

¿CUÁLES ELEMENTOS OBJETUALES Y EMOCIONALES PERMITIRÍAN GENERAR
UNA MAYOR CONCIENCIA SOBRE LA IMPORTANCIA DEL CUIDADO DE LA FAUNA?

DANIEL HERRERA TABAREZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO INDUSTRIAL

MEDELLÍN

2021

¿CUÁLES ELEMENTOS OBJETUALES Y EMOCIONALES PERMITIRÍAN GENERAR
UNA MAYOR CONCIENCIA SOBRE LA IMPORTANCIA DEL CUIDADO DE LA FAUNA?

DANIEL HERRERA TABAREZ

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador
Industrial

Asesor

GUSTAVO ADOLFO SEVILLA CADAVID

Magister en Discapacidad e Inclusión Social

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO INDUSTRIAL

MEDELLÍN

2021

16 de noviembre de 2021

Daniel Herrera Tabarez

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en ésta o en cualquiera otra universidad”. Art. 92, párrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma del autor (es)

CONTENIDO

RESUMEN.....	6
PALABRAS CLAVE: LEGISLACION LABORAL; DERECHO CIVIL; FAMILIA	6
INTRODUCCIÓN.....	7
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	10
JUSTIFICACIÓN Y VIABILIDAD DEL ESTUDIO	11
METODOLOGÍA.....	12
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	14
BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN.....	14
SEGMENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN	14
PROBLEMÁTICA PARA INTERVENIR	15
DISEÑO	15
CO-DISEÑO 1	15
ETAPA DE BOCETACIÓN.....	18
ETAPA DESARROLLISTA.....	20
PROPUESTA DETALLADA.....	23
DEFICIENCIAS EN EL CONOCIMIENTO DEL PROBLEMA.....	25
CONCLUSIONES	26
BIBLIOGRAFÍA.....	27

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Metodología	12
Figura 2. Quiz – Pregunta 1: ¿Qué animales son?.....	16
Figura 3. Quiz – Pregunta 1: ¿Qué habilidades poseen estos animales?	16
Figura 4. Resultados Encuesta – Pregunta 1: ¿Permitirías que tu hijo participara de una experiencia de interacción?	17
Figura 5. Resultados Encuesta – Pregunta 2: ¿Qué actividades te gustaría que realizara tu hijo?	17
Figura 6. Resultados Encuesta – Pregunta 3: ¿Serías capaz de poner a prueba tus sentidos en la oscuridad?	17
Figura 7. Resultados Encuesta – Pregunta 4: ¿Cuál cree que es la mejor forma de generar conciencia en su hijo o en los niños?	18
Figura 8. Módulo Escalada	18
Figura 9. Módulo Sigilio	19
Figura 10. Módulo Visión	19
Figura 11. Módulo Escalada	19
Figura 12. Módulo Memoria	20
Figura 13. Módulo Escalada Versión 2.....	20
Figura 14. Desarrollista 1	21
Figura 15. Interfaz Sigilo	21
Figura 16. Interfaz Visión	22
Figura 17. Interfaz Memoria	22
Figura 18. Listado de Partes	23
Figura 19. Plano Malla con Cartel.....	23
Figura 20. Plano Malla	24
Figura 21. Plano de Exposición.....	24
Figura 22. Plano Estructura	25

RESUMEN

Teniendo en cuenta que actualmente el tráfico de fauna silvestre y caza de animales con fines comerciales deja un gran impacto en el equilibrio del ecosistema, siendo cada vez las repercusiones más evidentes y con peores consecuencias; mediante esta investigación se pretende desarrollar una experiencia enfocada en crear una mayor conciencia en las personas sobre la importancia del cuidado de los animales silvestres y el ecosistema, buscando obtener a largo plazo cambios en el comportamiento ciudadano en cuanto al maltrato animal, la compra de animales silvestres como mascotas, la caza y la reducción de sus áreas de protección. Para este fin se implementó una metodología progresiva que permitió, mediante diferentes etapas, entender la problemática actual, para finalmente desarrollar una propuesta de diseño para la realización de una experiencia interactiva.

PALABRAS CLAVE: DISEÑO DE EXPERIENCIAS, PROTECCIÓN DE LA FAUNA SILVESTRE, DISEÑO INDUSTRIAL,

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad con sus comportamientos y costumbres arraigadas están generando repercusiones negativas en el ecosistema, las especies animales están siendo obligadas a cambiar sus hábitos y esto a su vez genera un desbalance que nos afecta directamente, en el Valle de Aburrá se pueden observar las consecuencias en cuanto a la tala de áreas verdes, lo que genera una menor reducción de la contaminación en la ciudad y a su vez ocasiona que los animales tenga que ubicarse en otras áreas donde si encuentren los frutos o los animales que deban comer.

Esto conlleva a que las personas estemos forzadas a convivir con los nuevos comportamientos de los animales, los animales carnívoros empiezan a recurrir las viviendas donde se tienen animales domésticos y esto ocasiona la pérdida de una mascota, o la persona puede decir matar al animal para que no se coma sus gallinas o su perro. Los omnívoros comienzan a llegar a áreas de cultivos en busca de alimento generando también un encuentro con un humano que podría terminar en la muerte del animal silvestre, esto sin mencionar los cambios en los bosques por falta de propagación de semillas, erradicación de maleza y control reproductivo de las especies pequeñas.

Muchos de estos comportamientos son propios de la cultura y las costumbres transmitidas de padre a hijo, en algunas regiones es un hábito comer animales silvestres por falta de accesibilidad a otras fuentes de proteína, también buscan ingresos con la venta ilegal de animales silvestres, la cual genera un decrecimiento rápido de la población llevándolos incluso a la extinción de la especie.

Para contrarrestar esto se pretende realizar una experiencia interactiva con el fin de generar conciencia en la población sobre el cuidado de la fauna y flora de nuestro país, buscando obtener a largo plazo cambios en el comportamiento ciudadano en cuanto al maltrato animal, la compra de animales silvestres como mascotas, la caza y la reducción de sus áreas de protección.

Para obtener los efectos deseados se debe tener muy claro los componentes claves en una experiencia, su función debe ser clara y evidente, el usuario debe encontrar un valor más allá del económico en la experiencia, debe generar emociones vinculadas al proyecto ya que no se les está ofreciendo algo material que después se puedan llevar a casa, además de esto se debe generar una identidad con el producto con el fin de que la persona sienta como propia la necesidad al cambio de comportamientos. Pero no solo esto es crucial, se deben tener en cuenta varios factores como la duración de la actividad, la frecuencia o intensidad de las interfaces de interacción en la experiencia dependiendo si se desea una interacción pasiva o activa y unos detonantes que generen un significado dentro de la conciencia de la persona.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una experiencia enfocada en crear una mayor conciencia en las personas sobre la importancia del cuidado de los animales silvestres y el ecosistema.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar sobre temáticas relacionados con la preservación de la fauna.
- Determinar problemas puntuales en relación con el cuidado de animales y preservación de la fauna.
- Revisar el estado del arte sobre experiencias y objetos que brinden actividades interactivas sobre estos temas.
- Determinar elementos que vinculen emociones.
- Diseñar la experiencia.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles elementos objetuales y emocionales permitirían generar una mayor conciencia sobre la importancia del cuidado de la fauna?

JUSTIFICACIÓN Y VIABILIDAD DEL ESTUDIO

El tráfico de fauna silvestre y caza de los animales con fines comerciales deja un gran impacto en el equilibrio del ecosistema y cada vez las repercusiones van a ser más evidentes y con peores consecuencias, muchos animales que logran ser rescatados o que las personas entregan voluntariamente ya no podrán volver a su hábitat natural, desencadenando una serie de consecuencias que pueden llegar hasta nosotros.

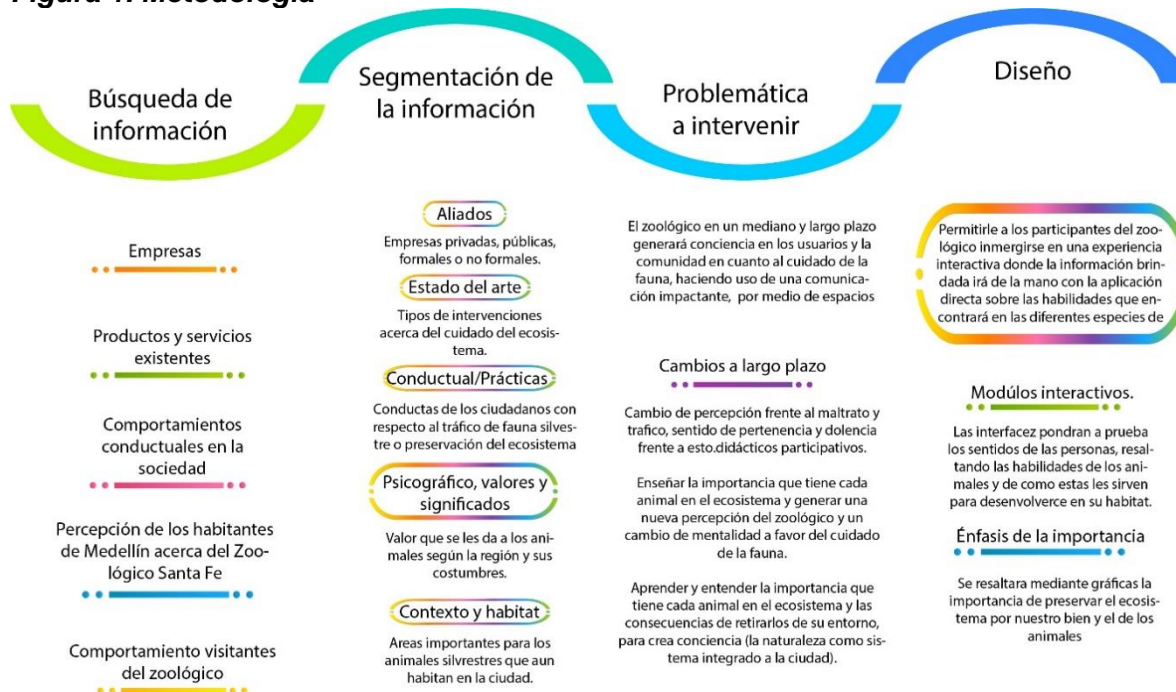
Ante esto se debe arraigar en el pensamiento de las personas lo importante de conservar el equilibrio ambiental y crear un pensamiento de comprensión hacia los animales, a través del Diseño de experiencia se puede generar una mayor retentiva de la información en las personas que participen de esta.

El significado en el diseño de experiencias está dirigido a determinar los factores que influyen en la toma de decisiones por parte del cliente con el fin de resaltar emociones dirigidas a la identificación con relación al valor de marca, de esta manera “el significado se construye a menudo por los objetos y experiencias que nos permiten experimentar emociones intensas” (Shedroff, 2001, citado en Parra, 2017, p.14).

A través de la participación en el desarrollo de las actividades se está obteniendo información de los productos o espacios tangibles, a su vez la interacción genera una interpretación de uso con el fin de obtener una experiencia significativa. Esto “permite a los diseñadores considerar cuatro aspectos o los “cuatro placeres” que determinan una experiencia a nivel físico, psicológico, social e ideológico para el usuario durante el uso de artefactos y espacios” (Parra C, Pág. 17). Ante esto “el diseño debería estar profundamente fundamentado en la experiencia y que ello demuestra su influencia en acciones y hábitos cotidianos que incorporan las nuevas tecnologías y aplicaciones” (Parra C, Pág. 17).

METODOLOGÍA

Figura 1. Metodología



En la etapa de búsqueda de información se necesitaba encontrar todo dato relevante en cuando a los temas de conservación del ecosistema, el parque de conservación y las otras entidades. Se debía profundizar en la percepción que tiene la gente sobre el antes llamado zoológico de Santa Fe y ver cómo se puede aplicar esto para potenciar su nueva imagen y hacer un énfasis en las labores de conservación que se presentan dentro del parque. Con esto se buscaba consolidar unos factores principales y fundamentales en los cuales profundizar más.

Durante la segmentación de la información se generaron varias categorías dentro de cada factor, de esta manera la información se encuentra de manera más rápida y ordenada, esto con el fin de ir centrando la atención en un problema en específico según las problemáticas, oportunidades y necesidades que se desean intervenir. Se crean diferentes arquetipos según lo estudiado en el contexto local.

Cuando se definió la problemática a intervenir se estipulo cuales sería el alcance del proyecto, como se vería la población y el parque de conservación influenciados y los cambios a corto, mediano y largo plazo. Con esto ya se empezó a buscar posibles intervenciones o soluciones a la problemática y pensar como mediante el diseño se podría hacer posible un cambio en la percepción de la población y su relación con el ecosistema. Al pasar a la primera etapa del diseño se optó por realizar una experiencia donde se pusieran las habilidades de las personas a prueba, con esto se realizaron los primeros

bocetos para aclarar las ideas y pasar a unos desarrollistas ya teniendo en cuenta materiales, ensamblajes y presupuesto; las secciones de co-diseño ayudaron a solidificar el sentido de las actividades y las analogías con las habilidades de los animales, también delimitaron las medias de las interfaces y su ubicación en el Parque de conservación.

DESARROLLO DEL PROYECTO

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN

Entre el equipo de trabajo se distribuyó las áreas de interés a investigar que se relacionan directamente con los temas de conservación y el Zoológico Santa Fe con el fin de identificar los factores claves que influyen en los comportamientos ciudadanos con la naturaleza, la percepción que tiene la gente sobre el zoológico y como cambiar o disminuir estos comportamientos negativos.

La recopilación de la información iba arrojando nuevos factores que se debían tener en cuenta para esta misma parte investigativa, como las distintas tareas y servicios prestados en la actualidad en la ciudad, las empresas o fundaciones encargadas de regular y vigilar que se respeten las leyes nacionales e internacionales en cuanto al cuidado de la fauna silvestre y de cómo operan e intervienen en las distintas emergencias ambientales del país. Con esto se logró consolidar datos muy variados en su rango o puntos de vistas para crear subcategorías. Además de la información recopilada sobre el tráfico de fauna silvestre y la percepción o información que tienen las personas al respecto y su punto de vista sobre comprar animales silvestres como mascota.

Se comenzó haciendo una búsqueda en internet y observando videos sobre conferencias o entrevistas a personas que se desempeñan en este ámbito en el Valle de Aburra con el fin de obtener información sobre las distintas labores de conservación y las problemáticas más recurrentes. Ante esto ya cada equipo se dedicó a profundizar en un factor influyente y realizo entrevistas, llamadas a organizaciones, reuniones con el encargado del Parque de conservación con el fin de saber cómo es el comportamiento de las personas con los distintos animales y las zonas del parque, además de analizar las especies amenazadas y cuál es la razón de que corran riesgo o sean una especie vulnerable según su zona nativa.

SEGMENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Dentro de cada categoría se lograron identificar ciertos valores claves o características a resaltar, en cuanto a la percepción que tiene la población del Valle de Aburra sobre el zoológico, esto con el fin de entender el panorama en el cual se desenvuelve, ante esto se recopilaron las empresas u organizaciones nacionales e internacionales, las asociadas y los posibles asociados, conociendo los beneficios que se podrían crear con estos vínculos entre organizaciones. Se busco las actividades, juegos o lúdicas en pro de fomentar la cultura del cuidado de la fauna e información al respecto en públicos desinformados. Con entrevistas y conversaciones vía virtual con operarios del zoológico se logró recopilar información sobre qué áreas del zoológico llaman más la atención de las personas y en qué temas muestran más interés, que actividades realizan para los niños y los adultos y los temas enseñados en estas.

Las conductas de los ciudadanos según la zona geográfica y las costumbres arraigadas en

ellos, la normalización de comprar animales silvestres y cuales áreas se deben de preservar para evitar nuevos comportamientos en los animales y que desencadene cambios en los bosques, consistencia de los ríos o erosión de campos. Con esto se identificaron varios usuarios como los desinformados interesados, los desinformados desinteresados, los informados interesados y los informados desinteresados. Para analizar de qué manera se puede intervenir y lograr llamar la atención del público.

Se observan las posibles maneras de generar unas visitas más recurrentes en el Parque de Conservación y generar un vínculo con las personas en el que se demuestre las consecuencias del tráfico y de que un animal no pueda volver a su hábitat natural, lograr una experiencia distinta en las visitas de modo que no sea algo repetitivo.

PROBLEMÁTICA PARA INTERVENIR

En la depuración del tema en el cual se desea intervenir, se observó que mediante la creación de una experiencia se podría crear una mayor retentiva de la información y un cambio a largo plazo en las personas, ante esto se comenzó a reunir información sobre cualidades de los animales que se pudieran resaltar y que llamaran la atención con el fin de abarcar un mayor público. Con esto se generaría a través de una experiencia un pensamiento en las personas que perdure.

Se realizaron varias propuestas entre los integrantes del equipo y luego se votó por cual es más eficiente y lograría interesar a los visitantes, ante esto se decidió generar un pensamiento de reflexión en las personas mediante una personificación de las cualidades y las dificultades por las que pasan los animales al realizar una actividad en un módulo que pondría a prueba sus habilidades y sentidos. Con el fin de generar un trato más digno hacia el animal y su hábitat.

Por esto el módulo lleva varios carteles de concientización con respecto a el maltrato, la deforestación, el cautiverio y la conservación ex-situ, los cuales se encuentran en puntos específicos con el fin de crear una analogía de las dificultades que perturban al animal y llevan a alteraciones en el ecosistema.

DISEÑO

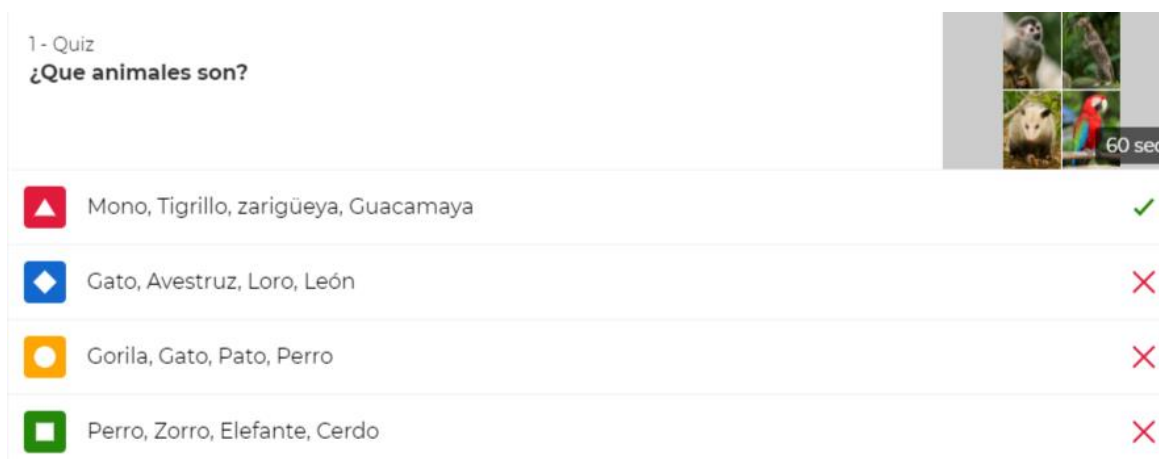
Se comenzó a definir cuales animales iban a representar la experiencia en cuanto a sus habilidades y las actividades con relación a estas que debían hacer las personas y sus dificultades representadas en los mensajes de concientización. Con esto el Ocelote y su sigilo representarían una actividad, así como la guacamaya y su visión otra. La zarigüeya pondrá a prueba la memoria de los participantes, así como mensajes ante el maltrato y la desinformación.

CO-DISEÑO 1

Se realizó un co-diseño con niños, padres y operarios del Parque de conservación, con el fin de ajustar la propuesta según la experiencia y el punto de vista de otros. A los niños se

les genero una encuesta muy didáctica y a modo de juego en la plataforma Kahoot con respuesta de selección múltiple con el fin de obtener los primeros acercamientos del conocimiento de ellos y poder tomar decisiones del diseño en cuanto a preferencias de colores, animales o actividades.

Figura 2. Quiz – Pregunta 1: ¿Qué animales son?



1 - Quiz
¿Qué animales son?

60 sec

▲	Mono, Tigrillo, zarigüeya, Guacamaya	✓
◆	Gato, Avestruz, Loro, León	✗
●	Gorila, Gato, Pato, Perro	✗
■	Perro, Zorro, Elefante, Cerdo	✗

Figura 3. Quiz – Pregunta 1: ¿Qué habilidades poseen estos animales?



2 - Quiz
¿Qué habilidades poseen estos animales?

60 sec

▲	Trepar, ser sigiloso, Tener buena memoria, Ver colores resaltados	✓
◆	Nadar, Ver en la oscuridad, Cazar, Trepar	✗
●	Saltar, Correr, Nadar, Volar	✗
■	Correr muy rápido, nadar, volar	✗

Con los adultos se realizó una encuesta para ponderar la viabilidad de participación de ellos en la actividad y de sus hijos por medio de la plataforma de Google Drive, con esto se buscaba ver con que actividades están de acuerdo los padres, cuales son más llamativas para la integración de los adultos o cuales consideran riesgosas.

Figura 4. Resultados Encuesta – Pregunta 1: ¿Permitirías que tu hijo participara de una experiencia de interacción?

¿Permitirías que tu hijo participara de una experiencia de interacción?
23 respuestas

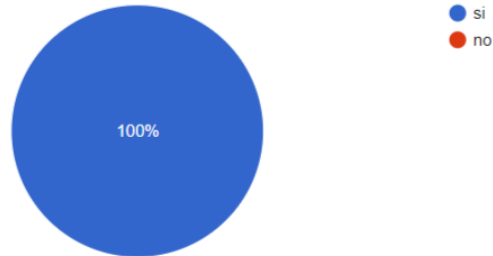


Figura 5. Resultados Encuesta – Pregunta 2: ¿Qué actividades te gustaría que realizara tu hijo?

¿Que actividades te gustaría que realizara tu hijo?
23 respuestas

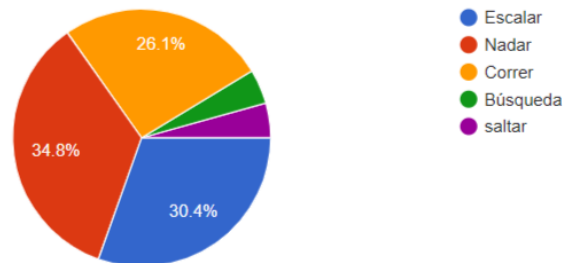


Figura 6. Resultados Encuesta – Pregunta 3: ¿Serías capaz de poner a prueba tus sentidos en la oscuridad?

¿serías capaz de poner aprueba tus sentidos en la oscuridad?
23 respuestas

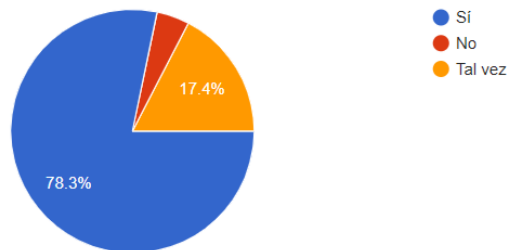
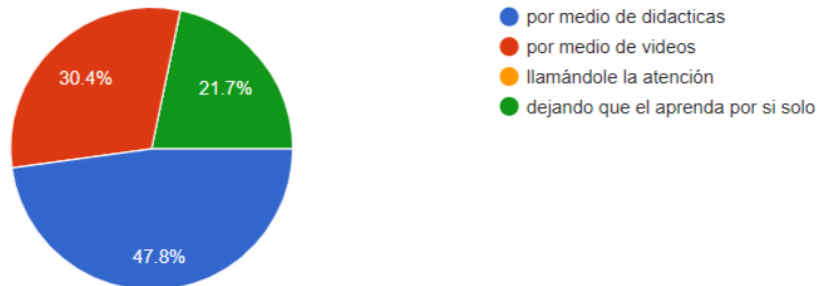


Figura 7. Resultados Encuesta – Pregunta 4: ¿Cuál cree que es la mejor forma de generar conciencia en su hijo o en los niños?

¿cual cree que es la mejor forma de generar conciencia en su hijo o en los niños?

23 respuestas



Con el operador del parque de conservación se lograron descartar algunas ideas según experiencias en actividades ya realizadas y enfoco la mirada en las problemáticas más comunes de los animales en un entorno cada vez más urbanizado, también nos indicó la importancia de enfatizar en el objetivo de un Parque de conservación y de cómo es el proceso de cuidado de los animales que llegan a este lugar víctimas del tráfico y la compra.

ETAPA DE BOCETACIÓN

Se comenzó con los primeros indicios de formas y pensando en que cada habilidad se realizaría en un módulo aparte, ubicados en distintas áreas del Parque de conservación, se realizaron de manera física como digital, sin mucho detalle.

Figura 8. Módulo Escalada

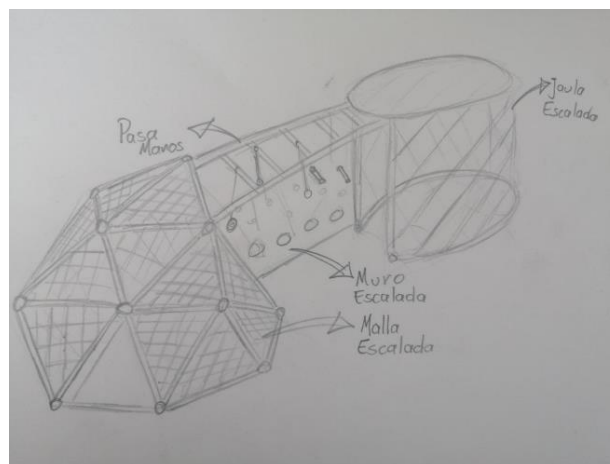


Figura 9. Módulo Sigilio

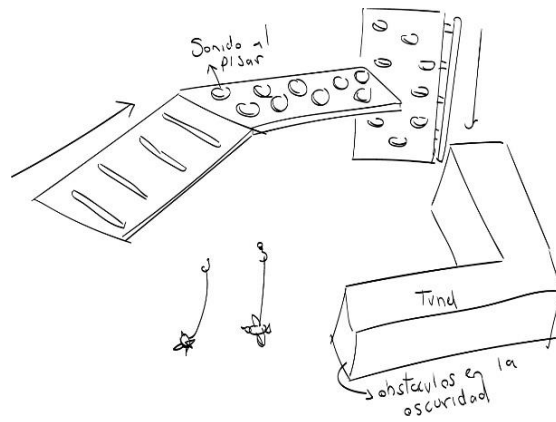


Figura 10. Módulo Visión

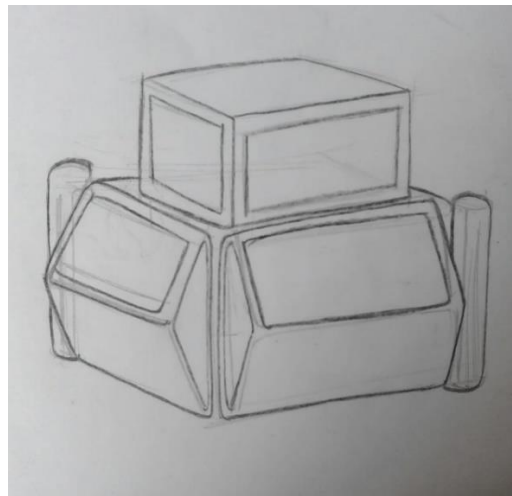


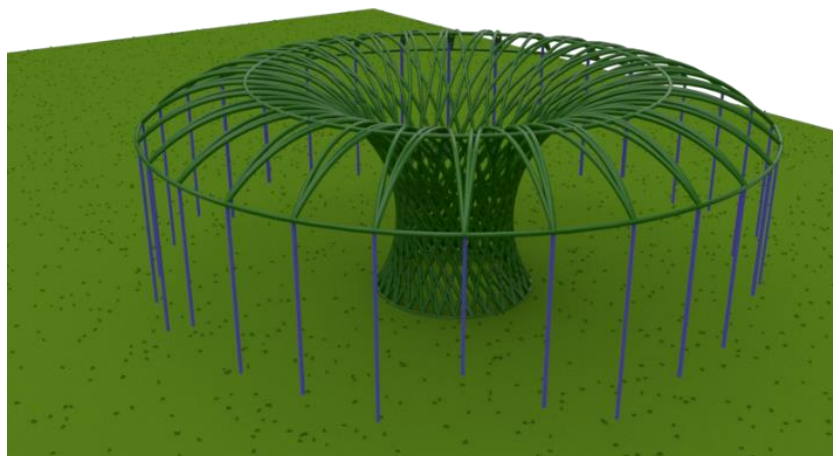
Figura 11. Módulo Escalada



Figura 12. Módulo Memoria



Figura 13. Módulo Escalada Versión 2

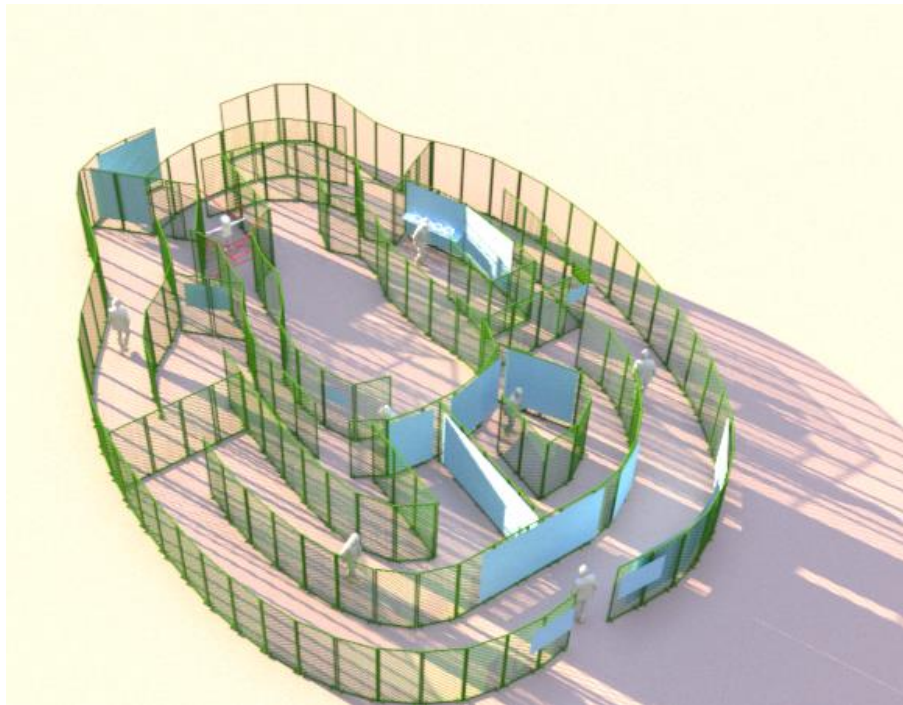


Luego de varias propuestas y una actividad de votos y retroalimentación se decidió por generar un solo módulo con forma de un laberinto.

ETAPA DESARROLLISTA

Al llevar un tiempo afinando la propuesta se optó por realizar todas las actividades en un solo módulo, como actor principal la zarigüeya y su habilidad para memorizar, las personas deberán realizar un recorrido por un laberinto donde habrá varias actividades y mensajes que les ayudarán a saber por cual lado coger desde que memoricen el patrón.

Figura 14. Desarrollista 1



Para la interfaz de sigilo se generaría un espacio donde deben pasar sin hacer ruidos entre unas cuerdas con campanas, generando una relación con la precisión y delicadeza de los movimientos de los felinos.

En la de visión se deben poner un visor donde observaran la manera en que ven las aves o las abejas y de cómo ellas no perciben el veneno en las plantas, también de su importante desempeño en el ecosistema.

Figura 15. Interfaz Sigilo

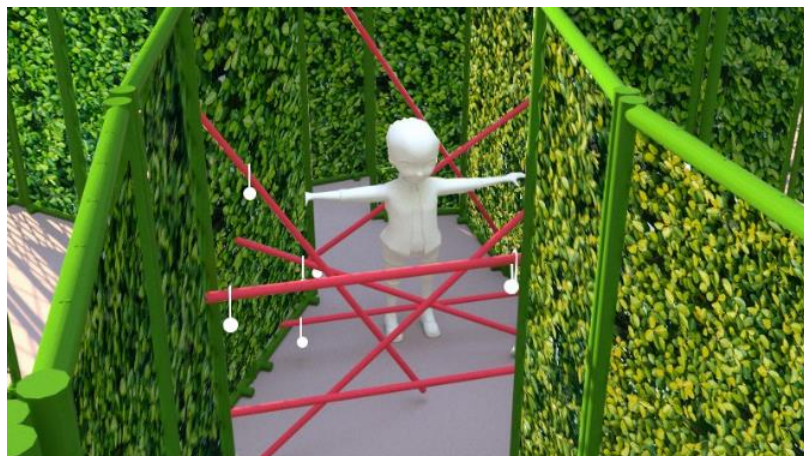
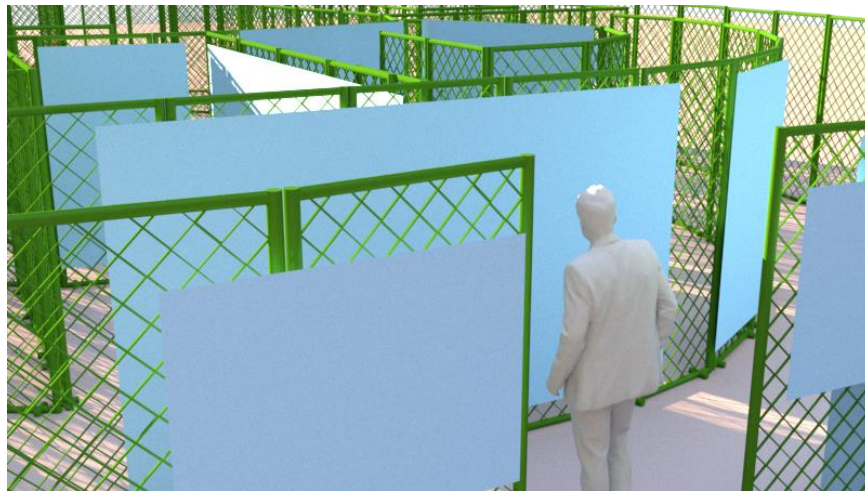


Figura 16. Interfaz Visión



Con el fin de generar conciencia los carteles estarán distribuidos en varias zonas del laberinto y deben recordar algunos con imágenes graficas que les ayudaran a cruzar el laberinto por los caminos correctos, generando una analogía con la zarigüeya.

Figura 17. Interfaz Memoria



CO-DISEÑO 2 (VISITA AL PARQUE DE CONSERVACIÓN)

Se realizó una visita al Parque de conservación para observar el posible lugar de ubicación del módulo y rectificar las medidas, además de esto se generó una retroalimentación del nuevo enfoque y como este se acopla a la propuesta. Con esto ya se ajustó una estructura más viable en costos, peso y ensamblaje, también se debe tener en cuenta la

implementación de materiales antivirales.

PROPUESTA DETALLADA

Luego de las ultimas validaciones y conversaciones de costos, se estipulo que el marco va a ser una imitación de un palo de bambú, van a ser fabricados por inyección de PVC, bajo dos moldes según el diámetro y largo. Los materiales pueden estar perfectamente a la intemperie y tiene una larga duración y facilidad de ensamblaje y transporte.

Figura 18. Listado de Partes

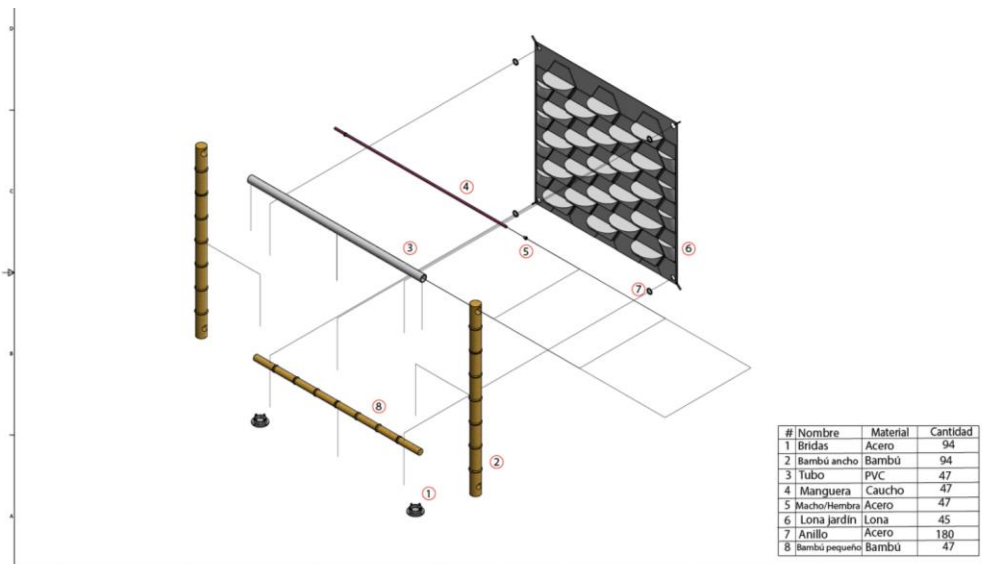


Figura 19. Plano Malla con Cartel

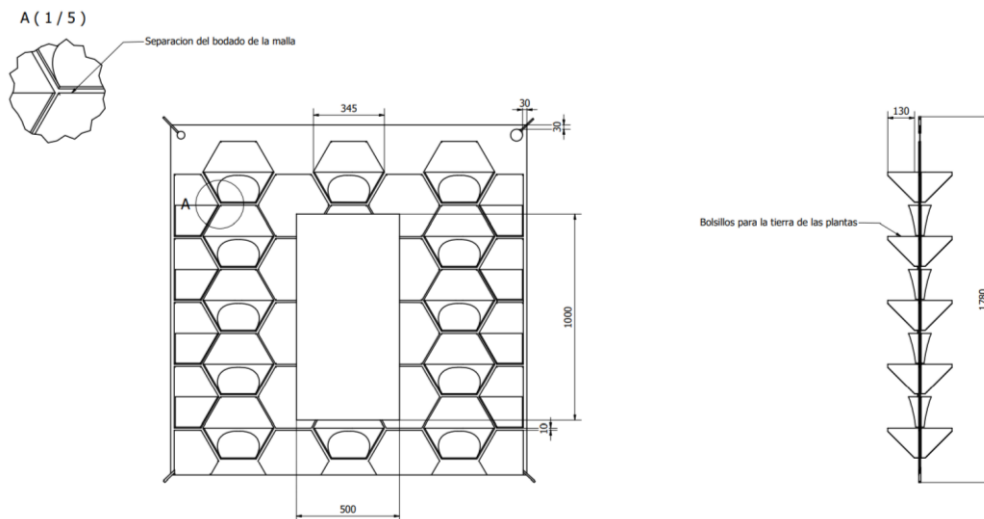


Figura 20. Plano Malla

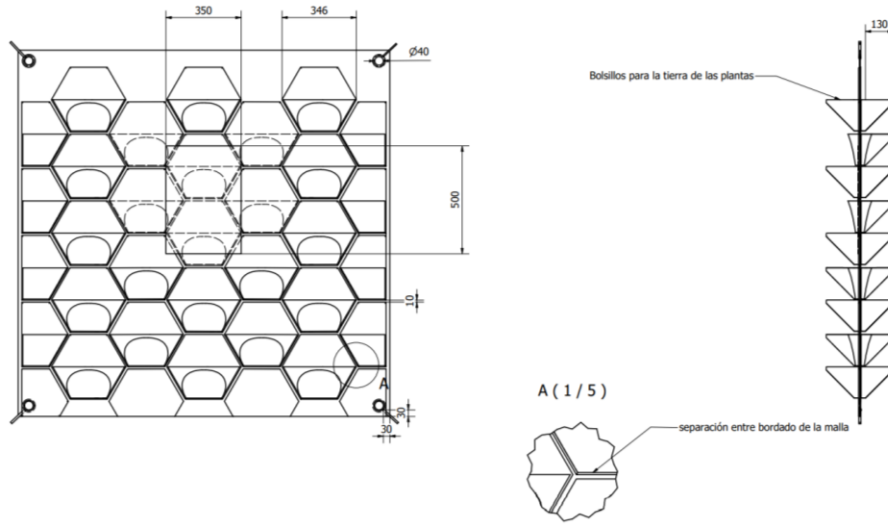
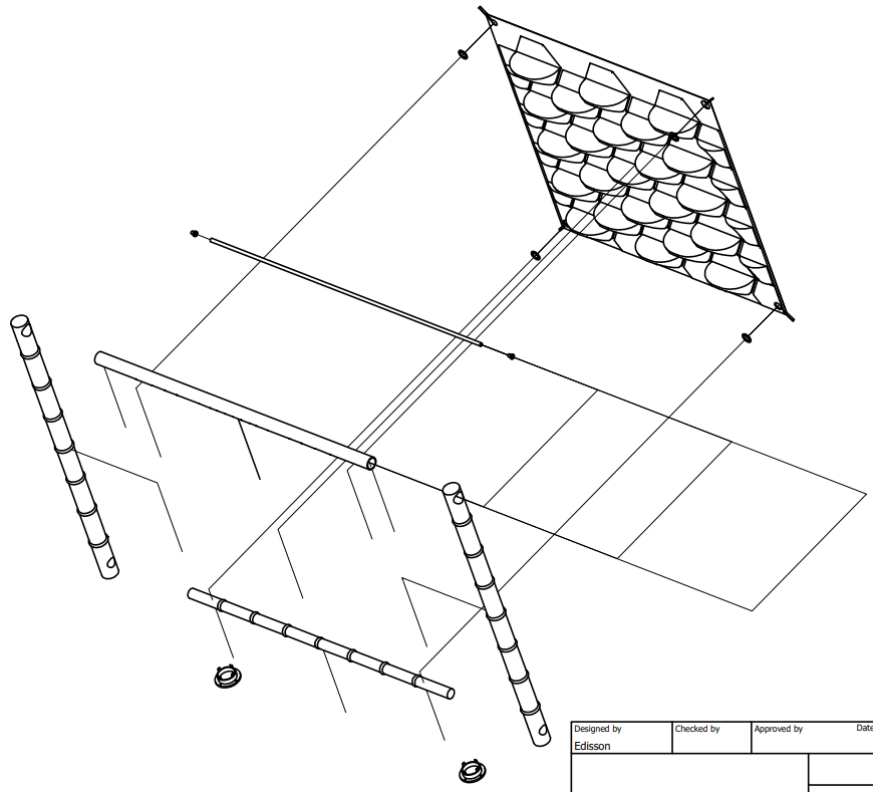


Figura 21. Plano de Exposición



CONCLUSIONES

- Una manera de generar concientización en la sociedad es a través de los niños, mediante una actividad interactiva en la cual se obtenga algún aprendizaje a través del juego y de una manera totalmente autónoma o voluntaria; de este modo generar a largo plazo una mayor conciencia en cuanto a la importancia del cuidado del ecosistema.
- Al implementar este tipo de experiencias y el que sean fáciles de instalar y transportar, permite que se puedan trasladar a distintos municipios o ciudades de país, generando una campaña más extensa.
- Al estimular los distintos sentidos en las actividades se genera un vínculo mayor y permite que recuerden por mayor tiempo la experiencia.

BIBLIOGRAFÍA

Díaz, J. L. (2009). Persona, mente y memoria. *Salud Ment*, 32(6), 513-526.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252009000600009&lng=es&tlng=es.

Parra, C. (2017). Semiótica del Diseño de Experiencias: Condiciones de Significancia y Significación con enfoque agentivo [Tesis de Maestría, Universidad Jorge Tadeo Lozano].
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/2908/Semiotica%20del%20Dise%C3%B1o%20de%20Experiencias.pdf?sequence=1>