

Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**Elaboración de material audiovisual para informar a jóvenes
estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.**

Guate Unida por los Animales. Guatemala, Guatemala 2015

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Marilyn Andrea Maldonado Pérez

Carné: 11002670

Para optar el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Noviembre 2015

UNIVERSIDAD GALILEO

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**Elaboración de material audiovisual para informar a jóvenes
estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.
Guate Unida por los Animales. Guatemala, Guatemala 2015**

Marilyn Andrea Maldonado Pérez

Nueva Guatemala de la Asunción, Noviembre 2015

Guatemala 05 de junio del 2015

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


Estimado Licenciado Kachler:

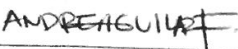
Solicito la aprobación del tema de Proyecto de Graduación titulado:

**ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INFORMAR A
JÓVENES ESTUDIANTES ACERCA DE LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS Y
SU ESTERILIZACIÓN. GUATE UNIDA POR LOS ANIMALES.
GUATEMALA, GUATEMALA 2015.**

Asimismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Marilyn Andrea Maldonado Pérez
11002670


Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 26 de junio del 2015

Srita.
Marilyn Andrea Maldonado Pérez
Presente

Estimada Srita. Maldonado:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INFORMAR A JÓVENES ESTUDIANTES ACERCA DE LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS Y SU ESTERILIZACIÓN. GUATE UNIDA POR LOS ANIMALES. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Asimismo, se aprueba a la Licda. Carmen Andrea Aguilar 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, 05 de noviembre de 2015

**Licenciado
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: **ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INFORMAR A JÓVENES ESTUDIANTES ACERCA DE LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS Y SU ESTERILIZACIÓN. GUATE UNIDA POR LOS ANIMALES. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por la estudiante **MARILYN ANDREA MALDONADO PÉREZ** con número de carné **11002670**, 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,

ANDREA AGUILAR

Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de noviembre de 2015

Srita.
Marilyn Andrea Maldonado Pérez
Presente

Estimada Srita. Maldonado:

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, 13 de abril de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

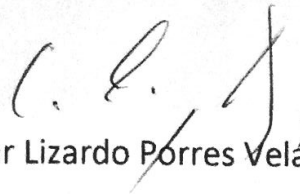
Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INFORMAR A JÓVENES ESTUDIANTES ACERCA DE LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS Y SU ESTERILIZACIÓN. GUATE UNIDA POR LOS ANIMALES. GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, de la estudiante Marilyn Andrea Maldonado Pérez, 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, 19 de abril del 2016

Srita.
Marilyn Andrea Maldonado Pérez
Presente

Estimada Srita. Maldonado:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA INFORMAR A JÓVENES ESTUDIANTES ACERCA DE LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS Y SU ESTERILIZACIÓN. GUATE UNIDA POR LOS ANIMALES. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por la estudiante **Marilyn Andrea Maldonado Pérez**, 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

AUTORIDADES

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicirectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler, MsC.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzuetto, MsC.

Sinópsis

La asociación Guate Unida por los Animales, carece de material audiovisual que motive e informe a jóvenes estudiantes acerca de la importancia de la adopción de mascotas y su esterilización, por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Elaborar material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por jóvenes estudiantes, hombres y mujeres, de 13 a 18 años de edad, así como también representantes de la Asociación Guate Unida por los Animales y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se elaboró un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización, y se recomendó promover el material audiovisual a través de las redes sociales que maneja la asociación Guate Unida por los Animales. Este es el medio más popular entre los jóvenes y el menos costoso, para que tanto el grupo objetivo como personas en general puedan apreciarlo y compartir el mensaje.

Para efectos legales, únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

Índice

Capítulo I: Introducción	1
Capítulo II: Problemática	2
2.1 Contexto	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	3
2.3 Justificación	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.1.1 Gráfica de Magnitud	4
2.3.2 Vulnerabilidad	4
2.3.3 Trascendencia	5
2.3.4 Factibilidad.....	5
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales	6
2.3.4.3 Recursos Económicos	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos	6
Capítulo III: Objetivos de Diseño.....	7
3.1 Objetivo General	7
3.2 Objetivos Específicos.....	7
Capítulo IV: Marco de Referencia	8
4.1 Información General del Cliente	8
4.1.1 Datos Generales de la Fundación.....	8
Capítulo V: Definición de 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
6.1.1 Asociación	17
6.1.2 Adopción	17
6.1.2.1 Adopción Animal.....	17
6.1.2.2 ¿Por qué adoptar? Importancia de la adopción	18
6.1.2.3 Beneficios de adoptar.....	19
6.1.3 Esterilización	21
6.1.3.1 Importancia de la esterilización en mascotas.....	22
6.1.4 Superpoblación	23
6.1.4.1 Superpoblación animal en Guatemala	24
6.1.5 Maltrato Animal	25
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño:.....	26
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación:.....	26
6.2.1.1 Comunicación:	26
6.2.1.3 Medios de comunicación audiovisual:.....	27
6.2.1.4 Educación por medios de comunicación audiovisual	28
6.2.1.5 Guión Técnico:.....	29
6.2.1.6 Guión gráfico o Storyboard	30

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:	31
6.2.2.1 Diseño:.....	31
6.2.2.2 Diseño gráfico:.....	31
6.2.2.3 Ilustración:.....	32
6.2.2.4 Tipografía:.....	32
6.2.2.5 Animación Digital:.....	32
6.2.2.6 Motion Graphics (Gráficos en Movimiento)	33
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:	33
6.3.1 Ciencias:	33
6.3.1.1 Semiología	33
6.3.1.2 Psicología del color.....	34
6.3.1.3 Deontología.....	35
6.3.1.4 Sociología	35
6.3.2 Artes:	36
6.3.2.1 Música.....	36
6.3.2.2 Dibujo	36
6.3.4 Teorías:	37
6.3.4.1 Tecnología.....	37
6.3.5 Tendencias:.....	37
6.3.5.1 Vanguardismo	37
Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar	39

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:	39
7.1.1 Semiología	39
7.1.2 Psicología del Color.....	39
7.1.3 Deontología	39
7.1.4 Sociología	40
7.1.5 Tecnología	40
7.1.6 Música	40
7.1.7 Dibujo	40
7.1.8 Vanguardismo.....	41
7.2 Conceptualización	41
7.2.1 Método:.....	41
7.2.1.1 Mapa Mental	41
7.2.1.2 Proceso para realizar un mapa mental:	41
7.2.1.3 Aplicación del mapa mental.....	43
7.2.2 Definición del concepto.....	44
7.3 Bocetaje	45
7.3.1 Guión literario o StoryLine.....	45
7.3.2 Bocetos a base de dibujo natural	48
7.3.3 Proceso de bocetaje formal.....	51
7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos	54
7.3.4.1 Proceso de digitalización de dibujos e ilustraciones en Adobe Ilustrador.....	54
7.3.4.1 Proceso de animación de ilustraciones en Adobe After Effects	57

7.4 Propuesta preliminar	59
7.4.1 Material Propuesta Preliminar	72
Capítulo VIII: Validación Técnica	73
8.1. Población y muestreo	73
8.2 Método e instrumento	74
8.3 Resultados e interpretación de resultados	75
8.4 Cambios en base a los resultados	93
Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final.....	109
Capítulo X: Producción, Reproducción Y Distribución.....	123
10.1 Plan de costos de elaboración.....	123
10.2 Plan de costos de producción	123
10.3 Plan de costos de reproducción	124
10.4 Plan de costos de distribución	124
10.5 Resumen general de costos	124
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	125
11.1 Conclusiones:	125
11.2 Recomendaciones:	126
Capítulo XII: Conocimiento General.....	128
12.2 Demostración de conocimiento	128
12.2.1 Diseño.....	129
12.2.2 Comunicación.....	130

12.2.3 Visualización	131
12.2.4 Formación Profesional.....	132
12.2.5 Ciencias Auxiliares.....	133
12.2.6 Medios Tecnológicos.....	134
Capítulo XIII: Referencias.....	136
13.1 Bibliografía	136
13.2 Biblioweb.....	140
Capítulo XIV: Anexos	155
14.1 Encuesta de validación.....	155
14.2 Validación con grupo objetivo	159
14.3 Validación con expertos	160
14.4 Validación con el cliente	165

Capítulo I: Introducción

Capítulo I: Introducción

Guate Unida por los Animales es una asociación cuyo propósito es educar, concientizar, esterilizar y reubicar perros y gatos abandonados o maltratados a un hogar responsable. En su deseo por cumplir con sus objetivos, la asociación planea impartir charlas informativas a jóvenes estudiantes en diferentes establecimientos educativos.

Para ello, se llega al acuerdo de elaborar un material audiovisual para informar acerca de la adopción animal y su esterilización. Dicho material audiovisual contiene información relevante de los temas a tratar, así como beneficios y frases que motivan e invitan a jóvenes estudiantes a reflexionar y a apoyar la causa.

Para la realización del proyecto se lleva a cabo un proceso en el que se analiza los requerimientos del cliente, se estudia la factibilidad del proyecto, se investiga acerca del tema de esterilización y adopción animal; y posteriormente se elabora el diseño del mismo basándose en todo el estudio anterior.

Al finalizar el proyecto, se evalúa su función a través de la validación técnica, estudio cuyo propósito trata de encontrar distintos hallazgos, con los que sea posible mejorar o aumentar la eficacia del proyecto. También se concluye que es necesario apoyar las charlas con el material audiovisual para que, de una forma dinámica, los jóvenes se informen y apoyen a la asociación Guate Unida por los Animales.

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

La asociación Guate Unida por los Animales, no cuenta con el material necesario y adecuado para transmitir mensajes de concientización acerca de la adopción de animales y su esterilización a jóvenes de establecimientos educativos. Es importante reconocer que para cada grupo al que se desea enviar el mensaje, posee diversas características que los distinguen y por lo tanto, distintas formas de hacer llegar la información para su mejor comprensión; esto implica la necesidad de buscar y estudiar los medios adecuados y pedagógicos para la enseñanza.

2.1 Contexto

Guate Unida por los Animales es una entidad no lucrativa y pro animalista que busca educar, concientizar, esterilizar y reubicar perros y gatos abandonados o maltratados a un hogar responsable. Así como también animales silvestres o exóticos.

La asociación Guate Unida por los Animales, tiene planificado realizar charlas acerca de la importancia de esterilizar y adoptar animales para crear conciencia en diferentes establecimientos educativos. Para ello, necesitan material visual que motive a jóvenes de los establecimientos a tomar conciencia de estas acciones y que el mensaje pueda llegar de forma más dinámica. Por lo que, se sostiene una reunión con los encargados de dicha asociación, donde se comentan distintas ideas para la planificación de las charlas. Los encargados manifiestan su deseo de realizar un material audiovisual que permita a los jóvenes identificarse con la asociación y la labor de la misma, para que también colaboren con ella.

El deseo de realizar un material audiovisual es debido al dinamismo que representa la herramienta, ya que se trata de jóvenes y se debe tomar en cuenta el tiempo que permanecen atentos.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La asociación Guate Unida por los Animales, no cuenta con un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad.

2.3.1 Magnitud

Según el Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE), el número estimado de población registrado en Guatemala para el año 2012 es de 15.07 millones de habitantes. Entre el 2008 y el 2012, el INE registró en la Ciudad Capital de Guatemala, una cantidad estimada de 3.2 millones de habitantes, siendo así la mayor población de toda la República de Guatemala.

En la República de Guatemala existen actualmente 35 asociaciones pro animalistas activas que se encuentran ubicadas en los distintos departamentos. En la ciudad capital hay 23 asociaciones, una de ellas es Guate Unida por los animales, quienes prestan servicios de rescate y adopción de mascotas.

La cantidad estimada de jóvenes a los que se desea llegar con este proyecto, se derivan del promedio de: 20 alumnos por aula en establecimientos privados, siendo los niveles de sexto primaria, primero básico, segundo básico, tercero básico y los distintos niveles de diversificado. La asociación tiene como meta visitar como mínimo 10 establecimientos durante 6 meses. Por lo que el aproximado de jóvenes es de 1,400 alumnos, sin incluir el número de secciones por grado que pueda tener cada establecimiento.

2.3.1.1 Gráfica de Magnitud



2.3.2 Vulnerabilidad

En Guatemala, la situación actual de animales abandonados y/o maltratados, sigue en aumento por distintos factores: irresponsabilidad, abandono, no esterilizar y sobrepoblación. Por lo que, la asociación Guate Unida por los animales cree conveniente concientizar sobre este tema.

Los planes de los representantes de la asociación Guate Unida por los Animales, acerca de la realización de charlas en establecimientos educativos, ha venido aplazándose debido a la falta de una herramienta que ellos consideran importante: un material tanto auditivo como visual, por lo que se ven afectados. Más allá de una presentación con diapositivas, el deseo de la asociación

conlleve un aspecto más profesional, para darle la importancia y seriedad debida a la conferencia, sin dejar de hacerla atractiva a los jóvenes.

Debido a que uno de los voluntarios de la asociación posee ciertos conocimientos en el área pedagógica, reconoce la importancia de materiales que exhorten, asimismo cautiven al público objetivo: los jóvenes. Si bien es cierto, una presentación con diapositivas podría llegar al profesionalismo que ellos buscan, sin embargo no tiene el mismo alcance e impacto como tiene un material audiovisual correctamente diseñado.

2.3.3 Trascendencia

Hoy en día, los medios y materiales audiovisuales son considerados un importante recurso en la educación, ya que la información se proyecta y se recibe a través del sentido de la vista y el oído.

Al contar con un material audiovisual que complemente las charlas que la asociación planea impartir, se puede tornar más dinámica e interesante, pues al proyectarse una serie de imágenes en movimiento, los jóvenes estudiantes pueden tener mejor perspectiva del tema a exponer. Según Adame Tomás (2009), “la razón principal para la utilización de imágenes en los procesos educativos, es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado” (p. 1), argumento en donde se reconoce la importancia y el valor que representa un audiovisual y la trascendencia del mismo.

2.3.4 Factibilidad

El proyecto es factible, ya que la asociación cuenta con una serie de recursos que posibilitan la realización del mismo.

2.3.4.1 Recursos Humanos

Para el proyecto es necesario tener una persona encargada del manejo e instalación del equipo para la proyección del audiovisual.

La asociación cuenta con el factor humano adecuado y con el conocimiento tecnológico necesario para el manejo e instalación del equipo. Además, un grupo de voluntarios dispuestos a participar en las diversas actividades y proyectos de la asociación.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

Los encargados y representantes de la asociación Guate Unida por los Animales, autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la asociación y llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos

La asociación Guate Unida por los Animales, cuenta actualmente con los recursos económicos provenientes de donaciones, lo que hace posible la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La asociación Guate Unida por los Animales tiene las herramientas para proyectar a los jóvenes estudiantes el material audiovisual, como lo son: computadora, retroproyector, pantalla y televisor; mientras que el equipo de computadora y softwares para diseñar y realizar el proyecto, corre por cuenta del estudiante.

Capítulo III: Objetivos de Diseño

Capítulo III: Objetivos de Diseño

3.1 Objetivo General

Elaborar material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar información relevante acerca de la aplicación de los materiales audiovisuales en establecimientos educativos para sustentar el desarrollo del proyecto.

3.2.2 Recopilar información acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales para justificar la importancia de la misma en el contenido del material audiovisual.

3.2.3 Ilustrar elementos que comuniquen de forma gráfica el tema de la adopción de mascotas y su esterilización para que el público comprenda correctamente la información relatada en la animación.

3.2.4 Animar las ilustraciones y textos del material audiovisual, para que el contenido sea dinámico y estimule el interés de los jóvenes.

Capítulo IV: Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información General del Cliente

4.1.1 Datos Generales de la Fundación

Nombre: Guate Unida por los Animales

Ubicación: sede Av. Simeón Cañas 6-32 zona 2

Teléfonos: 5474-0840 / 4204-4557 / 4204-4490

Fundadora y Encargada: Alejandra Estrada

Labor que Realiza

Guate Unida por los animales se ha caracterizado por la labor altruista que realiza en beneficio de todo tipo de animales. Los animales maltratados, abandonados, explotados y desprotegidos son la prioridad.

Se trabaja a través de la concientización de la tenencia responsable de animales, además de sensibilizar a las personas del dolor y daño que crea el abandono, con el objetivo de promover y ver cambios en la sociedad.

Diariamente se trabaja para atender la mayor cantidad de casos que sean posible ver, les motiva el amor hacia los animales y saber las injusticias que pasan día a día cada uno de ellos, siendo seres llenos de amor, les indigna enormemente. La fundación desea ponerle fin al maltrato y al abandono.

Dedican su tiempo y recursos a concientizar a las personas de la importancia que tiene esterilizar a su mascota, además de los grandes beneficios de salud que a esta le brinda.

Mensualmente se organizan jornadas de esterilización a bajo costo con “Proyecto Mckee Guatemala” y así obtener mejores resultados.

Rescatar a docenas de animales de lugares poco higiénicos, situaciones de abandono o de olvido, maltratos y sacarlos del sufrimiento terrible de su realidad. No sería posible sin la ayuda de todas las personas que colaboran de diferente forma. Darles una segunda oportunidad y a muchos de ellos la primera familia por el resto de su vida, asegurándole su seguridad y afecto, motiva a todo el equipo de personas que ayuda a Guate Unida por los Animales.

Los animales sufren, sienten y disfrutan al igual que todo ser humano, de igual manera se ven afectados por las decisiones de estos, sean buenas o malas. Por eso se debe pensar como seres humanos, que es lo mejor para los animales.

La fundación se rige por algunas reglas básicas como:

- No compres, no contribuyas con el maltrato y explotación de granjas o criaderos clandestinos.
- No asistas a zoológicos o circos, lo único que hacen estos lugares es sacrificar la libertad de una vida por la distracción del ser humano.
- Adopta, darle la oportunidad a una mascota o animal en tu vida sin distinción de raza. Todos te darán amor a cambio de tu amistad y cuidados.
- Difunde o ayuda a “Guate Unida por los Animales”, tenemos diferentes formas de aceptar la ayuda que tú nos quieras brindar.
- Esteriliza antes de abandonar, tu mascota tiene la suerte de tener un buen hogar, pero existen miles de cachorros que no lo tienen.

¿Cómo se lleva a cabo dicha labor?

Principalmente se utiliza la ayuda de voluntarios, personas de cualquier edad que pueden colaborar con traslados, rescates, realizando donaciones, padrinos / madrinas (baños medicados, tratamiento médico, concentrado, esterilización), voluntariado (bañar perros, cuidar de alguno temporalmente, festivales de adopción, jornadas de esterilización a bajo costo).

Se recibe ayuda de personas que desean colaborar sin adoptar y ofrecer su casa temporalmente hasta que un perro o mascota sea recuperado o dado en adopción.

Además de apoyo de personas con concentrado, shampoo, anti pulgas, colchas, cadenas, correas y cualquier otro artículo para los animales.

Misión

Educar y concientizar a la población guatemalteca a través de charlas, conferencias y jornadas de adopción, sobre la tenencia responsable de animales, en especial de perros y gatos. Además de esterilizar y reubicar a mascotas abandonadas y maltratadas en hogares responsables, así como también animales exóticos y silvestres.

Visión

Realizar jornadas de esterilización a bajo costo, conseguir a través del programa de apadrinamiento ayuda para esterilizar a perros de la calle o con dueños de escasos recursos. Realizar jornadas masivas y crear conciencia con educación, contactar empresas para que se unan a la lucha contra el maltrato y explotación de animales, y de esta manera trabajar en equipo con la población guatemalteca.

Valores

- Respeto a la vida animal
- Responsabilidad
- Igualdad hacia todo ser vivo
- Entusiasmo
- Fe y esperanza

Análisis FODA

Fortalezas

- Trabajo en equipo
- Buena comunicación entre miembros y voluntarios
- Amor por la labor que se realiza

Oportunidades

- Mayor número de personas interesadas gracias a las redes sociales
- Cooperación de nuevas empresas que se unan y aporten donaciones
- Extender el lugar de refugio gracias a las donaciones

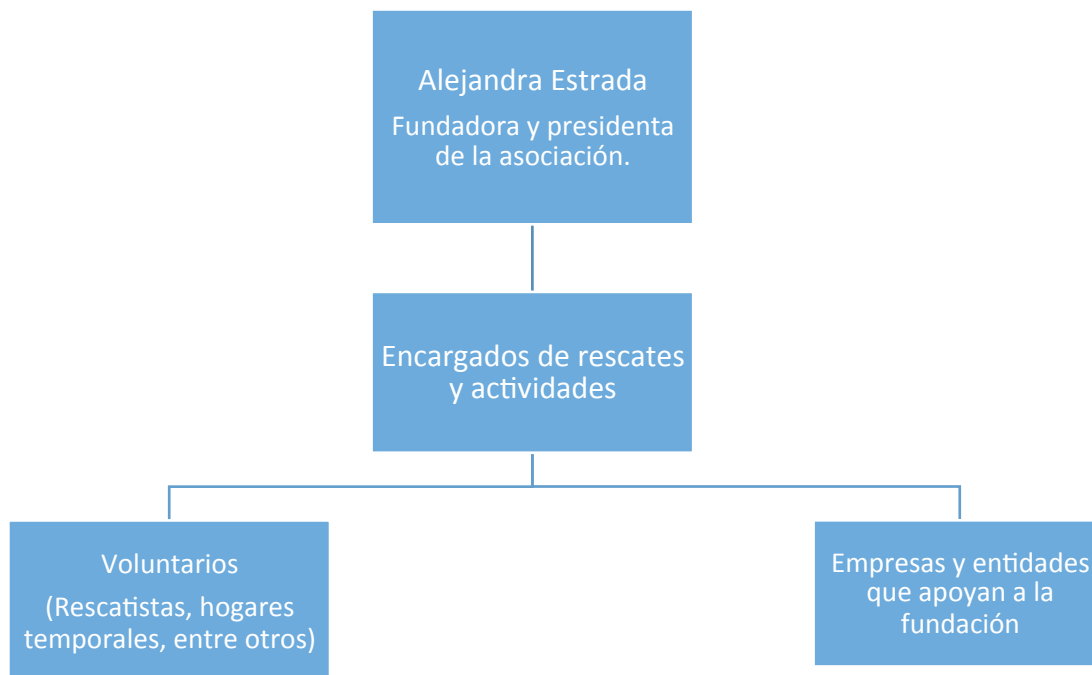
Debilidades

- No trabajar tan rápido como se desearía por falta de hogares temporales.
- Falta de espacios grandes que funcionen como hogares para los animales.
- Poca alcance a las personas en distintos departamentos del país.

Amenazas

- Las distintas ideologías que se oponen o son contrarias a las de la fundación.
- Reproducción y ventas, tanto callejeras como tiendas de mascotas y otros animales exóticos.
- Falta de predisposición por parte de la sociedad o comunidad a solidarizarse con proyectos de esta índole.

Organigrama



Datos de Logotipo

El logotipo actual de Guate Unida Por Los Animales, cuenta con diversos elementos gráficos así como distintos colores, por lo que a simple vista se puede apreciar muy colorido.

Los gráficos con los que cuenta son: perro, león, gato, mono y la bandera de Guatemala. Los cuatro primeros elementos representan la diversidad de fauna, ya que no se deseaba ilustrar solamente a animales domésticos, sino que también a todo tipo de ellos, ya que la fundación vela por los derechos de todos los animales en general. Mientras que la bandera, representa el país de origen de la fundación.

Todos estos elementos son representados en forma de dibujos muy coloridos para darle la alegría y el dinamismo que la fundación desea transmitir al público y, de esta manera, animarlos a construir una sociedad amigable con los animales.



Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo

Capítulo V: Definición de Grupo Objetivo

El material audiovisual a realizarse está dirigido a jóvenes estudiantes con visión e interés en cambiar y mejorar la realidad de Guatemala. Adolescentes y jóvenes conscientes de que son ellos el futuro del país.

5.1 Perfil Geográfico

La Ciudad de Guatemala o Nueva Guatemala de la Asunción es la capital de la República de Guatemala, en cuyo sector se llevará a cabo el proyecto de la fundación Guate Unida por los Animales. La ciudad cuenta con gran variedad de restaurantes, centros comerciales, plazas, hoteles y tiendas, 300 galerías y museos de artes, además de 13 universidades de las que 12 son privadas y 1 nacional.

La Ciudad de Guatemala se encuentra ubicada en el Valle de la Ermita y su población total es de 4.7 millones de habitantes. Posee un clima sub tropical de tierras altas, que generalmente es muy suave a lo largo del año, casi primaveral.

5.2 Perfil Demográfico

Género: masculino y femenino

Edad: de 13 a 18 años

Ciclo de vida: adolescentes y jóvenes solteros, hijos y hermanos de familia, independientes o dependientes de sus padres.

Nivel socioeconómico: nivel B, C+ y C

Ingresos: adolescentes y jóvenes dependientes o independientes de los ingresos de sus padres, de Q12, 000 a Q20, 000 (en caso de los niveles C) y Q45, 000 (en el caso del nivel B).

Ocupación: estudiantes de colegios privados. De nivel de estudios básico y diversificado.

Nacionalidad: Guatemalteca

Idioma: español

5.3 Perfil Psicográfico

Clase social: media y media baja (B, C+ y C)

Estilo de vida de la clase B: padres empresarios, ejecutivos o comerciantes. Estudiantes de colegios privados de alto costo. Vacaciones en el extranjero o en el interior del país.

Estilo de vida de la clase C+: padres de familia ejecutivos de nivel medio, comerciante o vendedor. Estudiantes de colegios privados. Cuentan con un teléfono mínimo, televisor con cable, computador, internet, máquina de lavar ropa, electrodomésticos básicos. Entretenimiento en cines, centros comerciales y parques locales.

Estilo de vida de la clase C: padres ejecutivos, comerciante, vendedor, dependiente. Estudiantes de colegios privados. Cuentan con auto compacto no asegurado, un teléfono mínimo, televisor con cable, radio, y electrodomésticos básicos.

Personalidad: estudiantes con deseos de aprender y deseos de superación, abiertos a nuevas experiencias y a escuchar nuevas ideologías.

5.4 Perfil Conductual

Los estudiantes, tanto quienes asisten a centros de estudios privados como públicos, son jóvenes con visión y aspiraciones para el futuro, quienes poseen ánimos de aprendizaje y superación.

Ya que los jóvenes son el futuro del país, los buenos ejemplos y las enseñanzas que aprendan en su adolescencia pueden cambiar los aspectos negativos que afectan a la sociedad, asimismo, se espera que ellos puedan transmitir a las generaciones futuras las buenas prácticas que beneficien a todos y en este caso a los animales.

Dichos jóvenes, de quien en la actualidad los padres de familia también aprenden de ellos, comunican y ayudan a cambiar ideologías y aspectos negativos que los padres puedan tener ante proyectos sociales como el que realiza la fundación Guate Unida por los Animales. De esta manera ellos contagian esa cultura, no sólo a sus padres sino que a su comunidad y entorno para que juntos practiquen esas simples reglas: no compres, no reproduzcas, no abandones; y así crear una mejor sociedad.

La actitud que reflejan los jóvenes hacia la labor de Guate Unida por los Animales ha ido creciendo a lo largo del tiempo. Cada vez más jóvenes voluntarios se suman al proyecto, ya sea participando en las actividades o prestando casas para hogares temporales; sin embargo, este número de personas aún es pequeño, por lo que se espera que con distintos proyectos, más personas y sobre todo jóvenes, se integren a la asociación, de una u otra manera.

Capítulo VI: Marco Teórico

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.1 Asociación

Acción y efecto de asociar o asociarse, conjunto de los asociados para un mismo fin, es decir, establecer una relación entre dos o más cosas o personas. El concepto de asociación se utiliza para mencionar a una entidad sin ánimo de lucro, cuyo propósito es desarrollar actividades destinando el beneficio a la obra social. Hoy en día existe variedad de asociaciones activas que reúnen sus esfuerzos en beneficio de diversas causas, como por ejemplo: la asociación de voluntarios, vecinos, la defensa de los derechos de animales (la cual es uno de los objetivos más frecuentes), asociaciones internacionales, entre otras.

6.1.2 Adopción

El verbo adoptar tiene como significado: recibir como hijo, con los requisitos y solemnidades que establecen las leyes, al que no lo es naturalmente. O bien, recibir, haciéndolo propio, lo que ha sido creado por otras personas o comunidades. Para Henri y Mazeaud (1976), la adopción es definida como: “un acto voluntario y libre que crea, fuera de los vínculos de la sangre, un vínculo de filiación entre dos personas”, al igual que sucede en el reino animal, todas las especies tienen la capacidad de adoptar por instinto a otro menor de su misma clase, por lo que se genera este vínculo de filiación.

6.1.2.1 Adopción Animal

Si bien es cierto, adoptar es un término utilizado por y para el ser humano, la adopción también puede ser una solución de vida para muchos animales alrededor del mundo. Se trata de crear un vínculo amoroso o incluso paternal con algún animal doméstico para ofrecerle una

mejor calidad de vida. Por ello, antes de adoptar se debe tomar en cuenta diversos aspectos, como: alimentación, servicio veterinario, higiene, un lugar limpio para dormir, vida activa, un lugar específico en donde pueda realizar sus necesidades (el cual se deberá de limpiar diariamente), además de amor y respeto.

6.1.2.2 ¿Por qué adoptar? Importancia de la adopción

El problema de la sobrepoblación de animales domésticos en Guatemala es abrumador, en cualquier parte del país hay perros y gatos abandonados en las calles y sufriendo de maltrato. Una de las causas de este problema es la venta indiscriminada de animales domésticos, seguido del abandono de ellos por parte de los dueños que realizan dicha compra. Los perros y gatos que se compran en escaparates de tiendas de mascotas provienen de criaderos o granjas en donde se obliga a los animales a reproducirse para vender a los cachorros. No hace falta mencionar que las condiciones en las que viven los animales de estos criaderos son pésimas y dejan mucho que desear. Los animales que viven en criaderos son encerrados en jaulas, obligados a reproducir, camada tras camada, sin importar su salud, más tarde, cuando ya no son útiles los abandonan en la calle o son arrojados al basurero.

Por todo ello, adoptar en lugar de comprar es de suma importancia y es una mejor opción. Cuando se compra un animal, se fomenta dichas formas de explotación animal, pero al adoptar una mascota abandonada, se le da una nueva oportunidad y se reduce la demanda de compra de cachorros.

Desde el punto de vista de salud, tanto la adopción de animales de la calle, así como la esterilización es de suma importancia. La cantidad de perros y gatos abandonados está ligada a las toneladas diarias de heces que dichos animales puedan defecar. Aunque no existe una cifra

exacta de excremento diario, estas toneladas contaminan la ciudad y, por lo tanto, afectan al ser humano.

6.1.2.3 Beneficios de adoptar

En los niños:

Diversos estudios han demostrado que la interacción con animales produce beneficios emocionales y físicos, tanto en niños como en adultos. En uno de los estudios publicados por *Pediatrics* (2012), se investigaron los efectos del contacto con perros y gatos para observar la frecuencia de síntomas respiratorios e infecciones durante el primer año de vida de 397 niños finlandeses, los que una parte convivió con perros y gatos, mientras que la otra parte no tuvo ningún tipo de contacto. Como resultado se observó que los niños que conviven con perros o gatos son más saludables y, por lo tanto, menos propensos a problemas respiratorios e infecciones que quienes no tienen contacto con estos animales. La razón es que los niños que comparten con animales domésticos desarrollan un sistema inmunológico más fuerte.

Los niños que cuentan con una mascota en casa poseen más alta autoestima, adquieren habilidades para cuidar a otros y comprender su naturaleza y ciclos vitales, ayuda a desarrollar la comunicación no verbal, al mismo tiempo que demuestran empatía y una actitud más responsable.

Medicina preventiva: Beneficios físicos

En el 2007, Gutiérrez, Granados y Piar, reunieron en un artículo diversos estudios acerca de la interacción humano animal y las implicaciones para el bienestar de los mismos. Entre los efectos negativos se desarrollaron las enfermedades que se pueden transmitir a los humanos como resultado del contacto con los animales, y las agresiones de estos últimos. Sin embargo, existe

evidencia que dichos riesgos pueden ser controlados mediante cuidados en la salud de la mascota y de un manejo controlado de sus desechos y de la interacción entre el individuo humano y el animal.

Anderson, Reid y Jennings (1992) encontraron que propietarios de mascotas realizaban mayor ejercicio físico, mostraban mejor presión sanguínea, más bajo colesterol y triglicéridos, que los no propietarios. Estudios posteriores han mostrado cambios de comportamiento asociados con la interacción con una mascota como hablar con la mascota, lo que puede tener un efecto causal en la mejora en varios indicadores de salud. Entre otros de los múltiples beneficios también se pueden mencionar algunos fisiológicos derivados del estado de relajación cuando se encuentra en presencia de una mascota, la disminución de estrés al acariciar a un animal y efectos positivos acerca de la compañía de mascotas en la recuperación de pacientes que han sufrido infarto de miocardio o una angina de pecho.

Excelente compañía: Beneficios psicológicos

Tener un perro o un gato en casa reduce la soledad de aquellas personas necesitadas de afecto, la sensación de abandono se reduce, ya que ayuda a sentirse en compañía, querido y amado. Promueven la actividad física, ayuda a centrar la atención, estimula la interacción social, mejora el sentido del humor, favorece el contacto físico, el juego y las demostraciones de afecto tanto con la mascota como con otras personas, además de servir como protección contra la soledad y la depresión. A pesar de esto, dichos efectos no son automáticos y no son observados en todas las personas, ya que pueden ser modulados por la edad, la actitud hacia las mascotas, el grado y fuentes de soporte social y otras variables psicológicas.

Por otro lado, se encuentran estudios que demuestran que niños que han recibido programas educativos sobre el trato humano hacia los animales no sólo muestran un incremento en la calidad de este trato, sino que manifiestan mayor empatía por otras personas. Esto es más efectivo y claro en niños de quinto año, mientras que en niños más pequeños dicho efecto es menos visible y se extiende por menos tiempo (Ascione & Weber, 1996).

Beneficios Sociales:

Cuando se le habla a una mascota, la mayoría de personas se sienten más tranquilos y sin presiones. Las mascotas fomentan en los humanos contactos sociales con personas conocidas y extrañas, facilitan el acercamiento y mejoran las relaciones. Aportan equilibrio emocional que es de beneficio para el contacto con el resto.

Felicidad:

Además de mejorar la autoestima de las personas que tienen un perro en casa, aumentan la seguridad en ellos mismos y demuestran ser más felices, al compartir, unir a la familia y regalar momentos de risas y diversión a diario.

6.1.3 Esterilización

La esterilización, también conocida como castración, se trata de un método para hacer o volver infecundo y estéril a un ser vivo, evitando así su reproducción. Este procedimiento por lo tanto, es permanente e irreversible.

Cuando se trata de animales, se realiza una operación bajo anestesia que en caso de las hembras, consiste en retirar ambos ovarios y útero. Dicha cirugía es muy rápida y no requiere de demasiados cuidados posteriores. En el caso de los machos, la cirugía también se realiza bajo

anestesia al retirar los dos testículos, en muy raras oportunidades se presentan complicaciones, por lo que la recuperación se da de manera rápida.

6.1.3.1 Importancia de la esterilización en mascotas

- **Reducción de riesgos de salud:**

La esterilización ayuda a reducir considerablemente infecciones y otras enfermedades que son transmisibles y que los animales, en específico las mascotas, pueden contraer o desarrollar.

En el caso de perros, hembras, existe una enfermedad muy común llamada Piómetra, que en lo principal afecta a hembras que han alcanzado su madurez sexual y no han sido esterilizadas. Esta enfermedad es originada por infecciones en el útero, y también afecta a las hembras de gato, conejo, hurón y cobaya.

Los tumores de glándulas mamarias o cáncer de mama en perros, las hembras son más susceptibles a padecer esta enfermedad. Sin embargo, el desarrollo de esta afección se reduce gracias a las castraciones a temprana edad. Sorenmo y Col. (2000) publicaron que la castración practicada posterior a la aparición del tumor, resultó tener un mejor pronóstico de sobrevivencia que al no haber realizado la esterilización. Entre otros problemas de salud que se pueden evitar son los tumores en los ovarios, matriz e infecciones uterinas.

En perros (machos) la esterilización también previene el cáncer testicular, que a la vez incluye quistes, brucelosis, tumores (que puede ser prostáticos y anales) e infecciones, así como también otro tipo de tumores dependientes de hormonas como los adenomas y adenocarcinomas de las glándulas anales y hernias peri natales. Sin olvidar que los tratamientos de estas enfermedades son complicados y costosos. En gatos, la esterilización ayuda a prevenir el contagio de diferentes enfermedades, tales como la leucemia y la inmunodeficiencia felina, que ataca al 11% de gatos.

Cuando las castraciones se realizan a temprana edad, la recuperación se vuelve mucho más sencilla. Se debe tomar en cuenta que a la edad aproximada de cuatro a cinco años, es cuando el riesgo de que el perro padezca de estas enfermedades, aumenta.

- **Desacelera y controla el crecimiento de la población:**

Al esterilizar a una mascota, se evita el riesgo de embarazos no deseados, reduciendo así mismo el número de abandonos y superpoblación. En un artículo para la revista D de Prensa Libre, se describe la lamentable situación que miles de animales callejeros viven en Guatemala, y la manera en que mucha gente pasa por alto esta realidad:

Diversas organizaciones que protegen a los animales insisten en que la mejor solución para frenar la proliferación de perros callejeros, es la castración. “Es algo que todas las municipalidades del país deben implementar. También, por supuesto, educar a los amos, pues tener un perro no es solo para un ratito. Hay que cuidarlo toda la vida; si no, mejor no lo tengan”, destaca Xenii Nielsen, quien lidera la organización Animal Aware Guatemala, que rescata perros y gatos desde 1981. (Villalobos, 2014, p. 14)

6.1.4 Superpoblación

La superpoblación es un fenómeno que sucede cuando hay un exceso de individuos de una o varias especies en un espacio determinado. Se trata de una elevada densidad de población que empeora el entorno, disminuye la calidad de vida o provoca situaciones de hambre y conflictos. Por lo que, cuando este fenómeno sucede, las especies demandan más alimento, producen más residuos y exigen más espacio del que el biotopo, (espacio vital para un conjunto de fauna y flora) pueda proporcionar o aceptar sin sacrificar el futuro de otras especies que habitan en él.

6.1.4.1 Superpoblación animal en Guatemala

En Guatemala no existe una base de datos certificada que muestre los números y cifras de la superpoblación de perros y gatos que han sido abandonados en las calles del país, sin embargo, debido a otros estudios se han dado a conocer cifras estimadas. Según estadísticas, la cantidad de perros es aproximadamente de un millón quinientos mil, cantidad que equivale solamente a perros (Paz Animal Guatemala, 2011). Otras organizaciones estiman que la cantidad no es menor a los cuatro millones y otras no gubernamentales promedian un número de más de 20 millones de perros y gatos en la República de Guatemala. Además de esto, una población aproximada de un millón de estos animales muere por irresponsabilidad humana, entre las causas más comunes se encuentran envenenamientos, atropello, enfermedades, desnutrición y maltrato.

Pero esto no solamente sucede en Guatemala, sino que diferentes partes del mundo, tal es el caso de México que registra alrededor de 23 millones de perros y gatos, quienes únicamente 30% tiene un hogar. Ha habido diversas propuestas para solucionar este problema, una de ellas es la exterminación de los animales domésticos que habitan en las calles, dicha acción no comprueba que elimine el problema. Perros y gatos continúan reproduciéndose y se incrementa la irresponsabilidad y la total falta de respeto ante estos seres vivos.

La cantidad estimada de animales se basa en diversos estudios que indican el número de crías que puede tener perros y gatos. En un estudio de la American Humane Association (citado en FUNDACO, s.f.) el total de cachorros procreados por una hembra y su descendencia a lo largo de 7 años es de 5.432. El total de gatos procreados por una hembra y su descendencia a lo largo de 7 años es de 509.097, tal y como se observa en la siguiente tabla:

Tabla 1

Progresión geométrica de la reproducción

PROGRESIÓN GEOMÉTRICA DE LA REPRODUCCIÓN			
CANINOS		FELINOS	
1° año	8	1° año	12
2° año	16	2° año	66
3° año	48	3° año	382
4° año	134	4° año	2.201
5° año	402	5° año	12.680
6° año	1.260	6° año	73.041
7° año	3.618	7° año	420.7015
TOTAL	5.432	TOTAL	509.097

Nota: Recuperado de Fundación para la Defensa y Control del Animal Comunitario, FUNDACO.

En otras estadísticas según Paz Animal Guatemala (2011), una perra sin esterilizar y sus descendientes en un lapso de 6 años puede generar más de 67.000 crías, mientras que una gata sin esterilizar y sus descendientes en un lapso de 7 años puede generar más de 240.000 crías.

6.1.5 Maltrato Animal

Por el origen de la palabra maltrato, este concepto significaría tratar mal o agredir a un animal, abarca toda acción de crueldad y violencia infringidas por el hombre hacia otro animal de manera injustificada y que a su vez, genera un gran rechazo social. Aun cuando se dicta en el artículo número 3, inciso a y b, que: “Ningún animal será sometido a malos tratos ni actos de crueldad. Si es necesaria la muerte de un animal, esta debe ser instantánea, indolora y no generadora de angustia” (Declaración Universal de los Derechos de los Animales, 1978), este derecho no se cumple en muchos países alrededor del mundo.

Por otro lado, el abuso en contra de los derechos animales se practica con mascotas, el maltrato animal también se ejemplifica en los espectáculos tradicionales protagonizados por animales, como corridas de toros, peleas de gallos, circos de animales, entre otros.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño:

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación:

6.2.1.1 Comunicación:

Se entiende por comunicación al proceso en el que se puede transmitir información, así como también recibirla. Según la teoría de la comunicación (Shanon, Weaver, 1948), esta se puede dar cuando existe un emisor (el que envía el mensaje) y un receptor (el que recibe el mensaje), en cuyo caso el objetivo que persigue el emisor es el de transmitir un mensaje que sea bien entendido por el receptor. Aunque existen varios tipos o formas de comunicación, estas siempre requieren de un emisor, un mensaje y un receptor, aun cuando puede que existan más de un receptor y no necesariamente necesiten estar presentes en el acto de comunicación que el emisor realice. Siendo así, el proceso de comunicación continúa cuando, una vez recibido el mensaje, el receptor lo decodifica y proporciona una respuesta, volviendo este un proceso cíclico.

6.2.1.2 Comunicación audiovisual:

Un audiovisual es un concepto en el que se une lo auditivo (sonido) y lo visual (imagen). La comunicación audiovisual se trata de un proceso de transmitir información o mensajes audiovisuales. Lo que significa que dichos mensajes pueden integrar elementos visuales como figuras, esquemas o videos, y también elementos sonoros, como música, sonidos, ruidos o silencio. La escuela de comunicación de la universidad Duoc (s.f.), recalca que: “sus áreas de

desarrollo abarcan los aspectos narrativos, de realización y producción audiovisual, elementos estéticos y procesos de postproducción”.

Los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación y se convierten en una herramienta motivadora que aproxima la realidad, por lo que utilizar estos medios es de gran utilidad e importancia en los entornos educativos.

6.2.1.3 Medios de comunicación audiovisual:

Los medios de comunicación se tratan de instrumentos que son utilizados por la sociedad para comunicar mensajes que pueden ser de forma textual, sonora, visual o audiovisual. Es muy común que se utilice este término para hacer referencia a medios de comunicación masivos, sin embargo existen otros medios de comunicación como el teléfono que no son masivos. Desde hace un par de años, a los medios tradicionales de comunicación, como lo son la prensa, radio y televisión, se debe añadir otro soporte aún más potente y de gran alcance: el internet. Giménez, N.M. (s.f.), realiza una lista entre los materiales y medios audiovisuales más comunes y que no son masivos, los que se pueden mencionar son:

- Diapositivas: aunque es fundamentalmente un medio gráfico, puede servir para presentar fotografías o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso acompañado de música, sonidos o comentarios.
- Retroproyector: se trata de una variante de un proyector de diapositivas. Se utiliza para proyectar imágenes o videos a una audiencia.
- Video: es una tecnología de grabación y reproducción de imágenes y sonidos por medios electrónicos digitales o análogos, como cámaras, en la que da como resultado una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

EcuRed (2011), reúne los beneficios que brindan los medios audiovisuales, como presentar conceptos de un tema de manera objetiva, clara y accesible; proporcionan medios variados de aprendizaje, estimulan el interés y motivación del público, acercan a los participantes a la realidad y a darle significado a lo aprendido, así como también facilitan la comunicación y complementan las técnicas didácticas.

6.2.1.4 Educación por medios de comunicación audiovisual

Los medios de comunicación audiovisual también pueden ser un sistema educativo, universal, permanente y a veces más potente que cualquier otro. Los audiovisuales son instrumentos que ayudan a presentar la información, así como también funcionan de complemento para hacer más comprensible las explicaciones. Un aspecto que sucede actualmente es que los jóvenes están inmersos en el mundo audiovisual, por lo que este tipo de herramientas les resulta mucho más fácil de comprender.

La educación mediática plantea claves para expresarse, interpretar contenidos o información, ordenarla, utilizarla, interpretarla y sobre todo valorarla. Adame Tomás (2009), en un informe sobre los medios audiovisuales en el aula, indica que el uso adecuado de dichos medios permite desarrollar funciones educativas como aumentar la eficacia de las explicaciones del profesor, que es una de las principales características de la educación mediática. Ayuda a desarrollar capacidades y actitudes; el uso de imágenes permite presentar ideas de forma gráfica, lo que facilita la comparación entre distintos elementos, ayudando a analizar procesos complejos. Además de todo esto, un material audiovisual también suele producir impacto emotivo, el cual genera sentimientos favorables hacia el aprendizaje, estimulando la atención y la receptividad del alumno; las imágenes proporcionan otras experiencias que serían inaccesibles y que ayudan a

conocer el pasado y la realidad actual; introducen a los jóvenes a la tecnología audiovisual, componente importante en la actualidad.

6.2.1.5 Guión Técnico:

El guión suele ser un texto o documento que establece el contenido y las indicaciones necesarias para que un programa audiovisual se pueda llevar a cabo. Se trata de un relato sobre la historia que se va a realizar, mezclando la parte técnica del rodaje, exponiendo informaciones precisas como los planos, movimiento de cámaras, efectos de sonido, entre otros. Gómez Tarín (s.f.) describe el guion audiovisual como un producto “en construcción”, ya que está en constante cambio dentro de una filmación o creación de audiovisuales.

Estructura de un guión técnico: la estructura de un guión suele ser muy diversa y es común que esté sujeta al tipo de programa audiovisual que se vaya a realizar. A pesar de esta diversidad, todo guión debe tomar en cuenta la duración de cada toma y secuencia. El proceso de guión debe contener: un planteamiento, que será el principio o el primer acto, seguido del segundo acto o el de medio que debe llevar una confrontación; luego el tercer acto o la resolución. En general, todo guión debe llevar: una sinopsis, personajes, secuencias, diálogos e indicaciones técnicas.

Proceso para la elaboración de un guión:

- **La idea:** esta es la base sobre la cual se desarrollará posteriormente el argumento y el guión. La idea generalmente proviene de experiencias, acontecimientos reales o simplemente imaginarios.
- **Story Line o argumento:** es un breve y preciso relato de la historia que explica la idea. Conforme al esquema debe responder al qué, quién e incluir el desenlace. En este paso, solo se agregan elementos generales y con el mínimo de detalles, se deben tomar en

cuenta distintos aspectos, como tener claro el sentido de la historia y saber a grandes rasgos el final de la misma.

- **Sinopsis:** es el resumen de la trama, un poco más largo que el argumento pero sin detallar demasiado, incluyendo los aspectos más relevantes de la acción.
- **Personajes:** número y características esenciales de los personajes
- **La secuencia y la escena:** cada escena es un relato en miniatura, conformado por una serie de takes o tomas. Es la unidad (individual) más importante en el guión, en ella ocurre algo específico. Mientras que la secuencia es la serie de escenas vinculadas o conectadas por una misma idea.
- **Diálogos:** en esta etapa, se debe tener ya la historia y el desarrollo de esta con claridad para poder redactar los diálogos que habrá entre los personajes o el narrador.
- **Indicaciones Técnicas:** a partir del guion literario, el guionista debe desarrollar un guión técnico o indicaciones, documento que servirá al equipo de producción durante todo el rodaje. Es muy importante incluir todas las especificaciones técnicas necesarias: número de secuencia, número de escena, nombre o título del bloque o secuencia, lugar en que se llevará a cabo, momento del día, exterior o interior de un lugar. Además, entre las columnas también se incluye el tipo de plano, descripción del plano, movimientos de cámara, composiciones especiales del plano, efectos de iluminación, sonido (efectos de sonido, música o diálogos).

6.2.1.6 Guión gráfico o Storyboard

Un storyboard permite visualizar mejor la iluminación, el color y sobre todo, la composición y la concepción general de la puesta en escena. Es un elemento de gran importancia y eficaz en el guión técnico, a partir de este se detallan los encuadres y elementos puestos en escena,

direcciones de miradas y movimientos. Los guiones gráficos se pueden realizar en forma de boceto o como ilustraciones con lujo de detalle.

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:

6.2.2.1 Diseño:

Según la Real Academia Española, diseño se refiere a un trazo o delineación de una figura, disposición de manchas, colores o dibujos. Para Reswich (1982), el diseño se trata de una actividad creativa en donde se concibe la existencia de algo nuevo y útil que no se ha creado previamente. Además, también se dice que es una actividad humana voluntaria que implica diversas acciones como proyectar, programar, coordinar, traducir lo invisible a lo visible, en general, comunicar.

6.2.2.2 Diseño gráfico:

Según Centro de Estudios Superiores Felipe Segundo (s.f), en su temario llamado “¿Qué es el diseño?”, reúne una serie de definiciones en donde el diseño gráfico se trata de una profesión como muchas otras, investigada, estudiada y compleja, que consiste en concebir y proyectar comunicación visual para transmitir mensajes específicos a un determinado grupo en base a objetivos claros. Se trata de una disciplina ligada totalmente a la creatividad, que da respuesta mediante impactos visuales a necesidades específicas de comunicación a través de diversos procesos de análisis.

El diseñador gráfico es un codificador de mensajes, comunica gráficamente ideas, hechos y valores acerca de factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. Hoy en día, un diseñador tiene la habilidad de ser multifacético o especializarse en solamente un área, ya que

en esta disciplina, los profesionales conocen y manipulan las diversas clasificaciones del diseño gráfico.

6.2.2.3 Ilustración:

Cuando las imágenes producidas del arte visual se emplean para comunicar información, se suele llamar ilustración (Dalley, T., Jacques, R., McLaren, I., Misstear, C., Payne, P., Perrin, B., Pring, R., Sanders, B., Segar, R., Ibeas, J.M. 1992). La ilustración como término más ligado al diseño gráfico, hace referencia a un dibujo, imagen, estampa o grabado que adorna y documenta un texto, así como también un componente gráfico que complementa o realza un documento. Se ha considerado que la ilustración forma parte de un arte en contexto comercial, el cual es determinado por la demanda social y económica, sin embargo, los principales campos de la ilustración siempre han sido dibujos analíticos y descriptivos. Cabe resaltar que la ilustración también puede ser cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo u otros materiales similares.

6.2.2.4 Tipografía:

La tipografía es otra forma gráfica de expresar el lenguaje, es un arte y a la vez técnica que es capaz de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa y transmitir con habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. La tipografía abarca el tema de las letras, números y símbolos impresos o digitales, en donde se clasifican por su diseño, forma, tamaño y relaciones visuales que se establecen entre ellos (Cadena Flores, S. s.f.).

6.2.2.5 Animación Digital:

La animación consiste en darle movimiento a figuras planas, bidimensionales o en 3D, por medio de computadoras. Los movimientos se construyen por secuencias de imágenes que se

proyectan en intervalos de tiempo, cuyos diseños se elaboran con ayuda de programas de diseño, modelado y renderizado. Para crear la ilusión de movimiento, la imagen que se muestra en la pantalla, se sustituye rápidamente por una nueva en un fotograma diferente.

La Universidad Panamericana de México (s.f.), indica que una animación digital no solo se trata de videos animados, sino que también efectos especiales, videojuegos, simuladores gráficos, realidad aumentada y reconocimiento de patrones.

6.2.2.6 Motion Graphics (Gráficos en Movimiento)

Los motion graphics o en español: gráficos en movimiento, es una técnica de animación digital en la que se crea la ilusión de movimientos, en la cual se combinan diferentes disciplinas como la fotografía, el video, audio y diseño gráfico, con el fin de comunicar un mensaje. (Sánchez, C., 2014).

Según su aplicación los motion graphics pueden ser de diferente índole, desde corporativo, hasta educativo. Los audiovisuales educativos de este tipo, tienen la virtud de poder explicar conceptos de forma sencilla apoyados por infografías y textos, es por ello que esta técnica es muy utilizada para explicar datos, ideas, teorías, historia, entre otros.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:

6.3.1 Ciencias:

6.3.1.1 Semiología

La semiología es la ciencia que se encarga del estudio de los signos como lenguas, códigos, señalizaciones, entre otros (Guiraud, 1979). A diferencia de la semiótica la cual estudia el significado de ellos, la semiología en cambio, trata la interpretación y producción del sentido que

se le da a los signos. Analiza fenómenos y objetos de los lenguajes, discursos y procesos asociados. En otros conceptos, se dice que la semiología estudia la vida de los signos dentro de un contexto de vida social, siendo sistemas que expresan ideas, como lenguaje de señas, ritos simbólicos, formas de cortesía o señales militares.

Debido a que, tanto en épocas pasadas como en la actualidad, se ha vivido en un mundo de signos, es importante conocer y estudiar dichos elementos para interpretar esa necesidad de comunicar y expresar mensajes en distintos entornos, además de establecer la diferencia entre un término y otro.

6.3.1.2 Psicología del color

En psicología, el color se vincula a las emociones, la percepción y la conducta humana, por lo que es un campo de estudio que analiza el efecto de color sobre los mismos. Cada color tiene la habilidad de producir muchos efectos distintos y a veces contradictorios, todo depende de la ocasión en que sean empleados, para poder manipular y entender dichos efectos se utilizan los estudios psicológicos. En un sentido psicológico, cada color es independiente, es decir que no existe primarios ni secundarios, y no puede sustituirse por otro, por lo que todos presentan la misma importancia (Heller, E. 2004).

En publicidad, el empleo psicológico del color es de suma importancia. Se trata de las connotaciones y denotaciones que puede tener y la importancia de comunicar claramente con la correcta paleta de colores para lograr persuadir pero más que todo, hacer llegar el mensaje a un público objetivo.

6.3.1.3 Deontología

El concepto de esta ciencia, proviene de la palabra griega *to deon*, que significa lo conveniente o lo debido, por lo que su objetivo es el estudio de los fundamentos asociados al deber y las normas morales. En el ámbito profesional, la ética o la deontología, hace referencia a las obligaciones morales que se debe asumir el individuo que ejerza determinada profesión, la mayoría se encuentran escritos en los llamados códigos deontológicos. Estos códigos son más frecuentes o más conocidos en profesiones como la medicina y el periodismo, sin embargo, es una disciplina que cada profesional debería manejar.

Girón, A. (s.f.), reúne en un documento para la Universidad Nacional de Santa (ANCASH), los principios deontológicos o “deberes específicos” de cada profesional, entre ellos se encuentran: preparación adecuada, ejercicio competente y honesto de la profesión, entrega y dedicación al trabajo y la exigencia.

6.3.1.4 Sociología

La sociología abarca el estudio de las relaciones sociales del ser humano y la manera en que se desenvuelven en su entorno. El estudio de todos los fenómenos humanos van desde los niveles macro, es decir todos los grandes procesos económicos o políticos, nacionales e internacionales, hasta interacciones menores o del tipo micro, las cuales serían intercambios interpersonales o cara a cara. En otras definiciones, se podría decir que es la ciencia que analiza las formas internas de organización, las relaciones entre los individuos y las relaciones de estos con el sistema, así como con la estructura social (Camacho, D. 1991).

Hoy en día, al comprender la importancia de esta ciencia, es común que se recurra a ella para llevar a cabo estudios que involucren aspectos del entorno social, para que de esta manera se logre tender puentes de entendimiento y empatía entre grupos sociales. Como por ejemplo,

estudios para determinar el comportamiento de los jóvenes ante las drogas o el alcohol, lo cual conlleva a resultados como edades, motivos, presión de grupo, moda, entre otros.

6.3.2 Artes:

6.3.2.1 Música

La música es considerada como el arte de combinar de manera lógica y sobre todo sensible, sonidos y silencios, utilizando la melodía, armonía y ritmo. Como se trata de una manifestación artística, la música es producto cultural que busca regalar al oyente una experiencia estética, además de expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas. La música puede cumplir con diversas funciones, siendo de entretenimiento, comunicación, de ambiente, entre otros, afectando así el campo perceptivo del individuo. La presencia de esta misma adquiere muchas veces una mayor importancia al convertirse, en diversos casos, en un elemento central de la narración. El sonido cobra importancia en cada presentación audiovisual al inspirar el aprendizaje de la audiencia y al facilitar la interacción y atención, haciendo menos complicado el entendimiento.

6.3.2.2 Dibujo

Considerado arte, el dibujo es una representación sobre distintas superficies elaborando un conjunto de líneas y contornos para crear la figura. Según la 23ª edición de la RAE (2014), el dibujo puede ser natural, cuando se copia directamente del modelo; lineal, cuando se compone de líneas geométricas, y animado, cuando se fotografían en una película sucesivamente y que imitan el movimiento de un ser vivo.

Es una forma de expresión gráfica, así como también una de las modalidades de las artes visuales, considerados como lenguaje gráfico universal. Una de las clasificaciones del dibujo, es

el dibujo artístico, en el que se incluyen procesos como el bocetaje, el cual es de suma importancia en la realización de proyectos visuales. El boceto ayuda a decidir encuadre, composición, y a seleccionar los elementos y colores correctos antes de plasmar el arte final.

6.3.4 Teorías

6.3.4.1 Tecnología

Es la aplicación de un conjunto de técnicas, teorías, conocimientos y habilidades, científicamente ordenados para diseñar y crear bienes o servicios, con el objetivo de facilitar y resolver determinados problemas, así como también satisfacer necesidades del ser humano y el medio en el que se vive. A pesar de que existen tecnologías diferentes entre sí, como la informática, la robótica, la domótica, neumática o electrónica, es frecuente utilizar el término en singular para referirse al conjunto de dichas disciplinas, sin especificar ninguna en particular (Solivérez, C.E. 2009).

Gracias al desarrollo tecnológico alcanzado, día a día, la tecnología está presente en distintos ámbitos de la vida cotidiana, en la mayoría de actividades que se realizan, implican la utilización de algún dispositivo tecnológico. Por esta razón, es que influye en el progreso social y económico, sin embargo, debido a su carácter comercial, esta disciplina se comienza a orientar a satisfacer los deseos del cliente, llevándolo al consumismo, en vez de satisfacer las necesidades esenciales.

6.3.5 Tendencias:

6.3.5.1 Vanguardismo

El vanguardismo trata de movimientos artísticos que surgen en Europa en los primeros años del siglo XX, la cual se opone a la tradición estética como el simbolismo, subjetivista y realismo,

además de oponerse de igual manera a la orden social. Dichos movimientos defendían lo irracional y lo infantil, proclamaban la autonomía del arte, liberado de compromiso ideológico, valor moral e incluso de sentimiento, buscaban nuevas formas de expresión artística y necesidad de liberar al hombre de todo obstáculo político, social y religioso.

En el portal web educacional EcuRed (s.f.), se reúnen información acerca del vanguardismo, en la que resalta que una de las características de las vanguardias fue la actitud que provocaba. Entre los ismos que tuvieron mayor fortuna e incidencia fueron el expresionismo, cubismo, futurismo, dadaísmo, ultraísmo, creacionismo y surrealismo. Todas estas poseían diversos fundamentos estéticos, aunque los más comunes fueron la lucha contra las tradiciones, ejercicio de la libertad individual y la innovación, audacia, libertad de forma, carácter experimental y la rapidez con que ocurrían las propuestas.

Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

7.1.1 Semiología

Un material audiovisual, también es una forma de comunicación y por lo tanto un lenguaje, que debe realizarse cuidadosamente para que el público al que va dirigido pueda comprender correctamente el mensaje. Debido a esto, es importante implementar y tomar en cuenta a la semiología, ya que gracias a esta ciencia se pueden analizar los códigos que manejan los individuos de un mismo entorno para transmitir mensajes e información de una forma simple y entendible para ellos.

7.1.2 Psicología del Color

La paleta de colores elegida, independientemente el proyecto o diseño, es la que determina el impacto final en el público. La psicología del color apoya al proyecto para reconocer la forma de intervención de colores y saber en qué momento utilizar los mismos, además de su importancia (en cuanto a tonos, significado, sentimientos) para captar la atención del grupo a quién va dirigido el audiovisual.

7.1.3 Deontología

La deontología es una de las ciencias primordiales en cada aspecto profesional y de la vida cotidiana. En el proyecto, es importante evaluar que el contenido sea claro pero que además cumpla con las normas éticas y por lo tanto, objetivas, para actuar con una conducta profesional.

La práctica de la deontología en el proyecto también va a regir la relación entre el cliente y el profesional, para cumplir con los deberes que se solicitan de la mejor manera posible.

7.1.4 Sociología

El conocimiento y análisis de un determinado grupo social es de gran utilidad para entender el comportamiento, el sentido y las razones del mismo, creando de esta manera una empatía con el público que beneficie de manera positiva al proyecto. Conocer los elementos y aspectos fundamentales del grupo objetivo y su entorno, ayuda al proyecto porque permite al comunicador trazar el camino correcto que lleve a una efectiva transmisión del mensaje y así lograr una respuesta positiva por parte del grupo objetivo.

7.1.5 Tecnología

La tecnología cumple un papel importante en el proyecto al emplear y unificar todas las técnicas y conocimientos para la creación de un servicio, en este caso, un material audiovisual. Desde la idea, concepto y elaboración, hasta la utilización final del producto, el uso de la tecnología está presente, lo cual beneficia y facilita tanto la elaboración como la presentación del servicio, por lo que es un apoyo eficaz.

7.1.6 Música

Los sonidos y la música en general no solo son parte conceptual de las presentaciones audiovisuales, sino que también juegan un papel importante en cuanto a sentimientos y percepciones. Debido a esto, es conveniente prestar atención a este aspecto al momento de realizar el proyecto o material audiovisual, ya que sin música de fondo ni efectos de sonido, el material se puede tornar aburrido y el público objetivo perderá el interés.

7.1.7 Dibujo

El dibujo es la base de toda ilustración, elemento visual y expresión gráfica en general. Utilizar este arte, servirá como soporte para elaborar las ilustraciones que se utilizan en el

material audiovisual, aporta para ello los fundamentos de construcción de todo elemento gráfico, como la línea, seguido de bocetos iniciales, bocetos finales, hasta llegar a la propuesta final.

7.1.8 Vanguardismo

Esta tendencia ayuda a enfocar la búsqueda de nuevas e innovadoras ideas para estar siempre a la vanguardia, tal y como su nombre lo indica, siempre un paso al frente. Este aspecto es de gran importancia al aplicarlo en el audiovisual, pues de esta manera, la tendencia vanguardista se acopla totalmente al estilo moderno y joven del público objetivo.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método:

7.2.1.1 Mapa Mental

Los mapas mentales, popularizados por Tony Buzan (1974), en el libro “Use Your Head”, son utilizados como técnica de creatividad, la cual permite acceder al potencial del cerebro, expresando cuantas ideas sea posible. Se trata de un diagrama en donde se utiliza la técnica gráfica, como dibujos, imágenes y también palabras o ideas, su principal objetivo es la generación de ideas.

7.2.1.2 Proceso para realizar un mapa mental:

- Para elaborar mapas mentales, se sugieren los siguientes pasos:
- Utilizar una hoja de papel, de cualquier material y tamaño.
- Se determina el problema o asunto más importante y se escribe en una palabra o dibujo en el centro de la hoja o en un espacio donde se puedan desprender las ramificaciones posteriores.

- Los principales temas relacionados con el problema o la idea principal, irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De los temas anteriores, parte imágenes o palabras clave que son trazadas sobre líneas abiertas.
- Al final, las ramificaciones forman una estructura nodal.

7.2.1.3 Aplicación del mapa mental



Conceptos en base del mapa mental

Después de elaborar el mapa mental, se procede a unir los términos y conceptos para crear una frase conceptual que sea la base para diseñar el proyecto. Se toma nota de todas las frases provenientes del mapa mental y al final se escoge una de ellas, la que más representa la idea del proyecto:

- Motivación por medio del diseño para el aprendizaje y desarrollo.
- Educación a través de emociones e ideas que motiven al cambio.
- Aprendizaje que motive a realizar ideas innovadoras para un cambio positivo.
- Tecnología para el aprendizaje.
- Motivación salvar una vida animal.
- Tecnología y educación para el desarrollo de un mejor país.
- Educación cambia conductas.
- Hacer la diferencia.
- Esteriliza, ama, cuida, adopta.
- ¡Tú puedes hacer la diferencia! Esteriliza, ama, cuida, adopta.
- Información para educar acerca de la importancia de esterilizar.

7.2.2 Definición del concepto

Frase conceptual que se eligió: **“¡Tú puedes hacer la diferencia! Esteriliza, ama, cuida, adopta.”**

Con este concepto se quiere motivar al grupo objetivo a través del material audiovisual, por lo que el mensaje gráfico debe explicar los conceptos de: esterilizar, cuidar y adoptar a una

mascota. Además, de dar a conocer las maneras en que los jóvenes pueden ayudar, y así mismo inspirarlos a “hacer la diferencia”.

7.3 Bocetaje

Tabla de requisitos:

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Ilustraciones	Ejemplificar la descripción auditiva que se narra.	Adobe Ilustrador, utilizando pluma, pinceles y colores.	Simpatía
Color	Crear armonía entre el texto y las ilustraciones.	Adobe Ilustrador, por medio de cuadros o círculos que formen una paleta de colores proveniente de porcentajes y mezclas de color.	Alegría
Formas y Vectores	Servir de apoyo a las ilustraciones y textos para visualizar de manera ordenada el audiovisual.	Software Adobe Ilustrador, utilizar líneas y trazos de la pluma o pincel para crear las formas y vectores deseados.	Motivación
Tipografía	Resaltar conceptos, palabras y mensajes clave de lo que se está narrando para ayudar al espectador a comprender y memorizar la información.	After Effects e Ilustrador. Una tipografía para títulos, una tipografía diferente para subtítulos y una tercera para ideas de complemento.	Interés
Efectos y transiciones	Animar las ilustraciones, para que el audiovisual sea más dinámico.	Adobe after effects, por medio de movimientos, efectos y otras transiciones.	Dinamismo
Voz/Narración	Narrar y explicar el contenido del material audiovisual para que el público objetivo pueda comprender mejor.	La voz se grabará por medio de una aplicación especial, seguido de eso, se editará en adobe audition.	Agrado.

7.3.1 Guión literario o StoryLine

Hasta el día de hoy, en Guatemala existe un aproximado de 6 millones de perros y gatos que viven en las calles sin alguien que los cuide.

Las principales causas son la sobrepoblación y la falta de personas responsables que tomen conciencia de ello.

¡Pero esto puede cambiar!

¿Sabes qué es esterilización?

La esterilización es una operación médica que evita que perros y gatos continúen teniendo hijos.

Esto es de suma importancia porque:

- Previene y reduce considerablemente infecciones y otras enfermedades en perros y gatos, como tumores y cáncer.
- Desacelera y controla la sobrepoblación, ya que evita el riesgo de embarazos no deseados en perros y gatos.

...te imaginas! Se reduciría el número de animales abandonados.

Pero... ¿de qué otra forma podemos ayudar?

Adoptando a un perro o un gato en vez de comprar en tiendas de mascotas o ventas callejeras.

Esto los beneficia a ellos y a nosotros... ¿De qué forma?

Sabías que...

- Niños que comparten con animales domésticos desarrollan un sistema inmunológico más fuerte... ¡difícilmente se enfermarían!
- Una mascota aumenta nuestra autoestima y nos vuelve más seguros
- Con un perro o un gato en casa, jamás estaremos solos.
- Después de un largo día, acariciar a nuestra mascota nos relaja y disminuye el estrés.

- Y lo más importante, nuestra mascota es una cajita de sorpresas, llena alegría diaria que no se pueden comprar con nada, más que con amor y cariño.

Comparte este mensaje con todos tus amigos y amigas para que juntos cambiemos la realidad de miles de vidas que van por el mundo en cuatro patitas.

Y recuerda...una mascota no es un juguete, es un amigo para toda la vida.


¡Tú puedes hacer la diferencia!


Esteriliza – Cuida – Ama – Adopta

7.3.2 Bocetos a base de dibujo natural

Story Board

Pág. No. 001		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 001	Tiempo/Duración: 0:05 seg.
	Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.	
	Diálogo: -----	
	Efecto: -----	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		




	Escena: 002	Tiempo/Duración: -----
	Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. Q20,000.	
	Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 20 millones de perros y gatos.	
	Efecto: música de fondo (pista 1)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Story Board

Pág. No. 002	
	Escena: 003 Tiempo/Duración: ----
	Acción: palabras con efecto de máquina de escribir. Signos de escribir de tamaño 0 a 100.
	Diálogo: ...pero esto puede cambiar ¿Sabes qué es la esterilización?
	Efecto: música de fondo (pista 2)
Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	
	Escena: 004 Tiempo/Duración: -----
	Acción: efecto máscara en la burbuja de texto. De 0 a 100 de tamaño de textos e ilustraciones, alternando uno tras otro. Efecto cascada al final de la narración.
	Diálogo: la esterilización es una operación médica que evita que perros y gatos continúen teniendo hijos.
	Efecto: música de fondo (pista 2)
Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	
	Escena: 005 Tiempo/Duración: -----
	Acción: efecto movimiento 3d, las sílabas se expanden del eje X al Y. Salida de izquierda a derecha.
	Diálogo: esto es de suma importancia porque...
	Efecto: música de fondo (pista 2)
Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	

Story Board


Pág. No. 003


	<p>Escena: 006</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: papiro con animación de despliegue iniciando del centro a los lados. Las palabras “importancia” y “enfermedades” inician con degradado. Ilustración de perro, aparece con opacidad de 0 a 100.</p>	
<p>Diálogo: previene y reduce enfermedades en perros y gatos, como tumores y cáncer.</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario: -----</p>		
	<p>Escena: 007</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: las palabras “controla la sobrepoblación” aparecen en degradado. Ilustración de gatos uno por uno en la animación.</p>	
<p>Diálogo: controla la sobrepoblación evitando el riesgo de embarazos no deseados en perros y gatos.</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario: -----</p>		
	<p>Escena: 008</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: burbuja de texto crece en forma de globo, texto entra con transición de la parte superior central hacia dentro de la burbuja con efecto difuminado.</p>	
<p>Diálogo: tu puedes hacer la diferencia, esteriliza a tu mascota y ¡Haz el cambio!</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario: -----</p>		

7.3.3 Proceso de bocetaje formal

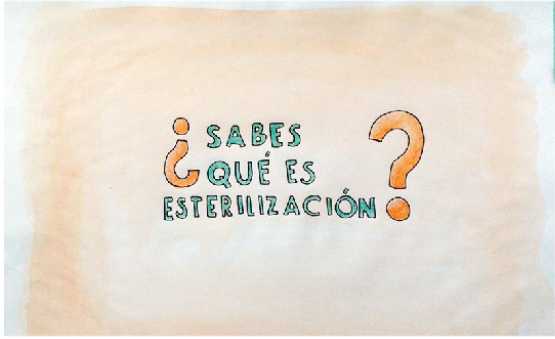


Storyboard

Pág. No. 001	
Datos Generales	
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 001	Tiempo/Duración: 0:05 seg.
	Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.	
	Diálogo: -----	
	Efecto: -----	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		




	Escena: 002	Tiempo/Duración: -----
	Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. Q20,000.	
	Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 20 millones de perros y gatos.	
	Efecto: música de fondo (pista 1)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Storyboard

Pág. No. 002		
	Escena: 003	Tiempo/Duración: -----
	Acción: palabras con efecto de máquina de escribir. Signos de escribir de tamaño 0 a 100.	
	Diálogo: ...pero esto puede cambiar ¿Sabes qué es la esterilización?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 004	Tiempo/Duración: -----
	Acción: efecto máscara en la burbuja de texto. De 0 a 100 de tamaño de textos e ilustraciones, alternando uno tras otro. Efecto cascada al final de la narración.	
	Diálogo: la esterilización es una operación médica que evita que perros y gatos continúen teniendo hijos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 005	Tiempo/Duración: -----
	Acción: efecto movimiento 3d, las sílabas se expanden del eje X al Y. Salida de izquierda a derecha.	
	Diálogo: esto es de suma importancia porque...	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

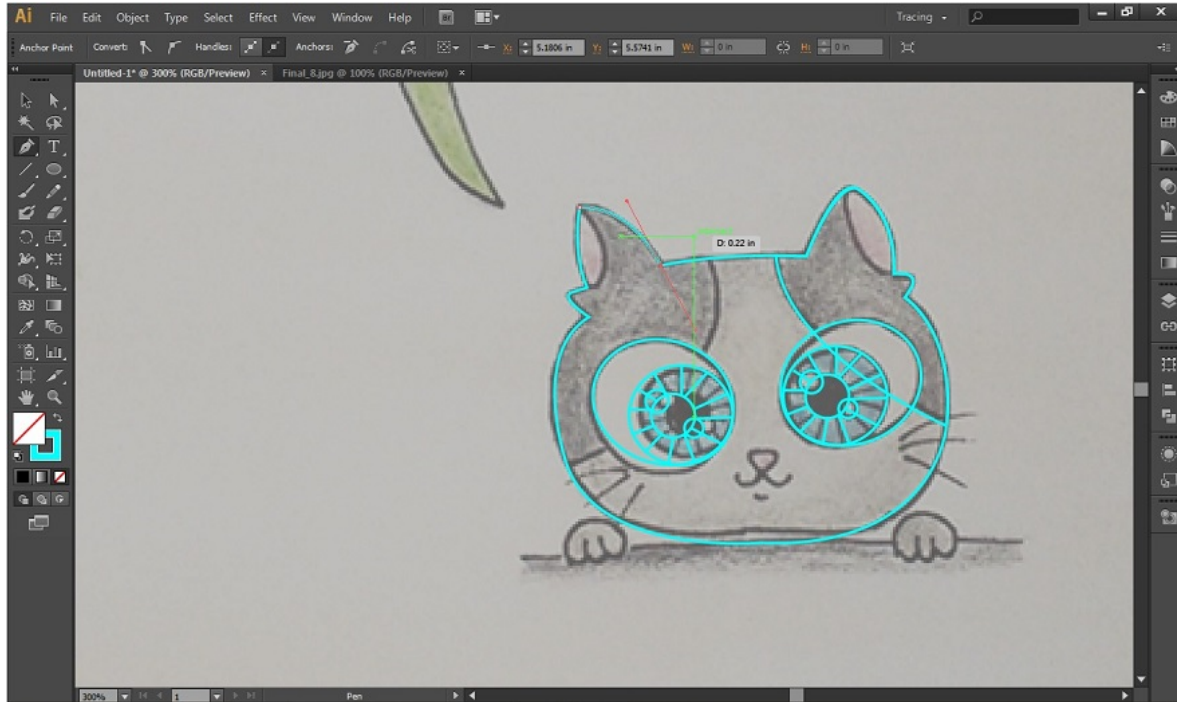
Storyboard

Pág. No. 003

	<p>Escena: 006</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: papiro con animación de despliegue iniciando del centro a los lados. Las palabras “importancia” y “enfermedades” inician con degradado. Ilustración de perro, aparece con opacidad de 0 a 100.</p>	
<p>Diálogo: previene y reduce enfermedades en perros y gatos, como tumores y cáncer.</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario: -----</p>		
	<p>Escena: 007</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: las palabras “controla la sobreproducción” aparecen en degradado. Ilustración de gatos uno por uno en la animación.</p>	
<p>Diálogo: controla la sobreproducción evitando el riesgo de embarazos no deseados en perros y gatos.</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario:-----</p>		
	<p>Escena: 008</p>	<p>Tiempo/Duración: -----</p>
<p>Dimensiones: video 1280x720 píxeles.</p>	<p>Acción: burbuja de texto crece en forma de globo, texto entra con transición de la parte superior central hacia dentro de la burbuja con efecto difuminado.</p>	
<p>Diálogo: tu puedes hacer la diferencia, esteriliza a tu mascota y ¡Haz el cambio!</p>		
<p>Efecto: música de fondo (pista 2)</p>		
<p>Notas/Comentario: agregar animación antes de la frase final para sugerir el tema de esterilización.</p>		

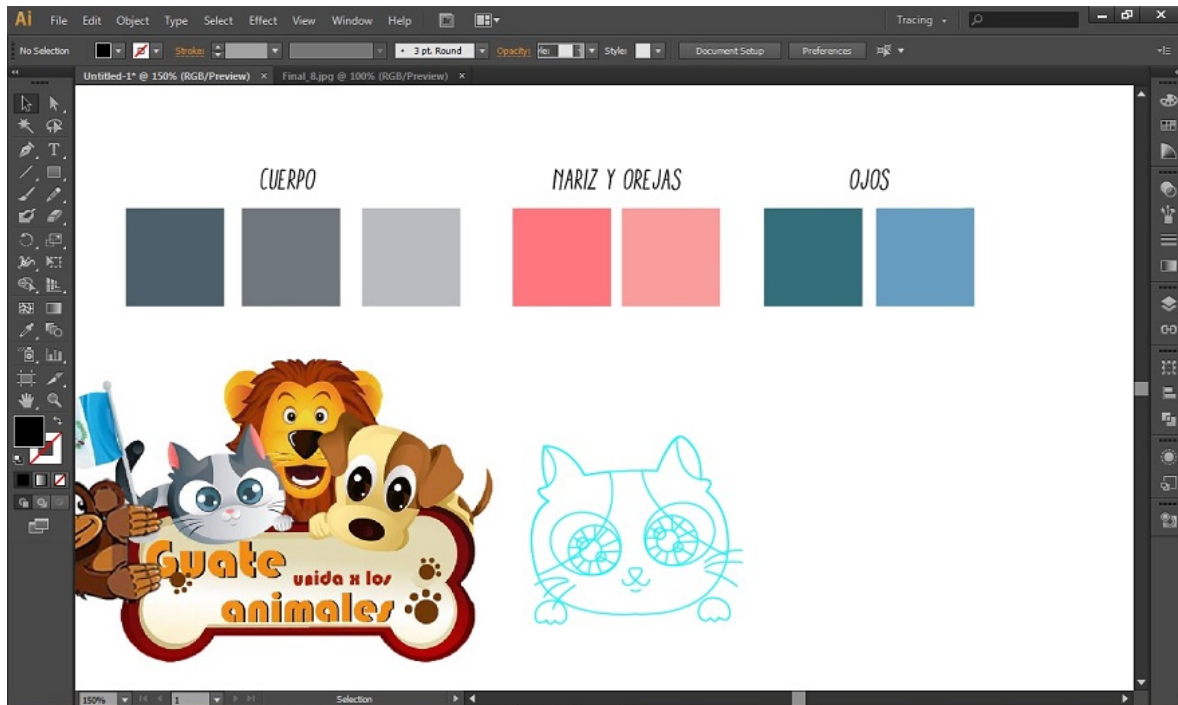
7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.4.1 Proceso de digitalización de dibujos e ilustraciones en Adobe Illustrator

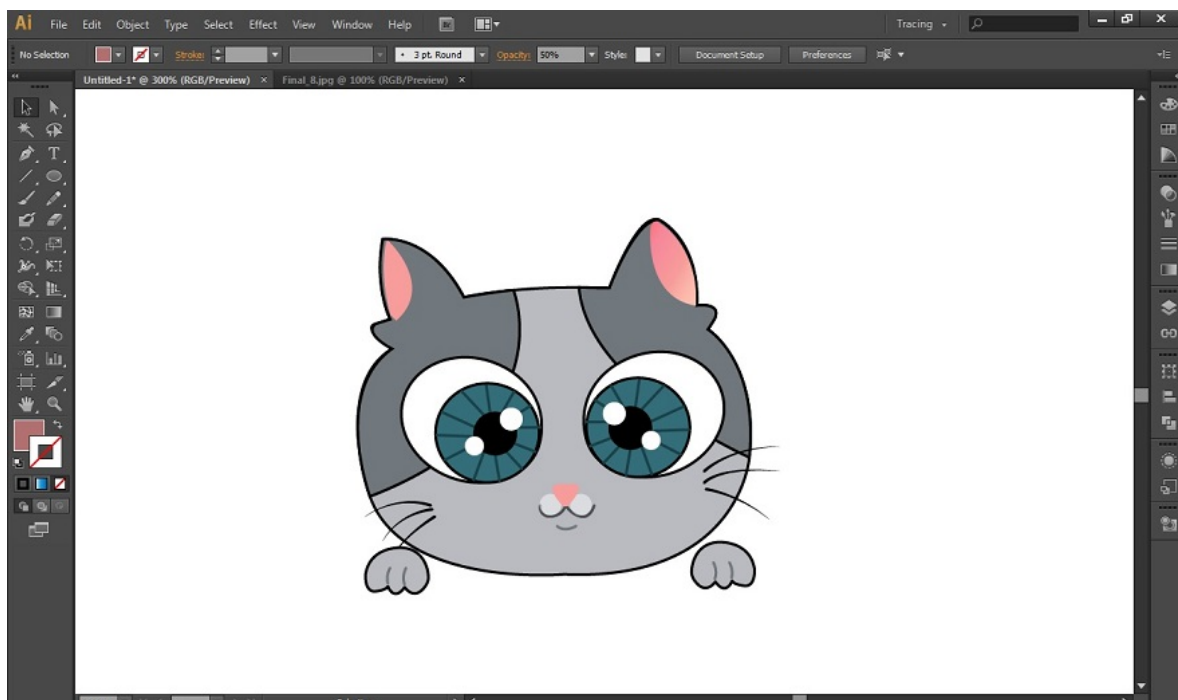


Se procede a digitalizar los bocetos previamente realizados a mano en el software de Adobe Illustrator, para después animarlos en Adobe After Effects.

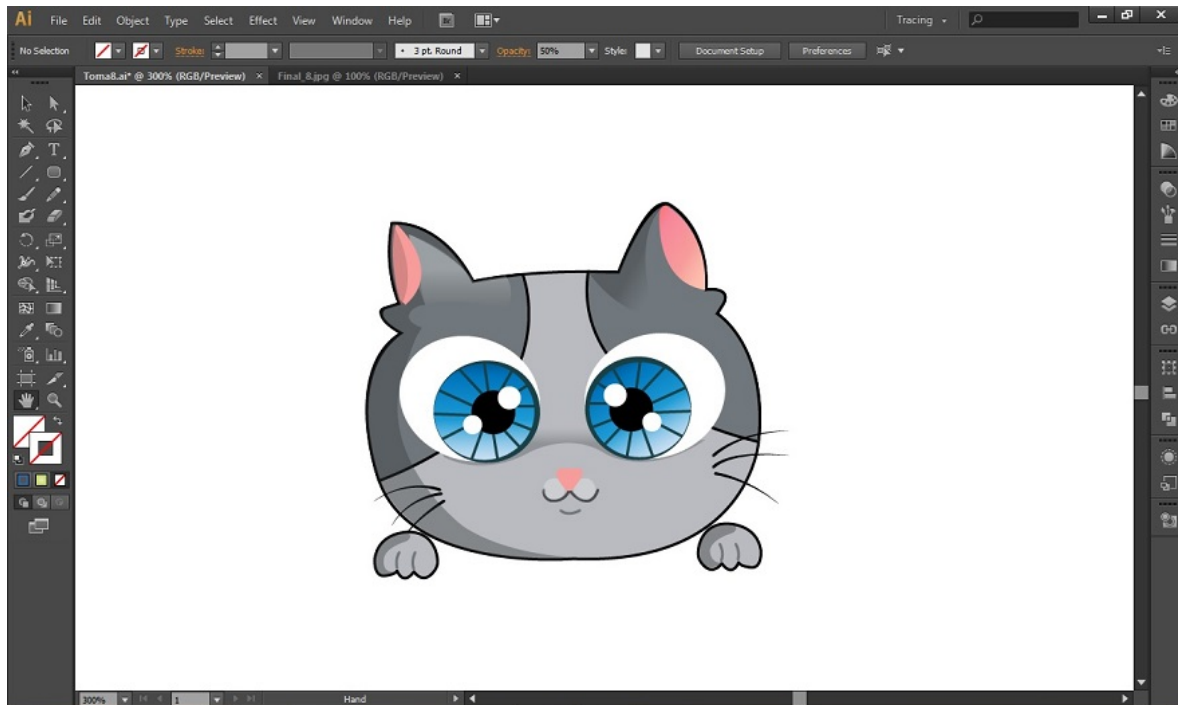
Se inicia por redibujar las ilustraciones por medio de la herramienta pluma, para convertirlos en vector. Para ello, se escanean los bocetos, se importan en el software en la primera capa y se baja la opacidad. En una segunda capa se procede a dibujar calcando el boceto.



Una vez calcada la ilustración, se elige la paleta de colores. En este caso, se utilizan los colores provenientes del logotipo de la asociación para mantener la armonía del proyecto.



Se aplican los colores de la paleta elegida.



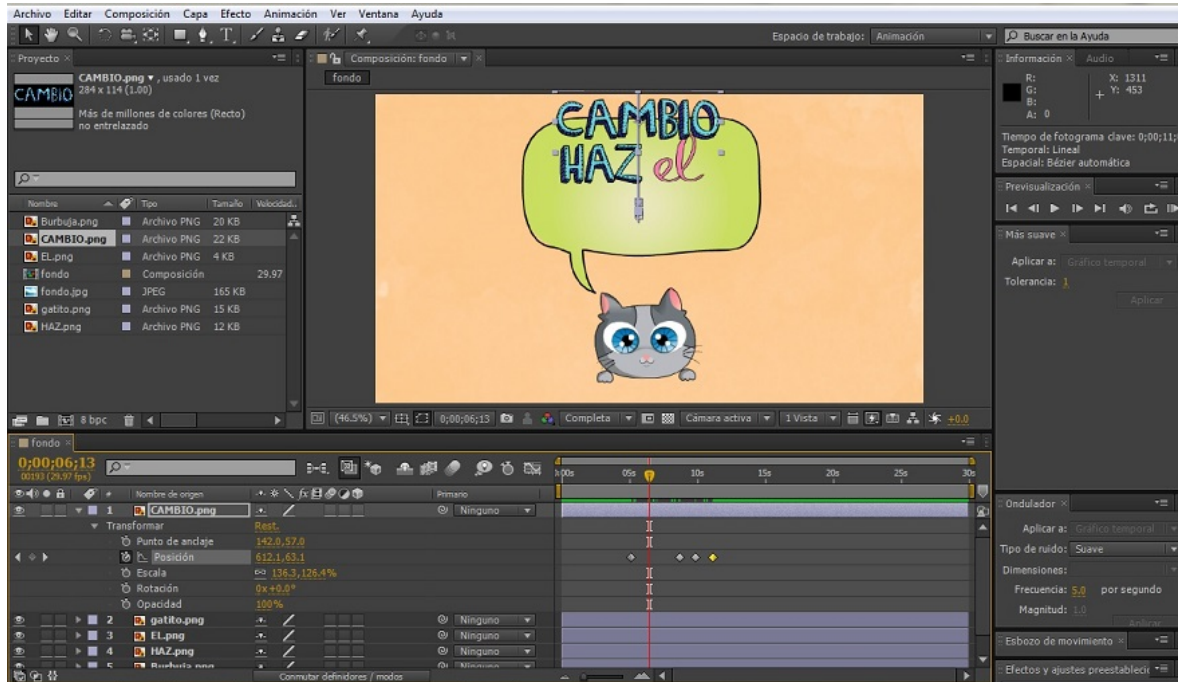
Para finalizar, se agregan detalles, sombras y luces, sin alterar demasiado la apariencia original.

Se aplica la tipografía Century Gothic, por ser un tipo de letra sans serif es menos seria y más amigable con el grupo objetivo. Además, la tipografía utilizada no posee efectos ni otros aspectos que la hagan menos visible, por lo tanto es legible. En cuanto a los colores de los fondos y formas, se maneja una gama amplia para llamar la atención del grupo objetivo y sea más dinámico.

7.3.4.1 Proceso de animación de ilustraciones en Adobe After Effects



Para comenzar, se importan todos los elementos guardados con formato .png. Se ordenan por capas, siendo el fondo el número más alto para que permita visualizar los demás elementos de la animación.





Se procede a animar según se planteó en el story board. En este caso la animación del texto se hizo por posición, desplegando de arriba hacia abajo, por lo que se colocan diferentes puntos en cada fotograma.

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 001

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 001	Tiempo/Duración: 00:00:05:11
	Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.	
	Diálogo: -----	
	Efecto: -----	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 002	Tiempo/Duración: 00:00:07:00
	Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. 06 millones.	
	Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 6 millones de perros y gatos.	
	Efecto: música de fondo (pista 1)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 002

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 003	Tiempo/Duración: 00:00:08:00
	Acción: ilustraciones de perro y gato pasan a primer plano, efecto de lluvia cae de una nube gris.	
	Diálogo: sin un hogar que los cuide, la principal razón es la falta de personas responsables que tomen conciencia de ello.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: atenuar la imagen para proyectar lo que la narradora comenta acerca del abandono.	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 004	Tiempo/Duración: 00:00:03:00
	Acción: palabras con efecto de máquina de escribir. Signos de escribir de tamaño 0 a 100.	
	Diálogo: ...pero esto puede cambiar ¿Sabes qué es la esterilización?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 003

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 005	Tiempo/Duración: 00:00:14:20
	Acción: máscara de movimiento en el contorno de la burbuja de texto. Elementos entran con dimensión de 50% hasta una dimensión de 100%	
	Diálogo: es una operación médica, que evita que perros y gatos continúen teniendo hijos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 006	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: efecto movimiento 3d, las sílabas se expanden del eje X al Y. Salida de izquierda a derecha.	
	Diálogo: esto es de suma importancia porque...	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar



Pág. No. 004

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 007	Tiempo/Duración: 00:00:08:00
	Acción: papiro con animación de despliegue iniciando del centro a los lados. Las palabras “importancia” y “enfermedades” inician con degradado. Ilustración de perro, aparece con opacidad de 0 a 100.	
	Diálogo: previene y reduce enfermedades en perros y gatos, como tumores y cáncer.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 008	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: las palabras “controla la sobreproducción” aparecen en degradado. Ilustración de gatos uno por uno en la animación.	
	Diálogo: controla la sobreproducción evitando el riesgo de embarazos no deseados en perros y gatos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

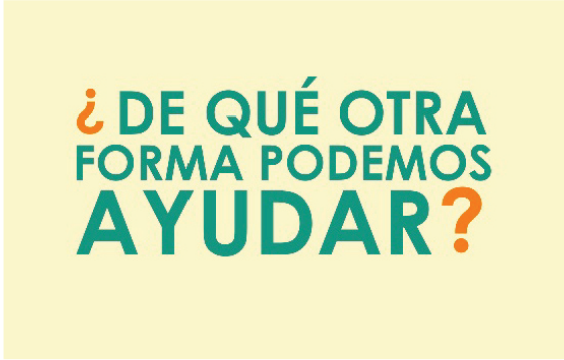
7.4 Propuesta preliminar


Pág. No. 005		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 009	Tiempo/Duración: 00:00:03:00
	Acción: transición de la frase “Te imaginas” en escala de dimensión de 0 a 100, transición de salida en escala contraria.	
	Diálogo: ¡Te imaginas!	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 010	Tiempo/Duración: 00:00:03:00
	Acción: transición frase completa en escala de tamaño de flecha roja entra del lado superior derecho hacia el lado inferior.	
	Diálogo: se reduciría el número de animales abandonados	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 006

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 011	Tiempo/Duración: 00:00:07:00
	Acción: frase dividida por tres líneas, cada una entra en transición de escala 0 a 100 de tamaño en el eje Y.	
	Diálogo: pero ¿de qué otra forma podemos ayudar?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

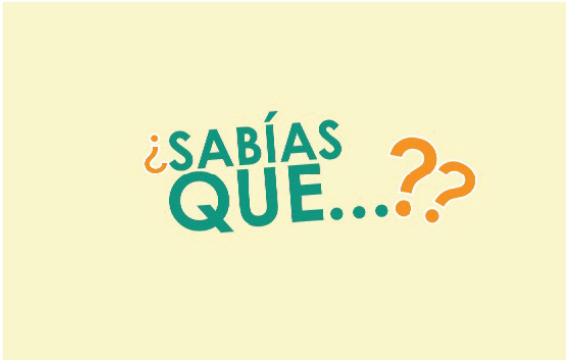
	Escena: 012	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: en conjunto con la anterior escena, efecto de giro en cada palabra por línea hasta formar la frase.	
	Diálogo: adoptando a un perro o un gato en vez de...	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar



Pág. No. 007

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 013	Tiempo/Duración: 00:00:07:00
	Acción: animación de moneda rodando del lado izquierdo al derecho. Frase “No compres” en tamaño o escala de 0 a 100. Signo de “prohibido” encima de la moneda.	
	Diálogo: ...comprar en tiendas de mascotas o ventas callejeras, esto los beneficia a ellos y a nosotros, ¿De qué forma?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 014	Tiempo/Duración: 00:00:05:00
	Acción: texto con opacidad de 0 a 100, seguido de transición del centro hacia la parte superior de la pantalla.	
	Diálogo: ¿Sabías que...?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


7.4 Propuesta preliminar


Pág. No. 008		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 015	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: franja con animación como de estirarse se coloca al lado izquierdo de la pantalla, la palabra “beneficios” se coloca en la franja. Del lado derecho al izquierdo, van entrando ilustraciones como en carousel, mano (simulando cursor de mouse), se mueve con transiciones hacia las ilustraciones de niños, animación como un “click” para agrandar la ilustración.	
	Diálogo: niños que comparten con animales domésticos desarrollan un sistema inmunológico más fuerte...difícilmente se enfermarían.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		Notas/Comentario: -----
	Escena: 016	Tiempo/Duración: 00:00:05:00
	Acción: de derecha a izquierda continúan las transiciones de dibujos en forma de carousel. La mano o cursor da click en cada uno.	
	Diálogo: una mascota aumenta nuestra autoestima y nos vuelve más seguros.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		Notas/Comentario: -----

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 009

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 017	Tiempo/Duración: 00:00:04:00
	Acción: transición de derecha a izquierda de dibujos en forma de carousel.	
	Diálogo: con un perro o un gato en casa, jamás estaremos solos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

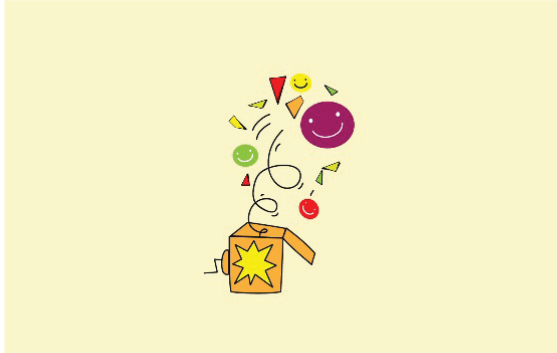
	Escena: 018	Tiempo/Duración: 00:00:05:00
	Acción: transición de derecha a izquierda de dibujos en forma de carousel.	
	Diálogo: acariciar a una mascota nos relaja y disminuye el estrés.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 010

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

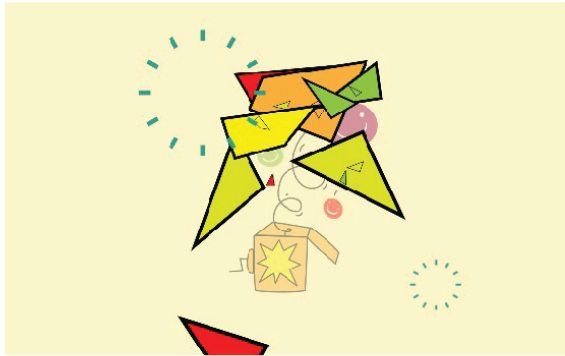
	Escena: 019	Tiempo/Duración: 00:00:08:00
	Acción: transición del texto completo, con eje en el centro del texto de 0 a 100 (pequeño a grande). Sale de la pantalla con la misma animación en reversa.	
	Diálogo: ¡y lo más importante!	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 020	Tiempo/Duración: 00:00:07:00
	Acción: ilustración de caja de sorpresas, entra con transición de pequeño a grande (en el mismo eje central de 0 a 100).	
	Diálogo: nuestra mascota es una cajita de sorpresa, llena de alegría diaria que no se pueden comprar con nada, más que con amor y cariño.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 011

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 021	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: animación de la caja de sorpresas, simulando confeti por toda la pantalla, bombas y destellos.	
	Diálogo:	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 022	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: texto con efecto de doblez.	
	Diálogo: comparte este mensaje con todos tus amigos y amigas para que juntos, cambiemos la realidad de miles de vidas que van por el mundo en cuatro patitas.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 012

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

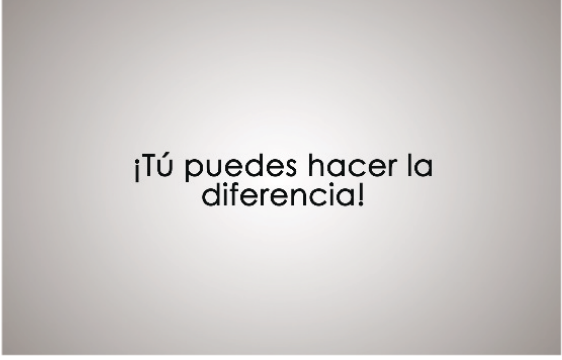
	Escena: 023	Tiempo/Duración: 00:00:04:00
	Acción: animación de papiro extendiéndose del centro hacia los lados. Texto inferior aumenta de tamaño de 0 a 100.	
	Diálogo: y recuerda, una mascota no es un juguete...	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 024	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: ilustración con transparencia de 0 a 100. Texto inferior se extiende con una transición.	
	Diálogo: es un amigo para toda la vida.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4 Propuesta preliminar

Pág. No. 013

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 025	Tiempo/Duración: 00:00:06:00
	Acción: texto con transparencia de 0 a 100 y viceversa al salir.	
	Diálogo: tú puedes hacer la diferencia.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 026	Tiempo/Duración: 00:00:04:00
	Acción: palabra por palabra en un frame continuo, cambian justo cuando la narradora pronuncia la palabra. Termina justo como el inicio, con el logotipo de la asociación.	
	Diálogo: esteriliza, ama, cuida, adopta.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

7.4.1 Material Propuesta Preliminar

Link de la animación

<https://www.youtube.com/watch?v=Igkw1vVLFYA>

Capítulo VIII: Validación Técnica

Capítulo VIII: Validación Técnica

Al finalizar la propuesta preliminar del material audiovisual acerca de la importancia de mascotas y su esterilización, se procedió a validar el proyecto. Para ello, fue necesario recurrir a la encuesta como herramienta investigativa para reunir información, con el objetivo de evaluar la funcionalidad del proyecto.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuanti y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a 20 hombres y mujeres del grupo objetivo y a 5 expertos del área de comunicación y diseño.

8.1. Población y muestreo

Por ser una validación técnica se deben tomar en cuenta tres grupos:

Expertos

Para evaluar el material audiovisual se tomarán en cuenta cinco expertos en el área de diseño gráfico y comunicación:

- Licenciada Wendy Franco – Diseñadora Gráfica (docente universitario)
- Licenciado José Manuel Monroy – Diseñador Gráfico (docente universitario en el área de animación digital)
- Licenciada Lisa Ortega – Diseñadora Gráfica (6 años de experiencia en el mercado)
- Licenciada Karina Vásquez – Mercadóloga

- Licenciada Jaqueline Cano – Diseñadora Gráfica

Cliente

El cliente es la asociación Guate Unida por los Animales, para validar el proyecto, se pasará la encuesta a dos integrantes de la asociación:

- Alejandra Estrada – Fundadora y directora de Guate Unida por los Animales.
- Celeste Barahona – Voluntaria y encargada de voluntarios.

Grupo Objetivo

Jóvenes estudiantes, hombres y mujeres, comprendidos entre los 13 a 18 años de edad. La muestra que se tomará del grupo objetivo para la validación del proyecto será de 20 personas.

El total de la población encuestada incluyendo los tres grupos: expertos, cliente y grupo objetivo, será de 27 personas.

8.2 Método e instrumento

Después de definir la población total a encuestar, cliente, expertos y grupo objetivo, se procedió a determinar el método e instrumento de investigación para la validación del proyecto.

Se decidió utilizar la encuesta, la cual es un instrumento de investigación que consiste en recopilar datos, por medio de un cuestionario de encuesta con el objetivo de obtener información específica.

El cuestionario tendrá una serie de 18 preguntas divididas en tres partes: parte objetiva, en la que se evalúan objetivo general y objetivos específicos del proyecto, en esta parte las interrogantes que se plantean son con respuesta cerrada. La segunda es la parte semiológica, en la que se evalúan percepciones y elementos de diseño, en esta parte las interrogantes que se

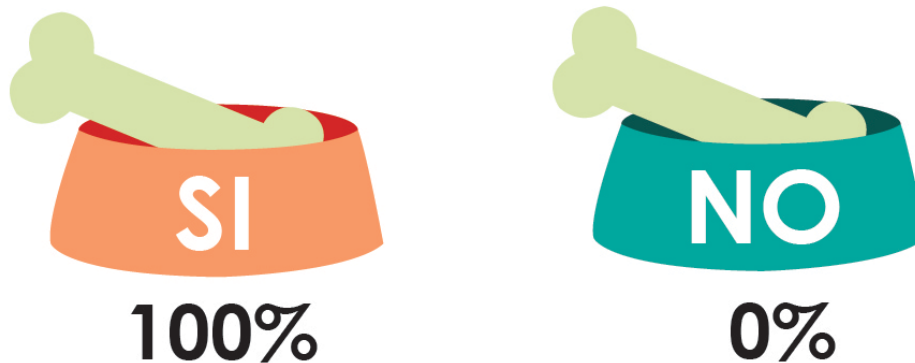
plantean son de respuesta múltiple, con distintas opciones para que el encuestado responda la que mejor se adecue a su opinión; y por último, la parte operativa, para evaluar la funcionalidad de la propuesta y cuyas interrogantes que se plantean son de respuesta múltiple.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Después de haber encuestado a los tres grupos: expertos, cliente y grupo objetivo, se procede a tabular los datos obtenidos, así como también se realizan las gráficas de cada una de las preguntas y se analizan los resultados para obtener la interpretación de los mismos.

Parte objetiva:

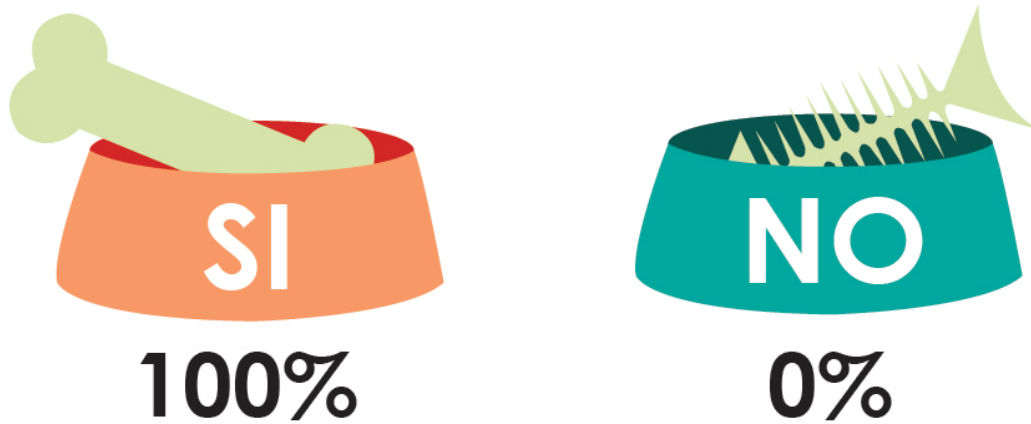
1. ¿Considera necesaria la elaboración de un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes la importancia acerca de la adopción de mascotas y su esterilización?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada sí considera necesaria la elaboración de un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes la importancia acerca de la adopción de mascotas y su esterilización. Por lo tanto, se cumple con el objetivo general de esta investigación.

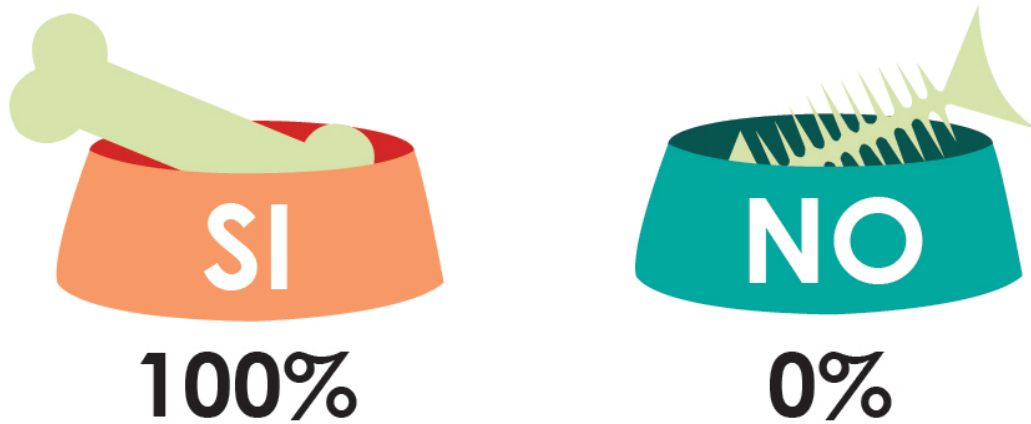
2. ¿Considera conveniente investigar información relevante acerca de la aplicación de los materiales audiovisuales en establecimientos educativos para sustentar el desarrollo del proyecto?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera conveniente investigar acerca de la aplicación de los materiales audiovisuales en establecimientos educativos para sustentar el desarrollo del proyecto. Por lo que se está cumpliendo con el objetivo.

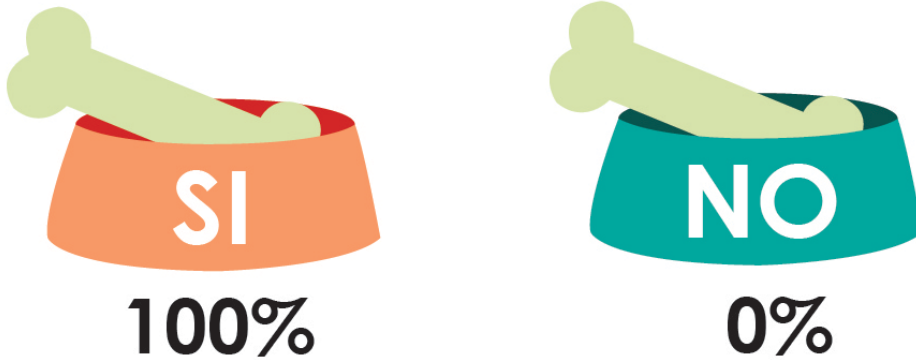
3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales para justificar la importancia de la misma en el contenido del material audiovisual?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera que es necesario recopilar información acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales para justificar la importancia de la misma en el contenido del material audiovisual. Por lo que el proyecto cumple con uno de sus objetivos específicos.

4. ¿Considera importante ilustrar elementos que comuniquen de forma gráfica el tema de la adopción de mascotas y su esterilización para que el público comprenda correctamente la información relatada en el material audiovisual?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera importante ilustrar elementos que comuniquen de forma gráfica el tema de la adopción de mascotas y su esterilización, para que el público comprenda correctamente información relatada en el material audiovisual. Por lo que el proyecto cumple con uno de sus objetivos específicos.

5. ¿Considera necesario animar las ilustraciones y textos del material promocional, para que el contenido del mismo sea dinámico y estimule el interés de los jóvenes?



100%



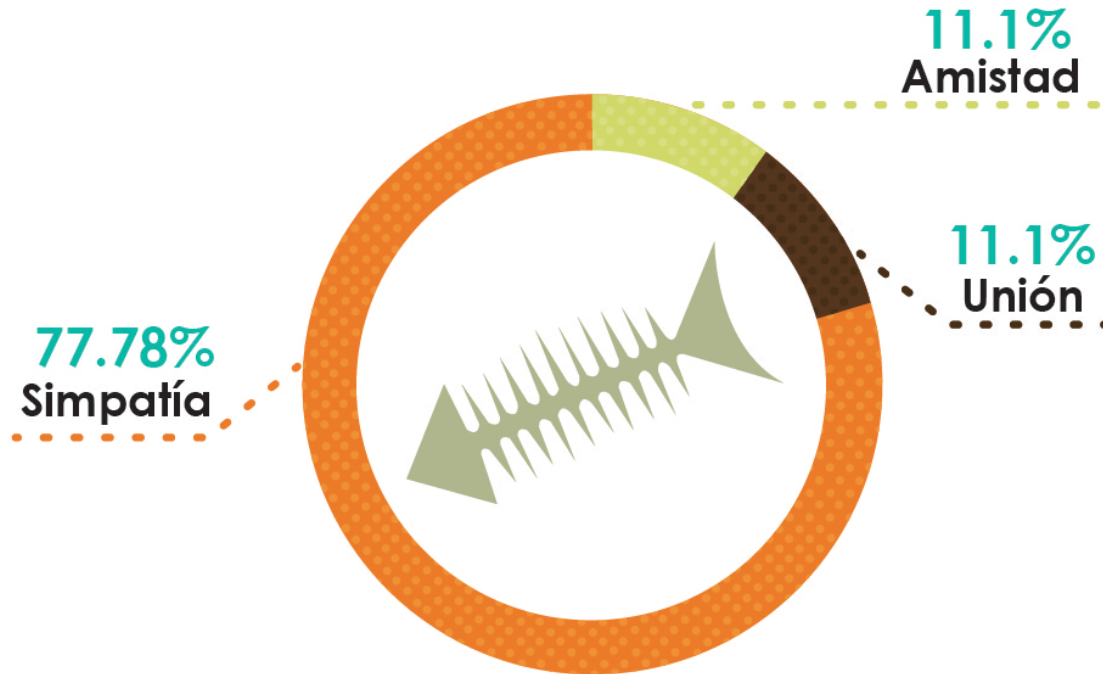
0%

Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera necesario animar las ilustraciones y textos del material promocional, para que el contenido del mismo sea dinámico y estimule el interés de los jóvenes. Por lo que se cumple con uno de los objetivos del proyecto.

Parte semiológica

6. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas en el material audiovisual pueden transmitir?

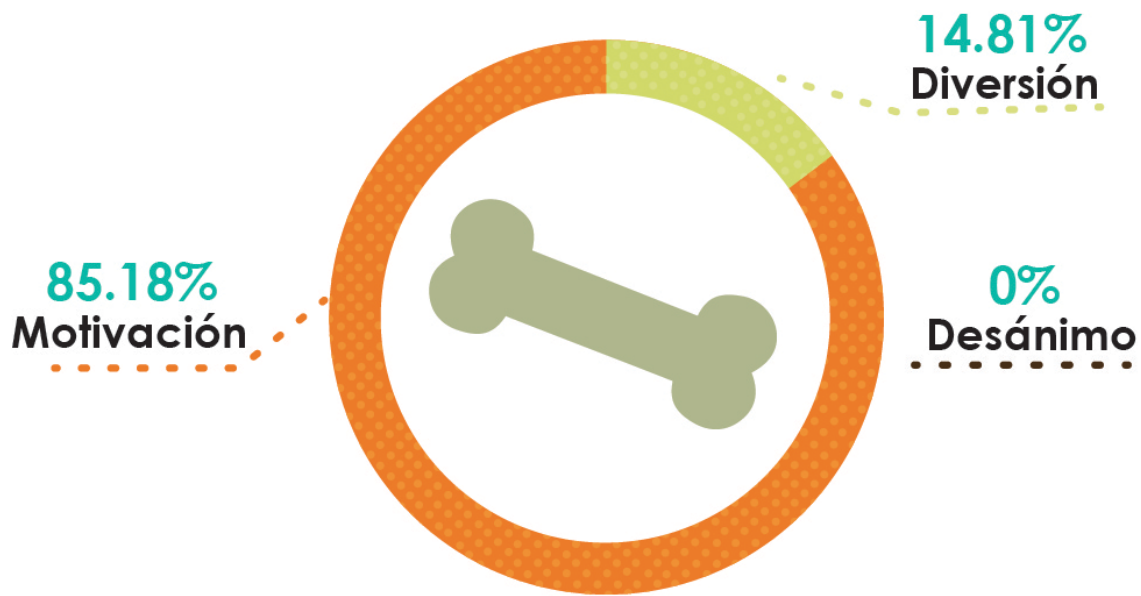


Interpretación:

El propósito de las ilustraciones es ejemplificar la descripción que se narra, por lo que el sentimiento que se desea transmitir es simpatía.

El 77.78% de la población encuestada considera que las ilustraciones utilizadas en el material audiovisual transmiten simpatía; el 11.1% considera que las ilustraciones transmiten amistad, mientras que el otro 11.11% considera que unión.

7. ¿Considera usted que las formas y vectores utilizadas en el material audiovisual pueden transmitir?



Interpretación:

El sentimiento que se pretende transmitir con las formas y vectores utilizados en el material audiovisual, es motivación. Con este sentimiento se desea invitar al espectador a interesarse en el proyecto.

El 85.18% de la población encuestada considera que las formas y vectores utilizados en el material audiovisual transmiten motivación, mientras que el 14.81% considera que las formas y vectores utilizados transmiten diversión.

8. ¿Considera que los colores utilizados en el material audiovisual transmiten?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera que los colores utilizados en el material audiovisual transmiten alegría, cuyo sentimiento era el que se deseaba transmitir.

9. ¿Considera que la tipografía utilizada en el material audiovisual puede llegar a transmitir?



Interpretación:

Lo que se pretende transmitir con la tipografía es el interés, ya que se emplea para resaltar conceptos, palabras y mensajes clave acerca del tema del proyecto.

El 87.18% de la población encuestada considera que la tipografía utilizada en el material audiovisual transmite interés; el 11.11% considera que transmite afecto, y el 3.7% considera que transmite apatía.

10. ¿Considera que la música de fondo transmite?



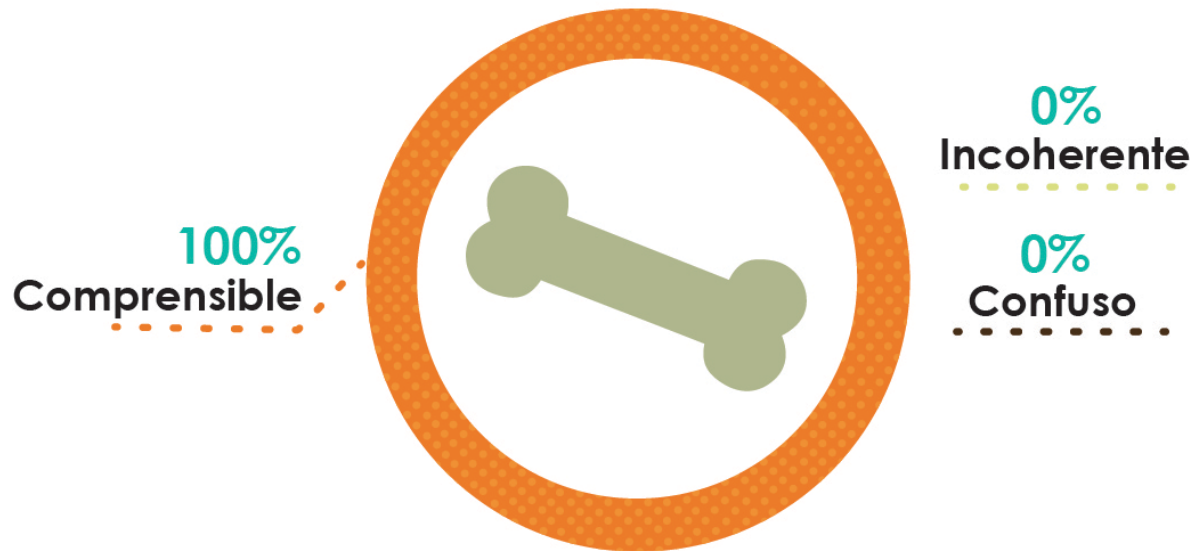
Interpretación:

El sentimiento que se desea transmitir con la música y sonido de fondo, es alegría, para incitar actitudes positivas entre los espectadores.

El 100% de la población encuestada considera que la música de fondo del material audiovisual transmite alegría.

Parte Operativa:

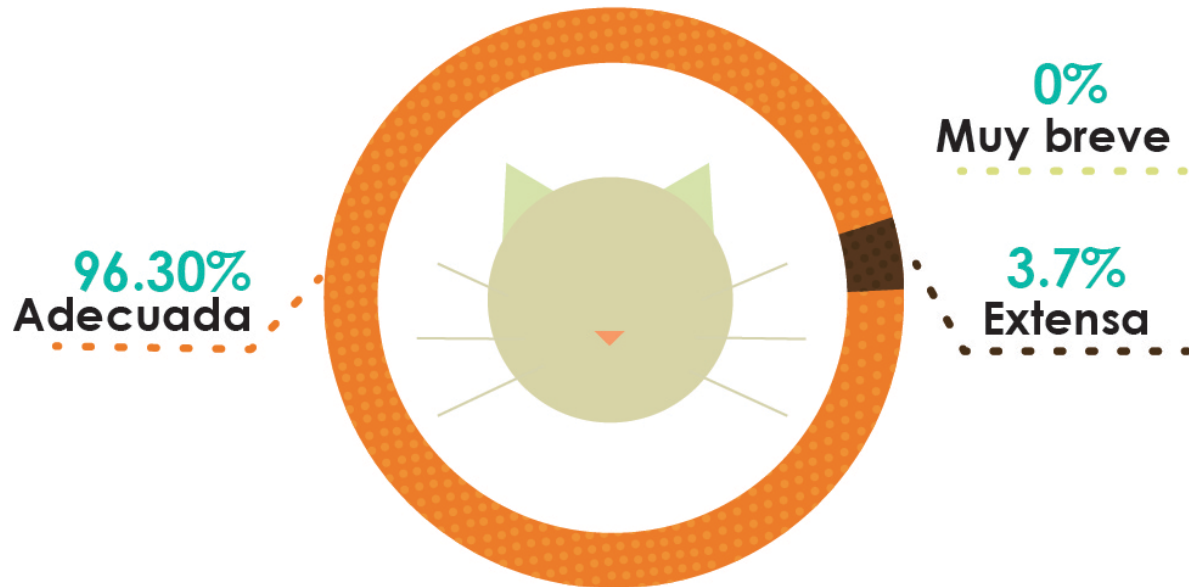
11. ¿Considera que el material audiovisual es?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera que el material audiovisual es comprensible.

12. ¿Considera que la duración del material audiovisual es?



Interpretación:

El 96.30% de la población encuestada considera que la duración del material audiovisual es adecuada, mientras que 3.7% considera que la duración del material audiovisual es extensa.

13. ¿Considera que las transiciones y efectos de la animación son?



Interpretación:

El 85.18% de la población encuestada considera que las transiciones y efectos de la animación son dinámicas; el 11.11% considera que son lentas, mientras que el 3.7% considera que las transiciones y efectos de la animación son rápidos.

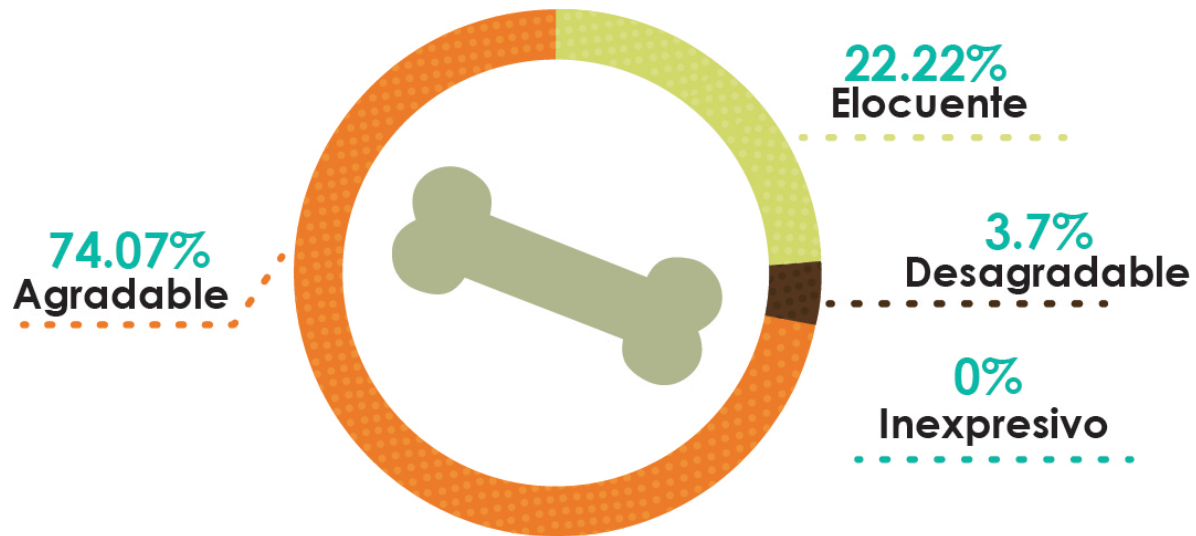
14. ¿Considera que la narración del material audiovisual acerca de la importancia en la adopción de animales y su esterilización es?



Interpretación:

El 81.48% de la población encuestada considera que la narración del material audiovisual acerca de la importancia en la adopción de animales y su esterilización, es interesante. Mientras que el 18.52% considera que es comprensible.

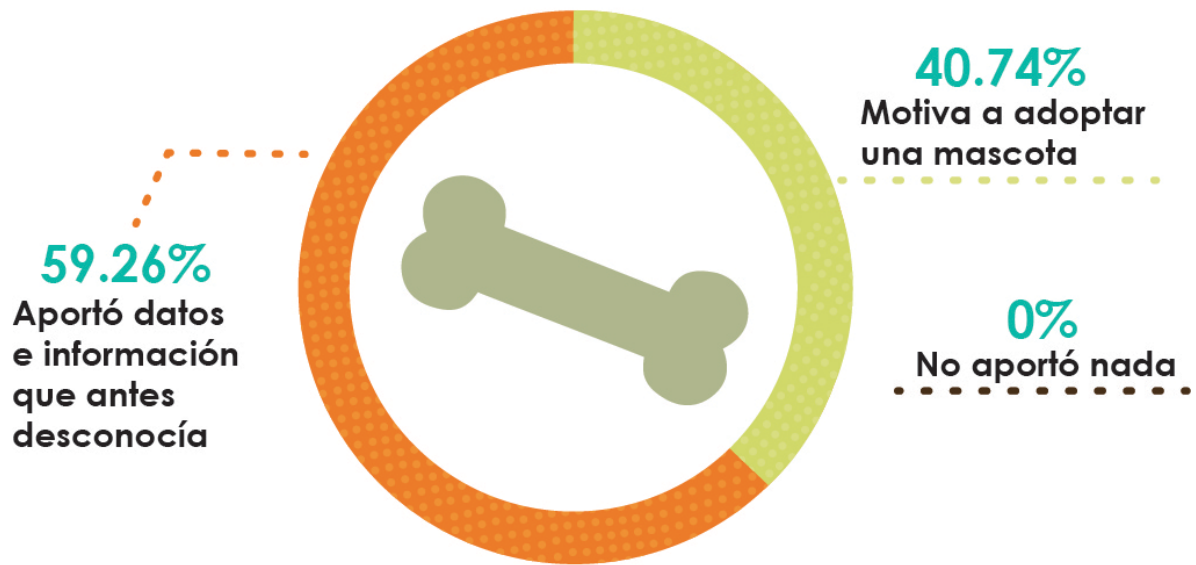
15. ¿Considera que la voz de la persona que narra el audiovisual es?



Interpretación:

El 74.07% de la población encuestada considera que la voz de la persona que narra el audiovisual es agradable; el 22.22% considera que es elocuente, mientras que el 3.7% de la población considera que la voz que narra el audiovisual es desagradable. Tomando en cuenta las observaciones de dos de los expertos, se procederá a cambiar la voz de la narración, procurando que sea más elocuente y agradable también.

16. ¿Considera que la información proporcionada en el material audiovisual?



Interpretación:

El 59.26% de la población considera que la información proporcionada en el material audiovisual aportó datos e información que antes desconocía. Mientras que el 40.74% considera que la información proporcionada en el material audiovisual motiva a adoptar una mascota. Debido a que ambos resultados son positivos, la información no se cambiará ni alterará, ya que más que afectar, beneficia al proyecto.

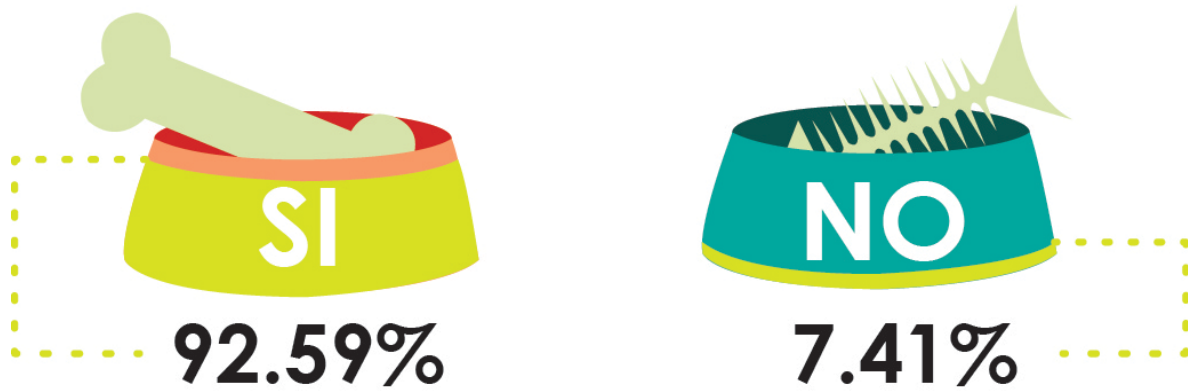
17. ¿Qué considera que el material audiovisual dejó en usted?



Interpretación:

El 66.67% de la población encuestada considera que el material audiovisual dejó un mensaje positivo. El 25.93% considera que les dejó motivación, mientras que en el 7.4% no causó nada

18. ¿Después de ver el audiovisual, se interesaría usted en continuar buscando información acerca de la adopción de mascotas y su esterilización, e interesarse en su importancia?



Interpretación:

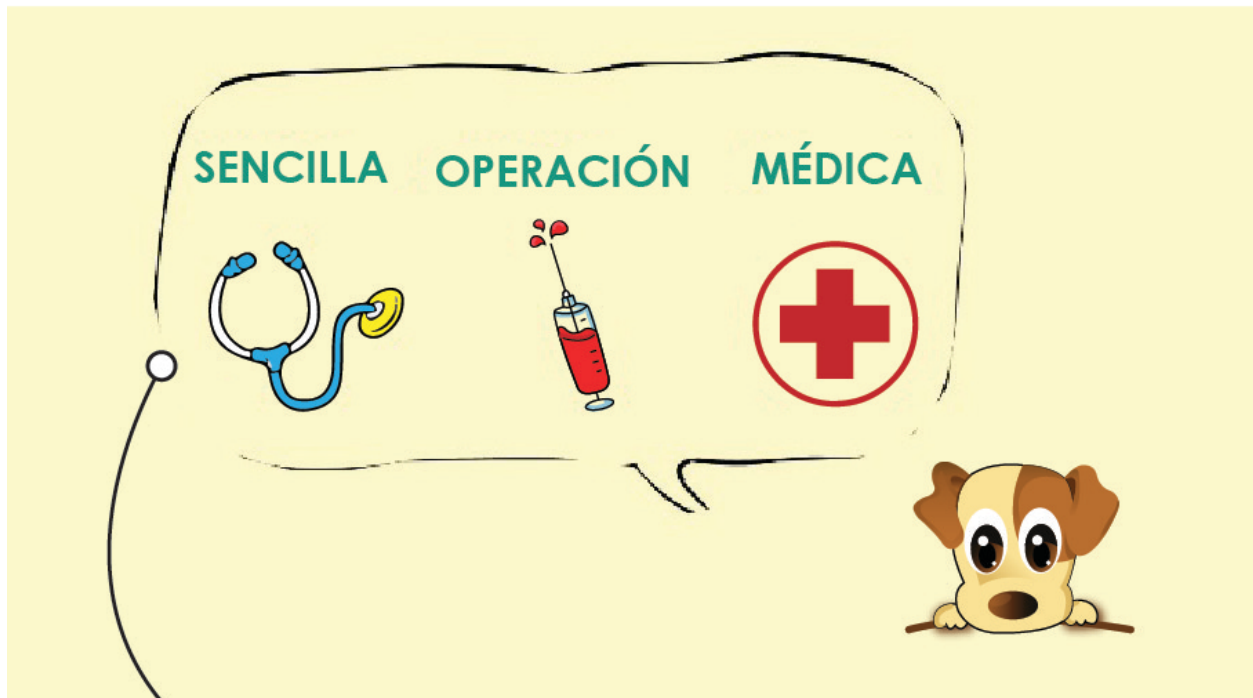
El 92.59% de la población encuestada se interesaría en continuar buscando información acerca de la adopción de mascotas y su esterilización, además de interesarse en su importancia, mientras que el 7.41% respondió que no se interesaría.

8.4 Cambios en base a los resultados

En base a los resultados obtenidos a través de las encuestas, se realizaron los siguientes cambios en el proyecto.

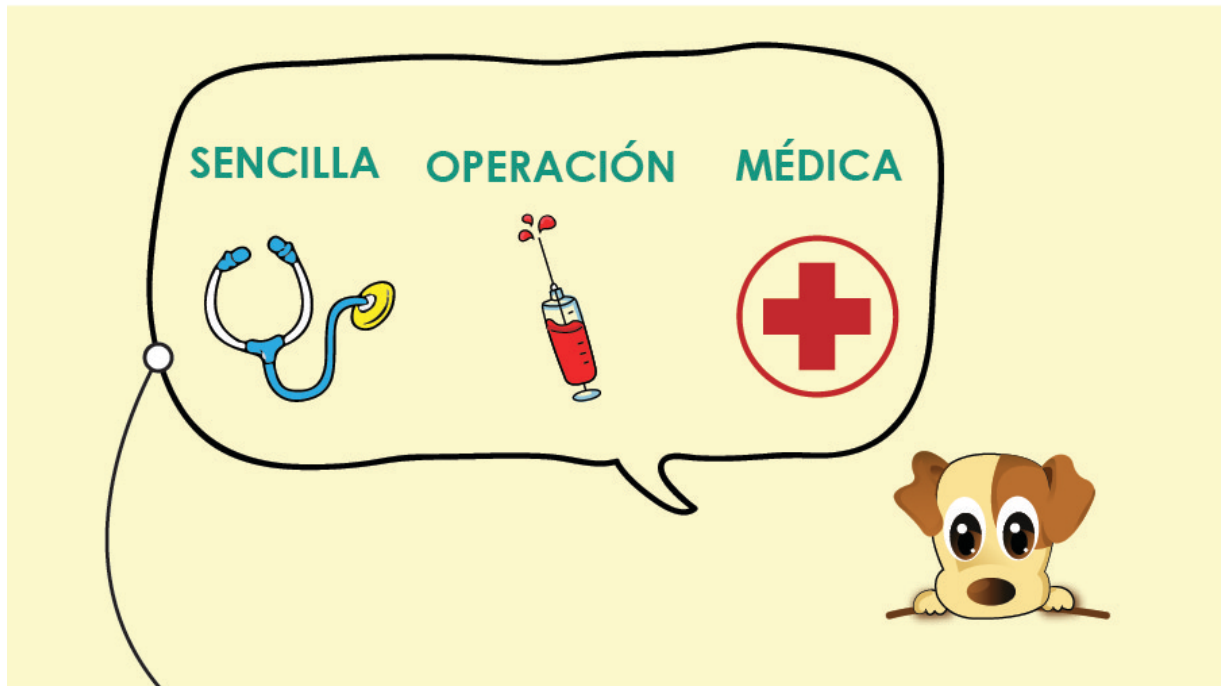
Cambio 1:

ANTES



Burbuja de texto con trazos cortados e incompletos.

DESPUÉS



Burbuja de texto con trazos más gruesos y animación completa.

Uno de los aspectos que los expertos comentaron fue en la burbuja de texto. Debido a que se ve cortado, en vez de aparecer completo, esto evitaba su completa apreciación. Por lo que se cambió y se optó por utilizar una línea más gruesa, además de arreglar el efecto de la máscara.

Cambio 2:

ANTES



Palabra "IMPORTANCIA" separada en dos sílabas

DESPUÉS



IMPORTANCIA

Palabra "IMPORTANCIA" sin separación silábica.

Como parte de las observaciones, los expertos aconsejaron escribir la palabra completa en algunas diapositivas, en vez de separarla en dos sílabas. Por lo que se realizó el cambio.

Cambio 3:

ANTES

Rectángulo como fondo para la palabra "BENEFICIOS"



Palabra "BENEFICIOS" sin separación silábica.

DESPUÉS

Se agregó un papiro turquesa y la palabra "BENEFICIOS" sin separación silábica.



Se eliminó el rectángulo turquesa del lado izquierdo de la pantalla.

Dando seguimiento al comentario de los expertos, sobre colocar las palabras completas en vez de separarlas silábicamente, se corrigieron los demás textos. Además se aplicó la misma tipografía siguiendo el mismo estilo: todo en mayúsculas, color neutro y con la forma de papiro como en las anteriores animaciones.

Cambio 4:

ANTES

Fondo con efecto de acuarela



DESPUÉS

Fondo con efecto de hoja de papel.



Se optó por cambiar el efecto de acuarela por efecto de hoja de papel, ya que en la primera parte del audiovisual se está contando una historia, por lo que la hoja de papel va acorde a las ilustraciones.

Cambio 5

ANTES

Nube gris y lluvia.



DESPUÉS

Se cambió la lluvia por una burbuja de pensar y en ella una casa.



Fondo con efecto de hoja de papel.

Se cambió la nube gris con animación de lluvia por una burbuja de pensar con una casa adentro, ya que va acorde a la narración. Se decidió realizar el cambio debido a que la animación de lluvia era un poco confusa.

DESPUÉS

Se cambió la lluvia por las palabras “sobrepoblación” y “personas irresponsables” encerradas en un círculo rojo.



Fondo con efecto de hoja de papel.

Además, también se agregó otra escena con las palabras “sobrepoblación” y “personas irresponsables”, encerradas en un círculo rojo. Debido a lo que indica el guión, el audiovisual no contaba con una escena para ello.

Cambio 6

ANTES



DESPUÉS

Flecha roja siguiendo la forma de las barras



Gráfica de barras

Se colocó una gráfica de barras y una flecha siguiendo la forma de la gráfica, ya que era más llamativo y más acorde a la narración.

ANTES

Moneda encerrada en un ícono de "prohibido"



Frase en grande "no compres".

DESPUÉS

Solamente la palabra "comprar"

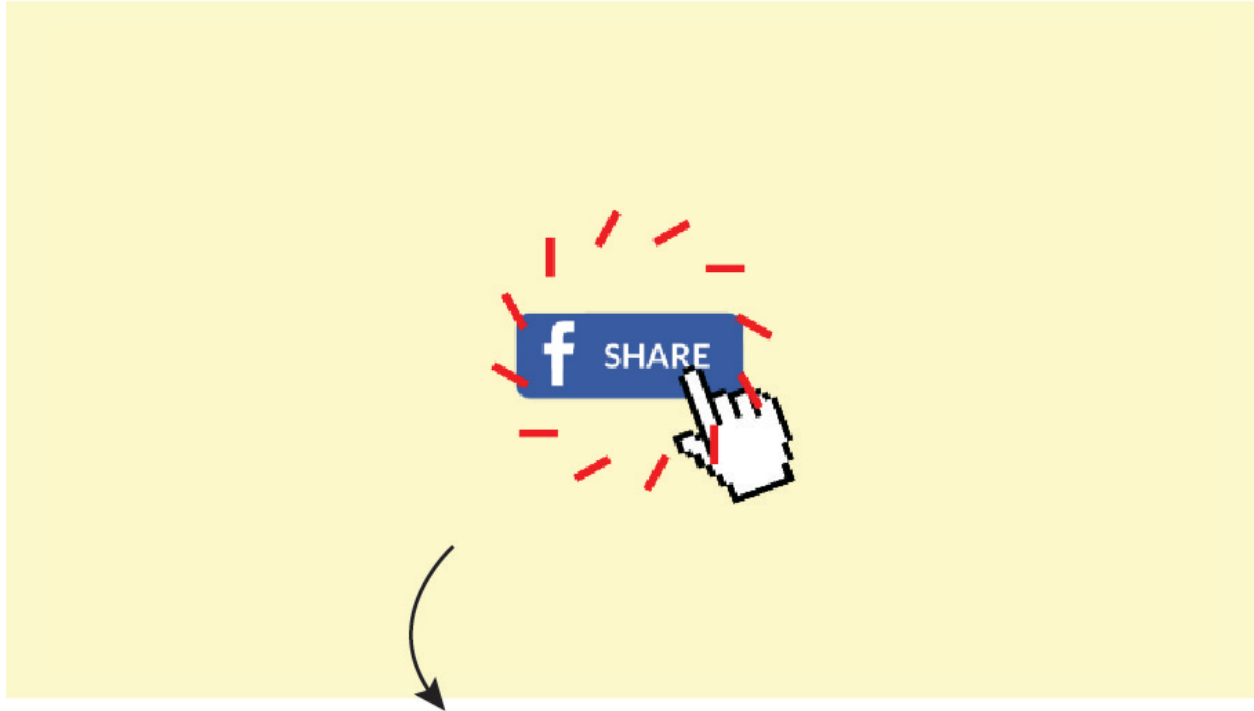


Moneda encerrada en el ícono de "prohibido"

El cambio que se realizó en esta escena fue en su mayoría, aspectos de animación. Ya que en la propuesta preliminar las transiciones duraban más de lo debido, por lo que hacía parecer lento el audiovisual.

Cambio 8

DESPUÉS



Botón de “compartir” e ícono de mouse.


Se decidió agregar otra escena cuando en el momento de la narración indican que compartan el mensaje, esto con el objetivo de invitar a las personas a hacerlo no solo en la narración, sino que visualmente también.


Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 001

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:40 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Escena: 001</td> <td>Tiempo/Duración: 00:00:05:11</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Diálogo: -----</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Efecto: -----</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Notas/Comentario: -----</td> </tr> </table>	Escena: 001	Tiempo/Duración: 00:00:05:11	Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.		Diálogo: -----		Efecto: -----		Notas/Comentario: -----	
Escena: 001	Tiempo/Duración: 00:00:05:11										
Acción: fade in de gradiente a logo de la asociación. Fade out de logo a fondo gradiente.											
Diálogo: -----											
Efecto: -----											
Notas/Comentario: -----											
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.											


	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Escena: 002</td> <td>Tiempo/Duración: 00:00:03:12</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. 06 millones.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 6 millones de perros y gatos.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Efecto: música de fondo (pista 1)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Notas/Comentario: -----</td> </tr> </table>	Escena: 002	Tiempo/Duración: 00:00:03:12	Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. 06 millones.		Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 6 millones de perros y gatos.		Efecto: música de fondo (pista 1)		Notas/Comentario: -----	
Escena: 002	Tiempo/Duración: 00:00:03:12										
Acción: entra mapa de Guatemala de derecha a izq. Dibujo de perro y gato y el no. 06 millones.											
Diálogo: En Guatemala existe un aproximado de 6 millones de perros y gatos.											
Efecto: música de fondo (pista 1)											
Notas/Comentario: -----											
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.											

Propuesta Gráfica Final



Pág. No. 002

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015



	Escena: 003	Tiempo/Duración: 00:00:08:00
	Acción: ilustraciones de perro y gato pasan a primer plano. Burbujas de pensar con ilustración de casa.	
	Diálogo: que viven en las calles sin un hogar que los cuide, las principales causas...	
	Efecto: música de fondo (pista 1)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 004	Tiempo/Duración: 00:00:05:18
	Acción: palabras “sobrepoblación” y “personas irresponsables”, subrayadas con línea roja.	
	Diálogo: ...las principales causas son: la sobrepoblación y la falta de personas responsables que tomen conciencia de ello.	
	Efecto: música de fondo (pista 1)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		



Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 003		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	
Versión: 01		
Fecha: Octubre - Noviembre 2015		
	Escena: 004	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: palabras con efecto de máquina de escribir. Signos de escribir de tamaño 0 a 100.	
	Diálogo: ...pero esto puede cambiar ¿Sabes qué es la esterilización?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 006	Tiempo/Duración: 00:00:08:07
	Acción: máscara de movimiento en el contorno de la burbuja de texto. Elementos entran con dimensión de 50% hasta una dimensión de 100%	
	Diálogo: es una operación médica, que evita que perros y gatos continúen teniendo hijos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

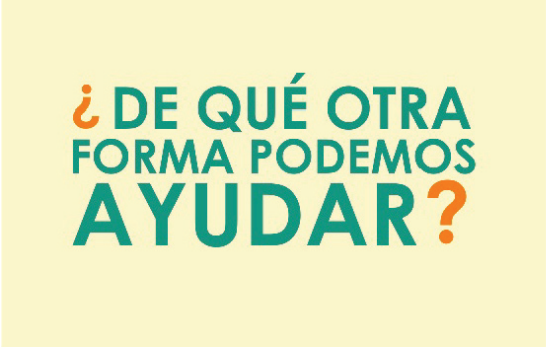

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 004		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 007	Tiempo/Duración: 00:00:07:08
	Acción: papiro con animación de despliegue iniciando del centro a los lados. Las palabras “importancia” y “enfermedades” inician con degradado. Ilustración de perro, aparece con opacidad de 0 a 100.	
	Diálogo: esto es importante porque previene y reduce enfermedades en perros y gatos, como tumores y cáncer.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 008	Tiempo/Duración: 00:00:06:05
	Acción: las palabras “controla la sobrepoblación” aparecen en degradado. Ilustración de gatos uno por uno en la animación.	
	Diálogo: controla la sobrepoblación evitando el riesgo de embarazos no deseados en perros y gatos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 005		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 009	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: transición de la frase “Te imaginas” en escala de dimensión de 0 a 100, transición de salida en escala contraria.	
	Diálogo: ¡Te imaginas!	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 010	Tiempo/Duración: 00:00:01:18
	Acción: gráfica de barras, efecto en la flecha del extremo superior de la gráfica hasta el extremo inferior.	
	Diálogo: se reduciría el número de animales abandonados	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


Propuesta Gráfica Final

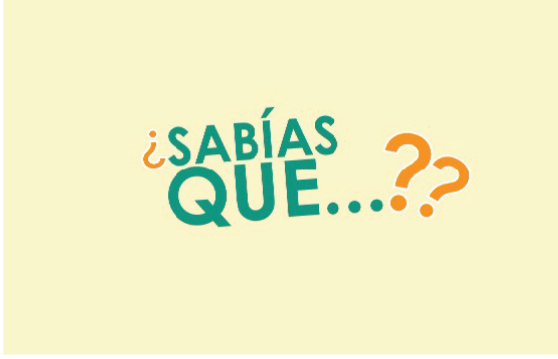
Pág. No. 006		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 011	Tiempo/Duración: 00:00:03:10
	Acción: frase dividida por tres líneas, cada una entra en transición de escala 0 a 100 de tamaño en el eje Y.	
	Diálogo: pero ¿de qué otra forma podemos ayudar?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 012	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: en conjunto con la anterior escena, efecto de giro en cada palabra por línea hasta formar la frase.	
	Diálogo: adoptando a un perro o un gato en vez de...	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final



Pág. No. 007

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015



	Escena: 013	Tiempo/Duración: 00:00:03:23
	Acción: animación de moneda rodando del lado izquierdo al derecho. Frase “Comprar” en tamaño o escala de 0 a 100. Signo de “prohibido” encima de la moneda.	
	Diálogo: ...comprar en tiendas de mascotas o ventas callejeras, esto los beneficia a ellos y a nosotros, ¿De qué forma?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 014	Tiempo/Duración: 00:00:02:25
	Acción: texto con opacidad de 0 a 100, seguido de transición del centro hacia la parte superior de la pantalla.	
	Diálogo: ¿Sabías que...?	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 008		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 015	Tiempo/Duración: 00:00:05:16
	Acción: papiro se desenrolla en la parte superior con la palabra “beneficios”. Del lado derecho al izquierdo, entran ilustraciones en carousel, mano (simulando cursor de mouse), se mueve con transiciones hacia las ilustraciones de niños, animación como un “click” para agrandar la ilustración.	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	Diálogo: niños que comparten con animales domésticos desarrollan un sistema inmunológico más fuerte...difícilmente se enfermarían.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
	Escena: 016	Tiempo/Duración: 00:00:04:19
	Acción: de derecha a izquierda continúan las transiciones de dibujos en forma de carousel. La mano o cursor da click en cada uno.	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	Diálogo: una mascota aumenta nuestra autoestima y nos vuelve más seguros.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	


Propuesta Gráfica Final


Pág. No. 009		
Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 017	Tiempo/Duración: 00:00:05:04
	Acción: transición de derecha a izquierda de dibujos en forma de carousel.	
	Diálogo: con un perro o un gato en casa, jamás estaremos solos.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		
	Escena: 018	Tiempo/Duración: 00:00:04:24
	Acción: transición de derecha a izquierda de dibujos en forma de carousel.	
	Diálogo: acariciar a una mascota nos relaja y disminuye el estrés.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 010

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 019	Tiempo/Duración: 00:00:02:09
	Acción: transición del texto completo, con eje en el centro del texto de 0 a 100 (pequeño a grande). Sale de la pantalla con la misma animación en reversa.	
	Diálogo: ¡y lo más importante!	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 020	Tiempo/Duración: 00:00:06:10
	Acción: ilustración de caja de sorpresas, entra con transición de pequeño a grande (en el mismo eje central de 0 a 100).	
	Diálogo: nuestra mascota es una cajita de sorpresa, llena de alegría diaria que no se pueden comprar con nada, más que con amor y cariño.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final

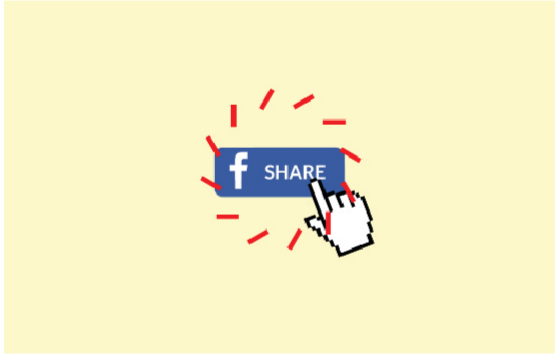

Pág. No. 011

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 021	Tiempo/Duración: 00:00:02:00
	Acción: animación de la caja de sorpresas, simulando confeti por toda la pantalla, bombas y destellos.	
	Diálogo:	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 022	Tiempo/Duración: 00:00:04:17
	Acción: texto con efecto de doblez.	
	Diálogo: comparte este mensaje con todos tus amigos y amigas para que juntos, cambiemos la realidad de miles de vidas que van por el mundo en cuatro patitas.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


Propuesta Gráfica Final

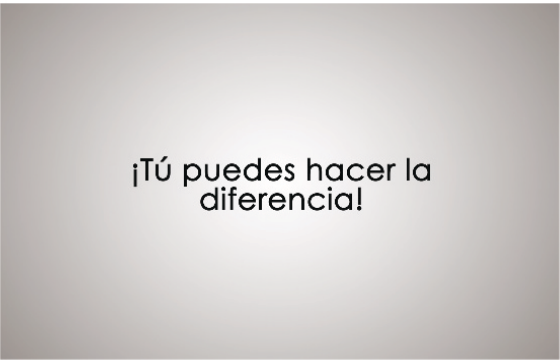
Pág. No. 012	
Datos Generales	
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min
	Versión: 01
	Fecha: Octubre - Noviembre 2015
	Escena: 023
	Tiempo/Duración: 00:00:03:01
	Acción: ícono del mouse con animación simulando un “click” en botón de “share”.
	Diálogo: comparte el mensaje con todos tus amigos y amigas para que juntos cambiemos la vida de miles de vidas que van por el mundo en cuatro patitas.
	Efecto: música de fondo (pista 2)
	Notas/Comentario: -----
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	
	Escena: 024
	Tiempo/Duración: 00:00:04:21
	Acción: animación de papiro extendiéndose del centro hacia los lados. Texto inferior aumenta de tamaño de 0 a 100.
	Diálogo: y recuerda, una mascota no es un juguete...
	Efecto: música de fondo (pista 2)
	Notas/Comentario: -----
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.	

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 013

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015


	Escena: 025	Tiempo/Duración: 00:00:03:03
	Acción: ilustración con transparencia de 0 a 100. Texto inferior se extiende con una transición.	
	Diálogo: es un amigo para toda la vida.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		


	Escena: 026	Tiempo/Duración: 00:00:05:15
	Acción: texto con transparencia de 0 a 100 y viceversa al salir.	
	Diálogo: tú puedes hacer la diferencia.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
	Notas/Comentario: -----	
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Propuesta Gráfica Final

Pág. No. 014

Datos Generales		
Cliente: Guate Unida por los Animales	Medio: Online/Digital	Versión: 01
Producto: Material Audiovisual (Motion Graphic)	Duración: 2:00 min	Fecha: Octubre - Noviembre 2015

	Escena: 027	Tiempo/Duración: 00:00:02:19
	Acción: palabra por palabra en un frame continuo, cambian justo cuando la narradora pronuncia la palabra. Termina justo como el inicio, con el logotipo de la asociación.	
	Diálogo: esteriliza, ama, cuida, adopta.	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

	Escena: 028	Tiempo/Duración: 00:00:03:23
	Acción: logo de la asociación entra con transparencia. Íconos de facebook y de mail, con sus respectivos contactos.	
	Diálogo: -----	
	Efecto: música de fondo (pista 2)	
Notas/Comentario: -----		
Dimensiones: video 1280x720 píxeles.		

Link propuesta final

<https://www.youtube.com/watch?v=qXfndZB719g>

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

Capítulo X: Producción, Reproducción Y Distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Para estimar el tiempo de elaboración del material audiovisual, fue necesario exponer algunos puntos:

- Recopilación de información y conceptos útiles para la realización del proyecto, proceso creativo, bocetaje, digitalización y elaboración de propuesta preliminar:
 - ✓ Total de meses trabajados: 4 meses (Junio – Septiembre)
 - ✓ Total de semanas trabajadas: 16 semanas
 - ✓ Total de días trabajados: 32 días (dos días a la semana)
 - ✓ Total de horas trabajadas: 96 horas (tres horas al día)

Tomando en cuenta que el precio por hora es de Q 25, el costo total por elaboración del material audiovisual es de: 96 horas trabajadas x Q25 = **Q 2400**

10.2 Plan de costos de producción

En el proceso de producción se tomó en cuenta la realización de los artes finales: validación de la propuesta y cambios para propuesta final.

- ✓ Total de meses trabajados: 2 mes (octubre - Noviembre)
- ✓ Total de semanas trabajadas 8 semanas
- ✓ Total de días trabajados: 24 días (tres días a la semana)
- ✓ Total de horas trabajadas: 74 horas (tres horas al día más dos horas extra para la elaboración de sticker y caja para CD)
- ✓ Valor por hora trabajada: Q 25

El costo total de producción del material audiovisual es de: **Q 1850**

10.3 Plan de costos de reproducción

Para el proceso de reproducción, se debe incluir un CD con archivos en diferentes formatos (.mov, .wmv, .mp4, .avi) para su posible adaptación a cualquier sistema operativo.

- ✓ Costo del CD: Q 6
- ✓ Impresión opalina full color para portada del CD: Q 6.25
- ✓ Impresión sticker para CD: Q 10.50

El costo total de reproducción del material audiovisual es de: **Q 22.75**

10.4 Plan de costos de distribución

El material audiovisual será distribuido por medio del servicio de alojamiento de videos Youtube, el cual no tiene ningún costo. Seguido de esto, la empresa brindará charlas informativas en establecimientos educativos en donde expondrá el material a través de un retroproyector.

Debido a lo anterior, el costo por distribución se limita al costo de reproducción del material audiovisual.

10.5 Resumen general de costos

<i>Proceso</i>	<i>Costo</i>
<i>Elaboración</i>	Q 2400
<i>Producción</i>	Q 1850
<i>Reproducción</i>	Q 22.75
<i>Distribución</i>	Q 00.00
<i>Costo Total</i>	<i>Q 4275.75</i>

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones:

En base a los objetivos planteados al inicio del proyecto, se puede concluir que:

11.1.1 Se elaboró un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes acerca de la adopción de mascotas y su esterilización.

11.1.2 Se investigó información relevante acerca de la aplicación de los materiales audiovisuales en establecimientos educativos lo que sustenta el desarrollo del proyecto.

11.1.3 Se recopiló información acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales, con lo que se justifica la importancia de la misma en el contenido del material audiovisual.

11.1.4 Se ilustraron elementos que comunican de forma gráfica el tema de la adopción de mascotas y su esterilización, que ayuda a que el grupo objetivo comprenda correctamente la información relatada en la animación.

11.1.5 Se animaron las ilustraciones y textos del material promocional, que hace que el contenido sea dinámico y estimule el interés en los jóvenes.

11.2 Recomendaciones:

11.2.1 Promover el material audiovisual a través de las redes sociales que maneja la asociación Guate Unida por los Animales, siendo este el medio más popular entre los jóvenes y el menos costoso, para que el grupo objetivo y personas en general puedan apreciarlo y compartir el mensaje.

11.2.2 En conjunto con la recomendación anterior, se aconseja elaborar una estrategia para que el audiovisual se convierta en un video viral. Una idea para realizar esto es pedir apoyo a personas influyentes en redes sociales, para que se comparta el video con todos sus seguidores, una vez se encuentre disponible en la plataforma web de preferencia.

11.2.3 Investigar y mantenerse informado acerca de los medios de comunicación audiovisual y su importancia en la educación, así como también de las nuevas metodologías de enseñanza que estimulen de manera dinámica a los jóvenes, para implementar dicha información en otros proyectos a futuro.

11.2.4 En caso de recopilar información nueva acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales, se realicen gráficos acorde al público objetivo, explícitos y llamativos, así como también animaciones siguiendo la misma línea gráfica que el material audiovisual.

11.2.5 Mantener la misma línea gráfica en las ilustraciones y textos en cualquier otro elemento visual que se utilice para promocionar el audiovisual, de esta manera el público objetivo puede relacionarlo con el video y reconocer a la asociación.

11.2.6 Tener presente que las animaciones hacen dinámico el material audiovisual y a la vez estimula el interés en los jóvenes, por lo que si se desea realizar cambios más adelante al video, tener presente este aspecto y animar los elementos gráficos para futuros materiales.

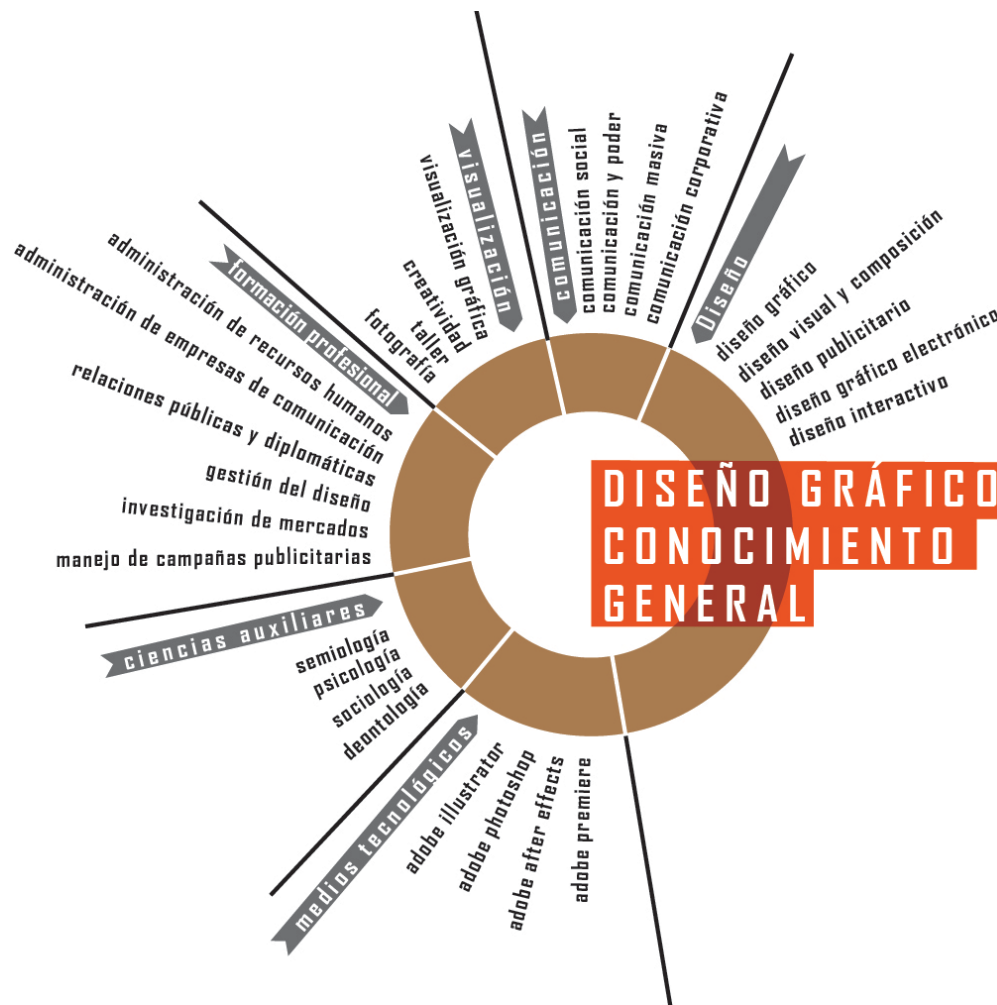
Capítulo XII: Conocimiento General

Capítulo XII: Conocimiento General

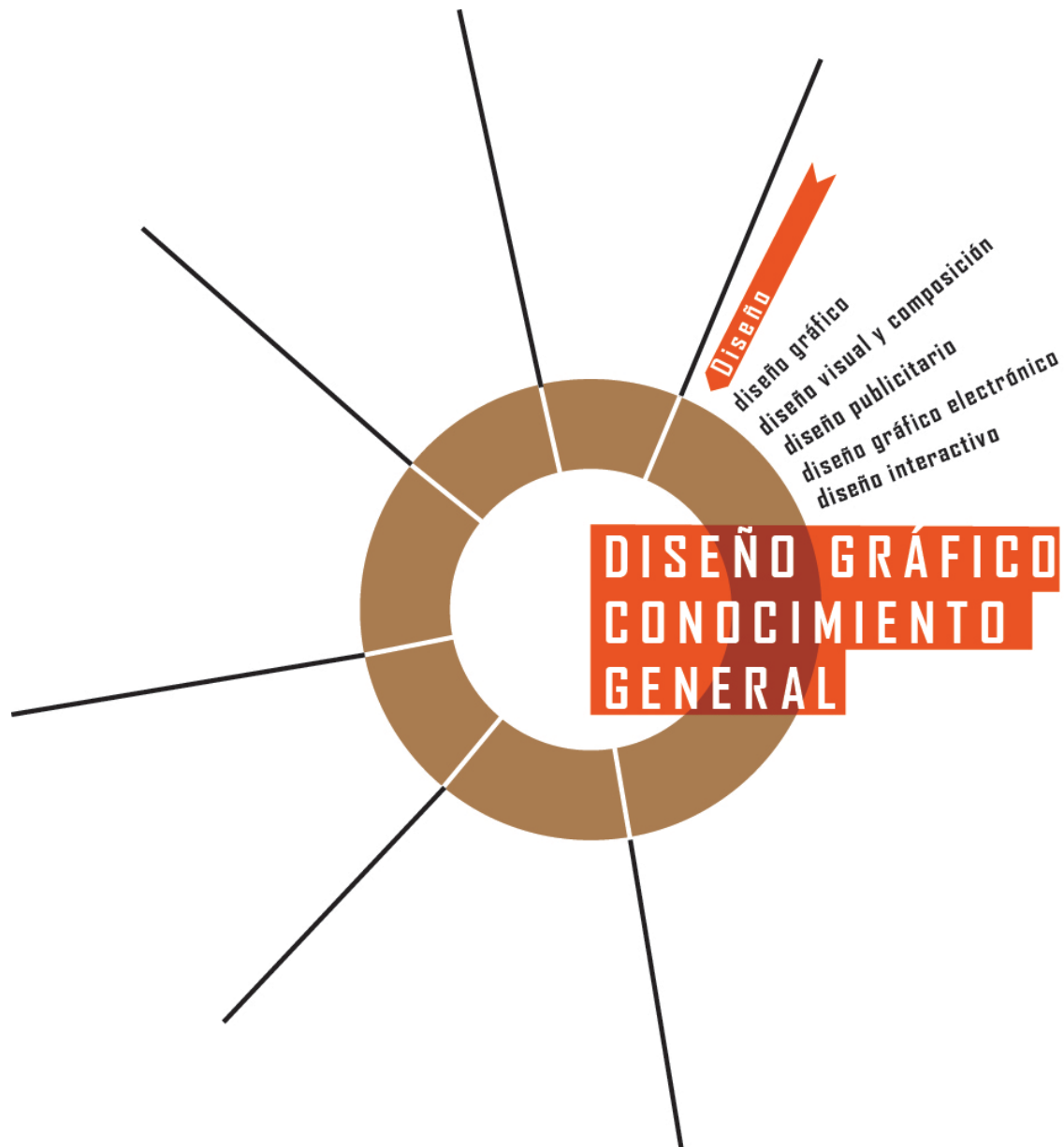
Para comprobar que se pusieron en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la Licenciatura en Comunicación y Diseño, se relacionan los conceptos de cada área del diseño y la comunicación y se evalúa su utilidad en el proyecto.

12.2 Demostración de conocimiento

Para demostrar el conocimiento adquirido a lo largo de cuatro años de carrera universitaria, se elaboró una gráfica en donde se vincula cada aspecto y su aporte al material audiovisual.



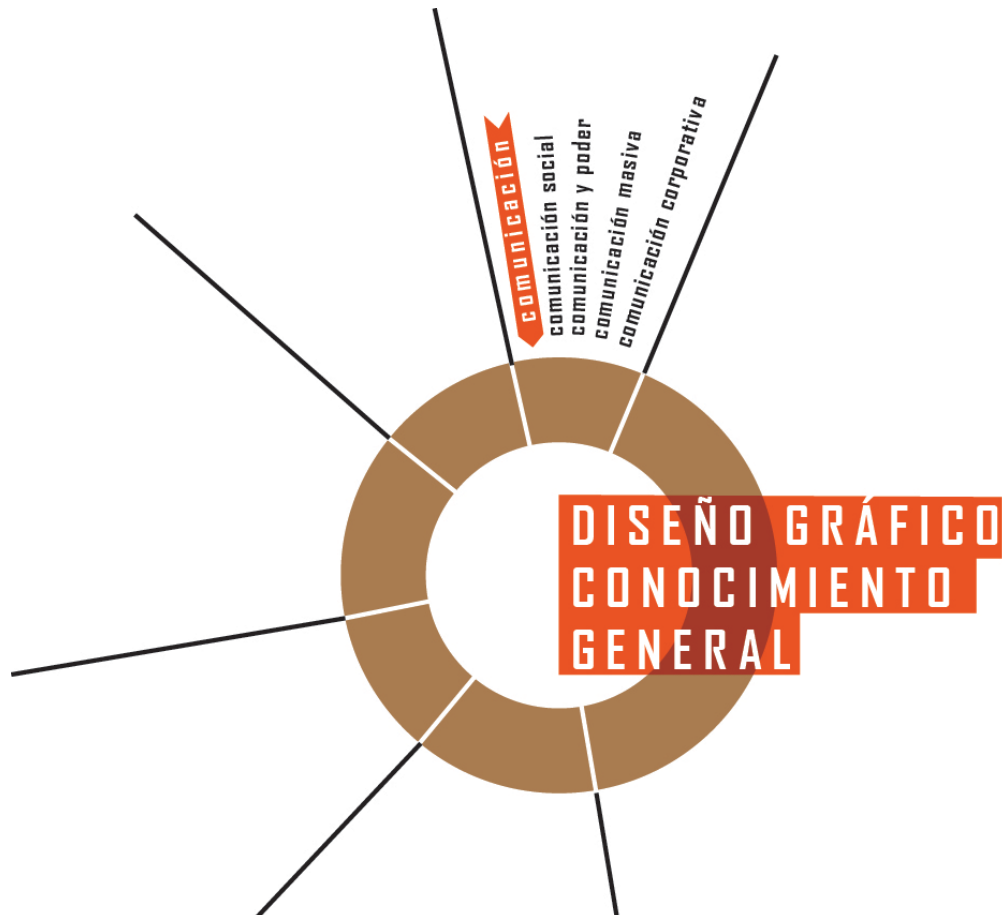
12.2.1 Diseño



El diseño junto con la comunicación, son los pilares de la carrera. Durante los años de estudio, cada tema va aplicado siempre en la comunicación y el diseño.

El diseño es todo el proceso que se realiza, la metodología utilizada para llegar a una propuesta gráfica final y concluir el proyecto.

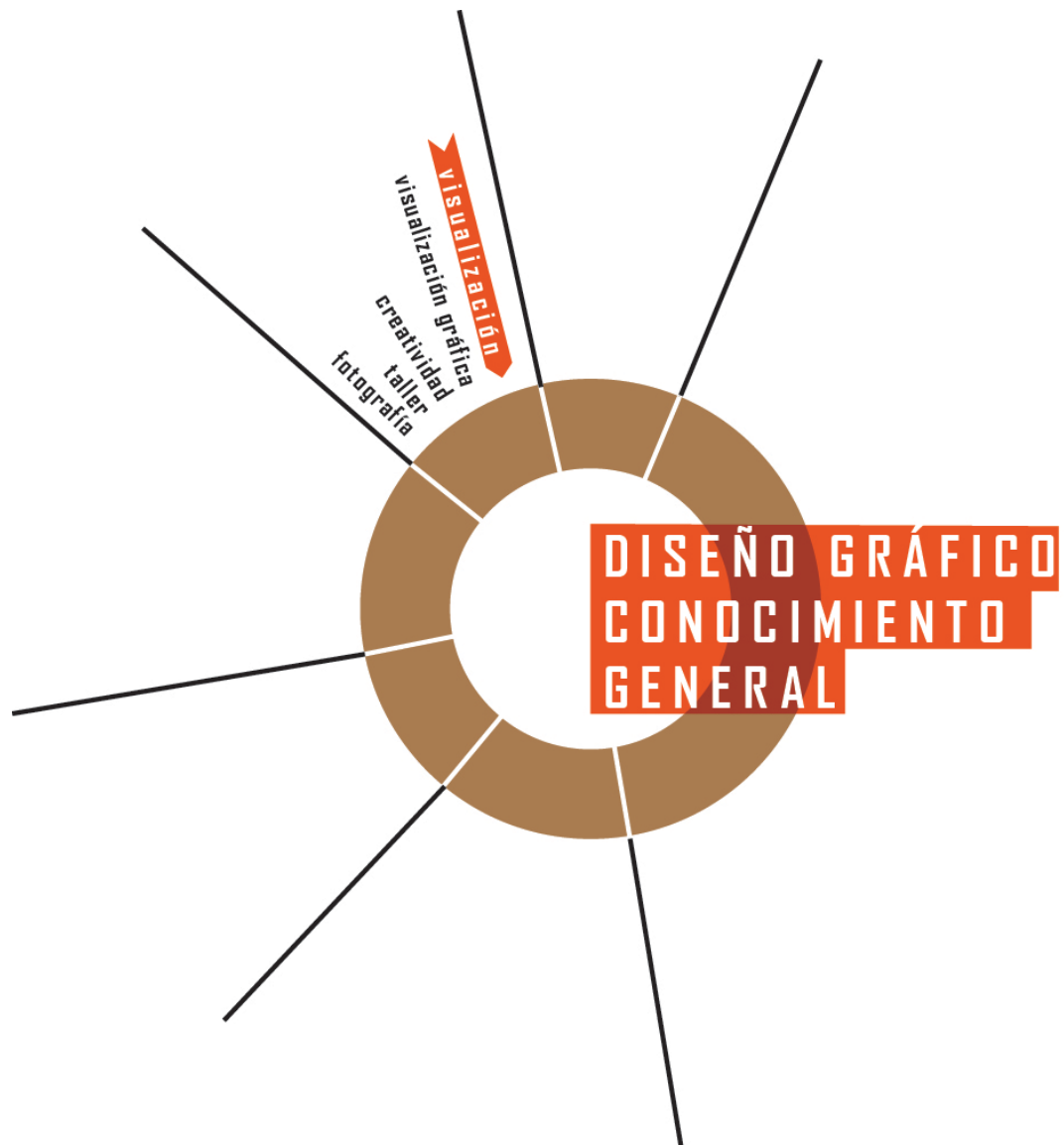
12.2.2 Comunicación



En cada curso se pudo apreciar las distintas formas de expresión para hacer llegar los mensajes y que puedan ser decodificados de forma correcta por el receptor, gracias a esto, la comunicación es de gran ayuda en la realización del proyecto al servir como herramienta de educación e información.

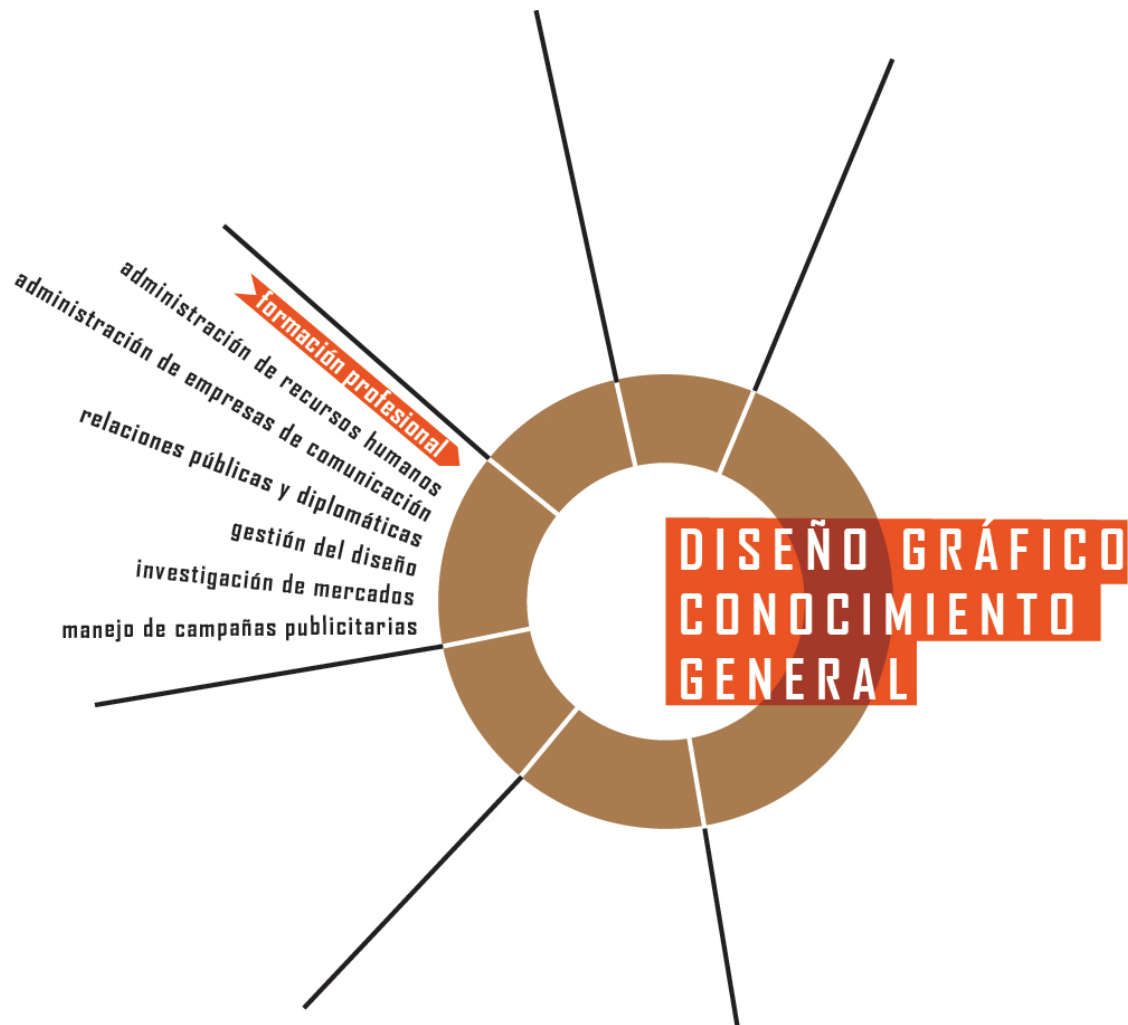
La comunicación ayuda primordialmente en el guión, para realizarlo, se analiza y se comprende el grupo objetivo y la forma en que se comunican y como ellos pueden decodificar los mensajes.

12.2.3 Visualización



El aspecto primordial en que se basa el proyecto, se encuentra englobado en los elementos visuales que componen el mismo. Estos términos son el cimiento del material audiovisual, contribuyen al proyecto ya que gracias a estos se crean las ilustraciones necesarias para el material, además, gracias a los cursos que desarrollan la creatividad, se pudo buscar una propuesta dinámica que ayude a solucionar la problemática.

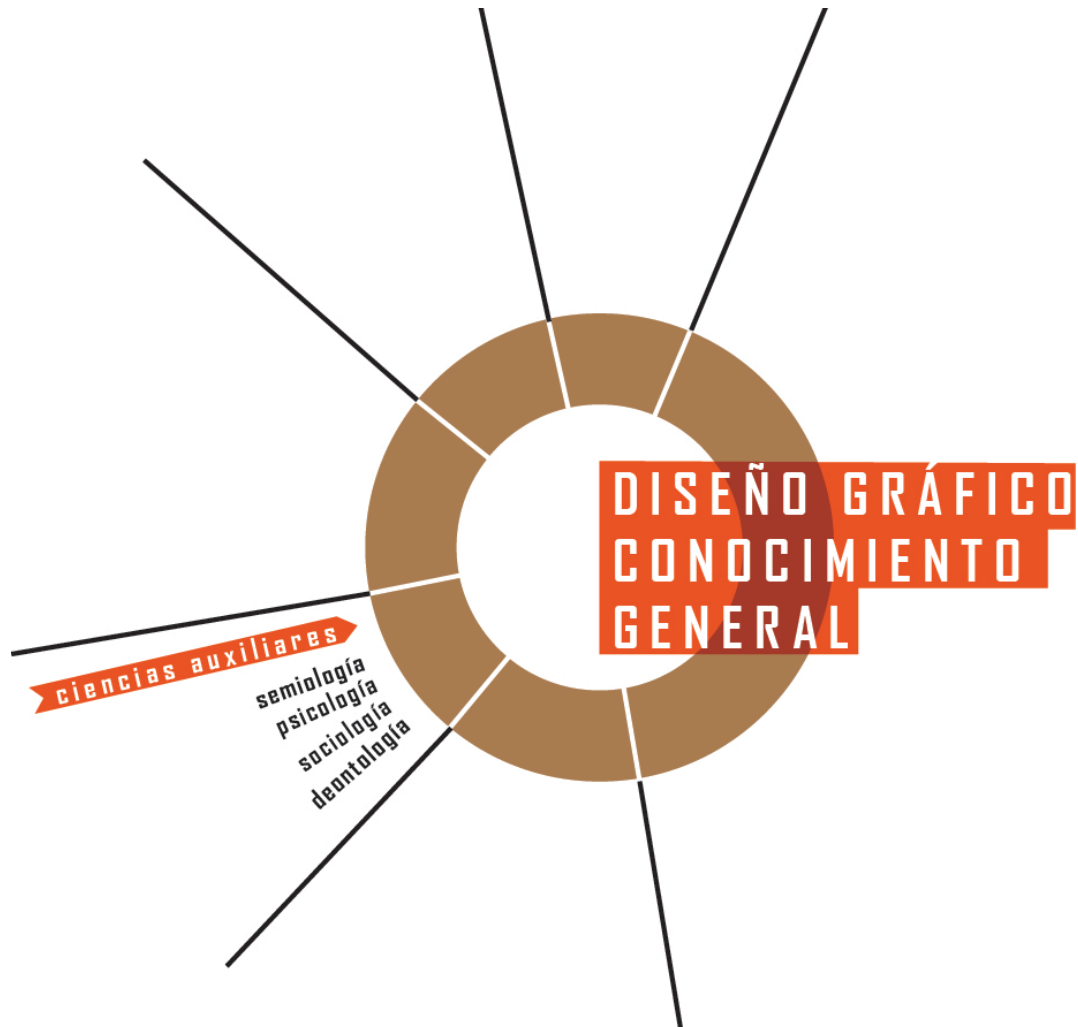
12.2.4 Formación Profesional



Como profesionales egresados, se debe ser capaz de promover y emprender proyectos como el presente trabajo, para encontrar solución a aquellos requerimientos de comunicación y diseño, así como otras oportunidades en el mercado.

La formación profesional recibida durante la Licenciatura en Comunicación y Diseño, aporta los conocimientos necesarios para llevar a cabo el presente trabajo, gracias a ello se consigue dirigir el proyecto como un tipo de servicio basado en una necesidad empresarial, detectar requerimientos y oportunidades, así como proponer solución a las necesidades presentadas.

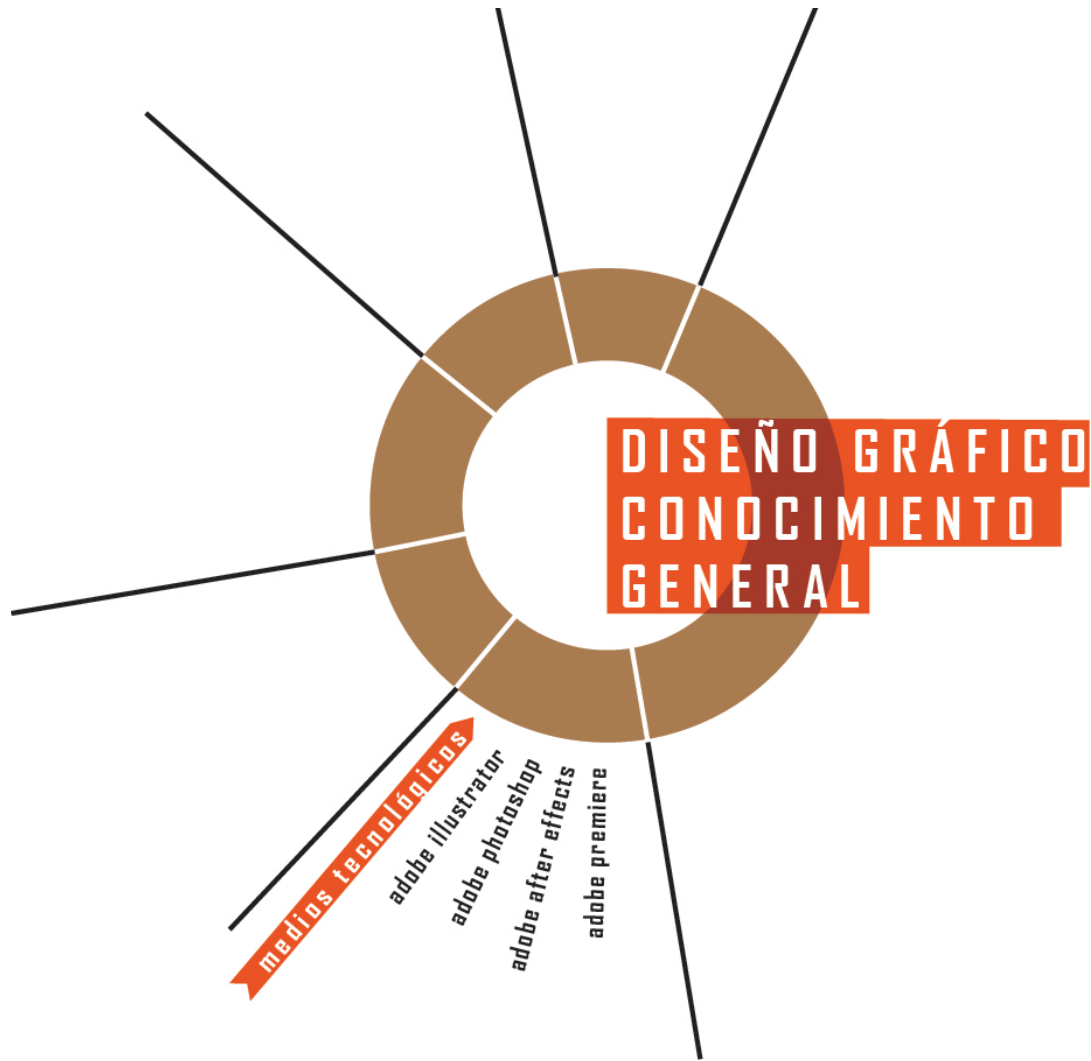
12.2.5 Ciencias Auxiliares



Tener un conocimiento general acerca de distintas ciencias, ayuda a comprender situaciones y a elaborar estrategias en base al entorno y a las características analizadas, por lo que se presenta una solución a las necesidades detectadas.

Las distintas ciencias auxiliares, son necesarias en la elaboración del proyecto, ya que con ellas se puede interpretar y analizar al grupo objetivo y su comportamiento en la sociedad o entorno, para que junto con la comunicación se pueda transmitir la información. Así como también es de gran ayuda al realizar elementos gráficos y animaciones, basado en los estudios y teorías que cada ciencia aporta.

12.2.6 Medios Tecnológicos



Las herramientas tecnológicas actuales, son de gran utilidad e importancia para plasmar ideas y proyectos. Un buen manejo de estos software permite representar dichas ideas de forma clara y estética.

El conocimiento de los medios tecnológicos tiene un aporte significativo en el proyecto, ya que gracias a ello se pudo digitalizar los bocetos realizados, se crean las ilustraciones y seguido de esto se procede a animarlas.

Para la elaboración del proyecto, es necesario la utilización de diversos software o programas, los cuales se trabajan en conjunto, por lo que el aprendizaje de dichos programas durante los cuatro años de la carrera de Licenciatura en Comunicación y Diseño, se puede ver reflejados en el proyecto.

Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografía

B

Ballesta, J.P., Hernández, F.J., Máiquez, J.M., Carvajal, D., Conesa, G., Huerta, A., González, J.L., Pombo, A.F., Tomás, J., Parra, A., Guardiola, P., Guardia, C., Badenes, M.R., Aguilar, J., Avilés, R., Aguaded, J.I. (2002). Medios de comunicación para una sociedad global. Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=hT7ILsQPGP4C&printsec=frontcover&dq=medios+de+comunicacion&hl=en&sa=X&ei=ksgIVPaMFurgsAT6k4DABQ&ved=0CCsQ6AEwAjkK#v=onepage&q=medios%20de%20comunicacion&f=false>

C

Camacho, D. (1991). La sociología comprensiva de Max Weber (pp. 168-171). Fundamentos de Sociología. Recuperado de

http://books.google.com.gt/books?id=xxDCaZSreQcC&pg=PA59&dq=sociologia+concepto&hl=es-419&sa=X&ei=_vslVIk6pczwAY6IgJgF&sqi=2&ved=0CCAQ6AEwAQ#v=onepage&q=sociologia&f=false

Casas, A. (2004). Guión cinematográfico. Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=aAOmOh9mlHcC&pg=PA178&dq=guion+tecnico&hl=en>

&sa=X&ei=JPoIVNW1O4jGsQSbtYHABA&ved=0CDcQ6AEwBA#v=onepage&q=guion%20t
ecnico&f=false

D

Dalley, T., Jacques, R., McLaren, I., Misstear, C., Payne, P., Perrin, B., Pring, R., Sanders, B.,
Segar, R., Ibeas, J.M. (1992). Guía completa de Ilustración y Diseño: técnicas y materiales.

Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=S78TtvOky1IC&printsec=frontcover&dq=Ilustracion&hl=en&sa=X&ei=0n0KVMqnAaOSsQSTsIL4DQ&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=Ilustracion&f=false>

G

García, A.E. (2010). La ética y la fauna. Ética y valores (pp. 26-30). Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=JDnpGs3cLOMC&pg=PA27&dq=castracion+o+esterilizacion+de+perros+y+gatos&hl=en&sa=X&ei=->

[NjSU9aACM7KsQTCmIHoCw&ved=0CCMQ6AEwAQ#v=onepage&q=castracion%20o%20esterilizacion%20de%20perros%20y%20gatos&f=false](http://books.google.com.gt/books?id=NjSU9aACM7KsQTCmIHoCw&ved=0CCMQ6AEwAQ#v=onepage&q=castracion%20o%20esterilizacion%20de%20perros%20y%20gatos&f=false)

Guiraud, P. (1979). La semiología (pp. 7-10). Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=ONOk-a7wkVNrQCJDHgwS-419&sa=X&ei=a7wkVNrQCJDHgwS->

[y4DYDw&ved=0CDwQ6AEwBg#v=onepage&q=semiologia&f=false](http://books.google.com.gt/books?id=y4DYDw&ved=0CDwQ6AEwBg#v=onepage&q=semiologia&f=false)

H

Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, ST.

I

Iborra, E.G. (2010). *La verdad sobre perros y gatos: el libro que tu mascota te regalaría*.

Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=WZy7tExmIx0C&pg=PT212&dq=castracion+o+esterilizacion+de+perros+y+gatos&hl=en&sa=X&ei=-NjSU9aACM7KsQTCmIHocw&ved=0CDoQ6AEwBA#v=onepage&q=castracion%20o%20esterilizacion%20de%20perros%20y%20gatos&f=false>

L

Langevin, L.H. & Langevin Lise. (2000). *La comunicación: un arte que se aprende* (pp. 13-18).

Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=t8b75Cp6a24C&printsec=frontcover&dq=comunicacion&hl=en&sa=X&ei=DSrsU-7BEqSg8AHG6oGIBQ&ved=0CFYQ6AEwCA#v=onepage&q=comunicacion&f=false>

M

Mahecha Parra, N. (2005). *Las mascotas* (1 ed.), Seguridad infantil dentro y fuera de la casa (pp. 116-120). Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=CWfJjXLSz1EC&pg=PA116&dq=beneficios+de+tener+a>

nimales+en+casa&hl=en&sa=X&ei=KhMFVLirKoqrggTy9YLwAw&ved=0CDkQ6AEwBA#v=onepage&q=beneficios%20de%20tener%20animales%20en%20casa&f=false

Masterman, L. (2010). La enseñanza de los medios de comunicación (pp. 15-30, 55-80).

Recuperado de <http://books.google.com.gt/books?id=yxlxIbrSC->

[YC&printsec=frontcover&dq=medios+de+comunicacion&hl=en&sa=X&ei=ksgIVPaMFurgsAT6k4DABQ&ved=0CBsQ6AEwADgK#v=onepage&q=medios%20de%20comunicacion&f=false](http://books.google.com.gt/books?id=yxlxIbrSC-)

P

Pañella, R.B. & Ambrós, A.P. (2011). 10 ideas clave. Educar en medios de comunicación: la educación mediática. Recuperado de

<http://books.google.com.gt/books?id=h3bDe4vE5boC&printsec=frontcover&dq=comunicacion&hl=en&sa=X&ei=CCvsU9H->

[LZGm8QGw7oDQBw&ved=0CD0Q6AEwBDgK#v=onepage&q=comunicacion&f=false](http://books.google.com.gt/books?id=h3bDe4vE5boC&printsec=frontcover&dq=comunicacion&hl=en&sa=X&ei=CCvsU9H-)

S

Sebaté, L.M. (2012). Maltrato animal (capítulo 7-8). Su primera canción (pp.224-233).

Recuperado de

http://books.google.com.gt/books?id=qK35k0YM_gIC&pg=PA237&dq=castracion+o+esterilizacion+de+perros+y+gatos&hl=en&sa=X&ei=-

[NjSU9aACM7KsQTCmIHocw&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=castracion%20%20esterilizacion%20perros%20%20gatos&f=false](http://books.google.com.gt/books?id=qK35k0YM_gIC&pg=PA237&dq=castracion+o+esterilizacion+de+perros+y+gatos&hl=en&sa=X&ei=-)

V

Viato, R.V. (2014). Los chuchos de la calle. Revista D, Prensa Libre, 517, 12-15.

13.2 Biblioweb

A

Adame, A.T. (2009). Medios audiovisuales en el aula. Central Sindical Independiente y de Funcionarios. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf

Adopción. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 17 de septiembre de 2014, de http://es.wikipedia.org/wiki/Adopci%C3%B3n#Adopci.C3.B3n_Animal

Álvarez, L. (2011). La comunicación audiovisual. Educación plástica y visual. Recuperado de http://educacionplasticayvisual.wikispaces.com/UD+1_+LA+COMUNICACI%C3%93N+AUDIOVISUAL

American Academy of Pediatrics. (2012). Respiratory tract illnesses during the first year of life: Effect of dog and cat contacts. Doi: 10.1542/peds.2011-2825

Animación por computadora. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_por_computadora

Arteducarte, programa educativo de Grupo el Comercio. (2011) ¡La música, la primera forma de expresión del arte! Recuperado de

http://www.arteducarte.com/noticiaEC.asp?id_noticia=310838&id_seccion=343

Ascione, F.R. Ph.D & Weber, C. M.S. (1996). Children's attitudes about human treatment of animals and empathy: One-year follow up of a School-Based intervention. Department of Psychology. Originally published in Anthrozoos, vol.9, no.4 (pp. 188-195). Recuperado de <http://www.petpartners.org/document.doc?id=29>

Asociación de diseñadores gráficos de Colombia. (2010). Un diseñador gráfico es. Recuperado de <http://www.adgcolombia.org/archivo/articulos/un-disenador-grafico-es%E2%80%A6>

C

Cadena Flores, S.I. (s.f.). La tipografía y su complejidad creativa. Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Recuperado de

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf

Camacho Zendejo, A.M. (s.f.). Técnicas de comunicación audiovisual: la importancia del sonido en los medios audiovisuales. Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Recuperado de <https://sites.google.com/site/amcamachofcc/la-importancia-del-sonido-en-los-medios-audiovisuales-1>

Característica de las vanguardias. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en http://es.wikipedia.org/wiki/Vanguardismo#Caracter.C3.ADsticas_de_las_vanguardias

Centro de Estudios Superiores Felipe Segundo. (s.f.). ¿Qué es el diseño? Recuperado de http://www.cesfelipesecondo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf

Cinehistoria. (s.f.). Cine. Recuperado de <http://www.cinehistoria.com/cine.pdf>

Cinematografía. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 3 de septiembre de 2014 en http://es.wikipedia.org/wiki/Cinematograf%C3%ADa#Sensor_de_la_imagen_y_cinematograf.C3.ADa

Comunicación audiovisual. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_audiovisual

D

Definición abc. (s.f.). Definición de diseño. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de <http://www.definicionabc.com/general/diseño.php>

Definición de. (s.f.). Definición de asociación. Recuperado el 17 de septiembre de 2014, de <http://definicion.de/asociacion/>

Definición de (s.f.). Definición de esterilización. Recuperado de <http://definicion.de/esterilizacion/>

Definición de (s.f.). Definición de Sociología. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de <http://definicion.de/sociologia/>

Definición de (s.f.). Definición de Tecnología. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en <http://definicion.de/tecnologia/>

Diseño. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>

Dibujo. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 3 de septiembre de 2014 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo>

Dibujos infantiles.org (s.f.). Animación digital de video. Recuperado de <http://www.dibujosinfantiles.org/animacion/animacion-digital-de-video.php>

E

EcuRed. (2011). Medios Audiovisuales. Recuperado de http://www.ecured.cu/Medios_audiovisuales

EcuRed. (s.f.). Vanguardismo. Recuperado de <http://www.ecured.cu/Vanguardismo>

Espinosa, V.A. (2009). Perros callejeros: muerte o esterilización. El Universal del Valle México. Recuperado de <http://www.eluniversaldelvalle.mx/detalle1122.html>

F

Fernández, E. (s.f.). 10 motivos por los que tener un perro en casa. Facilísimo. Recuperado de http://perros.facilísimo.com/reportajes/adopcion/10-motivos-por-los-que-tener-un-perro-en-casa_805421.html

Fraile, T., Viñuela, E. (eds.) (2012). La música en el lenguaje audiovisual: aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática. Recuperado de <http://musicaaudiovisual.files.wordpress.com/2012/05/musica-y-lenguaje-audiovisual-frailevic3b1uela.pdf>

Fundación para la defensa y control del Animal Comunitario, FUNDACO. (s.f.). Campañas de Esterilización [Tabla 1]. Recuperado de <http://www.fundaco.org/esterilizaciones.html>

G

Gaite, A. (s.f.). La importancia de la esterilización de la fauna urbana y su relación directa con la salud pública. Fundación para la defensa y control del Animal Comunitario, FUNDACO. Recuperado de <http://www.fundaco.org/LITERATURA-INFORME-ADRIANA-GAITE-LACION-ESTERILIZACION-FAUNA-URBANA-Y-SALUD-PUBLICA.pdf>

Giménez, N.M. (s.f.). Medios audiovisuales. Educar.org: comunidades virtuales de aprendizaje colaborativo. Recuperado de <http://www.educar.org/articulos/audiovisuales.asp>

Girón, A. (s.f.). Ética Profesional (pp. 16-17). Recuperado de http://www.academia.edu/4867906/ETICA_PROFESIONAL_FILO

Godoy, G. (2011). ¿Qué es la piometra y cómo afecta a las perritas? Guioteca. Recuperado de <http://www.guioteca.com/mascotas/%C2%BFque-es-la-piometra-y-como-afecta-a-las-perritas/>

Gómez Tarín, F.J. (s.f.). El guión audiovisual. Manual de guión para narrativa audiovisual.

Terras fundación. Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/13curso-de-guion.pdf>

Guatepets. (s.f.). Colaborando con los derechos de las mascotas. Recuperado de <http://www.guatepets.com/Organizaciones.htm>

Guión Técnico. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_t%C3%A9cnico

Gutiérrez, G., Granados, D.R. & Piar, N. (2007). Interacciones humano-animal: características e implicaciones para el bienestar de los humanos. Revista Colombiana de Psicología, Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/1013>

H

Hermo, G., García, M., Torres, P., Gobello, C. (2005). Tumores de mama en la perra. Facultad de Ciencias Veterinarias, Universidad Nacional de La Pampa. Recuperado de <http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/revet/n07a01herno.pdf>

Humane Society International. (s.f.). La importancia de esterilizar y castrar a sus animales de compañía. Recuperado de http://www.hsi.org/spanish/issues/importancia_de_esterilizar.html

I

Ilustración (diseño gráfico). (s.f.). En Wikipedia. Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

L

Las noticias México. (s.f.). Definición de maltrato animal. Recuperado de <http://www.lasnoticiasmexico.com/228141.html>

Liga Internacional de los Derechos del Animal, Organización de las Naciones Unidas, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1978). Declaración Universal de los Derechos de los Animales. Recuperado de <http://www.me.gov.ar/efeme/diaanimal/derecho.html>

M

Marqués Graells, P. (2000). La alfabetización audiovisual. Recuperado de <http://www.peremarques.net/alfaaudi.htm>

Mazuad, H. & León. (1976). Lecciones de Derecho Civil, Parte 1ª Volumen III (pp. 553). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Jurídicas, Europa-América. Recuperado de <http://www.wisis.ufg.edu.sv/wwwisis/documentos/TE/346.0178-G643a/346.0178-G643a-CAPITULO%20I.pdf>

Mazuad, H. & León. (1976). Lecciones de Derecho Civil, Parte 1ª Volumen III (pp. 553). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Jurídicas, Europa-América. Recuperado de <http://www.wisis.ufg.edu.sv/wwwisis/documentos/TE/346.0178-G643a/346.0178-G643a-CAPITULO%20I.pdf>

Medio de comunicación. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Medio_de_comunicaci%C3%B3n

Miró, G. & Torner, D. (s.f.). Prevención de la superpoblación canina y felina. Colegio Oficial de Veterinarios de Madrid. Recuperado de <http://www.colvema.org/PDF/SUPERPOBLACION.pdf>

Motion graphic. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en http://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics

Música. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en <http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica>

O

Organización Fundaciones. (s.f.). ¿Qué es una fundación? Recuperado el 17 de septiembre de 2014, de <http://www.fundaciones.org/es/que-es-fundacion>

P

Paz Animal Guatemala. (2012). Antecedentes: un problema nacional de atención local. Propuesta Programa de esterilización masiva para perros y gatos en sectores de escasos recursos: “Dignidad Animal Guatemala”. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/106485351/Prop-Munis-con-FOTOS-DIGNIDAD-ANIMAL-GUATEMALA-Programa-Esterilizacion-Masiva-Perros-y-Gatos>

Planet motion graphics. (2014) ¿Qué es un Motion Graphics? Recuperado de <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/>

Profesor en línea. (s.f.). Dibujo, definición. Recuperado de <http://www.profesorenlinea.cl/artes/dibujodefinition.htm>

R

Ramírez, P. (s.f.). ¿Qué es el diseño gráfico? Graphia comunicación visual. Recuperado de http://www.graphia.com.mx/de_interes_diseno.htm

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/>

Redacción Frontera. (2013). Realizará centro antirrábico campaña de esterilización. Frontera (ed. en línea). Recuperado de <http://www.frontera.info/EdicionEnLinea/Notas/Noticias/10102013/762893-Realizara-Centro-Antirrabico-campana-de-esterilizacion.html>

Red ILCE. (s.f.). Adopción de mascotas: una experiencia pedagógica y ecológica. Recuperado de http://red.ilce.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=41&Itemid=158

Regil, M.A. (2010). La importancia de adoptar, en lugar de comprar. Prodebida. Recuperado de <http://prodebida.com/articulos/?p=453&cpage=2#comment-51>

Rescate Animal. (s.f.). La adopción: ¿Qué es la adopción? Recuperado de http://www.somosrescateanimal.org/la_adopcion.html

Rivas Andrade, J. (s.f.). Definición de semiología en la comunicación. Comunicadores.org. Recuperado de <http://www.comunicadores.org/2013/01/definicion-de-semiologia-en-la-comunicacion/>

S

Segundas vanguardias. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado de

http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico#Segundas_vanguardias

Semiología. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de

<http://es.wikipedia.org/wiki/Semiolog%C3%ADa>

Sheinberg, G.W. (s.f.). Por qué esterilizar. Universidad Politécnica de Valencia, asociación plataforma UPV Pro Animales. Recuperado de

<http://www.upv.es/proanimales/PorQueEsterilizar>

Sóc responsable. (s.f.). Beneficios de esterilizar. Recuperado de

<http://es.socresponsable.org/beneficios-de-esterilizar>

Sociología. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 de

<http://es.wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa>

Solivérez, C.E. (2009). Educación Tecnológica para Comprender el Fenómeno Tecnológico.

Recuperado de <http://cyt-ar.com.ar/cyt->

ar/images/4/49/Educaci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica_p_fen%C3%B3meno_tecnol%C3%B3g
ico.pdf

Superpoblación. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de
<http://es.wikipedia.org/wiki/Superpoblaci%C3%B3n>

T

Tapia, A.M. (2014). Lectura del mes, programa de diseño gráfico: hacia una definición de diseño gráfico. Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez. Recuperado de
<http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>

Tipografía. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en
<http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

Tecnología. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en
<http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>

U

Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Facultad del Hábitat. (s.f.). ¿Qué es el diseño gráfico? Recuperado de

<http://habitat.uaslp.mx/academica/ofertaeducativa/Dgrafico/Paginas/DGrafico.aspx>

Universidad de las Américas Puebla. (s.f.). Guión. Recuperado de

<http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/guion.pdf>

Universidad del Valle de Guatemala. (s.f.). Antropología y Sociología. Recuperado el 20 de septiembre de 2014 en <http://www.uvg.edu.gt/ccss/antropologia/index.html>

Universidad DUOC. (s.f.). Comunicación Audiovisual. Recuperado de

<http://www.duoc.cl/carrera/comunicacion-audiovisual>

Universidad Panamericana. (s.f.). Animación Digital. Recuperado de

<http://www.up.edu.mx/es/licenciatura/mex/ingenieria-en-animacion-digital>

V

Vetoncología, Servicio de Oncología Veterinaria. (2012). Cáncer de mama en perras.

Recuperado de <http://vetoncologia.com/cancer-de-mama-en-perras/>

Villegas, C., Pineda, A., Vargas, M.F. (2011-2012). Introducción al Dibujo Artístico.

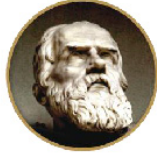
Recuperado de

<http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf>

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Encuesta de validación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Graduación

Género: Femenino
Masculino

Edad:

Cliente Experto Grupo Objetivo

Encuesta de Validación

Elaboración de un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes de 13 a 18 años de edad, acerca de la adopción de mascotas y su esterilización. Guate Unida por los Animales. Guatemala, Guatemala 2015

Antecedentes

Guate Unida por los Animales, es una entidad no lucrativa y pro animalista que se dedica a rescatar, cuidar, esterilizar, y reubicar perros y gatos abandonados o maltratados a un hogar responsable. Además, busca educar y concientizar a guatemaltecos y guatemaltecas, principalmente jóvenes, sobre la importancia de estos actos y detener el maltrato animal.

La asociación Guate Unida por los Animales, planea realizar charlas acerca de la importancia de esterilizar y adoptar animales para crear conciencia en diferentes establecimientos educativos. Por medio de un material audiovisual se busca concientizar y lograr esta motivación e interés por parte de los jóvenes para unirse a la causa.

Objetivo de la investigación

El objetivo de la encuesta es determinar por medio de los resultados, la efectividad del material audiovisual en cuanto a diseño y comunicación.

Instrucciones

En base a la información anterior y según su criterio, por favor responda las siguientes interrogantes marcando con una "x" o rellenando el cuadro que considere adecuado.

Encuesta de validación

Parte Objetiva

1. ¿Considera necesaria la elaboración de un material audiovisual para informar a jóvenes estudiantes la importancia acerca de la adopción de mascotas y su esterilización?

Sí

No

2. ¿Considera importante investigar información relevante acerca de la aplicación de los materiales audiovisuales en establecimientos educativos para sustentar el desarrollo del proyecto.

Sí

No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de los riesgos y beneficios de la esterilización en animales para justificar la importancia de la misma en el contenido del material audiovisual?

Sí

No

4. ¿Considera importante ilustrar elementos que comuniquen de forma gráfica el tema de la adopción de mascotas y su esterilización para que el público comprenda correctamente la información relatada en el material audiovisual?

Sí

No

5. ¿Considera necesario animar las ilustraciones y textos del material promocional, para que el contenido del mismo sea dinámico y estimule el interés de los jóvenes?

Sí

No

Parte Semiológica

6. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas en el material audiovisual pueden transmitir?

Simpatía

Amistad

Unión

7. ¿Considera usted que las formas y vectores utilizadas en el material audiovisual pueden transmitir?

Motivación

Desánimo

Diversión

8. ¿Considera que los colores utilizados en el material audiovisual transmiten?

Alegría

Pesimismo

Tristeza

Encuesta de validación

9. ¿Considera que la tipografía utilizada en el material audiovisual puede llegar a transmitir?

Interés

Apatía

Afecto

10. ¿Considera que la música de fondo transmite?

Alegría

Enfado

Desánimo

Parte Operativa

11. ¿Considera que el material audiovisual es?

Compresible

Incoherente

Confuso

12. ¿Considera que la duración del material audiovisual es?

Extensa

Adecuada

Muy breve

13. ¿Considera que las transiciones y efectos de la animación son?

Dinámicas

Rápidas

Lentas

Aburridas

14. ¿Considera que la narración del material audiovisual acerca de la importancia en la adopción de animales y su esterilización es?

Comprensible

Interesante

Incomprensible

Indiferente

15. ¿Considera que la voz de la persona que narra el audiovisual es?

Elocuente

Agradable

Inexpresivo

Desagradable

16. ¿Considera que la información proporcionada en el material audiovisual?

Aportó datos e información que antes desconocía

Motiva a adoptar una mascota

No aportó nada relevante

17. ¿Qué considera que el material audiovisual dejó en usted?

Mensaje positivo

Motivación

Tristeza

No causó nada

18. ¿Después de ver el audiovisual, se interesaría usted en continuar buscando información acerca de la adopción de mascotas y su esterilización, e interesarse en su importancia?

Sí

No

Encuesta de validación

Observaciones o comentarios

Gracias por prestar su tiempo al responder esta encuesta.

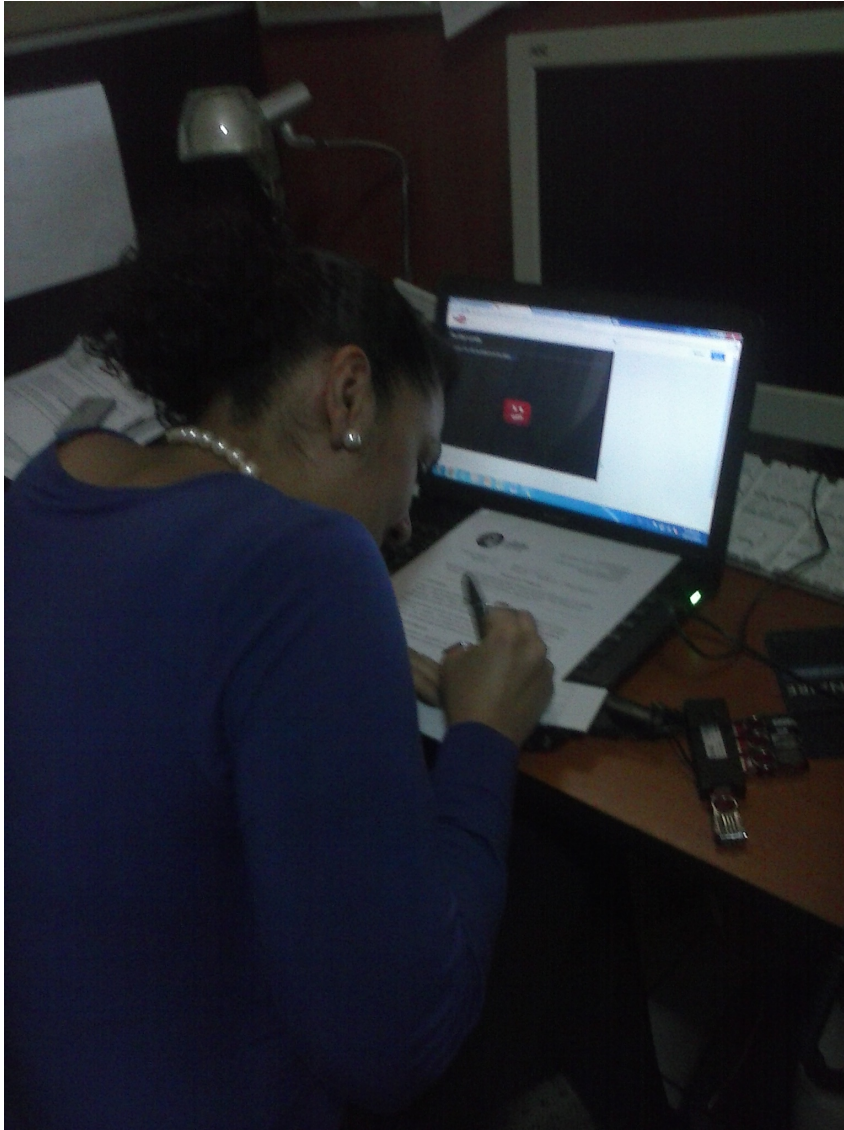
14.2 Validación con grupo objetivo



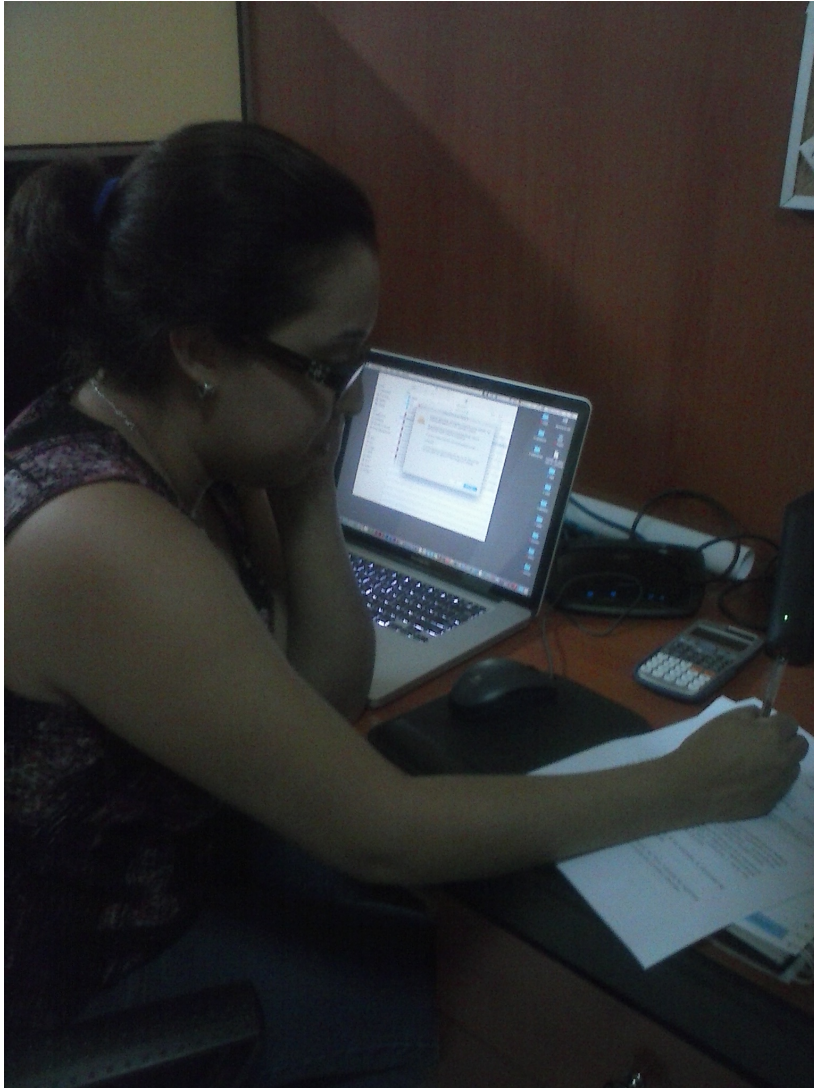
14.3 Validación con expertos



Licda. Jaqueline Cano



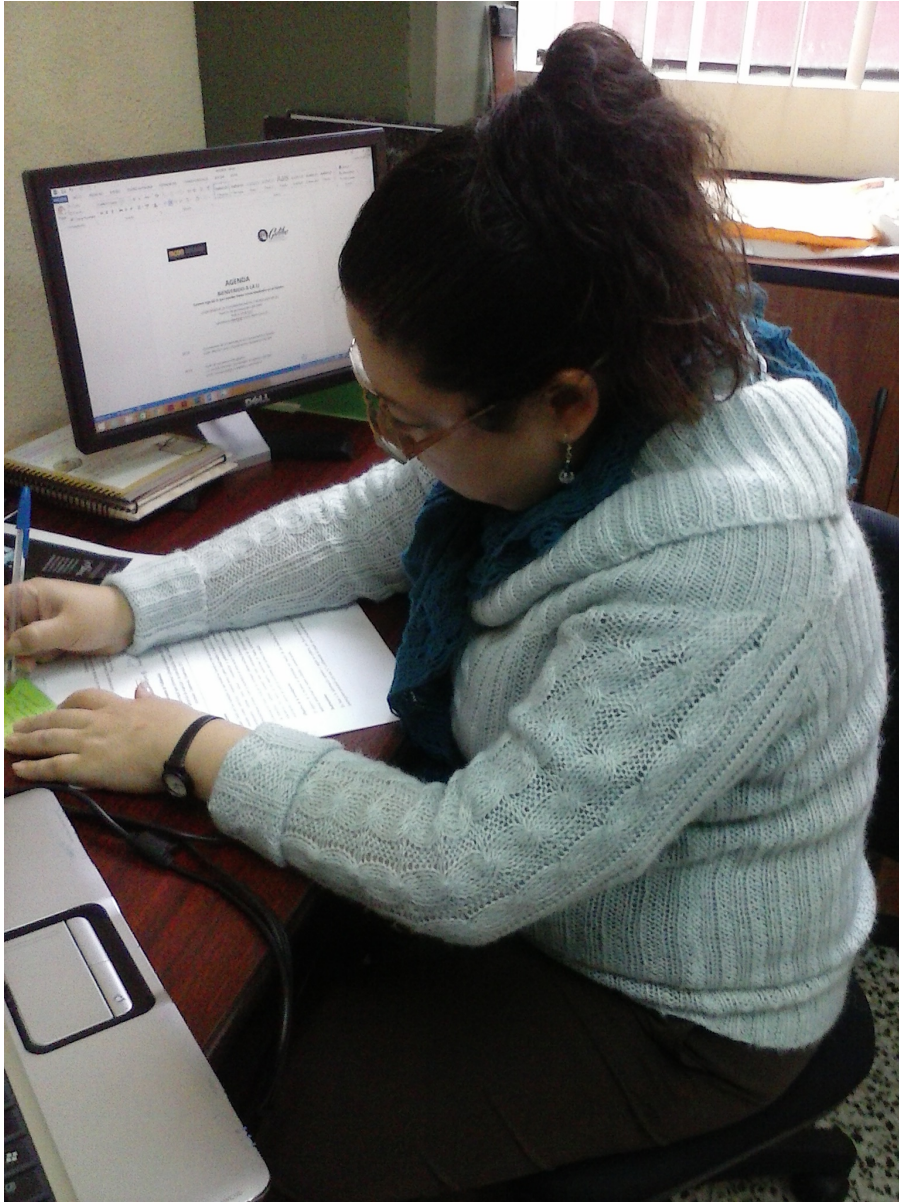
Licda. Karina Vásquez



Licda. Lisa Ortega.



Lic. Manuel Monroy



Licda. Wendy Franco

14.4 Validación con el cliente

