

# ANDIMAL

**“Nuestros compañeros perfectos nunca tienen menos de cuatro o dos patas”**

## 1. ¿Cómo se describe el proyecto?

**ANDIMAL es un proyecto que busca exponer la información y generar atención en la población, sobre algunas especies animales en vía de extinción de la región Andina.**

## 2. ¿Cuáles son las metas y objetivos que se persiguen?

- Brindar información más amplia y detallada sobre el tema de una forma más interactiva.
- Expandir la información a través de los diversos canales de divulgación.
- Generar más interés por parte de la población colombiana, con respecto a este tema.
- Dar a conocer la situación actual de algunas especies vulnerables de la región Andina: Oso de anteojos, ocelote, condor de los Andes y mono nocturno.



## 3. ¿De dónde se obtendrá la información para completar el proyecto?

**La información se obtendrá de fundaciones, artículos, noticias, redes sociales y organizaciones animalistas.**

## 4. ¿Quiénes serán beneficiarios del proyecto?

- **Directamente:** Aquellas personas que se sientan involucradas con el proyecto.
- **Indirectamente:** Las cuatro especies de animales que se escogieron en el proyecto ANDIMAL.



## 5. ¿Cuál es el objetivo del proyecto?

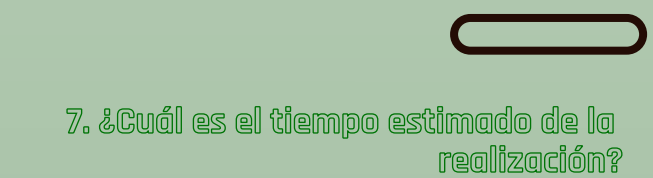
**Producto o prestación de servicio**

- **Producto:** Camisetas estampadas con diseños representativos del proyecto. (emprendimiento)
- **Servicio:** Portal informativo sobre cuatro especies vulnerables de la región Andina.



## 6. ¿Qué métodos se utilizarán? ¿Cómo se logrará el resultado esperado, de qué forma se trabajará hacia su consecución?

**A través de un portal web en el cual se encontrará información del proyecto, con un contenido interactivo: videos, imágenes, ilustraciones, y un espacio para adquirir prendas exclusivas y representativas del tema que con la ayuda de la estrategia de mercado y difusión, se expandirá el mensaje.**



## 7. ¿Cuál es el tiempo estimado de la realización?

- 03/11/20 - 27/11/20 ○
  - PORTAL WEB ESTRUCTURADO (MAQUETACIÓN)
    - HISTORIA ○
    - INFORMACIÓN DE LOS ANIMALES ○
    - PERFIL DE LOS PERSONAJES ○
  - PERSONAJES Y ESCENARIOS DE LA HISTORIA ○
- 28/11/20 - 29/01/21
  - PORTAL WEB COMPLETO ○
  - VIDEO (HISTORIA-COMIC ANIMADO) ○
  - CAMISETAS ESTAMPADAS ○
  - ILUSTRACIONES - DISEÑOS ○



## 8. ¿Qué riesgos pueden afectar al proyecto?

### Factores internos

**Falta de tiempo - Mala administración  
Falta de herramientas para la realización del mismo  
Bajas inesperadas de algún integrante del proyecto**

### Factores externos

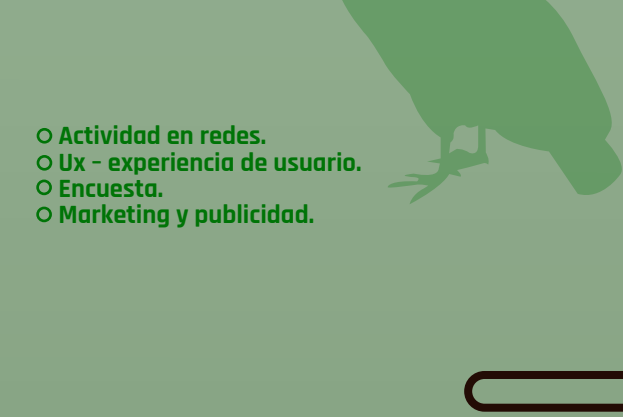
**Desinterés de parte del espectador  
No lograr el impacto esperado con el contenido realizado  
Camisetas poco atractivas para el cliente**

## 9. ¿Será necesaria la intervención de sistemas, equipos o herramientas especiales?

- Ayuda externa para la impresión de camisetas - equipo y personal.
- Computadores óptimos para el buen funcionamiento de los programas a usar para la realización de las piezas que conforman el proyecto.

## 10. ¿Qué recursos se utilizarán?

- Actividad en redes.
- Ux - experiencia de usuario.
- Encuesta.
- Marketing y publicidad.



## 11. ¿Cómo se establecerán responsables?

- Cristian Parra: programador web, edición video.
- Catalina Betancourt: redacción documentos, diseño e ilustración, edición video.
- Laura Galán: diseño e ilustración, edición video.
- Johan Solarte: redacción documentos, diseño e ilustración, edición video.
- Johan García: diseñador web, edición video.
- David Bolívar: diseño e ilustración, edición video.
- María Barrera: diseño e ilustración, edición video.