Aprendamos juntos

Espacio virtual para educar a mascotas caninas en comportamientos básicos de convivencia dentro del hogar.

Alison Florez Calambas

Institución Universitaria Antonio José Camacho | AVENIDA 6N Nº 28N . 102

APRENDAMOS JUNTOS

ESPACIO VIRTUAL PARA EDUCAR A MASCOTAS CANINAS EN COMPORTAMIENTOS BÁSICOS DE CONVIVENCIA DENTRO DEL HOGAR

ALISON FLOREZ CALAMBAS

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA ANTONIO JOSÉ CAMACHO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE DISEÑO VISUAL
PROYECTO DE GRADO
SANTIAGO DE CALI, VALLE DEL CAUCA
2020

APRENDAMOS JUNTOS

ESPACIO VIRTUAL PARA EDUCAR A MASCOTAS CANINAS EN COMPORTAMIENTOS BÁSICOS DE CONVIVENCIA DENTRO DEL HOGAR

ALISON FLOREZ CALAMBAS

PROYECTO DE GRADO PARA ACCEDER AL TITULO DE DISEÑADORA VISUAL

ÁNGELA MARÍA SÁNCHEZ GÓMEZ

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA ANTONIO JOSÉ CAMACHO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE DISEÑO VISUAL
PROYECTO DE GRADO
SANTIAGO DE CALI, VALLE DEL CAUCA
2020

Dedicatoria

El presente trabajo de grado se lo dedico a mis padres, Nubia y James, a mi hermana Camila, porque hacen parte de ese gran motor que me ha impulsado a llegar hasta donde estoy hoy, y porque sin su sacrificio, gran amor y esas palabras de aliento que me hacían sentir que no debía desfallecer, que debo ser perseverante, no sería la persona que soy hoy. Y por último, pero no por eso menos importante, está dedicado a Manolo, por inspirarme a darle rienda suelta a este proyecto, por acompañarme todos los días, en los buenos, y en los no tan buenos, por hacerme feliz en los momentos difíciles, y por recordarme la razón de ser de aprendamos juntos.

Agradecimientos

Agradezco primero a Dios por permitirme vivir lo que he vivido hasta ahora, a mi familia por ser tan incondicionales, por confiar y creer en mí, a Sebastian por apoyarme desde el principio en este camino que decidí emprender, a mis amigos por hacerme ver lo bonito de mi ser, a las personas que hicieron parte del proyecto por su valioso aporte a la investigación, a mi tutora por guiarme con paciencia en este proceso de construcción y estructuración de aprendamos juntos, y finamente, gracias a los docentes por compartir sus conocimientos conmigo a lo largo de este tiempo. A todos, muchas gracias por acompañarme en este camino de sueños que se convirtieron en metas.

Tabla de contenido

Introduction **7**

Capítulo I **9**

1.1 Planteamiento del problema **9**

1.2 Justificación **11**

1.3 Formulación del problema **13**

1.4 Proyectos referentes **13**

1.4.1 Proyectos Nacionales/Locales 13

1.4.2 Proyectos internacionales 22

Objetivos **25**

1.4.3 Objetivo general 25

1.4.4 Objetivos específicos 25

Capítulo II **26**

1.5 Marco teórico **26**

1.5.1 Tema 1. Autocuidado: 26

1.5.2 Tema 2. Cultura ciudadana: 26

1.5.3 Tema 3. Diseño gráfico: 27

1.5.4 Tema 4. Educación y etología canina: 29

1.5.5 Tema 5. La Innovación social 31

1.5.6 Tema 6. Red social 32

Capítulo III **35**

1.6 Marco legal 35

1.6.1 Ley Nº - 1174, 6 ene 2016 35

1.6.2 Ley N°-1801, 29 jul 2016 35

1.7 Marco Contextual 38

1.8 Diseño metodológico 40

1.8.1 Etapa u objetivo 1: Percepción de la situación 41

1.8.2 Etapa u objetivo 2: Establecer información 52

1.8.3 Etapa u objetivo 3: Diseño 54

1.9 Diseño de marca 58

1.9.1 Significado de la marca 59

1.9.2 Tipográfica Utilizada 59

1.10 Resultados 64

1.11 Conclusiones 67

Capítulo IV 68

1.12 Referencias bibliográficas 68

1.13 Anexos 70

Lista de figuras

Figura 1-Identificador del proyecto Animal Medium.....14

Figura 2-Pieza informativa del proyecto Animal Medium.....14

Figura 3-Identificador del proyecto una voz por el amor verdadero 15

Figura 4-Identificador de la marca Purina Dog Chow.....17

Figura 5-Imagen de ambientación de la página web de Purina Dog Chow.....17

Figura 6-Autora y protagonista del proyecto Linda Guacharaca.....18

Figura 7- Público del proyecto Linda Guacharaca 19

Figura 8-Autores del proyecto Come Dog.....20

Figura 9-Identificador del proyecto Héroes para Ángeles.....21

Figura 10-Identificador de Pictoline 23

Figura 11-Pieza gráfica de Pictoline.....23

Figura 12-Diseño metodológico del proyecto.....40

Figura 13-Cronograma.....41

Figura 14-Moodboard 56

Figura 15- Imagotipo y foto de perfil de la página de Facebook del proyecto.....58

Figura 16-Fuente tipográfica Luna 60

Figura 17-Paleta de colores.....60

Figura 18-Usos incorrectos del imagotipo.....61

Figura 19-Cabezote o foto de perfil de Facebook.....61

Figura 20-Infografía Sobre el popo y la orina de los perros, publicada en Facebook 62

Figura 21-Vista de la página de Facebook desde un Smartphone 63

Figura 22-Vista de la página de Facebook desde un computador 63

Figura 23-Aplicación del imagotipo y de las ilustraciones.....64

Figura 24-Resultados (metas y plazos) 66

Introduction

There are many forms of animal abuse, such as leaving them on a terrace in the sun without water, leaving them alone all day, not providing adequate care and feeding conditions, abandonment is just one of the many forms of manifestation of abuse. The law 1774 of 2016, says that animals are beings that feel, they are not things. This research aims to help promote good treatment of domestic animals, avoiding possible mistreatment, represented in events such as abandonment, confinement, aggression, among others, where one of the causes is the bad behavior of pets for not having been educated.

The right way to educate a dog is to hire a trainer, however, this option is not available to everyone, for various reasons, including economic. That is why this project aims to create a model to educate a dog in basic coexistence behaviors, such as learning to do their needs in a certain place, not to damage the belongings of their masters, among others. It proposes a learning process without having to attend training classes, proposing a family process, without limitations of time or space, which apart from helping to educate the dog, gives their owners the possibility to acquire knowledge about the process of teaching your pet to do something. All this is based on a diagnosis made on people's perception of questions

related to canine pets, and then provide them through a virtual space, computer graphics of basic aspects of coexistence within the home, so they can learn along with their pets.

Keywords: Self-care, Citizen culture, Graphic design, Canine education and ethology, Social innovation, social network.

Introducción

Existen muchas formas de maltrato animal, tales como dejarlos en una terraza al sol sin agua, dejarlos solos todo el día, no brindarles condiciones adecuadas de cuidado y alimentación, el abandono es solo una de las muchas formas de manifestación de maltrato. La ley 1774 de 2016, dice que los animales son seres que sienten, no son cosas. Esta investigación pretende ayudar a posibilitar promover el buen trato hacia los animales domésticos, evitando posibles maltratos, representados en hechos como abandonos, confinamientos, agresiones, entre otros, en donde una de las causas es el mal comportamiento de las mascotas al no haber sido educadas.

La forma acertada de educar un perro es contratar un entrenador, sin embargo, esta opción no está al alcance de todas las personas, por diferentes motivos, entre ellos el económico. Por ello este proyecto le apunta a crear un modelo para educar un perro en comportamientos básicos de convivencia, tales como aprender a hacer sus necesidades en un lugar determinado, no dañar las pertenencias de sus amos, entre otras. Se plantea un aprendizaje sin necesidad de tener que asistir a unas clases de entrenamiento, proponiendo

un proceso familiar, sin limitaciones de horario o espacio, el cual aparte de ayudar a educar al perro, brinde a sus amos la posibilidad de adquirir un conocimiento sobre el proceso de enseñarle a su mascota a hacer algo. Todo ello basado en un diagnóstico realizado sobre la percepción de las personas respecto a preguntas relacionadas con las mascotas caninas, para luego proporcionarles por medio de un espacio virtual, infografías de aspectos básicos de convivencia dentro del hogar, para que de esta manera puedan aprender junto a sus mascotas.

Palabras claves: Autocuidado, Cultura ciudadana, Diseño gráfico, Educación y etología canina, Innovación social, Red social.

Capítulo I

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad es muy común ver que en los hogares hay mascotas, unas de las más frecuentes son los perros. Los motivos que pueden llevar a que una persona tome la decisión de tener una mascota, pueden ser muchos, entre ellos están, que se los regalen, que decidan tenerlos por decisión propia, por el gusto que tienen hacia ellos, o la compasión que tuvieron al ver estos abandonados en callejones o deambulando por las calles. En la mayoría de los casos el inicio de la convivencia con estos animales se torna difícil, por ello es conveniente acudir a un profesional para que los eduque. El hecho de no tener un perro educado puede convertirse en unos de los motivos por los cuales deciden abandonar a sus mascotas, las cuáles son dependientes de las personas a su cargo.

Aunque la Alcaldía de Candelaria junto con la secretaría de salud del municipio lleva a cabo jornadas de vacunación y esterilización en el corregimiento, los cupos para acceder a estos beneficios son muy limitados, y aunque a veces se logre alcanzar un cupo luego de una gran fila de espera, algunas mascotas caninas no son atendidas por su gran tamaño, entre otras excusas. También sucede que las personas no tienen conocimiento de que la administración realice acciones en pro de la atenencia responsable, al igual que también desconocen el hecho de que exista un albergue, centro de bienestar animal, hogar de paso público o privado, a donde se han llevados los animales que se encuentren en condición de calle en espacios públicos.

> Según Zoonosis de la alcaldía de Cali (2014) se reciben cerca de 160 animales mensuales, entre perros y gatos. De esos, los que tengan enfermedades como moquillo, sarna, rabia y parvovirosis deben sacrificarse. En general, cerca del 40% o 50 % son una amenaza para la salud pública. En suma, en Cali se sacrifican dos mascotas a diario. 60 al mes. 720 al año.

Aunque el gobierno haya expedido la ley 1774 de 2016 que penaliza el maltrato animal, por otro lado, zoonosis es una entidad que hace parte de él. Existen prioridades, en este caso la salud pública está por encima de la ley que protege los animales, lo cual hace que muchos de estos tengan que ser sacrificados.

El diseño visual desde su práctica podría contribuir a la búsqueda de soluciones al problema creando elementos comunicativos para que las personas que tengan perros puedan educarlos con facilidad y así evitar su abandono, disminuyendo que se presenten obstáculos a la hora de querer hacerlo por motivos como horarios, limitación de espacios y

el que tal vez sea el más influyente, el costo que tiene acceder a estas clases con una persona especializada en el tema. Desde el área del diseño se podrían crear instrucciones gráficas, que faciliten la comprensión de los animales en el hogar y la práctica de técnicas que faciliten su convivencia.

1.2 Justificación

Este proyecto nace de un gusto personal por los animales, en especial por los perros, pero con mayor razón por la cantidad de ellos que sufren algún tipo de maltrato, entre estos el abandono.

Casi toda mi vivida he vivido en un corregimiento llamado el Carmelo, perteneciente al municipio de Candelaria Valle del Cauca. Crecí rodeada de muchos perros, ya que siendo este un pueblo hay muchas fincas donde acostumbran tener mascotas caninas, ya que se considera estos como los cuidadores o protectores de los previos de las personas. Pues la finca de mis abuelos paternos, el lugar donde vivo, no es la excepción, pero, así como había muchos perros con hogar, también tuve que crecer viendo como estos eran abandonados en cajas en los callejones con tan solo pocos días de nacidos, o perros grandes deambulando por las calles, a veces hasta heridos o enfermos, haciendo sus necesidades en cualquier parte, generando el rechazo de las personas por ensuciar sus andenes o por descansar en ellos. Todos ellos a la espera de que alguien se compadeciera y les brindara la posibilidad de tener un hogar o simplemente algo de beber.

El Carmelo no cuenta con una veterinaria donde se les preste un servicio de salud a los animales. Los lugares que existen solo ofrecen utensilios para ellos, tales como, alimento,

cocas para beber o comer, collares, juguetes, entre otros. La veterinaria más cercana es la de la cabecera municipal, la cual queda aproximadamente a media hora del pueblo. Tampoco existe un lugar donde las personas puedan llevar a sus mascotas con un experto para que los eduque o entrene, ni siquiera en la cabecera municipal. Los centros más cercanos que prestan estos servicios se encuentran a una hora y media del Carmelo, en la ciudad de Santiago de Cali.

En el año 2013 llegó a mi vida uno de los mejores regalos que me han podido dar en mis 23 años de edad, un hijo de cuatro patas, y digo un hijo porque Manolo, como se llama mi mascota, me lo regalaron cuando tenía escasos meses de vida, yo para ese entonces tenía 16 años de edad y estudiaba, mis padres son de las personas que casi no les gusta tener animales en la casa, es por ello que tuve que criar a "Manolo" casi sola. En muchas ocasiones entre en desesperación, porque yo era prácticamente un adolecente y había muchas cosas sobre perros que no sabía cómo hacer, cómo manejar, una de ellas era el cómo enseñarle a Manolo a no hacer sus necesidades dentro de la casa, además de otras cuantas cosas, porque no contaba con el conocimiento necesario para hacerlo, a tal punto que llegue a devolverlo a la persona que me lo había regalado, pero decidí volver por él, porque yo sabía que iba a estar mejor conmigo, porque si se quedaba en ese lugar hoy probablemente haría parte de las cifras de perros abandonados. Hoy en día tiene 5 años a mi lado, pero pese a su edad sé que tiene mucho por aprender.

Aunque hoy en día hay muchas fundaciones que se encargan del rescate de toda situación de maltrato, el municipio de Candelaria no cuenta con una fundación establecida en él.

El abandono de perros es algo que no disminuye y si es así, lo hace a muy bajas cifras. Los perros que son abandonados a su suerte tienen dos posibilidades de vida, la primera es contar con la fortuna de que una de estas fundaciones que los salvaguardan los rescaten y posteriormente sean colocados a espera que una familia los quiere adoptar, y la segunda terminar en un centro de zoonosis, donde si no son adoptados lastimosamente son sacrificados en un acto de crudeza justificada en la salud y el bienestar de la ciudadanía. Este proyecto busca contribuir de manera positiva desde el diseño visual creando contenido gráfico para educar a un perro en comportamientos básicos de convivencia tales como; no hacer sus necesidades en cualquier parte, no dañar las cosas de la casa, entre otros.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo contribuir desde el diseño visual a las personas con perros para adquirir conocimientos básicos sobre comportamientos que permitan educarlos dentro de sus hogares del corregimiento Carmelo (Candelaria)?

1.4 Proyectos referentes

A continuación, se presenta el análisis de la investigación de los proyectos que se identificaron tienen relación con el planteamiento y desarrollo de la idea que aquí se está formulando.

1.4.1 Proyectos Nacionales/Locales

Animal médium

Figura 1-Identificador del proyecto Animal Medium

Fuente: Pontifica Universidad Javeriana

Figura 2-Pieza informativa del proyecto Animal Medium

Fuente: Pontifica Universidad Javeriana

Animal médium, “Mediando por los animales que no tienen voz”, es un proyecto de grado de Gloria Patricia Hoyos Guzmán de la pontifica universidad javeriana de Cali, realizado en el año 2018. A través del cual se desarrolló una investigación y una propuesta de diseño de una campaña para la disminución de los animales en estado de calle en la ciudad de Cali, en el sector de agua blanca. El proyecto buscó desarrollar una estrategia

para que la comunidad pudiera conocer las consecuencias negativas para un animal que vive en la calle.

Sus principales resultados fueron "La adopción como política pública, acompañada por campañas de esterilización y tenencia responsable, tiene dos lados estratégicos: es una solución parcial para la problemática del abandono animal, y también busca eliminar los riesgos para la salud pública que implican los animales en las calles" (Ruiz, Posada, 2016).

Esta referencia es importante para el presente proyecto porque muestra cómo se es posible desarrollar este tema a través del diseño visual, comparten entonces los dos proyectos un tema clave, que es el poco conocimiento que las personas tienen respecto a todo lo que concierne la existencia de animales como los perros.

Una voz por el amor verdadero amor[1]

Figura 3-Identificador del proyecto una voz por el amor verdadero

Fuente: Pontifica Universidad Javeriana

[1] Una voz por el amor verdadero: puede encontrar más información sobre este proyecto en el siguiente enlace:file:///D:/Downloads/Daniela%20Perez%20Carvajal%20...%20investigaci%C3%B3n.pdf

Una voz por el amor verdadero, un proyecto de diseño de Daniela Pérez Carvajal de la pontifica universidad javeriana de Cali, realizado en el año 2018. En él se planteó una estrategia de comunicación que permitió sensibilizar a un grupo de jóvenes del municipio de Florida Valle, entorno a la problemática que viven los animales domésticos en estado de abandono.

Sus principales resultados fueron "los jóvenes con los que se estaba trabajando, son personas que demuestran un compromiso y sensibilidad frentes a esta problemática que viven los animales en estado de abandono y que están dispuestos ayudar o colaborar en este tipo de causas" (Carvajal, 2018). También les permitió establecer que las imágenes donde se muestra la parte positiva de tener una mascota les crea una conexión y los motiva a involucrarse directamente con él tema. En el proyecto, se identificó que el medio por el cual más se informan es la red social Instagram y que prestarían atención a un producto audiovisual con una duración máximo de cuatro minutos, que tenga como tema la sensibilización y que consideran emotivos aquellos vídeos que solo tienen un sonido de fondo, sin un narrador, sin una voz en off, es decir, que permiten al espectador centrarse en lo que está viendo en la pantalla.

Este proyecto se constituye en un referente importante aquí porque tienen varias cosas en común como lo son: una metodología donde centra la mayor parte de su investigación en aprender y comprender dinámicas asociadas a la problemática.

Purina dog Chow[2]

Figura 4-Identificador de la marca Purina Dog Chow

Fuente: Purina Dog Chow

Figura 5-Imagen de ambientación de la página web de Purina Dog Chow

Fuente: Purina Dog Chow

Purina Dog Chow es una marca comercial de alimentos para perros comercializada y fabricada por Nestlé Purina petcare, que ofrece un alimento diferente para cada perro, es decir, según su tipo de raza, tamaño, edad y necesidades alimenticias. Purina Dog Chow cuenta con una página web donde además de mostrarnos su amplia familia de productos,

[2] Purina dog chow: puede encontrar más información sobre este proyecto en el siguiente enlace: www.purina-latam.com/co/dogchow

también nos muestra la nutrición y vida sana, brindándonos prácticos consejos sobre cómo entrenar a tu mascota, en una sesión llamada *entrena tu mascota* donde se tocan temas como entrenamiento para el hogar, ¿Qué hago cuando mi perro se comporta incorrectamente?, el entrenamiento general, señales manuales de adiestramiento, entre otras.

Se toma como referente este proyecto para analizar la manera cómo nombran y escriben los artículos de la sección *entrena tu mascota.*

Linda guacharaca[3]

Figura 6-Autora y protagonista del proyecto Linda Guacharaca

Fuente: Linda Guacharaca

[3]Linda guacharaca: puede encontrar más información sobre este proyecto en el siguiente enlace: www.lindaguacharaca.org

Figura 7- Público del proyecto Linda Guacharaca

Fuente: Linda Guacharaca

Es un proyecto que nace cuando una perra que vivía en una gasolinera, con sus paticas y cadera partidas fue rescatada por una viajera española llamada Yamila Fakhouir, quien, pese a que el veterinario donde la llevo le recomendó sacrificarla porque no volvería a caminar, decidió luchar con ella para que no fuera así, y la llamo linda. Quien tiempo después con el amor que esta mujer le brindo logro caminar.

Hoy en día linda es una viajera, se ha subido a 43 aviones, 22 lanchas, ha ido siete veces a Europa, además se convirtió en la primera perra escritora de Colombia, es la autora del betseller “La vida es linda”, “Linda, la perra viajera”, libros que están escritos con un peculiar lenguaje, el cuál Yamila Fakhouir denomina “Lenguaje perruno”. También tiene alta actividad en redes sociales, recorre escuelas, bibliotecas, fundaciones, clubes de lectura, ofreciéndole a su público esperanza y diversión ante las adversidades y a su vez incentiva a la lectura y la escritura. “Fui la primera perra escritora en los 30 años de la feria del libro de Bogotá” (Fakhouir, 2018).

El proyecto de Yamila al igual que este, nace de una vivencia personal, la cual ella materializa a través de libros que cuentan historias vividas por su mascota en los viajes que realizan juntas.

Come dog. Alimentar el alma.[4]

Figura 8-Autores del proyecto Come Dog

Fuente: Come Dog

Fue creado por un veterinario zootecnista llamado Juan Manuel Montoya y su objetivo general es "Mejorar las condiciones de vida de los perros y gatos que se encuentran en las

[4] Comed dog: puede encontrar más información sobre este proyecto en el siguiente enlace: www.comedog.org

calles, mediante la implementación de programas de control poblacional, alimentación y adopción".

Él se inspiró en un dispensador que vio a las afueras de la casa de actriz Jimena Hoyos, y fue así como creo su propio dispensador que suministra alimento, tiene capacidad para recoger de 5 a 18 kilos de concentrado y 8 litros de agua, funcionando por gravedad. Según los animales van comiendo, el alimento va cayendo nuevamente. El proyecto de comederos públicos inicio en Colombia y ahora se implementaría en México.

Este proyecto es un referente que muestra el alcance que puede tener un proyecto social y mide que tanto están dispuestas a hacer las personas por los perros. Ya que en este caso en particular el desarrollo del proyecto no sería posible si las personas no se hicieran cargo de los dispensadores, manteniéndolos con agua y comida.

Héroes para ángeles

Figura 9-Identificador del proyecto Héroes para Ángeles

Fuente: Héroes para Ángeles

Es un proyecto que nació a partir de una campaña, su creador es Wilber Castillo y su objetivo es luchar en contra del maltrato animal e incentivar la adopción de mascotas. Inicio con un cortometraje que fue invitado al festival internacional de cine de Cartagena, y continuo con unos comerciales que tienen como protagonistas las personas que trabajan para esta causa, y al mismo tiempo invitan y explican a los televidentes el cómo ser parte de "la liga de héroes" como lo llamen ellos. Luego la campaña continúa con una serie documental, la cual lleva un mensaje de sensibilización para las personas, contada a partir de historias reales, donde tuvieron presente que no querían mostrar imágenes amarillistas. Se tomó como ejemplo este proyecto porque al igual que ellos se comparte la idea de hacer algo en pro del maltrato animal, sin necesidad de valerse de lo cruda que puede ser esta realidad. Apostándole a un proyecto que no quiere ser amarillista a la hora de mostrar la problemática, ni mucho menos valerse de esta para lograr el objetivo en común que tienen todos estos proyectos de carácter social en pro del maltrato animal, y es el de empezar a generar conciencia, cambio en la sociedad. Y qué mejor manera de hacerlo que generar conciencia a partir acciones positivas.

1.4.2 Proyectos internacionales

Pictoline

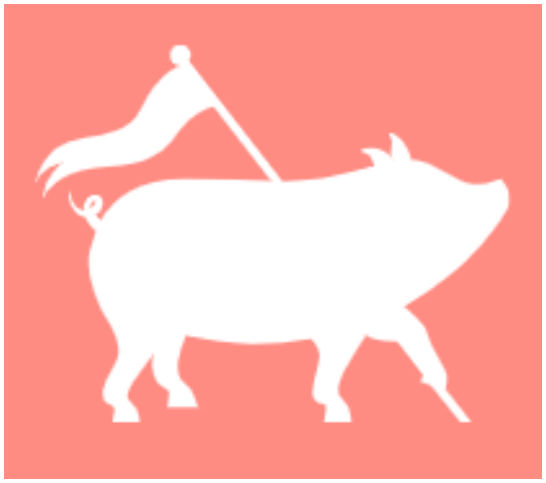


Figura 10-Identificador de Pictoline

Fuente: Pictoline

Figura 11-Pieza gráfica de Pictoline

Fuente: Pictoline

Es una empresa de ilustración y diseño de información situada en el país de México, que se dedica a convertir noticias y datos sobre ciencia, medicina, economía, gastronomía, entre otras, en infografías, tiras cómicas o gifs, las cuales son producidas con imágenes simples y atractivas. “A través de diversos formatos visuales, transformamos cualquier tipo de información en contenido que puede conectar con millones de personas de forma más empática, rápida y sencilla”. Se caracteriza por ser sobrio e informativo. El ilustrador Eduardo Salles, tuvo la idea del proyecto a principios de 2015. Antes de Pictoline creó Cinismo Ilustrado, un tmblr de humor que se convirtió en libro en 2014, “ a Estas publicaciones las hacen a través de redes sociales como Facebook, Twitter y Instagram. Son un gran referente en México y América latina, en su cuenta de Facebook cuenta con 3.266.676 seguidores, los tuits de sus gifs siempre superan los miles de retuits.” Creemos que el buen contenido e información siempre tiene éxito” dice Iván Mayorquín.

Este proyecto se convierte en un referente aquí por la manera en que informan a las personas a través de su página de Facebook, con uno de sus productos como lo son las infografías.

Objetivos

1.4.3 Objetivo general

Informar a las personas con mascotas caninas sobre aspectos básicos de convivencia a través de un espacio virtual que contenga recursos gráficos para facilitar y promover el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus mascotas, haciendo uso de la red social Facebook como canal de divulgación para los hogares del corregimiento del Carmelo (Candelaria).

1.4.4 Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico sobre la percepción de las personas respecto a los comportamientos de las mascotas caninas en el Corregimiento del Carmelo Candelaria.
- Establecer los aspectos básicos de comportamiento que se deben abordar para el proceso enseñanza-Aprendizaje de los caninos dentro del hogar.
- Diseñar un perfil en la red social Facebook como canal de divulgación dando apertura al espacio virtual que usarán las personas con mascotas caninas del Corregimiento del Carmelo Candelaria.

Capítulo II

1.5 Marco teórico

En este proyecto son fundamentales a nivel conceptual seis temas para fundamentarlo, los cuales se explican a continuación.

1.5.1 Tema 1. Autocuidado:

El autocuidado es importante para la salud y bienestar de nosotros, pero también de los demás. El no hacerlo hace que caigamos en situaciones que atentan con nuestro hábitat, Es por eso que es importante empezar a generar cambio y que este sea proyectado de mí, hacia mi propio y ser y el de los demás, algo que resulta difícil en estos tiempos, donde a los seres humanos nos hace falta tiempo, en vez de sobrar.

"Existe la oportunidad de salvar a la humanidad y proteger a nuestro planeta. Pero, para lograrlo, debemos modificar nuestros hábitos cotidianos y políticos, privados y públicos, culturales y espirituales" "Necesitamos desarrollar un nuevo paradigma de convivencia que sirva como pilar para construir una relación de mayor cuidado para con la Tierra y que inaugure un nuevo pacto social entre los pueblos orientado hacia el respeto y la preservación de todo lo que existe y tiene vida" (Leonardo boff,2002).

1.5.2 Tema 2. Cultura ciudadana:

La cultura es todo lo que compone a una comunidad. Sus costumbres, diferencias, formas de expresión, actitudes, valores, conductas, entre otra variedad de cosas. La cultura

ciudadana hace referencia a la protección y cumplimiento de las leyes, las normas y los valores compartidos por los habitantes de una localidad, a los derechos y obligaciones que todos tienen con el espacio en el que habitan. Ya que esto permite la convivencia pacífica y la protección del patrimonio común. La conducta de las personas en los espacios públicos es algo que forma parte de la cultura ciudadana.

Existen diferentes métodos que ayudan a estudiar y detectar las fortalezas y debilidades a nivel de la cultura ciudadana en una comunidad, los cuales son, la entrevista, las encuestas, los sondeos culturales, entre otros.

Son esencialmente los sistemas de los sistemas socio-técnicos y socio-ecológicos. Se centra en la importancia de conocer el entorno donde se quiere trabajar, ya que esto determinara los requerimientos de diseño., "Enmarcando las ciudades como sistemas adaptativos complejos que requieren la comprensión y teniendo en cuenta las interrelaciones entre las tecnologías, los ecosistemas, la práctica social y cultural y de gobierno de la ciudad en las decisiones de diseño" (Marshall, 2012).

1.5.3 Tema 3. Diseño gráfico:

Se abordará el diseño gráfico para la realización del producto final del presente proyecto.

Se tienen dos teorías de lo que serían las primeras manifestaciones de diseño, una de ellas son las pinturas rupestres en el paleolítico, y la otra hace énfasis en que el diseño se da cuando existe la aplicación de un modelo industrial, por lo tanto, se ubica en la revolución industrial. Pero fue la bauhaus quien le dio al diseño gráfico y al diseño industrial sus bases

normativas y las convirtió en profesiones, la bauhaus es la primera escuela de artesanías, arquitectura, diseño y arte.

El diseño gráfico es una profesión que tiene como objetivo resolver necesidades de comunicación o ideas a través del desarrollo de contenidos visuales en donde intervienen la imagen (Ilustraciones, fotografías, figuras, etc.) y el texto. los cuales se encargan de comunicar a un público objetivo un mensaje determinado de manera clara. Estos mensajes pueden ser de aspecto, informativo, de identidad, persuasión, publicitario, innovación entre otros.

Existentes diferentes tipos de diseño, dentro de los cuales se encuentra el diseño de información, el cual se centra en la creación de volantes informativos, libros, revistas, periódicos, etc.

"Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, traducir lo invisible en visible, comunicar" "El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes". Jorge Frascara.

Infografías

La infografía o infogramas son un recurso práctico que aporta datos concretos, útiles y fáciles de entender; sintetizan los temas de forma didáctica, las cuales se crean a través de la agrupación de imágenes y texto. Se dice que el cerebro humano retiene el 80% de lo que ve, mientras que solo un 20% de lo que lee y el 10% de lo que escucha. Se han transformado en una potente herramienta de comunicación, marketing y branding en los últimos tiempos. Dentro de los tipos de Infografías se encuentra la **informativa secuencial**,

la cual explica el paso a paso de cualquier acontecimiento, hecho o suceso, o la elaboración de un producto.

1.5.4 Tema 4. Educación y etología canina:

Para el presente proyecto es importante conocer la relación que hay entre la educación y la etología canina de los animales.

La etología canica es una rama de la biología que se centra en estudiar el comportamiento o conducta de los perros en su entorno natural y su razón de ser, haciendo énfasis principalmente en las conductas que no son instintivas y pueden ser un problema o llegar a convertirse en él. Gran parte de los problemas de comportamiento son el resultado de una mala educación, también influyen cosas como poca o nula socialización con otros perros o usos de sistemas de castigo. Niko Tinbergen planteo que la etología se centra en tratar de dar respuesta a cuatro cuestiones:

1:su causalidad inmediata o mecanismo (causas).

2: Su desarrollo ontogénico (ontogenia).

3: Su historia filogenética (evolución).

4: Su significado adaptativo (función).

(extremadura)

La etología es el estudio objetivo del comportamiento animal, en particular de las pautas, más o menos fijas, de la conducta que son típicas de cada entidad taxonómica (Vaz-Ferreira, 1984). Comprende también el estudio de las actividades aprendidas. La etología aplicada es una derivación de la ciencia pura que ayuda a comprender los patrones de

conducta de aquellas especies, que en su pasado fueron libres y ahora, acompañan al hombre en calidad de animales domésticos (Pozuelos, s.f.).

Adiestramiento

En el adiestramiento se les enseñan conductas nuevas que no son propias de su naturaleza. César Felipe Millán Fabela un hombre muy conocido por su serie de televisión *El encantador de perros*, prefiere cambiar el concepto adiestramiento por "obedecer órdenes", lo cual para el significa "sentado", "quieto", "ven", "atrás" o toda aquella acción que no necesariamente debe ser propia de un perro. Millán, C., & Peltier, M. J. (2011). *Las normas de César Millán*. AGUILAR. Ian Dunbar es veterinario, presentador de televisión y conferencista, el define el adiestramiento como una alteración del comportamiento, o, hacer que ciertas conductas desaparezcan o aparezcan. Millán, C., & Peltier, M. J. (2011). *Las normas de César Millán*. AGUILAR. Mark Harden es entrenador de perros para cine y televisión. Para el existe una diferencia entre educar y adiestrar y es que la educación es algo que está basado en hacer las cosas bien, de una manera correcta, como deben ser, sin necesidad de que exista un premio por hacerlo, y el adiestramiento es la enseñanza de acciones especiales, cosas fuera de lo normal o común, lo cual merece incentivos. Millán, C., & Peltier, M. J. (2011). *Las normas de César Millán*. AGUILAR.

1.5.5 Tema 5. La Innovación social

Con este apartado se pretende establecer porque este proyecto es un aporte desde la innovación social.

La innovación trata de juntar la participación de la comunidad con sus beneficiarios, esta ayuda a fortalecer la ciudadanía. Según el Consejo Global sobre Innovación Social del World Economic Forum, innovación social es la aplicación de enfoques novedosos, prácticos, sostenibles y de mercado que logran cambios sociales o medioambientales positivos con énfasis en las poblaciones más necesitadas.

Las innovaciones sociales, son aquellas que tienen el objetivo de resolver los problemas sociales (Schaltegger y Wagner, 2008) o los dirigidos a un cambio de comportamiento y el bienestar social (Manzini, 2007). En términos más generales la innovación social es una re-creativa combinación de activos existentes (Manzini, 2014). En la innovación social un papel fundamental es desempeñado por las personas y las comunidades a veces en colaboración con los técnicos de base y los empresarios, las instituciones locales y las organizaciones de la sociedad civil (Meroni, 2007; JEGOU y Manzini, 2008).

Manzini (2014) define el diseño para la innovación social como "una constelación de iniciativas de diseño orientadas hacia la fabricación de la innovación social más probable, eficaz, de larga duración, y apto para propagarse (p. 65)" y señala que puede ser parte de láminas superior abajo (impulsada por los expertos, tomadores de decisiones y activistas políticos), de abajo hacia arriba (impulsada por las comunidades locales), o híbridos (una combinación de ambas). Incluso si las innovaciones sociales a menudo están influidas por

los diseñadores no profesionales, diseñadores profesionales pueden desempeñar un papel importante en la promoción y el apoyo a ellos (Manzini, 2015).

1.5.6 Tema 6. Red social

Las redes sociales fueron creadas para comunicarnos entre si, para acortar distancias. Con el tiempo crecen mas y mas y quien no pertenece a alguna de ellas se pueda considerar como una persona desactaulizada por no pertenecer a este circulo social que paso del simple hecho de comunicar, a ser un medio para compartir y divulgar información de todo tipo. Con la pandemia actual que se vive a nivel mundial por cuenta del COVID-19, el uso de una red social resulta muy eficaz, sobre todo cuanto las personas se encuentran a largar distancias de sus familiares o seres queridos, y no hay vuelos, cuando se necesita comprar algo y no se puede asistir a una tienda, porque no toca pico y cedula ese día. Dentro de las redes sociales mas conocidas están WhatsApp, Facebook, Instagram, entre otras, siendo Facebook la que cuenta con mayor numero de seguidores, y quien es en el modelo a seguir para quienes pretende crear una red social y quieren que esta sea un gran éxito.

Facebook

Esta plataforma social fue creada en el año 2004 por Mark Zuckerberg, en sus inicios, la red fue creada para comunicar entre sí a los estudiantes de su propia universidad, pero luego fue ampliada y permitieron el acceso de estudiantes de otras universidades. Fue entonces hasta 2007 cuando fue traducida en varios idiomas y a nivel global. Actualmente

el único requisito para crear una cuenta en Facebook es ser mayor de 13 años y contar con una cuenta de correo electrónico.

El objetivo principal de Facebook es dar un soporte para producir y compartir contenidos, como, imágenes, vídeos, comentarios, emociones, localizaciones y hasta el tipo de música que estoy escuchando. Facebook es la red social que más usuarios tiene en el mundo, son cerca de 2,2 millones de usuarios, en esta red se pueden encontrar personas conocidas, participar en grupos de interés, compartir contenido, enviar y recibir mensajes, hacer contactos, realizar búsquedas, entre otras. Es una red usada por personas de rangos de edad muy amplios. Entre las redes sociales, es la que los usuarios escogen más seguido, actualmente el sitio web más accedido del mundo. Es considerada como la red que influencia directamente en la política, en la cultura y en la opinión pública de los usuarios. Facebook ha permitido la masificación de la comunicación en Internet a límites imaginados, y es el proyecto que ha marcado las pautas que debe seguir toda red social que desee introducirse de forma irrevocable en la red.

Facebook cuenta entre otras cosas, con la posibilidad de crear grupos o comunidades de personas con intereses comunes. Estos grupos pueden ser públicos-Todo el mundo puede ver las publicaciones y a sus miembros, cerrados-Solo se podrá ver a sus miembros, pero no las publicaciones, o privados-Ni siquiera aparecerá en las búsquedas en la plataforma. También te permite crear páginas, las cuales pueden ser de uso profesional o de tipo promocional y se pueden encontrar en la plataforma como, empresa o marca, o, comunidad o personaje público. Las paginas no tiene límites de usuarios, se pueden consultar las estadísticas de las publicaciones que se realizan, a

través de Facebook Insights, donde entre otras cosas, se puede medir el alcance, público objetivo o las interacciones de cada una de ellas. Haciendo clic en el botón de "me gusta" un usuario no solamente expresa públicamente que le gusta el titular de la página, si no que además se suscribe a recibir las publicaciones de esa página.

Actualmente Facebook ha comprado otras redes sociales como Instagram y WhatsApp, con las cuales pretende crear sinergias.

Recomendaciones de diseño para publicaciones de Facebook

imágenes:

- Tamaño de la imagen: 1080 × 1080 píxeles.
- Relación de aspecto: 1:1.
- Texto: 125 caracteres.
- Título: 25 caracteres.
- Descripción del enlace: 30 caracteres.
- Tipo de archivo: JPG o PNG.
- Se debe captar la atención inmediata del lector y resumir de forma concisa el contenido del anuncio.

Capítulo III

1.6 Marco legal

1.6.1 Ley Nº - 1174, 6 ene 2016

"Los animales como seres sintientes no son cosas, recibirán especial protección contra el sufrimiento y el dolor, en especial, el causado directa o indirectamente por los humanos, por lo cual en la presente ley se tipifican como punibles algunas conductas relacionadas con el maltrato a los animales, y se establece un procedimiento sancionatorio de carácter policivo y judicial." (Colombia, 2016).

1.6.2 Ley N°-1801, 29 jul 2016

Título XIII

De la relación con los animales

Capítulo II

Animales domésticos o mascotas

Artículo 119. Albergues para animales domésticos o mascotas. En todos los distritos o municipios se establecerá un lugar seguro, sea este un centro de bienestar animal, coso municipal u hogar de paso público o privado, a donde se llevarán los animales domésticos o mascotas que penetren predios ajenos o vague por sitios públicos y se desconozca quién es el propietario o tenedor del mismo, y que por su condición física o situación de riesgo ameriten la atención o su custodia temporal. Si transcurridos treinta (30) días calendario, el

animal no ha sido reclamado por su propietario o tenedor, las autoridades lo declararán en estado de abandono y procederán a promover su adopción o, como última medida, su entrega a cualquier título.

Artículo 120. Adopción o entrega a cualquier título. Las autoridades municipales promoverán la adopción, o, como última medida, su entrega a cualquier título de los animales domésticos o mascotas declaradas en estado de abandono, siempre y cuando estos no representen peligro para la comunidad y serán esterilizados previamente antes de su entrega.

Será un veterinario, preferiblemente etólogo, el que determine cuando un animal representa un peligro para la comunidad y el tratamiento a seguir.

Artículo 121. Información. Es deber de la Alcaldía Distrital o Municipal establecer un mecanismo para informar de manera suficiente a la ciudadanía el lugar a donde se llevan los animales que sean sorprendidos en predios ajenos o vagando en el espacio público y establecer un sistema donde se pueda solicitar información y buscar los animales en caso de extravío. La administración distrital o municipal podrá establecer una tarifa diaria de público conocimiento, correspondiente al costo del cuidado y alimentación temporal del animal. En las ciudades capitales y en municipios con población mayor a cien mil, en donde se registre la fotografía de cada animal encontrado para facilitar su búsqueda. La entrega de dichos animales será reglamentada por la Administración Municipal correspondiente. La información publicada en la página web cumplirá con el estándar

dispuesto por el Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones, de datos abiertos y de lenguaje para el intercambio de la misma.

Capítulo 111

De la convivencia de las personas con animales

Artículo 124. Comportamientos que ponen en riesgo la convivencia por la tenencia de animales. Los siguientes comportamientos ponen en riesgo la convivencia por la tenencia de animales y por lo tanto no deben efectuarse:

1. Dejar deambular semoviente, animales feroces o dañinos, en espacio público y privado, lugar abierto al público, o medio de transporte público, sin las debidas medidas de seguridad.

3. Omitir la recogida de los excrementos de los animales, por parte de sus tenedores o propietarios, o dejarlos abandonados después de recogidos, cuando ello ocurra en el espacio público o en áreas comunes.

7. Tolerar, permitir o inducir por acción u omisión el que un animal ataque a una persona, a un animal o a bienes de terceros.

9. Permitir que animales o mascotas esparzan, parcial o totalmente, en el espacio público o zonas comunes, el contenido de las bolsas y recipientes para la basura, una vez puestas para su recolección.

Parágrafo 1°. Lo dispuesto en el presente artículo no aplica para los animales utilizados en la prestación de los servicios de vigilancia privada y en labores de seguridad propias de la fuerza pública, cuyo manejo se regirá por las normas especiales sobre la materia.

(Congreso de Colombia, 2016).

1.7 Marco Contextual

Este proyecto se desarrollará en el territorio colombiano, en el departamento del Valle de Cauca, en el municipio de Candelaria, en su el Corregimiento del Carmelo. Candelaria forma parte del Área metropolitana de Cali y está a 28 KM de Cali, su actual Alcalde es el Sr Jorge Eliecer Ramírez (2020-2023). El Carmelo en sus inicios estaba construido por pequeñas y grandes haciendas, era un pueblo agricultor y ganadero, sus casas eran echas en paja y de barro construidas en bahareque. Su primer nombre fue los chorros, debido a que en este lugar corrían canales del río desbaratado y fraile, con la llegada del primer sacerdote se piensa en cambiar el nombre del pueblo; esta reunión se hace entre tres personas, el padre Mera quien dijo el nombre del Carmelo, Leonardo Betancourt quien propuso el nombre de Libertad, Andrés Cortes quien obsequio el lote para la construcción de la que hoy en día es la iglesia Nuestra Señora del Carmen, quien dijo el nombre de Simón Bolívar. Por decisión unánime eligieron “El Carmelo”, principalmente en honor a la Virgen, pero también a un pueblo muy bonito que existe en España y se Llama El Carmelo, esto se dio en el año de 1922. Pero fue entonces en el año 1959 cuando se oficializa el nombre del CORREGIMIENTO EL CARMELO a través del concejo municipal de Candelaria, mediante el acuerdo Nº15 de 11 de septiembre de 1959. El Carmelo mide aproximadamente

4. 553 KM2. Se dice que sus primeros habitantes fueron indígenas. Algunos de los fundadores del pueblo pertenecen a las familias Martínez, Herrera, González, Uribe, Jaramillo, Acuña, Lozano, Betancourt, Rodallega, Holguín.

Limites:

Oriente-Corregimiento de villa Gorgona, Occidente-Municipio de Cali, Sur Occidente-Rio Cauca, Norte-Municipio de Palmira, Noroccidente-Rio Frayle, Sur- Corregimiento de San Juaquín.

Topografía:

Su terreno es completamente plano y firme, tiene buna visibilidad ya que cuenta con áreas construidas. Aunque en los Callejones es irregular por los cultivos de caña existentes.

Clima:

Su clima es completamente cálido, está ubicado a 900 Mts S.N.M temperatura 25º A30º.

Ríos

Como afluentes hidrográficos está el rió Cauca, Frayle.

1.8 Diseño metodológico

Figura 12-Diseño metodológico del proyecto

Fuente: Elaborado por el autor

El proyecto Aprendamos Juntos tiene enfoque cualitativo, interviniendo en la población del Corregimiento del Carmelo Candelaria teniendo en cuenta la percepción de las personas respecto a temas relacionados con las mascotas caninas. Dentro de la modalidad institucional corresponde a obra-creación. Se desarrolla a través de un proceso de diseño, mediante tres fases que son: Análisis de la situación, establecimiento de la información, y la creación e implementación del producto final.

Fases	Actividades	Tareas	Tiempo																										
			Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6				Mes 7		
			Semanas																										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Percepción de la situación	Entrevistas con personas involucradas en el tema	Realizar el guión de la entrevista																											
		Buscar personas que quieran participar en el proyecto																											
		Definir días y horas para realizar las entrevistas																											
		Realizar las entrevistas																											
		Analizar los resultados de las entrevistas																											
	Encuesta a muestra del corregimiento del Carmelo (Candelaria)	Escribir las preguntas de la encuesta																											
		Buscar personas para realizar la encuesta																											
		Realizar la ancuesta																											
		Analizar los resultados de las encuesta																											
Establecer información	Encuesta a muestra del corregimiento del Carmelo (Candelaria)	Escribir las preguntas de la encuesta																											
		Buscar nuevamente a las mismas personas a las que se les realizo la primera encuesta																											
		Realizar la ancuesta																											
		Analizar los resultados de las encuesta																											
Creación	Realización de brief	Nombrar el proyecto																											
		Definir el propósito del proyecto																											
		Plantear diferencias del proyecto a desarrollar con respecto a los ya existentes																											
		Plantear el recurso por medio del cual se planea comunicar el proyecto																											
		Definir el tono y estilo de comunicación del proyecto																											
	Realización de Moodboard	Buscar estilos gráficos																											
		Buscar tipografías																											
		Buscar paletas de colores																											
		Seleccionar imágenes a tener en cuenta																											
		Organizar el moodboar																											
	Elaboración de las piezas gráficas	Crear linea gráfica																											
		Crear imagotipo																											
		Crear imagen de portada para la pagina de Facebook																											
		Crear pieza gráfica con la que se dara apertura a la pagina																											
	Publicación en red social	Crear pagina de Facebook																											
		Realizar publicación del logo o foto de perfil																											
		Realizar publicación de la foto de portada																											
		Invitar a personas a que indiquen que les gusta la pagina																											
		Realizar publicación de la infografía con la que se dara apertura a la pagina																											

Figura 13-Cronograma

Fuente: Elaborado por el autor

1.8.1 Etapa u objetivo 1: Percepción de la situación

En esta primera fase se realizó un acercamiento entre al autor del presente proyecto y su público objetivo a través de una encuesta, la cual fue aplicada a las personas del corregimiento del Carmelo-Candelaria, para conocer su percepción frente a preguntas relacionadas con las mascotas caninas.

Actividad a realizar

Encuestas: Se llevó a cabo una encuesta a 33 personas, hombres y mujeres, del corregimiento del Carmelo (Candelaria), de estrato 1 a 2, con un rango de edad de los 13 a 50 años, que tuvieran dos o más ocupaciones a la vez, dentro de las opciones se

encontraban amas de casa, empleados o estudiantes; y algo fundamental, que tienen o tuvieron una o varias mascotas caninas en su hogar.

Entrevistas: Se llevaron a cabo encuentros con dos personas involucradas en el tema del presente proyecto. Una entrevista fue realizada al Señor Wilber Castillo autor de uno de los proyectos citados como referente en el presente documento, Héroes para Ángeles, quien a su vez es realizador Audiovisual, fotógrafo, Publicista y Docente, Director de La televisora Films (productora audiovisual) y colaborador de la fundación mascotas perdidas Cali. La segunda entrevista fue realizada al Señor Javier Alonso Díaz, profesional en administración del medio ambiente y de los recursos naturales, de la Universidad Autónoma, con una especialización en derecho ambiental de la Universidad Javeriana, trabaja desde el año 2016 en la Secretaria del Medio Ambiente y Desarrollo Económico del Municipio de Candelaria, específicamente en el área de educación ambiental, aunque también se ve involucrado en otras áreas, dependiendo del requerimiento o la ayuda que se necesite. Pero en general sus funciones están encaminadas hacia la parte social, la educación ambiental, tanto para instituciones educativas, como juntas de acción comunal, grupos de adulto mayor, víctimas del conflicto armado, entre otras, con el fin de llevar la educación ambiental a todos los espacios posibles, en el marco de la política social de educación ambiental en el cumplimiento de lo que exige la Política Nacional y a través del CIDEA (Comité técnico interinstitucional de educación ambiental), el cual es coordinado desde la secretaria del medio ambiente.

Herramienta a usar:

Encuesta: Las encuestas son una técnica, método o estrategia de investigación y recopilación de datos utilizadas para obtener información de personas sobre diversos temas, cuando no existen datos que sean suficientes. Esta implica solicitar a las personas información a través de un cuestionario, el cual debe estar prediseñado. Este cuestionario esta creado para obtener información específica como, su opinión respecto a algún tema, actitudes, creencias, motivos o comportamientos ante asuntos específicos, entre otros. Pero fundamentalmente debe responder a los objetivos del estudio. Lo primero a tener en cuenta para el desarrollo de una encuesta es una muestra que debe estar conformada por una serie de individuos con características similares, que ayudara a tener referencia sobre lo que se quiere saber de una población más grande, de donde se ha extraído la muestra, por lo cual se consideró fundamental hacer una encuesta parcial, tomando una muestra de 30 personas del Corregimiento del Carmelo (Candelaria). **"**Se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc." Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Rev. Electrónica Ingeniería Boletín*, *3*, 12-20.

Entrevista: Es un proceso de comunicación que se realiza normalmente entre dos personas, dentro del cual existen dos roles, una es el entrevistador, quien dirige la entrevista y plantea el tema a tratar haciendo preguntas, y el otro rol es el de entrevistado, el cual se expone al

interrogatorio del entrevistador, con la finalidad de obtener el primero determinada información sobre un asunto o tema que pueda proporcionarle el segundo, planteando preguntas o temas con el objetivo de que el entrevistado exponga, explique o argumente su opinión, su punto de vista, o simplemente brinde información o su testimonio. Dentro del tipo de entrevistas se encuentran la semi- estructurada, donde el entrevistador anticipadamente crea un cuestionario que lo lleve a obtener la información que quiere extraer del entrevistado, realizando preguntas abiertas, donde el entrevistado puede expresarse libremente. **"**se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar". Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, *2*(7), 162-167.

Encuesta empleada a público objetivo

Institución Universitaria Antonio José Camacho

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

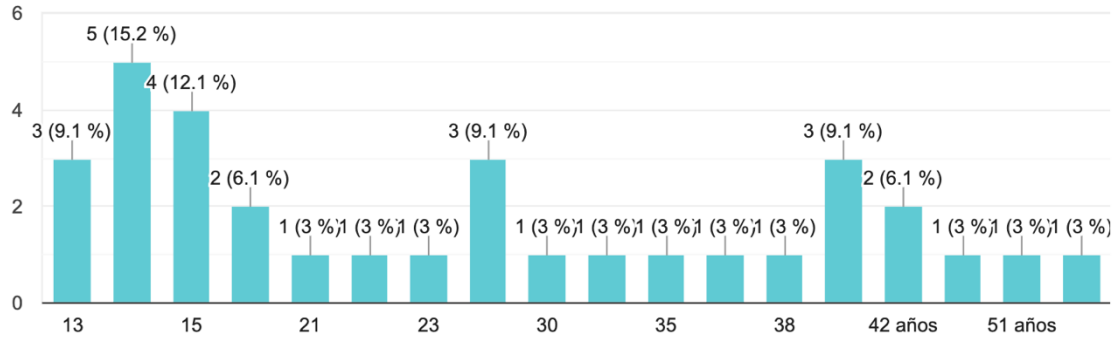
Carrera: Diseño Visual

Estudiante: Alison Florez

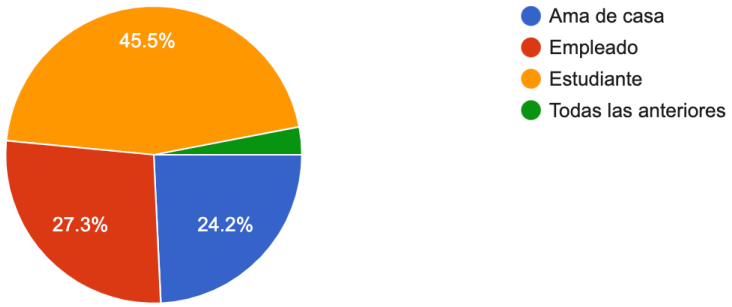
Trabajo de Grado Aprendamos juntos

Esta encuesta hace parte de un trabajo de Grado, y tiene como objetivo recopilar información relacionada con el cuidado y la educación de los perros, en los hogares. Los datos que aquí se consignan, será usados para intereses absolutamente académicos.

¿Cuál es su edad?

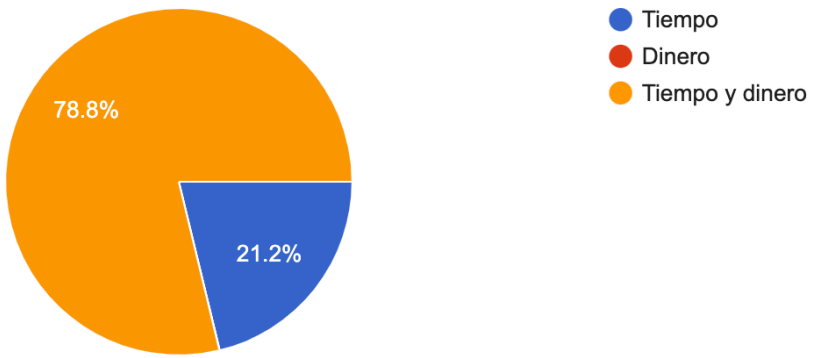


¿Cuál es su ocupación?

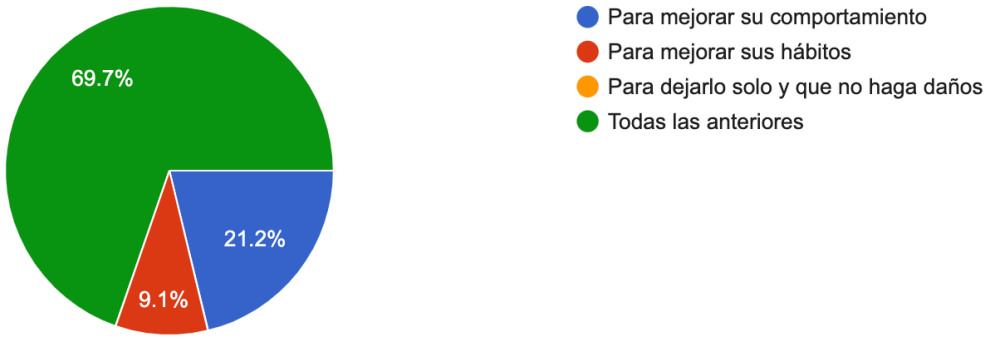


1: ¿Cuáles cree usted que puedan ser las causas por las que una persona o las familias, decidan abandonar su mascota, en este caso perros?

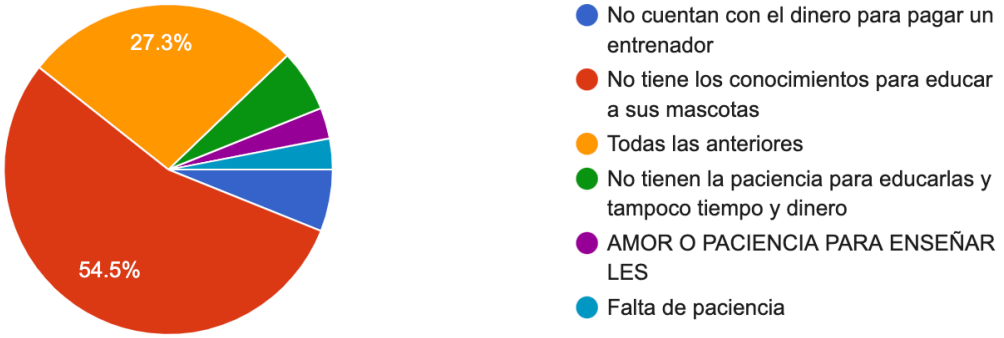
2: ¿Cree usted que se debe invertir tiempo o dinero en la educación de una mascota?



3: ¿Por qué es importante educar un perro?

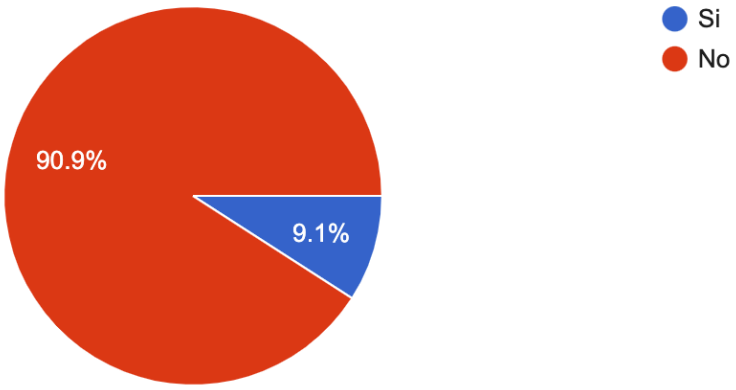


4: ¿Por qué cree que algunas personas no logran educar a sus mascotas?

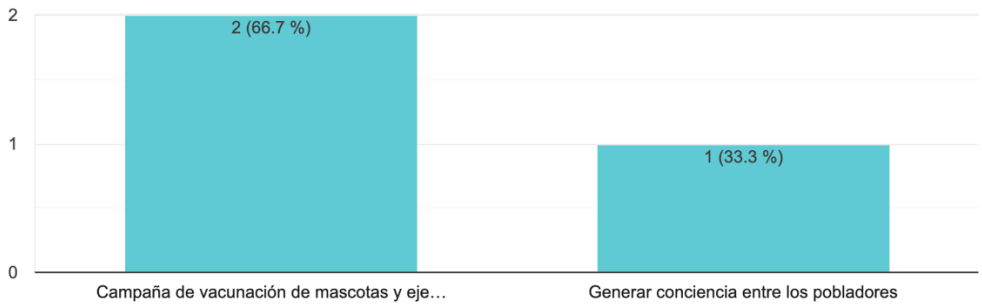


5: ¿Ha tenido problemas de convivencia, debido al comportamiento de su mascota, con las personas que lo rodean: miembros de la familia y/o vecinos?

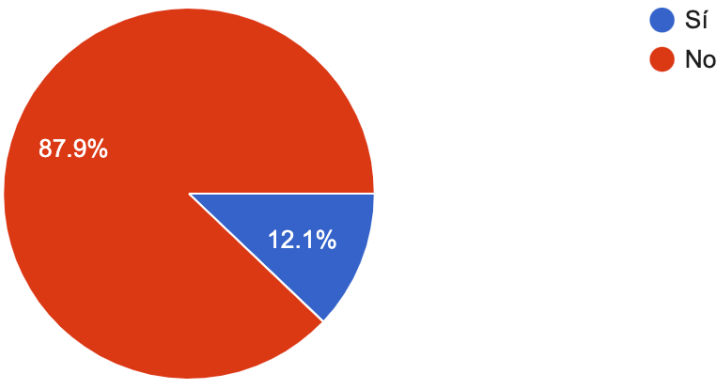
6: ¿Sabe usted si existen acciones por parte de la alcaldía de Candelaria o la Secretaría de Salud, para generar educación sobre el bienestar animal?



En caso de que la respuesta anterior haya sido si, ¿Qué acciones son?



7: ¿Sabe usted si el municipio de Candelaria cuenta con un albergue, centro de bienestar animal, hogar de paso público o privado a donde se han llevados los animales que encuentren en condición de calle en espacios públicos?

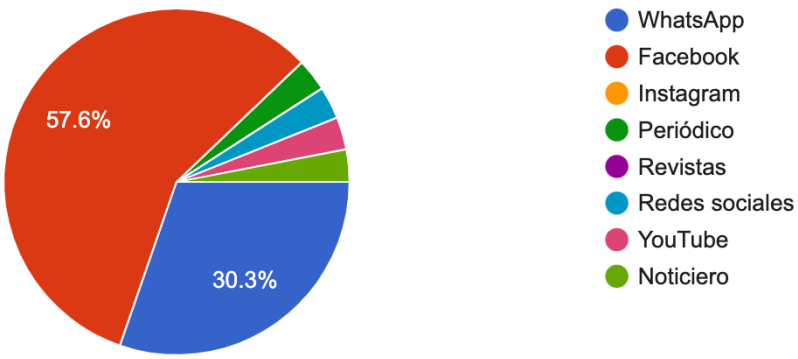


En caso de que la respuesta anterior haya sido si, ¿Cuál es el lugar?

1 respuesta

Candelaria

10: ¿Por qué canales se mantiene informado (de distintas cosas, no necesariamente del tema del que se ha hablado en el transcurso de esta encuesta)?



Entrevista empleada a Wilber Castillo y Javier Díaz

Institución Universitaria Antonio José Camacho

Facultad de ciencias sociales y humanas

Carrera: Diseño Visual

Estudiante: Alison Florez

Trabajo de grado Aprendamos juntos

Esta entrevista hace parte de un trabajo de Grado, y tiene como objetivo recopilar información relacionada con el cuidado y la educación de los perros, en los hogares. Los datos que aquí se consignan, será usados para intereses absolutamente académicos.

-Nombre completo:

-Ocupación:

1: ¿Cuáles cree usted que puedan ser las causas por las que una persona o las familias, decidan abandonar su mascota, en este caso perros?

2: ¿Qué cree que es lo más común que pueda pasar cuando una persona o familia no puede seguir cuidando a su mascota, es decir, buscan quién los adopte o los dejan abandonados a su suerte?

3: ¿Cree usted que es importante educar un perro?

4: ¿Cree usted que a las personas les interesan e invierten tiempo y dinero en educar a sus mascotas?

5: ¿Que aspectos considera fundamental que aprenda una mascota para que tenga un buen comportamiento?

6: ¿Qué beneficios cree que puede traer educar un perro?

7: ¿Qué consecuencias negativas podría traer el hecho de que no lo esté?

8: ¿Cree usted que el hecho de no tener una mascota educada puede traer a su tenedor o propietario problemas de convivencia con las personas que lo rodean, es decir, vecinos e incluso la propia familia?

Estas tres últimas preguntas aplicarían solo para el Sr Javier Días. Se consideró pertinente realizar estas tres preguntar al Sr Javier Días, ya que es una persona que tiene un cargo dentro de la administración Municipal de Candelaria, que involucra el tema aquí tratado, y durante la investigación surgen estos tres interrogantes dentro del marco legal, donde habla entre otras cosas, de albergues para animales domésticos o mascotas. La cual dice que en todos los distritos o municipios se establecerá un lugar seguro, sea este un centro de bienestar animal, coso municipal u hogar de paso público o privado, a donde se llevarán los animales domésticos o mascotas que penetren predios ajenos o vaguen por sitios públicos y se desconozca quién es el propietario o tenedor del mismo, y que por su condición física o situación de riesgo ameriten la atención o su custodia temporal. Pero que el autor del presente proyecto, como habitante de la comunidad donde se desarrolla el proyecto, desconoce que exista un centro como el que estipula la ley, por ende, se pensó sería importante saber si los demás habitantes compartían ese mismo desconocimiento. Cabe aclarar que el Municipio de Candelaria cambio de administración en enero del presente año.

9: ¿Sabe usted si la alcaldía de Candelaria junto con la secretaría de salud genera acciones en el tema del bienestar animal?

10: ¿Tienen o adelantan alguna campaña de tenencia responsable?

11: ¿El municipio de Candelaria cuenta con un albergue, centro de bienestar animal, hogar de paso público o privado a donde se han llevados los animales que encuentren vagando en espacios públicos y se desconozca quien es su tenedor o propietario?

1.8.2 Etapa u objetivo 2: Establecer información

En esta segunda etapa se realizaron encuestas con el fin de que la comunidad fuera la que definiera qué aspectos de la educación canina consideraban primordiales o esenciales que sus macotas aprendieran.

Actividad a realizar:

Encuestas: Se llevaron a cabo encuestas con personas del corregimiento, teniendo en cuenta los mismos criterios que se tuvieron para realizar el primer acercamiento con el público objetivo. Los cuales son,30 personas, hombres y mujeres, del corregimiento del Carmelo (Candelaria), de estrato 1 a 2, con un rango de edad de los 13 a 50 años, que tuvieran dos o más ocupaciones a la vez, dentro de las opciones se encontraban amas de casa, empleados o estudiantes; y algo fundamental, personas que tienen o tuvieron una o varias mascotas caninas en su hogar.

Herramienta a usar:

Encuesta

Encuesta empleada

Institución Universitaria Antonio José Camacho
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

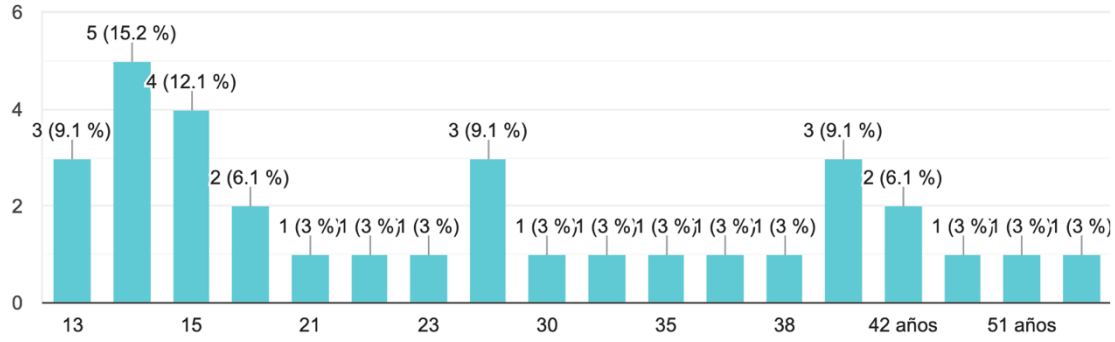
Carrera: Diseño Visual

Estudiante: Alison Florez

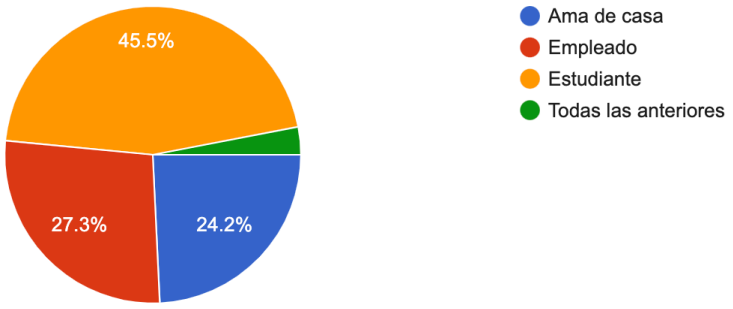
Trabajo de Grado Aprendamos juntos

Esta encuesta hace parte de una Tesis de Grado, y tiene como objetivo recopilar información relacionada con el cuidado y la educación de los perros, en los hogares. Los datos que aquí se consignan, será usados para intereses absolutamente académicos.

1: ¿Cuál es su edad?



2: ¿Cuál es su ocupación?



2: ¿Que aspectos considera fundamentales en la educación de una mascota para que tenga un buen comportamiento?

1.8.3 Etapa u objetivo 3: Diseño

Culminando la primera y segunda parte, se inicia el desarrollo de la tercera y última, teniendo en cuenta la información recolectada de las entrevistas y las encuestas con los propietarios de mascotas caninas, con el fin de ser asertivos con lo que se está diseñando, aquí es donde se lleva a cabo la creación de las propuestas de diseño y la apertura al proyecto.

Actividades a realizar:

Elaboración de brief: Se realizó un brief para diseñar la marca y el otro con el encargo de diseño.

Mooboard: Se desarrolló un tablero de inspiración realizando un análisis de aspectos gráficos como paleta de colores, líneas gráficas, tipografías, entre otros, que ayudaran a tomar decisiones gráficas.

Herramientas a usar:

Brief: Es un documento que contiene la información imprescindible para poder empezar a planificar o ejecutar un proyecto.

Moodboard

Un moodboar es un tablero de inspiración, que ayuda a desarrollar la creatividad alrededor de un tema, sirve para exponer y aterrizar un concepto, una idea o definir una línea gráfica. Se puede realizar de manera digital, utilizando herramientas como Photoshop, Pinterest, Niice, Dropmark, Dragdis, o también se puede crear de manera análoga, sea cual sea la opción que se elija para crear un tablero de inspiración, se deben elegir postales, retazos de tela, recortes de revistas, tipografías, fotografías, ilustraciones, texturas, patrones, paletas de colores, frases, conceptos descriptivos, entre otros elementos que ayuden a definir la dirección de un proyecto. Es importante elegir los elementos que me inspiren y estén alineados con los valores que se quieren transmitir, se debe intentar no caer en la literalidad, y buscar de alguna manera un hilo conductor. Zita Chocarro, fundadora de

Hamabi Design, que imparte en domestika el curso Introducción al patchwork contemporáneo, da algunos consejos para crear un moodboard digital.

1. **Búsqueda de información en las redes:** Se debe recolectar imágenes que me generen emociones y me ayuden a transmitir y comunicar visualmente.
2. **Creación del moodboard:** luego se debe realizar un filtro, donde se seleccionen las imágenes que más le llamen la atención al creador del moodboard, posterior a esto se procede a organizar las imágenes en el tablero, teniendo en cuenta su relación entre sí, siendo estratégicos con su ubicación.

Figura 14-Moodboard

Fuente: Elaborado por el autor

Brief que se tuvo en cuenta para la elaboración de la infografía

-Un cachorro aguanta sin orinar o defecar un número de horas igual a los meses que tiene, más una. Se debe tener en cuenta para que prever en que momento sucederá.

-Es ideal empezar a enseñarle a un perro el lugar donde se queire que haga sus necesidades, cuando este tiene alrededor de 8 semanas, ya que es cuando los cachorros desarrollan lo que se denomina “preferencia de sustrato”, lo cual quiere decir aprender a orinar y defecar sobre una superficie de un material concreto.

-Si un perro se orina o defeca en un lugar indebido, no se le debe regañar, golpear con periódicos, castigar y tampoco restregar su nariz en la orín o popo. Esto es maltrato y, además no funciona, al contrario, puede desencadenar en cosas que de verdad son malas.

-Por lo general suelen hacer sus necesidades después de beber, comer, dormir o jugar. Después de estos momentos se deben llevar a la zona donde se quiere que hagan sus necesidades.

-Sé debe ser constante con la rutina que se establezca para llevarlo a hacer sus necesidades, tratar de que sea todos los días a las mismas horas, dándole al perro la oportunidad de prever cuándo podrá orinar o defecar.

-es recomendable premiarlo cada que haga sus necesidades en el lugar correcto para que lo asocie con algo positivo. Los premios pueden ser caricias, palabras cariñosas o su galleta favorita.

-Si el perro sigue haciendo sus necesidades en partes indebidas a un teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, consulta a un experto, medicó veterinario o etólogo.

1.9 Diseño de marca

Figura 15- Imagotipo y foto de perfil de la página de Facebook del proyecto

Fuente: Elaborado por el autor

1.9.1 Significado de la marca

Después de un proceso de ideación de nombres donde surgieron algunos como, educando perros, hagámoslo en familia, entre otros, finalmente se decidió nombrar este proyecto como Aprendamos juntos, ya que este nombre involucra a varias personas, al estar escrito en plural, hace protagonista e invita a varios a que como lo indica su nombre, aprendamos juntos ese proceso de enseñarle a nuestras mascotas a hacer algo, en este caso, a educarse en aspectos básicos de convivencia en el hogar, aspectos que me permitan habituar al entorno del hogar a mi mascota y promuevan una buena convivencia. Este imagotipo está compuesto por un corazón, que significa amor, familia, ese gran lazo que construimos con nuestras mascotas, la mano sujetando la pata de un perro, hace referencia a dos cosas, en primera instancia corresponde a la representación de esa alianza que se pretende crear entre el tenedor (s) y su mascota, al decir, aprendamos juntos. Y en segunda instancia hace referencia a una de esas cosas que todos quisiéramos que nuestra mascota y las de los demás supieran hacer, y es la popular acción de “dame la mano”, la cual celebramos y nos causa mucha alegría al ser ejecutada por nuestra mascota. En el priman principalmente el color amarillo, significando la alegría y optimismo, y el color verde en representación de la serenidad y la armonía.

1.9.2 Tipográfica Utilizada

Esta fuente fue elegida para acompañar el imagotipo diseñado por su estilo juguetón, alegre, travieso, una característica de los animales como los perros, especialmente cuando son cachorros.

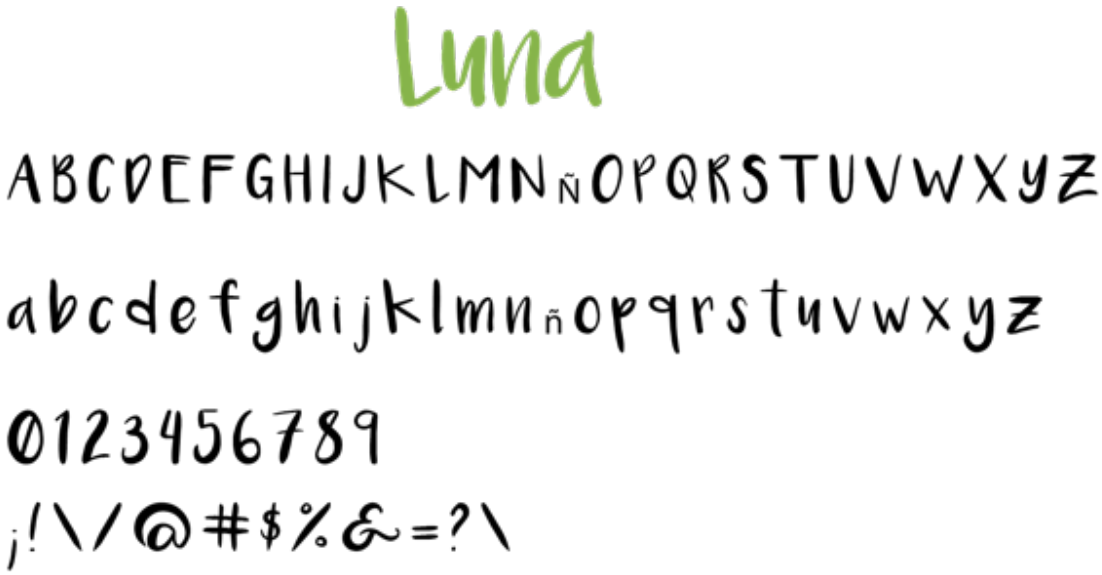


Figura 16-Fuente tipográfica Luna

Fuente: Amanda Leeson- Dafont

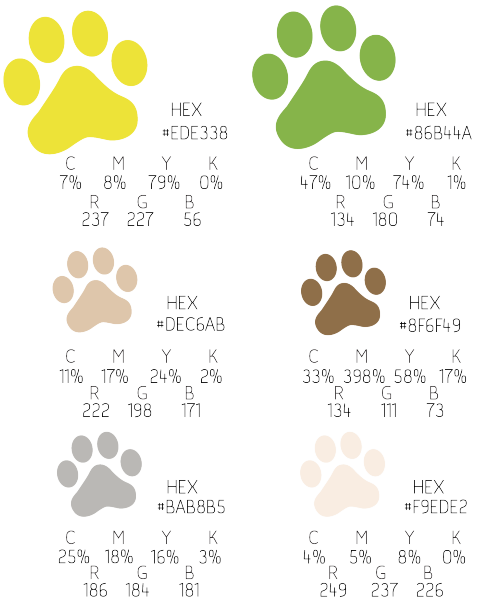


Figura 17-Paleta de colores

Fuente: Elaborada por el autor

Figura 18-Usos incorrectos del imagotipo

Fuente: Elaborado por el autor

Figura 19-Cabezote o foto de perfil de Facebook

Fuente: Elaborado por el autor

Figura 20-Infografía Sobre el popo y la orina de los perros, publicada en Facebook

Fuente: Elaborado por el autor

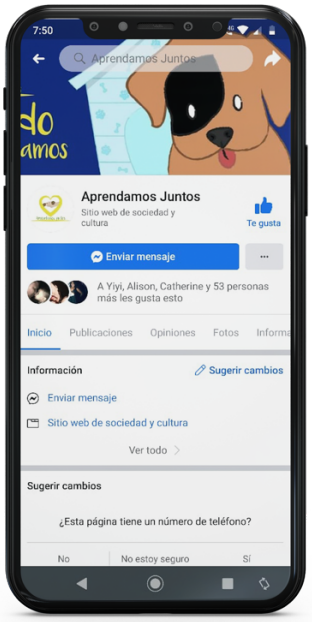


Figura 21-Vista de la página de Facebook desde un Smartphone

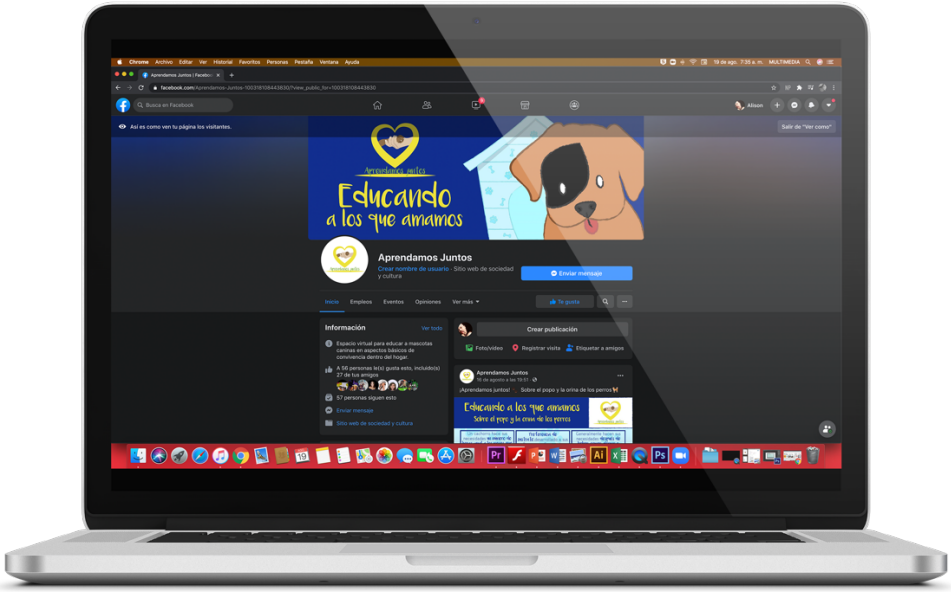


Figura 22-Vista de la página de Facebook desde un computador

Figura 23-Aplicación del imagotipo y de las ilustraciones

1.10 Resultados

-Se tuvieron que replantear algunas ideas iniciales del proyecto, ya que el estado de confinamiento como medida preventiva frente a la pandemia que se vive a nivel mundial, imposibilita de alguna u otra manera la aplicación de las encuetas realizadas, entrevistas, visitas a entidades gubernamentales, entre otras. Por ende, se hizo uso de canales virtuales para llevar a cabo parte de la metodología del proyecto con la muestra seleccionada.

-En menos de un mes la página de Facebook cuenta con 103 visitas registradas, un alcance de 54 personas, 20 interacciones con la publicación, 54 likes, 53 “me gusta”, 56 seguidores.

-En su foto de perfil cuenta con un alcance de 11 personas, 0 interacciones, 3 “me gusta” y 4 “me encanta”.

-En su foto de portada cuenta con un alcance de 23 personas, 6 interacciones, 5 reacciones, 1 “me gusta” y 4 “me encanta”.

-En su primera publicación, la infografía “Sobre el popo y la orina de los perros”, cuenta con un alcance de 213 personas, 18 interacciones, nueve reacciones, 4 “me gusta”, “4 me encantas” y 1 “Me importa”. Además, ha sido compartida por 6 de sus seguidores.

-No ha habido comentarios calificados como malos o negativos respecto a los contenidos que ha subido la página.

-Sus publicaciones cada vez cuentan con más alcance e interacciones. Y en la última publicación que se realizó, algunos de sus seguidores se animaron a compartir el contenido de la página en sus propios perfiles de Facebook.

-Dos de los seguidores se manifestaron con un comentario. Uno de ellos comento que le parecía súper buena la información planteada y que la compartió en su perfil personal de Facebook para que su familia pudiera visualizarla, ya que piensa que no supieron educar a su mascota. Otro seguidor comento que le parecía que todas las instrucciones que se daban

eran importantes, y que era muy buena la aclaración de que uno no debe maltratar a los cachorros.

-La página cuenta con seguidores no solo del corregimiento donde se planteó el proyecto, si no que se expande a corregimientos y ciudades aledañas, como el Corregimiento de Villagorgona y la ciudad de Santiago de Cali.

META	**PLAZO (AÑOS) EN RELACIÓN CON CRONOGRAMA: CORTO (1-4), MEDIANO (5-9), LARGO (10 O MÁS)**	**INDICADOR VERIFICABLE**
3 entrevistas a 3 personas involucradas con el tema del proyecto.	Corto plazo, 4 semanas	2 entrevistas realizadas de 3 personas.
30 encuestas a 30 personas del corregimiento del Carmelo	Corto plazo, 3 semanas	33 encuestas realizadas de 30 personas.
30 encuestas a 30 personas del corregimiento del Carmelo	Corto plazo, 3 semanas	33 encuestas realizadas de 30 persona
1 brief de diseño	Corto plazo, 4 semanas	1 brief de 1
1 Moodboard	Corto plazo, 4 semanas	1 Moodboard de 1
3 piezas gráficas de 3 para publicación en Facebook	Mediano plazo, 6 semanas	3 piezas creadas de 3
3 publicaciones de 3 publicaciones para dar apertura a la pagina	Corto Plazo, 3 semanas	3 publicaciones de 3

Figura 24-Resultados (metas y plazos)

Fuente: Elaborado por el autor

1.11 Conclusiones

La investigación y desarrollo del proyecto permitió ampliar más el conocimiento frente al tema, y confirmar lo que en principio eran hipótesis. Que fue los motivos más frecuentes por el que las personas no educan a sus mascotas; dentro de los más comunes se encuentran, no contar con el conocimiento para hacerlo, y segundo por la falta de recursos económicos para acceder a unas clases con un experto en el tema, también se confirmó que para toda persona que tiene un cachorro en casa, enseñarle a que haga sus necesidades fuera de ella es fundamental, porque el hacerlo es calificado como un buen comportamiento, además evita el maltrato hacia ellos y el disgusto e ira que experimentan las personas cuando orinan o hacen popo en partes de las casa que nosotros consideramos indebidas. Una página que ayude a educarlos en comportamientos básicos, aquellos que muchos consideramos de vital importancia, y que nos hace sentir que tenemos una mascota educada, es un bum en estos tiempos permeados de virtualidad. Pese a que la página de aprendamos juntos cuenta con poco tiempo de circulación en la red social de Facebook ha tenido una buena acogida y ha causado en sus seguidores empatía y gratitud por la información compartida, al mismo tiempo ha despertado la curiosidad de otros corregimientos y ciudades aledañas, demostrando así que es un tema que no solo despierta el interés de un pequeño pueblo, si no también de habitantes de grandes ciudades. Personalmente el proyecto fue un gran reto debido a que fue difícil acceder a información que pudiera aportar al mismo, pero pese a ello se hizo un gran esfuerzo por buscar y tocar las puertas que fuesen necesarias. Y aunque algunas veces los esfuerzos parecían no tener

resultados que pudieran aportar a la investigación, nunca se pensó en desistir de él, porque es un proyecto que nace, en primera instancia en pro de ayudar a unos seres vivos que lo necesitan, porque para ellos el tener una buena calidad de vida, depende de nosotros los seres humanos; a su vez el proyecto aporta de manera positiva y creativa a una comunidad que muchas veces, aunque el abandono de un animal no es justificable, carece de recursos económicos y conocimientos para educar a sus mascotas caninas.

Capítulo IV

1.12 Referencias bibliográficas

El drama que viven los animales callejeros en Cali. 24 noviembre de 2014. En: (https://www.elpais.com.co/cali/el-drama-que-viven-los-animales-callejeros-en.html). Yefferson Ospina.

Animal Medium. Noviembre 2018. En: (http://vitela.javerianacali.edu.co/handle/11522/10950).Gloria Patricia Hoyos Guzmán.

Una voz por el amor verdadero. 15 Noviembre de 2018. En: (http://vitela.javerianacali.edu.co/handle/11522/10944). Daniela Pérez Carvajal

Entrena tu mascota. En: (https://www.purina-latam.com/co/dogchow) .Purina Dog Chow

Linda Guacharaca. En: (https://www.lindaguacharaca.org/). Yamila Fakhouir

Come Dog, En: (https://www.comedog.org/). Juan Manuel Montoya

"Héroes para Ángeles". 27 octubre de 2012. En:

(https://www.youtube.com/watch?v=S9umqV0WR9k) John Arango.

"Fotografía Animal-Wilber Catillo". 19 octubre de 2016. En:

(https://www.youtube.com/watch?v=FKFDW56wUvU)Pablo Solano.

About: (https://www.pictoline.com/) Pictoline

Saber cuidar. En: (https://www.rumbosostenible.com/wp-content/uploads/Saber-Cuidar-Libro-de-Leonardo-Boff.pdf) Leonardo bof.

Barrera, G;Elguier, A; Jackovcevic, A; Nustaca, A; Bentosela. (2009) MProblemas de comportamiento en los perros dómesticos(canis familiaris): aportes de la psicología del aprendizaje.*Revista psicología,* **Vol. (XVIII) P.**

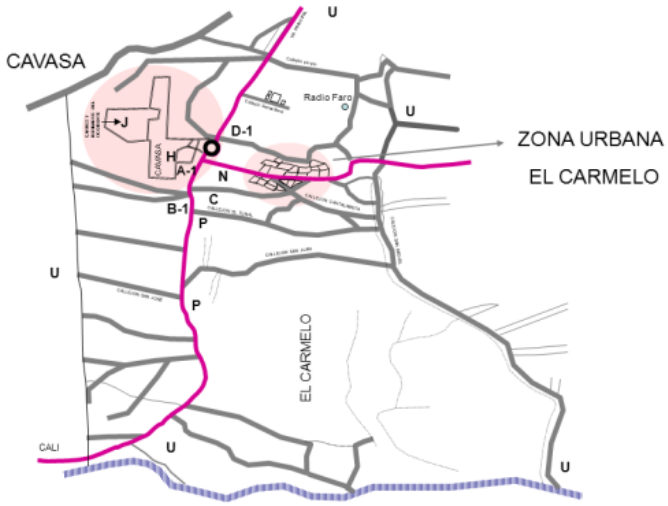
"Cesar Millan, encantador de perros-Consejos adiestramiento canino". 9 junio de 2018. En:

(https://www.youtube.com/watch?v=V739VmXoDJ0) Viajar con mascotas

Design for Sustainability: An Evolutionary Review (DFS), Diseño para la sostenibilidad: una revisión de su evolución.

Grupo Huellas de El Carmelo (2010) El Carmelo nuestra historia. *El Carmelo 100 años,* **Vol.**. (**1)** P.3
"¿Qué es un mood board y para qué sirve?". 24 Abril de 2019. En: (https://www.domestika.org/es/blog/1940-que-es-un-mood-board-y-para-que-sirve).

1.13 Anexos

Anexo 2: Mapa de ideas.

Anexo 2: Mapas del corregimiento del Carmelo Candelaria.