



**GUÍA VISUAL PARA EL CUIDADO BÁSICO
DE PERROS Y GATOS EN LA FAMILIA**

Dedicado a mi familia humana y animal;
a mis amigos y a todos los que hicieron
posible la realización de este proyecto.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a mi profesor de título Eduardo Castillo Espinoza por su apoyo y guía en todo el proceso y a la Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Carrera de Diseño, por permitirme realizarlo.

A mi familia, mi madre Cecilia Cid Peña por brindarme todo su apoyo y conocimiento en el área médica y aportar al proyecto desde el principio; a mi hermano Gonzalo Pellizzari por tener siempre la disposición de ayudarme.

A mi familia animal, mis gatos, ya que si no hubiera crecido al lado de seres tan maravillosos y considerarlos mis hermanos, no habría podido conocer el valor de su compañía y la realización de este proyecto no sería lo mismo; agradezco especialmente a mi gato “Bebe”, por haber vivido junto a mi gran parte de mi infancia y juventud.

A mis amigos por sus consejos y tiempo al ayudarme con correcciones u observaciones valiosas; a todas las personas que fueron parte del proceso como consultores del proyecto o parte de la difusión; a Pamela Standhier por ser de mucha ayuda con el proceso de diseño infográfico; a la Fundación Adopta, especialmente a su directora Pamela Gaete por su gran disposición al aceptar el proyecto y dejarme difundirlo en sus eventos.

Y a Michel Contreras Muñoz por ser un gran pilar en mi vida y brindarme todo su apoyo y compañía durante toda la realización del proyecto.

Gracias a todos.

Javiera Pellizzari Cid

ABSTRACT

CRIANZA, AMOR Y RESPETO es un proyecto de diseño cuyo objetivo es fomentar de manera didáctica y llamativa los cuidados básicos al adoptar una mascota, principalmente perros y gatos por ser los de mayor tenencia en nuestro país.

A través de la masiva concurrencia de personas en jornadas y eventos de mascotas, se pretende entregar el proyecto a las familias adoptantes para facilitar la inclusión y aportar a mejorar el trato y cuidado de los animales por parte de los niños.

La influencia de las mascotas es muy significativa por su aporte positivo en las personas; los vínculos que se establecen y el apoyo incondicional y psicológico han sido demostrados en diversos estudios que avalan su tenencia.

Descriptores: *Tenencia responsable, mascotas, familia, infancia, educación informal.*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. Fundamentación	13		
II. Oportunidad de diseño	16		
Mapa Conceptual			
III. Estado del arte	18		
Animal de compañía			
Definición			
Estudios de mascotas en Chile			
Beneficios niño-animal de compañía			
Beneficios en la familia			
Desarrollo del niño			
Etapas de Piaget			
Relación con el entorno y el animal de compañía			
Educación			
Definición y niveles			
Educación formal, no formal e informal			
Educación informal			
		Infografías	
		“13 Reasons why your brain graves infography”	
		Infografías para niños	
		Movimiento social	
		Fundaciones	
		Jornadas y voluntarios	
		Eventos	
		Gobierno y municipalidades	
		Referentes & Antecedentes	
		IV. Levantamiento de información	46
		Asistencia a jornadas	
		Registro de usuarios	
		V. Análisis	51

VI. El proyecto	52	Identidad	
Descripción, por qué, para qué		Isologo	
Objetivos		Diseño	
Usuarios		Diseños preliminares	
Objetivos esperados		Diseño final	
Proyecciones		VIII. Testeo, impresión y difusión	76
Gestión Estratégica		Testeos	
Cuándo y dónde		Impresión	
Plan de trabajo		Evento Gato Fest 4	
VII. Procesos de diseño	57	VIII. Postulación a Fondos de Cultura	82
Contenidos			
Formato		X. Conclusiones finales	84
Línea gráfica		XI. Bibliografía y anexos	86
Bocetos			
Ilustraciones principales			
Iconografía			
Diagramación y color			
Tipografía			

I. FUNDAMENTACIÓN

VÍNCULOS CON NIÑOS Y ADULTOS

La inclusión de mascotas en el hogar es un fenómeno masivo a escala mundial; en Santiago de Chile se aprecian comunas con una alta presencia de animales en los hogares.

En el año 2003 la Universidad Iberoamericana de Ciencias y Tecnología, realizó un estudio que demostró que el número de viviendas con mascotas en Santiago correspondía al 62,9%¹, siendo el perro el animal más preferido seguido del gato. Si bien todavía no existe un censo oficial de mascotas en la Región Metropolitana y demás regiones, estos datos demuestran que los animales poseen un espacio significativo dentro de las familias chilenas.

El vínculo afectivo que se crea entre el infante y la mascota ha probado en estudios internacionales que las mascotas ayudan a disminuir la ansiedad y el estrés en situaciones tales como visitas al médico o discusiones dentro de la familia; los niños recurren a sus mascotas en momentos de tensión o cuando necesitan calmarse². La percepción que tienen los niños sobre el apoyo social en sus relaciones familiares, ha mostrado que sus mascotas están en un nivel más alto que algunas relaciones humanas, ello principalmente por ser un apoyo fundamental, poder contarles secretos y considerarlos miembros cercanos de esta³.

Cuando una mascota llega a un hogar, existe una proximidad entre los miembros de la familia: pasan más tiempo observando al nuevo integrante, jugando con él o enseñándole conductas. Si la orientación hacia el niño y la mascota es vigilada y estimulada, el infante desarrollará un fuerte vínculo de

responsabilidad, respeto y afecto que repercutirá también en sus relaciones sociales.

Para los niños, la necesidad de adoptar aparece de forma natural en determinadas ocasiones, cuando requieren de un compañero para jugar y sentirse acompañados debido a factores como la falta de áreas verdes dentro de su entorno, no tener hermanos o amigos con quienes jugar, o que ambos padres tengan que trabajar; por lo que un animal de compañía es un refuerzo de su seguridad, necesidad de afecto y contrapartida de la soledad. Además se ha investigado que el contacto con animales estimula el habla y la conversación en niños introvertidos.

Para los adultos las mascotas también están relacionadas a vínculos afectivos significativos; según un estudio publicado en el diario La Tercera “Las mascotas ayudan a sus dueños a ser más sociables”⁴; la psicóloga Megan Mueller, asistente en la investigación, declaró que los adultos jóvenes que tenían un fuerte apego a sus mascotas reportaron sentirse más conectados con sus comunidades y en sus relaciones; también pudo comprobar que los altos niveles de apego a un animal en la adolescencia tardía y la adultez temprana se asocian positivamente a sentirse conectados a otras personas, tener empatía y confianza. El solo hecho de poseer una mascota ayuda a reducir riesgos de enfermedades cardíacas ya que se generan hábitos como pasear a la mascota, que mantienen a los dueños más activos durante el día⁵. En los adultos mayores las mascotas son un gran apoyo físico y mental.

¹ “Académicos de la UNICIT presentaron estudio sobre la población de animales domésticos en Santiago”, *Universia*, Santiago, Chile, 8 de abril de 2003. Extraído el 3 de junio del 2014 desde: www.universia.cl/vida-universitaria/

² Melson, Gail F. “Animals in the lives of children”. En: *Audrey H. Fine, eds. Handbook on Animal Assisted Therapy, Theoretical Foundations and Guidelines for Practice*. Orlando, 2001, pp. 223-231.

³ McNicholas, J. y Collins, G.M. *Children’s representations of pets in their social networks*. *Child: Care, Health and Development*, 2001, 27 (3): 279-294.

⁴ “Las mascotas ayudan a sus dueños a ser más sociables”. *La Tercera*, Santiago, Chile, 2 de febrero de 2014. Tendencias. Extraído el 3 de junio del 2014 desde: <http://www.latercera.com/noticia/tendencias/>

Derecha:

Pets improving heart health. Martha Stewart Living magazine, February 2015 issue.



EDUCACIÓN EN CHILE

En el ámbito educacional, el MINEDUC (Ministerio de Educación) propone en la enseñanza parvularia y básica algunos aspectos relacionados al contacto con el medio natural y cultural. En ellos aparece el núcleo del aprendizaje de seres vivos y su entorno con el objetivo de que el niño “descubra y conozca activamente el medio natural, desarrollando actitudes de curiosidad, respeto y de permanente interés por aprender, adquiriendo habilidades que permitan ampliar su conocimiento y comprensión acerca de los seres vivos...”⁶. Dentro de los aprendizajes esperados se mencionan aspectos de reconocimiento de algunos animales y el desarrollo del interés por la naturaleza.

En la enseñanza básica, principalmente primero y segundo básico, se enseña en Ciencias Natu-

rales, la observación y las características de los animales, su entorno, estructuras morfológicas, clasificación y ciclos de vida. En tercero y cuarto básico el desarrollo del aprendizaje respecto a la naturaleza se enfoca más en la flora y la caracterización de las plantas.

Si bien la educación induce al niño al reconocimiento de su entorno y seres que la componen, no profundiza en aspectos como el cuidado de los animales o el medio ambiente, tampoco informa en las bases curriculares algún plan de aprendizaje respecto a la tenencia de mascotas en el hogar ni los cuidados que se deben tener respecto a los animales.

En el sitio web Educar Chile⁷, se encuentran actividades respecto a las mascotas y artículos relacionados al tema, pero no forman parte de ninguna actividad regular dentro del aprendizaje que el niño debe tener en los colegios, dando énfasis a

⁵ “Owning a Dog Is Linked to Reduced Heart Risk”. *The New York Times*, New York, 9 de mayo de 2013. Well Pets. Extraído el 20 de julio del 2015 desde: <http://well.blogs.nytimes.com/>

⁶ Ministerio de Educación, *Bases curriculares de la educación parvularia*, Santiago. 2005, pp. 73-77.

⁷ www.educarchile.cl

que el docente encargado sea el que decida utilizar diversos materiales.

Esto da cuenta que para el sistema educacional chileno, la introducción de un ser vivo como una mascota no es un tema de mayor importancia para ser tratado en ninguno de los establecimientos educacionales durante el proceso de aprendizaje.

A pesar de que la mascota trae consigo numerosos beneficios, la adopción no debe ser un acto impulsivo sin una apropiada reflexión y consenso de toda la familia, puesto que se adquiere el compromiso de cuidar de una vida hasta que fallezca, por lo que es vital que existan mayores canales de aprendizaje para tratar con estos seres.

Hoy en nuestro país hay un mayor interés y preocupación por los animales de compañía; existen fundaciones que se dedican a su resguardo y rescate, y se ha generado mayor presión por parte de los ciudadanos para que se ejecuten las debidas sanciones contra el maltrato animal. Existen varias comunas que ya tienen aprobada la Ordenanza Municipal de Tenencia Responsable de Animales y Perros Vagos, como son las comunas de Peñalolén, Maipú, Las Condes, La Florida, entre otras y se han lanzado en el año 2014 por parte del gobierno de Michelle Bachelet mayores campañas sobre tenencia responsable como lo es el sitio web incondicionales.cl⁸, el cual está respaldado por el Ministerio del Interior y Seguridad Pública.

El movimiento social ha sido uno de los principales protagonistas al momento de ayudar en las tragedias ocurridas en Arica y Valparaíso⁹ (2014)

donde la ayuda hacia los animales estuvo a la par con la de los humanos, demostrando que las nuevas herramientas de comunicación y redes sociales están logrando concientizar y difundir problemas reales dentro de las comunidades, aportando mayores aliados dedicados a mejorar las situaciones de las mascotas en las ciudades.

Estos hechos dejan en claro que un animal en el contexto de la vida actual es beneficioso en amplios aspectos, pero que también es primordial en la familia educar a los hijos en torno a las relaciones humano-animales, para que la convivencia y el beneficio de ambos sea el adecuado. Por lo tanto el rol de la familia dentro del hogar es fundamental, ya que las lecciones que serán traspassadas de padres a hijos influirán en su desarrollo con el respeto y la buena formación hacia la naturaleza, aspectos que hoy en día son más que necesarios para educar y proteger el planeta.

⁸ www.incondicionales.cl/

⁹ www.mercuriovalpo.cl/imprensa/2014/04/15/full/9/

II. OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La oportunidad de diseño de este proyecto nace desde el interés y experiencia en relaciones con mascotas, y en la creencia de cómo estos animales aportan positivamente a la vida de las personas.

Desde mi niñez he estado en constante relación con las mascotas, principalmente gatos, debido a la profesión de mi madre (médico veterinario) y el traspaso del cuidado que ella me transmitió desde pequeña. Este fue uno de los motores para iniciar la formulación del proyecto referente a las “mascotas” como elemento principal, sin embargo uno de los aspectos que se relacionan plenamente al desarrollo del cariño y respeto por otros seres vivos es la “crianza” de cada familia y las experiencias ligadas a los hijos dentro del seno familiar, que a su vez, son elementos característicos de la educación informal, es decir la educación que se aprende tanto en el hogar, como de los amigos, el barrio, el trabajo, etc.

Por otra parte la adopción de mascotas es un tema relevante en la actualidad pues está asociado a nuestra convivencia con el entorno y los seres con los que compartimos, por lo que las personas en los barrios y ciudades son el otro factor importante para la generación del proyecto; “La ciudadanía” ha sido el personaje principal en la ayuda e interés de fomentar el respeto hacia otros seres vivos.

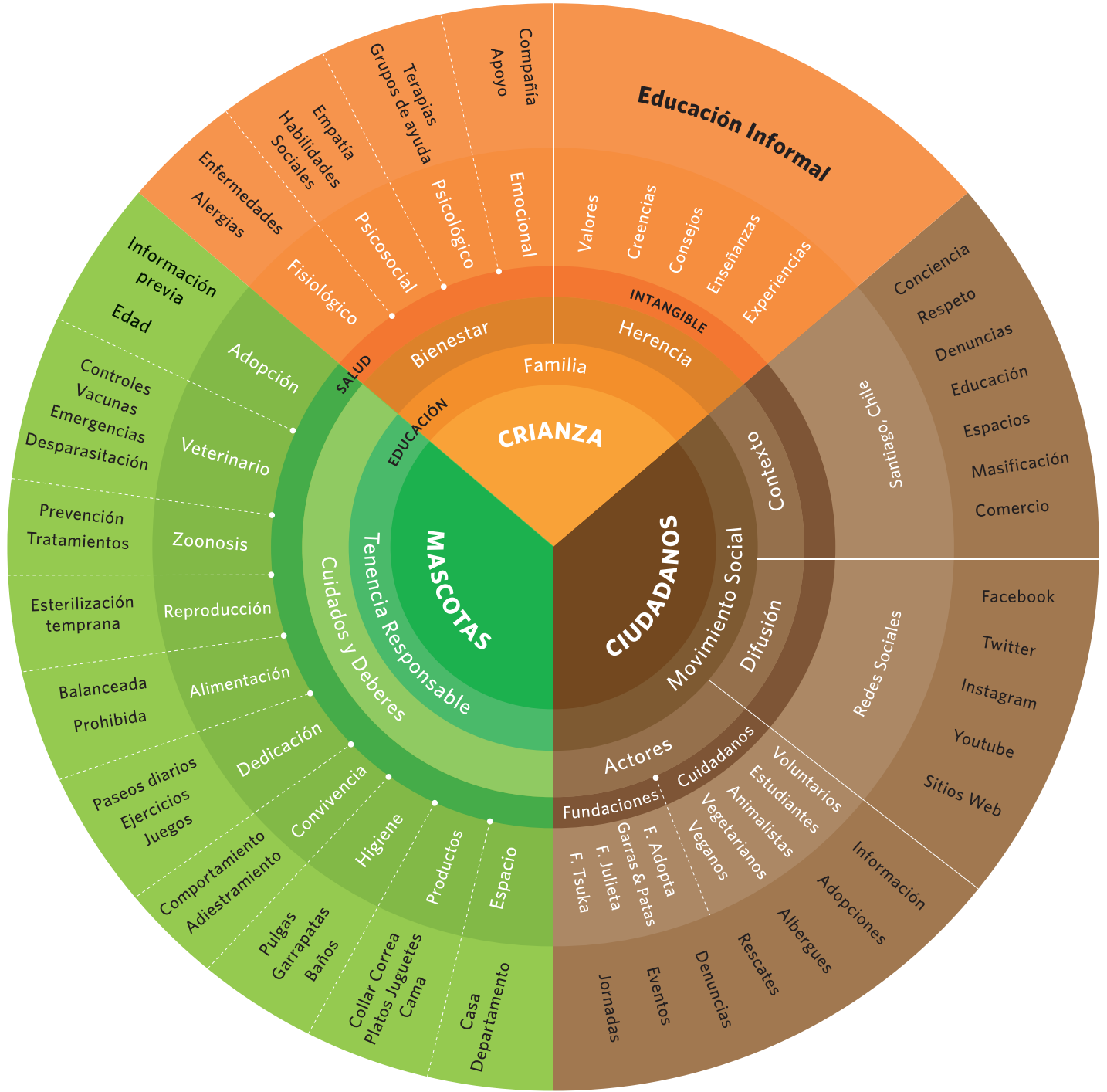
En este contexto, surge la oportunidad de diseño a través del diseño de información, el cual se sitúa como una herramienta que busca impulsar una mayor educación mediante la visualidad,

donde la imagen pasa a ser un medio para relatar una historia, adecuándose a un imaginario infantil de fácil comprensión que perpetúa como un mensaje pregnante tanto en las memorias de los niños como la de sus padres, contribuyendo al interés en edad temprana de aprender a cuidar a estos seres vivos.

MARCO CONCEPTUAL

Para la idea principal del proyecto se trabajó mediante un marco conceptual que agrupaba 3 conceptos importantes que formulaban la idea para el estudio y las conexiones existentes entre ellos.

Como se menciona en la oportunidad de diseño, los 3 conceptos fundamentales fueron: *mascotas*, *crianza* y *ciudadanos*. La relación entre las conexiones de dichos conceptos dieron paso al proyecto que se detallará en las próximas páginas.



Mapa Conceptual del proyecto con la ampliación de cada concepto y sus relaciones entre sí.

III. ESTADO DEL ARTE

ANIMAL DE COMPAÑÍA DEFINICIÓN

La definición de animales de compañía según el libro *Niños y animales de compañía: Si, pero...*¹⁰ no posee una unanimidad en el concepto, ya que no existe una época o fecha determinada en la que los animales domésticos pasaron de ser utilizados meramente por sus cualidades (carne, piel, transporte) a compartir el hogar con los humanos.

Los animales domesticados son los que se crían en compañía del hombre; especies enteras que han logrado sociabilizar con el humano, en cambio los animales de compañía pasan a ser especies que han logrado generar un vínculo más allá del mero convivir cerca de los humanos, sino que han traspasado las barreras del espacio y se han ganado un lugar en la propia sociedad. Una definición que más se acerca al término de “animales de compañía” sería: “*Los animales de compañía son animales domésticos a los que se cuida como a un compañero o con los que alguien forma un vínculo emocional*”¹¹.

Así la definición deja en claro que no son animales de compañía, aquellos que son:

- A. Utilizados para ser consumidos, o consumir sus productos como lo son cabras, ovejas, vacas, cerdos, gallinas, salmón, trucha.
- B. Animales criados en cautividad¹² por su piel o como deporte de caza como visón, armiño, codorniz.
- C. Animales destinados a espectáculos como focas, leones, osos, elefantes.



D. Animales de tiro o carga, utilizados por su capacidades de movimiento como burro, camello, caballo, reno, perro de trineo.

Animales como el perro y el gato son los principales protagonistas de este concepto ya que han logrado evolucionar junto al ser humano. Si bien al principio ambas especies tenían una relación totalmente de conveniencia con las personas, hoy en día han incluido en su proceso educativo y de crecimiento, códigos de conducta humana que los hacen aptos para vivir junto a ellos y generar una unión dentro de cada familia.

Otros animales que se aceptan dentro de la legislación, son el pájaro, pez y roedor; estos han sido denominados “Nuevos animales de compañía” (NAC) los cuales incluyen tortugas, aves, hurones, hámster, conejos, entre otros.

¹⁰ Canosa, Pilar y Minguell, Francisco. “Animales domésticos y animales de compañía”. En: *Niños y animales de compañía, sí, pero...* Madrid. Editorial Debate, 2002, pp. 35-42.

¹¹ *Ibíd.*, p. 37.

¹² Por animales en cautiverio, el autor define animales como la iguana, camaleón o serpiente, por no considerarlos totalmente como animales de compañía ya que su libertad y hábitat se ven totalmente vulnerados al ser tomados como

mascotas. Si bien se acepta que si la especie entera no ha sido domesticada y solo se trata de algunas especies que las ha criado el hombre, pasan a ser denominados animales en cautividad o criados en cautiverio.

ESTUDIOS DE MASCOTAS EN CHILE

En Chile no existen en mayor medida estudios de mascotas referente a sus beneficios dentro de la familia. Hay investigaciones que se centran en la gran masificación de los animales de compañía y sirven para estimar la cantidad de animales que se tienen por habitante o comuna, sin embargo las cualidades de las mascotas o el aporte que generan en las familias actuales es un tema poco visto en profundidad.

De acuerdo a lo anterior, estudiantes de la Pontificia Universidad Católica de Chile realizaron un estudio respecto a la vinculación de niños y niñas escolares con sus perros y los efectos socio-emocionales de este vínculo¹³. En él participaron 63 niños y niñas y se observaron las diferencias entre niños con perros (grupo de estudio) y niños sin perros (grupo control). El proceso concluyó que los niños poseen un mayor vínculo con sus mascotas cuando necesitan estar con alguien que los haga sentir bien, cuando quieren acariciarlos o cuando se sienten tristes. La percepción del apoyo social respecto a sus perros, mostró que el 25% de los niños percibe recibir apoyo social por parte de ellos. Así mismo se observó una baja del vínculo con las mascotas en situaciones como la frecuencia con la que los bañaban, la frecuencia con la que duermen con ellos en la habitación y la frecuencia con la que salen de vacaciones con la mascota. Estos aspectos tienen mucha relación con el ambiente sociocultural de la familia, donde muchas veces la mascota duerme afuera y no es prioridad de ellos encargarse del aseo, veterinario o llevarlo de vacaciones.

Si bien el estudio no encontró diferencias significativas entre los niños que poseían perros y los que no, sí mostró una gran diferencia entre niños “no populares” y niños “populares” dentro de los colegios. Los niños que tenían un peor autoconcepto¹⁴ reportaron tener un mayor vínculo con sus mascotas a diferencia de los niños que se consideraban más populares, que presentaban un escaso vínculo con sus perros. Este hecho se debe a que los niños que no se sienten populares entre sus pares buscan refugio en sus mascotas, ya que la mascota no juzga ni exige; acepta incondicionalmente su relación con ellos.

“Estudiar la vinculación que tienen los niños y niñas escolares con sus perros y los efectos socio-emocionales de este vínculo en la población chilena, resulta un aporte para la psicología, ya que pese a lo masivo que es el fenómeno de tener una mascota en la infancia en nuestro país, es bastante poco lo que se ha estudiado de manera sistemática respecto a la influencia de esta relación en el desarrollo de los niños. Esto adquiere mayor relevancia al ser realizado en un grupo de riesgo social (comuna de Peñalolen), ya que un autoconcepto positivo y la percepción de apoyo social son reconocidos factores protectores en salud mental”¹⁵.

¹³ Schenke, Claudia y Farkas, Chamarrita. “Estudio de la vinculación que tienen los niños y niñas escolares con sus perros y los efectos socioemocionales de este vínculo”. *Summa Psicológica UST*, 2012, 9(1): 23-32.

¹⁴ Con autoconcepto el autor se refiere a la capacidad de las personas de definir la propia imagen de sí mismos; no es sinónimo de autoestima, ya que el autoconcepto se va formando respecto a valorizaciones de muchos parámetros tanto externos como internos.

¹⁵ Schenke, Claudia y Farkas, Chamarrita. op. cit., p. 26.

BENEFICIOS NIÑO- ANIMAL DE COMPAÑÍA

Las relaciones de niños con mascotas conllevan situaciones de aprendizaje y convivencia mutua donde el pequeño aprende sobre la vida, la muerte, la reproducción, higiene y respeto por otros seres; además de reforzar el sentido de responsabilidad y atención hacia otros.

Algunos beneficios que se pueden apreciar de estas relaciones son:

- » Desarrollo de la responsabilidad al comenzar a comprender las necesidades de su mascota y respetarlas.
- » Aprender a adaptarse a otros ritmos, ya que la mascota no siempre querrá hacer lo que el niño quiere, y debido a esto el pequeño va aprendiendo otras formas de comunicación con su mascota.
- » Al tener un animal de compañía, el infante esta en pleno contacto con la naturaleza, por lo que su relación no solo es de amistad sino que contribuye al desarrollo de la sensibilidad hacia la naturaleza y empatía con el entorno.
- » En la salud, los niños que conviven con animales de compañía suelen ser menos agresivos que otros que no poseen mascotas. La convivencia con perros al ser estos poco contradictorios y tener un carácter muy comunicativo permiten a sus dueños soportar mejor las situaciones extremas como un divorcio, muerte o enfermedad grave en la familia. Por otra parte, existen ciertos estudios

que analizan la tenencia de perros y gatos en la influencia del desarrollo de enfermedades alérgicas como el asma. Los autores Meer¹⁶ y Hesselmar¹⁷ concluyen que tener una mascota en los primeros años de vida ayuda en la protección de alergias como atopías, rinitis alérgica y asma, ya que la exposición microbiana a temprana edad¹⁸ puede proteger contra enfermedades alérgicas.

- » Los niños pueden encontrar en la mascota, el compañero de juegos ideal y un apoyo incondicional. A través de la mascota, el pequeño puede realizar mayor actividad física y ayudarlo a desarrollar un carácter más abierto y sociable.
- » En la familia, la nueva mascota ayudará a que existan más momentos de aprendizaje y entretenimiento dentro de esta, siendo los padres el puente para que el niño se relacione de manera sana con el animal y refuerce su autoestima.
- » Los ataques, mordidas o rasguños de los animales de compañía son consecuencia de un mal manejo o supervisión de los padres hacia los hijos, siempre debe haber una supervisión y aprendizaje en post de que el animal se adapte a la familia.

Todos los beneficios que acarrea la decisión de adoptar una mascota también dependen del total compromiso de la familia con este; las buenas relaciones entre niños y mascotas van ligadas plenamente

¹⁶ Meer G, Toelle BG, Ng K, Tovey E y Marks GB. "Presence and timing of cat ownership by age 18 and the effect on atopy and asthma at age 28". *J Allergy Clin Immunol*, 2004, 113(3): 433-438.

¹⁷ Hesselmar B, Aberg N, Aberg B, Eriksson B, Bjorksten B. "Does early exposure to a cat or dog protect against later allergy development?". *Clin Exp Allergy*, 1999, 29:611-617.

¹⁸ Una exposición a temprana edad sería hasta los 6 años y la protección adquirida duraría hasta la adultez independiente de la presencia de ambas mascotas en las etapas de vida.



te con la crianza de los padres hacia ambos seres, tanto la mascota como el niño debe educarse para su correcta convivencia y no dejar toda la responsabilidad al infante, ya que de acuerdo a su desarrollo y crecimiento, el niño podrá ir aprendiendo nuevas responsabilidades en conjunto con los padres.

En relación a la elección de la mascota, es importante averiguar y asesorarse antes de decidir tener un animal de compañía. Los niños generalmente optan por mascotas como perros y gatos debido a la relación de afecto que ofrecen estos animales, pero siempre se debe optar de acuerdo a las capacidades de atención, espacio y tiempo.

La edad del niño también es un factor importante en la decisión. Hasta los tres años el infante es incapaz de cuidar al animal, la edad más adecuada para la integración es a partir de los 6 años en adelante, en la que el niño es capaz de recibir responsabilidades como alimentarlo o pasearlo.

BENEFICIOS EN LA FAMILIA

En el libro *Niños y animales de compañía: Sí, pero...*, se exponen una serie de beneficios que una mascota genera en el hogar, afectando a todo el núcleo familiar.

Las mascotas en relación con el humano, se basan en interacciones especiales que no son producidas entre humano - humano; los abrazos, caricias

y juegos (como perseguir al perro) sólo se dan con animales o niños de la familia, pero entre adultos no suceden. Algunos estudios sobre las interacciones entre padres con hijos y abuelos con nietos han arrojado que en las casas donde existe un animal de compañía en pleno contacto con la familia, los problemas entre padres e hijos son menores y la relación entre niños y abuelos es mejor.

La mascota en la familia juega un papel de unión, hace de puente entre las diferentes generaciones existentes y es capaz de aportar en situaciones de alegría y juego como también apaciguar situaciones tristes o estresantes.

El animal puede romper el hielo en una situación tensa dentro de la familia, puede hacer algo divertido o llamar la atención de los integrantes, lo que hará que los familiares se rían y logren conversar sobre sus problemas u olvidar el porqué de sus molestias. En familias con hartos niños, la mascota es ideal por que juega con todos los miembros de la familia, incluso con los abuelos.

Para los adultos, los animales de compañía pueden traer muchos beneficios tanto en la salud como en la autoestima. En Australia, el tema de la obesidad es una preocupación de la salud pública, por lo que una manera de promocionar en los adultos el ejercicio, es a través de la tenencia de perros. En el país se ha estimado que habría un ahorro de 175 millones de dólares en servicios del área de la salud, si todos los propietarios de perros caminaran diariamente durante 30 minutos con sus mascotas¹⁹.

¹⁹ Wood L, Giles-Corti B y Bullara M. "The pet connection: pets as a conduit for social capital". *Soc Sci Med*, 61:1159-1173, 2005.

A su vez, la influencia de las mascotas en el aspecto fisiológico de las personas, ha demostrado que es un factor protector de las enfermedades cardiovasculares, pues se ha demostrado la disminución de la presión arterial, reducción de la frecuencia cardíaca y disminución de la ansiedad y el estrés por soledad en los adultos²⁰.

DESARROLLO DEL NIÑO ETAPAS SEGÚN PIAGET

Jean Piaget²¹, estableció cuatro grandes etapas del desarrollo cognitivo desde que nacemos, analizando la evolución de las estructuras del pensamiento. No se pueden definir las etapas con edades precisas pero el orden de sucesión es siempre el mismo, ya que para llegar a una de ellas se requiere haber pasado por los procesos previos de la etapa o las etapas anteriores. Estas etapas son²²:

Etapa Sensorio-motriz (0 a 2 años)

El niño comienza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. En esta etapa puede manipular objetos pero no es capaz de distinguir la permanencia de estos si es que desaparecen de su campo visual. Al final de esta etapa logran adquirir esta capacidad lo que contribuye a la habilidad para mantener una imagen mental del objeto o persona sin que se encuentre ahí.

Etapa Pre-operacional (2 a 7 años)

Comienza con la capacidad de reconocer la permanencia de los objetos y sigue con el gradual desarrollo del uso del lenguaje. Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo o la creencia de que todas las personas ven lo mismo que ellos, incluso los seres inanimados, por lo que tienen dificultades para considerar el punto de vista de otras personas. También tienen dificultades para comprender la reversibilidad de los objetos ya que se centran en un solo aspecto de las cosas.

Etapa Operacional Concreta (7 a 11 años)

Disminuye en forma gradual el pensamiento egocéntrico y es capaz de resolver problemas concretos (tangibles) de forma lógica. También es capaz de entender el concepto de agrupar elementos en conceptos que los abarquen aunque solo si han experimentado con esos objetos anteriormente ya que el pensamiento abstracto todavía no se desarrolla totalmente.

Etapa Operacional Formal (11 años en adelante)

Es la etapa final del desarrollo cognitivo; comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a resolver estos problemas de forma lógica. Aplican la reversibilidad y la conservación a situaciones reales e imaginarias. Su pensamiento se vuelve más científico y comienzan a desarrollar mayor interés por la sociedad y la identidad personal.

²⁰ Gómez, Leonardo F, Atehortúa, Camilo G y Orozco, Sonia C. "La influencia de las mascotas en la vida humana". *Revista Colombiana de ciencias pecuarias, Universidad de Antioquia*, 2007, pp. 380.

²¹ Jean Piaget (1896 - 1980) psicólogo y biólogo suizo. Conocido por sus aportes al estudio de la infancia y su teoría del desarrollo de la inteligencia. Al principio se dedicó al estudio del lenguaje y del razonamiento infantil respecto a los fenó-

menos físicos, la forma de los objetos, etc., pero luego comprendió la necesidad de retroceder hasta el período pre-verbal; mucho antes de que sea posible dialogar con el niño.

²² "El enfoque genético de Piaget". Recursos didácticos para profesores. <http://www.tosca-na.edu.co/> "Psicología evolutiva: Las etapas del desarrollo" <http://www.cepvi.com>

RELACIÓN CON EL ENTORNO Y EL ANIMAL DE COMPAÑÍA

La relación del niño con el entorno y su mascota se basan en el capítulo “El animal en la familia” de Pilar Canosa²³ y Francisco Minguell²⁴, autores ya mencionados anteriormente, junto a la teoría de Jean Piaget que involucra el desarrollo cognitivo del niño.

“El animal en la familia” describe cómo se relaciona la llegada de un niño cuando ya existe un animal de compañía; cómo va creciendo y adquiriendo ciertas aptitudes junto a su mascota.

Así mismo se hace una mención al libro *La infancia entre perros y gatos*²⁵ de Catherine Muller que explica detalladamente las etapas que experimenta el niño junto a la mascota, y sirve de guía para comprender las relaciones entre ambos.

“Sin duda, las relaciones que los niños mantienen con su entorno evolucionan con la edad: lo que les gusta hacer con sus compañeros de cuatro patas, lo que comprenden y esperan de ellos, y todo esto es diferente en cada época de la vida”²⁶.

Primera infancia (0 a 2 años)

Estado preobjetal: Abarca desde el nacimiento hasta los 2 meses. Se representa por el vínculo madre/hijo. Para el recién nacido el animal de compañía en esta etapa es un ser inanimado, no importa si es un oso de peluche, es el primer compañero con el que juega, intenta dominar, le cuenta sus secretos y es un sustituto de la madre cuando ella no está cerca.

Estado objetal: De los 3 meses, es el período de diferenciación del objeto materno. La madre es la

representación del primer objeto y simbolismo. De los 6 a 8 meses comienza la percepción del movimiento y es ahí donde aparece la mascota viva. En esta etapa la personalidad del niño comienza a generarse y el animal le será útil como compañero.

Proceso de identificación: Entre los 9 y 12 meses, el niño es consciente de la diferencia entre él, su compañero y los adultos del entorno, aquí es donde el perro o gato juegan un papel fundamental, ya que aparece la imitación. El niño imitará lo que el animal hace, comer o dormir; desarrollándose el proceso de adaptación mutua y apareciendo el sentimiento de confianza entre ambos. El niño sigue con los ojos los movimientos del animal, estimulando su psicomotricidad, ya que pronto dejará desplazarse como su mascota y perseguirlo. Primero iniciará el desplazamiento con el gateo, después se pondrá de pie. El animal de compañía puede ser una ayuda para sus primeros ensayos.

La mascota también estimula el lenguaje del niño, ya que cuando juegan, el niño emite sonidos, lo llama. En esta época de identificación, el animal de compañía será su modelo a imitar, posteriormente serán los adultos.

En esta época también surgen las relaciones no verbales (entre los 7 y 12 meses), comienza el sentido de la angustia de no quedarse solo, y es el momento cuando aparecen las relaciones no verbales en las que el animal mediante posturas, gestos y caricias le permitirá aprender fácilmente a imitar, decodificando las expresiones de su mascota.

²³ Pilar Canosa, Licenciada en Medicina en 1972, se especializó en Pediatría. Dirige un Centro de Atención al Joven Adolescente y ejerce la pediatría en atención primaria pública y privada.

²⁴ Francisco Minguell, Licenciado en Veterinaria. Se dedica profesionalmente a la Clínica de Animales de Compañía en Sabadell y ha colaborado en varios congresos internacionales sobre la interacción hombre-animal.

²⁵ Muller, Catherine. *La Infancia entre perros y gatos: Una guía para comprender las relaciones entre los niños y los animales domésticos*. Barcelona, Paidós, 1995.

²⁶ Canosa, Pilar y Minguell Francisco. *Niños y animales de compañía: Sí, pero...* Madrid, Debate, 2002, p. 154.

Segunda Infancia (3 a 6 años)

De los 3 a los 6 años aparece la independencia, todo lo quiere hacer solo. Aparece el “yo”.

En esta etapa se produce el desarrollo sensorial y el niño entra en contacto físico con la mascota. Aprende sobre la anatomía del animal, si toca su lengua la encontrará rasposa y húmeda, si es su nariz; estará fría y mojada. Rápidamente los animales aparecerán como imágenes privilegiadas para el niño, ya que los adultos adornan las habitaciones con un montón de peluches, leones, elefantes, jirafas, etc; alentando estas proyecciones y siendo sustitutos de compañía.

En estas edades, los niños exploran el sentido de la propiedad, por ejemplo “si esto es mío, puedo hacer lo que quiera con ello y si lo rompo, no importa porque es mío” en este sentido, ese impulso puede tenerlo también con el animal de compañía ya que pensará que los animales no sufren, y es ahí donde los adultos deben ser cuidadosos, no decirle por ejemplo “toma, es tu mascota” pues el niño lo interpretará como que puede hacer lo que quiera con el animal. En esos momentos es cuando se les debe enseñar que las cosas no son así, sino que las relaciones entre personas y animales de compañía se basan en el respeto mutuo y debe ser aprendido en el seno de la familia como también reforzado en el jardín o colegio.

La edad de los 3 años, es la ritualización clara: cada mirada, gesto o postura es captada por la mascota. Ambos seres (mascota y niño) pueden comprenderse sin palabras; el animal puede co-

nocer el estado del niño al observar su postura, la posición de su cabeza.

Tercera infancia (7 y 11 años)

Entre los 3 y los 7 años, los niños entran a la etapa del aprendizaje de la lectura y escritura. Es una etapa importante para su independencia. Ahora no solo dependen de los padres sino también del profesor o profesora. Pronto el niño se dará cuenta de que lo que desea es hacer felices a los que ama. La familia es fundamental ya que es el lugar donde se está seguro o donde están los límites de lo que se puede hacer.

Entre estas edades el niño aprende lo que el entorno espera de él, la modificación de ciertas conductas; aprender a canalizar y controlar impulsos o sino se sentirá rechazado. En estas circunstancias es cuando observa que el animal de compañía no juzga sus acciones, es constante y siempre manifiesta su afecto por el, no le importa el aspecto físico del niño, pues lo quiere como es. Esta relación aumenta la autoestima del niño, ya que es un época en la que sentirse querido incondicionalmente es fundamental debido a las constantes críticas que recibe por su comportamiento.

Las mascotas despiertan en los niños sentimientos de seguridad, se sienten protegidos por ellos a pesar del tamaño real de sus mascotas. Es el amigo más íntimo que poseen y un estímulo para su creatividad, ya que las mascotas no discriminan, no los juzgan ni reprochan por lo que

los niños pueden expresarse hacia ellos tal como son y así potenciar sus capacidades.

Hacia los 9 años la relación con el animal es muy profunda, sin embargo hay muchas cosas que ignoran de su mascota, por ejemplo saben que no comen lo mismo que ellos pero no sabrían que darles de comer. No se sienten capaces de cuidar a su mascota por completo, necesitan a sus padres para ayudarles en esto.

Mas hacia la adolescencia, aproximadamente desde los 13 años se produce el punto de ruptura. El niño se aleja del mundo infantil y ello incluye al hogar, la familia y los animales. En esta transición los adolescentes se sienten seguros con sus mascotas sin la necesidad de la presencia de sus padres, ya que el animal los quiere y los comprende. Es una relación mucho menos conflictiva que la que se tiene con un ser humano.

“Es curioso por qué nos sentimos tan vinculados con nuestros animales de compañía, a pesar de ser tan diferentes e incluso decimos que son parte de la familia y es que investigadores en el tema muestran que los animales de compañía tienen el don excepcional de hacernos mejores a nuestros propios ojos. En su compañía estamos de mejor humor y si nos hacen enfadar se nos pasa más rápidamente que si fuera otro miembro de la familia”²⁷.

La muerte de la mascota

Los animales de compañía viven por lo general entre 12 a 15 años, por lo que un animal que ha vivido

toda la infancia con el niño, es probable que para la edad de la primera adolescencia o pubertad (entre 12 a 14 años) se encuentre en su etapa mas senil y por lo tanto no viva mucho más tiempo junto al adolescente.

En estudios relacionados a este tema, los niños menores de 5 años ven la muerte como una ausencia temporal.

Entre los 5 y 9 años piensan que su mascota no tenía que morir y culpan a sus padres o al veterinario por no haberlo ayudado.

El enfrentamiento con la muerte para un niño es una situación compleja, ya que además de la pérdida de su mascota, llega el planteamiento de que la vida se acaba.

Ante esta situación siempre los adultos deben explicar el motivo de la muerte, si poseía una enfermedad y cómo la contrajo o si fue mediante un accidente explicar cómo y quién fue el culpable de ello, ya que el niño puede sentirse responsable por no haberlo “paseado” o no haberle “prestado atención” días antes de su fallecimiento.

La adopción de un nuevo animal debe realizarse luego de un tiempo en el que el infante acepte el duelo de la muerte de su antigua mascota y no debe reemplazarse una mascota con otra de similares características físicas, ya que el niño puede rechazar al nuevo integrante y sentirlo como un sustituto o usurpador al cual comparará con el anterior.

²⁷ *Ibíd.*, pp. 187-188.

EDUCACIÓN

DEFINICIÓN Y NIVELES

Según el Ministerio de Educación a través de la ley general, la educación es un proceso que abarca permanentemente todas las distintas etapas de la vida de una persona, y su finalidad es alcanzar el desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas²⁸.

Dentro de la definición de educación, cumplen un gran rol como educadores, la familia y los establecimientos educacionales; siendo la familia uno de los primeros agentes en enseñar y educar en la crianza, cumpliendo la labor de “agente socializador”²⁹ de sus hijos, entregándoles apoyo, hábitos, motivación y seguridad para el buen crecimiento.

Acorde al sistema educacional chileno, la educación institucional se divide en niveles que están normados según la edad del niño y las capacidades y conocimientos apropiados para ellos³⁰:

A. Educación parvularia: Es el primer nivel en el Sistema Educacional Chileno y se propone favorecer de manera sistemática y oportuna, aprendizajes de calidad para los párvulos, en forma complementaria a la educación en familia. No es obligatoria y está organizada en diferentes grupos o cursos para los niños (comienza aproximadamente desde el 1er año de edad hasta los 5 o 6 años).

B. Educación básica: Se comienza desde los 6 años de edad y es de carácter obligatorio para los niños. Se imparte en establecimien-

tos públicos y privados. La educación básica parte desde 1º básico hasta 8º básico.

C. Educación media o enseñanza media: Es la enseñanza posterior a la básica y comprende 4 años, no es de carácter obligatoria. Se imparte en escuelas públicas y privadas como también en liceos e institutos.

D. Educación superior: Relacionada a la enseñanza universitaria, es impartida por universidades estatales y privadas, institutos profesionales de educación superior y centros de formación técnica. La duración depende del estudio seleccionado:

- » Superior Técnica (2 años).
- » Superior Profesional (4 años).
- » Superior Universitaria (5 años).

EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL

El sistema educacional a su vez, hace una diferenciación respecto a los 3 tipos de educación existentes, la educación formal, no formal e informal; las cuales tienen como objetivo principal la generación de aprendizaje en todos los ámbitos de vida de los individuos.

²⁸ Ministerio de Educación, Ley General de Educación, Norma 20370. Extraído el 29 de junio de 2014 desde: www.leychile.cl

²⁹ Benítez, María Isabel. “El papel de la familia en la educación”. Extraído el 11 de agosto de 2014 desde: <http://centro-delafamilia.uc.cl>

³⁰ Ministerio de Educación. Extraído el 11 de agosto de 2014 desde: www.mineduc.cl

EDUCACIÓN INFORMAL

A. Educación formal: También conocida como “regular”, es aquella que está estructurada y se entrega de manera sistemática y secuencial. Está constituida por niveles y modalidades que aseguran la unidad del proceso educativo y facilitan la continuidad del mismo a lo largo de la vida de las personas.

B. Educación no formal: Es todo proceso formativo, realizado por medio de un programa sistemático, no necesariamente evaluado y que puede ser reconocido y verificado como un aprendizaje de valor, pudiendo finalmente conducir a una certificación.

C. Educación informal: todo proceso vinculado con el desarrollo de las personas en la sociedad, facilitado por la interacción de unos con otros y sin la tuición del establecimiento educacional como agencia institucional educativa. Se obtiene en forma no estructurada y sistemática del núcleo familiar, de los medios de comunicación, de la experiencia laboral y en general, del entorno en el cual está inserta la persona.

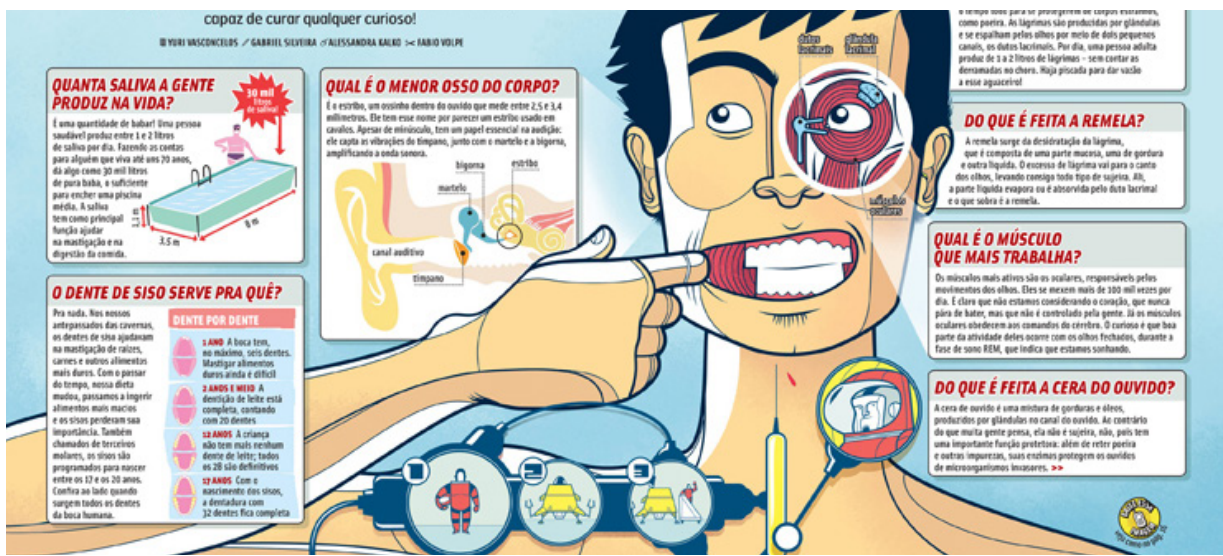
A continuación se detallará la definición de Educación Informal por ser parte primordial en la constitución del proyecto.

La educación informal es la educación que aprende un individuo durante toda su vida; es permanente, constante y omnipresente. No está regida por una educación institucional o necesita de un lenguaje anteriormente elaborado, es la educación que se aprende de la cotidianidad, el habla diaria, coloquial, interpersonal, etc.

La educación informal a diferencia de la formal y no formal, posee grandes diferencias en la intencionalidad educativa. Ambas buscan siempre enseñar para que otros aprendan, tienen códigos rígidos y no tan rígidos que siguen pautas donde cada actor tiene un rol prefijado; en cambio la educación informal premia instancias educativas que en un aula o un taller de aprendizaje serían vistas como faltas o desinterés, como es la “distracción”. La distracción no es una pérdida de tiempo; el individuo puede generar otro tipo de creación dentro de sus pensamientos, desarrollando ideas afines a sus gustos.

Así mismo la educación informal no posee una línea espacio temporal definida, por lo tanto no solo se desarrolla en un lugar determinado, sino que está presente en la casa con la familia, con los amigos en la calle, en una salida a teatros, cines, parques, etc. El núcleo de la educación informal es la vida diaria. Es un proceso de aprendizaje que incluye tanto las experiencias y enseñanzas del profesor como las del alumno, no es unidireccional sino que actúa como un espiral y no discrimina entre grupos o edades; todos aprenden de todos y todos enseñan a todos³¹.

³¹ Calvo Muñoz, Carlos. *Procesos educativos y educación informal*. Centro de perfeccionamiento, experimentación e investigaciones pedagógicas. Lo Barnechea, Chile, 1985, pp. 1-9.



INFOGRÁFIAS

La infografía se encuentra muy ligada a los medios impresos de comunicación como diarios y revistas ya que ayuda al lector a comprender datos complejos y sintetizar mediante gráficos e ilustraciones.

Según el manual de estilo del diario *Clarín*, la infografía “se caracteriza por ser una combinación de elementos visuales que aportan un despliegue gráfico a la comunicación. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura”.³² Según José Manuel de Pablos: “la infografía es la presentación impresa (o en soporte digital puesto en pantalla en los modernos sistemas en línea) de un binomio Imagen + texto: bl+T. Cualquiera que sea el soporte donde se presente ese matrimonio informativo: papel, plástico, una pantalla... barro, pergamino, papiro, piedra”.³³

Otra definición más arraigada a las nuevas tecnologías, la define como: “la creación y/o manipulación de imágenes empleando el ordenador, y cuyas aplicaciones pueden estar orientadas hacia múltiples campos”.³⁴

Estas formas de representación permiten optimizar y agilizar los procesos de comprensión basándose en una menor cantidad de información pero con mayor precisión para que el lector pueda comprender con facilidad acciones u acontecimientos que

Arriba: Infografía *AS MAIORES CURIOSIDADES DO CORPO HUMANO* de Alejandra Kalko, tomada del libro *Information Graphics*, editorial Taschen.

suceden en la actualidad.

Desde hace remotos tiempos se utiliza el dibujo para hacer representaciones visuales respecto a lo que se quiere comunicar. Los primeros indicios provienen de nuestros antepasados históricos donde el hombre comenzó a emplear los primeros signos de escritura junto a la imagen/dibujo. De ese modo la escritura y la imagen se complementaron para poder ser interpretadas. Posteriormente, con los inventos tecnológicos como el grabado, el telégrafo y la fotomecánica, la infografía pasó a ser parte de la prensa.

En este aspecto la imagen se ha convertido en la actualidad en un método de mayor presencia en todos los medios cuando se intenta demostrar un hecho o situación de la manera más efectiva; siendo el diseño de información una disciplina remotamente nueva, reclamando su autonomía frente a las ciencias, la comunicación y el diseño para desarrollarse de manera transversal a todas ellas y dar respuestas a esta era de la información, donde existe una hiperinformación y un rápido desarrollo de lenguajes, la difusión masiva de las fuentes y muchas formas de interacción entre las personas. Todas requieren de profesionales del diseño que logren hacer llegar la información adecuada a estos medios.

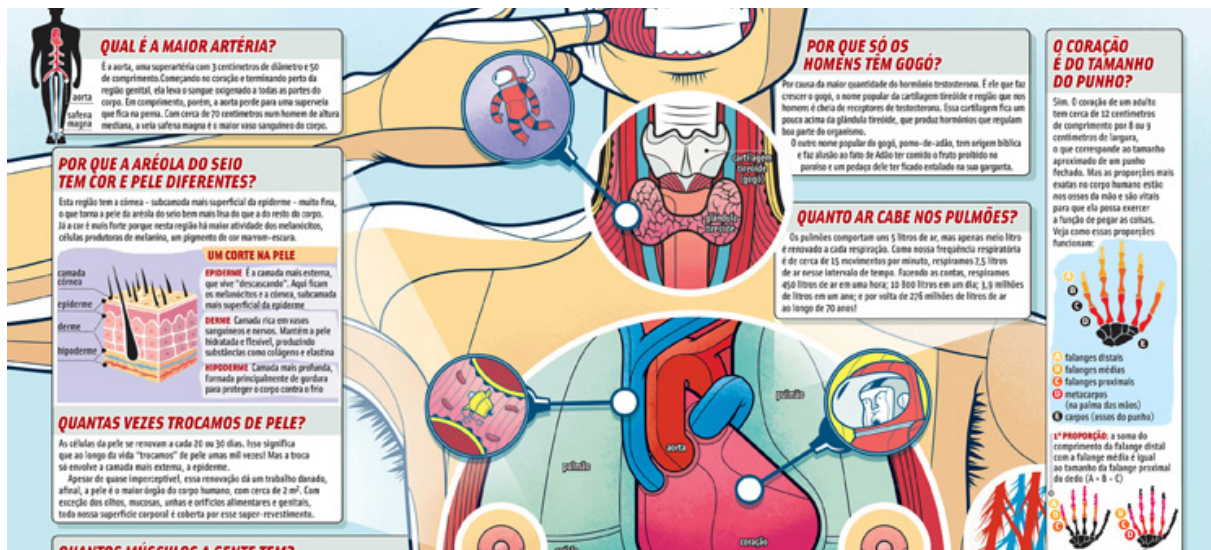
En el libro de José Luis Valero (2001) se nom-

³² Diario Clarín. *Manual de estilo*. Arte gráfico, Editorial Argentino S.A. Clarín, Buenos Aires, marzo 1997, p. 125.

³³ De Pablos Coello, José Manuel. “Siempre ha habido infografía (3)”. *Revista Latina de Comunicación Social* núm. 5, mayo 1998. Extraído el 20 de julio de 2015 desde: <http://www.uil.es>

³⁴ Piñuela Perea, Antonio. “La infografía”. En: Reinhardt, Nancy. “Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural”

³⁵ Valero Sancho, José Luis. “Características de la infografía”. En: *La Infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos*. Barcelona, Universitat de València, 2001, pp 21-25.



bran ciertos aspectos importantes que la infografía debe tener:³⁵

- » Debe dar significado a la información.
- » Permitir comprender los sucesos acontecidos.
- » Contener elementos icónicos precisos.
- » Lograr sintetizar y complementar la información.
- » Que proporcione un diseño estético.

Por lo tanto además de poseer una utilidad, la infografía debe aportar visualidad sobre aquello que se desea comunicar.

“La visualidad es la habilidad de tomar palabras, números y hechos y convertirlos en una pieza de presentación que permita al lector ver los hechos en lugar de leerlos; es como poner las palabras en dibujos con gran claridad; es habilidad para conseguir texto + dibujo=3 (algo más que la simple suma de las partes)”³⁶.

Dado que la infografía como mencionan algunos autores puede ser llevada a cualquier otra disciplina, es viable para otros medios de enseñanza como la educación en escuelas o en la familia. El experimento de la profesora Mariana Minervini, en su artículo “La infografía como recurso didáctico”³⁷ buscaba fundamentar el recurso pedagógico de esta, con el propósito de encontrar “en qué medida las infografías impactan en las formas de acceso y de apropiación del conocimiento, de qué manera sirven como un recurso educativo ante la invasiva cultura visual que rodea a los adolescentes y qué ventajas ofrecen al docente, frente a otros recur-

sos que puedan ayudarlo para presentar temáticas complejas de forma comprensible y amena”³⁸.

En el experimento, dos cursos de 5to año de distintas escuelas pero con un mismo docente, analizaron en ambas clases de Biología, una temática compleja utilizando la infografía como recurso didáctico y sin ella.

Otro estudio realizado por Nancy Reinhardt, diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Misiones, Argentina, intenta determinar el rol del diseñador en la producción interdisciplinaria de infografías didácticas adaptadas para las necesidades del público escolar contemporáneo de Buenos Aires³⁹, donde ella propone una definición para las infografías didácticas* que se cierne sobre la necesidad de ampliar el mundo infográfico hacia disciplinas como la enseñanza y la capacidad de inteligencia de los niños.

³⁶ Dagson, Jonas. *Documento de Innovación Periodística* n° 122. En: Valero Sancho, José Luis. “La infografía de prensa”. *Revista Latina de Comunicación Social* núm. 30, junio 2000. Extraído el 20 de julio de 2015 desde: <http://www.ull.es>

³⁷ Minervini, Mariana A. “La infografía como recurso didáctico”. *Revista Latina de Comunicaciones*, (59):1-11, enero-junio 2005.

³⁸ *Ibid.*, p. 2.

³⁹ Reinhardt, Nancy. “Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural”. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Argentina, 2010. 191 p.

* La autora genera una definición para “infografía didáctica” basándose en la semiología para proponer un sentido más amplio, por lo que la define como un conjunto de estructuras enunciativas de característica textual e iconográfica que expresan un contenido re-

ferente a un acontecimiento particular transformándolo en un saber público. (*Ibid.*, p. 135).

“13 REASONS WHY YOUR BRAIN GRAVES INFOGRAPHY”

El estudio NeoMam, es un estudio de diseño infográfico formado en el año 2011. Posee en su sitio web, una infografía interactiva que relata de manera didáctica cómo nuestro cerebro necesita y decodifica las infografías (“13 reason why your brain graves infography”⁴⁰) en base a investigaciones y datos cuantitativos sobre cómo las infografías han ido en aumento en los últimos años, apareciendo mucho más en libros, revistas, internet y periódicos; es así como nuestro cerebro puede absorber toda la información necesaria para comprender un determinado problema o situación.

A continuación se detallan los datos relevantes que expone anteponiendo los datos duros a ejemplos que demuestran que la infografía puede ser la mejor herramienta para explicar cosas complicadas resumidas en íconos o imágenes:

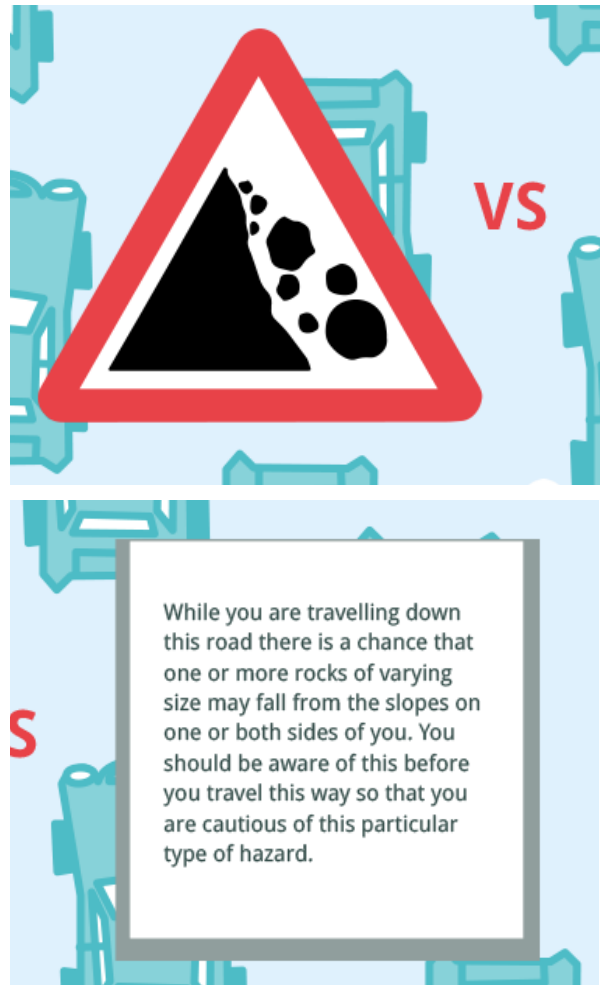
El uso de infografías ha ido aumentando en los medios:

400% en los libros de literatura⁴¹ (desde 1990), 9900% en Internet⁴² (desde 2007) y 142% en los diarios⁴³ (entre 1985 y 1994).

Esto se debe a que estamos visualmente conectados; casi el 50% de nuestro cerebro esta involucrado en procesos visuales⁴⁴; el 70% de todos los receptores sensoriales se encuentran en los ojos⁴⁵ y podemos comprender la idea de una escena en menos de 1/10 de un segundo⁴⁶.

Solo nos toma 150 ms (milisegundos) procesar un símbolo, más 100 ms para darle un significado⁴⁷.

En este escenario, las infografías nos ayudan debido a que estamos sobrepoblados de infor-



Arriba: En este ejemplo se muestra la imagen de una señalética de derrumbe versus la explicación en detalle de lo que sucede. Nuestro cerebro procesa el ícono e inmediatamente le da un significado, mientras que evita toda la lectura del recuadro derecho.

⁴⁰ <http://neomam.com/interactive/13reasons/>

⁴¹ Google Books Ngram Viewer. Gráfico en anexos.

⁴² Google Trends. Gráficos en anexos.

⁴³ Zacks Jeff; Levy Ellen; Tversky, Barbara y Diane Schiano. “Graphs in Print”. En: Anderson, Michael; Meyer Bernd y Olivier Patrick (Eds.) *Diagrammatic Representation and Reasoning*. Londres, Springer-Verlag, 2002. pp. 187-206.

⁴⁴ Marieb, Elaine N. y Katja Hoehn. *Human Anatomy & Physiology*. Pearson International Edition, 2006, p. 1159.

⁴⁶ Semetko, Holli y Margaret. *The SAGE Handbook of Political Communication*. Londres, SAGE Publications, 2012, p. 544.

⁴⁵ *Ibid.*

People following directions with text and illustrations do

323% better

than people following directions without illustrations. ^[14]

mación. Recibimos 5 veces más información que cómo lo hacíamos en 1986⁴⁸. 34 giga-bytes o 100.500 palabras, es la cantidad de información que consumimos en un día promedio⁴⁹.

Las infografías ayudan a contrarrestar la sobrecarga de información ya que son más atractivas; ciertos estudios encontraron que los efectos visuales de los colores aumentan la voluntad de leer en un 80%⁵⁰.

Por otro lado, las infografías son mucho más fáciles de mantener en la memoria que cualquier otro estímulo; en este sentido las personas recuerdan solo un 10% de lo que escuchan, un 20% de lo que leen y un 80% de lo que ven y hacen⁵¹.

Para finalizar, las infografías son muy útiles en nuestro mundo actual ya que son muy fáciles de digerir, se pueden “viralizar” y asociar a cualquier tema que se desee comunicar y por sobre todo son EXTREMADAMENTE atractivas para todos los rangos de edad.

Arriba: “La gente que sigue indicaciones con textos e ilustración lo hace un 323% mejor que las personas sin ilustraciones”⁵².

Easier to recall ^[17]

People remember:

10% of what they HEAR

20% of what they READ

80% of what they SEE and DO

Adding pictures of brain scans and mentioning cognitive neuroscience make people more inclined to believe what they are reading ^[16]

Abajo: “Añadir imágenes de escaners cerebrales para referirse a la neurociencia cognitiva, hace que las personas creen más en lo que están leyendo”⁵³.

Imágenes de: <http://neomam.com/interactive/13reasons/>

⁴⁷ Thorpe, Simmon; Fize, Denis. y Catherine Marlot. “Speed of processing in the human visual system”. *Nature*, junio 1996, 381: 520-522.

⁴⁹ Bohn, Roger y James, Short. “Measuring Consumer Information”. *International Journal of Communication*. 2012, (6): 980-1000.

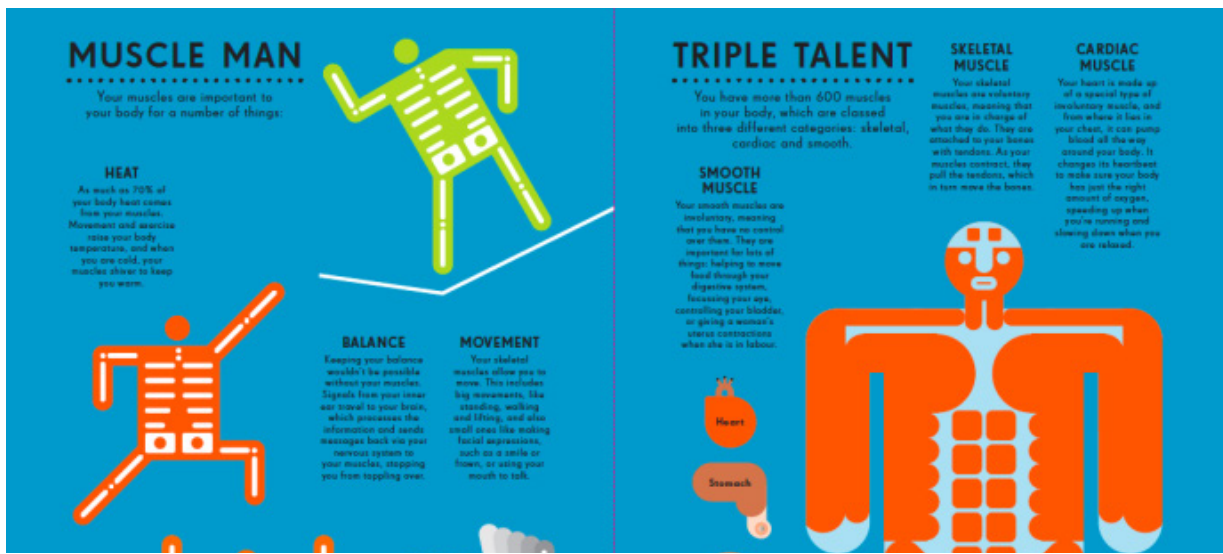
⁴⁸ “Welcome to the information age – 174 newspapers a day”. *The Telegraph*. Reino Unido, 11 de febrero de 2011 (Sección: Ciencias).

⁵⁰ Green, R. E. “The persuasive properties of color”. *Marketing Communications*, octubre 1984, p. 2.

⁵¹ Lester, Paul M. *Syntactic Theory of Visual Communication*. Department of California State University, 2006, pp. 14.

⁵² Levie, Howard. J, y Richard Lentz. “Effects of text illustrations: A review of research”. *ECTJ Journal*, Invierno 1982, 30(4):195-232.

⁵³ McCabe, David y Alan Castel. “Seeing is believing: The effect of brain images on judgments of scientific reasoning”. *Cognition*, 2008, (107): 343-352.



INFOGRAFÍAS PARA NIÑOS

Arriba: Ilustración del libro *Human Body* de Peter Grundy.
Abajo: Iconos realizados para la semana del diseño, 2015.

Una vez expuesto el por qué las infografías son una forma simple y llevadera para mostrar datos duros, nace la pregunta principal de este proyecto: ¿Las infografías pueden ser llamativas y entendidas por los niños?, ¿Qué pueden aprender ellos de esta forma de comunicación?

El artículo “Infographics for children: what they can learn from data visualisation”⁵⁴, hace referencia a la capacidad de los niños para comprender mediante íconos e imágenes, cosas complejas que no son capaces de dimensionar, pero que pueden expresar a través de la cultura visual, ya que la visualización de información nos permite a través de imágenes, describir una historia que podamos comprender y si los niños son capaces de descifrar imágenes para comprender una narración, las infografías sí son accesibles para ellos.

Actualmente la información visual esta tomando una importancia mayor alrededor del mundo (como muestran los datos anteriores), contando historias a través de hechos y datos duros que pueden ser una herramienta atractiva para los niños que comienzan a fijarse en todo lo que esta a su alrededor y surgen constantemente las preguntas ¿Cómo?, ¿Por qué?. Para ellos, el interés nace por comprender el funcionamiento o la razón de ser de las cosas y con la necesidad de saber necesitan por lo tanto la certeza que una infografía puede aportar.

Peter Grundy⁵⁵, ha enseñado mediante las infografías desde 1970 hasta ahora, uno de sus primeros trabajos para niños, se titula *Human Body* (Cuerpo humano) de la editorial Big Pictures Press.

Al respecto menciona: “He intentado diferentes cosas durante 30 años y mientras más jóvenes, es más fácil”, dice: “Nosotros mismos nos enseñamos a ver; mi creencia es que estamos ligados a las imágenes mucho antes de aprender a leer y en el momento en el que entramos a la escuela, nuestro lenguaje visual esta mucho más avanzado. Así que siento que puedo experimentar mejor con una audiencia mas joven.”⁵⁶ La información es fundamen-



⁵⁴ Rogers, Simon. “Infographics for children: what they can learn from data visualisations”. *The Guardian*. Reino Unido, 7 de marzo 2014. (Sección novedades: datablog).

⁵⁵ Peter Grundy es un diseñador especializado en la comunicación visual. En 1980 formó una oficina de diseño junto a Tilly Northegde para hacer diseño de información de una forma nueva y creativa.

Trabajaron juntos por 25 años. Actualmente Grundy trabaja independiente. En su sitio web “Grundini” (www.grundini.com) se pueden encontrar todos sus trabajos.

⁵⁶ *Ibid*

⁵⁷ Storey V. Ellen y Ann Howe C. “The effect of visual and verbal modes of presentation on children’s retention of images and words”. *Journal of Research in Science Teaching*, mayo 1989, 26(5):401-407.

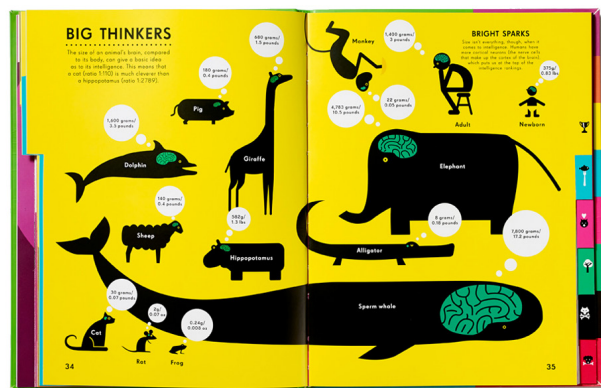
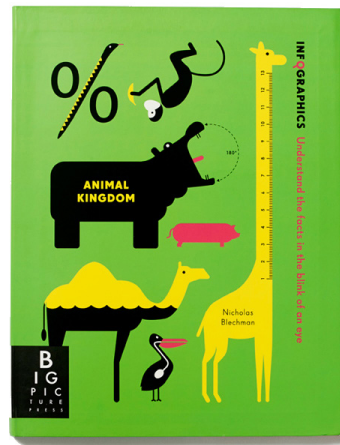
tal para el trabajo infográfico, ya que no es decoración sino narración de una historia.

Estudios psicológicos han demostrado que mostrar en vez de relatar, funciona mejor para los niños.

En un estudio sobre el efecto visual en la retención⁵⁷, se comparó a niños que les habían contado verbalmente una situación y niños a los que sólo se les mostró una imagen. Los infantes que vieron la imagen retuvieron mejor la información y pudieron mencionarla más tarde.

El creador de *Animal Kingdom* (editorial Big Picture Press) Nicholas Blechman⁵⁸ menciona: “Muchos libros para niños crean mundos ficticios llenos de salvajes inventos y creativas historias. Hay algo refrescante en un libro que habla sobre hechos concretos”⁵⁹; “El conocimiento es poder y a los niños les encanta la certeza sobre conocer qué animal es más rápido o qué animal tiene el cerebro más grande”⁶⁰. No se trata de poner datos duros en tablas y gráficos; el diseñador Nigel Holmes⁶¹, menciona “quizás un hecho mas importante sea el aspecto del libro o el papel en el que está impresa la infografía. Los libros le hablan a los niños mediante el medio en el que se encuentran, en este caso el papel en vez de ser a través de medios digitales”⁶².

Abajo: Portada e infografía del libro *Animal Kingdom* de Nicholas Blechman.



⁵⁸ El libro *Animal Kingdom* (Reino Animal) diseñado por Nicholas Blechman, es un libro sobre infografías para niños que relata aspectos interesantes sobre cada especie. Blechman es un conocido ilustrador, diseñador y director de arte de Nueva York. Actualmente es director de arte de *The New York Times Book Review*. (<http://nicholasblechman.com>).

⁵⁹ Rogers, Simon. op. cit., p. 32.

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ Nigel Holmes es un diseñador y profesor nacido en Inglaterra. Estudió Ilustración y diseño gráfico. Es autor de *Looney Planet Book of Everything, A visual guide to travel and the world*, un libro infográfico que explica

el funcionamiento y el actuar en determinadas situaciones.

⁶² Rogers, Simon. “Infographics for children: what they can learn from data visualisations”. op. cit. p.32.



MOVIMIENTO SOCIAL

El actuar ciudadano es un pilar fundamental en la labor de promover la tenencia responsable, ya que han puesto sobre la mesa los principales temas sobre el maltrato y abandono animal. Así mismo, han conseguido mayor concientización aprovechando instancias para difundir y formar organizaciones sin ánimos de lucro para continuar enseñando. Su carácter educador nace por la necesidad y ausencia de legislaciones que sean efectivas frente a estos problemas.

Con el avance de la tecnología, el alcance de esta labor se ha traspasado a un público mayor que se ha sumado en las labores de albergue y adopción dando mejor forma a las organizaciones involucradas. Son estas instancias las que han permitido que Internet y redes sociales tales como Facebook, Twitter y Whatsapp se conviertan en una herramienta comunicacional potente y con un propósito cercano a las personas.

Actualmente las jornadas de adopción se realizan semanal o mensualmente. Las fundaciones han progresado en la promoción de las causas a través de medios masivos como programas familiares de la televisión local.

Con esto en aumento, se han instaurado en el país mayores eventos nacionales e internacionales sobre el cuidado de mascotas y su protección, como también el mercado ha visto en esta preocupación una oportunidad para potenciar

Arriba: Protesta de organizaciones contra la ley de Tenencia Responsable de Mascotas del año 2013 que habilitaba la matanza de perros y gatos ⁶³.

sus marcas a través del apoyo a las fundaciones o realizando masivos eventos en beneficio a los abandonados.

Eventos como “Show Internacional TICA”, “Expo Mascotas” o las ya más conocidas “Perrotón de DogChow” han sido parte de la cartelera de eventos que en estos años han invitado a albergues a participar y ser parte de la muestra total.



Abajo: Protesta de organizaciones contra la ley de Tenencia Responsable de Mascotas del año 2013 que habilitaba la matanza de perros y gatos.

⁶³ “Organizaciones rechazan un proyecto de tenencia responsable de animales”. *El diario de La Pampa*. Argentina, 20 de abril 2013. Recuperado de: www.eldiariodelapampa.com

FUNDACIONES*



Izquierda: Pendón promocional de la perrotón, que impulsa a las familias a correr para donar a las fundaciones, año 2015.

Derecha: Pendón utilizado para una actividad de tenencia responsable para scouts en Villa Santa Elena, realizada por Anima-lia UC⁶⁴.

Algunas fundaciones que albergan y rescatan animales han logrado grandes progresos y reconocimiento a medida que la sociedad adquiere mayor conciencia respecto a los animales. A continuación se mencionan solo algunas fundaciones con las que se tuvo un mayor contacto para este proyecto:

Fundación Adopta

“Somos una organización con personalidad jurídica, sin fines de lucro dedicada al rescate, rehabilitación y protección de gatos en situación de calle. Contamos con un albergue diseñado especialmente para dar acogida a los mas de 200 gatos que actualmente residen en nuestras instalaciones. No contamos con ningún tipo de ayuda estatal o de la empresa privada y nos mantenemos con el apoyo de particulares sensibilizados con nuestra misma causa.

Nuestro grupo nace en el año 2009, como una respuesta a la urgente necesidad de brindarle protección a los miles de gatos en situación de calle que viven en nuestro país. Un país donde la realidad del maltrato animal no ha sido tratada con la seriedad que se merece y donde a diario son abandonados cientos de gatos, que sobreviven al hambre, al frío y al maltrato”⁶⁵.

Fundación Garras y patas

“El grupo nació en el año 2001 como un grupo de familiares y amigos, cada uno de los cuales en reiteradas oportunidades había rescatado perros y gatos abandonados enfermos o accidentados

⁶⁴ <http://animaliauc.cl>

⁶⁵ Fundación Adopta, ¿Quiénes somos?. www.fundacionadapta.cl/Index/fundacion-adop-ta-quienes-somos/

* Otras fundaciones con reconocimiento:
 -Fundación EDRA (www.edra.cl)
 - Fundación Julieta (www.fundacionjulieta.cl)
 - Fundación Suyai (www.fundacionsuyai.cl)



Arriba: Logotipo de cada fundación.

por su cuenta (...) empezamos a apoyarnos mutuamente en los rescates, así surgió la idea de buscar financiamientos que no vinieran de nuestros bolsillos (...). Descubrimos las publicaciones en diarios e Internet, que nos facilitaban la adopción y también la organización de Jornadas de Adopción en diversos parques de Santiago.

Comenzamos a buscar más ayuda y a concientizar a las personas que nos rodeaban logrando bastante apoyo.

Finalmente en el año 2011 nos constituimos como persona jurídica, pasando a denominarnos Fundación Garras y Patas, fundación que hoy cuenta con un directorio, con 10 miembros voluntarios organizadores, con 10 voluntarios externos, más de 100 socios aportantes de dinero, además de una web⁶⁶.

Fundación Stuka

“Después del devastador terremoto que azotó a nuestro país el 27 de febrero de 2010, miles de animales –mayoritariamente perros- quedaron desprotegidos, abandonados y sin hogar ni alimento.

Ante tal panorama, nuestra socia fundadora y actual presidenta encabezó el rescate de los cuidados profesionales adecuados a la condición en la que se encontraban. Este amor por los animales nace desde mucho antes. Como herencia familiar, nuestra fundadora y su familia han entregado cariño y preocupación por los animales. Las consecuencias de la catástrofe mencionada gatillaron el deseo de profesionalizar este amor, creándose así Fundación Stuka(...)

⁶⁶ Fundación Garras & Patas. Sección ¿Quiénes somos?. <http://www.garrasypatas.cl/que-hacemos>

“En Fundación Stuka nos interesamos en aplicar la ciencia del Bienestar Animal a cabalidad, esforzándonos por brindarles a nuestros perros (por el tiempo que se encuentren con nosotros) las mejores condiciones sanitarias, emocionales y naturales, para que, llegado el momento de la adopción, lleguen a sus nuevos hogares como individuos sanos y educados”⁶⁷.

Animalia UC

“Animalia UC es una organización estudiantil que tiene por objetivo promover la tenencia responsable, la adopción y mantener en buen estado de salud a los animales de la UC, principalmente dentro del campus San Joaquín.

Para ello realizamos charlas de tenencia responsable, esterilizamos, vacunamos y desparasitamos a los animales para prevenir transmisión de enfermedades entre ellos y hacia las personas. De esta forma se facilitan las adopciones y se logra entregarles una vida digna.

Animalia UC no ingresa animales externos a la universidad ni realiza rescates fuera de ésta. Tampoco nos hacemos cargo de animales que no sean gatos o perros, ya que está fuera de nuestro alcance. Desde mayo del 2009 hemos cumplido muchas metas, pero aun queda mucho trabajo por hacer.”⁶⁸

Si bien, la organización Animalia esta especializada en el cuidado de animales del campus universitario, es un claro ejemplo de organización estudiantil en pos de un problema constante en sectores universitarios grandes.

⁶⁷ Fundación STUKA. Sección Fundación <http://www.fundacionstuka.cl/fundacion.php>

⁶⁸ Animalia UC. Sección Quiénes Somos. <http://animaliauc.cl/noticias/acerca-de/>

JORNADAS Y VOLUNTARIOS

Las jornadas de adopción han aumentado a lo largo de estos años. Las fundaciones mencionadas proceden gestionando estos eventos y recibiendo apoyo de distintos sectores, espacios públicos y marcas que han visto en ellos una masificación del interés en las mascotas.

Las jornadas se producen principalmente en parques con la intención de acercar a la familia. Los “Malls” han aportado en la labor invitando a las fundaciones a realizar jornadas en los recintos y así también algunas universidades especializadas en medicina veterinaria. En el año 2014 se hizo una jornada en el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM) a través de la productora “Motivados” en la que participaron varios albergues y fundaciones.

Las fundaciones participan activamente en los eventos a los que son convocados, difundiendo mediante redes sociales con la ayuda de piezas gráficas y personas voluntarias que se ofrecen para las jornadas. Cada fundación presenta reglas específicas para la adopción de sus rescatados, en las que incluyen seguimiento por algunos meses, compromiso de esterilización y vacunas al día, entre otras.

Los voluntarios postulan a través de los sitios web de cada fundación para apoyar en los albergues; tareas como limpiar, jugar y alimentar a los animales es lo que más requieren y para ello destinan horarios de 1 o 2 horas por cada voluntario.

El contexto en el cual las fundaciones están inmersas representa una oportunidad para el proyecto debido a que atraen a las familias a in-

teresarse en los temas de las mascotas y sirve principalmente para atraer a los niños sobre los cuidados primordiales al momento de adoptar. En estos espacios se puede entregar a las familias el proyecto y percibir sus reacciones, opiniones e interés en la propuesta.



Ariba: Fotos de jornadas de Fundación Adopta y Fundación Garras & Patas.



EVENTOS

Algunos de los eventos más importantes que se han realizado en Chile son eventos organizados por los propios albergues que hoy cuentan con una masiva participación.

Otros eventos extranjeros han notado el entusiasmo de las convocatorias y han traído shows internacionales mas específicos.

Gato Fest I, II y III

Creado en el 2013 por la Fundación Adopta, este evento se ha realizado por tres años consecutivos y ha logrado dar en adopción a mas de 60 gatos de su albergue. Se ha llevado a cabo en el Centro Arte Alameda, ubicado entre el metro Universidad Católica y Baquedano y posteriormente en el Teatro If en Bilbao con Av. Italia.

En el evento participan marcas como Royal Canin, Master Cat y Felix, promocionando sus productos y también se da espacio a tiendas pequeñas para vender artículos relacionados con los gatos como cajas de arena, accesorios y juguetes.

Las personas que van a adoptar, deben llevar una caja de transporte y estar previamente entrevistadas para ir a elegir a algún gato de la fundación.

El primer Gato Fest realizado en marzo del 2013, tuvo una muy buena acogida por parte de las personas, por lo que en el año 2014 la difusión del evento fue mayor siendo promocionada a través de programas de televisión matutinos.

Arriba: Banner digital de la tercera Gato Fest, realizada en marzo de 2015.

Abajo: Fotos de la masiva participación en el evento durante el año 2014 y 2015. Imágenes sacadas de redes sociales de la Fundación.



Expo Mascotas

www.expomascotasyanimales.cl/

Se ha realizado por 5 años consecutivos. Este año se llevó a cabo en Espacio Riesco por el masivo aumento de la audiencia. Es una exposición para toda la familia que incluye muestras de shows, peluquería, animales exóticos, zonas educativas, entre otras. También incluye mas de 70 expositores entre los cuales se encuentran centros veterinarios, criaderos, ropa, accesorios, etc.

Show Internacional TICA

(The International Cat Association, www.tica.org)

Se realizó el 4º show el 11 y 12 de octubre de 2014 en la Universidad de las Américas y tuvo como invitado a la Fundación Adopta. El show se caracteriza por entregar y difundir información a criadores, propietarios y público en general sobre la reproducción responsable, el cuidado y bienestar de todos los gatos en general, cuidados especiales de razas, etc. El evento se constituye de 3 espacios principales: área de expositores, área de jueces y área de stands.

Expo Pets

www.expopets.cl/

Realizada por primera vez en el 2013. El año 2014 se realizó el 7, 8 y 9 de noviembre en el espacio Chimkowe de Peñalolen. Es un evento para toda la familia que consta de exposiciones, charlas, animales exóticos, demostraciones caninas, etc. Este evento también contó con la participación de fundaciones de adopción y fue muy valorada.

Arriba: Afiche promocional del evento.



El evento recibió muy buena crítica respecto a la organización y presentación de todo el show y un aspecto importante que se destacó fue el ingreso de público con sus mascotas que no causó ningún problema dentro del recinto y que además podían jugar libremente con otras mascotas.

Primer Festival Chile Incondicional

Se realizó por primera vez el 28 de febrero de 2015 en el Parque Bustamante y reunió cerca de 30 organizaciones de cuidado animal en el país.

El encuentro fue organizado por la Federación de Animalistas de Chile con el apoyo y auspicio de la Municipalidad de Providencia. La idea era visibilizar la situación en la que están los animales en Chile, fortalecer redes de trabajo y educar a la comunidad para aportar en la educación sobre el cuidado de animales.

La vocera de la Federación de Animalistas de Chile, recalcó el apoyo y la unidad de los grupos de protección animal y mencionó: “este es un evento inédito en Chile donde se conjugan el arte, la recreación, la educación y la causa animalista-mascotista. Es también la demostración de que el mundo animalista unido y actuando en forma seria y comprometida puede lograr grandes cosas. Trabajando juntos podemos lograr un cambio en la mentalidad y la conciencia de la ciudadanía, para tener un país donde se respete y cuide a los animales. Agradecemos a la alcaldesa de Providencia, y a la Municipalidad por haber apoyado y acogido esta iniciativa, siendo un ejemplo para otras comunas”⁶⁹.

Fancy Feast Cat Café “Rende Bú”

Inaugurado el 26 de Mayo de 2015, es el primero en abrir sus puertas en Chile bajo una alianza con los gatos de la Fundación Adopta y la marca de comida gourmet “Fancy Feast”. El lugar cuenta con espacios para que los gatos puedan jugar, acostarse y acercarse a los clientes que disfrutan del lugar. Son 15 gatos que la fundación ha puesto con la intención de que las personas se aproximen al comportamiento felino y puedan disfrutar y adoptarlos. Estos espacios promueven el interés de las personas por la adopción de mascotas y a la vez permite enseñar a los más pequeños el comportamiento del animal, siempre con un debido respeto.

Los cat café son lugares conocidos en Japón y Francia como espacios de descanso y relax, ya que el pelaje y ronroneo del gato ayudan a disminuir los niveles de estrés en las personas; así mismo deben tener un estricto reglamento al momento de entrar al recinto, ya que estas mascotas se estresan con ruidos muy fuertes.



⁶⁹ “Municipalidad de Providencia y agrupaciones animalistas lanzaron primer Festival Chile Incondicional”. *Diario Providencia*, Santiago, Chile, 28 de febrero de 2015. Noticias.

8 ACCIONES INCONDICIONALES

PARA LA TENENCIA RESPONSABLE DE MASCOTAS

1 INTEGRACIÓN Y CARIÑO

Haz de tu perro o gato un miembro más de la casa. Ellos son seres vivos que merecen todo nuestro respeto y cariño durante toda su vida.

2 LUGAR PROTEGIDO Y AGUA FRESCA

Procura tener un lugar para descansar, que lo proteja del frío y la lluvia en invierno y del calor en verano. Mantén SIEMPRE un pocillo con agua fresca a su alcance.

3 ALIMENTO ADECUADO Y A SUS HORAS

Alimentalo diariamente según las indicaciones del veterinario, prefiere darle solo *pellets*. No le des alimentos caseros ni sobras, porque pueden hacerle daño.

4 PASEO EN COMPAÑÍA Y LIMPIEZA DESECHOS

Nunca dejes salir a tu mascota sola a la calle. Pasea a tu perro diariamente siempre con correa para evitar que se pierda, tenga accidentes o moleste a otras personas. Si hace sus necesidades en un espacio público, recógelas con una bolsa y bótalas a la basura.

GOBIERNO Y MUNICIPALIDADES

En el ámbito gubernamental, la preocupación por la tenencia responsable ha logrado algunos frutos a nivel nacional a través de los años, siendo este el año en que se lanzó el “Plan Nacional de Esterilización”⁷⁰ de mascotas perros y gatos como también animales abandonados de todas las regiones. El operativo, busca además generar un censo de las mascotas que se tienen a nivel de las comunas y nacional. Para el primer semestre 2015, se tiene como objetivo esterilizar a más de 55 mil animales en 67 comunas del país. Ignacio Moncayo, coordinador del programa comentó: “Habíamos planeado incorporar a 40 municipios y dado el éxito de la convocatoria y el interés que había de parte de los municipios lo ampliamos a 67, eso en la práctica significa transferir recursos para comenzar con operativos de esterilización”. El programa durará hasta el año 2017 y será accesible para todas las personas que deseen esterilizar a sus mascotas.

El sitio web “Incondicionales, Plan Nacional de Tenencia Responsable de Mascotas”⁷¹ generado por el Ministerio del Interior y Seguridad Pública, Ministerio de Salud y Medioambiente ha definido para los ciudadanos “8 acciones incondicionales para la tenencia responsable” en las que proponen acciones a considerar para una buena tenencia enfatizando el cariño y respeto hacia las mascotas. El sitio web es una plataforma de información que especifica mitos, consejos y beneficios y está ligada a la medida

⁷⁰ “Parte plan nacional de esterilización: 55 mil animales serán operados durante el primer semestre”. *Publímetro*, Santiago, Chile, 20 de enero 2015.

⁷¹ www.incondicionales.cl

⁷² “En Nueva Imperial lanzarán la campaña para la tenencia responsable de mascotas”. *Hoyxhoy*, Santiago, Chile, 15 de junio de 2014.

Arriba: Extracto de las 8 acciones para la tenencia responsable de mascotas, presentadas en el sitio web #Incondicionales.

Abajo: Campaña lanzada en la comuna de Nueva Imperial para promover la iniciativa y sensibilizar a la comunidad ⁷².



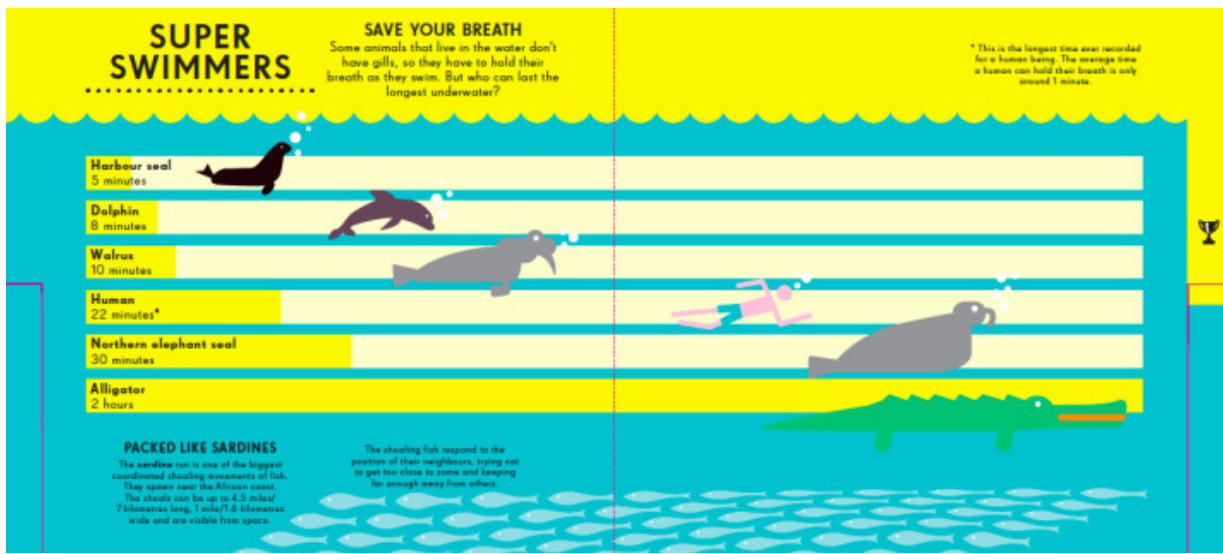
27 de los compromisos asumidos por el gobierno y va de la mano con el plan de esterilización.

A nivel de municipalidades, también se ha generado un incremento en los espacios para enseñar sobre tenencia responsable y maltrato animal.

Algunas actividades que destacan, son las jornadas de adopción y talleres que organizan las Municipalidades de Recoleta y Providencia.

La celebración del “Día del Quiltro”⁷³ impulsada por el alcalde de Cerro Navía: Luis Plaza cada primer sábado de septiembre es también una iniciativa que atrae y beneficia la celebración de una mascota que se ha convertido en un ícono para la sociedad aparte de ayudar a difundir la adopción de perros callejeros. Esta celebración se ha hecho 3 años consecutivos.

⁷³ “El Día Nacional del Quiltro ya se celebra en Santiago”. *Cooperativa*, Santiago, Chile, 31 de julio de 2011. País, Medioambiente, Animales.



ANTECEDENTES Y REFERENTES

Arriba: Despliegue del libro *Animal Kingdom*, mostrando infografía sobre la comida de los animales.

Abajo: Portada de *Animal Kingdom*.

Para este proyecto, se encontraron diversos antecedentes y referentes que ayudaron a la generación del estilo gráfico, así como también al relato de las infografías y la diagramación.

Animal Kingdom

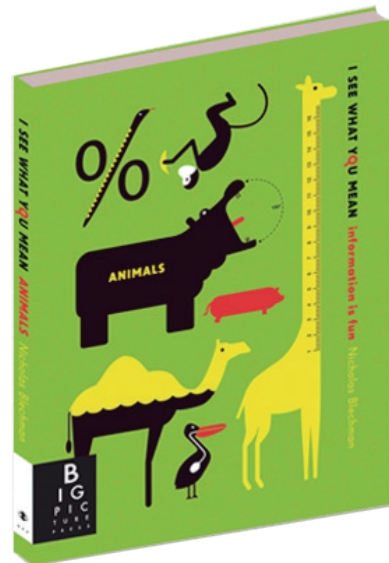
Autor: Nicholas Blechman

Editorial: Big Picture Press, primavera 2014.

Este libro de infografías para niños enseña datos curiosos sobre el reino animal y pone énfasis en el diseño de información de una manera didáctica y entretenida. Utiliza comparaciones como “¿Cuál es el animal que come más?”, “Los animales que aguantan más la respiración bajo el agua” y bajo esas ideas genera un relato entre las páginas.

Como se menciona anteriormente en el estado del arte, Nicholas Blechman es un diseñador e ilustrador conocido en el medio y este libro fue generado junto a la editorial Big Picture Press la cual se dedica a la realización de libros ilustrados infográficos.

Esta publicación es un antecedente primordial para la generación del proyecto, ya que forma parte de un mismo objetivo: información visual didáctica para toda la familia. La simpleza en los trazos y colores llamativos son un referente además para la línea gráfica del proyecto.

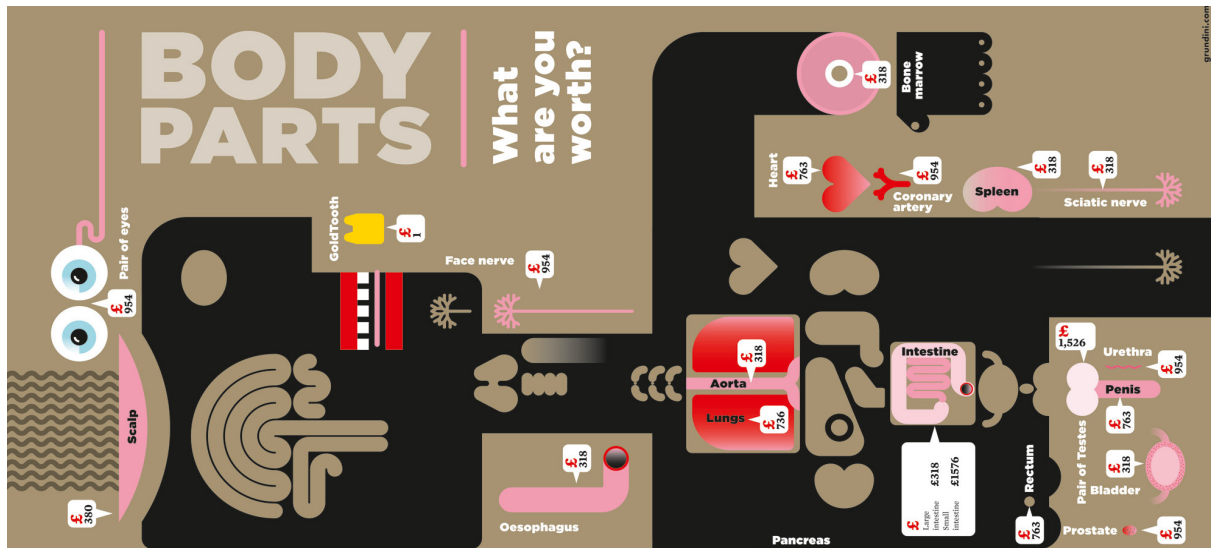


Peter Grundy

Diseñador

www.grundini.com

Diseñador especializado en comunicación visual (también mencionado en el estado del arte). Ha realizado muchas de infografías para diversos estudios y revistas. Es creador del libro *Human Body* de la editorial Big Picture Press en el cual se muestran una serie de infografías sobre el cuerpo humano y sus procesos, siguiendo la misma lí-



nea que *Animal Kingdom* ya que es un libro para todas las edades.

El estilo gráfico de Peter Grundy se caracteriza por ilustraciones muy minimalistas de trazos geométricos y colores contrastantes que le dan un carácter propio a cada trabajo que ha realizado. En su sitio web "Grundini" se pueden encontrar todos sus proyectos. La forma en la que genera los espacios y la creación de los personajes en sus infografías lo hace un referente importante para el proyecto.

Big Picture Press
Imprenta y editorial
www.bigpicturepress.net

Imprenta especializada en libros ilustrativos desde el año 2013. Forman parte de Candlewick Press en Estados Unidos y de Templar Publishing en Reino Unido. Su creencia es que sus libros deben ser visualmente inteligentes, llamativos y aptos para todas las edades, habilidades y nacionalidades.

Los libros que han lanzado poseen todas las características de la curiosidad por el aprender visualmente es decir, intentan enseñar a través de la ilustración, la infografía y el diseño editorial.

Algunos de los libros me sirvieron como referentes netamente infográficos mencionados anteriormente, así como también la existencia de esta imprenta es un antecedente importante para el proyecto.

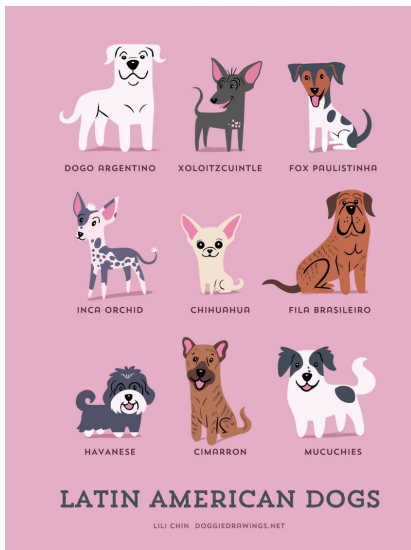
Arriba: Infografía que nos muestra cuánto vale cada parte de nuestro cuerpo, por Peter Grundy,



Libros: *Human Body* de Peter Grundy, Big Picture Press, primavera 2014 y *Animalium* de Katie Scott y Jenny Broom, lanzado en el invierno de 2014. Este último es el primero de una serie de libros virtuales de museo, donde se muestran las especies más exóticas e interesantes del reino animal.

Abajo: Muestra del interior de *Animalium* con aves exóticas.





Lili Chin - Artista
lilichin.com

Nació en Malasya y se crió en Sidney. Esta artista y animadora 2d participó en los dibujos animados de “muchacha” de Cartoon Network entre otros. Actualmente se dedica a hacer dibujos de perros profesionalmente y posee infografías del cuidado de los perros y retratos personalizados. El proyecto ilustrativo de las razas fue un buen referente para utilizar como guía al momento de crear las razas en la infografía, ya que la artista unificó todas las características de las distintas razas en un estilo gráfico de formas simples e identificables, generando así una línea completa.

Francesco Franchi
Periodista - Director de arte - Profesor
www.francescofranchi.com

Director de arte de la revista *IL-Intelligence in Lifestyle*, es periodista desde el año 2010. Ha trabajado también como diseñador en estudios en Milan donde colaboró generando proyectos de diseño comunicacional, editorial e infográfico. Tomó clases de diseño comunicacional en la Universidad de Londres. La mayoría de sus proyectos están enfocados en el diseño infográfico y editorial pero con mayor énfasis en el diseño de infografías para periódicos donde se destaca una diagramación predominante en todos sus proyectos. Su tesis también se basó en las infografías para periódicos como una forma de rejuvenecer el medio y generar nuevos diseños. La diagramación y el estilo gráfico presente en cada una de sus infografías fueron un referente para la organización del contenido.

Arriba: Proyecto ilustrativo de razas de caninos de distintos países por creado por la diseñadora Lili Chin.

Abajo: Proyecto *Doggie drawings* iniciado en el 2008 que trata de infografías y retratos de mascotas. Infografía de Francesco Franchi, sobre el ecosistema y el daño a la biodiversidad.

Playing With Your Dog

Dogs (and people) love to play! Playing with your dog is one of the best ways to reward him for a job well done. Done correctly, play can help a stressed dog relax and a distracted dog focus. Every dog is different, so get to know what sort of play your dog enjoys. Just like some people enjoy reading and others enjoy watching and board games, different dogs will have different preferences. Try to find the level of excitement that's "just right" for your dog. Avoid play that gets your dog so amped up that he can't think or calm down. On the other hand, if your dog is bored by your attempts to play, try upping the level of excitement or changing to a different game. There are lots of different ways to play with your dog! Here are a few common favorites:

Concept and Words by Sara Brackley www.pawful.com Drawings by Lili Chin www.doggiedrawings.net

Aiuto, chiamate Noè
Il 2010 è l'anno mondiale della biodiversità. Ricordiamoci che se scompare una specie, l'intero ecosistema può subire danni irrimediabili: senza api non avremmo frutta, caffè, cotone. La "lista rossa" degli animali a rischio è lunga. Ecco una mappa sintetica e alcuni casi-simbolo... Ma ve lo immaginate un mondo senza elefanti?

— di Francesco Franchi - Daniele Lorenzetti | illustrazioni di Laura Cattaneo

CHI RICEVLA FAMIGLIA
Nella mappa, i colori indicano la ricchezza di specie animali (ovvero la biodiversità). All'India è riconosciuta il patrimonio culturale delle foreste equatoriali e lungo la Grande barriera corallina.

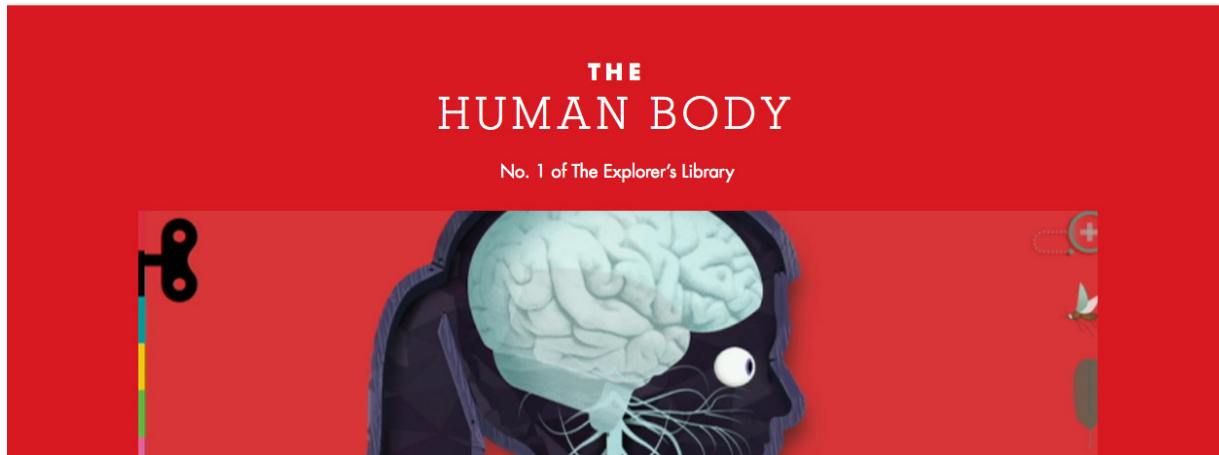
COSA DICEDERLA SE CONSERVIAMO...
Se gli ecosistemi prosperano... Se la biodiversità si riduce...

FAMIGLIE CHE NASCONO E MUOIONO
100 milioni di anni di evoluzione... 1 milione di specie...

ATTENZIONE, INSETTI VULNERABILI!
Clicca (dalla sinistra) per la conservazione della natura: riduce parzialmente lo spazio produttivo e sociale. Ecco le percentuali di specie minacciate secondo la IUCN del 2008.

AMERICHE - Epidemia silenziosa del pollaio tropico
LONTANA DI MARE: 100 milioni di specie di piante... AMAZZONIA GIUGIANTE: 100 milioni di specie di piante... ORGO GREZZO: 100 milioni di specie di piante...

34% degli europei non ha mai sentito nominare la parola "biodiversità" - maggio luglio 2007



Human Body - Tinybop
Aplicación IOS (Ipad, Iphone)
www.tinybop.com

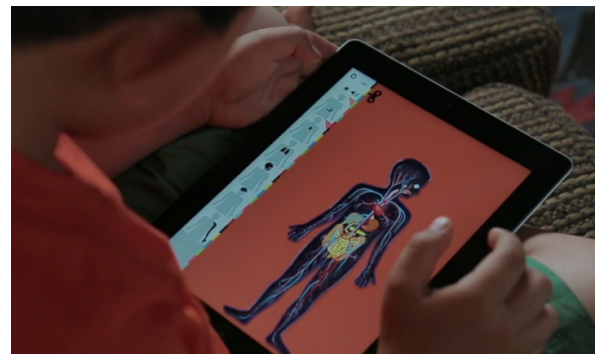
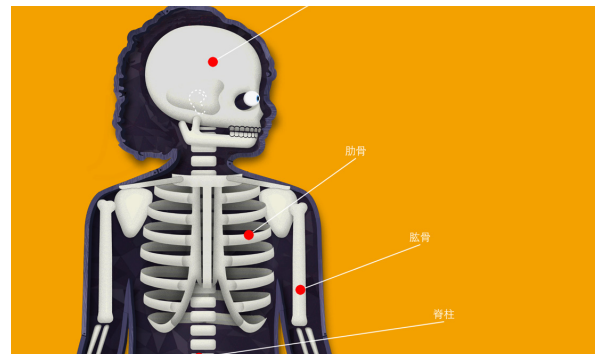
Arriba: Sitio web de *Tinybop* con la muestra del juego *Human Body*.
 Abajo: Imágenes del juego.

Esta aplicación sobre el cuerpo humano muestra las distintas maneras en cómo funciona, al hacer un recorrido por todos los sistemas del organismo, se puede interactuar con los órganos, ver el funcionamiento mientras el cuerpo esta comiendo o haciendo actividad física, explorar los ojos, oídos y hasta volver a armar el cuerpo.

Es una aplicación de exploración realizada por la empresa Tinybop que se especializa en generar aplicaciones de exploración y aprendizaje a través de personajes llamativos e ilustraciones vibrantes. Fue nombrada una de las mejores aplicaciones familiares por la revista *Parents*.

Tinybop posee otras aplicaciones que siguen la misma línea de exploración e interactividad con el juego, dentro de las cuales se encuentran: *Plants*, *Home* y *Simple machines*.

Esta aplicación además de poseer un estilo de diseño similar al del proyecto, es un antecedente importante ya que es un claro ejemplo de las proyecciones a las que puede optar el proyecto como tal, siendo una aplicación para dispositivos un elemento atractivo para los niños y que les permite reforzar el aprendizaje.



IV. LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

ASISTENCIA A JORNADAS

Durante todo el año se han realizado jornadas de adopción y eventos para la tenencia responsable y adopción de mascotas; la asistencia es cada vez mayor y es posible notar un patrón similar en los asistentes.

El levantamiento de información para este proyecto va principalmente en la generación de un registro visual del funcionamiento y el tipo de usuario que asiste a estas jornadas, con el propósito de conocer los mecanismos con los que las fundaciones entregan a las mascotas. La localización también fue importante para definir donde entregar el material, ya que todos estos eventos son realizados en Santiago, y principalmente en zonas céntricas, por lo que la asistencia es numerosa.

Para ello se asistió durante el semestre a algunos eventos como la Gato Fest de este año (2015) y otras jornadas de adopción que se realizan generalmente 3 o 4 veces al mes lo que permitió analizar el tipo de asistentes y la entrega de materiales gráficos que se distribuyen.

Gato Fest III

El evento se realizó en el ex teatro IF cerca de Parque Bustamante el día domingo 22 de marzo desde las 12 de la tarde. Contaba en el primer piso con charlas de médicos veterinarios sobre conducta y cuidados del felino y stands que vendían productos relacionados al gato en el hogar donde destacan artículos de recreación como rascadores y pilares con módulos para que ejerciten dentro de espacios reducidos como departamentos.



Arriba: Área de adopción en el segundo piso del evento.



Izquierda: Registro aéreo de la convocatoria del evento.



El segundo piso era para ver a los felinos junto con las personas encargadas de recibir a los adoptantes y entrevistarlos. En este espacio se encontraban veterinarios de la fundación que revisaban a los gatos antes de ser entregados; En este proceso el adoptante debe llenar un formulario y se le hace entrega de un kit de adopción donado por la marca Royal Canin donde viene alimento de la marca y un manual de cuidados del gatito, siendo este el único material gráfico que se le da al adoptante a través de la fundación.

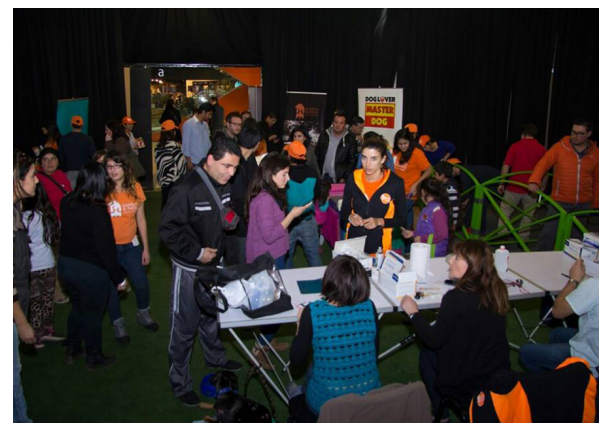
En la fotografía de la derecha, se puede apreciar el stand que posee la fundación, el cual no incluye ningún elemento de ayuda a los adoptantes que les especifique cuidados básicos para su futura adopción.



Jornadas de adopción: Garras & Patas

Esta fundación ha realizado jornadas en el Mall Portal Nuñoa, lugar que les favorece ya que es un sitio de paseo que atrae a familias jóvenes y con niños. En estas jornadas se realizan concursos y rifas y también poseen una marca afiliada (Master Dog) que les entrega a los adoptantes un plato y paquete de comida.

Si bien los adoptantes son entrevistados en el lugar, se les piden sus datos y son asesorados para elegir un buen compañero canino; tampoco poseen un material para el adoptante en relación a los cuidados de la mascota luego de su adopción.



Arriba: Kit que entrega la marca Royal Canin a los adoptantes del evento así como también en las otras ferias de adopción de la fundación. El kit viene con alimento y un manual.

Centro: Stand de Fundación Adopta donde se entregan principalmente folletos para pedir donaciones y hogares temporales.

Abajo: Jornada de adopción de Garras & Patas en Portal Nuñoa, a un costado del segundo piso, junio 2015.



Fundación Tsuka

Esta fundación al igual que las otras posee espacios importantes en los cuales ha difundido sus adopciones como es el caso del evento “dale tu apellido.cl” realizado en el Homy de Parque Arauco en diciembre del 2014. Posee los mismos mecanismos de adopción con entrevista previa y un formulario de adopción para el seguimiento de la mascota en el tiempo pero sin la entrega de algún material didáctico para el cuidado posterior del adoptante.



REGISTRO DE USUARIO

Los asistentes a las jornadas de adopción y eventos presentan características específicas que se aprecian en la mayoría de los eventos, principalmente en los tipos de familias que asisten. Estas son:

- A. Familias con niños:** Es el grupo que mayor presencia tiene en las jornadas de adopción donde se puede apreciar familias con uno o dos niños generalmente. Se caracterizan por ser familias jóvenes con niños entre 5 a 15 años aproximadamente, que buscan en la mascota un compañero para los niños mas pequeños.
- B. Familias de un solo padre:** Se observó también mucha asistencia de niños con un solo padre, principalmente la madre. Si

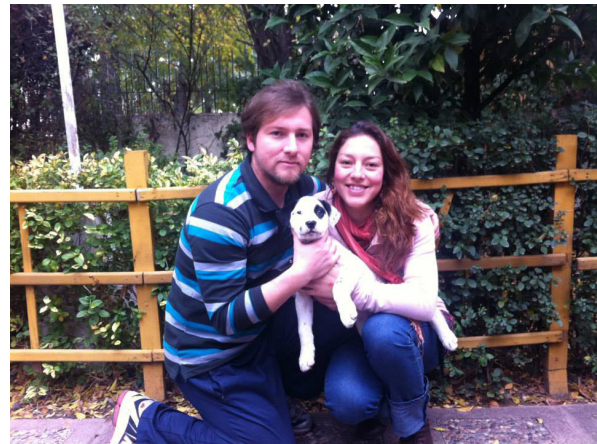


En ambas paginas: Imágenes de distintas jornadas de adopción entre ellas se encuentran Fundación Adopta, Fundación Tsuka y Garras & Patas.



bien esto no significa la ausencia del otro padre, si se notó este específico grupo dentro de las jornadas. La adopción de una mascota en este tipo de familias es importante ya que contribuye a la compañía y entretenimiento de los hijos que se quedan solos en la casa cuando la madre/padre trabaja.

C. Jóvenes sin hijos: Son el tercer grupo que se puede apreciar en una medida alta en las jornadas; se caracterizan por vivir solos o en pareja y principalmente en departamentos por lo que una mascota es su primer “hijo” con el cual aprenden responsabilidades y cuidados. La mascota sirve de apoyo y compañía a ambos.



D. Adultos mayores: Este grupo se ve en una cantidad mínima y generalmente asisten más a los refugios que a las jornadas de adopción. Se caracterizan por ser adultos mayores que viven solos o en lugares muy amplios en los que una mascota puede ser una gran compañía.



Tanto a las jornadas de gatos como a las de perros asisten un montón de personas con el interés de tener una mascota en su hogar; la observación permitió notar que en las jornadas para adopción de perros como lo es en Garras & Patas y Fundación Tsuka hay un mayor número de familias con niños pequeños que en las de Fundación Adopta a las que asisten en mayor medida familias con niños más grandes o adolescentes.



V. ANÁLISIS

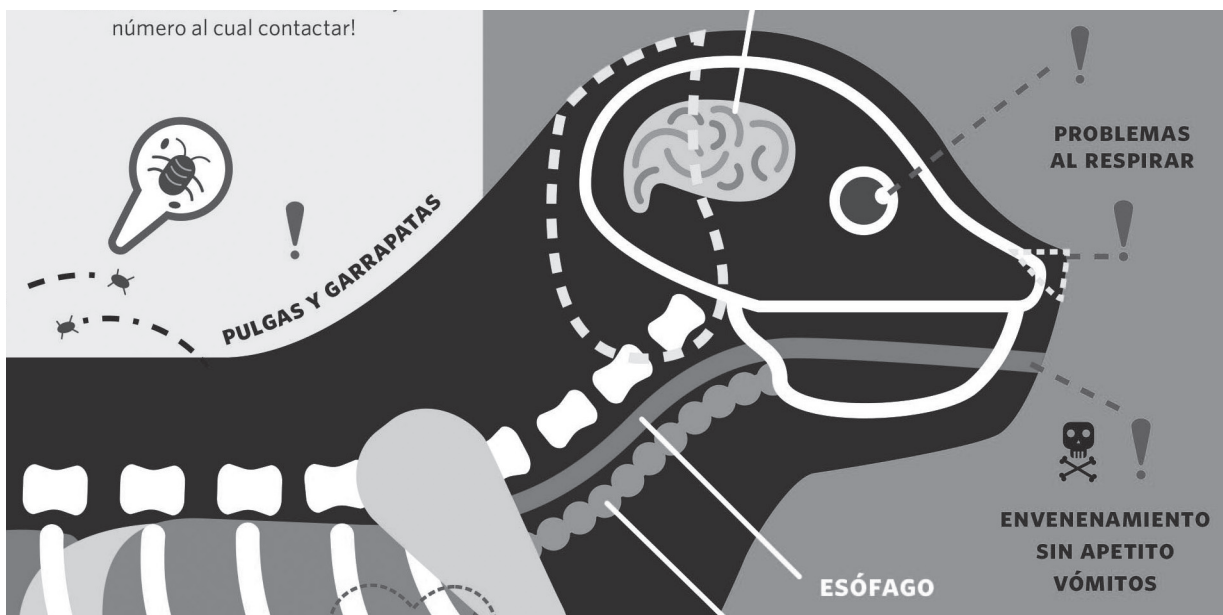
De acuerdo a todo lo planteado en el estado del arte y el levantamiento de información, se puede concluir lo siguiente:

- 1 El estado del arte permitió comprobar la importancia de las mascotas en el entorno familiar y principalmente con el infante en todas sus etapas, especificando los beneficios y el aporte para el niño con el entorno y sus pares. Esto también se ve reflejado cuantitativamente ya que más de un 60% de hogares tienen mascotas dentro de la Región Metropolitana evidenciando que estas ocupan un lugar significativo y es por ello que el proyecto puede tener impacto en la sociedad.
- 2 No se encontraron estudios realizados en Chile respecto a los beneficios que aportan las mascotas y cómo afecta esto en el desarrollo de los niños o el impacto que podrían generar en hogares vulnerables; solo se pudo consultar, un estudio que veía la importancia de la mascota “perro” en niños de determinados colegios que si bien es una muestra significativa también deja en visto que no existen estudios que ayuden a potenciar la inclusión de las mascotas.
- 3 Por otro lado, se pudo analizar que existe un constante incremento de conocimiento y difusión en las fundaciones y/o asociaciones que realizan eventos y jornadas de adopción para estos animales, lo que demuestra un cambio positivo en la conciencia de la sociedad y mayor inclusión en estos problemas a los propios ciudadanos, ya que estos eventos no son en su mayoría respaldados

o financiados por entidades gubernamentales o empresas relacionadas a ello.

- 4 Se evidenció el aporte de las redes sociales en la ayuda y rescate de animales abandonados o con dueños en situaciones extremas como terremotos o inundaciones y también en la propagación de información para apoyar a las fundaciones asociadas.
- 5 En relación al levantamiento de información, se pudo comprobar la masiva participación de la ciudadanía en estos eventos y también el interés de familias de distinta índole en la intención de adoptar una mascota. Sin embargo también se constató que no existe una información en formato impreso sobre los cuidados básicos que se deben tener al adoptar, siendo primordial para que la persona consulte si tiene dudas posteriormente a la adopción.
- 6 Se generó una división de los asistentes que acuden a los eventos con el propósito de evidenciar el grupo objetivo del proyecto, es decir las personas a las que puede ser útil y llamativo, siendo las familias de padres con 2 o 3 hijos los más importantes, seguidos de jóvenes que viven solos en departamento o con pareja.

Las conclusiones evidenciadas con respecto a la teoría y el levantamiento de información conducen a la posibilidad de implementar un proyecto para la sociedad en relación a potenciar el cuidado y la tenencia responsable de mascotas.



VI. EL PROYECTO

DESCRIPCIÓN

Crianza, amor y respeto es una guía visual en formato desplegable que consta de infografías que detallan los consejos básicos para adoptar a una mascota en la familia.

Se presenta en formato impreso tiro y retiro; la elección de las mascotas se debe a que ambas son las que presentan mayor tenencia en los hogares chilenos.

Las infografías están orientadas a ayudar e instruir a los dueños en todo lo básico que necesitan saber y poseer, así como también los ayuda a conocer las necesidades que tiene el animal como parte de la familia.

El proyecto destaca principalmente la *tenencia responsable* dentro del hogar y la educación *informal* en la familia, que adquiere el compromiso de cuidar y respetar a la mascota traspasando específicamente estas enseñanzas a los *niños* que recién están aprendiendo a convivir con ellos. El título del proyecto representa exactamente las bases para convivir con otro ser vivo y lograr un ambiente sano y seguro en la sociedad.

Arriba: Extracto de la infografía donde se muestra un zoom del diseño del personaje perro.

¿POR QUÉ?

Existe un elevado número de casos en que personas que adoptan dichos animales no se informan de manera consciente sobre los principios básicos que involucra tenerlos, traspasando las responsabilidades a sus hijos, y desencadenando posteriormente conflictos con su tenencia. Esto se ve reflejado en las malas conductas asociadas a los estados de estrés que el animal puede presentar y que pueden terminar en problemas externos (vecinos, peatones, etc.) los cuales pueden provocar posteriores accidentes (ataques, mordidas o muertes) y llevar a los dueños a tomar decisiones drásticas e inconscientes (abandono o eutanasia)⁷³.

Otra de las razones se basa en la masiva participación que la ciudadanía esta teniendo en los eventos y jornadas de adopción donde la información sobre los cuidados básicos debería ser primordial.

¿PARA QUÉ?

Para promover la educación informal en las familias sobre la importancia en los cuidados óptimos de una mascota, de manera que lo aprendido por ellos sea enseñado a sus hijos.

⁷³“Estos son los lugares donde se suele abandonar perros en Santiago”. *Publimetro*, Santiago, Chile, 11 de abril de 2013. Crónica. Extraído el 5 de agosto del 2015 desde: www.publimetro.cl

OBJETIVOS

General

Incentivar la educación informal sobre el cuidado y mantención adecuada de una mascota en la familia.

Específicos

- Reunir, sintetizar y jerarquizar la información relevante sobre el contenido del proyecto (cuidados básicos).
- Generar una propuesta de diseño infográfico con énfasis visual y persuasivo.
- Evaluar el proyecto con actores dentro del medio como médicos veterinarios, miembros de fundaciones, adoptantes, etc.
- Difundir públicamente, el proyecto en instancias afines (ferias, eventos, jornadas de adopción/esterilización, veterinarias de barrio, etc).

USUARIOS

Destinatarios

Los principales destinatarios del proyecto son niños y niñas que tengan o deseen un animal de compañía debido a que serán los que aprenderán mediante la familia a cuidar y mantener a su mascota saludable.

La infografía busca generar en los niños el interés por cuidar a su mascota y poder albergar en la memoria datos importantes sobre ellas, como por ejemplo saber qué alimentos no darle de comer y los comportamientos de su mascota ante ciertas situaciones.

Beneficiarios directos

Los beneficiarios directos del proyecto serán los adultos de cada familia que obtengan el material y que a través de él puedan informarse y corregir su comportamiento en pos de enseñar a sus hijos el cuidado correcto.

Beneficiarios indirectos

Personas que son parte de una misma comunidad o barrio, las cuales están en constante contacto con mascotas pero que no son parte de esa familia y que al estar inmersos en estos espacios pueden verse afectados por la mala tenencia de los dueños.

Contrapartes

Todas aquellas fundaciones que albergan o dan en adopción animales; veterinarios que apoyen la causa y permitan difundir el proyecto en sus centros médicos. Entidades que patrocinen o financien el proyecto, como son los fondos concursables y marcas asociadas a las mascotas; municipalidades que estén interesadas en mejorar temas de tenencia responsable como las comunas Recoleta, La Florida, San Bernardo, entre otras.

RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados se asocian a la realización de manera tangible del proyecto, permitiendo que llegue a una gran cantidad de público, el

cual reciba de forma eficiente la información, generando aprendizajes tanto a nivel social/público como particular (dentro del hogar) en torno al tema en cuestión. La visualidad del trabajo será una herramienta de traspaso rápido de conocimientos, donde la disciplina del diseño permitirá generar canales de comunicación para la educación a nivel informal.

PROYECCIONES

La visualidad de este proyecto puede permitir generar una línea de trabajo asociada a la producción extendida de contenidos, ya sean asociadas a las mismas mascotas en cuestión (perros y gatos) o aplicándolos como una guía para otro tipo de mascotas, de menor magnitud en términos de tenencia en los hogares, con los conocimientos básicos para adoptarlos (hamster, conejos, hurones, entre otros). Esta extensión del trabajo permite expandir el público objetivo, traspasando barreras culturales, mediante la traducción y publicación del proyecto en otros países.

Otra proyección de este trabajo es la generación de una línea gráfica a partir de la visualidad de cada infografía, donde el desarrollo iconográfico pueda funcionar como material descargable desde distintas plataformas, para la generación de elementos didácticos, ya sean juegos, merchandising e incluso plantillas para ser usadas en instancias educativas formales e informales.

GESTIÓN ESTRATÉGICA

El proyecto puede tener varias salidas para su producción y difusión como son:

1. De forma particular con fondos propios o a través del auspicio o patrocinio de marcas de animales interesadas (Purina, Master Cat, Master Dog).
2. A través de la postulación a Fondos concursables como los Fondos de Cultura en el área Nacional, línea de Fomento al Diseño.

3. Auspicio o patrocinio de municipalidades interesadas en difundirlo a través de charlas o ferias de tenencia responsable como las que actualmente realiza la Municipalidad de Providencia de forma mensual.

4. Por medio de fondos de personas interesadas en distribuir el proyecto en sus espacios, como clínicas veterinarias de renombre.

4. Por medio de alguna editorial como por ejemplo Pehuén, Amanuta, Quilombo, Ocho libros o librerías especializadas en el área de diseño e ilustración como Galería Plop, Librería GATOPEZ, Librería BAOBAB que se interesen en difundir el proyecto.

CUÁNDO Y DÓNDE

El proyecto se desarrollará en el segundo semestre del año 2015. Su difusión está principalmente pensada para eventos y ferias relacionadas con la tenencia responsable y la adopción de mascotas por lo que posee una gran cantidad de escenarios de posible entrega:

- A. Evento Gato Fest de Fundación Adopta:** Este evento es una de las opciones más importantes para entregar el material, ya que representa una gran cantidad de adopciones y se realizó en el mes de agosto de 2015 lo que permitió una experiencia real.
- B. Jornadas de adopción:** El proyecto tiene como objetivo ser entregado en las jornadas que se realicen en los meses posteriores a la generación del mismo. Generalmente existen 2 o 3 jornadas por mes en las distintas fundaciones y se localizan en espacios de masiva concurrencia.
- C. Eventos de mascotas:** Eventos como Expo-Pets o Festival Incondicional Chile que se realizan dentro del año en diferentes fechas por lo que es posible poder asistir.
- D. Otras fechas especiales:** Las vacaciones de invierno y El día del niño traen consigo varios eventos relacionados con las mascotas.

PROCESOS PRODUCTIVOS

Etapas	Tareas	Actividades	
Catastro	1. Recopilación de material veterinario y de mascotas.	1.1 Consulta con veterinaria.	
		1.2 Visita a Biblioteca de Santiago.	
	2. Revisión bibliográfica de diseño.	2.1 Visita a Biblioteca de la Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo.	
		2.2 Visita a Biblioteca de la Pontificia Universidad Católica, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos.	
		2.3 Visita a librerías de diseño y arquitectura.	
		2.4 Visita a centros culturales y museos.	
Análisis	1. Generación de contenidos	1.1 Selección de contenido.	
		1.2 Jerarquización de contenido.	
		1.3 Redacción y revisión de contenido.	
	2. Elección de formato	2.1 Análisis de muestras obtenidas en centros culturales y museos.	
		2.2 Selección de muestra óptimas.	
		2.3 Generación de formato en base a las muestras.	
	3. Estilo de diseño	3.1 Búsqueda de referentes	
		3.2 Selección de referentes con un estilo similar.	
		3.3 Generación de una línea gráfica total.	
Desarrollo	1. Diseño	1.1 Portada	
		1.2 Contraportada	
		1.3 Personajes principales (2)	
		1.4 Iconografía	
		1.5 Ornamentos	
		1.6 Tipografías	
		1.7 Color	
	2. Pruebas	2.1 Maqueta 1	
		2.2 Maqueta 2	
		2.3 Maqueta 3	
	3. Correcciones	3.1 Corrección de maqueta 1	
		3.2 Corrección de maqueta 2	
		3.3 Corrección de maqueta 3	
	Evaluación	1. Evaluación prototipo final	1.1 Profesor guía
			1.2 Médico Veterinaria
2. Cotización a imprentas		2.1 Respuesta de imprenta	
		2.2 Elección de imprenta	
3. Impresión		3.1 Prueba de impresión	
		3.2 Impresión de copias	
4. Difusión		4.1 Redes sociales	
		4.2 Asistencia a jornadas	
		4.3 Asistencia a eventos	

TIEMPOS

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Catastro: Recopilación de material						
Análisis: Contenido, formato y estilo de diseño						
Desarrollo: Diseño, maquetas y correcciones						
Evaluación: Cotización, impresión y difusión						

HONORARIOS

Descripción	Responsable	Total	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Responsable del proyecto, información, diseño, ilustración y difusión	Javiera Pellizzari Cid	\$1.980.000 396 hrs.	220.000 44 hrs.	220.000 44 hrs.	440.000 88 hrs.	440.000 88 hrs.	440.000 88 hrs.	220.000 44 hrs.
Información veterinaria	Dra. Cecilia Cid Peña	\$264.000 44 hrs.	\$132.000 22 hrs.				\$132.000 22 hrs.	
Corrección de textos y registro de eventos	Michel Contreras	\$680.000 132 hrs.				\$220.000 44 hrs.	\$220.000 44 hrs.	\$220.000 44 hrs.
								Total: \$2.924.000

GASTOS OPERATIVOS

Item de gasto	Descripción	Total	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Insumos para maqueta	Tóner, papel, impresiones, regla, salva corte, corta-cartón y pegamento	\$25.000				\$12.500	\$12.500	
Transporte, alimentación e imprevistos	Asistencia a eventos para levantamiento	\$25.000				\$5.000	\$5.000	\$5.000
								Total: \$50.000

GASTOS DE DIFUSIÓN

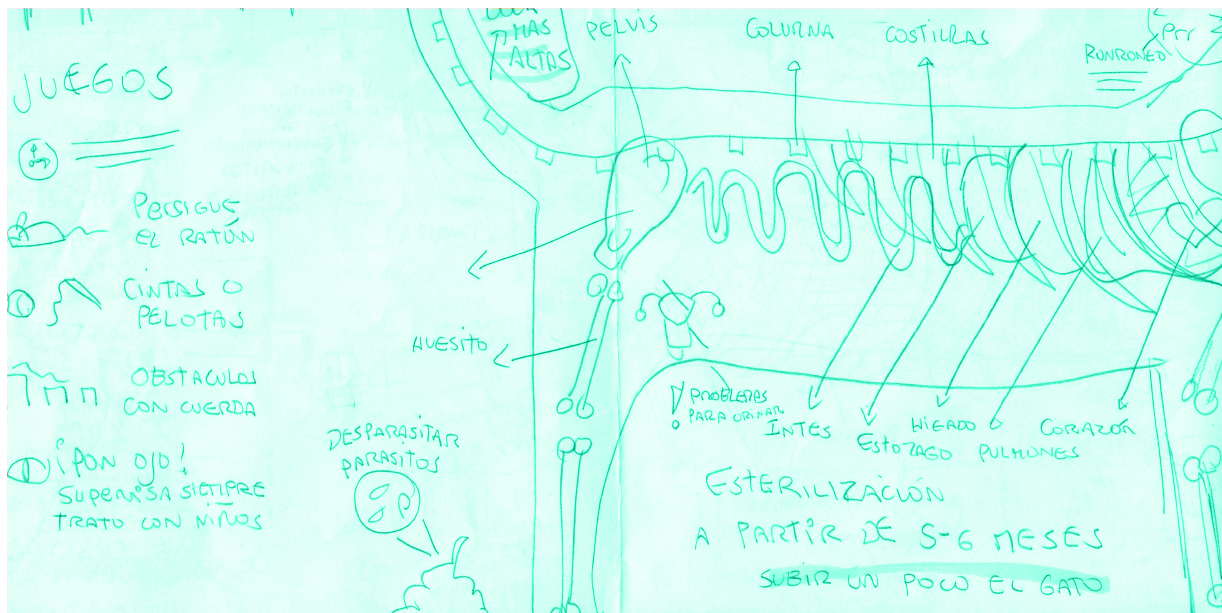
Item de gasto	Descripción	Total	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Impresión plegable	500 copias	\$280.000						\$280.000
								Total: \$280.000

GASTOS DE INVERSIÓN

Item de gasto	Precio
Tipografía: Whitney	\$205.000
Total: \$205.000	

GASTOS TOTALES DEL PROYECTO

\$ 3.459.000



Arriba: Bocetos y diagramación de infografía gato.

VII. PROCESOS DE DISEÑO

CONTENIDOS

Para la generación de contenidos se necesitó la ayuda de un profesional en el área de la medicina veterinaria que pudiese servir como consultor al momento de definir los cuidados básicos para adoptar una mascota, de esta forma se respalda mediante fuentes verídicas y profesionales la información que se le entregará al usuario.

La doctora Cecilia Cid Peña (ver anexos), médico veterinario de la Universidad Austral de Chile que ejerce hace más de 20 años, fue un aporte primordial para recopilar, jerarquizar y simplificar la información incluida en el proyecto.

Para esto se generó un índice que definió los principales ejes de información con su respectivo orden según grado de importancia:

1. Dueños primerizos, ¿Qué deben saber?

El primer contenido está ligado a la información básica que se debe saber en torno a la adopción de un animal. Esta información se definió en 4 puntos:

- Reseña de la mascota.
- Edad de la mascota para ser adoptada.
- Promedio de vida.
- Edad de los niños para adoptar mascotas.

2. ¿Qué deben tener?

Se generó una lista de los objetos esenciales antes de llevar una mascota al hogar.

3. Razas y Habitar

Se definió una clasificación de mascotas de acuerdo a su raza o mezcla y tamaño en función del espacio óptimo que cada persona que adopte pueda tener.

4. Veterinario

Se especificó los chequeos médicos obligatorios a realizar cada cierto tiempo y los casos de emergencia en los que debe ser visto por un especialista.

5. Alimentos

Se generó una pauta de alimentos de acuerdo a la necesidad de la mascota, las cantidades adecuadas y los alimentos aptos y no aptos para su consumo.

6. Relación con la mascota

La interacción con el animal respecto a sus reacciones y precauciones con los niños y juegos.

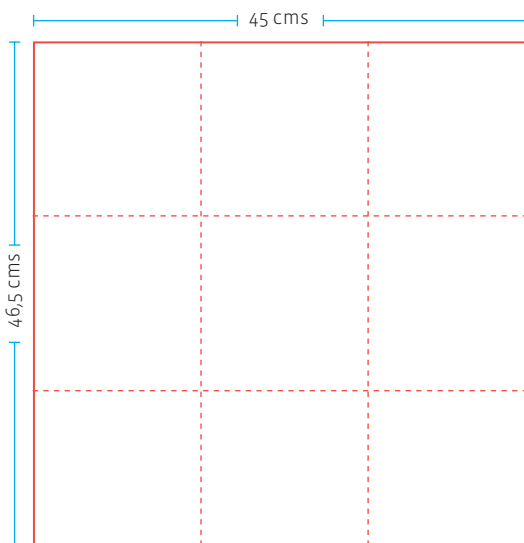
FORMATO Y PAPEL

Para la elección de formato se hizo una búsqueda de piezas gráficas que tuvieran la característica de ser “de bolsillo”, es decir que no sobrepasaran una medida aproximada de 20 cms por lado y que se pudieran extender.

Para esto se analizó algunos folletos de museos o centros culturales ya que al ser lugares con actividades familiares poseen material gráfico de diversos tamaños y formatos.

De acuerdo a esto se determinó un formato de: 45x46,5* cms extendido y 15x15,5 cms cerrado dividido en 9 partes (4 plisados).

Para la elección del papel, el proyecto requería un papel no muy grueso debido al plisado que tendrá por lo que se decidió trabajar con un hilado de gramaje 106 que funciona muy bien para folletos o desplegables de 4 tintas, impresos por tiro y retiro.



* Muchos de los formatos seleccionados tenían una medida de 45x43,5 por lo que se decidió generar un formato similar a este.



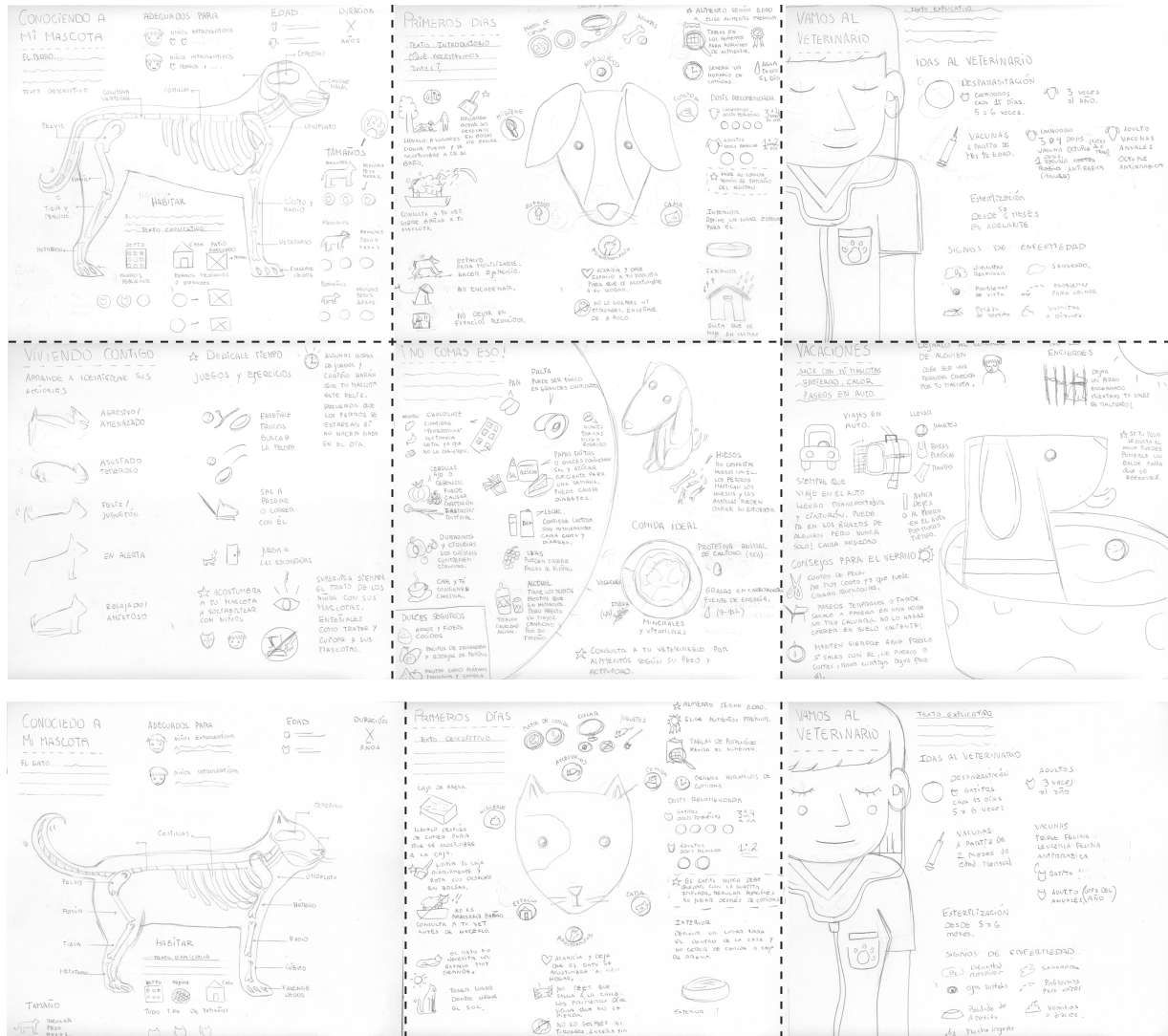
Arriba: Imágenes obtenidas del sitio web de diseño Otros Pérez, oficina que trabaja para varios museos como el Centro Cultural Palacio La Moneda.

LÍNEA GRÁFICA

BOCETOS

La primera propuesta de diseño para el proyecto consistía en 6 infografías separadas por contenido y con una estructura diferente en cada recuadro, esta disposición poseía un formato demasiado grande para la difusión.

Posteriormente se analizó la propuesta y se definió unir todos los temas en una infografía por cada lado, que abarcará los contenidos mediante una estructura y línea gráfica coherente por ambos lados del plegable.



Los primeros bocetos presentaban contenidos separados junto a un ícono predominante en cada recuadro y no tenían una organización coherente entre cada carilla.

Bocetos de propuesta inicial.
 Arriba: Infografía de mascota perro (completa)
 Abajo: Infografía de mascota gato (incompleta).

Segunda propuesta del proyecto, bocetos del tiro y retiro donde se muestra la organización de la información en torno a un ícono principal que sirve para atraer y a la vez ejemplificar información sobre él.

En el boceto n° 1 (tiro) esta la información de la mascota perro junto a la portada del proyecto y en el boceto n° 2 (retiro) se ve a la mascota gato junto a la contraportada del proyecto.

EL PERRO
conoció a...
DESCRIPCIÓN

¿QUÉ DEBES SABER?
DUEÑOS PRINCIPALES
ADOPTAR → 2 MESES ↑
PROTECCIÓN VIDA → 13 AÑOS APROX

¿QUÉ DEBES TENER?
CAMA Y CASA
PLATO COTIDIA
AGUA SIEMPRE
COLLAR & CORREA
JUGUETES

¿CÓMO LE DEBES COMER?
¿CÓMO LE DEBES COMER?
C=0.00 DP.
A=0.00

RAZAS & HABITAT
GRANDES (25-50 KG)
LABRA BOX PAST
MEDIANOS (10-20 KG)
COCK SHAR BAS
PEQUEÑOS (2-10 KG)
POOD PUG FOX

¿CASA O DEPTO?
CASA PATIO REJAS
DEPTO PASADOS VENTILACIÓN

MEZCLAS (QUINTRO)
Si deseas adoptar un perro mestizo es una excelente opción ya que proviene de mezclas de distintos razas y tienen

VETERINARIO
CARNET DE VECUNAS CONTACTAR

APRENDE CON ÉL (?)
Pasturas
ESTOY FELIZ DE VOLETE!

JUEGOS & PASEOS
DEDICALE TIEMPO
PASEALO A CIERTAS HORAS PARA IR AL BAÑO.

JUEGOS
ESTIMULA SU TON.
NO DEJAR ENCERRADO NI ENCADENADO
BUSCA LA PELOTA
PASEOS O CORRIDAS
PON OJO! ACOSTUMBRA A TU MASCOTA A LOS NIÑOS

CONSEJOS VERANO
¿Cuánto debe salir al sol?
¿Cuántas veces?
GRASAS CAPRO
VITAMIN
FIBRA
VERIFICA LOS INGREDIENTES DE LOS ALIMENTOS ELIGE PREMIUM

¿CÓMO LE DEBES COMER?
ACOSTUMBRAR A LA CASA
NO DARLE
ENSEÑAR DE A POCO.

TRACUEA
VISION BORROSA
DIFICULTAD PARA RESPIRAR
ENVEJECIMIENTO
VÓMITOS
PERDIDA DE APETITO

CACHORRO
DESPARA 15 DIAS
VICUNAS DES Y MEDIO DE EDAD
3 o 4 DOSIS OCTUPLE Y ANTIPARASITARIO
ADULTOS
Des = 3 veces AL AÑO
ANUALES OCTUPLE ANTI PARASITARIO

ESTO PODRIA SER CARNET
¿EN QUE CASOS DEBO LEVAR AL VET?

MORDIDAS PELIAS
GOLPES SEVEROS
ATROPELLOS
FRACTURAS

NO LE DES ESO!
PALTA PAN NUBECAS CHOL SNACK DULCES
LECHE INTAL CEBOLLA DURA GRAY QUESOS UVAS PASAS CAFE TE CAFEINA
CARNES & HUEVO CRUCO
HUESOS ASTILLAS PLEDEN ALCOHOL MALTRATO ANIMAL.
DALE LA VUELTA.

EL GATO

DUENOS PRIMERIZOS
¿QUÉ DEBES SABER?
 ADOPTAR → 2 MESES ↑
 PROMEDIO VIDA → 13-14 AÑOS APO

APRENDE CON EL (?)

Posturas

JUEGOS

- Persegue el ratón
- Cintas o Pelotas
- Obstáculos con cuerda
- ¡PON OJO! Supervisa siempre trato con manos

CONTRA PORTADA

VETERINARIAS
 MUNICIPALIDADES
 REFUGIOS
 AUSPICIA PATROUNA...

¿QUÉ DEBES TENER?

- CANA: NO TENER CERCA DE CUNA DE ARENA
- Caja de ARENA
- PLATO: AGUA SIEMPRE
- CREMA: UN ESCUDO PARA EL VET!!
- IGUANO PARA MALTRATO!
- Evitar: CONSULTA A TU NET SOBRE BANAR
- Collar/Calas anti pulgas
- Peine (coplanar)
- JUGUETES

ESTERILIZACIÓN A PARTIR DE 5-6 MESES **SUBIR UN POW EL GATO**

PROBLEMAS PARA CARIAS: INTES, HIEADO, ESTOMAGO, CORAZON, PULMONES

COMIDA IDEAL

GRASAS CARBO, PROTEINA, Taurina, Vitamina A

DULCES SEGUROS

CARNES COCIDAS, QUESO BIZCOCHI

VERIFICA INGREDIENTES

CONSULTA AL VET

RAZAS & HABITAT ¿CASA O DEPTO?

MEZCLAS: Los gatos de razas son muy identificables sin embargo en Chile venas más gatos mezclas de hermanas adores!

CEREBRO: vision borrosa, dificultad, vomitos sin APETITO

VETERINARIO

CACHORROS, ADULTOS

¡SIGNO DE PROBLEMAS!

¡NO LE DES ESO!

PALTA, PAN, MUECAS CHOC, SAL, DULCES, LECHE, CEBOLLA, AJO, UVA, PASAS, CAFE TE, HUEVO CRUDO, VITRIOS TOXICOS, PESCADO CRUDO, ALCOHOL, MALTRATO.

DALG VUEJA

Arriba: Boceto n° 2 - Mascota gato

ILUSTRACIONES PRINCIPALES

Las ilustraciones vectoriales fueron creadas en el programa Adobe Illustrator CC.

El estilo gráfico que se decidió utilizar se basa en trazos vectoriales limpios y figuras principalmente geométricas y simétricas donde los colores ayudan a complementar las formas, dándoles sentido. Como principal referente se analizó el trabajo del diseñador Peter Grundy, mencionado anteriormente, quien utiliza mucho el estilo geométrico en sus infografías.

Morfología y estructura

Para la estructura y morfología corporal de ambas mascotas se utilizaron como base los esquemas de libros de medicina veterinaria.

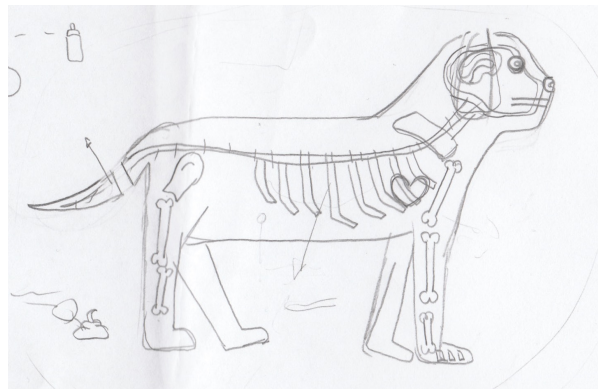
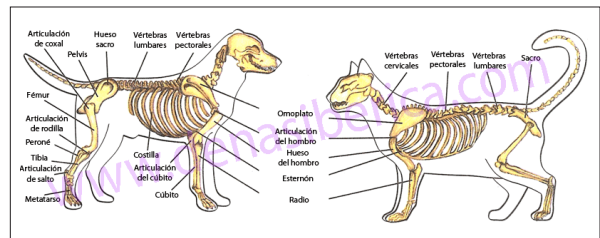
La morfología del perro presenta una gran cantidad de variables por ser un animal de variadas mezclas y razas, por lo que se decidió diseñar un cuerpo de tamaño mediano/grande y cabeza del tipo bracoide⁷⁴ con orejas caídas similar a la raza Labrador Retriever, pues al ser un perro reconocible y de gran popularidad puede resultar más fácil de asimilar.

La morfología del gato no presenta grandes variables entre razas; esta basada en un gato promedio chileno, el cual no posee una raza identificable. En cuanto a los huesos y órganos del cuerpo, se presentan de manera lúdica en la infografía, pues la intención no es instruir al usuario sobre el aspecto real de estos, sino que generar una representación que lo motive a observar y reconocer a la mascota.

Arriba: Muestra de íconos del diseñador Peter Grundy donde se destacan la formas geométricas y el uso del color.

Centro: Estructura ósea de perro y gato.

Abajo: Boceto de mascota perro y el interior de su cuerpo. Esquema del diseño de ambas mascotas con la estructura ósea.

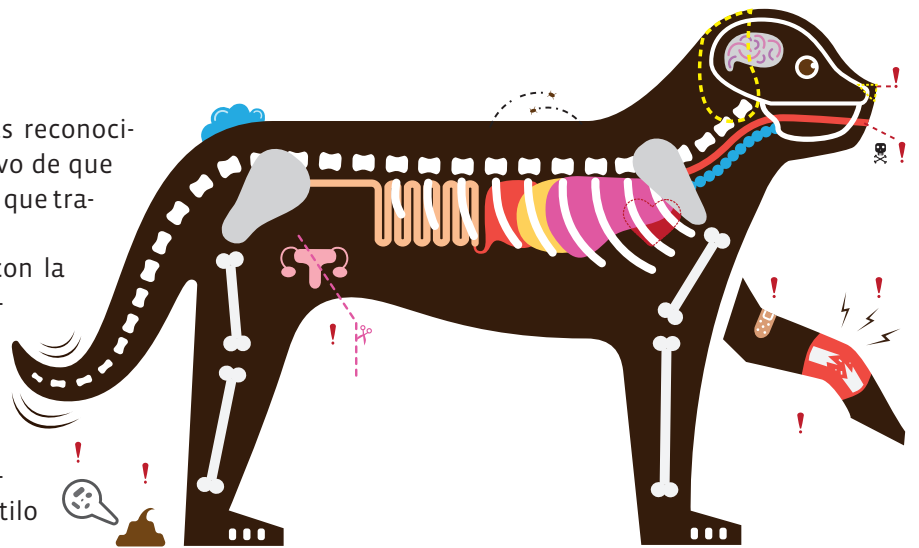


⁷⁴ Cabeza en forma prismática, hocico cuadrado y separado de la frente por una depresión nasofrontal bastante marcado, orejas caídas y labios largos y colgantes superando el labio superior el nivel del maxilar inferior.

“Morfología y estructura general del perro”. Extraído el 10 de agosto del 2015 desde: www.adiestradorcanino.com

Se decidió colocar los órganos más reconocibles de cada mascota con el objetivo de que estuvieran relacionados a los temas que trata la infografía en sí.

Los animales fueron diseñados con la intención de atraer a niños y adultos a explorar e identificar estructuras similares a las de las mascotas reales. Sus estructuras son íconos y a la vez símbolos que reproducen y representan las estructuras originales en relación al estilo gráfico definido⁷⁵.



Arriba: Diseño vectorial del perro.

Colores



La paleta cromática utilizada presenta en su mayoría colores cálidos y vibrantes para resaltar e identificar cada órgano del animal. Se decidió utilizar un fondo de color marrón oscuro en vez de negro ya que suaviza el contraste entre colores siendo una tonalidad con la que se suele identificar a ambas mascotas.

Símbolos



Los símbolos presentes en el diseño de personajes hacen alusión a un determinado lenguaje de expresiones y sensaciones que se identifican mediante ciertos dibujos:

Corazón: Representación gráfica del órgano para que sea reconocible por niños más pequeños.

Signos de exclamación: Identifican y advierten los casos de emergencia en los que se debe llevar a la mascota al veterinario; están situados alrededor del animal en zonas específicas.

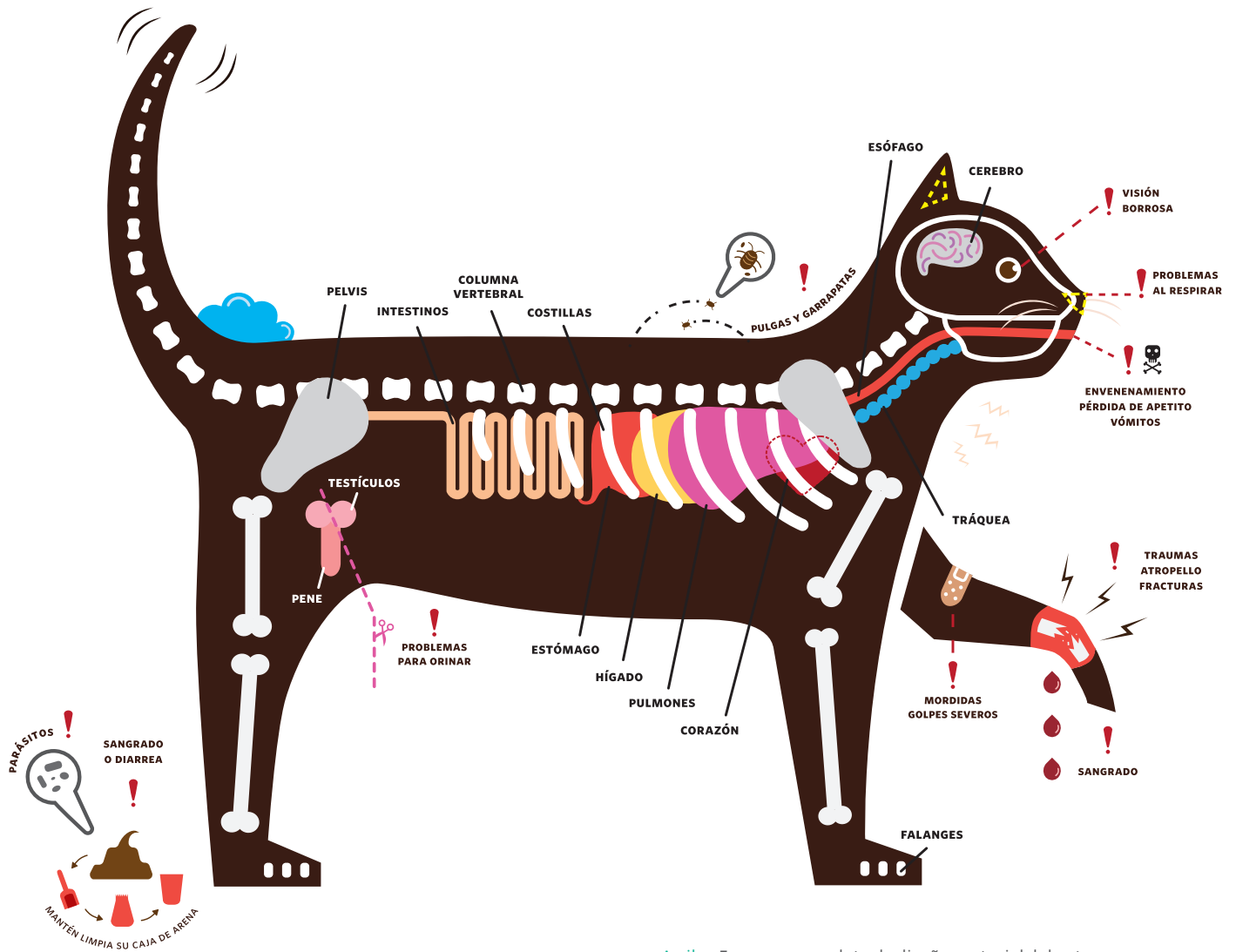
Calavera: Alerta de envenenamiento u objeto tóxico.

Tijeras: Representa la acción de corte.

Rayos: Quiebre o expresión de dolor, en este caso, en el interior de la pata del perro/gato se puede observar un quiebre de los huesos por lo que la sensación sirve para denotar el caso de emergencia. En el gato también representa la vibración del ronroneo para explicar su significado.

Ondulaciones: Representan el movimiento de la cola de la mascota para ejemplificar sus reacciones ante distintas situaciones.

⁷⁵ Basado en la concepción triádica del signo de Charles S. Peirce. Ver: Peirce, Charles S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1-8; C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Cambridge, MA: Harvard University Press.



Arriba: Esquema completo de diseño vectorial del gato.

Líneas

El estilo, valoración y color de línea se utilizó para indicar elementos o situaciones dentro de cada mascota. Estas son:

Línea continua blanca: Indica las partes de cada animal (órganos y huesos) con sus respectivos nombres dentro de la infografía.

Líneas segmentadas:

--- Señala zonas de la mascota que deben observarse en caso de presentar síntomas de emergencia.

- - - Línea acompañada del ícono de tijera que señala corte; en este caso se utilizó para ejemplificar las operaciones de esterilización en

cada animal.

Línea segmentada irregular, utilizada para ejemplificar a modo caricaturesco el rastro del movimiento de una pulga en las mascotas.



Iconos con línea segmentada:

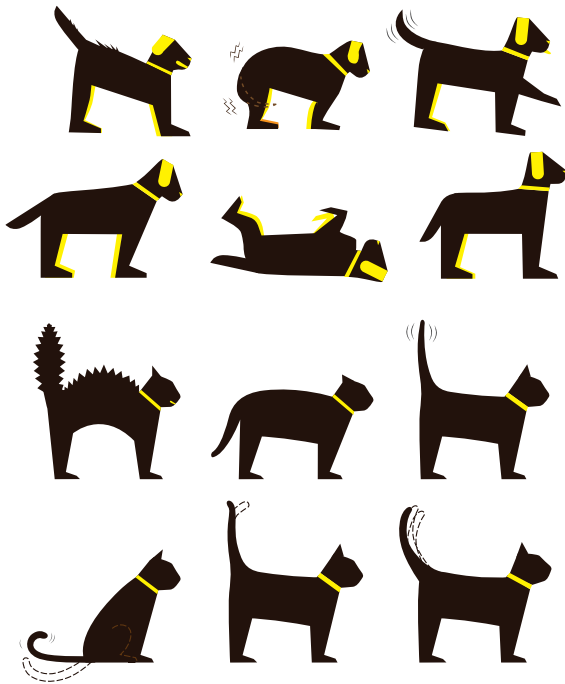
Los iconos que se presentan con línea segmentada en la mascota son para ubicar partes que no están principalmente en el interior de su cuerpo, como es el caso de la nariz y oreja; el corazón también presenta línea segmentada ya que parte de su estructura está por debajo de los pulmones, por lo que sirve para ejemplificar su presencia en las distintas profundidades.

ICONOGRAFÍA

El diseño de íconos se generó a partir de la línea gráfica para unificar todos los elementos de la infografía.

Los íconos presentan una vista frontal y de perfil sin profundidad a excepción de algunos casos; su morfología esta principalmente dada por figuras geométricas. Los colores mantienen la misma paleta cromática que los personajes principales con variaciones en el matiz.

Estos fueron agrupados de acuerdo a la formulación de cada tema como son los objetos de las mascotas, razas, alimentos aptos y no aptos, y sus posiciones*.



Arriba: Íconos ordenados por contenidos.

*El diseño de las figuras de posiciones fueron creadas a partir de las mascotas principales para que tuvieran relación entre sí. Se utilizó el color amarillo en algunos casos para las patas del perro y la distinción del collar.

DIAGRAMACIÓN Y COLOR

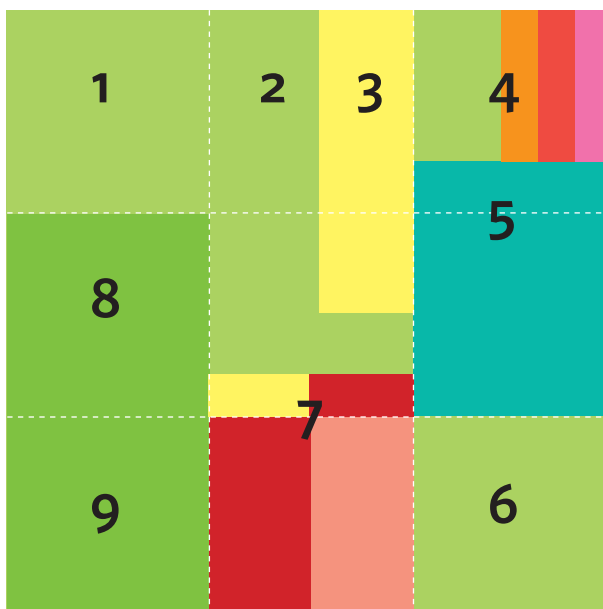
La diagramación de la información presenta una separación de áreas para cada tema. El animal (perro/gato) va centrado en el medio del plegable en ambas caras.

La utilización de colores mantiene la paleta cromática de los personajes y agrega otros contrastantes que permiten sostener el ícono principal y darle jerarquía a cada contenido.

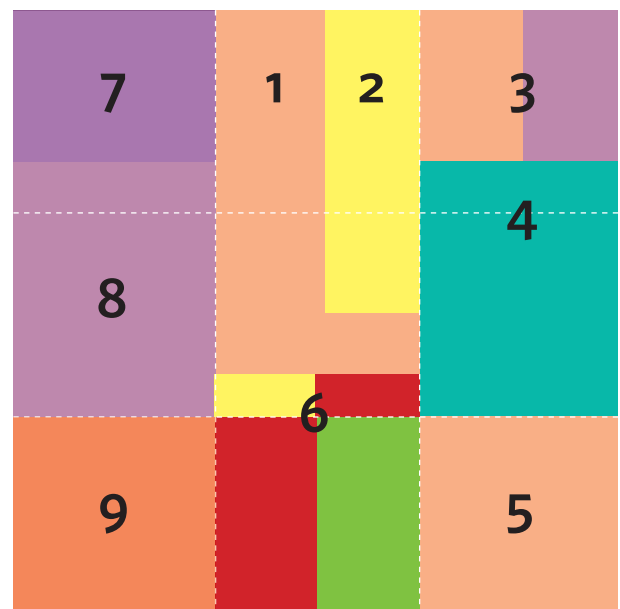
Para cada cara se utilizó un color de base de acuerdo a la mascota (recuadro contorneado) y se mantuvo la organización de áreas con sus respectivos colores. Cada carilla del plegable (15x15,5 cms) tiene asignado un tema del contenido y de acuerdo al tema un color para dife-

renciarlo; de acuerdo a esta organización, los temas por área numerada son los siguientes: (P: Perro/G: Gato)

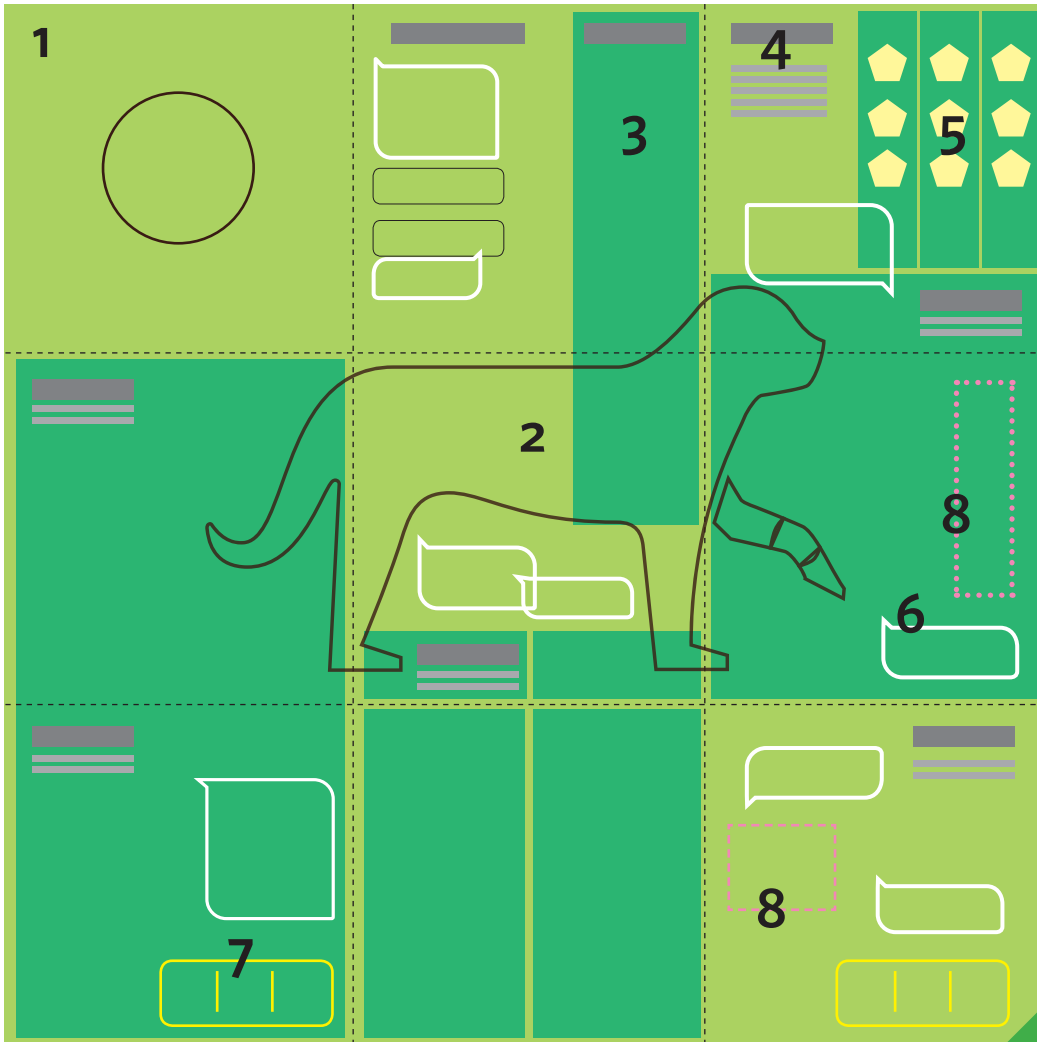
1. P: **Portada**/G: ¿Qué deben saber?
2. P: ¿Qué deben saber?/G: ¿Qué deben tener?
3. P: ¿Qué deben tener?/G: Razas y Habitar
4. P: Razas y Habitar/G: Veterinario
5. P: Veterinario/G: Alimento ideal
6. P: Alimento ideal/G: Otros alimentos
7. P: Otros alimentos/G: Aprende con él
8. P: Aprende con él/G: Juegos
9. P: Paseos y Juegos/G: **Contraportada**



Arriba: Diagramación mascota perro.



Arriba: Diagramación mascota gato.



La infografía está diseñada mediante capas de información; en el diagrama se presentan los elementos que la conforman y cómo se construye la pieza final de acuerdo a cada elemento. Estos son:

- 1. Formato y color principal:** La infografía parte por un color que abarca todo el formato y funciona como la primera capa de información.
- 2. Personaje principal y logotipo:** El personaje principal fue diseñado para ir al centro de la infografía; de acuerdo a ello, se distribuyó el contenido y las áreas de color.
- 3. Áreas de color:** Jerarquizan cada contenido y dan profundidad a la infografía.
- 4. Lecturas:** Están ubicadas siempre en los bordes superiores de cada carilla para diferenciar cada contenido.
- 5. Íconos de la línea gráfica:** Ubicados por los contenidos y las áreas de color de las carillas.

Arriba: Esquema de diagramación del plegable.

- 6. Globos mensajeros:** Dan importancia y esclarecen ciertos temas dentro de cada contenido; contienen consejos y recomendaciones, por ejemplo en *razas y habitar*, se recomienda la adopción de mezclas ya que viven más años y tienen mejores defensas. También sirve para dar voz a ciertos personajes que aparecen en la infografía, como los niños que hablan sobre la responsabilidad de cuidar al adoptar una mascota.
- 7. Rectángulos redondeados:** Poseen una serie de indicaciones importantes en algunas partes de la infografía, principalmente instruyen en temas sobre convivencia y alimentación.
- 8. Enmarcación:** Recuadros que encierran temas para darles mayor relevancia y distinguirlos dentro de la información principal.

TIPOGRAFÍA

Para el proyecto se escogió la tipografía *Whitney*, creada por Hoefler & Co⁷⁵ que fue originalmente diseñada para el Museo Whitney de Nueva York. Según el sitio web, esta tipografía puede ser utilizada en proyectos editoriales como también para señalización pública.

La elección tipográfica se debe a que posee una gran cantidad de variantes que permiten jerarquizar la información siendo ideal para proyectos impresos con textos medianos y pequeños que no dificultan la lectura.

Al tratarse de una tipografía Sans Serif, se caracteriza por poseer un tipo de dibujo de terminaciones rectas, geométricas y simples que posee una relación directa con el estilo gráfico propuesto en la infografía, lo que permite unificar la propuesta gráfica en una sola línea dando paso a una buena lectura y comprensión.

Whitney light, regular.
Whitney light, italic.
Whitney book, regular.
Whitney book, italic.
Whitney medium, regular.
Whitney medium, italic.
Whitney semibold, regular.
Whitney semibold, italic.
Whitney bold, regular.
Whitney bold, italic.
Whitney black, regular.
Whitney black, italic.

Arriba: Muestra de las variantes de la familia tipográfica en cuerpo 12; Paquete básico con 12 estilos en roman e italic, cada uno con 6 pesos tipográficos.

⁷⁵ www.typography.com/

IDENTIDAD

Como parte de la identidad del proyecto se ha generado un isologo⁷⁶ diseñado a partir de conceptos asociados a la crianza, la compañía, el amor y el respeto por otros seres vivos. Se presenta de forma ilustrativa con el objetivo de que el usuario se familiarice de una manera cercana, en una primera instancia, con el proyecto.

El diseño se compone mediante tres círculos que funcionan como sello y enmarcan la ilustración junto al texto y los ornamentos; para los textos se utilizó la tipografía Whitney.

La construcción del ícono simbólico se generó a partir de la búsqueda de referentes que connotaran el cariño y preocupación por las mascotas. La ilustración del proyecto *The Aging and Anti-Aging Habits*⁷⁷ de Donghyun Lim, describe una serie de hábitos que pueden envejecer o rejuvenecer a las personas, donde el tener y acariciar una mascota es signo de vitalidad; este fue uno de los referentes más próximos a la generación del ícono ya que se utiliza la misma simbología de cercanía con la mascota.



Derecha: Ilustración del proyecto *The Aging and Anti-Aging Habits* de Donghyun Lim⁷⁸.



GUÍA VISUAL PARA EL CUIDADO BÁSICO DE PERROS Y GATOS EN LA FAMILIA



Arriba: Presentación del isologo final.

Centro: Bocetos del proceso de generación.

Abajo: Referente de isologo, Pensacola Humane Society.

⁷⁶ El texto y el ícono se encuentran fundidos en un solo elemento. Son partes indivisibles de un todo y solo funcionan juntos.

⁷⁷ Proyecto ilustrado para *Hyundai Capital Plus Membership Newsletter* Vol. 03, creado por el ilustrador Donghyun Lim. www.donghyun-lim.tumblr.com

⁷⁸ *Ibíd.*

DISEÑOS PRELIMINARES

MI MASCOTA

Los perros son conocidos como el mejor amigo del hombre, son juguetones y les encanta estar contigo. Existen en distintos tamaños y colores pero todos comparten las mismas partes del cuerpo.

ADECUADOS PARA

EXTROVERTIDOS
★★★★★
Mayor responsabilidad y autocontrol.

INTROVERTIDOS
★★★★★
Ayuda a socializar y es un gran confidente.

EDAD

NIÑOS **6 AÑOS** en adelante.

ADOPTAR **2 MESES** en adelante.

CUÁNTO VIVEN

PROMEDIO **13 AÑOS**

PEQUEÑOS
Entre **2-10kg**

POODLE TOY, PUG, DACHSHOUND

HABITAR

No todos los perros y sus tamaños son adecuados para nuestro hogar, fijate bien antes de adoptar.

DEPARTAMENTO

Poco espacio y sin patio, lo ideal son perros **pequeños**, pero debes tener en cuenta qué tan pequeño es el lugar, si el perro no tiene donde estar o moverse, **no es adecuado**.

CASA

Un patio amplio y con pasto es adecuada para perros **medianos y grandes**.

PATIO

TAMAÑOS

Fijate en las patas de tu cachorro.

GRANDES
Entre **25-50kg**

BOXER, LABRADOR, COLLIE

MEDIANOS
Entre **8-20kg**

BEAGLE, FOX TERRIER, BASET HOUND

MI MASCOTA

Los gatos son animales mamíferos, curiosos y muy observadores. Existen en distintos tamaños y colores pero todos comparten las mismas partes del cuerpo.

ADECUADOS PARA

EXTROVERTIDOS
★★★★☆
Ayuda a la concentración y desarrollar el "no".

INTROVERTIDOS
★★★★★
Agudiza la observación y respeto.

EDAD

NIÑOS **6 AÑOS** en adelante.

ADOPTAR **2 MESES** en adelante.

CUÁNTO VIVEN

PROMEDIO **12 AÑOS**

RASGUÑOS

REJILLA
Debes instalar una **REJILLA** para que el gato no salte.

Los gatos son animales tranquilos pero si los molestan mucho rasguñan, enséñala a tu hijo cómo tratar a los gatos al adoptar.

HABITAR

Los gatos al poseer un tamaño pequeño se adaptan muy bien a distintos hogares, pero siempre hay que fijarse en el espacio antes de adoptar.

DEPARTAMENTO

Un departamento es ideal para los gatos ya que se adaptan a los espacios. El gato es un animal muy activo, por lo que si el espacio es muy reducido, **no es adecuado**.

CASA

Un patio amplio y con pasto es muy adecuado para que el gato tenga contacto con la naturaleza.

PATIO

TAMAÑOS

Los gatos tienen un tamaño similar entre razas.

Peso ideal **4-5kg**

Miden **80-90 cms**
Cuerpo + cola.

RAZAS

Podemos encontrar algunas razas muy características.

PERSA, SIAMÉS, ANGORA

DISEÑOS PRELIMINARES

EL PERRO, MI MASCOTA

[Canis Lupus Familiaris] Conocido como el mejor amigo del hombre, es leal, cariñoso y siempre tendrá tiempo para estar contigo. Si decides adoptar un perro, nunca te arrepentirás ya que vivirá gran parte de su vida contigo. Existen en diferentes colores y tamaños pero todos comparten las mismas estructuras.

¡Descubre cómo se ve tu perro por dentro y las similitudes que posee contigo!

Edad

PARA ADOPTAR

2 MESES en adelante.

PROMEDIO DE VIDA

13 AÑOS aproximado.

Niños

El perro se adecua a las distintas personalidades del niño, aportando en su desarrollo.

EDAD ADECUADA

6 AÑOS en adelante.

EXTROVERTIDOS

Mejora la responsabilidad y ayuda en la concentración.

INTROVERTIDOS

Ayuda a socializar y es un gran confidente para ellos.

Tamaños & Razas

GRANDES
25-50 KG.

- LABRADOR
- BOXER
- COLLIE

MEDIANOS
8-20 KG.

- BEAGLE
- FOX TERRIER
- BASED HOUND

PEQUEÑOS
2-10 KG.

- PODDLE TOY
- PUG
- BULLDOG FRANCÉS

Casa v/s Departamento

No todos los perros y sus tamaños, son adecuados para nuestro hogar. Siempre hay que tener en cuenta el espacio antes de adoptar.

PEQUEÑOS

- Amplio espacio.
- Patio con pasto.

PEQUEÑOS

- Poco espacio.
- Sin patio.

MEDIANOS A GRANDES

- Jugar o pasearlos.
- Patio amplio con sombra.

PEQUEÑOS

- Sacar a pasear.
- Buena ventilación del departamento.

Para saber si tu cachorro será grande, fíjate en el tamaño de sus patas.

EL GATO, MI MASCOTA

[Felis Silvestris Cotus] Conocido como el mejor amigo del hombre, es leal, cariñoso y siempre tendrá tiempo para estar contigo. Si decides adoptar un perro, nunca te arrepentirás ya que vivirá gran parte de su vida contigo. Existen en diferentes colores y tamaños pero todos comparten las mismas estructuras.

¡Descubre cómo se ve tu gato por dentro y las similitudes que posee contigo!

Edad

PARA ADOPTAR

2 MESES en adelante.

PROMEDIO DE VIDA

12 AÑOS aproximado.

Niños

El gato es un animal muy limpio y curioso, puede ser un gran aliado para las personalidades más tranquilas como también una ayuda en la disciplina de los más inquietos.

EDAD ADECUADA

6 AÑOS en adelante.

EXTROVERTIDOS

Ayuda en la concentración y a desarrollar el "no" como respuesta a las peticiones del niño.

INTROVERTIDOS

Es un gran compañero, agudiza la observación y el respeto.

Tamaños & Razas

Los gatos tienen un tamaño similar entre razas.

PESO IDEAL

4-5 KG. gato adulto.

MEDIDAS

80-90 CMS. cuerpo + cola.

Podemos encontrar algunas razas muy características.

- PERSA
- BENGALA
- SIAMÉS
- AZUL RUSO
- ANGORA
- ESFINGE

Casa v/s Departamento

Los gatos al poseer un tamaño pequeño se adaptan mejor a diferentes espacios, sin embargo se debe considerar si el espacio es adecuado, ya que los gatos son animales muy activos.

REGILLA

Debes instalar una regilla dependiendo del nº de piso en el que vives para la protección de tu gato.

PEQUEÑOS

- Espacio amplio.
- Buena ventilación.
- Sacar a pasear.

PEQUEÑOS

- Patio con pasto.
- Contacto con la naturaleza.

RASGUÑOS

Debes instalar una regilla dependiendo del nº de piso en el que vives para la protección de tu gato.

DISEÑO FINAL

CRIANZA

AMOR Y RESPETO

GUÍA VISUAL PARA EL CUIDADO BÁSICO DE PERROS Y GATOS EN LA FAMILIA

JAVIERA PELLIZZARI C.

DUEÑOS PRIMERIZOS ¿QUÉ DEBES SABER?

El perro es conocido como el mejor amigo del hombre: es tierno, leal y siempre tendrá tiempo para estar contigo. Si deseas adoptar, nunca te arrepentirás. Esta guía con consejos e indicaciones te será de mucha ayuda al momento de adoptar.

¿ME ADOPTAS?
De 2 meses en adelante. En promedio vivo 13 años.

Seré tu mejor amigo para toda la vida.

COMPAÑERO/A IDEAL
Niño/as de 6 años en adelante. Extrovertidos e introvertidos.

Una mascota puede ser adecuada en todas nuestras edades, pero es bueno que aprendamos a responsabilizarnos y cuidar de ellos junto a nuestra familia.

¿QUÉ DEBES TENER?

Antes de adoptar debes considerar los siguientes objetos para tu mascota.

CASA Y CAMA
Define un lugar en el interior y exterior de tu casa solo para él, éste será su espacio en el hogar.

PLATOS DE COMIDA Y AGUA
Colócalos en un lugar de poco tránsito para no tener accidentes.

COLLAR, CORREA Y JUGUETES
Los accesorios para tu mascota lo ayudarán a integrarse y evitarán su extravío. Identifícalo con nombre y un número de contacto!

RAZAS Y HABITAR

Estas son algunas razas que se llevan muy bien con los niños, pero en cuanto a **energía y tamaño** no todas son adecuadas para ciertos hogares. En espacios reducidos algunos caninos pueden tener problemas ¡fíjate bien!

¿Casa o Departamento?

Los perros medianos y pequeños pueden vivir en departamentos siempre y cuando tengan buena ventilación y les des un paseo diario.

Mestizos (Quiltros)
Son una gran opción para adoptar ya que al ser una mezcla tienen mejores defensas y más longevidad ¡Adóptalos!

Grandes
25 - 50 kg

LABRADOR

BÓXER

PASTOR ALEMÁN

Medianos
10 - 20 kg

COCKER

SHAR-PEI

BASSET HOUND

Pequeños
2 - 10 kg

POODLE TOY

PUG

FOX TERRIER

VETERINARIO

Tu mascota necesita cuidados médicos cada cierto tiempo; asegúrate de mantener un control constante.

Desparasitación

CACHORRO
Cada 15 días, 5 - 6 veces

ADULTO
3 veces al año.

Vacunas

CACHORRO
3 ó 4 días de Vacuna Octuple
1 vacuna Antirrábica

ADULTO
Anuales.
Vacunas Octuple
Antirrábica

Otras consultas

- Esterilización.
- Control de pulgas y garrapatas.
- Enfermedades infecciosas.
- Cambios bruscos de comportamiento.

Carné de vacunas

Llévalo siempre a sus controles médicos.

¿Emergencias?
Busca los signos en el perro.

ALIMENTO IDEAL

Elige alimentos de **buen calidad**. Infórmate sobre la variedad de productos e ingredientes de las distintas marcas.

¿Qué debe contener?
*Porcentajes aproximados.

VEGETALES VITAMINAS Y MINERALES

APRENDE CON ÉL

Identifica los comportamientos de tu mascota, mientras más sepas cómo reacciona ante ciertas situaciones, más conectados estarás.

AGRESIVO/AMENAZADO

ASUSTADO/NERVIOSO

EN ALERTA/DOMINANTE

RELAJADO/NEUTRO

FELIZ/JUGUETÓN

RESPECTO/SUMISIÓN

PASEOS Y JUEGOS

Ten tiempo con tu mascota; evitas que se estrese y además lo ayudas a estar saludable. **No olvides pasarlo todos los días!**

Sácalo a pasear o correr. **Siempre llévalo con collar y correa.**

Busca la pelota. **¡No olvides limpiar!**

¡Enséñale trucos!

Juega a las escondidas o a perseguirse.

¡Pon atención!

Supervisa **SIEMPRE** el trato de los niños con tu mascota. ¡No los dejes solos!

Acostumbra a tu mascota a asociar **positivamente** el contacto con niños.

¿Por qué es bueno ejercitar a tu mascota?

- ✓ Mantiene sus músculos, huesos y articulaciones fuertes.
- ✓ Previene la obesidad y otras enfermedades.
- ✓ Disminuye el estrés y comportamientos destructivos.

RECUERDA

No lo tengas en espacios reducidos y encadenado, esto se considera **MALTRATO**

🕒 Dedícale tiempo.

❤️ Dale espacio y cariño.

🌞 Sácalo a ciertas horas para sus necesidades.

🐾 No lo golpees, enséñale con paciencia.

OTROS ALIMENTOS

Algunos de los alimentos que consumimos diariamente pueden **SER O NO** aptos para nuestras mascotas. Conoce los alimentos peligrosos y evítalos.

CHOCOLATE

LECHE

ALCOHOL

CAFÉ Y TÉ

PAN

SNACKS DULCES Y SALADOS

VÍSCERAS CRUDAS

HUESOS

NUECES

PALTA

CEBOLLA, AJO Y CEBOLÍN

UVAS, PASAS

DURAZNOS, CIRUELAS

SEGUROS

FIDEOS, ARROZ COCIDOS

ZANAHORIAS, PEPIÑOS

TROZOS DE MANZANA, PLÁTANO Y SANDÍA (SIN PEPAS)

¿Cuánto le doy de comer?

Depende de la raza, edad y tamaño. Acá tienes una pauta general, sin embargo, se recomienda que lo consultes con tu veterinario.

CACHORRO (0 A 12 MESES)

3 ó 4 veces al día.
Porciones pequeñas.

ADULTO (AÑO EN ADELANTE)

1 ó 2 veces al día.
Porciones normales.

Fíjate en las tablas de los alimentos que compras. Genera horarios para sus comidas. Siempre tenle agua fresca al lado de su comida.

CEREBRO

ESÓFAGO

TRÁQUEA

ESTÓMAGO

HÍGADO

PULMONES

CORAZÓN

OVARIOS

ÚTERO

PROBLEMAS PARA ORINAR

ESTÉRILIZACIÓN
(vacunas y anestesia)
A partir de 5 a 6 meses en adelante.

CONSULTA A TU VETERINARIO POR LA ESTÉRILIZACIÓN TEMPRANA. COLLAR A TU MASCOTA ES FORMA DE TODOS.

PROBLEMAS AL RESPIRAR

ENVENENAMIENTO

PÉRDIDA DE APETITO

VÓMITOS

TRAUMAS

ATROPELLOS

FRACTURAS

MORRIDAS

GOLPES SEVEROS

SANGRADO

VISION BORROSA

PULGAS Y GARRAPATAS

FALANGES

DISEÑO FINAL

APRENDE CON ÉL

Identifica los comportamientos de tu mascota, mientras más sepas cómo reacciona ante ciertas situaciones, más conectados estarán.

AGRESIVO/ENOJADO **ASUSTADO/AMENAZADO** **FELIZ/EXCITADO** **IRRITADO/MOLESTO**

AMIGABLE/CONTENTO **JUGUETÓN/INTERESADO**

¡Fíjate!
Los gatos se expresan principalmente a través de sus cola y orejas, obsérvalos.

DUEÑOS PRIMERIZOS ¿QUÉ DEBES SABER?

El gato es un animal muy ágil y cariñoso, es conocido por su curiosidad e independencia, también es un gran compañero de todas las edades. Si deseas adoptar, nunca te arrepentirás. Esta guía con consejos e indicaciones te será de mucha ayuda al momento de adoptar.

¿ME ADOPTAS?
De 2 meses en adelante. En promedio vivo 15 años.

COMPañERA/O IDEAL
Niñas/os de 6 años en adelante. Extrovertidos o introvertidos.

Una mascota puede ser **adecuado** en todos nuestros entornos, para eso bueno que aprendamos a responsabilizarnos y cuidar de ellos junto a nuestra familia.

¿QUÉ DEBES TENER?

Antes de adoptar debes considerar los siguientes objetos para tu mascota.

CAMA Y CAJA DE ARENA
Define un lugar en el interior del hogar para él. No coloques la caja de arena cerca de su cama o plato de comida, los gatos son muy sensibles a los olores.

PLATOS DE COMIDA Y AGUA
Colócalos en un lugar de poco tránsito para no tener accidentes.

COLLAR, JUGUETES Y OTROS ACCESORIOS
Identifica a tu gato con una placa en su collar*. Los juguetes lo ayudarán a integrarse mejor en el hogar.

*No las pongas cerca o conectadas al collar de tu gato pues pueden causar problemas.

RAZAS Y HABITAR

Estas son las razas más famosas y conocidas del gato. Al poseer un tamaño pequeño, los felinos se adaptan mejor a diferentes espacios, sin embargo, se debe considerar si este es muy reducido, ya que los gatos son animales muy activos.

¿Casa o Departamento?

Apto para ambos espacios.

Mestizos
La mayoría de los gatos que observamos son mezclas entre razas, no los discriminemos **¡Adóptalos!**

SIAMÉS **AZUL RUSO** **ESFINGE**
BENGALA **PERSA** **MAINE COON**

Peso y Tamaño
PESO PROMEDIO 4 - 5 kilos
TAMAÑO 80 / 90 cms cuerpo + cola
Gato adulto promedio.

VETERINARIO

Tu mascota necesita cuidados médicos cada cierto tiempo, asegúrate de mantener un control constante.

Desparasitación
GATITO: Cada 15 días 5 - 6 semanas.
ADULTO: 3 veces al año.

Vacunas*
GATITO: Mensuales a partir del 2º mes.
ADULTO: Anuales Después del año.

Otras consultas

- Esterilización.
- Control de pulgas y garrapatas.
- Enfermedades Infecciosas.
- Cambios bruscos de comportamiento.

Carné de vacunas
Llévalo siempre a sus controles médicos.

¿Emergencias?
Busca los signos en el gato.

JUEGOS

Ten tiempo con tu mascota; evitas que se estrese y además lo ayudas a estar saludable. Estas son algunas de las cosas que puedes hacer con ellos.

Puedes **peinarlo** si le gusta. **Busca la sombra**. **Perique la nariz**.

Pon obstáculos para que te siga: guíalo con una **cuerda o cinta**.

¿Por qué es bueno ejercitar a tu mascota?

- ✓ Mantiene sus músculos, huesos y articulaciones fuertes.
- ✓ Previene la obesidad y otras enfermedades.
- ✓ Disminuye el estrés y comportamientos destructivos.

¡Pon atención!

- Supervisa **SIEMPRE** el trato de los niños con tu mascota. No los dejes solos!
- Acostumbra a tu mascota a asociar **positivamente** el contacto con niños.

Los **primeros días** con tu gatito deben ser para que **reconozca su hogar**, por lo que se recomienda que no salga al patio o calle para evitar que se pierda.

Dedicale tiempo. Dale espacio y cariño. No lo gasees, enséñale con paciencia. Permitele tomar sol.

Consulta a tu veterinario **¿DEBO BAÑARLO?**

ESÓFAGO, CEREBRO, VISION BORROSA, PROBLEMAS AL RESPIRAR, ENVENENAMIENTO, PÉRDIDA DE APETITO, VÓMITOS, RONRONEO, TRAUMATISMO, ATROPELLADO, FRACTURAS, SANGRADO, HORMIDAS, GOLPES SEVEROS, ESTÓMAGO, HÍGADO, PULMONES, CORAZÓN, PENE, TESTÍCULOS, PROBLEMAS PARA ORINAR, ESTERILIZACIÓN (MACHOS Y HEMBRAS) A partir de 4 a 5 meses en adelante. Consulta a tu veterinario por la esterilización temprana. Cuidar a tu mascota es parte de todos.

OTROS ALIMENTOS

Algunos de los alimentos que consumimos diariamente pueden **NO** ser aptos para nuestras mascotas. Conoce los alimentos peligrosos y evítalos.

- 1 Contiene "Teobromina". Lesal, no lo digieren.
- 2 Son intolerantes a la lactosa. Les produce gases.
- 3 Contiene parásitos que pueden ser felinos. Maltrato animal.

PROHIBIDOS

CHOCOLATE, LECHE, ALCOHOL, CAFÉ Y TÉ, PAN, SNACKS, DULCES, SAL, HUEVO CRUDO, LIRIOS Y OTRAS PLANTAS, PESCADO Y VISCERAS CRUDAS.

SEGUROS

CARNES COCIDAS, POLLO, HUEVO, PESCADO, QUESO (UNA PEQUEÑA CANTIDAD), BRÓCOLI (A ALGUNOS LES GUSTA).

ALIMENTO IDEAL

Elige alimentos de **buen calidad**. Infórmate sobre la variedad de productos e ingredientes de las distintas marcas.

¿Qué debe contener?
*Porcentajes aproximados.

VEGETALES VITAMINAS Y MINERALES
PROTEÍNA DE CALIDAD 40%
GRASAS 15-20%
FIBRA 5%
TAURINA Aminoácido, parte de las proteínas esenciales para ojos y corazón.

¿Cuánto le doy de comer?
Depende de la raza, edad y tamaño. Acá tienes una pauta general, sin embargo, se recomienda que lo consultes con tu veterinario.

GATITO (0 A 12 MESES)
3 ó 4 veces al día. **Porciones pequeñas.**

ADULTO (AÑO EN ADELANTE)
1 ó 2 veces al día. **Porciones normales.**

Consultar por el peso y alimentación adecuada para tu mascota.

Fíjate en las tablas de los alimentos que compras. Genera horarios para sus comidas. Siempre tenle agua fresca al lado de su comida.

GUÍA VISUAL PARA EL CUIDADO BÁSICO DE PERROS Y GATOS EN LA FAMILIA

DISEÑO INFOGRÁFICO E ILUSTRACIÓN
Javier Pellizzari Cid
DISEÑADORA UCH
j.pellizzari@gmail.com

GATOS E INFORMACIÓN MÉDICA
Dra. Cecilia Cid Peña
MÉDICO VETERINARIO
San Juan Crisóstomo #10974, La Florida

MÁS INFORMACIÓN
Crianza, amor y respeto

CRIANZA AMOR & RESPETO

MANTÉN LIMPIA SU CAJA DE ARENA.

Con esta guía de cuidados básicos, aprenderás a cuidar junto a tu familia a tu nueva mascota. Este proyecto tiene como propósito ser un incentivo para enseñar sobre el cuidado y protección de los animales, donde los padres puedan ser los guías de un aprendizaje en familia. Si deseas adoptar una mascota ¡Comienza por obtener esta guía!

¿DÓNDE PUEDO ADOPTAR?
Estas son algunas fundaciones que puedes consultar o visitar, búscalas en las redes sociales también.

FUNDACIÓN ADOPTA
Fundación Julietta
STUKA
GARRAS Y PATAS (ONG animal)



VIII. TESTEO, IMPRESIÓN Y DIFUSIÓN

JORNADAS DE ADOPCIÓN

Para el testeo de la maqueta final se asistió a dos jornadas de adopción, la primera realizada en la Universidad de las Américas por la Fundación Adopta y la segunda por la fundación Garras y Patas en el Portal Nuñoa.

Lo primordial de este primer testeo era recopilar opiniones, dudas y comentarios de los asistentes (familias con niños) como también conversar con las fundaciones, recibir comentarios y correcciones según sus conocimientos en el tema.

El testeo tuvo una buena acogida por ambas partes; la asistencia fue principalmente de familias con niños de 4 a 10 años por lo que se pudo comprobar el interés de los infantes al observar cada infografía y las opiniones de los padres que fueron totalmente positivas.

Los integrantes de las fundaciones se mostraron interesados en colaborar y expresar sus opiniones. Los principales comentarios de los asistentes y las fundaciones fueron los siguientes:

- Información importante y precisa.
- Diseño llamativo y entretenido.
- Formato adecuado y compacto.
- Buen material para enseñar a los niños.
- Ideal para colocarlo en habitaciones infantiles.
- Material para enseñar en jardines y colegios.



Arriba: Los niños se mostraron muy interesados en la infografía: los personajes principales, alimentos y las posiciones fueron lo que más señalaron ya que reconocían los iconos y los identificaban en sus mascotas.



Arriba e Izquierda: Las fundaciones corrigieron algunos contenidos que les pareció necesario destacar. Su disposición a comentar y apoyar el proyecto fue muy positiva.

COTIZACIONES DE IMPRESIÓN B&B IMPRESORES

El proyecto requería ser impreso en máquinas tradicionales debido a sus características de formato, por lo que se cotizó en algunas imprentas como Maval, Fyrma Gráfica, B&B impresores, entre otras (ver en anexos), siendo elegida finalmente la imprenta B&B* por sus precios, calidad y tiempos de entrega.

Para la impresión el objetivo principal era mantener los colores del plegable lo más parecidos al original digital. Se seleccionó un tipo de papel adecuado para los pliegues y se hizo una prueba de color especificando los plisados.



* Imprenta desde 1981 ubicada en Los Lingues 750, Quilicura. (Parque Industrial Aeropuerto). Cuenta con un área de 8.000 m² de infraestructura y posee máquinas de pre-prensa, prensa y terminaciones. www.bybimpresores.cl



Arriba: Fotos del plotter (en papel couché brillante) que me enviaron para hacer correcciones de color y especificar plisados.



Arriba y Derecha: Registro del visto bueno en imprenta. Se hizo un balance de colores a nivel de máquina para que se asemejaran lo más posible a la prueba de color, ajustando el tono del personaje principal.



Arriba: Banner digital del evento.

DIFUSIÓN GATO FEST 4

La difusión del proyecto final se hizo en el evento Gato Fest 4, realizado el 23 de agosto de 2015 en el Centro Cultural Palacio de La Moneda, a través de la Fundación Adopta. Previamente se agendó una reunión con la directora de la Fundación para mostrarle el proyecto finalizado y recibir su aprobación para participar en el evento.

Las adopciones comenzaron desde temprano; para ingresar se pedía una entrevista previa donde se seleccionaba a los adoptantes según los requisitos que exigía la fundación. En dicha instancia se aprovechó la concurrencia de personas para hacer entrega del plegable.

La recepción del proyecto fue muy positiva ya que la mayoría de los asistentes interesados en adoptar eran familias con niños entre 4 a 12 años de edad llamando mucho la atención de los más pequeños. También fue muy bien recibido por padres y jóvenes quienes comentaron que era una iniciativa muy educativa y visualmente atractiva. La elección de los colores y el diseño de personajes fue lo más comentado por los asistentes.

Finalmente la jornada de adopción concluyó con una gran cantidad de personas (aproximadamente 2.000 asistentes) siendo posible entregar el proyecto a un amplio público.



En ambas páginas: Registro de la entrega en el evento. Los asistentes recibieron el proyecto y se constató el interés que generó la entrega del producto.



IX. POSTULACIÓN A FONDOS DE CULTURA

El proyecto fue postulado al Fondo del libro, Creación 2015, Cómic y Obra Ilustrada, el 7 de septiembre del 2014 (ver anexos). En este primer acercamiento a la postulación, el proyecto presentaba el formato inicial el cual consistía en infografías separadas por temas y no presentaba todavía una propuesta concreta en cuanto a formato y diseño general, por lo que no fue seleccionado por la falta de desarrollo de la propuesta, pero sí obtuvo una valoración por relevancia sociocultural.

Para dicha postulación no se requirió de compromisos de difusión o equipo de trabajo ya que el fondo constituía principalmente un reconocimiento monetario del trabajo del autor.

Posteriormente se postuló la nueva propuesta finalizada al Fondart Nacional, Fomento al Diseño 2016, el 16 de agosto de 2015. En esta postulación se definió elegir el ámbito de creación y/o producción para la generación de una colección de infografías referentes a otras mascotas que se presentan en menor cantidad en los hogares chilenos y por lo tanto es menester conocer los cuidados básicos al momento de obtenerlos. Estas mascotas se definieron de acuerdo a ciertos rankings que demuestran un aumento en su tenencia y que apuntan principalmente a animales como el conejo, hurón, erizo y hamster.

Para esta postulación se requería un avance significativo o una propuesta que detallara el origen de la creación, por lo que se envió el diseño final de la primera guía infográfica. Para el compromiso de difusión se contactó a tiendas especializa-

das en venta de mascotas exóticas y atención veterinaria, quienes se mostraron muy interesados en la propuesta y accedieron a comprometerse con la difusión del proyecto en sus tiendas y en sus espacios de trabajo.

Por otro lado, el equipo de trabajo para este proyecto se mantuvo, consistente en la responsable del trabajo Javiera Pellizzari quien es la ejecutora y diseñadora del proyecto; La veterinaria Cecilia Cid Peña, encargada de aportar la información y corrección médica y el diseñador Michel Contreras quien se desempeñará como consultor de diseño.

Para este proyecto se solicitó un monto de \$4.282.838 (cuatro millones doscientos ochenta y dos mil ochocientos treinta y ocho) y se realizará en un tiempo estimado de 12 meses.

Derecha: Resumen de la postulación a los Fondos de Cultura 2016.



RUT : 18165787 | Lugar Origen : GeneracionPostulante | Generado : 25-08-2015 20:15

• **RESUMEN DE LA POSTULACIÓN**

1. DATOS DEL PROYECTO

Nombre del Proyecto:	Crianza, amor y respeto: Guía visual para el cuidado básico de mascotas en la familia.
Folio del Proyecto:	221846
Fecha de creación de Postulación:	16-08-2015

2. DATOS DEL CONCURSO

Concurso:	Fondart Nacional - Fomento al Diseño 2016 - Unica
Fecha de cierre del Concurso:	26-08-2015 17:00:00

3. RESPONSABLE

Tipo de Persona:	Persona Natural
Nombre:	Javiera Ivonne Pellizzari Cid
C.I.:	18165787-1
Nacionalidad:	Chilena
Región:	Metropolitana de Santiago

4. ACTIVIDADES

Fecha de Inicio del Proyecto:	01-03-2016
Fecha de término del Proyecto:	30-12-2016
Duración del Proyecto:	9 meses 4 semanas 2 días

5. PRESUPUESTO OPERACIONAL

Monto solicitado a CNCA	\$4.282.838
Costo total del proyecto	\$4.282.838
Cofinanciamiento Obligatorio	\$0
% Cofinanciamiento Obligatorio	0%
Cofinanciamiento Voluntario	\$0
% de co-financiamiento Voluntarios	0%

X. CONCLUSIONES FINALES

Posterior a la generación total del proyecto planeado y su difusión en un evento real de adopciones, se pueden sacar conclusiones respecto a su contenido, forma y apreciación por parte de los usuarios. Estas son:

- 1 La generación completa del proyecto mediante la formulación inicial de 3 conceptos claves y un plan de diseño que lograra ser coherente tanto en su formulación como en la entrega, fue una experiencia de arduo trabajo y procesos de planificación que finalmente resultó en un proyecto concreto y positivamente valorado.
- 2 La fundamentación y el estado del arte sustentaron el desarrollo de las ideas del proyecto y dieron paso a la oportunidad de crear una propuesta relacionada al ámbito del diseño para responder a una problemática social.
- 3 El levantamiento de información permitió reconocer los tipos de usuario a analizar como también los escenarios principales para difundir y así cumplir con los objetivos del proyecto.
- 4 La búsqueda de referentes y antecedentes adecuados para el proceso de diseño, en relación a los gustos personales, fue uno de los procesos más enriquecedores del trabajo, pues permitió ampliar la mirada hacia profesionales en el área de la infografía que compartían criterios y estilo similar al deseado para el proyecto.
- 5 La generación de todo el proceso de diseño en todas sus etapas, desde sus inicios como bocetos hasta la experimentación con el diseño de las ilustraciones, los íconos, la diagramación, el manejo de colores y el espacio dentro del formato, se convirtió en una experiencia de aprendizaje que dio paso a un gran crecimiento personal y profesional, teniendo como resultado un producto de diseño real.
- 6 El proyecto cumplió totalmente con los resultados esperados que se plantearon en el IBM, siendo aceptado positivamente en los tests realizados y en la difusión final en el evento.
- 7 Se cumplió con la entrega del proyecto al público objetivo seleccionado previamente en el levantamiento de información, pues la entrega del plegable fue realizado en primera instancia a familias con niños de un rango de edad entre 4 a 12 años; en segunda instancia a jóvenes que vivían con sus parejas en espacios más reducidos.
- 8 En relación a la apreciación de los niños y los padres al obtener el plegable, se puede concluir que el diseño generado fue muy valorado en términos visuales (elección de colores y formato) y educacionales pues los infantes se interesaron mucho en las ilustraciones y en la información, la cual se tradujo en un aprendizaje mediante la ayuda de sus padres.

9 Por otro lado, el plegable llamó mucho la atención del público general del evento, ya que algunos asistentes dueños de mascotas se vieron muy interesados en obtener una copia para reforzar la propia información que conocían, lo que concluye finalmente en que el proyecto tuvo una aceptación general.

10 Por parte de la fundación que organizó el evento y los ayudantes (veterinarios y voluntarios) se obtuvo una respuesta muy grata para posibles nuevos espacios de difusión ya que les pareció muy interesante entregar la guía en otros contextos como charlas y jornadas de adopción semanales.

En Chile existen diversos problemas a nivel social y cultural con respecto a la tenencia responsable de mascotas. Este es un problema cotidiano, presente en distintas comunas de Santiago donde a menudo se pueden apreciar conflictos en base al maltrato animal, abandono y malas prácticas con respecto a esta tenencia. Este proyecto ha buscado educar desde el núcleo principal, la familia, como un apoyo de aprendizaje en conjunto con sus hijos, las nuevas generaciones quienes serán las encargadas de erradicar estas problemáticas en pos de traspasar esta educación a sus hijos.

En este proyecto, el diseño ha logrado ser una eficiente herramienta de comunicación a través del

diseño de información, permitiendo a los lectores familiarizarse de manera rápida y eficiente con los contenidos, además de captar la atención del público objetivo deseado, los niños, quienes junto a sus padres, y tras un proceso de aprendizaje, adquieren en conjunto estos conocimientos.

La particularidad del proyecto es que se ha generado a partir de la síntesis visual y objetiva, lo cual se corresponde con el fomento de la educación (a nivel visual) desde temprana edad. La fácil lectura que permite una infografía, como cualidad, es una herramienta que no está al cien por ciento aprovechada en temas asociados a la propagación de información en el ámbito social, con el objetivo de ayudar a una sociedad a mejorar o potenciar ciertas conductas en términos educacionales; sin embargo este proyecto se introduce en este universo y obtiene resultados positivos, dando lugar a la generación de trabajos que utilicen dicha herramienta (diseño de información) como un aporte a la ciudadanía.

Como apreciación personal, creo que este proyecto ha aportado a la generación de iniciativas asociadas a otras áreas profesionales, donde el diseño puede potenciar y mejorar problemáticas existentes. Así mismo a través de la ilustración desarrollada y la creación de una iconografía coherente con el proyecto, se cumplieron las expectativas deseadas, dando paso a nuevas oportunidades para potenciar su expansión hacia otros medios.

XI. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

FUENTES VISUALES CONSULTADAS

Libros

- Rendgen, Sandra. *Information Graphics*. Köln, Taschen, 2012.
- Heller, Steven E. y Wiedemann Julius. *100 Illustrators Vol I y II*, Köln, Taschen, 2013.
- Juxtapoz. *Illustration 2*. Berkeley, USA, Ginko Press, 2011.
- Varios autores. *Ilustración a la Chilena*. Santiago, Ocho Libros Editores, PLOP! Galería, 2013.
- Ambrose, Gavin y Harris, Paul. *Bases del diseño: Color*. Barcelona, Parramón Ediciones S.A., 2006.

Web

- Peter Grundy
www.grundini.com
- Nicholas Blechman
nicholasblechman.com
- Francesco Franchi
www.francescofranchi.com/
- Laura Cattaneo
www.halfpasttwelve.com
- Noma Bar
www.dutchuncle.co.uk/noma-bar
- Malika Favre
malikafavre.com
- Tamer Koseli
tamerkoseli.com
- Donghyun Lim
donghyun-lim.tumblr.com
- Owen Davey
www.owendavey.com

FUENTES ESCRITAS

Libros

- Fine, Audrey H. *Handbook on animal-assisted therapy: theoretical foundations and guidelines for practice*. 3ra ed. Academic Press, 2010.
- Canosa, Pilar y Minguell Francisco. *Niños y animales de compañía: Sí, pero...* Madrid, Debate, 2002.
- Muller, Catherine. *La Infancia entre perros y gatos: Una guía para comprender las relaciones entre los niños y los animales domésticos*. Barcelona, Paidós, 1995.
- Calvo Muñoz, Carlos. *Procesos educativos y educación informal*. Centro de perfeccionamiento, experimentación e investigaciones pedagógicas. Lo Barnechea, Chile, 1985.
- Diario Clarín. *Manual de estilo*. Arte gráfico, Editorial Argentino S.A. Clarín, Buenos Aires, marzo 1997.
- Valero Sancho, José Luis. *La Infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos*. Barcelona, Universitat de València, 2001.
- Marieb, Elaine N. y Katja Hoehn. *Human Anatomy & Physiology*. Pearson International Edition, 2006.
- Semetko, Holli. y Margaret Scammell. *The SAGE Handbook of Political Communication*. Londres, SAGE Publications, 2012.
- Peirce, Charles S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1-8; C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Capítulos específicos

- Melson, Gail F. "Animals in the lives of children". En: *Audrey H. Fine, eds. Handbook on Animal Assisted Therapy, Theoretical Foundations and Guidelines for Practice*. Orlando, 2001.
- Canosa, Pilar y Minguell, Francisco. "Animales domésticos y animales de compañía". En: *Niños y animales de compañía, si: pero...* Madrid, Debate, 2002.
- Pilar, Canosa y Minguell, Francisco. "Beneficio de la convivencia de los niños con los animales". En: *Niños y animales de compañía, si: pero...* Madrid, Debate, 2002.

Zacks Jeff; Levy Ellen; Tversky Barbara, y Diane Schiano. "Graphs in Print". En: Anderson, Michael; Meyer, Bernd y Olivier Patrick, (Eds.) *Diagrammatic Representation and Reasoning*. Londres, Springer-Verlag, 2002.

Pilar, Canosa y Minguell, Francisco. "El animal en la familia: El animal y las distintas etapas evolutivas del niño". En: *Niños y animales de compañía, sí: pero...* Madrid, Debate, 2002.

Valero Sancho, José Luis. "Características de la infografía". En: *La Infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos*. Barcelona, Universitat de València, 2001.

Artículos

Gómez, Leonardo F, Atehortua, Camilo G y Orozco, Sonia C. "La influencia de las mascotas en la vida humana". *Revista Colombiana de ciencias pecuarias, Universidad de Antioquia*, 2007.

McNicholas, J. y Collins, G.M. "Children's representations of pets in their social networks". *Child: Care, Health and Development*, 2001.

Schenke, Claudia y Farkas, Chamarrita. "Estudio de la vinculación que tienen los niños y niñas escolares con sus perros y los efectos socioemocionales de este vínculo". *Summa Psicológica UST*, 2012.

Meer G, Toelle BG, Ng K, Tovey E y Marks GB. "Presence and timing of cat ownership by age 18 and the effect on atopy and asthma at age 28". *J Allergy Clin Immunol*, 2004.

Hesselmar B, Aberg N, Aberg B, Eriksson B, Bjorksten B. "Does early exposure to a cat or dog protect against later allergy development?". *Clin Exp Allergy*, 1999.

Wood L, Giles-Corti B y Bulsara M. "The pet connection: pets as a conduit for social capital". *Soc Sci Med*, 2005.

Bautista Salido, Inmaculada. "Los niños/as y las mascotas". *Enfoques educativos*, Julio 2010.

Minervini, Mariana A. "La infografía como recurso didáctico". *Revista Latina de Comunicaciones*, enero-junio 2005.

Reinhardt, Nancy. "Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural". *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Argentina, 2010.

Thorpe, Simmon; Fize, Denis. y Catherine Marlot. "Speed of processing in the human visual system". *Nature*, Junio 1996.

Bohn, Roger y James Short. "Measuring Consumer Information". *International Journal of Communication*, 2012.

Green, R. E. "The persuasive properties of color". *Marketing Communications*, octubre 1984.

Dowse, R, y Ehlers, M. "Medicine labels incorporating pictograms: do they influence understanding and adherence?". *Patient Education and Counseling*, 2005.

Lester, Paul M. *Syntactic Theory of Visual Communication*. Department of California State University, 2006.

Levie, Howard, J, y Richard Lentz. "Effects of text illustrations: A review of research". *ECTJ Journal*, invierno 1982.

McCabe, David. y Alan Castel. "Seeing is believing: The effect of brain images on judgments of scientific reasoning". *Cognition*, 2008.

Storey V. Ellen y Ann Howe C. "The effect of visual and verbal modes of presentation on children's retention of images and words". *Journal of Research in Science Teaching*, mayo 1989.

De Pablos Coello, José Manuel. "Siempre ha habido infografía (3)". *Revista Latina de Comunicación Social*, mayo 1998.

Valero Sancho, José Luis. "La infografía de prensa". *Revista Latina de Comunicación Social*, junio 2000.

Web

Ministerio de Educación, *Bases curriculares de la educación parvularia*, Santiago, 2005.

Ministerio de Educación, Ley General de Educación, Norma 20370. Extraído el 29 de junio de 2014 desde: www.leychile.cl

Ministerio de Educación. Extraído el 11 de agosto de 2014 desde: www.mineduc.cl

Benítez, María Isabel. "El papel de la familia en la educación". Extraído el 11 de agosto de 2014 desde: <http://centrodelafamilia.uc.cl>

www.ull.es/publicaciones/latina/a/88depablos.htm

El enfoque genético de Piaget. Recursos didácticos para profesores. <http://www.toscana.edu.co/>

Psicología evolutiva: Las etapas del desarrollo <http://www.cepvi.com>

Estudio Neonam: <http://neomam.com>

www.typography.com

Tesis

Bustamante, Ana M., Cassis, Stephanie y San Martín, Paola I. *Estudio del empleo de animales de compañía o mascotas como recurso en la estimulación del desarrollo de la empatía y habilidades sociales, en niños de 3 a 6 años de edad, que viven en la ciudad de Guayaquil*. Tesis (Licenciado en Ecología Humana). Guayaquil, Ecuador, Universidad Casa Grande, Facultad de Ecología Humana, Educación y Desarrollo. 2004.

Diarios

“Las mascotas ayudan a sus dueños a ser más sociables”. *La Tercera*, Santiago, Chile, 2 de febrero de 2014. Tendencias.

“Académicos de la UNICIT presentaron estudio sobre la población de animales domésticos en Santiago”, *Universia*, Santiago, Chile, 2003.

“Owning a Dog Is Linked to Reduced Heart Risk”. *The New York Times*, New York, 9 de mayo de 2013. Well Pets. Extraído el 20 de julio del 2015 desde: <http://well.blogs.nytimes.com/>

“Ayuda para mascotas y animales se organiza por las redes sociales”. *El Mercurio de Valparaíso*, Santiago, Chile, 15 de abril de 2014.

“Welcome to the information age – 174 newspapers a day”. *The*

Telegraph. Reino Unido, 11 de Febrero de 2011 (Sección: Ciencias).

“Infographics for children: what they can learn from data visualisations”. *The Guardian*. Reino Unido, 7 de marzo 2014. (Sección novedades: datablog).

“Organizaciones rechazan un proyecto de tenencia responsable de animales”. *El diario de La Pampa*. Argentina, 20 de abril 2013.

“Municipalidad de Providencia y agrupaciones animalistas lanzaron primer Festival Chile Incondicional”. *Diario Providencia*, Santiago, Chile, 28 de febrero de 2015. Noticias.

“Parte plan nacional de esterilización: 55 mil animales serán operados durante el primer semestre”. *Publimetro*, Santiago, Chile, 20 de enero 2015.

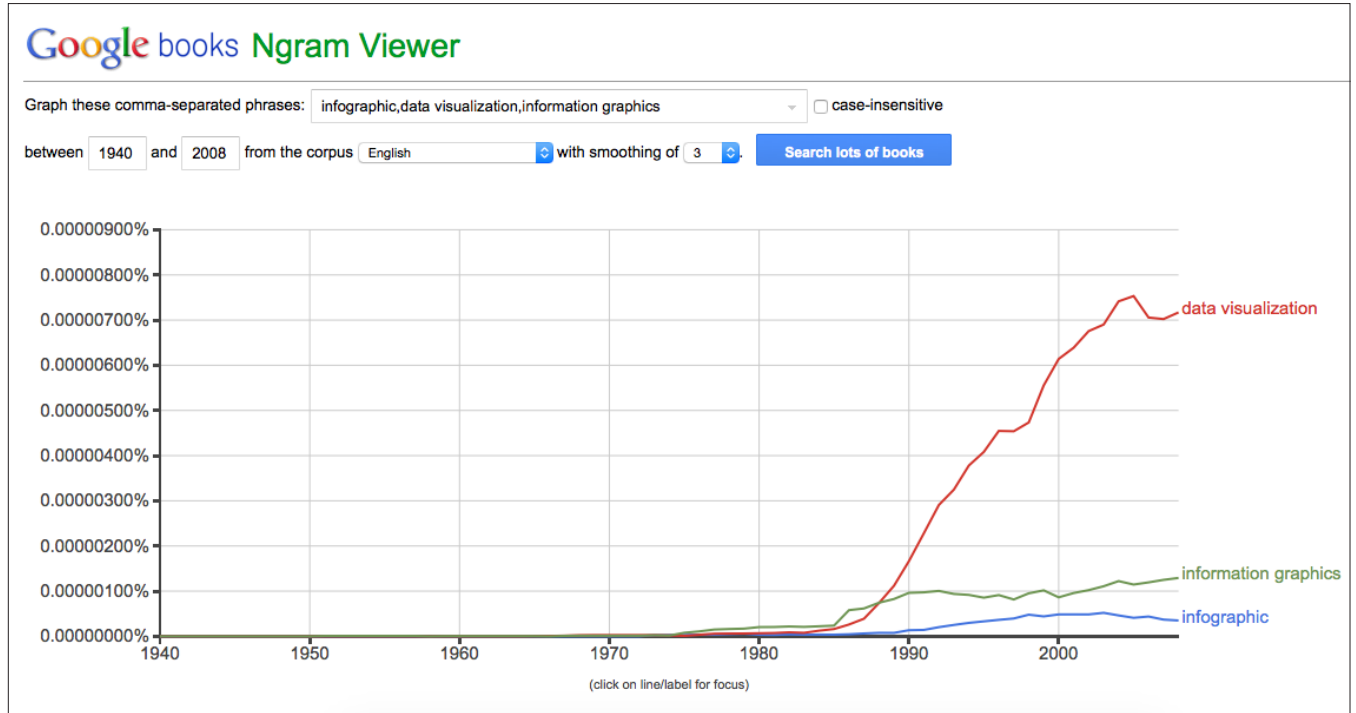
“En Nueva Imperial lanzarán la campaña para la tenencia responsable de mascotas”. *Hoyxhoy*, Santiago, Chile, 15 de junio de 2014.

“El Día Nacional del Quiltro ya se celebra en Santiago”. *Cooperativa*, Santiago, Chile, 31 de julio de 2011. País, Medioambiente, Animales.

“Estos son los lugares donde se suele abandonar perros en Santiago”. *Publimetro*, Santiago, Chile, 11 de abril de 2013. Crónica.

ANEXOS

Aumento de la infografía: 400% en libros de literatura desde 1990.



Aumento de la infografía: 9900% en Internet desde 2007. Google Trends



Currículum Vitae: Cecilia Cid Peña

CURRICULUM VITAE

I. - ANTECEDENTES PERSONALES

Nombre: Cecilia Ivonne Cid Peña
 RUT: 9.530.817-1 Gorbea
 Fecha de Nacimiento: 01 de Marzo de 1963
 Nacionalidad: Chilena
 Estado Civil: Casada
 Dirección: San Juan Crisóstomo #10974 -
 La Florida. Santiago
 Teléfono: (56 9) 3018624
 Correo: dra_cidp@hotmail.com
 Título Profesional: Médico Veterinario

II: - ANTECEDENTES ACADÉMICOS

ENSEÑANZA MEDIA: - Liceo de hombres - Gorbea
 - Liceo de Niñas Gabriela Mistral A-23
 Temuco.
 ESTUDIOS SUPERIORES: Universidad Austral de Chile -
 Valdivia.
 TESIS DE GRADO: "Identificación de sustancias
 antibióticas por electroforesis de
 alto voltaje en muestras de canales
 de pollo".
 FECHA DE TITULACIÓN: 20 de enero de 1988

III. - ANTECEDENTES DE EJERCICIO PRACTICO Y LABORAL

AÑO 1984: Práctica Pre-profesional en una
 Farmacia Veterinaria y trabajo en
 predios (controles sanitarios, plan
 de vacunación, controles de
 productividad de ganado lechero,
 plan de predios libros).
 Localidad: Gorbea.
 Asesor: Dr. Guido Siegmud
 Duración: 2 meses
 AÑO 1978: Planta Faenadora de carnes SOPROCAR.
 Localidad: Temuco
 Asesor: Dr. Oscar Pincheira
 Duración: 2 semanas
 AÑO 1989: Médico Veterinario en Clínica
 San Nicolas
 Localidad: Santiago.
 AÑO 2004: Médico Veterinario en Clínica Pirque
 Localidad: Santiago
 AÑO 2007 al presente: Ejercicio particular en pequeños
 animales en Consulta Veterinaria
 propia.

Cotizaciones Imprentas

Fyrma Gráfica



PRESUPUESTO 0608 - 100777/PEFC

PUDAHUEL, AGOSTO 06 DEL 2015

SEÑOR(ES): **UNIVERSIDAD DE CHILE**

EJECUTIVO MARCO LORCA
TELÉFONO 24398034
EMAIL MARCO.LORCA@FYRMA.CL
CELULAR 09-7507854

AT. **SRTA. JAVIERA PELLIZZARI**

NOS ES GRATO PRESUPUESTAR, PRECIO DE VENTA DE LO SIGUIENTE:

ITEM	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO	VALOR
1	500	POLIPTICOS PLEGABLE INFOGRAFICO (ALT 1) HOJA: 1 PLIEGO EN PAPEL HILADO 6 / PEFC 106 GRS., A 4/4 COLORES TAMAÑO 45 X 46,5 CMS. PRUEBA DE COLOR - DOBLADO - PLISADO	TOTAL: 450.000
2	1.000	IDEM ANTERIOR	TOTAL: 580.000

VALORES SIN IVA
 FECHA DE ENTREGA A CONVENIR
 CONDICION DE PAGO CONTADO
 VIGENCIA DEL PRESUPUESTO 15 DIAS HABILES

 NOMBRE Y FIRMA
 PRESUPUESTO ACEPTADO

NOTA: EMITIR ORDEN DE COMPRA A:
 FYRMA GRAFICA LTDA.
 RUT: 89.046.600 - 1



Cotizaciones Imprentas

Maval



EDITORIA E IMPRENTA MAVAL LTDA.
 Rivas N° 530 - San Joaquín - Santiago
 Fono: 56 2 2566 54 00
 www.mavalchile.com

COTIZACION

N° 0215640

SEÑORES: JAVIERA PELLIZZARI CID
 At.: JAVIERA PELLIZZARI CID
 E-Mail:
 Fono:

FECHA: 07-08-2015
 EJECUTIVO: Gerencia
 E-Mail:
 Fono:

DESPLEGABLE
 TAMAÑO: 15x15.5cm. CERRADO // 45x46.5cm. EXTENDIDO
 EN PAPEL BOND HILADO 106gr. IMPRESAS A 4/4 COLORES.
 TERMINACION: CORTE, PLISADO, DOBLES.

Producto Desplegable
 Tamaño Extendido 450 x 465 mm.
 Tamaño Cerrado 150 x 155 mm.

Tipo Portada
 N° Páginas 18
 Papel BOND BLANCO 106 grm.
 Colores 4 x 4
 Terminación Tiro
 Terminación Retiro
 Medida Impreso 150 x 155 mm.

Tipo
 N° Páginas
 Papel
 Colores
 Terminación Tiro
 Terminación Retiro
 Medida Impreso

TERMINACIONES Empaque: Cajas

Cantidad	\$ Total	\$ Unitario
500	\$ 446.145	\$ 892,29
1.000	\$ 512.940	\$ 512,94

FORMA DE PAGO

Válida por 15 días – Valores NO incluyen IVA – Valor sujeto a confirmación con la recepción de originales

Archivos editables proporcionados por el cliente. En caso que el Cliente necesite realizar alguna modificación y/o corrección de los archivos, la primera media hora será sin costo, transcurrido este tiempo se hará un cargo de \$30.000 cada media hora. No está considerado hacer Pruebas de Máquina. La cantidad entregada puede tener una variación de +/- 5%, reservándose el derecho de reimprimir.



CERTIFICADOS DE PROTECCION AMBIENTAL



Cotizaciones Imprentas

Imprenta Beira Rio



COTIZACION

SEÑOR(es) (ita): **Javiera Pellizzari**

CONTACTO: LOCAL SAN DIEGO

07 de Julio de 2015

DETALLE

500 ANUNCION PLEGABLES DE 45X46,5 CM, BOND 90 GRS PLIZADOS E IMPRESOS 4X4 COLOR	valor \$ 260.000,-
500 ANUNCION PLEGABLES DE 45X46,5 CM, BOND 105 GRS PLIZADOS E IMPRESOS 4X4 COLOR	valor \$ 320.000,-
1000 ANUNCION PLEGABLES DE 45X46,5 CM, BOND 90 GRS PLIZADOS E IMPRESOS 4X4 COLOR	valor \$ 410.000,-
1000 ANUNCION PLEGABLES DE 45X46,5 CM, BOND 105 GRS PLIZADOS E IMPRESOS 4X4 COLOR	valor \$ 480.000,-
VALORES MAS I.V.A.	



ATTE.
MARIO ARRIOS
TEL. 94000532

Al ok se solicita el 50% al comienzo y 50% contra-entrega del valor neto



info: imprentabeirario@gmail.com

Tels. 22695 2529 - 22671 4632

Postulación Fondo del libro, Creación 2015, Cómics y Obra Ilustrada (año 2014)

		
<p>• RESUMEN DE LA POSTULACIÓN</p> <hr/>		
<p>1. DATOS DEL PROYECTO</p> <hr/>		
Nombre del Proyecto:	Crianza, amor y respeto: Guía visual para el cuidado de perros y gatos en la familia.	
Folio del Proyecto:	91101	
Fecha de creación de Postulación:	07-09-2014	
<p>2. DATOS DEL CONCURSO</p> <hr/>		
Concurso:	Fondo del Libro - Creación 2015 - Emergentes - Cómics y obra ilustrada	
Fecha de cierre del Concurso:	12-09-2014 17:00:00	
<p>3. RESPONSABLE</p> <hr/>		
Tipo de Persona:	Persona Natural	
Nombre:	Javiera Ivonne Pellizzari Cid	
C.I.:	18165787-1	
Nacionalidad:	Chilena	
Región:	Metropolitana de Santiago	
<p>4. ACTIVIDADES</p> <hr/>		
Fecha de Inicio del Proyecto:	01-01-2015	
Fecha de término del Proyecto:	30-06-2015	
Duración del Proyecto:	6 meses	
<p>5. PRESUPUESTO</p> <hr/>		
Monto solicitado a CNCA	\$2.222.222	
Costo total del proyecto	\$2.222.222	
Monto Aporte Obligatorio	\$0	
% de co-financiamiento Obligatorio	0%	
Monto Aporte Voluntarios	\$0	
% de co-financiamiento Voluntarios	0%	

Resultado Fondo del libro, Creación 2015, Cómic y Obra Ilustrada (año 2014)

				<p>NO SELECCIONADO</p>	
<p>FICHA ÚNICA DE EVALUACIÓN (F.U.E)</p>					
<p>Datos del Proyecto</p>					
Folio	91101				
Año	2015				
Título	Crianza, amor y respeto: Guía visual para el cuidado de perros y gatos en la familia.				
Responsable	Javiera Ivonne Pellizzari Cid				
Fondo	Fondo del Libro				
Línea	Creación				
Modalidad	Fondo del Libro - Creación 2015 - Emergentes - Cómic y obra ilustrada				
Región	NACIONAL				
<p>Admisibilidad</p>					
Estado	Proyecto Admisible				
<p>Evaluación Colectiva</p>					
Criterio	Ponderador	Puntaje	Fundamentación		
Calidad Literaria	65%	30 pts	La composición de las páginas es saturada. La presentación podría haber sido más profesional, el boceto no es muy elaborado, lo que le resta valor a la propuesta. Por otro lado, la ilustración no aporta técnica ni creatividad.		
Calidad Lingüística	20%	30 pts	La redacción en la página es confusa y no condice un trabajo infográfico.		
Relevancia Sociocultural	15%	60 pts	Puede ser interesante debido al incremento de mascotas en casas y departamentos.		
Total	100%	34.5 pts			
Elegibilidad	No Elegible				
<p>Recursos</p>					
Monto Solicitado	% Descuento		Monto Adjudicado		
\$2.222.222	0.0%		\$0		

Informe de Título

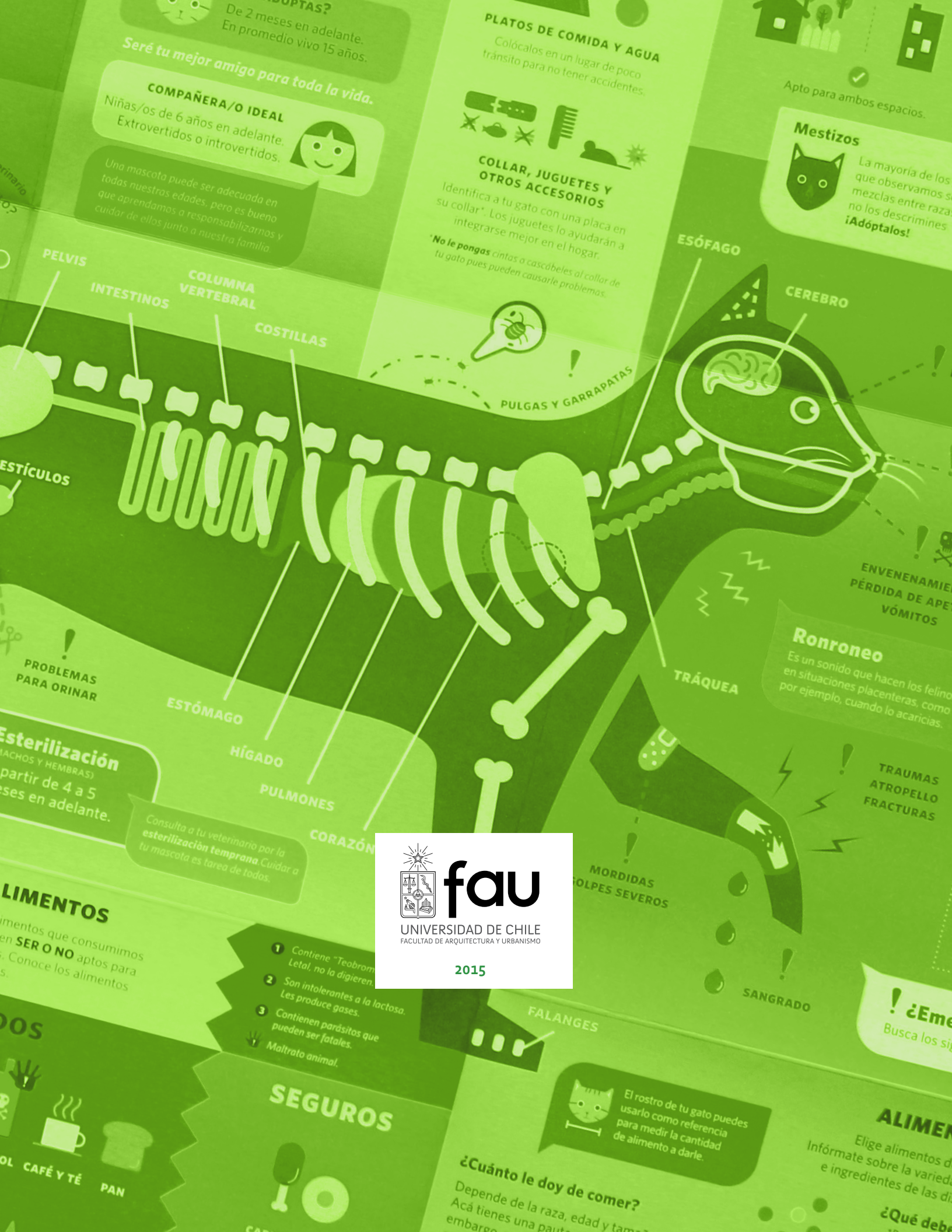
CRIANZA, AMOR Y RESPETO

Guía visual para el cuidado básico de
perros y gatos en la familia

Javiera Pellizzari Cid
ji.pellizzari@gmail.com



2015



2015