



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción de video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas. Organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN-. Guatemala, Guatemala 2019

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Cesia Jemima Orrego Escobar

15001617

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2019

Producción de video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas. Organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN-. Guatemala, Guatemala 2019

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

ELABORADO POR

Cesia Jemima Orrego Escobar

15001617

Nueva Guatemala de la Asunción, 2019

Autoridades

Dr. José Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra Roldán de Ramírez

Vicerrectora

Lic. Jean Paul Suger

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Francisco Retolaza M.Sc

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto M.Sc

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala 10 de abril de 2018

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

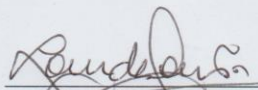
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO EDUCATIVO PARA INFORMAR A NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD, ACERCA DE LOS CUIDADOS DE LAS MASCOTAS. ORGANIZACIÓN FRATERNIDAD DE AYUDA ANIMAL -FAN- GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Así mismo solicito que la Ms.C. Lourdes Donis sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Cesia Jemima Orrego Escobar
15001617



Ms.C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 08 de mayo de 2018

Señorita:
Cesia Jemima Orrego Escobar
Presente

Estimada Señorita Orrego:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO EDUCATIVO PARA INFORMAR A NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD, ACERCA DE LOS CUIDADOS DE LAS MASCOTAS. ORGANIZACIÓN FRATERNIDAD DE AYUDA ANIMAL -FAN-. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Así mismo, se aprueba a la Ms.C. Lourdes Donis, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 07 de marzo de 2019

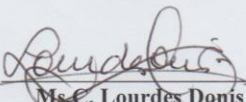
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO EDUCATIVO PARA INFORMAR A NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD, ACERCA DE LOS CUIDADOS DE LAS MASCOTAS. ORGANIZACIÓN FRATERNIDAD DE AYUDA ANIMAL -FAN-. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante Cesia Jemima Orrego Escobar, con número de carné: *15001617*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Ms. C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 18 de julio de 2019

Señorita
Cesia Jemima Orrego Escobar
Presente

Estimada Señorita Orrego:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 08 de agosto de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

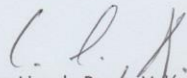
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE VIDEO EDUCATIVO PARA INFORMAR A NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD, ACERCA DE LOS CUIDADOS DE LAS MASCOTAS. ORGANIZACIÓN FRATERNIDAD DE AYUDA ANIMAL –FAN-. GUATEMALA, GUATEMALA 2019**, de la estudiante Cesia Jemima Orrego Escobar, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 21 de agosto de 2019

Señorita:
Cesia Jemima Orrego Escobar
Presente

Estimada Señorita Orrego:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO EDUCATIVO PARA INFORMAR A NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS DE EDAD, ACERCA DE LOS CUIDADOS DE LAS MASCOTAS. ORGANIZACIÓN FRATERNIDAD DE AYUDA ANIMAL –FAN–. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante: Cesia Jemima Orrego Escobar, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Resumen

La organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN- no cuenta con un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas. Por lo que se planteó el siguiente objetivo.

Producir un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas.

Se fotografió, se grabó, asimismo se produjo material audiovisual para llevar a cabo la producción del video educativo. Las imágenes y videos están adecuadamente adaptadas(os) a cada uno de los temas que se mencionan en el transcurso del video.

Se utilizaron diferentes métodos de validación a través de encuestas desarrolladas con el método de Likert, que llevó a la comprensión de mejores resultados en donde se conoció la percepción del cliente, expertos en las áreas de comunicación y diseño. Para el grupo objetivo se utilizó el método de Focus Group.

Se recomienda transmitir el video educativo en cañonera o en una pantalla grande para tener la mejor comprensión posible del mensaje, asimismo utilizar bocinas.

Para efectos legales únicamente la autora, CESIA JEMIMA ORREGO ESCOBAR, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Tabla de contenido

Capítulo I: Introducción	1
Capítulo II: Problemática	2
2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	2
2.3 Justificación	3
2.3.1. Magnitud.	3
2.3.2. Vulnerabilidad.....	4
2.3.3. Trascendencia.....	4
2.3.4. Factibilidad.....	4
Capítulo III: Objetivos del diseño	7
3.1 Objetivo general.....	7
3.2 Objetivos específicos	7
Capítulo IV: Marco de referencia	9
4.1 Información general del cliente	9
4.1.1 Antecedentes..	9
4.1.2 Visión.....	9
4.1.3 Misión.....	10
4.1.4 Delimitación geográfica	10
4.1.5 Grupo objetivo.....	10
4.1.6 Principal beneficio al grupo objetivo	10
4.1.7 Competencia.....	10
4.1.8 Posicionamiento	10
4.1.9 Factores de diferenciación.....	10

4.1.10 Objetivo de mercadeo.....	10
4.1.11 Objetivo de comunicación.....	10
4.1.12 Mensajes clave a comunicar.....	11
4.1.13 Estrategia de comunicación.....	11
4.1.14 Reto de diseño y trascendencia	11
4.1.15 Material a realizar.....	11
4.1.16 FODA.....	11
4.1.17 Organigrama.....	12
4.1.18 Datos del logotipo	12
Capítulo V: Definición del grupo objetivo	14
5.1 Perfil geográfico	14
5.2 Perfil demográfico	14
5.3 Perfil Psicográfico.....	15
5.4 Perfil Conductual	15
Capítulo VI: Marco teórico	17
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	17
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	23
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	29
6.3.1 Ciencias auxiliares.....	29
6.3.2 Artes	30
6.3.3 Teorías.....	32
6.3.4 Tendencias.....	32
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	35
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	35

7.2 Conceptualización.....	36
7.2.1 Método	36
7.2.2 Definición del concepto	37
7.3 Bocetaje	37
7.3.1 Proceso de bocetaje	37
7.3.1 Proceso de bocetaje	38
7.3.2 Guion narrativo	43
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos	46
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos	47
7.4 Propuesta preliminar	48
Capítulo VIII: Validación técnica	52
8.1 Población y muestreo.....	52
8.1.1 Encuesta de Validación	53
8.2 Método e instrumentos.....	53
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	54
8.4 Cambios con base a los resultados.....	69
Capítulo IX: Propuesta grafica final	78
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	83
10.1 Plan de costos de elaboración	83
10.2 Plan de costos de producción.....	84
10.3 Plan de costos de reproducción.....	84
10.4 Plan de costos de distribución.....	84
10.5 Cuadro con resumen general de costos.....	85
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	87

11.1 Conclusiones.....	87
11.2 Recomendaciones	88
Capítulo XII: Conocimiento general.....	90
Capítulo XIII: Referencias	92
Capítulo XIV: Anexos.....	96

CAPÍTULO I

Capítulo I: Introducción

La organización FAN, -Fraternidad de Ayuda Animal- promueve adopciones y castraciones a bajo costo, sobre todo, busca la cooperación de las personas para evitar el maltrato animal, ubicada en la ciudad de Guatemala. Se determinó la necesidad de dar a conocer este tipo de información a través de la producción de un video educativo, para informar acerca de los cuidados de las mascotas, teniendo como grupo objetivo a niños de 6 a 9 años de edad.

Se analizará detalladamente cada uno de los conceptos básicos a utilizar dentro de la producción del video educativo, usando un marco teórico que respalde toda la investigación. Se emplearán artes, teorías y tendencias que nos puedan servir de apoyo para la elaboración del proyecto.

Asimismo, para fomentar el proyecto se llevaran a cabo métodos de validación, que serán a través de encuestas que están desarrolladas con el método de Likert que ayudará a comprender mejor los resultados. Se dividirá en dos partes, semiológica y operativa, esta será para expertos de comunicación y diseño, profesionales y cliente. Para el grupo objetivo se usará el método de Focus Group.

Se finaliza con conclusiones que responden a cada uno de los objetivos planteados y se enumeran una serie de recomendaciones.

CAPÍTULO II

Capítulo II: Problemática

La organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN- no cuenta con un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas. Por lo que se determinó la necesidad de producir un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas.

2.1 Contexto

Se platicó con Fabiola Domínguez Zuleta, encargada de la organización, que busca crear conciencia en cada una de las personas. Se propuso lanzar un programa que se impartirá a niños de 6 a 9 años, que llevará a cabo la producción de un video educativo que permita dar a conocer cada uno de los cuidados básicos animales, ya que son edades que están en la etapa de que ya pueden poner en práctica a través del aprendizaje el cuidado de las mascotas.

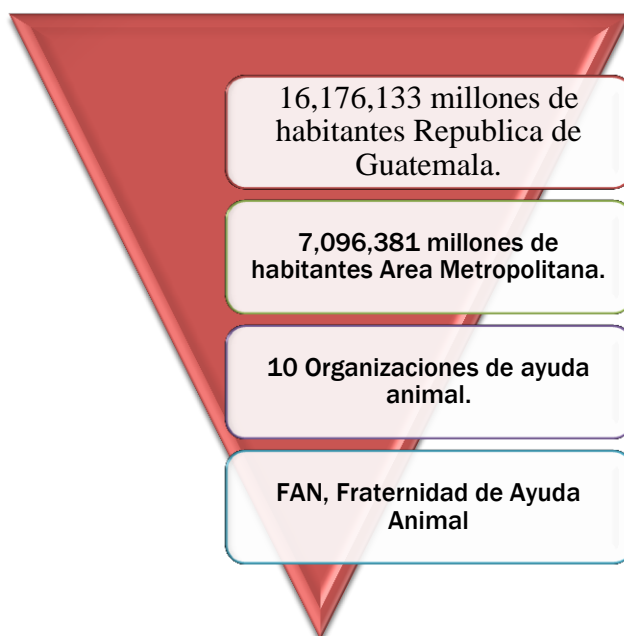
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN-, ubicada en la ciudad de Guatemala, no cuenta con un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador-comunicador, es necesario justificar la propuesta a partir de cuatro variables:

2.3.1. Magnitud.



Según proyecciones del (INE) Instituto Nacional de Estadística, indican que Guatemala cuenta con una población de 16,176,133 millones de habitantes, siendo el 7,096,381 millones de habitantes del Área Metropolitana. En la ciudad de Guatemala existen 10 organizaciones de ayuda animal que cumplen con las mismas funciones de FAN, -Fraternidad de Ayuda Animal.-

La organización FAN, atiende mascotas que no tienen hogar y les consigue un lugar donde vivir lo más rápido posible, promueve adopciones y castraciones a bajo costo.

2.3.2. Vulnerabilidad.

Al carecer de un video educativo, para informar sobre el cuidado de las mascotas a los niños de 6 a 9 años, es un problema, ya que son edades en las que la mayoría de niños desea tener una mascota y deben saber cuál es la responsabilidad que conlleva, es por ello que con el video se tiene como fin educar y concientizar.

2.3.3. Trascendencia.

Al realizar la producción del video educativo, que concientice y eduque a los niños a ser mejores personas a la hora de tratar con sus mascotas. Se establecerá información relevante sobre el cuidado animal, aplicación de los valores, normativas para el mejor cuidado de las mascotas, con eso la organización dará a conocer lo que realmente se quiere lograr, crear niños responsables.

2.3.4. Factibilidad.

El proyecto es factible, ya que la organización FAN, cuenta con los recursos y apoyo necesarios que harán posible que se ejecute el proyecto.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La Organización FAN cuenta con las personas que se encargarán de pasar la información a el grupo objetivo para llevar a cabo el proyecto.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. La encargada de la organización está en la disposición de brindar toda la información necesaria de la organización para llevar a cabo el proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. La organización cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Se cuenta con el equipo necesario para llevar a cabo el proyecto de graduación.

CAPÍTULO III

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general

Producir un video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas. Organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN-.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1 Recopilar información referente al cuidado de las mascotas, tomando en cuenta el comportamiento de las mascotas. Proporcionada por la organización FAN, por el personal de cuidado animal, para incluirla en el video educativo.

3.2.2 Investigar acerca de las técnicas para elaborar el video educativo, recursos necesarios para edición de videos, fotografías, comunicación y diseño; ayudará a sustentar el contenido para la producción del video.

3.2.3 Recopilar fotografías de mascotas para incluirlas en el video educativo.

CAPÍTULO IV

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

- Nombre de la empresa: FAN, Fraternidad de Ayuda Animal.
- Dirección: 14 av. 2-80 colonia Tecún Umán, zona 5.
- Email: fan.ayudaanimal@gmail.com.
- Contacto: Fabiola Domínguez Zuleta.
- Teléfono móvil: 5907-2498.

4.1.1 Antecedentes. La organización FAN, tiene 7 años de brindar ayuda animal y comunicarse con las personas por medio de su página de Facebook, al promover adopciones y castraciones a bajo costo. Busca la cooperación de las personas para evitar el maltrato animal y darles nuevo hogar.

4.1.2 Visión. Ser una organización que forme personas responsables a través de la información que se brinda en las campañas de concientización, contar con un hospital de mascotas propio para tratar a las mascotas que lo necesitan y promover las castraciones gratuitas.

4.1.3 Misión.

Buscar la participación de todos los que amamos a los animales, tengamos mascotas, o quisieran tener, para contribuir a erradicar la sobrepoblación de animales por medio de castraciones a bajo costo y así evitar su sufrimiento.

Rescatar de la calle a las mascotas sin hogar y con ayuda de todos lograrlos ubicar en nuevos y buenos hogares, donde el requisito indispensable es el amor y cuidado hacia ellos.

Concientizar y educar a las personas para el buen cuidado de los animales y mejorar nuestras vidas como seres humanos.

4.1.4 Delimitación geográfica. Ciudad capital de Guatemala.

4.1.5 Grupo objetivo. Niños de 6 a 9 años de edad.

4.1.6 Principal beneficio al grupo objetivo. Concientizar y educar a las personas para el buen cuidado de los animales.

4.1.7 Competencia. Criaderos, personas que reproducen mascotas.

4.1.8 Posicionamiento. Cuarto lugar.

4.1.9 Factores de diferenciación. Adopción de mascotas.

4.1.10 Objetivo de mercadeo. Concientizar a las personas sobre el cuidado animal a través de campañas.

4.1.11 Objetivo de comunicación. Hacer notar a la organización por medio de material informativo relevante para la campaña de concientización de los animales.

4.1.12 Mensajes clave a comunicar. Proyectar la visión y misión de la organización.

4.1.13 Estrategia de comunicación. Con el video educativo, comunicar y concientizar sobre el cuidado de las mascotas.

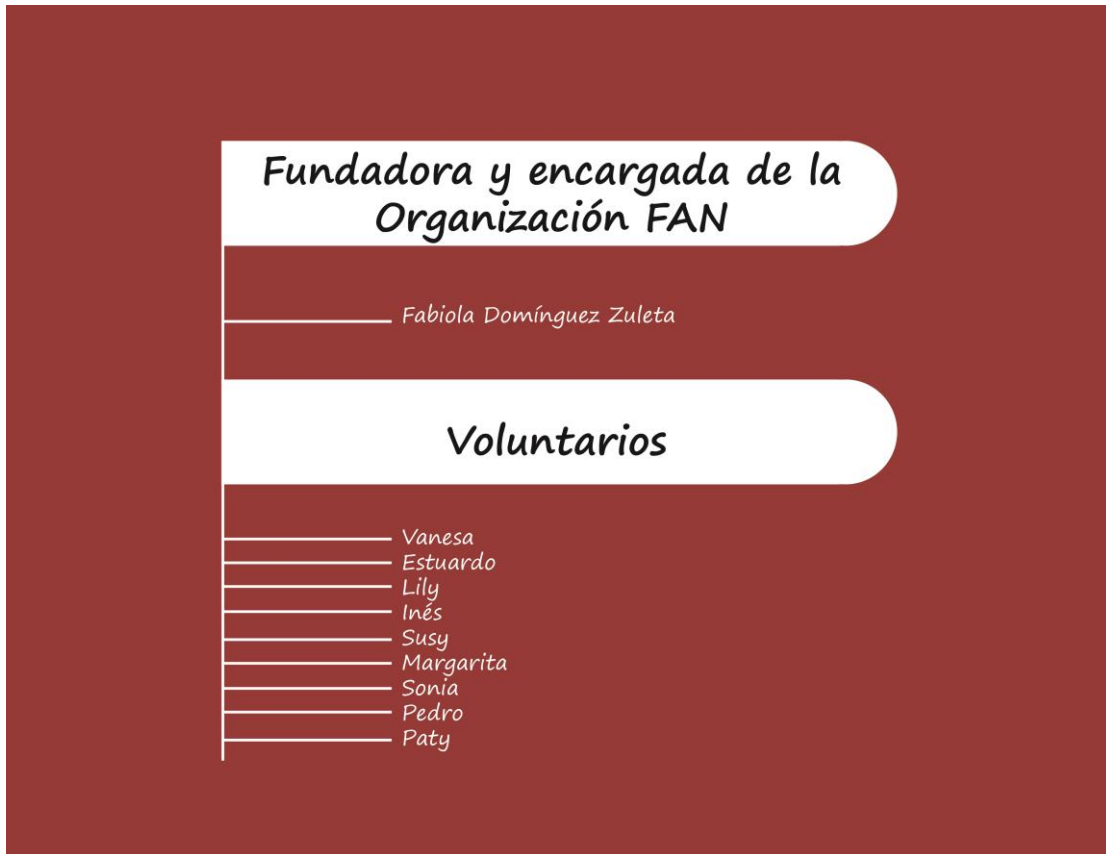
4.1.14 Reto de diseño y trascendencia. Con el video educativo, crear personas responsables a la hora de tratar con un animal.

4.1.15 Material a realizar. Producción de video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas.

4.1.16 FODA.

<i>Fortalezas</i>	<i>Oportunidades</i>	<i>Debilidades</i>	<i>Amenazas</i>
Equipo de trabajo.	Medios de difusión.	Falta de recursos económicos, humanos.	Personas maltratadoras de animales.
Amor a los animales.	Creación de la ley (ley de protección animal).	Falta de una sede formal.	Falta de conciencia en todos los medios sociales.
Compromiso.	Personas ya involucradas.	Falta de un video educativo acerca de los cuidados de las mascotas.	Criaderos y reproducción.

4.1.17 Organigrama.



4.1.18 Datos del logotipo.



CAPÍTULO V

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo está conformado por niños de 6 a 9 años de edad, niños que cursan de primero a tercero primaria, con un nivel socioeconómico C+, C y C-.

5.1 Perfil geográfico

La República de Guatemala, se ubica en América Central. El habitante estimado es de 16,176,133 millones, en la ciudad capital el habitante estimado es de 7,096,381 millones, 1,852,033 millones se estima que son niños(as) de las edades de 6 a 9 años que son las edades promedio para desarrollar el proyecto. La densidad poblacional de la ciudad de Guatemala es de 946,1 /km², Clima tropical seco (Clasificación climática de Köppen: Aw).

5.2 Perfil demográfico

El nivel socioeconómico de las familias que residen en la ciudad de Guatemala se ubica en el nivel C+, C y C-, con educación primaria, básica, secundaria, superior en licenciatura. La educación de sus hijos menores emprende desde escuelas hasta colegios privados, los hijos mayores estudian en la universidad pública, por medio de becas en las universidades privadas del país. Con ingresos de Q. 2,500.00 en adelante, cuentan con vivienda o apartamento propio, cuentan con uno o dos vehículos compactos.

Según los niveles socioeconómicos C+, C y C-, cuentan con algún sitio/terreno por herencia, con la mayoría de servicios básicos, electrodomésticos básicos, poseen 1 ó 2 cuentas bancarias, monetarias y/o de ahorro.

Ver tabla de NSE en anexo #1

5.3 Perfil Psicográfico

Son personas que se encuentran estudiando en nivel primario, cursan los grados entre primero a tercero primaria, les gusta tener tiempo de recreación, están dispuestos a aprender toda clase de información que se les brinde, son niños capaces de aprender acerca del cuidado de las mascotas y ponerlos en práctica sin ningún problema.

5.4 Perfil Conductual

Tienen gran destreza y actividad motora. Se bañan, se peinan, se atan los zapatos, se visten y desvisten sin ayuda, respetan las reglas de la escuela, de su casa. Son edades en donde tienen cierta individualidad y están abiertos a recibir todo tipo de información que se les dé y la memorizan fácilmente.

CAPÍTULO VI

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 ONG. Organización No Gubernamental, son organizaciones independientes sin ánimo de lucro, por lo general están vinculadas a proyectos sociales que generan cambios en determinados espacios, comunidades, regiones o países. Son organizaciones que no dependen de los estados, ni de ninguna entidad pública o privada.

Las ONG no buscan que las comunidades a las cuales ayudan se hagan dependientes de la ayuda que se les brinda, su objetivo principal es buscar la participación de las comunidades y que así mismo se auto gestionen. (UNHCR ACNUR , 2018)

6.1.2 Mascotas. Una mascota es un animal de compañía. El término viene del francés “mascotte” el cual el significado es amuleto, era una creencia popular que se tenía en donde los animales de compañía aportaban buena suerte a las personas que los poseían, eso hizo que se les comenzara a conocer como “mascotas”. (López, 2014)

6.1.3 Perro. Su nombre científico es *Canis lupus familiaris*, es un mamífero carnívoro doméstico de la familia de los cánidos. Su vida promedio es alrededor de 15 años. Los perros siempre han acompañado al hombre en su proceso a la civilización; su presencia está probada en todas las culturas del mundo. (EcuRed, 2018)

6.1.4 Gato. En el pasado dado a su tamaño empezaron a empatizar con los humanos debido a que en la época del antiguo Egipto se les consideraba como antiguos dioses que se habían transformado en estos animales astutos y solitarios.

Los gatos tienen fama de ser animales que necesitan disfrutar de su independencia y son muy inteligentes ya que son capaces de trazar un plan mental para lograr llegar al lugar que desea y en la mayoría de los casos lo consiguen. Tienen garras muy afiladas, una cola larga que les ayuda para tener mejor equilibrio, ojos penetrantes y colmillos muy afilados que si se encuentran en estado salvaje, van a desgarrar a su presa para comérsela mejor. (anipedia, 2018)

6.1.5 Adopción de mascotas. Es aceptar conscientemente el compromiso de que se está llevando un ser vivo al hogar, que requiere de cuidados alimenticios, médicos, compañía, amor; el cual responde de igual manera con lealtad y cariño para con sus dueños.

Los animales en adopción son animales que han sufrido el rechazo de alguna manera. La adopción significa una oportunidad de vida digna para ellos. (Roshan y Benji, 2007)

6.1.6 Rescate. Sacar a algo o a alguien de una situación peligrosa en la que se encuentre. Las situaciones de peligro en que se encuentran las cosas, animales o personas pueden ser causadas a propósito, por accidente, o naturales. (DeConceptos.com, 2018)

6.1.7 Cuidado animal. Tener un animal implica una gran responsabilidad, esto quiere decir que se debe cumplir con las obligaciones y responsabilidades básicas que el animal necesita para su bienestar. Todo esto es de extrema importancia debido a la relación directa que se tiene con la salud física y emocional de la familia, ya que la mascota es parte integral de la familia.

Cuando la mascota necesita atención médica, un veterinario licenciado y colegiado es el único profesional cualificado para ofrecer tratamiento médico adecuado a la mascota,

así mismo es recomendable que se visite a un médico veterinario como rutina para prevenir problemas de salud de la mascota y proteger su salud pública. (Colegio de Médicos y Veterinarios de Puerto Rico, 2018)

6.1.8 Apoyo. Es un valor personal que impulsa a las personas a ayudar a los demás. El apoyo debe tener ciertos parámetros trazados, es decir, no es bueno brindar apoyo cuando lo que se pretende hacer es destructivo para la vida de alguien, porque se trata de un valor que a la vez es el reflejo de uno mismo como persona de bien. El apoyo no necesariamente tiene que ir de la mano con la comprensión, ya que a veces hay cosas en las que no se concuerda con los demás pero sin embargo si se va a brindar el apoyo no está de más ayudar con lo que se pueda, se esté de acuerdo o no. (Giraldo, 2018)

6.1.9 Concientización. Concientizar a una persona implica hacerle tomar conciencia de un asunto determinado, mostrándole una verdad a través del dialogo y así mismo hacerla reflexionar sobre un determinado asunto. Una persona se concienza de algo cuando se ha mentalizado de lo que se le haya hablado, cuando es consciente de las consecuencias que tienen sus actos. Tomar conciencia implica vivir de una forma consciente, lo cual es bueno.

Para tener conciencia es fundamental tener un grado de madurez, ya que mientras se va madurando se va haciendo conciencia de nuevas áreas. Tomar conciencia de algo, es decir conocer la verdad de algo también nos permite tomar mejores decisiones en la vida. (Definición MX, 2013)

6.1.10 Presentación digital. Es una herramienta muy sencilla y eficaz para comunicar ideas. Consta de una serie de imágenes que pueden ir acompañadas no solo de

texto sino también de gráficos y de interactividad y que se muestran en forma de diapositivas.

Permite expresar ideas, concientizar, dar a conocer un producto o proyecto, de forma clara y concisa ante un grupo de personas. Una presentación puede contener texto, audio, video, imágenes. El motivo de utilizar una presentación digital es para reforzar una exposición, haciéndola más atractiva e intuitiva. (Montilla, 2013)

6.1.11 Video. Es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Los videos pueden ser guardados en distintos formatos, y de eso depende la calidad de los videos a la hora de ser reproducidos. También existen distintas técnicas de compresión de video.

La palabra video también se usa para referirse a un videoclip que también es llamado clip de video, cuya duración no puede superar los 5 minutos. Seguido de esto existe video blog que generalmente son segmentos en los cuales se tratan diferentes temas de la vida cotidiana y son compartidos en formato de video. (Gardey, 2009)

6.1.12 Colegio. En la antigüedad, en latín colegio viene de “colligere”, que significa reunir.

Un colegio es una institución, su principal fin es educar a los niños que forman parte de dicha institución. Dentro de las metas que se encuentran estipuladas dentro de cada institución estudiantil es instruir y transmitir la cultura a dichos estudiantes. (BIARGE, 2011)

6.1.13 Alumno. La palabra alumno proviene del término latino “alumnus”. Un alumno es un estudiante, es alguien que le interesa saber de los conocimientos de otra persona.

Se le dice alumnos a cualquier persona que este cursando alguna carrera en la universidad o en cualquier instituto técnico o alguna práctica cultural o deportiva. El alumno se presenta a sus actividades regulares con una mente abierta con el fin de aprender y poner en práctica los conocimientos obtenidos. (Concepto Definición De, 2015)

6.1.14 Primaria. Se refiere al tipo de enseñanza que se imparte a la población más joven, es considerada la más importante, ya que en ella se consolidan las bases para una educación más compleja como es la secundaria y universitaria.

La educación primaria también se le conoce como la educación elemental, dado que es la primera y consta de seis años establecidos y estructurados. Se inicia a partir de cinco y seis años hasta aproximadamente los doce años. Los niños en las edades comprendidas anteriormente, aprenden a leer y escribir, así como a realizar operaciones matemáticas básicas como lo son las sumar, restar, multiplicar y dividir.

Este conocimiento se va poniendo más complejo a medida que se van superando los niveles. (Concepto Definición De, 2016)

6.1.15 Niños. La palabra niño es de origen latín “infans” que significa “el que no habla”. En el área de psicología se define a un niño como una persona que aún no ha alcanzado la madurez suficiente para independizarse.

Como tal, se entiende que la etapa de infancia es desde el nacimiento hasta la pre adolescencia, aproximadamente hasta los 13 años, ya que después se observa la etapa de la adolescencia, adulta y vejez.

En la etapa de la niñez los niños poseen un carácter vulnerable por lo cual necesita protección por parte de sus padres, familiares, amigos y personal del plan educativo. En consecuencia, es de suma importancia brindarle un entorno de protección adaptada a su edad y al grado de madurez. El término niño contiene otros usos, por ello, se puede utilizar como un adjetivo para indicar a una persona más joven, con la que se sostiene una relación de confianza o superioridad en conocimientos y experiencias. (Significados, 2018)

6.1.16 Educación. Es la formación práctica y metodológica que se le da a una persona en vías de desarrollo y crecimiento. La Educación es un proceso mediante el cual al individuo se le suministran herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. La Educación de una persona comienza desde su infancia, al ingresar en institutos llamados escuelas o colegios en donde una persona previamente estudiada y educada implantara en el pequeño identidades, valores éticos y culturales para hacer una persona de bien en el futuro.

La educación comprende tres estados fundamentales para el desarrollo de la persona, la inserción de valores, conocimientos prácticos, la carrera para obtener rangos. (Concepto Definición De, 2014)

6.1.17 Esterilización de mascotas. Es el método más efectivo de abordar las poblaciones de caninos y felinos que han excedido la capacidad de la comunidad local de velar por ellas adecuadamente. La esterilización beneficia a los animales y a las

comunidades por diferentes razones, desacelera el crecimiento de la población es decir y así evitar más animales sin hogar, reduce riesgos de salud en los mismos animales. (Humane Society International, 2018)

6.1.18 Maltrato animal. Se considera maltrato a todo acto u omisión en el que incurre una persona, poniendo en riesgo la salud e integridad física y/o emocional. El maltrato es causado por personas que sienten satisfacción o lo usan como una manera de sentir control sobre alguna persona, animal que saben que no se puede defender.

Hay distintos tipos de maltrato, abandono, negligencia voluntaria o involuntaria, maltrato en presencia de un menor, envenenamiento, transporte de animales, trampas para capturar animales, atropello, experimentos, peleas de animales, eutanasia, cirugía cosmética, criadores de animales, confinamiento de animales. (Colegio de Médicos Veterinarios de Puerto Rico, 2018)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Comunicación. Es el proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes. El acto de comunicar es un proceso en que dos o más personas se relacionan y a través de un intercambio de mensajes con códigos similares tratan de comprenderse.

Existen dos tipos de comunicación, la verbal y no verbal, ambas se representan de distintas maneras, por el tono de la voz, por gestos, contacto visual, movimientos de brazos y manos. (EcuRed, 2018)

6.2.2 Mensaje. Es un conjunto de signos generados por un emisor a un destinatario. El mensaje debe de responder a una estrategia y su ejecución corresponder a un código

común entre el emisor y el receptor; para asimilar bien el contenido y que pueda ser bien interpretado. (Red Gráfica Latinoamérica, 2018)

6.2.3 Emisor. En Comunicación, el Emisor es la Fuente que genera el mensaje de interés. El Emisor tiene la función de codificador, es decir, el emisor debe tener la capacidad de organizar el mensaje de tal manera que el receptor lo pueda decodificar. En tal sentido, el emisor debe operar sólo con un mismo sistema de lenguaje entendible y que en sí mismo se constituye en un canal de información. (Retoricas.com, 2018)

6.2.4 Receptor. Consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos. Se requiere de un receptor y un mensaje para que se lleve a cabo toda comunicación, el receptor no necesita estar presente ni consciente del intento comunicativo por parte del emisor para que el acto de comunicación se realice.

Toda clase de información es transmitida por el emisor y canalizada por el receptor, una vez recibido, el receptor decodifica el mensaje y proporciona una respuesta. (EcuRed, 2018)

6.2.5 Canal. Es el medio de transmisión por el que viajan las señales portadoras de la información que pretenden intercambiar el emisor y el receptor. Los canales de comunicación pueden ser personales, en donde la comunicación es directa y masiva, en donde la comunicación puede ser de forma escrita, radial, televisiva e informativa.

El canal debe de aportar un mensaje que sea claro y conciso, que permita la comprensión. (EcuRed, 2018)

6.2.6 Código. En comunicación, el código es el conjunto de rasgos que tiene el mensaje para que este pueda ser entendido adecuadamente tanto por el emisor como el receptor. El código asigna a cada símbolo, una correspondencia con una determinada idea.

El código puede ser representado de una manera oral, escrito, señas o gestos. (Retóricas, 2018)

6.2.7 Receptor. También llamado destinatario o destinación, es una persona o entidad a quien va destinada o dirigida una cosa, que puede ser una llamada, una carta, un discurso o un envío. (Significados, 2016)

6.2.8 Lenguaje. Es una capacidad que posee el ser humano que se conforma por símbolos, que nos permiten transmitir un determinado mensaje si se utiliza de manera correcta. Los animales tienen sistemas de comunicación distintos, los humanos creamos un número infinito de oraciones, el humano también utiliza varios tipos de lenguaje, hablado o lenguaje por signos. (BethLudojoski, 2009)

6.2.9 Seres humanos. Se puede definir como ser humano al hombre, animal. El ser humano es el portador de características únicas, irrepetibles e insustituibles, que lo diferencian del resto de especies existentes. (Vega, 2008)

6.2.10 Transmitir. Se refiere a hacer llegar un mensaje o una noticia a una persona, enviar un mensaje a través de cualquier medio de difusión, se utilizan códigos de comunicación para que el mensaje sea bien segmentado y llegue como se debe. (Diccionario Actual, 2018)

6.2.11 Comunicación no verbal. Es un tipo de lenguaje corporal que los seres humanos utilizan para transmitir mensajes. La información no solo se transmite con las palabras, sino también a través de movimientos corporales como las posturas, las miradas, etc.

La comunicación no verbal va más allá de las palabras, por ese motivo es la que transmite los verdaderos sentimientos o el estado interior personal. (Psicoactiva, 2014)

6.2.12 Comunicación verbal. La comunicación es el proceso mediante el cual se transmite y recibe información o mensajes. La comunicación emplea unos signos para transmitir la información, cuando los signos son palabras estamos hablando de comunicación verbal.

La comunicación verbal puede ser de dos tipos, comunicación escrita y comunicación oral. (Jiménez, 2017)

6.2.13 Comunicación escrita. Es aquella que, en el momento de iniciarse, emisor y receptor no tienen necesariamente que coincidir en el espacio y el tiempo. El emisor ha de prestar especial atención al redactar el mensaje, para que el receptor lo comprenda con el sentido que quiso darle el emisor. (Esther, 2009)

6.2.14 Comunicación persuasiva. Es toda aquella comunicación orientada a conseguir que los demás apoyen nuestras decisiones y opiniones. La comunicación se basa en resaltar la lógica y positivismo de nuestros argumentos y causa para recibir apoyo. (Revista Verdadera Seducción, 2010)

6.2.15 Información. Es un vocablo imprescindible en prácticamente todo tipo de contexto situacional disciplinario. (Ortega, 2014)

6.2.16 Creatividad. Se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. La creatividad aparece en una conducta creativa que incluye actividades tales como la invención, la elaboración, la organización, la composición, la planificación. (Guilford, 1952)

6.2.17 Diseño. Se define al diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. (Foto Nostra, 2018)

6.2.18 Diseño gráfico. La palabra diseño se utiliza para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores. La palabra grafico califica a la palabra diseño, y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos.

En pocas palabras el diseño gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual. (Frascara, 1988)

6.2.19 Diseño editorial. Es una rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y la composición de todo tipo de publicaciones como libros, revistas, periódicos, etc. Su principal objetivo es crear contenido que resulte atractivo y funcional para el lector.

El diseño editorial se compone por varias fuentes de trabajo como la tipografía, los márgenes, los colores, la disposición de las imágenes y el texto, todo esto se define acorde al tipo de público al que va a ir dirigida la información. (Diseño gráfico, creatividad y comunicación, 2001)

6.2.20 Diagramación. La diagramación es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales. Estos elementos están en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

El acto de maquetar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página. (Agencia Chan, 2018)

6.2.21 Retícula. Es una herramienta muy útil que nos puede asegurar mayor equilibrio en nuestra composición al momento de diseñar.

Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como una armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar. (Hernández, 2009)

6.2.22 Color. El color es una interpretación de las longitudes de onda de la luz emitida o reflejada por un cuerpo y captada por el sistema visual. Esto quiere decir que el color es una sensación que se produce en el cerebro como reacción a la incidencia de los rayos de luz en los ojos.

El estímulo físico proviene de los cuerpos luminosos que emiten luz y cuerpos iluminados que reflejan parte de la luz que reciben, pero es el cerebro el que produce la percepción mental del color. (Diseñar para los ojos, 2003)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. La semiología es el estudio de los signos. Es considerada una ciencia joven que comienza a tener importancia dentro del análisis teórico de los medios de la comunicación social propios del siglo XX. La semiología depende de la psicología general y su rama más importante es la lingüística, también se puede decir que de la semiología se derivan muchos campos. (EcuRed, 2018)

6.3.1.2 Sociología. La sociología es la ciencia que estudia el comportamiento social de las personas, de los grupos y de la organización de las sociedades. La sociología se ocupa del comportamiento de las personas en relación con los demás y con el conjunto de situaciones en las que viven.

Tiene como característica valorar el pensamiento activo y crítico cuando se ocupa de un hecho social. (FES, 2018)

6.3.1.3 Lingüística. Es la ciencia que estudia el lenguaje, como forma de comunicación humana en cuanto a sus códigos y sistema de símbolos, el uso de distintas lenguas, sus puntos en común, y su evolución. (DeConceptos.com, 2018)

6.3.1.4 Psicología. A la psicología se le considera una ciencia porque es sistemática, objetiva y los hechos se pueden comprobar. Los elementos que definen a la psicología son

ciencia, conducta, proceso mental y personalidad, ya que a través de ellos se obtienen respuestas de los organismos para adaptarse al medio. (Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo, 2018)

6.3.1.5 Psicología de la comunicación. Es una conducta científica independiente, que se encarga de estudiar y analizar el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que lo conforman. Así mismo la psicología de la comunicación inspecciona el valor mutuo entre un individuo y su medio social. Por lo tanto, esta ciencia investiga los rasgos sociales de la conducta y el trabajo mental. (Definición XYZ, 2018)

6.3.1.6 Psicología del color. Es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo se perciben y el comportamiento ante distintos colores. Los colores provocan un efecto emocional en el ser humano, los cuales forman parte del lenguaje cotidiano. (Heller, 2004)

6.3.1.7 Cibernética. Es una disciplina íntimamente vinculada con la teoría general de los sistemas, se encarga del mando, el control, las regulaciones, y el gobierno de los sistemas. El propósito de la cibernética es desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitan atacar los problemas de control y comunicación en general. (ciberluan87, 2009)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Pintura. La pintura es una expresión artística que busca la representación de ideas estéticas sobre una superficie bidimensional, en ocasiones tridimensional. La pintura es una de las actividades humanas más antiguas ya que apareció antes que la escritura. (Portal de Arte, 2018)

6.3.2.2 Fotografía. Se puede traducir como escritura de la luz, consiste en inmortalizar una imagen en un momento dado, gracias a la luz que incide sobre ella. (Sistemas, 2018)

6.3.2.3 Tipografía. Es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. La tipografía también se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas, que son finalmente las protagonistas principales del mundo gráfico.

La tipografía es una herramienta de comunicación que vista desde la perspectiva del diseño gráfico, tiene el poder de transmitir información e ideas. (Manual de diseño editorial, 2000)

6.3.2.4 Dibujo. El dibujo es la representación, sobre una superficie, de la forma de los objetos, el conjunto de las líneas y contornos de una figura. Puede representarse de dos maneras principales que son la proyección y la perspectiva. (Profesor en línea, 2018)

6.3.2.5 Ilustración. La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito.

Los orígenes de la ilustración se remontan a la pintura rupestre en Chauvet, Lascaux y Altamira, cuando los artistas paleolíticos utilizaban carbón y ocre en sus cuevas para ilustrar lo que veían a su alrededor.

En la actualidad existen diferentes tipos de ilustraciones, conceptuales, literales, tradicionales, digitales. (Arteneo, 2015)

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. El color es una sensación producida por el reflejo de la luz en la materia y transmitida por el ojo al cerebro. Los colores se clasifican en primarios, secundarios y terciarios. El color tiene cualidades tales como el tono, el valor, y la saturación; se puede decir que cada uno de los colores despierta respuestas emocionales específicas en las personas. (Bender, 2018)

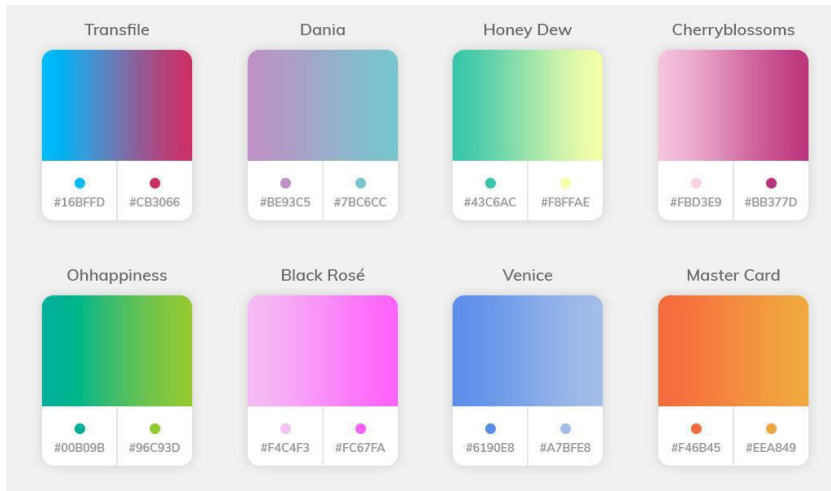
6.3.3.2 Teoría Gestalt. Es una teoría muy utilizada en psicoterapia, la resolución de problemas y también es muy popular y atractivo para personas que creen que la manera de ser, comportarse y sentir del ser humano no puede reducirse solo a lo que es directamente observable o medible. (Torres, 2018)

6.3.4 Tendencias

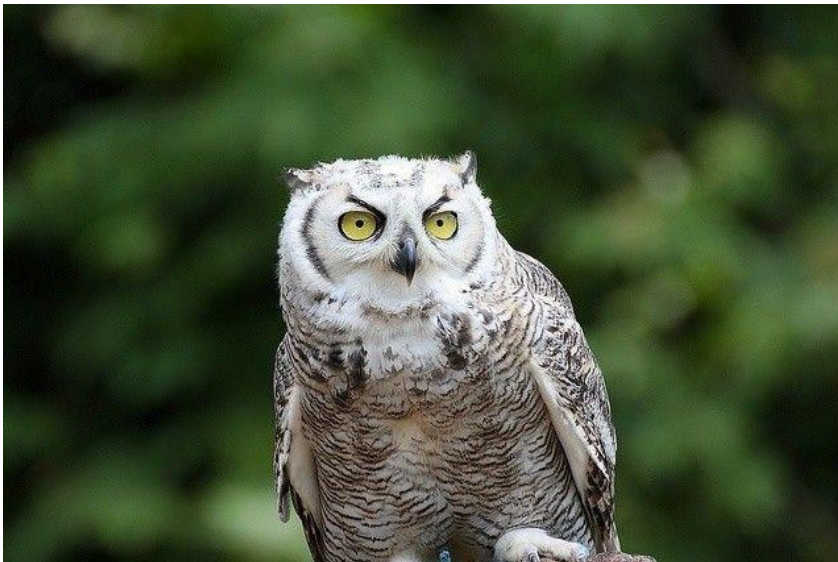
6.3.4.1 Colores gradientes. Consiste en utilizar un único color en diferentes grados de transparencia. Así, aunque se apueste todo a un color, se puede hacer combinaciones y jerarquizaciones claras. (Alba, 2014)

6.3.4.2 Fotografía (*Profundidad de campo reducida, profundidad de campo amplia*). Utilizar una profundidad de campo reducida puede ayudar a destacar un elemento sobre el fondo (o sobre un primer plano) y también puede aislar un objeto. Profundidad de campo amplia sirve para sacar toda la escena lo más nítida posible y no obviar ningún detalle. (The web foto, 2015)

6.3.4.1 Ejemplo de colores gradientes.



6.3.4.2 Ejemplos fotografía profundidad de campo reducida.



Ver ejemplos en anexo #2

CAPÍTULO VII

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Semiología. La semiología se usó en el proyecto para dejar imágenes y colores que le llamen la atención a los niños de entre 6 y 9 años.

7.1.2 Sociología. La sociología es fundamental en el proyecto para entender cómo se comporta el grupo objetivo.

7.1.3 Teoría del color. Se usó para determinar qué colores eran los más adecuados para el grupo objetivo.

7.1.4 Teoría Gestalt. A través de esta teoría se determinó qué imágenes utilizar para que el grupo objetivo pudiera captar de manera más eficaz el tema.

7.1.5 Pintura. Se puso en práctica a través del proceso de bocetaje.

7.1.6 Fotografía. Se captaron con la cámara varias imágenes, las que forman parte del video educativo.

7.1.7 Colores gradientes. Se utilizaron colores gradientes cálidos de fondo en todo el video educativo, ya que el grupo objetivo son niños de 6 a 9 años de edad y mientras más colores, a ellos les llama más la atención lo que ven.

7.1.8 Fotografía (Profundidad de campo reducida, profundidad de campo amplia). Se utilizó profundidad de campo reducida para ayudar a destacar un elemento importante sobre el fondo. Profundidad de campo amplia para grabar imágenes completas sin obviar ninguna parte.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. Las técnicas de creatividad son métodos que se utilizan para fomentar acciones creativas, métodos de resolución de problemas, entre otros. También existen varios tipos de técnicas en las que algunas dependen de dos o más personas para llevarlas a cabo y otras que son de manera individual.

El método que se utilizará es “La técnica del arte de preguntar”, que consiste en hacer una serie de preguntas en la exploración de un problema y así abrir la perspectiva que tenemos del problema. Su procedimiento consiste en formular una lista de preguntas que respondan al problema planteado. (Neuronilla, 2018)

7.2.1.1 Aplicación del método

El arte de preguntar

- *El cuidado de las mascotas* *¿Cómo aplicarlos?*
- **Preguntas a plantear:**
 - ¿Por qué es necesario el buen cuidado de las mascotas?
 - ¿Cada cuánto tiempo es recomendable bañar a las mascotas?
 - ¿Con quién es recomendable llevar a las mascotas por salud?
 - ¿Por qué es necesario sacar a pasear a las mascotas?
 - ¿Cuántas veces al día es recomendable darle de comer a las mascotas?
 - ¿Por qué es tan necesario brindarles amor a las mascotas?

7.2.2 Definición del concepto

El concepto en el que se basará la propuesta gráfica del video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas, para la Organización Fraternidad de Ayuda Animal, -FAN- es el siguiente:

“La responsabilidad de tener una mascota”.

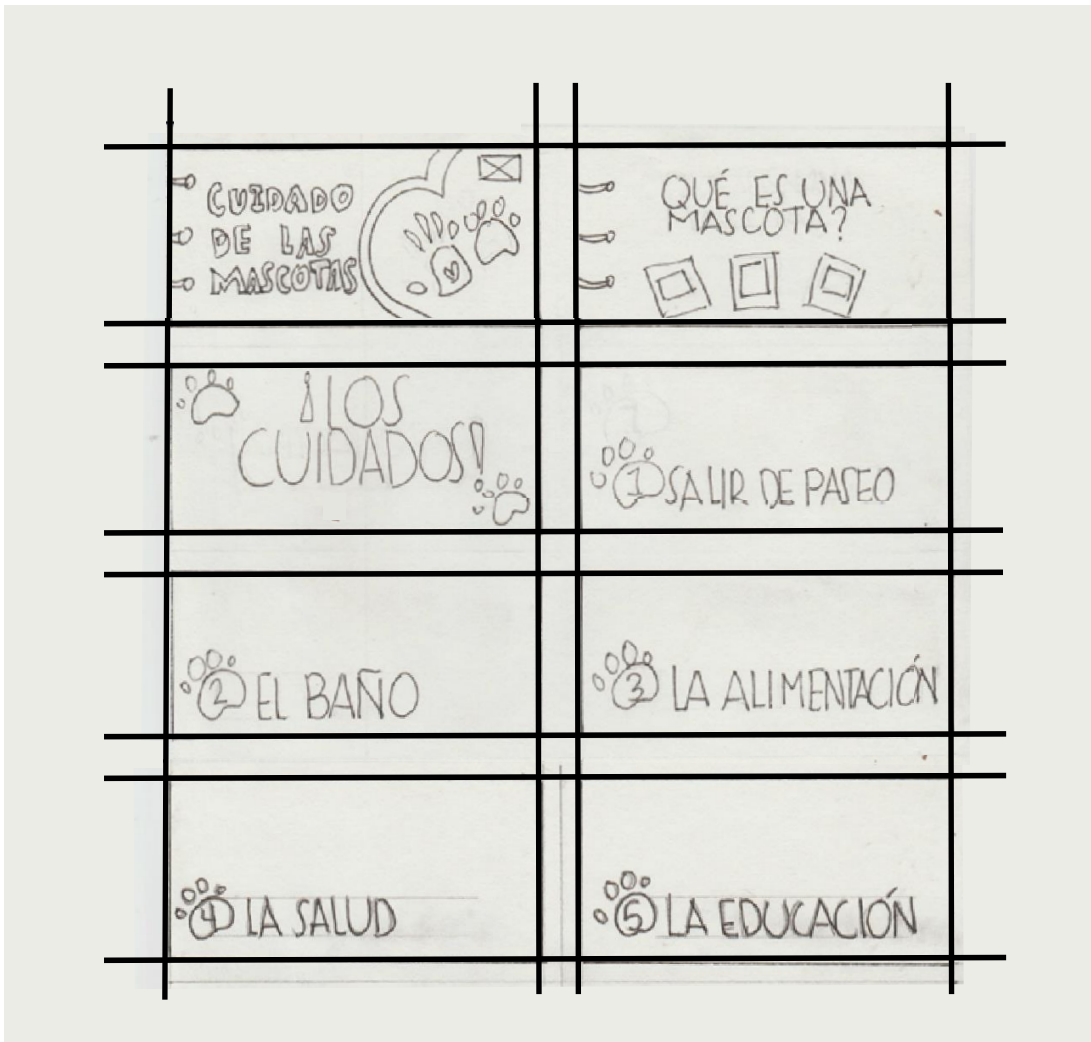
Este es el concepto que hace referencia a lo que en realidad se quiere dar a conocer durante todo el video educativo.

7.3 Bocetaje

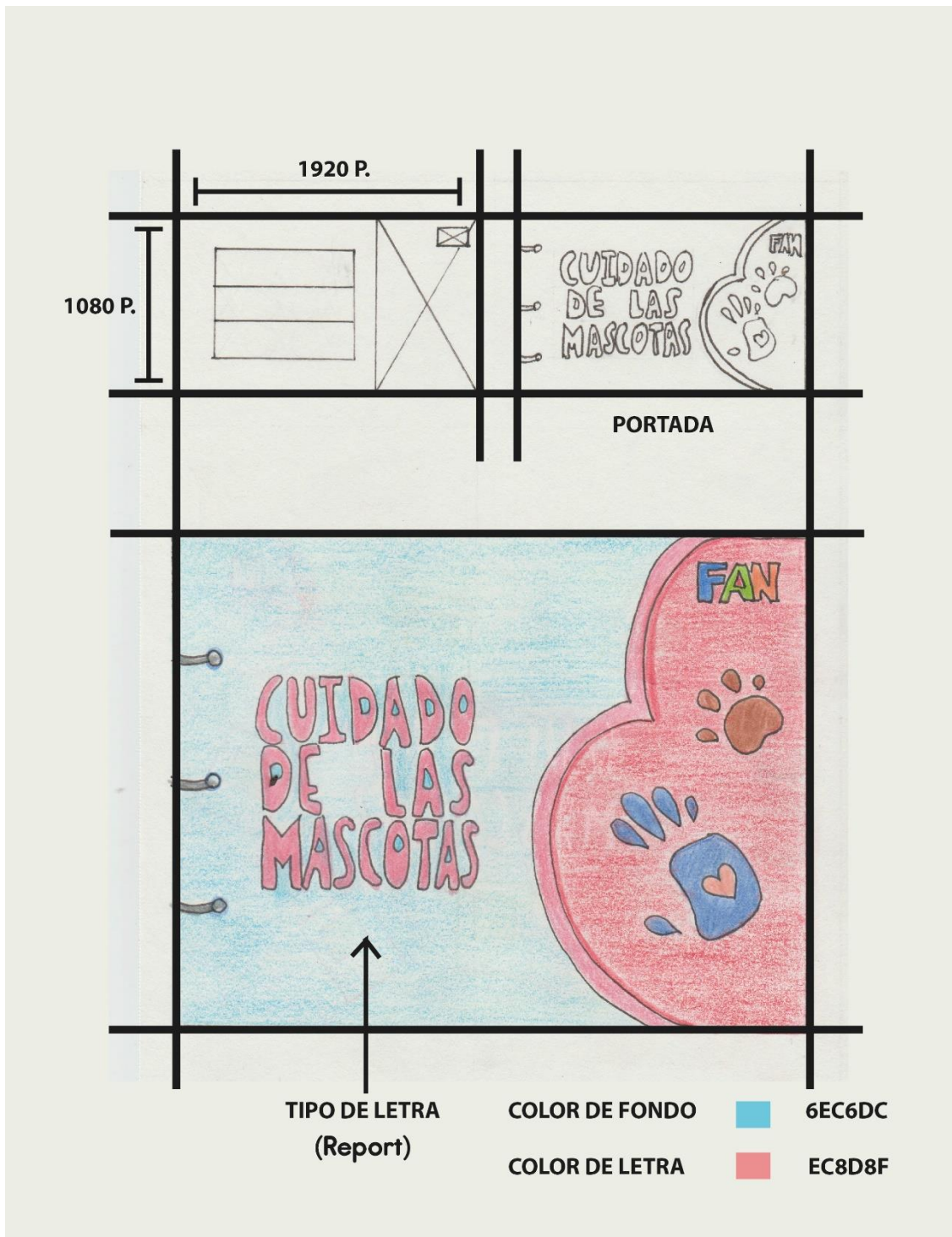
A continuación se detalla el proceso de bocetaje para el video educativo, seguido del proceso de digitalización.

7.3.1 Proceso de bocetaje

7.3.1 Proceso de bocetaje



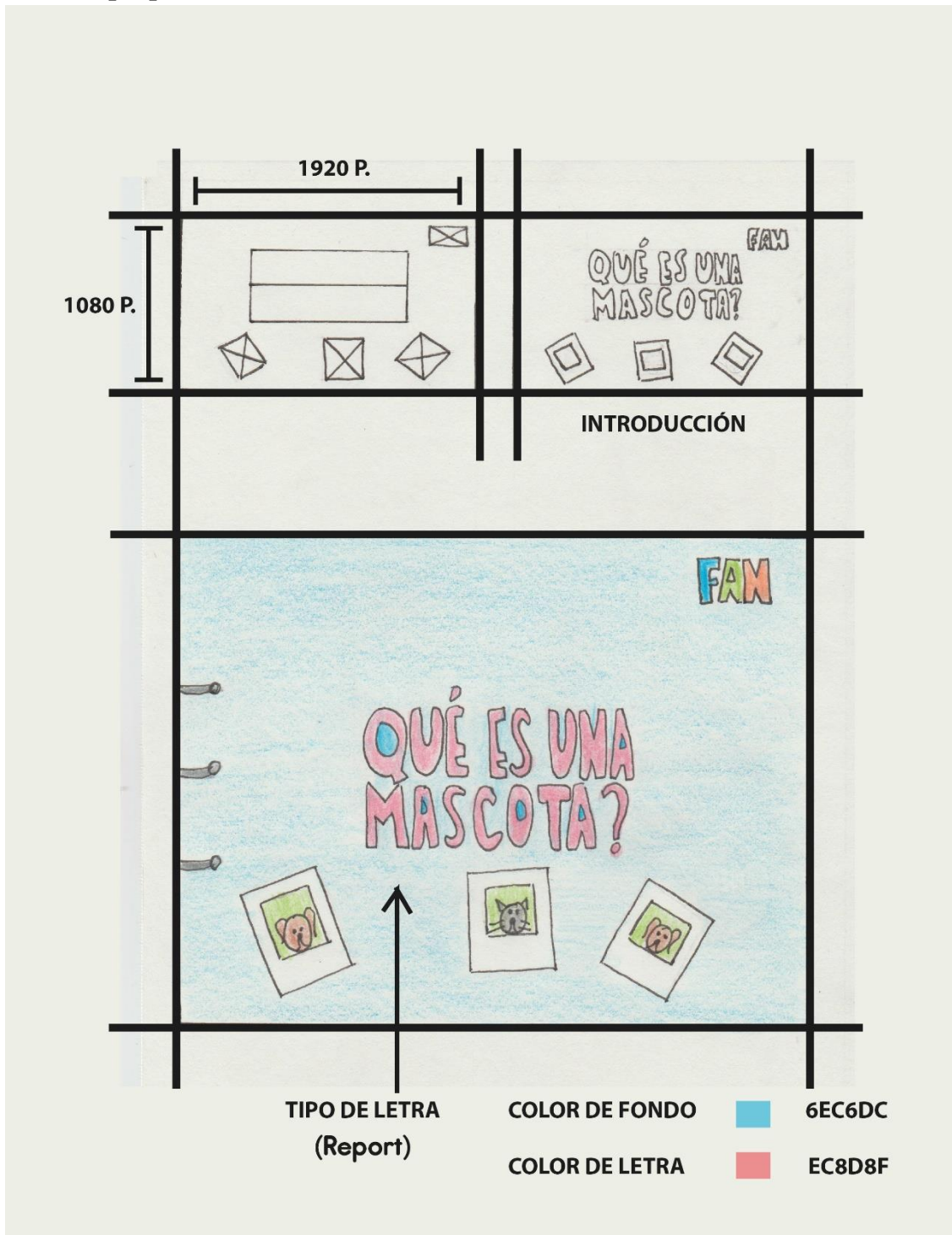
Primera propuesta de portada y primera propuesta de color



Segunda propuesta de color



Primera propuesta de introducción



Segunda propuesta de introducción



7.3.2 Guion narrativo

Guion narrativo

Hola niños, hoy hablaremos sobre el cuidado de las mascotas.

Empezaremos por definir: ¿Qué es una mascota?

Las mascotas son animales domésticos, también llamados animales de compañía, son conservados por sus dueños para formar parte de la familia, disminuir la soledad y traer la alegría a sus hogares. Las mascotas alegran nuestros días, nos ofrecen compañía, y brindan su amor incondicional.

Los cuidados son una parte muy vital para que nuestras mascotas estén saludables.

1 Salir de paseo

Salir de paseo es parte de los cuidados que se les debe dar a una mascota para que se ejercite. Cuando se saca de paseo a nuestra mascota, es necesario que lleves bolsitas de plástico para recoger los desechos de tu mascota, es necesario llevarle suficiente agua para que se hidraten. Si tu mascota no tiene buen carácter o se pone nervioso, puedes llevarlo a lugares o parques donde no haya muchas personas y así pueda pasar un rato agradable.

2 El baño

La hora del baño es muy importante para que nuestras mascotas tengan buena higiene, ya que se relacionan con nosotros los humanos y sea un ambiente saludable para ellos como para nosotros. La hora del baño debe ser agradable para tu mascota por eso es importante que el agua esté a temperatura ambiente, ni tan fría ni tan caliente. La seguridad de nuestra mascota es muy importante, por eso se debe buscar un lugar seguro para bañarlos, si se

baña en la ducha, colocar una alfombra para que no se deslice o un baño grande para que se sientan cómodas, un shampoo adecuado para que no se le irrite la piel, especialmente para mascotas, y evitar que le entre en los ojos y orejas para evitar molestias, hay que asegurarse de enjuagar todos los excesos de jabón, antes de secarlos. Lo recomendable es bañar cada 2 o 3 semanas a tus mascotas.

3 La alimentación

La alimentación es vital para que nuestras mascotas crezcan fuertes y sanas y así evitar el sobrepeso. Un cachorro necesita una dieta especial para su edad, actividad y raza, al igual que un perro adulto, no es la misma forma de alimentación para un cachorro y un perro adulto. Por eso es recomendable hablar con el veterinario de nuestra mascota para que nos dé una dieta saludable para nuestras mascotas.

4 La salud

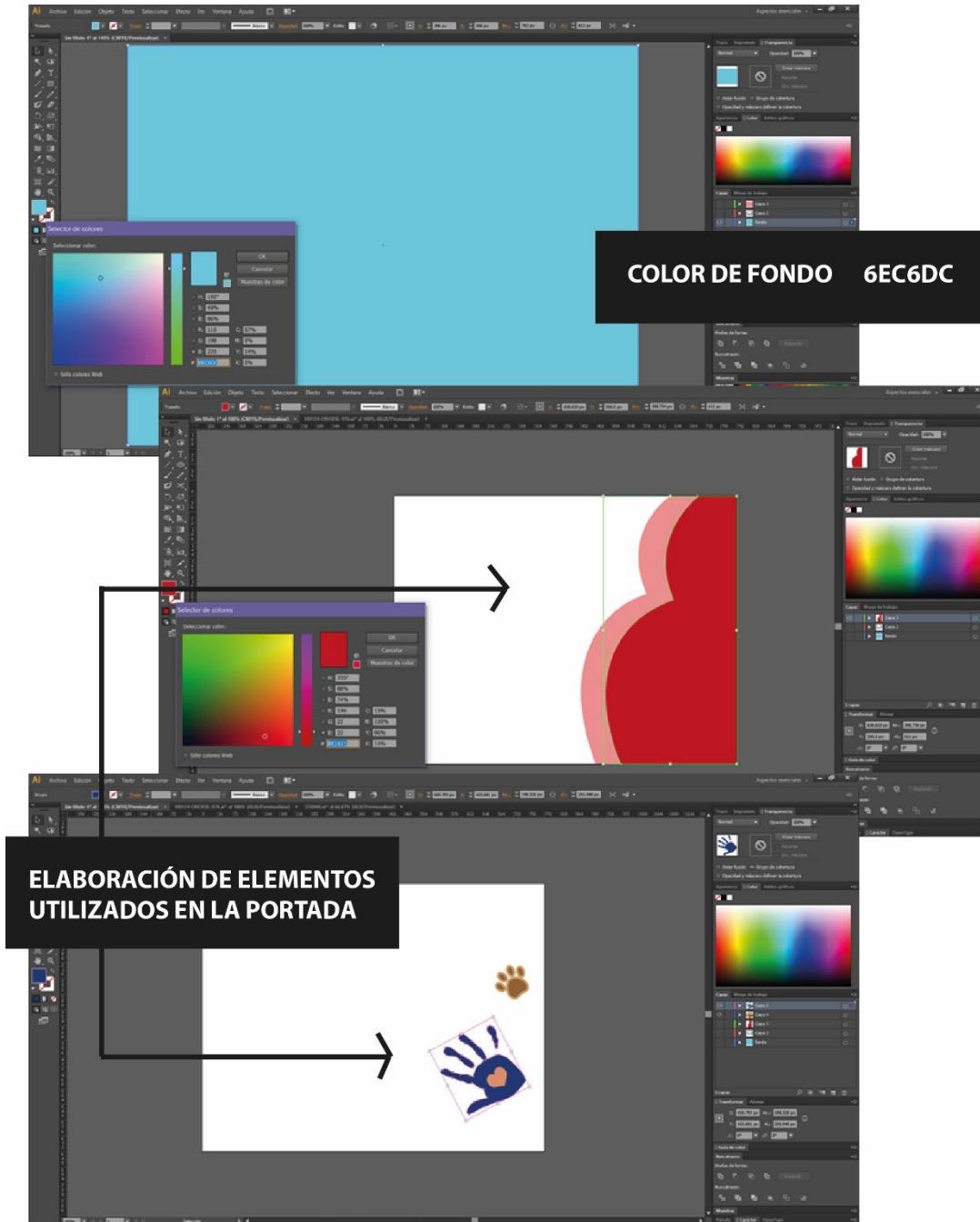
La salud de nuestras mascotas es muy importante, ya que ellos también tienen parásitos internos y externos como pulgas y garrapatas y es necesario desparasitarlos y acudir a nuestro veterinario para que nos aconseje lo mejor para ellos. Las vacunas son importantes para evitar todo tipo de enfermedades.

Es recomendable tener la boleta de vacunación para llevar el conteo de las fechas en que necesitan ser vacunadas nuestras mascotas.

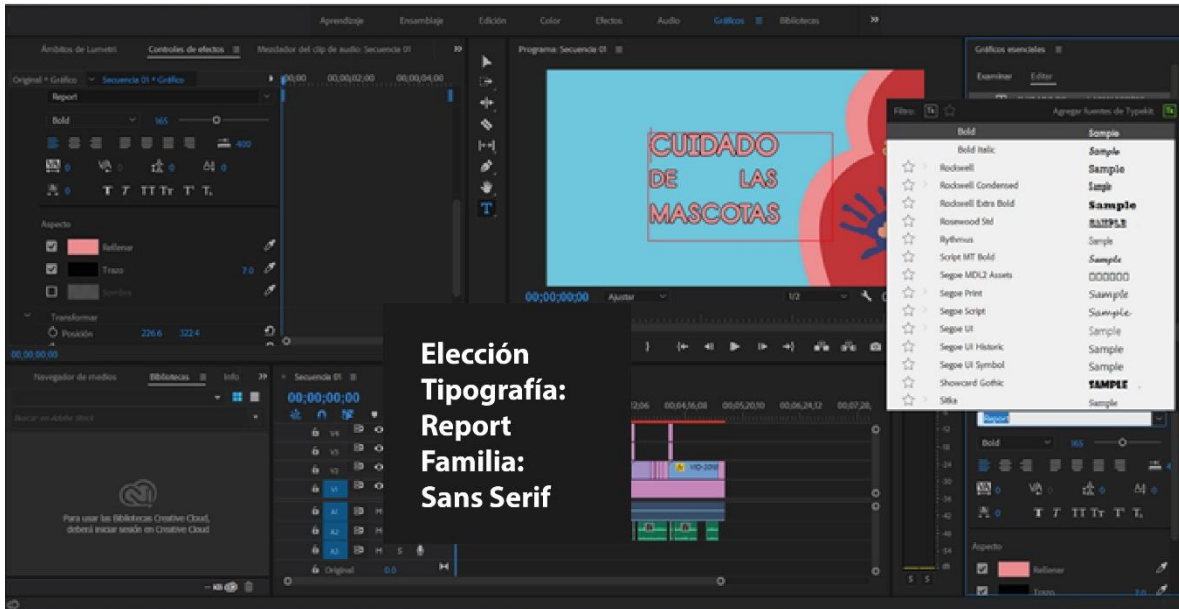
5 La educación

A nuestras mascotas se les debe de enseñar normas de convivencia básicas. Antes de darles una orden se les debe decir su nombre, usando frases cortas. Se les debe premiar cuando el resultado sea positivo. Se les debe de corregir comportamientos indeseables como la mordida para que su comportamiento sea correcto ante la presencia de personas y otras mascotas.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos



7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

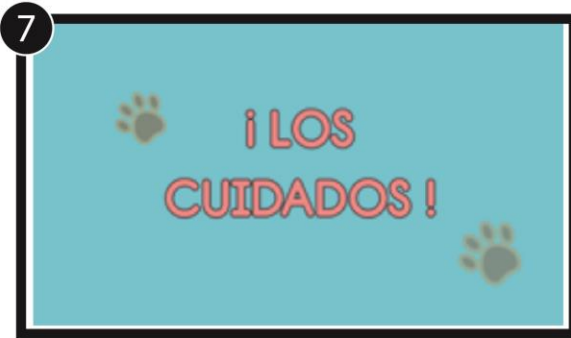


Al finalizar el trabajo en Adobe Illustrator, se pasó a Adobe Premiere Pro, en donde se animó el video educativo con imágenes, videos, audios y música.

7.4 Propuesta preliminar

El video fue elaborado en Adobe Premiere Pro, con una duración de 5 minutos, con un tamaño de 1920 píxeles a lo ancho por 1080 a lo alto de la pantalla.

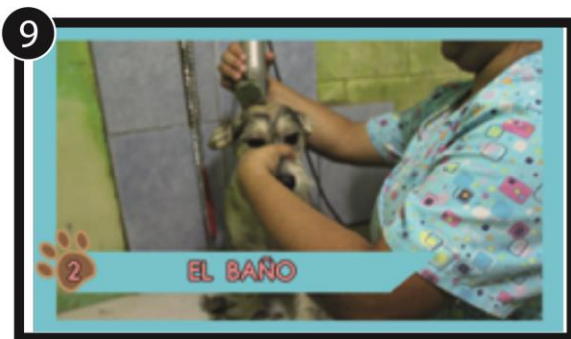
<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>Video: Vemos la presentación del tema principal. Sonido: Hola niños, hoy hablaremos sobre el cuidado de las mascotas</p>	<p>Video: Definición de ¿Qué es una mascota?. Sonido: Vamos a empezar por definir ¿Qué es una mascota?</p>
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>Video: Vemos la imagen de una mascota. Sonido: Las mascotas son animales domésticos</p>	<p>Video: Vemos la imagen de una mascota, en movimiento hacia arriba y la palabra compañía. Sonido: También son llamados animales de compañía</p>
<p>5</p> 	<p>6</p> 
<p>Video: Vemos la imagen de una mascota, en movimiento. Sonido: Estos también son conservados por sus dueños para que formen parte de nuestra familia</p>	<p>Video: Vemos la imagen de unas mascotas, en movimiento hacia la derecha y la palabra alegría. Sonido: Y también puedan traer alegría a nuestros hogares</p>



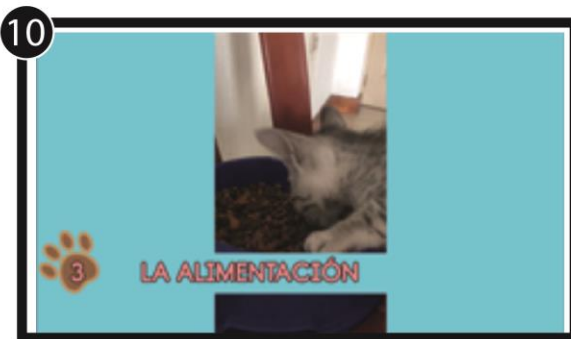
Video: Vemos la frase ¡Los cuidados! en aumento.
Sonido: Los cuidados son una parte muy vital para que nuestras mascotas siempre se encuentren saludables



Video: Se ven imagenes de mascotas paseando.
Sonido: Como punto número1 salir de paseo



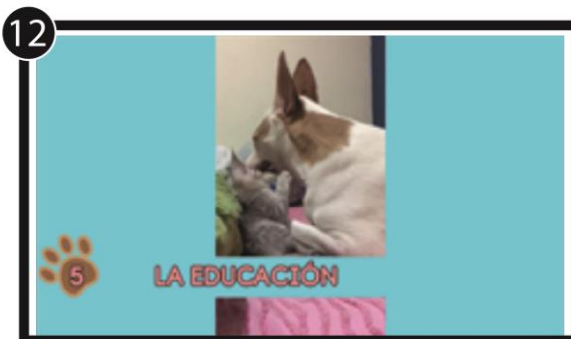
Video: Vemos imagenes en donde se esta bañando una mascota.
Sonido: Como punto número 2 el baño



Video: Vemos imagenes en donde se alimenta una mascota.
Sonido: Como punto número 3 la alimentación



Video: Vemos imagenes en donde se ven mascotas saludables y fuertes, jugando.
Sonido: Como punto número 4 la salud



Video: Vemos imagenes en donde se ven mascotas jugando e interactuando juntas sin hacerse daño.
Sonido: Como punto número 5 la educación



Video: Vemos el logotipo de la organización.

Sonido: off

CAPÍTULO VIII

Capítulo VIII: Validación técnica

Al concluir la propuesta preliminar de la producción del video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca de los cuidados de las mascotas, para la organización Fraternidad de Ayuda Animal -FAN-, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto al cliente, expertos, profesionales y grupo objetivo.

El instrumento de validación será la encuesta personal, en ella se creará preguntas que se dividirán en dos secciones, la primera parte semiológica y la segunda parte operativa.

Las encuestas se realizarán personalmente de manera escrita, para cliente, expertos y profesionales. Por consiguiente las encuestas del grupo objetivo se realizarán como focus group en donde se observarán de mejor manera cada una de las expresiones de los participantes.

8.1 Población y muestreo

Se llevará a cabo la validación técnica a un número considerable de personas, dentro de los que se encuentran los especialistas en comunicación y diseño, profesionales, el cliente y el grupo objetivo del proyecto.

Cliente: Fabiola Domínguez Zuleta, fundadora de la organización FAN, Fraternidad de Ayuda Animal.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de comunicación y diseño, publicidad y fotografía.

Ver tablas de población en anexos #3

8.1.1 Encuesta de Validación

 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencia en el mercado:

Antecedentes:

La organización FAN, Fraternidad de Ayuda Animal es una organización que promueve adopciones y castraciones a bajo costo y sobre todo busca la cooperación de las personas para evitar el maltrato animal, ubicada en la ciudad de Guatemala.

La organización no cuenta con una presentación didáctica para dar a conocer la importancia del cuidado de las mascotas para crear conciencia en los niños de primero primaria a tercero primaria de los distintos colegios de la ciudad de Guatemala a los que la organización FAN dará a conocer la información.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la propuesta de la presentación didáctica y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "x" en los espacios designados. Gracias por su colaboración.

Parte Semiológica:

1) ¿Considera usted que el vocabulario utilizado en la presentación didáctica es?

- Muy apropiado **A**propiado Poco apropiado

2) ¿Considera usted que la utilización de los colores en los títulos de la presentación didáctica es?

- Muy Legible **L**egible Poco Legible

3) ¿Considera usted que las imágenes utilizadas en la presentación didáctica son?

- Muy adecuadas **A**decuadas Poco Adecuadas

4) ¿Considera que los videos utilizados al comienzo de cada tema, se relacionan con estos mismos?

- Mucho Poco Nada

5) ¿Considera usted que el utilizar un fondo celeste en cada título de la presentación didáctica, hace que esta sea?

- Muy Legible **L**egible Poco Legible

Parte Operativa:

6) ¿Considera usted que el tamaño de la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?

- Muy Legible **L**egible Poco Legible

7) ¿Considera usted que el tamaño del documento en la presentación didáctica es?

- Muy Adecuado **A**decuado Poco Adecuado

8) ¿Considera usted que la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?

- Muy Adecuada **A**decuada Poco Adecuada

9) ¿A lo largo de la presentación se logra captar el mensaje sobre el cuidado que requieren las mascotas?

- Muy Adecuado **A**decuado Poco Adecuado

Ver encuesta en anexos #4

8.2 Método e instrumentos

Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Es una escala que sirve principalmente para realizar mediciones y conocer sobre el grado de conformidad de una persona o encuestado hacia determinada oración afirmativa o negativa. Cuando se responde a un ítem de la escala de Likert, el usuario responde específicamente en base a su nivel de acuerdo o desacuerdo. Estas escalas permiten determinar el nivel de acuerdo o desacuerdo de los encuestados.

También con el grupo objetivo se utilizó el método de focus group dirigiéndonos al grupo con preguntas semiológicas y operativas, para un buen resultado dentro de la investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

A continuación, se presentan las gráficas con los resultados obtenidos en las encuestas por expertos y profesionales, con el fin de determinar si las piezas gráficas contenidas en la presentación didáctica cumplen con los objetivos planteados, así como los aspectos semiológicos y operativos, para establecer los cambios necesarios y establecer la propuesta final.

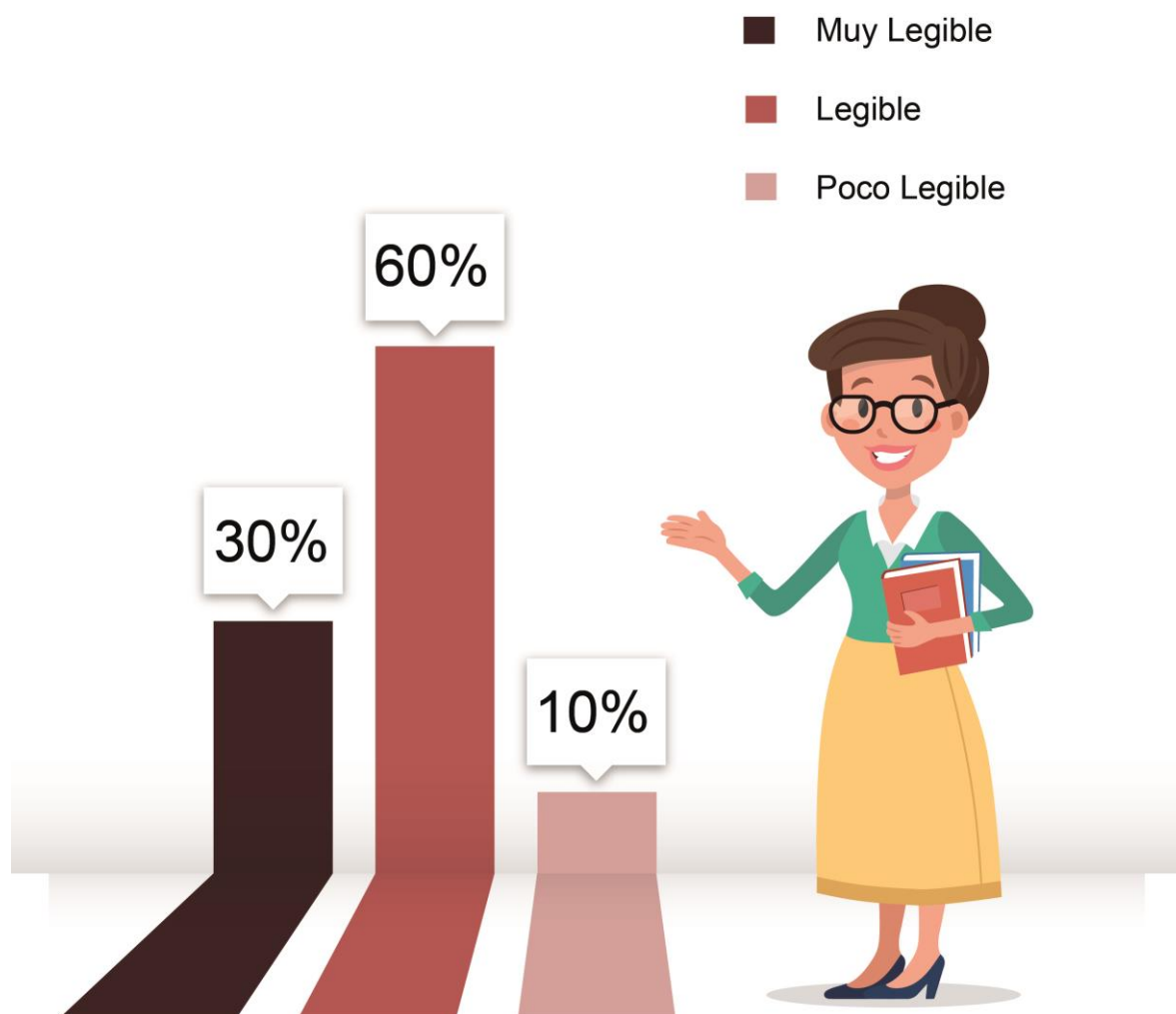
Parte Semiológica

Pregunta 1. ¿Considera usted que el vocabulario utilizado en la presentación didáctica es?



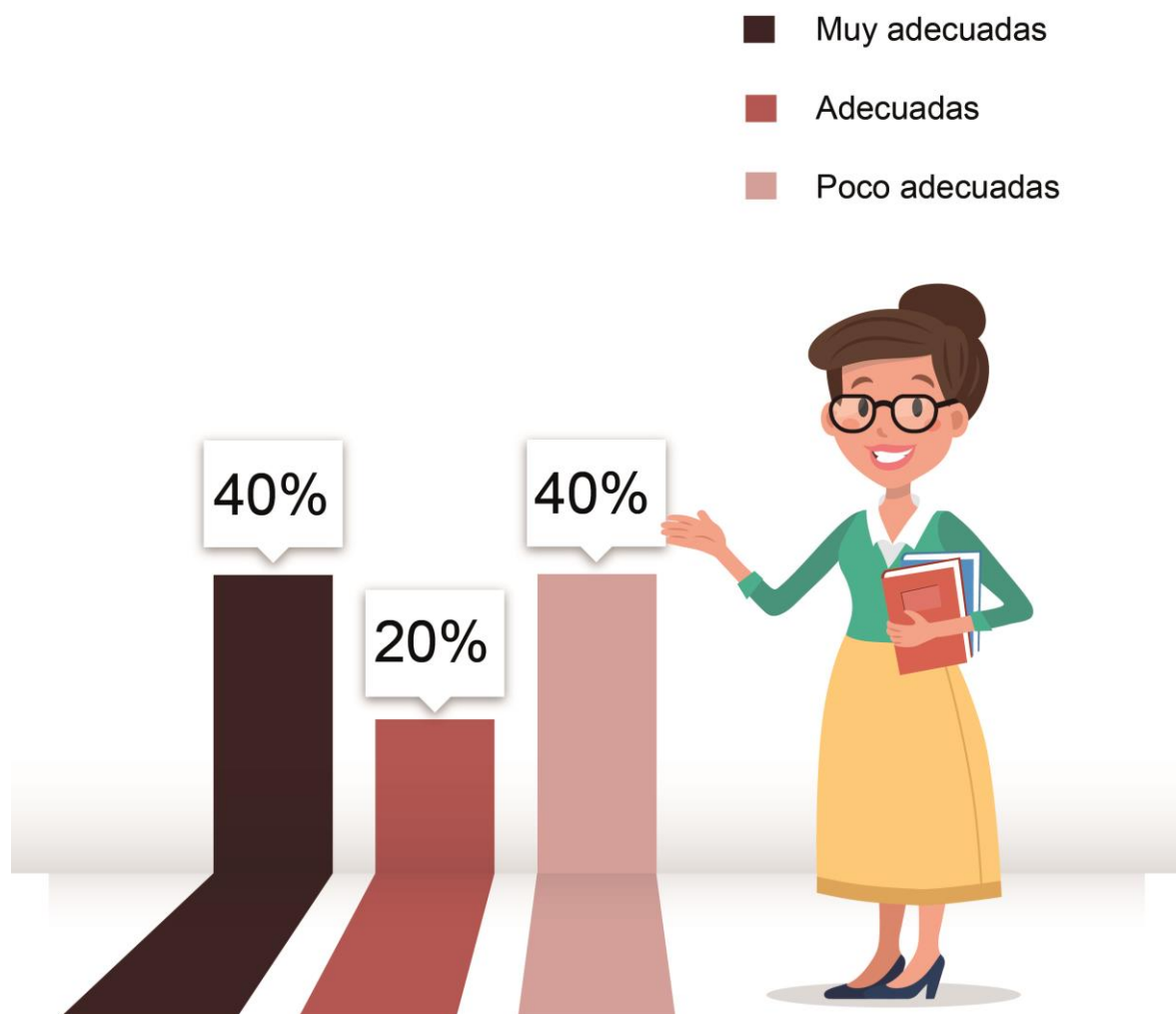
Interpretación: El 60% de los encuestados considera muy apropiado el vocabulario utilizado en la presentación didáctica y el 40% lo considera apropiado, lo que es bueno, ya que se cumplen los objetivos.

Pregunta 2. ¿Considera usted que la utilización de los colores en los títulos de la presentación didáctica es?



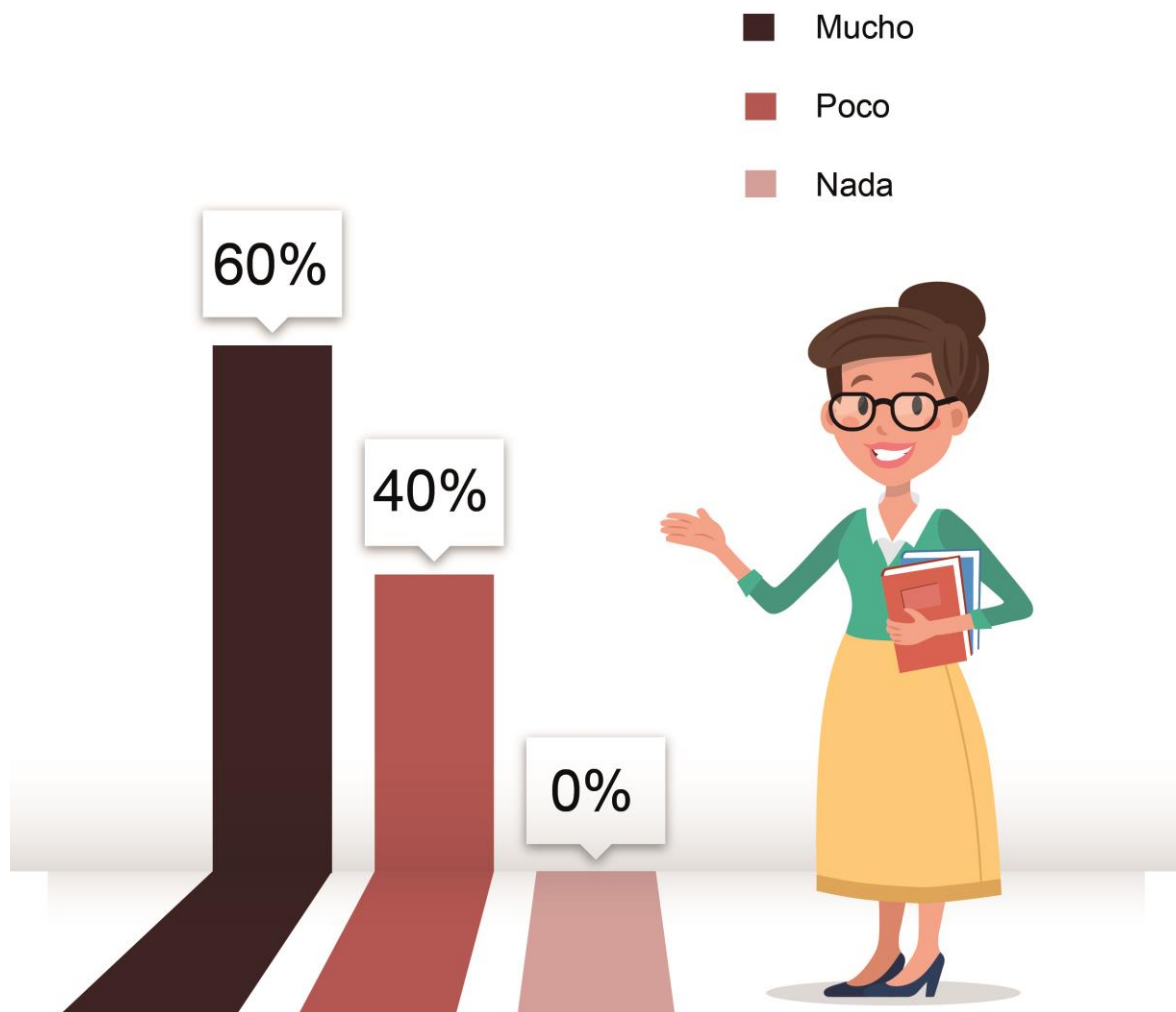
Interpretación: El 30% de los encuestados opina que la utilización de los colores en los títulos de la presentación didáctica es muy legible, el 60% opina que es legible y el 10% opina que es poco legible.

Pregunta 3. ¿Considera usted que las imágenes utilizadas en la presentación didáctica son?



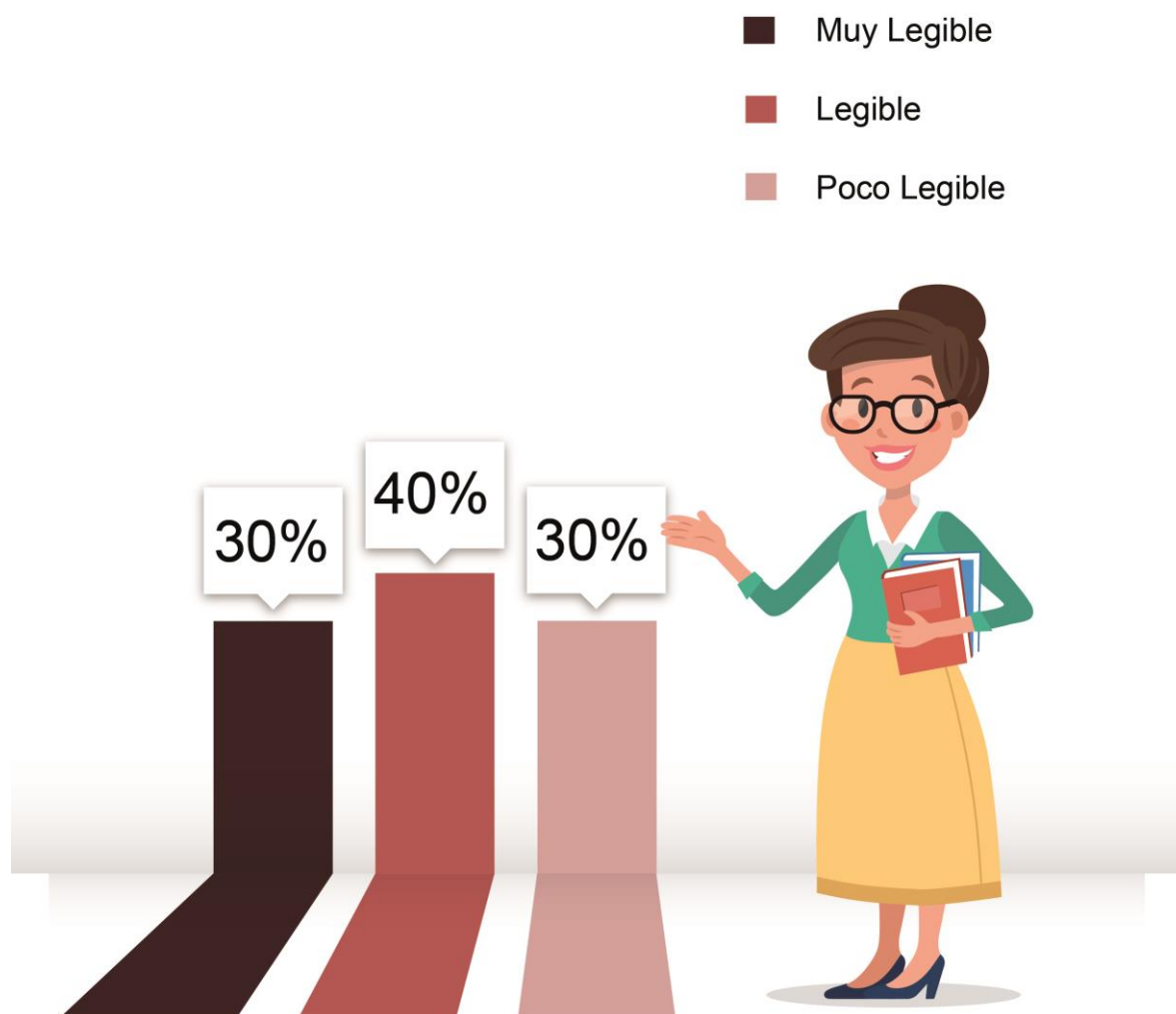
Interpretación: Según el 40% de los encuestados las imágenes son muy adecuadas, por consiguiente el 20% dice que son adecuadas y el 40% cree que son poco adecuadas.

Pregunta 4. ¿Considera que los videos utilizados al comienzo de cada tema, se relacionan con estos mismos?



Interpretación: El 60% de los encuestados opina que los videos utilizados en el comienzo de cada tema se relacionan con los mismos, y el 40% opina que se relacionan poco.

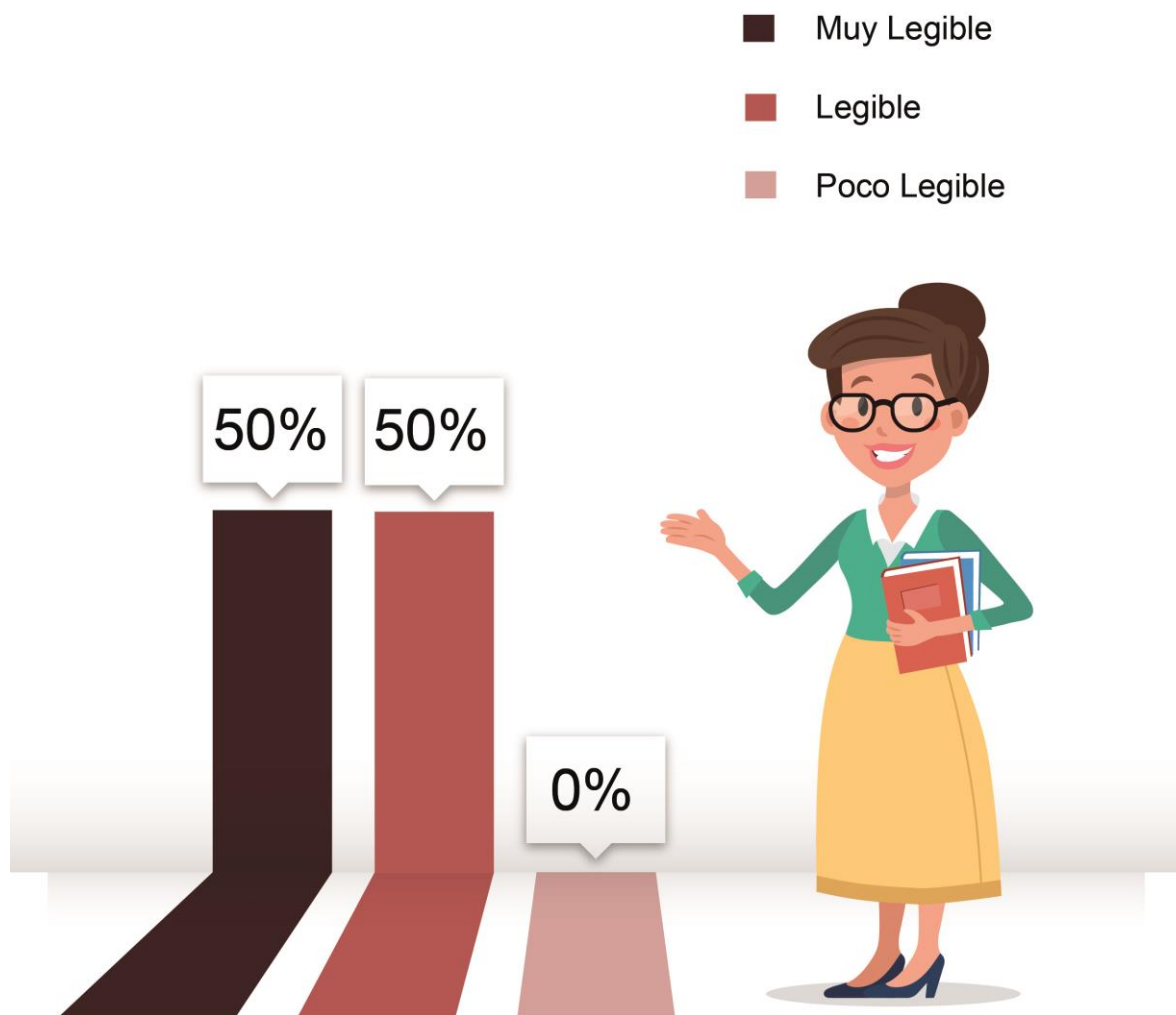
Pregunta 5. ¿Considera usted que el utilizar un fondo celeste en cada título de la presentación didáctica, hace que esta sea?



Interpretación: El 30% de los encuestados opina que utilizar el fondo celeste en cada título de la presentación didáctica hace que esta sea muy legible, el 40% opina que es legible y el otro 30% opina que es poco legible.

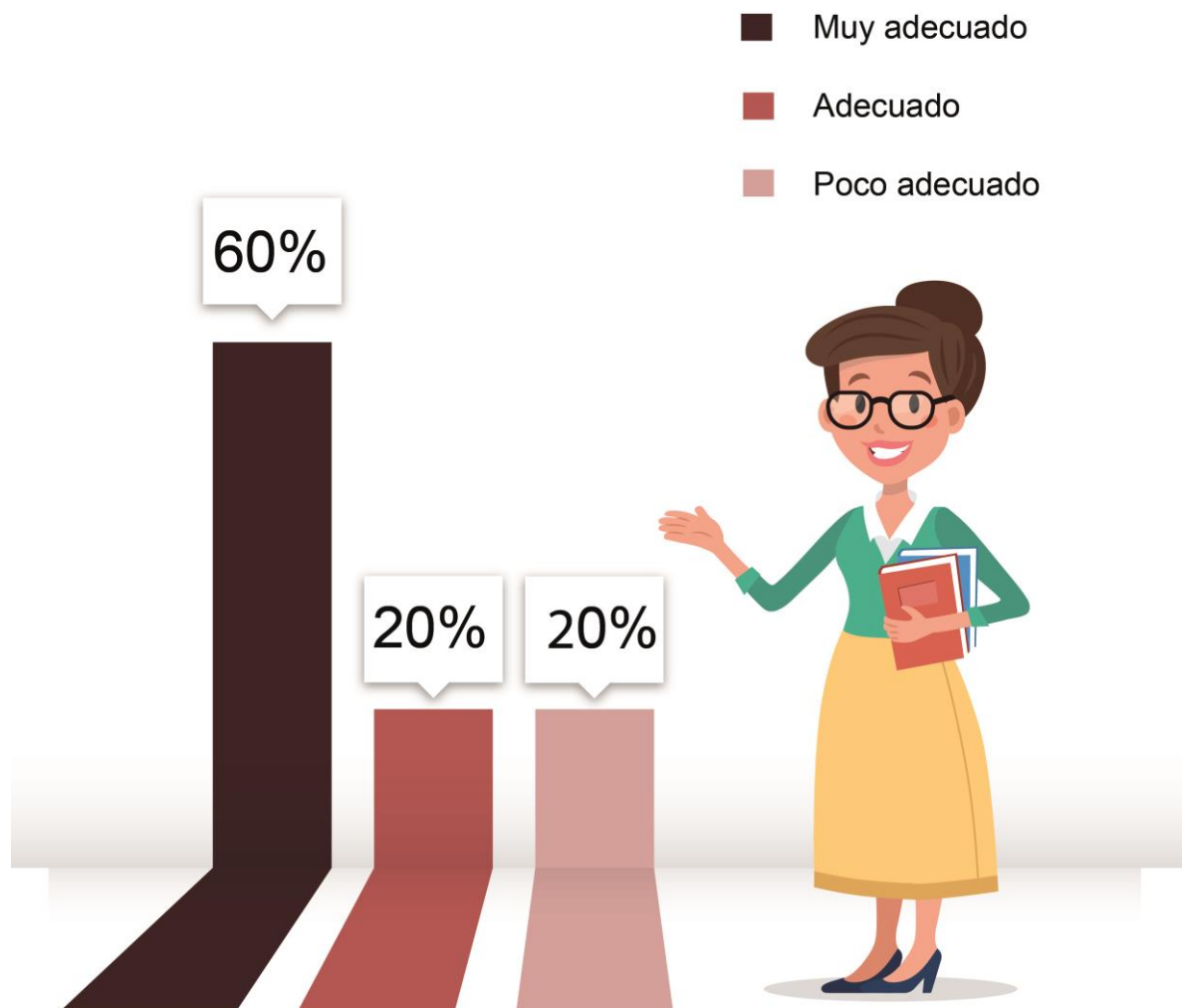
Parte Operativa

Pregunta 6. ¿Considera usted que el tamaño de la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?



Interpretación: El 50% de los encuestados opina que el tamaño de la tipografía utilizada en la presentación didáctica es muy legible y el otro 50% opina que es legible.

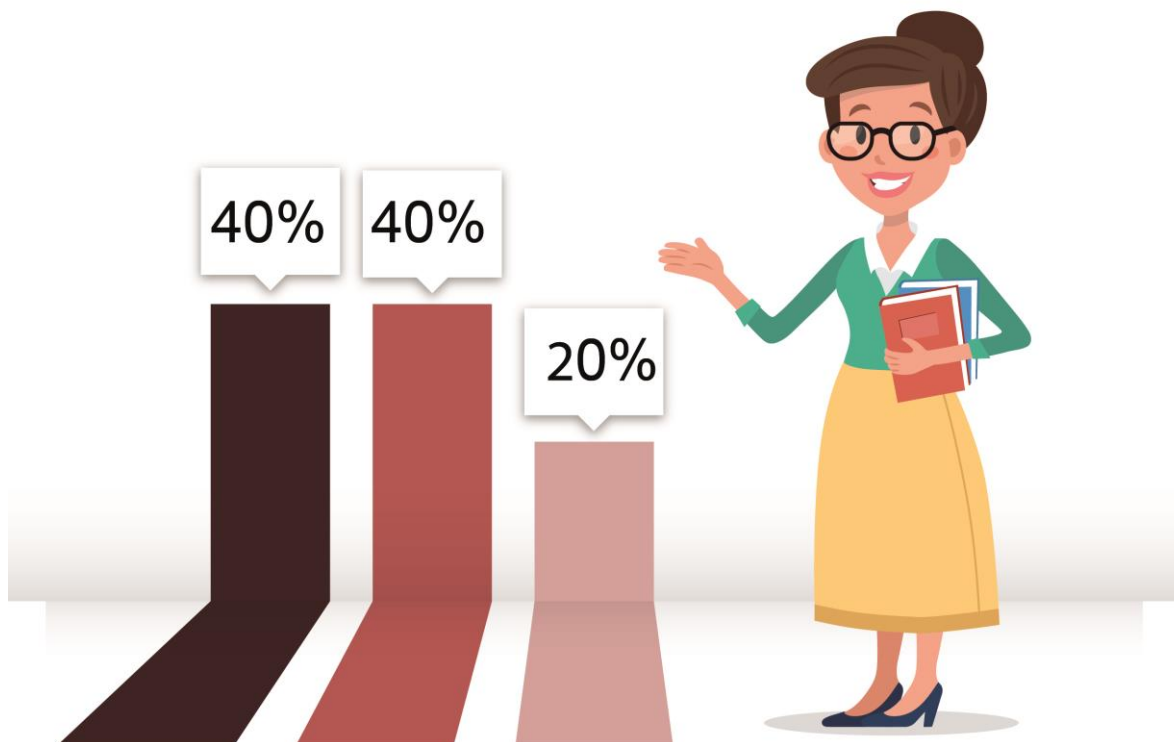
Pregunta 7. ¿Considera usted que el tamaño del documento en la presentación didáctica es?



Interpretación: El 60% de los encuestados considera que el tamaño del documento en la presentación didáctica es muy adecuado, el 20% considera que es adecuado y el otro 20% considera que es poco adecuado.

Pregunta 8. ¿Considera usted que la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?

- Muy adecuada
- Adecuada
- Poco adecuada



Interpretación: El 40% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en la presentación didáctica es muy adecuada, el otro 40% considera que es adecuada y el 20% considera que es poco adecuada.

Pregunta 9. ¿A lo largo de la presentación se logra captar el mensaje sobre el cuidado que requieren las mascotas?

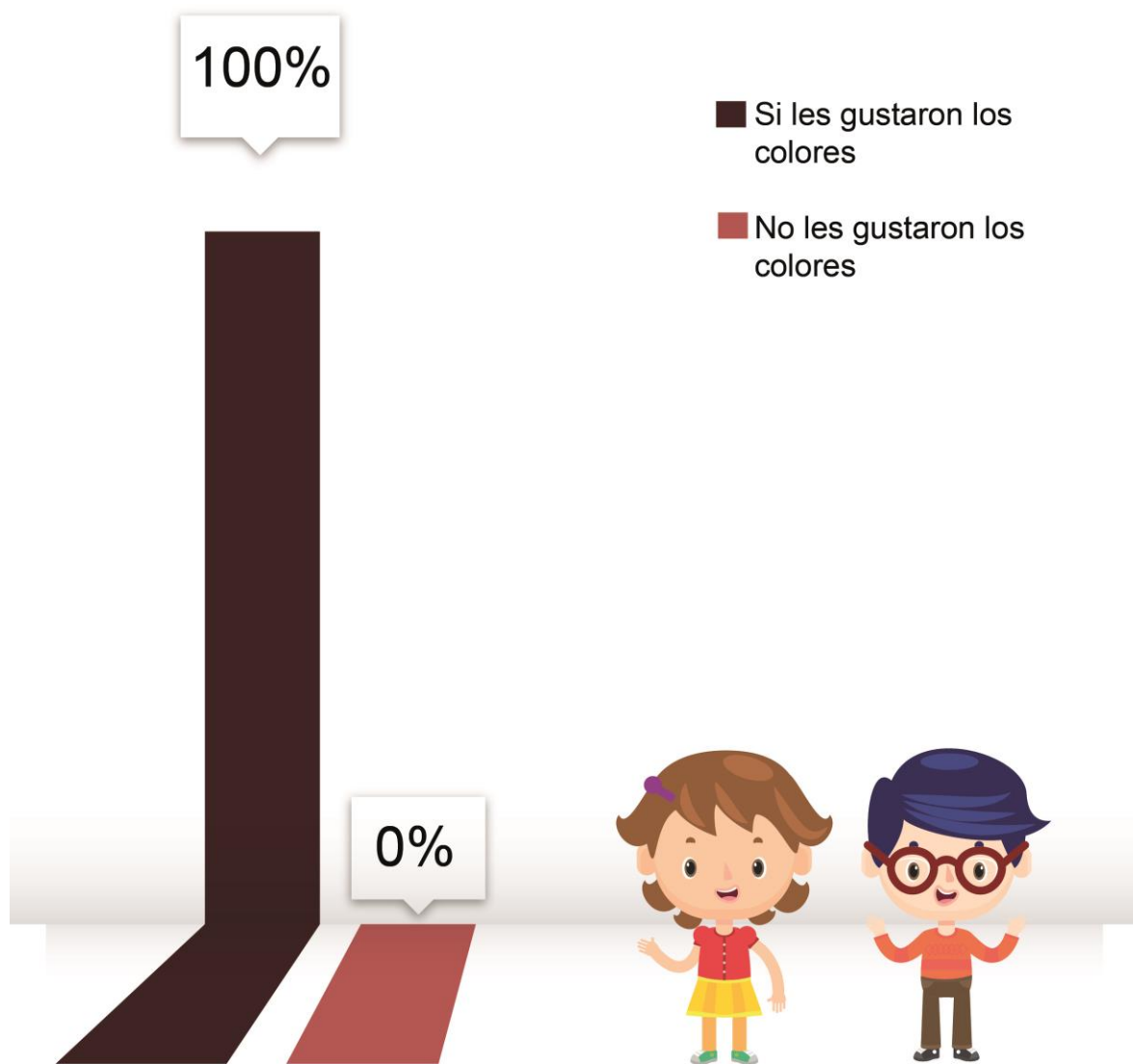


Interpretación: El 40% de los encuestados fue capaz de captar el mensaje sobre el cuidado que requieren las mascotas, el 30% cree que es adecuado y el 30% dice que es poco adecuado.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en el Focus Group del grupo objetivo.

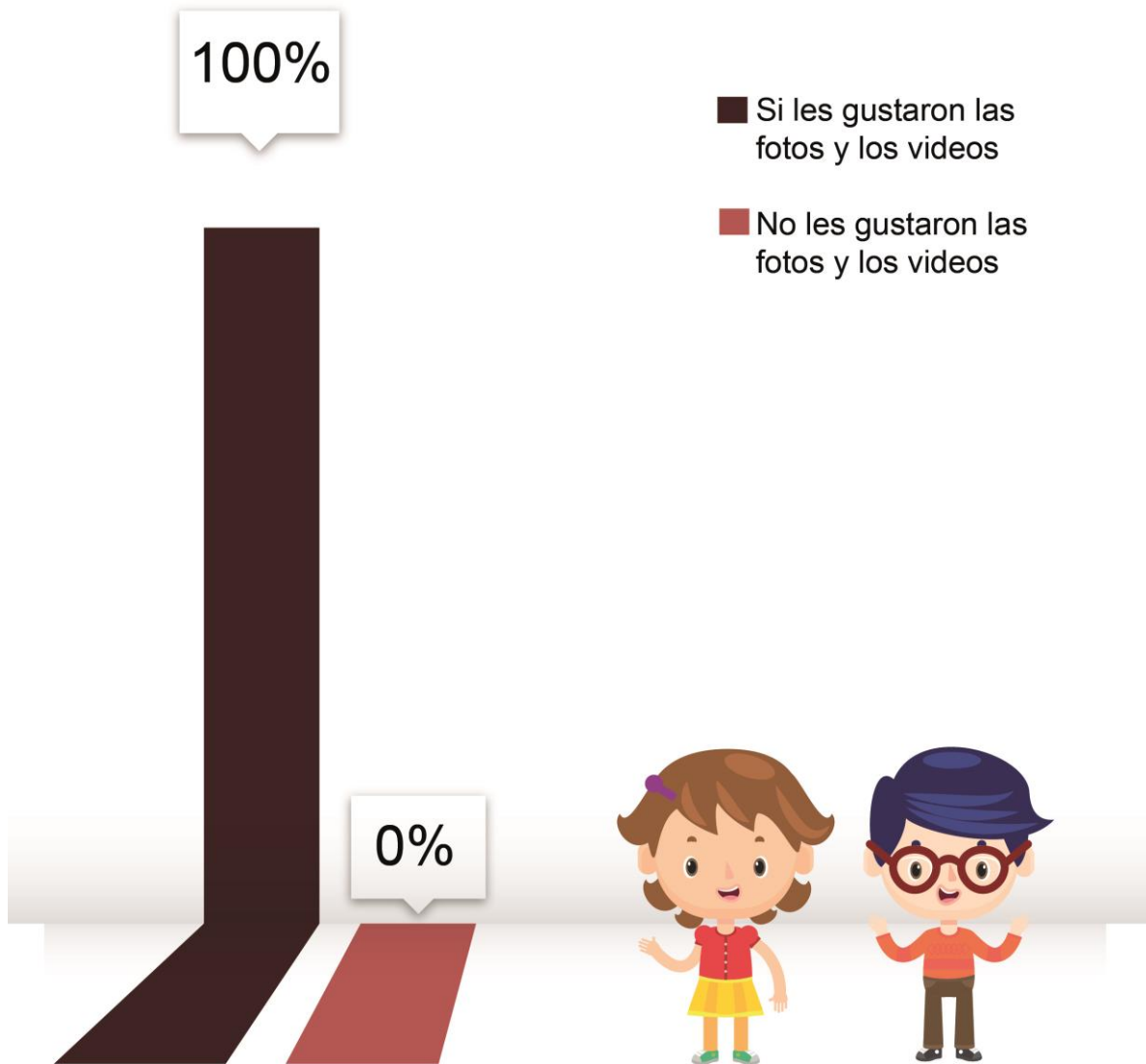
Parte Semiológica:

Pregunta 1. ¿A cuántos les gustaron los colores? ¿A cuántos no les gustaron los colores?



Interpretación: A el 100% de los encuestados si les gustaron los colores utilizados en la presentación didáctica.

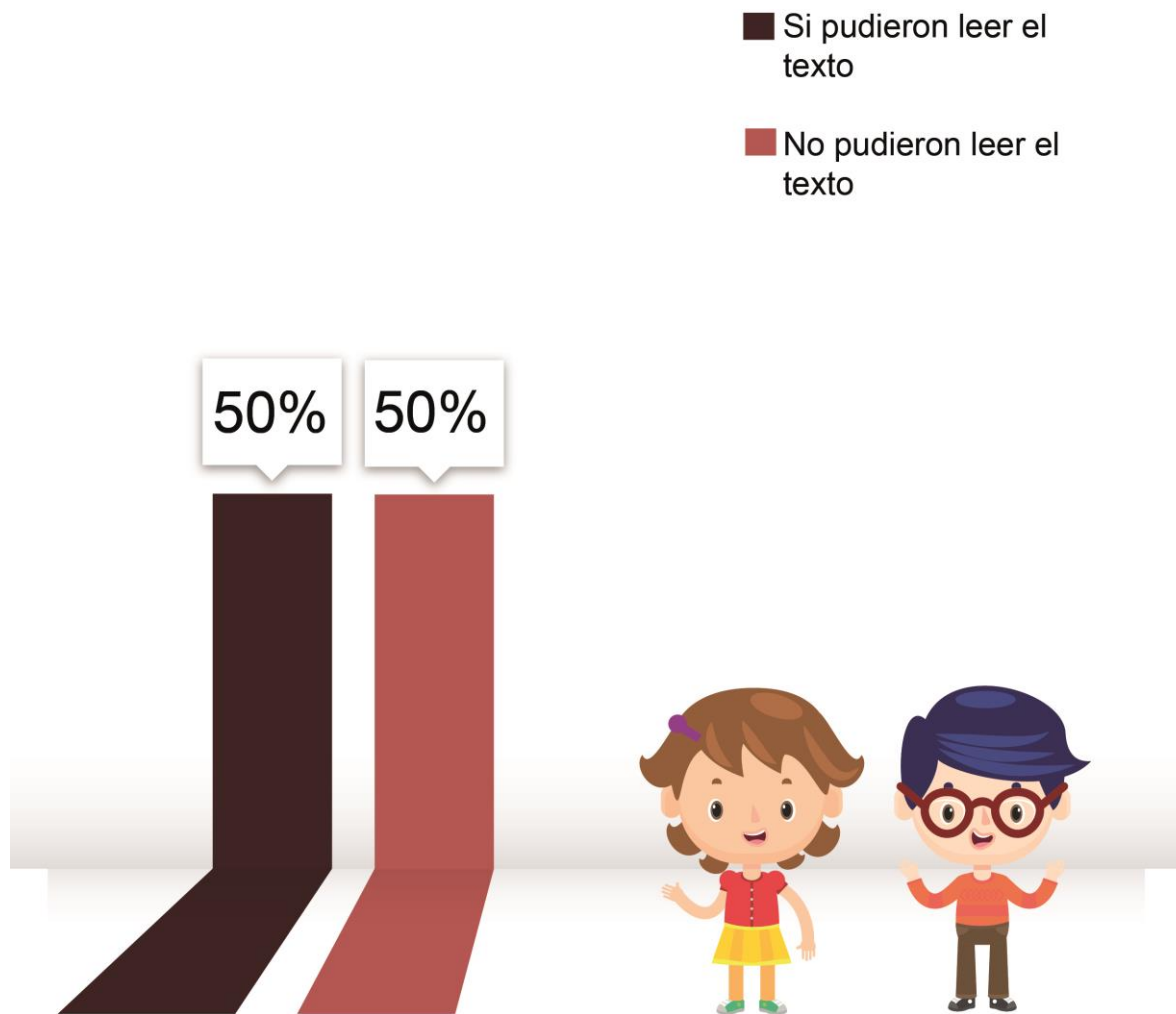
Pregunta 2. ¿A cuántos les gustaron las fotos y los videos? ¿A cuántos no les gustaron las fotos y los videos?



Interpretación: Al 100% de los encuestados si les gustaron las fotos y los videos contenidos en la presentación didáctica.

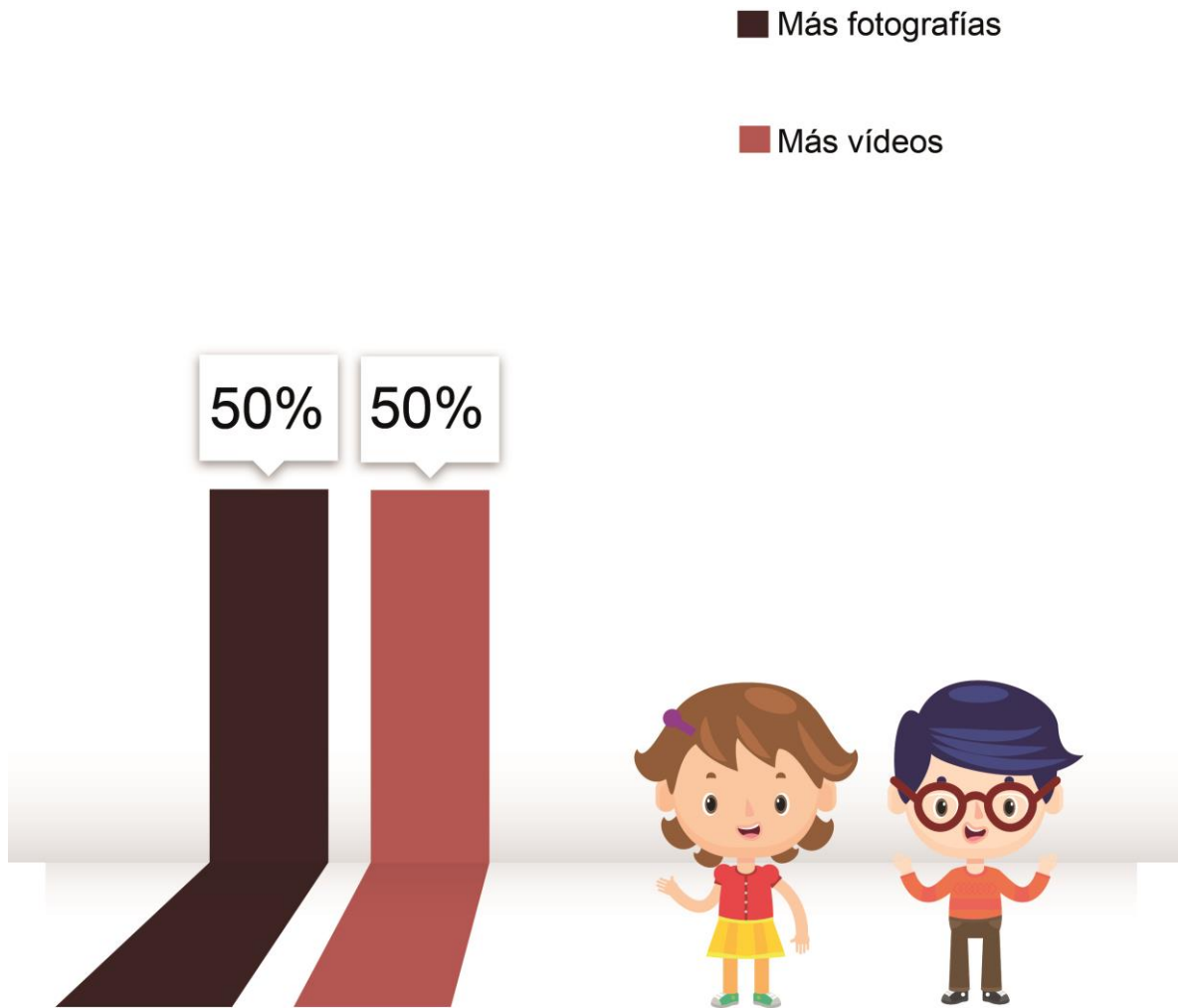
Parte Operativa:

Pregunta 3. ¿Los que pueden leer, sí pudieron leer los textos?



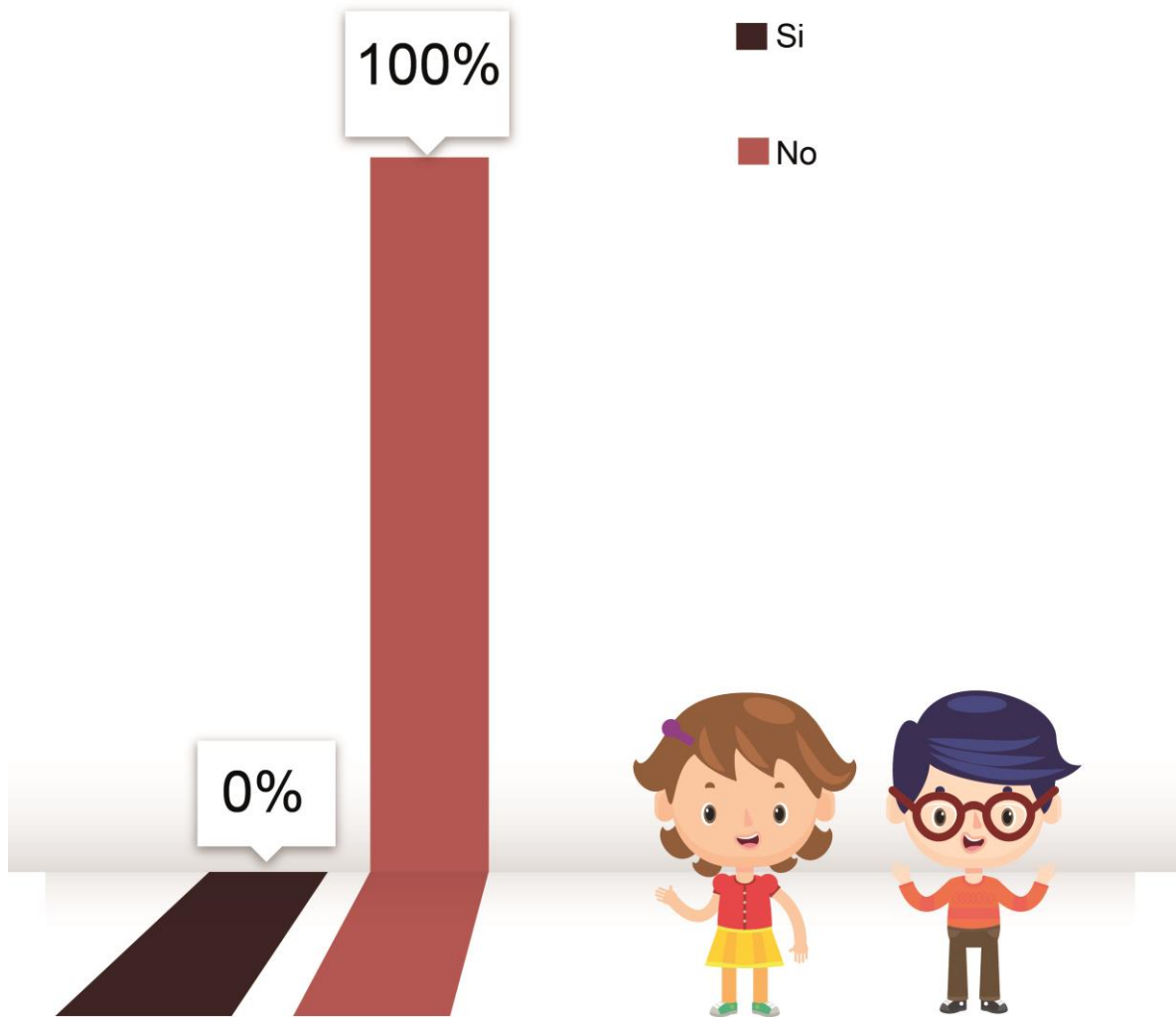
Interpretación: El 50% de los encuestados que si pueden leer, si pudieron leer el texto contenido en la presentación didáctica y el otro 50% que no pudieron leer el texto fue porque no sabían leer.

Pregunta 4. ¿Qué les gustaría que se agregara a la presentación?



Interpretación: El 50% de los encuestados les gustaría que se agregaran más fotografías a la presentación didáctica y el otro 50% les gustaría que se agregaran más videos.

Pregunta 5. ¿Tienen alguna duda sobre cómo cuidar a sus mascotas?



Interpretación: El 100% de los encuestados logró captar bien el mensaje y no tienen ninguna duda sobre cómo cuidar a sus mascotas.

Fotografías de los encuestados en anexos #5

8.4 Cambios con base a los resultados

Portada



Justificación:

1. Se realizó la propuesta uno con fondo en color celeste, pero se concluyó dejando un fondo con colores en degrade, ya que la mayor parte de los encuestados sugirieron que se utilizarán colores más llamativos para los niños.
2. Se mejoró la tipografía para que fuera más legible a la vista y se centró, lo que mejoro el espacio de en medio que quedaba vacío.

Introducción

Propuesta 1

ANTES



Propuesta final

DESPUÉS



Justificación:

1. Se hizo cambio de color de fondo.
2. Se mejoró el texto, y se centró el texto.

Tema central

Propuesta 1

ANTES



Propuesta final

DESPUÉS



Justificación:

1. Se hizo cambio de color de fondo para que sea más atractivo a la vista de un niño.

Contenido

Propuesta 1



ANTES



Propuesta final



DESPUÉS

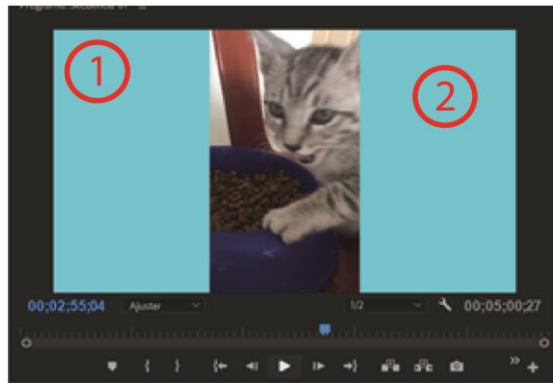


Justificación:

1. Se redujo el marco y se le cambió color.

Propuesta 1

ANTES



Propuesta final

DESPUÉS

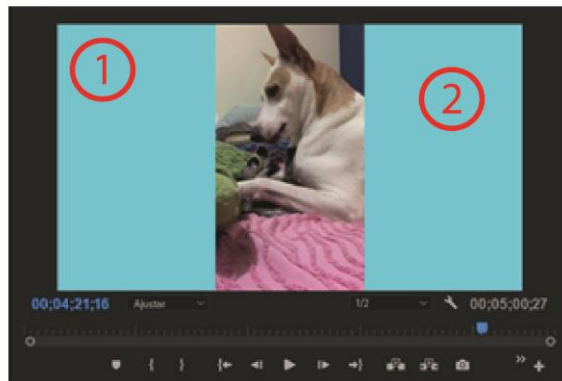


Justificación:

1. Se cambió el color de fondo.
2. Se colocó texto en los espacios muertos.

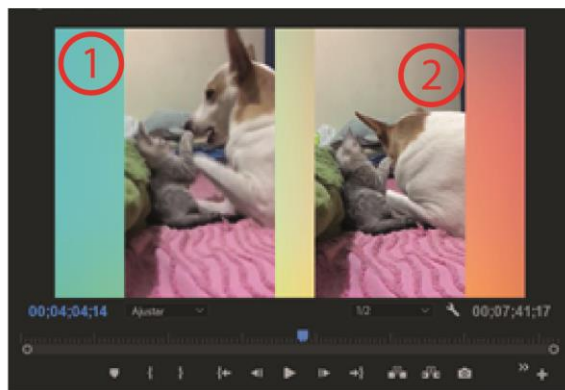
Propuesta 1

ANTES



Propuesta final

DESPUÉS



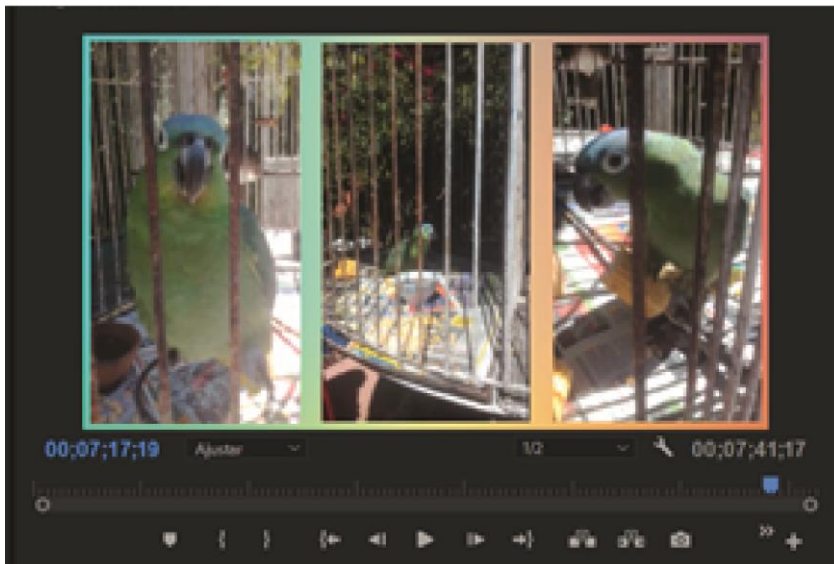
Justificación:

1. Se cambió el color de fondo.
2. Se rellenó el espacio muerto con otro video vertical.

Sección agregada
(recomendada por el cliente)



Sección agregada
(recomendada por el cliente)



CAPÍTULO IX

Capítulo IX: Propuesta grafica final

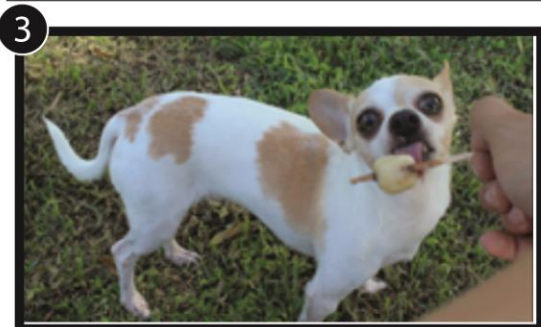
El video fue elaborado en Adobe Premiere Pro, con una duración de 7 minutos, con un tamaño de 1920 píxeles a lo ancho por 1080 a lo alto de la pantalla.



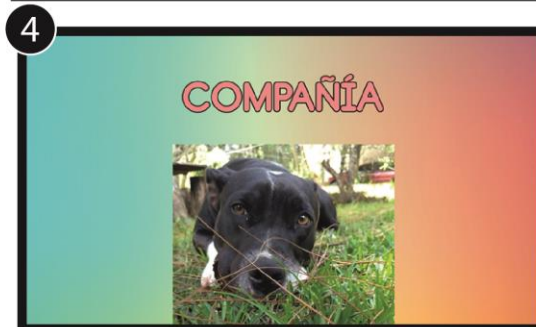
Video: Vemos la presentación del tema principal.
Sonido: Hola niños, hoy hablaremos sobre el cuidado de las mascotas



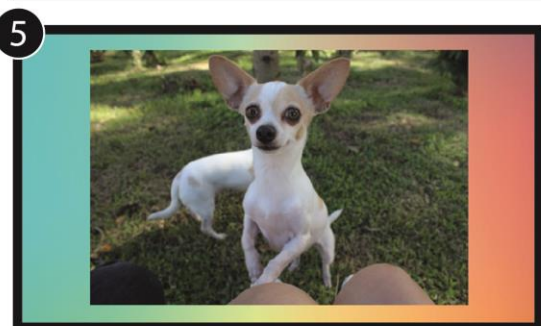
Video: Definición de ¿Qué es una mascota?.
Sonido: Vamos a empezar por definir ¿Qué es una mascota?



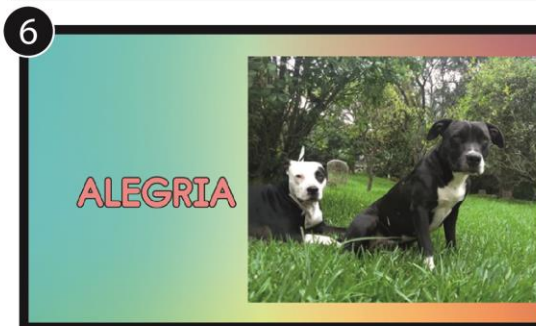
Video: Vemos la imagen de una mascota.
Sonido: Las mascotas son animales domésticos



Video: Vemos la imagen de una mascota, en movimiento hacia arriba y la palabra compañía.
Sonido: También son llamados animales de compañía



Video: Vemos la imagen de una mascota, en movimiento.
Sonido: Estos también son conservados por sus dueños para que formen parte de nuestra familia



Video: Vemos la imagen de unas mascotas, en movimiento hacia la derecha y la palabra alegría.
Sonido: Y también puedan traer alegría a nuestros hogares



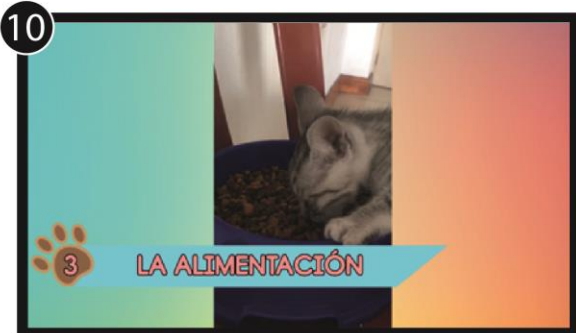
Video: Vemos la frase ¡Los cuidados! en aumento.
Sonido: Los cuidados son una parte muy vital para que nuestras mascotas siempre se encuentren saludables



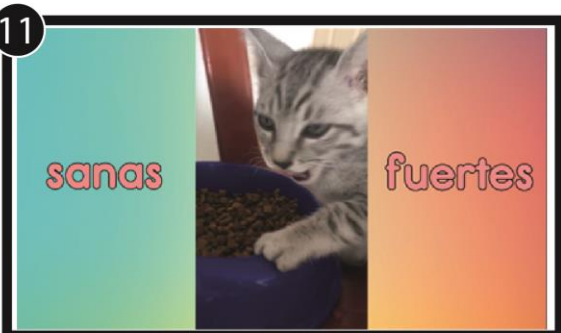
Video: Se ven imagenes de mascotas paseando.
Sonido: Como punto número 1 salir de paseo



Video: Vemos imagenes en donde se esta bañando una mascota.
Sonido: Como punto número 2 el baño



Video: Vemos imagenes en donde se alimenta una mascota.
Sonido: Como punto número 3 la alimentación



Video: Vemos imagenes en donde se alimenta una mascota.
Sonido: La alimentación es un punto vital



Video: Vemos imagenes en donde se ven mascotas saludables y fuertes, jugando.
Sonido: Como punto número 4 la salud



Video: Vemos imagenes en donde se ven mascotas jugando e interactuando juntas sin hacerse daño.
Sonido: Como punto número 5 la educación



Video: Se ven imagenes dobles verticales de mascotas interactuando.
Sonido: A nuestras mascotas siempre se les deben de enseñar normas



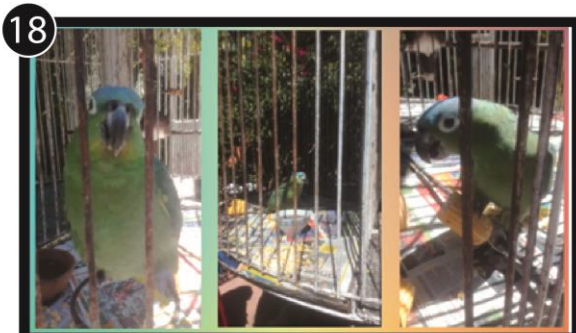
Video: Vemos la presentación de la sección, el hábitat para roedores domésticos.
Sonido: El hábitat para roedores domésticos



Video: Vemos imagenes en donde se alimenta una mascota.
Sonido: El hábitat representa el lugar...



Video: Vemos la presentación de la sección, el hábitat de las aves.
Sonido: El hábitat para las aves



Video: Vemos imagenes de aves domésticas
Sonido: El cuidado de las aves es importante...

19

“La responsabilidad
de tener una
mascota”

Video: Vemos la definición del concepto “La responsabilidad de tener una mascota”.
Sonido: solo música

20



Video: Vemos el logotipo de la organización.
Sonido: solo música

CAPÍTULO X

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

A continuación se detallan los costos de elaboración, producción, reproducción y distribución del proyecto realizado.

10.1 Plan de costos de elaboración.

En el siguiente cuadro se desarrolla cada uno de los puntos que incluye el plan de elaboración.

Descripción	Tiempo horas	Costo (25c/h)
Elaboración (Toma de fotografías, grabación de video)	8hrs	Q.200.00
Total	8hrs	Q. 200.00

10.2 Plan de costos de producción

A continuación se desarrollan en el siguiente cuadro los puntos que contiene el plan de costos de producción del proyecto.

Producción	Tiempo horas	Costo (25c/h)
Adobe Illustrator	5hrs	Q125.00
Adobe Premiere Pro	16hrs	Q.400.00
Total	21hrs	Q.525.00

10.3 Plan de costos de reproducción.

El material será entregado de manera digital, por lo tanto no fue necesario crear un plan de costos de reproducción.

Reproducción	Q.0,000,00
Total	Q.0,000,00

10.4 Plan de costos de distribución

El material será entregado de manera digital, por lo tanto no fue necesario crear un plan de costos de distribución.

Distribución	Q.0,000,00
Total	Q.0,000,00

10.5 Cuadro con resumen general de costos.

A continuación se presenta en el siguiente cuadro el total general de costos del proyecto, incluyendo el IVA que es el 12% y todas las variables indicadas anteriormente.

Descripción	Tiempo horas	Costo (Q.25.00c/h)
Elaboración	8hrs	Q.200.00
Producción	21hrs	Q.525.00
Reproducción	0hrs	Q.0,000.00
Distribución	0hrs	Q.0,000.00
SUB TOTAL		Q.725.00
Margen 20%		Q.145.00
SUB TOTAL II		Q. 870.00
IVA 12%		Q. 104.40
TOTAL		Q.974.40

CAPÍTULO XI

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se concluye con lo siguiente:

- Se recopiló información referente al cuidado de las mascotas y con la misma se llevó a cabo el guion narrativo contenido en el video educativo.
- Se investigaron técnicas para llevar a cabo el video educativo, y se utilizaron los recursos necesarios para la edición de videos y fotografías contenidos en el proyecto.
- Se fotografiaron las mascotas, las que forman parte del contenido en el proyecto.
- Se grabó y se produjo material audiovisual, que se utilizó como contenido en el video educativo.

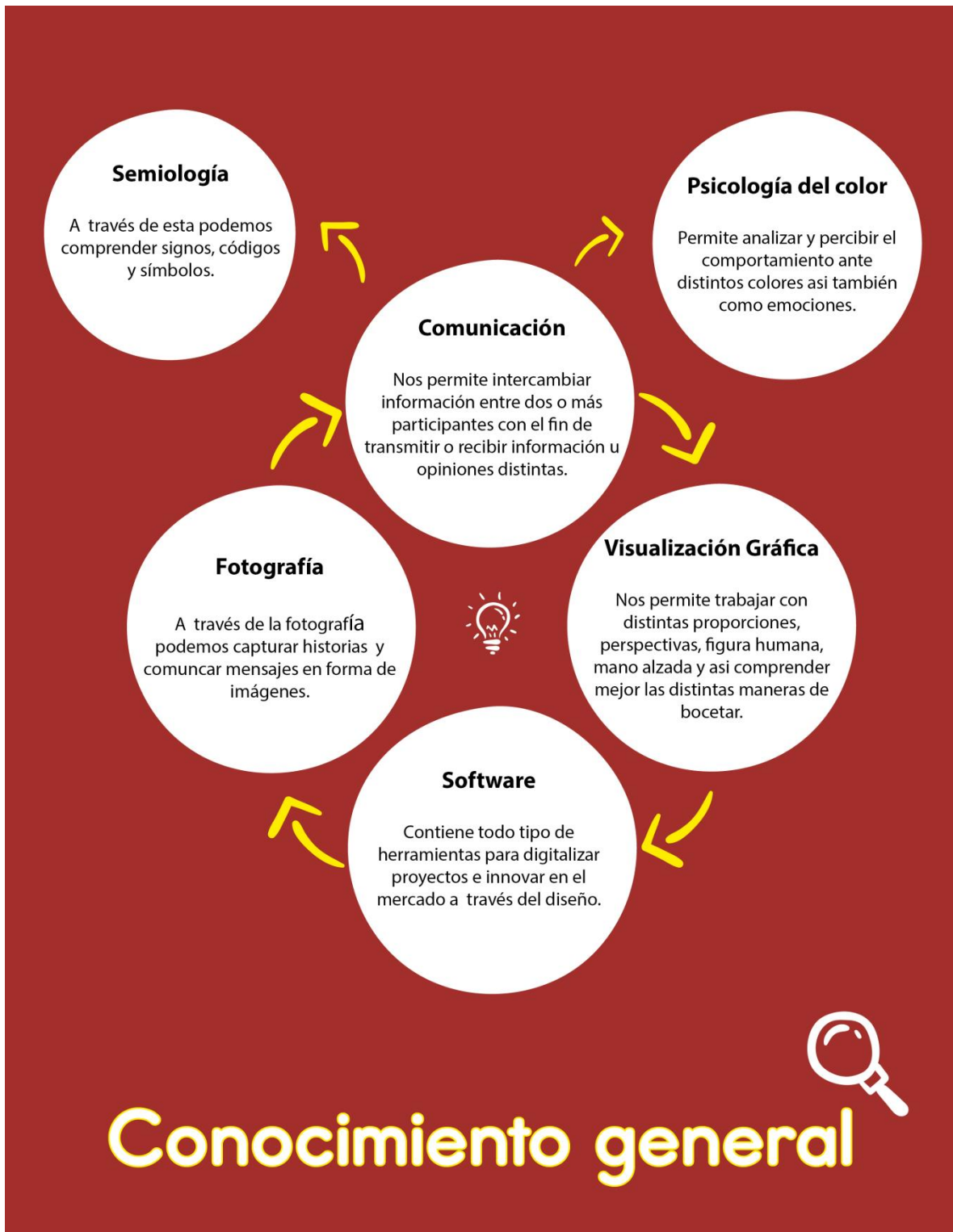
11.2 Recomendaciones

Luego de realizar este proyecto se recomienda lo siguiente:

- Presentar el video educativo para informar a niños de 6 a 9 años de edad, acerca del cuidado de las mascotas, utilizando cañonera, o transmitir en una pantalla grande en donde el grupo pueda captar el mensaje.
- Utilizar bocinas cuando se presente el video educativo, para que el audio contenido en el video sea captado por los oyentes.
- El video educativo puede ser publicado en las redes sociales para llegar a más público.

CAPÍTULO XII

Capítulo XII: Conocimiento general



**REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

Capítulo XIII: Referencias

Bibliografía

(21 de Mayo de 2000). En J. d. Unna, *Manual de diseño editorial* (pág. 202). Mexico, D.F.: Santillana.

(2003). En J. Costa, *Diseñar para los ojos* (pág. 175). Bolivia: Grupo editorial design.

Diseño gráfico, creatividad y comunicación. (10 de Septiembre de 2001). Blur ediciones Madrid.

Frascara, J. (10 de Septiembre de 1988). En J. Frascara, *Diseño gráfico y comunicación* (pág. 127). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Egrafía

Agencia Chan. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <http://agenciachan.com/la-diagramacion-importancia-dentro-del-diseno-editorial/>

Alba, T. (2014). *Diseño creativo*. Obtenido de <https://xn--diseocreativo-lkb.com/sobre-mi-teresa-alba/>

anipedia. (13 de Junio de 2018). Obtenido de <https://www.anipedia.net/gatos/>

Arteneo. (08 de Abril de 2015). Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

Bender. (10 de Septiembre de 2018). *VIX*. Obtenido de <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2010/12/13/la-teoria-del-color>

BethLudojoski. (15 de Julio de 2009). *Sonria*. Obtenido de <http://www.sonria.com/glossary/lenguaje/>

BIARGE, P. (01 de Enero de 2011). *Cuaderno de maestra*. Obtenido de <http://www.cuadernodemaestra.es/que-es-un-colegio/>

ciberluan87. (23 de Noviembre de 2009). *blogdiario.com*. Obtenido de <http://ciberluan87.blogspot.es/2>

Colegio de Médicos Veterinarios de Puerto Rico. (16 de Junio de 2018). Obtenido de <http://www.cmvpr.org/cuidado-anim/>

Colegio de Médicos y Veterinarios de Puerto Rico. (16 de Junio de 2018). Obtenido de <http://www.cmvpr.org/cuidado-anim/>

Concepto Definición De. (6 de Octubre de 2014). Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/educacion/>

Concepto Definicion De. (30 de Julio de 2015). Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/alumno/>

Concepto Definición De. (16 de Octubre de 2016). Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/educacion-primaria/>

DeConceptos.com. (13 de Junio de 2018). Obtenido de <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/rescate>

DeConceptos.com. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://deconceptos.com/lengua/linguistica>

Definición MX. (17 de Septiembre de 2013). Obtenido de <https://definicion.mx/concientizar/>

Definición XYZ. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://www.definicion.xyz/2017/11/psicologia-de-la-comunicacion.html>

Diccionario Actual. (05 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://diccionarioactual.com/transmitir/>

EcuRed. (13 de Junio de 2018). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Perro>

EcuRed. (22 de Agosto de 2018). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n>

EcuRed. (22 de Agosto de 2018). Obtenido de [https://www.ecured.cu/Receptor_\(comunicaci%C3%B3n\)](https://www.ecured.cu/Receptor_(comunicaci%C3%B3n))

EcuRed. (22 de Agosto de 2018). Obtenido de https://www.ecured.cu/Canal_de_Comunicaci%C3%B3n

EcuRed. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Semiolog%C3%ADa>

Elementos. (05 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://elementos.buap.mx/num25/pdf/13.pdf>

- Esther. (28 de Octubre de 2009). *Tiempos Modernos*. Obtenido de <http://www.tiemposmodernos.eu/ret-concepto-comunicacion-escrita/>
- FES. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <http://www.fes-sociologia.com/que-es-la-sociologia/pages/27/>
- Foto Nostra. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>
- Gardey, J. P. (2009). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/video/>
- Giraldo, K. (16 de Junio de 2018). *Mentalidad Sin Limites*. Obtenido de <https://www.kathegiraldo.com/apoyo/>
- G-Tech Design. (5 de Diciembre de 2017). Obtenido de <http://gtechdesign.net/es/blog/tendencias-diseno-grafico-2018>
- Guilford, J. P. (1952). *Neuronilla*. Obtenido de <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>
- Heller, E. (2004). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>
- Hernández, M. (25 de Abril de 2009). *USABILIDAD Y UX EN COLOMBIA*. Obtenido de <http://www.uxabilidad.com/diseño/la-reticula-en-el-diseño-gráfico.html>
- Humane Society International. (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de http://www.hsi.org/spanish/issues/importancia_de_esterilizar.html
- Jiménez, A. (05 de Junio de 2017). *El Blog Salmón*. Obtenido de <https://www.elblogsalmon.com/marketing-y-publicidad/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-comunicacion-verbal-y-no-verbal>
- López, A. (15 de Junio de 2014). *20 minutos*. Obtenido de <https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/sabias-que-el-termino-mascota-con-el-que-nos-referimos-a-los-animales-de-compania-significa-amuleto/>
- Montilla, J. (21 de Noviembre de 2013). *Prezy*. Obtenido de <https://prezi.com/f5z1b2bkfckw/que-es-una-presentacion-digital/>
- Neuronilla. (6 de Agosto de 2018). Obtenido de <https://www.neuronilla.com>
- Ortega, J. R. (2014). *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2014000100009

- Portal de Arte.* (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <http://www.portaldearte.cl/terminos/pintura.htm>
- Profesor en línea.* (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <http://www.profesorenlinea.cl/artes/dibujodefinicion.htm>
- Psicoactiva.* (2014). Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-comunicacion-no-verbal-el-arte-de-expresarse-sin-hablar/>
- Red Gráfica Latinoamérica.* (22 de Agosto de 2018). Obtenido de <http://redgrafica.com/El-mensaje-un-concepto-clave-de-la>
- Retóricas.* (05 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://www.retoricas.com/2009/05/el-codigo-en-comunicacion.html>
- Retoricas.com.* (22 de Agosto de 2018). Obtenido de <https://www.retoricas.com/2009/05/el-emisor-en-comunicacion.html>
- Revista Verdadera Seducción.* (21 de Abril de 2010). Obtenido de <http://revista-digital.verdadera-seducion.com/comunicacion-persuasiva/>
- Roshan y Benji.* (12 de Junio de 2007). Obtenido de <https://roshanybenji.wordpress.com/2007/06/12/que-significa-adoptar-una-mascota/>
- Significados.* (08 de Septiembre de 2016). Obtenido de <https://www.significados.com/destinatario/>
- Significados.* (27 de Abril de 2018). Obtenido de <https://www.significados.com/nino/>
- Sistemas.* (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://sistemas.com/fotografia.php>
- The web foto.* (2015). Obtenido de <http://www.thewebfoto.com/2-hacer-fotos/211-profundidad-de-campo>
- Torres, A. (10 de Septiembre de 2018). *Psicología y Mente.* Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>
- UNHCR ACNUR .* (6 de Junio de 2018). Obtenido de <https://eacnur.org/blog/una-ong-funcion-social/>
- Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo.* (10 de Septiembre de 2018). Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa3/n1/m3.html>
- Vega, G. A. (24 de Febrero de 2008). *PSIQUIS.* Obtenido de <http://psiquis.foroactivo.com/t26-definicion-del-ser-humano>

ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

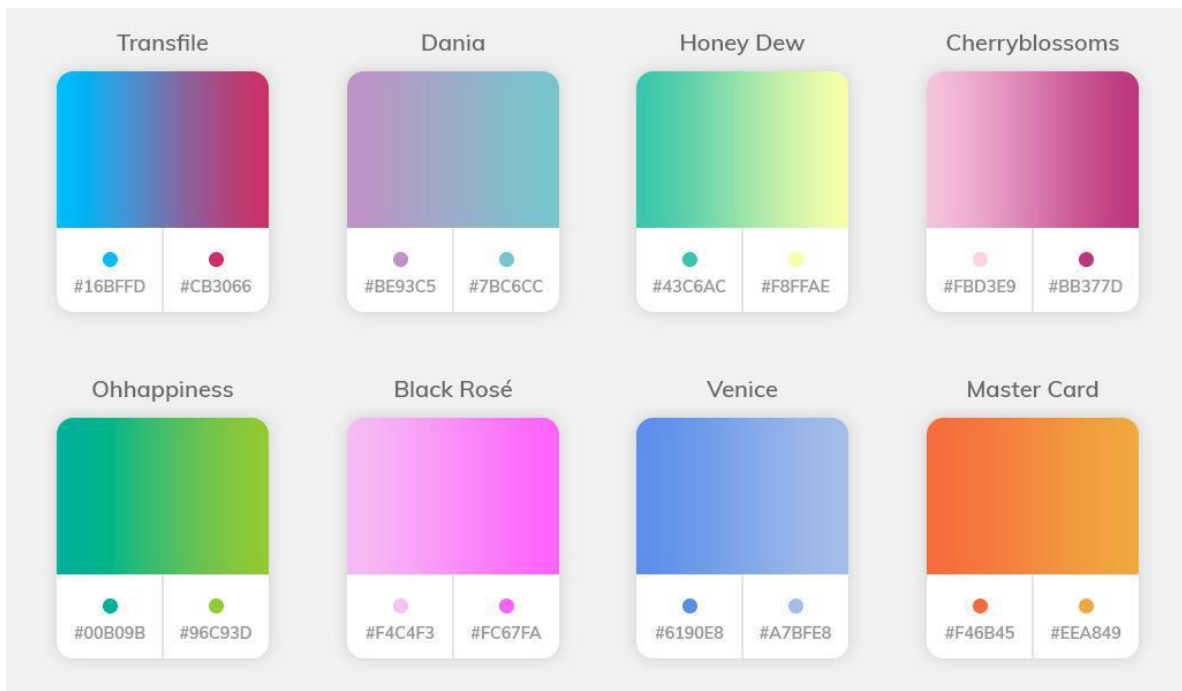
Anexo #1. Tabla de Niveles Socio Económicos 2009/Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudio area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero-avión	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computador as miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

Otras referencias útiles: <http://desarrollohumano.org.gt/>, <http://www.ine.gob.gt/np/>

Anexo #2. Tendencias en diseño

Colores gradientes



Fotografía

Profundidad de campo reducida



Profundidad de campo amplia



Anexo #3. Tablas de población

Expertos

Nombre:	José Monroy
Género:	Masculino
Edad:	45 años

Nombre:	Carlos A. Jiménez
Género:	Masculino
Edad:	27 años
Profesión:	Diseñador
Puesto:	Catedrático
Años de experiencia en el mercado:	10 años

Nombre:	Guillermo García
Género:	Masculino
Edad:	46 años
Profesión:	Publicista
Puesto:	Catedrático
Años de experiencia en el mercado:	15 años

Nombre:	Rolando Barahona
Género:	Masculino
Edad:	49 años
Profesión:	Diseñador Gráfico
Puesto:	Gerente General
Años de experiencia en el mercado:	25 años

Nombre:	David Castillo
Género:	Masculino
Edad:	40 años
Profesión:	Productor TV
Puesto:	Director
Años de experiencia en el mercado:	14 años

Profesionales

Nombre:	Carlos
Género:	Masculino
Edad:	41 años
Profesión:	Ventas
Puesto:	Gerente
Años de experiencia en el mercado:	15 años

Nombre:	Vivian De la Rosa
Género:	Femenino
Edad:	37 años
Profesión:	Mercadóloga
Puesto:	Gerente de Mercadeo y Ventas
Años de experiencia en el mercado:	10 años

Nombre:	Ana Lucía Macajola Cervantes
Género:	Femenino
Edad:	29 años
Profesión:	Diseñadora Gráfica
Puesto:	Diseñadora Gráfica
Años de experiencia en el mercado:	3 años

Nombre:	Ana Lucia de la Cruz
Género:	Femenino
Edad:	28 años
Profesión:	Mercadóloga / Mgtr. en Finanzas
Puesto:	Mando medio
Años de experiencia en el mercado:	8 años

Cliente

Nombre:	Fabiola Domínguez Zuleta
Género:	Femenino
Edad:	44 años
Profesión:	Diseñadora Gráfica
Puesto:	Fundadora y encargada de Organización FAN
Años de experiencia en el mercado:	23 años

Anexo #4. Instrumento de validación



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

PROYECTO DE TESIS

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencia en el mercado:

Antecedentes:

La organización FAN, Fraternidad de Ayuda Animal es una organización que promueve adopciones y castraciones a bajo costo y sobre todo busca la cooperación de las personas para evitar el maltrato animal, ubicada en la ciudad de Guatemala.

La organización no cuenta con una presentación didáctica para dar a conocer la importancia del cuidado de las mascotas para crear conciencia en los niños de primero primaria a tercero primaria de los distintos colegios de la ciudad de Guatemala a los que la organización FAN dará a conocer la información.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la propuesta de la presentación didáctica y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “x” en los espacios designados. Gracias por su colaboración.

Parte Semiológica:

- 1) ¿Considera usted que el vocabulario utilizado en la presentación didáctica es?

Muy apropiado Apropiado Poco apropiado

2) ¿Considera usted que la utilización de los colores en los títulos de la presentación didáctica es?

Muy Legible Legible Poco Legible

3) ¿Considera usted que las imágenes utilizadas en la presentación didáctica son?

Muy adecuadas Adecuadas Poco Adecuadas

4) ¿Considera que los videos utilizados al comienzo de cada tema, se relacionan con estos mismos?

Mucho Poco Nada

5) ¿Considera usted que el utilizar un fondo celeste en cada título de la presentación didáctica, hace que esta sea?

Muy Legible Legible Poco Legible

Parte Operativa:

6) ¿Considera usted que el tamaño de la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?

Muy Legible Legible Poco Legible

7) ¿Considera usted que el tamaño del documento en la presentación didáctica es?

Muy Adecuado Adecuado Poco Adecuado

8) ¿Considera usted que la tipografía utilizada en la presentación didáctica es?

Muy Adecuada Adecuada Poco Adecuada

9) ¿A lo largo de la presentación se logra captar el mensaje sobre el cuidado que requieren las mascotas?

Muy Adecuado Adecuado Poco Adecuado

Observaciones: De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio.

Muchas gracias por su tiempo y colaboración.

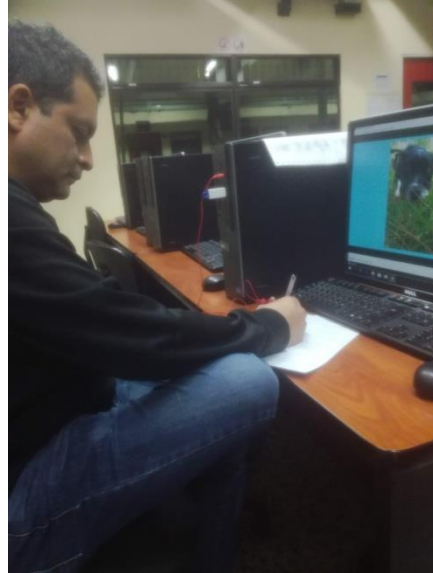
Asesora:

Lourdes Donis

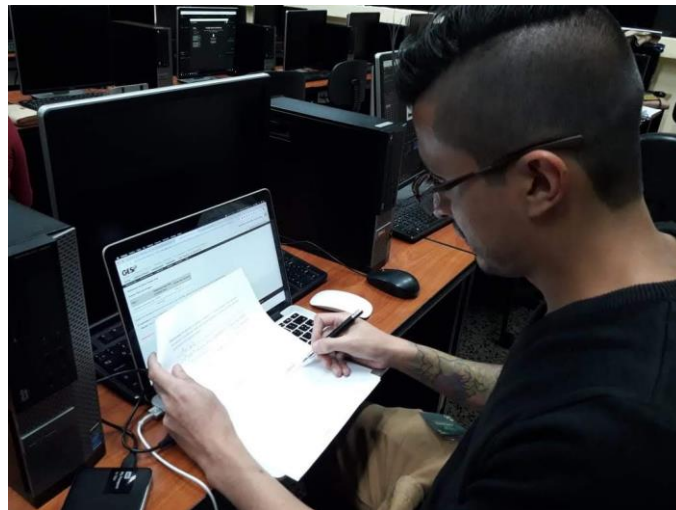
Experto o profesional

Anexo #5. Fotografías de encuestados

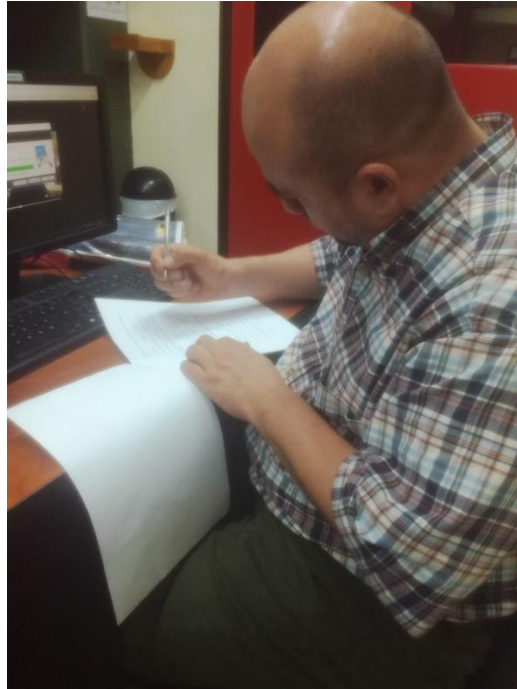
Expertos en el área de Comunicación y Diseño



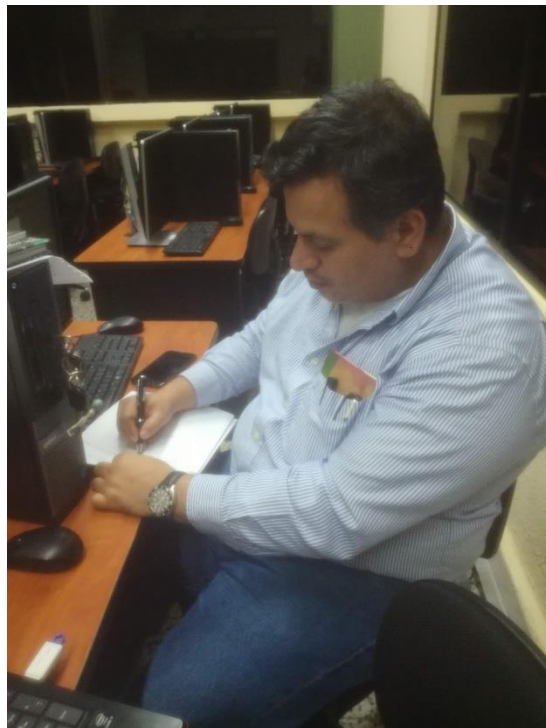
Guillermo García



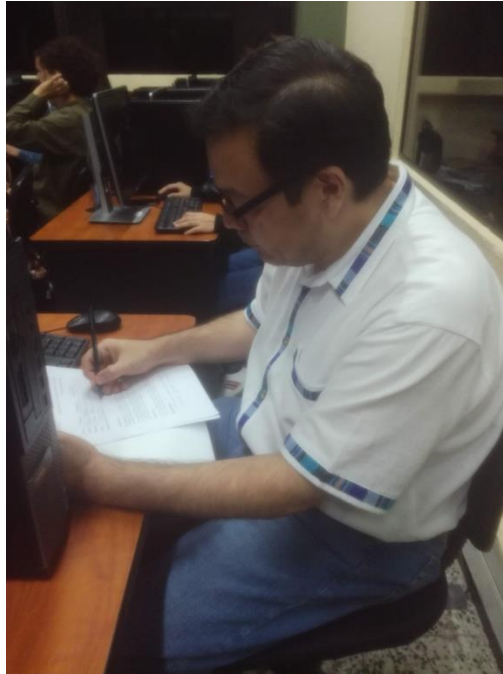
Carlos Jiménez



David Castillo



José Monroy



Rolando Barahona

Profesionales



Carlos



Vivian De la Rosa



Ana Lucia Macajola



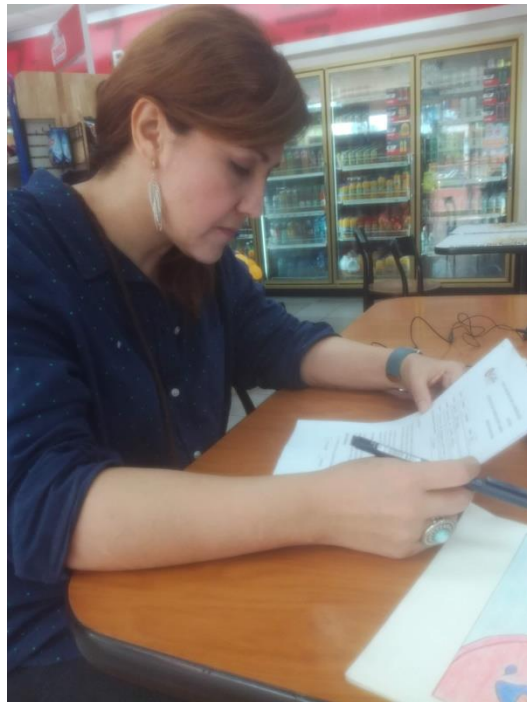
Ana Lucia de la Cruz

Grupo objetivo (focus group)





Cliente



Fabiola Domínguez Zuleta