Diseño con Propósito: Un Fanzine para Sensibilizar a los Niños sobre el Abandono Animal

Angélica Ramírez Rocha

Sthpanie Pérez Villalba

Diseño visual

Fundación Universitaria Compensar

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Pregrado en Diseño Visual

DIRECTOR DE TESIS

Alirio Cruz Cabrera

Bogotá, Colombia

2023

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

En memoria a todos aquellos callejeritos que

murieron solos sin tener el amor y el calor de

un hogar y a todas aquellas almas valientes que

dedican sus días a brindarles una segunda oportunidad

Agradecimientos

A mi madre Nataly del Carmen Rocha Pino, a mi tía Valentina Rocha Pino, a mi pareja Jeison Stiven Betancourt, a mis amigos Laura Rodríguez, Andrea Vargas, Dilan Muriel y Steven Forero por siempre creer en este proyecto y darme fuerzas para amar, cuidar y darle voz a las mascotas desde mi arte.

Agradezco a mi familia por su esfuerzo y dedicación lo que fue el ejemplo necesario para asumir el reto de formarme como profesional. Así mismo agradezco a mi hogar: José Peñuela, Atlas y Bambú por ser mi motor, motivación y mi máximo respaldo emocional y sentimental. También agradezco a “Totto”, la empresa en la que trabajo y que me brindó total comprensión y flexibilidad para llegar a este punto.

Gracias a la Fundación Universitaria Compensar, y por su puesto a nuestro tutor de tesis Alirio Cruz por guiarnos en este viaje lleno de aprendizaje y reflexión. También agradecimientos especiales a la Fundación “Niños con Futuro” y a su director José Chacón por abrirnos las puertas de su increíble hogar y compartir sus experiencias que nos llegaron al alma.

Resumen

La problemática del abandono de animales de compañía constituye un desafío persistente en diversas comunidades, afectando no solo a estos seres vivos, sino también generando repercusiones en el tejido social. El presente trabajo se sumerge en esta realidad, enfocándose en la creación de una pieza gráfica innovadora para abordar el problema desde una perspectiva diferente y efectiva.

Con el propósito de informar y sensibilizar, se emplea la metodología Design Thinking para diseñar un fanzine destinado a los niños de la Fundación "Niños con Futuro" en el barrio El Paraíso de Ciudad Bolívar. Este enfoque no solo busca transmitir información de manera clara y accesible, sino también involucrar a los niños en un proceso creativo que potencie su comprensión y compromiso.

La relevancia de esta investigación radica en la capacidad del diseño visual para impactar emocionalmente y sensibilizar, especialmente entre los más jóvenes. Al explorar nuevas formas de comunicación, se aspira a contribuir a la construcción de una comunidad más compasiva y sensible de la responsabilidad hacia los animales de compañía.

Palabras Clave: Design Thinking, Fanzine, Niños, Investigación a través del diseño Animales de Compañía, Sensibilización, Abandono.

Abstract

The issue of companion animal abandonment poses a persistent challenge in various communities, impacting not only these living beings but also generating repercussions within the social fabric. This work delves into this reality, focusing on the creation of an innovative graphic piece to address the problem from a different and effective perspective.

With the aim of informing and raising awareness, the Design Thinking methodology is employed to design a fanzine intended for the children of the "Niños con Futuro" Foundation in the El Paraíso neighborhood of Ciudad Bolívar. This approach not only seeks to convey information in a clear and accessible manner but also involves children in a creative process to enhance their understanding and commitment.

The significance of this research lies in the ability of visual design to emotionally impact and sensitize, particularly among the younger demographic. By exploring new forms of communication, the aspiration is to contribute to the development of a more compassionate and responsible community towards companion animals.

Keywords: Design Thinking, Fanzine, Children, Design Research, Companion Animals, Sensitization, Abandonment.

Contenido

Resumen iii
Abstract iv
Lista de ilustraciones vii
Lista de tablas viii
Introducción 1
1. Condiciones generales 4
1.1 Antecedentes y definición del problema 4
1.1.1 Línea temporal 6
1.2 Pregunta de investigación 15
1.3 Objetivos de la investigación 19
1.3.1 Objetivo general 19
1.3.2 Objetivos específicos 19
2. Marco Teórico 20
2.1 Diseño 21
2.1.1 Comunicación visual 21
2.1.2 Diseño 22
2.1.3 Pensamiento en diseño (Desing Thinking) 25
2.1.4 Formas en diseño 30
2.1.4.1 Mapa de empatía 30
2.1.4.2 Prototipo rápido 31
2.1.4.3 Customer Journey Map (mapa de experiencia del cliente) 32
2.1.4.4 Storyboard 33
2.1.4.5 Fanzine 35
2.1.4.6 Fanzine en Colombia 38
3. Metodología 43
3.1 Tipo de investigación 43
3.2 Contexto general 44
3.3 Nuestro rol en la investigación 46
3.4 Participantes de la fundación 47
3.5 Visitas y proceso 48
3.5.1 Primer acercamiento a la Fundación 48

3.5.2 Planeación de actividades 51
4. Hallazgos de la investigación 56
4.1 Presentación e interacción inicial 56
4.2 Corto animado y discusión 57
4.3 Socialización del Fanzine 59
4.4 Participación y respuesta a la guía de trabajo 61
4.5 Ideas generales frente a las preguntas 64
5. Conclusión y Recomendaciones 70
5.1 Conclusiones 70
5.2 Recomendaciones 72
Anexo: formato de consentimiento 73
Bibliografía 74

Lista de ilustraciones

Ilustración 1. Penguins. Pawel Kuczynski. Tomada de : https://www.artlex.com/es/artistas/pawel-kuczynski/ 8
Ilustración 2. Wong, W. 2014. 23
Ilustración 3. Wong, W. 2014. 24
Ilustración 4. Wong, W. 2014. 24
Ilustración 5. Carriel, A. 2018. 24
Ilustración 6. XPLANE: Empathy Mapping for organizational insight is a valuable tool to ensure change is designed in a peoplecentered way. 31
Ilustración 7. Ejemplo mapa de experiencia de Compañía Aérea. Perales (2016). Citado en Martínez, Gutiérrez & Jiménez (2020) 33
Ilustración 8. Ejemplo de Storyboard. Medrano, 2009 34
Ilustración 9. Planilla para un fanzine. Fuente: FanzinePez, nº5. Monmagan.com 37
Ilustración 10. Nº6 del fanzineRockin'Hellbillys (2008). 37
Ilustración 11. Font, S. Cómo hacer un fanzine. https://es.slideshare.net/ElenaRamirez65/fanzine-248179649 42
Ilustración 12. Entrada al barrio El Paraíso (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023… 44
Ilustración 13. Entrada al barrio El Paraíso 2 (Fotografía propia). Pérez & RAMÍREZ. 2023. 45
Ilustración 14. Fachada de la Fundación "Niños con futuro" (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023 45
Ilustración 15. Fachada de la Fundación "Niños con futuro" 2 (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023 46
Ilustración 16. Deambulando en el Paraíso (fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023. ... 49
Ilustración 17. Cuarto de recursos. (fotografía propia) Pérez & ramírez. 2023. 50
Ilustración 18. Sala de estudios. (fotografía propia) Pérez & Ramírez. 2023. 50
Ilustración 19. Proceso de diseño Fanzine(frente). Elaborado con Clip Estudio Paint. Pérez & Ramírez. 2023. 51
Ilustración 20. Fanzine(posterior-provisional). Elaborado con Clip Estudio Paint. Pérez & Ramírez. 2023 52
Ilustración 21. Proceso de diseño infografía. (posterior final Fanzine). ELABORADO con Adobe Illustrator. Pérez & Ramírez. 2023. 55
Ilustración 22. Presentación general. (fotografía propia). Pérez & Ramírez, 2023. 56
Ilustración 23. Proyección de corto (fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023. 57
Ilustración 24. Prototipo fanzine en físico. Pérez & Ramírez, 2023. 60
Ilustración 25. Socialización del fanzine. (Fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023. 60
Ilustración 26. Guía de trabajo. Elaboración propia. Pérez & Ramírez, 2023. 62
Ilustración 27. Desarrollo de la guía (fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023. 63
Ilustración 28. Algunas respuestas a la pregunta 3 de la guía. (dibujo) 2023. 65
Ilustración 29. ALGUNAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 5 DE LA GUÍA. (DIBUJO) 2023. 67

Lista de tablas

Tabla 1. Elaboración propia. Información adaptada de Villafañe, Gómez-Camargo, & Gómez-Arias, 2020. 13
Tabla 2. Elaboración propia, información adaptada de Wong, W. 2014. 25
Tabla 3. Elaboración propia, información adaptada de Toledo, Garber & Madeira, 2017… 29
Tabla 4. Cronograma de actividades. Creación propia. 54

Introducción

El abandono de animales de compañía es una cuestión que plantea un profundo dilema moral y social en nuestra sociedad. A medida que las mascotas se convierten en parte integral de nuestros hogares y vidas, es alarmante observar cómo un número significativo de animales domésticos son desamparados y enfrentan circunstancias desafiantes en las calles. Este fenómeno no solo afecta a los propios animales, sino que también tiene implicaciones importantes para la comunidad en su conjunto, incluyendo consecuencias emocionales, de salud pública y económicas (Ruíz, Mosquera, Montoya, 2023). En este sentido, creemos en la necesidad de abordar dicho dilema y, desde el diseño visual, aportar a la visibilización de esta problemática como un compromiso con nuestra sociedad.

Dicho abandono, no solo refleja un problema social, sino que también ilustra la necesidad de sensibilizar y hacer visible a las futuras generaciones la importancia del respeto y el compromiso hacia los seres vivos que comparten nuestro entorno. A través del diseño visual, esta investigación se propone ofrecer una perspectiva integral sobre cómo transmitir el mensaje de la responsabilidad hacia las mascotas a través de estrategias de información y sensibilización dirigidas a los niños. Al abordar este desafío, no solo buscamos comprender las raíces del problema del abandono de animales de compañía, sino también visibilizar dichos actos de maltrato por medio del diseño, además tomando esta investigación como punto de partida, se puede llegar a soluciones que impacten de manera positiva a la comunidad salvaguardando la calidad de vida de los animales.

En el corazón del barrio El Paraíso en Ciudad Bolívar, se encuentra una problemática que exige nuestra atención. Este problema, lamentablemente, no es ajeno a las realidades

cotidianas de muchas comunidades, donde mascotas son dejadas a su suerte en las calles, enfrentando una vida de dificultades y peligros. Sin embargo, en este contexto particular, la situación del abandono de animales de compañía cobra un matiz único, ya que está en estrecha relación con los niños que residen en el barrio. Por lo tanto, la pregunta que guiará nuestro estudio es la siguiente: ¿Qué aporte se puede hacer desde el diseño visual para informar a los niños de la Fundación "Niños con Futuro" de la ciudad de Bogotá, sobre el abandono de animales de compañía?

La hipótesis subyacente en esta investigación sostiene que el diseño visual es una herramienta efectiva para transmitir información a los niños y puede influir positivamente en su comprensión y sensibilización sobre el maltrato animal. En un entorno donde el abandono de mascotas es una realidad ineludible, la promoción de la sensibilización y el cambio de actitudes, especialmente entre los jóvenes, se convierte en una necesidad. Para abordar esta misión, nos apoyamos en la metodología del Design Thinking, una forma de abordar el diseño que busca la transformación y el desarrollo de productos destinados a resolver problemáticas y necesidades humanas (Ortega y Ceballos, 2015). En consecuencia, buscamos principalmente visibilizar esta problemática informando a los niños de la Fundación para que la tengan presente y, por qué no, se puedan convertir en defensores activos de aquellos que no tienen voz.

En esta investigación, el objetivo general radica en la creación de una pieza gráfica utilizando la metodología del Design Thinking, con un enfoque particular en la producción de un fanzine que se caracteriza por "su producción artesanal, se erige como una forma de comunicación única" y es a través de sus páginas que se reinventan los límites tradicionales

de la comunicación (Martínez, 2007). En este contexto, lo consideramos como una herramienta altamente efectiva para transmitir la problemática del abandono a los niños de la Fundación.

Para llevar a cabo los objetivos planteados y comprobar la hipótesis, el presente trabajo se estructura de la siguiente manera: En primer lugar, abordamos la problemática , vinculando los antecedentes con la pregunta de investigación, los objetivos y la justificación. En segundo lugar, exploraremos el marco teórico desarrollando definiciones y conceptos relacionados con el diseño visual y su capacidad para comunicar efectivamente. Además, se expondrá brevemente la compleja relación entre el ser humano y los animales de compañía, considerando aspecto como la domesticación, el maltrato animal y sus implicaciones legales. En tercer lugar, se centra en el marco metodológico donde se detallará el tipo de investigación y que actividades se realizarán con los niños de la Fundación como, por ejemplo, la socialización del Fanzine. Finalmente, con los hallazgos de esta investigación se respaldará la hipótesis planteada haciendo un análisis detallado de los resultados.

1. Condiciones generales

1.1 Antecedentes y definición del problema

En la actualidad, el abandono de animales de compañía representa un desafío moral y social que afecta profundamente a nuestras comunidades. Las calles de barrios como El Paraíso en Ciudad Bolívar han sido testigos silenciosos de una realidad que plantea preguntas incómodas y suscita preocupación en la sociedad. El abandono de mascotas, un fenómeno doloroso y perjudicial, no solo impacta a los propios animales, sino que también resuena en el tejido de la comunidad, generando una crisis de valores y empatía que exige una intervención urgente.

El problema que enfrenta el abandono de animales de compañía no está limitado a una ubicación geográfica específica, sino que se manifiesta en diferentes regiones del mundo. Además, este problema no se reduce solo al acto de dejar a un animal, sino que involucra una serie de abusos y negligencias que afectan su bienestar. Según Vermeulen (1993), los abusos a los que suelen estar sometidos los animales de compañía incluyen agresión física, falta de alimentos, agua, refugio adecuado y atención veterinaria, así como el abandono en sí, que puede ser considerado un abuso mental y psicológico. La tenencia de animales de compañía implica una responsabilidad más compleja de lo que comúnmente se cree, que abarca desde satisfacer sus necesidades básicas hasta garantizar su bienestar físico y emocional.

No solo los abusos antes mencionados hacen parte de la irresponsabilidad para con ellos, ya que hay factores tan importantes como la proporción de un refugio ante el clima, invertir tiempo en su cuidado, ejercicio y juego diario. También implica seguimiento veterinario, vacunación, identificación y censo. En espacios públicos y privados se debe mantener su higiene y prevenir comportamientos problemáticos como ladridos excesivos en espacios reducidos. Además, la esterilización es fundamental para evitar la sobrepoblación de animales abandonados. Sin embargo, la mayoría de las personas no es plenamente consciente de esta responsabilidad y no cuentan con el apoyo necesario para enfrentarla. Los factores subyacentes que impulsan el abandono de animales de compañía son complejos y, en ausencia de recursos, información relacionada y redes de apoyo adecuadas, perpetúan un ciclo de sufrimiento animal que requiere ser abordado de manera integral.

A medida que nos adentramos en los antecedentes de esta problemática y entendemos que el abandono no es solo un tema de bienestar animal, sino un reflejo de las dinámicas sociales y culturales surge la pregunta central que motiva esta investigación: ¿Qué aporte se puede hacer desde el diseño visual a los niños de la Fundación “Niños con Futuro” para informar sobre el abandono de animales de compañía? Para responder a esta pregunta, es fundamental explorar la problemática y comprender el rol potencial del diseño visual en la sensibilización y educación de la sociedad acerca de este desafío persistente teniendo en cuenta que nuestro campo de acción serán los niños de dicha comunidad.

1.1.1 Línea temporal

A lo largo de la historia, las relaciones entre seres humanos y animales han experimentado una diversidad de dimensiones y han evolucionado con el tiempo. Los animales han desempeñado una serie de roles significativos en la vida de las personas, ya sea como compañeros de trabajo, proveedores de alimentos, fuentes de entretenimiento, guardianes de hogares o territorios, símbolos y objetos de culto sagrado, sujetos de estudio en investigaciones biomédicas y de comportamiento, asistentes para personas con discapacidades y fuentes de cariño y afecto para sus dueños. Estas interacciones han sido variadas y han desempeñado un papel fundamental en la vida de la humanidad. (Serpell, 2000)

Dicha relación ha experimentado cambios sustanciales a lo largo del tiempo. Los procesos iniciales de domesticación se originaron en un contexto de beneficio mutuo tanto para los seres humanos como para las distintas especies domesticadas. Sin embargo, la selección artificial de estas especies y su posterior explotación transformaron rápidamente esta relación, otorgándole un enfoque más utilitario. Esta perspectiva valora con mayor frecuencia los beneficios para los seres humanos, a menudo en detrimento de las especies animales, lo que subraya una evaluación negativa de cualquier intervención en los procesos evolutivos y las condiciones de vida de dichas especies, al tiempo que minimiza el papel fundamental que la relación depredador-presa habría tenido en la vida de muchas de las especies animales domesticadas. En este contexto crítico, suele pasarse por alto el papel significativo que la domesticación de animales y plantas ha desempeñado en la evolución de la especie humana. (Gutiérrez, Granados y Piar, 2007)

Con la llegada de la Revolución Industrial desde el siglo XVIII hasta el siglo XIX, se experimentaron cambios significativos en la relación entre seres humanos y animales de compañía. La urbanización y la industrialización generaron un distanciamiento cada vez mayor entre las personas y la naturaleza, lo que, en ocasiones, llevó a una disminución en la atención y cuidado hacia los animales de compañía. En el siglo XX, se produjo una transformación sustancial en el papel de las mascotas en la sociedad. Estos animales se convirtieron en parte esencial de los hogares y, en muchas culturas, pasaron a ser considerados como miembros de la familia. Sin embargo, este período también estuvo marcado por un aumento en el abandono de animales, impulsado por factores como la falta de educación sobre la responsabilidad en la tenencia de mascotas y la limitación de recursos para proporcionarles el cuidado adecuado (Leyton, 2010).

A partir de la década de 1960, se observó un cambio significativo en la percepción y el tratamiento de los animales de compañía. A medida que crecieron las preocupaciones por el bienestar animal, surgieron movimientos y organizaciones dedicadas a la defensa de los derechos de los animales (Leyton, 2010). Además, se promulgaron leyes destinadas a prevenir el maltrato y el abandono de animales, estableciendo un marco legal más sólido para la protección de estos seres (Parra, 2014). Estos avances representaron un hito importante en la evolución de la relación entre seres humanos y animales de compañía, marcando un mayor compromiso hacia su cuidado y bienestar.

Ahora bien, a medida que ingresamos en el siglo XXI, la sensibilización sobre el abandono y el maltrato hacia los animales de compañía ha aumentado. En la actualidad, destacados diseñadores han abrazado causas humanitarias, sociales y medioambientales en

su trabajo. Entre ellos, se encuentra Luba Lukova cuyo libro "Social Justice"[1] reúne su compromiso con las causas sociales en impresionantes carteles. Pawel Kuczynski[2], con su expresiva obra, estimula la reflexión del observador, mientras que Gerard París Clavel[3], un renombrado diseñador, aborda problemáticas sociales, culturales y humanitarias en sus carteles. Yossi Lemel[4], a través de su uso ingenioso de la ironía y la metáfora visual, aporta una perspectiva única a los temas sociales. Teresa Sdralevich[5], diseñadora e ilustradora, demuestra que la simplicidad visual puede tener un profundo impacto y provocar la reflexión.

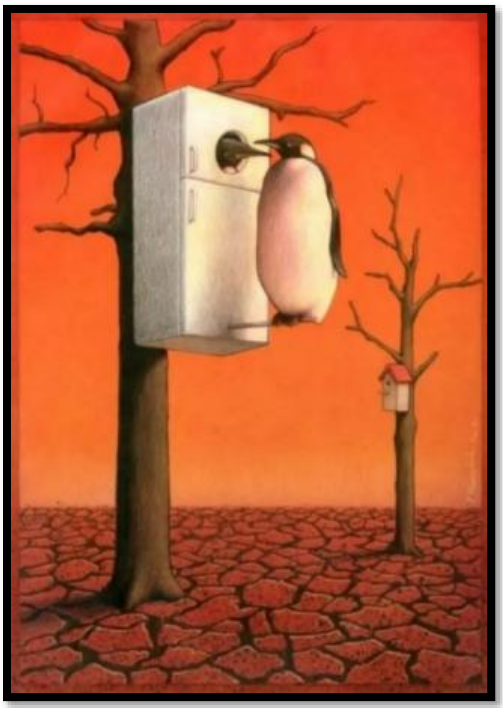


Ilustración 1. Penguins. Pawel Kuczynski. Tomada de : https://www.artlex.com/es/artistas/pawel-kuczynski/

[1] Lukova, L (2008) tomado de: https://graphic-design.com/wp-content/uploads/graphic-design.com/Gallery/luba_lukova/index.html
[2] Kuczynski, P. https://www.artlex.com/es/artistas/pawel-kuczynski/
[3] París, G. http://www.gerardparisclavel.fr/
[4] Lemel, Y. https://mavivstudio.wixsite.com/yossi-lemel/about
[5] Sdralevich, T. https://www.teresasdralevich.net/

Por la misma línea, varios grupos de diseñadores se han destacado por su dedicación a causas humanas, entre los cuales se encuentra GRAPUS. Este colectivo, fundado por Pierre Bernard, Gérard Paris-Clavel y Francois Miehe, se especializó en la creación de carteles para una amplia gama de propósitos, desde teatro hasta campañas políticas y educativas, así como instituciones sociales. Es relevante señalar que produjeron más de 700 carteles. GRAPUS desarrolló un lenguaje visual distintivo, caracterizado por la retórica y el uso de metáforas[6]. Sus trabajos incorporaron elementos como collage, grafitis, imágenes en escala de grises con toques de color, alto contraste, fotografía decorada y motivos multicolores. A través de su enfoque, el colectivo logró acercar el diseño gráfico al público al representar los intereses de la sociedad y dejar de lado la orientación del diseño hacia el consumo de productos (Corona y Terrones, 2014).

La destacada labor de diseñadores contemporáneos que abogan por causas humanitarias y sociales, como los mencionados anteriormente, nos brinda una valiosa perspectiva sobre el potencial del diseño visual para influir en la conciencia y la acción social. Su compromiso con la creación de obras que provocan reflexión y sensibilización nos motiva a emprender esta investigación con el fin de emplear habilidades en diseño creativas y efectivas para informar y sensibilizar a los niños de la fundación, como parte de una

[6] Bernard, P. París, G & Muehe, F. https://www.moma.org/artists/2297

estrategia para abordar este desafío con miras a un futuro más justo y digno para los animales de compañía.

El abandono de animales de compañía se presenta como una problemática que involucra el acto deliberado de dejar a mascotas, tales como perros y gatos, en situaciones de desamparo y vulnerabilidad, a menudo en espacios públicos. Esta práctica se manifiesta a través de diversas manifestaciones, que incluyen la entrega de los animales a refugios o perreras, el abandono deliberado en la calle o incluso, la negligencia extrema en el cuidado de las mascotas en sus hogares. Las consecuencias de este abandono son alarmantes, con animales enfrentando riesgos como la exposición a peligros ambientales, desnutrición, enfermedades y, en muchos casos, una vida de sufrimiento o incluso la muerte prematura. Las cifras respaldan esta problemática, ya que para el año 2022, la Alcaldía Mayor de Bogotá, la secretaria Distrital de Ambiente y el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (IDPYBA) demostraron mediante un estimativo de abundancia y densidad poblacional que en la ciudad de Bogotá hay 66.467 perros en condición deambulante, se estima que en Ciudad Bolívar hay 11.818 (IDPYBA, 2022). Según Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (IDPYBA), se ha constatado que la negligencia y el abandono representan las dos formas más recurrentes de maltrato hacia los animales. Durante el mes de marzo de 2022, se realizaron un total de 1,000 visitas a hogares en respuesta a denuncias de maltrato animal. De estas visitas, el 39.2% resultó en intervenciones exitosas, mientras que el 60.8% no logró resolver la situación de maltrato. Estos datos son significativos y ejercen una carga emocional y financiera en los refugios y organizaciones de bienestar animal que buscan proporcionarles cuidados en general.

En Colombia, las leyes de protección animal han evolucionado a lo largo del tiempo. La primera norma que abordó el maltrato animal fue la Ley 5 de 1972[7], que estableció Juntas Protectoras de Animales en todo el país. Sin embargo, en ese momento, las leyes de protección del medio ambiente no consideraban a los animales domésticos y las sanciones por maltrato dependían de la voluntad de los alcaldes.

En 1989, se promulgó la Ley 84 de 1989[8], que proporcionó cierta protección contra el sufrimiento animal causado por humanos. Aunque fue un avance, esta ley no consideraba a los animales como seres sintientes y las sanciones eran emitidas por inspectores de policía. Con la Constitución de 1991, esta función desapareció, lo que resultó en la impunidad de las conductas de maltrato animal.

No fue hasta 2016, con la Ley 1774[9], que los animales fueron reconocidos como seres sintientes y el maltrato animal se consideró un delito. Esta ley estableció un procedimiento sancionatorio tanto policial como judicial. A pesar de estos avances, en Colombia no existe una política pública nacional respaldada por disposiciones legales que destine recursos para la protección animal. En su lugar, se encuentran políticas públicas municipales que dependen de la legislación nacional e internacional. Esto sugiere que las ciudades más grandes tienen más recursos para abordar estas cuestiones, mientras que los municipios empobrecidos tienden a priorizar el bienestar humano sobre el de los animales (Villafañe, Gómez-Camargo, & Gómez-Arias, 2020). A continuación, se presenta una tabla

[7] https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=8990
[8] https://www.animalesbog.gov.co/transparencia/marco-legal/normatividad/ley-84-del-27-diciembre-1989
[9] https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=68135

informativa que resume la normativa, tanto internacional como nacional, en pro de la protección animal.

Normativa Internacional	Descripción
Declaración Universal de los derechos de los animales	Los animales tienen derechos que deben ser reconocidos por los seres humanos.
Estrategia One Health.	Estrategia global para la cooperación en busca de una mejor salud para las personas, animales y el ecosistema.
Objetivos de la OIE (Organización Mundial de Sanidad Animal)	Organización intergubernamental para mejorar la sanidad animal en el mundo.
Alianza Tripartita FAO, OIE y OMS	Reconoce la necesidad de abordar riesgos sanitarios en la interfaz hombre- animal-ecosistemas.
Normativas Unión Europea	Protocolo sobre la protección y el bienestar de animales.
Normatividad Nacional	Descripción
Ley 5 decreto 497 de 1972	Juntas defensoras de animales.
Decreto ley 2811 de 1974	Código Nacional de Recursos Naturales Renovables y de Protección al Medio Ambiente.
Ley 9 de 1979	Medidas sanitarias para sacrificio de animales.
Ley 84 de 1989	Estatuto Nacional de Protección de los Animales.
Sentencia T- 035 de 1997	Tenencia de animales domésticos como expresión de derecho fundamental.
Ley 576 de 2000	Código de ética del profesional de la medicina veterinaria y zootecnia.
Ley 746 de 2002	Tenencia y registro de perros potencialmente peligrosos.
Resolución 02601 de 2003	Prestación de servicios de vigilancia y seguridad privada con caninos.
Sentencia T- 760 de 2007	Protección de la naturaleza.

Sentencia C- 666 de 2010	Bienestar y protección animal.
Ley 089 de 2011	Penalización del maltrato animal.
Ley 1638 de 2013	Prohibición del uso de animales silvestres, en circos.
Ley 1753 de 2015 (PND) Artículo 248.	Política pública de defensa de los derechos de los animales y/o protección animal.
Ley 1774 de 2016	Ley contra el maltrato animal, modifica la ley 84 de ·1989.
Ley 1801 de 2016	Por la cual se expide el Código Nacional de Policía y Convivencia
Código de la Policía	Artículos 119 y 130.

Tabla 1. Elaboración propia. Información adaptada de Villafañe, Gómez-Camargo, & Gómez-Arias, 2020.

Estas normativas y políticas son un marco legal importante para la protección de los animales en Colombia. Sin embargo, es fundamental que se apliquen de manera efectiva y que se promueva la educación y la distribución de dicha información de manera que toda la ciudadanía pueda conocerla, sensibilizarse al respecto y actuar de la mejor manera posible.

Los antecedentes previamente mencionados revelan que el abandono de animales de compañía es una problemática de alcance general que también afecta al barrio El Paraíso en Ciudad Bolívar. Las causas subyacentes de este desafío social, que incluyen factores económicos, culturales y sociales, han contribuido a su persistencia a lo largo del tiempo. A medida que la relación entre las personas y los animales evoluciona, se hace imperativo abordar este problema de manera integral y proactiva. La singularidad de esta investigación radica en su enfoque específico en la comunidad de la que hacen parte los niños de la Fundación "Niños con Futuro", quienes experimentan directamente las implicaciones del

abandono de animales en su entorno. En este contexto, la Fundación se convierte en un microcosmos que refleja las realidades del barrio. Al considerar las particularidades de este contexto, se busca no solo visibilizar la problemática, sino también diseñar estrategias de comunicación visual que se adapten a las necesidades y sensibilidades de los niños que allí conviven. El diseño visual, planteado como una herramienta clave, puede desempeñar un papel fundamental en la sensibilización y educación de la comunidad. A través de la creación de una pieza gráfica, como un fanzine, se aspira a impactar emocionalmente a los niños, involucrándolos activamente en el proceso creativo. Este enfoque busca no solo transmitir información de manera clara y accesible, sino también fomentar una mayor comprensión y compromiso por parte de la comunidad ante la problemática del abandono de animales de compañía en el barrio El paraíso .

1.2 Pregunta de investigación

La pregunta de investigación que impulsa esta tesis surge de una profunda preocupación general de un tipo de maltrato que sufren algunos animales y que afecta a comunidades en todo el mundo: el abandono de animales de compañía. En particular, se enmarca en el contexto del barrio El paraíso en Ciudad Bolívar, donde esta cuestión adquiere una relevancia especial debido a sus implicaciones en la vida de los niños ya que, como se expondrá más adelante, ellos tienden a minimizar estos actos de maltrato al ser normalizados o no visibilizados en la comunidad donde se encuentra la Fundación "Niños con Futuro".

El abandono de mascotas representa un dilema moral y social que evidenciamos día a día en nuestro contexto y sentimos una responsabilidad de acción para tratar de revertir esta situación. Cómo afirma Acosta (2021):

> Desde la postura sentimentalista a los animales de compañía se les considera al mismo tiempo como objetos y como miembros de la familia y existe la expectativa de que se les otorguen un trato humanitario, pero en realidad su situación es frágil porque dependen de los humanos. (p. 15)

El contexto cultural abarca los acuerdos sociales predominantes acerca de la relación entre seres humanos y animales. Gran parte de la forma en que los animales son tratados y percibidos depende del significado que se les da y el papel en la interacción con los seres humanos. Por lo tanto, su bienestar y su cuidado recae en todos nosotros que hacemos parte

de esta comunidad y el plantear esta investigación es nuestra forma de aportar a la solución del problema.

En este sentido, la pregunta central que orienta esta investigación, ¿Qué aporte se puede hacer desde el diseño visual para informar sobre el abandono de animales de compañía dirigido a los niños de la Fundación 'Niños con Futuro' en el barrio 'El Paraíso' de Ciudad Bolívar?, surge de la necesidad de abordar este desafío de manera integral y proactiva.

Hasta la fecha, desde el año 2016, se han registrado más de 8,000 denuncias por maltrato animal en Colombia. En el periodo comprendido entre el 1 de enero y el 15 de septiembre de 2023, se han realizado 123 imputaciones por este delito, de las cuales se ha logrado obtener 63 condenas por maltrato animal. Durante el año 2023, se han presentado más de 1,000 casos denunciados en todo el país, y es relevante destacar que Bogotá lidera la lista con 135 casos denunciados. Algunos de los casos más impactantes y aberrantes en Colombia incluyen la fuga y posterior asesinato de los chimpancés del Bio parque Ukumari en Pereira, así como el trágico asesinato de 50 gatos que fueron quemados en Santa Marta cuando prendieron fuego a su refugio. Este es el preocupante panorama nacional.[10]

En el año 2022, se llevó a cabo un estudio en Ciudad Bolívar, realizado por la Alcaldía Mayor de Bogotá, la Secretaría Distrital de Ambiente y el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal el cual se centra en estimar la abundancia y densidad poblacional de perros en situación deambulante en la localidad. Los resultados revelaron una cifra

[10] Medina, L. (2023). Maltrato animal en Colombia: se han registrado más de 1.000 casos en 2023, según la fiscalía. *Infobae*.

alarmante ya que se estimó que hay un total de 11.818 perros en condición deambulante (IDPYBA, 2022).

El estudio también arrojó luz sobre las formas más comunes de maltrato animal en la localidad. Según el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal, la negligencia y el abandono son las dos principales formas de maltrato animal que se registran en esta zona. Para recopilar estos datos, se realizaron un total de 1000 visitas a hogares en el mes de marzo de 2022 en respuesta a denuncias de maltrato animal. De manera preocupante, el 39,2% de estas visitas resultaron efectivas en la comprobación de casos de maltrato, mientras que el 60,8% resultaron fallidas, lo que sugiere una problemática aún mayor en la identificación y abordaje de estos casos (IDPYBA, 2022).

En el barrio Paraíso se han registrado varios casos de maltrato animal que plantean preguntas acerca de la psicología de las personas responsables de estos actos. Por ejemplo, el 5 de abril de 2023 se encontraron los cuerpos sin vida de 15 perros en un lote baldío, rodeados de montañas de basura. Este incidente generó una ola de indignación entre los habitantes de la zona, así como entre los defensores de los derechos de los animales. A pesar de que el incidente fue reportado y denunciado, la respuesta de las autoridades no fue inmediata. La Unidad Administrativa Especial de Servicios Públicos (UAESP) tardó varios días en llegar al lugar para realizar el levantamiento de los cuerpos de los animales. Ante la gravedad del suceso, tanto la Secretaría de Ambiente como la alcaldía de Ciudad Bolívar emitieron declaraciones en las que aseguraron que llevarían a cabo una exhaustiva inspección del caso para identificar y sancionar a los responsables de estos actos atroces,

pero, hasta la fecha (22 de noviembre del 2023), no se han logrado avances en la investigación que lleve a los responsables.[11]

Con base en las consideraciones anteriores, esta investigación busca aprovechar los beneficios del Design Thinking como enfoque innovador en el diseño, centrándose en la creación de un fanzine como pieza gráfica efectiva dirigida específicamente a los niños. Al aplicar diversas habilidades de diseño y recopilar datos, la investigación tiene como objetivo enriquecer la metodología para implementar técnicas visuales que sensibilicen sobre el maltrato animal. Además, al explorar el impacto de las actividades y la pieza gráfica en la comprensión y sensibilización de los niños, esta investigación contribuirá al conocimiento sobre la efectividad de dichas estrategias de comunicación en el ámbito del bienestar animal.

[11] Mercado, L. (2023). Fiscalía investigará caso de 15 perros muertos en Ciudad Bolívar. *El tiempo*.

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un fanzine mediante la aplicación de la metodología Design Thinking, con el propósito de informar y sensibilizar a los niños de la Fundación "Niños con Futuro" en el barrio El Paraíso de Ciudad Bolívar sobre el abandono de animales de compañía.

1.3.2 Objetivos específicos

- Investigar la relación estrecha que existe entre los seres humanos y los animales de compañía para identificar las causas que puedan llevar al abandono de estos.
- Analizar la información general del contexto donde se desarrolla la Fundación y como el abandono afecta a sus integrantes.
- Definir un lenguaje y tono de comunicación efectivo para el fanzine que facilite la compresión y la conexión emocional con los niños de la Fundación.

2. Marco Teórico

Día a día podemos evidenciar el impacto del diseño y la comunicación en nuestra sociedad. No importa a qué dirección miremos; siempre observaremos diversas piezas que capturan nuestra atención mediante letras, colores, formas y signos. Desde vallas publicitarias, señales de tránsito, carteles culturales o políticos hasta letreros luminosos de establecimientos de comida, experimentamos un constante bombardeo de información comunicada visualmente. Evidentemente, tras una imagen visual se encuentra la idea y el interés de comunicar algo en específico que depende enteramente del ser humano que quiera expresar dicha idea, por esto la importancia y la responsabilidad social no recae únicamente en la pieza gráfica en sí, sino en toda una investigación que surge a partir de una necesidad social. Teniendo en cuenta dicha responsabilidad y reconociendo el impacto que puede tener el diseño y la comunicación, es necesario plantearse que tipo de problemáticas pueden ser tratadas y visibilizadas mediante estas estrategias. A medida que avanzamos en el siglo XXI, la conciencia sobre temas tan sensibles como el derecho de los animales se ha expandido considerablemente y creemos que el diseño tiene un potencial enorme para sensibilizar a las personas sobre temas como el maltrato y el abandono, ya que la forma en que se representan a los animales y sus problemáticas en imágenes, pueden influir en la percepción pública y en nuestra relación con ellos.

2.1 Diseño

2.1.1 Comunicación visual

La comunicación, en su sentido más amplio, es el proceso de transmitir información, ideas o emociones de un emisor a un receptor y en este contexto existen dos dimensiones clave: la comunicación visual casual y la comunicación visual intencional. La comunicación visual casual se refiere a la transmisión de información visual de manera involuntaria o incidental, como la percepción de señales de tráfico en la carretera. Por otro lado, la comunicación visual intencional implica la creación y diseño deliberado de mensajes visuales con el propósito específico de transmitir un significado o provocar una respuesta en la audiencia, como la elaboración de anuncios publicitarios, carteles o piezas gráficas destinadas a sensibilizar sobre una causa particular (Murani, 2016). Ambas dimensiones de la comunicación visual desempeñan un papel esencial en la forma en que percibimos y respondemos a los mensajes visuales en nuestra vida cotidiana y en proyectos específicos de diseño visual.

Las divisiones del soporte visual propuestas por Bruno Murani, que incluyen textura, forma, estructura, módulo y movimiento, desempeñan un papel esencial en la comunicación visual. Cada una de estas divisiones contribuye a la creación y transmisión efectiva de mensajes visuales. De esta forma, la textura agrega profundidad y tacto a las imágenes, permitiendo a la audiencia conectarse sensorialmente con el contenido. La forma establece una base visual sólida para la identificación y comprensión de elementos y patrones. La estructura proporciona una organización coherente, guiando la mirada y la interpretación del espectador. Los módulos ofrecen unidades de contenido visualmente discretas que pueden combinarse y reorganizarse para transmitir información de manera eficaz y el

movimiento, por su parte, aporta dinamismo y fluidez a la comunicación visual, lo que puede ser especialmente valioso para transmitir narrativas y procesos(2016). En conjunto, estas divisiones enriquecen la experiencia visual y permiten a los diseñadores comunicar mensajes de manera más efectiva y persuasiva.

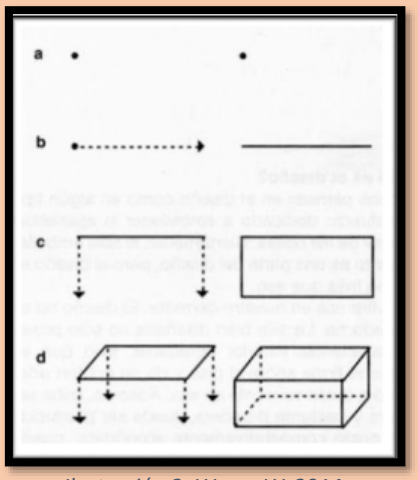
2.1.2 Diseño

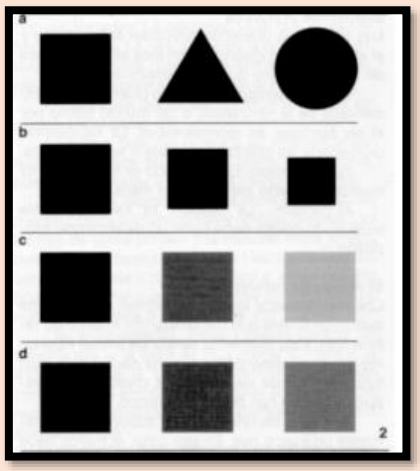
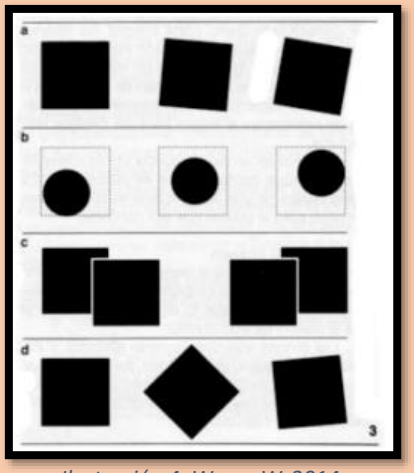
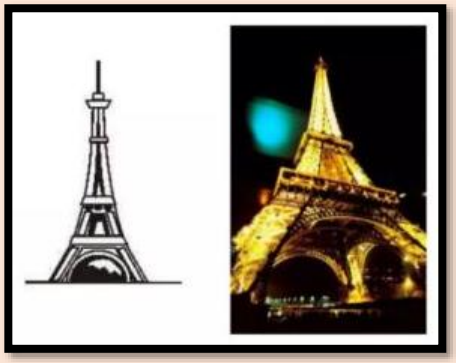
El diseño, según Wucius Wong, es un desarrollo de creación visual con un propósito que, a diferencia de la pintura y la escritura (que son procesos de las realizaciones visuales y sueño personas de un artistas), cubres ciertas necesidades prácticas. Por otro lado, el lenguaje visual es el fundamento de la creación del diseño que ayuda al diseñador a aumentar su capacidad para la organización visual si comprende dicho lenguaje. En síntesis, un diseñador es un solucionador de problemas y, para ello, tiene que encontrar la solución adecuada para cada situación que se le presenta. Además, puede trabajar de forma intuitiva, pero solo después de estudiar e investigar todas las situaciones posibles llegará a soluciones profesionales (2014).

La perspectiva de Wong destaca la esencia del diseño como una forma de creación visual con un propósito funcional y práctico, diferenciándola de la mera expresión artística. Su enfoque en el lenguaje visual como base para la organización y comunicación efectiva en el diseño subraya la importancia de comprender este idioma visual para lograr resultados profesionales. Además, considerar al diseñador como un solucionador de problemas resalta la responsabilidad y la versatilidad que implica esta disciplina, donde la intuición se combina con el estudio y la investigación exhaustiva para abordar cada situación de manera óptima. Ahora bien, para entender cómo encaja perfectamente el diseño es necesario

conocer sus elementos, ya que estos actúan como herramientas fundamentales en el proceso de creación visual y comunicación efectiva en diseño.

En este sentido, los elementos del diseño se dividen de la siguiente manera:

Elementos del diseño	Definición	Uso en el diseño	En relación con	Referencia visual
Conceptuales	Son los aspectos intelectuales, como la idea o el concepto detrás de una pieza de diseño.	Guía el mensaje y la intención del diseño.	a. Punto: indica una posición. b. Línea: cuando se mueve un punto, su recorrido se transforma en una línea. c. Plano: el recorrido de una línea en movimiento se transforma en plano. d. Volumen: recorrido de un plano en movimiento.	 *Ilustración 2. Wong, W. 2014.*

Visuales	Incluyen diversos elementos que se utilizan para crear la estética de una pieza de diseño.	Aportar atractivo y estilo visual a la comunicación.	a. Forma b. Medida c. Color d. Textura	 *Ilustración 3. Wong, W. 2014.*
De relación	Se refieren a cómo los diferentes elementos visuales se relacionan y se organizan en una composición.	Determinan la legibilidad, el flujo visual y la jerarquía de la información.	a. Dirección b. Posición c. Espacio d. Gravedad	 *Ilustración 4. Wong, W. 2014.*
Prácticos	Engloban consideraciones funcionales, como el uso de fuente legibles y la optimización para diferentes medios.	Garantizan que el diseño sea efectivo y utilizable.	a. Representación: forma derivada de la naturaleza o del mundo. b. Significado: cuando el diseño transmite un mensaje. c. Función: diseño que sirve a un	 *Ilustración 5. Carriel, A. 2018.*

			determinado propósito.	

Tabla 2. Elaboración propia, información adaptada de Wong, W. 2014.

Los elementos del diseño que acabamos de exponer son los pilares fundamentales que conforman una pieza de diseño efectiva. Estos elementos trabajan juntos para crear diseños que no solo sean atractivos visualmente, sino que también transmitan mensajes de manera clara y cumplen su función. Abordan tanto los aspectos intelectuales y estéticos del diseño como las consideraciones funcionales y de usabilidad. Ahora, al adentrarnos en el pensamiento en diseño, o Design Thinking, exploraremos un enfoque estratégico que utiliza estos elementos del diseño de manera integral para resolver problemas y generar soluciones innovadoras en diversas disciplinas.

2.1.3 Pensamiento en diseño (Desing Thinking)

El Design Thinking es un enfoque metodológico que ha ganado relevancia en los últimos años, especialmente en el ámbito del diseño, los negocios y la educación. Aunque no es un concepto nuevo, su aplicación se ha expandido de las instituciones de diseño a escuelas primarias, universidades y escuelas de negocios. Su adopción en la educación y en la resolución de problemas ha provocado una revolución en la manera en que entendemos el aprendizaje y la generación de soluciones innovadoras. Se basa en principios clave, como la empatía, la colaboración, la iteración y el enfoque en las necesidades reales de los usuarios. Ha demostrado ser valioso en la creación de productos y servicios a través de la colaboración de diseñadores con usuarios y clientes (Resano, 2004).

Esta forma de pensamiento tiene sus raíces en el desarrollo de las primeras metodologías de diseño en la década de los cincuenta. En este período, se comenzaron a crear enfoques modernos para el diseño orientados a la generación de nuevos productos. Obras influyentes, como "Technische Kompositionlehre" (1954) de Kesselring y el libro de Alex F. Osborn, titulado "Wake up your mind: 101 ways to develop creativeness" emergieron en este contexto. Sin embargo, la década de los sesenta marcó un punto de inflexión al comenzar a considerarse el diseño como una forma de pensamiento. Herbert A. Simon, desempeñó un papel fundamental con su obra "The Sciences of the Artificial", que despertó el interés científico en el diseño. Esta obra promovió el enfoque del diseño como un área de investigación interdisciplinaria y una perspectiva para la educación superior. En un momento en el que el diseño como disciplina estaba buscando su identidad y un mayor reconocimiento social (Resano, 2004).

A lo largo de la década de los noventa, el "pensamiento del diseño" experimentó una expansión hacia diversas áreas. Se demostró que era una profesión excepcionalmente adaptable, evolucionando desde una actividad comercial hasta una profesión independiente, luego convirtiéndose en un campo para la investigación técnica y finalmente siendo reconocido como el nuevo arte liberal de la cultura tecnológica. Este enfoque tenía la capacidad de aplicarse a una amplia variedad de objetos tangibles y sistemas intangibles, o sea, prácticamente a cualquier cosa. Sus ideas contribuyeron a expandir el pensamiento más allá de la resolución de problemas de diseño y lo aplicaron a campos que influyen directamente en el trabajo de este. Ya en la década del 2000, se convirtió en un concepto ampliamente debatido tanto en el ámbito del diseño como en el de los negocios. Ha evolucionado gradualmente en un marco holístico que se aplica a diversas disciplinas y

áreas relacionadas con la innovación. Esta expansión del design thinking lo ha convertido en un enfoque esencial para abordar una variedad de desafíos en la sociedad actual (Resano, 2004).

El Design Thinking se sustenta en una serie de principios y pilares fundamentales que lo hacen efectivo en la generación de soluciones innovadoras. Entre estos, destacan la empatía, que implica la profunda comprensión de las necesidades y deseos de los usuarios, permitiendo diseñar con sensibilidad hacia sus experiencias. La colaboración es esencial, ya que fomenta el trabajo en equipo y la diversidad de perspectivas, lo que conduce a soluciones más completas y viables. La iteración es otro pilar crucial, ya que promueve la revisión y mejora constante de las ideas y prototipos, adaptándolos a medida que se obtiene retroalimentación. Por último, el enfoque en el usuario es central; se trata de mantenerlo en el centro de todo el proceso, asegurándose de que las soluciones se ajusten a sus necesidades y deseos (Ketlun, 2020). Estos principios y pilares son los cimientos del Design Thinking y permiten abordar problemas de manera efectiva y creativa.

También es esencial reconocer las distintas fases del pensamiento en diseño. La etapa de comprensión se enfoca en la experiencia del usuario y la investigación para obtener una comprensión profunda del tema. La observación es crucial para recopilar información. La definición es particularmente significativa, ya que aclara y resuelve problemas. La etapa de creación implica generar ideas y prototipos mediante brainstorming, fomentando la creatividad al asociar ideas, generar nuevas conexiones y motivar el pensamiento colectivo (Ketlun, 2020). En resumen, estas fases combinan comprensión, observación, definición,

creación y conceptualización para abordar desafíos y desarrollar soluciones innovadoras desde el pensamiento en diseño.

Ahora bien, el proceso en el Design Thinking es fundamental, ya que proporciona una estructura para abordar problemas de manera creativa y efectiva. Proporciona un marco en el que se pueden aplicar los principios como la identificación de oportunidades o innovación, la inmersión preliminar, el desarrollar, testear e implementar. Esto permite a los equipos de diseño y a los innovadores trabajar de manera más eficiente, garantizando que se consideren todas las etapas necesarias para desarrollar soluciones centradas en el usuario y que sean exitosas. A continuación, presentamos un cuadro que recoge las ideas al respecto presentadas por Toledo, Garber & Madeira (2017):

Proceso	Descripción
Identificar	Desde la empatía encontrar el origen del problema. Conocerse a sí mismo y al ambiente externo.
Inmersión	Hacer una investigación de exploración donde se tiene como objetivo la ubicación o entendimiento del problema.
Descubrir	Luego de la inmersión, se estudia cualitativamente y se trabaja en posibles soluciones.

Desarrollar	Comienza a tomar cuerpo el Design Thinking ya que se parte no de suposiciones, sino a partir de la necesidades y percepción de valor sobre el público objeto.
Testear	Utilización del PMV (producto mínimo viable) para averiguar si la idea alcanza las necesidad del consumidor final.
Implementar	Luego de superar las pruebas de testeo, se puede hacer el lanzamiento del producto final.

Tabla 3. Elaboración propia, información adaptada de Toledo, Garber & Madeira, 2017.

En conclusión, el Design Thinking ha evolucionado hasta convertirse en un método esencial para afrontar diversos desafíos contemporáneos. Su hincapié en la empatía, la colaboración, la iteración y la orientación al usuario lo posiciona como una metodología poderosa para la generación de soluciones innovadoras. Este enfoque estructurado no se limita al ámbito del diseño convencional, sino que se expande a áreas como la educación, los negocios y la resolución general de problemas.

En la siguiente sección, exploraremos cómo el Design Thinking se aplica a la creación de diversas piezas gráficas, lo que nos permitirá comprender cómo esta metodología puede utilizarse en el diseño visual para abordar temas tan complejos como el que trabaja esta investigación.

2.1.4 Formas en diseño

En esta sección, nos adentraremos en cómo el Design Thinking puede aplicarse de manera efectiva en la creación de diversas piezas gráficas explorando cómo esta metodología puede influir en la generación de contenido visual y gráfico, y cómo puede ser una herramienta valiosa para abordar cuestiones de todo tipo. A lo largo de esta exploración, haremos una breve comparación del uso de esta metodología en la elaboración de piezas como el Mapa de Empatía, el Prototipo Rápido, el Customer Journey Map, el Storyboard y el Fanzine. Cada una de estas piezas gráficas presenta desafíos únicos y oportunidades para aprovechar al máximo el pensamiento en diseño, y nuestro objetivo es comprender el propósito de cada una para poder elegir la más adecuada para nuestra investigación.

2.1.4.1 Mapa de empatía

Este mapa es una herramienta fundamental en el ámbito del diseño y el marketing que desempeña un papel clave en la comprensión profunda de los clientes y su entorno que permite visualizar de manera detallada los pensamientos, emociones, percepciones, conversaciones y experiencias de los clientes en relación con un tema o producto específico. A través de la representación de estas dimensiones, el mapa de empatía revela las necesidades, frustraciones y aspiraciones de los clientes, lo que lo convierte en una valiosa fuente de información para los creadores de bienes o servicios. Además, este enfoque permite evaluar cómo el cliente interactúa con su entorno y cómo se ve influido por las condiciones del mercado y otros factores circundantes. Es importante destacar que, aunque el mapa de empatía proporciona indicadores significativos, no ofrece respuestas absolutas, ya que las percepciones de los clientes pueden ser flexibles y subjetivas. Para

lograr una comprensión más completa, se deben seguir cuatro pasos esenciales: segmentar, humanizar, empatizar y validar (Salcedo, 2020).



Ilustración 6. XPLANE: Empathy Mapping for organizational insight is a valuable tool to ensure change is designed in a peoplecentered way.

2.1.4.2 Prototipo rápido

Es una representación visual o tangible de una idea o concepto de diseño que se crea de manera ágil y eficiente que, por lo general, se desarrolla con recursos limitados y en un corto período de tiempo, con el propósito de probar y evaluar conceptos, identificar posibles mejoras y comunicar visualmente la visión del diseño. En este sentido, se pueden concebir como una serie de tecnologías que permiten la obtención de prototipos, machos, moldes de inyección, etc. Esto permite realizar las siguientes acciones en un tiempo

relativamente corto: Ejecute diferentes pruebas en diferentes geometrías de piezas para verificar su forma. Determinar y producir en masa rápidamente a un precio. Desarrollar lo más cerca posible la complejidad de una pieza o estructura (Rodríguez, 2001).

2.1.4.3 Customer Journey Map (mapa de experiencia del cliente)

Es una herramienta de diseño que se utiliza para rastrear y visualizar las interacciones y experiencias de los usuarios a lo largo de su viaje con una organización o empresa que permite recopilar información detallada sobre las acciones, emociones y desafíos que experimentan los clientes al interactuar con los productos o servicios ofrecidos. Al crear un mapa de este tipo, se obtiene una representación gráfica de cada paso y decisión tomada por el cliente a lo largo de su interacción con la organización. Este proceso proporciona información valiosa que puede ser utilizada para mejorar la experiencia del cliente y optimizar la prestación de servicios, identificando áreas de mejora y oportunidades para brindar un servicio más eficiente y satisfactorio. Para desarrollar un Customer Journey Map, es fundamental comprender el ciclo de servicio de la organización, identificando todos los puntos de contacto directos e indirectos en los que los clientes interactúan con la empresa, y apoyándose en recursos tecnológicos y humanos para un análisis exhaustivo de los atributos de los servicios y la posterior implementación de estrategias de mejora (Martínez, Gutiérrez & Jiménez, 2020).

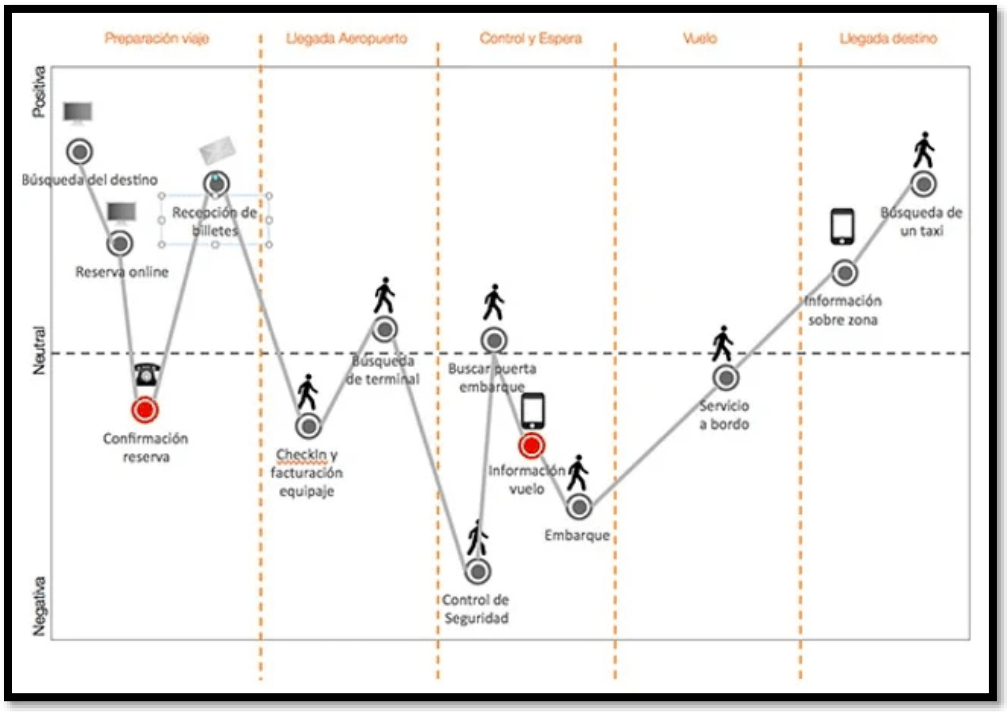


Ilustración 7. Ejemplo mapa de experiencia de Compañía Aérea. Perales (2016). Citado en Martínez, Gutiérrez & Jiménez (2020)

2.1.4.4 Storyboard

Es una herramienta esencial para la planificación y desarrollo de guiones en géneros dramáticos e informativos que consiste en una secuencia de pequeños dibujos organizados de manera ordenada que representan las acciones que se llevarán a cabo en la filmación o grabación, permitiendo visualizar la narrativa de cada escena en términos visuales. Este enfoque gráfico se utiliza ampliamente en la producción de anuncios comerciales, videoclips, presentaciones visuales y películas que requieren un diseño visual elaborado. Aunque su uso es menos común en la producción de programas de televisión dramáticos, el

storyboard también se ha demostrado valioso en la creación de historias dramáticas y anuncios para radio. Cada dibujo en el storyboard va acompañado de un comentario descriptivo que detalla la acción, narración o diálogo correspondiente, y en conjunto, estos elementos proporcionan una representación visual que se asemeja a una tira cómica, destacando las imágenes clave en el desarrollo de la historia (Medrano, 2009).



Ilustración 8. Ejemplo de Storyboard. Medrano, 2009

2.1.4.5 Fanzine

El fanzine es un medio de comunicación con sus raíces en la expresión juvenil y la creatividad, ha transformado la manera en que los jóvenes se comunican entre sí y con el mundo que los rodea. Originado en la década de 1930 en Estados Unidos con publicaciones como "The Comet[12]," el término "fanzine" se deriva de la combinación de "fan" (admirador) y "zine" (abreviatura de "magazín" o revista en inglés). A partir de ese momento, esta práctica artesanal se propagó en todas las principales ciudades y fue adoptada por jóvenes de diversas partes del mundo (Martínez, 2007).

Por su parte, Giménez e Izquierdo (2016) afirman que:

> Un fanzine es un medio de comunicación alternativo y de subcultura que actúa como plataforma de nuevos discursos sociales excluidos del círculo mediático hegemónico. Se trata, por tanto, de una revista elaborada por aficionados (fans) a un tema en concreto, producida a través de técnicas artesanales y de bajo coste cuyo fin es meramente expresivo como iniciativa contracultural (p.2).

En este sentido, los fanzines son publicaciones impulsadas por aficionados que comparten su entusiasmo por un tema específico a través de una autoproducción visual que podríamos definir como un medio de comunicación alternativo e independiente que busca dar soporte a la libre expresión sin responder a los diferentes poderes políticos, sociales, económicos y culturales.

[12] https://fanzine.info/post/183756095162/the-comet-1930

Ahora bien, los fanzines se caracterizan por su estructura descentralizada y la falta de un patrón organizativo definido, lo que los distingue en el mundo de la edición independiente. Cada fanzine exhibe una estructura anárquica y particular que refleja la diversidad de sus creadores y colaboradores. Por lo general, se originan a menudo en grupos de amigos y conocidos que se reúnen periódicamente para debatir y reflexionar sobre temas particulares que los inquieten y afecten a nivel emocional.

La producción de un fanzine implica la planificación de contenido a través de un proceso de "brainstorming" que establece una línea temática para la publicación. Se crea una maqueta base como plantilla que guía la estructura final y la disposición de los contenidos. La preparación de contenidos y el cálculo de espacios se realizan a través de una "planilla" que permite una numeración precisa de las páginas. A continuación, se procede a la "imposición", es decir, la colocación de los contenidos para que ocupen un lugar específico en la edición última. Finalmente, se lleva a cabo la encuadernación, donde se revisa el resultado y se ensambla la estructura a través de grapado, pegado o costura de las páginas de ser necesario (Giménez e Izquierdo, 2016).

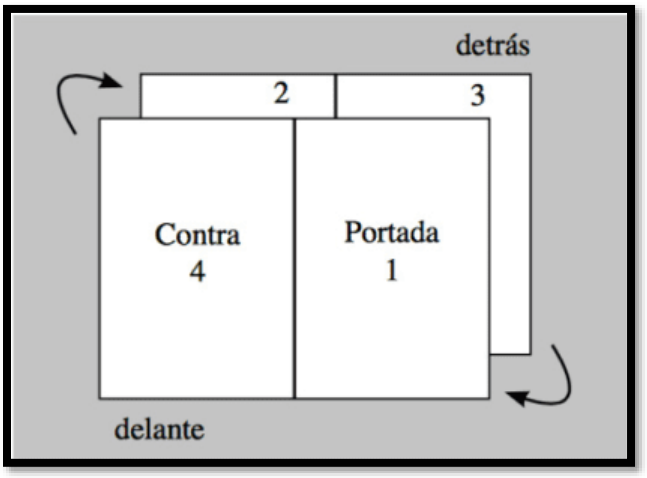


Ilustración 9. Planilla para un fanzine. Fuente: FanzinePez, nº5. Monmagan.com



Ilustración 10. Nº6 del fanzineRockin'Hellbillys (2008).

Las técnicas y herramientas utilizadas para la creación de fanzines son principalmente artísticas y manuales. Los recursos como el "recorta y pega", la escritura manual o en máquina de escribir, el collage, la serigrafía y el fotocopiado son comunes, ya que son accesibles y económicos. Letras transferibles, sellos de caucho, rotuladoras Dymo, pegamento y otros utensilios caseros son populares entre los fanzineros. La amplia gama de temas que pueden abordarse en los fanzines refleja su libertad expresiva. Desde música, literatura, política y arte hasta filosofía, ciencia, religión y deporte, los fanzines ofrecen una plataforma para explorar temas desde una perspectiva personal y cotidiana. Los fanzineros también se valen de elementos artísticos, como dibujos, poemas, ilustraciones y viñetas, y recurren a juegos de palabras y colaboraciones para crear contenidos originales. Además, incorporan elementos periodísticos e informativos, como entrevistas, reseñas y reportajes, y aportan un enfoque lúdico y autodidacta mediante pasatiempos, recetas y tutoriales (Giménez e Izquierdo, 2016).

2.1.4.6 Fanzine en Colombia

La historia de los fanzines en Colombia, según Romero (2015), tiene sus raíces en el periodo de transición entre la Colonia y la Independencia, donde se destacaron publicaciones como los "pasquines sediciosos" en Santa Fe de Bogotá, utilizados para expresar críticas contra la corona y la iglesia.[13] En el siglo XIX, figuras como José María Vargas Vila también se valieron de panfletos para criticar la situación política y social de la época, enfrentando persecución y exilio debido a sus opiniones mordaces.

[13] Gómez La Torre, A. (24 de marzo, 1994) Conspiración de los pasquines, El Tiempo, Bogotá, Colombia [versión digital] Recuperado de: http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-82114

El término "fanzine" comenzó a consolidarse a partir de la década de 1980, momento en el cual surgieron iniciativas como "Chapinero" en Bogotá[14] y diversos fanzines rockeros en Medellín. Estos proyectos, como señala Romero, reflejaban la necesidad de sus creadores de propiciar espacios para el intercambio y la expresión en torno a géneros como el punk y el hardcore, que eran rechazados por una sociedad conservadora. Además, se destacaban por documentar la escena local y abordar temáticas políticas y culturales con un enfoque de humor y sátira.

A lo largo de los años, se produjo una expansión de la escena fanzinera con la creación de publicaciones especializadas en cómic las cuales, según Romero, se convirtieron en referentes del cómic nacional. A pesar de enfrentar desafíos legales y censura, estos fanzines contribuyeron al fortalecimiento de una escena independiente y crítica en Colombia, generando cambios significativos en sus entornos.

En la actualidad[15], la escena de los fanzines en Colombia experimenta una "nueva ola", marcada por cambios significativos en comparación con las décadas de 1980 y 1990. Según Marco Sosa, propietario de la editorial y librería La Valija de Fuego, hoy es más fácil producir, dar a conocer y distribuir fanzines. La aceptación de estos proyectos se extiende a ciudades como Manizales, Bucaramanga, Valledupar, Villavicencio, Medellín y Bogotá.

Esta nueva generación de fanzineros busca constantemente experimentar con el papel y las formas de presentación. Se destacan proyectos que funcionan como portafolios de

[14] Recuperado de: https://coleccionesdigitales.biblored.gov.co/items/show/1562
[15] Isabela Ramírez, "La nueva ola del fanzine en Colombia", Cartel Urbano, 2016, ttps://cartelurbano.com/arte/la-nueva-ola-del-fanzine-en-colombia.

ilustración, libros arte y álbumes. Edd Muñoz, uno de los representantes de esta "nueva ola", señala que, a diferencia de las décadas anteriores, la práctica en la actualidad conserva una intención política, aunque no tan explícita.

La distribución se ha diversificado, y eventos como la Feria del Libro de Bogotá brindan plataformas para la exposición y difusión de estas publicaciones. La Ramona Proyectos, a cargo de Andrés Frix, se destaca como un espacio que impulsa el panorama fanzinero nacional mediante encuentros, exhibiciones y talleres.[16]

A pesar de la expansión y evolución de la escena fanzinera, existen opiniones divergentes entre los fanzines tradicionales, arraigados en el espíritu punk y el menudeo callejero, y aquellos que encuentran oportunidades de crecimiento y difusión en eventos, editoriales e iniciativas contemporáneas. Sin embargo, la persistencia y la falta de intenciones de desaparecer demuestran el valor perdurable de los fanzines en la cultura colombiana.

Los fanzines, con su naturaleza descentralizada y su enfoque en la libre expresión, han demostrado ser una herramienta poderosa en la lucha por diversas causas sociales en la que incluimos el abandono de animales de compañía que es la problemática central en esta investigación. Estas publicaciones permiten que las voces de activistas y defensores de los derechos de los animales se escuchen, al tiempo que fomentan la sensibilización sobre la problemática del abandono de mascotas. A través de su creatividad y enfoque personal, los

[16] https://alapostre101.wixsite.com/zines/contact

fanzines generan sensibilización, promueven la acción y conectan a personas que comparten un objetivo común.

En la elección del fanzine como herramienta central para abordar la problemática del abandono de animales de compañía, destacamos su singularidad como medio de comunicación independiente y participativo. A diferencia de herramientas como el mapa de empatía o el customer journey map, diseñadas para caracterizar clientes o usuarios en contextos de mercadeo, el fanzine se erige como un canal de expresión creativa y autónoma. Mientras que el prototipo rápido se focaliza en testear productos y el storyboard se integra en construcciones narrativas, el fanzine va más allá al ser un medio que requiere un proceso completo de creación, alineándose con los principios del Design Thinking. La elección de esta herramienta la fundamentamos en su capacidad para transmitir información de manera impactante y creativa, adaptándose a las necesidades específicas de la comunidad, especialmente los niños de la Fundación "Niños con Futuro".

En el contexto de este estudio, los fanzines se revelan como publicaciones concebidas por entusiastas que comparten su fervor por un tema específico mediante una producción visual autoproducida. Estos se definen como medios de comunicación alternativos e independientes que buscan respaldar la libre expresión, evitando vinculaciones con distintos poderes políticos, sociales, económicos y culturales. La elección de utilizar un fanzine de 8 partes como herramienta central en esta tesis no solo responde a su naturaleza accesible y participativa, especialmente para los niños de la Fundación "Niños con Futuro", sino también se fundamenta en su capacidad para transmitir información de manera sencilla, creativa y directa.

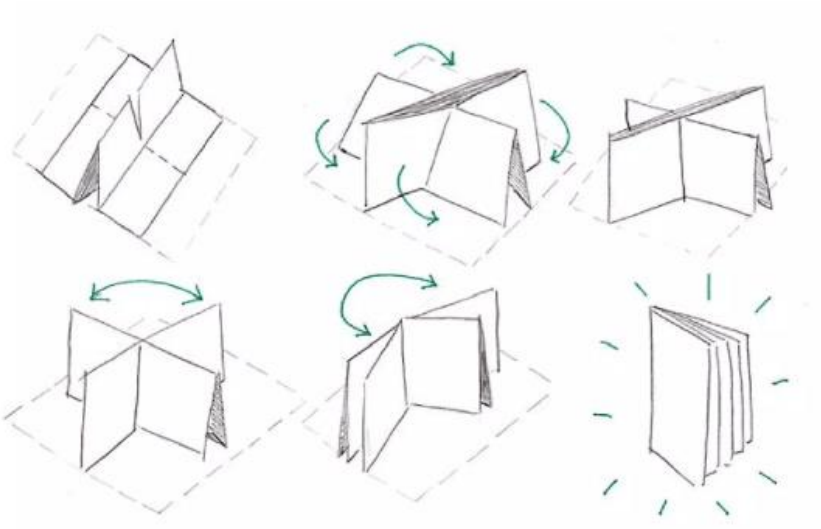


Ilustración 11. Font, S. Cómo hacer un fanzine. https://es.slideshare.net/ElenaRamirez65/fanzine-248179649

3. Metodología

En este capítulo se presenta de forma general el tipo de población para el estudio, el tipo de investigación, la caracterización de las investigadoras y de los participantes, la planeación de los encuentros, los instrumentos y el procedimiento, la propuesta de trabajo con los niños y el producto final.

3.1 Tipo de investigación

La investigación que se lleva a cabo en la tesis es principalmente de carácter descriptivo y exploratorio. Se busca describir y comprender en profundidad el problema del abandono de animales de compañía, así como analizar las causas subyacentes, las consecuencias y las posibles soluciones. La investigación es exploratoria en el sentido de que se aborda un tema complejo y multifacético que requiere una mayor comprensión y análisis. Además, como parte integral de este enfoque, se pondrá especial énfasis en la realización y entrega de un fanzine como producto final, que servirá como una expresión visual y narrativa de las conclusiones y hallazgos de la investigación, contribuyendo así a la divulgación y concienciación sobre la problemática abordada. Ahora bien, en cuanto al carácter descriptivo Grajales (2000) afirma que:

> "Los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o fiel representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características. Describir en este caso es sinónimo de medir. Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis. El énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren la mediciones de dos o

más características con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno. Pero en ningún momento se pretende establecer la forma de relación entre estas características." (p.2)

En cuanto al método, esta investigación es de carácter cualitativo y participativo. Se basa en la recopilación y análisis de datos subjetivos y observaciones participativas donde el investigador se involucra personalmente en el proceso de recolección de datos (Sánchez Silva, 2005). El enfoque cualitativo permitirá explorar las experiencias, perspectivas y emociones de los niños participantes en la Fundación y al ser participativa, involucra activamente a estos en la socialización del fanzine y la creación posterior de la infografía.

3.2 Contexto general

La investigación se llevará a cabo en la Fundación "Niños con Futuro", una entidad sin ánimo de lucro que nace de la iniciativa de José Chacón, un residente del barrio Bella Flor de Ciudad Bolívar. Su objetivo es ayudar a los niños de la localidad en actividades relacionadas con 5 líneas de acción: Ambiental, Educación, Deportes, cultura y turismo. Actualmente la Fundación cuenta con alrededor de 40 niños que frecuentan estos espacios voluntariamente incluso con acompañamiento de sus padres u otras personas de la comunidad que, al igual que José Chacón, creen en el cambio y en la labor social que estos desarrollan.

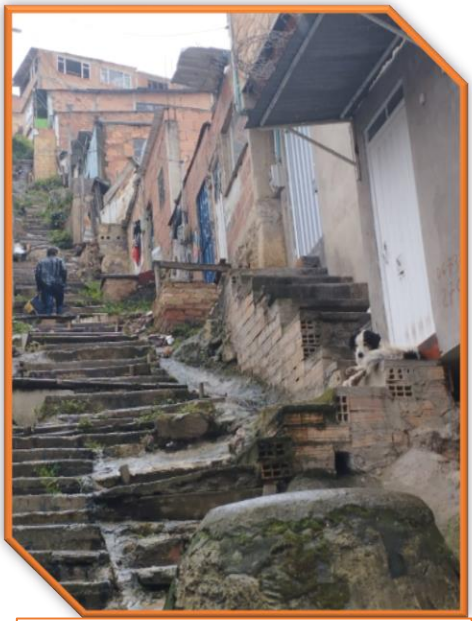


Ilustración 12. Entrada al barrio El Paraíso (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023.

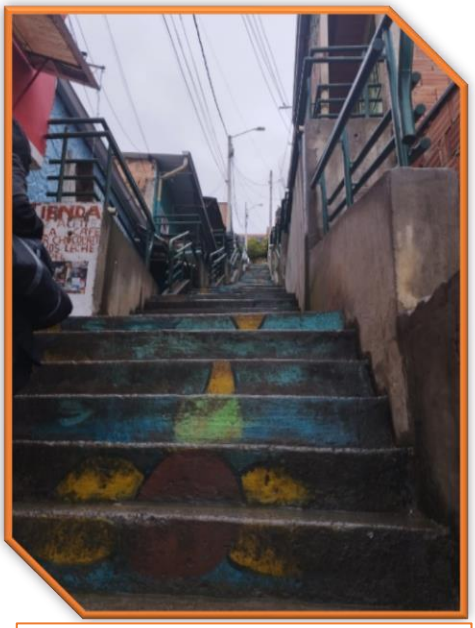


Ilustración 13. Entrada al barrio El Paraíso 2 (Fotografía propia). Pérez & RAMÍREZ. 2023.



Ilustración 14. Fachada de la Fundación "Niños con futuro" (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023.



Ilustración 15. Fachada de la Fundación "Niños con futuro" 2 (Fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023.

3.3 Nuestro rol en la investigación

Nosotras, como investigadoras líderes en este estudio, ocupamos roles fundamentales en la iniciativa y mantenemos un profundo compromiso con la comunidad del Barrio El Paraíso, ya que una de nosotras reside en esta localidad. Esta cercanía nos brinda una comprensión auténtica de las realidades y desafíos que enfrentan los residentes y sus animales de compañía. Reconocemos la importancia de informar a los niños participantes en la investigación sobre su rol en este proyecto, promoviendo su participación activa y autónoma en el proceso. Además, asumimos la responsabilidad de diseñar, dirigir y evaluar los procesos relacionados con las piezas gráficas, como el prototipo de fanzine, la infografía y el fanzine final, que servirán como herramientas de apoyo visual. Jugamos

también un papel fundamental en la interacción con los niños, recopilando información valiosa para el desarrollo de la investigación en general y asegurando que la voz de los más jóvenes sea escuchada en este esfuerzo por mejorar la convivencia y el cuidado de los animales en el barrio.

3.4 Participantes de la fundación

Este estudio se enfoca en la participación activa de aproximadamente 40 niños que forman parte de la Fundación en el Barrio El Paraíso. Sin embargo, es importante destacar que la participación en las actividades dependerá tanto de la disposición general de los niños como de factores externos que puedan surgir en el día de las actividades. En este estudio, la recolección de información se lleva a cabo de manera cuidadosa para preservar tanto la privacidad de los participantes como la diversidad de sus experiencias. Las respuestas y vivencias de los niños no se presentan de forma generalizada ni se individualizan específicamente, sino que se describen de manera contextual, respetando la confidencialidad de la información proporcionada. Este enfoque busca equilibrar la representación de las perspectivas de los participantes sin comprometer su identidad al tratarse de menores de edad entre los 4 y los 16 años. La Fundación ha otorgado un consentimiento informado que nos autoriza a la realización de las actividades con los niños, garantizando su bienestar y seguridad en el proceso.

Es fundamental resaltar, siguiendo la perspectiva de Mertens (publicado en Carranza Mora, 2017), que en este estudio el tamaño de la muestra no es de relevancia desde un enfoque probabilístico. El propósito de la investigación no se centra en la generalización de los resultados, sino en la profundidad y calidad de los mismos. Por lo tanto, se busca

priorizar la calidad de la muestra sobre la cantidad, reconociendo que la riqueza de los datos provendrá de la profundización en las experiencias y perspectivas de los participantes. (2009)

3.5 Visitas y proceso

3.5.1 Primer acercamiento a la Fundación

El primer contacto con el director tuvo lugar el 21 de septiembre de 2023 a través de WhatsApp, con el propósito de demostrar nuestro interés en llevar a cabo la investigación con los miembros de la fundación. Como resultado, acordamos una cita para la mañana del 3 de octubre. Durante la conversación, se nos informó que la Fundación trabaja con un grupo de aproximadamente 40 niños, a quienes brindan apoyo en una variedad de áreas fundamentales como lo son el deporte y la recreación, las matemáticas, lo ambiental y lo cultural.

En la reunión, se discutió el tema de la tesis para proporcionar un contexto general sobre la idea de la investigación, que consistía en abordar el tema del maltrato de animales de compañía en el sentido amplio de la palabra. Por su parte, el director de la Fundación compartió un consejo valioso y era el de centrarnos en un tipo de maltrato en específico, destacando que uno de los problemas más recurrentes en el barrio era el abandono de animales de compañía. Explicó que, en muchas ocasiones, las personas compran perros y gatos -incluso muy costosos- como regalos y, por desgracia, los abandonan posteriormente.



Ilustración 16. Deambulando en el Paraíso (fotografía propia). Pérez & Ramírez. 2023.

Luego, realizamos un breve recorrido por las instalaciones de la fundación, donde pudimos observar que gran parte de la estructura fue donada, mientras que otra parte se construyó a partir de los estímulos otorgados por el distrito. A raíz de esta visita, comenzamos a reflexionar sobre cómo llevar a cabo la investigación de manera que fuera coherente con el contexto y accesible para los niños y, después de un análisis cuidadoso, llegamos a la conclusión de que un fanzine sería el medio ideal para lograr estos objetivos teniendo en cuenta factores como, por ejemplo, la inclusividad de todos los niños a tener dicha información (puesto que algunos podrían no contar con herramientas tecnológicas), la interacción física con la pieza, el impacto inmediato y la sostenibilidad a la hora de producirlos.



Ilustración 17. Cuarto de recursos. (fotografía propia) Pérez & ramírez. 2023.



Ilustración 18. Sala de estudios. (fotografía propia) Pérez & Ramírez. 2023.

3.5.2 Planeación de actividades

La planeación de las actividades a realizar en la Fundación se basa en una serie de pasos clave. En primer lugar, se utiliza la información recopilada durante la primera aproximación para concluir que la creación de un fanzine y una infografía es la estrategia más efectiva para abordar la problemática en general. Posteriormente, se realiza una investigación teórica exhaustiva sobre el tema, lo que permite fundamentar el enfoque de las actividades. A continuación, se desarrollan esquemas y bocetos para las piezas gráficas que formarán parte del proyecto.



Ilustración 19. Proceso de diseño Fanzine(frente). Elaborado con Clip Estudio Paint. Pérez & Ramírez. 2023.



Ilustración 20. Fanzine(posterior-provisional). Elaborado con Clip Estudio Paint. Pérez & Ramírez. 2023.

Luego, se procede a la planificación detallada de las actividades, definiendo su estructura y secuencia. Se formulan preguntas relevantes que guiarán la interacción con los niños, fomentando la reflexión y el diálogo sobre el maltrato animal y, específicamente, el abandono de animales de compañía. Finalmente, se identifican y se organizan los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de manera efectiva, garantizando que los recursos estén disponibles para la participación activa de los niños en la creación del fanzine y la infografía. Este proceso de planificación garantiza que las actividades sean coherentes y significativas para los participantes, lo que contribuirá a lograr los objetivos de la investigación de manera efectiva.

Actividad	Descripción	Hora
Llegada a la Fundación	Las investigadoras llegan a la Fundación listas para comenzar el proceso de interacción con los niños y llevar a cabo las actividades planeadas.	9:00 am
Presentación general	Realizan una breve presentación personal en la que las investigadoras explican, a nivel general, el propósito de su visita y el objetivo de la investigación.	9:10 am
Preguntas generales	Se hacen con el objetivo de conectar con los niños y adentrarlos en la temática de la investigación: • ¿Alguien sabe a qué se refiere la carrera de diseño visual? • ¿A quién le gustan los animales? • ¿Quiénes tienen mascotas? • ¿Quién prefiere los perros y quién los gatos?	9:20 am
Corto animado	Se proyecta un corto animado titulado "Kitbull"[17] con el propósito de relacionarlo con el tema del maltrato animal, que servirá como punto de partida para la reflexión y el dialogo con los niños.	9:40 am
Preguntas relacionadas al corto	Se plantean preguntas específicas relacionadas con el cortometraje para fomentar la participación activa y la expresión de las opiniones de los niños: • ¿Qué tal les pareció el corto? • ¿Qué sintieron al verlo? • ¿Qué fue lo que más te impacto del corto? • ¿Qué harías para poder rescatar a un animal? • Si ves un animal perdido o abandonado ¿qué harías?	9:55 am
Pausa	Se hace una pausa para permitir que los niños puedan tomar un refrigerio, relajarse y charlar más libremente sobre la actividad.	10:20 am
Socialización del Fanzine	Se socializa el fanzine con los niños explicándoles en qué consiste y cuál es su función.	10:40 am
Mesas de trabajo	Se organizan mesas de trabajo donde los niños participan resolviendo, de manera escrita, la guía de	11:10 am

[17] Pixar. (18 de febrero del 2019). *Kitbull* (Sparkshorts). Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI&t=338s

	preguntas que será una de las bases de retroalimentación en la investigación. En este sentido, la guía se compone de las siguientes preguntas: • ¿Qué opinas sobre la historia que acabas de ver (Fanzine)? • ¿Crees que es importante cuidar a las mascotas? • ¿Has visto animales abandonados en tu barrio? Dibuja tu respuesta. • ¿Usarías la guía de cuidado para ayudar a tu mascota? ¿Por qué sí o por qué no? • ¿Qué harías si ves a un animalito en la calle? Dibuja tu respuesta. • ¿Compartirías toda esta información en tu casa y tu barrio? • ¿Qué harías para que en tu barrio no haya mascotas abandonadas? Pon 4 ideas.	
Recopilación de la información	Durante todo el proceso, las investigadoras recopilan información relevante de las interacciones con los niños. Esto incluye sus opiniones, ideas, dibujos y comentarios sobre el abandono de animales de compañía.	11:50 am
Cierre de la actividad	Al finalizar se brindan unas palabras de agradecimiento para la fundación, los niños que participaron y algunos padres que puedan estar presentes.	12:00 pm

Tabla 4. Cronograma de actividades. Creación propia.

Al concluir las actividades de investigación se recogerá la información de los niños participantes. Este ejercicio será crucial para identificar aquellas áreas en las que los niños pueden no tener información clara o completa con respecto al cuidado y la protección de los animales de compañía. A partir de esta valiosa retroalimentación, se iniciará la creación de una infografía complementaria que abordará visualmente los temas y aspectos resaltados por los niños. Esta infografía se integrará en la parte posterior del fanzine final, programado para ser entregado a los niños de la Fundación 'Niños con Futuro' el día 18 de noviembre de 2023. Este enfoque integral busca no solo capturar las voces y perspectivas de los niños,

sino también llenar los vacíos de información que puedan existir, garantizando así la pertinencia y efectividad de la pieza gráfica.



Ilustración 21. Infografía. (posterior final Fanzine). ELABORADO con Adobe Illustrator. Pérez & Ramírez. 2023.

4. Hallazgos de la investigación

En esta sección el propósito será presentar los hallazgos de la investigación realizada el 4 de noviembre en la Fundación “Niños con Futuro” a la cual asistieron 13 de ellos que fueron los voluntarios en estas actividades. Ahora, teniendo como guía la metodología anteriormente presentada, enfocándonos en el cronograma de trabajo con los niños, se pretende desarrollar de la siguiente manera: Presentación e interacción inicial, corto animado y discusión, socialización del Fanzine, participación y respuesta a la guía de trabajo.

4.1 Presentación e interacción inicial



Ilustración 22. Presentación general. (fotografía propia). Pérez & Ramírez, 2023.

Luego de la presentación de la investigadoras y de explicarles la intención de la investigación, los niños se mostraron bastante curiosos en general, pero, al escuchar hablar sobre la profesión del diseñador gráfico, solo una de las participantes manifestó, de forma dudosa, si al caso era algo relacionado con la imaginación a lo cual la investigadora responde afirmativamente. Luego se hacen algunas preguntas generales para conectar a los niños con la temática de las mascotas, ellos responden, a modo general, que les gustan los animales, todos manifiestan tener o haber tenido alguna mascota en sus hogares y están familiarizados especialmente con los perros y los gatos.

Algo que fue bastante sorprendente, es que al preguntarles puntualmente sobre ¿qué es el abandono animal? Varios de ellos responden sin titubear afirmando que “es dejarlos solos”, “dejarlos en la calle”, “cuando ya no los quieren, los maltratan y los sacan a la calle”, “cuando no tienen un lugar donde refugiarse”. Al terminar dichas intervenciones acertadas sobre el abandono pudimos constatar, en un primer momento, que los niños son bastante conscientes de dicha problemática.

4.2 Corto animado y discusión

Luego de terminar con las preguntas generales para saber que tan familiarizados estaban con la temática propuesta, proceden las investigadoras a enseñar a los niños un corto de Pixar sobre el maltrato animal titulado “Kitbull” que se utiliza como preámbulo a la discusión.



Ilustración 23. Proyección de corto (fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023.

Durante la proyección del corto animado, se observó una notable concentración por parte de los niños. Sus miradas estaban fijas en la pantalla, y se percibió un ambiente de atención e interés a nivel general. Al concluirlo, se notó una reacción de conmoción entre los niños por la variación de emociones que el corto produce, desde la tristeza durante gran parte del mismo, hasta la felicidad de la conclusión de la historia. Algunos de ellos expresaron gestos de sensibilidad ante las imágenes, incluso una de la niñas lloró muy conmovida. Posteriormente, se realizaron preguntas a nivel general para explorar sus percepciones y emociones. Se indagó sobre su opinión acerca del corto, qué sentimientos experimentaron al verlo, cuál fue el aspecto que más los impactó y, de manera crucial, se les consultó sobre las acciones que estarían dispuestos a emprender para rescatar a un animal en situación de maltrato o abandono. Asimismo, se exploró la actitud que tomarían ante la presencia de un animal perdido o abandonado.

Las respuestas de los niños después de ver el corto animado reflejaron una variedad de emociones. Al principio, manifestaron sentirse intrigados por la interacción entre el perro y el gato, creando una conexión inicial con la trama. A medida que la historia avanzaba y el perro era maltratado, los niños expresaron sentir tristeza e impotencia al presenciar esta situación. La emoción alcanzó su punto álgido cuando el gato intervino para ayudar al perro a escapar, generando una sensación de emoción y alegría entre ellos. Al concluir la historia con la adopción tanto del perro como del gato, los niños se sintieron muy felices y satisfechos. Sin embargo, al plantear preguntas específicas sobre cómo rescatarían a un animal abandonado, las respuestas se alinearon más con la percepción más superficial de la situación, mencionando acciones como llevar al animal a casa y brindarle comida (acciones valiosas, pero que esconden mucha responsabilidad detrás que ellos no tienen en cuenta),

revelando una brecha entre la percepción idealizada de los niños y la realidad del rescate animal. Estos hallazgos proporcionan valiosas perspectivas sobre la conexión emocional de los niños con las narrativas de rescate animal y sus percepciones iniciales sobre las acciones concretas a tomar. Lo que lleva a las investigadoras a concluir que, pese a que los niños tienen en general un panorama claro sobre el abandono, no son conscientes de las responsabilidad que conlleva el rescatar y tener una mascota, así como los mecanismos que pueden emplear para ayudar en una posible situación de abandono. Esta información será de gran importancia para la infografía que llevará el fanzine en su versión final, ya que se busca que los niños tengan acceso a dicha información de la cual carecen.

4.3 Socialización del Fanzine

La experiencia de socialización del fanzine con los niños fue un proceso cautivador y participativo. En primer lugar, se les explicó a los niños que se les presentaría una historia corta a través del fanzine, con el propósito de que la leyeran, la comprendieran y luego la socializaran con los demás compañeros. Al introducir la noción de fanzine, se proporcionó una explicación general y se destacó que, al darle la vuelta, encontrarían una ilustración que promueve el cuidado y la protección de las mascotas. Los niños, al inicio sorprendidos por la estructura del fanzine, mostraron un rápido interés y curiosidad por la propuesta.

Una vez que tuvieron en sus manos los fanzines, los niños comenzaron a interactuar entre ellos, compartiendo sus impresiones sobre la pequeña historieta que abordaba la problemática del abandono. Surgieron conversaciones animadas y expresiones de sorpresa ante los detalles visuales y narrativos del fanzine. Posteriormente, se organizaron mesas de trabajo, brindando a cada niño la oportunidad de resolver una guía con preguntas específicas relacionadas con la historia. Este enfoque estructurado permitió que los niños

reflexionaran sobre la narrativa y compartieran sus perspectivas, enriqueciendo así el proceso de socialización del fanzine en la fundación.



Ilustración 24. Prototipo fanzine en físico. Pérez & Ramírez, 2023.



Ilustración 25. Socialización del fanzine. (Fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023.

4.4 Participación y respuesta a la guía de trabajo

En esta fase del proyecto, cada niño participante tiene la oportunidad de expresar sus reflexiones y experiencias a través de una guía diseñada específicamente para explorar sus percepciones sobre el fanzine y la problemática del abandono de animales. La guía contiene preguntas significativas que invitan a los niños a compartir sus opiniones y a reflexionar sobre la importancia del cuidado de las mascotas. Algunas de las preguntas incluyen la opinión sobre la historia presentada en el fanzine, la percepción de la importancia de cuidar a las mascotas, la experiencia personal con animales abandonados en su barrio, y la disposición a utilizar una guía de cuidado para sus propias mascotas. Además, se fomenta la expresión artística a través de dibujos que representen sus respuestas a situaciones específicas, como la representación al encontrar un animalito en la calle. La guía también aborda la idea de compartir la información en su entorno, promoviendo la conciencia comunitaria sobre el cuidado de los animales. Con la pregunta final, se alienta a los niños a proponer ideas concretas para prevenir el abandono de mascotas en su barrio, fomentando la participación activa y la generación de soluciones desde su perspectiva única. Este enfoque participativo y reflexivo busca capturar las voces y visiones individuales de cada niño, enriqueciendo así la comprensión de la problemática y sus posibles soluciones.



Ilustración 26. Guía de trabajo. Elaboración propia. Pérez & Ramírez, 2023.

Durante la fase de desarrollo de la guía, se observó que la estructura esquemática de las preguntas planteaba un desafío adicional para los niños participantes. La disposición a responder preguntas escritas de manera más conceptual resultó ser más compleja, ya que algunos niños se distraían con mayor facilidad y mostraban menos concentración en la tarea de redacción. Sin embargo, se destacó un aspecto interesante: al enfrentarse a la parte visual de la guía, especialmente en el dibujo de respuestas, los niños demostraron mayor entusiasmo y compromiso. Pareciera que el componente visual no solo facilita la expresión, sino que también actúa como un medio más efectivo para conectar con los niños, permitiéndoles comunicar sus pensamientos y sentimientos de manera más directa y

accesible. Esta observación refuerza la idea de que, en el contexto de este proyecto, el enfoque visual, como el utilizado en el fanzine, puede ser una herramienta valiosa para fomentar la participación activa y la expresión auténtica de los niños, facilitando así un diálogo más significativo sobre el cuidado de los animales.





Ilustración 27. Desarrollo de la guía (fotografía propia) Pérez & Ramírez, 2023.

4.5 Ideas generales frente a las preguntas

Las respuestas de los niños a la pregunta “¿Qué opinas sobre la historia que acabas de ver?” revelan una variedad de emociones y percepciones. Algunos expresaron una mezcla de alegría y tristeza al inicio al ver que el perro era adoptado, pero su felicidad se transformó en consternación al presenciar el maltrato posterior. La narrativa de abandono y maltrato generó tristeza en varios participantes, quienes destacaron la crueldad de dejar al perrito amarrado y sin cuidados. Una de las participantes de solo 4 años, ofreció una respuesta más inocente al expresar su deseo de adoptar al perrito para “jugar con él y curar sus heridas con curitas”. Además, la percepción general de los niños resaltó la importancia del juego para los animales, subrayando su conexión emocional con la historia. En medio de las diferentes respuestas, una lección común se destaca: la necesidad de cuidar y amar a los animales, un mensaje que resonó claramente entre los participantes.

Las respuestas de los niños a la pregunta “¿Crees que es importante cuidar a las mascotas?” revelan una comprensión general de la importancia de brindar cuidado y afecto a los animales. Varios participantes destacaron que los animales son como compañeros y amigos, estableciendo una conexión emocional significativa. Uno de los niños enfatizó que, al adoptar una mascota, esta se convierte en parte de la familia, subrayando la responsabilidad de cuidarlos. Se resaltó la idea de proporcionar cariño y cuidado, aunque se reconocía que no debían ser tratados como personas. Otro participante expresó la reciproca relación entre los cuidados brindados y la devolución de cariño y respeto por parte de las mascotas. Aunque algunos niños respondieron de manera concisa con un “si”, su afirmación firme indicó una comprensión generalizada de la importancia de cuidar a los animales como seres que forman parte de la vida cotidiana y la dinámica familiar.

Algunas dibujos que hicieron los niños para responder a la pregunta “¿Has visto animales abandonados en tu barrio? Dibuja tu respuesta”, son los siguientes:



Ilustración 28. Algunas respuestas a la pregunta 3 de la guía. (dibujo) 2023.

Ante la pregunta número 4 “¿Usarías la guía de cuidado para ayudar a tu mascota? ¿Por qué sí o por qué no?” los niños indican una actitud positiva hacia la aplicación de la guía

como un medio para contribuir al bienestar de los animales. Muchos participantes expresaron su interés en aprender a utilizar la guía con el propósito de asistir a más mascotas, resaltando la importancia de ofrecer apoyo a los animales que lo necesiten. Varias respuestas se centraron en la perspectiva de rescatar a los animales, mencionando que la guía sería instrumental no solo para ayudarlos, sino incluso para preservar sus vidas. Además, se destacó la idea de que la guía sería de gran utilidad para aquellos que carecen de conocimientos sobre cómo ayudar a los animales en situaciones complicadas. Aunque la mayoría mostró una actitud positiva, una respuesta señaló “no (la usaría) porque no la tengo” destacando la falta de conocimiento al respecto.

Algunas de las representaciones de los niños a la pregunta 5 “¿Qué harías si ves a u animalito en la calle? Dibuja tu respuesta”, son los siguiente:

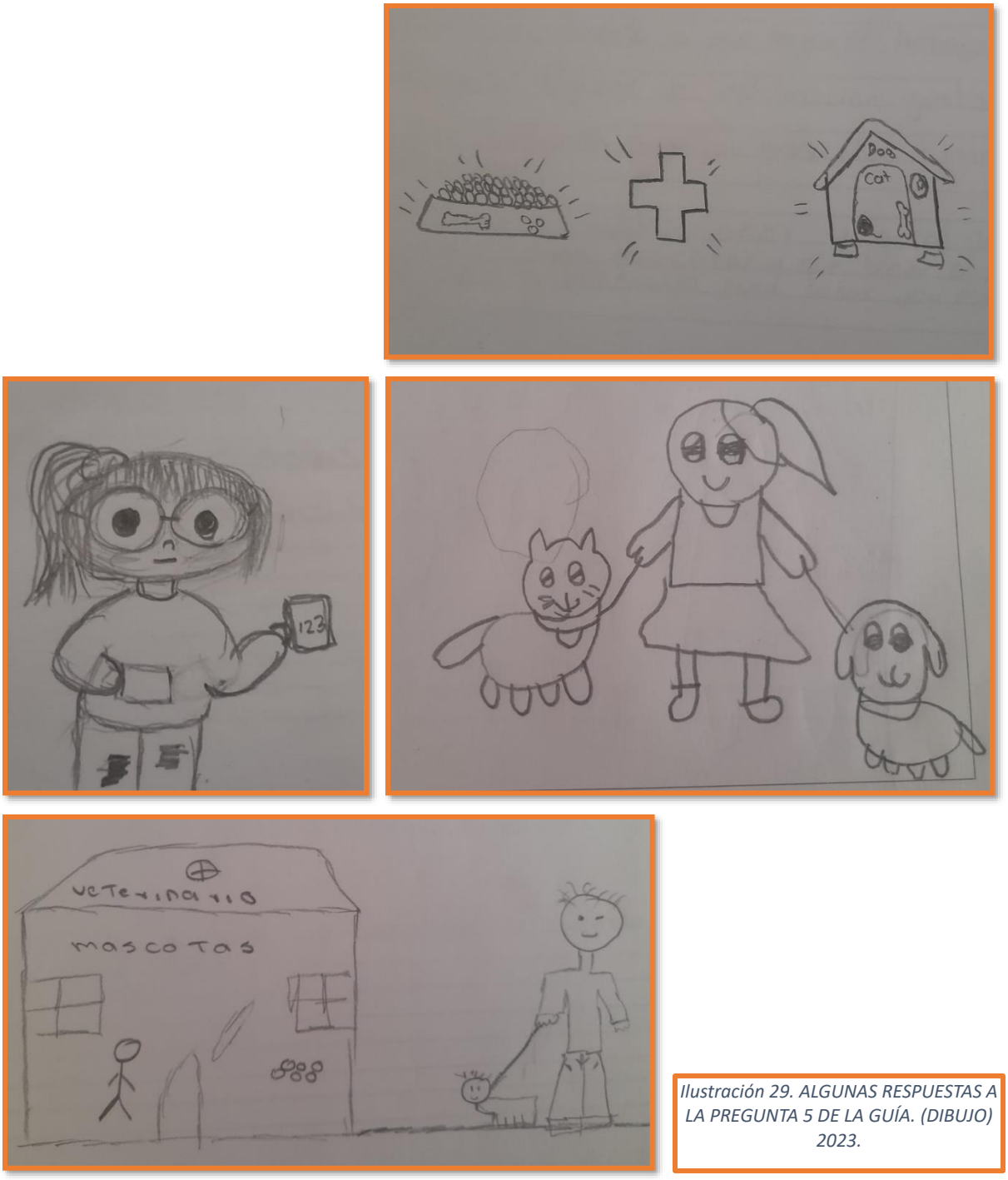


Ilustración 29. ALGUNAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 5 DE LA GUÍA. (DIBUJO) 2023.

Las respuestas generales de los niños ante la pregunta "¿Compartirías toda esta información en tu casa y tu barrio?" reflejan una disposición mayoritaria a difundir el conocimiento adquirido sobre el cuidado de animales. La mayoría expresó su voluntad de compartir la información tanto en sus hogares como en sus comunidades locales. Algunos participantes subrayaron la relevancia de la información como una herramienta valiosa para el cuidado de los animales, lo que motivaría su difusión. Otros indicaron su disposición a conversar con diversas personas para compartir el aprendizaje obtenido. Sin embargo, una respuesta señaló una limitación en la comunicación con el barrio, optando por compartir la información exclusivamente con su familia. A pesar de este último matiz, en general, los niños demostraron un fuerte compromiso con la idea de compartir los conocimientos adquiridos con las actividades para prevenir el maltrato animal en su entorno cercano.

En cuanto a las propuestas que hacen los niños frente a la pregunta "¿Qué harías para que en tu barrio no haya mascotas abandonadas?" revelan una serie de ideas proactivas y con conciencia social. Aquí se presentan cuatro ideas principales extraídas de las respuestas:

- **Llamar al instituto de protección animal:** Los niños reconocen la importancia de involucrar a las autoridades correspondientes, aunque no tengan muy presente a que entidades se pueden dirigir concretamente.
- **Hacerles unas casitas:** La propuesta de proporcionar refugio a los animales abandonados mediante la construcción de pequeñas casitas demuestra una sensibilidad hacia las necesidades básicas de los animales.

- **Darles comida y bañarlos:** La atención a las necesidades fundamentales de los animales, como la alimentación y el cuidado personal, es destacada como una forma de prevenir el abandono.
- **Educar a las personas:** Algunas respuestas sugieren un enfoque preventivo mediante la educación y concientización de las personas en el barrio por medio de guías o instrucciones para el cuidado responsable de mascotas.

En conclusión, las respuestas de los niños revelan una profunda sensibilidad ante la problemática del abandono de mascotas, subrayando la eficacia de las diversas actividades implementadas en este proyecto. El corto animado, al presentar una narrativa conmovedora, impactó significativamente en la percepción de los niños, generando emociones que posteriormente se reflejaron en sus respuestas. La socialización del fanzine no solo les proporcionó una plataforma para expresar opiniones, sino que también les permitió interactuar y reflexionar colectivamente sobre la historia presentada.

Las actividades planificadas, incluida la guía y las preguntas generales, demostraron ser herramientas efectivas para profundizar la comprensión de los niños sobre la importancia de cuidar a las mascotas y las acciones que pueden tomar para prevenir el abandono en su entorno. Este ejercicio no solo fomentó la expresión individual, sino que también cultivó un sentido de responsabilidad colectiva hacia el bienestar animal. En conjunto, estas estrategias contribuyeron a fortalecer la conexión emocional de los niños con la temática, preparándolos para convertirse en agentes de cambio en su comunidad en la lucha contra el abandono

5. Conclusión y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

La investigación ha proporcionado valiosas conclusiones que arrojan luz sobre la compleja relación entre los niños de la Fundación y la problemática del abandono de mascotas en el barrio El Paraíso.

En primer lugar, se destaca el notable interés y la participación fluida de los niños en actividades relacionadas con piezas gráficas como el fanzine. La utilización de este medio visual no solo facilitó la comprensión de la problemática, sino que también fomentó la expresión creativa y emocional de los participantes. Esto resultó fundamental para abordar la problemática de manera accesible, considerando que algunos niños podrían no contar con los medios tecnológicos para acceder a información más convencional.

En relación con la hipótesis, se evidenció que el diseño visual no solo facilitó la comprensión de la problemática, sino que también contribuyó positivamente a la sensibilización de los niños sobre el maltrato animal. La capacidad de las piezas visuales para conectar emocionalmente con los participantes nos da la certeza de que el diseño visual es una herramienta valiosa para generar conciencia y promover actitudes más compasivas hacia los animales.

No obstante, se observó que los niños enfrentan dificultades cuando se les presenta información de manera más esquemática, como en el caso de las preguntas estructuradas. Esta observación destaca la importancia de adaptar las metodologías de la transmisión de la información a las preferencias y capacidades cognitivas de los niños, privilegiando enfoques más visuales e interactivos.

Otra conclusión significativa es que, a pesar de la percepción inicial de que los niños no estaban completamente conscientes de la problemática del abandono, la realidad es que sí están al tanto, aunque no siempre comprenden las responsabilidades asociadas con tener una mascota. La normalización de la violencia en el barrio fue evidente, como se reflejó en la historia de una niña que inicialmente describió la muerte violenta de su mascota como algo aparentemente "normal". Sin embargo, las actividades desarrolladas durante la investigación ayudaron a algunos niños a reflexionar sobre la gravedad de estas situaciones y experimentar un cambio en su perspectiva hasta el punto de que la niña que expreso la triste historia de su mascota no pudo contener las lágrimas.

En cuanto a la conciencia sobre la importancia de la esterilización, se identificó una falta de comprensión general entre los niños, quienes no ven claramente esta práctica como una medida esencial para prevenir la sobrepoblación de mascotas. Este hallazgo destaca la necesidad de educación continua sobre el cuidado responsable de los animales y las implicaciones de la reproducción no controlada.

Finalmente, la diversidad en las formas de aprendizaje también se evidenció en la investigación. Algunos niños mostraron una participación enérgica en actividades verbales, mientras que otros, al enfrentarse a tareas escritas, experimentaron bloqueos, falta de interés y de energía. Este aspecto subraya la importancia de considerar la diversidad de estilos de aprendizaje para garantizar una participación efectiva y significativa de todos los niños y, a su vez, reforzar las habilidades de comunicación escrita de estos.

En conjunto, estas conclusiones resaltan la necesidad de enfoques flexibles y adaptativos, así como la importancia de abordar la conciencia y comprensión de los niños sobre el bienestar animal desde múltiples perspectivas. El impacto positivo de las

actividades visuales y participativas refuerza la idea de que las estrategias para la transmisión de la información deben ser inclusivas y sensibles a las experiencias y realidades específicas de los niños en el barrio El Paraíso.

5.2 Recomendaciones

El fanzine presentado a los niños durante la investigación tiene el potencial de ser una herramienta poderosa para impactar el futuro del barrio El Paraíso. Se espera que los niños, al adquirir conocimientos a través de esta pieza gráfica, se conviertan en agentes de cambio en su comunidad. Se recomienda fomentar que utilicen el fanzine como una herramienta informativa para compartir con sus familiares cercanos, extendiendo así el alcance de la concienciación sobre el abandono de animales. Es esencial trabajar en la prevención de la normalización de conductas violentas hacia los animales, y el fanzine puede servir como un medio efectivo para desafiar y cambiar estas percepciones arraigadas.

Además, se sugiere que un fanzine futuro aborde la importancia de la esterilización como medida clave para controlar la sobrepoblación de animales en el barrio. Promover la conciencia sobre la esterilización puede tener un impacto a largo plazo en la reducción de la cantidad de animales abandonados y en la mejora general del bienestar animal en la comunidad, ya que esta importancia es algo que no tienen muy presente.

Finalmente, se deja abierta la posibilidad de continuar con este proceso en el futuro considerando el impacto positivo que tuvo el fanzine en la sensibilización de los niños. Explorar nuevas formas de involucrar a la comunidad y abordar otros aspectos del maltrato animal podría ser una dirección fructífera para futuras investigaciones.

Anexo: formato de consentimiento

compensar | fundación universitaria

Bogotá, 2 noviembre 2023

Señores Fundación “niños con futuro”.

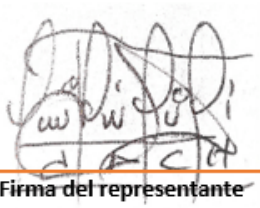
Nuestros nombres son: Angélica Ramirez y Sthepanie Pérez y somos estudiantes de pregrado en diseño visual de la fundación universitaria compensar. Como parte de nuestros estudios, estamos desarrollando un proyecto de investigación sobre los aportes que puede hacer el diseño visual en la información sobre el abandono en animales de compañía. Queremos invitar a la fundación y a sus niños a participar en este proyecto, que permitirá entender los aportes que se pueden hacer desde el diseño visual para informar sobre el abandono de animales de compañía. Este proyecto fue avalado por el tutor de trabajo de grado de la facultad de comunicación de la fundación universitaria y su finalidad es netamente académica; no tiene una finalidad comercial.

Si usted acepta participar, le pediremos que nos permitan hacer un focus group por medio de una actividad lúdica, donde los niños participaran activamente respondiendo preguntas sobre lo que conocen de tenencia responsable de animales de compañía, dibujaran sus pensamientos y nos darán su opinión sobre la pieza gráfica que desarrollamos para ellos. La actividad tendrá una duración aproximada de 3 horas y se llevará acabo el día 4 de noviembre en las instalaciones de la fundación.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica y ustedes son libres de participar y retirarse de la actividad cuando lo deseen. Las opiniones y aportes de ustedes y los niños a esta investigación se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si ustedes nos autorizan, grabaremos y transcribiremos sus opiniones y la de los niños, estos recursos se usarán como evidencia y argumento en la investigación y, si lo desean, sus nombres no aparecerán en nuestro trabajo de grado. Dicho trabajo de grado quedará a disposición del público en la biblioteca de la Universidad.

Estamos agradecidas de que nos permitan explicarles este proyecto y de que participen en él.

Gracias,



Firma del representante

Bibliografía

Acero Aguilar, M. (2017). La relación humano-animal de compañía como un fenómeno sociocultural, perspectivas para la salud pública (Doctoral dissertation).

Acero, M. (2021). La violencia y el maltrato hacia los animales de

Aguilar, M. A. (2022). La violencia y el maltrato hacia los animales de compañía en Bogotá (Colombia): una aproximación a sus contextos explicativos. Tesis psicológica: Revista de la Facultad de Psicología, 17(1), 3.

Bogotá D.C., Colombia: una aproximación al bienestar animal. Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal

Buitrago, L. A. (2017). Lineamientos para la política de tenencia responsable de animales de compañía y de producción. MinSalud. Recuperado, 10.

Carranza Mora, Y. F. (2017). *Co-diseño y juego: una experiencia con niños en etapas tempranas del proceso de diseño* (Doctoral dissertation).

Carriel, A. 2018. Tomado de: https://es.slideshare.net/AquilesCarrielChumba/diseo-grfico-elementos-del-diseo

Carruthers, P. (1995). La cuestión de los animales: teoría de la moral aplicada (Vol. 1). Ediciones AKAL.

Casas, A., Parra, F., Blancas, J., Rangel-Landa, S., Vallejo, M., Figueredo, C. J., & Moreno-Calles, A. I. (2016). Origen de la domesticación y la agricultura: cómo y por qué. Domest. en el Cont. Am, 1, 189-224.

Compañía en Bogotá (Colombia): una aproximación a sus contextos explicativos. Tesis Psicológica, 7(1) X-X.

Corona Pérez, J. Q., & Terrones Fernández, J. M. (2014). Activismo en diseño: Circos con animales (Bachelor's thesis).

Devís, A. G., & Castillo, J. I. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. Icono14, 14(2), 16.

Giménez Devís, A. e Izquierdo Castillo, J. (2016): El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine, *Icono 14,* volumen 14 (2), pp. 353-376.

Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line)(27/03/2.000). Revisado el*, *14*, 112-116.

Gutiérrez, G., Granados, D. R., & Piar, N. (2007). Interacciones humano-animal: características e implicaciones para el bienestar de los humanos. Revista colombiana de psicología, 16(1), 163-184.

Gutiérrez, M. M., & Domínguez, S. C. (2019). El Design Thinking como recurso y metodología para la alfabetización visual y el aprendizaje en preescolares de escuelas multigrado de México. Vivat Academia. Revista de Comunicación, 71-95.

Ketlun, M. D. M. (2020). Fases y redes en la metodología del Design Thinking. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (78), 91-102.

Leyton, F. (2010). Problemas Bioéticos de la experimentación con Animales no-Humanos. DA. Derecho Animal. Fórum of Animal Law Studies, 1(3), 1-15.

Martínez, A. A. (2007). Cuerpos en papel: la representación del cuerpo juvenil en el fanzine. Revista Fuentes Humanísticas, 19(34), 73-87.

Martínez, M. M. M., Gutiérrez, I. E., & Jiménez, K. N. S. (2020). Retención y atracción de clientes en empresas de servicios profesionales a través del diseño del Customer Journey Map como herramienta de Design Thinking en la mejora de la experiencia de consumo. RILCO DS: Revista de Desarrollo sustentable, Negocios, Emprendimiento y Educación, (7), 2.

Medrano, C. (2009). El storyboard. México, México.

Monguió, J. M. P. (2018). El concepto de animal de compañía: Un necesario replanteamiento. Revista Aragonesa de Administración Pública, (51), 244-280.

Munari, B., & Cantarell, F. S. I. (2016). Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili.

Ortega, M. S., & Ceballos, P. B. (2015). Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro. Esic editorial.

Parra, J. P. M. (2014). Evolución del estatus jurídico en protección animal: Alemania, Estad os Unidos y Colombia. Cuaderno de investigaciones: semilleros andina, (7).

Resano, R. (2004). Design thinking. Universitat Oberta de Catalunya.

Rodríguez, J. A., & Antonio, J. (2001). Sistemas de prototipado rápido. Universidad de Vigo, 3, 9-17.

Romero Montes, D. C. (2015). Copia subterránea: el fanzine como práctica editorial alternativa.

Ruiz, S. C., Mosquera, A. M. C., Montoya, J. P. M., & Díaz, Y. Y. S. ¡Salud Pública Subsidiada! una evidente necesidad para animales de compañía en Cundinamarca.

Salcedo Peñaloza, J. P. (2020). Adentrándonos en el consumidor-Mapa de empatía.

Sánchez Silva, M. (2005). La metodología en la investigación cualitativa.

Sánchez, P., & Valentina, A. (2020). HeyVey: Desarrollo de aplicación para la reflexión, capacitación de tenencia responsable y prevención del maltrato y abandono de animales de compañia.

Santiago Fernández, L. (2013). El maltrato animal desde un punto de vista criminológico. Derecho y cambio social, 10(33), 19.

Serpell, J. (2000). the domestic dog. Cambridge: Cambridge University Press.

Serrano Tárraga, M. (2004). El maltrato de animales.

Toledo, L. A., Garber, M. F., & Madeira, A. B. (2017). Consideraciones acerca del design thinking y procesos. Revista Gestão & Tecnologia, 17(3), 312-332.

Usme, D. S. (2008). La imagen y el diseño visual en procesos investigativos. Kepes, 5(4), 179-196.

Vargas, Jiménez, Ríos, Moreno, Herrera, Rubio. (2022). Estimativo de la abundancia y densidad poblacional de perros deambulantes (Canis lupus familiaris) en

Vermeulen, H., & Odendaal, J. S. J. (1993). Proposed typology of companion animal abuse. Anthrozoös, 6(4), 248-257.

Villafañe-Ferrer, L., Gómez-Camargo, D., & Gómez-Arias, R. D. (2020). Normativas para la protección de mascotas: situación de Colombia, Chile, Uruguay y México. Revista MVZ Córdoba, 25(2), 112-125.

Williams, R. L. (1992). Historia de la comunicación (Vol. 2, pp. 181-209). Barcelona: Bosch.

Wong, W., Thevenet, H. A., & i Miralles, E. R. (2014). Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili, SL.

Yacobaccio, H., & Korstanje, M. A. (2007). Los procesos de domesticación vegetal y animal. Relaciones de la Sociedad Argentina de Antropología, 32.