

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

La historia que se ha desarrollado en el TFG se produce en una isla llena de vegetación donde la fauna y la flora tienen un ciclo equilibrado y donde a los humanos a medio plazo no se les permite formar parte de él. Por lo tanto muestra un lugar donde el hombre no ha modificado el ecosistema para su beneficio propio y la extinción de las especies no es un problema.

Respecto a la igualdad de género, se ha buscado que la protagonista sea una mujer y haya un acercamiento a la desigualdad que vivía en su familia respecto a sus hermanos, sometida desde una temprana edad al trabajo no remunerado que supone todas las labores que se ejecutan en un hogar y a la subordinación hacia el hombre. Por esta misma razón considera que su muerte es una mayor regalo que la vida opresora.

EL CAMINO DE LA MUERTE

CONCEPT ART BY Carmen Naranjo Carrizosa



TINEA

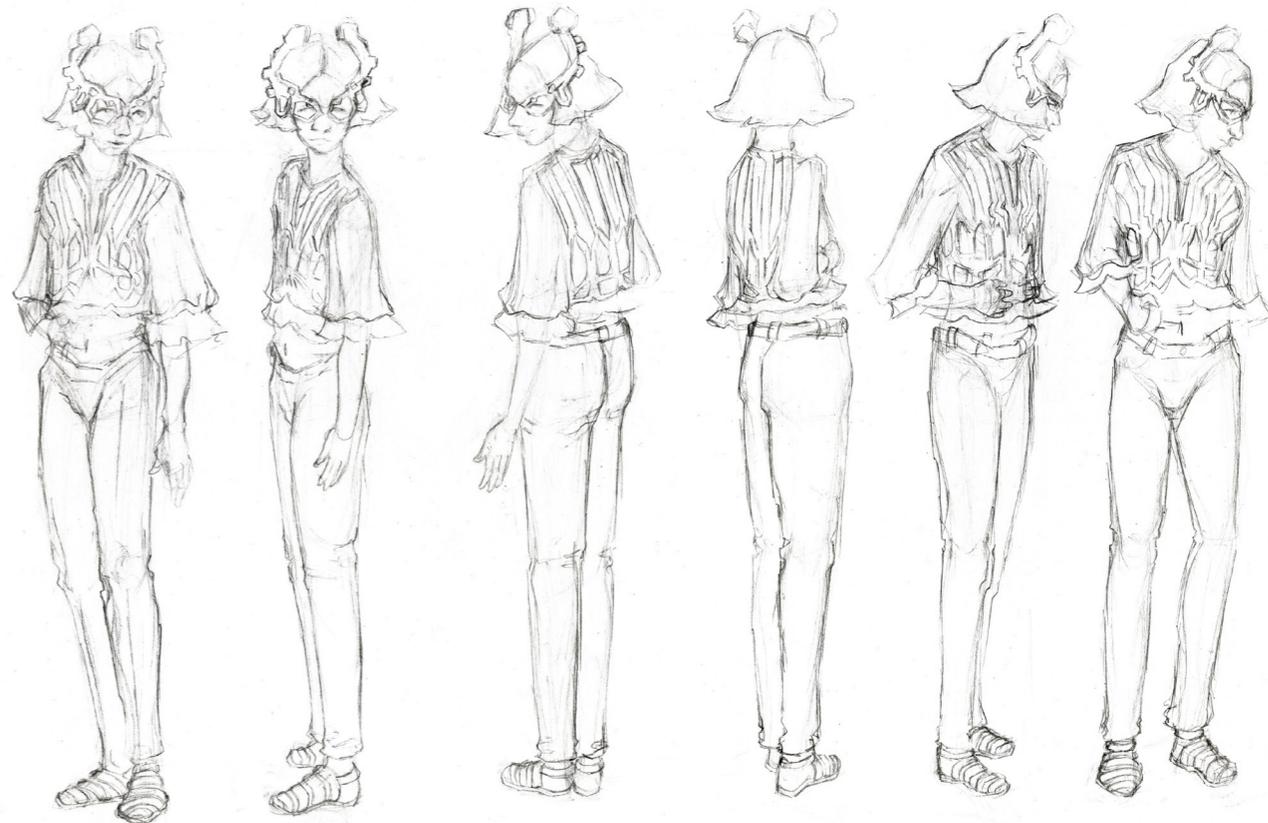
Tinea es una chica 19 años. Antes de fallecer en su vida solo tenía dos funciones; limpiar y ayudar a sus dos hermanos pequeños. Nunca le habían permitido tener mucha vida social debido a lo estrictos que eran sus padres por lo que siempre había sido muy tímida y reservada, intimar con otras personas ha sido siempre una gran fuente de ansiedad para ella. Con las únicas personas que ha tenido una relación cercana ha sido con sus hermanos pequeños.

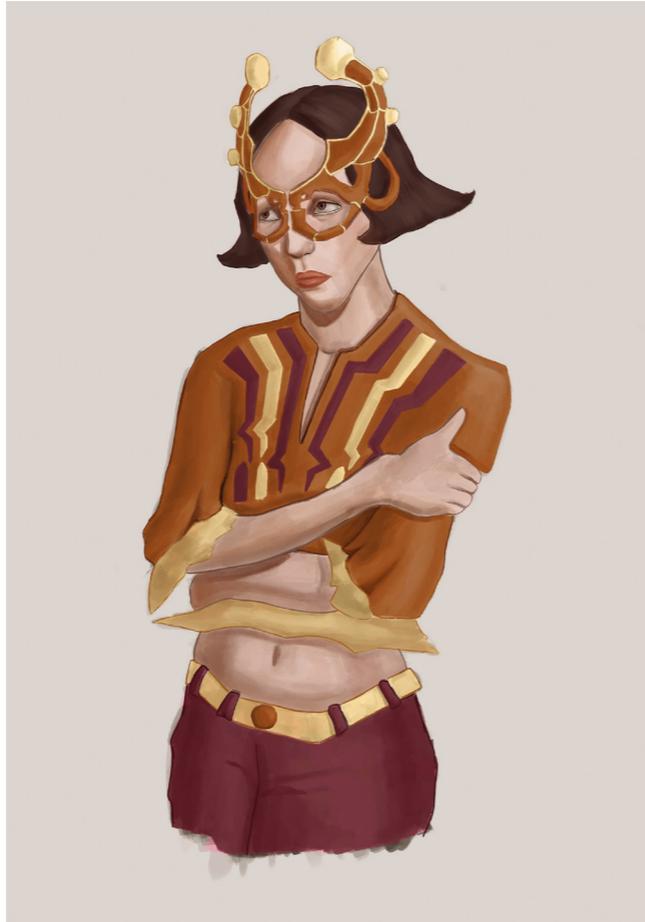


Para realizar el diseño del personaje lo primero que se hizo fue hacer diferentes thumbnails, es decir, siluetas de tamaño reducido, buscando una forma exterior atractiva que explorase las posibles ideas y direcciones hacia las que se podría orientar el diseño del personaje. Esto se realizó con un pincel de tinta china. De manera simultánea se hicieron diferentes estudios de posibles rostros, tras elegir uno se desarrolló dibujando las expresiones y abalorios que podría llevar la cabeza. Tras hacer estos dibujos se escogieron las siluetas que presentaban más opciones y se acercaban más a la personalidad descrita del personaje



Todos los bocetos y el desarrollo de Tinea se han hecho teniendo en mente una temática inicial: la mariposa; animal que simboliza la metamorfosis y la resiliencia. En el contexto de la historia estas características muestran una visión positiva de la situación y cómo aún tiene Tinea la posibilidad de elegir y cambiar para darle otra posibilidad a la vida.

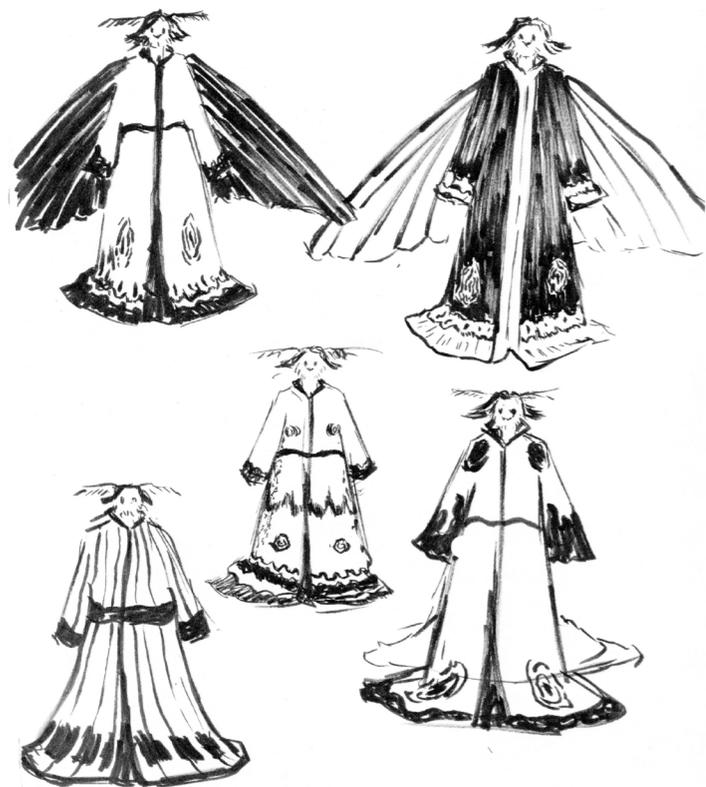




TRANSFORMACIÓN

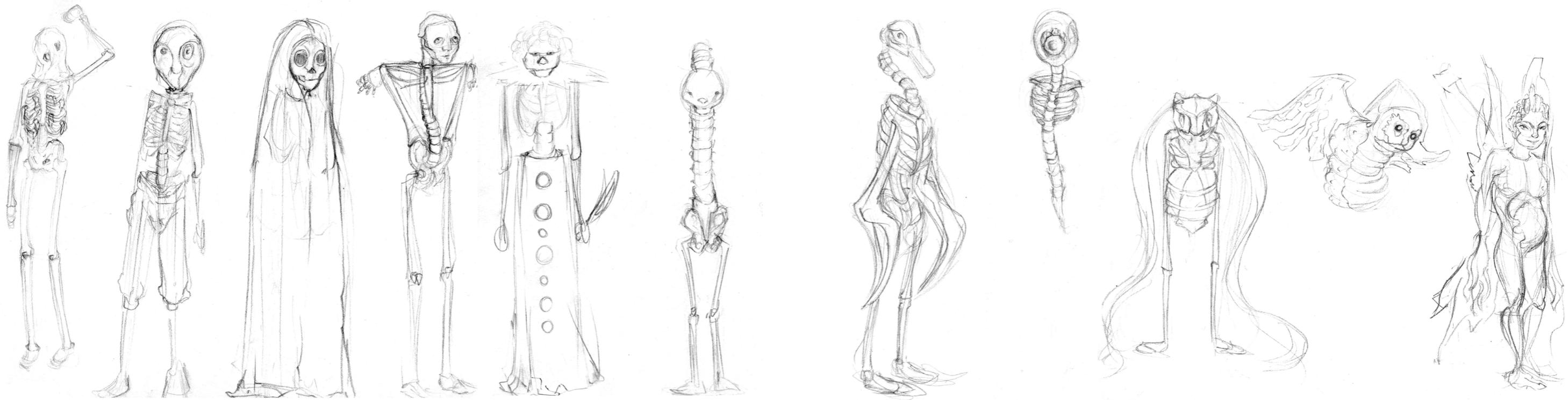
Durante su estancia Tiana decide quedarse para siempre en aquel limbo. Allí pierde su humanidad y pasa de ser humana a un monstruo más de la isla. El animal en el que se basa su transformación es la polilla ya que tiene un aspecto similar pero con connotaciones contrarias a la mariposa.





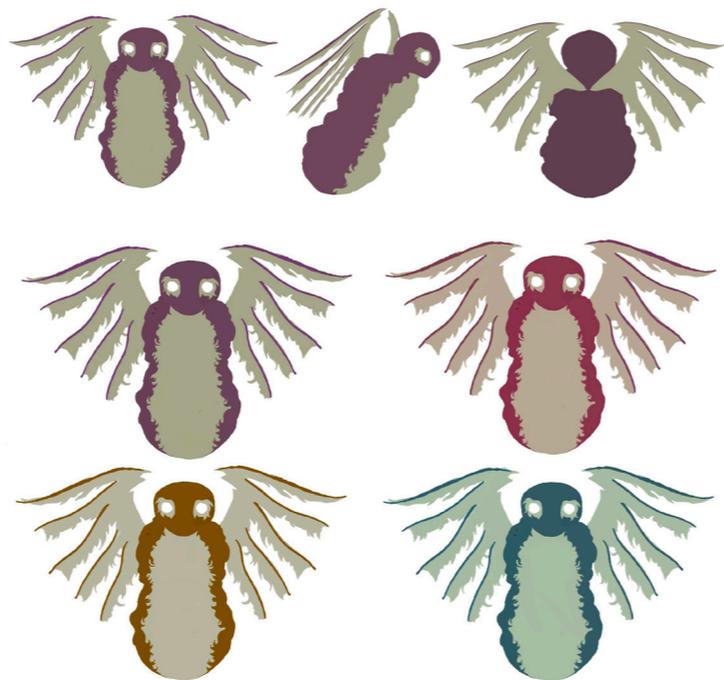
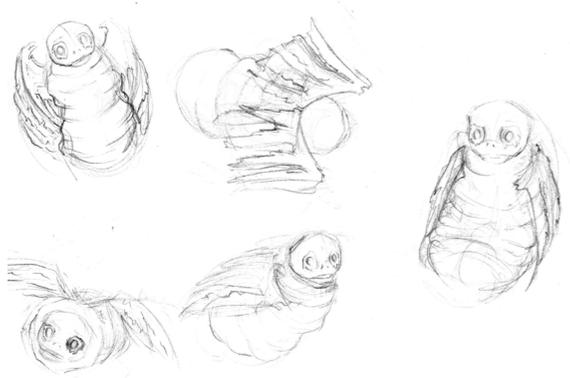
Cuando se tenía el concepto y el moodboard realizado se exploraron diferentes ideas a través de bocetos. Se realizaron dibujos de su cuerpo desde un punto de vista anatómico y luego con distintos posibles ropajes. La intención era que la vestimenta fuera similar a las alas, como si estas le vistieran. Para conseguir esta similitud se decidió usar ropa holgada inspirada en los kimonos japoneses.





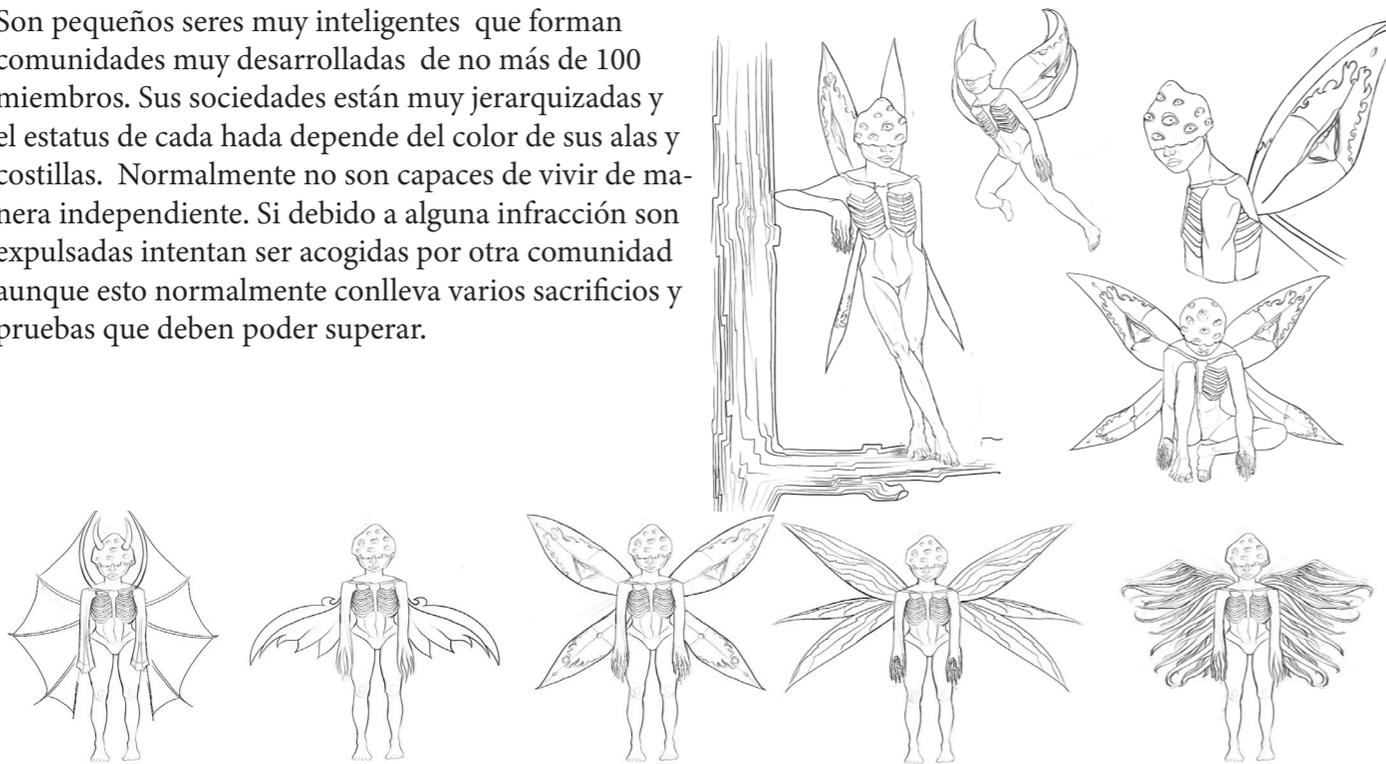
VESPAE

Su diseño tuvo lugar tras realizar una gran cantidad de bocetos rápidos teniendo solamente el concepto de insecto en mente. Los Vespae tienen un tamaño de alrededor de un metro y se defienden usando un aguijón venenoso que se encuentra en la parte inferior de su cuerpo. Debido a su anatomía rara vez se les ve apoyados sobre una superficie, siempre están volando.

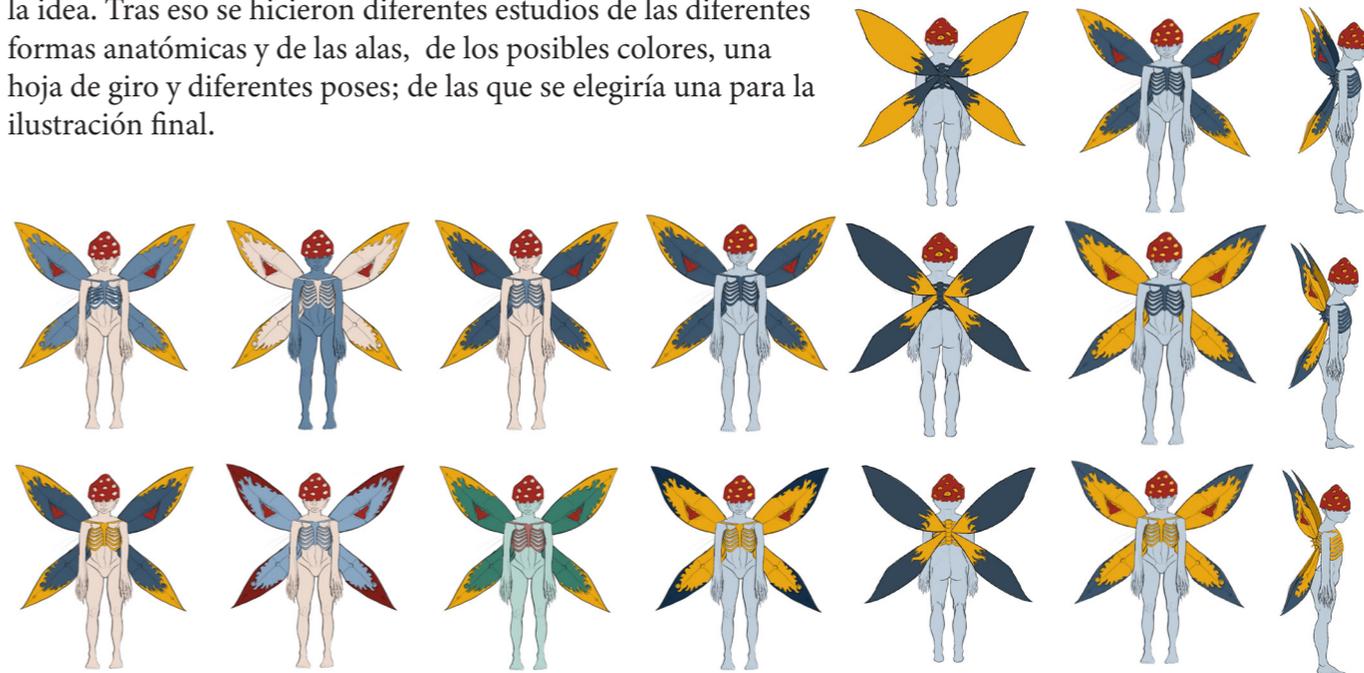


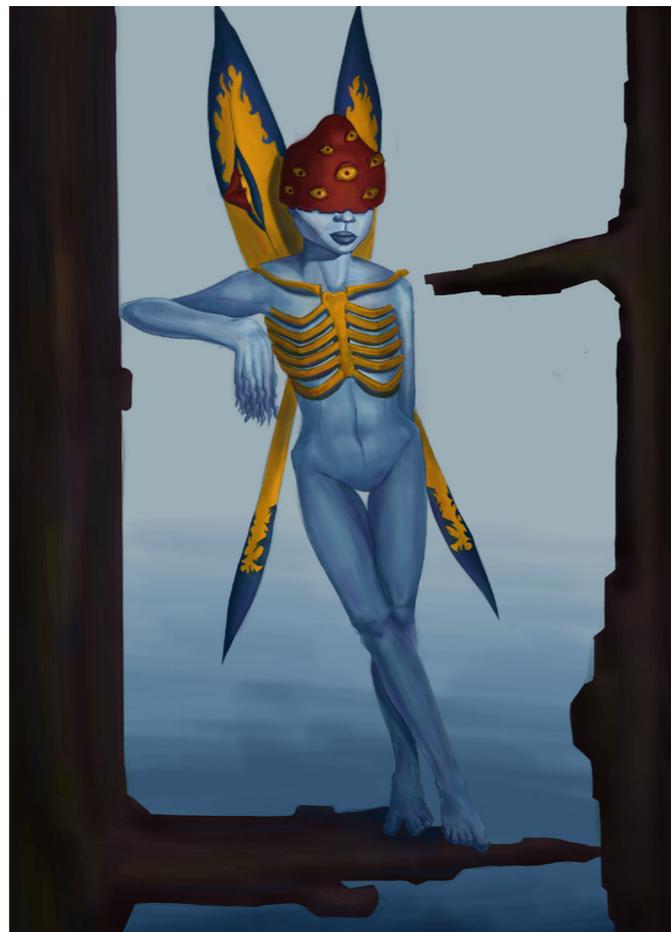
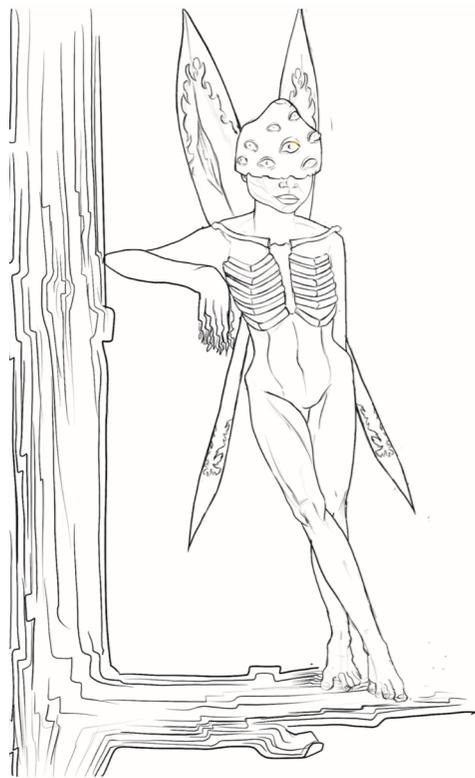
HADAS

Son pequeños seres muy inteligentes que forman comunidades muy desarrolladas de no más de 100 miembros. Sus sociedades están muy jerarquizadas y el estatus de cada hada depende del color de sus alas y costillas. Normalmente no son capaces de vivir de manera independiente. Si debido a alguna infracción son expulsadas intentan ser acogidas por otra comunidad aunque esto normalmente conlleva varios sacrificios y pruebas que deben poder superar.



Una característica física que les hace tener una capacidad de supervivencia en el entorno a pesar de ser los únicos seres que no pertenecen a ninguno de los otros dos grupos, siendo así enemigos por naturaleza de los Osseos e Insectiulm, es tener una vista de 360 grados gracias a la gran cantidad de ojos que tienen. Para la creación de este personaje primero se hizo un boceto de la idea. Tras eso se hicieron diferentes estudios de las diferentes formas anatómicas y de las alas, de los posibles colores, una hoja de giro y diferentes poses; de las que se elegiría una para la ilustración final.





VERMIS

Es una de las criaturas más pacíficas de la isla ya que solo necesita alimentarse de la vegetación aunque si alguna bestia decide molestarle no tendrá problemas en defenderse. Aunque esto no es muy común ya que debido a su gran tamaño y al aura que les rodea el resto de seres prefiere no atacarlas, además algunas de las especies son veneradas por los Osseus, por lo que si algún habitante de la isla decidiera hacerle daño estos los defenderían. Esto ocurre ya que son primordiales para su nacimiento. Los Osseus aparecen en la isla de manera aleatoria en uno de los cinco pozos que existen.



ENVIRONMENTS

