



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



**Diseño de Material Editorial Impreso para
Informar sobre el Decreto 5-2017
(Ley de Protección y Bienestar Animal)
en “Escuela Primaria Sector 1”,
Municipio de San Miguel Petapa, Guatemala
- Municipalidad de San Miguel Petapa -**

María Renneé Girón García



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de Material Editorial Impreso para
Informar sobre el Decreto 5-2017 (Ley
de Protección y Bienestar Animal)**
en “Escuela Primaria Sector 1”, Municipio
de San Miguel Petapa, Guatemala
- *Municipalidad de San Miguel Petapa* -

Proyecto presentado por: María Renneé Girón García

Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto de 2025

“Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas djuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.”

Junta Directiva

Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Msc. Lcda. Ilma Judith Prado Ducque

Vocal III

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal IV

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal V

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

Secretario Académico

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - **Decano**

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría - **Secretario Académico**

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte - **Examinador**

Lcda. Miriam Isabel Meléndez - **Examinador**

Agradecimientos

Agradezco a Dios por haberme permitido llegar a esta etapa de mi vida.

Quiero agradecer a mis padres, quienes, a pesar de la distancia, depositaron su confianza en mí y me apoyaron y aconsejaron a lo largo de mi carrera. A mis hermanos menores y a mi abuela, quienes me brindaron su ayuda cuando más la necesité, además de ofrecerme palabras sinceras de ánimo. A mi abuelo, quien me acompañó más de cerca en este proceso del proyecto, brindándome un espacio en su hogar y apoyándome de muchas formas.

A mis amigas Elsy Catalina, Daisy Medrano y Melanie Pedroza, quienes me han acompañado desde el primer año de Universidad, compartiendo buenos y malos momentos. Su apoyo e inspiración me han motivado a ser una mejor persona y han sido parte fundamental en mi crecimiento como estudiante y profesional. Con ellas he vivido grandes anécdotas que atesoraré por siempre. Me alegra que la vida nos haya juntado y que me haya permitido ser su amiga.

A mis profesores, Gustavo Jurado e Isabel Meléndez, por haberme guiado, aconsejado y alentado a seguir adelante, así como por ayudarme a confiar en mis habilidades. A la profesora Betsy de Paguaga, quien me brindó su cariño incondicional, sus consejos y su apoyo en los momentos en los que más dudé de mí misma, desde el primer semestre de la carrera. A ella le guardo un cariño muy especial, como si fuese una madre. A mis tres profesores les tengo un aprecio profundo.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por brindarme la oportunidad de ser parte de sus estudiantes y por el apoyo académico recibido.

A la institución que confió en mis habilidades y me dio la oportunidad de desarrollar este proyecto. En especial a Solsiree Acevedo, quien estuvo a cargo de mí, ofreciéndome todo lo necesario para trabajar y asegurar que el proyecto se realizara de la mejor manera posible.

Índice

Introducción 13

Fundamentación del proyecto 15

1.1.	Antecedentes	17
1.2.	Problemas de comunicación visual	20
1.3.	Justificación del proyecto	20
1.4.	Objetivos	21

Perfiles 23

2.1.	Perfil de la institución	25
2.2.	Perfil de grupo objetivo	33

Plan operativo 37

3.1.	Flujograma	37
3.2.	Cronograma	39
3.3.	Presupuesto	40

Marco teórico 43

4.1.	El llamado al respeto: protegiendo contra el maltrato animal	45
4.2.	Diseño gráfico: una herramienta clave en l a sociedad visual actual	50
4.3.	El arte de simplificar: las infografías como herramientas educativas	56



Definición creativa

63

5.1.	Brief de diseño	65
5.2.	Referencias visuales	68
5.3.	Estrategía de aplicación de la pieza a diseñar	74
5.4.	Concepto creativo	76
5.5.	Premisas de diseño	77

Producción gráfica

81

6.1.	Nivel de visualización I	83
6.2.	Nivel de visualización II	96
6.3.	Nivel de visualización III	101
6.4.	Resultado final	112
6.5.	Fundamentación de técnica	117
6.6.	Aporte económico del estudiante	125

Justificación

127

7.1.	Conclusiones	129
7.2.	Recomendaciones	130
7.3.	Lecciones aprendidas	131

Referencias

133

Anexos

143

Índice de figuras

149



Introducción

En el presente proyecto se abordarán diversos aspectos clave que sustentan su desarrollo y relevancia en el contexto de la protección animal en Guatemala. Se parte de un análisis de antecedentes que detalla la situación actual y el problema de comunicación visual en torno a la concientización sobre el maltrato animal. Este problema se manifiesta en múltiples formas de violencia, negligencia y abandono, afectan tanto a mascotas como a la fauna silvestre. Reconocer la vulnerabilidad de estos animales y el respeto que merecen es fundamental para promover una cultura de cuidado responsable.

El diseño gráfico desempeña un papel crucial en esta tarea al crear mensajes visuales que generan conciencia. Las infografías, por ejemplo, son herramientas esenciales que permiten simplificar información compleja, facilitando su comprensión y recordación. En este sentido, el proyecto no solo se enfoca en la creación de material visual, sino también en establecer una estrategia de diseño efectiva, basada en un análisis detallado de la institución y del público objetivo. Esto incluye una revisión de los valores proyectados por la institución ante la comunidad y el tipo de comunicación visual que emplea, aspectos que ayudarán a fortalecer el mensaje de concientización.

Además, se han considerado los recursos y costos necesarios para desarrollar una solución gráfica adecuada, organizada mediante una planeación operativa que incluye cronogramas de actividades y una estructura clara para la ejecución del proyecto. En el proceso, la fase de producción gráfica se dividirá en tres etapas de visualización y validación, involucrando diferentes grupos para asegurar que el mensaje llegue de manera efectiva a los estudiantes de nivel primario, quienes representan el público meta.

Finalmente, el proyecto culminará con una serie de conclusiones y recomendaciones orientadas a promover una mayor conciencia sobre el maltrato animal y el valor de una gestión de tiempo eficiente en proyectos de diseño gráfico. Las lecciones aprendidas incluyen el desarrollo de habilidades en ilustración y una mayor sensibilidad frente a la problemática animal, esperando que el material creado contribuya a la educación y cuidado responsable en la comunidad.





01

1. Capítulo

Fundamentación del proyecto

- Antecedentes
- Problema de comunicación visual
- Justificación
- Objetivos

A continuación, se dará a conocer los aspectos relevantes que corresponden al presente capítulo, en donde se encontrarán los antecedentes, el problema de comunicación visual y su respectiva justificación de la intervención que sustentan el presente proyecto.



1.1. Antecedentes

El maltrato animal es, a la vez, un factor que predispone a la violencia social y, al mismo tiempo, es su consecuencia. Forma parte de la cascada de la violencia que va alcanzando a todos como individuos y como sociedad.¹ La violencia hacia los animales en entornos familiares es un reflejo de la violencia intrafamiliar y suele dirigirse hacia los más vulnerables: ancianos, mujeres, niños y animales de compañía.

La normalización o minimización de este maltrato puede tener consecuencias graves para la sociedad, ya que el abuso animal está relacionado con patrones de violencia interpersonal. Combatir este tipo de crueldad es esencial, no solo como un acto de compasión hacia los animales, sino también como un indicador para detectar y tratar situaciones de abuso en la familia.

Los niños que maltratan animales suelen haber presenciado o experimentado violencia ellos mismos, lo que podría ser una señal de problemas más profundos en el hogar. Esta relación se usa en la psiquiatría para diagnosticar desórdenes de conducta, ya que la falta de empatía hacia los animales puede estar vinculada a un mayor riesgo de violencia hacia otras personas en el futuro.

Amenazar con lastimar al animal de compañía puede ser una forma de violencia psicológica que se utiliza contra el niño para que se «porte bien» o como una forma de mantener en secreto algún tipo de abuso al que éste está siendo sometido. Según los especialistas, protagonizar u observar actos de crueldad puede llegar a ser tan traumático como ser víctima de abuso físico y, por lo tanto, es altamente probable que el niño presente un alto riesgo de convertirse en padre abusivo, quien a su vez puede producir otra generación de niños violentos.²

El abandono de perros en Guatemala es un problema creciente que afecta tanto a las áreas urbanas como rurales del país. La falta de educación sobre la tenencia responsable de mascotas, combinada con la ausencia de políticas efectivas y recursos adecuados para el control y protección animal, ha resultado en

1 F, Nelly Glatt. "Maltrato animal: antesala de la violencia social". *AnimaNaturalis*, 8 de abril de 2020. <https://www.animanaturalis.org/p/1332/maltrato-animal-antesala-de-la-violencia-social>.

2 F, Nelly Glatt. "Maltrato animal: antesala de la violencia social". *AnimaNaturalis*, 8 de abril de 2020. <https://www.animanaturalis.org/p/1332/maltrato-animal-antesala-de-la-violencia-social>.

un incremento significativo de perros callejeros.³ La veterinaria Diana Lapola señala que, el abandono de perros en Guatemala afecta tanto la salud pública como el bienestar animal. Esto ocurre por la falta de responsabilidad, educación y compromiso hacia los animales. La presencia de perros en situación de calle puede contribuir a la contaminación ambiental, debido a la defecación y micción en espacios públicos. Esta situación favorece la proliferación de insectos, malos olores y posibles focos de enfermedades, especialmente en áreas vulnerables como barrancos y zonas donde se acumulan desechos.

Se destaca la rabia canina como una de las enfermedades más comunes que los perros callejeros pueden propagar, además de otras infecciones intestinales presentes en sus heces, lo cual agrava el problema para la comunidad.

Según la Organización Panamericana de la Salud, en Guatemala, en el 2019, se reportaron dos casos positivos de rabia en perros. El último caso de rabia en humanos se registró en 2017. Esta enfermedad es mortal, por lo que, anualmente fallecen alrededor de 60,000 personas en el mundo. Dicha enfermedad se puede prevenir en los animales en un 100% con la vacuna.⁴

Entre otros factores, los ataques de perros callejeros son un problema muy frecuente en Guatemala. De acuerdo con el congresista Álvaro Arzú Escobar, propulsor de los derechos de los animales, se estima que hay un perro o gato en las calles por cada cuatro habitantes. Es decir, aproximadamente 4 millones 250 mil animales carecen de un hogar permanente en la actualidad.⁵

Según datos del Centro de Salud de Totonicapán, tan solo en 2022 se reportaron 300 agresiones de perros callejeros a la población, y se estima que son más de siete mil perros callejeros en la cabecera de Totonicapán.

3 “Perros callejeros: Un problema creciente en Guatemala”. Agencia Universitaria de Noticias. Consultado el 26 de octubre de 2024. <https://agenciauniversitariadenoticias.com.gt/nacionales/perros-callejeros-un-problema-creciente-en-guatemala/>.

4 “Perros callejeros: Un problema creciente en Guatemala”. Agencia Universitaria de Noticias. Consultado el 26 de octubre de 2024. <https://agenciauniversitariadenoticias.com.gt/nacionales/perros-callejeros-un-problema-creciente-en-guatemala/>.

5 “Perros callejeros: Un problema creciente en Guatemala”. Agencia Universitaria de Noticias. Consultado el 26 de octubre de 2024. <https://agenciauniversitariadenoticias.com.gt/nacionales/perros-callejeros-un-problema-creciente-en-guatemala/>.

En el país, la cantidad de personas mordidas por perros callejeros asciende a 5,244 para 2020, y 3,595 para febrero de 2021.⁶ Las leyes que protegen a los animales en Guatemala están regidas por la Ley de Protección y Bienestar Animal del país. Esta fue aprobada a través del Decreto 05-2017, el 28 de febrero de 2017.⁷

La Ley de Protección y Bienestar Animal de 2017 prohíbe peleas de perros, el uso de animales en circos y su participación en experimentos o investigaciones, además de establecer sanciones para quienes les causen daño. La Unidad de Bienestar Animal regula establecimientos y profesionales relacionados con animales, promueve la conciencia pública sobre su bienestar, y es responsable de crear manuales de implementación de la ley, pautas de esterilización y capacitar a autoridades para aplicar correctamente estas normativas.

En el año 2022, la Unidad de Bienestar Animal (UBA) recibió más de 300 denuncias. Este año, la UBA incautó a más de quince perros por medio de una denuncia de malos tratos en marzo. Un mes después, en San Pedro Sacatepéquez, San Marcos, se realizó otra denuncia por dos perros que murieron ahorcados accidentalmente, al quedar colgados desde el segundo piso de una vivienda.

En los primeros 5 meses de 2024, la UBA se habían recibido 110 denuncias de maltrato animal, de las cuales 6 han llegado hasta la consignación de las mascotas. La mayoría de estos sucesos ocurren en la ciudad de Guatemala.⁸

6 “Perros callejeros: Un problema creciente en Guatemala”. Agencia Universitaria de Noticias. Consultado el 26 de octubre de 2024. <https://agenciauniversitariadenoticias.com.gt/nacionales/perros-callejeros-un-problema-creciente-en-guatemala/>.

7 “Leyes que protegen a los animales en Guatemala | Aprende Guatemala.com”. Notas para Aprender sobre Guatemala | Guatemala.com. Consultado el 26 de octubre de 2024. <https://aprende.guatemala.com/tramites/documentos-legales/leyes-que-protegen-los-animales-en-guatemala/>.

8 Hernández, Fredy. “¿Cómo denunciar un caso de maltrato animal en Guatemala?” <https://www.soy502.com>, 4 de mayo de 2014. <https://www.soy502.com/articulo/como-denunciar-caso-maltrato-animal-guatemala-24039>.

1.2. Problemas de comunicación visual

El abandono animal en Guatemala es un problema creciente que afecta tanto a las áreas urbanas como rurales del país. La falta de educación sobre el cuidado responsable de mascotas, combinada con la ausencia de políticas efectivas y recursos adecuados para el control y protección animal, ha resultado en un incremento significativo de animales abandonados callejeros.

La Municipalidad de San Miguel Petapa, tiene la determinación de informar a los estudiantes de nivel primario de la Escuela Primaria Sector 1, Municipio de San Miguel Petapa sobre el maltrato animal, basándose en el Decreto número 5-2017, Ley de Protección y Bienestar Animal.

1.3. Justificación del proyecto

1.3.1. Trascendencia del proyecto

El tema del maltrato animal no se puede abordar en todo el territorio nacional, pero se puede contribuir a que las nuevas generaciones que residen en el municipio de San Miguel Petapa tomen conciencia y marquen la diferencia del cuidado de estos seres vivos. Además de mejorar significativamente la vida de aquellos animales que ya cuentan con un hogar mediante el cumplimiento de las responsabilidades básicas que requiera.

1.3.2. Incidencia

El diseño gráfico es una herramienta para abordar este tema, proporciona la información necesaria a través materiales visuales impresos. Al utilizar contenido visual, se le facilitará a la población comprender la responsabilidad que implica cuidar a un ser vivo.

1.3.3. Factibilidad

Se cuenta con el apoyo de la Municipalidad de San Miguel Petapa, que cuentan con la disponibilidad de proporcionar material informativo y asesorías para diseñar material gráfico. Finalmente, la viabilidad del proyecto está garantizada por el respaldo de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Colaborar con la Municipalidad de San Miguel Petapa, en la difusión de información dirigida a los estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1, sobre la importancia del cuidado responsable de los animales, por medio de material impreso.

1.4.2. Objetivo de comunicación

Informar a estudiantes de nivel primario sobre el Decreto 5-2017, Ley de Protección y Bienestar Animal, mediante el uso de materiales gráficos con mensajes claros, accesibles y apropiados a su nivel educativo.

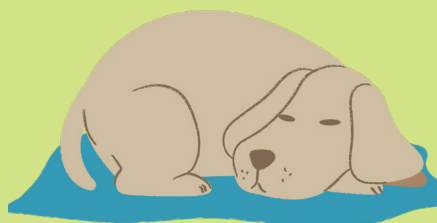
1.4.3. Objetivo de diseño

Diseñar material editorial impreso compuesto por doce módulos de infografías, que faciliten la comprensión de la información sobre el Decreto 5-2017 Ley de Protección y Bienestar animal.



En conclusión, este capítulo ha presentado los antecedentes del maltrato animal, resaltando la importancia de la Ley de Protección y Bienestar Animal en Guatemala y la intervención necesaria para concientizar a los estudiantes sobre este problema. La colaboración con la Dirección de Desarrollo Social y Económico de San Miguel Petapa resulta clave para garantizar la difusión de esta información en cuanto ellos realicen el lanzamiento oficial de los recursos gráficos

A continuación, se explorará a fondo la institución, en donde se revisará su reseña histórica, los valores que refleja ante la población y el tipo de comunicación visual que maneja, junto con el análisis del público objetivo.



02

2. Capítulo

Perfiles

- Perfil de institución
- Perfil de grupo objetivo

A continuación, se explorará a fondo la institución, donde se revisará su reseña histórica, los valores que refleja ante la población y se analiza el tipo de comunicación visual que maneja. Finalmente, se detallarán las características para definir su público objetivo.



2.1. Perfil de la institución

2.1.1. Institución

La Municipalidad de San Miguel Petapa cuenta con la responsabilidad de administrar los recursos y servicios del municipio para mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

Como el proyecto toca un tema social se le asignó a la Dirección de Desarrollo Social y Económico, quienes fomentan la participación ciudadana a la educación, cultura, salud y deporte.

2.1.2. Características del sector social

La Municipalidad de San Miguel Petapa, es parte del sector público, y se compone de entidades y organizaciones que son financiadas y administradas por el gobierno para brindar servicios y beneficios a la población en general.

Por el tipo de proyecto que se estará desarrollando, el sector por tomar en cuenta será el Sector Salud Animal.

2.1.3. Historia

La fundación formal de la Municipalidad de San Miguel Petapa ocurrió durante el período colonial, durante la administración española. Al no tener un claro registro de dicha fundación, se ha establecido que se remota en el tiempo de las primeras instituciones municipales en Guatemala, a lo largo de los siglos XVII y XVIII.

La participación para la fundación fue a mano de los primeros pobladores españoles, junto con los líderes indígenas locales, quienes jugaron un papel crucial en el establecimiento de la municipalidad. Los documentos coloniales de la época registran la creación de cabildos o consejos municipales en las diversas regiones, incluyendo San Miguel Petapa.⁹

⁹ “Misión y objetivos de la institución, su plan operativo”. Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 22 de octubre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/05-mision-y-objetivos-de-la-institucion,-su-plan-operativo.html>.

2.1.4. Filosofía

Misión

Es una institución autónoma, que vela por el bienestar de la población y promueve el desarrollo del Municipio, administra sus recursos de manera eficaz, y los transforma en servicios de calidad y atención para sus habitantes, por medio de personal capacitado, eficiente y comprometido, con la búsqueda del bien común, planificando proyectos municipales que permitan el desarrollo a todo el municipio.

Visión

Poder ser una Municipalidad moderna, capaz y eficiente para promover el desarrollo social integral, por medio de programas comunitarios, distribuyendo los recursos municipales de manera equitativa, lo que permitirá el fortalecimiento municipal con valores éticos, morales, espirituales y sociales, fomentando la participación y formación ciudadana.¹⁰

10 “DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-REFORMA-DO.” Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 23 de octubre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/files/12.-DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-REFORMADO.pdf>.

2.1.5. Valores

Disciplina

Implica en el trabajador municipal, la coordinación de actitudes para desarrollar habilidades o un código de conducta de manera ordenada y sistemática, en su comportamiento diario.

Responsabilidad

Se encuentra en la conciencia de los trabajadores municipales, como una cualidad de tomar decisiones de manera consiente y el cumplimiento de forma eficiente y oportuna de las tareas asignadas y de los recursos de forma efectiva.

Respeto

Compañerismo basado en la ética y en la moral, que refiere a una convivencia, reconocimiento, consideración, atención o deferencia de los trabajadores municipales entre sí, así como con los vecinos del municipio por cualquier situación o circunstancia.

Eficiencia

Capacidad y habilidad de los trabajadores municipales de realizar y cumplir adecuadamente una función o un objetivo con el mínimo de recursos posibles o en el menor tiempo posible con la más alta calidad.

Honestidad

Cualidad humana que, como trabajador municipal, le obliga a actuar de acuerdo a cómo piensa y siente, siendo recto, íntegro, decente, recatado, razonable y justo, respetando la verdad en relación con el mundo exterior, los hechos y las personas.¹¹

11 “DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-REFORMA-DO.” *Municipalidad San Miguel Petapa*. Consultado el 23 de octubre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/files/12.-DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-REFORMADO.pdf>.



2.1.7. Servicios que presta la institución

Servicios públicos

Brindar los mejores servicios públicos a los vecinos. Su compromiso es garantizar que cada residente disfrute de una comunidad segura, limpia y bien cuidada. Desde la recolección de basura hasta el mantenimiento de parques y jardines, trabajando arduamente para hacer de San Miguel Petapa un lugar en el que todos se sientan orgullosos.

Secretaría Municipal

Brindar una amplia gama de servicios para garantizar el bienestar de los ciudadanos. Desde trámites administrativos hasta asesoramiento legal, estamos aquí para ayudarte. El equipo altamente capacitado y con excelente actitud se compromete en ofrecer atención personalizada y eficiente.

Juzgado Municipal

Un lugar clave para la resolución de conflictos y la administración de justicia en la comunidad. El objetivo es brindar un servicio eficiente y cercano, garantizando el acceso a la justicia para todos los ciudadanos.¹²

12 “Servicios”. Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 22 de octubre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/servicios.html>.

2.1.8. Identidad y comunicación visual de la institución.

Antecedentes de identidad visual

La Municipalidad de San Miguel Petapa, es una institución autónoma, que vela por el bienestar de la población al trabajar y promover el desarrollo del municipio, administrando sus servicios de manera eficaz, y transformando estos servicios en calidad y de atención para sus habitantes. Promueve el desarrollo social integral, por medio de programas comunitarios, distribuyendo los recursos municipales de manera equitativa, lo que le permitirá fortalecer el desarrollo municipal. La Municipalidad cuenta con un imago tipo, que usaba hasta enero de 2024. Con una nueva administración, la Municipalidad optó por cambiar el logotipo institucional (el anterior no reflejaba la seriedad y formalidad) y rediseñar la página oficial para una mejor navegación. La Municipalidad, a pesar de tener una paleta de color establecida, carece de una línea gráfica definida, en donde implica el estilo tipográfico, el estándar para publicar en redes sociales, papelería institucional, entre otros.

Por otro lado, la Dirección de Desarrollo Social y Económico no cuenta con alguna línea gráfica que los represente solamente a ellos, hacen uso del imago tipo y la paleta de colores únicamente.



A. Logotipo de la institución

Efigie del Hermano Pedro plasmada como recuerdo de sus pasos por San Miguel Petapa. De aquí regresó, después de haber visitado el templo, para quedarse en Santiago de los Caballeros de Guatemala.¹³



Figura 3. Logotipo actual de la Municipalidad de San Miguel Petapa <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/index.html>

B. Diseño de página web

Diseño actual de la página web oficial de la Municipalidad de San Miguel Petapa, desarrollado con motivo del cambio de mandato.



Figura 4. Página web actual de la Municipalidad de San Miguel Petapa <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/index.html>

13 “Antecedentes históricos”. Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 22 de octubre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/files/Antecedentes-historicos--San-Miguel.pdf>.

C. Página de Facebook

Diseño de la red social más utilizada por la institución.



Figura 5. Página de Facebook de la Municipalidad de San Miguel Petapa <https://www.facebook.com/MuniPetapa/>

D. Línea gráfica

Línea gráfica utilizada para Facebook.



Figura 6. Post extraídos de Facebook <https://www.facebook.com/MuniPetapa/>

2.2. Perfil de grupo objetivo

2.2.1. Características geográficas

Estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1, ubicados en zona 7, Sector 1 de Villa Hermosa 2, San Miguel Petapa, Guatemala, Guatemala.

2.2.2. Características sociodemográficas

Niños y niñas de nivel primario, con edades comprendidas entre los 4 y 12 años, que desempeñan el rol de estudiantes dentro de su entorno familiar.

2.2.3. Características socioeconómicas

Económicamente dependen de sus padres, quienes cuentan con un salario que oscila entre Q.3,400.00 y Q.7,500.00, sse sitúan en clase media.

2.2.4. Características psicográficas

Aún no comprenden plenamente el esfuerzo que realizan sus padres o encargados para brindarles la oportunidad de asistir a un centro educativo digno.

Durante su tiempo libre, disfrutan de actividades recreativas que se que ofrecen en el municipio, así como del consumo de contenido digital a través de dispositivos móviles u otros medios tecnológicos.



La Dirección de Desarrollo Social y Económico de San Miguel Petapa trabaja en mejorar la vida de los habitantes a través de programas comunitarios y educativos, incluyendo la concientización sobre el bienestar animal. Aunque no cuenta con una línea gráfica definida, busca transmitir su misión de desarrollo integral. Su público objetivo principal son estudiantes de nivel primario, lo que resalta la necesidad de emplear recursos visuales efectivos para comunicar sus mensajes de forma clara y atractiva.



03

3. Capítulo *Planeación operativa*

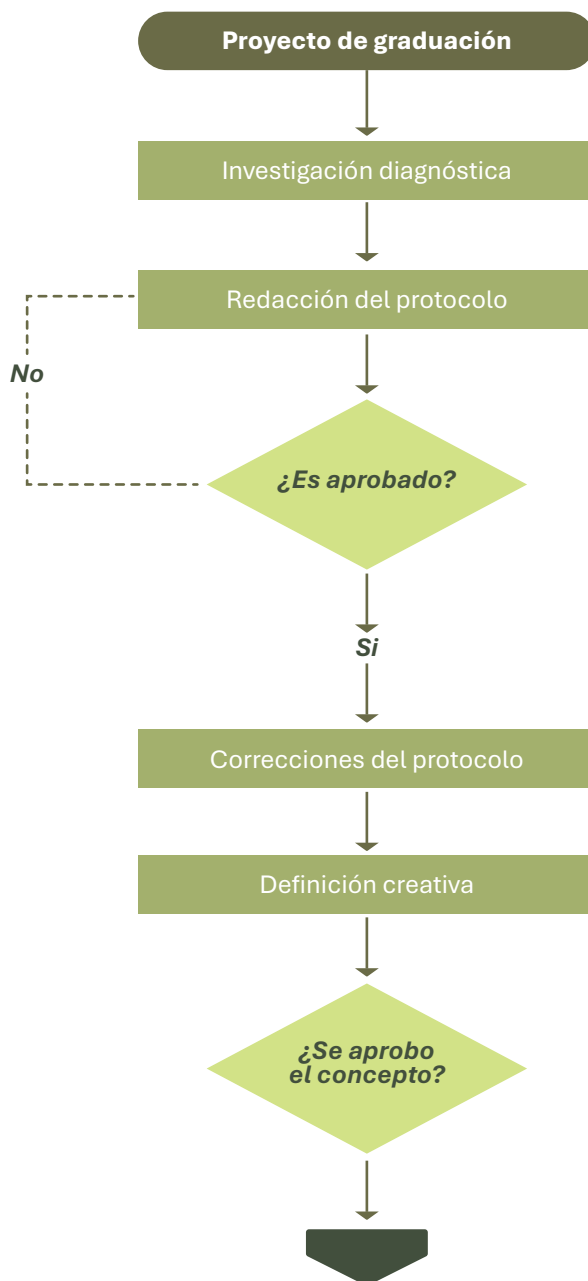
- Flujograma
- Presupuesto
- Cronograma de trabajo

En el anterior capítulo se abordaron los perfiles de la institución y del grupo objetivo al que van dirigido el presente proyecto. En este capítulo se establecerán las bases que dirigirán el desarrollo, es decir, la planeación operativa: las actividades involucradas, su cronograma, y una vista de los recursos y costos que presenta la solución gráfica.



3.1. Flujograma

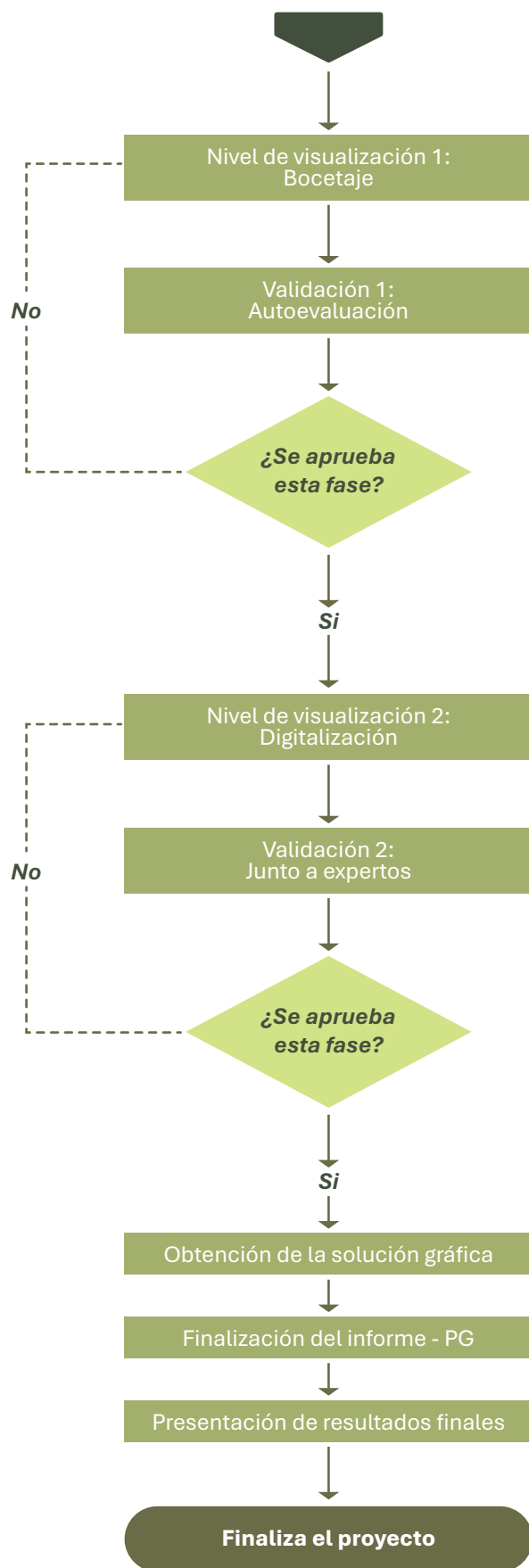
Un diagrama de flujo o flujograma es una representación gráfica y secuencial de un proceso o flujo de trabajo con todas las tareas y actividades principales necesarias para lograr un objetivo común. Para que visualmente se pueda representar la sucesión de tareas y la relación entre ellas se utilizan símbolos como flechas, rombos, rectángulos o prismas.¹⁴



14

“¿Qué es un diagrama de flujo y cómo hacerlo? [2024] • Asana”.

Asana. Consultado el 23 de octubre de 2024. <https://asana.com/es/resources/what-is-a-flowchart>.



3.2. Cronograma

Un cronograma es un recurso que busca establecer una ruta de actividades específicas que deben cumplirse en determinados plazos de tiempo para la consecución de un objetivo.¹⁵

Actividades	J	AGO				SEP				OCT				NOV			
	S	Semana				Semana				Semana				Semana			
	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración de correcciones																	
2. Definición creativa																	
Elaboración de premisas de diseño																	
Definición del concepto creativo																	
Moodboard																	
3. Nivel de visualización I - Bocetaje																	
Definición de retícula y jerarquía de contenido																	
Elaboración de propuestas de línea gráfica																	
Distribución de temas																	
4. Validación I - Autoevaluación																	
Elaboración de instrumentos de validación																	
Proceso de autoevaluación																	
Análisis de resultados obtenidos																	
5. Nivel de visualización II - Digitalización																	
Digitalización de propuestas																	
Vectorización de piezas gráficas																	
6. Validación II - Junto a expertos																	
Elaboración de instrumentos de validación																	
Validación en conjunto a expertos																	
Análisis de resultados obtenidos																	
7. Nivel de visualización III - Propuestas finales																	
Producción final de piezas gráficas																	
Revisión ortografía de contenido																	
8. Validación III - Grupo objetivo																	
Elaboración de instrumentos de validación																	
Validación en conjunto al grupo objetivo																	
Análisis de los resultados obtenidos																	
9. Obtención de la solución gráfica																	
Preparación de piezas para su reproducción																	
Elaboración de mockups																	
10. Finalización de informe - PG																	
Justificación de la solución gráfica																	
Síntesis y diagramación del protocolo																	
11. Presentación de resultados finales																	
Entrega de material a la institución																	
Exposición de los resultados																	
Entrega del informe final PG																	

¹⁵ “Cronograma: ¿qué es y cómo se crea?” Personio, 5 de julio de 2022.
<https://www.personio.es/glosario/cronograma/>.

3.3. Presupuesto

Un presupuesto es un documento en el que se detallan los gastos y ganancias que se prevé que tenga un organismo, empresa u entidad (privada o estatal) en un lapso determinado.¹⁶

Costos fijos	Q.1366.00
Agua	Q.97.00
Luz	Q. 390.00
Teléfono	Q.64.00
Internet	Q.115.00
Licencia de Adobe Creative Cloud Anual	Q.450.00
Licencia Clip Studio Paint Anual	Q250.00
Costos variables	Q.811.00
Impresiones - Tabloide	Q.240.00
Impresiones - Oficio inyectoras	Q. 90.00
Fotocopias - Blanco y Negro	Q.30.00
Resma de hojas	Q.30.00
Tinta para impresora	Q.400.00
Materiales	Q21.00
Servicios profesionales de diseño	Q.6900.00
Investigación	Q.1200.00
Bocetaje	Q. 900.00
Digitalización	Q.4800.00
Sub total	Q.9077.00
Imprevistos 10%	Q.907.00
Impuestos	
IVA 12%	Q.1089.24
ISR 5%	Q. 453.85
TOTAL	Q.11527.79

¹⁶ Equipo editorial, concepto. "Presupuesto - Concepto, tipos, características y ejemplos". Concepto, 11 de marzo de 2013. <https://concepto.de/presupuesto/>.

Se presentaron las bases del desarrollo, es decir, la planeación operativa que incluye las actividades, el cronograma y una vista preliminar de los recursos y costos relacionados con la solución gráfica. En el próximo capítulo, se explorará cómo el maltrato animal afecta a las especies domésticas y silvestres, y cómo el diseño gráfico, particularmente a través de infografías, pueden ayudar a concientizar a la sociedad simplificando información clave y facilitando su comprensión.



04

4. Capítulo

Marco teórico

- El llamado al respeto: protegiendo contra el maltrato animal
- Diseño gráfico: una herramienta clave en la sociedad visual actual
- El arte de simplificar: las infografías como herramientas educativas

Se observará cómo el maltrato animal, que incluye la violencia, negligencia y abandono, afecta tanto a mascotas como a fauna silvestre. Proteger a los animales requiere reconocer su vulnerabilidad y brindarles respeto. Además, el diseño gráfico desempeña un papel clave al crear mensajes visuales que generan conciencia, en ese sentido las infografías son herramientas esenciales para simplificar información compleja y asegurar su comprensión y recordación.



4.1. El llamado al respeto: protegiendo contra el maltrato animal

Los animales son organismos que se encuentran en desventaja evolutiva en comparación con los humanos. «Los animales son seres vivos. Al igual que las plantas, los animales nacen, crecen, se alimentan, respiran y se relacionan con su entorno. A diferencia de las plantas, los animales crecen durante cierto tiempo, las plantas crecen durante toda su vida. Además, la mayoría de los animales pueden desplazarse para buscar comida, ellos no fabrican su propio alimento como las plantas, por eso necesitan alimentarse de otros organismos.»¹⁷

El maltrato animal no solo se basa únicamente en el daño físico que puede recibir la mascota, sino también al descuido de sus necesidades básicas, el abandono, el adiestramiento agresivo y el enfrentamiento callejero. Se considera maltrato a toda acción que provoque daño, dolor o sufrimiento al animal. Involucra violencia física como golpes, mutilaciones y torturas, así como la negligencia sobre su alimentación, cuidados sanitarios y abandono.»¹⁸

«Psicólogos y expertos consideran este tipo de acciones como una antesala a la violencia social, incluso demostrando que, los asesinos tienden a tener algún precedente de maltrato animal en su infancia.»¹⁹

El maltrato hacia los animales también puede ser un indicador de violencia doméstica, siguiendo el patrón de jerarquía en donde el de mayor poder puede llegar a violentar a: ancianos, mujeres, niños y animales.

Según los grupos defensores y protectores de animales, cada año millones de ellos mueren a causa del maltrato, pero el maltrato no solo se basa en violentar hacia un animal doméstico sino también en la tauromaquia, peleas de gallos, tráfico de animales exóticos, y la matanza de animales para uso de pieles (según Peta, algunos de los animales que suelen ser explotados por sus pieles son: castores, chinchillas, perros, gatos, zorros, nutrias de pantano, conejos, mapaches, focas y osos) o partes del

17 INTEF, «Los animales», acceso el 24 de abril de 2024, https://descargas.intef.es/recursos_educativos/lt_didac/CCNN/4/02/01_definicion_y_caracteristicas_de_los_animales_def/qu_son_los_animales.html

18 Master Dog, «¿Qué es el maltrato animal?», acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.masterdog.cl/noticia/que-es-el-maltrato-animal/>

19 Telesur, «Maltrato animal», Docsity, 26 de julio de 2016, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.docsity.com/es/maltrato-animal-en-profundidad/7499371/>

cuerpo (el más conocido de este caso continúa siendo la caza furtiva de elefantes para obtener los dientes de marfil, ya que con ellos se crean baratijas, esculturas y joyas talladas).

«En varios países del mundo el maltrato animal es penado con cárcel o con costosas multas, por lo que muchos ciudadanos se han visto obligados de protegerlos, en el caso de ser animales domésticos.»²⁰ El maltrato hacia los animales domésticos es tolerado por aquellos que lo observan; se minimizan sus causas y efectos, los padres, maestros, encargados o comunidades que no dan importancia al abuso animal en realidad están siendo parte del problema.

«Los animales, en cuestión de escala evolutiva, se encuentran bajo nosotros, por ello esto nos obliga a hacernos responsables de su bienestar, ya que tener supremacía lleva consigo una obligación, una responsabilidad, que es el cumplir como guardián de las especies inferiores en términos intelectuales. Si realmente queremos combatir la violencia, debemos de ser consientes sobre que la lucha también consiste en erradicar el maltrato a otros seres vivos.»²¹

Dentro del maltrato animal existen 6 conductas muy comunes, por ejemplo: la negligencia, que es la «omisión del cuidador de un animal para proveer sus necesidades básicas, sean físicas o mentales, desatendiendo las condiciones adecuadas para su bienestar.»²²

La crueldad es la «conducta derivada del maltrato en la que se consideran, además de las lesiones generadas, el sufrimiento físico, emocional o psicológico causados según su frecuencia, duración intensidad y secuelas.»²³

La sobreexplotación y explotación comercial se refiere al «uso excesivo de los animales en una actividad lucrativa,

20 Telesur, «Maltrato animal», Docsity, 26 de julio de 2016, acceso el 24 de abril de 2024, <https://wp.telesur.tv.net/telesuragenda/El-maltrato-animal-20160726-0035.html>

21 Staff / La Voz, «Maltrato animal: antesala de la violencia social», 04 de junio de 2021, acceso el 24 de abril de 2024, <https://periodicolavoz.com.mx/piedras-negras/general/maltrato-animal-antesala-de-la-violencia-social/182308>

22 Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

23 Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

deportiva, reproductiva y/o de entrenamiento, entre otras, sin brindar condiciones adecuadas de bienestar animal y conducentes al deterioro de la salud física y/o mental.»²⁴

Sufrimiento animal es la «presencia de un estado mental desagradable o aversivo por parte de un animal, independientemente de la situación que lo ocasione.»²⁵

Maltrato físico y/o emocionales «toda acción u omisión que, por parte de un ser humano a través del uso de la fuerza, genere lesiones físicas y/o emocionales, dolor innecesario o daños a la salud de un animal, independientemente de la intencionalidad o gravedad»²⁶

El abandono es el «desentendimiento completo por parte del tenedor para proveer los cuidados básicos al animal y garantizar su bienestar. Incluye la delegación total de los cuidados a terceros sin el consentimiento de estos.»²⁷

Por último, pero no menos importante se encuentra el abuso sexual que es «cualquier acto sexual abusivo en el que un animal es utilizado por una persona como medio para obtener estimulación o gratificación sexual, y que puede incluir lesiones físicas.»

Cuando los animales son víctimas del maltrato, al igual que las personas, pueden experimentar diversos cambios en sus conductas y comportamientos, los cuales podrían hasta ser irreversibles. Sin embargo, con ayuda de terapia conductual podrían ser rehabilitados por conseguir ser más sociables tanto con animales como con humanos. Las mascotas que pasan por situaciones de estrés y traumáticas, es más que seguro que estos desarrollarán un patrón de desconfianza por las personas e incluso por otros animales.

²⁴ Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

²⁵ Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

²⁶ Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

²⁷ Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, «Violencia animal», Studocu, acceso el 24 de abril de 2024, <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-de-san-agustin-de-arequipa/metodologia-del-trabajo-intelectual-universitario/metodologia-trabajo-de-investigacion/36915161>

Algunos de los síntomas que podrían presentar los animales domésticos tras haber sufrido diferentes formas de maltrato van desde: depresión, tristeza, miedo e inactividad, repetir de forma compulsiva comportamientos inusuales hasta agresividad. Aunque sea no muy agradable de mencionar, las secuelas físicas que se pueden ver en las mascotas llegan a ser profundamente tristes, las fracturas en miembros torácicos y pélvicos, quemaduras en la piel, mutilaciones en extremidades, llagas, cicatrices y lesiones en cadera y columnas.

El maltrato animal es una problemática que ha persistido a lo largo de la historia en todo el mundo. Guatemala no es la excepción a esta realidad, donde por muchos años, los animales han sido víctimas de abusos físicos, negligencia, explotación y actos de crueldad. Sin embargo, en los últimos tiempos, la sociedad ha comenzado a tomar conciencia sobre la importancia del bienestar animal, y se han implementado medidas legislativas para regular el trato que los seres humanos deben darles a los animales.

Un paso significativo en esta dirección fue la promulgación del Decreto 5-2017, conocido como la Ley de Protección y Bienestar Animal, es una legislación promulgada en Guatemala con el objetivo de garantizar la protección y bienestar de los animales en el país. Esta ley regula el trato que los seres humanos deben dar a los animales, tanto domésticos como silvestres, y establece sanciones para quienes maltraten, descuiden o abusen de ellos.

El maltrato no siempre es resultado de un acto deliberado de crueldad; en muchos casos, es consecuencia de la ignorancia o la falta de recursos. Las familias de bajos ingresos, por ejemplo, a menudo carecen de la educación o los medios necesarios para proporcionar el cuidado adecuado a sus mascotas, lo que agrava la situación de abandono y maltrato en el país.

La ley busca evitar el maltrato y crueldad hacia los animales, estableciendo medidas de protección, manejo adecuado y respeto por los seres vivos. Se enfoca en asegurar que los animales reciban un trato adecuado, considerando su bienestar físico y emocional. Esto incluye un acceso adecuado a alimento, agua, atención veterinaria, y un entorno seguro y saludable.

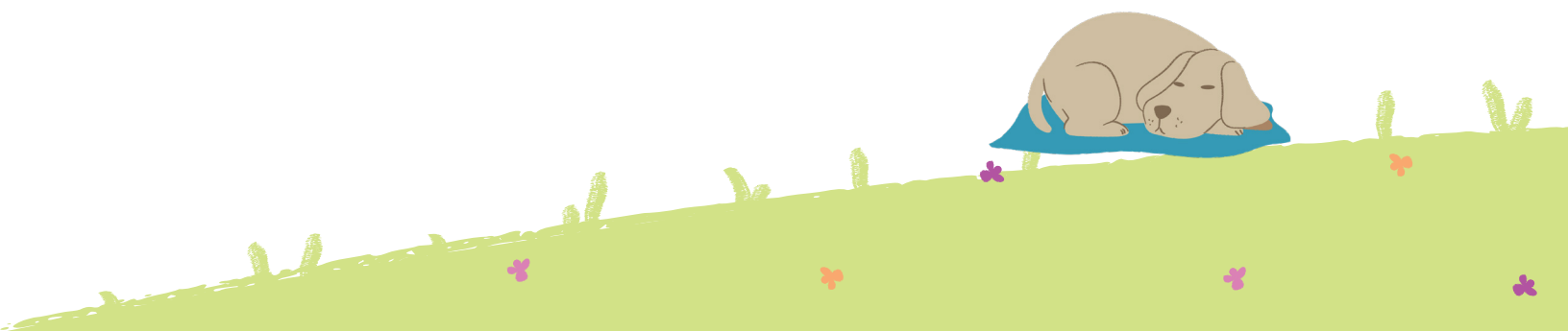
Regula el uso de animales en diversas actividades, como espectáculos, deportes y trabajo, asegurando que se respeten ciertos estándares de bienestar. Establece directrices para el control de la sobrepoblación de animales domésticos, promoviendo la adopción de animales en lugar de la compra, y fomentando la esterilización para evitar la proliferación no controlada.

La ley establece sanciones claras para aquellos que cometan actos de crueldad o negligencia contra los animales, incluyendo multas económicas y acciones legales, dependiendo de la gravedad del caso. La sobrepoblación de animales callejeros en Guatemala es un problema grave que se agrava con la falta de control en la cría y venta de animales. El Decreto 5-2017 incluye disposiciones para el control de la reproducción animal, promoviendo la esterilización y sancionando la cría irresponsable. Sin embargo, es vital que estas medidas sean acompañadas de campañas de adopción que fomenten la adopción de animales abandonados, en lugar de la compra.

El decreto creó organismos encargados de velar por su cumplimiento, como el Consejo Nacional de Protección Animal (CONAPA), que tiene la responsabilidad de diseñar y supervisar políticas públicas relacionadas con el bienestar animal. También se contempla la participación de las municipalidades y otras entidades gubernamentales para asegurar que se respete la ley en todo el país.

Uno de los aspectos más importantes del Decreto 5-2017 es el establecimiento de sanciones para aquellas personas que infrinjan la ley. Dependiendo de la gravedad de la ofensa, las sanciones pueden variar desde multas económicas hasta el decomiso de animales y la prohibición de tener animales en el futuro. En casos graves de crueldad animal, el infractor puede enfrentar acciones legales más serias.

Desde la promulgación del Decreto 5-2017, el panorama ha comenzado a cambiar. La ley no solo ha permitido que los casos de maltrato sean sancionados, sino que también ha promovido un cambio cultural en la percepción del bienestar animal. Las organizaciones no gubernamentales, colectivos de protección animal y ciudadanos han tomado la ley como un instrumento legal para exigir justicia en casos de abuso y han trabajado de manera conjunta para concientizar a la población sobre la necesidad de respetar la vida animal.



4.2. Diseño gráfico: una herramienta clave en la sociedad visual actual

El diseño gráfico es una forma de comunicación visual que ha evolucionado a lo largo de la historia e influido en todos los niveles de la sociedad y la cultura. Desde las pinturas rupestres²⁸ hasta la era digital actual, el diseño gráfico ha experimentado cambios técnicos, estéticos y conceptuales que han moldeado la forma en que se percibe y entiende el mundo

«El diseño gráfico va más allá de la estética visual y desempeña un papel vital en nuestra sociedad contemporánea. A través de sus funciones informativas, persuasivas, educativas y de entretenimiento, el diseño gráfico moldea nuestra percepción, facilita la comunicación y enriquece nuestra experiencia visual. Al comprender y apreciar las diversas funciones del diseño gráfico, podemos aprovechar todo su potencial para crear mensajes impactantes, memorable y efectivos en un mundo visualmente orientado.»²⁹

Un diseñador gráfico es aquel que, gracias a diversas herramientas, es capaz de comunicar de forma exitosa un mensaje en específico. El objetivo es lograr que el mensaje capte la atención y conecte con los usuarios a quienes esté dirigido el material por realizar.

Es importante reconocer que el diseño gráfico se origina desde las primeras formas de comunicación visual de la humanidad. En los inicios, el ser humano se comunicaba por medio de jeroglíficos y/o figuras, esto con fin de cumplir con la necesidad de comunicarse unos con otros.

«El nacimiento del diseño gráfico se remonta a la creación de las pinturas rupestres aproximadamente 20 mil A.C, se estima que las figuras que representaban personas y animales lo hacían con fines religiosos. Por otro lado, los egipcios crearon uno de los primeros sistemas de escrituras, los jeroglíficos y el papiro. Más adelante, en la Edad Media nacen las ornamentaciones y las decoraciones en los textos, las cuales se utilizaban

28 Dicho especialmente del arte y de la pintura prehistóricos: hecho sobre roca y en cavernas.

29 Esneca Business School, «¿Qué es el diseño gráfico y para qué sirve?», 14 de junio de 2023, acceso el 27 de abril de 2024, <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>

principalmente en la decoración de las biblias.»³⁰ Más allá del uso de grabados en piedras, jeroglíficos o petroglifos, el color jugaba un papel importante en la comunicación de los primeros años de la humanidad. Estos colores se obtenían de forma natural, pigmentos de los cuales se extraían de minerales, animales y algunas plantas. Luego, cuando los colores ya eran procesados, se aplican de diversas formas; adornaban cuerpos, herramientas y diferentes espacios que convertían en sus hogares.

El color, se consideró como una herramienta ancestral, lenguaje visual que con el tiempo ha permitido conocer y comprender las raíces de los seres humanos. Cada diseño elaborado cuenta una historia, representaron actividades y la forma en la que vivían. En cada civilización el color tenía un diferente significado, por ejemplo, «en las antiguas civilizaciones de Grecia y Roma, el color no solo era un adorno, sino un idioma con significado profundo. Para griegos y romanos, los colores estaban entrelazados con la religión, la filosofía, la política, la medicina y la vida diaria.»³¹

Pero es hasta en la Edad Media que aparecen los primeros textos adornados con imágenes y decoraciones. Sin embargo, el color va evolucionando según las épocas y las civilizaciones, en la Edad Eedia simbolizaba la religión. «Los copistas, tipógrafos y cajistas, alcanzarían cierta relevancia, consiguiendo darle a las artes gráficas y a la escritura un lugar fundamental en el desarrollo de las sociedades.»³²

En la edad moderna, Leonardo Da Vinci fue el pionero en utilizar la perspectiva aérea, dando lugar a la ilusión de profundidad a sus diseños. La perspectiva aérea «es un sistema en el cual se crea una sensación de profundidad en un diseño. Esto se consigue dándole un tono pálido, azul o nebuloso a los objetos. De esta manera, se produce el efecto de lejanía. Esto se debe a que las cosas se hacen menos distinguibles a larga distancia.»³³

30 Quid, ¿Conoces la historia del diseño gráfico?, acceso el 27 de abril de 2024, <https://www.qd.com.co/conoces-la-historia-del-diseno-grafico/#:~:text=El%20nacimiento%20del%20diseño%20gráfico,los%20jeroglíficos%20y%20el%20papiro.>

31 Galerna Estudio, «Historia del diseño gráfico: evolución y principales estilos gráficos», acceso el 27 de abril de 2024, <https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/>

32 Ibidem

33 Centro de Estudios de Innovación Diseño y Marketing, «Perspectiva Aérea ¿Qué es? ¿Características en el diseño?», acceso el 27 de abril de 2024, <https://cei.es/perspectiva-aerea/#:~:text=En%20conclusión%2C%20la%20perspectiva%20aérea,utilizando%20hace%20mucho%20tiempo%20atrás.>

La invención de la imprenta en 1440 revolucionó el mundo, sobre todo, el mundo del diseño gráfico, esto gracias al alemán Johannes Gutenberg, quien hasta hoy en día se le considera como el padre de la imprenta. «Gutenberg inventó la imprenta en 1440 con tipos móviles moderna —la más parecida a la actual en aquella época—. De hecho, uno de sus trabajos más destacados es el conocido como la Biblia de 42 líneas, debido a que fue el primer libro impreso con tipografía móvil.»³⁴

Gracias a la intervención de la imprenta, se multiplicó la cantidad de impresos de los textos. La posibilidad de reproducir textos e imágenes en masa dio lugar al desarrollo de estilos tipográficos y composiciones visuales más elaboradas en libros, carteles y folletos. El Renacimiento, con su énfasis en la belleza estética y la armonía visual, también contribuyó al desarrollo de principios de diseño que siguen vigentes en la actualidad.

«El siglo XIX presenció el surgimiento de nuevos pigmentos sintéticos. Los artistas exploraron nuevas gamas cromáticas y estilos. Claude Monet, precursor del impresionismo, usaba pinceladas sueltas y colores vibrantes. Los artistas gráficos comenzaron a trabajar con elementos traídos de disciplinas más técnicas, como la arquitectura, trabajando así con diseños geométricos y angulares. Algunos artistas destacados de esta época son Charles Rennie Mackintosh (quien trabajó con tejidos estampados que influirían notablemente en el art déco) y Peter Behrens (a quien se considera uno de los creadores del logo).»³⁵

El siglo XX fue testigo de un rápido desarrollo en el campo del diseño gráfico, impulsado en parte por avances tecnológicos como la fotografía, la tipografía digital y la computación. Movimientos artísticos como el modernismo, el cubismo y el surrealismo influyeron en la estética y la conceptualización del diseño gráfico, llevando a experimentaciones con formas, colores y composiciones.

El surgimiento de la Bauhaus en Alemania en la década de 1920 tuvo un impacto significativo en el diseño gráfico moderno. La escuela promovió la integración de arte, artesanía y tecnología, abogando por la simplicidad, la funcionalidad y la claridad en el diseño. Figuras como

³⁴ Dical, «Breve historia de la invención de la imprenta», acceso el 28 de abril de 2024, <https://dical.es/blog/historia/breve-historia-de-la-in-vencion-de-la-imprenta#:~:text=La%20invenci3n%20de%20la%20im-prenta%20se%20atribuye%20al%20alem3n%2C%20Johannes,%2C%20italianos%2C%20holandeses%20y%20alemanes.>

³⁵ Galerna Estudio, «Historia del diseño gráfico: evolución y principales estilos gráficos», acceso el 28 de abril de 2024, <https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/>

Herbert Bayer, Marcel Breuer y László Moholy-Nagy fueron pioneros en la aplicación de estos principios en áreas como la tipografía, la fotografía y el diseño de carteles.

«Tomando el ideal de la *Grasamtkuntwer*, esta escuela reunió a escultores, pintores, arquitectos y artistas de todas las disciplinas, para componer un movimiento que valorara el trabajo especializado sin distinguir entre oficios. Uno de los principales valores de esta escuela era dejar atrás esa idea de elitismo vinculada a los oficios. Promovía la profesionalización de todas las personas, independientemente de la clase social a la que pertenecieran. Cabe mencionar que, el gran lema de esta escuela era: «la forma sigue a la función»; lo cual significa que la forma y la estética deben ir de la mano y toda obra de arte debe tener un objetivo funcional.»³⁶

La aparición de la computadora en las últimas décadas del siglo XX marcó el comienzo de una nueva era para el diseño gráfico. Los diseñadores ya no estaban limitados por las técnicas tradicionales de impresión, y las nuevas herramientas digitales les permitieron explorar una infinidad de posibilidades creativas. Esta revolución tecnológica también dio lugar a la proliferación de contenido visual en medios digitales, lo que exigió nuevas formas de organizar y presentar la información.

La producción masiva de productos y la necesidad de publicidad impulsaron el desarrollo de nuevas técnicas gráficas. Los carteles publicitarios, diseñados para captar la atención de las personas en las bulliciosas ciudades industriales, se convirtieron en una de las formas más populares de comunicación visual. Los diseñadores empezaron a combinar tipografías impactantes con ilustraciones llamativas para transmitir mensajes comerciales y culturales.

La introducción de software de diseño como Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign permitió a los diseñadores crear y manipular imágenes de manera más eficiente y creativa. La tipografía digital también experimentó un renacimiento con la disponibilidad de una amplia gama de fuentes y estilos.

«Desde los años ochenta y ya bien entrados los noventa, el diseño gráfico vivió una nueva revolución. La llegada de los ordenadores personales y la aparición de programas informáticos específicos para el trabajo de los diseñadores posibilitaron una especialización y un desarrollo inusitado para la disciplina. La sociedad de consumo y la necesidad de crear técnicas de persuasión adaptadas

36 Galerna Estudio, «Historia del diseño gráfico: evolución y principales estilos gráficos», acceso el 28 de abril de 2024, <https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/>

para nuestros días potenciaron e inspiraron el trabajo de los artistas y la especialización de la publicidad.»³⁷

«Además, abarca una amplia gama de aplicaciones y campos, incluyendo publicidad, marketing, branding, diseño editorial, diseño web, diseño de interfaces, empaque, señalización, entre otros. Es una herramienta esencial para la creación de identidades visuales, logotipos, carteles, folletos, páginas web, anuncios, y cualquier otro medio donde la comunicación visual juegue un papel fundamental.»³⁸

A lo largo del tiempo, el diseño gráfico ha demostrado su capacidad de adaptarse a las necesidades de la sociedad, evolucionando desde las pinturas rupestres hasta las complejas infografías de la era digital. Hoy más que nunca, el diseño gráfico se enfrenta al desafío de transformar la abundancia de datos en mensajes claros y coherentes, y la infografía es, sin duda, una de sus herramientas más efectivas para lograrlo.

El diseño web y la multimedia han ampliado aún más el campo del diseño gráfico, integrando elementos interactivos, animaciones y video en las creaciones visuales. El diseño de interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) se ha convertido en áreas especializadas que combinan principios de diseño gráfico con usabilidad y funcionalidad.

En la actualidad, el diseño gráfico abarca una amplia variedad de disciplinas y aplicaciones, desde *branding* y publicidad hasta diseño editorial y de productos. Las tendencias contemporáneas reflejan una mezcla de estilos anteriores con enfoques innovadores, como el diseño minimalista, el uso creativo de la tipografía y la integración de elementos de arte digital y tecnología.

El futuro del diseño gráfico parece prometedor, con avances en inteligencia artificial, realidad aumentada y diseño generativo que están transformando la forma en que concebimos y creamos diseños. La sostenibilidad y la responsabilidad social también están ganando importancia en el diseño gráfico, con un enfoque en prácticas éticas y soluciones creativas para problemas globales.

Con la creciente digitalización de la comunicación, el diseño gráfico llega a tener un aspecto con conciencia social y está adquiriendo nuevas formas y medios para llegar a audiencias más amplias. Las redes sociales

³⁷ Galerna Estudio, «Historia del diseño gráfico: evolución y principales estilos gráficos», acceso el 28 de abril de 2024, <https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/>

³⁸ Esneca Business School, «¿Qué es el diseño gráfico y para qué sirve?», 14 de junio de 2023, acceso el 28 de abril de 2024, <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>

han permitido que los mensajes visuales se difundan rápidamente y sean compartidos globalmente, lo cual crean una conciencia colectiva en torno a temas cruciales. Plataformas como Instagram o X se han convertido en escaparates para campañas gráficas que promueven justicia social, lo que ha generado un movimiento de “activismo gráfico” donde los diseñadores juegan un papel esencial en el cambio social.

El diseño gráfico ha recorrido un largo trayecto a lo largo de los años, desde sus inicios tan simples, hasta el uso de inteligencia artificial hoy en día. La capacidad de comunicar ideas, emociones y mensajes de forma clara y acompañado de recursos visuales que complementen con el texto, hace al diseño gráfico una herramienta fundamental en la sociedad.

El surgimiento de la infografía no solo refleja un cambio en la manera en que se presenta la información, sino también una evolución en el propio diseño gráfico. Mientras que en el pasado el diseño gráfico se centraba en aspectos estéticos y tipográficos, hoy en día su objetivo principal es hacer que la información sea comprensible y atractiva para el usuario. La infografía representa la fusión perfecta entre función y forma, combinan la creatividad visual con la claridad informativa.



4.3. El arte de simplificar: las infografías como herramientas educativas

Según el *American Institute of Graphic Arts (AIGA)*, «el diseño gráfico se define como el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual. En otras palabras, el diseño gráfico comunica ciertas ideas o mensajes de manera visual. Estos gráficos pueden ser tan simples como un logotipo de negocio o tan complejos como diseños de página en un sitio web.»³⁹

Uno de los mayores retos en la comunicación visual es lograr que la información no solo se entienda, sino que también se recuerde. Diversos estudios han demostrado que las personas tienden a retener mejor la información cuando se presenta de manera visual, en comparación con el texto plano. Esto se debe a que el cerebro humano procesa las imágenes de manera más eficiente que el texto. De hecho, se ha calculado que el cerebro humano procesa imágenes 60,000 veces más rápido que las palabras. Las infografías, al combinar texto e imágenes, logran captar la atención del lector y mantenerla por más tiempo.»⁴⁰

El diseño editorial es una rama del diseño que se encarga de la publicación de libros, revistas, entre otros, con una jerarquía y composición apropiada para cada material. «En cuanto a su utilidad, el diseño editorial actúa como un canal para comunicar información de forma que quede en la memoria. Utilizando las técnicas de diseño adecuadas, se logra captar y mantener la atención del lector a lo largo del contenido. Además, desempeña un papel crucial en la retención de información, ya que un diseño atractivo y bien estructurado facilita la asimilación del mensaje, favoreciendo la experiencia del usuario y generando un impacto duradero.»⁴¹

La infografía, hoy día se considera una herramienta de comunicación eficaz que es capaz de transmitir mensajes de forma clara, precisa y atractiva. Después de recopilar una gran cantidad de información, la tarea es sintetizar y organizar la información, organizarla en un cierto orden o jerarquía y finalmente presentar la información

39 Toulouse Lautrec, «¿Qué es el diseño gráfico?», 21 de mayo de 2021, acceso el 04 de mayo de 2024.

40 Midori Nediger, «¿Qué es una infografía? Ejemplos, plantillas y consejos», 30 de octubre de 2023, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>

41 Universidad Europea, «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave», 13 de febrero de 2024, acceso el 04 de mayo de 2024, <https://creative-campus.universidadeuropea.com/blog/disenio-editorial/>

visualmente (es decir, imágenes). De esta manera, las infografías aparecen como herramientas simplificadas que son capaces de mostrar la complejidad o el volumen de los datos existentes, pero sintetizarlos efectivamente reduciendo su volumen para que el lector pueda percibir la información de manera estructurada y en capas.

Las infografías en la actualidad están vinculadas al desarrollo de la era digital, sin embargo, su aparición va desde los principios de la comunicación del ser humano. La creación de tablas, como las estelas utilizadas por la antigua civilización maya, diagramas y hasta los mapas geográficos, son un ejemplo de cómo el ser humano ha buscado con el tiempo sintetizar la información, sobre todo, en conjunto de jeroglíficos y pictogramas que ayuden con la interpretación de la información, con el fin de satisfacer sus necesidades de comunicación e interpretación correcta de la información.

«El desarrollo de la imprenta en el siglo XV facilitó la creación y difusión de infografías más elaboradas. Un hito importante en la historia de la infografía fue la publicación del «Diagrama estadístico de Napoleón en Rusia» por Charles Joseph Minard en 1869, que representaba visualmente las pérdidas del ejército napoleónico durante su campaña en Rusia. Este diagrama es ampliamente reconocido como una de las primeras infografías modernas debido a su eficaz combinación de datos numéricos y elementos visuales.»⁴²

«Las imágenes enriquecieron el imaginario colectivo, dando pie a la creación artística por inspiración o referencia. Con la llegada de la imprenta en 1440, se popularizó la publicación de libros e imágenes, creándose así una nueva industria en torno a lo gráfico que dio a luz a nuevas profesiones, entre ellas la del técnico encargado de la maquetación del contenido usando la máquina y sus herramientas, y la profesión del encargado de llevar a cabo la impresión.»⁴³

42 Byron Vargas, «Historia de la infografía: ¿Cuál fue la primera infografía creada?», 01 de mayo de 2024, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://www.byronvargas.com/web/cual-fue-la-primera-infografia/>

43 Hans Baumann, «¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles», Crehana, 12 de noviembre de 2021, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-el-diseno-grafico/>

El surgimiento de las computadoras y, por ende, de los softwares de diseño, revolucionó la aplicación utilización y realización de las infografías. «Con el avance de la tecnología digital, las infografías han experimentado una transformación significativa. En la actualidad, estas herramientas visuales se utilizan en diversos campos como el periodismo, la publicidad, la educación y el *marketing* digital para transmitir información compleja de forma atractiva y accesible para audiencias cada vez más exigentes.»⁴⁴

Las infografías son una herramienta importante en la comunicación visual, pues son capaces de atrapar y retener la atención del grupo objetivo. El uso de diversos elementos visuales son un gran complemento, ya que trabaja en conjunto con el texto. Son tan útiles dado que ofrecen un rápido resumen de un tema, logran explicar procesos, sobre todo, puede ayudar a crear conciencia de un tema en específico.

Las infografías tienen un gran campo y sectores en donde se utiliza, ejemplo de ellos es el periodismo, en donde se utilizan para dar a entender a los lectores una noticia compleja, presentar datos estadísticos y explicar con ayuda de gráficos diferentes temas de economía, hasta de conflictos geopolíticos. Utilizada también en el ámbito de la salud, *marketing* y publicidad en donde se aplican como estrategia de mercadeo para la presentación de datos de productos, medicamentos, estadísticas y consejos.

La primera y quizás más crucial función de una infografía es su capacidad para simplificar la información compleja. En un mundo donde los datos juegan un papel cada vez más central, presentarlos de una manera que no abrume al receptor es vital. Sin una correcta estructuración, los números, gráficos y tablas pueden perderse en un mar de confusión. Aquí es donde la infografía entra en juego, sintetizando grandes cantidades de información y presentándola de forma organizada y visualmente accesible. El uso de gráficos, iconografía y colores ayuda a destacar los puntos clave, lo que facilita la comprensión y el análisis rápido.

Para complementar el proyecto, la infografía va dirigida meramente en el campo educativo, en donde las infografías funcionan como medio para explicar el tema tan complejo del maltrato animal, que busca ser de manera efectiva y visualmente atractiva para atraer la atención del grupo objetivo.

44 Byron Vargas, «Historia de la infografía: ¿Cuál fue la primera infografía creada?», 01 de mayo de 2024, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://www.byronvargas.com/web/cual-fue-la-primera-infografia/>

El material editorial va de la mano con los principios del diseño, desde las teorías, hasta el uso de retículas y composiciones que se adapten al material por realizar. Los fundamentos del diseño son esenciales, ya que son la base de cualquier medio visual, hasta la tipografía desempeña un papel fundamental. Todo diseño bien realizado debe considerar los elementos básicos del diseño: color, textura, retícula, espacio, forma, líneas.

La retícula es la base sobre la que se estructuran el contenido, las líneas y guías en las que se sitúan los diferentes elementos compositivos (títulos, textos, fotografías, gráficos...). Pasa desapercibida para el lector/espectador, pero es fundamental para organizar y dar coherencia el contenido. En ella se incluyen los módulos, márgenes, columnas, zonas espaciales, líneas de flujo, medianil y marcadores. «La maquetación es, ni más ni menos, el mapa que nos va a indicar dónde está el contenido (texto, imágenes o ambos juntos) y cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo. Además de hacer la información atractiva, la maquetación tiene que hacer que la lectura sea fácil y agradable.»⁴⁵

Además, al organizar la información de manera jerárquica y secuencial, las infografías permiten que el lector siga un flujo lógico. Esta característica es particularmente útil en la presentación de datos numéricos o estadísticos, donde la relación entre las cifras es tan importante como los números en sí. Por ejemplo, en un contexto empresarial, una infografía puede mostrar el crecimiento de una compañía a lo largo del tiempo, relacionando los ingresos, la inversión en *marketing* y otros factores clave. Esto no solo hace que los datos sean más fáciles de asimilar, sino que también permite al lector identificar patrones y tendencias de manera más intuitiva.

Las texturas son un elemento que puede realzar el diseño, ayudan a que tenga atractivo visual y contraste. «La incorporación de texturas y patrones en el diseño editorial agrega profundidad y dimensión. No solo son estéticamente agradables, sino que también pueden enfocar la atención en áreas específicas del contenido.»⁴⁶

«La línea se usa para agregar estilo, mejorar la comprensión, crear formas y dividir el espacio al ser

45 Lidia Ruiz, «Jerarquía y maquetación, el diseño editorial», *Enfoque Gaussiano*, 21 de marzo de 2019, accedo el 05 de mayo de 2024, <https://www.enfoquegaussiano.com/jerarquia-y-maquetacion-el-diseno-editorial/>

46 Universidad Europea, «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave», 13 de febrero de 2024, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://creative-campus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/>

un borde alrededor de otros elementos de diseño o un divisor entre ellos. Cuando se usan solas, pueden ser reglas, reglas negativas o guías para ayudar a separar, organizar o enfatizar el contenido. Las líneas también se pueden usar solas o en combinación con otros elementos de diseño gráfico para establecer estados de ánimo, crear texturas, definir formas y crear patrones. Hay alrededor de siete tipos de líneas: líneas horizontales, líneas verticales, líneas diagonales, líneas curvas o de forma libre, líneas patrón, líneas no sólidas y líneas sólidas.»⁴⁷ Cada uno de estos tipos le proporcionan vida al diseño, creando sensaciones agradables al lector.

La tipografía incluye no sólo letras sino también números y símbolos. Es una cuestión fundamental de imágenes visuales, cuya elección depende del público al cual se dirige, del mensaje, formato e incluso de la tradición tipográfica. Además de la fuente, también se debe determinar el tamaño, alineación o color. «La elección adecuada de tipografías no solo es estética, sino que también desencadena una conexión emocional con el lector. Desde fuentes clásicas hasta modernas, la tipografía establece el tono y la personalidad del contenido.»⁴⁸

Desde hace años se ha comprobado que el color es fundamental, ya que es capaz de entrelazar sentimientos con los seres humanos. A partir de ello nació la psicología del color, la cual investiga qué colores provocan ciertas emociones. «Se han realizado estudios sobre el simbolismo cromático en diferentes culturas, sociedades y civilizaciones, y así mismo sobre su lectura e influencia en campos como la religión, la ciencia, la ética, el trabajo, otros.

El color influye sobre el ser humano, y también la humanidad le ha conferido significados que trascienden de su propia apariencia. Sus efectos son de carácter fisiológico y psicológico puede producir impresiones y sensaciones de gran importancia, pues cada uno tiene una vibración determinada en la visión y, por tanto, en la percepción. El lenguaje del color es conocido por artistas y profesionales de campos donde su utilización es fundamental en la elaboración de sus productos, como el diseño, la decoración, la publicidad, otros. Es un medio atractivo que, consciente

47 Hans Baumann, «¿Qué es el diseño gráfico? Descubre por qué es una de las profesiones más versátiles», Crehana, 12 de noviembre de 2021, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-el-diseno-grafico/>

48 Universidad Europea, «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave», 13 de febrero de 2024, acceso el 05 de mayo de 2024, <https://creative-campus.universidadeuropea.com/blog/disenio-editorial/>

o subconscientemente actúa sobre el observador, por lo cual sus características son explotadas por los mismos en sus trabajos.»⁴⁹

Las infografías han evolucionado de simples representaciones visuales a herramientas sofisticadas y poderosas de comunicación. Su capacidad para simplificar información compleja, transmitir mensajes de manera clara y atractiva, y adaptarse a diversos contextos las convierte en un medio invaluable en el mundo educativo.

Las infografías son el recurso creativo más convincente y eficaz para organizar y presentar visualmente información digital. Un recurso simplificado y estructurado que ordena y organiza la información, explica y muestra las relaciones entre los datos de una forma visual, atractiva y manejable. Esto da como resultado una técnica de diseño eficaz que proporciona una gran cantidad de datos al nivel de comprensión de un niño. El continuo avance tecnológico y creativo en el diseño de infografías promete un futuro emocionante y lleno de posibilidades para la visualización efectiva de la información, cumple así con los objetivos del proyecto de graduación.

49 Escuela D'art Superior de Disseny de VIC, «Psicología del color», acceso el 05 de mayo de 2024, <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/ecal/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>

El maltrato animal representa un problema serio que afecta a distintas especies y requiere de un enfoque respetuoso para asegurar su bienestar. El diseño gráfico juega un rol clave al facilitar la sensibilización, pues mediante infografías y recursos visuales se comunica de forma efectiva, ayudando al público a comprender y recordar la importancia de proteger a los animales.

En el próximo capítulo, se planteará la estrategia creativa del proyecto, aprovechando la información recolectada previamente para establecer un enfoque de diseño que atienda la problemática identificada.



05

5. Capítulo

Definición creativa

- *Brief* de diseño
- Recopilación de referencias
- Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar
- Concepto creativo
- Premisas de diseño

Se abordará la definición creativa del proyecto mediante el desarrollo de una estrategia de diseño enfocada en resolver la problemática identificada sobre el maltrato animal. Este enfoque creativo se basará en los hallazgos y análisis realizados en los capítulos anteriores, incorporando los elementos visuales y comunicativos necesarios para transmitir de forma efectiva el mensaje de concientización.



5.1. Brief de diseño

Según Diego Santos, Marketing Manager de HubSpot LATAM, el *brief* o *briefing* es un documento claro y conciso que guía a una persona o grupo de personas para realizar un proyecto o tarea determinada, proporcionando un panorama completo de lo que busca, cómo se hará, en qué tiempo y en qué contexto en particular.⁵⁰

A. Información del cliente

- **Institución:** Dirección de Desarrollo Social y Económico – Municipalidad de San Miguel Petapa
- **Teléfono:** 6662-1111 ext 1133
- **Correo:** desarrollosocial@munisanmiguelpetapa.gob.gt
- **Página web:** Municipalidad San Miguel Petapa (munisanmiguelpetapa.gob.gt)
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/MuniPetapa>
- **Dirección:** 1 calle 1-56 zona 1 San Miguel Petapa

B. Datos del Jefe inmediato

- **Nombre:** Rocio Solsiree Acevedo Escobar
- **Teléfono:** 50223844
- **Correo:** rocio.aces@gmail.com

C. Actividad de la institución

La Dirección de Desarrollo Social y Económico de la Municipalidad de San Miguel Petapa trabaja en favor del bienestar de la comunidad a través de diversos programas y proyectos que fomentan el desarrollo social y económico, apoyando a los sectores más necesitados y promoviendo oportunidades para su crecimiento.

⁵⁰ “Qué es un brief, para qué sirve y qué tipos existen”. Blog de HubSpot | Marketing, Ventas, Servicio al Cliente y Sitio Web. Consultado el 25 de octubre de 2024. <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-un-brief#que-es>.

D. Programas con los que cuenta la institución

- **Programas de asistencia social:** para apoyar a grupos vulnerables.
- **Capacitación y promoción del empleo:** para mejorar oportunidades laborales.
- **Desarrollo comunitario:** a través de actividades participativas y organizacionales.

E. Instituciones análogas

- Municipalidad de Villa Nueva
- Municipalidad Villa Canales
- Municipalidad de Amatitlán
- Ministerio de Desarrollo Social (MIDES)

F. Proyecto por desarrollar

Diseño de material editorial impreso destinado a informar sobre el Decreto 5-2017, Ley de Protección y Bienestar Animal, mediante doce módulos de infografías.

G. Objetivo

Diseñar material editorial impreso por medio de doce módulos de infografías, que faciliten la comprensión de la información sobre la Ley de Protección y Bienestar animal.

H. Descripción del proyecto

Cada infografía aborda un aspecto específico de la ley, permitiendo que, cuando se visualicen juntas, formen un mapa ilustrativo del municipio de San Miguel Petapa, Guatemala. Este diseño modular facilita el entendimiento de la ley en segmentos accesibles y, al mismo tiempo, ofrece un efecto visual cohesivo que representa el territorio y promueve la identidad local en torno a la protección animal.



I. Presupuesto

Se le estima Q.11,527.79

J. Restricciones

- Tabloide (43,2 cm x 27,9 cm).
- Inclusión de los logotipos correspondiente de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Facultad de Arquitectura.
- Inclusión del logotipo de la institución involucrada.

K. Público objetivo

Estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1, ubicado en el Sector 1, Villa Hermosa 2 del Municipio de San Miguel Petapa.

L. Mensaje por transmitir

La Ley de Protección y Bienestar animal ha estado en vigor desde febrero de 2017, pero muchas habitantes aún desconocen su contenido y aplicación. Implementar esta ley adecuadamente puede contribuir significativamente a salvar la vida de muchos animales de compañía y de otros destinados a diferentes rubros.



5.2. Referencias visuales

A. Referencia visual: mural

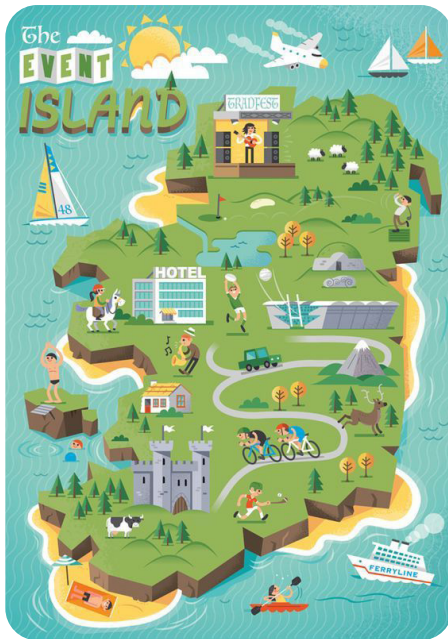


Figura 7. Referencia de mural armado a base de las infografías <https://www.pinterest.com/pin/578431145921969743/>



Figura 8. Referencia de mural armado a base de las infografías <https://www.pinterest.com/pin/2111131070447499/>



Figura 9. Referencia de mural armado a base de las infografías <https://www.pinterest.com/pin/72550243990623161/>

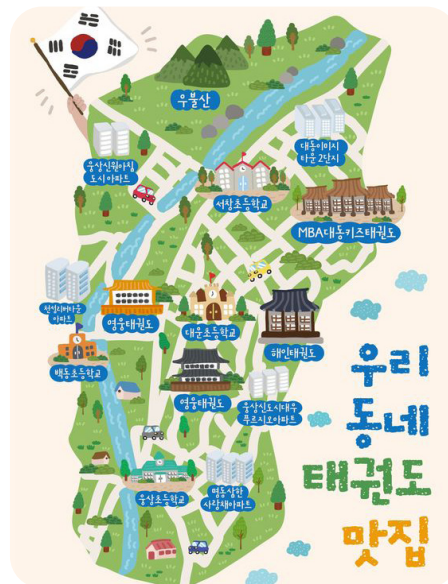


Figura 10. Referencia de mural armado a base de las infografías <https://www.pinterest.com/pin/798755683924429357/>



B. Referencia visual: diagramación de infografías

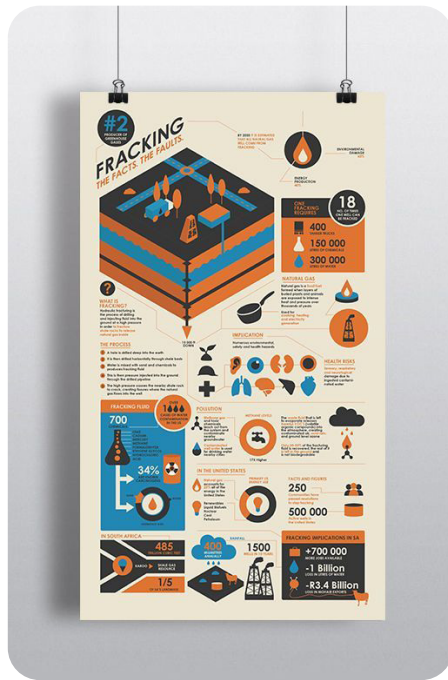


Figura 17. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/578431145922958198/>

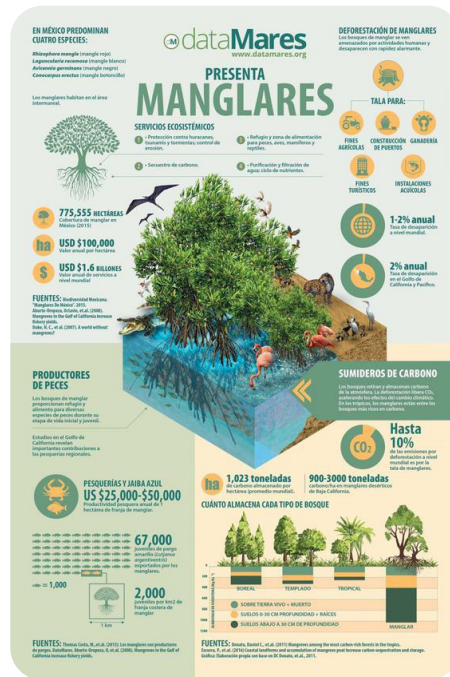


Figura 18. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/578431145922360579/>



Figura 19. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/578431145922360575/>



Figura 20. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/578431145921805526/>



Figura 22. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/627478160603497608/>



Figura 24. Referencia de infografías individuales <https://www.pinterest.com/pin/2674081004068485/>

C. Referencia visual: ilustración

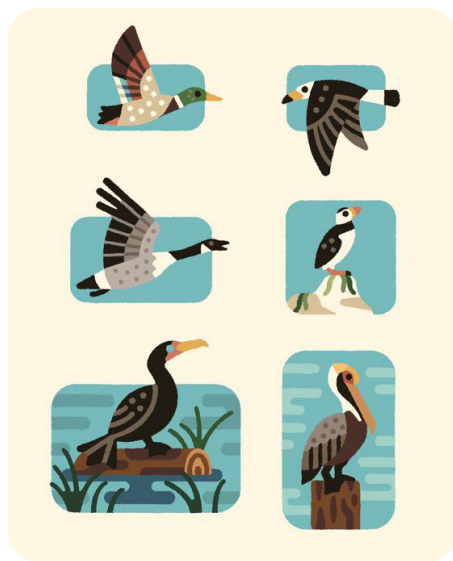


Figura 25. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/578431145922348103/>

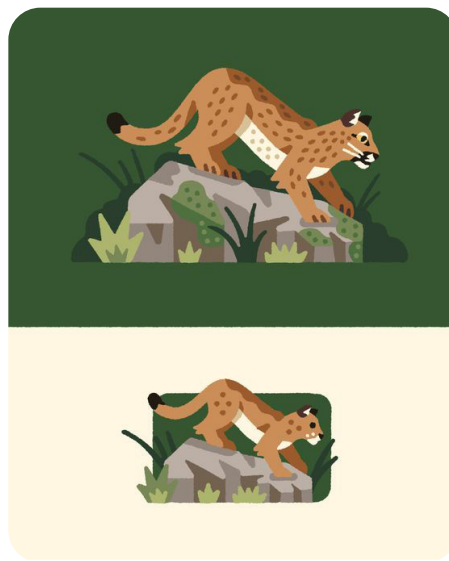


Figura 28. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/540994974004143002/>

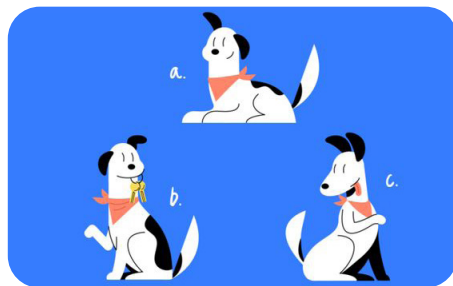


Figura 26. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/578431145922348067/>



Figura 29. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/211174975351613/>



Figura 27. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/578431145922348067/>



Figura 30. Referencia de acabado de ilustraciones <https://www.pinterest.com/pin/912893786963377891/>

D. Referencia visual: Paleta de color



Figura 31. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/578431145922269363/>



Figura 34. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/643733340505752834/>



Figura 32. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/754986325045991283/>

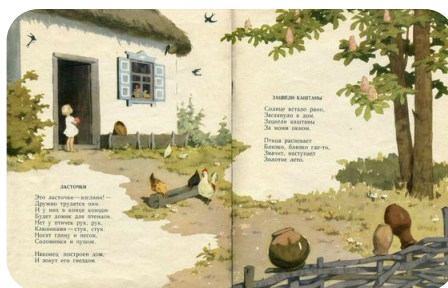


Figura 35. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/2744449768146871/>



Figura 33. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/3448137209053117/>



Figura 36. Referencia de paleta de color a utilizar <https://www.pinterest.com/pin/496029346468890752/>

5.3. Estrategia de aplicación de la pieza por diseñar

La estrategia de aplicación de piezas por diseñar permite facilitar la toma de decisiones en cuanto a qué material se va a desarrollar.⁵¹ Para cuestiones del presente proyecto, esta se desarrollará respondiendo a las siguientes interrogantes.

A. ¿Qué?

Diseño de 12 módulos de infografías sobre el Decreto 5-2017, Ley de protección y bienestar animal, para informar sobre las responsabilidades de los dueños hacia sus mascotas. Estas infografías abarcarán temas como la alimentación, la salud y el entorno adecuado en el que los animales deben vivir, ya sean en un hogar familiar o en criaderos, destacando las obligaciones que los propietarios deben cumplir para garantizar el bienestar de los animales.

B. ¿Para qué?

Se busca que los niños entiendan que adoptar un animal es un compromiso a largo plazo y un privilegio, no una necesidad. Las infografías tienen como fin desarrollar un criterio consciente sobre el cuidado animal y aumentar la información y responsabilidad en torno a la ley.

C. ¿Con qué?

Módulo de 12 infografías que pueden enlazarse entre sí, de modo que informen tanto de manera individual como en conjunto al formar un tipo mural.

D. ¿Con quiénes?

- **Directo:** los estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1, Villa Hermosa 2, San Miguel Petapa.
- **Indirecto:** personal docente, personal administrativos, padres de familia y/o encargos, y trabajadores de la Dirección de Desarrollo Social y Económico.

⁵¹ Unidad de Investigación y Graduación, Guía metodológica para desarrollar el proyecto de graduación, (2016), 49-50.

E. ¿Cuándo?

El proyecto se llevará a cabo de agosto a noviembre de 2024, y la institución podrá hacer uso oficial del material a partir de 2025.

F. ¿Dónde?

En la Escuela primaria Sector 1, Villa Hermosa 2, San Miguel Petapa, con el apoyo de la Dirección de Desarrollo Social y Económico.



5.4. Concepto creativo

Según Laura Gargallo, *marketing*: el concepto creativo es una formulación original, atractiva y exclusiva, basada en la propuesta de valor de la marca o producto, sobre la cual se construye la campaña y sus ejecuciones.⁵²

En ese sentido, se desarrollará a continuación 3 propuestas de diseño creativo mediante la aplicación de diferentes técnicas.

A. Mapa de enseñanza - **concepto seleccionado**

El mapa del municipio de San Miguel Petapa, se convierte en una serie de “rutas” que recorren diferentes aspectos de la Ley de Protección y Bienestar Animal. Cada infografía será un punto de visita que destaca un capítulo, un artículo o un inciso de la ley.

Técnica: relaciones forzadas

B. Construyendo el futuro animal

Cada piso del edificio representara una “fase de construcción” hacia un mejor futuro para los animales. Las infografías o piso, es el equivalente a un artículo o inciso de la Ley de bienestar y animal.

Técnica: FODA

C. Guardianes del bienestar

Los estudiantes se convierten en “Guardianes del Bienestar”, responsables de proteger y aplicar la Ley de Bienestar Animal. Con cada infografía representando una misión o tarea que los estudiantes deberán cumplir para proteger animales propios, ajenos o abandonados.

Técnica: PNI

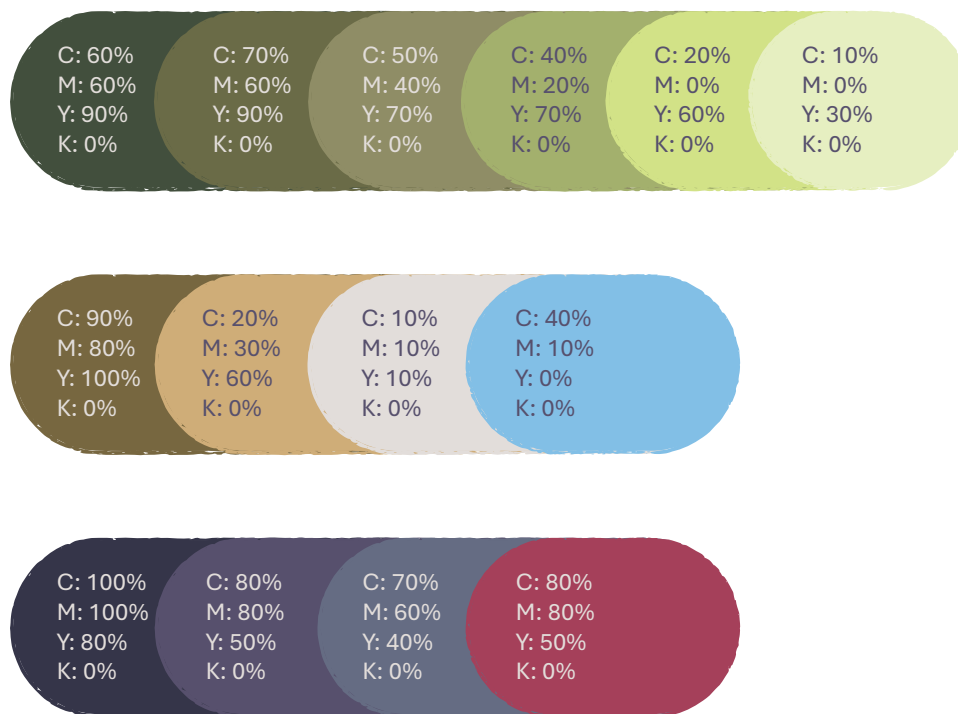
⁵² Gargallo, Laura. “¿Qué es el concepto creativo de una campaña de marketing? - lanzadera”. lanzadera, 25 de octubre de 2022. <https://lanzadera.es/que-es-el-concepto-creativo-de-una-campana-de-marketing/#:~:text=¿Pero%20qué%20es%20realmente%20el,nuestra%20campaña%20y%20sus%20ejecuciones.>

5.5. Premisas de diseño

Según Evelyn Franco, diseñadora gráfica: una premisa se formula gráficamente a partir de diversos recursos gráficos como esquemas, bocetos, croquis y otros que expresarán la idea de diseño esta es apoyada por un texto corto complementario en relación a esta idea poniendo de manifiesto la intención del proponente.⁵³

A. Premisa cromática

Se propone utilizar una armonía triádica en verde, naranja y morado. Verde y naranja guarda relación con la identidad visual de la institución y el morado se utilizará para sustituir el color negro en los cuerpos de textos, además de agregarse el tono celeste para las gráficas y el tono rojo para cuerpos de textos especiales.



⁵³ “premisas de diseño y programa de necesidades”. prezi.com, 8 de octubre de 2015. <https://prezi.com/5iubc7lyx7pq/premisas-de-diseno-y-programa-de-necesidades/#:~:text=Una%20premisa%20se%20formula%20gráficamente,manifiesto%20la%20intención%20del%20proponente.>

B. Premisa tipográfica

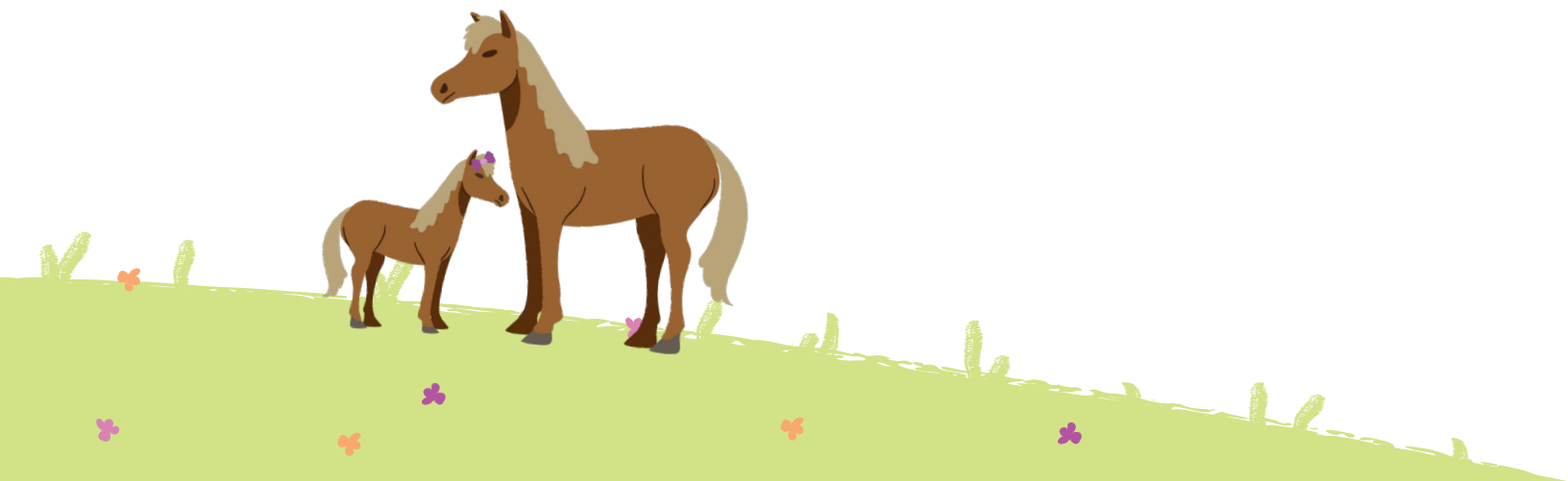
Para el diseño se ha elegido la tipografía Aptos, una sans-serif grotesca con rasgos similares a Helvetica que optimizan la legibilidad en materiales impresos. Esta elección garantiza un texto claro y accesible para el lector. Para los títulos, se ha optado por la tipografía Chatlong, caracterizada por sus terminaciones redondeadas y grosor acentuado, lo cual facilita su lectura a larga distancia y destaca visualmente, asegurando un buen contraste con el cuerpo del texto.

Aptos

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPÑ
 OPQRSTUVWXYZ
 1234567890'¿!"#\$%&/()=?;

Chatlong

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890'!"#\$%&/()=?



C. Premisa modular

Para optimizar la distribución del contenido en las infografías, se implementará una retícula modular de 11 columnas por 14 filas. Esta estructura permitirá una organización precisa y flexible del contenido, facilitando una lectura clara y mejorando la jerarquización visual en cada módulo.

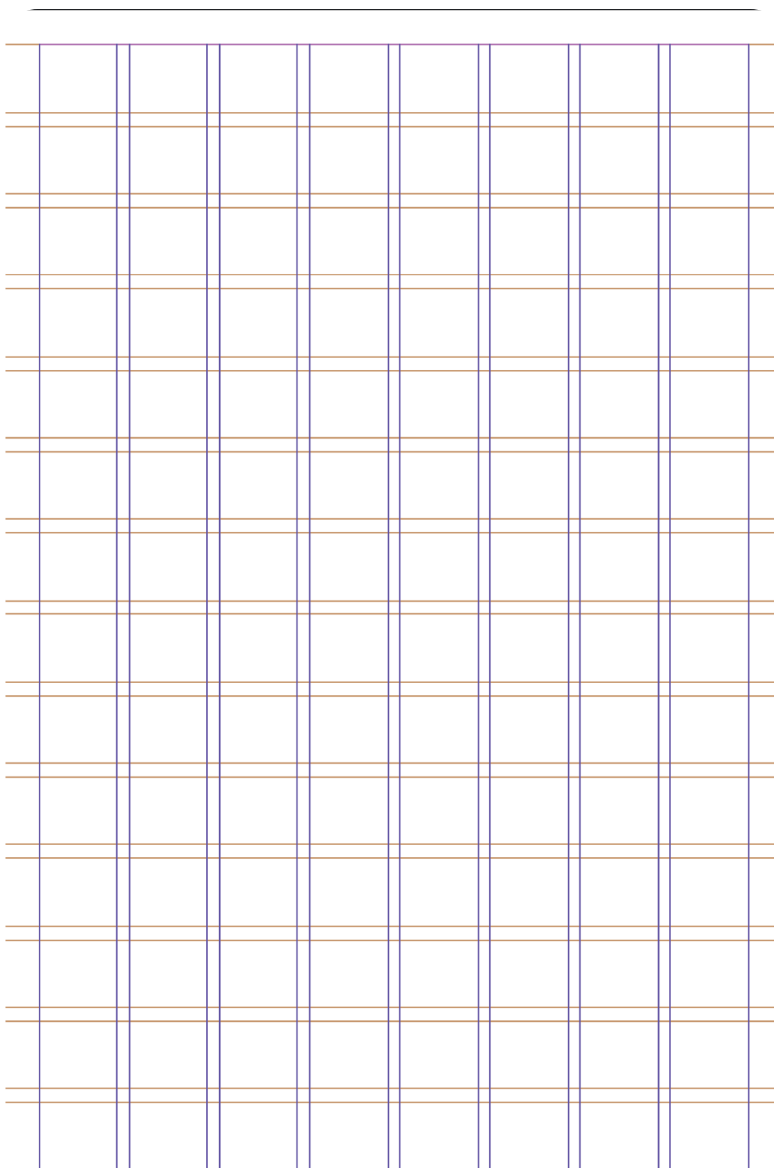


Figura 37. Ejemplo de retícula modular por utilizar

En conclusión, el capítulo estableció las bases de la estrategia creativa que guiará el desarrollo del proyecto, con un enfoque en la problemática del maltrato animal. La estrategia de diseño incluirá elementos visuales específicos para transmitir el mensaje de concientización de manera clara y efectiva, basándose en el análisis y hallazgos previos.

En el siguiente capítulo, se pasará a la fase de ejecución de esta estrategia, a través de una producción gráfica que estará dividida en tres etapas de visualización y validación con diferentes grupos, asegurando que el mensaje sea adecuado y efectivo para el público objetivo.



06

6. Capítulo

Producción gráfica

- Nivel de visualización I
- Nivel de visualización II
- Nivel de visualización III
- Resultado final
- Fundamentación técnica
- Lineamientos de la puesta en práctica
- Aporte económico del estudiante

En el capítulo anterior se mencionó la estrategia creativa a implementar para este proyecto. Esta estrategia se llevará a cabo a través del desarrollo de la producción gráfica, es decir, una fase de ejecución dividida en tres etapas de visualización y validación con distintos grupos de personas.



6.1. Nivel de visualización I

El primer nivel de visualización corresponde al proceso de bocetaje de las piezas gráficas por diseñar, seguido de la evaluación y selección de una propuesta mediante un proceso de autoevaluación.

Para este proyecto, que consiste en la creación de un mural compuesto por doce infografías, se decidió enfatizar en cómo éstas se conectarían entre sí, y luego distribuir los temas de manera adecuada.

6.1.1. Bocetaje

A. Mural

Propuesta 1

En esta propuesta se plantea una forma de conectar cada infografía a través de una ciudad ficticia, utilizando el mapa original del municipio de San Miguel Petapa. Las carreteras se diseñaron de manera recta para organizar la información de forma más cuadriculada.

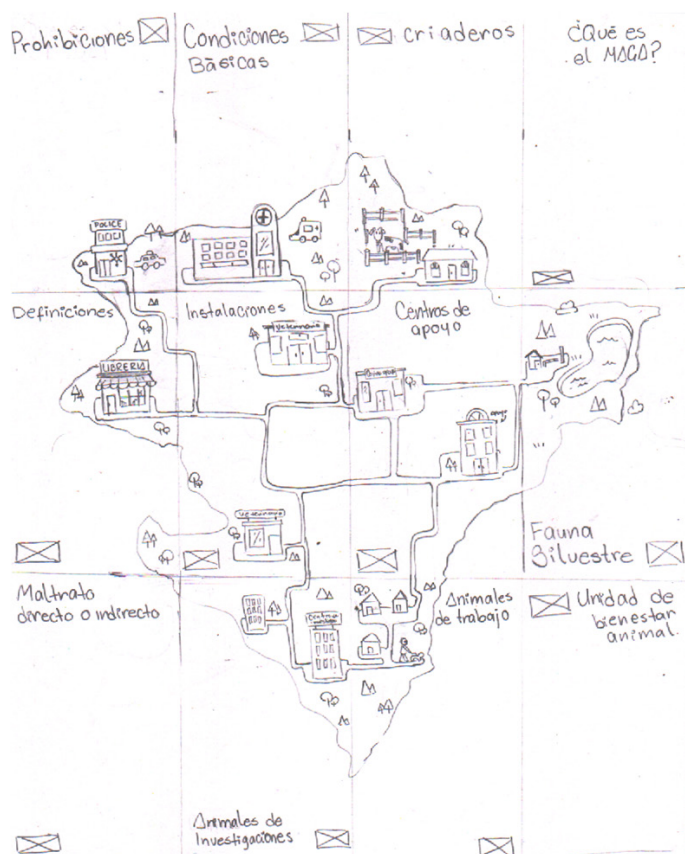


Figura 38. Bocetaje de mural

Propuesta 2

En esta propuesta, manteniendo la idea de una ciudad ficticia, se modificó el diseño de las carreteras, añadiendo más curvas para aprovechar mejor el espacio al colocar la información correspondiente.

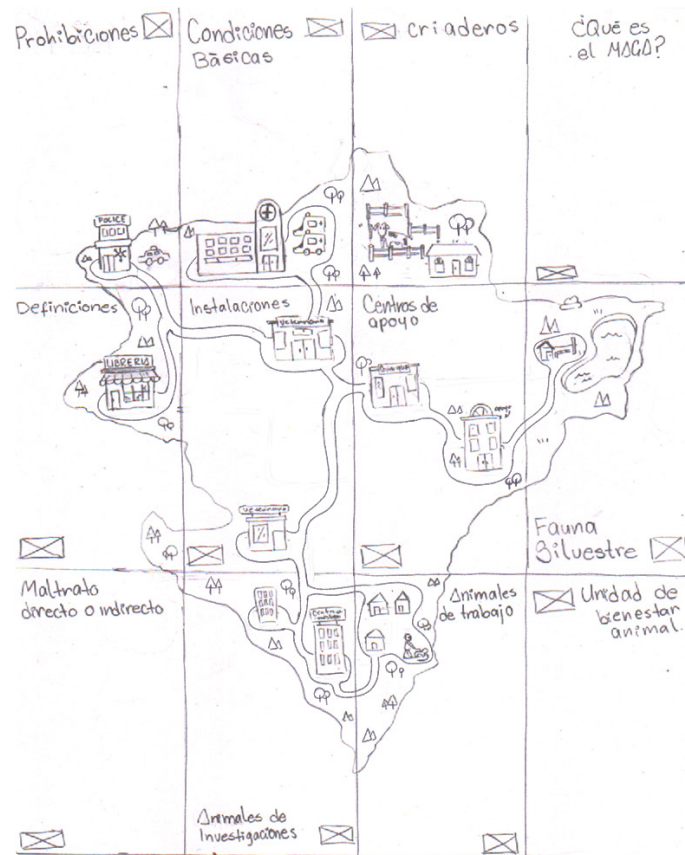


Figura 39. Bocetaje de mural

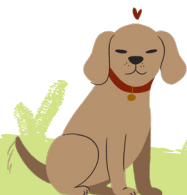


Propuesta 2

Al igual que en el boceto anterior, la distribución del contenido se basa en dos y tres columnas. Además, gracias a la disposición de las carreteras para lograr una correcta conexión, se aprovecha mejor el espacio de la infografía, especialmente en las dos que quedaron en el centro.



Figura 41. Bocetaje de maqueta



C. Diseño ciudad

Propuesta 1

Se propone el uso de ilustraciones en tres dimensiones, es decir, que permitan apreciar su altura, anchura y profundidad, si la necesidad de crear el objeto desde cero en un programa 3D. En su lugar, se sugiere el uso adecuado de las perspectivas para crear dichos objetos.

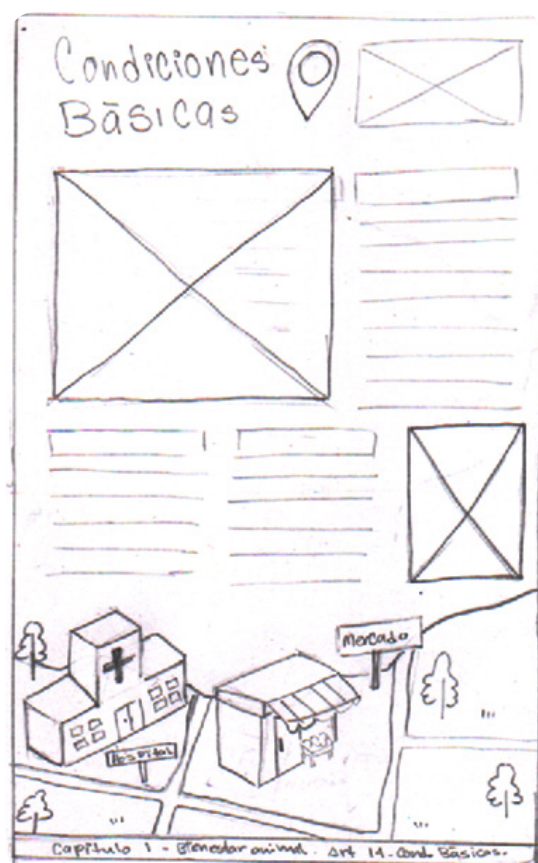


Figura 42. Bocetaje de ciudad



Propuesta 2

Se propuso el uso de ilustraciones con una única vista, de frente, con el objetivo de facilitar el trabajo, ya que es menos complejo crear las piezas en comparación con el uso de perspectiva. Además, esto, ayudará al grupo objetivo a identificar mejor los edificios y relacionarlos con la vida real.

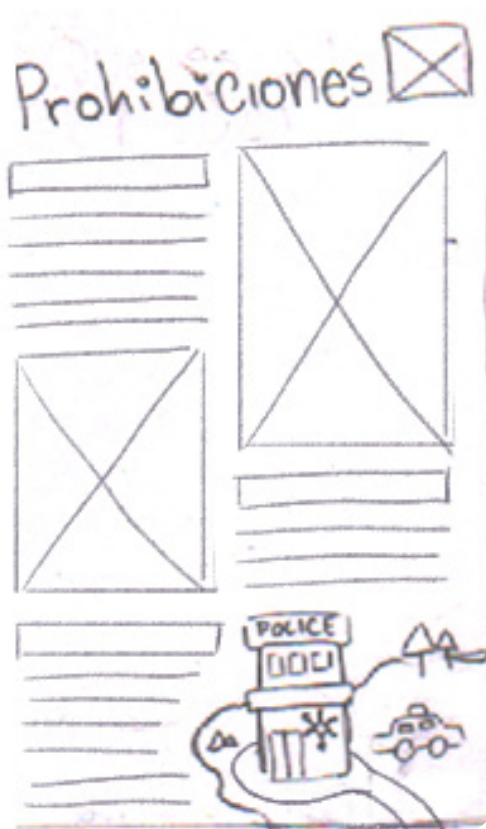


Figura 43. Bocetaje de ciudad



6.1.2. Propuestas escogidas

Con el propósito de evaluar los bocetos presentados, se empleó una escala de valoración para determinar cuál de las propuestas es la más adecuada en función del objetivo establecido. Este proceso se analizó a través de diez indicadores de aspectos por evaluar:

A. Pertinencia

La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.

B. Memorabilidad

Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.

C. Fijación

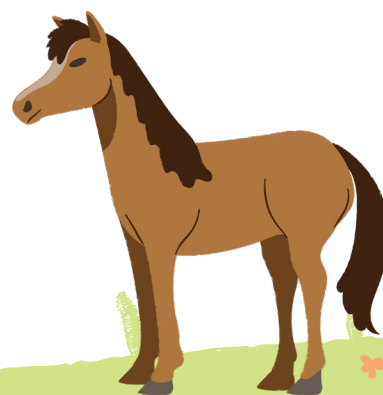
El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyen colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.

D. Legibilidad

Cualidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo, respecto de su forma, presentación y disposición.

E. Composición visual

Criterio respecto de que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.



F. Abstracción

Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.

G. Estilización

Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.

H. Diagramación

La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.

I. Diseño tipográfico

La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.

J. Uso de color

Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.



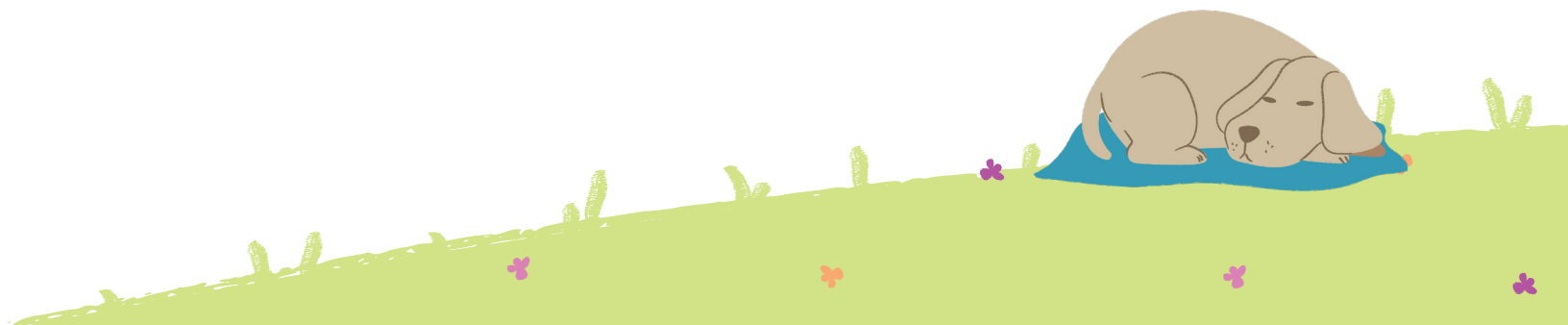
6.1.3. Autoevaluación de las propuestas

Al finalizar el proceso de bocetaje de las tres secciones clave de la pieza gráfica, se realizó un ejercicio de autoevaluación detallado para cada propuesta. Este instrumento de evaluación permitió analizar diversos aspectos de los bocetos en cada sección, con el fin de seleccionar aquellos que avanzarán a la fase de producción gráfica.

La escala de evaluación empleada fue de 1 a 5, donde 1 representa la calificación más baja y 5 la más alta.

Aspectos evaluados	Propuesta 1					Propuesta 2				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<i>Mural</i>										
Pertinencia										
Memorabilidad										
Fijación										
Legibilidad										
Composición visual										
Abstracción										
Estilización										
Diagramación										
Diseño tipográfico										
Uso del color										
Total										

Figura 44. Mural, se encontró más favorable la propuesta 2



Aspectos evaluados	Propuesta 1					Propuesta 2				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<i>Maquetación</i>										
Pertinencia										
Memorabilidad										
Fijación										
Legibilidad										
Composición visual										
Abstracción										
Estilización										
Diagramación										
Diseño tipográfico										
Uso del color										
Total										

Figura 45. Maquetación, se encontró más favorable la propuesta 2

Aspectos evaluados	Propuesta 1					Propuesta 2				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<i>Diseño de ciudad</i>										
Pertinencia										
Memorabilidad										
Fijación										
Legibilidad										
Composición visual										
Abstracción										
Estilización										
Diagramación										
Diseño tipográfico										
Uso del color										
Total										

Figura 46. Diseño de ciudad, se encontró más favorable la propuesta 2

6.1.4. Aplicación digital

Por medio de la autoevaluación se determinó cuál de todas las propuestas era la más conveniente por desarrollar, ya que reúne las condiciones necesarias para ser funcionales y poder ser evaluadas en el segundo nivel de visualización.



Figura 47. Primeros bocetos en digital





Figura 48. Primeros bocetos en digital



Figura 49. Primeros bocetos en digital



6.2. Nivel de visualización II

En este nivel, se centra en la digitalización de las piezas, aplicando las observaciones recibidas en el primer nivel. El objetivo es presentar mejores diseños a profesionales del área, con el fin de obtener comentarios contractivos que contribuyan a la mejora del diseño, así como sugerencias para la impresión de las infografías.



Figura 52. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización



Figura 53. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización



Figura 54. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización

DEFINICIONES

Para la *Ley de Protección y Bienestar Animal*, explicaremos aquí lo que significan algunas palabras importantes



Figura 55. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización

PROHIBICIONES

En Guatemala, las leyes protegen a los animales de diversas maneras y de todo tipo, desde los más comunes, como los perros, hasta los exóticos. Estas son las situaciones que quedan totalmente prohibidas en el país:



Figura 56. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización

6.2.1. Validación con profesionales

Para lograr la validación con los profesionales de diseño, se utilizó la técnica de grupo focal. Esta es una herramienta de investigación cualitativa para recopilar datos a través de la interacción grupal, el grupo está compuesto por un pequeño número de personas cuidadosamente seleccionadas en función de un conjunto de criterios predeterminados, como ubicación, edad, nivel socioeconómico, raza, otros, para discutir un tema determinado.⁵⁴

Para obtener la retroalimentación se reunió a 5 diseñadores centrados en el área editorial para poder presentar las piezas gráficas realizadas y que cada uno pueda dar sus recomendaciones en maquetación e impresión.

Los diseñadores que colaboraron fueron:

- **Juana Jovelina Huit Escobar**, Gravity BBDO Guatemala, 5 años de experiencia
- **Andreina Santos**, Ministerio de Educación de Guatemala, ilustradora y diseñadora editorial freelance, 7 años de experiencia
- **Levi Ottobirl de la Roasa Jimenez**, ilustrador de libros de literatura Lij, 5 años de experiencia
- **Pamela Alvizures Luna**, ilustradora, diseñadora gráfica y editorial, 5 años y medio de experiencia
- **Chrised Morales**, diseñador editorial y freelance, 9 años de experiencia



54 “Grupos focales: Qué son, tipos y guía para realizarlos”. QuestionPro. Consultado el 14 de octubre de 2024. <https://www.questionpro.com/blog/es/que-son-los-grupos-focales/>.

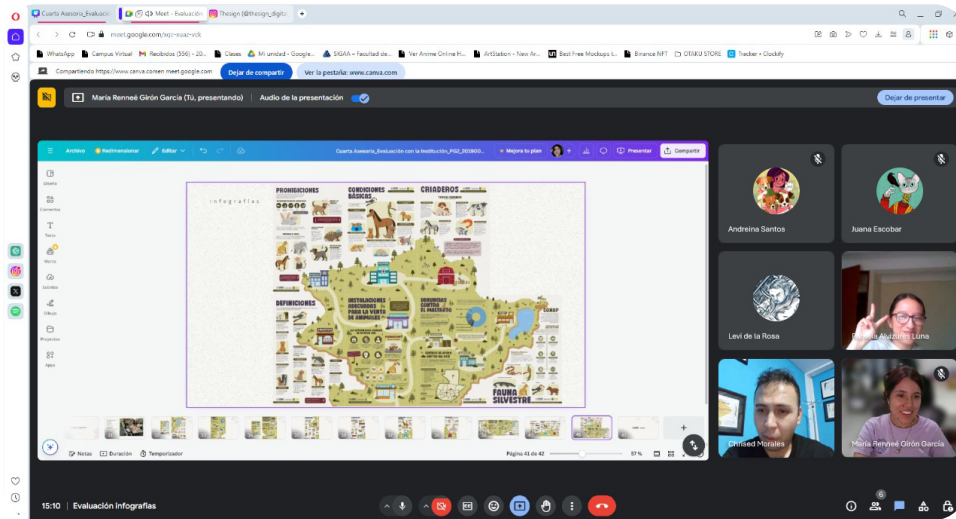
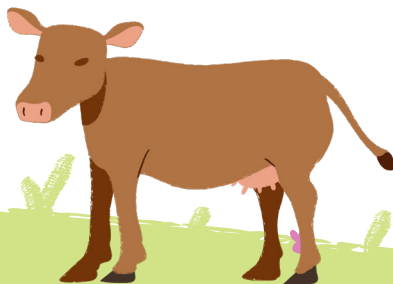


Figura 57. Validación por parte de los profesionales de diseño

La reunión se llevó a cabo el día cinco de octubre, en donde los cinco profesionales pudieron ver los avances del proyecto y dar sus respectivos comentarios.

La retroalimentación recibida de los diseñadores mencionó que el tamaño de la letra es adecuado para estudiantes de primaria, pero que se podrían realizar algunas modificaciones en el interlineado, aumentando de 12 pt a 14 pt. También sugirieron mejorar el orden de algunos temas para facilitar la lectura. En cuanto a la impresión, señalaron que el uso de textura “ruido” es una excelente opción, ya que ayudará a que las marcas de impresión no sean visibles. Además, afirmaron que la paleta de color no generará ningún problema al momento de imprimir. Sin embargo, recomendaron realizar pruebas de impresión en papel bond con impresora de casa y en tamaño tabloide con papel texcote, e incluso probar con impresión láser.



6.3. Nivel de visualización III

El tercer nivel de visualización consistió en mejorar las piezas diseñadas, considerando más cuidadosamente el orden de los temas para cada infografía y realizando las pruebas de impresión en papel bond con impresora de casa, según lo mencionado en la retroalimentación del primer nivel.

Para este nivel, se utilizó nuevamente la técnica de grupo focal, dividida en dos fases. La primera fase consistió en una reunión con empleados de la institución, quienes, a pesar de estar ocupados con sus propias actividades, ofrecieron sugerencias y observaciones sobre cada una de las infografías presentadas. En la segunda fase, se mostró el proyecto a estudiantes de primaria, seleccionando un estudiante por cada grado para evaluar si los textos e ilustraciones eran fáciles de entender.

Las piezas mejoradas a partir de los comentarios de los diseñadores, así como la nuevas creadas, fueron las siguientes:

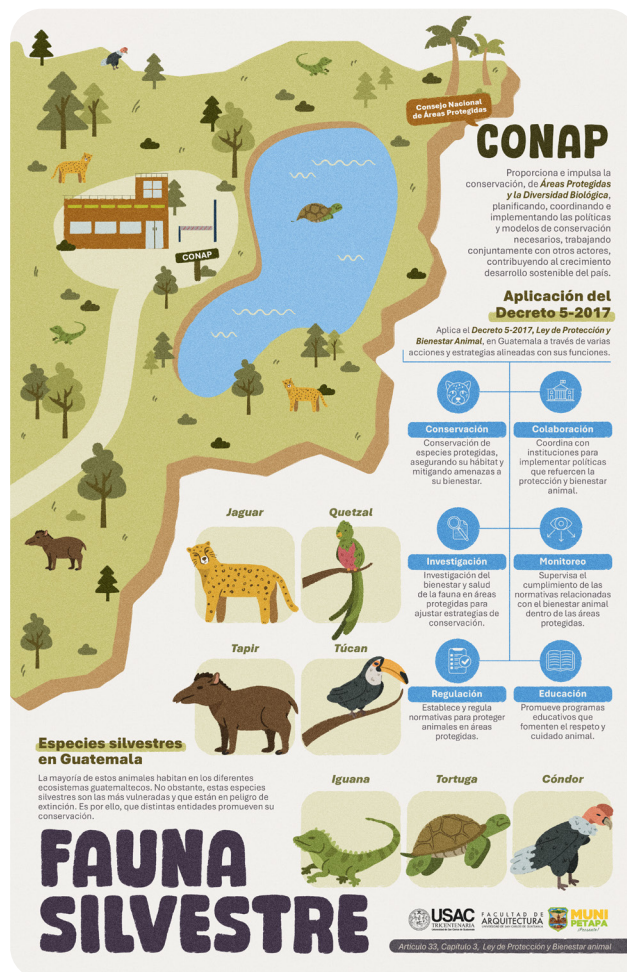


Figura 58. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización



Figura 59. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización



Figura 60. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización



Figura 61. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización



Figura 62. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización

6.3.1. Validación con la asociación

En la validación con la institución se contó con el apoyo del personal del Departamento de Cultura, Dirección de Desarrollo Social y Económico y como extra, el apoyo de jóvenes practicantes de bachillerato:

Departamento de cultura

- Lucrecia Conguillen
- Vilma Archila
- David Gonzales – asistente de directora
- Yannet Moratalla - directora
- Marta Girón
- Melvin José Guzman

Departamento de Desarrollo Social y Económico

- Noemi Portillo – asistente de directora

Practicantes de bachiller

- William Muñoz
- Alexandra Samayoa
- Saira Silvestre
- Melisa Ambrozo

Se sugirió el cambio de posición de algunos elementos,



Figura 63. Reunión para realizar la validación con la institución

pero se explicó que, al tratarse de un mapa real del municipio de San Miguel Petapa, dichos cambios no eran posibles. En lugar de ello, se centraron más en la redacción, la cual no sufrió modificaciones. Según su experiencia trabajando con estudiantes, coincidieron en que los temas son adecuados para alumnos de primaria, y que las ilustraciones son lo suficientemente llamativas para captar su atención. Por último, mencionaron algunas faltas ortográficas, pocas, pero importantes de corregir.

Haciendo los cambios correspondientes y añadiendo más piezas gráficas, se procedió a pasar a la siguiente fase de la validación, dirigida a los beneficiarios. Se presentó el avance de las piezas de diseño a 7 estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1, de Villa Hermosa 2, las piezas que se mostraron fueron las siguientes:

La validación con los beneficiarios consiste en reunir a



Figura 64. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 65. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 66. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 67. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 68. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 69. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución



Figura 70. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución

6.3.2. Validación con la asociación

las personas, en este caso a los estudiantes, quienes son el grupo objetivo al que va dirigido el proyecto. Esta parte es de suma importancia, permitiéndonos verificar si los estudiantes son capaces de comprender la información o aún sigue siendo compleja para ellos. Además, ver si logran identificar a los animales presentados como ilustraciones en las infografías. Para llevar a cabo la validación, se utilizó la técnica de grupo focal con los siguientes estudiantes:

- Mauro Gonzales
- Fernando Carrillo
- Marisol Rodas
- Iris Xol
- Milly Hernandez
- Daniela García
- Julian Torres

Los estudiantes hicieron observaciones y compartieron



Figura 71. Validación de piezas con beneficiarios



Figura 72. Validación de piezas con beneficiarios



Figura 73. Validación de piezas con beneficiarios



Figura 74. Validación de piezas con beneficiarios



Figura 75. Validación de piezas con beneficiarios

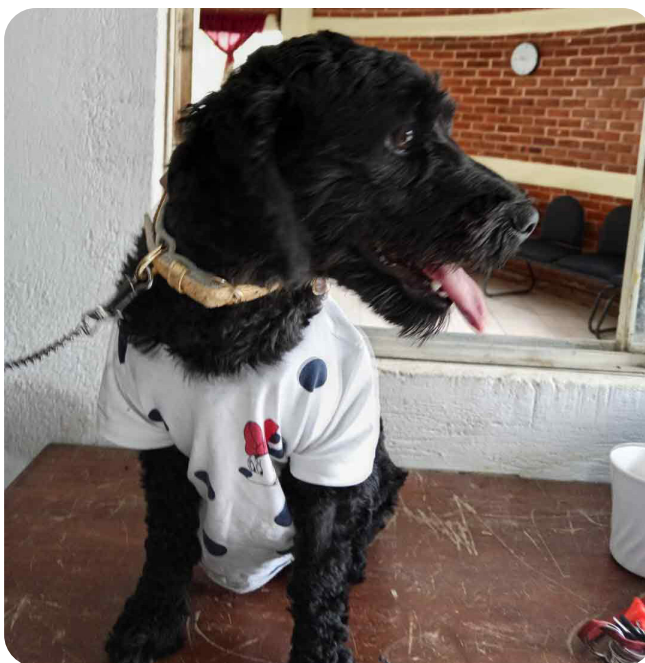


Figura 76. Mención honorífica a Charlot, perrita rescatada por los profesores de la Escuela Primaria Sector 1, Villa Hermosa 2

algunas experiencias sobre sus mascotas. Señalaron que las ilustraciones eran atractivas y que comprendieron tanto el tema como la funcionalidad del proyecto. Identificaron algunos errores ortográficos, pero más allá de eso, no hubo mayores comentarios ni sugerencias, debido a la edad de los estudiantes y su comportamiento algo tímido.

Luego de haber visualizado los resultados finales, a

6.4. Resultado final

A. Infografías individuales



Figura 77. Resultado final con infografías individuales



Figura 78. Resultado final con infografías individuales



Figura 79. Resultado final con infografías individuales



Figura 80. Resultado final con infografías individuales



Figura 81. Resultado final con infografías individuales



Figura 82. Resultado final con infografías individuales

B. Infografías por nivel



Figura 83. Resultado final de infografías por nivel



Figura 84. Resultado final de infografías por nivel



Figura 85. Resultado final de infografías por nivel

C. Mural



Figura 86. Resultado final de mural



6.5. Fundamentación de técnica

continuación, se describe la fundamentación técnica de los aspectos de diseño establecidos.

6.5.1. Formato

El formato utilizado para las infografías será tamaño tabloide, con dimensiones de 11 pulgadas por 17 pulgadas y orientación vertical, con el fin de garantizar una óptima visualización, tanto a distancia como de cerca, del texto y las ilustraciones.

6.5.2. Composición

Se utilizó una retícula modular para la maquetación de los contenidos en las piezas diseño. Una retícula modular es una estructura a base de columnas que está dividida por varias líneas de flujo horizontales, lo que da como resultado una matriz de celdas.

El uso de una retícula modular obedece a las siguientes razones:

La paleta cromática se mantiene según lo propuesto,

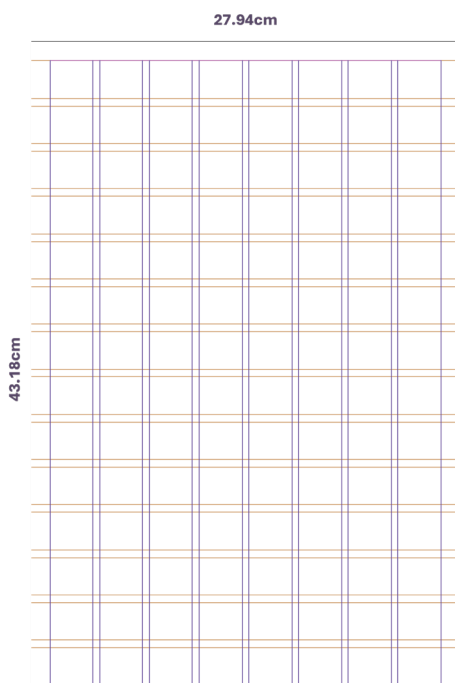


Figura 87. Retícula modular por utilizar 14 filas x 11 columnas

6.5.3. Código cromático

además de contener sus valores en CMYK para su correcta reproducción en físico.

Los códigos tipográficos se emplean para definir los tipos

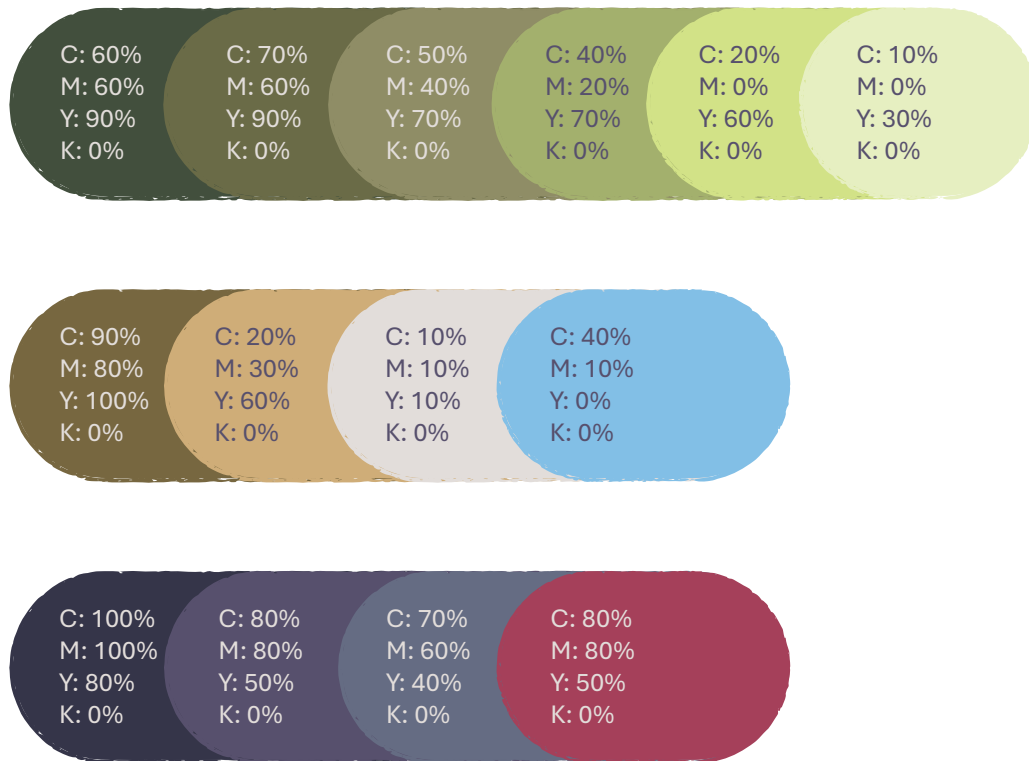


Figura 88. Código cromático en CMYK al tratarse de piezas para imprimir



6.5.4. Código tipográfico

de letra que se utilizaran para desarrollar el proyecto. Es importante que las tipografías cuenten con varias familias, para escoger las adecuadas. Para el cuerpo de textos, se utilizó la siguiente tipografía con sus variaciones:

Aptos

Regular *Italic* **Extra Bold** ***Bold Italic***

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890'¿!"#\$%&/()=?;ı

Se tomó en cuenta el uso de esta tipografía por su facilidad de lectura y porque su amplia familia tipográfica permite variar sin necesidad de utilizar fuentes completamente diferentes. Esto evita que el diseño se vea saturado con diferentes estilos tipográficos y contribuye a que el trabajo luzca más profesional gracias al uso coherente de sus variantes.

Para los títulos principales se utilizó la siguiente tipografía:

CHATLONG

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890'Ñ"#\$%&/CJ=?Ñ

Se utilizó esta tipografía exclusivamente para los títulos, ya que al ser redondeada y en mayúsculas, resulta fácil de leer a distancia. Dado que ocupa bastante espacio, al observar las piezas gráficas, el primer texto que los estudiantes notarán será el título.

Los íconos son representaciones gráficas que transmiten



6.5.5. Código íconico / visual

A. Íconos

información de manera rápida y clara. Su uso facilita considerablemente la comprensión del mensaje, ya que, al convertir la información en íconos, ésta se vuelve más accesible para los estudiantes de primaria. Debido a su edad, estos suelen responder mejor a las imágenes que a los textos, lo que hace que los íconos sean una herramienta efectiva en las infografías.

Se crearon una gran variedad de ilustraciones que



Figura 89. Iconografía final



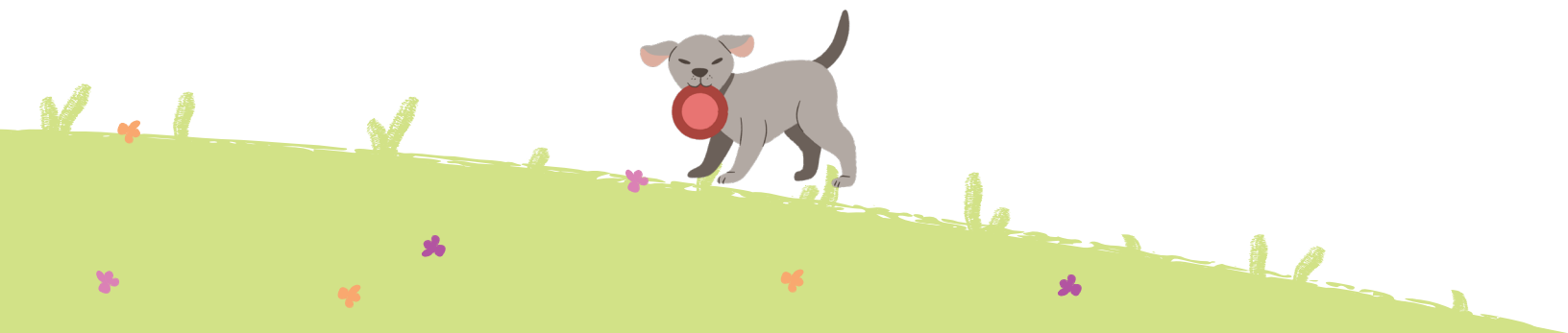
Figura 90. Iconografía final



Figura 91. Iconografía final



Figura 92. Iconografía final



B. Ilustraciones

representan distintos animales (desde domésticos hasta exóticos), así como escenarios que simulan situaciones de la vida real y edificios esenciales para las infografías. Todas las ilustraciones fueron elaboradas en vectores, con un borde texturizado que simula tiza o crayón. A través de la semiótica, se logra que, aunque las ilustraciones no son una réplica exacta de la realidad, simplifican lo suficiente para que se entienda claramente qué representa cada una.



Figura 93. Ilustración final



Figura 94. Ilustración final



Figura 95. Ilustración final

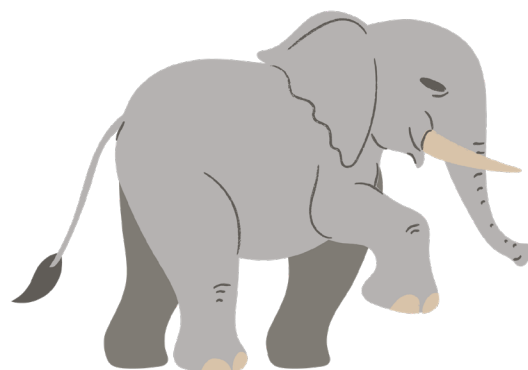


Figura 96. Ilustración final

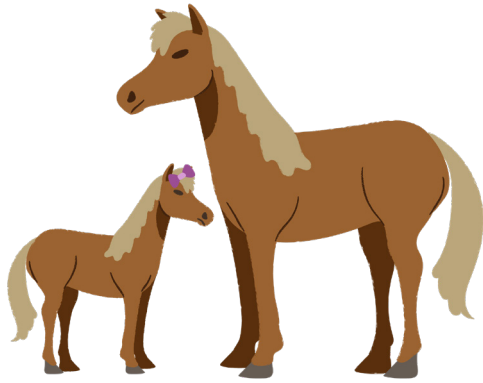


Figura 97. Ilustración final

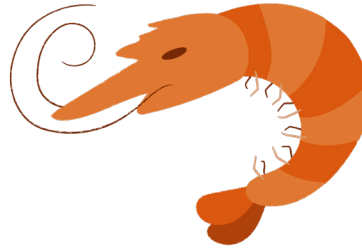


Figura 98. Ilustración final

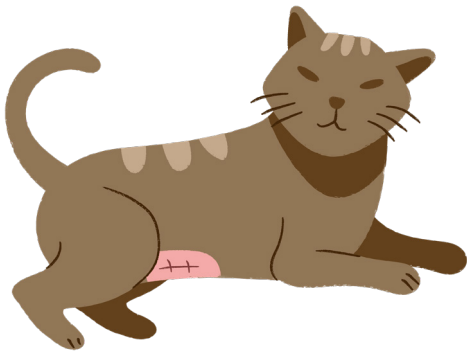


Figura 99. Ilustración final



Figura 100. Ilustración final



Figura 101. Ilustración final

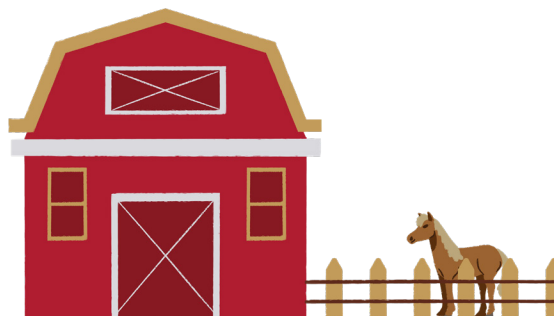


Figura 102. Ilustración final

6.5.6. Código lingüístico

Para el proyecto, se utilizó un lenguaje educativo, aunque el contenido cuenta con definiciones veterinarias y legales, se hicieron los cambios correspondientes para presentarlos acorde a acorde con su nivel educativo en modo que los estudiantes se sientan más familiarizados .

6.5.7. Lineamientos de la puesta en práctica

Para garantizar el correcto uso y la adecuada reproducción de las piezas gráficas, a continuación, se detallan las especificaciones técnicas que deben seguirse para su óptimo aprovechamiento. Estas indicaciones son fundamentales para preservar la calidad del diseño original, asegurar la coherencia visual y permitir que las piezas cumplan con su propósito educativo de manera efectiva:

A. Componentes del proyecto

Se hará entrega a la institución de los siguientes archivos digitales en formato PDF, ya que la institución no cuenta con los conocimientos y/o programas para hacer entrega de los editables.

- Archivo PDF con las 12 infografías finalizadas, en alta resolución para visualizar y reproducir formato tabloide (11 pulgadas x 17 pulgadas), en modo de color CMYK.
- Archivo PDF con las 12 infografías finalizadas, en alta resolución para visualizar y reproducir en formato oficio (8.5 pulgadas x 14 pulgadas), en modo de color CMYK.



B. Especificaciones técnicas

Reproducción en formato impreso para la Dirección de Desarrollo Social y Económico de la Municipalidad de San Miguel Petapa, como apoyo para difundir el Decreto 5-2017, Ley de Protección y bienestar animal en la Escuela primaria del Sector 1, Villa Hermosa 2.

- Elaborado a través de los programas: Adobe Illustrator 2023 (64 bit) y Adobe InDesign 2023 (64 bit).
- Formato de visualización de las páginas tamaño tabloide 11 x 17” pulgadas y Oficio 8,5 x 14”.
- Publicación de 12 infografías.
- Extensión de archivo PDF.
- Márgenes:
 - Laterales: 1.25 cm
 - Superior: 1.25 cm
 - Inferior: 1.25 cm

C. Condiciones de uso

Se hará entrega de las piezas gráficas a la institución a través de vía digital. En esta entrega incluirá las piezas finales en alta resolución, esto en tres archivos PDF.

Dado que la institución no cuenta con los conocimientos necesarios para manejar programas de edición, los archivos editables se entregarán ya formateados correctamente. Esto facilitará su reproducción, ya sea que la institución decida realizar el proceso por su cuenta o acuda a una imprenta para llevarlo a cabo.

D. Condiciones de reproducción

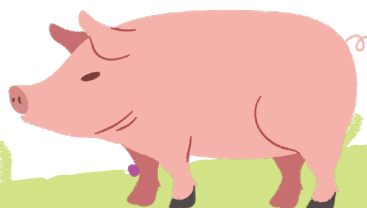
Para el formato tabloide, sea en impresión láser o Inkjet, se recomienda el uso de papel Opalina o Texcote, por el grosor del papel y el acabado brillante que se puede obtener. En el formato oficio, pensado en una reproducción básica/masiva, se recomienda el uso de papel bond de calibre 75gr a 90gr. En formato manta vinílica, queda a discreción de la institución e imprenta el tipo de acabado (mate o glossy).



6.6. Aporte económico del estudiante

A continuación, se expone el aporte económico que el estudiante realizó a la institución mediante el desarrollo del presente proyecto:

Costos fijos	Q.676.00
Agua	Q.97.00
Luz	Q.400.00
Teléfono	Q.64.00
Internet	Q.115.00
Costos variables	Q.1,489.00
Hoja oficio	Q.40.60
Impresión láser	Q.84.00
Impresión tabloide	Q.217.00
Tinta impresora	Q.100.00
Materiales: tijeras, silicón y tape	Q.23.00
Licencia de Adobe Creative Cloud	Q.825.00
Pasajes	Q.200.00
Servicios profesionales de diseño	Q.27,455.00
Investigación	Q.850.60
Proceso de conceptualización	Q.425.00
Definición creativa	Q.425.00
Bocetaje	Q.850.00
Digramación de contenido	Q.22,950.00
Revisión de ortografía y diagramación	Q.850.00
Pruebas de impresión	Q.595.00
Validación de resultados (tres niveles)	Q.510.00
Depreciación de equipo	Q.238.00
Honorarios de diseño	Q.18,615.00
Subtotal	Q.48,473.60
Impuestos	Q.8,240.51
Impuestos al valor agregado -IVA-	Q.5,816.83
Impuesto sobre la renta -ISR-	Q.2,423.68
Total	Q.56,714.11



En el capítulo anterior, se expuso la estrategia creativa implementada en este proyecto mediante el desarrollo de la producción gráfica, dividida en tres etapas de visualización y validación con distintos grupos de personas para asegurar un enfoque efectivo y comprensible. El próximo capítulo presenta las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas del proyecto en conjunto con la Municipalidad de San Miguel Petapa, dirigido a estudiantes de nivel primario. Se detallará la creación de material gráfico para facilitar el entendimiento de la Ley de Protección y Bienestar Animal y promover el cuidado responsable, destacando la importancia de la organización, gestión de tiempos y el aprendizaje de nuevas habilidades en ilustración y concienciación sobre el maltrato animal.



07

7. Capítulo

Justificación

- Conclusión
- Recomendaciones
- Lecciones aprendidas

Este capítulo presenta las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas del proyecto en conjunto con la Municipalidad de San Miguel Petapa, orientado a estudiantes de nivel primario. Se resalta la creación de material gráfico para facilitar el entendimiento de la Ley de Protección y Bienestar Animal y promover el cuidado responsable. Las recomendaciones enfatizan la importancia de la organización y gestión de tiempos, mientras que las lecciones incluyen nuevas habilidades en ilustración y una mayor conciencia sobre el maltrato animal.



7.1. Conclusiones

- Se colaboró con la Municipalidad de San Miguel Petapa en la difusión de información destinada a estudiantes de nivel primario, resaltando la importancia del cuidado responsable de los animales a través de material gráfico impreso.
- Se informó a los estudiantes de la Escuela Primaria Sector 1 de Villa Hermosa 2 acerca de la Ley de Protección y Bienestar Animal, los servicios que brindan los centros de refugio y la importancia de realizar denuncias anónimas, mediante mensajes claros en materiales gráficos.
- Se diseñó un material editorial impreso, compuesto por doce módulos de infografías, que facilitan la comprensión de la Ley de Protección y Bienestar Animal. Este material fue elaborado para la Dirección de Desarrollo Social y Económico de la Municipalidad de San Miguel Petapa.



7.2.Recomendaciones

A la institución

Apoyar al estudiante epesista dándole acceso a la información que éste requiere, colaborar con los distintos procesos de validación de las piezas gráficas, favorecer el contacto con personas conocedoras de las leyes y reglamentos, y sobre todo, acompañar el trabajo del estudiante con un trato amable y positivo.

A la Escuela de Diseño Gráfico

Proporcionar a los estudiantes una lista de instituciones con las que se trabajó en años anteriores. Asimismo, coordinar la asignación de los profesores que supervisarán el trabajo de los epesistas, para que sus exigencias sean acordes con la realidad y carácter del estudiante, generando un ambiente de aprendizaje agradable y con una buena comunicación.

A los estudiantes de EPS

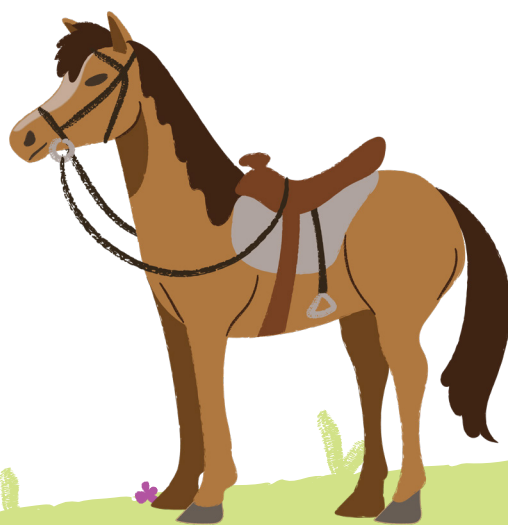
Finalizar lo más pronto posible los proyectos pequeños para así disponer de, aproximadamente un es y medio para el Proyecto A (este proyecto en particular). Esta estrategia funciona bien, ya que así no hay tanta presión con el tiempo y, además, permite detectar y corregir varios errores al hacer pruebas de impresión y organizar los contenidos, así como ajustar otros detalles.

Organizar las tareas y sus enfoques, con un cronograma viable, para este trabajo, por ejemplo, se completaron, al menos, cuatro infografías por semana, lo cual puede resultar cansado pero es efectivo para ir visualizando cómo se avanza.



7.3. Lecciones aprendidas

- Durante este proyecto, adquirí nuevas habilidades en ilustración, especialmente en el dibujo de animales. Aunque como ilustradora tengo experiencia en el dibujo, generalmente me enfoco en retratar mujeres en mi propio estilo, y nunca me había interesado en representar animales. Sin embargo, en este trabajo fue necesario ilustrar diferentes especies, y debo admitir que el resultado fue gratificante.
- Además, el desarrollo de las infografías requirió de una extensa investigación, lo cual me permitió profundizar en el tema. Desconocía la magnitud del maltrato animal en Guatemala y en el mundo, y este proceso me hizo consciente del problema. Este aprendizaje no solo amplió mis conocimientos, sino que también me llevó a reflexionar y a recordar a mi perro, aumentando mi sensibilidad hacia el tema.



En conclusión, el proyecto realizado en colaboración con la Municipalidad de San Miguel Petapa logró crear material gráfico orientado a estudiantes de nivel primario, facilitando así el entendimiento de la Ley de Protección y Bienestar Animal y promoviendo el cuidado responsable. Este trabajo destacó la relevancia de una organización efectiva y una adecuada gestión del tiempo y, además, permitió desarrollar nuevas habilidades en ilustración y un mayor nivel de conciencia sobre el problema del maltrato animal.



REFERENCIAS

- Referencias bibliográfica
- Referencias electrónicas
- Referencias legales



A. Referencias bibliográficas

“3 especies de tucanes que habitan en Guatemala - Mundo Chapín”. Solo lo mejor de Guatemala, 29 de abril de 2023. <https://mundochapin.com/2023/04/3-especies-de-tucanes-que-habitan-en-guatemala/96596/>.

“La fauna de guatemala”. SlideShare, 30 de junio de 2017. <https://es.slideshare.net/slideshow/la-fauna-de-guatemala/77405136>.

Capella, Manuel Guillama. “Sin garras contra el mercado ilegal de animales: “Hay criadores que lo que quieren es explotar esas mascotas””. El Nuevo Día, 29 de octubre de 2023. <https://www.elnuevodia.com/noticias/locales/notas/casi-imposible-combatir-el-mercado-clandestino-de-mascotas-por-escasez-de-recursos/>.

Colaboradores de los proyectos Wikimedia. “Crocodylus moreletii - Wikipedia, la enciclopedia libre”. Wikipedia, la enciclopedia libre, 27 de enero de 2007. https://es.wikipedia.org/wiki/Crocodylus_moreletii.

Colaboradores de los proyectos Wikimedia. “Micrurus stuarti - Wikipedia, la enciclopedia libre”. Wikipedia, la enciclopedia libre, 15 de septiembre de 2011. https://es.wikipedia.org/wiki/Micrurus_stuarti.

Hernandez, Leydy Tatiana Rojas. “Diecisiete animales fueron rescatados de circos y enviados a Sudáfrica”. El Tiempo, 19 de enero de 2020. <https://www.eltiempo.com/vida/medio-ambiente/tigres-y-leones-fueron-rescatados-de-circos-en-y-guatemala-enviados-a-sudafrica-453420#:~:text=En%20una%20histórica%20misión%20de,con%20la%20prohibición%20del%20uso>.

Roldán, Laura Fdez. “+15 Animales en Peligro de Extinción en GUATEMALA - Fotos, Nombres y Datos”. ecologiaverde.com, 29 de agosto de 2019. <https://www.ecologiaverde.com/15-animales-en-peligro-de-extincion-en-guatemala-2183.html>.

Roldán, Laura Fdez. “Flora y fauna de Guatemala - Nombres y fotos”. ecologiaverde.com, 29 de julio de 2019. https://www.ecologiaverde.com/flora-y-fauna-de-guatemala-2137.html#anchor_2.

B. Referencias electrónicas

“¡Victoria: Guatemala prohíbe animales en los circos!” PETA Latino. Consultado el 27 de septiembre de 2024. <https://www.petalatino.com/blog/victoria-guatemala-prohibe-animales-en-los-circos/#:~:text=La%20ley%20guatemalteca%20de%20bienestar,emplean%20animales%20para%20su%20espect%C3%A1culo.>

“¿Qué es el maltrato animal directo e indirecto?” TodosLosHechos.es - Empiece a buscar respuestas. Consultado el 12 de octubre de 2024. <https://todosloshechos.es/que-es-el-maltrato-animal-directo-e-indirecto.>

“¿Qué sucederá con los felinos circenses en Guatemala? - National Geographic en Español”. National Geographic en Español. Consultado el 27 de septiembre de 2024. [https://www.ngenespanol.com/naturaleza/que-sucedera-con-los-tigres-circenses-en-guatemala/.](https://www.ngenespanol.com/naturaleza/que-sucedera-con-los-tigres-circenses-en-guatemala/)

“Abandono de perros en Guatemala, también es una forma de maltrato animal.” Revista Petmi para amantes de mascotas. Consultado el 21 de septiembre de 2024. [https://www.revistapetmi.com/abandono-de-perros-en-guatemala-tambien-es-una-forma-de-maltrato-animal/.](https://www.revistapetmi.com/abandono-de-perros-en-guatemala-tambien-es-una-forma-de-maltrato-animal/) “Animales de circo serán decomisados por desobedecer ley”. Soy 502, 4 de agosto de 2018. <https://www.soy502.com/articulo/animales-circo-seran-decomisados-desobedecer-ley-24039.>

“Animales en experimentación - RAYA - Red de Ayuda a los Animales”. RAYA - Red de Ayuda a los Animales. Consultado el 1 de noviembre de 2024. <https://www.corporacionraya.org/animales-en-experimentacion/#:~:text=Los%20animales%20usados%20m%C3%A1s%20com%C3%BAnmente,y%20anfibios,%20tambi%C3%A9n%20son%20usados.>

“Animales usados como fuerza de trabajo”. Consultado el 17 de octubre de 2024. [https://www.animal-ethics.org/animales-usados-como-fuerza-de-trabajo/.](https://www.animal-ethics.org/animales-usados-como-fuerza-de-trabajo/)

“Asociaciones que rescatan a perros callejeros en la Ciudad de Guatemala.” Guatemala.com. Consultado el 21 de septiembre de 2024. <https://www.guatemala.com/noticias/vida/asociaciones-rescatan-perros-callejeros-ciudad-guatemala.html.>

“Centros para adopción de perros y gatos en Guatemala.” Prensa Libre. Consultado el 21 de septiembre de 2024. [https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/centros-para-adopcion-de-perros-y-gatos-en-guatemala/.](https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/centros-para-adopcion-de-perros-y-gatos-en-guatemala/)

“Código Penal para el maltrato animal en Guatemala.” Deguate.com: Historia, geografía, mapas, bandera, economía, leyendas & más. Consultado el 21 de septiembre de 2024. https://www.deguate.com/artman/publish/comunidad_lectores/codigo-penal-para-el-maltrato-animal-en-guatemala.shtml.

“Criadero de Caballos En Guatemala”. Descubre Guatemala. Consultado el 30 de septiembre de 2024. <https://descubreguatemala.info/criadero-de-caballos-en-guatemala/>.

“Criaderos de perros | ¿Qué son?, requisitos y recomendaciones| Mascotafiel”. Mascotafiel. Consultado el 29 de septiembre de 2024. <https://mascotafiel.com/criaderos-de-perros/>.

“Dirección de Desarrollo Social y Económico”. Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 1 de noviembre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/files/12.-DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-REFORMADO.pdf>.

“Experimentación de cosméticos y productos del hogar”. Etica Animal. Consultado el 27 de septiembre de 2024. <https://www.animal-ethics.org/experimentacion-cosmeticos-productos-hogar/#:~:text=Se%20usan%20conejos,%20cobayas,%20ratones,al%20mismo%20tormento%20de%20nuevo>.

“Guatemala carece de una ley capaz de castigar el maltrato animal”. Prensa Libre. Consultado el 30 de septiembre de 2024. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/guatemala-carece-de-una-ley-capaz-de-castigar-el-maltrato-animal/>.

“Guatemala integra requisitos para ingreso y egreso de perros y gatos como mascotas.” MAGA. 21 de abril de 2021. <https://www.maga.gob.gt/guatemala-integra-requisitos-para-ingreso-y-egreso-de-perros-y-gatos-como-mascotas/>.

“La calidad de vida de un perro callejero, es el reflejo de la vida en Guatemala | ENTREMUNDOS”. ENTREMUNDOS. Consultado el 30 de septiembre de 2024. <https://www.entremundos.org/revista/salud/perros-callejeros-el-reflejo-de-la-vida-en-guatemala/>.

“Las 5 libertades de nuestras mascotas | Buenos Aires Ciudad - Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires”. Buenos Aires Ciudad. Consultado el 28 de septiembre de 2024. <https://buenosaires.gob.ar/las-5-libertades-de-nuestras-mascotas>.

“Leyes que protegen a los animales en Guatemala | Aprende Guatemala.com.” Guatemala.com. Consultado el 1 de noviembre de 2024. <https://aprende.guatemala.com/tramites/documentos-legales/leyes-que-protegen-los-animales-en-guatemala/>.

“Los 10 mejores y peores países en cuanto a derechos de los animales”. Sentient. Consultado el 13 de octubre de 2024. <https://sentientmedia.org/es/los-mejores-y-peores-paises-en-cuanto-a-los-derechos-de-los-animales/>.

“MAGA impulsa el rescate y protección de los animales en el país - Agencia Guatemalteca de Noticias.” Agencia Guatemalteca de Noticias - AGN. Consultado el 25 de septiembre de 2024. <https://agn.gt/maga-impulsa-el-rescate-y-proteccion-de-los-animales-en-el-pais/>.

“MAGA inaugura Centro de Atención Primaria para animales en riesgo.” Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación de Guatemala (MAGA), 17 de junio de 2021. <https://www.maga.gob.gt/maga-inaugura-centro-de-atencion-primaria-para-animales-en-riesgo/>.

“Maltrato animal: causas, tipos y cómo evitarlo - Resumen”. bioenciclopedia.com, 6 de octubre de 2022. <https://www.bioenciclopedia.com/maltrato-animal-causas-tipos-y-como-evitarlo-619.html>.

“Mascotas compatibles por especie, ¿cuáles sí y cuáles no?” Prensa Libre, 7 de mayo de 2024. <https://www.prensalibre.com/c-studio/mascotas-compatibles-por-especie-cuales-si-y-cuales-no/>.

“Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación de Guatemala - MAGA”. Guatemala: Historia, geografía, mapas, bandera, economía, leyendas & más | Deguate.com. Consultado el 11 de octubre de 2024. https://www.deguate.com/artman/publish/politica_ministerios/Ministerio_de_Agricultura_Ganader_a_y_Alimentaci_n_1038.shtml.

“Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación”. Consultado el 10 de octubre de 2024. <https://www.maga.gob.gt/historia/>.

“MuniPetapa”. Municipalidad San Miguel Petapa. Consultado el 1 de noviembre de 2024. <https://munisanmiguelpetapa.gob.gt>.

“Nosotros | Mirandas Kennel | Guatemala”. Mirandas Kennel. Consultado el 29 de septiembre de 2024. <https://www.mirandaskennel.com>.

“Nosotros | Mirandas Kennel | Guatemala”. Mirandas

Kennel. Consultado el 30 de septiembre de 2024. <https://www.mirandaskennel.com>.

“Principios éticos deben prevalecer en la experimentación animal”. Prensa Libre. Consultado el 16 de octubre de 2024. <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/principios-eticos-deben-prevalecer-en-la-experimentacion-animal/>.

“PROTEGE a los ANIMALES en GUATEMALA - Leyes y Acción”. Tramites Judiciales. Consultado el 18 de octubre de 2024. <https://tramitesjudiciales.top/guatemala/leyes-que-protegen-a-los-animales-en-guatemala/>.

“Razones para llevar a tu mascota al veterinario, incluso en tiempos de pandemia - NUPEC.” NUPEC. Consultado el 25 de septiembre de 2024. <https://nupec.com/blog-nupec/razones-para-llevar-a-tu-mascota-al-veterinario-incluso-en-tiempos-de-pandemia/>.

“Una asociación rescata a 17 leones y tigres de varios circos en Guatemala”. Diario ABC. Consultado el 27 de septiembre de 2024. https://www.abc.es/internacional/abci-asociacion-rescata-17-leones-y-tigres-varios-circos-guatemala-202001220836_video.html?ref=https://www.abc.es/internacional/abci-asociacion-rescata-17-leones-y-tigres-varios-circos-guatemala-202001220836_video.html.

Colaboradores de los proyectos Wikimedia. “Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (Guatemala) - Wikipedia, la enciclopedia libre”. Wikipedia, la enciclopedia libre, 24 de marzo de 2010. [https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Agricultura,_Ganadería_y_Alimentación_\(Guatemala\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Agricultura,_Ganadería_y_Alimentación_(Guatemala)).

Domínguez, Andrea, y William Oliva. “Día Mundial del Perro: 80 por ciento de denuncias de maltrato animal en Guatemala es contra dueños de caninos.” Prensa Libre, 21 de julio de 2020. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/dia-mundial-del-perro-80-por-ciento-de-denuncias-de-maltrato-animal-en-guatemala-es-contra-duenos-de-caninos-breaking/>.

Marshall, Andrew. “Animal Abuse Facts & the Cruelty Statistics in 2024”. Dogs Academy, 7 de marzo de 2024. https://dogsacademy.org/animal-abuse-facts-and-stats/#Top_10_Most_Shocking_Animal_Cruelty_Statistics.

C. Referencias legales

“Catálogo de Trámites | AUTORIZACIÓN DE LICENCIAS Y REGISTROS DE ANIMALES CLASIFICADOS COMO PELIGROSOS Y POTENCIALMENTE PELIGROSOS.” Catálogo de Trámites | GAE. Consultado el 25 de septiembre de 2024. <https://tramites.gob.gt/servicio/2497/>.

Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación. Ley de Protección y Bienestar Animal. Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación. Consultado el 03 de septiembre de 2024. <https://www.maga.gob.gt/download/ley-p.pdf>.



ANEXOS

- Instrumento de autoevaluación



A. Instrumento de autoevaluación

Aspectos evaluados	Propuesta 1					Propuesta 2				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Pertinencia										
Memorabilidad										
Fijación										
Legibilidad										
Composición visual										
Abstracción										
Estilización										
Diagramación										
Diseño tipográfico										
Uso del color										
Total										



ÍNDICE DE FIGURAS



Índice de figuras

Figura 1.	Estructura organizacional de la Municipalidad de San Miguel Petapa: https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/01-estructura-organica-y-funciones.html	28
Figura 2.	Estructura organizacional de Dirección de Desarrollo Social y Económico https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/files/12.-DIRECCION-DESARROLLO-SOCIAL-ECONOMICO-EFORMADO.pdf	28
Figura 3.	Logotipo actual de la Municipalidad de San Miguel Petapa https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/index.html	31
Figura 4.	Página web actual de la Municipalidad de San Miguel Petapa https://munisanmiguelpetapa.gob.gt/index.html	31
Figura 5.	Página de Facebook de la Municipalidad de San Miguel Petapa https://www.facebook.com/MuniPetapa/	32
Figura 6.	Post extraídos de Facebook https://www.facebook.com/MuniPetapa/	32
Figura 7.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/578431145921969743/	68
Figura 9.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/72550243990623161/	68
Figura 8.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/2111131070447499/	68
Figura 10.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/798755683924429357/	68
Figura 11.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/470344754850885191/	69
Figura 13.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/578431145922313539/	69
Figura 14.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/578431145922309946/	69
Figura 12.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/578431145922324208/	69
Figura 15.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/578431145922313532/	69
Figura 16.	Referencia de mural armado a base de las infografías https://www.pinterest.com/pin/17521886036903293/	69
Figura 17.	Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/578431145922958198/	70
Figura 19.	Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/578431145922360575/	70
Figura 18.	Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/578431145922360579/	70
Figura 20.	Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/578431145921805526/	70
Figura 21.	Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/1122100063392087903/	71

Figura 23. Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/13018286414448192/	71
Figura 22. Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/627478160603497608/	71
Figura 24. Referencia de infografías individuales https://www.pinterest.com/pin/2674081004068485/	71
Figura 25. Referencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/578431145922348103/	72
Figura 26. RReferencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/578431145922348067/	72
Figura 27. Referencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/578431145922348067/	72
Figura 28. Referencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/540994974004143002/	72
Figura 29. Referencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/211174975351613/	72
Figura 30. Referencia de acabado de ilustraciones https://www.pinterest.com/pin/912893786963377891/	72
Figura 31. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/578431145922269363/	73
Figura 32. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/754986325045991283/	73
Figura 33. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/3448137209053117/	73
Figura 34. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/643733340505752834/	73
Figura 35. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/2744449768146871/	73
Figura 36. Referencia de paleta de color a utilizar https://www.pinterest.com/pin/496029346468890752/	73
Figura 37. Ejemplo de retícula modular por utilizar	79
Figura 38. Bocetaje de mural	83
Figura 39. Bocetaje de mural	84
Figura 40. Bocetaje de maquetación	85
Figura 41. Bocetaje de maquetación	86
Figura 42. Bocetaje de ciudad	87
Figura 43. Bocetaje de ciudad	88
Figura 44. Mural, se encontró más favorable la propuesta 2	91
Figura 45. Maquetación, se encontró más favorable la propuesta 2	92
Figura 46. Diseño de ciudad, se encontró más favorable la propuesta 2	92
Figura 47. Primeros bocetos en digital	93
Figura 48. Primeros bocetos en digital	94
Figura 49. Primeros bocetos en digital	94
Figura 50. Primeros bocetos en digital	95
Figura 51. Primeros bocetos en digital	95
Figura 52. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización	96
Figura 53. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización	97
Figura 54. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización	97
Figura 55. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización	98
Figura 56. Propuestas de diseño, segundo nivel de visualización	98
Figura 57. Validación por parte de los profesionales de diseño	100
Figura 58. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización	101

Figura 59. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización	102
Figura 60. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización	102
Figura 61. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización	103
Figura 62. Propuestas de diseño, tercer nivel de visualización	103
Figura 63. Reunión para realizar la validación con la institución	104
Figura 64. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	105
Figura 65. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	106
Figura 66. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	106
Figura 67. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	107
Figura 68. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	107
Figura 69. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	108
Figura 70. Propuestas con correcciones mencionadas en la institución	108
Figura 71. Validación de piezas con beneficiarios	109
Figura 72. Validación de piezas con beneficiarios	110
Figura 73. Validación de piezas con beneficiarios	110
Figura 74. Validación de piezas con beneficiarios	110
Figura 75. Validación de piezas con beneficiarios	111
Figura 76. Mención honorífica a Charlot, perrita rescatada por los profesores de la Escuela Primaria Sector 1, Villa Hermosa 2	111
Figura 77. Resultado final con infografías individuales	112
Figura 78. Resultado final con infografías individuales	112
Figura 79. Resultado final con infografías individuales	113
Figura 80. Resultado final con infografías individuales	113
Figura 81. Resultado final con infografías individuales	114
Figura 82. Resultado final con infografías individuales	114
Figura 83. Resultado final de infografías por nivel	115
Figura 84. Resultado final de infografías por nivel	115
Figura 85. Resultado final de infografías por nivel	115
Figura 86. Resultado final de mural	116
Figura 87. Retícula modular por utilizar 14 filas x 11 columnas	117
Figura 88. Código cromático en CMYK al tratarse de piezas para imprimir	118
Figura 89. Iconografía final	120
Figura 91. Iconografía final	120
Figura 90. Iconografía final	120
Figura 92. Iconografía final	120
Figura 93. Ilustración final	121
Figura 95. Ilustración final	121
Figura 94. Ilustración final	121
Figura 96. Ilustración final	121
Figura 97. Ilustración final	122
Figura 99. Ilustración final	122
Figura 101. Ilustración final	122
Figura 100. Ilustración final	122
Figura 102. Ilustración final	122
Figura 98. Ilustración final	122

Nueva Guatemala de la Asunción, 4 de julio de 2025

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Diseño de Material Editorial Impreso para Informar sobre el Decreto 5-2017 (Ley de Protección y Bienestar Animal) en "Escuela Primaria Sector 1", Municipio de San Miguel Petapa, Guatemala - Municipalidad de San Miguel Petapa*** -, de la estudiante ***María Renneé Girón García***, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201900817**, previo a conferírsele el título de Diseñador Gráfico en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación presentado cumple con la calidad técnica y científica requerida.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, suscribo respetuosamente,



Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237

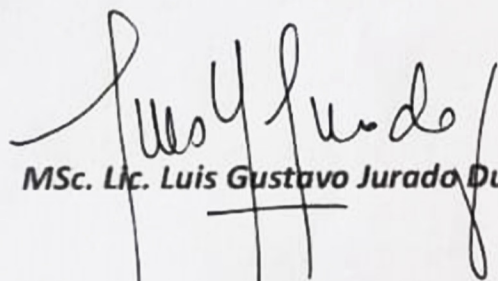
Observaciones: el documento de 155 páginas fue revisado y corregido en formato pdf.

Diseño de Material Editorial Impreso para Informar sobre el Decreto 5-2017 (Ley de Protección y Bienestar Animal) en "Escuela Primaria Sector 1", Municipio de San Miguel Petapa, Guatemala - Municipalidad de San Miguel Petapa -
Proyecto de Graduación desarrollado por:

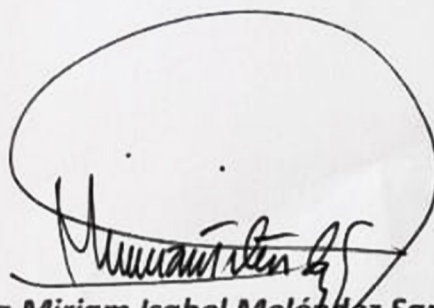


Maria Renneé Girón García

Asesorado por:



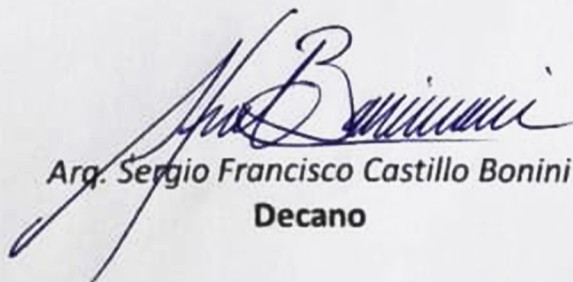
MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte



Lcda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

