

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

Material de apoyo didáctico para el

DIPLOMADO

EN INTERVENCIONES
ASISTIDAS CON ANIMALES

2016

impartido por Fundación Waybi,
Mixco, Guatemala.

**Proyecto desarrollado por Carlos Giovanni Pérez Castro
al conferírsele el título de Diseñador Gráfico
en el Grado Académico de Licenciatura.**

Guatemala, agosto 2016



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Material de apoyo didáctico para el



impartido por Fundación Waybi
Mixco, Guatemala

Proyecto desarrollado por Carlos Giovanni Pérez Castro
al conferírsele el título de Diseñador Gráfico en el Grado Académico de
Licenciatura.

Guatemala, agosto 2016

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación,
eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos”



JUNTA DIRECTIVA

Decano:

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

Vocal II

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV

Br. Gladys Jeanharie Chacón Garcia

Vocal V

Br. Carlos Rubén Subuyuj Gómez

Secretario

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano:

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Secretario

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

Asesora Metodológica

Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesora Creativa Gráfica

Ana Carolina Aguilar Castro

Tercer Asesor

María Lucía Montes Flores



DEDICATORIA

ADios, quien me ha dado las habilidades y las oportunidades para culminar esta etapa en mi vida.

A mis padres por su apoyo incondicional, por formarme con valores y principios que me han hecho quien soy.

A mi Familia, por su apoyo y ánimos, por estar conmigo cuando más los he necesitado.

A mis amigos y compañeros de clase, por acompañarme y apoyarme en el proceso de aprendizaje y hacerlo más divertido.

A los docentes de la Escuela de diseño gráfico, por compartir conmigo sus conocimientos y gran experiencia que han marcado mi vida.

A Fundación Waybi, por abrir sus puertas y por ejercer una labor tan loable en beneficio de la sociedad Guatemalteca.

A mis asesores, por darme las guías adecuadas para poder desarrollar el proyecto y llenar las aulas con su luz y conocimiento.



ÍNDICE

Presentación	09
INTRODUCCIÓN	
Antecedentes	12
Identificación del problema	13
Justificación del problema	14
Perfil del cliente	16
Análisis del grupo objetivo	20
Objetivos	
General	21
Específicos	21
MARCO TEÓRICO	
Dimensión Social	24
Dimensión Funcional	26
Dimensión Estética	28
Dimensión Ética	29
PROCESO CREATIVO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA	
Casos Análogos	32
Las 6W	34
Mapas de Empatía	36
Conceptualización	38
Preproducción	39
Bocetaje primera fase	40
Bocetaje segunda fase	42
Bocetaje tercera fase	44
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL	
Validación	48
PROPUESTA FINAL FUNDAMENTADA	
Aplicación del concepto creativo	52
Previsualización	52
Materiales complementarios	58
Kit de bienvenida	60
Código icónico	62
Código tipográfico	63
Código lingüístico	63
Código cromático	64
Composición visual	65

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Especificaciones técnicas	68
Presupuesto	69
Lineamientos de uso	70

OBJETIVOS

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

LECCIONES APRENDIDAS

ANEXOS

Bibliografía	76
Glosario	78
Índice de figuras y tablas	80
Guía de entrevista para validación	81
Cotización	82



PRESENTACIÓN

Los animales despiertan emociones en todas las personas, no parece extraño imaginar que puedan tener un impacto positivo a nivel médico físico y emocional en las personas, más de alguna vez hemos escuchado de estos beneficios que nos ofrece el contacto con la naturaleza.

La terapia asistida con animales (TAA), es la inclusión de un animal previamente entrenado y seleccionado, dentro de un proceso terapéutico ya establecido, con objetivos concretos y dirigida por un profesional de la salud, el cual a través de instrumentos cualitativos y cuantitativos evalúa cada sesión. Representa una terapia complementaria, no alternativa. (Revista digital Brújula, 2015)

Las intervenciones asistidas con animales se dividen en tres: las actividades asistidas con animales o AAA, es la visita de animales a centros educativos, de salud o sociales para que los usuarios tengan contacto con la herramienta, en este caso el animal, esto ayuda al proceso de rehabilitación emocional.

Educación asistida con animales (EAA) es la inclusión de animales en el proceso educativo de aprendizaje en clases como matemáticas, lenguaje, artes plásticas, etc.

Terapias asistidas con animales (TAA) es la interacción del usuario con el animal como complemento a la terapia establecida, pueden ayudar a terapias para alzheimer, autismo, asperberg, sordoceguera, sordomudez, entre otras.

En la actualidad, el uso de animales con fines terapéuticos es cada vez más frecuente a medida que se van realizando estudios para constatar los numerosos efectos beneficiosos del vínculo entre el ser humano y los animales. (Lincoln Consulting)

La idea de que el perro es terapéutico por sí solo, no solo es errónea, sino que también, desvaloriza el verdadero trabajo que se realiza de forma profesional con este. Las aplicaciones de la terapia asistida, desde su evaluación hasta el diseño del modelo de intervención y ejecución, se realiza con bases científicas y se estructura con objetivos concretos desde un inicio, de acuerdo al caso y a las necesidades específicas de cada usuario o población.

Debido a lo anterior, la formación de los profesionales en este campo es un área de suma importancia, tanto en el área de diseño (incluyendo a profesionales de la salud que estén calificados para diagnosticar y concretar objetivos clínicos y terapéuticos específicos) como de ejecución (incluyendo el entrenamiento y desenvolvimiento del perro en las sesiones de trabajo). Dentro de las sesiones de TAA se encuentran cuatro elementos involucrados: el usuario (o persona que recibe el servicio), el profesional de la salud (psicólogo, fisioterapeuta, pedagogo, etc.), el perro y el técnico del perro (persona encarga del entreno, manejo y posicionamiento adecuado del perro en la sesión).

Fundación Waybi Bocalán cuenta con el único programa formativo en Guatemala que cumple los estándares y exigencias para desarrollar estos proyectos de manera efectiva. Este programa está avalado por la Universidad Rafael Landívar.



INTRO DUCCIÓN

Figura 1 (Perro de asistencia, Fundación Waybi)



1 CAPÍTULO

El siguiente capítulo contiene información sobre la problemática que enfrenta la Fundación en términos gráficos, justificación del mismo y los objetivos que se han planteado para el proyecto de graduación.

ANTECEDENTES

Los centros de salud del país muestran un déficit de atención en general; los centros de terapias no cuentan con el equipo suficiente o adecuado para la demanda actual, en los centros privados la atención puede llegar a ser costosa y de avance lento.







Por otro lado, los problemas de aprendizaje de un niño puede tener varias razones físicas, emocionales o cognitivas, muchos centros educativos no tienen especialistas que diagnostiquen la verdadera causa de los problemas de aprendizaje de un niño y guiar a los mentores educativos para que el niño que lo padece sea tratado de la manera que merece y así su rendimiento sea óptimo.

La salud mental y anímica de las personas es tan importante que se ve reflejado en lo físico, a estas se les llaman enfermedades psicosomáticas, así también el poder del ánimo como ente propiciatorio de la recuperación de los pacientes, si el paciente está bien anímicamente, esto ayudará a su pronta recuperación.

El concepto de Terapia asistida con animales no es ajeno a los países desarrollados, desde hace tiempo se ha incluido a los animales en los procesos de recuperación de pacientes con dolencias físicas, desde la antigua Grecia se ha utilizado a los perros como herramientas para las terapias.

En Guatemala hay instituciones que se dedican a realizar actividades asistidas con animales, como visitas a hospitales, asilos o colegios con el fin que los usuarios tengan contacto con el animal y haya interacción positiva entre las comunidades; así como visitas a centros educativos para que los niños con problemas de aprendizaje puedan adquirir los conocimientos que la institución está proporcionando.

Desde hace 20 años Bocalán, ha estado trabajando en España para capacitar a los técnicos en intervenciones asistidas con animales, en 2011 se integran a Guatemala, acogidos por Waybi ofreciendo distintos servicios entre los que se encuentran:

-  Construcción de la Casa de Sueños
-  Clínicas Médicas/Dentales
-  Bocalán
-  Desarrollo de Grupo de Mujeres
-  Ayuda Comunitaria
-  Escuela todo amor

Waybi actualmente pauta en redes sociales, página web, prensa y divulgación por medios escritos.

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Bocalán se unió a Waybi en 2011 y desde entonces se han impartido los diplomados de Intervención asistida con animales, un programa respaldado por la Universidad Rafael Landívar con una duración de 6 meses, de donde han sido egresadas promociones de 20 personas aproximadamente, dentro de las competencias desarrolladas por los técnicos que reciben este diplomado está el diseño de las actividades que apoyarán el protocolo de la terapia en donde se describe detalladamente cómo intervendrá el animal en este proceso con el usuario, El diseño de estas intervenciones las hacen los estudiantes del diplomado intuyendo, al principio, cómo el animal puede intervenir en un problema específico, sin un punto de referencia, les es complicado descifrar y abarcar la gran cantidad de actividades que el animal puede realizar con el usuario, haciendo este proceso uno de lento avance y sin fundamentos concretos.

Los estudiantes del diplomado son los afectados en este caso, por lo que los actores involucrados en la solución de esta problemática son los expertos que imparten los cursos, porque ya tienen experiencia de campo; estudiantes egresados del diplomado que ya han tenido acercamiento e interacción con los usuarios y animales, quienes con su experiencia pueden guiar a los nuevos técnicos en el diseño de actividades y el diseñador gráfico quien tomará la información presentada y la unirá en un solo documento que sea funcional a la institución y a los estudiantes del diplomado.

Si el proyecto de diseño no llegara a realizarse, el proceso de aprendizaje de los nuevos técnicos será más lento y exhaustivo.

Sin el material de apoyo adecuado, no habrá recepción de los conocimientos impartidos ni desarrollo de competencias planteadas en el diseño del diplomado.

El material de apoyo servirá de incentivo a las personas que tomen el curso, y como referencia para diseño de las actividades asistidas con animales; encontrará diversos proyectos que ya se han realizado y han funcionado en el cumplimiento de sus objetivos.

Magnitud del problema:

Actualmente Waybi está impartiendo el diplomado a la 4ta generación de técnicos de aproximadamente 20 estudiantes cada una, se espera el número suba en los próximos años, en el primer trimestre del año 2015 se han impartido dos módulos formativos:

Módulo 1: Introdutorio y entrenamiento con Raúl Maroto y Lucía Montes

Módulo 2: ABA (Applied behavior analysis) con Teo Mariscal.

Educación:

Se empezó con las clases de Matemática en Pre-Primaria y Primaria en el colegio bilingue "El Prado" en este innovador proyecto han participado más de 240 niños.

Actividades:

Se ha compartido en la granja interactiva Waybi con 275 niños regulares, en riesgo social y con capacidades diferentes como autismo y sordera.

Terapias:

Se han impartido 62 terapias en tres diferentes centros de comité Pro-Ciegos y sordos de Guatemala, beneficiando a 12 niños.

(Bocalán Guatemala, Newsletter 2015)

Trascendencia del problema:

Con la implementación del material didáctico en el diplomado de intervenciones asistidas con animales, los estudiantes de este diplomado podrán tener a la mano los temas que se estarán impartiendo cada día, podrán adquirir conocimiento básicos acerca del tema, interesarse por el mismo y redactar sus dudas para resolverlas en clase.

Vulnerabilidad del problema:

El material de apoyo didáctico y kit de bienvenida para el diplomado de intervenciones asistidas con animales es un apoyo, como el nombre lo dice al proceso de formación de los estudiantes del diplomado y ayuda como referencia bibliográfica y refuerza el sentimiento de bienvenida en el estudiante y es un representante tangible de la inversión que habrá hecho en el diplomado. Si el proyecto no llegara a realizarse, el proceso de formación en el diplomado sería más complicado y sin referencias tangibles para que los alumnos puedan consultar posteriormente.

15

Factibilidad del Proyecto:

La relación Institución/profesional de diseño será a distancia, teniendo un monitoreo semanal de avances en el proyecto, El contacto con la institución se compromete a proporcionar la información que el profesional necesite, así mismo la participación pasiva del profesional en actividades que la institución organice, siempre y cuando no intervenga con el proceso educativo/terapéutico que se esté realizando.

El proyecto es altamente viable por interés y acceso a recursos mobiliarios, de equipo y a información por ambas partes.

El profesional de diseño cuenta con el equipo y las competencias necesarias para que el proyecto se lleve a cabo con éxito.

PERFIL DEL CLIENTE



Figura 2 (Logotipo Fundación Waybi, Fundación Waybi)

info@fundacionwaybi.org / fundacionwaybi.org/
22553340 40610567
K m. 92.5 Aldea Pueblo Viejo Carretera Iximche,
Tecpán, Chimaltenango, Guatemala
Fundada en 2011

Fundación Waybi, es una entidad sin fines de lucro que tiene como fin mejorar la calidad de vida de personas a través del apoyo social, atendiendo necesidades por medio de programas de salud, educación y recreo.

Su misión es crear diferentes espacios, recreativos, terapéuticos y formativos de excelencia, donde la interacción del ser humano con animales y naturaleza, promueva la armonía y bienestar integral. 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, médicos y de rehabilitación, que existen en el país y quiere ser la Fundación guatemalteca líder en la búsqueda constante de la excelencia de los servicios que presta para promover el bienestar integral de la persona en armonía con la comunidad y el medio ambiente.

Waybi ofrece distintos servicios entre los que se encuentran:

- 🐾 Construcción de la Casa de Sueños,
- 🐾 Clínicas Médicas/Dentales,
- 🐾 Bocalán,
- 🐾 Desarrollo de Grupo de Mujeres
- 🐾 Ayuda Comunitaria.
- 🐾 Escuela todo amor

Diplomado en Intervenciones Asistidas con Animales

El diplomado consta de más de 300 horas lectivas y prácticas en diferentes centros, con el aval de la Universidad Rafael Landívar y de mano de los mejores profesionales nacionales e internacionales en el área de las IAA y entrenamiento animal; con este diplomado el estudiante se capacitará en el área de las IAA adquiriendo así conocimiento sobre principios, aplicaciones terapéuticas, diseño y correcto desarrollo de proyectos de terapia y/o educación.

Dado el impacto que han tenido las intervenciones asistidas con animales a nivel internacional y en nuestro país, la demanda laboral en este campo ha aumentado considerablemente; al nal de este diplomado tendrás la oportunidad de incorporarte al mercado laboral y acceso a la promoción de pasantías y trabajos en proyectos de TAA y EAA en las sedes de Bocalan Internacional.

La Terapia Asistida con Animales fundamentada profesional e internacionalmente es un campo innovador en Guatemala. Nuestros procedimientos de aprendizaje animal se basan exclusivamente en el Análisis Conductual Aplicado (ABA) un enfoque absolutamente científico y respetuoso con los animales.

Proyecto TAA y Autismo en Guatemala

Según la Asociación Guatemalteca para el Autismo, 140,000 personas podrían estar dentro del Espectro autista, a través del programa de Terapia Asistida con Animales y autismo, se busca no solo mejorar la vida del niño si no de sus familias, ya que el tener un hijo con autismo, puede dificultar la vida de toda la familia, porque es un niño que no se integra dentro de la sociedad, no participa de las actividades que otros niños si, no disfruta del juegos de la misma manera, no interactúa con otros y no establece vínculos afectivos de la misma forma que lo hacen los demás, esto significa que la familia se priva de esa convivencia al igual que el niño, porque no tienen las herramientas para poder integrarlo a la sociedad por si solos. Por esto se dice que cuando un niño tiene autismo toda la familia también lo padece.

En el mundo las cifras de niños que entran dentro del espectro autista son muy altas y en Guatemala van en aumento, por esto es sumamente importante el trabajar con los niños y sus familias, para que en un futuro pueda llegar a más gente y que los primeros participantes de este programa puedan ser personas más independientes en un futuro.

Proyecto de EAA 2015 en bilingüe el prado

La Educación Asistida con Animales (EAA) es la inclusión de animales debidamente entrenados dentro de un proceso educativo establecido con el n de propiciar y promover el aprendizaje, incidiendo principalmente en la motivación. La EAA, es un recurso educativo con objetivos y programación específica que se basa en la interacción humano-animal para favorecer el aprendizaje tanto individual como grupal. Los participantes en un programa de EAA son, el técnico, el perro, los estudiantes y un profesional de la educación que es quien dirige, supervisa y diseña los procedimientos y actividades que se aplicarán dentro de la programación establecida para el estudiante.

Dentro de los proyectos del 2014 , se encuentra el primer programa de Educación Asistida con Animales (EAA) para niños comprendidos entre las edades de 4 a 9 años que corresponden a los grados de prekinder, kínder, preparatoria, primero, segundo y tercero primaria, trabajando el área de matemática, visitando las instalaciones del colegio dos días a la semana. Se establecieron objetivos académicos exclusivamente del área matemática, guiados por profesionales en el área de educación e intervenciones asistidas con animales con el objetivo de incidir principalmente en la motivación de los niños para desarrollar un mayor aprendizaje significativo en un programa piloto que tuvo como duración 4 meses, se inició en julio y finalizó en octubre 2014.

Proyecto de TAA en comite prociego y sordos

Desde el 2012 se ha trabajado en conjunto atendiendo sus distintas escuelas para niños ciegos y sordos con programas de terapia asistida con animales TAA de forma individual y Actividades Asistidas con Animales en la granja Waybi Tecpan, entre las escuelas que se han atendido se encuentra: Escuela Santa Lucia para niños ciegos, Escuela Fray Pedro Ponce y Jardín infantil para niños ciegos con programas TAA, incluyendo talleres de formación para docentes. En este año 2015 se atenderá también la escuela de comunicación total y se incluirán en las Actividades Asistidas con Animales las escuelas del interior del país.

Proyecto de TAA en Margarita Tejada

Trabajando por 4to año consecutivo programas de terapia enfocados al trabajo con niños con síndrome down y autismo, disfunción sensorial, etc.

Instituto Neurológico de Guatemala

Se llevará a cabo el Programa de Terapia Asistida con Animales 2015 en las instalaciones del Instituto Neurológico de Guatemala, iniciando en febrero y finalizando en noviembre 2015. Se trabajará con un total de 10 niños con múltiple diagnóstico, síndrome de Down, discapacidad intelectual y disfunción sensorial entre otros. Este programa no solo incide en la vida de los 10 niños y sus familias, ya que se atenderá de forma grupal al resto de la población del instituto neurológico de Guatemala (240 niños), también se dará formación a los padres de familia, maestros y profesionales del centro, a través de talleres especializados.

Identidad visual:

Waybi cuenta con logotipo, diseño de papelería corporativa, página web, uniformes y manejo de redes sociales, que identifica a la institución y a sus representantes dentro y fuera de ella.



Figura 3: (Material gráfico de la institución Fundación Waybi)



infobocalan@fundacionwaybi.org | 2478-4952

ANÁLISIS DEL GRUPO OBJETIVO

20

Características Sociodemográficas:

Estudiantes del diplomado a partir de los 18 años.

Grupo objetivo principal:

Profesionales de la psicología y fisioterapeutas

Sexo: Femenino / Masculino

Escolaridad:

Diplomados: Estudios superiores

Centros educativos: Profesionales de la educación

Instituciones neurológicas: profesionales de la salud.

Vivienda:

Profesionales en psicología y centros educativos dentro de la ciudad de Guatemala, zonas metropolitanas (11, 10, 09, 13, 14) Ciudad San Cristóbal y Mixco.

Ingresos:

NSE: Medio/Alto

Ingreso núcleo familiar de 15 mil a 20 mil netos mensuales (ENDIS, 2013. INE Guatemala)

Características Psicográficas:

Personas que manifiesten amor por los animales, por la ayuda social, que sean proactivos, altruistas, pacientes, persistentes y sepan interactuar con terceros, bajo normas establecidas con fines específicos.



Figura 4 (Alumnas diplomado IAA 2013, Fundación Waybi)

General:

Contribuir al desarrollo eficiente de actividades de intervención asistida con animales para beneficio de la comunidad guatemalteca atendida por Waybi por medio de sus técnicos especialistas.

Específicos:

De comunicación:

Transmitir de forma gráfica y textual los conocimientos previos y descripción de intervenciones asistidas con animales realizadas por técnicos y expertos en la materia, para que los futuros técnicos puedan diseñar actividades más eficientes, Eficaces y Efectivas.

De diseño:

Diseñar y diagramar material de apoyo didáctico sustentado con fotografías, para los estudiantes y ponentes del diplomado de Intervenciones Asistidas con Animales impartido por Fundación Waybi.

MARCO TEÓRICO



Figura 5 (Perro de asistencia interactuando con usuario, Fundación Waybi)



2

CAPÍTULO



Este capítulo muestra la información recopilada, documentación y las características que se verán reflejadas en el proyecto.



Desde la antigüedad se sabe que los animales despiertan emociones en las personas. No parece extraño imaginar que puedan tener un impacto positivo a nivel físico y emocional y más de alguna vez hemos escuchado la importancia de mantener contacto con la naturaleza.

El concepto de Terapia asistida con animales no es ajeno a los países desarrollados, desde hace tiempo se ha incluido a los animales en los procesos de recuperación de pacientes con dolencias físicas, desde la antigua Grecia se ha utilizado a los perros como herramientas para las terapias.

La terapia asistida con animales (TAA), es la inclusión de un animal previamente entrenado y seleccionado, dentro de un proceso terapéutico ya establecido, con objetivos concretos y dirigida por un profesional de la salud, el cual a través de instrumentos cualitativos y cuantitativos evalúa cada sesión. **Representa una terapia complementaria, no alternativa.** (*Revista digital Brújula, 2015*)

Las intervenciones asistidas con animales se dividen en tres: **Las actividades asistidas con animales (AAA)**, son las visitas de animales a centros educativos, de salud o sociales para que los usuarios tengan contacto con la herramienta, en este caso el animal, esto ayuda al proceso de rehabilitación emocional.

Educación asistida con animales (EAA) es la inclusión de animales en el proceso educativo de aprendizaje en clases como matemáticas, lenguaje, artes plásticas, etc.

Terapias asistidas con animales (TAA) es la interacción del usuario con el animal como complemento a la terapia establecida, pueden ayudar a terapias para alzheimer, autismo, asperberg, sordoceguera, sordomudez, entre otras.

La idea de que el perro es terapéutico por sí solo, no solo es errónea, sino que también, desvalida el verdadero trabajo que se realiza de forma profesional con este. Las aplicaciones de la terapia asistida, desde su evaluación hasta el diseño del modelo de intervención y ejecución, se realiza con bases científicas y se estructura con objetivos concretos desde un inicio, de acuerdo al caso y a las necesidades específicas de cada usuario o población.

La formación de los profesionales en este campo es un área de suma importancia, tanto en el área de diseño (*incluyendo a profesionales de la salud que estén calificados para diagnosticar y concretar objetivos clínicos y terapéuticos específicos*) como de ejecución (*incluyendo el entrenamiento y desenvolvimiento del perro en las sesiones de trabajo*). Dentro de las sesiones de Terapias Asistidas con Animales se encuentran cuatro elementos involucrados: **el usuario** (*o persona que recibe el servicio*), **el profesional de la salud** (*psicólogo, fisioterapeuta, pedagogo, etc.*), **el perro y el técnico del perro** (*persona encargada del entrenamiento, manejo y posicionamiento adecuado del perro en la sesión*).

En Guatemala hay instituciones que se dedican a realizar actividades asistidas con animales, como visitas a hospitales, asilos o colegios con el fin que los usuarios tengan contacto con el animal y haya interacción positiva entre las comunidades; así como visitas a centros educativos para que los niños con problemas de aprendizaje puedan adquirir los conocimientos que la institución está proporcionando.

El diplomado consta de más de 300 horas lectivas y prácticas en diferentes centros, con el aval de la Universidad Rafael Landívar y de mano de los mejores profesionales nacionales e internacionales en el área de las Intervenciones Asistidas con Animales y entrenamiento animal; con este diplomado el estudiante se capacitará en el área de las Intervenciones Asistidas con Animales adquiriendo así conocimiento sobre principios, aplicaciones terapéuticas, diseño y correcto desarrollo de proyectos de terapia y/o educación.

Dado el impacto que han tenido las intervenciones asistidas con animales a nivel internacional y en nuestro país, la demanda laboral en este campo ha aumentado considerablemente; al final de este diplomado los estudiantes tendrán la oportunidad de incorporarse al mercado laboral y acceso a la promoción de pasantías y trabajos en proyectos de Terapias y educación asistida con animales en las sedes de Bocalan Internacional.

La Terapia Asistida con Animales fundamentada profesional e internacionalmente es un campo innovador en Guatemala. Los procedimientos de aprendizaje animal se basan exclusivamente en el Análisis Conductual Aplicado (ABA por sus siglas en inglés, *Applied Behavior Analysis*) un enfoque absolutamente científico y respetuoso con los animales.

Figura 6: (Perro de asistencia Bocalán, Fundación Waybi)



El material didáctico es aquel que **reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje**. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por eso, un libro no siempre es un material didáctico. Por ejemplo, leer un caso sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no supone que el material actúe como material didáctico, aún cuando puede aportar datos de la cultura general y ampliar la cultura literaria del lector.

En cambio, si esa misma novela es analizada con ayuda de un docente y estudiada de acuerdo a ciertas pautas, se convierte en un material didáctico que permite el aprendizaje.

Los especialistas afirman que, para resultar didáctica, una obra debe **ser comunicativa** (tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige), **tener una estructura** (es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo) **y ser pragmática** (para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos).

El ser humano con la necesidad de comunicar y transmitir conocimiento, ha desarrollado tecnologías para satisfacer sus necesidades, y con esto, facilitar el proceso de aprendizaje; El diseño gráfico puede ayudar a que el material sea más llamativo y sea comprendido y retenido por los estudiantes con más facilidad, además de ayudar a los expositores a ordenar mejor sus ideas y transmitir las de manera clara y concisa.

El material didáctico para el diplomado de Intervenciones asistidas con animales (IAA) impartido por Waybi, ayudará a que los estudiantes inscritos puedan tener un apoyo en el aprendizaje de los temas impartidos en este diplomado, presentándoles de forma gráfica y textual los conocimientos que los expertos en los distintos temas impartirán a lo largo de los seis meses de duración del diplomado.

No es suficiente con que el material sea “bonito” sino que tiene que cumplir con su funcionalidad dentro del marco de Enseñanza-Aprendizaje del diplomado; se trata de hacer que el contenido trascienda en la vida de los estudiantes y sea procesado de manera positiva.

El proceso de diseño es lo que pone el Design Thinking en acción. Es un enfoque estructurado para la generación y evolución de las ideas. Tiene cinco fases que ayudan a navegar en el desarrollo de la identificación de un reto de diseño para la búsqueda y la construcción de una solución. Es un enfoque profundamente humano que se basa en la capacidad del diseñador de ser intuitivo, para interpretar lo que observa y para desarrollar ideas que son emocionalmente significativos para los que está diseñando. Estos cinco pasos elementales del Design Thinking son: empatía (comprender), definir (interpretación), idear (crear), experimentación (construir), evaluar (probar).

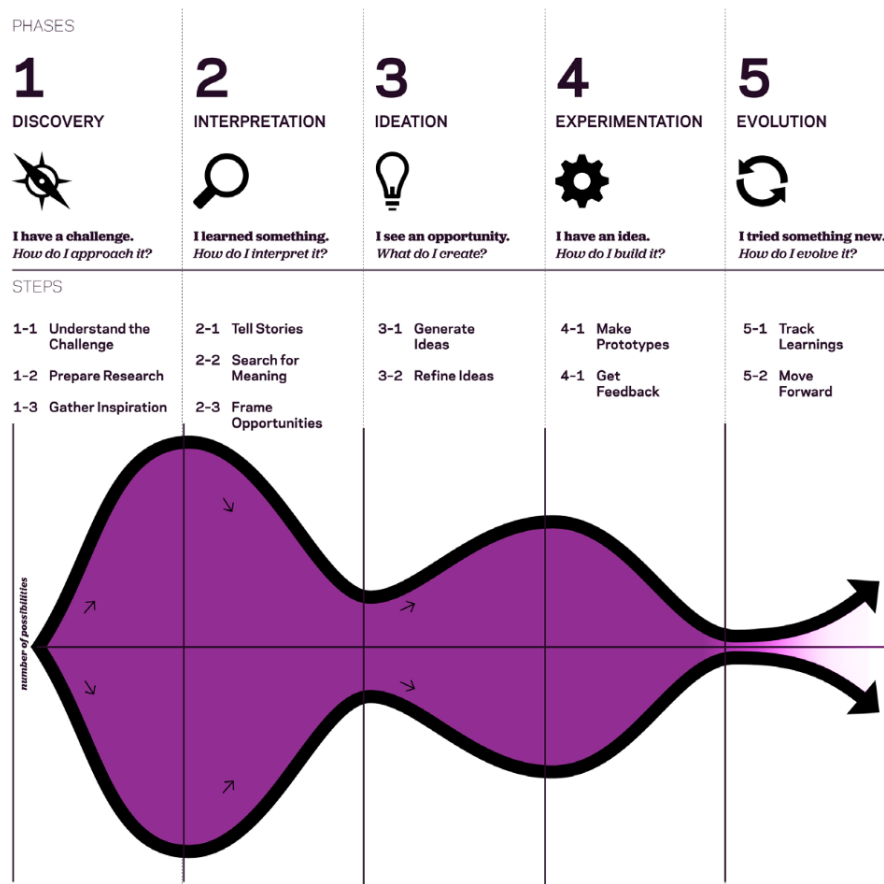


Figura 7: (Fases del design thinking, IDEO. Design Thinking for Educators. New York. Riverdale. 2012. P:15)

DIMENSIÓN ESTÉTICA

Fundación Waybi cuenta con su línea gráfica ya diseñada. En donde se utilizan figuras geométricas, colores con alto grado lumínico y transparencias. El diseño es muy limpio y minimalista.

Es importante que el diplomado tenga su propio estilo gráfico, que no se separe de la línea gráfica de la Fundación, pero que distinga a todos los materiales como propios del diplomado y que este sea versátil para que se pueda implementar en los siguientes años.

La psicología del color es fundamental para poder definir los colores y tonos que se utilizarán en los materiales.

Muchas personas confunden la Teoría del color con la Psicología del Color, pero no son lo mismo, ya que la teoría del color habla sobre los efectos ópticos, de física, de composición, morfológicos, etc y la psicología del color habla sobre el comportamiento que asumimos al percibir un color.

como lo describen en publicidadpicel.com “La psicología del Color funciona a través de los eventos que vivimos día tras día y a la educación que nos imparten desde muy pequeños, por ejemplo sabemos que el color rojo, tiene que ver con prohibición, un semáforo, una señal de prevención, de alerta etc, que el color verde esta asociado a las plantas, a la vida, a lo ecológico, al dinero, y que el negro es asociado a la ausencia de la luz, a la elegancia, a la muerte y así muchos otros colores, eventos y objetos con los que el ser humano convive, interactúa y asocia día tras día desde muy pequeño”.

y tomando en cuenta los 5 principios del diseño (5 principles of design and what they can do for you) **Balance**, da equilibrio y estabilidad al diseño. Lo hace más agradable a la vista. **Repetición** como elemento de refuerzo gráfico a las ideas en las que se quiere poner mayor énfasis. **Contraste** en los elementos para facilitar su lectura y comprensión, **dominancia de formas y jerarquía** que ayuda a guiar la lectura y esta sea coherente y fácil de procesar. (Sean Kirkpatrick, 2014)

DIMENSIÓN ÉTICA

Cualquier profesional en su campo debe siempre estar consciente de su entorno y cumplir con su responsabilidad hacia este. Un diseñador gráfico debe cumplir con favorecer el mensaje de quien lo quiere comunicar, por ello aprende la habilidad de manipular contenidos para persuadir al grupo objetivo, con esto hay que tener mucho cuidado para no caer en comunicación engañosa.

Hay que tomar en cuenta el alcance que tiene el diseño gráfico hacia las masas en donde entra en juego la ética para el diseñador, comunicando información verídica, que no cause daño a terceros y no sea utilizado el material de forma inmoral. Asimismo, como el diseño gráfico cumple las exigencias del cliente, el diseñador está en todo su derecho de declinar para hacer cualquier trabajo que se le solicite, si esto atenta contra su integridad moral.

Fundación waybi tiene sus objetivos claros en pro de la comunidad guatemalteca, por lo que considero no se presentará ninguna situación que sea contraria a mis creencias.

A photograph of a woman sitting on the grass next to a dog, with a teal overlay. The woman is wearing a polo shirt with a logo on the chest. The dog is sitting next to her, looking towards the camera. The background shows a building and some foliage.

PROCESO CREATIVO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA

Figura 8 (Lourdes Galindo con perro de asistencia)



3

CAPÍTULO

Este capítulo muestra la importancia de establecer parámetros de contenido y relevancia del mismo dentro del proyecto como primer paso antes del proceso de diseño.

CASOS ANÁLOGOS

PROYECTO DE GRADUACIÓN
DISEÑO DEL MATERIAL DE APOYO EDITORIAL
PARA EL DIPLOMADO EN CONVIVENCIA ESCOLAR
Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE LA
PROCURADURÍA DE LOS DERECHOS HUMANOS



Presentado por Andrea María Jiménez González
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Didáctico-Interactivo egresada de La
Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos
Guatemala, mayo de 2013.



Figura 9 (Proyecto de graduación de Andrea Jiménez)

Figura 10 (Propuesta gráfica final, Andrea Jiménez)

Proyecto de Graduación presentado por Andrea María Jiménez González en el año 2013, es diseño de material de apoyo editorial para el diplomado en línea que ofrece la procuraduría de derechos humanos.

POSITIVO

La diferenciación de capítulos por medio de colores y el diseño simple que no interfiere en el contenido del diplomado.

Uso de texturas y formas para dar unidad y dinamismo al diseño.

NEGATIVO

Mezcla de fotografías e ilustraciones en el contenido.
Ilustraciones con baja calidad de diseño.

INTERESANTE

El asesor de diseño (no diseñador) permitió la saturación de texto en el formato individual.

emprende



Figura 11 (Materiales de diseño para Corporación Multiinversiones , EmprendeU Guatemala)



Figura 12 (Materiales de diseño para Novartis , EmprendeU Guatemala)



Figura 13 (Materiales de diseño por EmprendeU, EmprendeU Guatemala)

EmprendeU es una empresa guatemalteca dedicada a la formación y capacitación de emprendedores en diversas partes del mundo. se apoya en material editorial para impartir sus cursos, con identidad propia o de la empresa para la cual están trabajando.

POSITIVO

Diversidad de materiales de apoyo didáctico
Unidad visual en todas sus piezas

NEGATIVO

Costos elevados de producción.

INTERESANTE

Se preocupan hasta en el más mínimo detalle para agregar valor a la experiencia de formación.
Personalización de material.

¿Qué?

Carencia de material didáctico diseñado para el diplomado de intervenciones asistidas con animales.

- Aprendizaje y entrenamiento animal
- Salud mental
- Terapia ocupacional, actividades de la vida diaria en personas de la tercera edad
- Terapia ocupacional, las terapias del desarrollo y juego
- Educación asistida con animales
- Abuso sexual
- Modificación conductual
- Autismo
- Análisis conductual aplicado

¿Para qué?

Es necesario facilitar a los estudiantes del diplomado de IAA 2016 material en donde se condensen los temas a tratar en el diplomado.

El expositor debe contar con material para transmitir de manera eficaz, eficiente y efectiva sus conocimientos.

¿Con qué? (+/positivo -/ negativo)

Manual de apoyo didáctico

- | + Ayuda al estudiante a comprender mejor el tema
- | - Requiere disciplina e interés.

Hojas de apoyo didáctico

- | + Ayuda al expositor a reforzar su tema.
- | - Son hojas adicionales que se pueden perder.

Casos prácticos

- | + Ayuda comprender mejor la aplicación del ejercicio.
- | - Existe infinidad de casos aplicables a cada intervención.

Presentaciones virtuales

- + Presenta la información agradable y es apoyo visual a la charla.
- Los expositores van a poder editarlas.

Kit bienvenida

- + Refuerza el sentimiento de bienvenida al estudiante.
- Requiere un gasto extra.

¿Con quiénes?



¿Para quiénes?

Estudiantes del diplomado de IAA 2016

- Profesionales de la salud
- Profesionales de la educación
- Voluntarios

Secundario: Expositores del Diplomado IAA 2016

- Nacionales
- Internacionales

¿cuándo?

Diplomado IAA: 6 meses (anual)

EPS: Agosto-Noviembre

¿Dónde?

Medios impresos

- Impresión digital, diversos materiales
- 20 Reproducciones aprox.

Medios digitales

- Presentaciones editables

MAPAS DE EMPATÍA

Profesionales de la salud y la educación

¿QUÉ ES SPICE Y POEMS?

Es el cuadro comparativo es una estrategia de enseñanza – aprendizaje que permite identificar las semejanzas y diferencias de dos o más objetos o hechos. Una cuestión importante es que, luego de hacer el cuadro comparativo, es conveniente enunciar la conclusión a la que se llegó.

PROPÓSITO

- Permite desarrollar la habilidad de comparar, lo que constituye la base para la emisión de juicios de valor.
- Facilita el procesamiento de datos, lo cual antecede a la habilidad de clasificar y categorizar información.
- Ayuda a organizar el pensamiento.

(2014, 08). SPICE AND POEMS. ClubEnsayos.com.

Recuperado 08, 2014, de <https://www.clubensayos.com/Negocios/SPICE-AND-POEMS/1925327.html>



JACKY:

- Edad: 27 años
- Ocupación: fisioterapeuta
- Residencia: zona 8 de mixco Ciudad San Cristóbal
- Estado civil: Soltera
- Lugar de Trabajo: Clínicas de rehabilitación de la Universidad Rafael Landívar
- Pasatiempos: paseos en familia, actividades de entretenimiento como ir al cine, de compras, salir a comer.
- Medios de movilidad: Posee vehiculo propio
- Estilo de vida: busca el emprendimiento y el crecimiento laboral, se preocupa por la estabilidad de su familia, le gusta salir a comer con amigos y familia, busca hacer cosas divertidas, entretenidas y voluntariado.

Figura 14 (Jackeline Natareno con perro de asistencia Bocalán)

SPICE

SOCIAL:

Necesita relacionarse con más personas, ayudarlas y crear vínculos emocionales. Se siente bien rodeada de personas, familiares y amigos. Necesita seguridad.

PHYSICAL

Le gusta estar bien físicamente, para rendir en su trabajo y estudios. Dormir bien.

IDENTITY

Es una persona que ama a los animales, y le gusta ayudar al necesitado. Cree que ayudando a las demás personas es cómo se ayuda a sí misma.

COMMUNICATION.

Se interesa conocer nuevas formas de terapia, nuevos métodos y seguir formándose profesionalmente.

EMOTIONAL

Se siente bien ayudando, sin estrés ni preocupaciones. Le gusta formar vínculos emocionales con las demás personas y los animales con los que trabaja.

POEMS

PEOPLE:

Profesionales de la salud. Fisioterapistas, psicólogos, maestros.

OBJECTS.

Clicker. Para entrenar al perro. Objetos electrónicos (teléfono, tablets, computadora)

ENVIRONMENT.

Clínica, Universidad, Centros comerciales.

MEDIA:

Redes sociales, radio en el carro, TV.

SERVICES:

Diplomados, charlas, conferencias, talleres y convivencias relacionadas a la salud e interacción social.

INSIGHT:

En la fase de conceptualización se definió un insight, es decir un pensamiento o una percepción que cualquier persona del grupo objetivo definido pueda tener; con el objetivo de ajustar el concepto creativo a este grupo, sus formas de actuar y sus necesidades:

“Lo que das a los demás te lo das a ti mismo”

Esto responde a la satisfacción que sienten las personas que se dedican a ayudar a las demás personas por medio de su profesión ya sea en el ámbito de salud, educación o recreación.

Es un reflejo natural, se sienten felices al ver a los demás felices y ser parte del motivo de esa sonrisa que provocan en los usuarios.

CONCEPTO CREATIVO:

Se define el concepto en base al insight, el cuál es la base y la razón

de todo, es la idea representativa que debe fundamentar todo el proceso de producción:

“Dejando huella”

Dejar huella es de doble vía, pues el diplomado marca la vida de las personas que reciben el curso, siendo una experiencia única e inolvidable para ellos, ya que pueden aplicar de mejor manera sus conocimientos y ver resultados más rápidos en su trabajo. y también marcando la vida de las personas discapacitadas por medio de su trabajo como profesionales en distintas áreas como Terapias, educación y actividades de recreación.

Junto con los directivos de Fundación Waybi se delimitan los materiales a diseñar que respondan a sus necesidades de comunicación:

- Manual de intervenciones asistidas con animales
- Kit de bienvenida para el alumno
 - ① Papelería: permiso de imagen, normativo, glosario, contrato, calendario, itinerario ponentes y ficha de inscripción
 - ② Tarjeta de bienvenida
 - ③ Folder
 - ④ Calcomanías
 - ⑤ Botón de identificación
 - ⑥ Clicker
 - ⑦ Camisa estudiante
 - ⑧ libreta
 - ⑨ lapicero
 - ⑩ marbete.
 - ⑪ Empaque
 - ⑫ Presentación de ponentes
 - ⑬ Lista de asistencia

BOCETAJE

PRIMERA FASE

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN

Lugar

6ta calle 3-53 zona 11 conlonia El Progreso.

Hora

8:00 p.m. – 10:00 p.m. 07 septiembre 2015

4:00 p.m. – 5:30 p.m. 08 septiembre 2015

Duración

2 horas

Participantes

3 personas

OBJETIVO DE LA VALIDACIÓN

Identificar las propuestas de diseño que se adapten mejor a las necesidades de comunicación de la Fundación y al concepto creativo y cumpla con un estándar estético.

MÉTODO

Autoevaluación / Grupo de discusión

Perfil del informante:

Estudiante del décimo semestre de diseño grafico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, realizando su proyecto de graduación preio a optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Coordinadora de proyectos y encargado de publicidad de Fundación Waybi.

Instrumentos:

Hoja de evaluación (Anexo 1)

Interpretación de resultados

Se ha elegido tres propuestas distintas de diseño que reflejan de distinta manera el concepto creativo cada una con una personalidad diferente; al presentarlo a los representantes de la Fundación, solicitaron un match entre la propuesta dos y tres, unir la diagramación y elementos de la dos con los colores y formas de la tres; así surgió una cuarta propuesta.

Bocetaje manual

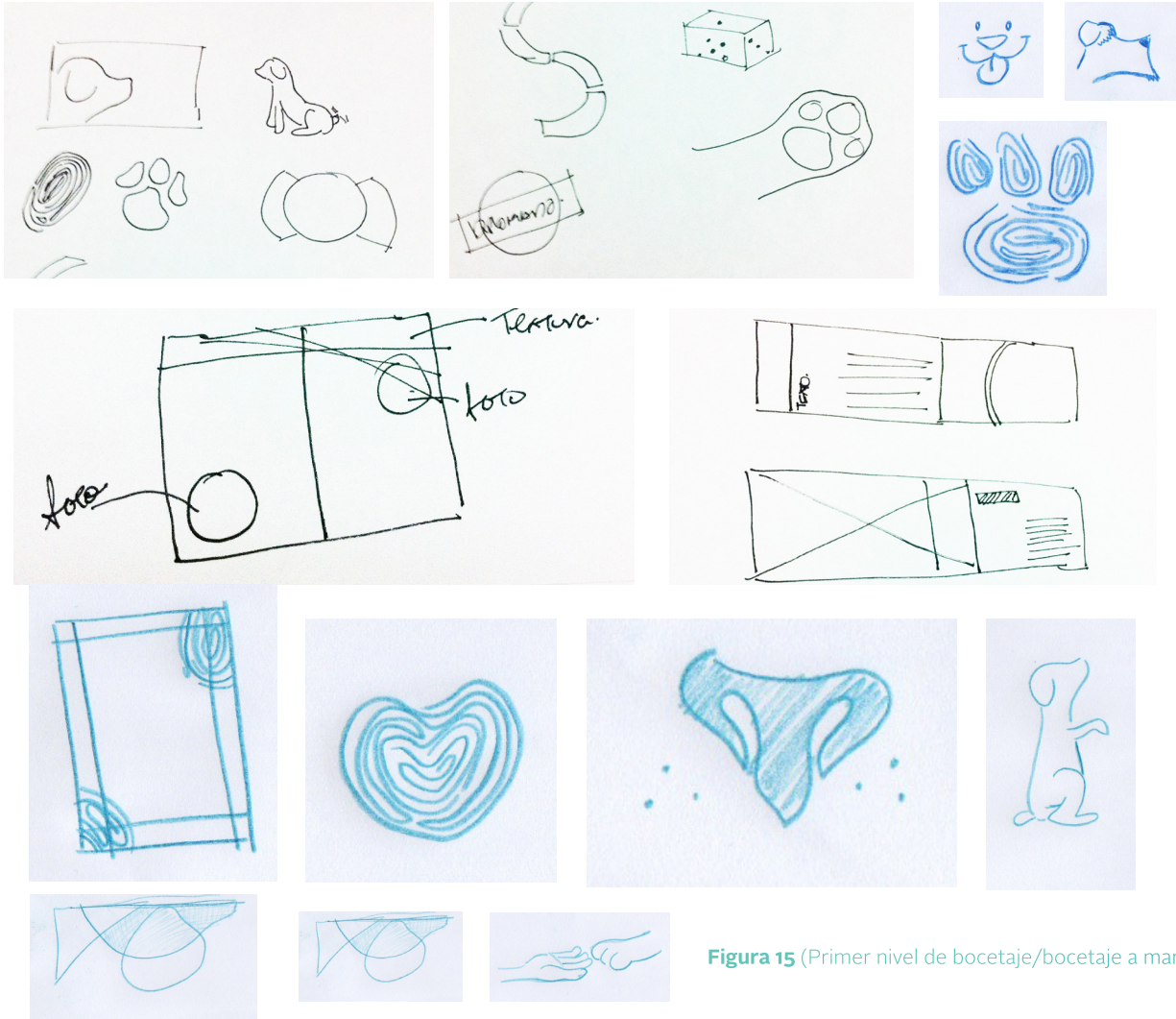


Figura 15 (Primer nivel de bocetaje/bocetaje a mano)

Propuestas Presentadas

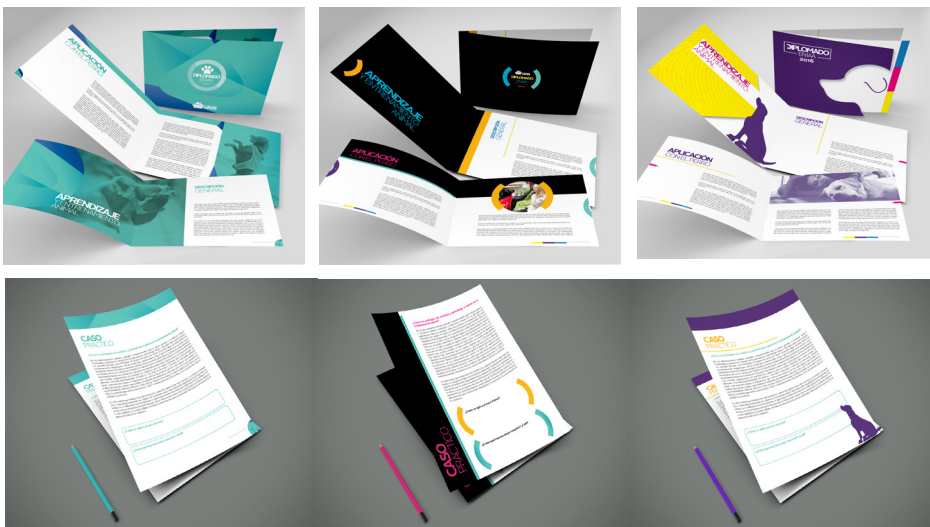


Figura 16 (Primer nivel de bocetaje/ propuestas presentadas)

Reunión con directivos de la Fundación



Figura 17 (Reunión con Lucía Montes y Gerardo Morales)

BOCETAJE

SEGUNDA FASE

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN

Lugar

Salón 103 edificio T1, USAC, zona 12

Hora

9:40 a.m. – 12:20 p.m. 14 septiembre 2015

Duración

2 horas 40 minutos

Participantes

20 personas aprox.

OBJETIVO DE LA VALIDACIÓN

Guiar al estudiante con base en las propuestas de diseño presentadas ante un profesional de la creatividad, eligiendo una de las propuestas y dándole sugerencias con base en el concepto creativo propuesto.

MÉTODO

Grupo de discusión

Perfil del informante:

José Milián: Director Creativo en 4am Saatchi & Saatchi; Egresado de la universidad de San Carlos de Guatemala.

Estudiantes del décimo semestre de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cursando Proyecto de graduación II

Instrumentos:

Presentación digital con propuestas de diseño.

Interpretación de resultados

Jose dijo que la mejor propuesta a su criterio era la cuarta debido a que el diseño era muy limpio y los colores connotaban esa seriedad y serenidad que el tema tratado necesita.

solo se necesita reforzar más el concepto “Dejando huella” y explorar más con acabados de imprenta para agregarle valor a la propuesta.

José Milián

Experto en creatividad



Figura 18 (José Milián, Facebook.com/asaberhombre, 2015)



Cuarta propuesta solicitada por el cliente

Figura 19 (Propuesta no.4 de material)

BOCETAJE

TERCERA FASE

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN

Lugar

Fundación Waybi, Sector A-2, Manz. "B", Lote 13, Residenciales Gianpaolo, casa #3, Zona 8 de Mixco, Cdad. San Cristóbal

Hora

4:00 p.m. – 5:30 p.m. 09 octubre 2015

Duración

1 hora 30 minutos

Participantes

5 personas

OBJETIVO DE LA VALIDACIÓN

Conocer la reacción de los exalumnos y personal de la Fundación ante la propuesta de diseño.

MÉTODO

entrevista / Encuesta electrónica

Perfil del informante:

Exalumnos del diplomado de intervenciones asistidas con animales y personal de la Fundación, voluntarios.

Entrevistador:

Carlos Giovanni Pérez Castro / Epesista

Instrumentos:

Guía de entrevista/Encuesta electrónica (Anexo 2)

Interpretación de resultados:

Los encuestados han respondido positivamente ante el diseño del material, le ha parecido atractivo, interesante, adecuado al contenido y una buena herramienta para los próximos estudiantes del diplomado. No presentaron problemas de legibilidad.

Los cambios sugeridos son de contenido, por lo cual se hablará con el editor del contenido para que realice esos cambios.

6

APLICACIÓN CON EL PERRO

Nam fuga. Itium int quodige nihillo quodis doluptiate eossincte nobis rehen-
dio eturita que nites sunt reptas dellorit aspe coremodis enimaximi, od quo
dolo conem. Itae parunt qui ipsae. Nam volectati omnima dolest quaepris
cus, odio tem nobisqui bearis num qui odipid quo eos venducipis voluptatus
ut perum sequid quam fuga. Ut et fugia corruptatem fugia prat.

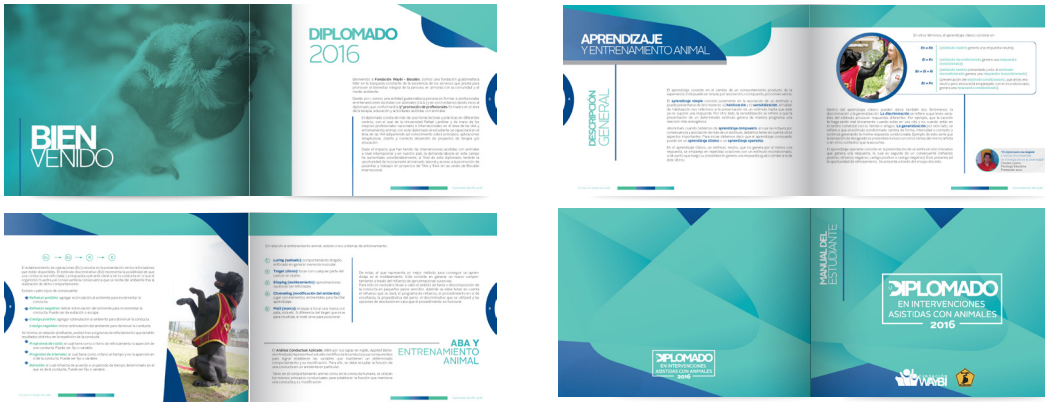
Volum ni sustius qui cus sequis sit et estibus accum quidenihit, sintio omni
nonsequi dollit invelendi ut eosam alita con con porum quam quibus sit la
volo beat.

Sed quide nos sus diandae ptaquam nus, quo moles vellobre nus ario.
Lorum is es et vit eum aut latecte ntotae int placiendam vendis minus re vo-
lupta qui officia tinusam voluptatibus volorio voluptate num, is qui ut laudem
ium simaiorem repudan tiasper spereris sintiam quias aria pratis et ent quiae.
Od moluptaquia nem estis se volupti iscium et aut hariaspicium idi cuptaep
erferatur repedig nimolo dolor sum fugit re cum vitiame nturere risquo do-
luptatur, omni to odis maximporum fuga.

"Las cosas no valen por
el tiempo que duran,
sino por las huellas que dejan"
Proverbio Árabe



Fundación Waybi Bocalán



Prueba piloto

Figura 20 (Previsualización de maquetación)



"El diplomado me inspiró a realizar dos proyectos de investigación en la universidad"
Carolina Loarca
Psicóloga Educativa
Promoción 2012



Aplicación de testimoniales, símbolos y texturas como reforzador del concepto

Figura 21 (Códigos visuales como reforzadores de concepto creativo)

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

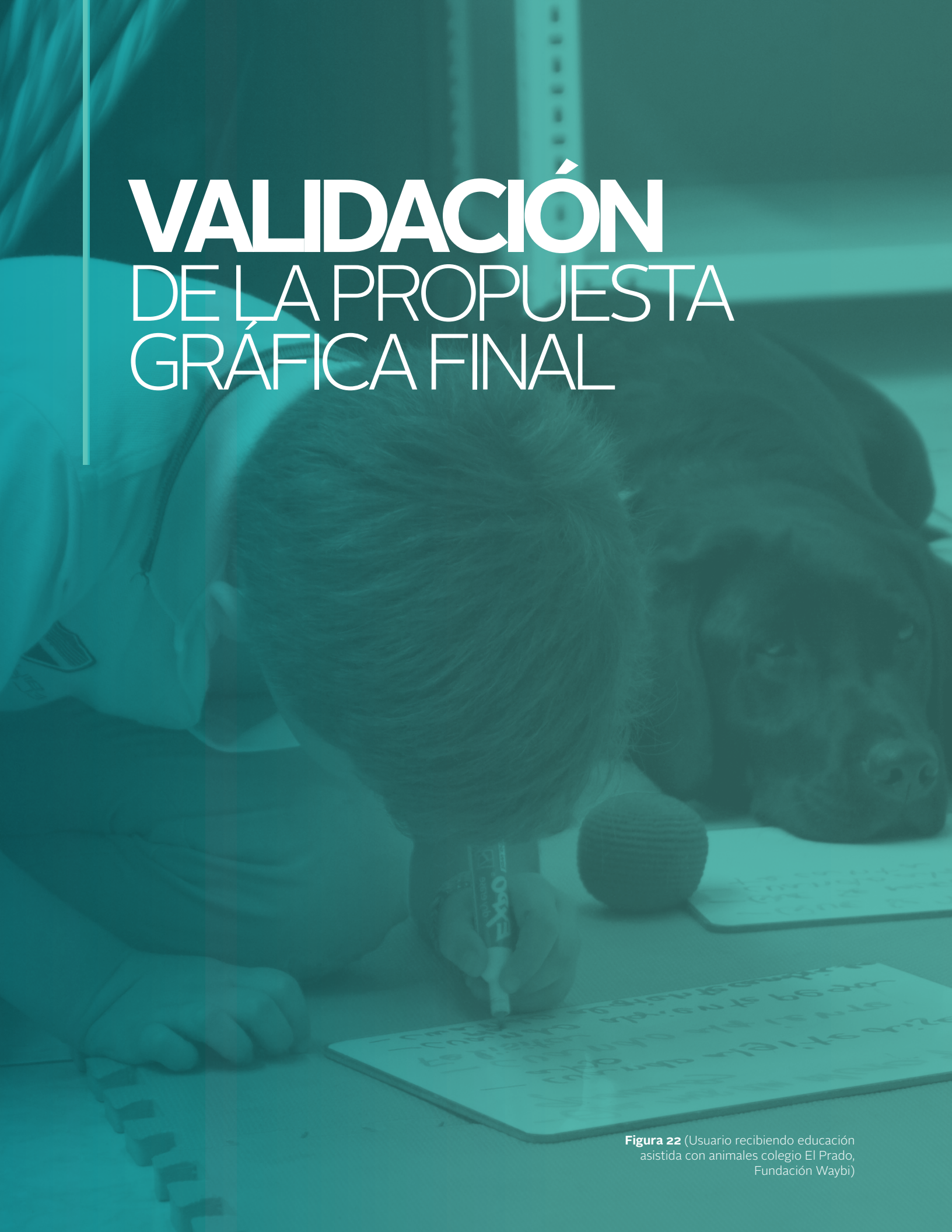


Figura 22 (Usuario recibiendo educación asistida con animales colegio El Prado, Fundación Waybi)



4

CAPÍTULO

Este capítulo muestra la metodología e interpretación de resultados de validación ante el grupo objetivo, usuarios del material propuesto.

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN

Lugar

Fundación Waybi, Sector A-2, Manz. "B", Lote 13, Residenciales Gianpaolo, casa #3, Zona 8 de Mixco, Cdad. San Cristóbal

Hora

3:00 p.m. – 5:30 p.m. 09 octubre 2015

Duración

2 horas 30 minutos

Participantes

9 personas

OBJETIVO DE LA VALIDACIÓN

Recolectar información y registrar para comprobar a través de las opiniones y comentarios de un pequeño grupo de personas, que forman parte del grupo objetivo al cual está dirigido el material, si se cumplen los objetivos propuestos para el mismo y evaluar aspectos de funcionalidad, comunicación, aceptación, atracción y comprensión del mensaje.

MÉTODO

entrevista

Perfil del informante:

Exalumnos del diplomado de intervenciones asistidas con animales

Entrevistador:

Carlos Giovanni Pérez Castro / Epesista

Instrumentos:

Guía de entrevista (Anexo 2)

Interpretación de resultados:

Los encuestados se mostraron impresionados ante el diseño del material, respondieron positivamente a las presuntas planteadas, no presentaron problemas al leer, creen que el material será de gran apoyo para los futuros estudiantes del diplomado y que esto reforzará a su proceso de formación; catalogaron el material como dinámico, útil, atractivo y funcional.

Los comentarios fueron de apoyo y aliento hacia la Fundación.

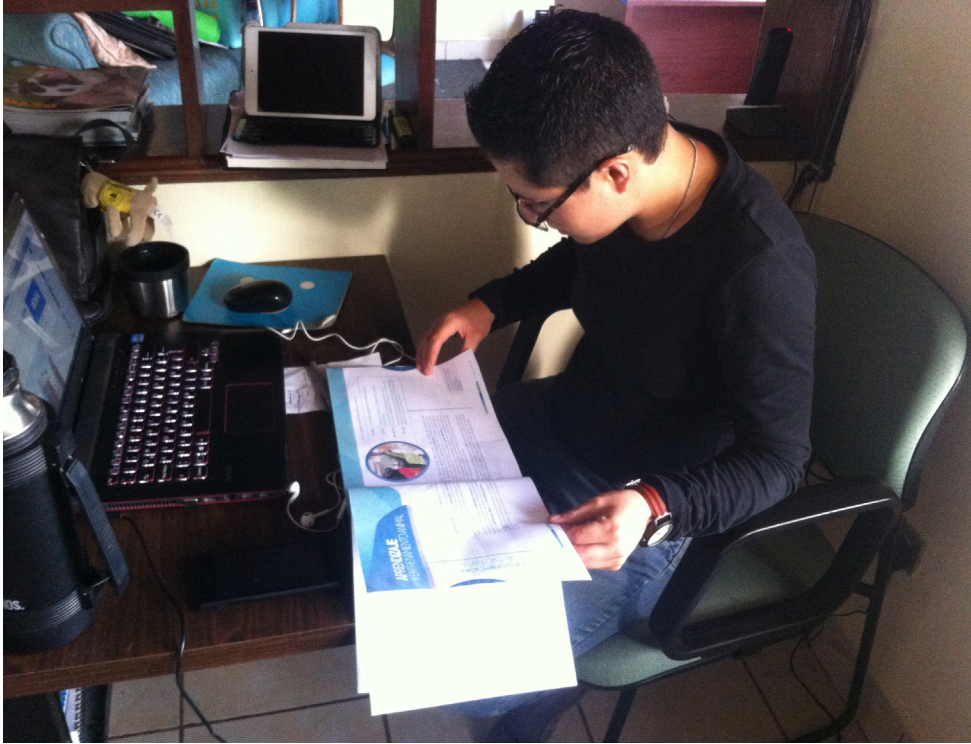


Figura 23: (Evidencia de validación con exalumnos y personal de la Fundación.)



Figura 24: (Material final impreso.)



PROPUESTA FINAL FUNDAMENTADA

Figura 25 (María José Pineda con perro de asistencia)



5

CAPÍTULO

Este capítulo muestra las piezas finales de diseño y los criterios que fueron utilizados para su aplicación en el diseño final.

APLICACIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

El material responde al concepto “Dejando huella” que se ve evidenciado tanto gráfica como conceptualmente; el uso de formas y superposición de colores que connota una marca o huella. Huellas de perro y huellas dactilares como textura refuerzan el concepto; También unos agregados como testimoniales en donde exalumnos del diplomado cuentan cómo esta experiencia ha dejado huella en sus vidas y a su vez ellos han marcado la vida de los usuarios que han atendido.



Figura 26: (Previsualización del material final de diseño)

PREVISUALIZACIÓN

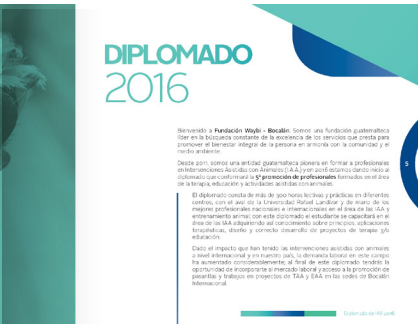
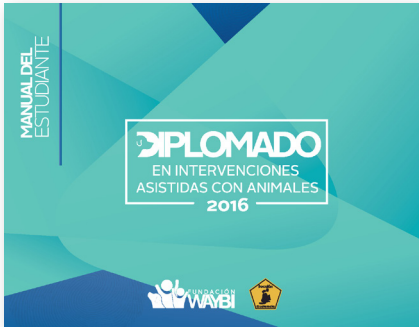


Figura 27 (Previsualización de páginas internas/ contenido manual)

TERAPIA OCUPACIONAL LAS ETAPAS DEL DESARROLLO Y EL JUEGO

DESCRIPCIÓN GENERAL

El juego afirma que el aprendizaje comienza en la exploración de estructuras cognitivas como: simbólicas de la adquisición, simbolización o acomodación. Cuando hablamos de la simbolización, nos referimos a la capacidad de representar un objeto o una acción que no está presente en el momento mismo de la experiencia. En el juego, el niño se enfrenta a una experiencia con conceptos que puede representar la motivación intrínseca, de desafío en el proceso, y no en el resultado, el libre descubrimiento, experimentar y descubrir nuevas maneras de hacer las cosas.

Para comprender cómo se desarrolla el juego a lo largo de la vida del niño y cómo éste cambia en su aprendizaje, es importante conocer en primera instancia los tipos de desarrollo por los que atraviesa:

- **Etapas sensorio-motor (0 a 2 años):** en esta etapa la inteligencia sensorio-motora está ligada a la adquisición. Consta de 6 etapas.
- **Etapas pre-operacionales (2 a 6 años):** involucra para representar ciertos tipos de acciones, como: el uso de palabras, el lenguaje, imaginación y el juego simbólico.
- **Operaciones concretas (6 a 11 años):** implica necesariamente lógica para resolver los problemas y el niño ya es capaz de agrupar objetos por tamaño y por color, jugar con reglas sencillas y comprender reglas de juego.

Indicador: Vaga: Abierto

INTEGRACIÓN SENSORIAL

Confiar en la función del sistema nervioso permite que la información de alrededor se integre y se procese de manera adecuada. Si el niño no confía en la información de su entorno, puede tener problemas durante el parto, hernias o falta de estimulación.

La construcción o modificación de los estímulos en el entorno, como: el uso de sonidos, olores, sabores, texturas, colores, formas, etc., ayudan al procesamiento sensorio: planificación motora, flexibilidad, problemas de lenguaje, coordinación, problemas de conducta.

Sistemas sensoriales:

- **Propioceptivo:** sentido de la posición de los diferentes segmentos corporales: flexibilidad, equilibrio.
- **Táctil:** habilidad de recibir e interpretar estímulos a través del contacto con la piel.
- **Vestibular:** sentido del movimiento del cuerpo en el espacio.

Visual	Definición (de 0 a 6 años)
auditiva	Explicación (de 6 años de edad en adelante)
táctil	Propioceptivo (de 6 años)
vestibular	Conciencia espacial (de 6 años)
olfativa	Inteligencia emocional (de 6 años)
gustativa	Responsabilidad emocional (de 6 años)

Indicador: Vaga: Abierto

APLICACIÓN CON EL PERRO

DESCRIPCIÓN GENERAL

En relación al tema de la integración sensorial, el perro representa un estímulo que cuenta con múltiples y diversas formas que permiten que la persona que interactúa con él tenga una experiencia multisensorial bastante completa. El estar en contacto cercano con esta especie de animales ayuda a mejorar la integración sensorial, ya que el perro ofrece una variedad de estímulos que ayudan a mejorar la integración sensorial. El perro puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial, ya que el perro ofrece una variedad de estímulos que ayudan a mejorar la integración sensorial. El perro puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial, ya que el perro ofrece una variedad de estímulos que ayudan a mejorar la integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

CASO PRÁCTICO

Un caso de un niño de 6 años con hipotensión visual presenta poca habilidad para los estímulos sensoriales que le rodean. Cuando se le pide que se integre con el entorno, se muestra resistencia a la hora de recibir los estímulos y genera el desajuste. Se toma contacto con la familia y se realiza una evaluación sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

EDUCACIÓN ASISTIDA CON ANIMALES

DESCRIPCIÓN GENERAL

La Educación Asistida con Animales representa la inclusión de un animal en un programa educativo o terapéutico. El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

APLICACIÓN CON EL PERRO

El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El uso de animales en la educación puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

ABUSO SEXUAL

DESCRIPCIÓN GENERAL

El abuso sexual o deficiente como cualquier actividad sexual entre dos o más personas sin consentimiento puede producirse entre dos niños, de un adulto y un niño, o incluso entre dos menores. El tipo de abuso sexual infantil puede ser físico, emocional o psicológico. El abuso sexual infantil puede ser físico, emocional o psicológico. El abuso sexual infantil puede ser físico, emocional o psicológico.

Indicador: Vaga: Abierto

CASO PRÁCTICO

En un caso de un niño de 6 años con hipotensión visual presenta poca habilidad para los estímulos sensoriales que le rodean. Cuando se le pide que se integre con el entorno, se muestra resistencia a la hora de recibir los estímulos y genera el desajuste. Se toma contacto con la familia y se realiza una evaluación sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

APLICACIÓN CON EL PERRO

DESCRIPCIÓN GENERAL

El perro puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El perro puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial. El perro puede ser utilizado como un estímulo que ayuda a mejorar la integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

CASO PRÁCTICO

Un niño de 6 años con hipotensión visual presenta poca habilidad para los estímulos sensoriales que le rodean. Cuando se le pide que se integre con el entorno, se muestra resistencia a la hora de recibir los estímulos y genera el desajuste. Se toma contacto con la familia y se realiza una evaluación sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial. Se realiza una intervención con el niño y se logra una mejora en su integración sensorial.

Indicador: Vaga: Abierto

Figura 27 (Previsualización de páginas internas/ contenido manual)

MODIFICACIÓN CONDUCTUAL

DESCRIPCIÓN GENERAL

La conducta consiste en la actividad que realiza los organismos en un tiempo y espacio definidos. Consiste con la característica permanente en observarse, medirse y modificarse. Así mismo, puede ser intencional y a través de lo cual se puede educar.

Relevancia: evento que ocurre la conducta en un tiempo definido.

Temporales: que ocurre la conducta en un tiempo indefinido.

Duración: tiempo en que se da la conducta.

Lugar: tiempo entre el estímulo discriminativo y la conducta.

Temperatura: forma que tiene la conducta.

Locus: lugar en donde ocurre la conducta.

Intensidad: fuerza de la que se presenta.

La modificación de conductas consiste en la aplicación sistemática de los principios básicos de aprendizaje para enseñar y mejorar los comportamientos facilitando un funcionamiento favorable.

Características:

- Define la conducta en términos de comportamiento (operativa la conducta)
- Altera el ambiente que el tiempo asociado al estímulo, lo que permite cambiar todo el ambiente antes que los cursos sucesivos.
- Utiliza la investigación básica y aplicada de los principios de aprendizaje y principios de modificación de conducta.

Como método utiliza el Análisis Conductual Aplicado, el cual estudia la funcionalidad de la conducta de que se manifiesta. Esto a través de la definición de los antecedentes en términos de estímulos y consecuencias.

Las técnicas de modificación conductual son:

INUNDACIÓN O IMPULSION

consiste en la exposición masiva y prolongada de un individuo a un estímulo aversivo, el cual genera una reacción. Al principio, experimenta la conducta, a la desensibilización y puede generar aversión a través de la exposición de la conducta. El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

CASTIGO:

consiste en que el presentador elimina o disminuye en la repetición de una conducta el nivel de satisfacción que el sujeto experimenta al momento de ejecutarla, lo que disminuye la probabilidad futura de la aparición de la conducta. El castigo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

Elaborado por M. Quirk

EXTINCIÓN

Extinción es el proceso de desaparición de una conducta que se aprendió en un momento determinado de ser reforzada. Ante la ausencia de consecuencias que estimulen la conducta y la desaparición de la conducta, se produce la extinción. La extinción es el proceso de desaparición de una conducta que se aprendió en un momento determinado de ser reforzada. Ante la ausencia de consecuencias que estimulen la conducta y la desaparición de la conducta, se produce la extinción.

Relevancia: evento que ocurre la conducta en un tiempo definido.

Temporales: que ocurre la conducta en un tiempo indefinido.

Duración: tiempo en que se da la conducta.

Lugar: tiempo entre el estímulo discriminativo y la conducta.

Temperatura: forma que tiene la conducta.

Locus: lugar en donde ocurre la conducta.

Intensidad: fuerza de la que se presenta.

La modificación de conductas consiste en la aplicación sistemática de los principios básicos de aprendizaje para enseñar y mejorar los comportamientos facilitando un funcionamiento favorable.

Características:

- Define la conducta en términos de comportamiento (operativa la conducta)
- Altera el ambiente que el tiempo asociado al estímulo, lo que permite cambiar todo el ambiente antes que los cursos sucesivos.
- Utiliza la investigación básica y aplicada de los principios de aprendizaje y principios de modificación de conducta.

Como método utiliza el Análisis Conductual Aplicado, el cual estudia la funcionalidad de la conducta de que se manifiesta. Esto a través de la definición de los antecedentes en términos de estímulos y consecuencias.

Las técnicas de modificación conductual son:

DESENSIBILIZACIÓN Y CONTRACONDICIONAMIENTO:

la desensibilización consiste en la presentación gradual y sistemática de un estímulo aversivo que genera una reacción negativa, lo que permite que el sujeto se vaya acostumbrando a la presencia del estímulo. El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

CAT Y FZF

CAT (Por su nombre inglés, Control of Aggression Treatment) es un método de modificación de conducta que se basa en la desensibilización y el control de la agresión. El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

Elaborado por M. Quirk

AUTISMO

DESCRIPCIÓN GENERAL

El trastorno del espectro autista consiste en una condición neurológica compleja que se caracteriza por una serie de dificultades en el área de comunicación, interacción social y conducta. De forma sintomática, en el área de comunicación y comportamiento, se observa una serie de dificultades que afectan el desarrollo de la conducta comunicativa en palabras, afectadas para desarrollar, mantener y comprender las relaciones sociales. En el área conductiva, se observan patrones repetitivos y restringidos de conducta, actividades e intereses, que se presentan como movimientos estereotipados, intereses restringidos, actividades repetitivas y conductas de alto nivel de concentración, actividades (rituales), intereses restringidos y hiperfoco en actividades o temas, temas de interés y temas de interés.

A lo largo de los años, se ha comprobado de forma científica que el enfoque más efectivo para tratar el trastorno del espectro autista es la combinación de terapia de conducta y farmacoterapia. El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

APLICACIÓN CON EL PERRO

Calcular especies, incluyendo los seres humanos, puede mostrar conductas que no son funcionales para su tiempo y para su espacio. En el caso de un perro que todos los días se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene.

Relevancia: evento que ocurre la conducta en un tiempo definido.

Temporales: que ocurre la conducta en un tiempo indefinido.

Duración: tiempo en que se da la conducta.

Lugar: tiempo entre el estímulo discriminativo y la conducta.

Temperatura: forma que tiene la conducta.

Locus: lugar en donde ocurre la conducta.

Intensidad: fuerza de la que se presenta.

La modificación de conductas consiste en la aplicación sistemática de los principios básicos de aprendizaje para enseñar y mejorar los comportamientos facilitando un funcionamiento favorable.

Características:

- Define la conducta en términos de comportamiento (operativa la conducta)
- Altera el ambiente que el tiempo asociado al estímulo, lo que permite cambiar todo el ambiente antes que los cursos sucesivos.
- Utiliza la investigación básica y aplicada de los principios de aprendizaje y principios de modificación de conducta.

Como método utiliza el Análisis Conductual Aplicado, el cual estudia la funcionalidad de la conducta de que se manifiesta. Esto a través de la definición de los antecedentes en términos de estímulos y consecuencias.

Las técnicas de modificación conductual son:

CASO PRÁCTICO

Una buena forma de introducir una conducta no deseada ante la presencia de un estímulo, que es el caso de un perro que todos los días se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene.

Elaborado por M. Quirk

DESCRIPCIÓN GENERAL

El trastorno del espectro autista consiste en una condición neurológica compleja que se caracteriza por una serie de dificultades en el área de comunicación, interacción social y conducta. De forma sintomática, en el área de comunicación y comportamiento, se observa una serie de dificultades que afectan el desarrollo de la conducta comunicativa en palabras, afectadas para desarrollar, mantener y comprender las relaciones sociales. En el área conductiva, se observan patrones repetitivos y restringidos de conducta, actividades e intereses, que se presentan como movimientos estereotipados, intereses restringidos, actividades repetitivas y conductas de alto nivel de concentración, actividades (rituales), intereses restringidos y hiperfoco en actividades o temas, temas de interés y temas de interés.

A lo largo de los años, se ha comprobado de forma científica que el enfoque más efectivo para tratar el trastorno del espectro autista es la combinación de terapia de conducta y farmacoterapia. El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

APLICACIÓN CON EL PERRO

Calcular especies, incluyendo los seres humanos, puede mostrar conductas que no son funcionales para su tiempo y para su espacio. En el caso de un perro que todos los días se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene.

Relevancia: evento que ocurre la conducta en un tiempo definido.

Temporales: que ocurre la conducta en un tiempo indefinido.

Duración: tiempo en que se da la conducta.

Lugar: tiempo entre el estímulo discriminativo y la conducta.

Temperatura: forma que tiene la conducta.

Locus: lugar en donde ocurre la conducta.

Intensidad: fuerza de la que se presenta.

La modificación de conductas consiste en la aplicación sistemática de los principios básicos de aprendizaje para enseñar y mejorar los comportamientos facilitando un funcionamiento favorable.

Características:

- Define la conducta en términos de comportamiento (operativa la conducta)
- Altera el ambiente que el tiempo asociado al estímulo, lo que permite cambiar todo el ambiente antes que los cursos sucesivos.
- Utiliza la investigación básica y aplicada de los principios de aprendizaje y principios de modificación de conducta.

Como método utiliza el Análisis Conductual Aplicado, el cual estudia la funcionalidad de la conducta de que se manifiesta. Esto a través de la definición de los antecedentes en términos de estímulos y consecuencias.

Las técnicas de modificación conductual son:

- Regulación de patrones de alimentación y sueño:** se ha comprobado científicamente que la estimulación sensorial que otorga el perro (dentado y olor) genera, entre otros, efectos de sueño, de alerta y de alerta y permite generar estados de calma, lo cual a través de un entrenamiento de conducta, puede ser utilizado para generar estados de calma en un individuo con trastorno del espectro autista.
- Disminución de conductas disfuncionales:** se observan los trastornos en los trastornos del espectro autista, lo que genera una serie de conductas disfuncionales, como la hiperactividad y la hiperactividad, que pueden ser tratadas con técnicas de modificación de conducta.

El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

CASO PRÁCTICO

Una buena forma de introducir una conducta no deseada ante la presencia de un estímulo, que es el caso de un perro que todos los días se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene.

Elaborado por M. Quirk

CASO PRÁCTICO

Una buena forma de introducir una conducta no deseada ante la presencia de un estímulo, que es el caso de un perro que todos los días se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene. Si el perro se levanta en una cama que se encuentra en un espacio, se debe observar en primer lugar qué es la funcionalidad de esa conducta, es decir, qué la mantiene.

Elaborado por M. Quirk

GLOSARIO

El riesgo radica en que cuando la respuesta es negativa, la adquisición de un estímulo y como resultado, la frecuencia de una conducta disminuye en un futuro.

Figura 27 (Previsualización de páginas internas/ contenido manual)

MATERIALES COMPLEMENTARIOS



Figura 28 (Material informativo sobre el diplomado en IAA 2016)



Figura 29: (Cuaderno de apuntes para estudiantes)



Figura 30: (Hojas de asistencia para ponentes)



Figura 31 (Carpeta para estudiantes)



Figura 33: (Camisa para estudiantes)



Figura 312(Riñonera y clicker para estudiante)



Figura 34 (Botones distintivos Estudiante y ponente)

KIT DE BIENVENIDA



Figura 35 (Empaque/Kit de bienvenida)

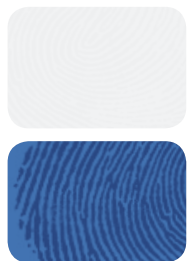




CÓDIGO ICÓNICO



Las huellas de perro refuerzan el concepto creativo “dejando huella” y connota la participación del perro en el proceso.



Las huellas dactilares también refuerzan el concepto creativo y aportan al diseño un detalle de dinamismo.



Las fotografías de los exalumnos aportan al diseño un elemento empático, junto con los testimonios de estas personas motivan al estudiante a seguir con el curso para poder alcanzar los objetivos que menciona cada uno de las frases cortas.



Las fotografías de diversas situaciones ilustran y refuerzan el tema que se está estudiando en el diplomado, ofrece al alumno una visualización de aplicación práctica del tema.



La silueta del perro en el logotipo connota la participación del perro dentro de las intervenciones que se van a estudiar, y produce interés en el estudiante.



CÓDIGO TIPOGRÁFICO

ALRIGHT SANS

LIGHT

LIGHT ITALIC

REGULAR

BOLD

ABCDEFGHIJKLMNÑOP

QRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

0123456789

.,-;_ " ^*! ". \$%&/()=

La tipografía principal es la institucional, **Alright Sans**, un tipo palo seco que facilita la legibilidad. Posee diversas modalidades aunque las utilizadas en este proyecto son bold, regular y light y light italic.

Figura 36 (Jerarquía tipográfica)

CÓDIGO LIGÜÍSTICO

EL manual y material complementario están redactados en idioma español, con un lenguaje técnico, formal y con un tono natural, con una forma de expresión simple sin exagerar en tecnicismos para que el espectador comprenda las funcionalidades de la institución sin perderse en el discurso.

Por el tipo de contenido, existen algunas abreviaturas que al principio se incluye el acrónimo y su significado, mientras avanza la lectura el significado ha sido suprimido, dejando solo el acrónimo.

Aparte al final del manual se encuentra un glosario técnico dividido por cada módulo.

CÓDIGO CROMÁTICO



CMYK
100, 68, 0, 26



CMYK
68, 0, 54, 0



CMYK
0,0,0,50

El color verde primario es color institucional secundario de Fundación Waybi, que se utilizó para identificar al material del diplomado del resto de materiales de la Fundación; Además se complementa con el color azul para crear contraste entre las formas que lo posean y color gris para elementos de segundo plano que necesitan diferenciarse.



Los colores se utilizaron también con gradientes para aportar al diseño cierto dinamismo y crear interés en el lector por el contenido.



COMPOSICIÓN VISUAL



Figura 37 (Diagramación interna manual)

Se ha elegido un formato tamaño carta para mayor comodidad para que el estudiante lo lleve a dónde sea; la orientación del material es horizontal, esto ayuda a tener mayor espacios de descanso visual ya que las líneas de texto no pueden ser tan largas para favorecer la legibilidad. El recorrido visual es en forma de “Z” de izquierda a derecha de arriba hacia abajo.

La configuración de texto e imágenes distribuidas en una retícula de 5 columnas favorece la legibilidad, descanso visual y lógica del contenido; ayudando así a su fácil comprensión y retención, apoya también la credibilidad de la información y da confianza. Las 5 columnas se han utilizado uniendo dos o más, para que la línea de texto sean del tamaño suficiente para encontrar el principio cada línea consecutiva y no tan corto como para cortar las palabras y dificultar la legibilidad.

La jerarquía visual responde a los encabezados en primer lugar, luego el texto de contenido, luego las fotografías que reforzarán el mensaje de cada módulo y por último los testimoniales que se presentan al margen de las páginas.

La propuesta gráfica se realiza en base a la identidad de Fundación Waybi que ha sido previamente validada con el consumidor, patrocinador y fundaciones que trabajan con Waybi Bocalán que buscan un diseño limpio y que refleje la labor de la Fundación.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



Figura 38 (Maestra de colegio El Prado impartiendo clase de matemáticas con perros de asistencia, Fundación Waybi)

CAPÍTULO

6



Este capítulo muestra los usos adecuados para el manejo de los materiales de diseño y su reproducción.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Material	Sustrato	dimensiones
Normativo, contrato, casos prácticos	Bond 80 gms	Carta (8.5 x 11 in)
Manual de intervenciones asistidas con animales	Pastas en texcote interior bond 80 gms	Carta (8.5 x 11 in)
Folder	Texcote calibre 12	13*17 (troquel)
Block de notas	Pasta en texcote	1/2 carta (5.5 x 8.5 in)
Empaque de CD	Opalina	5 x 15 in
Botón	Metal	2 1/4 in diámetro
Marbete	Opalina	3 x 8 in
Empaque	Cartón	13.5 x 10x 2 in (armado)
Sticker para clicker	Adhesivo brillante	1.5 x 1.5 in
Playera	Bordado	

Tabla 1 (Especificaciones técnicas)

PRESUPUESTO

Descripción	Horas hombre	Costo
Proceso de investigación <ul style="list-style-type: none"> • Problema • Justificación • Objetivos • Perfil del cliente • GO • Flujograma • Cronograma 	10 días 7 horas diarias 70 horas en total Q125 por hora	Q. 8,750.00
Concepto creativo <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización • Técnicas 	3 días 7 horas diarias 21 horas en total Q125 por hora	Q. 2,625.00
Producción gráfica	15 días 7 horas diarias 105 horas en total Q125 por hora	Q. 13,125.00
Diagramación manual <ul style="list-style-type: none"> • Retícula • Formato Material Complementario	12 días 7 horas diarias 85 horas en total Q125 por hora	Q. 10,500.00
Reproducción <ul style="list-style-type: none"> • Empaque • Manual • Fólder • block de notas • botón • marbete • stickers • normativo • casos prácticos • tarjeta de bienvenida 	Costos de impresión de dummies.	Q. 400.00
*Total proyecto		Q.35,677.00

Tabla 2 (presupuesto)

*En este presupuesto se contempla el aporte hecho a través del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

LINEAMIENTOS DE USO

70

El kit de bienvenida se entregará al participante del diplomado el primer día de clase, el kit incluye: Tarjeta de bienvenida, Manual de apoyo didáctico, CD con el manual en su versión digital, Fólder con el normativo, contratos y casos prácticos, Marbete, cuaderno de notas, clicker, botón, camisa y riñonera, el estudiante puede usar los materiales como a este convenga.

El marbete se colocará en los automóviles para que el centro en donde se impartan las clases, tengan una mejor identificación de los participantes y les sea fácil el acceso.

A los ponentes se les entregará un fólder con el normativo, CD con las plantillas para sus presentaciones, botón de ponente y Camisa.

OBJETIVOS

- ① **General:** contribuir al desarrollo eficiente de actividades de intervención asistida con animales para beneficio de la comunidad guatemalteca atendida por Waybi por medio de sus técnicos especialistas.
- ② **De comunicación:** transmitir de forma gráfica y textual los conocimientos previos y descripción de intervenciones asistidas con animales realizadas por técnicos y expertos en la materia, para que los futuros técnicos puedan diseñar actividades más eficientes, Eficaces y Efectivas.
- ③ **De comunicación:** diseñar y diagramar material de apoyo didáctico sustentado con fotografías, para los estudiantes y ponentes del diplomado de Intervenciones Asistidas con Animales impartido por Fundación Waybi.

1. Según la validación del material con los exalumnos del diplomado se evidenció que la creación del material de apoyo didáctico contribuirá al desarrollo de actividades de intervención asistida con animales para beneficio de la comunidad guatemalteca atendida por Waybi, ya que apoya el proceso de formación de los alumnos del diplomado de intervenciones asistidas con animales del año 2016 y posteriores; pues tendrán a la mano los temas que serán impartidos, podrán leer antes de su clase, esto los motivará a asistir a la misma y poder llevar preguntas planteadas para su resolución. Así mismo servirá de futuras referencias bibliográficas para los estudiantes que realicen investigaciones acerca de los temas tratados durante todo el diplomado.
2. El material diseñado refleja de manera gráfica y textual el conocimiento de los expertos ponentes que participarán en el diplomado de intervenciones asistidas con animales, ayudando a la formación de nuevos profesionales técnicos de la salud y la educación en intervenciones; esto condensado en un manual que apoyará el proceso de formación de los futuros técnicos en intervenciones asistidas con animales.
3. Se ha logrado diseñar material de apoyo didáctico agrupado en un kit de bienvenida para el estudiante del diplomado en intervenciones asistidas con animales. La propuesta gráfica se sustenta en un insight y concepto creativo que identifican al grupo objetivo, por lo tanto el material diseñado combina la función y la forma (funcional y estético) para dar solución a un problema de comunicación que mostraba la Fundación.

A la institución:

1. Reforzar el departamento de diseño de la Fundación para analizar cuáles son las necesidades que se presentan en la Fundación y cómo el diseño gráfico puede apoyar estas necesidades desde su competencia.
2. Seguir sustentando el material del diplomado año con año según la experiencia adquirida por cada ponente y cuantos temas se añadan a cada módulo; manteniendo la unidad gráfica propuesta por el epesista para que el diplomado de intervenciones asistidas con animales mantenga una identidad sólida.
3. El costo de reproducción del material gráfico, como el kit de bienvenida del diplomado, puede ser elevado, sin embargo tomar en cuenta que este kit reforzará el sentimiento de bienvenida del estudiante al diplomado y será un material tangible en dónde verá manifestada su inversión.

A los futuros diseñadores:

1. Encontrar el balance perfecto entre la satisfacción del cliente, la academia y la propia en los diseños que se proponen en el ejercicio profesional supervisado, ya que muchas veces los criterios pueden variar entre estos tres actores y puede presentar problemas en toma de decisiones.
2. Ser perseverantes, saber manejar el estrés y tener planes de contingencia; a lo largo de la práctica se pueden presentar percances que no podemos controlar. Sin embargo es importante mantener la calma, abocarse a las personas indicadas e intentar hacerlo de una manera distinta. No podemos controlarlo todo, sin embargo, todo tiene solución.

A la escuela de Diseño Gráfico:

1. Dar seguimiento a los proyectos que se proponen en cada cohorte para conocer su incidencia en los procesos de la Fundación en la que se trabajó.
2. Motivar a la realización de proyectos reales dentro de los cursos de diseño visual, para que cuando el estudiante tenga la oportunidad de realizar su ejercicio profesional supervisado, ya tenga una experiencia previa.
3. Mejorar el método de asignaciones de los cursos de proyecto de graduación y EPS (diseño visual g), ya que son proyectos en los que el estudiante debería de tener la posibilidad de escoger a su asesor, sin que sea cambiado después por la administración, considero que los asesores influyen mucho en el proceso de EPS, y es mejor cuando el estudiante se siente cómodo e identificado con la persona que lo estará guiando en este proceso.

LECCIONES APRENDIDAS

	Habilidad	Conocimiento	Actitud
Qué sabía	<ul style="list-style-type: none"> El diseñador puede hacer crecer a una empresa por medio de su imagen. 	<ul style="list-style-type: none"> el proceso de validación es importante para conocer la reacción del usuario frente al material diseñado. 	<ul style="list-style-type: none"> Llegar temprano a clase, para no perderme de información importante. Ayudar a otras personas es ayudarse a sí mismo.
Qué aprendí	<ul style="list-style-type: none"> El poder del diseño como potenciador del valor para el usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> distintas técnicas de validación y cuál se adapta mejor a mi proyecto. muchas cosas acerca de las terapias con perros y su aplicación. El número de palabras en cada línea de texto no tiene que ser mayor a 12. 	<ul style="list-style-type: none"> Tener disciplina y dejar alarmas para levantarme temprano. la satisfacción de poder ser parte de un proyecto que va a tener repercusión en muchas personas. Interactuar con clientes reales con distintos criterios a los míos.
Qué necesito mejorar	<ul style="list-style-type: none"> Explorar y experimentar con más acabados de impresión y materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de normas APA. 	<ul style="list-style-type: none"> calcular tiempos para cubrir tener tiempo de contingencia por problemas de transporte.

Tabla 3 (Lecciones aprendidas)

BIBLIOGRAFÍA

- 🐾 Andrea M. Jiménez G. (2013). *Diseño de material de apoyo editorial para el diplomado en convivencia escolar y prevención de la violencia de la procuraduría de los derechos humanos*, Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis editorial interactivo. USAC, Guatemala.
- 🐾 Chaves N., (desconocido). *La función social del diseño: realidad y utopía*. 22 abril 2015, de Archivo de Norberto Chaves Sitio web: http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/la_funcion_social_del_diseno_realidad_y_utopia
- 🐾 ClubEnsayos.com (2015) , *SPICE AND POEMS*.En Línea: <https://www.clubensayos.com/Negocios/SPICE-AND-POEMS/1925327.html>
- 🐾 Contreras Lara Vega M.E., (2001) *Propuesta para la elaboración de guías didácticas en programas a distancia* (proyecto diplomado) UAEM, México
- 🐾 Fundación Waybi, (2015), *Newsletter 2015*, En línea: <http://www.bocalanguatemala.org/boletin-no-1-2015-2/>
- 🐾 IDEO. (2012). *Desing Thinking for Educators*. New York: Riverdale.
- 🐾 Lincoln Consulting, *Terapia y actividades asistidas con animales*, Publicación en línea: <http://www.terapiaconperros.com/?webpage=Terapia1>.
- 🐾 Pérez Lourdes, Barrios Axel, Gutiérrez María (2013), *Metodología de diseño, Design Thinking*. Publicación digital. PDF. Usac, Facultad de Arquitectura.

- 🐾 Real Academia Española. (2014). [Diccionario de la lengua española \(DRAE\)](#). Madrid: s.e.
- 🐾 Revista digital Brújula, (2015) [Terapia Asistida con Animales Innovación y Profesionalismo al servicio de los más necesitados](#). En línea: <http://brujula.com.gt/terapia-asistida-con-animales-innovacion-y-profesionalismo-al-servicio-de-los-mas-necesitados/>,
- 🐾 Samara T. (2006). [Diseñar con y sin retícula](#). Barcelona: Editorial Guatavo Gili, S.A.
- 🐾 Sean Kirkpatrick. (2014). [The Five Principles of Design And What They Can Do For You](#). 19 agosto 2015, de Design School Canva Sitio web: <https://designschool.canva.com/blog/five-principles-design-can/>
- 🐾 Sistema de bibliotecas (2001) [Guía para la redacción de citas bibliográficas](#), Pontificia universidad de Chile, Chile.
- 🐾 Trujillo J., (No especifica) [Las tres E](#), de Condor consulting group. En línea: <http://es.slideshare.net/trujilloje/las-tres-e>
- 🐾 Un diseñador gráfico. (2015). [El significado de los colores y la Psicología del color](#). 19 agosto 2015, de Publicidad Pixel Sitio web: http://www.publicidadpixel.com/significado-de-los-colores/#disqus_thread
- 🐾 (<http://definicion.de/material-didactico/>) [material didáctico](#), recuperado: 19 agosto 2015, Definición de. Sitio Web: <http://www.definicionde.com/?s=material+didáctico>

ANEXOS

GLOSARIO

- 🐾 **AAA: Actividades asistidas con Animales;** de carácter lúdico, en dónde el animal forma parte integral de la actividad, puede tener objetos terapéuticos o recreativos; no necesariamente tiene que ser guiado por un profesional de la salud para llevarse a cabo.
- 🐾 **Concepto creativo:** se refiere a una idea que concibe o forma conocimiento, es decir, es un abstracto en la mente que explica o resume experiencias, razonamientos o imaginación.
- 🐾 **Conducta:** el objeto de estudio de la psicología, es decir, cualquier cosa que haga un organismo. cuando estudiamos la conducta a nivel biológico, nos interesa la topografía de la conducta, o las consecuencias que produce para la especie.
- 🐾 **Contingencia:** probabilidad de que algo ocurra de acuerdo a la consecuencia que tiene.
- 🐾 **Desing thinking:** metodología para desarrollar la innovación centrada en las personas, ofreciendo una lente a través de la cual se pueden observar los retos, detectar necesidades y, finalmente, solucionarlas. Es un enfoque que se sirve de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea tecnológicamente factible y comercialmente viable.
- 🐾 **EAA: Educación asistida con animales:** inclusión de un animal debidamente seleccionado y entrenado en un proceso educativo para facilitar los objetivos educativos establecidos y guiados por un profesional de la educación
- 🐾 **G.O:** (Grupo Objetivo) hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio.
- 🐾 **Insight:** son aspectos que se encuentran ocultos en la mente. Estos afectan la forma de pensar, sentir o actuar de los consumidores.

- 🐾 **Mapas de empatía:** es una herramienta utilizada para comprender e interiorizar el punto de vista de un usuario acerca de cómo ve un problema / situación / producto / servicio.
- 🐾 **Moderador:** persona que preside o dirige un debate, asamblea, mesa redonda, etc.
- 🐾 **Propedéutica:** conductas básicas del perro a partir de las cuales se construye cualquier aprendizaje. Consisten en: mirar, tocar, cobrar, seguir y jalar.
- 🐾 **Salud Mental:** estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad
- 🐾 **TAA:** inclusión de un animal debidamente seleccionado y entrenado en un proceso terapéutico para facilitar los objetivos clínicos establecidos y guiados por un profesional de la salud.
- 🐾 **Técnico:** Persona capacitada para manejar y entrenar al perro para que cumpla con su función en una terapia asignada.
- 🐾 **Tercera Edad:** según la OMS, la tercera edad o edad adulta tardía, inicia a los 65 años de edad de una persona. En esta suele presentarse, de forma más rápida o pausada, un deterioro físico y cognitivo natural y paulatino, debido a la apoptosis (muerte cerebral). Esta condición natural suele causar diversas dificultades en la persona como el impedimento de moverse por sí mismo o realizar actividades y tomar decisiones que en etapas más tempranas de su vida, era capaz de realizar.
- 🐾 **Tipografía:** es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

- **Figura 1** Perro de asistencia, Fundación Waybi (Página 10)
- **Figura 2** Logotipo Fundación Waybi, Fundación Waybi (página 16)
- **Figura 3** Material gráfico de la institución., Fundación Waybi (Página 19)
- **Figura 4** Alumnas diplomado IAA 2013, Fundación Waybi (Página 20)
- **Figura 5** Perro de asistencia interactuando con usuario, Fundación Waybi (Página 22)
- **Figura 6** Perro de asistencia Bocalán, Fundación Waybi (página 25)
- **Figura 7** Fases del design thinking, IDEO. Design Thinking for Educators. New York. Riverdale. 2012. P.15 (Página 27)
- **Figura 8** Lourdes Galindo con perro de asistencia (Página 30)
- **Figura 9** Proyecto de graduación de Andrea Jiménez (Página 32)
- **Figura 10** Propuesta gráfica final, Andrea Jiméne) (Página 32)
- **Figura 11** Materiales de diseño para Corporación Multiinversiones , EmpeñeU Guatemala (Página 33)
- **Figura 12** Materiales de diseño para Novartis , EmpeñeU Guatemala (Página 33)
- **Figura 13** Materiales de diseño por EmpeñeU, EmpeñeU Guatemala (Página 33)
- **Figura 14** Jackeline Natareno con perro de asistencia (Página 36)
- **Figura 15** Bocetaje manual (Página 41)
- **Figura 15** Primer nivel de bocetaje/ propuestas presentadas (Página 41)
- **Figura 16** Reunión con Lucía Montes y Gerardo Morales (Página 41)
- **Figura 17** Propuesta no.4 de material (Página 43)
- **Figura 18** José Milián, Facebook.com/asaberhombre, 2015 (Página 43)
- **Figura 19** Previsualización de maquetación (Página 45)
- **Figura 20** Códigos visuales como reforzadores de concepto creativo (Página 45)
- **Figura 21** Usuario recibiendo educación asistida con animales colegio El Prado, Fundación Waybi (Página 46)
- **Figura 22** Evidencia de validación con exalumnos y personal de la Fundación. (Página 49)
- **Figura 23** Material final impreso. (Página 49)
- **Figura 24** María José Pineda con perro de asistencia (Página 50)
- **Figura 25** Previsualización del material final de diseño (Página 52)
- **Figura 26** Previsualización de páginas internas/ contenido manual (Página 53)
- **Figura 27** Material informativo sobre el diplomado en IAA 2016 (Página 58)
- **Figura 28** Cuaderno de apuntes para estudiantes (Página 58)
- **Figura 29** Hojas de asistencia para ponentes (Página 58)
- **Figura 30** Carpeta para estudiantes (Página 59)
- **Figura 31** Riñonera y clicker para estudiante (Página 59)
- **Figura 32** Camisa para estudiante (Página 59)
- **Figura 33** Botones distintivos Estudiante y ponente (Página 59)
- **Figura 35** Empaque / Kit de bienvenida (Página 60)
- **Figura 34** Jerarquía tipográfica (Página 63)
- **Figura 36** Diagramación interna manual (Página 65)
- **Figura 37** Maestra de colegio El Prado impartiendo clase de matemáticas con perros de asistencia, Fundación Waybi (Página 66)
- **Tabla 1** especificaciones técnicas (Página 68)
- **Tabla 2** presupuesto (Página 69)
- **Tabla 3** lecciones aprendidas (Página 75)

Validación para manual de diplomado en intervenciones asistidas con animales 2016

Guía de entrevista Nombre: _____

🌿 **Objetivo del proyecto:** Generar material de apoyo didáctico que ayude al proceso de formación de estudiantes del diplomado en Intervenciones asistidas con Animales.

🌿 **Objetivo de la entrevista:** Conocer si el material diseñado responde a las necesidades de comunicación del diplomado y la percepción que genera al Grupo Objetivo.

1. ¿Le parece el material agradable a la vista? ¿Llama su atención?
2. ¿Considera que el material es adecuado al contenido del diplomado en Intervenciones asistidas con animales?
3. ¿Considera que el material fortalece el proceso de formación del diplomado en intervenciones asistidas con animales?
4. ¿Con qué asocia los colores del manual?
Dinamismo Seriedad Terapias otro:
5. ¿Presentó algún problema / Complicación al leer el contenido?
6. ¿Qué concepto refleja mejor el contenido visual del manual?
Dejando huella Marcando vidas Sonrisas generosas Otro
7. ¿Cómo le pareció la ubicación de elementos en el manual?
8. ¿El diseño y contenido del manual le motiva a leer?
9. Como estudiante, ¿Considera útil este material?
Tanto en clase como para referencia bibliográfica
10. Sugiera un cambio. ¿Qué podríamos mejorar?

Guatemala, 10 noviembre 2015

Señor
Carlos Pérez
Presente

Es un gusto enviarle la cotización solicitada.

Producto	Cantidad	Color	Tamaño	Material	Precio unitario	Total
Manual	70 pag	Full color	8.5" x 11"	Bond 80 Pastas en Texcote 10	99.00	99.00
Folder	1	Full Color	12" x 18" + 8.5" x 11"	Opalina	16.00 8.00	24.00
Empaque	2	Full Color	12" x 18"	Adhesivo mate	16.00	32.00
Block de notas	1	Full Color	8.5" x 11"	Pastas Texcote 10	8:00	8.00
Botón	3	Full color	2.5"	Botón	10.00	30.00
Marbete	1	Full Color	8.5" x 11"	Opalina	8.00	8.00
Stickers	1	Full Color	8.5" x 11"	Sticker mate	8.00	8.00
Normativo	8 pag	Full Color	8.5" x 11"	Bond 80	2.50	20.00
Casos	8 pag	Full Color	8.5" x 11"	Bond 80	2.50	20.00
Tarjeta bienvenida	1	Full Color	8.5" x 11"	Opalina	8.00	8.00
Presentación Ponentes	1	Full Color	5" x 5"	CD impreso	10.00	10.00
Manual versión digital	1	Full Color	5" x 5"	CD impreso	10.00	10.00
					TOTAL	277.00

Recuerde que todos nuestros productos son 100% biodegradables, ya que están impresos en base de cera de abeja y fientes de soya.

Agradecemos su fina consideración.

Edgard Arroyave



Guatemala, 12 noviembre 2015

Según lo solicitado por el señor Carlos Pérez, detallamos la cotización de los materiales impresos. Los precios incluyen impresión y en caso de los folletos empastado blando.

2 folletos de 70 páginas en bond	Q200
Folder carta impreso opalina	Q17
2 hojas adhesivas tabloide	Q38
Block de notas con 100 hojas media carta	Q35
Marbetes Opalina corte electrónico	Q20
4 CDS impresos y grabados	Q40
20 hojas full color carta bond	Q60
3 hojas opalina carta full color	Q27
Total:	Q437

Le quedamos mal con los botones, no trabajamos eso actualmente. Estamos a la orden por cualquier consulta.

IMPRECOR
Luis Cordero
Supervisor de Diseño y Producción
(502) 4180-0306
www.imprecorgt.com



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA

MSc. Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación "MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA EL DIPLOMADO EN INTERVENCIONES ASISTIDAS CON ANIMALES 2016, IMPARTIDO POR FUNDACIÓN WAYBI, MIXCO, GUATEMALA.", del estudiante CARLOS GIOVANNY PÉREZ CASTRO de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 201016357, al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

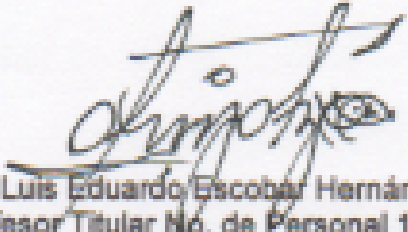
Dicho trabajo ha sido revisado en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veinticuatro días de agosto de dos mil dieciséis.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

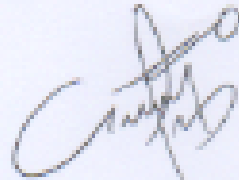
Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509

"Material de apoyo didáctico para el diplomado en intervenciones asistidas con animales 2016, impartido por Fundación Waybi, Mixco Guatemala"

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Carlos Giovanny Pérez Castro

Asesorado por:



Lourdes Eugenia Pérez Estrada



Ana Carolina Aguilar Castro

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano





FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA