

RESCATE ANIMAL

Nombre del estudiante

Merlyn Jheraldyn Maldonado Gómez

Código: 1.094.276.342

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

Agradecimientos

Agradezco al programa Diseño Industrial de la Universidad de Pamplona por convertirse en una herramienta para lograr y materializar mis sueños. A mis docentes quienes gracias a su compromiso y esfuerzo me permitieron vivir esta experiencia y aprender del maravilloso mundo del diseño. Agradezco a mi familia los cuales vivieron conmigo todo el proceso, su apoyo fue incondicional, legítimo y valioso.

Índice

Agradecimientos	ii
1 RESUMEN	3
2 ABSTRACT	3
3 INTRODUCCIÓN.....	4
4 JUSTIFICACIÓN.....	4
5 PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	5
6 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
7 OBJETIVOS.....	6
7.1 OBJETIVO GENERAL	6
7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
8 DESARROLLO – PROCESO CREATIVO.....	6
8.1 REFERENTES DE CAMPAÑAS SIMILARES	6
8.1.1 Animales sin voz reflexiones, sobre el maltrato animal.	7
8.1.2 Diseño de una campaña grafica social para concientizar sobre el maltrato animal. .	8
8.1.3 Infografía “Maltrato animal”	8
8.1.4 Proyecto-Concientización maltrato animal domestico	9
9 METODOLOGIA DESING THINKING	10
9.1 Mapa de empatía	10
9.2 Target	11
9.3 Definición e ideación	12
9.4 Narrativa.....	12
9.5 Referentes dirección de arte	14
9.6 Diseño de personajes, storyboard y animación definitiva.....	16
9.7 Diseño del PMV de la campaña y el sitio web.....	17
9.7.1 Captura y fidelización de aportantes.....	19
9.7.2 Premios	20
9.7.3 Maqueta del sitio web	20
10 Pruebas de Trends y Analytics.....	22
11 CONCLUSIONES	24

12	BIBLIOGRAFÍA	24
----	--------------------	----

1 RESUMEN

Un problema de la sociedad actual consiste en las formas de maltrato hacia los animales, estos acontecimientos se vuelven cada día más despreciados, aun así, siguen sucediendo frente a nuestros ojos. Vemos pertinente visibilizar los casos de maltrato animal por medio de narrativas y animaciones digitales cortas, donde se cuenta cada historia y se especifican los lazos entre el ser humano y el animal como estrategia de sensibilización frente al dolor de estos seres vivos, de una forma empática, multisensorial (vista - oído) para que conecte de manera emocional al usuario y este haga una reflexión introspectiva sobre el tema. a través del diseño y creación de una página web enlazada con múltiples redes y plataformas digitales de comunicación buscamos llegar a la mayor cantidad posible de usuarios que se interesen en las historias allí contadas y tomen la iniciativa de ser parte de la solución a esta problemática.

Palabras clave— Animación, Maltrato animal, Pagina web, Sensibilización.

2 ABSTRACT

A problem in today's society consists of the forms of abuse towards animals, these events become more despised every day, even so, they continue to happen in front of our eyes. We see it as pertinent to make cases of animal abuse visible through narratives and short digital animations, where each story is told and the ties between human beings and animals are specified as a strategy to raise awareness against the pain of these living beings, in an empathetic way. , multisensory (sight - hearing) to emotionally connect the user and make an introspective reflection on the subject. Through the design and creation of a web page linked to multiple networks and digital communication platforms, we seek to reach as many users as possible who

are interested in the stories told there and take the initiative to be part of the solution to this problem.

Keywords— Animation, Animal abuse, Web page, Sensitization.

3 INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo fue realizado con el fin de exponer, visibilizar y sensibilizar sobre el maltrato animal en Colombia. De acuerdo al informe de la Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales UDCA, para 2015 hay más de 1'270.040 animales en abandono en Colombia (Medina, 2015). En las calles habitan 935.374 perros y 334.666 gatos en condición de abandono y maltrato (**tortura o privación de sus derechos básicos**), debido a la falta de cultura, educación y responsabilidad en la tenencia de mascotas según el docente e investigador Juan David Córdoba (Medina, 2015). En Colombia la Ley 1774 del 2016, tipifica como punible el maltrato animal y considera a los animales como seres sintientes parte del núcleo familiar no como un objeto (Contreras, 2016). De acuerdo a lo anterior, por medio de narrativas y animaciones digitales cortas buscamos sensibilizar y promover el apoyo a las instituciones encargadas de recibir estos animales en condiciones de maltrato. Se definió una estética orientada por el alto contraste con colores planos, oscuros, imágenes concretas y un personaje principal que genera ternura y empatía.

4 JUSTIFICACIÓN

La forma en que consumimos contenido audiovisual ha tenido un impacto en nuestra cultura y conductas dada la convergencia digital, el concepto de 'convergencia', según Jenkins (2008), se

refiere al “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (p. 14-15). Esta convergencia ha provocado cambios tanto a la hora de producir como de distribuir y promocionar los contenidos audiovisuales, unidos a una considerable modificación de los hábitos de consumo de las audiencias (Francisco-Lens & Rodríguez-Vázquez, 2020, p. 208). Lo que nos abre la oportunidad de explorar por medio del diseño industrial, la animación digital y creación de página web para transmitir y sensibilizar sobre la problemática del maltrato animal en Colombia, generando empatía y motivando a los espectadores a aportar a las organizaciones que cuidan a los animales. Adicionalmente, de acuerdo con el registro del Instituto de Protección y Bienestar Animal “las autoridades creen que 120.000 animales son tirados a la calle en el país durante los primeros meses del año. El 20 % de perros y 11 % de gatos abandonados son de raza pura, la mayoría de edad adulta” (La Red Zoocial, 2018). Lo que implica tomar acciones pertinentes frente a la visión colectiva del cuidado animal y la correcta tenencia de especies de compañía en búsqueda de la empatía y respeto a los derechos de los animales.

5 PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los casos reportados de maltrato animal son asumidos por las distintas fundaciones de protección, constituidas o no en Colombia, hay una evidente carencia de recursos y ayuda económica para sostener los gastos médicos de los animales rescatados por maltrato que presentan graves condiciones de salud. Es normal ver casos de maltrato animal donde las especies pierden sus extremidades, desarrollan quistes por heridas abiertas, pierden sus ojos o parte de su boca cuando son atropellados o violentados normalmente por seres humanos. Las

fundaciones por medio de sus redes sociales muestran como asumen no solamente los gastos médico veterinarios de estos seres sintientes maltratados, si no la responsabilidad de su recuperación física, psicológica y custodia completa una vez recuperados.

6 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo contar las historias de maltrato animal que generen empatía, asombro y esperanza para sensibilizar sobre la situación y promover el aporte a las instituciones que los protegen?

7 OBJETIVOS

7.1 OBJETIVO GENERAL

Contar las historias de maltrato animal que generen empatía, asombro y esperanza para sensibilizar sobre la situación y promover el aporte a las instituciones que los protegen.

7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar referentes artísticos y estéticos para encontrar el modo apropiado de tocar la fibra de los espectadores.
- Visibilizar el caso más relevante de maltrato animal en Colombia en los últimos años.
- Motivar el aporte a organizaciones de protección animal por medio de una estrategia sitio web, animación y contenidos NFT.

8 DESARROLLO – PROCESO CREATIVO

8.1 REFERENTES DE CAMPAÑAS SIMILARES

8.1.1 Animales sin voz reflexiones, sobre el maltrato animal.

En este trabajo de grado se realizan una serie de ilustraciones acerca de la reflexión sobre el maltrato animal en Colombia, siendo su objetivo principal informar con diversos fines: primero pedagógico, luego ambiental y por último denuncia social. Todo esto se hace a través de una exposición de diversas técnicas, entre las que se encuentran la ilustración, el collage y los patrones (Rodríguez, 2018).

Figura 1

Productos con ilustraciones de la exhibición “Animales sin voz”



Nota. Producto de la izquierda empaque de alimentos para mascotas y de la derecha individuales de mesa. Fuente: Rodríguez, (2018).

8.1.2 Diseño de una campaña grafica social para concientizar sobre el maltrato animal.

Este trabajo de grado propone una campaña grafica con el fin de sensibilizar y concientizar al público sobre las diversas formas de maltrato animal, por medio de una activación impresa y medios digitales (Bravo, 2019).

Figura 2

Afiches ilustrados de la campaña grafica “Compañeros ellos también sienten”



Nota. En la anterior imagen se muestra los afiches usados en la campaña de activación impresa.

Fuente: Bravo, (2019).

8.1.3 Infografía “Maltrato animal”

La siguiente infografía comunica las posibles razones por las cuales se comenten actos de maltrato animal, muestra de manera grafica las consecuencias de estas acciones.

Figura 3.

Infografía “maltrato animal”



Nota. Fuente: Vega, R (2019).

8.1.4 Proyecto-Concientización maltrato animal domestico

Este proyecto hace un llamado a la responsabilidad y correcta tenencia de las mascotas dentro del hogar, invita a no abandonar a los animales una vez adquiridos.

Figura 4.

Proyecto – Concientización maltrato animal doméstico.



Nota. Fuente: Sánchez (2015)

9 METODOLOGIA DESING THINKING

9.1 Mapa de empatía

Se realizó entrevista a activistas y fundaciones que trabajan con animales víctimas de maltrato y a partir de este acercamiento se sintetiza el siguiente mapa de empatía para orientar la solución de diseño y contenidos.

Figura 4. Mapa de empatía

Percepción de activistas y funciones acerca del maltrato animal

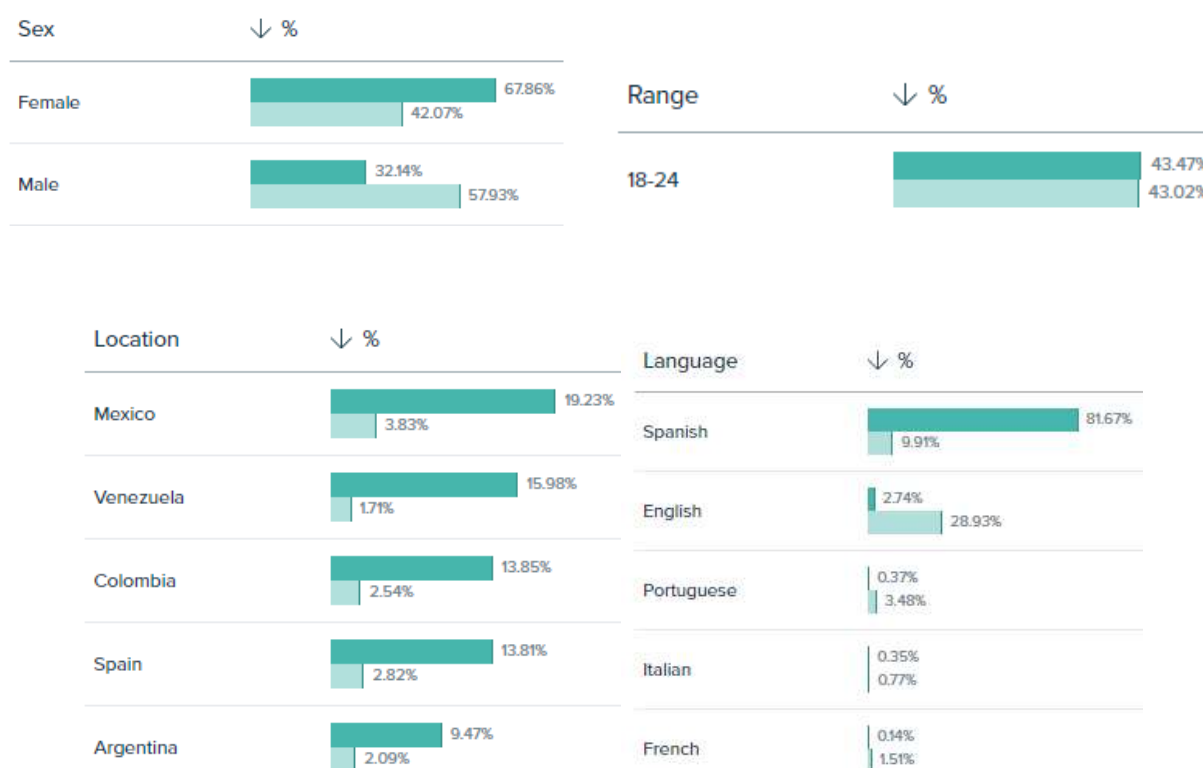


Nota. Fuente: Elaboración propia.

9.2 Target

Figura 5. Estadísticas sobre el tema “maltrato animal”

Observamos que los principales países donde se realiza con mayor interés la búsqueda del tema “Maltrato animal” hablan español o cual nos sugiere que el contenido de la página web sea en este idioma. Al igual que el rango de edad de los usuarios interesados en el tema es de 18 – 24 años entre hombres y mujeres.



Nota. Fuente: Página Web Audiense, (2022).

<https://dashboard.audiense.com/app/insights/638905506bd67072966c15c4/segments/6389070c36a4371cfa0fe4c2/baseline/6364ee38add6232c3f2d316d/demographics>

9.3 Definición e ideación

Para atender los problemas alrededor de la visibilización, sensibilización y llamada a la acción a los espectadores aportar recursos a las entidades que protegen animales, se planteó inicialmente una campaña basada en redes, que durante el análisis se fue escalando a estimular los sentidos de las personas; con visuales, mensajes y audio que llegaran a un sitio web que extienda la información del trabajo de prevención y cuidado del maltrato animal, concluyendo en solicitar aportes para el sostenimiento de las entidades.

9.4 Narrativa

Ángel como fue llamado el perro que desollaron vivo con un machete en Boyacá el pasado 11 de octubre del 2021. Al no recibir atención medida en el momento de su violento ataque presenta comprometido el 80% de su piel, es necesario intervención quirúrgica y cambio de ventajes diariamente. Se determina que el hombre que agredió a este perro lo hizo bajo sustancias psicoactivas y por motivos personales hacia los dueños de Ángel. Esta noticia recorrió los distintos medios de comunicación del país Noticias RCN, (2021). Se presentaron debates y discusiones en el senado de la república frente al maltrato animal, tomando como símbolo este caso de violencia.

Figura 6. Storyboard.

Posterior al trabajo de guion (Anexo) e storyboard durante el proceso de animación se hace una revisión a la dirección de arte y la narrativa para ajustarse a cronograma, recursos y el objetivo del proyecto. De acuerdo a ese ajuste se evalúan los siguientes referentes estéticos y artísticos, así como un rediseño de personajes, reducción y reinterpretación de la historia a un resultado visualmente más impactante y concreto.

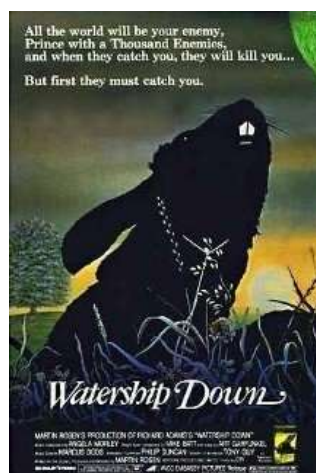


Nota. Fuente: Elaboración propia Storyboard.

9.5 Referentes dirección de arte

Al momento de ajustar la narrativa para generar el impacto esperado del público nos basamos en la historia de La Colina de Watership (Richard Adams, 1972) que nos remite a un cuento oscuro sobre el sufrimiento de animales, específicamente los más vulnerables, que normalmente los vemos como presas y con limitadas oportunidades de supervivencia, desde una historia desgarradora que se ha insertado en la cultura occidental. Además, para generar un relato visualmente impactante que genere tanto empatía como sorpresa y destaque del contenido recurrente de redes sociales, se recurre una paleta muy limitada, de alto contraste y principalmente oscura para acentuar la tragedia del tema en cuestión y aprovechar la semiótica para dejar gran parte de los elementos a la imaginación del espectador y generar un relato mucho más corto.

Figura 7. La Colina de Watership, Richard Adams, (1972)



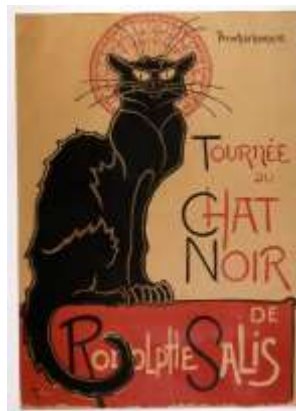
Nota. Fuente: Álamo, A (2022).

Figura 8. Sin City. Frank Miller, (1991).



Nota. Fuente: Nota. Fuente: Rodríguez, Y. (2022). <https://cualia.es/sin-city-el-duro-adios-1991-1992-de-frank-miller/>

Figura 9. Le Chat Noir. Toulouse Lautrec, 1896.



Nota. Fuente: Nota. Fuente: Noelia, A. (2022). <https://graffica.info/cartel-de-chat-noir/>

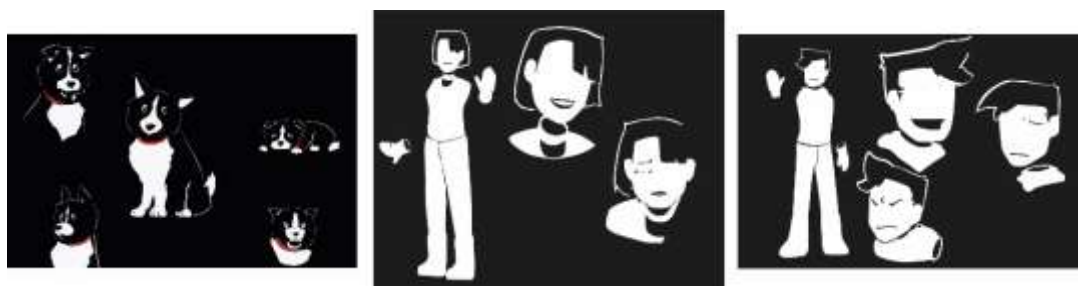
Figura 10. Constructivismo soviético



Nota. Fuente: Nota. Fuente: Mariana H. (2022). <https://www.dsigno.es/blog/disenografico/persistencia-del-constructivismo-sovietico-en-el-cartelismo>

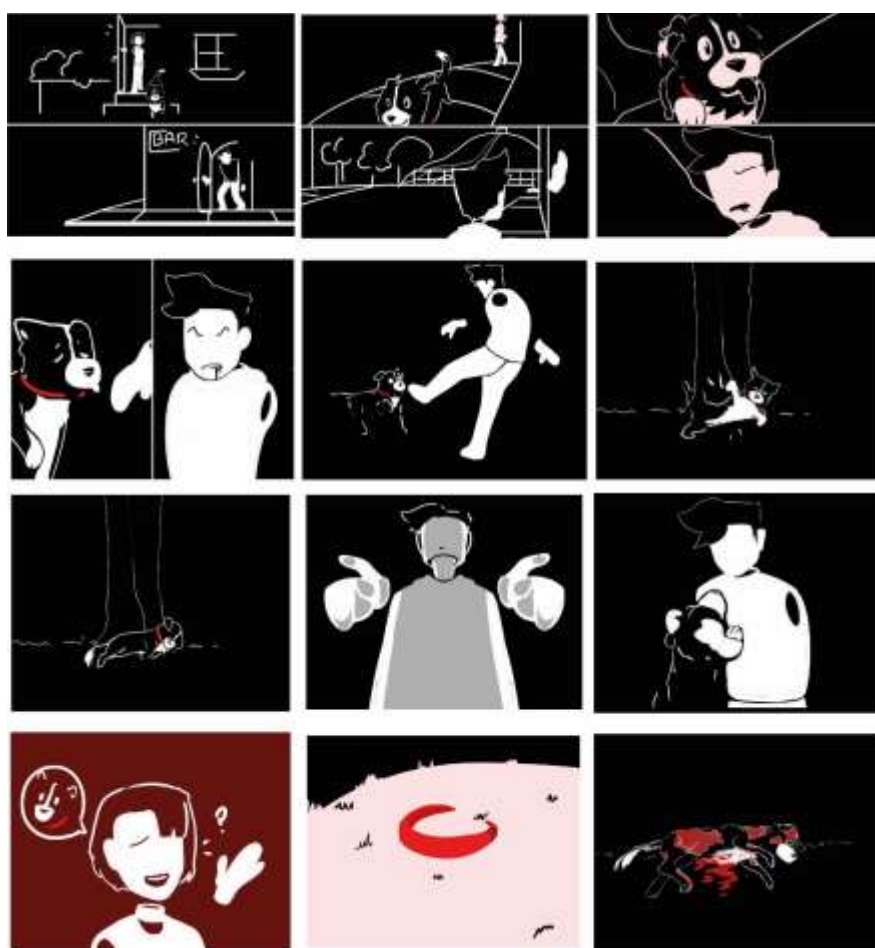
9.6 Diseño de personajes, storyboard y animación definitiva

Figura 11. Diseño de personajes



Nota. Fuente: Elaboración propia Storyboard.

Figura 12. Storyboard y animación definitiva.



Nota. Fuente: Elaboración propia Storyboard.

9.7 Diseño del PMV de la campaña y el sitio web

Se define un público objetivo de hombres y mujeres entre 25 y 34 años, usuarios de Instagram para aprovechar el énfasis en el contenido audiovisual y la posibilidad de la aplicación a generar reacciones y llamadas a la acción por medio de clics que puedan convertir en la aplicación o destinarse al sitio web que provoque conversiones de donaciones después de ver información ampliada.

Además de las donaciones simples se analiza la oportunidad de generar ingresos para las entidades por medio de la tienda del sitio web generando productos digitales como NFT y paquetes de contenidos creativos relacionados con la narrativa y personajes de la campaña, recibiendo pagos electrónicos con monedas tradicionales y criptomonedas que serán cambiadas una vez a la semana para ayudar con la volatilidad del valor de la misma y así asegurar que el dinero llegue a los correspondientes bancos para ser retirado y usado en los distintos casos que se presenten.

En seguida, por medio de un enlace se dirige a una landing page que atrape al espectador con información adicional y las opciones para aportar a esta causa de prevención y protección del maltrato animal. El objetivo de la página es mostrar casos actuales que requieren de recursos y apoyo económico, por medio de donación, compra y venta de artículos para mascotas, adicional a esto NFT de las animaciones. Se mostrarán todos los casos de maltrato animal dentro del apartado NUESTRA FAMILIA, la página también será un recurso donde se podrán realizar adopciones, ser voluntario y seguir en contacto con la iniciativa desde las redes sociales.

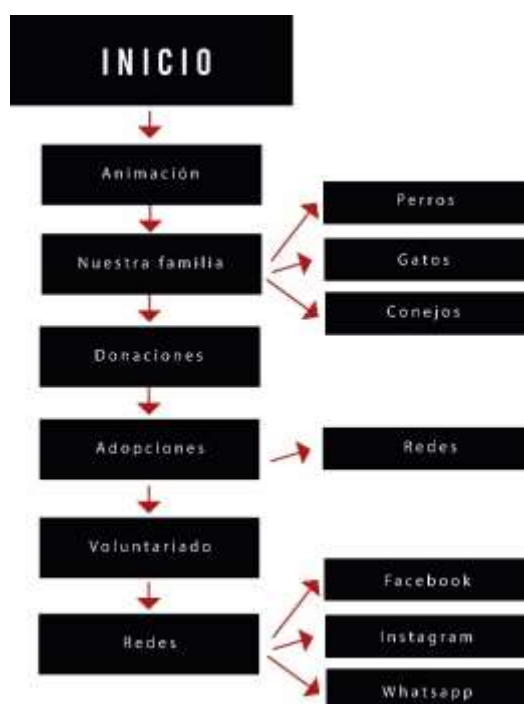
Figura 13. Esquema del producto.

Reporte y narrativa de los casos actuales de maltrato animal, construcción y animación.



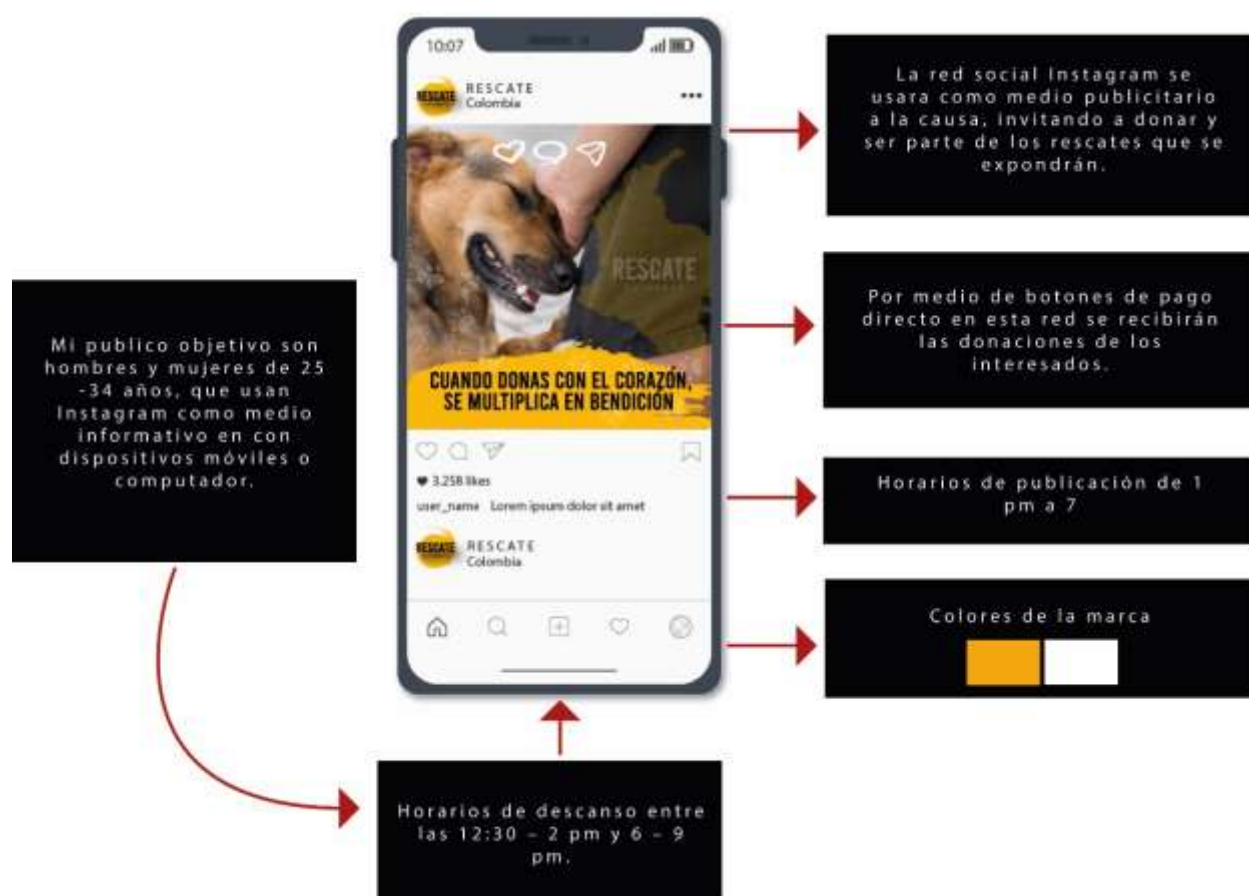
Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 14. Esquema de la Pagina Web.



Nota. Fuente: Elaboración propia

Figura 15. Esquema estructura de la estrategia en redes con montaje en la app.



Nota. Fuente: Elaboración propia

9.7.1 Captura y fidelización de aportantes

Modelo de puntos llamados “HUELLITAS” por interacción dentro de la página.

- Al realizar la inscripción a la página recibirás 300 huellitas que podrás redimir en una de las 3 categorías de premios.
- Al ver las animaciones completas y reaccionar a ellas recibirás 50 huellitas que podrás redimir en una de las 3 categorías de premios.
- Al compartir en tus redes las animaciones recibirás 100 huellitas que podrás redimir en una de las 3 categorías de premios.

- Al invitar amigos a inscribirse recibirás 200 huellitas que podrás redimir en una de las 3 categorías de premios.
- Al realizar donaciones recibirás 1000 huellitas que podrás redimir en una de las 3 categorías de premios.

9.7.2 Premios

- 500 huellitas: podrás adquirir paquetes de 6 GIF animados con las ilustraciones de nuestros rescates.
- 500 huellitas: podrás adquirir wallpapers para celular y computador con las ilustraciones de nuestros rescates.
- 1.000 huellitas: Recibirás descuentos del 10% + envió gratis en compras de merchandising.
- 10.000 huellitas: Participas en “VISITANOS” un evento donde tendrás todos los gatos pagos para poder visitar a NUESTRA FAMILIA. Un espacio para compartir con cada rescate, interactuar con los colaboradores y conocer las instalaciones donde se ejecuta toda esta labor.

9.7.3 Maqueta del sitio web

Figura 16. Maqueta del sitio web

Se especifica el nombre que llevara la pagina web, como atributos estan los apartados donde se especifican los casos de maltrato animal de acuerdo a la especie que corresponde, tambien hay un espacio para adopciones y voluntariado y otro espacio donde se conectan las redes sociales junto con las dorefentes fundaciones aliadas.

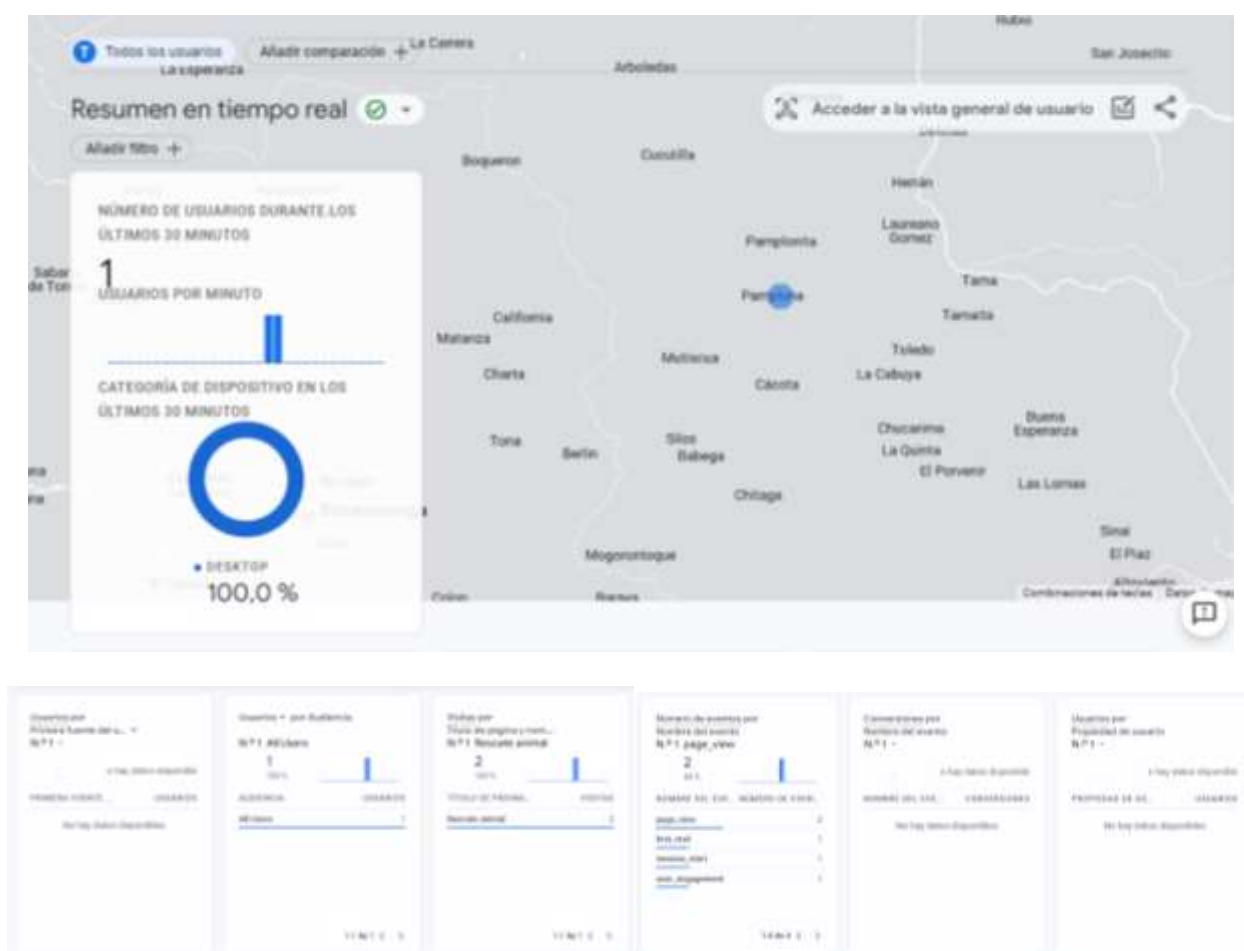


Nota. Fuente: Pagina Web Sites (2022). <https://sites.google.com/view/rescate-animal-123/inicio>

10 Pruebas de Trends y Analytics.

Para evaluar la funcionalidad del sitio web y el tipo de público que accede, se realizó el análisis con las herramientas de Google.

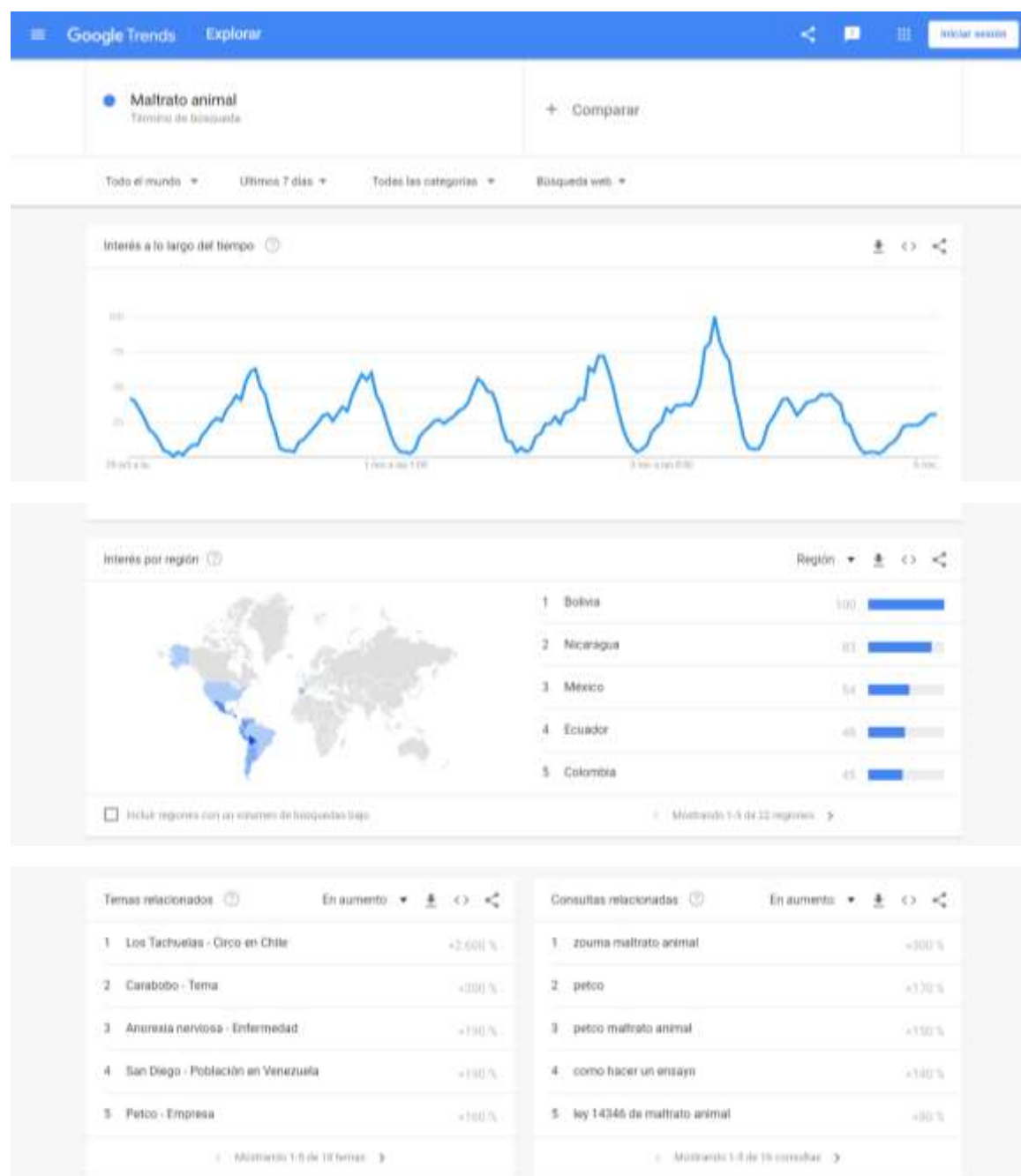
Figura 17. Análisis en la herramienta de Google Analytics.



Nota. Fuente: Pagina Web Google Analytics, (2022).

<https://analytics.google.com/analytics/web/#/p340993276/reports/intelligenthome>

Figura 18. Análisis en la herramienta de Google Trends.



Nota. Fuente: Pagina Web Google Trends, (2022). <https://trends.google.es/trends/?geo=CO>

11 CONCLUSIONES

El maltrato animal es una problemática social que puede verse como una situación interminable, múltiples instituciones y fundaciones hacen su mayor esfuerzo por controlar y mitigar las consecuencias que trae la manifestación de violencia contra los animales. El trabajo presentado anteriormente busca sensibilizar y generar reflexión frente a estos acontecimientos, fortaleciendo los canales de comunicación entre los casos de maltrato animal y las fundaciones o instituciones que los atienden. Vemos una importante audiencia en países latinoamericanos que se interesan por este tema al igual que generan interacciones y reacciones hacia los casos.. Por lo tanto, es de suma importancia materializar la creación de la página web e incentivar y motivar a la sociedad aportar incentivos económicos en pro de la ayuda y soporte de cada caso de maltrato animal en el país.

12 BIBLIOGRAFÍA

Álamo, A (5 de febrero 2010) La Colina de Watership, Richard Adams, (1972). Lecturalia.

<https://www.lecturalia.com/blog/2010/02/05/la-colina-de-watership-de-richard-adams/>

Bravo, M, (2019). Diseño de una campaña grafica social para concientizar sobre el maltrato animal [Trabajo de pregrado, Universidad del Azuay]. Archivo digital.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9127>

Contreras López, Carlos. «Colombia: animales como seres sintientes protegidos por el Derecho Penal». *DA. Derecho Animal. Forum of Animal Law Studies*, 2016, Vol. 7, n.º 1, pp. 1-21, <https://raco.cat/index.php/da/article/view/349443>.

Mariana H. (2022). Persistencia del constructivismo soviético en el cartelismo. Dsigno.es. <https://www.dsigno.es/blog/disenio-grafico/persistencia-del-constructivismo-sovietico-en-el-cartelismo>

Medina, S. (18 de noviembre de 2022). Cerca de un millón de un millón de perros viven en las calles de Bogotá. El tiempo.com. [Perros callejeros en Bogotá - Archivo Digital de Noticias de Colombia y el Mundo desde 1.990 - eltiempo.com](https://www.eltiempo.com/noticias/colombia/perros-callejeros-en-bogota-archivo-digital-de-noticias-de-colombia-y-el-mundo-desde-1990-eltiempo-com)

Noelia, A. (2022). ¿Quién diseñó el cartel de Chat Noir? Graffica.info <https://graffica.info/cartel-de-chat-noir/>

Página Web Audiense, (2022). <https://dashboard.audiense.com>

Robinson, U. (18 de noviembre de 2022). Infografía maltrato animal. Behance.net. https://www.behance.net/gallery/88415589/INFOGRAFIA-MALTRATO-ANIMAL?tracking_source=search_projects%7Cmaltrato+animal

Rodríguez, C. (2018). Animales sin voz Reflexiones sobre el maltrato animal [Trabajo de pregrado, Universidad de los Andes]. Archivo digital. <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/39297>

Rodríguez, Y. (2022). Sin City: El duro adiós» (1991-1992), de Frank Miller. Cualia.es <https://cualia.es/sin-city-el-duro-adios-1991-1992-de-frank-miller/>

Sánchez (2015) Proyecto – Concientización maltrato animal doméstico [jpg] behance.net

https://www.behance.net/gallery/31826599/Proyecto-Concientizacion-maltrato-animal-domestico?tracking_source=search_projects%7Cmaltrato+animal

Valencia, C (13 octubre 2021) Brutal ataque contra un perro a quien abrían intentado quitar la

piel en Boyacá. <https://www.noticiasrcn.com/colombia/brutal-ataque-contra-un-perro-al-que-intentaron-desollar-en-boyaca-390846>

Vega,R (2019) Infografía maltrato animal [Jpg] behance.net

<https://www.behance.net/gallery/88415589/INFOGRAFIA-MALTRATO-ANIMAL>