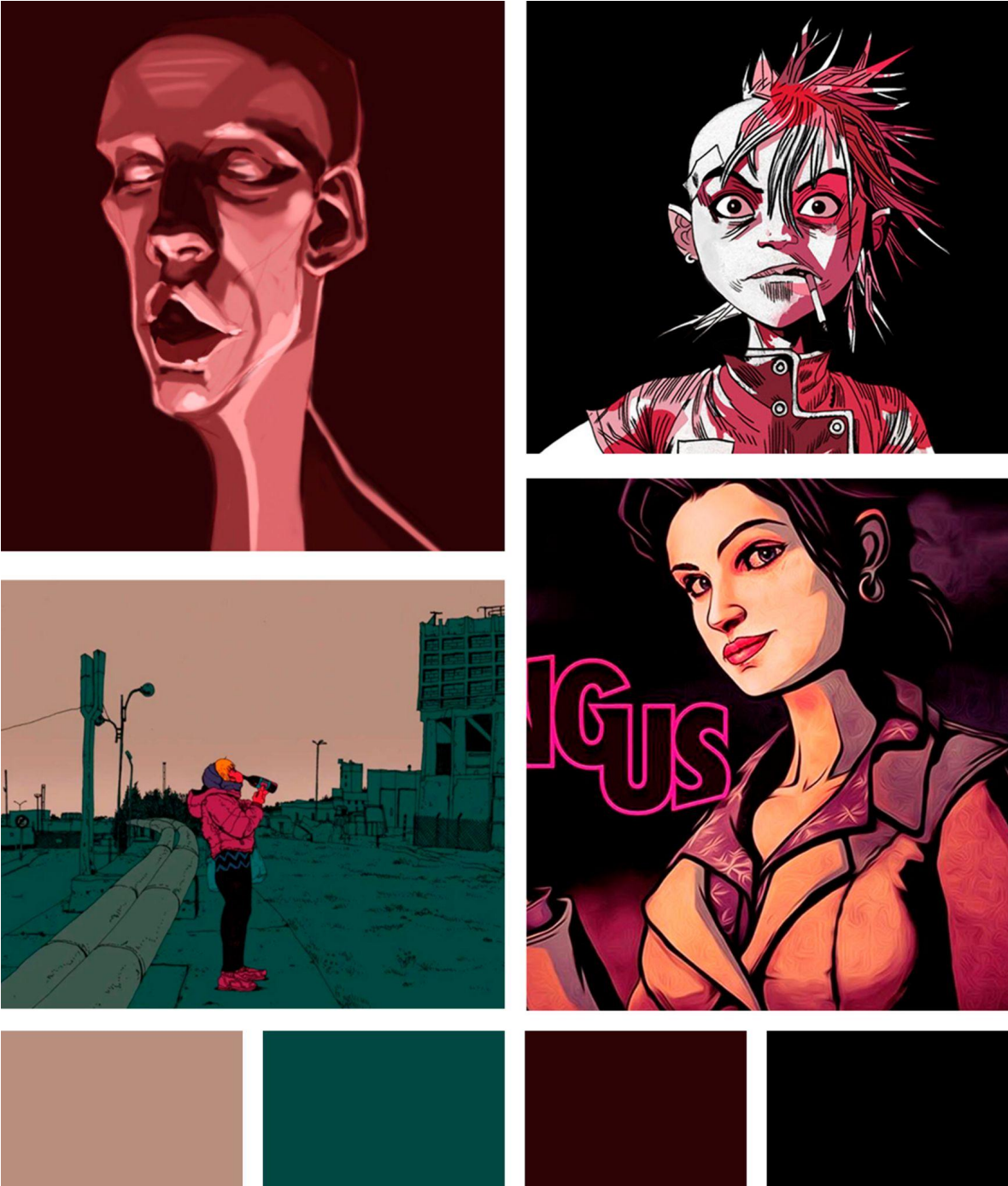


Figura 21. Moodboard de personajes.



Figura 22. Moodboard de escenarios.

A continuación, algunos de los primeros bocetos de diseño de personajes realizados junto con los estudiantes; resultado de ejercicios participativos propuestos durante las reuniones que se llevaron a cabo durante la investigación en el área de intervención.



Figura 23. Primeros bocetos de personajes creados junto con los estudiantes de IEMA.

A partir del análisis de los bocetos que se hicieron en las reuniones y teniendo en cuenta que el soporte principal es la ilustración y la animación, se ha optado por una línea gráfica en la que se aproveche la síntesis, generando las estructuras base de los personajes a partir de figuras geométricas. Esto permite que sea mucho más práctico a la hora de replicar personajes en diferentes poses o expresiones.



Figura 24. Boceto de felino a partir de formas geométricas.

En cuanto al color se ha optado por el uso de colores planos, sombras pronunciadas y contorno en los dibujos. Además, ya que se espera usar la menor cantidad de gradación de color posible, se recurre al uso de contorno para demarcar algunas zonas internas.

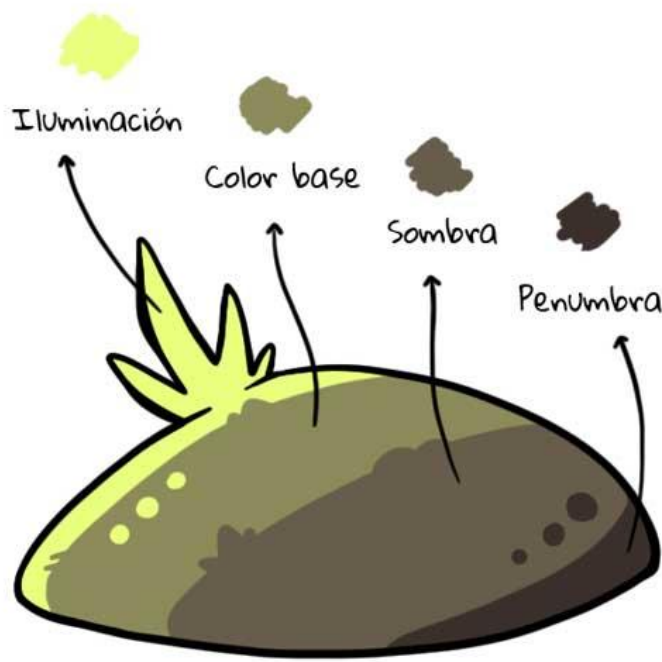


Figura 25. Ejemplo de iluminación.

En la primera etapa de bocetación se diseñaron los personajes Antonio, el cazador, William el empresario, e Ivonne, la campesina, como parte de los humanos; y como parte de la fauna silvestre a Crystal, la Periquito Maximus, el jaguar, y una Ballena Jorobada, que se descartó posteriormente.

En el transcurso del tiempo los personajes fueron evolucionando y teniendo ciertos cambios, para ir más acorde a la construcción del trasfondo y sus dimensiones tanto físicas como psicológicas. También se hizo mucho énfasis en generar una línea visual y de estilo gráfico para unificar a todos los personajes a pesar de sus diferencias físicas.



Figura 26. Primera etapa de bocetación de personajes para la serie.

Conceptualización de los personajes

A continuación, el proceso de creación de los personajes principales, secundarios y antagonistas de Amenaza Latente.

Personajes principales

1. Maximus. Jaguar, *Panthera onca*.



Figura 27. Boceto de Maximus.



Figura 28. Aplicación de color de Maximus.

2. Crystal. Periquito Bronceado, *Brotogeris jugularis*.



Figura 29. Concepto de Crystal.



Figura 30. Aplicación de color de Crystal.

3. Mike. Mono Maicero, *Sapajus apella*.



Figura 31. Boceto de Mike.



Figura 32. Aplicación de color de Mike.

4. Clara. Rana Dorada, *Phyllobates terribilis*.



Figura 33. Boceto de Clara.



Figura 34. Aplicación de color de Clara.

5. **Ronald.** Zarigüeya, *Didelphis marsupialis*.



Figura 35. Boceto de Ronald.



Figura 36. Aplicación de color de Ronald.

Personajes secundarios

- 1. Ivonne García.** Es una campesina muy carismática y muy trabajadora, que decidió irse a vivir muy lejos del ruido y el estrés de la ciudad. Desde muy pequeña tuvo una gran fascinación por la música, en especial la guitarra. En sus ratos libres toca su guitarra uniéndose a las melodías de las aves.

Es una persona muy alegre, tranquila y que se interesa mucho por vivir en armonía con su entorno. Aunque ama vivir en el campo, visita con frecuencia a sus padres que aún viven en la ciudad, aprovisionándolos con productos frescos de su campo.

Una de sus principales motivaciones es mantener un entorno agradable para los animales de las cercanías. Especialmente un ave, a la que ama y admira demasiado; su nombre es Crystal, una periquito con la que ha creado un vínculo muy especial.

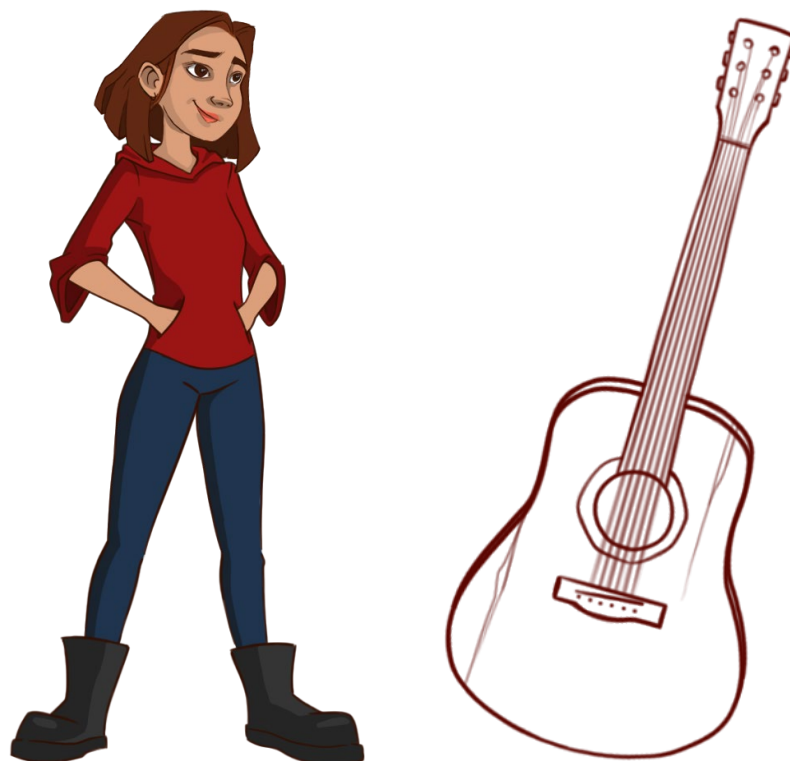


Figura 37. Aplicación de color de Ivonne / Objeto personal.

2. Antonio Morales. Es muy reconocido en el mundo de los cazadores furtivos. Perdió a sus padres a muy temprana edad, por lo que pasó gran parte de su vida entre orfanato y orfanato. Tuvo que pasar por situaciones bastante difíciles, ya que siempre fue muy susceptible a las burlas.

Ya en su edad adulta, se dice que es alguien muy serio, además de avaricioso y envidioso. A pesar de su apariencia delgada es alguien muy rudo y muy fuerte.

En sus inicios como cazador tuvo un enfrentamiento con una mamá Jaguar y su cría, del que resultaron heridos tanto la cría de la Jaguar como Antonio. Comparten una cicatriz en sus rostros, que se ha convertido en una de sus principales motivaciones. Quiere terminar lo que empezó para demostrar que es el mejor de los cazadores.



Figura 38. Aplicación de color de Antonio / Objeto personal.

- 3. William Baker.** Tuvo una infancia complicada. Nació con una enfermedad que debilitaba sus piernas y que pudo superar gracias a la lucha de su madre, quien lamentablemente murió cuando aún era bastante joven. Es probable que eso sea lo que desencadenó que se volviera alguien muy insensible.

Aunque es alguien muy tranquilo e introvertido, suele presentar episodios repentinos donde sus emociones y sus acciones se salen completamente de control, dejando en evidencia que puede tener algún tipo de trastorno psicológico.

Recientemente ha puesto la mira en unos extensos terrenos llenos de naturaleza, donde planea edificar establecimientos comerciales y fábricas. Para nadie es un secreto que la principal motivación de William es llenarse los bolsillos de dinero.

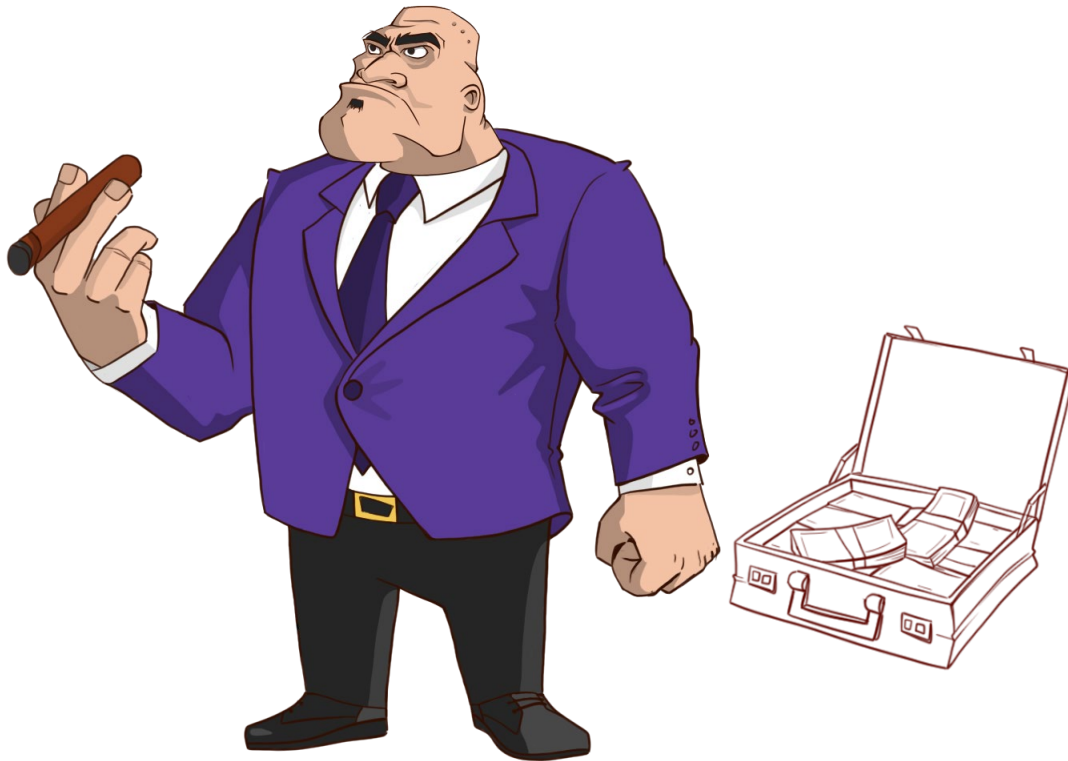


Figura 39. Aplicación de color de William / Objeto personal.

Antagonistas

1. **Monstruo de Fuego.** Aparece cuando las llamas comienzan a extenderse demasiado. Entre la manada se dice que el monstruo es una gran serpiente de fuego, tan peligrosa como aterradora. Derrotarla es una tarea titánica, literalmente, ya que puede llegar a crecer tanto como el tamaño del incendio.

Su primera aparición fue en la batalla entre Antonio el cazador, y los jaguares, debido al fuego de una fogata que empezó a extenderse con rapidez, dando como origen a este Monstruo de Fuego.

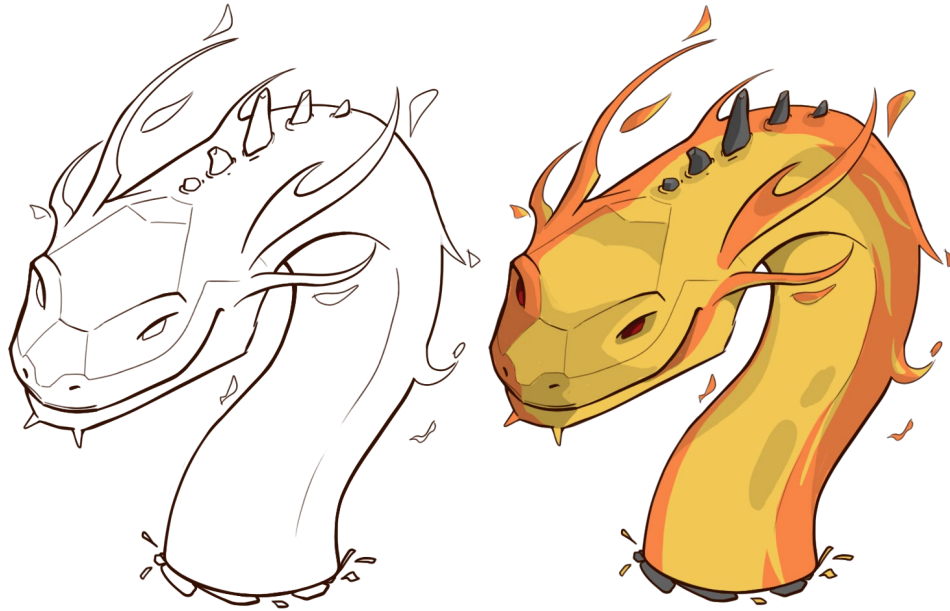


Figura 40. Line Art del Monstruo de Fuego / Aplicación de color.

2. **Monstruo de Desechos.** Puede formarse en cualquier lugar contaminado o con exceso de residuos tóxicos. Su composición que se asemeja al petróleo, además de ser tóxica, es bastante viscosa, lo que le permite lanzar ráfagas que ralentizan y debilitan a sus víctimas. También tiene la habilidad de lanzar fragmentos de cualquier material, tan peligrosos como las balas,

No suele aparecer con frecuencia, pero cuando lo hace desata toda su ira en lo que se interponga en su camino. Se siente inseguro en zonas no contaminadas.



Figura 41. Line Art del Monstruo de Desechos / Aplicación de color.

3. **Monstruo Destructor.** El monstruo destructor aparece cuando los humanos buscan expandir sus territorios y edificaciones. Gracias a sus fuertes brazos puede destrozarse muchos árboles, y cualquier cosa que esté en su camino, en muy poco tiempo. Entre la manada corre el rumor de que podría tratarse de una máquina controlada por un humano, pero nada es seguro, también podría tratarse de una máquina con vida propia.

Es responsable de la destrucción del hogar de Crystal, momento en el que sus polluelos perdieron la vida, cesando sus cantos para siempre.

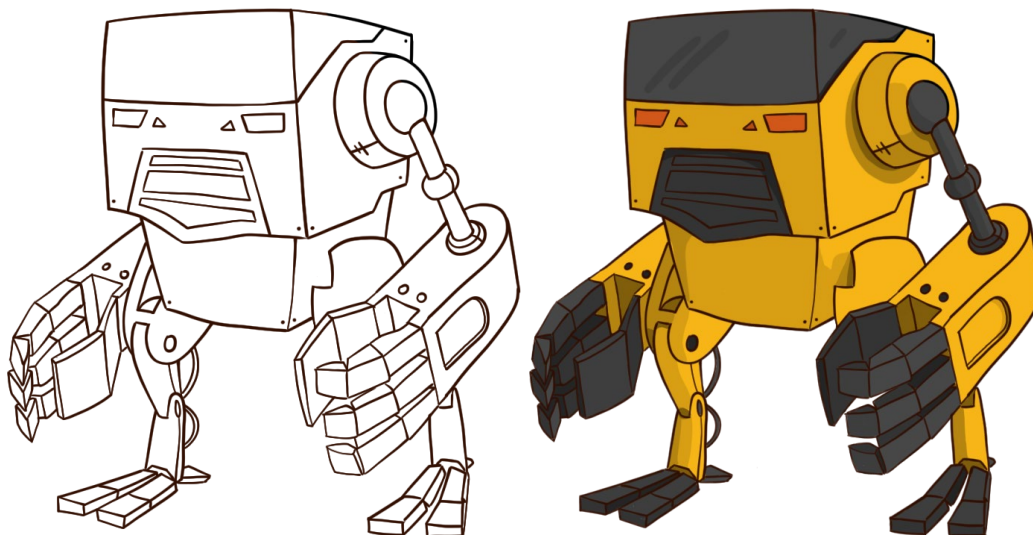


Figura 42. Line Art del Monstruo Destructor / Aplicación de color.

Creación de escenarios

Los escenarios de Amenaza Latente están inspirados en ecosistemas del territorio colombiano, ambientados de forma postapocalíptica y con un componente de exageración y fantasía en su estilo gráfico. A continuación, dos ejemplos de cómo se vería un escenario nocturno y uno diurno.

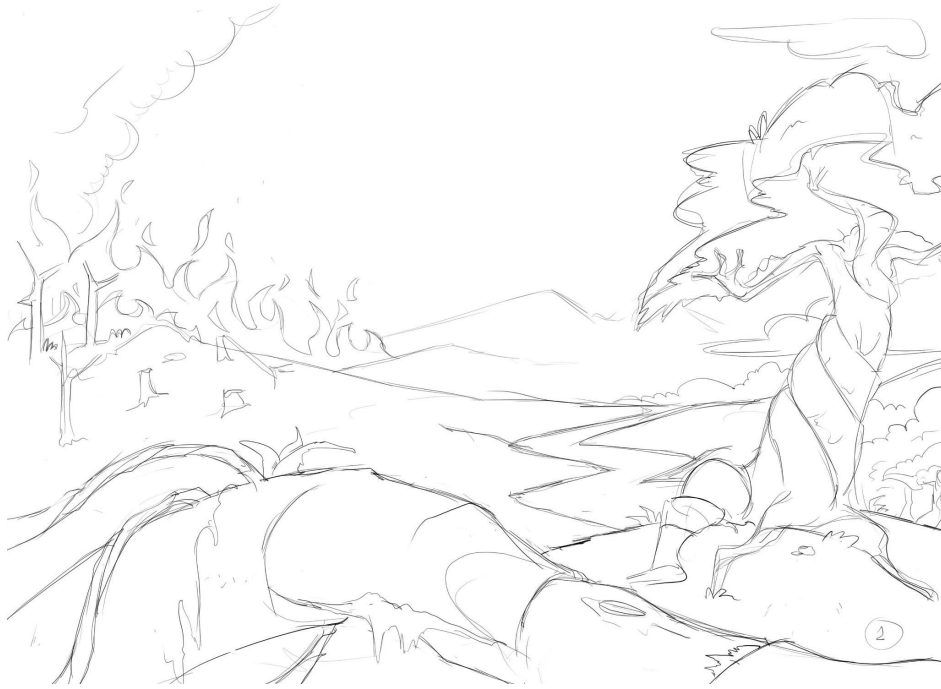


Figura 43. Boceto de escenario nocturno.



Figura 44. Aplicación de color de escenario nocturno.

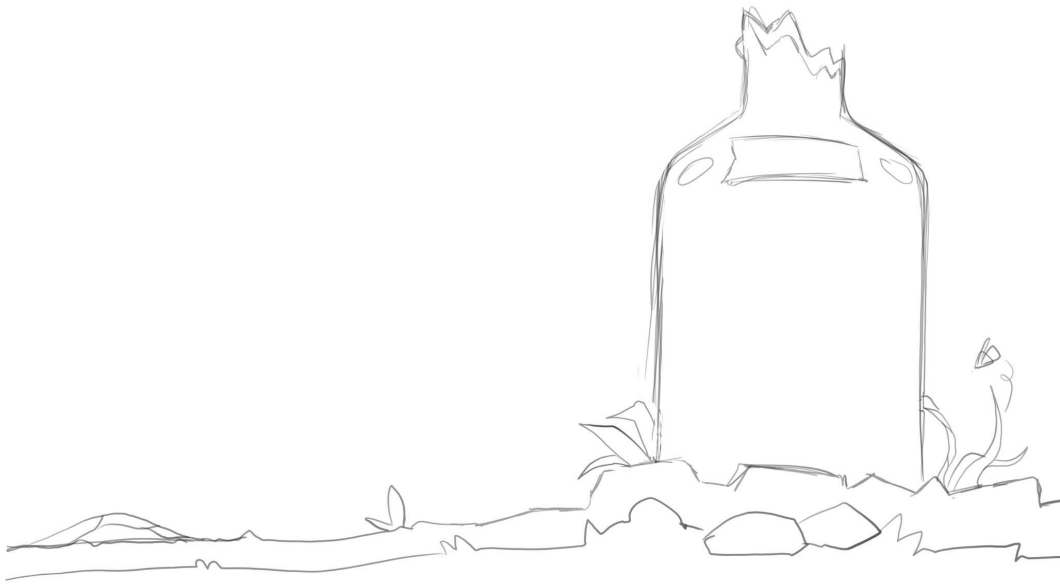


Figura 45. Boceto de escenario diurno.



Figura 46. Aplicación de color de escenario diurno.

Aunque los personajes de Amenaza Latente están inspirados en la realidad, debido a la diferencia de tamaños entre ellos se ha optado por un equilibrio y una compensación para que puedan ser visualizados correctamente en conjunto.

El caso más notorio es el de Clara, la Rana Dorada, que en la realidad puede medir alrededor de 5 cm, pero se le aumentó el tamaño para disminuir la diferencia con relación a los personajes más grandes.

En la animación 2D es frecuente encontrar casos donde dependiendo de la escena, se varía de tamaño un mismo personaje. Por ejemplo, en un plano detalle, el tamaño de Clara podría ser pequeño para marcar la diferencia con su entorno, pero en un plano general también podría aumentarse el tamaño para que no se pierda en la distancia, en caso de que esa no sea la idea que quiera transmitir la escena.



Figura 47. Relación de tamaño de los personajes.

Actividad 4: Identidad visual del proyecto

Después de definir la propuesta a desarrollar, se acude a un ejercicio creativo para determinar el nombre del proyecto. Para ello, se hace una indagación y una revisión de otros productos similares previamente.

A partir de una exploración de posibles nombres, se hace una selección de las opciones que más se acerquen a lo que busca transmitir la serie de animación, siguiendo algunos parámetros, como que el nombre esté en español, ya que es un proyecto inspirado en el territorio colombiano, que sea corto y fácil de recordar. Además, también se hizo una indagación para verificar si el nombre estaba disponible para usar en redes sociales.

El nombre Amenaza Latente hace alusión a un punto de quiebre donde la degradación ambiental está a punto de tener consecuencias casi irreparables en el universo en que transcurre la serie de animación.

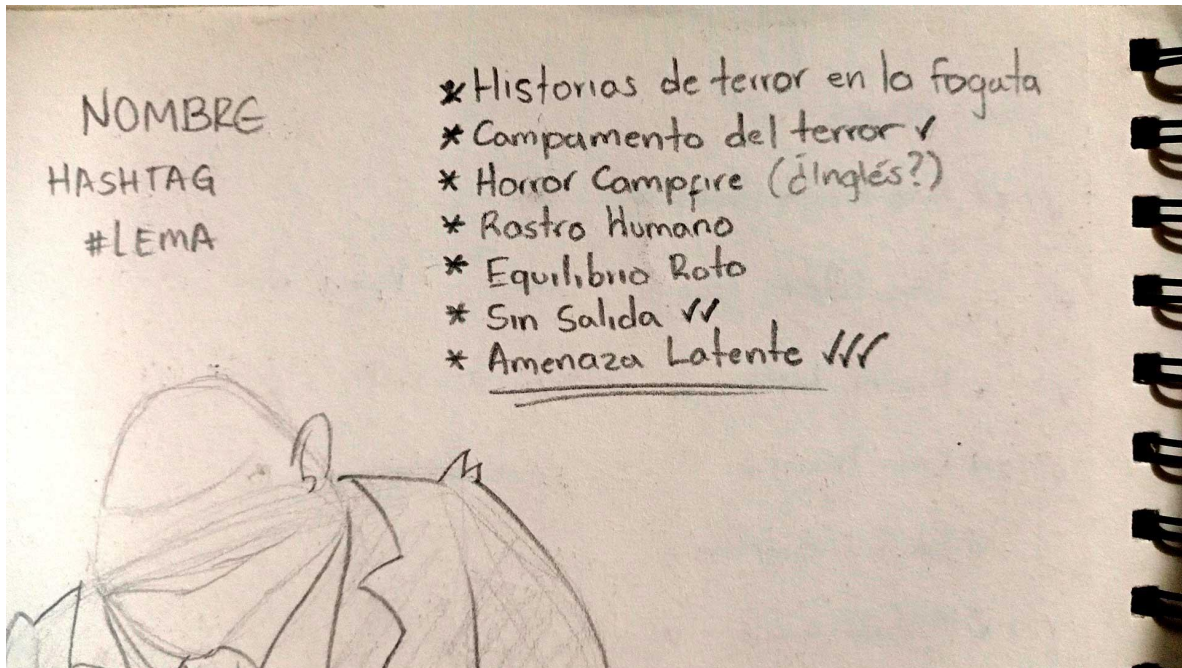


Figura 48. Lluvia de ideas para el nombre del proyecto.

Después de la elección del nombre se da paso al diseño de la identidad visual del proyecto, donde se busca que sea llamativo y que funcione a color, en escala de grises, en positivo y en negativo. Además de que sin conocer el proyecto sea capaz de transmitir el tipo de producto del que se trata.



Figura 49. Primeros bocetos del identificador gráfico.

Se creó una tipografía exclusivamente para el identificador gráfico a partir de una retícula simple de 10 por 10 cuadrados, con el fin de hacerlo único. Se utilizó letras en mayúscula y una variable pesada para darle mayor fuerza al nombre, acorde con la temática que se aborda en el universo de la serie.

T AMENAZA

Figura 50. Tipografía Amenaza Latente.

**AMENAZA
LATENTE**

Figura 51. Composición tipográfica del identificador gráfico.

**AMENAZA
LATENTE**

Figura 52. Escala de grises del identificador gráfico.



Figura 53. Propuesta final para el identificador gráfico.

Actividad 5: Maquetación del documento de diseño

En esta actividad se le da estructura a los textos y a las imágenes que se van a utilizar en el desarrollo del documento de diseño de la serie de animación.

Este documento sirve para conocer la propuesta general de la serie, en el que se da a conocer sus aspectos técnicos, conceptuales y gráficos, descripción y problemática que aborda el proyecto, componentes crossmedia, universo y el público al que está dirigido para una posterior producción. Para su creación se realizó un proceso de diseño editorial, partiendo de una investigación previa de referentes similares, donde se tienen en cuenta aspectos como su calidad, estética y funcionalidad.

A continuación, la propuesta de la tabla de contenido y el borrador de los textos del documento. Para ello se utilizó la herramienta Miro, una pizarra digital colaborativa en línea, que permite recopilar la investigación, ideación, mapas y cualquier información de forma conjunta y ordenada.

Contenido (documento de diseño)

1. Ficha técnica
2. Story Line
3. Sinopsis
4. Personajes Principales
5. Personajes Secundarios
6. Antagonistas y Adversidades
7. Descripción del Proyecto
8. Estructura de Historias
9. Problemática Ambiental
10. Público Objetivo
11. Crossmedia
12. Universo

Figura 54. Propuesta para tabla de contenido del documento de diseño.




 <p>Serie web/tránsiciones con propósito ambiental (Ministerio o campaña)</p> <p>PRODUCTO</p>			
<p>Ficha Técnica</p> <p>Género: Aventura, terror, educación.</p> <p>Técnica: Animación digital 2D / Ilustración 2.5D</p> <p>Formato: HD Digital / 1080 x 1920 píxeles.</p> <p>Número de historias: 5 (por definir)</p> <p>Público objetivo: Adolescentes</p>	<p>Personajes Secundarios</p> <p>Nonne, una campesina que habita en armonía con su entorno, y que cada mañana se une a los cantos de los zancos con su vieja guitarra.</p> <p>Empresario de construcción, un adinerado empresario que solo busca aumentar y llenar sus bolsillos de más dinero a costa de destruir una gran parte de territorio natural para edificar.</p>	<p>Estructura de historias</p> <p>Introducción: una breve transición donde Maximus se acerca a un público adolescente de entre 14 y 19 años de edad, ya que cuenta con violencia moderada y con algunas imágenes y situaciones que se muestran de forma cruda para generar un mayor impacto.</p> <p>Presentación del personaje: se introduce al personaje principal de la historia en su contexto natural.</p> <p>Primera advertencia de peligro: Un acontecimiento resume el desarrollo habitual del momento.</p> <p>Presentación del antagonista o adversidad: se da a conocer la causa o el causante directo de dicho peligro.</p> <p>Nudo: principales momentos de terror y de enfrentamientos.</p> <p>Clímax: momento de tensión e incertidumbre de la narración.</p> <p>Cierre: una breve transición donde el personaje principal de la historia se une a la narración.</p> <p>Mensaje final: un dato estadístico o frase reflexiva sobre la problemática abordada en la historia.</p>	<p>Público objetivo</p> <p>El proyecto está orientado principalmente a un público adolescente de entre 14 y 19 años de edad, ya que cuenta con violencia moderada y con algunas imágenes y situaciones que se muestran de forma cruda para generar un mayor impacto.</p> <p>Sus principales objetivos son dar a conocer las diferentes situaciones que ponen en riesgo los ecosistemas en el país, para comprender su importancia y fomentar su cuidado.</p>
<p>Story Line</p> <p>Una familia de animales sustenta diversa, con habilidades y formas de ser muy diferentes, pero que tienen algo en común... el deseo de preservar el entorno en el que se están vivi.</p>	<p>Antagonistas y adversidades</p> <p>Max y Cazadores, quienes buscan sobrevivir ante el reto de encontrar la vida denominada gusano, quienes protegen la granja, y quienes buscan animales para matar.</p> <p>Maquinas, un todo tipo que destruye y destruyen el entorno.</p> <p>Fuego, provocado de forma natural y premeditada.</p> <p>Desechos, de todo tipo, lo que eleva los peligros para la supervivencia de los animales.</p>	<p>Problemática Ambiental</p> <p>Objetivo 15 de los ODS: Vida de Ecosistemas. Tenemos da cuenta de la importancia de los bosques, ya que provee el hábitat para una gran cantidad de especies, en una fuente de agua y de aire limpio, y además es fundamental para combatir el cambio climático. Entre las medidas urgentes del objetivo está la de reducir la pérdida de hábitats naturales y la biodiversidad, que forma parte del patrimonio común (PNUF, 2013)</p> <p>Ecosistemas colombianos en peligro: siendo Colombia el segundo país más biodiverso del mundo, actualmente más de la mitad de sus ecosistemas están en peligro. Los 7 ecosistemas que existen en Colombia son los formados por bosques, estuarios, sabanas, páramos y pantanos. De los cuales en mayor o menor medida presentan impactos tanto por causas naturales como por intervención humana.</p> <p>Fauna silvestre vulnerable: acciones del ser humano como la destrucción de los hábitats, el comercio de especies, explotación de recursos, contaminación, caza furtiva, entre otras, pone en peligro la vida de muchas especies de fauna silvestre, llevando poco a poco a su extinción. Esto puede conllevar daños irreparables en los ecosistemas, ya que la fauna desempeña un papel fundamental en su equilibrio y correcta funcionamiento.</p>	<p>Crossmedia</p> <p>Minimice videos de 5 segundos (por definir)</p> <p>Cómic que expanda el universo de los personajes en redes sociales juego para dispositivos móviles (por definir)</p>
<p>Sinopsis</p> <p>Cada noche frente a una gran fogata, el símbolo y experimentado jaguar Maximus, narra las asombrosas historias de Crystal, una Pumaqui bromista que ama cantar, Mia, un león Mono marino, Clara, una yemosa Rana dorada, y Ronald, una atilza Zangulayo, quienes enfrentan diversas tipos de amenazas que los ponen en riesgo y que además impactan negativamente su entorno.</p> <p>La historia toma lugar en diferentes ecosistemas colombianos, desde frondosos selvas hasta extensos humedales, donde en cada temporada miles uno de los personajes principales se esfuerzan por superar la adversidad y se une al resto de la manada, uniendo fuerzas para poder seguir ayudando a los demás.</p>	<p>Descripción del Proyecto</p> <p>Cosmética es considerada el segundo país más biodiverso del mundo, contando con alrededor de 161 ecosistemas y más de 58 mil especies distribuidas en ellos. Sin embargo, más de la mitad de los ecosistemas del territorio colombiano se encuentran en peligro por factores naturales y acciones del ser humano. Entre estos factores uno de los que más afecta el hábitat causal, es el comercio ilegal de especies.</p> <p>El objetivo al que apunta el proyecto es de mostrar el valor e importancia de los ecosistemas colombianos, desde la perspectiva de la fauna silvestre. Para ello, se sigue de las historias y gracias a esta variada familia de animales, se dará voz a diversas problemáticas que día a día ponen en riesgo muchos de los hábitats de nuestros animales. Actualmente está pensado como una miniserie web, donde en cada episodio se cuenta una problemática como la deforestación, la cacería, el comercio ilegal de especies, con cada uno de los personajes principales que conforman este universo.</p>	<p>Universo</p> <p>La historia de Horror Campylo toma lugar en unos destruidos hábitats basados en diferentes ecosistemas colombianos, que reflejan el impacto prolongado de la degradación, donde diferentes animales de la fauna silvestre del país, son forzados y debilitados para sobrevivir y hacer frente a las amenazas para revertir los daños.</p> <p>Cada uno de los antagonistas es una representación de las problemáticas que afectan actualmente a estos lugares (representados de forma postapocalíptica)</p>	
<p>Personajes Principales</p> <p>Maximus, un experimentado jaguar y primer integrante de la manada, quien narra las historias de cómo se unieron los demás integrantes.</p> <p>Crystal, una Pumaqui bromista que ama cantar.</p> <p>Mia, un asustadizo león Mono marino.</p> <p>Clara, una yemosa pero muy tierna Rana dorada.</p> <p>Ronald, una atilza Zangulayo.</p>			

Figura 55. Borrador de textos en la plataforma Miro.

Posteriormente se da paso al diseño editorial, donde se hace el proceso de maquetación de los textos y digitalización de los recursos gráficos utilizando los programas de diseño Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.



Figura 56. Maquetación del documento de diseño en Adobe Illustrator.

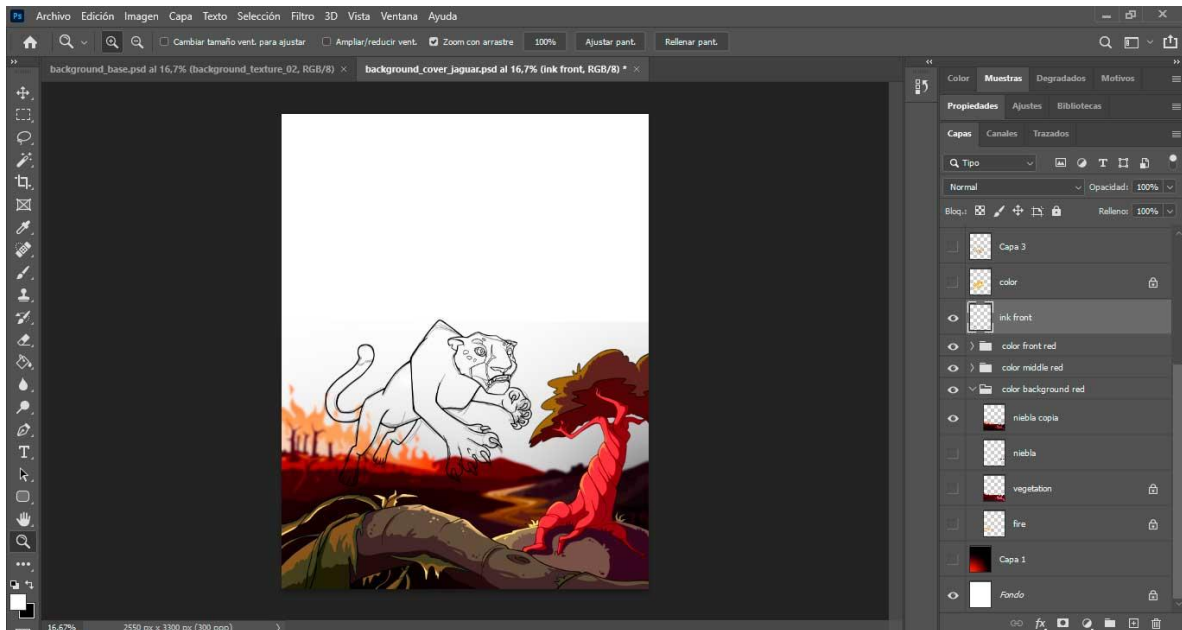


Figura 57. Digitalización de recursos gráficos en Adobe Photoshop.



Figura 58. Diseño final para portada.

Para la visualización del documento de diseño se utilizó ISSUU, una herramienta en línea que permite la visualización de material digitalizado, como libros, revistas, libros y cualquier tipo de documento.

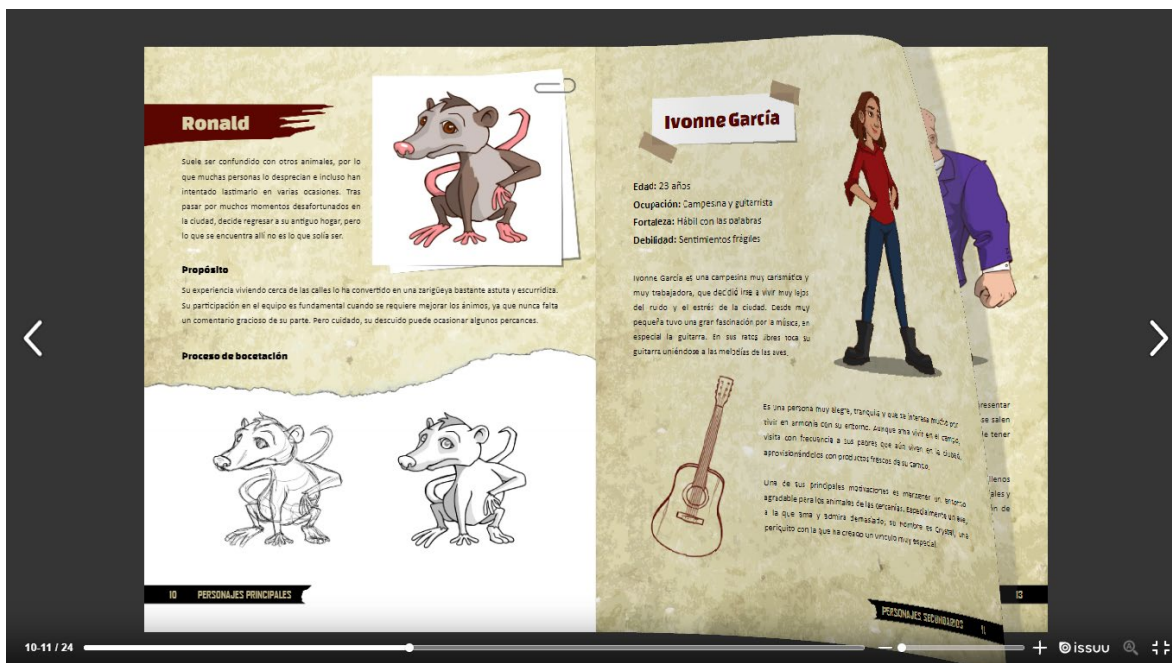


Figura 59. Documento de diseño en la plataforma ISSUU.

Actividad 6: Perfil en redes sociales

En esta actividad se abre el perfil oficial para Amenaza Latente en Instagram, un espacio para crear publicaciones e historias relacionadas con el desarrollo de la serie, para promocionarla, y para compartir pequeños cómics que expanden su universo.

Las medidas establecidas son de **1080 px por 1080 px** para las publicaciones y **1920 px por 1080 px** para las historias.



Figura 60. Imagen de perfil de Instagram.

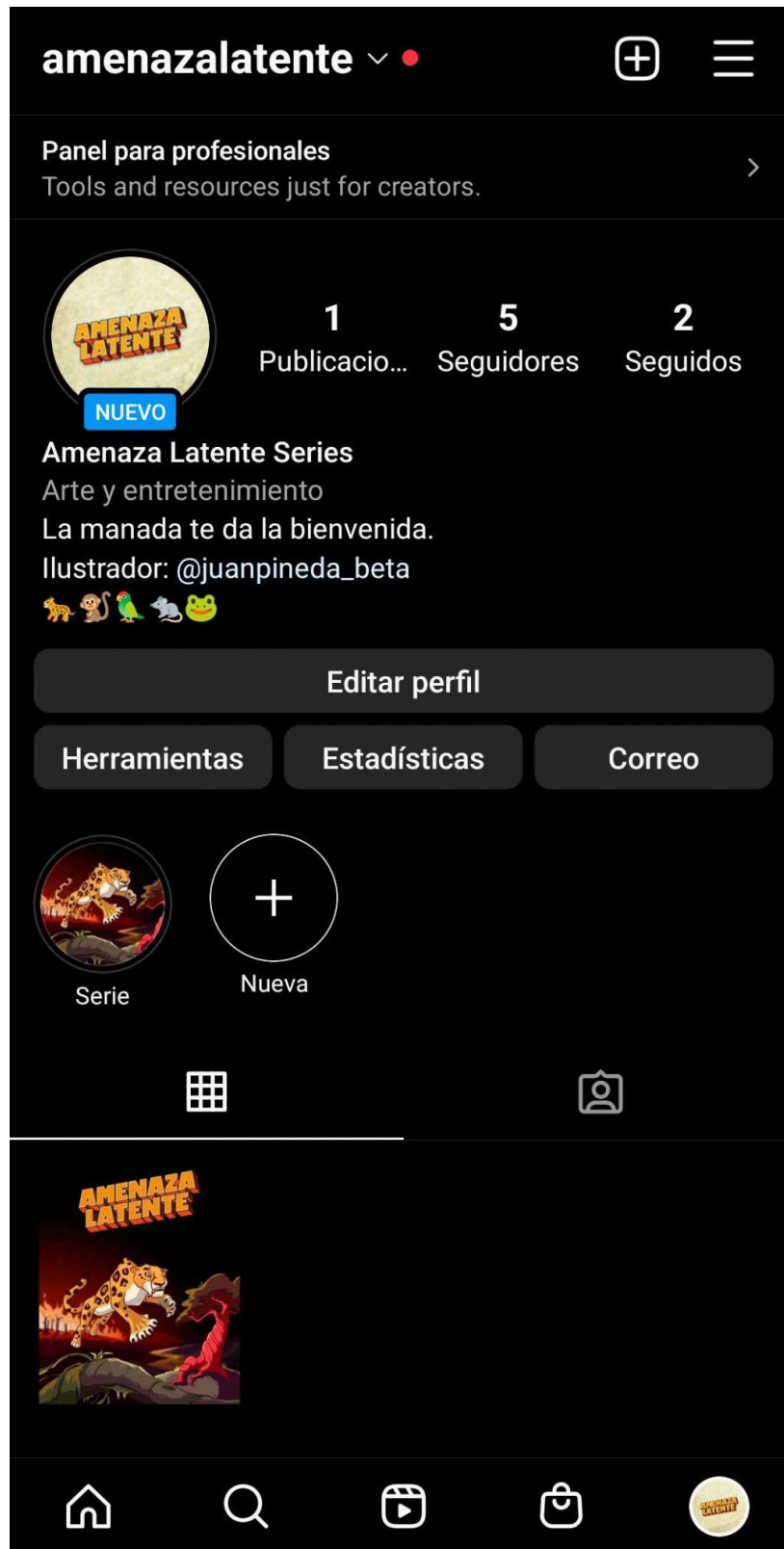


Figura 61. Captura de perfil de Instagram.

Actividad 7: Montaje web

En esta actividad se crea el sitio web complementario de la serie de animación en el que se podrían encontrar más detalles sobre los animales tanto en su faceta de personajes de una historia, como su descripción en la realidad. Además de un *blog* para compartir los avances y las novedades de su desarrollo.

Se eligió la plataforma gratuita *Wix*, ya que permite un control bastante amplio en cuanto a personalización y publicaciones. Cuenta con un sistema integrado de *blog* de fácil manejo, y permite actualizar a un dominio de pago en cualquier momento, para mejorar el posicionamiento en los resultados de búsqueda, además de garantizar su confiabilidad y profesionalismo.

Primero se realizó una bocetación del mapa del sitio, para la que se tuvo en cuenta la página principal, compuesta de portada, sinopsis, personajes y formulario de contacto, y una página exclusivamente para la sección del blog.

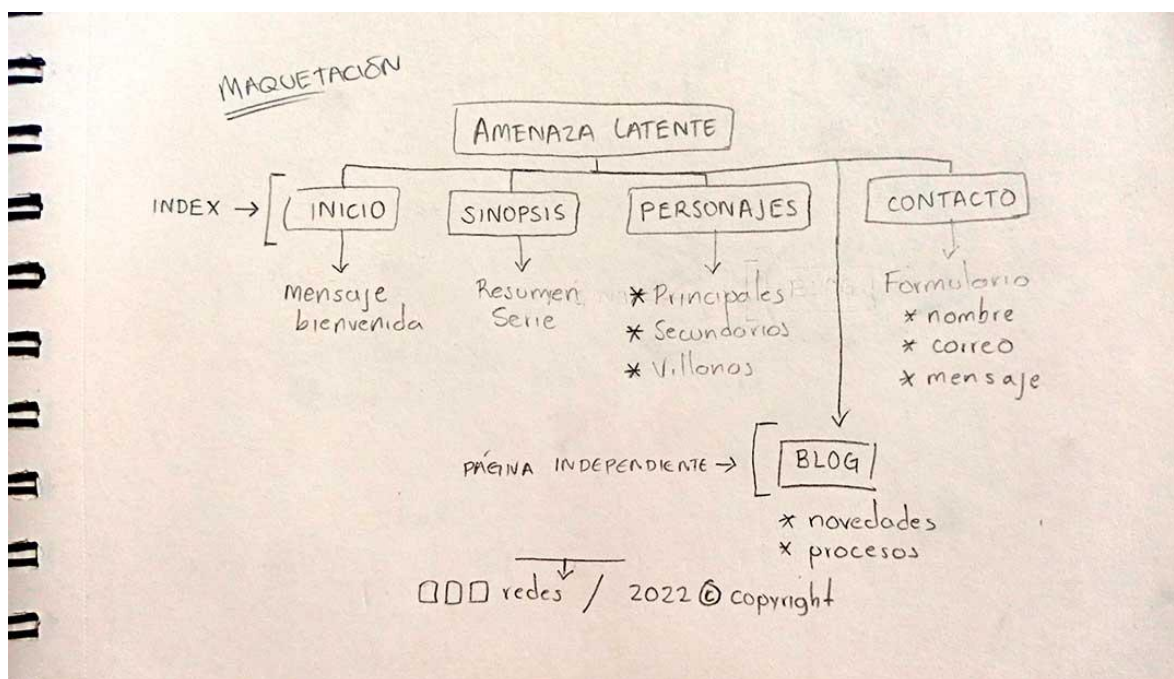


Figura 62. Mapa del sitio web.

Posteriormente se realizó el boceto de la parte visual del sitio web, estructurado en cabecera, cuerpo y pie de página.

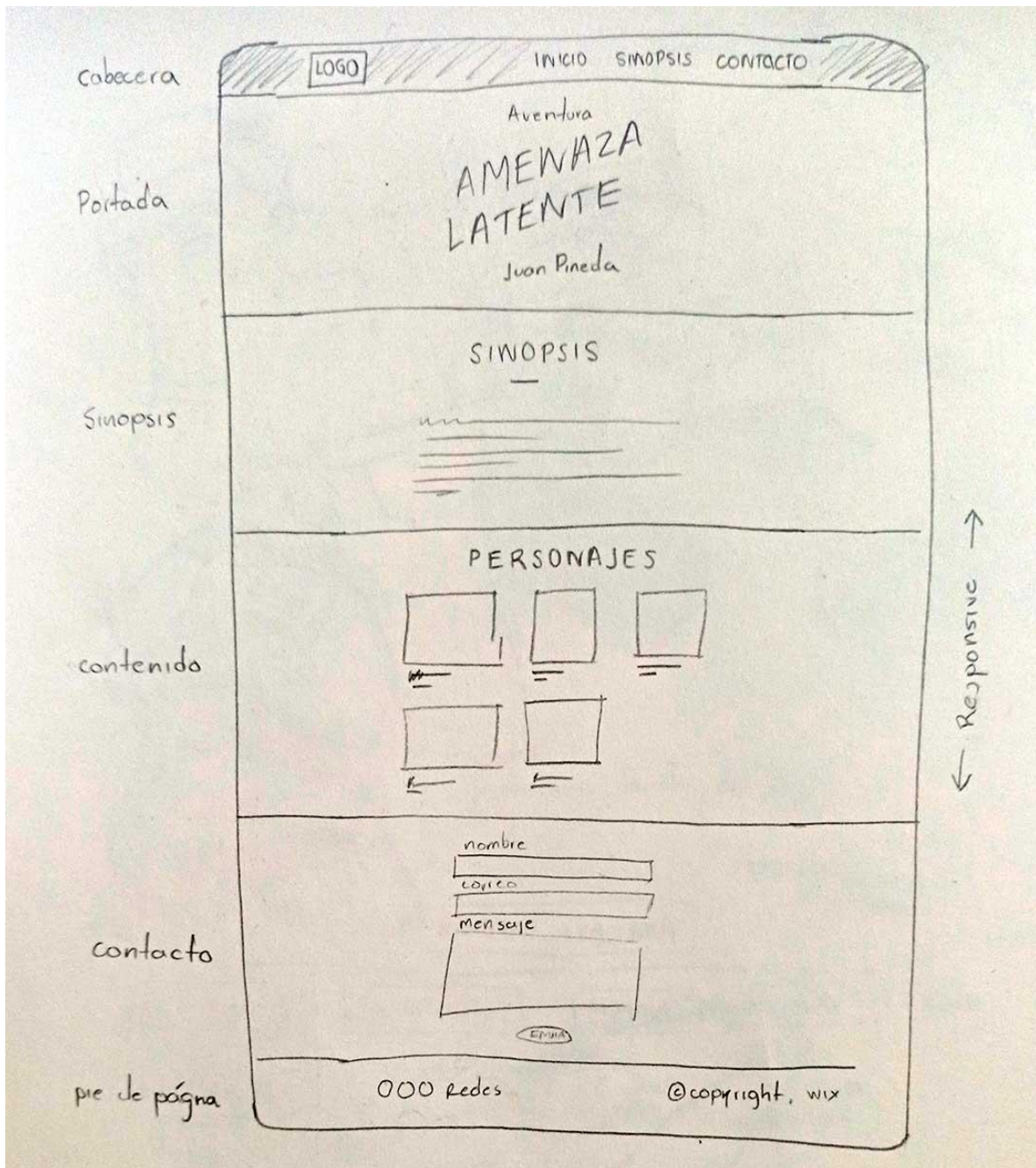


Figura 63. Boceto de maquetación web.

Después se hizo todo el montaje de los recursos gráficos y el contenido escrito en la plataforma de Wix con un diseño *responsive*, de manera que pueda ser visualizado tanto en dispositivos de escritorio como dispositivos móviles.

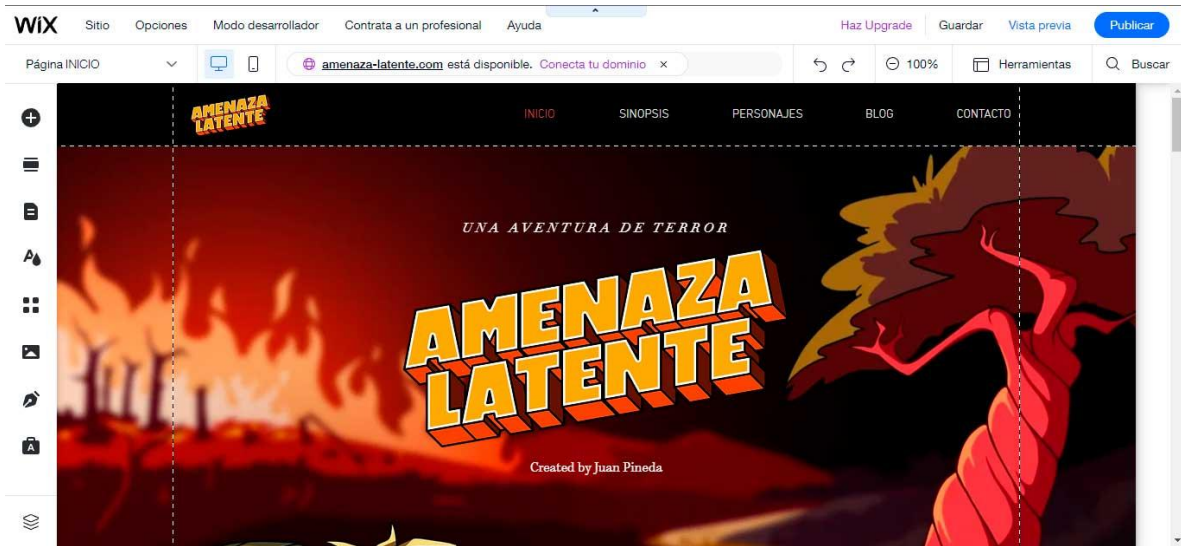


Figura 64. Captura de la edición del sitio web en Wix.

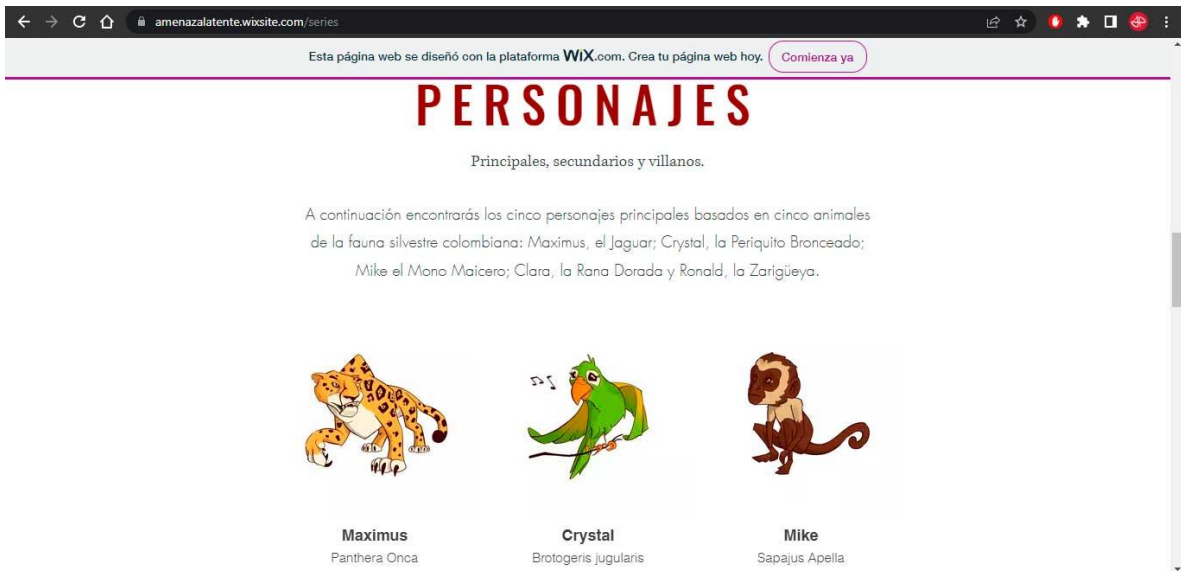


Figura 65. Captura del sitio web en versión de escritorio.

Únete a la **WIX**app 

**AMENAZA
LATENTE**



UNA AVENTURA DE TERROR

**AMENAZA
LATENTE**

Created by Juan Pineda

SINOPSIS

Cada noche frente a una gran fogata,
el temible y experimentado Jaguar
Maximus, narra las aterradoras

Figura 66. Captura del sitio web en versión móvil.

CONCLUSIONES

Es importante que como comunidad y como residentes de un país lleno de cultura y biodiversidad conozcamos lo que nos rodea. Es así como inició la idea de visibilizar muchos de los animales de la fauna silvestre colombiana que pasan desapercibidos, de los cuales entre ellos varios enfrentan amenazas en el día a día. Es importante que a la hora de comunicar sobre un tema no solo se brinde la información, sino que esa información sea recibida con el suficiente interés como para tener la motivación de seguir profundizando sobre ello. De acuerdo a lo anterior se puede concluir que a partir de los parámetros de diseño y el desarrollo de una propuesta audiovisual es posible llevar de forma educativa, a la par que entretenida, al público objetivo.

El proyecto ha cambiado mucho en el transcurso del tiempo, pero cada etapa dejó aprendizajes y bases con las cuales seguir perfeccionando el resultado final. Un aspecto muy importante es la fase de trabajo de campo con la Institución Educativa Mercedes Abrego de la ciudad de Palmira, donde junto con la selección de los estudiantes germinaron varias de las primeras ideas que se acercaban más a los gustos e intereses de lo que busca un público adolescente.

Para el desarrollo del proyecto se hizo un proceso de conceptualización gráfica a partir de imágenes de ecosistemas y animales colombianos, de las que se extrajeron elementos esenciales para la creación gráfica. Durante este proceso se aprendieron y se reforzaron diversas habilidades a partir de cursos sobre dibujo, animación y creación de historias, que ayudaron a darle mucha más profundidad a los productos.

Teniendo en cuenta que los productos de animación tienen un alto grado de complejidad y requieren de un equipo completo para su desarrollo, se abordó la creación del documento de diseño de la serie de animación, ya que al igual que los pilotos son una forma ideal de presentar este tipo de proyectos a ejecutivos o productoras, donde principalmente se busca mostrar la idea general y poder captar su atención en poco tiempo.

Un aporte muy significativo durante este largo proceso es que he podido aprender sobre muchos temas que antes desconocía, a la vez que adquiría habilidades y herramientas que aportaron en gran medida al desarrollo de la parte visual del proyecto Amenaza Latente. El

Semillero de Creación - Investigación Audiovisual e Interactiva del Instituto Departamental de Bellas Artes jugó un papel muy importante en términos de técnicas y conocimientos sobre la ilustración digital y la animación, y junto con el acompañamiento del tutor a cargo, se pudo ampliar la mirada a un abanico de posibilidades, lo que permitió poder encaminar el proyecto de grado.

Futuro de Amenaza Latente.

El documento de diseño de la serie de animación Amenaza Latente y la creación de su universo es el primer paso de un largo camino. Con este proyecto se espera poder llevar a cabo su producción en un futuro, ya que se ha dejado una base en la cual seguir trabajando.

Con el sitio web y las redes sociales se espera poder seguir produciendo contenido relacionado con esta primera temporada y con futuros proyectos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. WWF. (2020). Estas son las 12 especies animales amenazadas en Colombia. Recuperado de <https://www.wwf.org.co/?300414/10-especies-mas-amenazadas-Colombia>
2. Torres, N., Salcedo, L., Becerra, A. & Valderrama, W. (2018). Fuentes de conocimiento en la identificación y preferencias de fauna en niñez de contextos rurales y urbanos. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 1–17. <https://doi.org/10.15359/ree.22-3.4>
3. Ballouard, J.-M., Provost, G., Barré, D. & Bonnet, X. (2012). Influence of a field trip on the attitude of schoolchildren toward unpopular organisms: An experience with snakes. *Journal of Herpetology*, 46(3), 423-428. doi: <https://doi.org/10.1670/11-118>
4. Instituto Humboldt. (2020). En Colombia, más de la mitad de sus ecosistemas se encuentran en riesgo. Recuperado de <http://www.humboldt.org.co/es/actualidad/item/1489-en-colombia-mas-de-la-mitad-de-sus-ecosistemas-se-encuentran-en-riesgo>
5. Secretaria Distrital de Ambiente. (sf). Importancia de los animales silvestres. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://ambientebogota.gov.co/web/fauna-silvestre/importancia#:~:text=Los%20animales%20silvestres%20son%20parte,se%20reducen%20en%20su%20oferta>.
6. UNICEF. (2019). Estrategia de educación: cada niño aprende. Recuperado de <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>
7. Rojas, A. (2019). Aprendizaje basado en juegos sobre biodiversidad para el desarrollo de habilidades y actitudes ambientales. Recuperado de <https://repository.udca.edu.co/bitstream/11158/2915/1/TESIS.pdf>
8. Alcaldía de Santiago de Cali (sf). Diferencias entre fauna silvestre, fauna exótica y fauna doméstica. Recuperado de <https://www.cali.gov.co/dagma/publicaciones/153399/diferencias-entre-fauna-silvestre-fauna-exotica-y-fauna-domestica/>

9. Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343006.pdf>
10. Pratt, A. & Nunes, J. (2012). Interactive Design: An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=XBAAJr6VDM0C>
11. Hint. (sf). Los elementos de la experiencia de usuario. Recuperado de: https://cdn2.hubspot.net/hubfs/593902/Content_offers/Elementos_de_UX/Gua_en_espaol_para_Los_elementos_de_la_experiencia_de_usuario_-_Hint.pdf
12. Dena, C. (2004). Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design. Recuperado de: https://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf
13. Hernandez, A., Mendoza, Z. & Molina, E. (2014). El arte conceptual en los videojuegos. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12371/5753>
14. Gros, B. (2019). La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2445/144898>

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Aburrá Natural. (2017). Imagen tomada de: <http://esferaviva.com/los-queremos-conocer/>

Figura 2. Natwest. (2020). Imagen tomada de: <https://natwest.mymoneysense.com/island-saver/>

Figura 3. Budget Direct. (2020). Imagen tomada de: <https://www.budgetdirect.com.au/blog/a-z-of-endangered-wildlife-in-australia.html>

Figura 4. Clio. (2015). Imagen tomada de: <https://clios.com/awards/winner/design/malaysian-nature-society/cut-a-tree-kill-a-life-tapir-812>

Figura 5. PlantSnap. (2021). Imágenes tomadas de: <https://www.plantsnap.com/>

Figura 6. In Pieces. (2021). Pantallazos tomados de: <http://species-in-pieces.com/>

Figura 7. Organic Superfoods. (2021). Pantallazos tomados de: <https://www.rainforestfoods.com/experience/#!/slide-intro>

Figura 8. Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma. (2018). Imagen tomada de: <https://www.greenpeace.org/mexico/blog/896/ella-es-rang-tan-y-su-hogar-esta-amenazado-por-el-aceite-de-palma>

Figura 9. Diseño UX: Cómo mejorar la experiencia de usuario de tu web (sf). Imagen tomada de <https://dxmedia.net/ux-mejorar-experiencia-usuario/>

Figura 10. Brainstorming.

Figura 11. Árbol de problema.

Figura 12, Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

Figura 13. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

Figura 14. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

Figura 15. Resultado de la encuesta del Formulario de Google.

Figura 16. Captura de pantalla, 28 de septiembre.

Figura 17. Captura de pantalla, 28 de septiembre.

Figura 18. Captura de pantalla, 5 de octubre.

Figura 19. Captura de pantalla, 12 de octubre.

Figura 20. Boceto de desplazamiento del cómic.

Figura 21. Moodboard de personajes.

Figura 22. Moodboard de escenarios

Figura 23. Primeros bocetos de personajes creados junto con los estudiantes de IEMA.

Figura 24. Boceto de felino a partir de formas geométricas.

Figura 25. Ejemplo de iluminación.

Figura 26. Primera etapa de bocetación de personajes para la serie.

Figura 27. Boceto de Maximus.

Figura 28. Aplicación de color de Maximus.

Figura 29. Concepto de Crystal.

Figura 30. Aplicación de color de Crystal.

Figura 31. Boceto de Mike.

Figura 32. Aplicación de color de Mike.

Figura 33. Boceto de Clara.

Figura 34. Aplicación de color de Clara.

Figura 35. Boceto de Ronald.

Figura 36. Aplicación de color de Ronald.

Figura 37. Aplicación de color de Ivonne / Objeto personal.

Figura 38. Aplicación de color de Antonio / Objeto personal.

Figura 39. Aplicación de color de William / Objeto personal.

Figura 40. Line Art del Monstruo de Fuego / Aplicación de color.

Figura 41. Line Art del Monstruo de Desechos / Aplicación de color.

Figura 42. Line Art del Monstruo Destructor / Aplicación de color.

Figura 43. Boceto de escenario nocturno.

Figura 44. Aplicación de color de escenario nocturno.

Figura 45. Boceto de escenario diurno.

Figura 46. Aplicación de color de escenario diurno.

Figura 47. Relación de tamaño de los personajes.

Figura 48. Lluvia de ideas para el nombre del proyecto.

Figura 49. Primeros bocetos del identificador gráfico.

Figura 50. Tipografía Amenaza Latente.

Figura 51. Composición tipográfica del identificador gráfico.

Figura 52. Escala de grises del identificador gráfico.

Figura 53. Propuesta final para el identificador gráfico.

Figura 54. Propuesta para tabla de contenido del documento de diseño.

Figura 55. Borrador de textos en la plataforma Miro.

Figura 56. Maquetación del documento de diseño en Adobe Illustrator.

Figura 57. Digitalización de recursos gráficos en Adobe Photoshop.

Figura 58. Diseño final para portada.

Figura 59. Documento de diseño en la plataforma ISSUU.

Figura 60. Imagen de perfil de Instagram.

Figura 61. Captura de perfil de Instagram.

Figura 62. Mapa del sitio web.

Figura 63. Boceto de maquetación web.

Figura 64. Captura de la edición del sitio web en Wix.

Figura 65. Captura del sitio web en versión de escritorio.

Figura 66. Captura del sitio web en versión móvil.

ANEXOS

Anexo 1. Sitio web de Amenaza Latente. <https://amenazalate.wixsite.com/series>

Anexo 2. Perfil de Instagram de Amenaza Latente.

<https://www.instagram.com/amenazalate/>

Anexo 3. Manual de identidad visual del proyecto en PDF.

<https://drive.google.com/file/d/1cKtLu37Xbe37s-G53raxoZwtnBE5WMX/view>

Anexo 4. Documento de diseño de la serie de animación Amenaza Latente en PDF.

<https://drive.google.com/file/d/1xmOTAdtVvZAXmBSzbKkADTE3yMIOftoM/view>

Anexo 4. Documento de diseño de la serie de animación en la plataforma ISSUU.

https://issuu.com/juanpineda_beta/docs/amenaza_latente

Anexo 5. Póster y postales para presentación con TIRO y RETIRO.

AMENAZA LATENTE



AMENAZA LATENTE

Maximus



AMENAZA LATENTE

Crystal



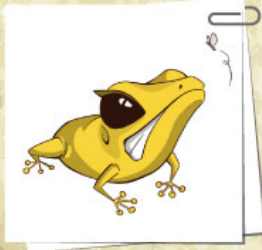
AMENAZA LATENTE

Mike



AMENAZA LATENTE

Clara



AMENAZA LATENTE

Ronald



AMENAZA LATENTE

Ivonne García



AMENAZA LATENTE

Antonio Morales



AMENAZA LATENTE

William Baker



AMENAZA LATENTE

Monstruo de Fuego



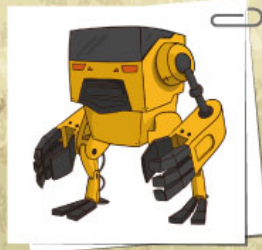
AMENAZA LATENTE

Monstruo de Desechos



AMENAZA LATENTE

Monstruo Destructor



<p>Un pequeño Mono Maicero, que perdió a su madre en manos de los humanos, quienes buscaban despojarla de su cría para atraparla y comerciarla. Aunque logró escapar, este suceso le hizo ser un animal mucho más introvertido, temeroso y ansioso.</p> <p>Propósito</p> <p>Su pequeño tamaño, su capacidad de reacción y su gran velocidad, lo han ido dotando de una inigualable agilidad. Esto le ha permitido sobrevivir en un entorno hostil en el que ya no cuenta con la protección de su madre. A pesar de ser algo introvertido, se ha propuesto buscar apoyo en otros.</p>	<p>Tras haber perdido su nido del árbol junto con sus polluelos, la Periquito se trasladó al último árbol que queda en pie de todo el bosque. A pesar de su sufrimiento, cada mañana se levanta y visita a su vecina Ivonne, mientras entona hermosas melodías.</p> <p>Propósito</p> <p>Crystal es un ave solitaria, que con frecuencia se ve invadida por la tristeza al recordar a sus polluelos. Siempre se ha caracterizado por entonar melodías, pero ahora que ha encontrado refugio en la compañía de una humana, su canto es una forma de demostrar su agradecimiento.</p>	<p>Un experimentado Jaguar y primer integrante de la manada, quien narra las historias de cómo se unieron los demás integrantes. Ha ido perdiendo poco a poco parte de su hábitat, por lo que enfrenta peligros al acercarse a zonas habitadas por personas que no lo quieren cerca.</p> <p>Propósito</p> <p>Crystal es un ave solitaria, que con frecuencia se ve invadida por la tristeza al recordar a sus polluelos. Siempre se ha caracterizado por entonar melodías, pero ahora que ha encontrado refugio en la compañía de una humana, su canto es una forma de demostrar su agradecimiento.</p>
<p>Edad: 23 años Ocupación: Campesina y guitarrista Fortaleza: Hábil con las palabras Debilidad: Sentimientos frágiles</p> <p>Ivonne García es una campesina muy carismática y muy trabajadora, que decidió irse a vivir muy lejos del ruido y el estrés de la ciudad. Desde muy pequeña tuvo una gran fascinación por la música, en especial la guitarra. En sus ratos libres toca su guitarra uniéndose a las melodías de las aves.</p>	<p>Suele ser confundido con otros animales, por lo que muchas personas lo desprecian e incluso han intentado lastimarlo en varias ocasiones. Tras pasar por varios momentos desafortunados en la ciudad, regresa a su antiguo hogar, pero lo que se encuentra allí no es lo que solía ser.</p> <p>Propósito</p> <p>Su experiencia viviendo cerca de las calles lo ha convertido en una zarigüeya bastante astuta y escurridiza. Su participación en el equipo es fundamental para mejorar los ánimos, ya que nunca falta un comentario gracioso de su parte. Pero cuidado, su descuido puede ocasionar algunos percances.</p>	<p>Detrás de su tierra apariencia, esta diminuta Rana Dorada tiene suficiente veneno como para matar a 10 personas. Se ha visto obligada a abandonar su hogar debido al deterioro de su hábitat, y además debe mantenerse alerta porque es muy atractiva para los traficantes.</p> <p>Propósito</p> <p>Que no te engañe su tamaño y su apariencia. Clara es una rana muy inteligente, y está siempre dispuesta a liderar y tomar decisiones complicadas en los momentos más difíciles. Haberse cruzado en el camino de Maximus ha permitido que sea quien mantenga el equilibrio en el equipo.</p>
<p>El monstruo de fuego aparece cuando las llamas comienzan a extenderse demasiado. Entre la manada se dice que el monstruo es una gran serpiente de fuego, tan peligrosa como aterradora. Derrotarla es una tarea titánica, literalmente, ya que puede llegar a crecer tanto como el tamaño del incendio.</p> <p>Su primera aparición fue en la batalla entre Antonio el cazador, y los jaguares, debido al fuego de una fogata que empezó a extenderse con rapidez, dando como origen a este Monstruo de Fuego.</p> <p>Fortaleza: Combustible Debilidad: Agua</p>	<p>Edad: 52 años Ocupación: Jefe en constructora Fortaleza: Dinero en abundancia Debilidad: Miedo a lo desconocido</p> <p>William Baker tuvo una infancia complicada. Nació con una enfermedad que debilitaba sus piernas y que pudo superar gracias a la lucha de su madre, quien lamentablemente murió cuando aún era bastante joven. Es probable que eso sea lo que provocó que se volviera alguien muy insensible.</p>	<p>Edad: 38 años Ocupación: Cazador y traficante Fortaleza: Visión aguda Debilidad: Cojera por herida</p> <p>Antonio Morales es muy reconocido en el mundo de los cazadores furtivos. Perdió a sus padres a muy temprana edad, por lo que pasó gran parte de su vida entre orfanato y orfanato. Tuvo que pasar por situaciones bastante difíciles, ya que siempre fue muy susceptible a las burlas.</p>
<p>Cada noche frente a una gran fogata, el temible y experimentado Jaguar Maximus, narra las aterradoras historias de Crystal, una Periquito broncaado que ama cantar, Mike, un Joven Mono maicero, Clara, una venenosa Rana dorada, y Ronald, una astuta Zarigüeya, quienes enfrentan diversos tipos de amenazas que los ponen en riesgo, y que además impactan negativamente su entorno.</p> <p>La historia toma lugar en diferentes ecosistemas colombianos, desde frondosas selvas hasta extensos humedales, donde en cada terrorífico relato uno de los personajes principales logra superar la adversidad y se une al resto de la manada, uniendo fuerzas para poder seguir ayudando a los demás.</p>	<p>El monstruo destructor aparece cuando los humanos buscan expandir sus territorios y edificaciones. Gracias a sus fuertes brazos puede destrozarse muchos árboles, y cualquier cosa que se le cruce, en muy poco tiempo. Entre la manada corre el rumor de que podría tratarse de una máquina controlada por un humano, pero nada seguro, también podría tratarse de una máquina con vida propia.</p> <p>Es responsable de la destrucción del hogar de Crystal, momento en el que sus polluelos perdieron la vida, cesando sus cantos para siempre.</p> <p>Fortaleza: Brazos Debilidad: Piernas</p>	<p>El monstruo de desechos puede formarse en cualquier lugar contaminado o con exceso de residuos tóxicos. Su composición que se asemeja al petróleo, además de ser tóxica, es bastante viscosa, lo que le permite lanzar ráfagas que ralentizan y debilitan a sus víctimas. También tiene la habilidad de lanzar fragmentos de cualquier material, tan peligrosos como las balas.</p> <p>No suele aparecer con frecuencia, pero cuando lo hace desata toda su ira en lo que se interponga en su camino. Se siente inseguro en zonas no contaminadas.</p> <p>Fortaleza: Desechos Debilidad: Limpieza</p>

Anexo 6. Cómics para redes sociales de Amenaza Latente.

