

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



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de  
**Arquitectura**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios  
para la Asociación Mascotas Terapeutas

Proyecto de Graduación presentado por  
Rudy Herminio López Gregorio  
para optar al Título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en Multimedia  
Guatemala, octubre de 2012







Mascotas a todo corazón...



## Nómina de Autoridades

### Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

- Decano:** Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
- Vocal I:** Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
- Vocal II:** Arq. Edgar Armando López Pazos
- Vocal III:** Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
- Vocal IV:** Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón
- Vocal V:** Br. Carlos Raúl Prado Vides
- Secretario:** Arq. Alejandro Muñoz Calderón

### Tribunal Examinador y Asesores

- Decano:** Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
- Secretario:** Arq. Alejandro Muñoz Calderón
- Examinadores:** Lic. Mónica Noriega  
Lic. Fernando Fuentes Rios  
Lic. Guillermo Garcia Letona

### Título del Proyecto:

## CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios para la Asociación Mascotas Terapeutas

### Autor:

Rudy Herminio López Gregorio

Guatemala, octubre de 2012









Mascotas a todo corazón...



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



**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Facultad de**  
**Arquitectura**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

**Título del Proyecto:**

**CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios  
para la Asociación Mascotas Terapeutas**

Proyecto de Graduación presentado por  
**Rudy Herminio López Gregorio**

Para optar al Título de **Licenciado en Diseño Gráfico**  
Egresado de la Facultad de Arquitectura de la  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, octubre de 2012





Mascotas a todo corazón...



## Dedicatoria y Agradecimientos

### **A Dios**

Por darme la oportunidad de culminar una etapa más en mi carrera. Por darme las fuerzas para vencer obstáculos y lograr mis metas.

### **A mis Padres**

Por ese apoyo incondicional en todo momento.

### **A mis Hermanos**

Por estar siempre conmigo en el proceso universitario.

### **A mis Amigos**

Por compartir su tiempo conmigo, por estar allí aún en las adversidades.

### **A mis Asesores**

A todos y cada uno de los catedráticos, por compartir sus conocimientos y por el tiempo dedicado para el desarrollo del proyecto.

Gracias a la Asociación Mascotas Terapeutas y a cada uno de los voluntarios por haberme dado la oportunidad de llevar a cabo el proyecto. Gracias por toda su colaboración y por el tiempo que me brindaron durante este proceso.





Mascotas a todo corazón...



**Título del Proyecto**

## **CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios para la Asociación Mascotas Terapeutas**

Proyecto Multimedia realizado en la  
ciudad de Guatemala, en el período de  
julio a noviembre de 2008.









Mascotas a todo corazón...



## Índice

### Capítulo I

1. Protocolo .....	10
1.1 El Perfil del Cliente.....	10
1.2 Planteamiento del Problema.....	10
1.2.1 Justificación.....	10
1.2.2 Definición del Problema.....	11
1.2.3 Delimitación del Problema.....	11
1.3 Objetivos de Diseño.....	11
1.3.1 Objetivo General.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos.....	11

### Capítulo 2

2. Recopilación y Selección de Información.....	14
2.1 Sobre el Contexto.....	14
2.2 Grupo Objetivo.....	15
2.2.1 Caracterización de la Audiencia.....	16
2.3 Sobre la Temática.....	17
2.3.1 Conceptos Relacionados con la Asociación.....	17
2.3.2 Conceptos de Diseño y Multimedia.....	18

### Capítulo 3

3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo.....	24
3.1 Dimensión Conceptual.....	24
3.2 Dimensión Ética.....	24
3.3 Dimensión Funcional .....	25
3.4 Dimensión Estética.....	25
3.4.1 La tipografía.....	26
3.4.2 El color.....	27
3.4.3 La Composición de Diseño.....	28
3.4.4 Producción Audiovisual.....	29
3.4.4.1 La Pre-Producción.....	29
3.4.4.2 StoryBoard.....	29
3.4.4.3 La Producción o Filmación.....	33
3.4.4.4 La Post-Producción.....	33
3.5 Concepto Creativo.....	34
3.6 Estrategia de Comunicación.....	34
3.6.1 Tácticas.....	35





Mascotas a todo corazón...



## Índice

### Capítulo 4

4. Propuesta Gráfica.....	38
4.1 Primer Nivel de Graficación: Pre- Bocetaje.....	38
4.1.2 Estructuras de Diseño.....	38
4.2 Segundo Nivel de Graficación: Bocetaje.....	39
4.3 Jerarquización y Selección.....	40
4.4 Fundamentación de la Propuesta.....	41
4.5 Propuesta Gráfica.....	42

### Capítulo 5

5. Validación y Conclusiones.....	52
5.1 Validación de la Propuesta Gráfica Final.....	52
5.2 Análisis de Resultados de la Comprobación.....	53
5.3 Conclusiones de la Validación de la Propuesta.....	58
5.4 Validación de Elemento de Diseño Visual: Cromatología.....	59
5.4.1 Validación sobre uso y tratamiento de la Cromatología en la Propuesta Gráfica Final del Material Multimedia.....	59
5.4.2 Resultados de la Validación de Elemento de Diseño Visual: Cromatología.....	61
5.4.3 Propuesta Gráfica Final del Material Multimedia.....	63
5.4.4 Conclusiones de la Validación.....	69
5.5 Propuesta Operativa.....	70
5.5.1 Plan de Medios.....	70
5.5.2 Presupuesto.....	71

Conclusiones.....	72
Bibliografía y Fuentes Consultadas.....	73
Glosario.....	75
Anexos.....	78





Mascotas a todo corazón...



## Presentación

El proyecto de CD Interactivo de Capacitación a Voluntario para la Asociación Mascotas Terapeutas "Mascotas a todo Corazón" es un material multimedia que contiene información sobre las actividades que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas, además de los procesos de capacitación a voluntarios y el proceso de adiestramiento en positivo de las mascotas de terapia.

Este material de comunicación-investigación propone una solución de diseño multimedia para dicha asociación, el cual facilitará la labor de incorporar y capacitar a las personas aspirantes a ser voluntarios de la Asociación.

Para lograr que el proyecto obtenga los mejores resultados, se ha utilizado una propuesta metodológica de comunicación-investigación, fundamentando tanto las bases teóricas como las bases creativas en la realización de Proyecto de Graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

La propuesta metodológica del presente proyecto multimedia está estructurada en 6 fases que comprenden 5 capítulos, conclusiones, bibliografía, glosario y anexos.

El primer capítulo contiene un protocolo o perfil del cliente, es aquí donde se detecta el problema de comunicación-investigación y se trazan los objetivos para darle solución. En el capítulo dos se recopila toda la información posible necesaria que sirve como fuente de información y se consideran los antecedentes de la institución, así como los perfiles del grupo objetivo al que se quiere llegar con la propuesta de diseño. En el tercer capítulo se fundamentan las diferentes dimensiones y definiciones del concepto creativo. En el cuarto capítulo se detallan los procesos de diseño hasta llegar a una propuesta gráfica final y por último, en el quinto capítulo se pone a prueba la propuesta gráfica a través de la validación de los diferentes elementos de diseño.









Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 1





Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 1

## 1. El perfil del cliente

### 1.1 Perfil del Cliente

#### Asociación Mascotas Terapeutas

Mascotas Terapeutas es una asociación no lucrativa formada por personas voluntarias que, acompañadas de sus mascotas, visitan hospitales, asilos, hospicios y centros de educación especial y de rehabilitación, llevando alegría y entretenimiento a los niños, jóvenes y adultos que se encuentran internados o que asisten regularmente a estos lugares, a través de la realización de actividades asistidas por animales y la aplicación de terapia asistida por animales.

**Visión:** Mejorar la calidad de vida de los niños, jóvenes y adultos que se encuentran internados o que asisten regularmente a hospitales, asilos, hospicios y centros de educación especial y de rehabilitación a través del contacto y establecimiento de un vínculo afectivo con las Mascotas Terapeutas.

**Misión:** Impulsar y establecer la Terapia Asistida por Animales como un complemento en el tratamiento de distintos padecimientos físicos y psicológicos en los diferentes centros asistenciales, centros médicos y de rehabilitación que existen en el país.

La asociación ve con resultados positivos su labor, ya que a través de la terapia asistida se puede ver cómo una Mascota Terapeuta tiene el potencial y la capacidad para mitigar el sentimiento de soledad y el pensamiento derrotista de los pacientes que de alguna forma pueden enfocar su atención en algo distinto y comunicarse con el dueño de la mascota. Esto proporciona una sensación de relajación y bienestar que no es temporal.

### 1.2 Planteamiento del Problema

Mascotas Terapeutas lleva un procedimiento de capacitación a voluntarios mediante una serie de métodos de adiestramiento para las mascotas. En dicha capacitación, los aspirantes a voluntarios deben de adoptar actitudes indispensables para formar parte del voluntariado de la Asociación. En este período de tiempo, los aspirantes a voluntarios deben de comprender y aceptar el compromiso de lo que significa la labor que realiza la Asociación. Debe ser responsable de que la mascota terapeuta esté en condiciones de brindar ayuda terapéutica a los pacientes de los diferentes centros hospitalarios donde la asociación realiza su labor social y que la interacción mascota-paciente sea exitosa y ante todo segura.

Actualmente, Mascotas Terapeutas no cuenta con material multimedia que sirva de apoyo para capacitar a personas voluntarias que deseen formar parte de la Asociación y es necesario para que las personas interesadas en ser parte activa del programa conozcan y se informen de las actividades y la labor social que realiza Mascotas Terapeutas.

#### 1.2.1 Justificación

Con la realización del material multimedia se pretende capacitar e informar a personas aspirantes a voluntarios acerca de los requisitos y procedimiento que se debe de llevar previo a formar parte del voluntariado. También del compromiso que se adquiere al aceptar la labor social que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas.





Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 1

## Objetivos de Diseño

El proceso de capacitación a aspirantes a voluntarios para la asociación Mascotas Terapeutas se lleva a cabo de forma presencial y aún cuando se tiene establecida una metodología de adiestramiento de las mascotas, no se cuenta con un material virtual que sirva de apoyo para que el proceso de capacitación se lleve a cabo de una forma más efectiva y comprensible para los aspirantes.

Con dicho material multimedia, se pretende facilitar la labor de informar y capacitar a personas aspirantes a voluntarios que deseen formar parte activa de la Asociación Mascotas Terapeutas, a través de la combinación teórica y la conceptualización de imágenes y animaciones vituales y elementos de diseño de una forma dinámica e interactiva. Por lo tanto, se hace necesario implementar una estrategia de comunicación a través de material multimedia.

Actualmente en la Asociación Mascotas Terapeutas, existen grupos de voluntarios que facilitan el patrocinio para llevar cabo proyectos similares y con los cuales se tienen los recursos necesarios para llevar el presente proyecto multimedia.

### 1.2.2 Definición del Problema

El material multimedia se hace necesario, ya que en la actualidad Mascotas Terapeutas no cuenta con material de apoyo que sirva para informar y capacitar a los aspirantes a voluntarios que deseen formar parte de la Asociación. Por lo tanto se hace necesario llevar a cabo en proyecto de comunicación-investigación.

### 1.2.3 Delimitación del Problema

La propuesta de diseño gráfico consiste en llevar a cabo un proyecto de comunicación visual a través de un Disco Interactivo que sirva de apoyo para facilitar la labor de capacitación a aspirantes a voluntarios que residan dentro de la ciudad capital y a nivel nacional y que deseen incorporarse a la Asociación Mascotas Terapeutas.

### 1.3 Objetivos de Diseño

#### 1.3.1 Objetivo General:

Diseñar un Disco Interactivo para la Asociación Mascotas Terapeutas, que sirva como apoyo para informar, capacitar y motivar a personas voluntarias que deseen formar parte de la Asociación.

#### 1.3.2 Objetivos Específicos:

Realizar una investigación sobre los antecedentes de la Asociación Mascotas Terapeutas que sirva de información para llevar a cabo el Material Multimedia.

Realizar sesiones fotográficas para mostrar la labor social que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas y el proceso de adiestramiento de mascotas, para capacitar a los aspirantes a voluntarios y que sirva como galería para la creación del Disco Interactivo.

Planificación y producción de clip de video que sirva como documentación de la labor social que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas, para motivar a los aspirantes a voluntarios que deseen formar parte activa de dicha Asociación.









Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 2





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### 2. Recopilación y Selección de Información

#### 2.1 Sobre el Contexto

Asociación Mascotas Terapeutas inicia sus actividades el 24 de mayo de 2002 en la Pediatría del Hospital General San Juan de Dios con un grupo de jóvenes voluntarios que a través del juego y visitas regulares tratan de alegrar a los niños con enfermedades crónicas.

En la actualidad, la Asociación Mascotas Terapeutas tiene sedes en los diferentes Centros de Asistencia Hospitalaria:

Pediatría del Hospital General San Juan de Dios.  
1.ª Avenida 10-50, Zona 1, Ciudad Guatemala.

Pediatría del Hospital Roosevelt.  
5.ª Calle Zona 11, Ciudad Guatemala.

Hospital de Ortopedia y Rehabilitación Jorge Von Ahn.  
13 calle 0-16 Zona 1, Ciudad Guatemala.

Unidad de Oncología Pediátrica (UNOP).  
1.ª Avenida 10-87 Zona 10, Edificio Torre Viva, 3er. Nivel, Oficina 301.

Casa Ronald McDonald.  
8.ª Avenida 11-30 Zona 11, Colonia Roosevelt.

Con la ayuda de algunos doctores del centro Hospitalario, un pequeño grupo de voluntarios que creen en el efecto positivo que los animales provocan en la personas, luego de hablar con las autoridades superiores, visitó a los pacientes de algunas áreas de pediatría.

Dados los resultados, meses después otros médicos dieron permiso para que se ingresara a otras áreas pediátricas donde los niños recibieran a las mascotas.

Y desde ese 24 de mayo de 2002, muchas mascotas han demostrado que para dar amor solo se necesita un gran corazón y cuatro patas listas para ayudar.

La mascota terapeuta es un animal de cualquier especie, raza, color y tamaño que posee un temperamento amigable, juguetón y cariñoso, pero ante todo un gran corazón. Su función es ser el coterapeuta ideal debido a que su presencia impulsa a los pacientes a jugar, enfocar su atención en algo distinto y comunicarse con el dueño de la mascota, lo que proporciona una sensación de relajación y bienestar que no es temporal.

Una mascota de terapia es un animal sociable, paciente y amable con las personas con las que va a realizar la terapia, sobre todo accesibles con las personas que están en cama o las personas que permanecen en silla de ruedas.

Desde un principio se les integra en un ambiente familiar, que no estén aislados sino que permanezcan con gente y con otros animales, para que desde un inicio se vaya desarrollando el vínculo afectivo entre mascota-paciente.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Grupo Objetivo

#### Sus Objetivos

- 1) Establecer contacto, incorporar y capacitar a personas que de forma voluntaria y que juntamente con su mascota visiten a los internos en los centros asistenciales, centros médicos y de rehabilitación que existen en el país.
- 2) Establecer las bases para la creación de un Centro de Terapia Asistida por Animales en el país.
- 3) Establecer las bases para la creación de una escuela de entrenamiento para perros de servicio y terapia en el país.
- 4) Evaluar y fomentar la investigación sobre los efectos de la Terapia Asistida por Animales en las personas.
- 5) Formar grupos de mascotas terapeutas que trabajen en distintos centros donde se atiendan niños enfermos, ancianos, personas discapacitadas.
- 6) Por medio de la terapia asistida y los beneficios que ésta brinda a las personas, fomentar el bienestar animal.

Todo voluntario de Mascotas Terapeutas tiene además un lugar privilegiado, ya que es testigo de muchas sonrisas que su mascota provoca en los pacientes y es el medio ideal para llenar de esperanza el corazón de las personas con su visita a las distintas sedes. El beneficio del trabajo que realiza no es solamente para el paciente sino también para la familia de este.

#### 2.2 Grupo Objetivo

El presente material multimedia va dirigido a jóvenes adolescentes, adultos y padres de familia de la ciudad capital de Guatemala y a nivel nacional que deseen formar parte del voluntariado de la Asociación Mascotas Terapeutas.

#### Variable Geográfica:

Región: Guatemala

#### Perfil Demográfico:

Edad: 16 años en adelante.  
Sexo: Masculino / Femenino.  
Grupo Étnico: Sin distinción.  
Nivel Socioeconómico: Nivel B.

Personas con perfil socioeconómico de nivel medio, que deseen formar parte del voluntariado de la Asociación Mascotas Terapeutas.

Religión: Sin distinción de religión.  
Escolaridad: Diversificado, Estudios Universitarios Superiores.  
Ocupación: Estudiantes, Trabajadores, Profesionales.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Grupo Objetivo

#### Perfil Psicográfico:

Conductas:

- Actitud positiva hacia la Asociación.
- Buen trato hacia los animales.
- Que esté en condiciones de ayudar.
- Que le guste estar en compañía de los niños, jóvenes y ancianos que el grupo visita.
- Que crea en Dios.

#### 2.2.1 Caracterización de la Audiencia

Este material está dirigido a personas de sexo masculino y femenino, mayores de 16 años, de diferentes escolaridades y ocupaciones, con una actitud positiva, buen trato a los animales y que les guste la compañía de los niños, jóvenes y ancianos de los diferentes centros asistenciales en donde la Asociación Mascotas Terapeutas hace su labor social, que estén dispuestos a ayudar y que estén convencidos de que a través de la terapia asistida por su mascota puede llevar un poco de alegría y entretenimiento a pacientes; ya que a través de dicha terapia son testigos de muchas sonrisas que provocan las mascotas en los pacientes y se hacen conscientes de que son el medio ideal para llenar de esperanza el corazón de las personas con su visita a las distintas sedes, ya que el beneficio del trabajo que realiza no es solamente para el paciente sino también para la familia de este.

En su mayoría, la Asociación Mascotas Terapeutas está conformada por jóvenes estudiantes y profesionales universitarios de clase trabajadora, comprendidos en un rango de edad de 16 a 31 años; aunque también está conformada por un buen grupo adultos y padres de familia, con diferentes ocupaciones, profesiones, religiones y grupo étnico; que en su gran mayoría son ladinos.

Para Mascotas Terapeutas, un voluntario es el medio ideal para mejorar la calidad de vida y provocar sonrisas en pacientes de los diferentes centros asistenciales que el grupo visita a través de la terapia asistida por sus mascotas.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Sobre la Temática

### 2.3 Sobre la Temática

#### 2.3.1 Conceptos Relacionados con la Asociación

¿Que es un perro de terapia?

Es un perro cuyas características generales y de comportamiento lo hacen adecuado para interactuar mediante la convivencia temporal con personas que no se sienten bien, como resultado de problemas neurológicos, mentales, emocionales, físicos o de salud en general.

Terapia Asistida por Animales:

Son intervenciones dirigidas hacia un objetivo específico como parte integral de un proceso de rehabilitación, mediante la interacción entre animal y paciente. Estos animales y sus guías deben ser entrenados, seleccionados y reunir criterios específicos. Estas actividades deben ser aplicadas por un terapeuta profesional dentro del ámbito de la práctica de su profesión.

Las mascotas se han convertido en eficientes coterapeutas, capaces de ayudar a los enfermos convalecientes por el mero hecho de estar presentes. Son capaces de devolver la sonrisa a los deprimidos, calmar a los violentos o fortalecer a los enfermos. (Becker, 2003)

Cromoterapia:

Método de armonización y de ayuda a la curación natural de ciertas enfermedades por medio de los colores. Este método ejercen una influencia física, psíquica y emocional permite a nuestra energía vital de tener un estado que facilita la autosanación. (<http://www.deon.com.ar>)

¿Qué es el Voluntariado?

Aquella serie de personas que, solidariamente, deciden prestar una parte de su tiempo y de sus facultades en beneficio de otros ciudadanos que lo necesitan. (Gutiérrez, 1997)

Todo voluntario de Mascotas Terapeutas debe conocer a su perro y saber cómo controlarlo para evitar que se den situaciones que pueden poner en peligro a los pacientes o al mismo perro y por esto es importante que tenga nociones sobre el temperamento y lenguaje corporal de los perros y conozca las reglas que deben ponerse en funcionamiento cuando se trabaja en un centro asistencial.

Adiestramiento Positivo:

Este tipo de adiestramiento canino se basa principalmente en el refuerzo positivo, aunque popularmente también se lo conoce como adiestramiento basado en recompensas.

El refuerzo positivo es el proceso que fortalece una conducta de las mascotas debido a que esa conducta particular tiene consecuencias agradables, como por ejemplo, comida, caricias, premios (juguetes). (Fields-Babineau, 2006)

En este tipo de adiestramiento no se usan castigos físicos ni refuerzos negativos, solamente se utilizan señales que le indican al perro cuando ha hecho mal. Un refuerzo negativo es algo que el dueño de la mascota quiere evitar: un golpe, un grito, un sonido desagradable. Pryor (2006)





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Sobre la Temática

#### 2.3.2 Conceptos de Diseño y Multimedia

##### **Adobe Flash:**

Programa de edición multimedia desarrollado originalmente por Macromedia (ahora parte de Adobe Systems) que utiliza principalmente gráficos vectoriales, pero también imágenes, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio para crear proyectos multimedia. Flash es el entorno desarrollador y Flash Player es el programa virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash. Los archivos de Flash suelen tener la extensión (.swf) y aparecen frecuentemente en páginas web en forma de animaciones y aplicaciones. Además incorpora ActionScript, que es un completo lenguaje de programación que expande enormemente las posibilidades en los proyectos multimedia.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

##### **Multimedia:**

Es la combinación de textos, diseño gráfico, sonido, animación y video, llegando al usuario final por un computador u otro medio de proyección digital.

Collin (1996)

##### **Animación:**

Es la creación de la ilusión de movimiento mediante el despliegue en la pantalla de una serie de imágenes con pequeñas diferencias entre sí, las imágenes se despliegan tan rápidamente que producen el efecto de movimiento. Collin (1996)

##### **Hypervínculo:**

Serie de comandos asignados a un botón o una palabra en un página o presentación interactiva que le encadena a otra en un proyecto multimedia para que cuando el usuario haga clic en el botón o en la palabra, el hypervínculo se mueva a otra posición en la animación o muestre otra página. Collin (1996)

##### **Diseño Interactivo:**

Es la posibilidad que tiene un usuario para controlar un mensaje en un medio de comunicación dentro de los límites del mismo. En este caso el usuario pasa a ser parte activa del diseño multimedia y decide cómo se le debe mostrar. Rubio (2006)

##### **FLV (Flash Video):**

FLV es un formato y extensión de archivo que es utilizado para transmitir video por internet y a través de diseños multimedia que pueden estar integrados dentro de los archivos SWF. Puede ser visto en la mayoría de los sistemas operativos y navegadores por medio del reproductor Adobe Flash Player. (<http://www.alegsa.com.ar>)

##### **SWF (Small Web Format):**

SWF es un formato y extensión de archivos de Flash. Son usados especialmente para agregar animaciones e interactividad a las páginas web y diseños multimedia. Actualmente también se usan para hacer aplicaciones más complejas con la incorporación del lenguaje de programación para Flash: ActionScript. (<http://www.alegsa.com.ar>)





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Sobre la Temática

#### **Adobe Flash Player:**

Es un reproductor multimedia ampliamente usado, creado por Macromedia (actualmente una división de Adobe Systems); que ejecuta archivos SWF, gráficos y animaciones vectorizadas, imágenes rasterizadas y videos (FLV) que son creados por la aplicación oficial Adobe Flash, mediante la programación en ActionScript.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **ActionScript:**

Lenguaje de programación utilizado en aplicaciones web animadas realizadas en el entorno Adobe Flash. Es un lenguaje orientado a objetos, incorporado desde la versión 4 de Flash, actualmente es un lenguaje de script, por lo tanto no requiere creación de un programa para su ejecución. Está basado en especificaciones estándar para Javascript.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Script:**

Grupo de lenguajes de programación que pueden ser interpretados directamente desde el teclado. Los scripts son un conjunto de instrucciones generalmente almacenadas en un archivo de texto que deben ser interpretados línea a línea en tiempo real para su ejecución, se distinguen de los programas, pues deben ser convertidos a un archivo binario ejecutable para correrlos.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Javascript:**

Lenguaje de programación interpretado, o sea, no requiere compilación. Es utilizado especialmente en páginas web incrustados en el código HTML o similares, fácilmente interpretados por la mayoría de navegadores. Fue creado por Brendan Eich en Netscape.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Navegador:**

Aplicación que sirve para acceder a la WWW (todas las páginas web) y otras aplicaciones ejecutables de diseño multimedia a través de enlaces. También conocido como Browser o explorador. Actualmente los navegadores más populares son Internet Explorer, Netscape, Opera, Safari y Firefox.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Pixel:**

Menor unidad posible con la que se compone cualquier imagen digital en una computadora. El plural es píxeles. Es una combinación de imagen, película y elemento. Los píxeles también se utilizan como unidad para medir la resolución de una pantalla, una imagen y de algunos dispositivos como por ejemplo las cámaras digitales. En cuanto a las imágenes, estas pueden medirse a través del ancho y del largo en píxeles.

(<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Clip de Video:**

Pequeño cortometraje audiovisual (secuencias de audio y video), usado con frecuencia en publicidad para promocionar y difundir una marca servicio o producto. (<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Formato:**

En informática, el formato es la forma en que están dispuestos los datos en él. Un formato de un archivo es una forma particular de codificar información para ser almacenada. Hay diferentes tipos de formato por ejemplo, formato de archivos, de imágenes, textos, sonidos, videos, comprimidos y de sistemas.

(<http://www.alegsa.com.ar>)





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Sobre la Temática

#### **Video:**

Un video digital es una secuencia de imágenes que, ejecutadas en secuencia, simulan movimiento. Se almacenan en un determinado formato digital de video. (<http://www.alegsa.com.ar>)

#### **Producción Audiovisual:**

Es la construcción de mensajes para medios de comunicación audiovisuales, (TV., Medios de Proyección Multimedia, Internet).  
Kleppner (1994)

#### **Transición:**

En producción audiovisual es un corte de periodo o tiempo entre dos eventos de una animación o video. Collin (1996)

#### **Disolvenca:**

Es una transición gradual de toma a toma donde las dos imágenes se superponen temporalmente. Se emplean como puentes suaves hacia la acción, de acuerdo con los ritmos o acontecimientos. Suelen emplearse para indicar una relación entre dos eventos. Zetll Herbert (2001)

#### **Giro (paneo o panning):**

Es un giro horizontal de la cámara de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, significa hacer girar cámara y lente sobre su eje hacia un lado ya sea para el lado izquierdo o derecho.  
Zetll Herbert (2001)

#### **Inclinación (Tilt):**

Movimiento de cámara hacia arriba o hacia abajo, tilt up (inclinación o tildeo hacia arriba) significa que la cámara debe apuntarse gradualmente hacia arriba. Tilt Down (inclinación o tildeo hacia abajo) quiere decir que debe dirigirse poco a poco hacia abajo.

#### **Long Shot (LS):**

Por su definición en inglés o Toma Larga (TL), escena mostrada desde cierta distancia usada para establecer ubicación y orientación. Es utilizada cuando hay movimiento en el escenario.  
Kleppner (1994)

#### **Fade (Debilitar):**

Efecto en el cual un sonido o una imagen (o parte de ella) disminuye gradualmente en un período de tiempo, a menudo se utiliza en los cambios entre dos imágenes en la pantalla. Collin (1996)

#### **Fade out (Disminuir):**

Imagen o sonido que desaparece gradualmente total o parcialmente. Collin (1996)

#### **Fade In (Incrementar):**

Imagen o sonido que empieza apareciendo gradualmente. Collin (1996)

#### **Medium Close Up (MCU):**

También conocida como Toma Media (AM), es una toma media cerrada abarca en la pantalla la imagen de una persona desde el tórax hasta 6 pulgadas arriba de la cabeza. Se utiliza con frecuencia en los noticieros y entrevistas ya que concentran la atención en el rostro del sujeto. Sirve para evitar los cambios bruscos entre dos tomas y para dar suavidad y flexibilidad a la continuidad.  
Kleppner (1994)







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 2

### Sobre la Temática

#### Background:

Color básico de pantalla o parte de un gráfico que se encuentra detrás del objeto principal. Collin (1996)

#### Frame:

Serie de cuadros que aparecen en una sucesión rápida, cada uno ligeramente diferente del otro, para lograr la impresión de movimiento. Collin (1996)

#### Exe File:

Extensión de letras que indica que el archivo contiene datos binarios de un programa, este tipo de archivos puede ser ejecutado directamente por los diferentes sistemas operativos. Collin (1996)

#### Full-Screen:

Formato o imagen mostrada por un programa que ocupa la totalidad de la pantalla que no aparece en en un ventana emergente. Collin (1996)

#### Enlace (Link):

Es una asociación de dos objetos enlazados a través de un botón, con otra página que aparecen en el título desplegable, cuando el usuario selecciona el botón. Collin (1996)

#### Logotipo:

Conjunto de caracteres o símbolos que se utiliza para identificar una compañía, producto o servicio. Collin (1996)

#### Menú Bar:

En multimedia, es una interfaz gráfica de usuario, lista de opciones disponibles que se muestran generalmente en una línea horizontal a lo largo de la parte superior de la pantalla o de la ventana emergente, cada opción activa un menú desplegable. Collin (1996)

#### Scroll Bar:

Es una interfaz gráfica o barra que aparece generalmente a los lados (normalmente derecho), de la pantalla con marcadores que indican la posición del desarrollo de un archivo. Collin (1996)









Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 3





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

##### 3.1 Dimensión Conceptual

Los conceptos gráficos y lingüísticos para llevar a cabo el proyecto de diseño para la Asociación Mascotas Terapeutas se basarán en un proyecto de diseño Multimedia, el cual se definirá en cuatro fases:

Una presentación interactiva que mostrará una barra de menú principal con varios enlaces, los cuales contendrán información sobre las actividades que realiza Mascotas Terapeutas.

Una secuencia gráfica del proceso de capacitación y entrenamiento de la mascota previo a optar el título de Mascota Terapeuta que consiste en una secuencia de imágenes fotográficas en alto contraste relacionadas con los principales puntos a evaluar basados en el método de adiestramiento positivo y reforzadas con información de forma textual de las actitudes que se toman como positivas para optar al título de Mascota Terapeuta y como un Voluntario de la Asociación.

Una situación de alto contraste es aquella en que hay tanto luces muy brillantes, como sombras profundas. Es una imagen la cual está formada con negros y blancos muy profundos e iluminados, también las podemos encontrar en imágenes en color. ([www.fotosigno.com](http://www.fotosigno.com))

Para el presente proyecto de diseño se utilizarán imágenes de fotografía a color para que facilite la comprensión visual y textual del grupo objetivo.

Se implementará una aplicación multimedia a través de hipervínculos o enlaces, donde exista una comprobación del proceso capacitación de las mascotas. Esto se hará a manera de juego interactivo donde los voluntarios podrán ponerse a prueba mediante una autoevaluación y así determinar qué tanto captaron del proceso de capacitación.

Se implementará un hipervínculo que mostrará un clip de video para dar a conocer al grupo objetivo la labor que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas. Esto se llevará a cabo a través de entrevistas a dueños de Mascotas, Junta Directiva, pacientes y padres de los diferentes centros asistenciales en donde la asociación realiza las actividades de terapia asistida y donde se conocerán sus experiencias y testimonios a lo largo del tiempo que llevan en dicha Asociación.

##### 3.2 Dimensión Ética

En la realización del material multimedia para la Asociación Mascotas Terapeutas se tomará en consideración la labor social que se realiza a través de la terapia asistida por mascotas sabiendo que esta terapia es un medio más de la medicina para lograr la recuperación de los pacientes e internos de los diferentes centros de atención médica que visitan los voluntarios de la Asociación Mascotas Terapeutas. Se considerará los valores del grupo objetivo, como también su forma de pensar, su condición de ayudar a la labor de la asociación, así como las creencias de que una mascota es capaz





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

de provocar alegrías en los pacientes y que puede llenar de esperanza el corazón de estos con su visita y también a las familias de estos.

#### 3.3 Dimensión Funcional

Para el desarrollo del proyecto de diseño multimedia se tomarán los siguientes criterios, los cuales servirán de base para la elaboración del mensaje gráfico: se enfatizará en lo que significa la labor que se lleva a cabo a través de la Terapia Asistida por animales, el efecto positivo que esta puede causar en los pacientes y cómo un voluntario puede llegar a tener un lugar privilegiado dentro de la asociación, ya que este es el testigo de muchas sonrisas y motivos de alegría que su mascota puede provocar en pacientes y en sus familiares. El efecto Mascota-Terapia puede llegar a tener resultados positivos, favorece el intercambio afectivo, donde se da y se recibe cariño mediante el vínculo afectivo mascota-paciente

Una mascota de terapia es un animal sociable, paciente y amable con las personas, con las que va a realizar la terapia, sobre todo accesibles con las personas que están en cama o las personas que permanecen en silla de ruedas.

#### 3.4 Dimensión Estética

En la elaboración del mensaje gráfico del proyecto de diseño multimedia para la Asociación Mascotas Terapeutas se considerarán los diferentes elementos gráficos que forman parte esencial de la apariencia estética del diseño, siendo estas las diferentes variables como el estudio de la estructura de diseño.

La estructura de diseño es aquel elemento que forma parte de la arquitectura de la pieza gráfica, es la composición visual que combinada con un contraste en color, textura y tipografía puede llegar a causar un buen impacto visual en la pieza gráfica.

Se evaluará la forma que presentarán los diferentes elementos gráficos, de manera que esta exprese dinamismo a través de la combinación de líneas curvas y módulos que encierren los iconos gráficos, así como un estudio en cuanto a la cromatología que se utilizará en el proyecto de diseño.

En el lenguaje visual, la forma es aquella parte de la pieza de diseño que puede llegar a constituir el elemento fundamental dentro de un mismo diseño y puede llegar a generar una composición visual impactante con la adecuada combinación de cromatología, tipografía, estructura de diseño y animación. Turnbull (1997)





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.4.1 La tipografía

La tipografía es la que estudia los diferentes tipos de letra y fuentes de escritura, son aquellos signos lingüísticos de escritura y comunicación a través de los cuales se transmiten mensajes. Rubio (2006)

Se tomarán en cuenta la Arial Bold y Verdana por sus características de fácil comprensión y visualización y por ser los tipos de letra digitales fácilmente aceptables en la mayoría de sistemas de computación.

Son de la familia contemporánea por sus rasgos sin remates porque llegan a ser una tipografía que permite distinguir con más nitidez las letras individualmente y facilita el reconocimiento de palabras sueltas o grupo de palabras y facilita el desarrollo de la lectura. Rubio (2006)

La tipografía kidstuff de la familia miscelánea por sus diferentes formas que pueden llegar a provocar en el diseño visual una combinación impactante con las animaciones de los diseños multimedia. No se utilizará para textos largos, solamente para fines decorativos y como puntos focales del título del concepto creativo. Rubio (2006)

Verdana

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345

Arial

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345

Kidstuff

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345





Mascotas a todo corazón...

## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.4.2 El color

En la utilización de la cromatología se considerarán los colores que se relacionan con la naturaleza y la vida animal, combinados con la relación entre blancos y negros, imágenes en alto contraste y a color, versiones en invertido.

#### Verde:

Este color forma parte de los elementos gráficos de la institución, posee una asociación psicológica con la naturaleza, por asociarse con la vida animal y por sus efectos fisiológicos según la cromoterapia. El color verde actúa como una acción terapéutica, ya que posee efectos sedativos, estimula a la reducción de la presión, calma dolores neurálgicos y en algunos casos resuelve fatigas nerviosas. El color verde ayuda a aliviar los dolores y actúa como relajante, simboliza la vida nueva, ayuda a equilibrar las energías y el sistema nervioso autónomo.

(<http://www.deon.com.ar>)

Se tomarán en consideración la gama de los verdes para la realización del diseño para efectos decorativos y en combinación con aplicaciones de animación de flash.

#### Negro:

Actúa como color contrastante que complementa al color predominante que es el verde, da sensaciones de neutralidad. Hayten (1978)

#### Blanco:

Para contrastar el resto de colores, para dar la sensación de firmeza y figura-fondo. Hayten (1978)



Se respetarán los colores en sus versiones RGB en el logotipo, para los fines del proyecto multimedia y su gama para diseño de imagen corporativa (61R, 155G, 53B).



Se respetarán los colores en sus versiones RGB para los fines del proyecto multimedia en sus colores (0 R, 0G, 0B).



255R, 255G, 255B







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.4.3 La Composición de Diseño

El tipo de estructura de diseño simétrica es aquella que se basa en el equilibrio de pesos y elementos visuales de diseño, constituye el principio elemental de diseño. Estructura de diseño que transmite sensación de balances, estabilidad, seriedad, formalidad y estética visual. Turnbull (1997)

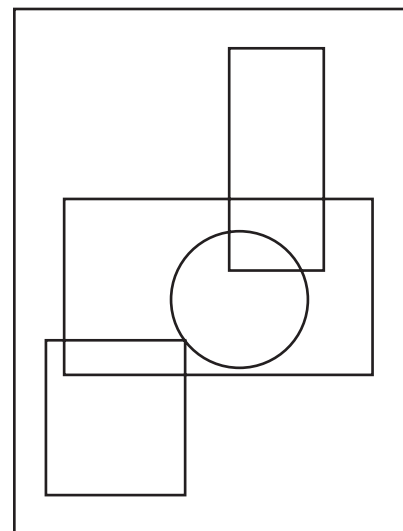
Para este proyecto multimedia se ha de considerar todos los elementos que forman parte de una estructura de diseño, como los factores de contrastes, balances y los focos visuales, también conocidos como énfasis visual.

El contraste es toda forma de comunicación que se enfatiza más que otros elementos gráficos.

Mientras el equilibrio se da cuando los elementos son colocados con un sentido de contrapeso o equilibrio visual.

El énfasis o punto focal es aquella composición estructural que contiene un centro de atención óptica dominante que es capaz de retener la mirada el tiempo suficiente para interesar al lector.

Turnbull (1997)



Los elementos como equilibrio, tamaño y proporción son distribuidos de manera que sus pesos visuales no interfieran en uno ni en otro elemento.

Turnbull (1997)







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.4.4 Producción Audiovisual

La producción audiovisual es la construcción de mensajes para medios de comunicación audiovisuales (TV., Medios de Proyección Multimedia, Internet), mediante la planeación y ejecución de las tres fases que lo componen: Pre-producción, Producción (Filmación) y Post-producción.

Kleppner (1994)

Para la realización del proyecto multimedia se llevará a cabo un clip de video que servirá para dar a conocer las actividades que realiza Mascotas Terapeutas y que sirva como testimonio de lo significa ser un voluntario. El clip de video será en formato FLV y el tamaño será de 320 X 240 Píxeles.

Para el proceso de la realización del Clip de video se llevará a cabo una producción audiovisual, la cual se ejecutará en sus tres fases.

##### 3.4.4.1 La Pre-Producción

En esta fase se llevará cabo toda la planeación previo a la ejecución de la producción o filmación.

La pre-producción audiovisual consiste en llevar a cabo a través de entrevistas a dueños de Mascotas, Junta Directiva, pacientes y padres de los diferentes centros asistenciales en donde la asociación realiza las actividades de terapia asistida y donde se conocerán sus experiencias y testimonios a lo largo del tiempo que llevan en dicha Asociación.

Se planifica las fechas de filmación, así como las locaciones en las cuales se ejecutarán las filmaciones.

Las locaciones serán la Unidad de Pediatría del Hospital San Juan de Dios y las instalaciones que ocupa el Hospital de Rehabilitación y Ortopedia Dr. Jorge Von Ahn.

Se documentarán las entrevistas a la Directora de la Asociación Rosario Barrios y a algunos de los voluntarios de dicha asociación.

Se documentarán a las mascotas de los voluntarios en actividades asistidas a pacientes e internos de los centros asistenciales mencionados, se documentarán testimonios de los padres de pacientes de los efectos positivos que causa una mascota en los internos y los cambios de actitud que la visita de una mascota puede provocar.

En esta fase se planificó la secuencia de la producción del clip de video a través del diseño del StoryBoard para poder ser evaluado y validado por parte de la asociación Mascotas Terapeutas y el cual fue aceptado satisfactoriamente.

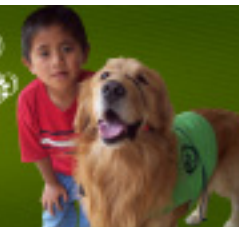
##### 3.4.4.2 StoryBoard

El storyboard es el plan visual de la producción audiovisual. Utiliza cuadros selectos para comunicar cómo se desarrollará la línea y secuencia de la producción. Kleppner (1994)





Mascotas a todo corazón...

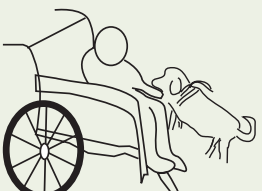





## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### Storyboard Mascotas Terapeutas

Cliente:	Mascotas Terapeutas	Pág. 01
Producto:	Video Clip "Mascotas a todo Corazón"	
Medio:	Video CD Interactivo Proyección Multimedia	
Formato:	Clip de Video FLV	
Duración:	5:15 minutos	

Escena	Plano	Acción	Sonido	Observaciones	
No. 1	No. 1	Mascota Estrella en actividad de terapia asistida a pacientes de pediatría	Sonido de Fondo	Corte Transición Disolvenca Efecto de Tiempo 80%	
Actividad asistida por mascotas a pacientes	Long Shot (LS) Toma Larga (TL)				
No. 2	No. 2	Mascotas terapeutas es una asociación formada por voluntarios que acompañados...	Sonido de Fondo  Fade out	Corte Transición Disolvenca Tiempo Real	
Entrevista a Rosario Barrios, Directora de la Asociación Mascotas Terapeutas.	Medium Close Up (MCU)  Media Toma (AM)				
No. 3	No. 3	Mascota Estrella en actividad asistida a pacientes de la unidad de pediatría	Sonido de Fondo  Fade in	Corte Transición Disolvenca Efecto de Tiempo 80%	
Actividades asistidas por mascotas a pacientes de Pediatría San Juan de Dios	Movimiento de cámara (Tilt Down)				
No. 4	No. 4	Mascotas Terapeutas es una asociación de voluntarios que acompañados de...	Sonido de Fondo  Fade out	Corte Transición Disolvenca Tiempo Real	
Entrevista a Ernesto Cabrera, voluntario de la Asociación Mascotas Terapeutas.	Medium Close Up (MCU)  Media Toma (AM)				





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### STORYBOARD Mascotas Terapeutas

Cliente:	Mascotas Terapeutas	Pág. 02
Producto:	Video Clip "Mascotas a todo Corazón"	
Medio:	Video CD Interactivo Proyección Multimedia	
Formato:	Clip de Video FLV	
Duración:	5:15 minutos	

Escena	Plano	Acción	Sonido	Observaciones	
No. 5 Mascota Zenga en actividad de Terapia asistida a Paciente	No. 5 Long Shot Movimiento de cámara Paneo	Mascota Zenga hala la silla de ruedas de paciente de pediatría de San Juan de Dios	Sonido de Fondo	Corte Transición Disolvencia Efecto de Tiempo 80%	
No. 6 Entrevista a Carolina Sigüenza, voluntaria de Mascotas Terapeutas.	No. 6 Medium Close Up (MCU) Media Toma (AM)	Mascotas terapeutas es una asociación formada por voluntarios que acompañados...	Sonido de Fondo Fade out	Corte Transición Disolvencia Tiempo Real	
No. 7 Mascota Princesa en actividad de Terapia asistida a Paciente	No. 7 Long Shot (LS) Toma Larga (TL)	Mascota Princesa en Actividad de Terapia asistida en Pediatría del Hospital Jorge Von Ahn	Sonido de Fondo Fade In	Corte Transición Disolvencia Efecto de Tiempo 80%	
No. 8 Entrevista a Ernesto Cabrera, voluntario de la Asociación Mascotas Terapeutas.	No. 8 Medium Close Up (MCU) Media Toma (AM)	Los efectos de la mascota-terapia son muchos	Sonido de Fondo Fade out	Corte Transición Disolvencia Tiempo Real	





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### STORYBOARD Mascotas Terapeutas

Cliente:	Mascotas Terapeutas	Pág. 03
Producto:	Video Clip "Mascotas a todo Corazón"	
Medio:	Video CD Interactivo Proyección Multimedia	
Formato:	Clip de Video FLV	
Duración:	5:15 minutos	

Escena	Plano	Acción	Sonido	Observaciones	
No. 9	No. 9	Mascota Zenga en terapia asistida a pacientes de pediatría del hospital San...	Sonido de Fondo	Corte	
Mascota Zenga en actividad de Terapia asistida a Paciente	Movimiento de Tilt Down		Fade In	Transición Disolvencia Efecto de Tiempo 80%	
No. 10	No. 10	Testimonio de los efectos de la mascota-terapia.	Sonido de Fondo	Corte	
Entrevista a Felipe Salamá (padre de paciente) y Madgiel Salamá (paciente).	Medium Close Up (MCU)  Media Toma (AM)		Fade out	Transición Disolvencia Tiempo Real	
No. 11	No. 11	Qué es ser un voluntario de mascotas Terapeutas...	Sonido de Fondo	Corte	
Entrevista a Rosario Barrios, Directora de la Asociación Mascotas Terapeutas.	Medium Close Up (MCU)  Media Toma (AM)		Fade out	Transición Disolvencia Tiempo Real	
No. 12	No. 12	Mascota Estrella en terapia asistida a pacientes de oncología del Hospital San Juan de Dios.	Sonido de Fondo	Corte	
Mascota Estrella en actividades asistidas en oncología del Hospital San Juan de Dios.	Long Shot (LS) Toma Larga (TL)		Fade In	Transición Disolvencia Efecto de Tiempo 80%	





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.4.4.3 La Producción o Filmación

En esta etapa de la producción audiovisual se lleva a la ejecución la labor de filmación en película o cinta de video, de todas y cada una de las escenas que aparecen en el storyboard.

Algunas escenas se filman varias veces para poder tener un buen material de edición y por la restricciones de las locaciones en algunas áreas.

Este proceso se ejecuta en un lapso de 2 semanas en las locaciones y horarios establecidos por la asociación Mascotas Terapeutas.

#### 3.4.4.4 La Post-Producción

También es conocida como el proceso de la edición, en esta etapa se lleva a cabo la labor de selección de tomas, incluye la ordenación de la secuencia adecuada, la inserción de efectos de transición, la inclusión de títulos, la combinación de imagen y sonido, y la finalización de la producción final.  
Kleppner (1994)

Para la realización de edición del clip de video, se tomará como base el storyboard, en éste se incluyen las diferentes tomas y encuadres de cámara, así como los efectos de edición de tiempo.

Los tipos de encuadres que se utilizarán son:

#### Medium Close Up (MCU):

Es una toma media cerrada, se utiliza con frecuencia en los noticieros y entrevistas, ya que concentran la atención en el rostro del sujeto y para dar suavidad y flexibilidad a la continuidad.  
Kleppner, (1994)

#### Long Shot (LS):

Escena mostrada desde cierta distancia para establecer ubicación y orientación, y de esta forma lograr captar movimientos dentro de la escena.

#### Giro (paneo o panning):

Se utilizarán los giros de cámara para poder captar los movimientos dentro de la escena.

#### Inclinación (Tilt):

Para captar los movimiento de cámara que se necesitan desde una ubicación desde arriba o desde abajo del personaje central.

Para los efectos de edición se considerarán los siguientes:

#### Disolvencia:

Por ser una transición gradual, ya que es empleada como puentes suaves y para indicar una relación entre dos eventos. Se utilizarán las disolvencias fade in y fade out.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

#### 3.5 Concepto Creativo

Actualmente, Asociación Mascotas Terapeutas no cuenta con un material Multimedia que sirva de apoyo para capacitar a personas que deseen formar parte del voluntariado. Esto hace necesaria la creación de dicho material a través de una combinación de imágenes, información, formas, color y animación de la labor que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas a través de hipervínculos interrelacionados entre sí para su fácil interacción o navegación, cuidando los detalles de los diferentes elementos gráficos que formarán parte del proyecto de diseño multimedia y de esta manera lograr llevar el mensaje al grupo objetivo de lo que es una mascota de terapia y de lo que significa formar parte de la labor de una Terapia Asistida por Mascotas.

Para la creación y diseño del material multimedia se hará énfasis a la terapia asistida por mascotas; tomando en cuenta que una mascota puede llegar a provocar cambios positivos en las recuperación de los pacientes enfermos y que una mascota con su amor puede llegar a mitigar el sentimiento derrotista y de soledad. Una mascota terapeuta es una mascota con un gran corazón. Al partir de aquí se desarrolla el concepto fundamental del proyecto de diseño multimedia para la Asociación Mascotas Terapeutas **“Mascotas a Todo Corazón”**.

#### 3.6 Estrategia de Comunicación

El proyecto de material multimedia para la Asociación Mascotas Terapeutas servirá de apoyo para informar, capacitar y motivar a personas voluntarias que deseen formar parte de la Asociación y se llevará a cabo a través de la creación y diseño de un CD Interactivo.

La estrategia creativa que se utilizará para su desarrollo será a través de la aplicación de una propuesta metodológica de diseño de comunicación-investigación fundamentada tanto en las bases teóricas como en las bases creativas y para dicha propuesta se considerarán las diferentes fases capituladas con anterioridad en el presente proyecto.

Se tomará muy en cuenta una etapa de divergencia o proceso de recopilación e investigación tratada en las fases previas, también se considera la fase de reflexión y definición del concepto creativo y se toma muy en cuenta como base fundamental el problema para la propuesta de creación y diseño de CD Interactivo, el cual servirá de apoyo para informar, capacitar y motivar a los voluntarios que deseen formar parte de la Asociación Mascotas Terapeutas.

Posteriormente se llevará cabo una etapa de transformación y es aquí donde se le da forma gráfica a los datos obtenidos de la primera etapa del método de diseño. Esto se hace a través de los procesos de bocetajes hasta llegar al boceto final de la pieza gráfica del proyecto de diseño CD Interactivo, que servirá como apoyo gráfico para informar, capacitar y motivar a los voluntarios que deseen formar parte de la labor social que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 3

### 3. Reflexión y Definición del Concepto Creativo

Como una fase final se llevará a cabo una etapa de convergencia, y es aquí en donde se pone a prueba la propuesta de diseño, se puntualiza con una pieza gráfica final para dar solución al problema, luego es sometida a una evaluación por parte del cliente y del grupo objetivo para su validación y de esta forma comprobar la eficacia de la propuesta final. Tórtola (2002)

#### 3.6.1 Tácticas

El presente proyecto multimedia se complementará con una estrategia de comunicación de manera que llegue al grupo objetivo a través de medios alternativos de comunicación consistentes en la implementación de una carpeta corporativa con sus dimensiones y los diferentes elementos de diseño que forman parte de la imagen institucional de la Asociación Mascotas Terapeutas. Esta carpeta contendrá en su interior el CD Interactivo que servirá como material de apoyo para informar y el cual vendrá a facilitar el proceso de capacitación a los aspirantes a voluntarios interesados en formar parte de las actividades que realiza dicha Asociación.

La estrategia de comunicación se complementará con el desarrollo del sitio web ([www.mascotasterapeutas.org](http://www.mascotasterapeutas.org)), el cual contendrá información complementaria de la asociación, información sobre cómo se puede llegar a ser un voluntario de la asociación, información sobre las sedes donde la asociación realiza sus actividades y los medios de comunicación para poder contactar a la asociación tanto para personas que deseen formar parte del voluntariado, como a entidades nacionales e internacionales que deseen patrocinar la labor de Mascotas Terapeutas.

Como un complemento al material multimedia se realiza el diseño e implementación de Boletín Virtual, el cual servirá como un medio de contacto interno para informar a voluntarios y a los mismos aspirantes a voluntarios sobre actividades programadas, así como para dar a conocer la labor social que realiza Mascotas Terapeutas a posibles entidades nacionales e internacionales que deseen formar parte del patrocinio de la asociación. Dicho boletín será enviado eventualmente a través de una base de datos del servidor de hosting como mail corporativos.







Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 4





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.1 Primer Nivel de Graficación: Pre- Bocetaje

##### 4.1.2 Estructuras de Diseño

Contraste:

Es una fusión de elementos que se encuentran opuestos entre sí para dar variaciones dentro del área del diseño.

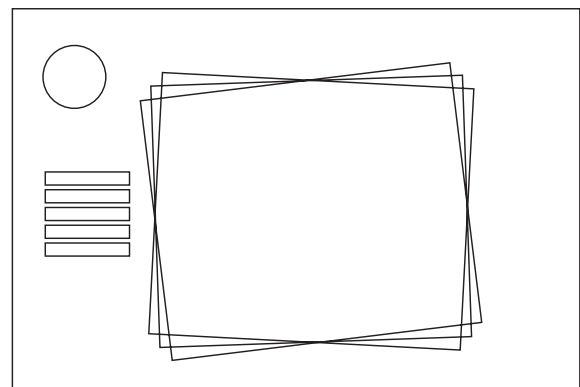
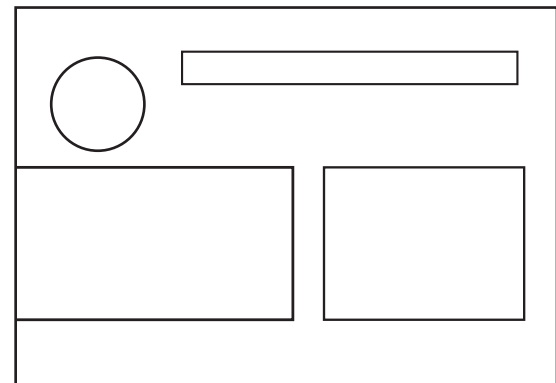
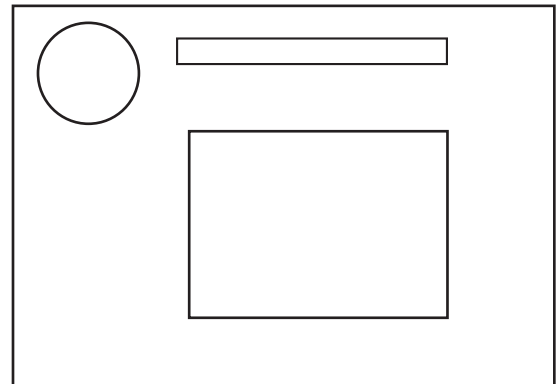
Es utilizada en diseño multimedia para dar realce a los diferentes elementos de diseño que componen una imagen o marca, se utiliza para una mejor distribución visual.

Balance:

Estructura de diseño que se caracteriza por balancear los diferentes elementos de diseño simétricamente en cuanto a su composición visual como en formas, figuras, colores y texturas. Se utiliza para balancear las composiciones visuales.

Énfasis

Simétrico en cuanto a su composición, es utilizado para enfatizar trabajos artísticamente visuales y se caracteriza por los centros de atención visual dentro de las composiciones de diseño para mantener un punto focal que invita a la mirada. Turnbull (1997)





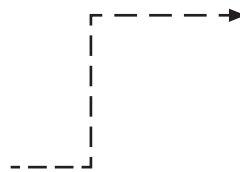
Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

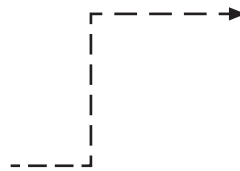
### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.2 Segundo Nivel de Graficación: Bocetaje



Contraste:

Es utilizada en diseño multimedia para dar realce a los diferentes elementos de diseño que componen una imagen o marca, se utiliza para una mejor distribución visual.



Balance:

Estructura de diseño que se caracteriza por balancear los diferentes elementos de diseño simétricamente en cuanto a su composición visual como en formas, figuras, colores y texturas. Se utiliza para balancear las composiciones visuales.



Énfasis:

Simétrico en cuanto a su composición, es utilizado para enfatizar trabajos artísticamente visuales y se caracteriza por los centros de atención visual dentro de las composiciones de diseño para mantener un punto focal que invita a la mirada.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.3 Jerarquización y Selección

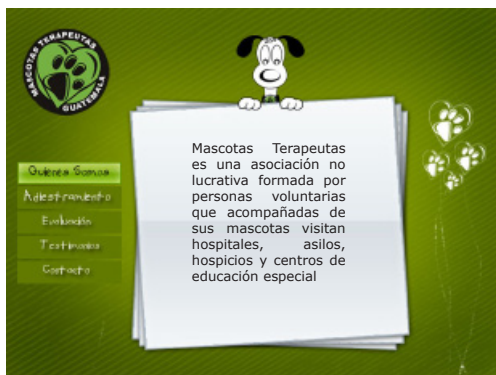


Énfasis:

Simétrico en cuanto a su composición, es utilizado para enfatizar trabajos artísticamente visuales y se caracteriza por los centros de atención visuales dentro de las composiciones de diseño para mantener un punto focal que invita a la mirada.

Se utilizarán la gama de los colores verdes de la familia de los colores fríos, tienen la característica de que son muy relajantes.

Se tomarán en consideración los colores tipográficos en blancos, negros y grises para las diferentes aplicaciones en invertido.



Se utilizará la tipografía Verdana versión plain como complementario por su legibilidad de caracteres y visualización en pantalla y principalmente por ser reconocida fácilmente en la mayoría de los sistemas operativos.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.4 Fundamentación de la Propuesta

Animación de Intro:



Animación SWF, actionscript 2.0

Background color verde.

Los colores verdes forman parte de los elementos gráficos de la institución, posee una asociación psicológica con la naturaleza, por asociarse con la vida animal y por sus efectos fisiológicos según la cromoterapia. El color verde actúa como una acción terapéutica, ya que posee efectos sedativos, estimula a la reducción de la presión, calma dolores neurálgicos y en algunos casos resuelve fatigas nerviosas.

El uso de la fotografía a color (fuente propia) con imágenes de las actividades asistidas por mascotas de terapia.

Botón de control para poder acceder a la animación.

Tipografía digital de la familia de los contemporáneos Verdana.

La tipografía kidstuff de la familia miscelánea por sus diferentes formas que puede llegar a provocar en el diseño un punto focal o visual en combinación con las animaciones de los diseños multimedia. No se utilizará para textos largos, solamente para fines decorativos o elementos del título de concepto creativo "Mascotas a todo Corazón".





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Inicio:



Menú bar o botonera principal de contenidos autonavegables, se despliegan los temas principales. Despliega diferente información del proyecto multimedia.

Botón de Información General, proceso de adiestramiento de mascotas y capacitación a voluntarios, con enlace de submenú.

Botón de autoevaluación con enlace a submenú.

Botón de Testimonio.

Botón de Contacto.

Uso de botón de control de audio de fondo con la iconografía de encendido y apagado.

Movie Clip o película animada de iconos de los elementos gráficos del concepto creativo.

Se cuida el tratamiento de la composición simétrica con centro focal o énfasis en el centro para captar la atención del navegante.





Mascotas a todo corazón...

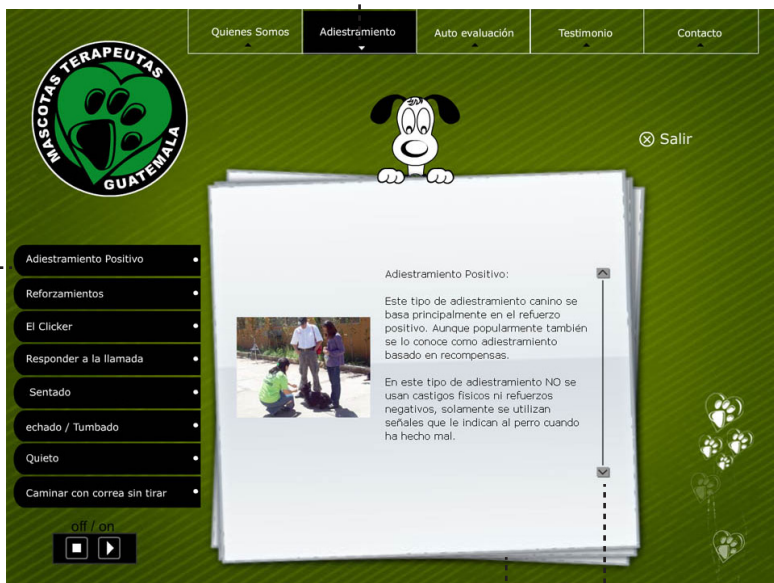


## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Adiestramiento:



Al hacer clic en el botón de Adiestramiento lleva al navegante a un submenú donde se despliega otra serie de botonera que muestra el proceso de adiestramiento de mascotas mediante el adiestramiento en positivo y un proceso de capacitación a voluntarios y dueños de mascotas.

Se respeta la tipografía digital.

Scroll Bar para facilitar el desplazamiento de los cuadros de texto.

Serie de botonera del submenú del botón adiestramiento, al hacer clic se visualizan los conceptos fundamentales que el aspirante e incluso el mismo voluntario de la Asociación debe saber: por ejemplo, en qué consiste el adiestramiento positivo, qué es un reforzamiento, y los diferentes trucos y aptitudes que debe tener una mascota terapeuta.

Se pretende buscar un punto focal. Este diseño de estructura simétrica es apto para captar la atención del navegante, ya que el diseño de la composición hace énfasis en un solo punto.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Autoevaluación:



Al hacer clic en el botón de Autoevaluación muestra una serie de submenús que conducen a un juego interactivo que servirá para retroalimentar toda la información que el navegante pueda recordar en los enlaces anteriores. Esto servirá para que los voluntarios de la Mascotas Terapeutas que estén en proceso de capacitación se autoevalúen a sí mismos.

Hacer clic en el botón de autocontrol permite al navegante salir de la presentación interactiva.

Un instructivo previo a navegar el juego interactivo de autoevaluación.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Serie de Preguntas:



Serie de preguntas con tres posibles respuestas de las cuales hay que seleccionar una sola.

Con el fin de retroalimentar el contenido del CD Interactivo.

Submenú de botonera de Autoevaluación, cada botón representa una pregunta que se despliega al hacer clic en cada uno de los botones titulados por número de preguntas.





Mascotas a todo corazón...

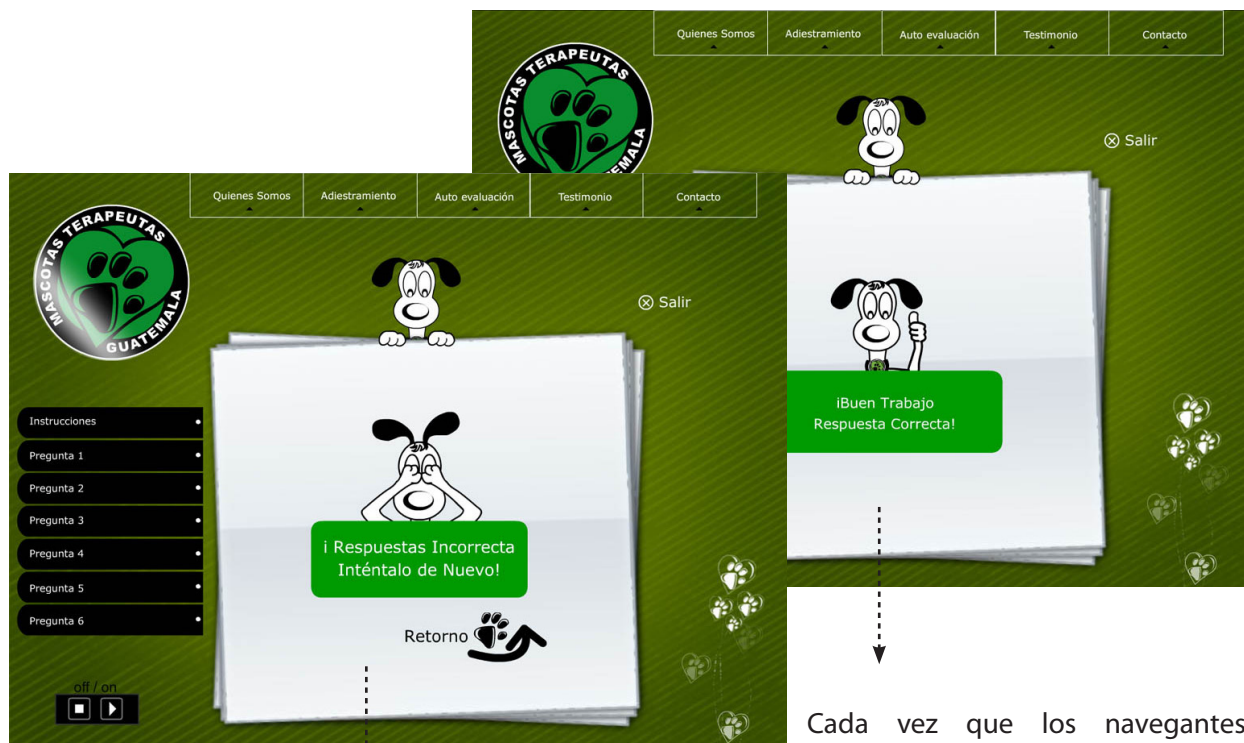


## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de respuesta correcta e incorrecta:



Cada vez que los navegantes contestan de manera incorrecta una pregunta aparecerá la animación de la mascota con un titular de **iRespuesta Incorrecta!** Aparecerá un botón de retorno para que vuelvan a intentarlo.

Cada vez que los navegantes conteste de forma correcta una pregunta aparecerá la mascota con el titular **iBuen Trabajo! Respuesta Correcta.**







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Testimonio:



Al hacer clic en el botón de Testimonio se visualizará un clip de video que muestra un mensaje acerca de las actividades que realiza la asociación Mascotas Terapeutas, la función de cada voluntario y las actividades de terapia asistida por mascotas en los diferentes centros asistenciales que visita dicha asociación.

Formato de video FLV  
dimensión 320 X 240 Pixeles.

Fundamentado con las bases  
del Storyboard realizado con  
anterioridad.





Mascotas a todo corazón...

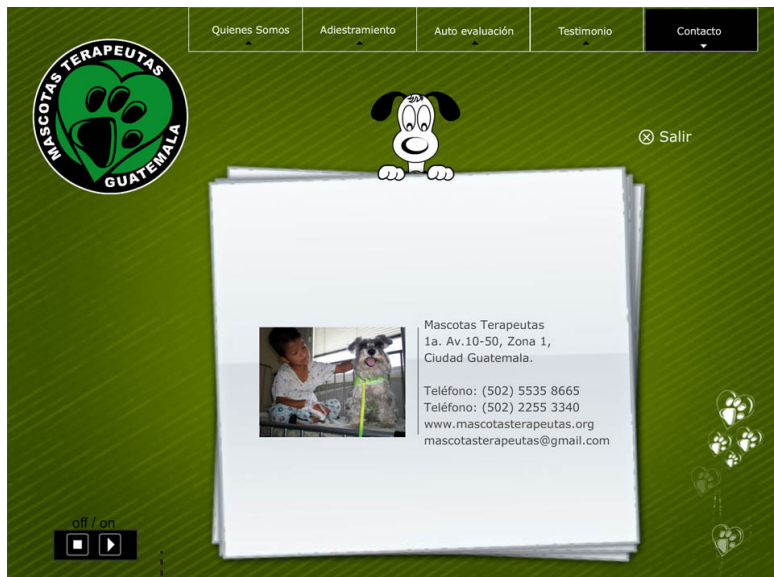


## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Enlace de Contacto:



Al hacer clic visualiza los medios de contacto con la Asociación Mascotas Terapeutas.

Sus datos principales de contacto:

Direcciones  
Teléfonos  
Website  
Correo Electrónico.



Animación de flash actionscript 2.0  
Dimensiones: 550X 400 pixeles.  
Velocidad de animación: 30 fps  
sus especificaciones técnicas según las características del diseño multimedia.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 4

### 4. Propuesta Gráfica

#### 4.5 Propuesta Gráfica

Portada de CD Interactivo:



El diseño de la portada del CD Interactivo "Mascotas a todo Corazón".

Sigue la misma tendencia de diseño respetando la cromatología, la tipografía y composición simétrica.







Mascotas a todo corazón...



# Capítulo 5





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.1 Validación de la Propuestas Gráfica Final

Elaborada la propuesta gráfica final del material multimedia para la Asociación Mascotas Terapeutas, se realizó la comprobación mediante un trabajo de campo al voluntariado de dicha Asociación, a personas totalmente ajenas a cualquier actividad relacionada con la Asociación, y a profesionales de Diseño Gráfico para obtener resultados significativos. Se realizó mediante el método de la encuesta personal, el instrumento de la recolección de información fue el cuestionario, el cual consiste en una boleta con una serie de 12 interrogantes, las cuales hacen énfasis sobre la calidad del material multimedia, su importancia como herramienta útil para informar y capacitar a voluntarios de la Asociación, la utilización del color, su estructuración visual, el uso de la tipografía, fotografía y su aceptación como material de apoyo gráfico para la asociación Mascotas Terapeutas.

La muestra para la validación del proyecto multimedia fue de 30 personas con las características anteriormente descritas, distribuidas entre voluntarios de la Asociación Mascotas Terapeutas, personas totalmente ajenas a las actividades que realiza dicha Asociación y profesionales de Diseño Gráfico. Estas fueron contactadas de forma presencial.

Previo a llenar el cuestionario de 12 preguntas, a cada encuestado se le informó sobre el proyecto; seguidamente se le invitó a que se tomaran el tiempo necesario para ver el contenido de CD interactivo, posteriormente se les pidió leer el instructivo antes de contestar el cuestionario y que emitieran su opinión a las diferentes interrogantes.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

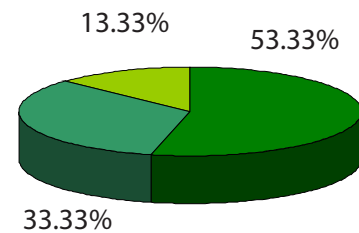
### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.2 Análisis de Resultados de la Comprobación

##### Edad:

53.33 % 16-30 años  
33.33% 31-40 años  
13.33% 41 años o más

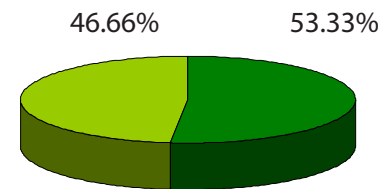
El 53.33% de la muestra se encuentra entre rango de edad 16 - 30 años, el 33.33% se encuentra entre el rango de edad de 31-40 años, el restante 13.33% entre el rango de edad de 41 años o más.



##### Sexo:

Hombres 46.66%  
Mujeres 53.33%

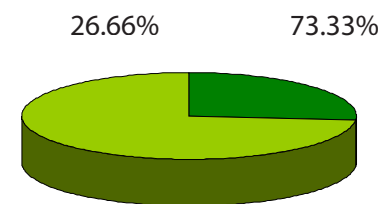
El 46.66% de la muestra son hombres y el 53.33% son mujeres.



##### Profesión:

26.66% Estudiantes  
73.33% Profesionales

El 26.66% de la muestra son estudiantes y el restante 73.33% son profesionales de diferentes áreas.





Mascotas a todo corazón...

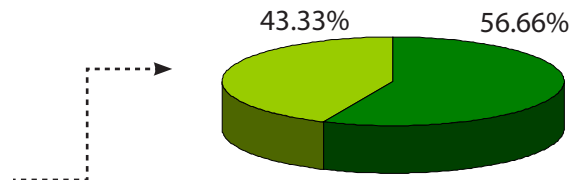


## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

1. ¿Conoce usted las actividades que realiza Mascotas Terapeutas?

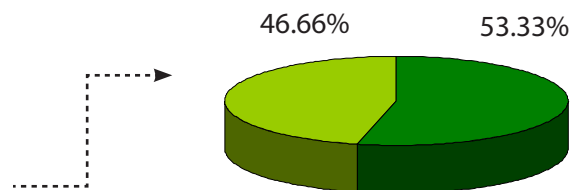
Sí 56.66%  
No 43.33%



Esto se debe a que en la muestra hay personas que sí conocen las actividades de Mascotas Terapeutas.

2. ¿Tiene usted alguna relación que lo vincula a Mascotas Terapeutas?

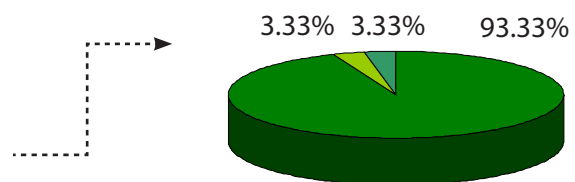
Sí 53.33%  
No 46.66%



Los resultados muestran a personas que sí tienen vinculación, como patrocinio y amigos del voluntariado, el resto de la muestra no tiene relación con la Asociación.

3. Si su respuesta es sí, ¿cuál es su función dentro de la Asociación?

Voluntario	93.33%
Patrocinio	3.33%
Amigo de voluntario	3.33%



El resto de la muestra son personas que no tienen ninguna relación de las actividades que realiza Mascotas Terapeutas.





Mascotas a todo corazón...



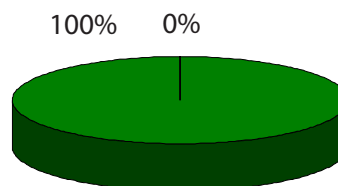
## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

4. ¿Considera que el material multimedia cumple como una herramienta útil para informar y capacitar a voluntarios y personas que deseen formar parte del voluntariado?

Sí	100%
No	0%

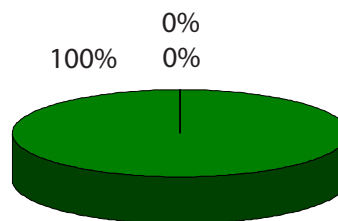
El 100 % de las personas opina que el material multimedia es una herramienta útil para informar y capacitar a voluntarios y personas que deseen formar parte del voluntariado de Mascotas Terapeutas.



5. ¿Los tamaños de los textos en el diseño le parecen?

De tamaño Adecuado	100%
Demasiado Grandes	0%
Difícil de leer	0%

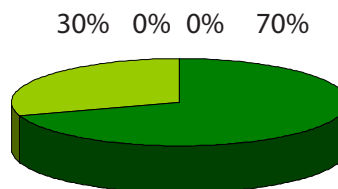
En cuanto a los tamaños de los textos, las personas opinaron que son de tamaño adecuado y tienen una muy buena visibilidad para su lectura.



6. ¿El tipo de letra utilizado en el diseño de CD Interactivo le parece?

Muy Bueno	70%
Bueno	30%
Regular	0%
Malo	0%

El 70% de las personas opina que la tipografía utilizada en el diseño es muy buena, el 30% opina que es buena. Estos resultados se muestran como positivos, ya que la tipografía utilizada en el diseño forma parte de la tipografía digital aceptada en la mayoría de sistemas operativos de computadoras.





Mascotas a todo corazón...

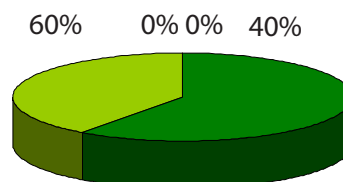


## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

7. ¿El uso de las fotografías en el diseño de CD Interactivo le parece?

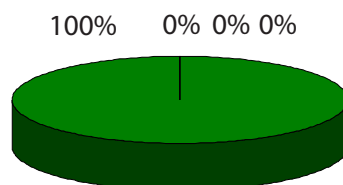
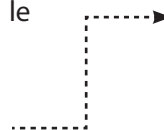
Muy Bueno	60%
Bueno	40%
Regular	0%
Malo	0%



En cuanto al uso y tratamiento de fotografías, el 60% de las personas opina que es muy bueno, el 30% opina que es bueno, dando así una respuesta favorable al diseño multimedia.

8. ¿La utilización de los colores de fondo y letras le parece?

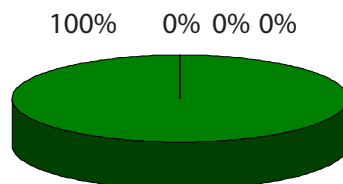
Muy Bueno	100%
Bueno	0%
Regular	0%
Malo	0%



El 100% de las personas opina que el uso de la cromatología en el diseño multimedia es muy buena, dando un resultado positivo.

9. ¿La distribución y composición visual de los elementos de diseño (textos, botones, animaciones) le parecen?

Muy Bueno	100%
Bueno	0%
Regular	0%
Malo	0%



La opinión de los encuestados dice que la distribución y composición visual de los elementos de diseño son adecuados.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

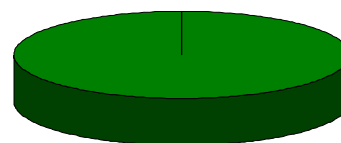
### 5. Validación y Conclusiones

10. ¿Identifica el mensaje del contenido del video clip del material multimedia?

Sí	100%
No	0%

El 100% de los encuestados afirmó que sí identifican el mensaje en el contenido del video clip. Este resultado muestra una respuesta positiva en cuanto al mensaje audiovisual del clip de video del material multimedia.

100% 0%

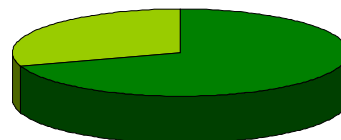


11. ¿El tratamiento de audios y secuencia de imágenes del video clip le parecen?

Muy Bueno	70%
Bueno	30%
Regular	0%
Malo	0%

El 70% de las personas encuestadas opina que el tratamiento de audios e imágenes son muy buenos, un 30% de la muestra dice que el tratamiento de los audios e imágenes en el clip de video son buenos, por lo tanto se obtienen resultados positivos en cuanto al uso de de los elementos audiovisuales que componen el material multimedia.

30% 0% 0% 70%

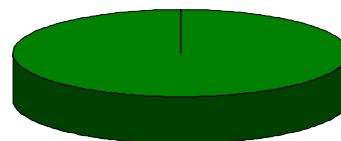


12. ¿Identifica usted las actividades que realiza Mascotas Terapeutas luego de haber visto el contenido de la propuesta gráfica?

Sí	100%
No	0%

Luego de habervisto el contenido del CD Interactivo, el 100% de las personas opina que sí identifica las actividades que realiza Mascotas Terapeutas.

100% 0%





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.3 Conclusiones de la Validación de la Propuesta

Luego de la interpretación de resultados de la validación de la propuesta gráfica, puede determinarse su resultado favorable, ya que el proyecto multimedia viene a cubrir esta necesidad satisfactoriamente para la Asociación Mascotas Terapeutas. Luego de un proceso metodológico de comunicación-investigación fundamentado tanto en las bases teóricas como creativas y aplicando los diferentes elementos de diseño, como el uso del color, de la tipografía y las composiciones apropiadas de todo un proceso de diseño creativo, se cumple con los objetivos trazados del presente proyecto.

Sin embargo, luego de la presentación final del proyecto y luego de algunas observaciones por parte del grupo de asesores, se hacen algunas recomendaciones para la propuesta de diseño. Tomando en cuenta dichas observaciones, se lleva a cabo una segunda validación para determinar la posibilidad del uso de un color que sirva de complemento a los colores institucionales utilizados en el proyecto de diseño multimedia. Es así como se lleva a cabo un segundo trabajo de campo con el fin de obtener resultados específicos para determinar si el color utilizado en el proyecto multimedia se adecua al tema de comunicación-investigación y tomar en cuenta las opiniones y observaciones de profesionales en Diseño Gráfico. El método para este segundo estudio de validación se llevará a cabo mediante el método de la encuesta, esta vez, haciendo uso de los medios electrónicos como el internet y uso de correos electrónicos como forma de contacto a los encuestados.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.4 Validación de Elemento de Diseño Visual: Cromatología

##### 5.4.1 Validación sobre uso y tratamiento de la cromatología en la Propuesta Gráfica Final del Material Multimedia

Presentada la propuesta de diseño del material multimedia y luego de algunas observaciones y sugerencias por parte del grupo de asesores del presente proyecto, se realiza una segunda comprobación; esta vez, para determinar la eficacia en el uso y tratamiento del elemento de cromatología en la propuesta gráfica final del material multimedia y la posibilidad de agregar un color que sirva de complemento a la propuesta de diseño.

Dicha comprobación se realizó mediante el método de la encuesta y para la recolección de información se utilizó el instrumento del cuestionario, que consiste en una sola interrogante y donde se le cuestiona a los encuestados su opinión acerca del uso del color utilizado en el material multimedia.

Para obtener resultados significativos por parte de los encuestados, se piden las opiniones y observaciones de 15 profesionales en Diseño Gráfico, los cuales se contactaron por medio de internet mediante el uso del correo electrónico. Dichos correos fueron enviados individualmente, en donde se les adjunta la boleta del cuestionario y se les indica los motivos y la importancia que sus opiniones representan para el presente proyecto diseño.





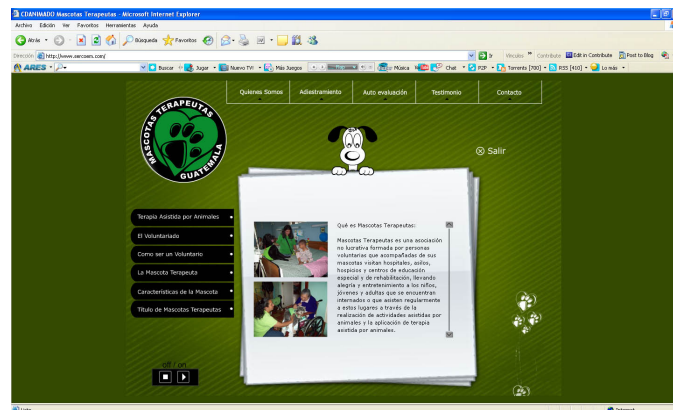
Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

Previo a contestar la boleta se les indica también el procedimiento a seguir. Para dicho procedimiento se les invita a visitar el contenido del material multimedia, el cual fue alojado durante un tiempo prudencial de dos semanas en el link o enlace al dominio temporal [www.sercoem.com](http://www.sercoem.com). Luego de ver el contenido del material multimedia, se les pide contestar el cuestionario para que emitan sus opiniones y observaciones, por último se les pide reenviar el correo electrónico con la boleta de cuestionario a la cuenta de correo personal del remitente.



Enlace o link alojado en el dominio ([www.sercoem.com](http://www.sercoem.com)) durante un tiempo prudencial de dos semanas, el cual fue visitado por los encuestados para poder emitir sus opiniones y observaciones.





Mascotas a todo corazón...



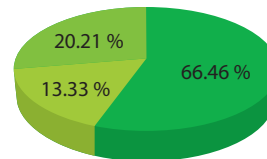
#### 5.4.2 Resultados de la Validación de Elemento de Diseño Visual: Cromatología

Luego de la recopilación de información y de la recepción de los correos electrónicos de los encuestados se procede la interpretación de resultados, siendo los siguientes:

Análisis de Resultados:

##### Edad:

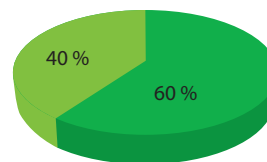
66.46 %	16 - 30 años
20.21 %	31 - 40 años
13.33%	41 o más años



Del total de la muestra de profesionales de Diseño Gráfico encuestados, el 66.46% está en un rango de edad de 16 - 30 años, el 20.21 % entre las edades de 31 a 40 años y el 13.33% entre las edades de 41 o más años.

##### Sexo:

60%	Masculino
40%	Femenino



La gráfica muestra que el 60% de los encuestados son de sexo masculino y el 40% corresponde al sexo femenino. Esto muestra que la opinión de criterios es compartida.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.4.2 Resultados de la Validación de Elemento de Diseño Visual: Cromatología

1. ¿Considera que el uso y tratamiento del color en el diseño del CD Interactivo es adecuado según las actividades que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas?

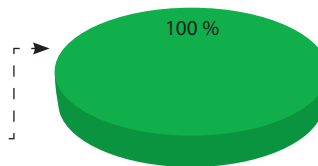
Sí, es adecuado

100%

No, es inadecuado

0%

Se sugiere otro color complementario: 0%



El 100% de la muestra de los encuestados confirmó que el uso del color en material multimedia es adecuado.

#### Ítems de Observaciones:

Según la interpretación de los resultados, aunque el 100% de la muestra da un indicador favorable al proyecto de diseño; se llevó a cabo la interpretación de resultados en el ítem de observaciones de los cuales los resultados fueron los siguientes:

El 13.33% de la muestra corresponde a la opinión de los encuestados que comentan que el color utilizado es el adecuado, pero que sí hay que agregar un color complementario a la propuesta de diseño multimedia, que sea un color que se adecue al tema por las connotaciones que este debe significar en cuanto a las terapias asistidas por mascotas y que este color puede aplicarse en algún elemento del diseño multimedia sin afectar el resto de los elementos de diseño.

El 86.66% que corresponde al resto de la muestra comenta en el espacio de observaciones que el color sí se adecua al material multimedia, opina que es una animación que se acopla al tema y que los colores parecen ser muy bien aplicados, así como el resto de los elementos de diseño, tales como composiciones, gráficos, tipografía y estructuración; comenta que el verde tiene connotaciones de esperanza y que se relaciona con las mascotas y la vida animal, y por lo tanto es aplicable al tema.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.4.3 Propuesta Gráfica Final del Material Multimedia

Tomando en cuenta las opiniones y observaciones mediante la interpretación de resultados de las encuestas y las sugerencias del grupo de asesores, se considera que el color utilizado en la propuesta de diseño multimedia se adecua al tema del proyecto. Se obtuvieron resultados favorables según las opiniones y observaciones de los encuestados en cuanto al uso y tratamiento de color. Sin embargo, aunque el 100% de los encuestados opina que el uso del color es adecuado al tema del proyecto, se decide agregar un color complementario a los colores institucionales.

#### Color Amarillo:

Siendo éste un color con connotaciones que se adaptan al tema del proyecto, por ser éste el color que distingue a las mascotas de terapia y por poseer características estimulantes según la cromoterapia del color, ya que actúa como estimulante mental.

Hayten (1978)

Es llamado también el color de la mente, por ser el que más estimula a toda actividad cerebral. Es, principalmente, un color alegre. En su aspecto dorado, el color amarillo representa la perfección espiritual, la paz y el descanso. Puede ser muy útil en casos de depresión, ya que ayuda a despertar de nuevo el entusiasmo por la vida y una mayor confianza y optimismo. Los tonos amarillo-dorados son muy positivos tanto para la salud del cuerpo como de la mente. El oro, otra variante del color amarillo, es un poderoso estimulante del sistema inmunitario del organismo. Ayuda a despertar las propias energías sanadoras.



Se respetarán los colores en sus versiones RGB para que sirva de color complementario, para los fines del proyecto multimedia y su gama para diseño de imagen corporativa (146R, 173G, 6B).







Mascotas a todo corazón...



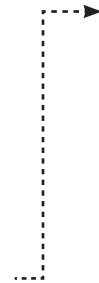
## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

Logotipo con sus colores institucionales.



Variación en cuanto al nuevo elemento de diseño que consiste en líneas oblicuas que connotan dinamismo y movimiento, servirá para delimitar desarrollo interactivo.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

Variación en la botonera de información, se le aplicó el color complementario amarillo en primera instancia de la botonera del submenú, en la segunda instancia predomina el color verde.



Variación en cuanto al nuevo elemento de diseño; consiste en líneas oblicuas que connotan dinamismo y movimiento, servirá para delimitar desarrollo interactivo.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones



Una nueva animación con los iconos de huellas de corazones en desvanecimiento, que identifican al tema "Mascota a todo Corazón".





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones



Botón de salida del archivo de formato EXE con los colores institucionales y complementarios con animación en la segunda instancia del botón.







Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones



Diseño de Carpeta Corporativa, que contiene en su interior el CD Interactivo de la Asociación Mascotas Terapeutas, con sus respectivas dimensiones 9" X 12" pulgadas, y sus colores corporativos, respetando la cromatología y tipografía institucional.





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.4.4 Conclusiones de la Validación

Elaborada la propuesta de diseño final y según resultados obtenidos en las encuestas; el proyecto multimedia contribuye para que el proceso de capacitación a voluntarios de la Asociación Mascotas Terapeutas se facilite. Además de ser una herramienta útil como parte de la estrategia de comunicación que viene a dar solución a los problemas planteados con anterioridad.

El proyecto multimedia cumple como un medio de comunicación, ya que servirá de fuente de información y de capacitación para las personas aspirantes a voluntarios de la Asociación Mascotas Terapeutas y como material de apoyo gráfico a la estrategia de comunicación.

Luego de un proceso metodológico de comunicación-investigación fundamentado tanto en las bases teóricas como creativas y aplicando los diferentes elementos de diseño como el uso del color, de la tipografía y las composiciones apropiadas de todo un proceso de diseño creativo, se cumple con los objetivos trazados en el presente proyecto "Mascotas a todo corazón".





Mascotas a todo corazón...



## Capítulo 5

### 5. Validación y Conclusiones

#### 5.5 Propuesta Operativa

##### 5.5.1 Plan de Medios

CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios para la Asociación Mascotas Terapeutas "Mascotas a todo Corazón" es un material multimedia que será distribuido con una frecuencia trimestral a personas interesadas que deseen formar parte del voluntariado de la Asociación Mascotas Terapeutas.

Su distribución se realizará mediante la implementación de una carpeta corporativa con sus dimensiones y diseño institucional de la Asociación, la cual contendrá en su interior CD Interactivo de información acerca de las actividades que realiza dicha Asociación. Esto se realizará con una frecuencia de tiempo trimestral.

La estrategia de comunicación se complementará con el desarrollo de sitio web ([www.mascotasterapeutas.org](http://www.mascotasterapeutas.org)), el cual contendrá información complementaria de la asociación, información sobre cómo se puede llegar a ser un voluntario de la asociación, información sobre las sedes donde la asociación realiza sus actividades y los medios de comunicación para poder contactar a la asociación, tanto para personas que deseen formar parte del voluntariado, como a entidades nacionales e internacionales que deseen patrocinar la labor de Mascotas Terapeutas.

Como un complemento al material multimedia se realiza el diseño e implementación de un Boletín Virtual, el cual servirá como un medio de contacto interno para informar a voluntarios y a los mismos aspirantes a voluntarios sobre actividades programadas, así como para dar a conocer la labor social que realiza Mascotas Terapeutas a posibles entidades nacionales e internacionales que deseen formar parte del patrocinio de la asociación. Dicho boletín será enviado eventualmente a través de una base de datos de mailing corporativo desde el servidor de hosting.







Mascotas a todo corazón...



## Propuesta Operativa

### 5.5.2 Presupuesto

La elaboración del presupuesto se hizo en base a la cotización de una empresa nacional especializada en la producción y diseño digital, y los costos pueden variar según el tipo de cambio del día con respecto a la moneda del dólar americano.

500 CD impresos y duplicados, calidad Termal a full color  
CD profesional, impreso y duplicado con caja slim de cd **\$1.85 c/u**

Costo Q14.00 Unidad Total: Q7,000.00

500 CD impresos y duplicados Q7,000.00  
IVA 12% Q 840.00

**TOTAL: Q7,840.00**

Tipo de Cambio:  
Q7.57  
viernes 21 de Noviembre de 2008





Mascotas a todo corazón...



## Conclusiones

### Conclusiones

En la actualidad el diseño gráfico ha ganado un campo importante en la sociedad guatemalteca , ya que la implementación de proyectos de diseño contribuyen en gran medida con las instituciones, asociaciones y organizaciones no lucrativas que necesitan implementar estrategias de comunicación.

La Universidad de San Carlos de Guatemala contribuye enormemente en la implementación de dichos proyectos de diseño a través de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

El proyecto multimedia realizado para la Asociación Mascotas Terapeutas, viene a dar solución a los problemas de comunicación que dicha asociación presenta.

Luego de la validación de la propuesta de diseño, los resultados fueron satisfactorios y se cumple con los objetivos trazados.

Este proyecto se desarrolló en base a una metodología de diseño de tres etapas distribuidas en 5 capítulos, que consiste una investigación que constituye las bases teóricas y fundamenta los procesos creativos.

Este material multimedia vendrá a facilitar la labor de capacitación a las personas que deseen formar parte del voluntariado de la Asociación Mascotas Terapeutas.





Mascotas a todo corazón...



## Bibliografía y Fuentes Consultadas

### Bibliografía y Fuentes Consultadas:

Becker, Marty. (2003). **El Poder Sanador de las Mascotas**. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Collin, Simon M.H.(1996). **Diccionario de Multimedia**. Bogotá, Colombia: Lito Camargo Ltda.

Fields-Babineau, Miriam (2006). **ABC del Adistramiento Positivo**. Barcelona, España: Editorial Hispano Europea, S.A.

Hayten, Peter J.(1978). **El color en Publicidad y Artes Gráficas**. España: Editorial L.E.D.A.

Kleppner, Otto.(1994). **Otto kleppner Publicidad**. Mexico: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.

Pryor, Karen.(2006).**iNo lo mates...enséñale! El arte de enseñar y adiestrar**. Compostela, España: Kns ediciones S.C.

Rubio Garcia, Ramón.(2006). **Diseño Gráfico de contenidos para Internet**. Madrid: Pearson Prentice Hall, bajo sello editorial de Pearson Educación, S.A.

Tórtola Navarro, Julio Alberto.(2002). **Métodos del Diseño para Diseñadores Gráficos**. Ciudad de Guatemala: Editorial LR Publicidad.

Turnbull, Arthur T.(1997). **Comunicación Gráfica, Tipografía, diagramación,diseño, producción**. Mexico: Editorial Trillas.

Zettl, Herbert.(2001). **Manual de Producción de Televisión**. San Francisco, California,E.E.U.U.: International Thomson Editores.





Mascotas a todo corazón...



## Bibliografía y Fuentes Consultadas

### Sitios Web:

<http://www.euskalhorse.net>.  
<http://www.castillalamanca.es>  
<http://www.maestrosdelweb.com>  
<http://www.fotosigno.com>  
<http://www.icarito.cl>  
<http://www.sip.gob.mx>  
<http://www.desarrolloweb.com>  
<http://www.fotonostra.com>  
<http://www.alegsa.com.ar> (DICCIONARIO INFORMÁTICO)





Mascotas a todo corazón...



## Glosario

### **Glosario:**

#### **Animación:**

Crear la ilusión de movimiento mediante el despliegue en la pantalla de una serie de imágenes con pequeñas diferencias entre sí.

#### **Audio:**

Referente a sonidos que pueden escucharse y percibirse en rangos de frecuencias.

#### **AVI:**

(Audio / Video Interleaved) Formato de video de multimedia de Windows por Microsoft; el sistema genera tramas digitales de video y audio en forma de ondas (almacenado como mapa de bits) para lograr una velocidad reducida de animación de 30 frames por segundo.

#### **BMP File:**

Extensión de nombre de archivo utilizada para representar el formato bitmap estándar de archivos gráficos de windows.

#### **CD -ROM:**

Disco pequeño de plástico, utilizado en los dispositivos ROM, que tienen una capacidad de 700MB de datos, la información es almacenada en forma binaria.

#### **Clic:**

Presionar una tecla o un botón en un teclado o en un mouse, seleccionar un botón o una opción del menú en la pantalla al mover el apuntador sobre el objeto y oprimir un botón del mouse.

#### **Copyright:**

Derecho legal que posee un escritor o un programador sobre su trabajo y que prohíbe su reproducción sin pago de las regalías respectivas; vigente hasta 50 años después de la muerte de un artista que ha hecho públicos sus trabajos; en Estados Unidos se amplió a 70 años.

#### **Digital Video Interactive (DV-I):**

Sistema que define cómo un video y las señales de audio deben comprimirse en un disco y luego expandirse, para ser interpretadas en un computador.







Mascotas a todo corazón...



## Glosario

**Fade:**

Efecto en el cual un sonido o una imagen disminuye gradualmente en un período de tiempo; a menudo se utiliza en los cambios entre dos imágenes en pantalla.

**Fade In:**

Imagen que empieza con pantalla en blanco o negro que va apareciendo gradualmente.

**Fade Out:**

Imagen que desaparece gradualmente hasta dejar la pantalla en negro.

**Frame:**

(Cuadro) Imagen completa que aparece en una pantalla de televisión. Es una imagen completa en una secuencia de video o animación.

**Hipervínculo:**

Serie de comandos asignados a un botón o a una palabra en una página que le encadena a otra en un libro multimedia.

**Interactivo:**

Sistema de multimedia que permite comunicación entre el usuario y el computador, que responden a diferentes acciones.

**Logo:**

Conjunto de caracteres o símbolos que se usan para identificar una compañía o un producto.

**Menú Bar:**

Lista de opciones disponibles que se muestran en una línea horizontal a lo largo de la parte superior de la pantalla o de la ventana de navegación.

**Multimedia:**

Combinación de sonidos, gráficos, animación, video y textos en una sola aplicación.

**Pre-Producción:**

Etapa anterior a la edición de video o título interactivo, cuando se escogen los videos y se designan los títulos.





Mascotas a todo corazón...



## Glosario

**Post-Producción:**

Proceso final de edición de video o animación en el cual se añaden los títulos y se finalizan las secuencias.

**Scroll:**

Flechas que cuando se seleccionan, desplazan la imagen en pantalla hacia arriba o a los lados.

**Tilt:**

Hacer un barrido hacia arriba y hacia abajo con una cámara.

**Transition:**

(Transición), Corte o período de tiempo entre dos eventos de una animación o video.

**Disolvencia:**

Efecto de transición entre dos escenas o segmentos de audio o video; cuando uno termina, la intensidad va disminuyendo para que el otro comience aumentándolo.

**Video:**

Combinación de textos, imágenes o gráficos que aparecen en un monitor o pantalla de transmisión.

(Collin, 1996)






Mascotas a todo corazón...



## Anexos

### Modelo de Encuesta:



Questionario de Validación  
CD Interactivo de Capacitación a Voluntarios  
para la Asociación Mascotas Terapeutas.

**Datos Generales:**

Edad: 16-30  31-40  41 ó más

Sexo: M  F

Profesión: Estudiante  Profesional  Otros (Especificar) \_\_\_\_\_

**Instrucciones:**  
A continuación se presentan una serie de preguntas, responde con una X en recuadro correspondiente.

- ¿Conoce usted las actividades que realiza Mascotas Terapeutas?  
Si  No
- ¿Tiene usted alguna relación que lo vincula a Mascotas Terapeutas?  
Si  No
- ¿Si su respuesta es si, cuál es su función dentro de la Asociación?  
Voluntario   
Patrocinio   
Amigo de voluntario
- ¿Considera que el material multimedia cumple como una herramienta útil para informar y capacitar a voluntarios y personas que deseen formar parte del voluntariado?  
Si  No
- ¿Los tamaños de los textos en el diseño le parecen?  
De tamaño Adecuado  Demasiado Grandes  Difícil de leer
- ¿El tipo de letra utilizado en el diseño de CD Interactivo le parece?  
Muy Bueno  Bueno  Regular  Malo
- ¿El uso de las fotografías en el diseño de CD Interactivo le parecen?  
Muy Bueno  Bueno  Regular  Malo
- ¿La utilización de los colores de fondo y letras le parecen?  
Muy Bueno  Bueno  Regular  Malo
- ¿La distribución y composición visual de los elementos de diseño (textos, botones, animaciones) le parecen?  
Muy Bueno  Bueno  Regular  Malo
- ¿Identifica el mensaje del contenido del video clip del material multimedia?  
Si  No
- ¿El tratamiento de audios y secuencia de imágenes del video clip le parecen?  
Muy Bueno  Bueno  Regular  Malo
- ¿Identifica usted las actividades que realiza Mascotas Terapeutas luego de haber visto el contenido de la propuesta gráfica?  
Si  No

Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





Mascotas a todo corazón...



## Modelo de Encuesta Segunda Validación



### Questionario de Validación CD Interactivo para capacitación a voluntarios de Mascotas Terapeutas.

**Datos Generales:**

Edad: 16-30      31-40      41 o más  
Sexo: Masculino      Femenino  
Profesión: Estudiante      Profesional      Otros (Especifique):

**Instrucciones:** A continuación se presenta una interrogante, responde con una X en el espacio correspondiente.

1. ¿Considera que el uso y tratamiento del color en el diseño del CD Interactivo es adecuado según las actividades que realiza la Asociación Mascotas Terapeutas?

Si, es adecuado  
No, es inadecuado  
Se sugiere otro color complementario:

Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



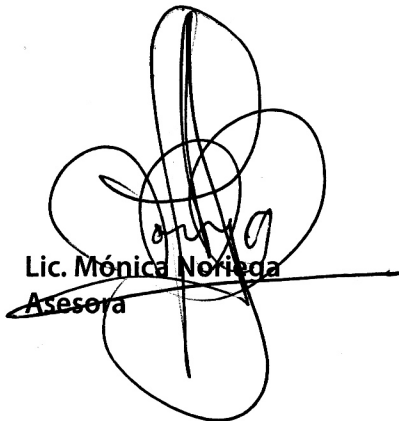




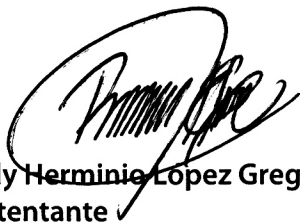
# IMPRIMASE

A stylized handwritten signature consisting of several vertical strokes of varying heights and widths, connected at the top and bottom, with a long horizontal line extending to the right.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

A complex, circular handwritten signature with multiple overlapping loops and a central vertical stroke, with a horizontal line extending to the right.

Lic. Mónica Noriega  
Asesora

A handwritten signature with a large, sweeping initial 'R' and several smaller, connected loops, with a horizontal line extending to the right.

Rudy Herminie Lopez Gregorio  
Sustentante

