

CanConciencia

(La variabilidad de contenidos compositivos y representativos en la generación de medios
instructivos e informativos)

Autor

Juan Diego Sáenz Silva

Director

Daniel Martínez Molkes

Universidad Piloto de Colombia

Facultad de Arquitectura y Artes

Carrera Diseño Gráfico

Bogotá D.C

27 de junio 2024

Tabla de contenido

Introducción:	3
1. Delimitación del proyecto:	4
1.1. Lectura de contexto:	4
1.2. Actores y factores:	10
2. Planteamiento del problema/oportunidad:	12
2.1. Pregunta de investigación:	13
2.2. Objetivo General:	13
2.3. Objetivos Específicos:	13
3. Propuesta metodológica:	13
3.1. Metodología:	14
3.2. Fases:	14
4. Marco referencial:	15
4.1. Marco legal:	21
4.2. Estado del arte proyectual:	22
5. Propuesta de diseño:	24
5.1. Fase de comprensión:	24
5.2. Categorías de información	28
5.3. Desarrollo de personaje y escenarios:	38
5.4. Definición de estructura:	42
5.5. Interactividad en la interfaz:	43
5.6. Seguimiento de la información:	46
5.7. Lectura de la información e interacción con el personaje:	46
5.8. Resultados:	47
6. Conclusiones:	48
7. Referencias:	49
8. Anexo:	50

Introducción:

El tema central de este proyecto va en relación con los procesos de adopción que lleva a cabo el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal en la ciudad de Bogotá, donde se busca generar una manera alterna y optimizada en la que los adoptantes pueden adquirir los conocimientos básicos sobre el cuidado de sus mascotas, con el fin de no solo generar conocimiento sino también un espacio de reflexión en el que el adoptante entienda la serie de responsabilidades que va a adquirir, dejando de lado posibles impulsos, llegando a una decisión más informada y certera.

CanConciencia surge gracias a algunos estudios de campo, en campañas de adopción realizadas por el I.D.P.B.A. donde el mismo tiene ya pre establecidos una serie de pasos para determinar la viabilidad de la adopción, el problema surge cuando en una etapa tan importante como lo es la capacitación del adoptante sobre los cuidados básicos que puede darle desde su hogar a su mascota (corte de uñas, limpieza de orejas, ejercicio, alimentación entre otros)

Capacitación, que es dada de manera única y presencial, donde la inasistencia es una posible opción para ellos, puesto que no se acopla a los horarios y contextos sociales de las personas, de manera que, son remitidos a una manera alterna de informarse como lo es la página oficial de la institución y su página de Instagram, las cuales no cumplen con su función, pues pasan desapercibidas debido a diversos factores, esto se diagnosticó gracias a encuestas realizadas.

El Proyecto se encuentra estructurado por diversas fases. comenzando por comprender el contexto actual a través de diversas herramientas como entrevistas, encuestas y journey map, además de realizar una revisión de los medios actuales alternos a los que son enviados los adoptantes y comprobar su funcionamiento y versatilidad a la hora de encontrar información referente a el cuidado canino, con lo cual se delimitará un posible medio alternativo o reinvención de alguno de los ya existentes, con el objetivo de que este se adapte a los horarios y preferencias de las personas, posterior a esto se hará un análisis de elementos

que permitan que la lectura de la información sea más llamativa, clara y con un modelo de lectura no lineal que dé cuenta de un proceso de aprendizaje más flexible y reiterativo. Este enfoque va de la mano con el concepto inicial de diseño de información para el desarrollo de la propuesta.

1. Delimitación del proyecto:

1.1. Lectura de contexto:

Para abordar este tema de manera adecuada, se realizará una breve contextualización de las funciones que realiza el I.D.P.B.A. más allá de la gestión en los procesos de adopción, pues Según el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (s.f.), tienen como objeto la elaboración, ejecución, implementación, coordinación, vigilancia, evaluación y seguimiento de planes y proyectos encaminados a la protección y el bienestar de la fauna silvestre y doméstica que habita en el Distrito. es decir, están encargados de generar conocimiento y conciencia sobre los cuidados de los ciudadanos hacia los animales.

pasando ahora al tema del proyecto, se realizaron visitas a algunos puntos de la ciudad en la que se llevaron a cabo campañas de adopción para las personas, donde se recopilaron datos fotográficos, audiovisuales y sonoros que permitieron entender lo que ocurría durante estos procesos (Ver figura 1 y anexo 1).



Figura 1: *fotografía campaña de adopción realizada por el I.D.P.B.A.*

Nota: Durante esta visita, se formularon diversas preguntas a los trabajadores allí presentes. Con ayuda de las entrevistas (anexo 1) se encontró la siguiente información que detalla el paso a paso que es realizado durante el proceso de adopción:

1. Antes de ver que el adoptante sea apto, se debe mandar foto - video de la ubicación de su lugar de residencia y del espacio en el que el perro dormirá (sala, cuarto, patio etc.) esto acompañada de una fotocopia de la cédula y una fotocopia de algún recibo público.
2. Se realiza una evaluación a la persona sobre si es consciente de los conocimientos básicos referentes al cuidado con su mascota, más específicamente, si se ha tenido anteriormente una mascota, cada cuanto se debe desparasitar y llevar al veterinario.
3. Después de ver si este es apto, se llena un consentimiento que hace referencia a la responsabilidad que adquiere la persona al momento de recibir la mascota, esto acompañado de una serie de documentos que dan cuenta de que el perro se encuentra vacunado y castrado.
4. Se realiza una capacitación llamada “el buen adoptante” su asistencia depende del tiempo y disponibilidad de las personas, además de no ser obligatoria. En caso de que este último paso no sea realizado se redirige a las personas a la página web o de Instagram de la entidad. Como última instancia, se les proporciona un número celular con el que pueden entablar conversaciones con algún profesional en caso de tener alguna duda referente al cuidado de la mascota.

Así mismo se encontraron elementos extras que hacen parte de este proceso:

1. Si el animal cuenta con una condición de discapacidad, este proceso se dará bajo un seguimiento diferente en el que se le suministrará a la persona toda la información necesaria para entender cómo debe manejar la situación de la mascota.
2. Si el animal tiene problemas en relacionarse con otros animales se darán unas recomendaciones para evitar que puedan ocurrir futuros problemas, o pueden asistir a una capacitación especial para intentar manejar estos inconvenientes de conducta que al igual que la capacitación de cuidados básicos es opcional.

3. Después de que el animal es adoptado, la entidad no se hará cargo de cualquier problema de salud que se presente de manera posterior a menos que se trate de una condición preexistente que haya sido informada con anterioridad.
4. En caso de residir en un apartamento se solicitará que las personas cercanas al entorno en el que convivirá el perro estén de acuerdo con el fin de que en un futuro se presenten posibles problemas de convivencia.
5. En caso de que la persona sienta que el perro no se adapta de buena manera a su nuevo hogar tendrá la posibilidad de devolverlo, esto bajo unas ciertas pruebas y evidencias, con el fin de que el animal no sea abandonado en las calles.

Con los pasos claros y definidos, ahora se procede a esclarecer el concepto “cuidados básicos” estos se rigen por unas normativas establecidas por la ley que marcan la línea entre los cuidados que deben ser proporcionados por los adoptantes a hacia sus mascotas. Estas normativas son dadas por los "Lineamientos para la Política de Tenencia Responsable de Animales de Compañía y de Producción, 2017" quienes describen esto como el conjunto de obligaciones que contrae una persona cuando decide aceptar y mantener una mascota o animal de compañía y que consisten, entre otras, en proporcionarle alimento, albergue y buen trato, brindarle los cuidados indispensables para su debido bienestar y no someterlo a sufrimientos evitables.

Teniendo en cuenta el contexto general del tema central del proyecto se generaron una serie de preguntas en el formato de encuesta para descubrir si la información brindada en la fase final del proceso de adopción (capacitación) la cual como se mencionó anteriormente, se lleva a cabo de manera única y depende de la disposición de las personas, es suficiente para que comprendan cómo llevar a cabo estos cuidados. También se busca precisar si la información es fácilmente accesible a través de los sitios web alternativos a los que son redirigidos en caso de no asistir a la capacitación presencial.



Figura 2: Resultados de la encuesta realizadas a personas que ya han adoptado un perro a través de la entidad y que no tuvieron el tiempo para asistir a la capacitación presencial, número de personas encuestadas, 31 (*Elaboración propia*)

Nota: Con los datos obtenidos de la primera y segunda encuesta se deja ver que, los adoptantes no cuentan con una seguridad clara al momento de llevar a cabo los cuidados a sus mascotas por lo que recurren a un tercero que en este caso es el veterinario, si bien esta práctica no es incorrecta, indirectamente está dando a entender que no se está haciendo uso de los medios alternativos de los que dispone la entidad, por otro lado, con la tercera encuesta se muestra una necesidad por parte de esas personas en que existiera una manera alternativa de poder adquirir esa información, pues les interesa garantizar un adecuado cuidado a sus perros.

Para entender el por qué no se utilizan estos medios alternativos se realizó una investigación de cómo era dada la información en ambas plataformas. Es así que se muestran a continuación una serie de imágenes que dan cuenta de cómo se presenta la información al público.



Figura 3: Screenshots de las aulas virtuales que ofrece el I.D.P.B.A. como forma alternativa de información.

Nota: En la página del I.D.P.B.A. se encuentra un espacio virtual que funciona como un libro virtual que dispone de 3 apartados:

- **Manual de tenencia responsable de animales de compañía:** Este manual da a conocer las pautas a tener en cuenta de protección, bienestar y responsabilidad por parte del cuidador animal contando con cuatro apartados, comenzando por el de “bienestar animal”, enfocado en mostrar las prácticas tanto positivas como negativas en el cuidado de las mascotas, el segundo apartado se llama “¿por qué hablar de tenencia responsable de animales de compañía?” donde se contextualiza a la persona sobre el porqué es importante llevar a cabo estas prácticas. El tercer apartado llamado “¿Qué es la tenencia responsable?”, se enfoca en mostrar a la persona la serie de responsabilidades que adquiere al tener un animal como compañero de vida, por último, se presenta el apartado denominado “Minuto a minuto de la tenencia responsable de animales de compañía”, donde se abordan los aspectos que se deben tener en cuenta mucho antes de adoptar un perro, con aspectos como el tamaño, la edad, el espacio del que se dispone para su convivencia entre otros. Además, trata una serie de consideraciones que se deben tener en cuenta

desde el momento en que la mascota llega al hogar, con temas como la higiene, el lugar en el que duerme, no olvidar las fechas de vacunación, aclaración de algunos mitos que surgen de las dudas comunes, la tolerancia frente a ciertas situaciones que pueden llegar a presentarse, y la socialización con el animal.

- Guía para la convivencia con los animales de nuestra ciudad: Este apartado abarca situaciones cotidianas que pueden presentarse en distintos espacios, como el hogar y la calle, Se narran escenarios que pueden darse en la cotidianidad respecto a la relación humano-perro y perro-perro, lo que deja ver que hacer en determinadas ocasiones para empatizar con las actitudes que puede adoptar la mascota.
- Actividades para hacer en casa con tu animal de compañía Inter especie: En este apartado se invita a la gente a realizar diversas actividades con sus mascotas y generar vínculos mucho más fuertes con ellas.

Con la visita realizada a la página web se realizó un análisis de los pros y contras que esta presenta, haciendo énfasis en la sección de cuidados básicos. Debido a que, al no poder asistir de manera presencial a la capacitación, a las personas se le redirige a este sitio, por lo que debería contar con las herramientas necesarias para que funcione como una alternativa.

Pros	Contras
Portabilidad: La pagina permite descargar la información en formato pdf por lo que genera acceso sin conexión y cuenta con una gran versatilidad al poder cargar con ella en distintos dispositivos	Limitantes visuales: Los usuarios se encuentran con largos bloques de texto que pueden resultar abrumadores y poco atractivos, además de percibirse como antigua al no contar con elementos mas actuales.
Facilidad de navegación: Cuenta con una interfaz intuitiva que facilita que las personas se desplacen dentro de cada sección de manera cómoda, acoplando la forma y transiciones de un libro.	Falta de seguimiento: La pagina no cuenta con herramientas para medir cuantos usuarios han revisado la información y si esta ha sido de utilidad para ellos.
Contenido relevante La pagina web ofrece información diversa que va mas allá de los cuidados básicos pues contextualiza a las personas de lo importante que es tener un ambiente saludable con sus mascotas y prepararlos para situaciones futuras.	Falta de guías específicas: Siendo este un medio alterno para la capacitación se limita a tan solo describir en términos generales la información, mas no detalla las cosas de manera mas especifica. Por lo que el usuario se ve en la necesidad de recurrir a sitios extra.
Consistencia visual: La pagina utiliza consistentemente elementos visuales, entre estos: colores, tipografía e imágenes. Esto aplica para todos los apartados y permite dejar una linea clara entre las diversas temáticas que aborda cada sección.	Poca conexión: Mas allá de simular un libro, y una sección donde se invita a la persona a llenar información referente a su tipo de mascota, no existe un elemento que conecte al espectador con la información.

Figura 4: *Cuadro comparativo de las funciones de la página web (Elaboración propia)*

Nota: Con base en el trayecto realizado por la página oficial de la entidad, se encontraron puntos a favor y en contra que dan cuenta de las posibles causas por las que la página no es muy visitada y la necesidad de recurrir a terceros, como los veterinarios. Esto se debe a que los cuidados son dados de manera general, es decir, son enunciados más no se profundizan por lo que deja al adoptante con las dudas sobre cómo llevar a cabo ciertos procesos específicos. Por otro lado, la información que se muestra está sobrecargada de textos bastante largos que, si bien funcionan para contextualizar, resultan agotadores a la vista, las imágenes en muchas ocasiones buscan englobar temas demasiado extensos, lo que les impide cumplir eficazmente su función de comunicar y hacer más amena la información.

Adicionalmente, no se le da la relevancia necesaria a los cuidados básicos que pueden realizar los adoptantes para mejorar la calidad de vida de sus mascotas. Esto se evidencia en la falta de algún tipo actualización, seguimiento o prueba que permita verificar que la persona visitó la página y revisó las secciones pertenecientes a la misma.

Pasando a otro aspecto, como lo es la página de Instagram, esta cuenta con apartados que muestran en formato de shorts o vídeos algunos cuidados que los adoptantes pueden proporcionar. El problema surge cuando se requiere buscar algo en específico, esto se debe a que estos apartados especiales se encuentran dispersos entre toda la información que la entidad pública. Existen alternativas a esto, como tomarse la tarea de buscar uno a uno y guardarlos para tenerlos almacenados de alguna manera, pero, aun así, la cantidad de los mismos, no responde a lo necesario para que puedan verse como una forma alternativa de recibir la información.

1.2. Actores y factores:

Por último, y más importante, abordar los actores que se encuentran en el proyecto, desde quienes se encuentran más relacionados con el mismo, hasta aquellos que tienen algo que ver, pero su visibilidad se ve opacada por el desconocimiento y la falta de interés.

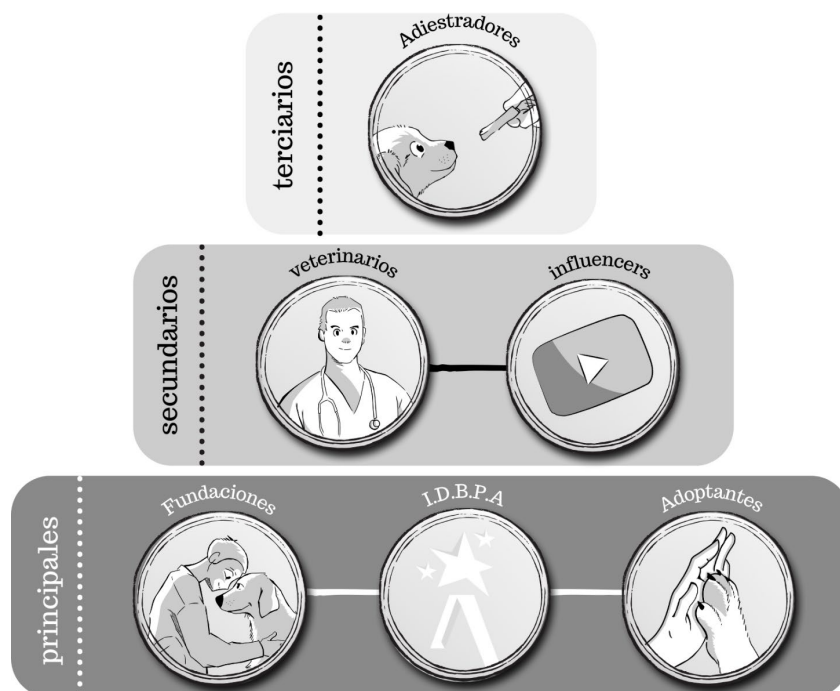


Figura 5: Mapa de actores del proyecto [CanConciencia].

Nota: Este mapa de actores fue creado con el fin de ilustrar las relaciones entre los diferentes actores involucrados desde una categorización que permite entender la importancia de su rol en el proyecto

Dentro del mapa nos encontramos con los actores principales que participan de manera activa en este proyecto:

- Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (I.D.P.B.A.): Su importancia radica en cómo se mencionó previamente en la implementación y supervisión de las políticas de bienestar animal, así como en la promoción de la adopción responsable. Proporciona recursos educativos y apoyo logístico, para que los adoptantes cuenten con la información y herramientas necesarias para el cuidado de sus mascotas.
- Adoptantes: son en quienes recae el compromiso al adoptar una mascota y proporcionarles un hogar y cuidados necesarios para que estos lleven una buena calidad de vida, para ello deben estar bien informados y preparados.

- Fundaciones: funcionan como un modelo alternativo en el proceso de adquirir una mascota bajo unos requerimientos menores.

Ahora pasamos a los actores que se encuentran parcialmente involucrados:

- Veterinarios: Además de cumplir con su labor en la atención médica de las mascotas, proporcionan asesoramientos a los adoptantes sobre cuidados específicos que estos les pueden brindar, el problema es que este tipo de asesoramientos depende del interés que tenga la persona en querer conocer más de ciertas prácticas.
- Influencers: Proporcionan conocimiento a través de diversos medios digitales, principalmente en plataformas como YouTube o Instagram, aquí entran tanto veterinarios que buscan impartir su conocimiento con ayuda de estas extensiones, como también personas que bajo sus propios conocimientos motivan a la gente para que puedan brindarle una mejor calidad de vida a sus mascotas.

Por último, los actores terciarios o menos involucrados:

- Adiestradores caninos: A pesar de ser personas capacitadas para instruir a los adoptantes de manera adecuada, los adiestradores a menudo se ven opacados por ideales generales que se tienen sobre ellos. Estos los hacen percibir únicamente como encargados de enseñar órdenes a los perros, sin reconocer su capacidad de enseñanza sobre otro tipo de temas entre ellos los cuidados básicos.

2. Planteamiento del problema/oportunidad:

A partir del estudio del contexto, se logró identificar una serie de problemas que giran en torno a esa ayuda que se da a finales del proceso de adopción que proporciona el I.D.P.B.A. esto debido a que la capacitación “el buen adoptante” si bien busca brindar una ayuda a las personas para cuidar mejor a sus mascotas, pierde valor al ofrecer la posibilidad de participar durante un fecha específica sin posibilidad de poder ser retomada en caso de no poder asistir, aquí se aprecia un sesgo por parte de la entidad, al dejar de lado a quienes cuentan con responsabilidades que les impiden presentarse en dichas fechas.

En relación con otro tema importante, las alternativas que se ofrecen en caso de no poder asistir a la capacitación se quedan relegadas a dos páginas que, como se mostró anteriormente, no cumplen la función de informar adecuadamente al adoptante sobre lo que se perdió durante la capacitación. Peor aún, no se le está dejando ver la importancia de llevar a cabo estos cuidados. La capacitación presencial permite que la no asistencia sea una opción, dejándola en manos de la persona y su disponibilidad de tiempo. Sin embargo, los dos medios alternos a los que son remitidos quienes no asisten, además de, carecer de información específica sobre los cuidados básicos de sus mascotas, no cuenta con algún tipo de mecanismo que permita identificar que la información a la que fueron remitidos haya sido visitada, con esto se está perdiendo la oportunidad de saber y asegurar que reciban la información y, que, además, esta sea de utilidad para ellos.

Teniendo en cuenta esto, se plantea la siguiente pregunta de investigación que permite orientar la investigación y fases de este proyecto:

2.1. Pregunta de investigación:

¿Cómo disminuir la falta de conocimiento sobre los cuidados básicos antes y después de adoptar perros, mediante el diseño de un espacio que permita adecuar la información según las necesidades del usuario?

2.2. Objetivo General:

- Diseñar un espacio que permita adecuar la información según las necesidades del usuario con el ánimo de disminuir la falta de conocimiento sobre los cuidados básicos antes y después de adoptar perros.

2.3. Objetivos Específicos:

- Identificar atributos formales mediante el diseño de información que posibiliten la creación de diferentes niveles de representación además de establecer un orden en su presentación y composición.

- Clasificar los niveles de interactividad en sistemas digitales que permitan definir los elementos distintivos de cada nivel, para orientar la selección adecuada de los mismos según el sector de información correspondiente.
- Analizar narrativas multilíneas que permitan identificar distintos niveles de lectura a partir de las estructuras que presentan, posibilitando un acoplamiento a las diversas formas de comprensión narrativa

3. Propuesta metodológica:

Noel y Frascara (2012) proponen un proceso metodológico para el diseño de información, en donde entran en práctica y unión la investigación y el diseño, esta metodología se describe como la más óptima al momento de llevar a cabo algún proyecto o producto relacionado con la información visual. Consta de 8 pasos que fueron reinterpretados y simplificados por García y Marín a través del siguiente esquema (ver figura 7).

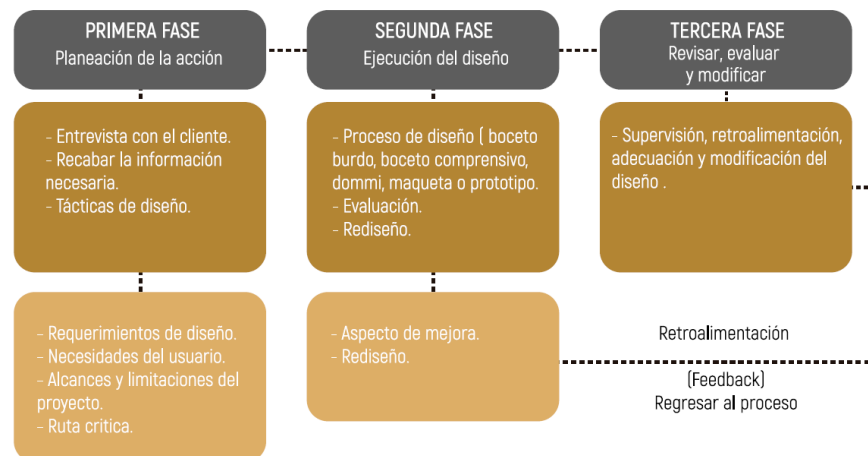


Figura 6: Proceso de diseño de García y Marín (2019), diseñado por Mariel García Hernández.

Nota: Esquema diseñado García Hernández para generar una propuesta metodológica más concreta extraída de la realizada por Noel y Frascara

3.1. Metodología:

Es así que se toman los elementos más importantes de ambas versiones para generar una reinterpretación y simplificación de la misma



Figura 7: Esquema Reinterpretación metodología

3.2. Fases:

De esta manera, surgen las siguientes fases con las que se podrá generar un enfoque más claro de los pasos que se deben llevar a cabo para controlar el progreso del proyecto, teniendo en cuenta que estos deben corresponder y dar solución a los objetivos planteados con anterioridad **no de manera separada, pero si conjunta**. Para cada tipo de fase se han desarrollado una serie de herramientas que facilitan la generación de hallazgos útiles para la implementación del proyecto que si bien no soportan los objetivos de manera individual, permiten llegar a complementarlos de manera general con el aporte de cada uno.

***Comprensión:**

Entender todo lo relacionado con el contexto actual y los conceptos a desarrollar, a través de trabajos de campo y la recopilación de información (marco teórico), con el fin de identificar las necesidades y subtemas que pueden surgir.

***Iteración:**

A partir de los análisis realizados a los conceptos y su función dentro del proyecto se busca encontrar la manera de generar un concepto central que permita unificar estos mismos en pos de implementar estrategias para el desarrollo formal del proyecto. A través de esta exploración iterativa, se busca generar sinergias entre los distintos elementos encontrados.

***Testeo - Revisión:**

Generar elementos Visuales y compositivos que correspondan a los objetivos planteados y el concepto desarrollado, por medio de comparativas y análisis de las fases previas, donde se evalúan y ajustan los elementos gráficos y compositivos, a través de pruebas de usabilidad y feedback con usuarios reales, de tal manera que se realicen los ajustes necesarios.

4. Marco referencial:

Análisis de Conceptos (marco teórico): Para el desarrollo de la propuesta se indaga en diversos conceptos relacionados con los objetivos (Diseño de información, interactividad e hipermedialidad), conceptos que dan lugar a la proyección de la propuesta: Comenzando con el diseño de información que es abordado desde la perspectiva de Edward Tufte y Jorge Frascara, donde se nos permite comprender las bases del diseño de información para presentar los datos de manera visual de manera que faciliten la comprensión y eviten la sobrecarga cognitiva en el contexto de este proyecto, bajo estos principios se pretende generar espacios que sean accesibles y fáciles de entender para los adoptantes.

Para ello se realizó un esquema de los elementos que giran en torno al diseño de información y las subcategorías que este maneja, con el fin de comprender los tipos de variables existentes, para posterior, entender su funcionamiento en un espacio informativo, Para ello se realizó un esquema de los elementos que giran en torno al diseño de

información y las subcategorías que este maneja, con el fin de comprender los tipos de variables existentes, para posterior, entender su funcionamiento en un espacio informativo,

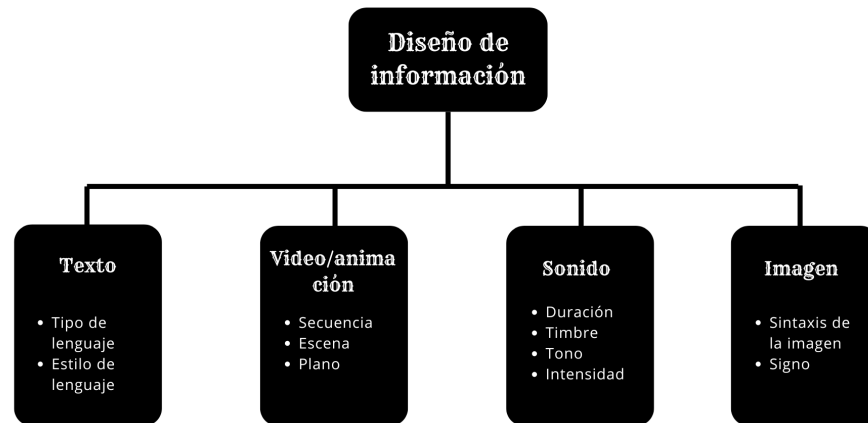


Figura 8: *Esquema de subcategorización de información (Elaboración propia)*

bajo la realización de estas subcategorías se pretende identificar la función de cada elemento dentro del espacio:

Texto: El texto funciona en todo apartado existente como una herramienta fundamental que da cuenta de un proceso de abstracción a través de la traducción de la información a diferentes estilos y tipos de textos, como el coloquial, técnico, formal, académico entre otros. Esto se realiza en función del público y el contexto al que va dirigido. El uso de texto funciona al reducir la ambigüedad del mensaje por medio de puntos claros, además de dar una secuencialidad a la lectura de la información, lo que facilita su comprensión. Con el uso del texto se debe tener en cuenta que presenta una serie de puntos a tener en cuenta al momento de presentar datos como las siguientes:

- El uso de texto requiere de mucho más tiempo para descifrar cualquier tipo de contenido, esto claro depende de cómo se mencionó antes, si el tipo de lenguaje se acopla directamente al público al que va dirigido.
- Este no permite la concepción a totalidad de ciertos contenidos tales como las descripciones de formas, comparación de magnitudes, volumen, jerarquías o

secuencias de procesos, es decir es posible dar una descripción muy detallada de este tipo de elementos, pero de igual manera hará falta un elemento extra “imagen” que permita que se genere una relación directa en cuanto a la representación de ese elemento.

Imagen: El uso de la imagen se ve controlado por la cantidad de elementos que la conforman y aun así, está por lo general debe estar acompañada de información adicional que ayude a construir el significado pues a diferencia del texto, si la información visual no es verbalizada, puede llegar a ser complejo que esta se transforme en aprendizaje, Para el proyecto, este elemento resulta indispensable, pues cuenta con un potencial instruccional, que permite complementar y acotar la información, supliendo esas carencias que probablemente dejaría el texto en cuanto a características y atributos formales se refiere.

Sonido: Este elemento permite generar funciones didácticas, gracias a cómo se percibe, y al uso adecuado de las subcategorías mencionadas, en relación con el tipo de lenguaje utilizado. Esto puede generar una relación más humana con el usuario. Además, el sonido cumple la función de poder generar un hilo de continuidad en la narración de la información, por último, su uso en momentos específicos aporta mucho más realismo a algunos escenarios y por ende una mayor “inmersión” en la información. Esta característica, que se abordará mucho más adelante, hace parte fundamental de la interacción.

Animación/video: Este elemento, así como la imagen y el sonido cumple con la tarea de facilitar la comprensión y sintetizar la misma, a través de elementos audiovisuales que varían en cuanto a su duración. Sea la implementación de video o animación se debe tener en cuenta los planos que estos manejan, las secuencias y las escenas, pues de esto dependerá que se enfoque lo que realmente importante dentro del espacio y como lo percibe el usuario, este tipo de elementos aportan mayor dinamismo y atractivo a las personas.

Pasando ahora a la interactividad, esta se trabajó bajo la perspectiva de Juan Carlos Mora, quien cuenta con un magíster en educación tecnológica. Mora habla de los diversos tipos de interactividad que pueden presentarse en plataformas digitales, las cuales varían

dependiendo del nivel de participación del usuario en el espacio que se le designa. Estos niveles se clasifican en: Pasivo, reactivo y contributivo. para comprender su funcionamiento se realizó un esquema que describe la funcionalidad de cada uno. Ver figuras 9, 10 y 11.

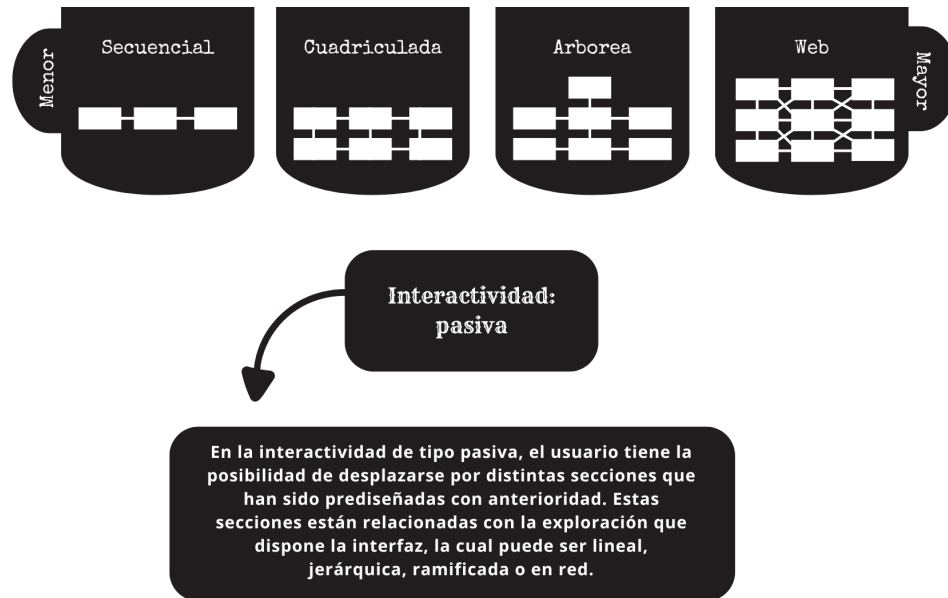


Figura 9: Reinterpretación esquema realizado por Mora (*Elaboración propia*)

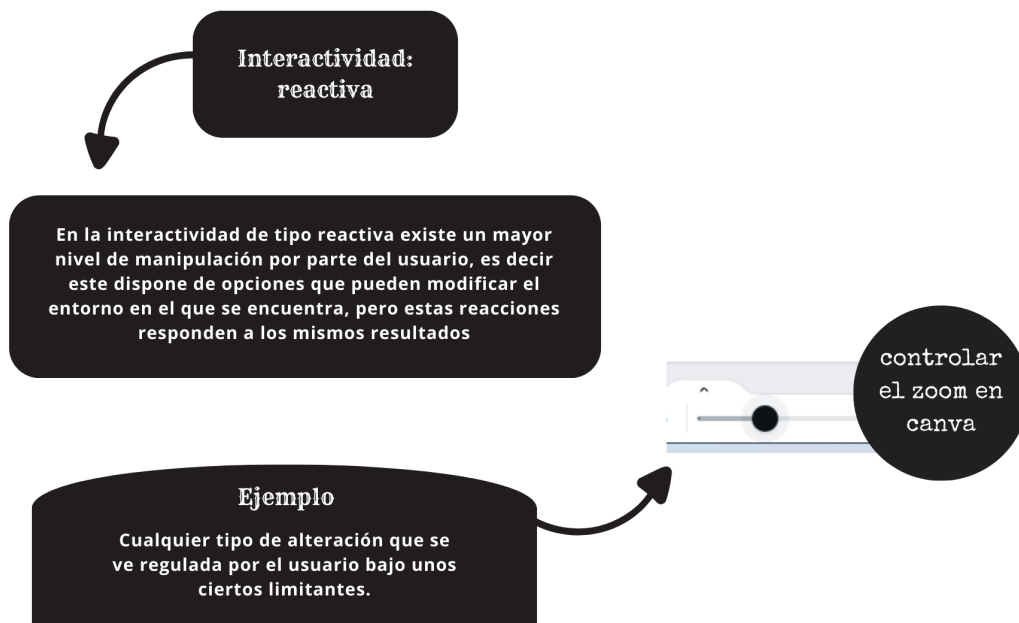


Figura 10: Esquema de análisis función interactividad reactiva (*Elaboración propia*)



Figura 11: Esquema de análisis función interactividad contributiva (*Elaboración propia*)

Estos tres tipos permiten acoplar la interfaz a unos ciertos condicionantes, dependiendo el nivel de inmersión que se quiera con el usuario. La inmersión hace parte fundamental de otro término que aborda Donald N. conocido como “sistema interactivo” este va más allá de la interactividad al abordar una estructura que se complementa con una experiencia específica. es decir, esta genera un espacio en el que las acciones “interacciones” cumplen un rol preciso. ver figura 12.

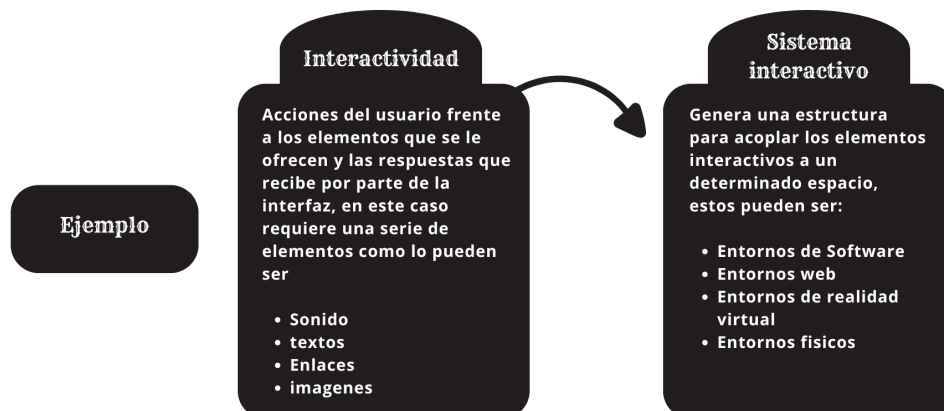


Figura 12: *Esquema de relación entre sistema interactivo e interactividad (Elaboración propia)*

Norman nos explica a través de un modelo conceptual los elementos a tener en cuenta en un sistema interactivo para el correcto entendimiento de este por parte del usuario:

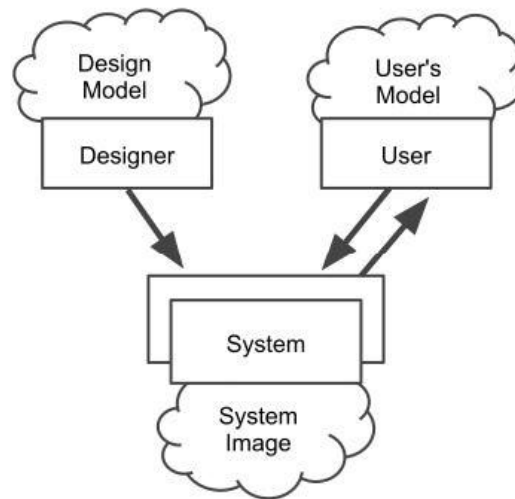


Figura 13: *Modelo conceptual (Joan Soler Adillon)* determin

Norman explica que, durante el desarrollo de este sistema, algo importante a tener en cuenta es que deben coincidir los modelos mentales del diseñador, los del usuario y el sistema realizado. Esto significa que la interfaz debe proporcionar al usuario la información adecuada para que, aunque no logre entender cómo funciona a primera vista, pueda generar una idea del modelo que tiene ante sí mediante exploración. Esta idea debe coincidir con el modelo diseñado por el diseñador.

Por último, se abordan los elementos que van de la mano con la interactividad para lograr que se generen estímulos en el usuario, estos elementos son la participación y la inmersión (vista desde el punto de vista psicológico - emocional, donde se define como la pérdida de la percepción del entorno o la desconexión momentánea por diversos estímulos)

Pasando al último concepto, nos encontramos con la hipermedialidad. Al igual que el concepto anterior se aborda bajo la perspectiva de Juan Carlos Mora, donde argumenta que esta se consigue a través de la unión de medios multimediales (video/animación, texto, sonido e imagen) con la unión de enlaces dados por hipertextos, es así que se forma un tipo

de contenido que cuenta con un estilo de narrativa multilínea, es decir diversas lecturas que se dan por enlaces, facilitando la búsqueda de elementos específicos.

A pesar de que el usuario avance por este tipo de narrativas, el que se perciba de manera lineal o no lineal, dependerá del tipo de estructura que se emplee para el usuario, pues esto determinará la manera en que se desplaza por cada espacio de la interfaz. Ver figura 13

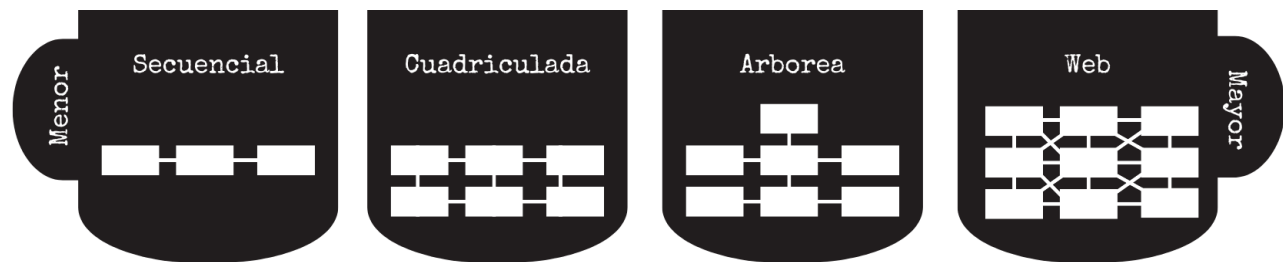


Figura 14: Reinterpretación esquema estructuras hipertextuales realizada por Mora (*Elaboración propia*)

Ahora se abordarán la funcionalidad de cada una de estas estructuras:

- **Secuencial:** en este tipo de estructuras, se da un desplazamiento lineal, dado por una movilidad sencilla a través de diferentes espacios, que se conectan uno detrás del otro, es decir, estos siguen una secuencia específica, útil para que el usuario siga un recorrido planificado.
- **Cuadriculada:** en este tipo de estructura se encuentra un desplazamiento por parte del usuario de forma que puede seleccionar cualquier nodo de la información que se le presenta, es decir no hay como tal un orden en que los usuarios deban llevar la lectura de la información.
- **Arborea:** este tipo de estructura como su nombre lo indica, parte de un tema central, que se subcategoriza, es decir parte de un punto jerárquico que se va desenvolviendo en distintos tipos de información relacionados con el tema.
- **Web:** en este tipo de estructura el usuario tiene la posibilidad de avanzar por distintos segmentos de la información de manera no lineal, por lo que aquí no se

cuenta con un camino predefinido, este tipo de estructura es la más compleja pues a pesar de ser un entorno de navegación libre, debe mantener una cierta coherencia.

4.1. Marco legal:

Para asegurarnos de que cuidamos adecuadamente a nuestras mascotas, es fundamental tener conocimiento de las leyes relacionadas con el cuidado de los animales. Cumplir con un conjunto de obligaciones establecidas por diferentes actores e instituciones es lo que implica el tener como responsabilidad una mascota. Cuando decidimos cuidar a una mascota, también nos comprometemos a proporcionarle comida, un refugio adecuado y tratarla con amor. Es igualmente importante asegurarse de proporcionar los cuidados necesarios para su bienestar y evitar infligir dolor innecesario. Ser dueño responsable de un perro implica, según la Organización Mundial de Sanidad Animal, cumplir con una serie de responsabilidades legales para garantizar su bienestar en términos de salud física, comportamiento y entorno.

A continuación, se enumeran las regulaciones más importantes que abordan temas relacionados con los animales.

1. Ley 1801 de 2016
2. Ley 1774 de 2016
3. Ley 84 de 1989
4. Ley 769 de 2002
5. Decreto 780 de 2016
6. Plan Decenal de Salud Pública 2012 – 2021

4.2. Estado del arte proyectual:



Figura 15: Logo de la campaña “Eres responsable”

Nota: El logo fue extraído de la página web del Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 de España en mayo de 2024.

Encontramos una campaña llevada a cabo en España por el Ministerio de Derechos Sociales, consumo y agenda 2030. Esta campaña tiene como objetivo “fomentar comportamientos responsables entre los ciudadanos en relación con los animales que comparten sus hogares”

Para ello se establecieron colaboraciones con distintas organizaciones para crear espacios virtuales en los cuales implementar todo lo relacionado con el cuidado animal, y si bien la campaña abarca todo tipo de animales que pueden ser considerados “de compañía” los espacios creados responden especialmente a los perros y gatos. Además de esto se ofrece un apartado específico acerca de los cuidados a tener en cuenta previo a la adopción de un perro.

Cada una de estas organizaciones cuentan con relaciones directas con distintas veterinarias reconocidas del país, para las cuales fueron generadas este tipo de plataformas. La interfaz no solo permite que haya una comunicación con el sistema digital, sino que también ofrece espacios donde los adoptantes pueden entablar una conversación directa con especialistas.

Esto fomenta una comunicación más cercana y asegura que se entiendan los problemas a resolver. Estos espacios se encuentran subcategorizados con el fin de flexibilizar la búsqueda de las personas y encontrar a la persona adecuada para el problema que se requiera.



Figura 16: Captura de pantalla de la página principal de Petfinder.

Nota: La imagen fue extraída de la página web de Petfinder

Petfinder es una página web desarrollada por Betsy Banks Saul y Jared Saul en 1996, creada con el objetivo de aumentar en gran medida la visibilidad de las mascotas adoptables, es así que con el paso de los años se han agregado nuevas actualizaciones para no solo dar visibilización sino también generar una guía enfocada en el cuidado de perros y gatos, esto a través de diversos foros con los que cuenta su página web, que abarcan temas de salud, comportamiento, entrenamiento entre otros, estos foros son actualizados de manera periódica con el fin de no dejar obsoleta la información que se tiene, cuenta con elementos audiovisuales que permiten el fácil entendimiento de la información que por lo general resulta ser mucho más descriptiva que visual. Tras realizar la inscripción a la página web se da acceso a la persona a un boletín informativo, bajo el cual se pretende mantener al día al adoptante de lo último en cuidado canino.

5. Propuesta de diseño:

5.1. Fase de comprensión:

Para el desarrollo del proyecto se llevó a cabo un trabajo de campo dentro de las alternativas que disponía el instituto distrital de bienestar y protección animal, evaluados los pros y contras encontrados, esto dado a partir de encuestas realizadas y un examen propio de la usabilidad de la misma, para confirmar lo dicho por las personas y revisar otro tipo de aspectos.



Figura 17: Resultados de la encuesta realizadas a personas que acudieron a la página web oficial de la institución, 23 *(Elaboración propia)*

Nota: Con los datos obtenidos se tomaron las respuestas con mayor porcentaje de cada pregunta. Tras el análisis, se encontró que, si bien la información está organizada de manera coherente para los usuarios, tiene un problema muy grande sobre cuidados particulares. La información dada es muy general, dando mención de los distintos temas, pero no profundizando en ellos. Con lo cual los usuarios deben recurrir a otros medios para aclarar estos vacíos, lo que limita la utilidad práctica de la página. Por otro lado, se generó un cuadro comparativo que da cuenta de las características positivas y negativas encontradas en la página.

Pros	Contras
Portabilidad: La pagina permite descargar la información en formato pdf por lo que genera acceso sin conexión y cuenta con una gran versatilidad al poder cargar con ella en distintos dispositivos	Limitantes visuales: Los usuarios se encuentran con largos bloques de texto que pueden resultar abrumadores y poco atractivos, además de percibirse como antigua al no contar con elementos mas actuales.
Facilidad de navegación: Cuenta con una interfaz intuitiva que facilita que las personas se desplacen dentro de cada sección de manera cómoda, acoplando la forma y transiciones de un libro.	Falta de seguimiento: La pagina no cuenta con herramientas para medir cuantos usuarios han revisado la información y si esta ha sido de utilidad para ellos.
Contenido relevante La pagina web ofrece información diversa que va mas allá de los cuidados básicos pues contextualiza a las personas de lo importante que es tener un ambiente saludable con sus mascotas y prepararlos para situaciones futuras.	Falta de guías específicas: Siendo este un medio alterno para la capacitación se limita a tan solo describir en términos generales la información, mas no detalla las cosas de manera mas especifica. Por lo que el usuario se ve en la necesidad de recurrir a sitios extra.
Consistencia visual: La pagina utiliza consistentemente elementos visuales, entre estos: colores, tipografía e imágenes. Esto aplica para todos los apartados y permite dejar una linea clara entre las diversas temáticas que aborda cada sección.	Poca conexión: Mas allá de simular un libro, y una sección donde se invita a la persona a llenar información referente a su tipo de mascota, no existe un elemento que conecte al espectador con la información.

Figura 4 retomada: Cuadro comparativo de las funciones de la página web (*Elaboración propia*)

Nota: Tras su elaboración se logró tener una serie de aspectos adicionales a tener en cuenta para que el nuevo espacio creado aborde adecuadamente esas deficiencias y necesidades encontradas.

Tras esto se generó otra comparativa en relación a los pros y contras que podrían aportar medios análogos y medios digitales, esto con el fin de determinar las características propias de cada una. (ver figuras 18 y 19)

Pros	Contras
Participación activa: En un medio digital la interactividad es mucho mas amplia pues la información y como se interactúa con ella dispone de mas posibilidades, esto a través de botones, formularios, entre otros, generando una experiencia mas dinamica.	Dependencia tecnológica: Este requiere de dispositivos tecnológicos (computadoras, tablets, celulares) y conectividad a internet, lo que puede de alguna manera excluir a aquellas personas que no cuenten con estos recursos.
Estructurar grandes cantidades de información: Los medios digitales permiten organizar el contenido de manera mucho mas estructurada. utilizando menús y enlaces que que facilitan la navegación por las distintas sectores de la información.	Estructuras complejas: Las estructuras de los medios web pueden resultar confusas y poco intuitivas para los usuarios. lo que puede desencadenar que la lectura de la información resulte frustrante para el usuario.
Integración de diversos medios: En un medio digital es posible incluir una gran variedad de medios como texto, imágenes, videos, audio, y enlaces externos. donde la persona puede transitar de manera flexible y personalizada.	Sobrecarga de información: Las posibilidades infinitas que se tienen en un medio digital pueden resultar contradictorias, pues puede haber una sobrecarga de información o distracción, ya sea de manera directa o indirecta.
Actualización de información: Los medios digitales permiten actualizar y modificar la información dando como resultado que esta no se vuelva obsoleta con el pasar del tiempo, además de acoplarse rápidamente a las peticiones de los usuarios.	

Figura 19: Cuadro comparativo de pros y contras en medios digitales *(Elaboración propia)*

Bajo la organización de los datos y sus comparativas centrándonos en los puntos fuertes de cada uno, se determinó que el medio digital es el que posibilita la integración en mayor medida de cada uno de los conceptos establecidos, además de dar una solución más clara referente a los problemas encontrados en la página actual, especialmente la relacionada con el seguimiento del consumo de la información y su actualización de manera progresiva. El medio digital facilita la actualización constante del contenido y el acceso a una amplia variedad de recursos multimedia, dando una gama más alta de posibilidades a la que la información pueda acoplarse, así como también estilos de lectura no lineales, que van acorde a las preferencias del usuario. Todo esto bajo la idea de un tipo de innovación incremental, donde se busca la mejora de un servicio ya existente, siendo este el caso de la página web.

En relación con los puntos anteriores, y tomando cada una de las categorías desglosadas en el marco teórico se generó una exploración haciendo uso de un benchmarking, con el cual se generó un análisis a profundidad de los elementos interactivos, hipermediales y su distribución de la información. Dentro del mismo se tomaron 10 páginas internacionales y 10 páginas nacionales de distintos sitios web enfocados en el aprendizaje y muestreo de procesos instructivos para las personas, tras el respectivo análisis de las 20 páginas visitadas, se tomaron las 5 más cercanas en relación a el proyecto. Dado lo anterior, se logró generar 25 subcategorías pertenecientes a la hipermedialidad, interactividad y diseño de información. (ver figura 20 y 21), para una mejor visualización (ver anexo A)

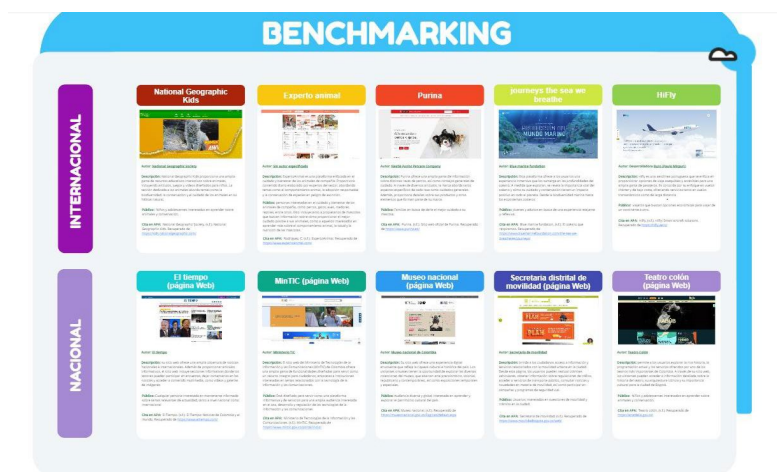


Figura 20: *Benchmarking realizado a partir de páginas nacionales e internacionales.*
(Elaboración propia)

Diseño de información:

- Se hace uso de retículas jerárquicas y modulares, siendo esta primera una manera de darle al usuario la sensación de una experiencia libre en cuanto al recorrido que realiza por las distintas categorías de información, esto a partir de elementos “sueltos” dentro del esquema sé que dan a ver a partir de contrastes o tamaños bien marcados que desvían la vista del usuario a distintos lugares. La retícula modular entra en juego cuando se debe mostrar un orden más práctico de las subcategorías que se desprenden de cada sector, dando así una insinuación de cómo debe darse la lectura de las mismas, así como también un recorrido más práctico de izquierda a derecha para una apreciación más amplia.
- Cuando se trata de temas que se construyen a partir de una relación sentimental como lo puede ser el cuidado animal, el lenguaje que se maneja es informativo y amigable, tratando al usuario desde un nivel de proximidad más cercano, filtrando la información a un nivel menos técnico.
- La consistencia visual se da por lo general con el uso de formas, texturas y colores similares, siendo este último el más determinante, donde se manifiesta el uso de una gama de colores monocromática o de complementarios.
- Existen distintos niveles de representación que varían dependiendo de la sección en la que el usuario se encuentre, esta es dada por la importancia y la versatilidad que estos le den a la zona en la que se encuentren, siendo que, en las páginas principales se da un nivel de detalle mayor en imágenes, ilustración y videos mientras que en zonas menos concurridas estos bajan a un nivel iconográfico, o en donde se requiera la representación de gráficos.
- El uso de sonido se presenta como una forma de generar una línea continua entre la información y los elementos que se presentan, generalmente funcionan para ambientar algunos espacios por los que transita el usuario.

Interactividad:

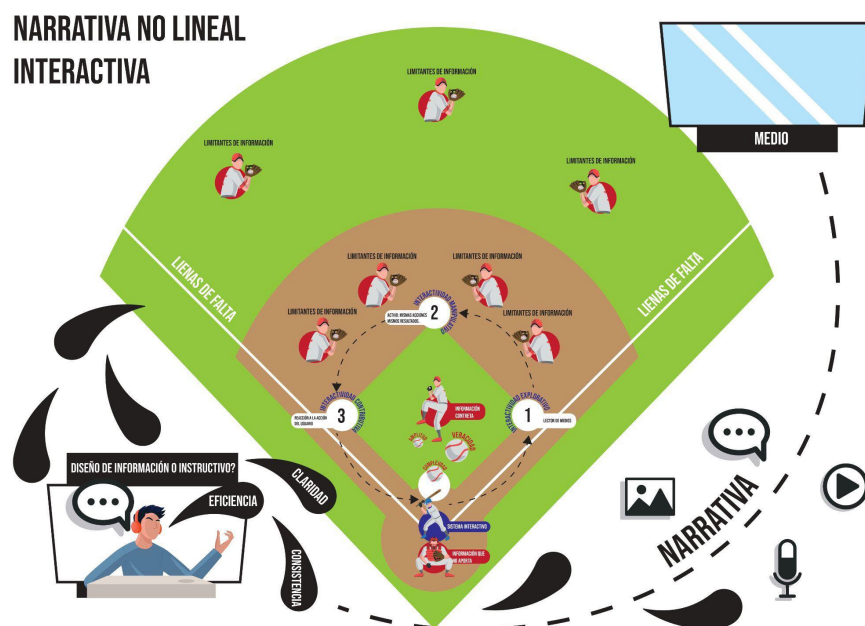
- Los niveles interactivos que se presentan van desde el pasivo hasta el contributivo, donde en su mayoría se ve reflejado el tipo de interactividad pasiva, teniendo en

cuenta que la mayor parte de la información es simplemente para la comprensión rápida del usuario. La interactividad reactiva se da en páginas mejor desarrolladas con temas específicos, donde a partir de transiciones y opciones de lectura generan un espectro más amplio de entendimiento e inmersión. El nivel contributivo es dado a manera de feedback que es habilitado al usuario para opinar o generar nuevo contenido.

Hipermedia:

- La estructura arbórea es la que permite un mayor orden cuando se trata de organizar una cantidad amplia de información, pues permite ramificar las categorías y sub categorizarlas de manera directa, de manera que se transita a través de los distintos temas de manera rápida.

Tras encontrar las características de cada categoría y examinar su funcionalidad en un espacio digital como lo es una página web, se comenzaron a realizar esquemas para generar un concepto que guíe el proyecto a través de las distintas relaciones que pueden presentar entre sí.



Figura

22:

Esquema analógico de relación de conceptos (Elaboración propia)

Nota: Bajo este primer esquema se generó un acercamiento para entender de qué manera se relacionaban cada una de las categorías y sus componentes, comenzando por la información que se recolecta la cual viaja para ser recibida por el sistema interactivo y sus distintas variables, comprendiendo que, este puede variar en relación a la complejidad de la información que se presente, información que se ve limitada por la cantidad de información que se considere relevante para no exagerar y mostrar elementos extras en el espacio, todo esto recibido por el diseño de información que busca estructurar de manera coherente y consistente, para posterior, dar forma a los elementos de los que dispone y generar una narrativa que se acople a un medio específico por el cual pueda transmitirse la información. De acuerdo con esto, se encontró que existe una regulación constante desde el primer momento en que la información entra al campo de juego.

Siguiendo con esta línea, se generó un mapa conceptual más aterrizado y extenso que diera lugar a entender de manera más extensa y compleja las relaciones entre los distintos conceptos permitiendo llegar a un primer concepto. para una mejor visualización (ver anexo B)

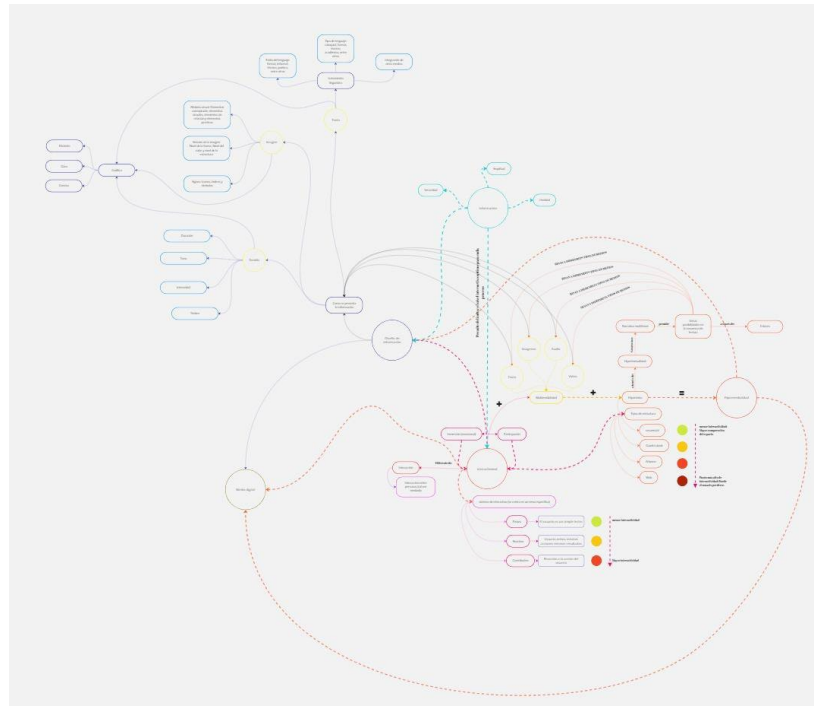


Figura 23:

Mapa

conceptual (Elaboración propia)

Nota: Tras la realización de este mapa conceptual y teniendo en cuenta un concepto dado por el esquema anterior, que es la “variabilidad”, basada en la necesidad del usuario y de la información que se presente, se desarrolló el concepto “Calidoscopio informativo”. Este concepto, definido a través del esquema y sus relaciones, se refiere a la integración sinérgica de la interactividad, hipermedialidad y diseño de información para proporcionar una experiencia fácilmente adaptable. Así, se crea un espacio dinámico en el que los usuarios pueden explorar una variedad de perspectivas y detalles sobre la información presentada, asemejando la estructura cambiante del caleidoscopio y las distintas vistas que ofrece en relación con lo que el usuario decida. Desde esta perspectiva, se comenzaron a generar ideas referentes a la partición de escenarios que contarán con elementos bajo niveles de representación variados, adaptados a la información que lo requiriera.

Dado lo anterior, se comenzó a dar un nuevo sentido al concepto desarrollado, girando en torno a cómo esta variabilidad podría ser regulada para establecer unos límites claros en cuanto a el nivel representativo y de composición, A partir de la cantidad de elementos que

el diseño de información debe regular y considerando las respectivas características de cada uno. Para ello se tomó como referente un modelo básico encontrado, en interfaces de videojuegos, donde el estilo de juego es dado por una serie de valores que define una serie de cosas como lo es en este caso el estilo de juego.

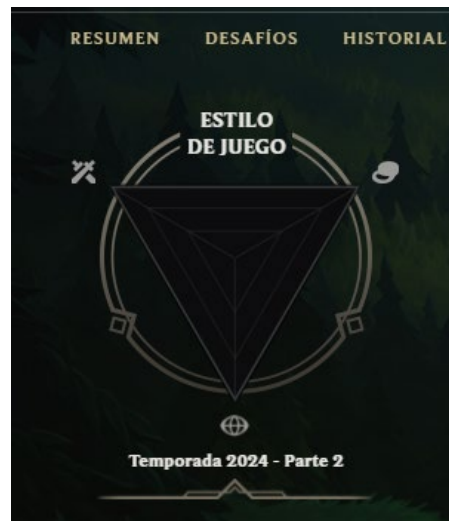


Figura 24: *Screenshot pantalla de estilo de juego lol*

A través de este esquema y las exploraciones previas, se generaron dos modelos basados en estas formas y los respectivos datos a considerar en cada extremo. Con esto claro, se dio un nombre final al concepto del proyecto: **“stats de composición y representación”**. Este concepto se define como la serie de variables que permiten generar elementos visuales y espacios compositivos a través de las propiedades extraídas de las características principales de cada uno de estos elementos. Comenzando con los stats de representación se llevó a cabo un ejercicio para entender de cómo a través del color, textura, trazo, volumen y proporción es posible alterar los niveles de representación para que se adecuen a ciertos momentos, evadiendo una línea gráfica fija, encaminando estos a distintas versiones visuales.

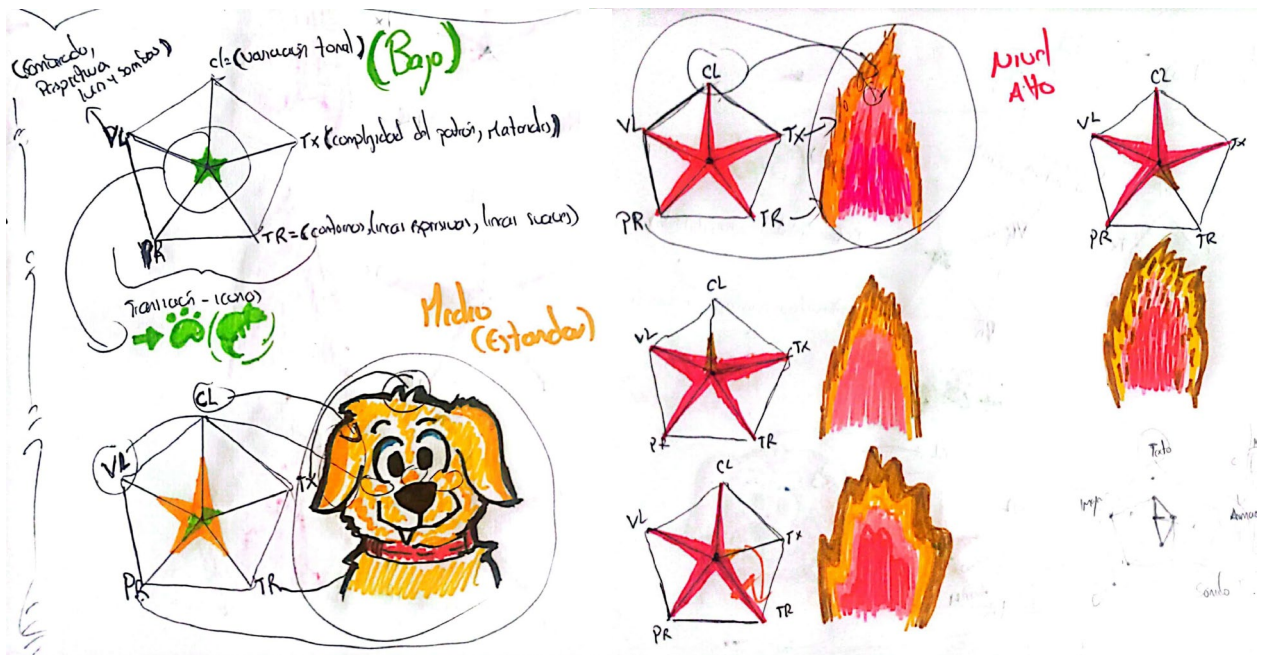


Figura 25: Ejercicio de comprensión en niveles de representación (*Elaboración propia*)

- **Color:** La variación tonal permite generar un mayor nivel profundidad en los elementos visuales y una unidad gráfica consistente.
- **Textura:** La creación de texturas se basa en una serie de patrones que en base a su complejidad pueden generar un nivel de detalle mayor o menor, así como también, una sensación más cercana y sensorial con el elemento en cuestión.
- **Trazo:** Estos dependiendo de su grosor y nitidez dan definición a los elementos visuales, generando no solo un contorno sino la posibilidad de que algunos elementos sean mucho más notorios que otros.
- **Volumetría:** En la volumetría se toman elementos como las sombras y perspectivas que dan lugar a el uso de luces y sombras, para que haya una dimensión de profundidad, haciendo que los elementos parezcan más realistas.
- **Proporción:** La proporción permite un redimensionamiento de los elementos para que se adecuen a los espacios a desarrollar, así como también su exageración da como resultados más expresivos.

Tras esta exploración se decidió generar unos niveles claros y bien definidos acorde a la funcionalidad que pueden ofrecer cada uno de estos:

Nivel Bajo:

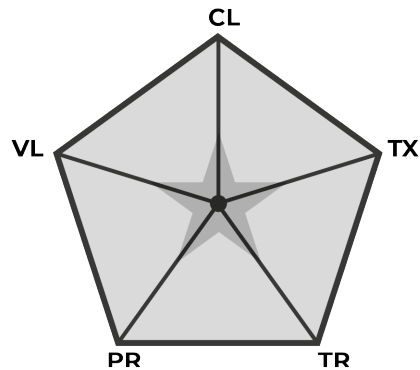


Figura 26: *Esquema de representación nivel bajo (Elaboración propia)*

Nota: Bajo este esquema, que como su nombre indica, presenta el nivel más bajo en todos los aspectos del esquema mostrado, se permite generar, a través de un único color y bajo la simplificación más alta en cuanto a forma, proporción, trazo y color, elementos iconográficos que estarán presentes en momentos clave, como pueden ser menús o índices. Estos elementos facilitan la navegación y comprensión, actuando como puntos de referencia visuales.

Nivel Medio (Estándar):

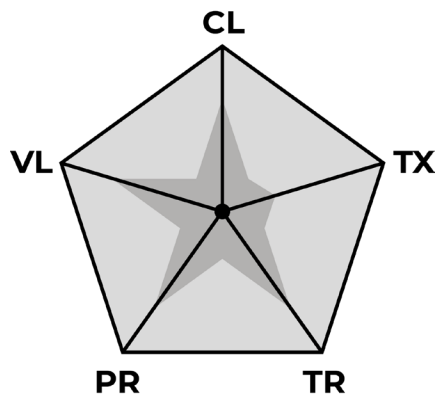


Figura 27: *Esquema de representación nivel medio - estándar (Elaboración propia)*

Nota: Este esquema fue elegido como el nivel común o estándar para los elementos principales dentro de cada espacio, donde se genera un tipo de representación con una variación tonal de entre 2-3 colores, el uso de texturas se queda atrás dado que bajo este tipo de representación se busca generar personajes y elementos mucha más expresión a través de la exageración y la simplificación. Bajo este esquema también es posible generar vistas planimétricas de algunos elementos con estructuras más detalladas, aplicables a objetos o espacios que lo requieran dependiendo de la necesidad comunicativa.

Nivel Alto:

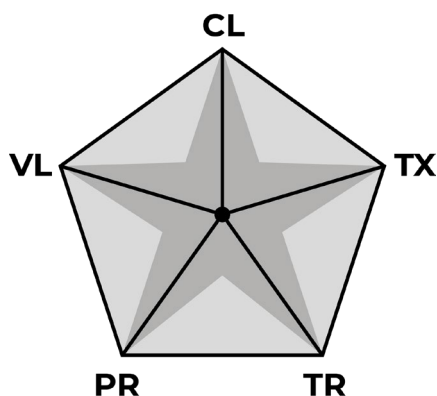


Figura 28: *Esquema de representación nivel alto (Elaboración propia)*

Nota: Este esquema, que representa el nivel más alto, facilita la creación de elementos y espacios mucho más realistas. Esto permite un mayor acercamiento del usuario a áreas como el hogar o partes esenciales del cuerpo del perro que requieren una exploración detallada para comprender mejor su fisonomía, especialmente en términos de los cuidados necesarios.

La alta fidelidad visual de este esquema no solo mejora la comprensión del entorno doméstico o anatómico, sino que también facilita la identificación de áreas específicas que necesiten atención especial o cuidados particulares.

Siguiendo con los stats de composición que se dividen en cuatro aspectos esenciales como lo son el texto, imagen, sonido y animación o video. donde la imagen y el texto por lo general van a estar presentes teniendo en cuenta su importancia dentro de un espacio descriptivo e instructivo. Al igual que con las stats de representación se hicieron ejercicios para determinar la compatibilidad entre estos 4 y establecer unas limitantes para su uso.

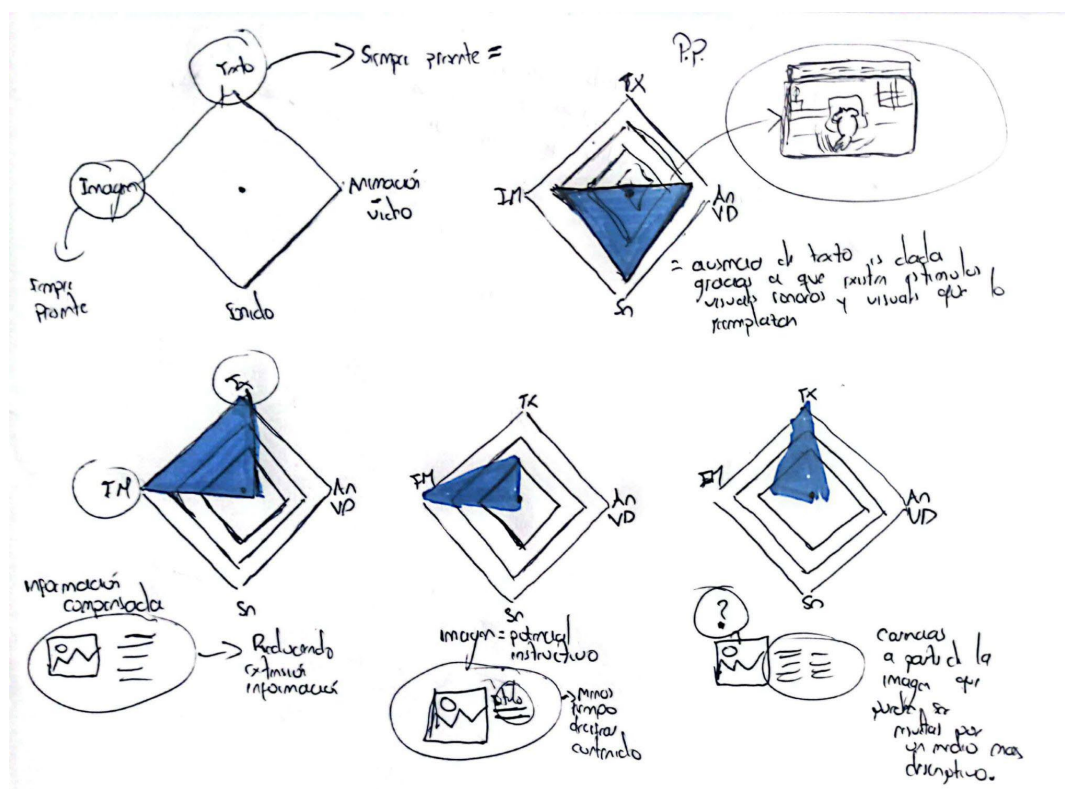


Figura 29: Ejercicio de comprensión en composición (*Elaboración propia*)

Nota: Para estos esquemas se delimitaron tres específicos omitiendo el sonido y la animación, debido a que su aparición se ve delimitada por una serie de estímulos que serán abordados más adelante.

Compensación elementos:

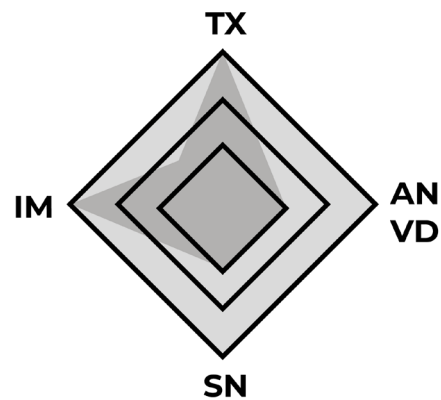


Figura 30: *Esquema de composición de compensación (Elaboración propia)*

Nota: Con este esquema se pretende que exista una información compensada en relación imagen texto, donde estos cumplen una función igualitaria evitando opacar al otro, esto aplica de igual manera para otro tipo de relaciones como lo pueden ser sonido-imagen, etc.

Imagen mayor potencial instructivo:

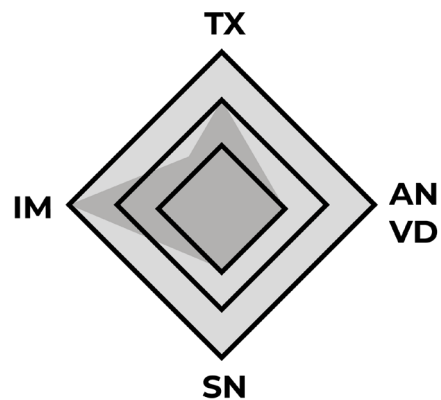


Figura 31: *Esquema de imagen (Elaboración propia)*

Nota: Con este esquema se pretende que la imagen cumpla con el deber de solventar algún tipo de situación visual que no requiera de una descripción tan detallada por parte del texto y disminuyendo el tiempo de descifrado de la misma.

Texto mayor potencial descriptivo:

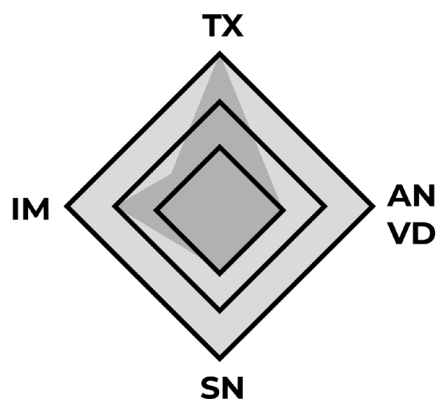


Figura 32: *Esquema de texto (Elaboración propia)*

Nota: Bajo este esquema se pretende que el texto predomina teniendo en cuenta que la imagen no cuente con las características suficientes para su correcta interpretación, siendo este mucho más descriptivo y extenso

5.3. Desarrollo de personaje y escenarios:

Para el desarrollo de la página, se creó un personaje representado con el nivel estándar de representación. Este personaje está inspirado en un Golden retriever, una raza conocida por su inteligencia lo que le atribuye esa capacidad (ficticia) para guiar y promover cuidados específicos, sirviendo de ejemplo para los adoptantes. El uso de un Golden retriever como personaje tiene como objetivo principal facilitar la identificación y empatía de los usuarios con el contenido educativo sobre el cuidado de mascotas.

previo a esto y para llegar a entender la fisonomía y elementos que pueden ser alterados en el personaje para generar una mayor empatía con el usuario se emplearon ilustraciones en el uso de presentaciones referentes al proyecto, al cual se le atribuyeron características antropomórficas, para su desarrollo en distintos contextos explicativos (ver figura 33)



Figura 33: *Collage de ilustraciones realizadas para las diapositivas de las colegiadas*
(Elaboración propia)

Nota: tras su presentación se dejó en evidencia que este tipo de representación resultó llamativo para las personas y los elementos exagerados en la fisonomía del animal permitieron generar una mayor conexión con el contenido presentado, La simplificación dada por los stats compositivos es suficiente para que las personas asocien el personaje con un golden retriever, esto a pesar de haber utilizado una escala de grises, respetando el límite de variación tonal y la de los demás elementos expuestos para el esquema seleccionado.

Tras esta exploración, se llevó a cabo un proceso de bocetación y digitalización del personaje final que haría parte de la página. (ver figuras 34 y 35)

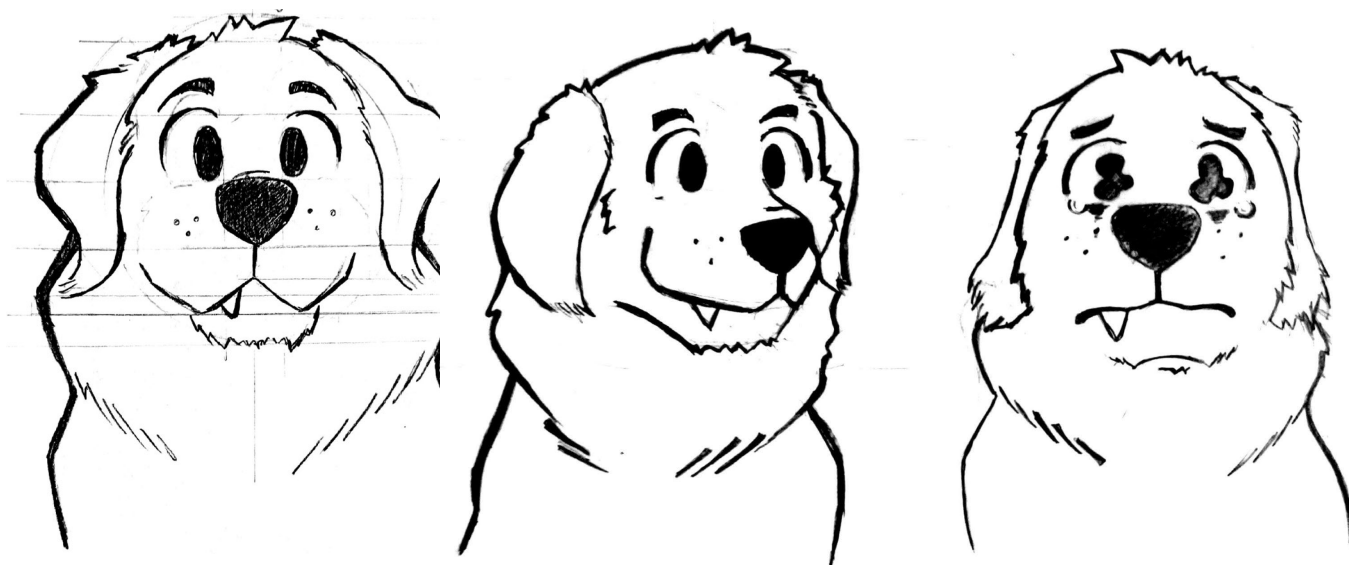


Figura 34: *Ilustración y digitalización de personaje (GOLDIE)*



Figura 35: *Resultado final de personaje (GOLDIE)*

Como complemento a lo anterior se realizaron pruebas respecto a lo que sería el estilo gráfico de los escenarios en los que se desplaza el usuario, para este apartado se utilizó el

stat representativo de mayor nivel, teniendo en cuenta que este permite gracias a la cantidad de detalle una relación mucho más directa e inmersiva, esto se refuerza con el uso de espacios cotidianos en los que las personas se pueden identificar. Se generaron distintos espacios relacionados con las categorías seleccionadas y el lugar más óptimo en el que llevarlas a cabo. Durante su realización y primeras pruebas, se mantuvo todo bajo un nivel estándar para identificar si el espacio correspondía a una buena distribución de los elementos y el uso correcto de perspectivas. Esto permitió llegar a un resultado convincente y detallar según los "stats" de mayor nivel.

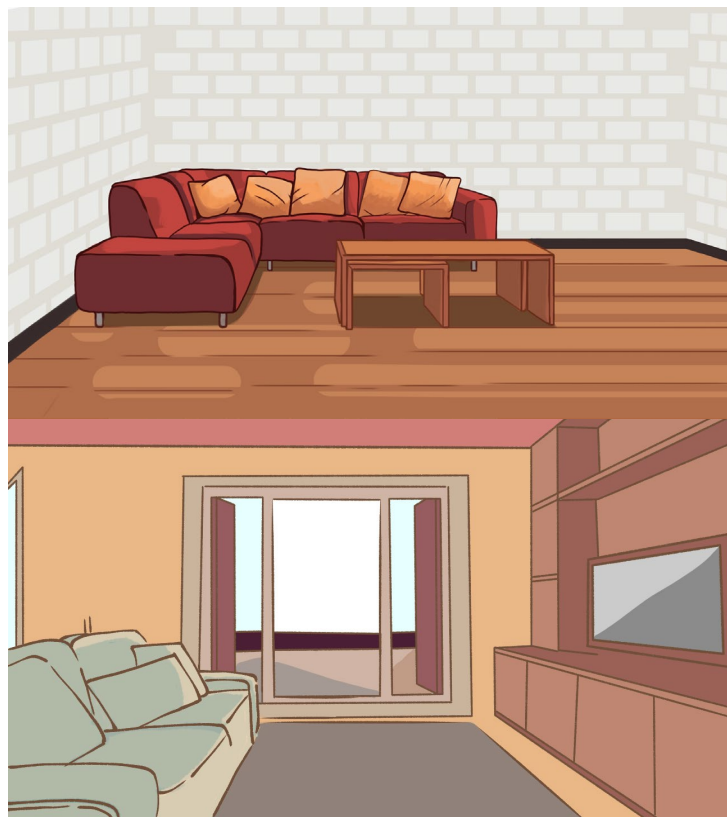


Figura 36: *Prueba de ilustración de escenarios realizados en ibis paint x*

Después de algunas pruebas, se determinó que la vista del menú principal debía proporcionar una vista mucho más amplia y con una perspectiva menos frontal. Con el fin de generar un recorrido visual más atractivo y fluido se optó por una perspectiva caballera

que diera cuenta de dos extremos en los que se situaron de manera orgánica distintos elementos relacionados con el cuidado canino. (ver figura 37)



Figura 37: *Menú de interfaz, resultado final realizado en Photoshop*

Nota: Los colores utilizados en este escenario son complementarios a los del personaje principal, por ello el uso de tonos violetas, así como también contrastes de temperatura empleando colores cálidos como el naranja y el rojo. Para los demás elementos como muebles y demás. Este mismo proceso se realizó en los otros escenarios.

El orden de los elementos respecto a los análisis realizados en el benchmarking se estableció utilizando un esquema jerárquico, que influye en la percepción de los usuarios, evitando la sensación de imposición de un orden de lectura fijo. En cuanto a los menús, estos están divididos por una retícula modular. Aunque esta estructura sugiere un cierto orden de lectura, la disposición de enlaces permite a los usuarios navegar libremente entre los diferentes temas, fomentando una exploración más dinámica y personalizada de la información.

Con el nivel más bajo de las stats representativas, se generaron iconos, utilizados para los distintos menús que se presentan en cada espacio o actividad.

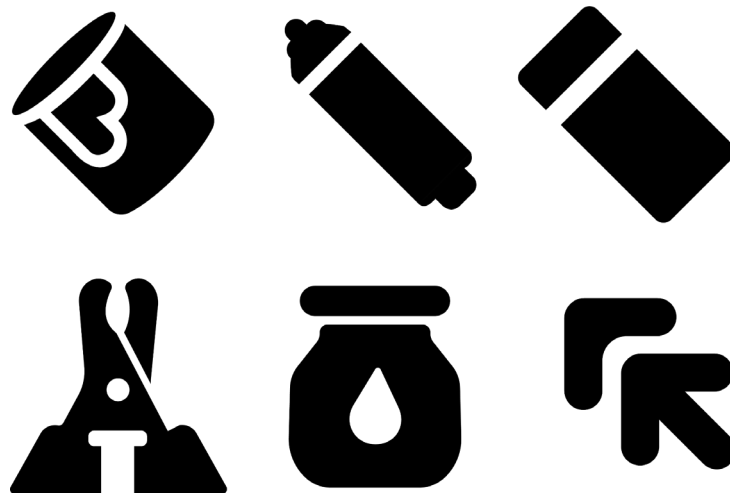


Figura 38: *Resultado de algunos iconos, realizado en Illustrator*

5.4. Definición de estructura:

Tras elaborar los distintos escenarios, y tener los elementos que cada uno incluiría de manera clara, se generó un orden lógico en el cual poder organizar cada una de los temas y subtemas relacionados al cuidado canino. Como se menciona en el marco teórico la interactividad y sus distintos niveles pueden darse por otro tipo de estímulos que van más allá de las respuestas que recibe el usuario por parte de la interfaz, sino que también puede darse e incrementarse por medio de las estructuras que se presenten. Con el objetivo de generar un trayecto rápido y fluido para el usuario se generó el siguiente mapa de navegación.

Nota: Este diagrama facilita la comprensión del recorrido que sigue el usuario a través de las distintas secciones del sitio web, mostrando también los temas que se integrarán y su orden. Este orden ha sido diseñado para sumergir al usuario en un conocimiento completo sobre el tema específico que se desea abordar. La progresión entre los temas se complementa de manera que la linealidad en ciertas partes no resulte autoritaria, sino que se perciba como una guía necesaria para el usuario.

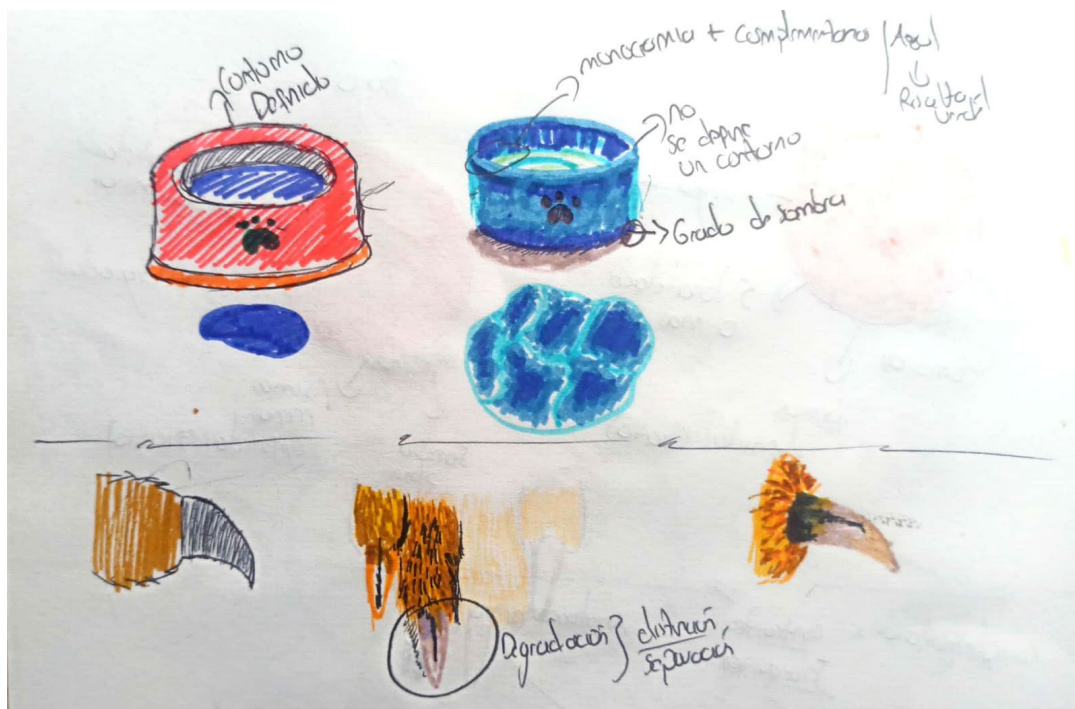


Figura 40: Diagrama de flujo (*Elaboración propia*)

Nota: Bajo algunas exploraciones se buscó la manera de determinar en qué apartados específicos era necesario el uso de los niveles antes mencionados, es decir variando entre estándar y alto, teniendo en cuenta los puntos fuertes de cada uno, y que su usabilidad no fuera estética sino con un enfoque funcional dependiendo de si el elemento o tema lo requería.

Figura 39: Pruebas selección de stats (*Elaboración propia*)

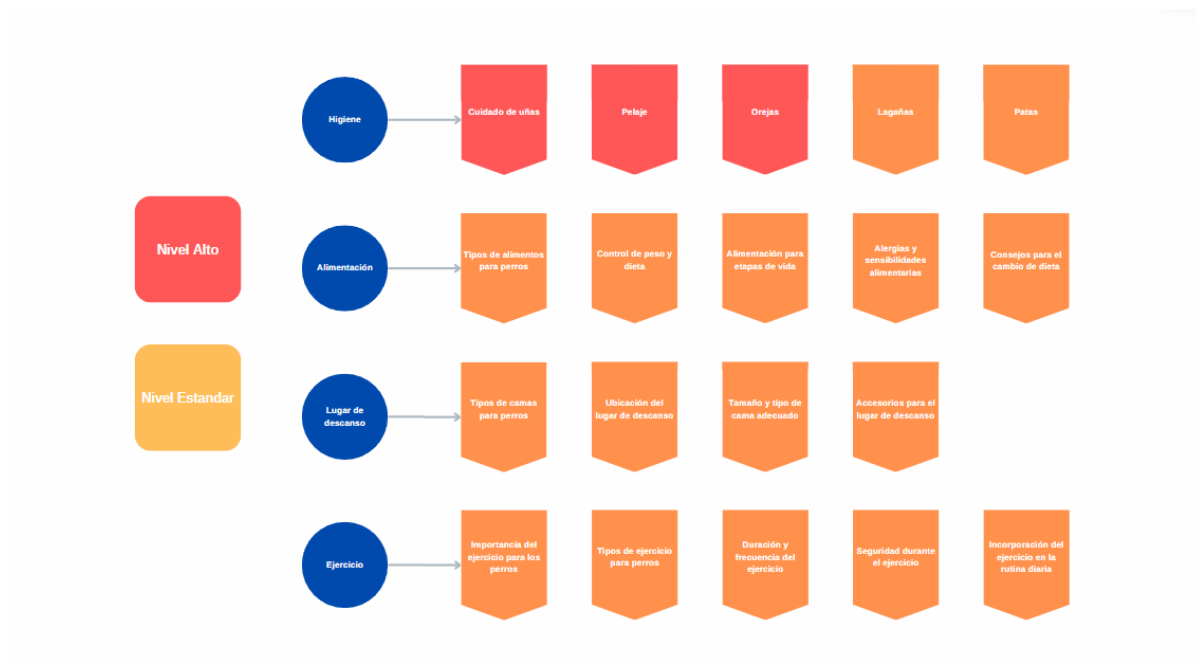


Figura 41: Segmentación de representación (*Elaboración propia*) Para una mejor visualización dirigirse al anexo C

Nota: Considerando los niveles planteados, se ha determinado el uso de estadísticas de alta representación en casi todos los apartados de la sección de Higiene. Esto se debe a que las tareas en esta sección requieren precisión y cuidado en diversas partes del cuerpo del perro. En contraste, para las demás secciones, el nivel estándar es suficiente, ya que permite transmitir el mensaje de manera más simple mediante una representación menos detallada de los elementos que comprenden cada tema y sus subcategorías.

5.5. Interactividad en la interfaz:

A través de estímulos visuales y sonoros se generan espacios dedicados a las personas para que se sientan partícipes del espacio del que disponen para adquirir esa información, es importante recalcar que para el desarrollo de las secciones se hace uso de cada uno de los tipos de interactividad mostrados, teniendo en cuenta que, los niveles muchas veces se acoplan a un tema en específico y no necesariamente deben mantenerse durante toda la interfaz. (ver figuras 42, 43, 44, 45, 46 y 47)

Se generaron respuestas a ciertas acciones por parte del usuario con la cual se omite el uso de textos o señales específicas, invitando al usuario a participar en la lectura de la información de una manera más interactiva.



Figura 42: *Animación de mascota ante las elecciones del usuario*



Figura 43: Animación menú desplegable sección de higiene.



Figura 44: *Animación Desplazamiento por la sección de higiene*

Nota: Todos estos elementos cuentan con una función interactiva que van desde el simple recorrido a través de la información hasta la capacidad del usuario para poder alterar ciertas partes del entorno sin que esto interfiera con su proceso de aprendizaje y en su lugar lo motive.



Figura 45: Animación sección “ilustra tu mascota”

Nota: Para algunas secciones se utilizó el nivel de interactividad contributiva, como en la sección "ilustra tu mascota". Esta sección tiene como objetivo generar en el usuario una percepción más amplia y agradable, influyendo en su sentido de recordación. Cumple la función de permitir al usuario intervenir en el menú principal para crear una ilustración de su mascota, proporcionando un sentido de control momentáneo y una relación más directa con la página web. Esto no solo mejora su experiencia general, sino que también les da un motivo más significativo para llevar a cabo la lectura de la información.

5.6. Seguimiento de la información:

Para dar solución a la falta de seguimiento de por parte de la entidad hacia los adoptantes, se generó una sección de registro, que permitirá a la entidad dar cuenta del proceso que lleva el usuario en este medio alterno.

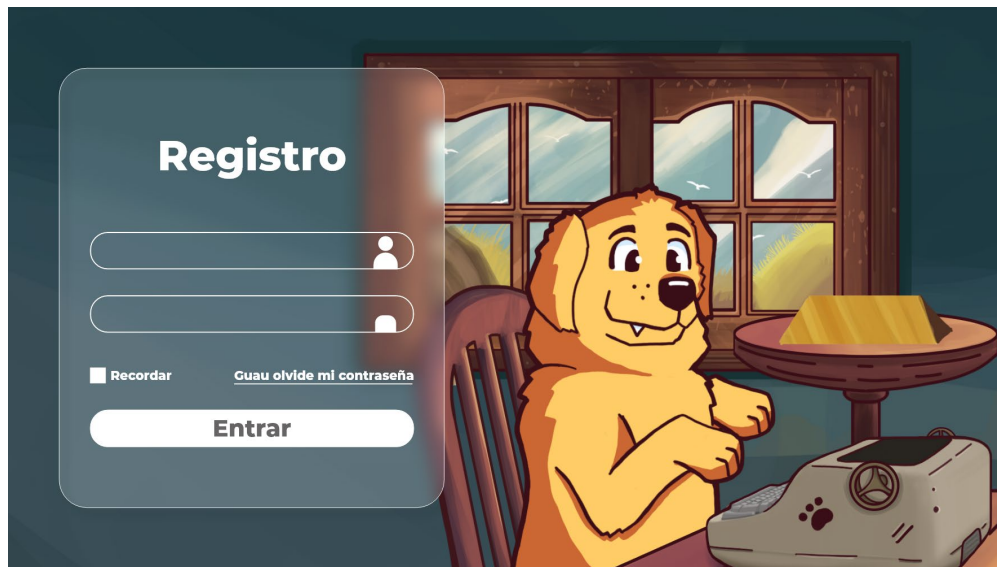


Figura 46: Animación sección de registro para los usuarios

5.7. Lectura de la información e interacción con el personaje:

Durante el recorrido el usuario genera una relación de lectura con estímulos visuales y sonoros, que le ayudarán a tener una mayor conexión con la información que está recibiendo, el personaje creado, se encuentra en cada sección no solo como un elemento decorativo sino como un elemento que da respuesta a la lectura realizada, esto se puede dar a través del siguiente ejemplo: (ver figura 43)



Figura 47: *Presentación de la información en sección de higiene*

La imagen proporciona un ejemplo de cómo se presentaría la información en una de las secciones de la página web. Por ejemplo, si estamos en la sección de cuidado de uñas y nos encontramos con una descripción específica de las acciones que puede tomar la mascota frente a algunas recomendaciones, la imagen actuará simultáneamente para ayudar a comprender la información. Este orden no solo sigue el estándar de lectura de izquierda a derecha, sino que también facilita una rápida visualización y relación entre ambos elementos.

La imagen proporciona un ejemplo de cómo se presentaría la información en una de las secciones de la página web. Por ejemplo, si estamos en la sección de cuidado de uñas y nos encontramos con una descripción específica de las acciones que puede tomar la mascota frente a algunas recomendaciones, la imagen actuará simultáneamente para ayudar a comprender la información. Este orden no solo sigue el estándar de lectura de izquierda a derecha, sino que también facilita una rápida visualización y relación entre ambos elementos.

Por último, se generó una canción promocional para la pagina web teniendo en cuenta el potencial de promoción que esta podría lograr con el I.D.P.B.A.

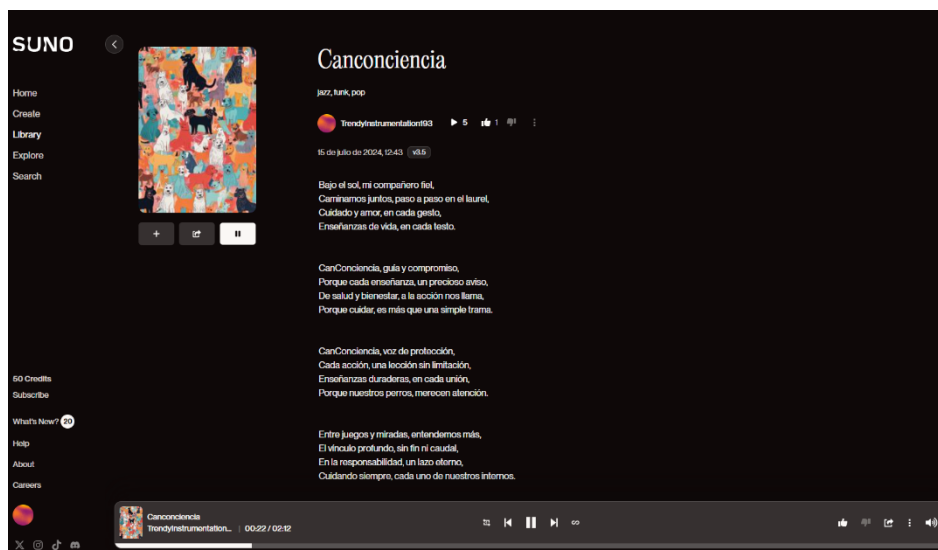
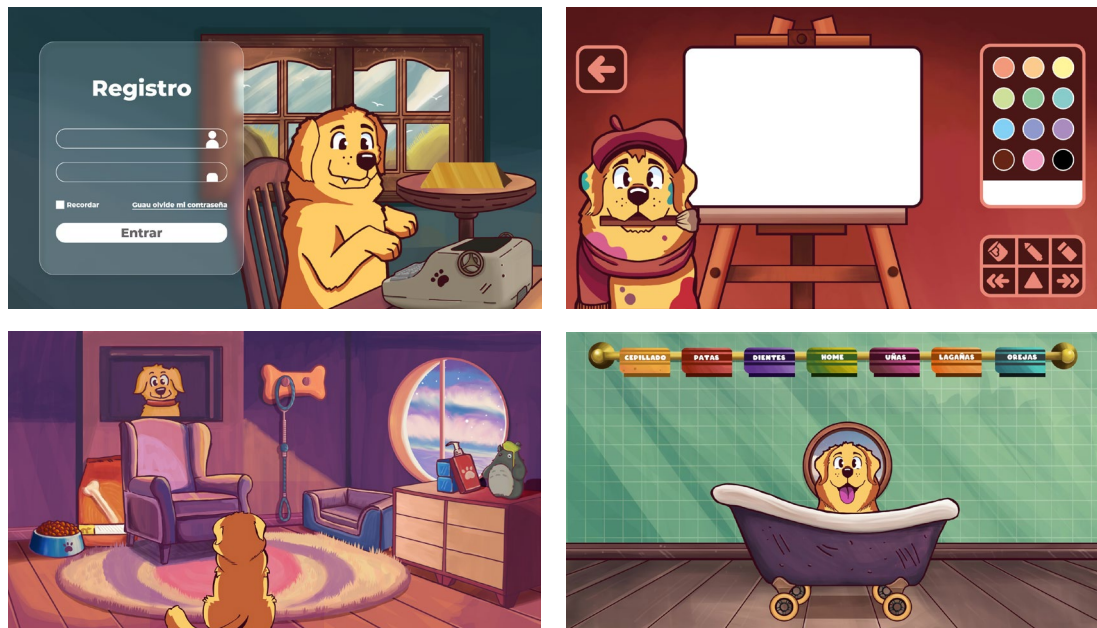


Figura 47: *Página de suno donde se genero la canción a través de I.A, para escucharla dirigirse al anexo D*

Para que la canción fuera coherente con el enfoque de la página, se le proporcionó una descripción detallada de todos los elementos que conformaban el sitio, haciendo especial énfasis en el uso de coros con ritmos rápidos y una letra emotiva que conectara directamente con el usuario. Esta va acompañada de una voz que se buscó, fuera parecida a la de la persona que narra los elementos dentro de la pagina de manera que no se perdiera la línea narrativa auditiva de la página, acompañado de música jazz con el fin de generar un momento relajante y de apreciación, es decir algo parecido a lo que se quiere llegar con la página, un espacio de apreciación adicionando el aprendizaje.

5.8. Resultados:



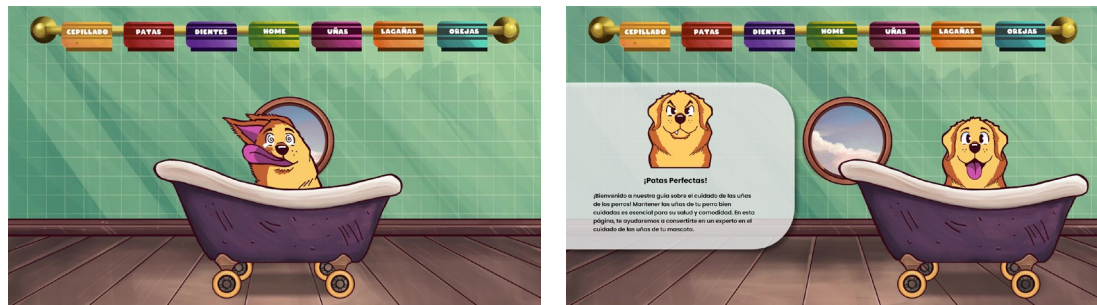


Figura 48: *Frame por frame de la página web.*

6. Conclusiones:

Este proyecto de diseño gráfico resalta la importancia del diseñador al abordar un problema comunicativo como lo puede ser en este caso el cuidado animal, a través, de elementos como el medio, el lenguaje, la imagen y la composición, los cuales dan paso a una solución que no solo sea efectiva en términos de comunicación, sino que también sea memorable y práctica para las personas. El enfoque adoptado es interactivo y diverso, permitiendo que la representación no se limite a modelos estéticos predefinidos, sino que sea moldeada por la investigación realizada y la influencia de diferentes niveles encontrados. Además, se destaca la importancia de los estímulos visuales y sonoros en la interpretación efectiva de la información.

Tras la investigación y adecuación de las diversas categorías para la concreción del objetivo general, se generó un espectro más alto de conocimiento de las distintas subcategorías que estos contemplan. El proceso iterativo constante en los procesos de interpretación y adecuación de la información para establecer puntos claves y más simplificados permitió generar un discurso narrativo que si bien se percibe complejo está presentado de una manera sencilla.

Con esta serie de elementos compositivos y representativos, extraídos del concepto central “stats de composición y representación” con el que se generaron espacios únicos regulados por este mismo concepto, en conjunto con las posibilidades que ofrecen los medios

digitales para conocer que la información suministrada es relevante, funciona y está siendo utilizada por los adoptantes.

7. Referencias:

Carreño Buitrago, L. A. (2017). Lineamientos para la política de tenencia responsable de animales de compañía y de producción. Dirección de Promoción y Prevención, Subdirección de Salud Ambiental.

Freré Arauz, J. S., Véliz Gavilanes, J. P., Sarco Alemán, E. M., & Campoverde Jimenez, K. J. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *RECIMUNDO*, 6(13), 151-159. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1555>

García Hernández, M. (2020). El diseño de la información: una aproximación al diseño centrado en el usuario, un rediseño metodológico basado en la propuesta de Frascara. *Tecnología Diseño*, 9(13), 25

Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal. (2019). Criterios para escoger animal de compañía: Tenencia responsable de animales de compañía (Manual). Subdirección de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento.

Institución Educativa San Andrés. (2014). Diseño e implementación de un recurso multimedial apoyado en aula virtual filosófica, que lleve al dinamismo de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía en los estudiantes del grado décimo, de la Institución Educativa San Andrés, del municipio de San Andrés de Cuerquia. En el periodo cuarto, con la temática de la Antropología

Pontis, S. (2011). Qué es el diseño de información. *Foro Alfa*, 11. <https://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion>

Morales S., J. C. (2021, noviembre 9). Hipertexto e Hipertextualidad: definición, estructura, características y ejemplos [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=5m8HFejBbvI&list=LL&index=92&t=888s>

Morales S., J. C. (2021, noviembre 18). Hipertexto, multimedia, interactividad e hipermedia ¿Qué son en el ciberespacio? [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=zKM-D0I8eCo&t=765s>

Soler-Adillon, J. (2012). Principios de diseño de interacción para sistemas interactivos. Universidad Pompeu Fabra.

Soler-Adillon, J. (2017). Tres conceptos clave en medios digitales. *Hipertext.net*, 15(1), 1-3.

8. Anexo:

Anexo A: Benchmarking (análisis de sitios web en relación con los conceptos) Miro

https://miro.com/welcomeonboard/bGNjQ1hYWmFCanJPY3RieE13dE9leG5LSUFI MHNL SVlyTTVtRExyczJpRjdyOTIZQWloVmQwNENudzlCYVgzUXwzNDU4NzY0NTIxMjgyNjMx NzMzfDI=?share_link_id=917976189432

Anexo B: Mapa conceptual de relación de conceptos, miro.

https://miro.com/welcomeonboard/SG1TSXF5czdmbGU1Q2FHalZ0VmlpSU5Hb2tBODVC MTdIUlV2aDNrbXVRYVN3Uk1qcDVhNXZEVGt5YWVLM0ttTXwzNDU4NzY0NTIxMjgyNj MxNzMzfDI=?share_link_id=68081753982

Anexo C: Diagrama de flujo, pizarrón canva

https://www.canva.com/design/DAGNTE5GWDg/4nx2ml_WLfTU-D-jPU-GXg/edit?utm_content=DAGNTE5GWDg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link 2&utm_source=sharebutton

Anexo D: Canción: CanConciencia

<https://suno.com/song/e317dd31-d0e3-44ca-a391-c23c535e3949>