



**“EL USO DEL DISEÑO DIGITAL COMO
MEDIO PARA LA SOLUCIÓN DEL
MALTRATO Y ABANDONO DE PERROS
Y GATOS EN EL DISTRITO DE ATE,
LIMA, PERÚ 2020-2021”**

AUTOR

Shadia Zaariel Farach Torres

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diseño como impulso de innovación en la sociedad

ASESOR

Carlo Daniel Rodríguez Viñas



● 4% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	aulavirtualusmp.pe Internet	<1%
2	cathi.uacj.mx Internet	<1%
3	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-12-11 Submitted works	<1%
4	docplayer.es Internet	<1%
5	repositorio.uandina.edu.pe Internet	<1%
6	expeditiorepositorio.utadeo.edu.co Internet	<1%
7	repositorio.upla.edu.pe Internet	<1%
8	repositorio.urp.edu.pe Internet	<1%

9	decoracioncomprometida.es	Internet	<1%
10	repositorio.uap.edu.pe	Internet	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe	Internet	<1%
12	tesis.ucsm.edu.pe	Internet	<1%
13	Universidad Cesar Vallejo on 2022-12-02	Submitted works	<1%
14	repositorio.unc.edu.pe	Internet	<1%
15	repositorio.esan.edu.pe	Internet	<1%
16	biblo.una.edu.ve	Internet	<1%
17	repositorioacademico.upc.edu.pe	Internet	<1%
18	congresosespas.es	Internet	<1%
19	core.ac.uk	Internet	<1%
20	repositorio.unasam.edu.pe	Internet	<1%

21	refworld.org	Internet	<1%
22	Cox College of Nursing and Health Sciences on 2020-11-15	Submitted works	<1%
23	larepublica.pe	Internet	<1%
24	repositorioacademico.usmp.edu.pe	Internet	<1%
25	informatica.upla.edu.pe	Internet	<1%
26	1library.co	Internet	<1%
27	Universidad Internacional de la Rioja on 2015-06-29	Submitted works	<1%
28	repositorio.up.edu.pe	Internet	<1%
29	repositorio.uta.edu.ec	Internet	<1%
30	virtual.urbe.edu	Internet	<1%
31	buenastareas.com	Internet	<1%
32	dspace.uce.edu.ec	Internet	<1%

33	UNIV DE LAS AMERICAS on 2019-07-25	<1%
	Submitted works	
34	"Evaluating the on-going and ex-post impacts on Braga (Portugal) from...	<1%
	Internet	
35	aullidosdeperros.blogspot.com	<1%
	Internet	
36	bibliotecatede.uninove.br	<1%
	Internet	
37	webcache.googleusercontent.com	<1%
	Internet	
38	clubensayos.com	<1%
	Internet	
39	Aliat Universidades on 2021-08-08	<1%
	Submitted works	
40	Universidad Industrial de Santander UIS on 2021-06-10	<1%
	Submitted works	
41	gacetasanitaria.org	<1%
	Internet	
42	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
	Internet	
43	ccp.ucr.ac.cr	<1%
	Internet	
44	"Communication and Applied Technologies", Springer Science and Bus...	<1%
	Crossref	

45	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali...	<1%
	Publication	
46	Antonio García Barberá. "Study of the Degradation of New Lubricant Oil...	<1%
	Crossref posted content	
47	Biola University on 2021-01-04	<1%
	Submitted works	
48	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2022-09-17	<1%
	Submitted works	
49	National University College - Online on 2021-10-01	<1%
	Submitted works	
50	Southern New Hampshire University - Continuing Education on 2020-0...	<1%
	Submitted works	
51	diocesefwsb.org	<1%
	Internet	
52	doaj.org	<1%
	Internet	
53	fundacionkoinonia.com.ve	<1%
	Internet	
54	repositorio.unp.edu.pe	<1%
	Internet	
55	repositorio.usil.edu.pe	<1%
	Internet	
56	repositorio.uss.edu.pe	<1%
	Internet	

57	repository.unipiloto.edu.co	<1%
	Internet	
58	vsip.info	<1%
	Internet	
59	coursehero.com	<1%
	Internet	
60	Universidad Internacional de la Rioja on 2019-07-16	<1%
	Submitted works	
61	es.scribd.com	<1%
	Internet	
62	Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamerica on 2020-10-20	<1%
	Submitted works	
63	daisynovoavasquez.com	<1%
	Internet	
64	kc.cgpub.net	<1%
	Internet	

El uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021

DEDICATORIA

A mi familia amada, en especial a mis padres Gastón Farach y Pilar Torres que siempre confían en mí y me impulsan a crecer día a día.

Gracias por el amor, esfuerzo y apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada, a Dios.

A mis padres, por su amor, esfuerzo y apoyo. Por darme el mejor ejemplo, criarme con valores y encaminarme para ser una mejor persona. Todos mis logros realizados son para ustedes, los amo.

A mi hermana Karimme por motivarme continuamente y por sus consejos.

A mi abuelo Mario por su amor y sabiduría.

A mi Asesor Carlo Rodríguez, docente de UCAL, por el apoyo, la paciencia y dedicación para la construcción de esta investigación.

A las personas que formaron parte de esta investigación, por su tiempo y compartir sus vivencias.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la situación problemática.....	14
1.2 Formulación del Problema.....	16
1.3 Objetivos de la investigación.....	17
1.4 Justificación de la investigación.....	17
1.5 Delimitación del problema.....	18

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación/Marco conceptual.....	19
2.2. Bases teóricas.....	23
2.2.1 Maltrato de perros y gatos.....	23
2.2.1.1 Causas del maltrato.....	25
2.2.1.2 Educación.....	26
2.2.1.3 Cultura.....	27
2.2.1.4 Lucro.....	28
2.2.1.5 Castigo y corrección.....	28
2.2.2 Tipos de maltrato.....	29
2.2.2.1 Abandono.....	30
2.2.2.2 Experimentos.....	31
2.2.2.3 Peleas clandestinas.....	32
2.2.2.4 Maltrato físico.....	33
2.2.3 Diseño digital.....	33
2.2.3.1 Beneficios de las plataformas digitale.....	34
2.2.3.2 Usabilidad.....	35
2.2.3.3 Visibilidad.....	35

2.2.3.4	Funcionalidad.....	36
2.2.4	Plataformas digitales.....	37
2.2.4.1	Aplicaciones.....	38
2.2.4.2	Páginas web.....	38

CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO

3.1	Enfoque de investigación.....	41
3.2	Diseño de investigación.....	41
3.3	Supuestos.....	42
3.4	Sistemas de variables.....	42
3.5	Población y muestra.....	44
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
3.6.1	Descripción de instrumentos.....	50
3.6.2	Validación de instrumentos por expertos.....	58
3.7	Aspectos éticos.....	62

CAPITULO IV: RESULTADOS DE ANALISIS CUANTITATIVO

4.1	Resultados de encuesta a Diseñador Gráfico.....	63
4.2	Resultados de encuesta a Veterinario/Animalista.....	78
4.3	Entrevista: Maltrato y abandono de perros y gatos.....	102
4.4	Entrevista: Diseño digital.....	107

CAPITULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Discusión.....	115
5.2	Conclusiones.....	117
5.3	Recomendaciones.....	118

CAPITULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1	Fuentes electrónicas.....	119
-----	---------------------------	-----

ANEXOS

	Matriz de consistencia.....	126
	Instrumentos de recolección de datos.....	127

ÍNDICE DE GRÁFICOS

4.1 Resultados de encuesta a Diseñador Gráfico	64
Gráfico N°1.....	64
Gráfico N°2.....	65
Gráfico N°3.....	66
Gráfico N°4.....	67
Gráfico N°5.....	68
Gráfico N°6.....	69
Gráfico N°7.....	70
Gráfico N°8.....	71
Gráfico N°9.....	72
Gráfico N°10.....	73
Gráfico N°11.....	74
Gráfico N°12.....	75
Gráfico N°13.....	76
Gráfico N°14.....	77
Gráfico N°15.....	78
4.2 Resultados de encuesta a Veterinarios/animalistas.....	79
Gráfico N°1.....	79
Gráfico N°2.....	80
Gráfico N°3.....	81
Gráfico N°4.....	82
Gráfico N°5.....	83
Gráfico N°6.....	84
Gráfico N°7.....	85
Gráfico N°8.....	86
Gráfico N°9.....	87
Gráfico N°10.....	88
Gráfico	
N°11.....	89
Gráfico N°12.....	90
Gráfico N°13.....	91

Gráfico N°14.....	92
Gráfico N°15.....	93
Gráfico	
N°16.....	94
Gráfico N°17.....	95
Gráfico N°18.....	96
Gráfico N°19.....	97
Gráfico N°20.....	98
Gráfico N°21.....	99
Gráfico N°22.....	100
Gráfico N°23.....	101
Gráfico N°24.....	102

RESUMEN

El presente proyecto busca concientizar a las personas que tienen mascotas a su cuidado, pues esta es una responsabilidad que implica un compromiso con el bienestar de otro ser vivo. Es decir, se tiene como objetivo enfatizar el respeto que todos los animales merecen, específicamente aquellos que son de compañía por excelencia, como los perros y gatos, pues se encuentran más expuestos a esta circunstancia. Esta investigación se formalizó con el objetivo de proponer la importancia de un diseño digital que favorezca al conocimiento e información al que tienen acceso las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.

La investigación posee un diseño no experimental. Y tiene como objetivos específicos; profundizar en el conocimiento e información que poseen las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, y ahondar en las razones que llevan a las personas que deseaban una mascota, a no darle los cuidados necesarios, o en el peor de los casos dejándola a su suerte, el proyecto se enfoca en la ciudad de Lima - Perú, durante el periodo del año 2020 al 2021. La muestra estuvo constituida por 300 personas, entre ellas Diseñadores Gráficos y Veterinarios/Animalistas. Se diseñó y utilizó una escala de estimación con 39 ítems y 3 alternativas de respuestas para cada uno.

Los resultados indicaron que el punto central a toda la problemática era la falta de educación y la falta de información respecto al cuidado de las mascotas. Pese que es una problemática común, las autoridades no le toman la debida importancia, dejando a estos animales en el abandono, teniendo que experimentar maltrato diario, lucro, abandono, entre otros. Se procura conseguir una mejor difusión de información, generando un cambio y mayor conciencia en la población con ayuda del diseño digital.

Palabras claves: Sensibilización, desinformación, derechos de los animales, abandono de animales domésticos, diseño digital.

ABSTRACT

This project seeks to raise awareness among people who have pets in their care, as this is a responsibility that implies a commitment to the welfare of another living being. In other words, the aim is to emphasise the respect that all animals deserve, specifically those that are companion animals par excellence, such as dogs and cats, as they are more exposed to this circumstance. This research was formalised with the aim of proposing the importance of a digital design that favours the knowledge and information that people have access to regarding the mistreatment and abandonment of dogs and cats in the district of Ate in the city of Lima, Peru, period 2020-2021.

The research has a non-experimental design. The specific objectives of the research are to deepen the knowledge and information that people have regarding the mistreatment and abandonment of dogs and cats in the district of Ate, and to delve into the reasons that lead people who wanted a pet, not to give it the necessary care, or in the worst case, to leave it to its fate, the project focuses on the city of Lima - Peru, during the period from 2020 to 2021. The sample consisted of 300 people, including Graphic Designers and Veterinarians/Animalists. An estimation scale with 39 items and 3 alternative answers for each item was designed and used.

The results indicated that the central point to the whole problem was the lack of education and information regarding the care of pets. Although it is a common problem, the authorities do not take due importance, leaving these animals in neglect, having to experience daily mistreatment, profit, abandonment, among others. The aim is to achieve a better dissemination of information, generating a change and greater awareness in the population with the help of digital design.

Keywords: Awareness raising, misinformation, animal rights, pet abandonment, digital design.

INTRODUCCIÓN

Al día de hoy la sociedad está viviendo una problemática de la que no logran hacer conciencia en su totalidad. Día a día miles de animales, específicamente, perros y gatos, son maltratados por quienes dicen ser sus dueños. De la misma manera, son abandonados en lugares poco transitados.

Esta situación se debe a varios factores que serán vistos y estudiados en la presente investigación, entre los que se encuentran la falta de información de las personas sobre la esterilización y castración de sus mascotas (lo que produce que tanto perros como gatos se reproduzcan de manera incontrolada), falta de recursos económicos de los individuos que deciden adoptar a estas mascotas, falta de campañas por parte de distintos distritos que concienticen a las personas sobre el cuidado de nuestros animales y por último, la poca sensibilidad que se observa entre los ciudadanos.

El principal objetivo de esta investigación es la concientizar a las personas acerca del cuidado e importancia que le tienen que dar a la tenencia de estas mascotas tan delicadas como lo son los perros y los gatos. No solo se quiere cumplir con la concientización, también se busca que las autoridades hagan uso de sus facultades como tal, para así implementar en sus gestiones, campañas al cuidado de los animales de compañía, ya sean de vacunación, adopción, esterilización o castración. Se cree que esta problemática que acecha las calles, y también los albergues que buscan proteger a estos animales maltratados y abandonados, puede parar, siempre y cuando los vecinos y la municipalidad se comprometan a evitar el maltrato y abandono de perros y gatos.

En el capítulo I, se llevará a cabo el desarrollo del planteamiento, formulación del problema, los objetivos de la investigación, generales y específicos, la justificación y la delimitación de la investigación. En el capítulo II, se incluye los antecedentes, las bases teóricas, el sistema de variables y la hipótesis de la investigación. En el capítulo III, se presenta la metodología incluyendo el enfoque, tipo y diseño de la investigación, así como las técnicas e instrumentos que se aplicaran para su desarrollo. En el capítulo IV, se presenta el análisis y la discusión, donde se analizan los resultados de los instrumentos aplicados. En el

capítulo V se presenta la discusión, conclusiones y recomendaciones sustentadas de la investigación. Por último, se presentan las referencias de los autores consultados para darle base a la investigación y los anexos donde se pueden verificar los procesos que se llevaron a cabo para el desarrollo de la misma.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la situación problemática

En Perú y en todo el mundo, el maltrato va de la mano con el abandono y lucro de perros y gatos. Este problema siempre ha sido un tema mediático, el cual no ha podido ser resuelto en su totalidad por varios factores; uno de ellos y el más importante es la desinformación de las personas sobre la esterilización, castración o cuidados. A nivel internacional, en países como España, Chile, Alemania, entre otros, es constante el lucro, las peleas clandestinas y el abandono. A medida que pasan los años aumenta la cantidad de mascotas maltratadas; las personas no hacen nada al respecto en caso de abuso contra los perros y gatos ya que las autoridades no cumplen ni le toman mayor importancia a la ley que respalda el bienestar de estas y como consecuencia son ignorados (García, 2018).

Por otro lado, la mayor cantidad de noticias de abuso contra perros y gatos es detectada en los distritos o ciudades que carecen de recursos económicos y por ende suelen abandonarlos o descuidarlos; pero también parte de esa población son las personas que brindan mayor ayuda a estas mascotas en caso de presenciar alguno de estos abusos.

En general la sociedad va avanzando hacia una mejora continua de concientización sobre la responsabilidad que tenemos hacia las mascotas y todo el esfuerzo, dedicación y compromiso que requiere tenerlos. No obstante, siguen existiendo muchos casos de abuso y abandono de estos indefensos animales que no tienen voz.

En su artículo del 2 de agosto del 2020, Cristian Aquino, periodista del Diario la Republica, menciona como el porcentaje de los casos de maltrato animal aumentan frente una ley que no es suficiente para protegerlos. En general las personas que mantienen una relación de convivencia con una mascota lo hacen de adecuadamente, produciendo felicidad en la mascota y con toda la responsabilidad que estos requieren. No obstante, las cifras han ido en aumento

con la llegada de la pandemia, lo que es preocupante, indicándonos que todavía hay muchas personas que no tienen un vínculo sano con su mascota, lo que implica para los cuidadores, una inversión de tiempo, cariño y responsabilidad; es decir un compromiso sólido. Si no hay una reflexión consciente, y no existe este vínculo sano de amor, el problema que se genera de la mala convivencia puede terminar llevándolos a abandonarlos sin importarles absolutamente nada, dejándolos a su suerte. (Fundación Affinity, s. f.)

Gracias a varias fuentes de España, se lleva registro de alrededor de 100.000 animales, entre gatos y perros, son abandonados por sus dueños, cada año. Asimismo, esta mascota pasa por un trauma físico y psicológico, además de añadir todo el gasto económico, se agrega también que desfavorece a la sociedad y de este modo las personas que aman a los animales se ven obligadas a dedicar una gran cantidad de su tiempo, esfuerzo y economía tratando de terminar o por los menos disminuir el caos que genera toda la población irresponsable y desinformada del país y del mundo. (ONG Adda).

Según Galván (2019), sostiene que el país norteamericano; México, carece de un sistema de seguimiento oficial sobre animales de compañía caninos y felinos en condición de abandono en las zonas urbanas. Sin embargo, organizaciones sin fines de lucro mexicanas estiman que la cifra va de 18 y 20 millones respectivamente, dejando al descubierto como los gobiernos no solo manejan supinamente mal la situación, sino que adicional a la discusión, se dilucida el poco interés que tienen las autoridades por implementar medidas de prevención como la esterilización y castración, y de contención, para evitar que el número de animales abandonados ascienda por la ausencia de campañas preventivas.

“De acuerdo con lo comentado sobre el abandono existen 70% de mascotas que son abandonadas. Las denuncias que se reciben es por animales que están abandonados y desprotegidos en azoteas, que permanecen amarrados todo el tiempo o por los que están en la calle”. (Galván, 2019).

Actualmente existe un problema de ámbito legal que involucra al ordenamiento de normas que amparan los derechos de los animales, teniendo como consecuencia algunas irregularidades, por ello se entiende que esta adolece de

una organización correcta y bien estructurada para finalmente ser implementada. Es idóneo e importante la realización de la investigación teniendo en cuenta lo ordenado en la ley N° 30407, dentro del Título Preliminar, artículo 1° nombrado “Principios”, donde se indica que el Estado establece las condiciones necesarias para brindar protección a las especies de animales vertebrados domésticos o silvestres y para reconocerlos como animales sensibles, por ello, el artículo. 206-A, se halla dentro de los crímenes en contra de la propiedad, del Código Penal Peruano vigente, estandariza el delito de “Abandono y Actos de Crueldad contra animales domésticos y silvestres”. (Morón, 2019, p.4).

Por otro lado, ya focalizándose en las tácticas a realizar a posteriori y después de llevar un análisis de la investigación, se plantea una variedad de métodos con la finalidad de fidelizar y concientizar a la población con respecto al maltrato y abandono de animales. Se llega a concluir que no todas las personas son conscientes de la existencia de refugios animales ya que en las encuestas que se realizaron, se tuvo como resultado que la mayoría tiene una mascota y la otra quisiera tener una. Dentro de los resultados también se obtuvo que las personas estarían dispuestas a brindar apoyo en las actividades que tienen como finalidad reducir este problema, tanto nivel nacional como mundial. (Vílchez, 2019, p.4).

1.2. Formulación del problema

Pregunta general

¿De qué manera el Diseño Digital favorece al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?

Preguntas específicas

- PE1: ¿cuál es el nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?

- PE2: ¿cómo concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?
- PE3: ¿cómo influye el Diseño Digital en el cambio contra el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021

1.3. Objetivos

Objetivo general

Proponer la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.

Objetivos específicos

- OE1: identificar el nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.
- OE2: investigar las razones para concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.
- OE3: identificar si el diseño digital genera algún cambio favorable para combatir el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.

1.4. Justificación de la investigación

La investigación es importante por sus aportes teóricos y prácticos teniendo como principal objetivo la concientización de las personas que están al cuidado mascotas que se encuentran en estados de indefensión, sobre lo que implica y requiere tenerlos. Es decir, hacer énfasis en el respeto que todos los animales merecen específicamente hablando de perros y gatos.

A nivel teórico se puede determinar que, a través de este proyecto de investigación, se puede generar un cambio enfocado en este tema social tan común e ignorado por la mayoría de la población, aportando conocimiento y concientización sobre el tema, brindándoles un lugar importante, con amor, buenas acciones y respeto en la sociedad.

Asimismo, se quiere utilizar esta investigación como un medio de presión hacia los entes municipales para que cumplan con una gestión en la que también se vele por los derechos que tienen los animales, como también promoviendo campañas en beneficio de perros y gatos, ya sea con vacunación, adopción, esterilización o castración. Por otro lado, se quiere dar a conocer y recordar a las personas que existe una ley vigente que ampara el bienestar de estas mascotas, ya que debido a la cantidad de perros y gatos maltratados y abandonados en la región se tuvo que crear esta norma que aun así sigue sin ser respetada en su totalidad.

1.5. Delimitación del problema

La investigación sobre cómo el Diseño Digital favorece el conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos está enmarcado en la línea de investigación: Diseño como impulso de innovación en la sociedad, y se realizará en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021, teniendo una duración de cinco meses, comprendidos desde el mes de mayo a octubre de 2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación / marco conceptual

En la presente investigación se realizó una recopilación de diferentes estudios acerca del tema, para así resolver la impresión de la población sobre las causantes del maltrato en perros y gatos, y cuáles consecuencias negativas provocan estos comportamientos en la sociedad. Entre los estudios que proporcionan referencias importantes sobre las variables de estudio se pueden precisar las siguientes.

En primer lugar, se presentó el estudio de Parra (2020, p.68), nombrado HeyVey, en donde se desarrolla una aplicación para reflexionar y ser capacitado para llevar una tenencia responsable y así prevenir el maltrato y el abandono de mascotas, el estudio tuvo como propósito determinar la razón de la desinformación de las personas respecto de la tenencia responsable, ya que por la falta de información se tiene como resultado una apresurada decisión, puesto que no analizan todos los factores que necesita y requiere una mascota, llevándolos al abandono, y al maltrato por la falta de paciencia, tolerancia y compromiso con la misma.

Este proyecto buscaba concientizar a las personas y enseñar principios básicos de tenencia responsable, siendo esta el conjunto de responsabilidades que asume uno como persona o una familia cuando deciden tener un perro o gato como compañía. El proyecto HeyVey facilitó la revisión responsable de la propiedad de los animales, promoviendo la formulación de estos principios para su futura adopción y previniendo el abuso de animales y sustancias biológicas.

Los servicios se crean a través de aplicaciones que los usuarios experimentan antes, durante y después de la adopción de animales. Anteriormente, trató de enseñar y autenticar a las personas con responsabilidades de tutela pudiendo encontrar el compañero perfecto para la adopción. Después de la adopción, se

esforzaron por brindar una base y un seguimiento completo para garantizar la salud del adoptante y del animal. En la investigación se utilizó como método de hallazgo de resultados, entrevistas virtuales individuales (llamadas y video llamada) y la prueba del producto para recolectar información del público objetivo, buscando comentarios para la mejora del producto.

Se hallaron como resultados en esta investigación que la principal causa de negligencia por maltrato de mascotas fue el desconocimiento sobre el cuidado responsable o posesión de perros y gatos, ya que las personas no pedían ayuda ni información sobre ellos al momento de adoptarlos. Siendo esta falta de interés por la información sobre los cuidados necesarios, que puede ser detectada durante la adopción, la causa más relevante de abuso de mascotas. Esto es, como sabemos, una falta de comprensión de las consecuencias de la inhumanidad hacia los animales por parte de aquellos que consideran que la crueldad hacia los animales está justificada, o que perciben que el abuso es la causa. Ya sea que los use para beneficio personal, especialmente para entretenimiento, experimentación o lucro.

Por su parte, Tayo, y Sánchez (2019, p. 56-152) realizaron una investigación que lleva como nombre Centro de Cuidado, Atención y Adopción de La Molina. Esto nos indica que la arquitectura diseñada para animales aún no se ha estudiado en detalle. Su importancia aumenta día a día, lo que demuestra que las personas no son egoístas y personalistas, sino que también se preocupan por los otros, en este caso los animales. En la investigación tuvo como objetivo el diseño de un centro de atención, cuidado y adopción de animales domésticos en el distrito de la Molina para con ello reducir el porcentaje de animales enfermos o que se encuentren en abandono y reforzar la relación con los animales por medio de acciones recreativas.

Las mascotas son animales domésticos comunes. Son a menudo son tratadas como niños y miembros de nuestras familias. Sin embargo, eso no les proporciona lo suficiente. Hay muy pocos parques de animales, alojamientos, hospitales especializados en nuestro entorno. Sin embargo, no todas las mascotas tienen hogar, son muchas las que viven en el abandono, sufriendo día a día. Existen varias razones como por ejemplo la falta de conciencia sobre la

cría de un animal, la pérdida de animales de compañía, la incapacidad para tratar las dolencias de los animales de compañía y estabilidad financiera.

Finalmente, los resultados del estudio referido indica la falta de infraestructuras en beneficio a las mascotas, como hospitales, hospedajes, albergues, entre otros. Con esto se busca reducir la cantidad de mascotas enfermas y abandonadas, buscando la mejor solución para su bienestar, así como las mascotas con hogar. Además, se fomenta la adopción de mascotas abandonadas que se encuentran en mejor situación para conseguir un hogar nuevo y mejorado.

Continuando con los antecedentes, Oña (2016) realizó una investigación titulada La Tenencia Irresponsable de animales de Compañía en el Sector de Quitumbe, Atenta el Derecho de la Población a vivir en un ambiente Sano. El estudio tuvo un enfoque sobre la escasez de clínicas veterinarias públicas para mascotas y animales abandonados por sus dueños, con el fin de proteger la salud y el confort de los mismos. Los dueños no reciben un servicio veterinario gratuito de calidad para sus mascotas. Las mascotas enfermas o no tratadas pueden causar enfermedades que amenazan la salud pública humana.

En la investigación se utilizó como herramienta de recopilación de datos, la encuesta y las fichas nemotécnicas para tener como resultado un ambiente sano, confortable y ecológicamente equilibrado. En esta investigación es importante promover la adopción responsable y la salud de perros y gatos, buscando un bien común que es la paz entre ambos. Todos deben reconocer que estas mascotas son criaturas y que sus derechos deben ser respetados y reconocidos.

Otra investigación relevante para este estudio es “Hablando por los que no tienen voz” (Arango, et al., 2016, p realizaron un estudio presentado al Girardot Journal of Science in Journalism and Communication de la Social Media and Social Media Corporation. Las comunidades, bajo ciertas condiciones como falta de acceso a la información concurren en la crueldad animal, buscando reducir las altas tasas de sobrepoblación de animales abandonados que enfrenta la ciudad. En la investigación se tuvo como objetivo realizar un reportaje audiovisual que genere sensibilizar a la sociedad girardorteña sobre el maltrato animal para que con ello se pueda reducir el porcentaje de los altos índices que padece la ciudad.

Este estudio aplica dos técnicas: entrevista y encuesta para obtener información cualitativa. Cuando se trata de resultados, necesitamos dos tecnologías para lograr diferentes objetivos y recopilar información. Se realizó una entrevista para los animalistas, y al Subintendente González, para obtener sus pensamientos sobre el reportaje. La encuesta se aplicó a una muestra de cien colombianos para saber el nivel de conocimiento de la Ley 1774 y de los casos de abuso hacia las mascotas.

Esta investigación es importante ya que se transmite la información de manera distinta para la sociedad, mediante contenido audiovisual generando mayor impacto, mayor entendimiento y alcance. Así mismo, Ortega (2018) realizó una investigación titulada “Deja una huella” en la Universidad de Valladolid. Realizó un reportaje sobre abandono de mascotas en la ciudad de Valladolid y sus alrededores, mostrando la labor que realizaron diferentes personas y colectivos para velar por los derechos, cuidado y confort de las mascotas.

Este registro ha hecho contribuciones significativas a la investigación al mostrar cómo implementar y apoyar proyectos que benefician a los animales necesitados por medio de las redes sociales y el diseño gráfico. Aunque no propone una alternativa directa para la solución de los abusos y problemas relacionados con el actuar de su sociedad.

La investigación tuvo como objetivo mostrar la tarea que realizan distintas personas, refugios y colectivos que defienden los derechos y cuidado y confort de las mascotas, intentando disminuir el abandono y finalmente el abuso contra ellos. Por otro lado, en la investigación se utilizaron encuestas, entrevistas, grabaciones y fotografías a personas que están relacionadas con la disolución del problema, que con su trabajo intentan ayudar generando un cambio con todo lo que este en sus manos.

Por último, la revista “Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad” publicó el artículo “La problemática de los perros callejeros. Un análisis de “apps” relacionadas y una propuesta para sensibilizar a la sociedad”, escrito en colaboración por Méndez, Portillo y Barraza, (2021) comentan sobre el porcentaje de mascotas abandonadas en las calles de la ciudad de Juárez, Chihuahua. Existe una gran cantidad de perros y gatos callejeros en todo México

y no existen formas acertadas o necesarias de generar cultura de respeto y cuidado hacia estos seres vivos. Un ejemplo de ello viene a ser que las mismas escuelas no presentan ningún interés por enseñarles a los niños desde pequeños a cuidar a una mascota y todo lo que requiere tener una.

Por lo general, las principales causas de abandono acontecen por falta de sensibilidad y empatía, puesto que no existe una cultura de respeto y armonía de las personas hacia las mascotas. En el trabajo se presentan diversas aplicaciones relacionadas con mascotas perdidas o callejeras que podrían aportar su grano de arena y ayudar a otras personas que han sufrido la pérdida de su mascota o que quisieran adoptar.

En esta investigación se realizó como método de recopilación de información, la encuesta para así poder encontrar las mejores alternativas de mejora para la aplicación y con ello poder plantear un mejor esquema general de las secciones que esta contendrá. Basándose en el análisis de las aplicaciones existentes en las tiendas electrónicas tanto Google Play como App Store, y detectando la falta de un enfoque integral de sensibilización apoyado en las TICS, se realiza una propuesta de una aplicación que cuenta con ocho secciones con información y mecanismos de reporte en caso de pérdida o adopción, brindando así apoyo para sensibilizar y concientizar a la sociedad y al mismo tiempo apoyo a las mascotas.

El antecedente último que se realizó es de suma importancia porque es una de las mayores soluciones que podrían cambiarles el destino a estos animales indefensos, brindándoles una nueva oportunidad de un nuevo hogar en donde le puedan brindar calidad de vida. Hoy en día a las personas se les es más fácil buscar en caso de adopción en alguna aplicación o página de Internet que ir al mismo refugio. También en caso de pérdida de su mascota, es mucho más rápido publicar la información, consiguiendo una mejor difusión de la publicación, acortando el tiempo y riesgo de no volver a encontrar a su mascota.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Maltrato de perros y gatos

El novel de la paz Albert Schweitzer dijo “Cualquiera que esté acostumbrado a menospreciar la vida de cualquier ser viviente, está en peligro de menospreciar también la vida humana, cuyas palabras inspiraron a Glatt el 2021.

El maltrato animal, de acuerdo Glatt (2021) es un factor que incita la violencia social y al mismo tiempo genera una consecuencia de la misma, formando un ciclo de maltrato insostenible. La violencia es una acción con intensidad única y recurrente, se refiere a, controlar, dominar, lastimar o agredir a otros. Normalmente es ejecutada por individuos de gran imponencia, es decir, las personas con mayor poder en un vínculo con animales, objetos y con ellos mismos.

El maltrato frecuentemente va dirigido hacia los más débiles, los que no pueden defenderse ni hacer respetar sus derechos, muchas veces incluye a mujeres, ancianos, niños o mascotas indefensas. Así mismo, el maltrato cada vez es más normalizados y minimizado por las personas que lo perciben, pues se minimizan sus graves consecuencias.

Existen muchas formas de maltratar a los animales que van desde no alimentar al animal hasta no brindarle una óptima condición de vida. Depende de nosotros evitar el incremento de casos de maltrato animal, realizando las acciones necesarias y defensa de los animales con las debidas entidades que los respaldan; de esta única manera podremos ponerle un punto final a este tipo de abusos y así las personas irresponsables se abstengan a adquirir criaturas que no pueden atender o en su defecto, acatar a las consecuencias de sus actos.

Muchos animales son maltratados constantemente, haciendo caso omiso a sus derechos, pues son maltratados física y psicológicamente por individuos que no son capaces de entender que ellos también sienten el mismo sufrimiento y dolor que los seres humanos. Si bien es cierto, gran cantidad de legislaciones no reconocen los derechos de los animales, pero existe el derecho natural de estos, que se refiere al respeto por todos los seres vivos desde una temprana edad.

Por falta de escudriñar a los derechos origina que el acto de maltratar a una mascota con ferocidad no genere en los agentes activos ningún tipo de castigo, y continúen realizando estos actos reprochables; que requiere con suma importancia su penalización. Además, es de afirmarse que el maltrato y la

crueledad son los actos más reprochables contra la dignidad de un animal. Muchas veces las personas minimizan el sufrimiento y dolor que un animal puede sentir, ya que piensan que ellos no tienen sentimientos y no se puede comparar con el de un humano. Lastimosamente estos seres indefensos no tienen voz y no pueden hacer valer ni defender sus derechos, causando que los seres humanos se aprovechen de ello.

La humanidad ha forjado abismales diferencias entre la especie humana como la especie animal. Es una consecuencia de la idea sobre los humanos como especie dominante y lo que ello implica, como a la falta de valores y el poco respeto a la vida. Se conoce todo tipo de especie animal, que ya están condenadas a la muerte como lo son, por ejemplo: las vacas, pollos, gallinas, etc; otras no tan cercanas a eso, como, por ejemplo: los perros, gatos, conejos, etc. Se contempla con impotencia como la población tiene cada vez menos valores y respeto por las vidas de animales que se van perdiendo.

2.2.2. Causas del maltrato

Según Piamore (2019), una de las causas del maltrato animal son las conocidas fiestas populares donde se fomenta y naturaliza la crueldad hacia algunas especies de animales. Son conocidas como celebraciones culturales en donde cada vez es más normal ver a personas generando la muerte de los animales. Sin embargo, desafortunadamente, los animales usados para estos fines son psicológicamente diferentes y crueles con los humanos debido a la más amplia variedad de causas, incluidas ciertas afecciones médicas y experiencias negativas y traumáticas

Por otro lado, otra de las causas de maltrato es la poca conciencia y planificación que tienen las personas al momento de obtener un animal, pues esto genera que a corto plazo exista una posibilidad de abandono. Últimamente está surgiendo la modalidad pasajera de adquirir animales silvestres que pueden ser monos, chanchos, zorros y demás como mascotas, forzándolos a adaptarse a un hábitat al cual ellos no pertenecen, generando consecuencias como el estrés y reacciones agresivas en su comportamiento.

En un proyecto realizado en USA se corroboró que no es necesario que las personas que maltratan animales lleguen a convertirse en asesinos seriales,

pero por otro lado se descubrió que los asesinos seriales si tienen antecedentes de haber maltratado animales.

Finalmente, gran cantidad de niños han tenido la necesidad de explorar con insectos trayendo como consecuencias lastimarlos de manera intencional, sin embargo, si los padres les brindan una correcta crianza, estos comprenderán que todos los animales sin ninguna excepción son sensibles al dolor y sienten sufrimiento.

Por lo general el maltrato animal es causado por personas sin escrúpulos que tienen necesidad de sentirse superior a los demás, causando estrés, traumas y en la mayoría de las veces causándoles hasta la muerte. Estos son maltratados de dos formas, directa e indirectamente teniendo un gran impacto en sus vidas, además también influye en la vida de los menores ya que si presencian algún tipo de maltrato animal puede generarles algún trauma psicológico o normalizar el maltrato hacia los animales.

Hoy en día, el maltrato contra perros y gatos es irrelevante y normal en la sociedad peruana, ya que las autoridades no le brindan la importancia que requiere y los maltratadores no son sancionados de manera justa. Estos maltratos se pueden presentar de diferentes maneras como abandono, golpes, lucro, etc. El mayor problema en la sociedad es la falta de educación que se le inculcan a las personas desde niños, no se les enseña a cuidar ni querer a una mascota.

2.2.3. Educación

Todos los países tienen una manera particular de relacionarse con sus animales. Existen lugares en donde se les trata con mayor respeto debido a que son países con mejor educación, pues en estos países se emplea una cultura de cuidado y protección animal.

En el caso de Tayo y Sánchez (2019), la falta de educación emocional y moral desequilibra el desarrollo del individuo no teniendo una base sólida y ejemplo destacado de respeto, tolerancia, amabilidad y auditoría. En algunos casos los individuos son incapaces de reconocer las emociones que están sintiendo, como

los miedos, el estrés y la ira llegando a un punto en donde normalizan cualquier tipo de acto violento.

La problemática principal es que no hemos llevado una buena educación con respecto a nuestras emociones y actos, para canalizarlas asertivamente sin generar daño a alguna persona. No hemos sido criados con una cultura de respeto y conciencia animal, es por ello que hemos sido partícipes de actos malignos generando morbo y creyéndonos superiores por ver el sufrimiento de un animal indefenso.

2.2.4. Cultura

Reflexionamos sobre el maltrato animal conformados por diferentes eventos festivos, llegando a la conclusión que la tradición no puede justificarse para no cancelar diferentes prácticas que ponen en riesgo la vida y los derechos de los animales, este argumento permite recordar los detalles de los conceptos básicos de las manifestaciones sociales, desde la misma tradición hasta el nacionalismo, la centralización social y la antropología cultural. Quitar el aspecto moral que debe ser predominante en el análisis del comportamiento humano para poder mantener vigentes expresiones de violencia que planteadas desde la neutralidad se perciben como barbáricas.

En el pueblo de Brodilovo, cada 6 de marzo de cada año, en Sofía, la capital de Bulgaria, se lleva a cabo un evento popular conocido como El giro del perro, en donde amarran a gran cantidad de perros con sogas y los cuelgan sobre el río helado, haciéndolos dar vueltas. En los días anteriores a la celebración les dan de comer una cantidad de alimentos y posteriormente les taponean el ano.

Al llegar el momento del inicio del evento, se les quita el tapón para proceder a enrollar con sogas alrededor de su estómago. Después el animal comienza a dar vueltas rápidamente hasta expulsar todas sus heces mientras la soga se desprende de ellos.

Los participantes aseguran que cuando hay mayor cantidad de excrementos, significa que el pueblo tendrá mejor suerte en el año e incrementarán las cosechas.

Al terminar el evento los animales caen despavoridos y con un trauma al agua, trayendo como consecuencia que muchos de ellos se ahoguen por la gran cantidad de agua que ingresan a sus pulmones. Finalmente, las heridas que genera las cuerdas les producen daños en sus órganos internos (Las seis fiestas más crueles con los animales, 2016).

2.2.5. Lucro

En este sentido, es muy común la compra y venta de estas mascotas, en donde esperan el celo de su mascota para así después al momento de nacer sus crías venderlas a un veterinario o centros comerciales a precios exagerados, viviendo del dolor que sufren casi todos los meses estas mascotas. Es de vital importancia saber y entender que la venta de animales sin licencia está sancionada por las leyes en múltiples países de forma más exhaustiva.

Posterior a eso las crías son alejadas de sus madres desde la primera semana de nacidos para finalmente ser comercializados. Algunos no tienen la suerte de encontrar familias responsables y terminan muriendo por problemas de salud o falta de vacunas. Este problema es en su mayoría el más común ya que la familia o persona que lo compra no está informado y no sabe absolutamente nada sobre el cuidado de una mascota.

Se debe de terminar con la venta ilegal de mascotas, que en su mayoría son de "raza", pues este negocio genera sufrimiento y agobio para los animales. Por otro lado, se puede ver el maltrato con estas mascotas en los mismos centros de ventas, ya que los colocan en unas jaulas de vidrio muy pequeñas sin importarles cómo sufre el animal en ese estado. Si se termina con la venta ilegal, la cantidad de animales abandonados disminuirá, las personas comenzaran a adoptar y no comprarán mascotas a personas que solo buscan lucrar con ellas. Así mismo la venta de huesos, pieles, la crianza de perros, las peleas clandestinas, entre muchas otras acciones, son realizadas en muchas otras ciudades y países, sacando provecho de la muerte de estos animales que no son realmente respaldados por una ley protectora.

2.2.6. Castigo y corrección

El comportamiento de las mascotas está sujeto a castigos que van desde los golpes, encierros y de más sanciones innecesarias que dañan al animal. Se piensa que los castigos y gritos son correcciones positivas para una formación animal, pero esto solamente genera confusión y menos sentido de disciplina al animal. Enseñarle a una mascota en base a gritos y golpes solo dará como resultado que se estrese o se confunda más. (Cardozo, 2020)

Asimismo, se menciona que es incorrecto criar a las mascotas domésticas como animales de trabajo, que pueden ser utilizadas para fines policiales. No obstante, se debe intentar de reducir las posibilidades de un comportamiento agresivo. Del mismo modo, nos cuenta que mientras la instrucción sea temprana, será mejor. Finalmente, sostuvo que en varias ocasiones los dueños de los animales contratan entrenadores para formarlos, pero esto necesariamente tiene que realizarse en conjunto.

2.2.7. Tipos de maltrato

Los tipos de maltrato según Universo Mascota (2018), son: el desentendimiento y la negligencia que se da cuando no velamos con los cuidados físicos y emocionales que necesitan mientras están a nuestro cuidado. Por otro lado, la explotación se muestra cuando los dueños abusan de su poder, sometiendo al animal a variadas actividades que desgastan su vida y energía; estos van desde acrobacias hasta enfrentamientos. Por otro lado, el tráfico de las crías es otro modo de maltrato ya que siempre es recomendable no separarlos de sus madres antes de la etapa de lactancia.

Aunado a ello, cabe precisar que el abandono animal es uno de los tipos de maltrato más normalizados en la sociedad, pues las personas tienen la errónea idea de que si abandonan a sus mascotas no les están generando un sufrimiento.

De acuerdo con la investigación, cuando se escucha de maltrato animal, se entiende lo que esta expresión significa, pero esto no solo engloba la acción de golpear o abandonar a una mascota, sino que existen diversos tipos de maltrato animal escondidos que son ignorados por la ley y las personas.

Los animales necesitan la compañía y el amor de las personas, pero dejarlos por mucho tiempo solos es otra forma de maltratarlos. Por otro lado, según Piamore

(2019) la violencia física contra los animales es una de las múltiples formas de maltrato que son más recurrentes, así como también lo son la falta de higiene, la desnutrición y condiciones poco salubres en los lugares donde viven.

2.2.8. Abandono

Las personas creen que al momento de referirse a maltrato solo se habla de golpes, pero en realidad “maltrato” engloba más que eso, dentro del maltrato está el lucro, el abandono, la acumulación de mascotas y tenerlas en mal estado, entre otras.

Así mismo, López (2020) manifiesta que la mayoría de las personas son amantes de los animales y por ello, no le harían ningún daño conscientemente. Pero, sí que hay gente que, bien porque no se esperaban que un animal llevara tanta responsabilidad, porque de repente su vida ha cambiado y no puede hacerse cargo o, porque simplemente deja de necesitarlo (como en los casos de perros de caza), abandonan las mascotas. Entre las razones de abandono se encuentra que como dueño o dueña no te has dado cuenta en un primer momento de lo que conlleva tener un animal: “No quieres ponerle vacunas porque cuesta dinero, no quieres sacarle de paseo y el perro se desquicia, etc. No puedes o no quieres mantenerlo y por ello, te desprendes de él.”

En efecto, Marín (2017, p5) comenta que no hay duda que si se decide tener un animal, se debe saber y entender que solo pueden vivir un promedio de 10 a 15 años, además se les debe brindar una correcta alimentación, mantenerlos limpios y demás responsabilidades que conlleva tener una mascota.

Las personas que aman a los animales y tienen uno en su hogar deben saber y entender que existen lugares en donde los animales no son bien recibidos, por ello deben planificar bien sus viajes y dejar a sus mascotas en buenas manos.

Por otro lado, Pachi y Jami (2016, p3-6) comentan que se trata de sensibilizar a la población de la ciudad de Latacunga sobre la responsabilidad que tienen los ciudadanos con las mascotas callejeras.

Además, la investigación aborda la problemática de las mascotas abandonadas y de las consecuencias negativas para la sociedad, puesto que hay diversas jaurías que transitan por los diferentes espacios públicos y dejan sus excrementos

regados, generando molestias y rechazos por parte de los ciudadanos. Algunos incluso se enferman por culpa de los mismos ciudadanos ya que dejan basura regada por toda la ciudad y ellos al verse con la necesidad de comer a veces ingieren hasta vidrios, clavos entre otras cosas. Con el reportaje se muestra que muchas veces los ciudadanos somos indiferentes y no buscamos una solución ante esta problemática.

La forma más común de abandono es alejar al animal lo suficiente como para que no recuerde cómo llegar a su hogar, también se les limita el espacio con cadenas, sin agua y alimentos.

2.2.9. Experimentos

Los experimentos con animales, según Contreras, Linares y Acosta (2018, pp.1-6) engloba desde la captura, crianza, sacrificio, producción y transporte, así como la aplicación de principios dirigidos a procurar su bienestar. Aunque esto rara vez es regulado, ya que las actividades en las que se realizan, por lo general involucran procedimientos invasivos que generan sufrimiento.

Muchos animales son usados como fuente de testeo, colocando todo tipo de productos que quieran lanzar al mercado o cambiar algún ingrediente, causándoles grandes daños a estos animales, incluso algunas veces llevándolos a la muerte. A raíz de haberse mostrado públicamente como es en realidad este proceso de pruebas en animales, las grandes empresas han decidido unirse a la lucha contra estos experimentos; teniendo que usar exclusivamente el logo Cruelty free.

En la actualidad, dichos métodos y posiciones dan lugar a la existencia de diversos protocolos de intervención, nacionales e internacionales, que son empleados para evitar un deterioro en cuanto a la calidad de vida de los animales y asegurar procedimientos pertinentes, de acuerdo con el tipo de investigación.

Para Reátegui, Rufasto, y Arce (2016), las tres áreas donde se realizan experimentos con animales son la investigación, la industria y la educación. Se sabe que existen muchas vacunas y tratamientos diferentes que han salvado vidas debido a esto. Sin embargo, existen limitaciones y razones éticas necesarias para afirmar una atención de calidad por parte de profesionales

calificados. La tecnología avanza y nosotros también deberíamos avanzar de manera positiva y consciente.

Aparte del daño y dolor, el principal problema radica en la clase de profesionales que se están formando, puesto que no valoran la vida de sus pacientes, médicos inconscientes e interesados que solo buscan conseguir dinero. Y eso agrupa a todas las profesiones que se dirigen a la experimentación, irónicamente, también de la bioética. El mundo está forjando gran cantidad de individuos poco capaces de respetar la vida de seres indefensos, pero justamente son ellos mismos los que velan por nuestras vidas.

Como ya sabe, el perro y el gato se consideran un miembro más de la familia; pero en el curso de nuestra historia, las vacas, pollos, gallinas, cerdos, entre otros, no han logrado ser vistos como algo más que comida para los seres humanos, siendo torturados hasta causarles la muerte. A su vez, las ratas y los ratones son destinados a ser usados como experimentos en los laboratorios, ubicándose en el primer lugar de la lista de animales para uso experimental.

2.2.10. Peleas clandestinas

Según Antón y Vanda (2016) se desarrolla una guerra secreta con el inicio de un espectáculo sangriento con animales. Por ejemplo, se anima a dos perros a que se ataquen entre sí hasta que resulten gravemente heridos o mueran. Los perros que perdieron a menudo son brutalmente asesinados por sus dueños, mientras que los "ganadores" a menudo mueren en la pelea, desangrándose, con infecciones o daños que finalmente terminan con sus vidas. Dado que los animales no son de naturaleza agresiva, estos eventos causan daño emocional y afectan su estado mental.

Así mismo, se señala que a partir de la descripción de las peleas entre perros y toros que hubo en Gran Bretaña durante siglos, analizó si hay diferencias morales entre espectáculos de peleas con animales no humanos (particularmente peleas de perros) y corridas de toros. Observo los argumentos que afirman que la diferencia radica en que el toreo tiene un valor artístico y cultural; también observó el valor que tiene la participación del ser humano como parte del espectáculo, ya que si las personas fueran conscientes del daño que le causan no ocurrirían estos abusos.

Concluye que es inconsistente condenar el maltrato animal y las peleas de perros, por un lado, y apoyar la tauromaquia, por el otro. En ese sentido, las legislaciones que prohíben uno y permiten otro son inconsistentes. Es complicado capturar a los abusivos maltratadores de mascotas en el mismo momento que ocurre el acto, lo que conlleva a que permanezcan impunes. Además, las penas a nivel nacional son casi inexistentes, lo que desacredita la denuncia, pues los individuos pueden quedar libres si pagan una absurda multa.

2.2.11. Maltrato físico

Según Gutiérrez (2016), el objetivo de la investigación es mostrar cómo las personas crean condiciones de vida específicas para los animales y cómo esto conduce a la crueldad y maltrato de los animales. ¿Qué animal elige vivir naturalmente en circunstancias de cautiverio, aislamiento, enfermedad, hambre, miedo, sed, inmundicia, dolor y mucho sufrimiento?

Según Barbieri (2016) alrededor del 20% de los casos son recurrentes en un entorno familiar. La familia es el lugar principal donde el ser humano se forja como persona, crece y aprende los comportamientos, los sentimientos, las emociones y rasgos que caracterizan su personalidad. Si dentro del hogar el acto de abuso es visto como algo normal, con toda probabilidad esta actitud será repetida por el niño.

2.2.12. Diseño digital

El diseño digital es considerado, según Calle (2019) una asignatura de arte que se encarga de comunicar un mensaje determinado con un objetivo limpio a un grupo social definido, estableciendo textos e imágenes.

Calle (2019) agrega que un ventajoso diseñador gráfico tiene conocimientos de manejo de colores, composición, tipografías, pesos visuales, psicología de las imágenes, está informado de los acontecimientos en el mundo, comprende las necesidades de los clientes, está al tanto de nuevas tendencias y además de ello, tiene imaginación, creatividad y el valor para crear, proyectar y generar productos novedosos y únicos. Por ello es necesario que tenga conocimiento de todas las herramientas a utilizar para poder llevar a cabo cualquier proyecto.

Asimismo, Palma (2021) contempla que la exposición adecuada de diseño de producto digital es una disciplina de diseño reiterativo que se utiliza formalmente para resolver problemas reales. Haciendo uso de un lenguaje visual y por ende más sencillo, es decir, los diseñadores de productos digitales descubren problemas existentes y utilizan tecnología mixta para presentar y llevar al mercado las mejores soluciones posibles.

El diseño digital crea un producto solo a través del software, por lo que bajo los términos de esta investigación estaría siendo considerado como un subconjunto del diseño de producto.

Mientras que para otros el diseño digital es relacionado con innovaciones en el campo laboral, ya que, gracias al desenvolvimiento de la informática y la tecnología, se puede gozar de avances frescos. Sucesos que se traducen en una reciente solicitud laboral en el mercado de coyuntura. Hoy por hoy tener al alcance productos tecnológicos es una formalidad primordial que debe llevar una empresa para poder brindar trabajos de alta calidad a los consumidores. Por último, es importante resaltar que el diseño gráfico se enfoca en los clientes, comprendiendo problemática y resolviendo mediante un diseño funcional, creando experiencias y generando un profundo impacto en la sociedad.

2.2.13. Beneficios de las plataformas digitales

En primer lugar, según Giraldo (2019) las plataformas digitales son lugares encontrados en Internet que nos permiten interactuar con diversas aplicaciones o programas en un mismo sitio para complacer distintas exigencias. Cada una de ellas lleva funciones distintas que aportan al usuario para así poder desarrollar diversas complicaciones de manera rápida, sin necesidad del uso de muchas herramientas.

En segundo lugar, según Palma (2021), el diseño digital centrado en el usuario es importante. Los archivos adjuntos del usuario en realidad comienzan con el usuario y funcionan en la dirección opuesta. Si la persona es nueva en todo lo que conlleva el diseño virtual, encuentra varias tácticas que puede realizar para entender el valor del usuario y aprender a resolver problemas específicos combinando UI, UX y pensamiento de diseñador.

Por otro lado, las plataformas virtuales se han convertido en la escalera para la comunicación de las empresas e instituciones ya que les admite llegar a una cantidad incalculable de usuarios al mismo tiempo, acelerando los tiempos de contestación, actualizando los procedimientos con el fin de hacerlos más fáciles y comfortable para el usuario y maximizando el rendimiento de sus requerimientos humanos. Por último, el objetivo primordial de las plataformas virtuales es contribuir a realizar tareas facilitando el trabajo a través de programas o aplicaciones en la web. Sus objetos pueden variar de acuerdo a la necesidad de cada usuario.

2.2.14. Usabilidad

Según el estudio de Soto (2019) concibe en una fase preliminar al analizar los niveles de usabilidad y accesibilidad de la plataforma Plelec. A partir de eso se desarrolló un prototipo funcional que considera una serie de modificaciones, con el objetivo de hacer de Plelec un ambiente de aprendizaje más usable, eficiente y que, a su vez, se considere a los alumnos que han sido marginados. Finalmente, las aplicaciones móviles pueden ser como uno mismo desee, llevando un diseño encaminado a una agradable experiencia de usuario y obtener grandes resultados en las ventas del negocio.

2.2.15. Visibilidad

La competencia en Internet es muy alta. Cada nuevo sitio debe entrar a competir contra millones de plataformas distintas para conseguir la atención de los usuarios. Como consecuencia, cada vez es más complejo lograr visibilidad y llegar a las personas de manera que nos diferencien de las otras plataformas. Las estrategias de mercadotecnia en línea son fundamentales para lograr que un proyecto encuentre su lugar en el mundo digital. Con el foco, contenido y las implementaciones técnicas adecuadas, las plataformas pueden adquirir gran visibilidad y reconocimiento entre las comunidades de su interés, dado que la mejor manera de atraer la atención hacia tu contenido es publicando el que sea de relevancia.

Según Berges (2016), la siguiente investigación tiene como objetivo caracterizar una posible estrategia de marketing digital dirigida a comerciantes en Kennedy

Eighth Town, que es un área en la azotea de un área dirigida a la plataforma virtual MyBarrio.com. Jorge Washington promueve sus productos y servicios a través de una plataforma virtual, creando una mejor comunicación con los clientes, permitiendo mejores interacciones con el contenido descubierto. Por lo tanto, se cubre el tema de cómo la humanidad ha cambiado debido al avance de la tecnología y el uso de Communication2.0. Las interacciones con las redes sociales y las plataformas virtuales permiten a los usuarios compartir contenido, editar contenido o recomendar contenido en línea, por lo que es esencial que la exposición a lo que se quiere transmitir sea constante.

Así mismo, según Grinschuk (2021) se debe tener en claro que, si eres un empresario, entonces dependes de los clientes. Sin clientes, no podrá generar ingresos. Para conseguir que los clientes elijan tu marca por sobre otras, es imprescindible que sean conscientes de que esta como una alternativa, es decir que la conozcan. En caso contrario, ni siquiera podrán imaginar los beneficios de adquirirlo y mucho menos generar interés puesto que no lo tienen mapeado.

Una realidad del competitivo mercado actual es que, si no tienes visibilidad, no existes, perdiendo ventas y con ello dinero, por lo que es vital que sus posibles clientes sepan que su marca existe.

2.2.16. Funcionalidad

La función de las plataformas digitales básicamente es brindarle al usuario una serie de contenidos que les permita alcanzar la información que precisa. También sirve para brindarle facilidad de acceso a variadas tareas en el mismo momento, incluso si varios usuarios la utilizan al mismo tiempo haciendo la misma labor.

Por otro lado, saber para qué sirven las plataformas virtuales y como nos brindarán apoyo para comprender el amplio mundo del internet es vital, además los contenidos que se pueden hallar para complacer las necesidades del usuario es una consecuencia al manejo correcto de las plataformas.

En segundo lugar, según Giraldo (2019) las plataformas digitales nos brindan diversas funciones como, por ejemplo: Una táctica mecanizada que te ayudara

con el ahorro de trabajo y tiempo. Asimismo, “con el apoyo de una plataforma digital tu grupo de trabajo podrá enfocarse en una táctica que se realizará, en lugar de consumir ese tiempo en desarrollarla”. También se puede trabajar con un grupo reducido y gracias a ello no es necesario precisar del soporte de un grupo grande de personas para organizar la suma de actividades ya que la herramienta te brindará el soporte para llevarlo a cabo. Por último, no requiere que seas un maestro en el ámbito de informática ya que las plataformas virtuales, hoy por hoy son por lo general automáticas.

2.2.17. Plataformas digitales

Según Rodríguez (2019) las plataformas virtuales son los lugares de internet que acumulan datos de una empresa y por medio de ella se puede ingresar a cuentas personales y determinar información de esta o de otras. Por ende, las plataformas virtuales se realizan por medio de aplicaciones o programas cuyo contenido se realiza en algunos sistemas operativos, sean contenidos de audio, texto, visuales, etc.

Así mismo, según Giraldo (2019) las plataformas virtuales, son lugares en Internet que aportan en la realización e implementación de diferentes aplicaciones o programas en un mismo lugar, cubriendo todas las necesidades del usuario. Por ello, cada una nos brinda funcionamientos diversos que aportaran soluciones a diversos problemas de una manera óptima.

Por último, solo se tiene que escoger la plataforma que responda a tus necesidades como persona o al usuario al que le vas a aportar tu conocimiento, descubriendo sus ventajas y empleando los recursos que sean necesarios para la mejora de tu organización. Básicamente solo necesitas identificar y usar las herramientas para resumir y extender la capacidad de tu empresa.

2.2.18. Aplicaciones

Las aplicaciones móviles pueden ser utilizadas por cualquier usuario, se pueden descargar de manera sencilla en solo algunos pasos, pueden ser usadas desde un celular o desde cualquier otro aparato móvil. Explicó que, según Herazo

(2020), la tecnología móvil es una destreza que continuamente crece y así se van sumando diversas empresas en el negocio. En el año 2020, se esperó que los ingresos de las aplicaciones lleguen a una suma de \$600 mil millones. Con el progresivo popular de los celulares inteligentes y las tabletas, la expansión de las aplicaciones está creciendo y volviéndose cada vez más popular en el mundo.

De manera similar, Nahuel (2016) afirma que los dispositivos móviles contienen atributos únicos que destacan en tamaño, mecanismo, peso, escala y mecanismo de entrada de datos. También aspectos técnicos como la potencia de la memoria, la duración de la batería, el sistema operativo, entre otros. Si bien la necesidad de administrar múltiples plataformas, estándares, protocolos y tecnologías de redes es limitada, las necesidades en constante evolución de la capacidad de los dispositivos y la sincronización del mercado son solo algunos de los desafíos que deben abordarse.

Las aplicaciones móviles son creadas en un entorno activo e inseguro. Son usadas por un considerable número de usuarios y son lanzados en una versión más ágil para complacer la demanda del mercado. En todo lo anterior, el desarrollo de software para dispositivos móviles es completamente diferente al desarrollo convencional, que se basa en el crecimiento y avance de la ingeniería de software. Por último, otra ventaja importante, es que las aplicaciones móviles facilitan la expansión de los negocios en el ámbito móvil, complementan las estrategias de marketing y permiten el uso de funciones del dispositivo como cámaras de navegación, y la mayoría de ellas, entre ellas ni siquiera requieren una Internet muy potente.

2.2.19. Páginas Web

Las plataformas online o más conocidas como páginas web, son un documento con fácil acceso para cualquier usuario con entrada a internet, estos pueden incorporar video, texto, audio y mezclas entre sí. Las plataformas online o páginas web no siempre fueron el agradable sistema que manejamos al día de hoy, según Peiró (2019) a mediados del año 1992 se empezaron a crear los primeros sitios web, que eran en su mayoría paginas musicalizadas con imágenes vibrantes como gifs que imitaban la escarcha y sus brillos con destellos

de luces con mensajes que aludían al contenido encima de los cuadros de texto, tenían una funcionalidad limitada dado que solo se puede acceder a ellas mediante código HTML y los cambios que podían realizarse por lo mismo no eran demasiados. El uso del color y el contenido visual debía ser lo esencial, sin embargo, cubrían aspectos inexistentes hoy en día como la musicalización, con la intención de personalizar el contenido, por el contrario, lo que realmente ocurría era que la navegación se entorpecía, podemos observar los últimos rezagos de esto en la desaparecida red social Hi5.

En 1997, Flash surgió como pionero en la creación de sitios web dado que contenía una mayor variedad de opciones a la hora de realizar las acciones de creación, los sitios web fueron adquiriendo un nivel de complejidad mucho más profundo, lo que desencadenaba demoras dado la baja velocidad del internet en la época. En los últimos 20 años, han aparecido diversos tipos de plataformas que ofrecen nuevas maneras de interactuar, como lo son las redes sociales, sin las que muchos individuos no pueden imaginar sus rutinas diarias. También se utilizan otros tipos de herramientas para crear sitios web menos llamativos ya que ahora se entiende que lo importante no es agobiar al usuario con contenido llamativo, sino ofrecerle un espacio de fácil acceso y uso.

Hoy en día tenemos una variedad de tipos de sitios web como las estáticas que consta de una página que incluye contenido no editable. La información siempre queda permanente y el usuario no puede interactuar con ella. Asimismo, encontramos el blog que es un portal en donde los autores publican artículos relacionados con un tema específico, llevando un lugar importante, de modo que los usuarios pueden conseguir información de manera más sencilla y aportándoles mayor conocimiento de temas más complejos. Finalmente existen las tiendas en línea en donde se pueden vender artículos de cualquier tipo, lo que les permite administrar sus propios centros comerciales en línea y comprar productos desde cualquier parte del mundo.

Las plataformas online son consideradas un documento desocupado en Internet recopilado en un lenguaje específico denominado HTML compatible con estándares. Se accede a estas páginas web a través de

un navegador de Internet que interpreta el código, informa visualmente al usuario y recibe información del documento. A menudo proporcionan animación, sonido y otros elementos, así como texto, imágenes y enlaces a otras páginas web (Begoña 2019)

Los sitios web necesitan un lugar para comprar, de modo que cuando un usuario solicita información en un explorador, toda la información que contiene se puede apreciar en un ordenador. Por lo tanto, un servidor web o un servidor de almacenamiento se puede definir en términos generales como un mainframe que muestra contenido a través de una red. Por último, dentro de las diferentes características que contiene una plataforma online, se halla información audiovisual y textual; las cuales brindan un diseño óptimo para que pueda ser usado como tarjeta de presentación de una empresa.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de investigación

El estudio tiene un enfoque cuantitativo. Según Arteaga (2020) los investigadores cuantitativos comienzan buscando reconocer y separar las variables específicas del marco de estudio, buscan correlación, relaciones y causalidad, de esa manera controlar el campo en el que se recopilan los datos para esquivar errores con las variables que son distintas a las del estudio.

En su artículo explica cómo se puede aportar al uso juicioso del método cuantitativo, el mismo que se puede acoplar al estudio de investigación. Se parte con los objetivos de la investigación para así poder comenzar con la construcción de los instrumentos y posteriormente conseguir pensamientos y respuestas precisas que aporten a la investigación.

Finalmente, luego de explicar las características generales y la importancia clave, presentamos los factores mínimos a considerar de manera correcta en el uso del método para asegurar el marco regulador, la investigación y la unidad epistemológica. En ese sentido, el estudio de investigación presenta el seguimiento de un esquema preciso que permitirá llegar a unos resultados de manera cuantitativa, obteniendo la información que se requiere.

3.2. Diseño de investigación

La presente investigación se desarrollará cumpliendo un diseño no experimental, puesto que el investigador tiene como trabajo observar el entorno y la situación en la que se desenvuelve la problemática y a raíz de eso poder sacar información, testimonios y conclusiones. Los estudios no experimentales, una categoría de generación de variables independientes por parte del investigador. los experimentos, el causal se sin alguna sobre I. (Mata, 2019)

En consecuencia, en la presente investigación se tendrán dos grupos, el primero lo conformará un público general que ame a los gatos y perros, al cual se les realizará una encuesta y entrevista a solo 3 expertos en I tema. El segundo grupo

estará conformado por diseñadores gráficos, los cuales también tendrán que resolver una encuesta y entrevista, finalmente ambos grupos recibirán una elaboración descriptiva basada en el maltrato de perros y gatos y diseño digital para finalmente conseguir con ello resultados y pensamientos precisos.

3.3. Supuestos

Supuesto General: El diseño digital como estrategia favorece al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.

Supuestos Específicos:

- SE1: El nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021 es pequeño.
- SE2: Son considerables e importantes las razones para concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.
- SE3: El diseño digital ha causado mayor impacto contra el maltrato y abandono de perros y gatos, generando un cambio notable en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.

3.4. Sistemas de Variables

Variable Independiente: Maltrato de perros y gatos

- **Definición conceptual:** El maltrato de perros y gatos es un grave problema social al que no siempre damos la importancia o la atención que amerita, pese a que cientos de animales son víctimas del abandono y humillación anualmente. Son muchas las formas de maltrato: desde no alimentar al animal correctamente o no brindarle unas condiciones higiénico-sanitarias óptimas, hasta el castigo físico o psicológico. (Oliver, 2021).

- **Definición operacional:** Operacionalmente el maltrato de perros y gatos se define con las dimensiones de causas del maltrato con los indicadores de educación, cultura, lucro, castigo, corrección y tipos de maltrato con los indicadores de abandono, experimentos, peleas clandestinas y maltrato físico, como se observa en el cuadro 1.

Variable Dependiente: Diseño Digital

- **Definición conceptual:** El diseño digital es un método de diseño iterativo que se utiliza normalmente para resolver problemas reales. Expresado en un lenguaje más simple, se puede decir que los diseñadores de productos digitales descubren problemas existentes y utilizan tecnología mixta para presentar y llevar al mercado las mejores soluciones posibles. El diseño digital crea un producto solo a través del software, por lo que lo consideramos un subconjunto del diseño de producto.
- **Definición operacional:** Operacionalmente el Diseño digital se define con las dimensiones de Beneficios de las Plataformas Digitales con los indicadores de usabilidad, visibilidad, funcionalidad y Plataformas Digitales con los indicadores de aplicaciones y páginas web, como se observa en el cuadro 1.

Cuadro 1. Operacionalización de Categorías

Objetivo general: Proponer la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto del cuidado, tenencia responsable y adopción de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Maltrato de perros y gatos	Causas del maltrato	<ul style="list-style-type: none"> • Educación • Cultura • Lucro • Castigo y corrección
	Tipos de maltrato	<ul style="list-style-type: none"> • Abandono • Experimentos

		<ul style="list-style-type: none"> • Peleas clandestinas • Maltrato físico
Diseño Digital	Beneficios de las Plataformas Digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Usabilidad • Visibilidad • Funcionalidad
	Plataformas Digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones • Páginas Web

3.5. Población y muestra

La población de la presente investigación constituye a un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados (Arias, Villasís y Miranda, p.2). Por ello de la población de 670,818 habitantes que residen en Ate, se tomará una muestra de 300 personas (Veterinarios, Animalistas, Diseñadores Gráficos).

Los objetivos de la presente investigación están obligados a especificar cada elemento que requiere tomar en cuenta para la designación de los participantes de la investigación teniendo en cuenta que el distrito de Ate cuanta con 670,818 de habitantes en el momento en que se elabora un protocolo, donde se incluyen los conceptos de población de estudio, muestra y criterios de selección. Posterior a definir la población de estudio, la persona que investiga debe de señalar con exactitud los criterios a cumplir por los participantes. En este estudio se estima como muestra a los 150 veterinarios, animalistas y 150 Diseñadores Gráficos del distrito de Ate, Lima-Perú en el periodo 2020-2021.

Cuadro 2
Muestra del estudio

Grupos	Nº de personas
<ul style="list-style-type: none"> • Veterinarios • Animalistas 	150
<ul style="list-style-type: none"> • Diseñador Gráfico 	150
T O T A L	300

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar los datos se utilizará la encuesta como técnica, la cual es un documento redactado en forma de interrogatorio para obtener mayor información y testimonios acerca de las variables a explorar, también se puede llevar a cabo de manera presencial, vía internet, individual o en grupo (Castro, 2016). Por ello, también se diseñó un documento con preguntas abiertas, el cual fue validado por tres expertos. La encuesta consta de 39 preguntas y la entrevista consta de 21 preguntas divididas por 2 grupos (Veterinarios/animalistas y Diseñadores Gráficos).

Cuestionario: Maltrato de perros y gatos y Diseño digital

Objetivo General: Hallar resultados sobre la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021.

Público Objetivo: Veterinarios, animalistas.

Alternativas de respuestas del cuestionario:

1. Nunca (N)
2. A veces (AV)
3. Siempre (S)

Nº1	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	AV	S
------------	---	----------	-----------	----------

Variable: Maltrato de perros y gatos				
Dimensión: Causas del maltrato				
Indicador: Educación				
1	¿Consideras que la población está educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos?			
2	¿Recibes información sobre el respeto y la conciencia animal?			
3	¿Consideras que la educación respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente?			
Indicador: Cultura				
4	¿Conoces actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato?			
5	¿Aceptas que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal?			
6	¿Consideras que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país?			
Indicador: Lucro				
7	¿Conoces actividades que lucran con perros y gatos?			
8	¿Prefieres comprar una mascota antes que adoptarla?			
9	¿Rechazas las actividades de lucro contra perros y gatos?			
-	Indicador: Castigo y corrección			
10	¿Conoces métodos de corrección para perros y gatos?			
11	¿Desarrollas métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza?			
12	¿Corregir de una manera violenta a tu mascota, trae como consecuencia que se vuelva agresivo?			
Dimensión: Tipos de maltrato				
Indicador: Abandono				
13	¿Sueles ver mascotas abandonadas en las calles?			
14	¿Analizas la posibilidad de adoptar una mascota abandonada?			
15	¿Brindas tu apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas?			
Indicador: Experimentos				
16	¿Consumes productos "Cruelty free"?			

17	¿Has sido testigo y/o partícipe de campañas que van en contra de los experimentos con animales?			
18	¿Consideras necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano?			
Indicador: Peleas Clandestinas				
19	¿Conoces iniciativas que prohíban las peleas clandestinas?			
20	¿Crees que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito?			
21	¿Consideras que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero?			
Indicador: Maltrato Físico				
22	¿Conoces entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos?			
23	¿Crees que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano?			
24	¿Consideras que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables?			

Público Objetivo: Diseñador Gráfico

N°2	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	AV	S
Variable: Diseño Digital				
Dimensión: Beneficios de las Plataformas Digitales				
Indicador: Usabilidad				
25	¿Consideras que la usabilidad es crucial en el mundo actual?			
26	¿Piensas que hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar?			
27	¿Crees que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección del producto?			
Indicador: Visibilidad				
28	¿Consideras que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado?			
29	¿Crees que tener tu negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes?			

30	¿Crees que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado?			
Indicador: Funcionalidad				
31	¿Consideras que las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario?			
32	¿Crees que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo?			
33	¿Estableces una buena interacción con las plataformas digitales al realizar tus actividades laborales y/o académicas?			
Dimensión: Plataformas Digitales				
Indicador: Aplicaciones				
34	¿Consideras que las aplicaciones aportan y/o facilitan a tu vida diaria?			
35	¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones?			
36	¿Piensas que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial?			
Indicador: Páginas Web				
37	¿Consideras relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas?			
38	¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las páginas web?			
39	¿Interactúas con páginas webs antes de desarrollar alguna actividad o Proyecto?			

Entrevista a Expertos: Maltrato de perros y gatos y Diseño digital

Objetivo General: Hallar pensamientos y experiencias precisas sobre la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021.

Buenas tardes, por favor diga su nombre y su ocupación

- ¿Cuál es su especialidad en el rubro?
- ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?
- ¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado en su vida profesional?
- ¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?

Público Objetivo: Veterinarios, animalistas.

Variable: Maltrato de perros y gatos

1. ¿Por qué elegiste tu profesión?
2. ¿Cuál es la dinamica para adiestrar a un perro y a un gato?
3. ¿Con cuanta frecuencia recibes casos de maltrato de perros y gatos?
4. ¿Por qué crees que existe el maltrato de perros y gatos?
5. ¿Cuáles crees que son las consecuencias que genera el maltrato de perros y gatos en la sociedad?
6. ¿Qué tipos de maltrato animal existen?
7. ¿Qué características crees que son las más comunes que presentan los perros y gatos maltratados? ¿Por qué?
8. ¿Por qué razones crees que las personas abandonan a sus perros y gatos?
9. ¿Dónde consideras que existe un mayor índice de maltrato de perros y gatos?
10. ¿Qué reflexión tienes sobre esta entrevista?

Buenas tardes, por favor diga su nombre y su ocupación

- ¿Cuál es su especialidad en el rubro?
- ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?
- ¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado como Diseñador Gráfico?
- ¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?

Público Objetivo: Diseñador Gráfico

Variable: Diseño Digital

1. ¿Qué es el Diseño Gráfico para ti?
2. ¿Cómo ha evolucionado el mundo del Diseño Gráfico en base a tu experiencia?
3. ¿Qué es un Diseño Digital bien elaborado?
4. ¿Por qué consideras que es importante un Diseño Digital bien elaborado?
5. ¿Crees que el Diseño Digital influye en la toma de decisiones? ¿Por qué?
6. ¿Qué proceso aplicas para emprender un Diseño Digital de gran impacto?

7. Desde tu perspectiva, ¿Cuáles son las diferencias entre Diseño Digital y Diseño Gráfico? Desarrolle su respuesta.
8. ¿Cuál es el objetivo del Diseño Digital en la sociedad?
9. ¿Consideras que este objetivo se está cumpliendo? ¿Por qué?
10. ¿Para qué causas sociales se utiliza el Diseño Digital normalmente?
11. ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

3.6.1. Descripción de Instrumentos

Cuestionario a Veterinarios/Animalistas

Objetivo de la encuesta: Obtener datos en base a cada indicador.

Perfil del encuestado: En la presente sección del cuestionario se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 1 minuto.			
¿Cuál es su género?			
Femenino		Masculino	
¿En qué rango de edad se encuentra?			
20-25	26-30	30-35	36 a más
¿En qué zona del Distrito de Ate reside?			
Datos específicos: En esta parte de la encuesta se busca obtener datos específicos sobre el uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. La encuesta consta de 27 preguntas en donde se tiene que marcar con las alternativas de respuestas: Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S). Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.			
Enunciados atendidos a cada indicador.		S	AV
Educación: Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.			

1. ¿Consideras que la población está siendo educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos?			
2. ¿Recibes información sobre el respeto y la conciencia animal?			
3. ¿Consideras que la educación que se brinda en escuelas, universidades y casa respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente?			
Cultura: Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.			
4. ¿Has tenido conocimiento de actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal?			
5. ¿Aceptas que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal?			
6. ¿Consideras que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país?			
Lucro: Ganancia o beneficio que se obtiene en un asunto o en un negocio.			
7. ¿Conoces actividades que lucran con perros y gatos?			
8. ¿Prefieres comprar una mascota antes que adoptarla?			
9. ¿Rechazas las actividades de lucro contra perros y gatos?			
Castigo y corrección: Modificación que se hace en una cosa, animal o a una persona para corregir sus faltas, errores, defectos o imperfecciones.			
10. ¿Has recibido información sobre métodos de corrección para perros y gatos?			
11. ¿Desarrollas métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza?			

12. ¿Corregir de una manera violenta a tu mascota, trae como consecuencia que se vuelva agresivo?			
Abandono: Dejar a una persona, animal o una cosa desamparada desatendiendo o eludiendo una obligación.			
13. ¿Sueles ver mascotas abandonadas en las calles?			
14. ¿Analizas la posibilidad de adoptar una mascota abandonada?			
15. ¿Brindas tu apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas?			
Experimentos: Prueba que consiste en provocar un fenómeno en unas condiciones determinadas con el fin de analizar sus efectos o de verificar una hipótesis o un principio científico.			
16. ¿Consumes productos “Cruelty free”?			
17. ¿Has sido testigo y/o partícipe de campañas que van en contra de los experimentos con animales?			
18. ¿Consideras necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano?			
Pelears Clandestinas: Concurso sádico en el cual dos animales, específicamente criados, condicionados y entrenados para pelear, son puestos en un pozo a pelear entre sí para propiciar el entretenimiento y el juego de apuestas de los espectadores.			
19. ¿Has tenido conocimiento de iniciativas que prohíban las peleas clandestinas?			
20. ¿Crees que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito?			

21. ¿Consideras que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero?			
Maltrato Físico: El maltrato físico incluye acciones como golpear, empujar, sacudir, abofetear, patear, pellizcar, asfixiar, estrangular y quemar.			
22. ¿Has tenido conocimiento de entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos?			
23. ¿Crees que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano?			
24. ¿Consideras que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables?			

Cuestionario a Diseñadores Gráficos

Objetivo de la encuesta: Obtener datos en base a cada indicador.

Perfil del encuestado: En la presente sección del cuestionario se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 1 minuto.			
¿Cuál es su género?			
Femenino		Masculino	
¿En qué rango de edad se encuentra?			
20-25	26-30	30-35	36 a más
¿En qué zona del Distrito de Ate reside?			
Datos específicos: En esta segunda sección de la encuesta se busca obtener datos específicos en base a cada indicador y consta de 18 preguntas en donde se tiene que marcar con las alternativas de respuestas: Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S). Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.			
Enunciados atendidos a cada indicador.	S	AV	N

Usabilidad: Calidad de la página web o del programa informático que son sencillos de usar porque facilitan la lectura de los textos, descargan rápidamente la información y presentan funciones y menús sencillos, por lo que el usuario encuentra satisfechas sus consultas y cómodo su uso.

1. ¿Consideras que la usabilidad es crucial en el mundo actual?			
2. ¿Piensas que hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar?			
3. ¿Crees que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección del producto?			

Visibilidad: La visibilidad digital es una evolución del SEO que integra, además de las variables de éste, elementos tales como: posicionamiento digital, interacción y eficiencia en redes sociales, optimización para equipos móviles, etc.

4. ¿Consideras que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado?			
5. ¿Crees que tener tu negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes?			
6. ¿Crees que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado?			

Funcionalidad: Conjunto de características que hacen que algo sea práctico y utilitario.

7. ¿Consideras que las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario?			
8. ¿Crees que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo?			
9. ¿Estableces una buena interacción con las plataformas digitales al realizar tus actividades laborales y/o académicas?			

Aplicaciones: Una aplicación móvil es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.

10. ¿Consideras que las aplicaciones aportan y/o facilitan a tu vida diaria?			
--	--	--	--

11. ¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones?			
12. ¿Piensas que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial?			
Páginas Web: Documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos y muchas otras cosas.			
13. ¿Consideras relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas?			
14. ¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las páginas web?			
15. ¿Interactúas con páginas webs antes de desarrollar alguna actividad o Proyecto?			

Entrevista a Veterinario/Animalista

Objetivo de la encuesta: Determinar aspectos más importantes del maltrato y abandono de perros y gatos.

Perfil del entrevistado: En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 3 minutos.			
Nombre y Apellido			
Femenino		Masculino	
¿En qué rango de edad se encuentra?			
20-25	26-30	30-35	36 a más
¿Cuál es su especialidad en el rubro?			
¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?			
¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado en su vida profesional?			
¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?			

Datos específicos: En esta segunda sección de la entrevista se busca obtener datos específicos en base a cada indicador y consta de 16 preguntas. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.
1. ¿Por qué elegiste tu profesión?
2. ¿Cuál es la dinámica para adiestrar a un perro y a un gato?
3. ¿Con cuánta frecuencia recibes casos de maltrato de perros y gatos?
4. ¿Por qué crees que existe el maltrato de perros y gatos?
5. ¿Por qué crees que existe el maltrato de perros y gatos?
6. ¿Cuáles crees que son las consecuencias que genera el maltrato de perros y gatos en la sociedad?
7. ¿Qué tipos de maltrato animal existen?
8. ¿Qué características crees que son las más comunes que presentan los perros y gatos maltratados? ¿Por qué?
9. ¿Por qué razones crees que las personas abandonan a sus perros y gatos?
10. ¿Dónde consideras que existe un mayor índice de maltrato de perros y gatos?
11. ¿Qué reflexión tienes sobre esta entrevista?

Entrevista a Diseñador Gráfico

Objetivo de la encuesta: Determinar aspectos más importantes del Diseño Digital.

Perfil del entrevistado: En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 3 minutos.			
Nombre y Apellido			
Femenino		Masculino	
¿En qué rango de edad se encuentra?			
20-25	26-30	30-35	36 a más
¿Cuál es su especialidad en el rubro?			
¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?			
¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado en su vida profesional?			

¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?
Datos específicos: En esta segunda sección de la entrevista se busca obtener datos específicos en base a cada indicador y consta de 16 preguntas. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.
1. ¿Qué es el Diseño Gráfico para ti?
2. ¿Cómo ha evolucionado el mundo del Diseño Gráfico en base a tu experiencia?
3. ¿Qué es un Diseño Digital bien elaborado?
4. ¿Por qué consideras que es importante un Diseño Digital bien elaborado?
5. ¿Crees que el Diseño Digital influye en la toma de decisiones? ¿Por qué?
6. ¿Qué proceso aplicas para emprender un Diseño Digital de gran impacto?
7. Desde tu perspectiva, ¿Cuáles son las diferencias entre Diseño Digital y Diseño Gráfico? Desarrolle su respuesta.
8. ¿Cuál es el objetivo del Diseño Digital en la sociedad?
9. ¿Consideras que este objetivo se está cumpliendo? ¿Por qué?
10. ¿Para qué causas sociales se utiliza el Diseño Digital normalmente?
11. ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

3.6.2. Validación de instrumentos por expertos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres:
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
- 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales	x	
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	x	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.	x	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		x

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Observaciones y sugerencias de modificación:

El tipo de enfoque parece ser mixto ya que estas usando un instrumento para investigación cualitativa y otra cuantitativa.
Por otro lado, al haber trabajado en base a un enfoque cuantitativo considero que la población debe ser mucho mayor ya que estas registran datos, cifras, porcentajes, etc.

X

17

La Molina, agosto de 2021


 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI N° 42.54089 Telf:.....

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Lazarte Aguirre Luz Andrea
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente investigador de UCAL
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario
- 1.4. Autor(a) de instrumento: Farach Torres, Shadia Zaariel

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	X	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	X	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

15

Observaciones y sugerencias de modificación:

Reformular preguntas que no son del todo claras (por su intención) o que podrían llevar a respuestas erróneas de parte de los encuestados, como:

- ¿Consideras que existe educación para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos? - ¿Consideras que la población está educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos?

Revisar con especial énfasis las preguntas sobre cultura y lucro, no son del todo claras en relación a su objetivo:

- ¿Conoces actividades relacionadas al maltrato animal? - ¿Conoces actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal?

La Molina, 23 de agosto de 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
Andrea Lazarte

Fuente: Elaboración propia

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

V. DATOS GENERALES

- 5.1. Apellidos y Nombres: Lazarte Aguirre Luz Andrea
 5.2. Cargo e institución donde labora: Docente investigador de UCAL
 5.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Entrevista
 5.4. Autor(a) de instrumento: Farach Torres, Shadia Zaariel

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	X	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.	X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	X	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		X

VII. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

VIII. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

14

Observaciones y sugerencias de modificación:

No se evidencia el orden lógico de las preguntas en relación a las dimensiones de las variables.

Revisar errores de redacción y ortográficos en las preguntas de la entrevista a veterinarios y animalistas:

¿Con cuanta frecuencia resive casos de maltrato de perros y gatos? - ¿Con cuanta frecuencia recibes casos de maltrato de perros y gatos?

Revisar formulación de preguntas de la entrevista a diseñador gráfico:

¿Has visto iniciativas que ataquen el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital? - ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

La Molina, 23 de agosto de 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
Andrea Lazarte

Fuente: Elaboración propia

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Sotelo Flores Diego
- 1.2. Cargo e institución donde labora: UCAL Docente
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
- 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales	x	
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		x
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		x
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		x

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

Observaciones y sugerencias de modificación:

La Molina, 14 de septiembre de 2021


 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. 45444403. Telf.: 947732292

Fuente: Elaboración propia

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación desarrollada tiene como base fundamental datos confiables y ha sido trabajada bajo una problemática actual, cuyo objetivo fundamental se centra en recopilar los datos de manera mixta, transparente y de fuentes confiables. Se brinda información totalmente original y autentica desarrollada bajo el riguroso análisis del autor y fuentes que respaldan la investigación.

CAPÍTULO IV

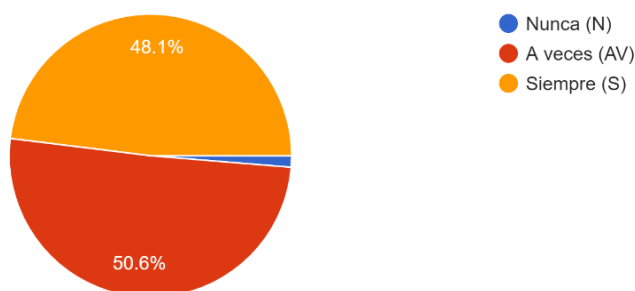
RESULTADOS DE ANALISIS CUANTITATIVO

4.1 Resultados de encuesta a diseñador gráfico

Gráfico 1:

Considerando si la usabilidad es crucial en el mundo actual.

1. ¿Consideras que la usabilidad es crucial en el mundo actual?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

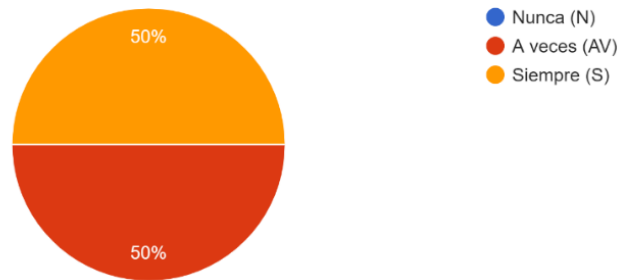
Interpretación:

En el gráfico 1, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que la usabilidad es crucial en el mundo actual, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 1.3% y el Siempre (S) con 48.1% alcanzando una diferencia de 46.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 50.6% alcanzando así una pequeña diferencia de 2.5% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos a veces consideran que la usabilidad es crucial en el mundo actual.

Gráfico 2:

Pensamiento sobre si las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar.

2. ¿Piensas que hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

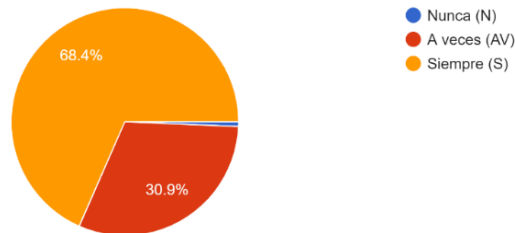
Interpretación:

En el gráfico 2, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y piensan si hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0% y el A veces (AV) con 50% alcanzando una diferencia de 50%. Finalmente, en donde también se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 50% alcanzando así un empate con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos a veces y siempre piensan que hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar.

Gráfico 3:

La usabilidad de un diseño influye en la toma de decisiones por la elección del producto.

3. ¿Crees que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección del producto?
152 respuestas



Fuente: Elaboración propia

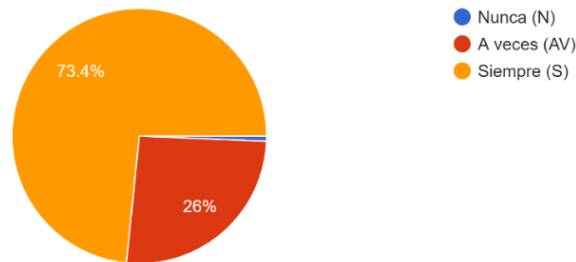
Interpretación:

En el gráfico 3, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección del producto, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.7% y el A veces (AV) con 30.9% alcanzando una diferencia de 30.2%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 68.4% alcanzando así una mediana diferencia de 37.5% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre creen que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección de un producto.

Gráfico 4:

Considerando si un proyecto o marca deberían tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado.

4. ¿Consideras que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado?
154 r;respuestas



Fuente: Elaboración propia

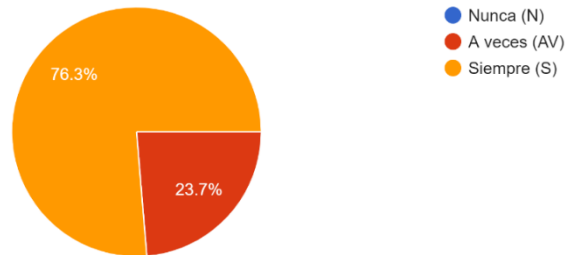
Interpretación:

En el gráfico 4, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.6% y el A veces (AV) con 26% alcanzando una diferencia de 25.4%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 73.4% alcanzando así una abismal diferencia de 47.4% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre consideran que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado.

Gráfico 5:

Tener un negocio en una plataforma virtual visible genera mejor comunicación con los clientes.

5. ¿Crees que tener tu negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes?
152 respuestas



Fuente: Elaboración propia

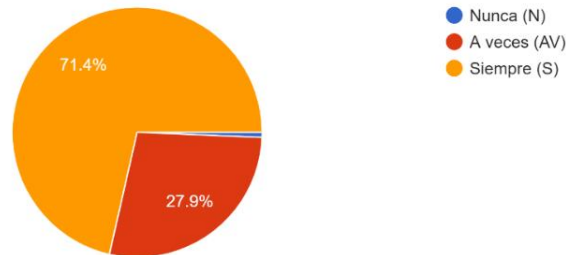
Interpretación:

En el gráfico 5, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que tener su negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0% y el A veces (AV) con 23.7% alcanzando una diferencia de 23.7%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 76.3% alcanzando así una abismal diferencia de 52.6% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre creen que tener su negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes.

Gráfico 6:

El contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado.

6. ¿Crees que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

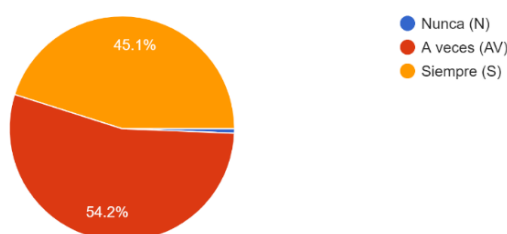
Interpretación:

En el gráfico 6, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.6% y el A veces (AV) con 27.9% alcanzando una diferencia de 27.3%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 71.4% alcanzando así una mediana diferencia de 43.5% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre creen que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado.

Gráfico 7:

Las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario.

7. ¿Consideras que las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario?
153 respuestas



Fuente: Elaboración propia

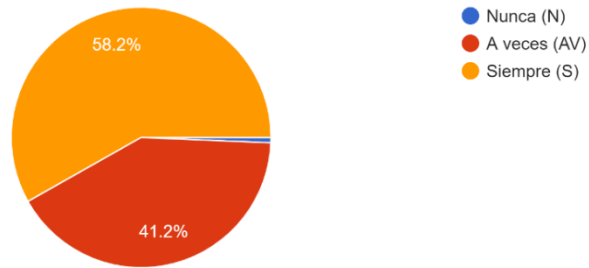
Interpretación:

En el gráfico 7, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que las plataformas digitales cumplen su función, brindándole contenido e información certera al usuario, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.7% y el Siempre (S) con 45.1% alcanzando una diferencia de 44.4%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 54.2% alcanzando así una pequeña diferencia de 9.1% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos a veces consideran que las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario.

Gráfico 8:

Las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo.

8. ¿Crees que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo?
153 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

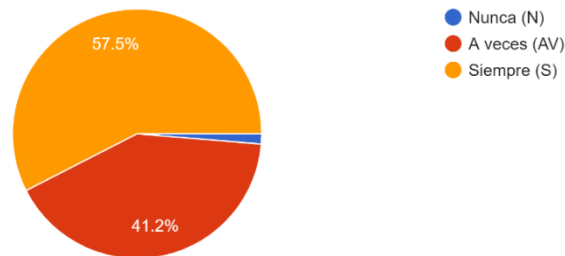
En el gráfico 8, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.7% y el A veces (AV) con 41.2% alcanzando una diferencia de 40.5%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 58.2% alcanzando así una pequeña diferencia de 17% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre creen que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo.

Gráfico 9:

Estableciendo una buena interacción con las plataformas digitales al realizar las actividades laborales y/o académicas.

9. ¿Estableces una buena interacción con las plataformas digitales al realizar tus actividades laborales y/o académicas?

153 respuestas



Fuente: Elaboración propia

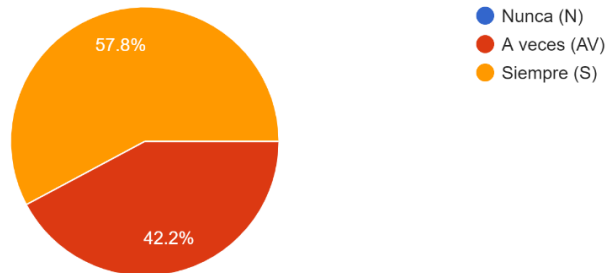
Interpretación:

En el gráfico 9, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y establecen una buena interacción con las plataformas digitales al realizar sus actividades laborales y/o académicas, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 1.3% y el A veces (AV) con 41.2% alcanzando una diferencia de 39.9%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 57.5% alcanzando así una pequeña diferencia de 16.3% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de diseñadores gráficos siempre establecen una buena interacción con las plataformas digitales al realizar sus actividades laborales y/o académicas.

Gráfico 10:

Considerando si las aplicaciones aportan y/o facilitan la vida diaria.

10. ¿Consideras que las aplicaciones aportan y/o facilitan a tu vida diaria?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

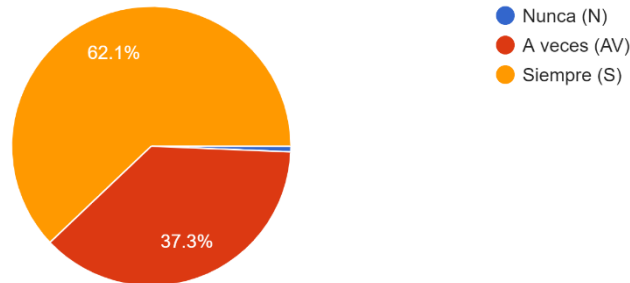
Interpretación:

En el gráfico 10, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que las aplicaciones aportan y/o facilitan su vida diaria, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0% y el A veces (AV) con 42.2% alcanzando una diferencia de 42.2%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 57.8% alcanzando así una pequeña diferencia de 15.6% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre consideran que las aplicaciones aportan y/o facilitan su vida diaria.

Gráfico 11:

Adaptándose rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones.

11. ¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones?
153 respuestas



Fuente: Elaboración propia

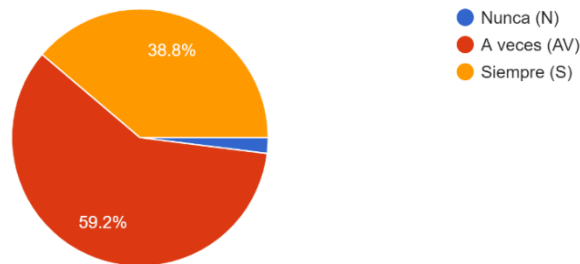
Interpretación:

En el gráfico 11, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y logran adaptarse rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.7% y el A veces (AV) con 37.3% alcanzando una diferencia de 36.6%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 62.1% alcanzando así una mediana diferencia de 24.8% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre logran adaptarse rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones.

Gráfico 12:

La seguridad y confiabilidad de las aplicaciones al momento de gestionar una operación comercial.

12. ¿Piensas que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial?
152 respuestas



Fuente: Elaboración propia

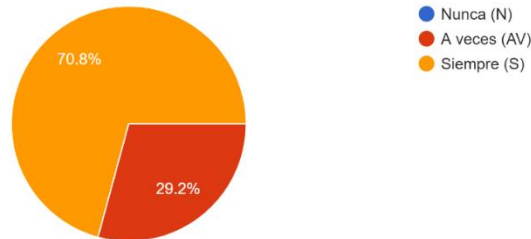
Interpretación:

En el gráfico 12, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y piensan que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 2% y el Siempre (S) con 38.8% alcanzando una diferencia de 36.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 59.2% alcanzando así una mediana diferencia de 20.4% con Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos a veces piensan que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial.

Gráfico 13:

La relevancia del diseño y estructura en las páginas web.

13. ¿Consideras relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

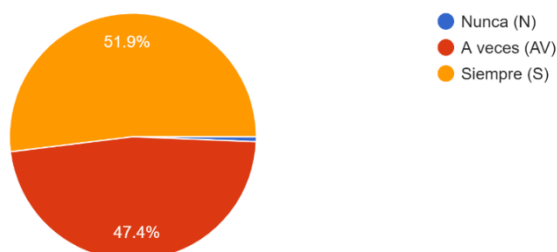
Interpretación:

En el gráfico 13, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0% y el A veces (AV) con 29.2% alcanzando una diferencia de 29.2%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 70.8% alcanzando así una pequeña diferencia de 41.6% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los diseñadores gráficos siempre consideran relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas.

Gráfico 14:

Adaptándose rápidamente a la funcionalidad de las páginas web.

14. ¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las páginas web?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

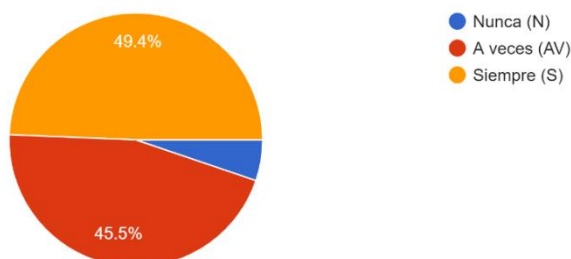
Interpretación:

En el gráfico 14, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y logran adaptarse rápidamente a la funcionalidad de las páginas web, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 0.6% y el A veces (AV) con 47.4% alcanzando una diferencia de 46.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre(S) con 51.9% alcanzando así una pequeña diferencia de 4.5% con A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de diseñadores gráficos siempre logran adaptarse rápidamente a la funcionalidad de las páginas web.

Gráfico 15:

Interactuando con páginas web antes de desarrollar alguna actividad o proyecto.

15. ¿Interactúas con páginas webs antes de desarrollar alguna actividad o Proyecto?
154 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

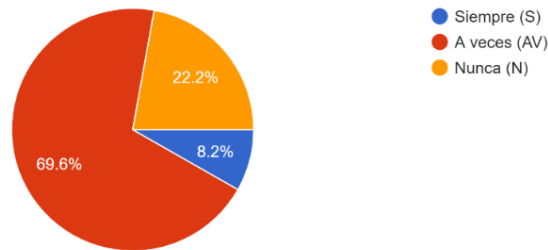
En el gráfico 15, se aprecian los resultados del número de diseñadores gráficos que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) e interactúan con páginas web antes de desarrollar alguna actividad o proyecto, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 5.2% y el A veces (AV) con 45.5% alcanzando una diferencia de 40.3%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre(S) con 49.4% alcanzando así una pequeña diferencia de 3.9% con A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de diseñadores gráficos siempre interactúan con páginas web antes de desarrollar alguna actividad o proyecto.

4.2 Resultados de encuesta a Veterinarios/Animalistas

Gráfico 1:

Considerando una adecuada educación para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos.

1. ¿Consideras que la población está siendo educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

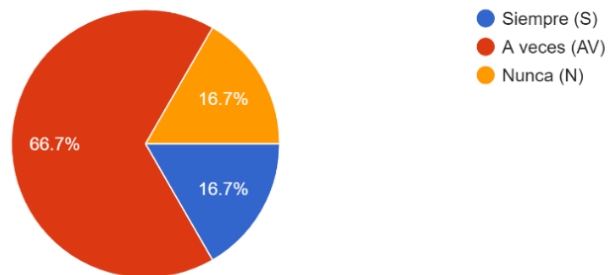
En el gráfico 1, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que la población está siendo educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 8.2% y el Nunca (N) con 22.2% alcanzando una diferencia de 14%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 69.6% alcanzando así una abismal diferencia de 47.4% con Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de Veterinarios/Animalistas consideran que a veces la población está siendo educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos.

Gráfico 2:

Recibiendo información sobre el respeto y la conciencia animal.

2. ¿Recibes información sobre el respeto y la conciencia animal?

156 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

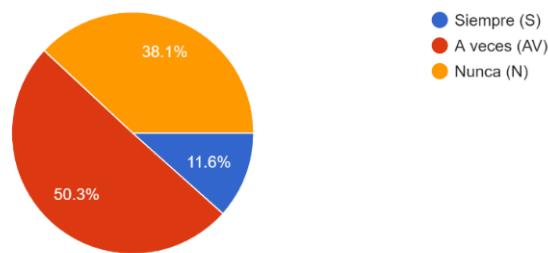
En el gráfico 2, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y reciben información sobre el respeto y la conciencia animal, mostrándose un empate entre el Siempre (S) con 16.7% y el Nunca (N) con 16.7% alcanzando una diferencia de 0%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 66.7% alcanzando así una abismal diferencia de 50% con el Siempre (S) y el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas a veces reciben información sobre el respeto y la conciencia animal.

Gráfico 3:

Considerando que la educación que se brinda en escuelas, universidades y casa respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente.

3. ¿Consideras que la educación que se brinda en escuelas, universidades y casa respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente?

155 respuestas



Fuente: Elaboración propia

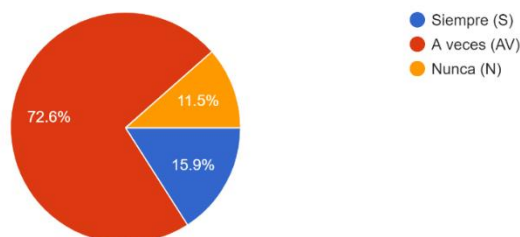
Interpretación:

En el gráfico 3, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que la educación que se brinda en escuelas, universidades y casa respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente, mostrándose una mediana diferencia entre el Siempre (S) con 11.6% y el Nunca (N) con 38.1% alcanzando una diferencia de 26.5%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 50.3% alcanzando así una pequeña diferencia de 12.2% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas a veces consideran que la educación que se brinda en escuelas, universidades y casa respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente.

Gráfico 4:

Conocimiento de actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal.

4. ¿Has tenido conocimiento de actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal?
157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

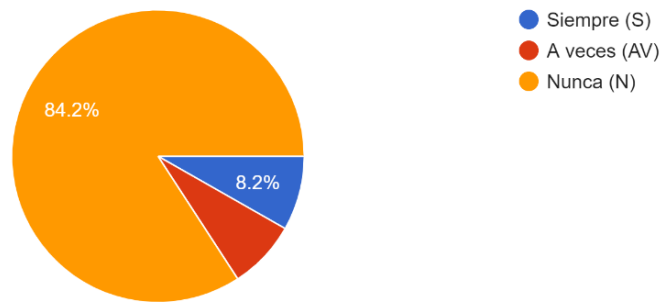
Interpretación:

En el gráfico 4, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y han tenido conocimiento de actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal, mostrándose una pequeña diferencia entre el Siempre (S) con 15.9% y el Nunca (N) con 11.5% alcanzando una diferencia de 4.4%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 72.6% alcanzando así una abismal diferencia de 56.7% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas a veces han tenido conocimiento de actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal.

Gráfico 5:

Aceptando que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal.

5. ¿Aceptas que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

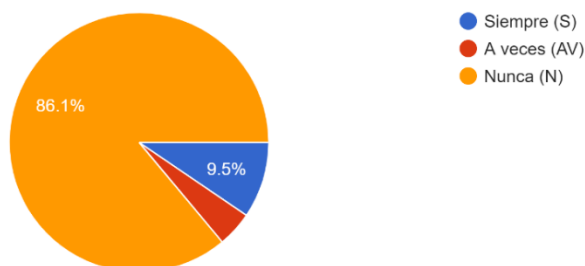
En el gráfico 5, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y aceptan que se lleve a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal, mostrándose una mínima diferencia entre el Siempre (S) con 8.2% y el A veces (AV) con 7.6% alcanzando una diferencia de 0.6%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Nunca (N) con 84.2% alcanzando así una abismal diferencia de 76% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas nunca aceptan que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal.

Gráfico 6:

Considerando que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país.

6. ¿Consideras que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país?

158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

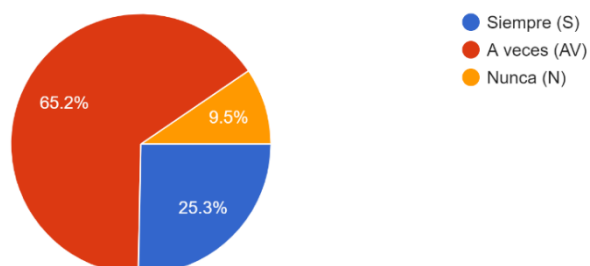
En el gráfico 6, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país, mostrándose una pequeña diferencia entre el Siempre (S) con 9.5% y el A veces (AV) con 4.4% alcanzando una diferencia de 5.1%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Nunca (N) con 86.1% alcanzando así una abismal diferencia de 76.6% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas nunca consideran que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país.

Gráfico 7:

Conocimiento de actividades que lucran con perros y gatos.

7. ¿Conoces actividades que lucran con perros y gatos?

158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

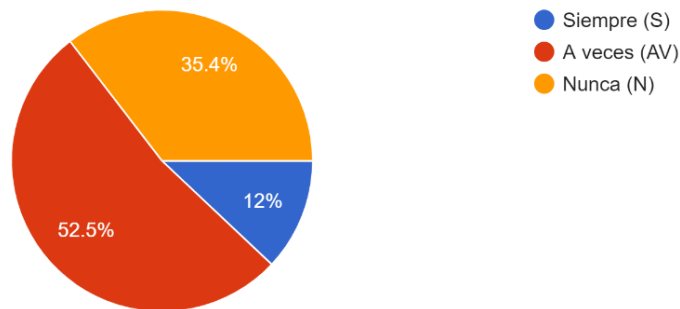
Interpretación:

En el gráfico 7, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y conocen actividades que lucran con perros y gatos, mostrándose una mediana diferencia entre el Nunca (N) con 9.5% y el Siempre (S) con 25.3% alcanzando una diferencia de 15.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 65.2% alcanzando así una abismal diferencia de 39.9% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces han conocido actividades que lucran con perros y gatos.

Gráfico 8:

Preferir comprar una mascota antes que adoptarla.

8. ¿Prefieres comprar una mascota antes que adoptarla?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

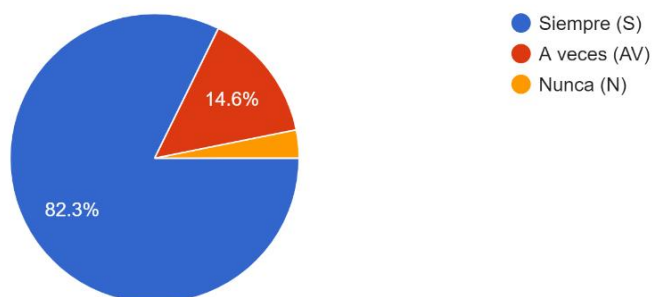
Interpretación:

En el gráfico 8, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y prefieren comprar una mascota antes que adoptarla, mostrándose una mediana diferencia entre el Nunca (N) con 35.4% y el Siempre (S) con 12% alcanzando una diferencia de 23.4%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 52.5% alcanzando así una mediana diferencia de 17.1% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces prefieren comprar una mascota antes que adoptarla.

Gráfico 9:

Rechazo de las actividades de lucro contra perros y gatos.

9. ¿Rechazas las actividades de lucro contra perros y gatos?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

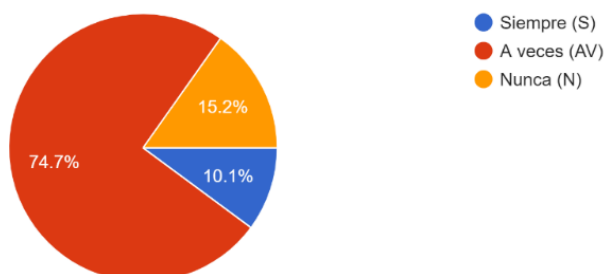
Interpretación:

En el gráfico 9, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y rechazan las actividades de lucro contra perros y gatos, mostrándose una mediana diferencia entre el Nunca (N) con 3.2% y el A veces (AV) con 14.6% alcanzando una diferencia de 11.4%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Siempre (S) con 82.3% alcanzando así una abismal diferencia de 67.7% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas siempre rechazan las actividades de lucro contra perros y gatos.

Gráfico 10:

Recibiendo información sobre métodos de corrección para perros y gatos.

10. ¿Has recibido información sobre métodos de corrección para perros y gatos?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

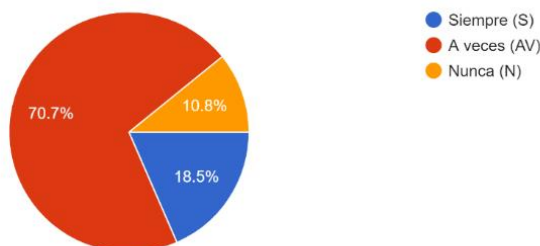
Interpretación:

En el gráfico 10, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y han recibido información sobre métodos de corrección para perros y gatos, mostrándose una pequeña diferencia entre el Nunca (N) con 15.2% y el Siempre (S) con 10.1% alcanzando una diferencia de 5.1%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 74.7% alcanzando así una abismal diferencia de 59.5% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces han recibido información sobre métodos de corrección para perros y gatos.

Gráfico 11:

Desarrollo de métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza.

11. ¿Desarrollas métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza?
157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

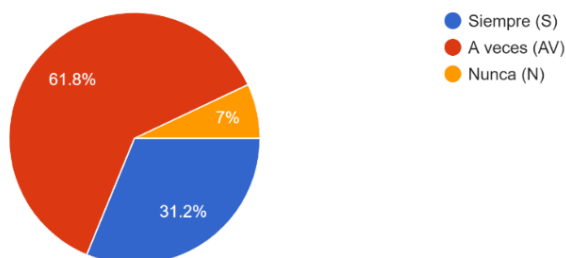
En el gráfico 11, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y desarrollan métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza, mostrándose una pequeña diferencia entre el Nunca (N) con 10.8% y el Siempre (S) con 18.5% alcanzando una diferencia de 7.7%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 70.7% alcanzando así una abismal diferencia de 52.2% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces desarrollan métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza.

Gráfico 12:

Corregir de una manera violenta a tu mascota trae como consecuencia que se vuelva agresivo.

12. ¿Corregir de una manera violenta a tu mascota, trae como consecuencia que se vuelva agresivo?

157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

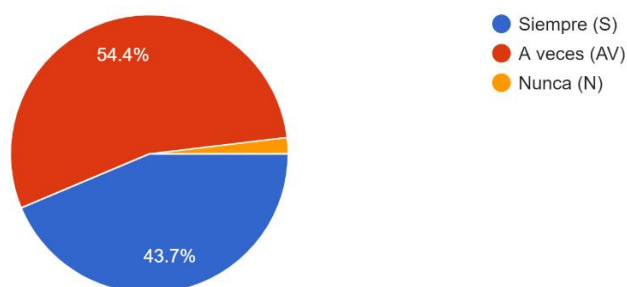
En el gráfico 12, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y opinan que corregir de una manera violenta a tu mascota, trae como consecuencia que se vuelva agresivo, mostrándose una mediana diferencia entre el Nunca (N) con 7% y el Siempre (S) con 31.2% alcanzando una diferencia de 24.2%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 61.8% alcanzando así una mediana diferencia de 30.6% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces piensan que corregir de una manera violenta a tu mascota trae como consecuencia que se vuelva agresivo.

Gráfico 13:

Suelen ver mascotas abandonadas en las calles.

13. ¿Sueles ver mascotas abandonadas en las calles?

158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

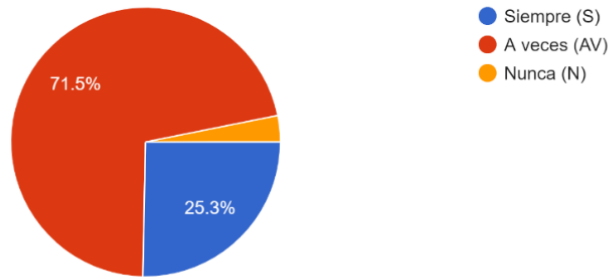
Interpretación:

En el gráfico 13, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y suelen ver mascotas abandonadas en las calles, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 1.9% y el Siempre (S) con 43.7% alcanzando una diferencia de 41.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 54.4% alcanzando así una pequeña diferencia de 10.7% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces suelen ver mascotas abandonadas en las calles.

Gráfico 14:

Analizando la posibilidad de adoptar una mascota abandonada.

14. ¿Analizas la posibilidad de adoptar una mascota abandonada?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

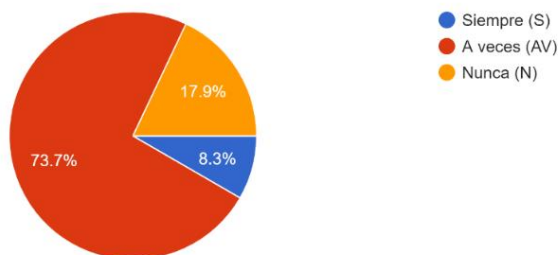
Interpretación:

En el gráfico 14, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y analizan la posibilidad de adoptar una mascota abandonada, mostrándose una abismal diferencia entre el Nunca (N) con 3.2% y el Siempre (S) con 25.3% alcanzando una diferencia de 22.1%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 71.5% alcanzando así una abismal diferencia de 46.2% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces analizan la posibilidad de adoptar una mascota abandonada.

Gráfico 15:

Brindando apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas.

15. ¿Brindas tu apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas?
156 respuestas



Fuente: Elaboración propia

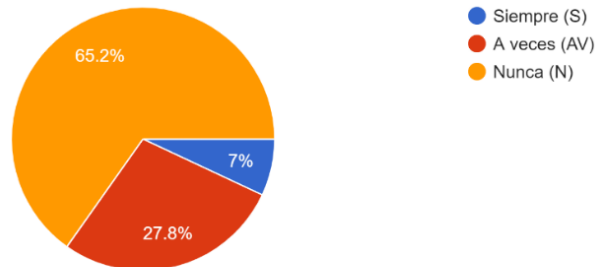
Interpretación:

En el gráfico 15, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y brindan apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas, mostrándose una pequeña diferencia entre el Nunca (N) con 17.9% y el Siempre (S) con 8.3% alcanzando una diferencia de 9.6%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 73.7% alcanzando así una abismal diferencia de 55.8% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces brindan apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas.

Gráfico 16:

Consumo de productos “Cruelty free” en contra de la crueldad animal.

16. ¿Consumes productos “Cruelty free”?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

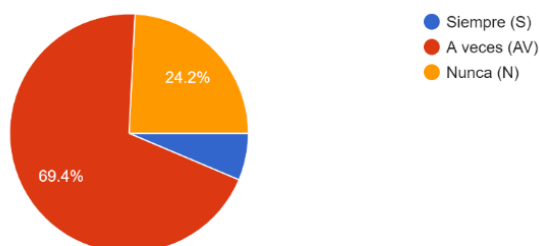
En el gráfico 16, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consumen productos “Cruelty free”, mostrándose una mediana diferencia entre el A veces (AV) con 27.8% y el Siempre (S) con 7% alcanzando una diferencia de 20.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Nunca (N) con 65.2% alcanzando así una abismal diferencia de 37.4% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas nunca consumen productos “Cruelty free”.

Gráfico 17:

Testigos y/o partícipes de campañas que van en contra de los experimentos con animales.

17. ¿Has sido testigo y/o partícipe de campañas que van en contra de los experimentos con animales?

157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

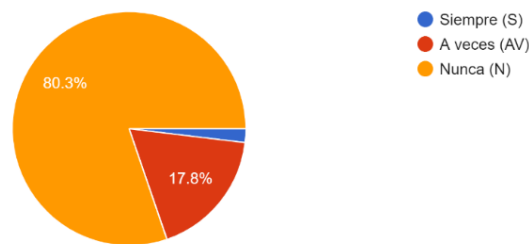
Interpretación:

En el gráfico 17, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y han sido testigos y/o partícipes de campañas que van en contra de los experimentos con animales, mostrándose una mediana diferencia entre el Siempre (S) con 6.4% y el Nunca (N) con 24.2% alcanzando una diferencia de 17.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 69.4% alcanzando así una abismal diferencia de 45.2% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de Veterinarios/Animalistas solo a veces han sido testigos y/o partícipes de campañas que van en contra de los experimentos con animales.

Gráfico 18:

Considerar necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano.

18. ¿Consideras necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano?
157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

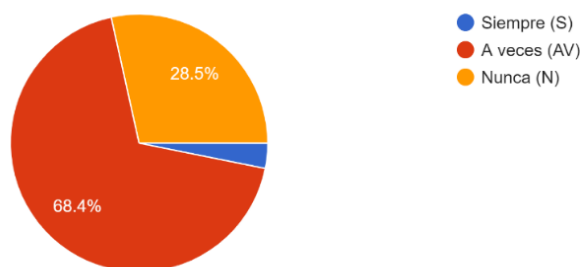
Interpretación:

En el gráfico 18, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 1.9% y el A veces (AV) con 17.8% alcanzando una diferencia de 15.9%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción Nunca (N) con 80.3% alcanzando así una abismal diferencia de 62.5% con el A veces (AV), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas nunca han considerado necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano.

Gráfico 19:

Conocimiento de iniciativas que prohíben las peleas clandestinas.

19. ¿Has tenido conocimiento de iniciativas que prohíban las peleas clandestinas?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

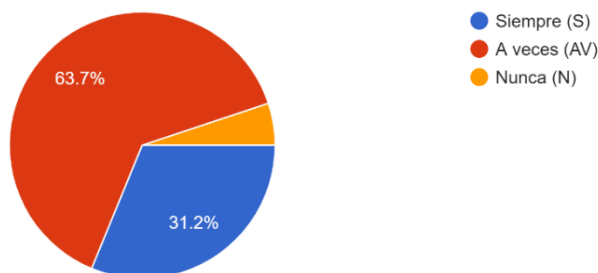
En el gráfico 19, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y han tenido conocimiento de iniciativas que prohíban las peleas clandestinas, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 3.2% y el Nunca (N) con 28.5% alcanzando una diferencia de 25.3%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 68.4% alcanzando así una abismal diferencia de 39.9% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces han tenido conocimiento de iniciativas que prohíben las peleas clandestinas.

Gráfico 20:

De haber una ley escrita sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito.

20. ¿Crees que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito?

157 respuestas



Fuente: Elaboración propia

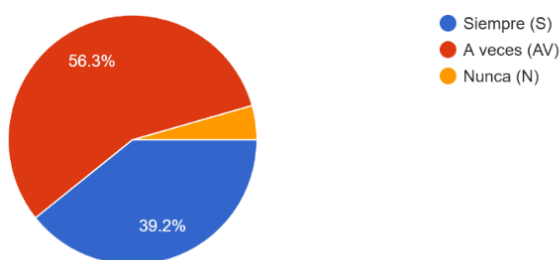
Interpretación:

En el gráfico 20, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 31.1% y el Nunca (N) con 5.1% alcanzando una diferencia de 26%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 63.7% alcanzando así una abismal diferencia de 32.5% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces creen que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito.

Gráfico 21:

Considerando que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero.

21. ¿Consideras que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

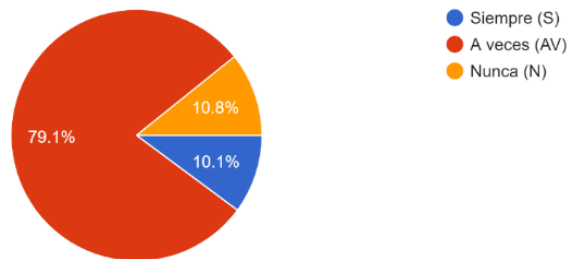
Interpretación:

En el gráfico 21, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 39.2% y el Nunca (N) con 4.4% alcanzando una diferencia de 34.8%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 56.3% alcanzando así una abismal diferencia de 17.1% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces consideran que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero.

Gráfico 22:

Conocimiento de entidades que se dedican a combatir el maltrato de perros y gatos.

22. ¿Has tenido conocimiento de entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

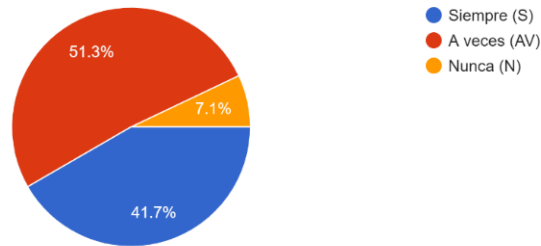
Interpretación:

En el gráfico 22, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y tienen conocimiento de entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos, mostrándose una mínima diferencia entre el Siempre (S) con 10.1% y el Nunca (N) con 10.8% alcanzando una diferencia de 0.7%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 79.1% alcanzando así una abismal diferencia de 68.3% con el Nunca (N), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces han tenido conocimiento de entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos.

Gráfico 23:

El maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano.

23. ¿Crees que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano?
156 respuestas



Fuente: Elaboración propia

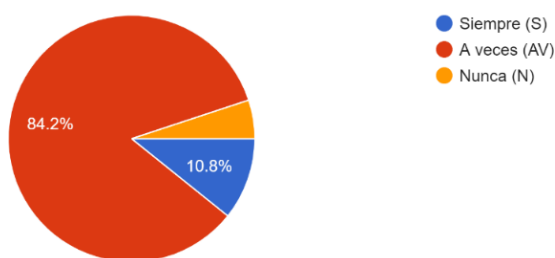
Interpretación:

En el gráfico 23, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y creen que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano, mostrándose una abismal diferencia entre el Siempre (S) con 41.7% y el Nunca (N) con 7.1% alcanzando una diferencia de 34.6%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 51.3% alcanzando así una mínima diferencia de 9.6% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces creen que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano.

Gráfico 24:

El maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables.

24. ¿Consideras que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables?
158 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En el gráfico 24, se aprecian los resultados del número de Veterinarios/Animalistas que marcaron Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S) y consideran que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables, mostrándose una mínima diferencia entre el Siempre (S) con 10.8% y el Nunca (N) con 5.1% alcanzando una diferencia de 5.7%. Finalmente, en donde se aprecia el porcentaje más alto es en la opción A veces (AV) con 84.2% alcanzando así una mínima diferencia de 73.4% con el Siempre (S), llegando así a la conclusión que la mayoría de los veterinarios/Animalistas solo a veces consideran que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables.

4.3. Entrevista: Maltrato y abandono de perros y gatos

La presente entrevista conforma un fragmento de la investigación en curso de la autora Shadia Zaariel Farach Torres, como parte del proceso por obtener el grado de titulación en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL).

Por favor, se sugiere tener en cuenta que los resultados de esta entrevista serán utilizados para fines académicos y de la investigación en mención, por lo que se pretende que lo respondan con un alto grado de conciencia. Ningún de los datos personales serán expuestos, solo se requerirá de aquellos datos para realizar el perfil de los entrevistados.

La entrevista consta de 2 secciones: Perfil del usuario y preguntas específicas del tema.

En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 3 minutos.

Objetivo General:

Hallar pensamientos y experiencias precisas sobre la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021.

Buenas tardes, por favor diga su nombre y su ocupación

- ¿Cuál es su especialidad en el rubro?
- ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?
- ¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado en su vida profesional?
- ¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?

En esta segunda parte de la entrevista se busca obtener datos del uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

Público Objetivo: Veterinarios, animalistas.

1. ¿Por qué elegiste tu profesión?
2. ¿Cuál es la dinámica para adiestrar a un perro y a un gato?
3. ¿Con cuánta frecuencia recibes casos de maltrato de perros y gatos?
4. ¿Por qué crees que existe el maltrato de perros y gatos?
5. ¿Cuáles crees que son las consecuencias que genera el maltrato de perros y gatos en la sociedad?
6. ¿Qué tipos de maltrato animal existen?
7. ¿Qué características crees que son las más comunes que presentan los perros y gatos maltratados? ¿Por qué?
8. ¿Por qué razones crees que las personas abandonan a sus perros y gatos?
9. ¿Dónde consideras que existe un mayor índice de maltrato de perros y gatos?
10. ¿Qué reflexión tienes sobre esta entrevista?

Nº1 Experto Médico Veterinario:

La presente entrevista conforma un fragmento de la investigación en curso de la autora Shadia Zaariel Farach Torres, como parte del proceso para obtener el grado de titulación en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL).

Por favor, se sugiere tener en cuenta que los resultados de esta entrevista serán utilizados para fines académicos y de la investigación en mención, por lo que se pretende que lo respondan con un alto grado de conciencia. Ningún de los datos personales serán expuestos, solo se requerirá de aquellos datos para realizar el perfil de los entrevistados.

En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 3 minutos.

Objetivo General:

Hallar pensamientos y experiencias precisas sobre la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al

maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021.

Nombre y Apellido: Cardenas,Jenny

Ocupación: Médico Veterinario

- **¿Cuál es su especialidad en el rubro?**
Especialista en animales menores de compañía y curso un Magister en anestesia veterinaria.
- **¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?**
Llevo 10 años trabajando en este rubro.
- **¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado como Diseñador Gráfico?**
Siempre está la parte emocional, saber que lamentablemente como médicos veterinarios tenemos un límite para poder ayudar y no siempre obtenemos las respuestas con respecto a lo que queremos con nuestros pacientes.
- **¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?**
Lo que me apasiona con respecto a mi profesión es básicamente trabajar con animales de compañía, darles bienestar a los angelitos de 4 patas, los animales para mi representan la parte blanca de todo este mundo, siento que si algo podemos hacer para disminuir su dolor o aliviarlos hace que me apasione más para poder lograrlo y obtener resultados satisfactorios.

En esta segunda parte de la entrevista se busca obtener datos del uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

1. ¿Por qué elegiste tu profesión?

La verdad fue una casualidad, siempre supe que me tenía que dedicar a una rama de salud y el amor y el cariño que le tengo a los animales hizo que me decidiera por esta carrera.

2. ¿Cuál es la dinámica para adiestrar a un perro y a un gato?

Yo creo que la dinámica que se utiliza que es mucho más satisfactoria es cuando hacemos refuerzos positivos con las mascotas a través de premios, juegos, paseos todo eso que refuerce sus respuestas positivamente es una buena forma de adiestrarlos, es una forma acertada, tiene un buen porcentaje de éxito.

3. ¿Con cuánta frecuencia recibes casos de maltrato de perros y gatos?

No tengo muchos casos de maltrato debido quizás a la ubicación del negocio, aunque sí se ve, es el menor porcentaje, a veces sí nos han llegado casos de animalitos atropellados y los dejan abandonados o cachorros abandonados que los dejan en la basura, golpeados y por la forma del golpe nos damos cuenta que no fue un accidente sino un acto ocasionado netamente por el ser humano.

4. ¿Por qué crees que existe el maltrato de perros y gatos?

Yo creo que el maltrato en general hacia cualquier ser vivo, depende y es directamente proporcional a la educación, yo creo que es a multinivel, nosotros cuando recibimos una educación apropiada podemos decir que está bien, que no y que nunca, también se da por ignorancia y obviamente también hay una maldad por el ser humano que es intrínseca y que jamás la voy a entender.

5. ¿Cuáles crees que son las consecuencias que genera el maltrato de perros y gatos en la sociedad?

Las consecuencias que genera el maltrato animal en la sociedad es que como seres humanos también nos hace iracundos y poco sociables, la persona que tiene la capacidad de maltratar perros y gatos también tiene la capacidad de maltratar a cualquier amigo, familiar o a un desconocido.

Yo creo que las consecuencias son netamente sociales, significa un peligro para nosotros como seres humanos y como sociedad.

6. ¿Qué tipos de maltrato animal existen?

Maltrato animal existen de todo tipo, físico, psicológico, abandono, son los más comunes.

7. ¿Qué características crees que son las más comunes que presentan los perros y gatos maltratados? ¿Por qué?

La característica más común es el miedo y la agresividad, los perros o gatos que son normalmente maltratados son agresivos, nerviosos y es netamente porque pierden la confianza en el ser humano, entonces el poder reeducarlos para reinsertarse en la sociedad muchas veces es complicado otras veces si se puede solucionar.

8. ¿Por qué razones crees que las personas abandonan a sus perros y gatos?

Yo creo que la razón primordial de porque hay abandono de perros y gatos es la falta de educación y la ignorancia que hace que estos niveles sean tan altos, otro motivo es la parte de visión o de asumir que son seres vivos y que merecen el mismo respeto porque a veces los ven como objetos y no tienen esa consideración y otra razón importante es el nivel socioeconómico porque es muy importante para sus cuidados y lamentablemente optan por abandonar.

9. ¿Dónde consideras que existe un mayor índice de maltrato de perros y gatos?

Comparado con otros colegas que trabajan en otras zonas es más común el maltrato, básicamente el maltrato está ligado a un bajo nivel educativo.

10. ¿Qué reflexión tienes sobre esta entrevista?

Sinceramente me sorprende gratamente que aun a estas alturas, en la actualidad donde hay tantas otras cosas de suma importancia, aún se

encuentren personas interesadas en el bienestar de las mascotas, yo creo que las mascotas nos educan también en nivel de sociedad, las persona que tienen mascotas saben que ellas nos ayudan a querer o se le inserta por así decirlo la necesidad de bienestar a otro ser vivo. Ojalá puedan llegar a todo lo propuesto con este tema porque siempre como médicos veterinarios tratamos de educar y no hay nada más importante que una tenencia responsable y todo ser vivo necesita tener un respeto, entonces hay mucho trabajo por hacer, pero al ver que hay proyectos a nivel universitario que quiere abordar este tema es algo que nos llena de ilusión, es algo que agradezco y espero que se llegue a un buen final.

4.4. Entrevista: Diseño digital

En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 3 minutos.

Público Objetivo: Diseñador Gráfico

- ¿Cuál es su especialidad en el rubro?
- ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?
- ¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado como Diseñador Gráfico?
- ¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?

En esta tercera parte de la entrevista se busca obtener datos del uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

Variable: Diseño Digital

1. ¿Qué es el Diseño Gráfico para ti?
2. ¿Cómo ha evolucionado el mundo del Diseño Gráfico en base a tu experiencia?
3. ¿Qué es un Diseño Digital bien elaborado?

4. ¿Por qué consideras que es importante un Diseño Digital bien elaborado?
5. ¿Crees que el Diseño Digital influye en la toma de decisiones? ¿Por qué?
6. ¿Qué proceso aplicas para emprender un Diseño Digital de gran impacto?
7. Desde tu perspectiva, ¿Cuáles son las diferencias entre Diseño Digital y Diseño Gráfico? Desarrolle su respuesta.
8. ¿Cuál es el objetivo del Diseño Digital en la sociedad?
9. ¿Consideras que este objetivo se está cumpliendo? ¿Por qué?
10. ¿Para qué causas sociales se utiliza el Diseño Digital normalmente?
11. ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

N° 1 Experto diseño gráfico:

La presente entrevista conforma un fragmento de la investigación en curso de la autora Shadia Zaariel Farach Torres, como parte del proceso para obtener el grado de titulación en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL).

Por favor, se sugiere tener en cuenta que los resultados de esta entrevista serán utilizados para fines académicos y de la investigación en mención, por lo que se pretende que lo respondan con un alto grado de conciencia. Ningún de los datos personales serán expuestos, solo se requerirá de aquellos datos para realizar el perfil de los entrevistados.

En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 3 minutos.

Nombre y Apellido: Ramirez, Yamile

Ocupación: Diseñadora Gráfica

- **¿Cuál es su especialidad en el rubro?**
Imagen institucional e ilustración
- **¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?**
16 años

- **¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado como Diseñador Gráfico?**

El mayor reto ha sido y es el tiempo para desarrollo de piezas cuando lo necesitan en plazos muy cortos.

- **¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?**

Poder tener una idea que represente creativamente el tema a desarrollar.

Me gustan mucho los detalles que aporten un plus a la comunicación.

En esta tercera parte de la entrevista se busca obtener datos del uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

Variable: Diseño Digital

1. **¿Qué es el Diseño Gráfico para ti?**

El diseño gráfico es una herramienta de comunicación que expresa de manera creativa un mensaje.

2. **¿Cómo ha evolucionado el mundo del Diseño Gráfico en base a tu experiencia?**

El diseño gráfico ha venido adquiriendo un lugar importante en el área comercial porque ahora el público muestra mayor apreciación por publicidades en las que se ve inversión, por otro lado, las circunstancias actuales han ayudado a potenciar el área digital pues el público busca ahorro de tiempo y seguridad.

3. **¿Qué es un Diseño Digital bien elaborado?**

Un diseño digital bien elaborado debe ser sencillo y directo para el usuario, bien estructurado para ayudar a comprender rápidamente sin perder tiempo la interacción con el vendedor.

4. **¿Por qué consideras que es importante un Diseño Digital bien elaborado?**

Considero que es importante porque si no cumple con los requerimientos de practicidad en un tiempo límite el usuario abandona el interés o busca una solución más funcional con la competencia.

5. ¿Crees que el Diseño Digital influye en la toma de decisiones? ¿Por qué?

Sí influye en la toma de decisiones porque el usuario o potencial cliente busca resolver su necesidad de la manera más directa y si es un producto o servicio que necesite interacción presencial igual se puede ir adelantando información oportuna por medio digital.

6. ¿Qué proceso aplicas para emprender un Diseño Digital de gran impacto?

Conocer cuál es el público objetivo para saber cuál es su interacción con el medio digital y según eso elaborar la idea creativa y gráfica que se utilizará.

7. Desde tu perspectiva, ¿Cuáles son las diferencias entre Diseño Digital y Diseño Gráfico? Desarrolle su respuesta.

Para mí el diseño gráfico se adapta a medio digital o impreso, pero sigue siendo diseño gráfico para ambos casos.

8. ¿Cuál es el objetivo del Diseño Digital en la sociedad?

El objetivo del diseño digital es la información que llega más directamente en las interfaces utilizadas por el usuario y captar su atención y resolver sus necesidades de ahorrando tiempo y siendo práctico.

9. ¿Consideras que este objetivo se está cumpliendo? ¿Por qué?

En algunos casos sí, todo depende del desarrollo de la estrategia de comunicación porque si no se cumple con ciertos requisitos el usuario puede perderse en el camino de la comunicación e interacción y mermar su interés.

10. ¿Para qué causas sociales se utiliza el Diseño Digital normalmente?

Para apoyo a la comunidad, campañas de donación por ejemplo contra el cáncer, campañas para reportes de maltrato animal, páginas que generan una interfaz para la creación de eventos para donación, etc.

11. ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

Se qué hay campañas contra el maltrato animal doméstico donde te dan información de contacto telefónico o te dicen cuáles son los pasos a seguir y piden promover esa acción, pero no he profundizado con el sistema que usan o si existe un sistema funcional.

N° 2 Experto Diseño Gráfico:

La presente entrevista conforma un fragmento de la investigación en curso de la autora Shadia Zaariel Farach Torres, como parte del proceso para obtener el grado de titulación en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL).

Por favor, se sugiere tener en cuenta que los resultados de esta entrevista serán utilizados para fines académicos y de la investigación en mención, por lo que se pretende que lo respondan con un alto grado de conciencia. Ningún de los datos personales serán expuestos, solo se requerirá de aquellos datos para realizar el perfil de los entrevistados.

La entrevista contiene 15 preguntas ordenadas en donde podrá desarrollar sus respuestas cerradas y abiertas.

La entrevista consta de 2 secciones: Perfil del usuario y preguntas específicas del tema.

En la presente sección de la entrevista se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 3 minutos.

Público Objetivo: Diseñador Gráfico

Nombre y Apellido: Ramírez, Bassem

Ocupación: Diseñador Gráfico

- **¿Cuál es su especialidad en el rubro?**

Soy Comunicador visual con especialidad en Diseño gráfico. Actualmente gerente general de una agencia de comunicación.

- **¿Cuánto tiempo lleva trabajando en su carrera?**

15 años

- **¿Cuál ha sido el mayor reto que ha atravesado como Diseñador Gráfico?**

Trabajar creativamente con una misma cuenta sin parecer repetitivo y a la vez adaptarme a las necesidades del cliente.

- **¿Qué es lo que le apasiona de su ocupación?**

La variedad de rubros con los que trabajo. Hace que el trabajo siempre sea nuevo y nada aburrido.

En esta tercera parte de la entrevista se busca obtener datos del uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

Variable: Diseño Digital

1. **¿Qué es el Diseño Gráfico para ti?**

Es una pasión donde siempre hay cosas nuevas por aprender y por hacer.

2. **¿Cómo ha evolucionado el mundo del Diseño Gráfico en base a tu experiencia?**

La evolución ha sido acorde a las nuevas generaciones y sus nuevas maneras de comunicarse. Antes todo era más simétrico y ordenado, hoy hemos llegado a una forma más visual de comunicar, menos texto y más imágenes, diseños más asimétricos e incluso los colores ahora son más fuertes.

3. ¿Qué es un Diseño Digital bien elaborado?

Para mí un diseño digital bien elaborado es un arte donde sea fácil de decodificar en menor tiempo. Técnicamente que sea ligero para que su carga no demore.

4. ¿Por qué consideras que es importante un Diseño Digital bien elaborado?

Porque las nuevas formas de leer y decodificar un diseño visualmente hacen que, si no es así, se pierda su objetivo principal.

5. ¿Crees que el Diseño Digital influye en la toma de decisiones? ¿Por qué?

El diseño digital publicitario como cualquier otro influye en la toma de decisiones. Siempre y cuando su finalidad sea esa.

6. ¿Qué proceso aplicas para emprender un Diseño Digital de gran impacto?

Entender bien el objetivo, estudiar el público objetivo, su forma de pensar, su forma de comunicarse y sus tendencias. Luego recién empiezo el proceso creativo, busco referencias y todo junto lo aplico en mi diseño.

7. Desde tu perspectiva, ¿Cuáles son las diferencias entre Diseño Digital y Diseño Gráfico? Desarrolle su respuesta.

Desde mi punto de vista el diseño gráfico es uno. Y su aplicación en artes digitales es una variante.

8. ¿Cuál es el objetivo del Diseño Digital en la sociedad?

El objetivo del diseño digital es el de comunicar y desarrollarse siempre intentando mejorar la experiencia del usuario.

9. ¿Consideras que este objetivo se está cumpliendo? ¿Por qué?

Se cumple cuando se respeta y sigue el proceso correcto en busca del mejor producto final.

10. ¿Para qué causas sociales se utiliza el Diseño Digital normalmente?

Normalmente se usa para muchas cosas, hay albergues de perros que postean diseños para adopción. Donaciones en caso de situaciones extremas como los friajes en Puno, desastres naturales.

11. ¿Conoces de iniciativas que busquen contrarrestar el maltrato de perros y gatos usando el Diseño Digital?

Campañas hechas por albergues para perros y gatos, por ejemplo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

5.1. Discusión

De acuerdo con las opiniones y comentarios de los expertos, se llega a la conclusión de que el diseño digital es un apoyo para la problemática, pero solo superficialmente, puesto que no está muy comprometida con la responsabilidad social, basándose en las experiencias de los expertos y entrevistas, queda determinado que el diseño digital es utilizado más que nada para el apoyo de albergues y adopción más no para informar adecuadamente a la población sobre el cuidado y tenencia responsable de una mascota. El diseño digital es utilizado para difundir información y crear contenido que busque apoyo económico para las mascotas en situación de calle, pero no se trabajan proyectos para prevenir estos casos de abandono y maltrato que finalmente dan como resultado que los albergues tengan que acoger a las mascotas que tuvieron que enfrentarse a la mala educación y desinformación de la sociedad.

Esta investigación profundiza en el uso del diseño digital como medio de solución ante la problemática y la influencia ante la falta de su utilización puede verse reflejada en los resultados del maltrato y abandono de perros y gatos que se vive en el distrito de Ate, Lima, Perú; demostrando así la importancia de esta herramienta como apoyo para poder difundir concientización e información acertada. Considerando que las personas están interesadas por generar un cambio para el futuro de estas mascotas y al enfocarse en las dos variables de diseño digital y maltrato y abandono de perros y gatos y sus indicadores se requirió de una investigación a profundidad con una duración de seis meses, comprendidos desde el mes de mayo a octubre del año 2021, ya que se necesita un periodo largo para que los resultados sean uniformes y de ese modo se puedan entender para que a partir de ello se le pueda brindar a la población soluciones de mejora para el apoyo de las mascotas en abandono o que son brutalmente maltratadas.

Hoy en día podemos encontrar una cantidad de campañas que brindan apoyo a diferentes problemáticas, pero muy pocas son las campañas creativas que piensan y se enfocan en la raíz del problema, ya que como principal punto se debería tocar la concientización y brindar información sobre los cuidados básicos y responsabilidad que conlleva criar a una mascota. Sin lugar a duda el maltrato animal es un problema que nos concierne a todos como sociedad y depende de los mismos padres, abuelos, colegio, etc en ayudar a la sociedad desde pequeños a diferenciar entre lo bueno y lo malo, demostrando que los animales merecen el mismo respeto que el ser humano.

Según la respuesta de los entrevistados, veterinarios/animalista consideran que es muy importante el diseño digital como medio para difundir información, ayudar y concientizar a la población para llegar mejorar las condiciones de vida de los animales. Asimismo, indicaron que les es grato saber que muchas otras personas se interesan en el bienestar de las mascotas, indican que les gustaría visualizar más campañas en medios masivos como la televisión para que así llegue a mayor alcance y las autoridades también puedan apoyar a minimizar estas situaciones de abuso.

Gandhi dijo una vez que “la cultura de un pueblo se mide por la forma en que trata a sus animales”. Y así es. Nos indignan las publicaciones en medios de comunicación o redes sociales sobre mascotas maltratadas. La Ley de Protección y Bienestar Animal N° 30408 define como maltrato a cualquier comportamiento humano que lastime a la mascota, ya sea mediante la violencia física o daño emocional. (Yrigoyen, 2021).

Finalmente, según Taboada (2019, p-18) el maltrato y abandono de mascotas depende mucho del uso del diseño digital para poder contrarrestar esta problemática, cambiando el enfoque de las campañas, tomando y desarrollando el problema desde la raíz para poder generar más impacto y comprensión al usuario. Por otro lado, en el Perú existen leyes que apoyan y respaldar la protección de las mascotas, sin embargo, no son difundidas de manera correcta, ni se les brinda mayor importancia. El centro del problema es la desinformación y sin ella no se puede contribuir a la mejora de las actitudes y acciones de las

personas. Las mascotas solo dependen del ser humano, de modo que, si ellos no tienen los medios económicos suficientes, respeto y amor, no se podrá garantizar las condiciones que los animales necesitan para desarrollarse.

5.2. Conclusiones

Al analizar y discutir los resultados obtenidos de la presente investigación, se llegó a las siguientes conclusiones y recomendaciones.

Mediante el uso del diseño digital se podría dar una solución para disminuir el maltrato y abandono de perros y gatos. Durante la investigación se concluyó que la falta de información, educación y concientización se debía al bajo nivel de importancia que le brindamos como sociedad a esta problemática, puesto que el tema no es tocado ni explicado en colegios, universidades ni mucho menos en casa, cuando desde muy pequeños es importante e indispensable la enseñanza del respeto y amor por los animales, brindándoles el mismo nivel de importancia que se le puede dar a cualquier ser humano. Empezar a conocer más sobre las mascotas que tenemos bajo nuestro cuidado será el factor primordial para mejorar como dueños y como sociedad.

El diseño digital será de mucha ayuda para poder generar un cambio. Los hallazgos señalan que es casi nulo el apoyo que se le brinda a las mascotas, puesto que son pocas las campañas contra el maltrato y solo ven el problema superficialmente, no llegan a la raíz y analizan porque se dan estos hechos.

No se han realizado campañas ni publicidad sobre peleas clandestinas y lucro específicamente, las cuales también engloban la palabra maltrato y deben ser contrarrestadas y castigadas de igual manera por las autoridades.

El maltrato y abandono es el reflejo de una sociedad desinformada y con falta de valores. Según los resultados de la investigación a medida que pasan los años aumenta la cantidad de mascotas abandonadas, a raíz de eso se analizó el factor principal y se llegó a la conclusión que la mayor cantidad de abandono es generado por la falta de información de las personas sobre la esterilización o castración.

Para finalizar llegamos a la conclusión que con apoyo del diseño digital se puede crear un cambio óptimo realizando campañas, publicidad, aplicaciones, etc.,

para con ello poder luchar contra el abandono y el maltrato desde la raíz, es decir brindar información sobre la esterilización, castración, formación, cuidados básicos y generar una educación consciente a la población.

5.3. Recomendaciones

Tomando en consideración las conclusiones de la investigación se recomienda el uso del diseño digital como apoyo fundamental para una buena y clara difusión de información y concientización sobre el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate durante el periodo del 2020 al 2021-

A las personas que estén en busca de una mejora y absoluto cambio contra el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú, lean esta investigación para que puedan entender y analizar que la raíz de la problemática viene desde casa, es decir la educación y la enseñanza de valores y amor hacia otros seres humanos y con ayuda de ellos y del diseño digital se puede conseguir mejoras significativas; brindando una mejor distribución de información , clara y elocuente. No solo se trata de realizar diseños digitales interactivos para resolver el problema de maltrato y abandono de perros y gatos, con un lenguaje simple, sino que transmita un mensaje y que brinde un verdadero apoyo a temas más profundos como es el lucro, peleas clandestinas, experimentos entre otros.

Promover en las escuelas la información que contribuya a disminuir el maltrato y abandono de perros y gatos, para que desde pequeños aprendan a cuidar y amar a los animales, ya que según los resultados de la investigación arrojan que no toda mascota que habite en un hogar es bien tratada. Muchas veces se piensa que solo los animales callejeros sufren, pero no es así, ya que el maltrato no se basa solo en golpes e insultos sino también en entender y estar informados sobre las necesidades que cada uno de ellos necesita como la alimentación, higiene y salud puesto que el desconocimiento puede llevar a que dañen a sus mascotas.

Realizar cuestionarios al público objetivo para corroborar si les parece favorable el uso del diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos.

CAPÍTULO VI

Referencias

6.1. Fuentes electrónicas:

1. Fundación Affinity (s.f.). Principales razones de abandono de un animal de
de
2. compañía. Disponible en:
<https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/busco-un-animal-de-compania/las-razones-detras-del-abandono-de-una-mascota>
3. ONG ADDA (Fecha). Abandono: causas y consecuencias. Asociación
Defensa Derechos Animal: Addaong.org. Disponible en:
<https://www.addaong.org/es/que-denunciamos/abandono-causas-y-consecuencias/>
4. Antón, A. B, Vanda. (2016). Por qué deben ser delito las peleas de
perros. Animal Político: animalpolitico.com.
<https://www.animalpolitico.com/una-vida-examinada-reflexiones-bioeticas/deben-delito-las-peleas-perros/>
5. Arias, G., Villasís, K. y Miranda, N. (2016). El protocolo de investigación
III: la población de estudio. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
6. Arteaga, G. (2020). Enfoque cuantitativo: métodos, fortalezas y
debilidades. Disponible en: <https://www.testsiteforme.com/enfoque-cuantitativo/>
7. Arango, R., Delgado, D. y Olivero, G. (2016). Reportaje para la
sensibilización en contra del maltrato en animales de compañía;"
Hablando por los que no tienen voz". [Tesis título, Corporación
Universitaria minuto de Dios Ciencias de la Comunicación Social Y
Periodismo y Prácticas Mediáticas Girardot]. Disponible

- en:<https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4747/T.C%20ARANGO%20ROJAS%20MARIA%20JOSE%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
8. Animanaturalis. (2021). Maltrato Animal: Antesala de la Violencia Social. Disponible en: <https://www.animanaturalis.org/p/1332/maltrato-animal-antesala-de-la-violencia-social>
 9. Begoña, O. (2019). ¿Qué es una página web? Disponible en: <https://www.aboutspanol.com/que-es-una-pagina-web-3202308>
 10. Barbieri, A. Este es el perfil psicológico de un maltratador de animales. La vanguardia: Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/natural/20160429/401449053985/perfil-psicologico-maltratador.html>
 11. Berges, R. (2016). Estrategias de marketing digital para la plataforma virtual mybarrio.com. Disponible en:https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/8437/4/2016-Estrateg%ADas_Marketing_Virtual..pdf
 12. Becker, M. Digan NO al comercio y criaderos, lucran con los cachorros mientras tantos otros se mueren de hambre. ¡Adopten, no compren! SOS VOX. Disponible en: (<https://www.sosvox.org/es/petition/por-favor-luchemos-por-las-adopciones-y-no-a-las-compras-de-um-animal-sin-como-nosotros-ynmejores.html>)
 13. Castañeda, H. (2018). Contra el maltrato de los animales (Pag,10). Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4419/441942924001.pdf>
 14. Contreras, A., Linares, M. y Acosta, H. (2018). Bioética y experimentación en animales. Una revisión de la praxis científica en México. (Pág. 1-6). Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/1892/189258951003/>
 15. El Universal. (2018). Acusan lucro con mascotas de la calle. Disponible en: <https://www.eluniversal.com.mx/metropoli/cdmx/acusan-lucro-con-mascotas-de-la-calle>

16. El Comercio. (2018). #SomosPatas: así es la campaña de la PNP contra maltrato animal. Disponible en: <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/pnp-lanza-campana-promueve-denuncias-maltrato-animal-noticia-501573>
17. El Comercio. (2017). Municipio de Lima entregó en adopción a mascotas rescatadas. Disponible en: <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/municipalidad-lima-entrego-adopcion-mascotas-rescatadas-noticia-480763>
18. El Comercio. (2017). Ate: denuncian matanza de gatos dentro de parque. Disponible en: <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/ate-denuncian-matanza-gatos-parque-noticia-473152>
19. El Comercio. (2018). Reportan supuesto hallazgo de perros muertos dentro de camioneta. Disponible en: <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/independencia-reportan-supuesto-hallazgo-perros-muertos-camioneta-noticia-490366>
20. El Comercio. (2020). San Juan de Miraflores. Maltrato animal: estos son los últimos casos que causaron indignación. Disponible en: <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/maltrato-animal-estos-son-los-ultimos-casos-que-causaron-indignacion-en-el-2019-recuento-pnp-noticia/>
21. El Comercio (2021). Mascotas: ¡Denunciemos el maltrato animal! Disponible en: <https://elcomercio.pe/somos/estilo/mascotas-denunciemos-el-maltrato-animal-perros-estilo-noticia/>
22. Experto Animal. (2019). El maltrato animal - Tipos, causas y cómo denunciar. Disponible en: https://www.expertoanimal.com/el-maltrato-animal-tipos-causas-y-como-denunciar-24291.html#anchor_6
23. Expansión Política. (2019). #NoSonJuguetes: muchos perros y gatos que son "regalo" terminan abandonados. Disponible en: <https://politica.expansion.mx/sociedad/2019/12/20/nosonjuguetes-muchos-perros-y-gatos-que-son-regalo-terminan-abandonados>
24. Palma. (2021). ¿Qué es Diseño Digital y por qué es Importante? Trabajos de Diseñador UX + UI + Web Explicados. Disponible en: <https://www.freecodecamp.org/espanol/news/que-es-diseno-digital-y-por-que-es-importante/>

25. Grinschuk, E. (2021). More than digital. Entienda la Visibilidad Digital y constrúyala usted mismo. Disponible en:
<https://morethandigital.info/es/entienda-la-visibilidad-digital-y-construyala-usted-mismo/>
26. Ibarra, T. (2018). Evaluación de usabilidad de plataforma educativa con acceso multi - dispositivo. [Trabajo de Grado para optar al Título de magister en Ingeniería.].Disponible en:
https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/13070/OscarDaniel_IbarraTobar_2018.pdf?sequence=2&isAllowed=y
27. INEI. (2018-2020). Perú: Estimaciones y proyecciones de población por departamento, provincial y distrito, 2018 - 2020. Disponible en:
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitaless/Lib1715/libro.pdf
28. Izaga, S. (2016). El maltrato animal, y la importancia de su penalización en nuestro país. [Tesis doctorado. Facultad de Derecho - Escuela Académico Profesional De Derecho.]. Repositorio Institucional
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/3564/Salazar%20-%20Izaga.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
29. López vizuete, P. A. T. R. I. C. I. A. (2020). Intervención asistida con animales dirigida a personas con discapacidad auditiva. Disponible en:
<http://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/12187>
30. Murillo, J. M. S. (2017). El verano, las vacaciones y desgraciadamente, el abandono de mascotas. *Badajoz Veterinaria*, (7), 5-5. Disponible en:
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EIVeranoLasVacacionesYDesgraciadamenteElAbandonoDe-7207219.pdf>
31. Barbieri, A. (2016). Este es el perfil psicológico de un maltratador de animales. *La Vanguardia*. Disponible en:
<https://www.lavanguardia.com/natural/20160429/401449053985/perfil-psicologico-maltratador.html>
32. García, L. (2018). En España son habituales estas escenas macabras de maltrato. *Made for minds*. Disponible en: <https://www.dw.com/es/en->

- espa%C3%B1a-son-habituales-estas-escenas-macabras-de-maltrato-animal/a-42763501
33. Giraldo, V. (2016). Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen? Rockconect.com. Disponible en:
<https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
34. Mata, L. (2019). Diseños de investigaciones con enfoque cuantitativo de tipo no experimental. Disponible en:
<https://investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/>
35. Méndez, G., Portillo, P. y Barraza, C. (2021). La problemática de los perros callejeros. Un análisis de “apps” relacionadas y una propuesta para sensibilizar a la sociedad. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte. Revista Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad. Disponible en:
<http://cathi.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/18431/La-problematica-de-los-perros-callejeros.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
36. MVS Noticias. (2015). Maltrato animal, por falta de educación especialista. Disponible en:
<https://mvsnoticias.com/noticias/estados/maltrato-animal-por-falta-de-educacion-especialista-562/>
<https://mvsnoticias.com/noticias/estados/maltrato-animal-por-falta-de-educacion-especialista-562/>
37. Morón, D. (2019). La controversia del delito de abandono y actos de crueldad contra animales domésticos y silvestres tipificado en el Art. 206 - a del Código Penal con la Ley N°30407, respecto a su calificación como seres sensibles. [Tesis Título, Universidad Andina del Cusco Facultad de Derecho y Ciencia Política Escuela Profesional de Derecho]. Disponible en:
http://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/UAC/2974/1/Magaly_Tesis_bachiller_2019.pdf

38. Nahuel, A (2016). Aplicación de salud para proyecto DataDonors (Doctoral dissertation, Universidad Argentina de la Empresa).
39. Oña, M. (2016). La tenencia irresponsable de animales de compañía (perros y gatos) en el sector de Quitumbe, atenta el Derecho de la población a vivir en un ambiente sano. [Tesis título, Universidad Central del Ecuador. Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Políticas y Sociales Carrera de Derecho]. Disponible en:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/7428/1/T-UCE-0013-Ab-353.pdf>
40. Ortega, R. (2018). Dejando huella. Reportaje multimedia sobre el abandono de animales en Valladolid y alrededores. [Tesis título, Universidad de Valladolid. Facultad de Filosofía y Letras Grado en Periodismo]. Disponible en:
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33045/TFG_F_2018_120.pdf?sequence=1&isAllowed=y
41. Parra, S. (2020). HeyVey: Desarrollo de aplicación para la reflexión, capacitación de tenencia responsable y prevención del maltrato y abandono de animales de compañía. [Proyecto de grado realizado en la asignatura curso de proyecto de grado prácticas y emprendimiento empresarial. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño.]. (p.68) Disponible en:
<http://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/16635/Trabajo%20de%20Grado2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
42. Pachi, S. y Jami, T. (2016). El reportaje como medio de sensibilización sobre el abandono de perros en la ciudad de Latacunga. Disponible en:
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4669/1/PI-000154.pdf>
43. Peiró, R. (2019). Página Web. Disponible en:
<https://economipedia.com/definiciones/pagina-web.html#referencia>
44. Piamore, E. (2019). El maltrato animal: Tipos, causas y como denunciarlo. Experto animal: <https://www.expertoanimal.com/el-maltrato-animal-tipos-causas-ycomo-denunciar-24291.html>

45. Rankia. (2019). ¿Qué son las plataformas digitales y para qué sirven?
Disponible en: <https://www.rankia.pe/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven>
46. Reátegui, Z. Rufasto, Ñ. y Arce, G. (2016). Ética en animales de experimentación. Revista CES Medicina Veterinaria y Zootecnia.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321449586002>
47. RTVE. (2020). "No puedes o no quieres mantenerlo y por ello, te desprendes de él." Hablamos sobre el abandono de animales.
Disponible en: <https://www.rtve.es/television/20201211/abandono-animal-razones-perros-gatos/2059847.shtml>
48. Rockcontent. (2019). Plataformas digitales: ¿Qué son y qué tipos existen? Disponible en: <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
49. Sampieri. (2010). Diseño de Investigación. Disponible en:
<https://www.uprm.edu/ademinvestiga/disenio-de-la-investigacion/>
50. Semana. (2016). Las seis fiestas más crueles con los animales.
Disponible en: <https://www.semana.com/cultura/articulo/maltrato-animal-celebraciones-en-las-que-mueren-animales/483459/>
51. Soto, S. (2018). Estudio de usabilidad y accesibilidad de la plataforma E-Learning Laureate Ecollege Chile. Disponible en:
http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-3000/UCH3474_01.pdf
52. Taboada Casas, A. V. (2018). Aplicativo móvil que conecta a usuarios que tienen mascotas domésticas con una red de transporte privado: Petaxi. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima, Perú.
Retrieved from <http://hdl.handle.net/10757/624753>
53. Tayo, L. y Sánchez, A. (2019). Centro de cuidado, atención y adopción de animales domésticos (perros y gatos) en La Molina. [Tesis título, Universidad Ricardo Palma. Facultad de Arquitectura y Urbanismo.]. (p.56-152). Disponible en:
http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/3063/T030_74237618_T%20%20%20TAYO%20LOPEZ%20STHEFANY%20MISHELLE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

54. Universo mascota. (2018). ¡Hacerle esto a tu mascota es maltrato animal doméstico! Disponible en:
<https://www.universomascotas.co/post/hacerle-esto-a-tu-mascota-es-maltrato-animal-domestico>
55. Última Hora. (2020). ¿Por qué no es bueno educar a los perros con gritos o castigos físicos? Disponible en: <https://www.ultimahora.com/porque-no-es-bueno-educar-los-perros-gritos-o-castigos-fisicos-n2871825.html>
56. UTAD. (2019). Diferencias entre diseño gráfico y diseño digital. Disponible en: <https://u-tad.com/diferencias-diseno-grafico-diseno-digital/>
57. Vílchez, F. (2019). Plan de Marketing Social enfocado a la Organización Refugio Animal Chiclayo 2016-2017. [Tesis Licenciado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Facultad de Ciencias Empresariales Escuela de Administración de Empresas]. Disponible en: https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2089/1/TL_VilchezFarroSandy.pdf
58. Web Consultas. (2021). Maltrato animal: como denunciarlo. Disponible en: <https://www.webconsultas.com/mascotas/cuestiones-legales/maltrato-animal-como-denunciarlo>
59. Yrigoyen, L. (2021). Mascotas: ¡Denunciemos el maltrato animal! Revista Somos. Grupo el comercio. Disponible en: <https://elcomercio.pe/somos/estilo/mascotas-denunciemos-el-maltrato-animal-perros-estilo-noticia/>

ANEXOS

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

El uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021

Problema general	Objetivo general	Supuesto general	Categorías	Metodología
¿De qué manera el Diseño Digital favorece al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?	Proponer la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021	El diseño digital como estrategia favorece al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 200-2021?	Variable independiente: Maltrato de perros y gatos Dimensiones: -Causas de maltrato Indicadores: -Educación -Cultura -Lucro -Castigo y corrección Dimensiones: -Tipos de maltrato -Abandono -Experimentos -Peleas clandestinas -Maltrato físico Variable dependiente: Diseño Digital Dimensiones: -Beneficios de las Plataformas Digitales Indicadores: -Usabilidad -Visibilidad -Funcionalidad -Plataformas Digitales Indicadores:	Tipo de investigación Enfoque: Cuantitativa Tipo: Descriptivo Diseño: No experimental Población: 670,818 Técnicas: cuestionario y entrevistas a expertos. Muestra: 300 Diseñadores Gráficos: 150 Veterinarios, Animalistas: 150 Instrumentos: Guía de entrevista -Cuestionario para Veterinarios y Animalistas -Cuestionario para el área de Diseño Gráfico. Entrevista a expertos - 1 Veterinario/Animalista - 2 Diseñadores Gráficos
Problemas específicos	Objetivos específicos	Supuestos específicos		
¿Cuál es el nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?	Identificar el nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.	El nivel de conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021 es pequeño.		
¿Cómo concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?	Investigar las razones para concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.	Son considerables e importantes las razones para concientizar a las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.		
¿Cómo influye el Diseño Digital en el cambio contra el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021?	Identificar si el diseño digital genera algún cambio favorable para combatir el maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.	El diseño digital ha causado mayor impacto contra el maltrato y abandono de perros y gatos, generando un cambio notable en el distrito de Ate en la ciudad de Lima, Perú, periodo 2020-2021.	-Aplicaciones -Páginas Web	

Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario: maltrato y abandono de perros y gatos y diseño digital

La presente encuesta conforma un fragmento de la investigación en curso de la autora Shadia Zaariel Farach Torres, como parte del proceso para obtener el grado de titulación en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL).

Por favor, se sugiere tener en cuenta que los resultados de la encuesta serán utilizados para fines académicos y de la investigación en mención, por lo que se pretende que lo respondan con un alto grado de conciencia. Ningún de los datos personales serán expuestos, solo se requerirá de aquellos datos para realizar el perfil de los encuestados.

La encuesta consta de 2 secciones: Perfil del usuario y preguntas específicas del tema.

Objetivo General:

Hallar resultados sobre la importancia de un Diseño Digital que favorezca al conocimiento e información de las personas respecto al maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021.

Público Objetivo: Veterinarios, animalistas.

Alternativas de respuestas del cuestionario:

1. Nunca (N)
2. A veces (AV)
3. Siempre (S)

En la presente sección del cuestionario se busca conocer su perfil. Por favor, considere que el tiempo estimado solo tomará 1 minuto.

¿Cuál es su género?

1. Femenino
2. Masculino

¿En qué rango de edad se encuentra?

1. 20-25
2. 26-30
3. 31-35
4. 36 a más

¿En qué zona del Distrito de Ate reside?

En esta parte de la encuesta se busca obtener datos específicos sobre el uso del Diseño digital como medio para la solución del maltrato y abandono de perros y gatos en el distrito de Ate, Lima, Perú 2020-2021. Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

	Enunciados atendiendo las variables,	N	AV	S
N°1	dimensiones e indicadores			
Variable: Maltrato de perros y gatos				
Dimensión: Causas del maltrato				
Indicador: Educación				
1	¿Consideras que la población está educada adecuadamente para atender los problemas de maltrato de los perros y gatos?			
2	¿Recibes información sobre el respeto y la conciencia animal?			
3	¿Consideras que la educación respecto al maltrato y abandono de perros y gatos es suficiente?			
Indicador: Cultura				
4	¿Conoces actividades o iniciativas que busquen reducir el maltrato animal?			

5	¿Aceptas que se lleven a cabo las actividades tradicionales de maltrato animal?			
6	¿Consideras que las actividades tradicionales de maltrato animal son necesarias para la cultura del país?			
Indicador: Lucro				
7	¿Conoces actividades que lucran con perros y gatos?			
8	¿Prefieres comprar una mascota antes que adoptarla?			
9	¿Rechazas las actividades de lucro contra perros y gatos?			
-	Indicador: Castigo y corrección			
10	¿Conoces métodos de corrección para perros y gatos?			
11	¿Desarrollas métodos o estrategias de castigo y corrección óptimos para una buena crianza?			
12	¿Corregir de una manera violenta a tu mascota, trae como consecuencia que se vuelva agresivo?			
Dimensión: Tipos de maltrato				
Indicador: Abandono				
13	¿Sueles ver mascotas abandonadas en las calles?			
14	¿Analizas la posibilidad de adoptar una mascota abandonada?			
15	¿Brindas tu apoyo a organizaciones dedicadas a la protección de mascotas abandonadas?			
Indicador: Experimentos				
16	¿Consumes productos "Cruelty free"?			
17	¿Has sido testigo y/o participe de campañas que van en contra de los experimentos con animales?			
18	¿Consideras necesario experimentar con animales a fin de obtener resultados en productos de uso humano?			
Indicador: Peleas Clandestinas				

19	¿Conoces iniciativas que prohíban las peleas clandestinas?			
20	¿Crees que, de haber una ley estricta sobre las peleas clandestinas, las personas pensarían dos veces antes de cometer este delito?			
21	¿Consideras que las peleas clandestinas tienen como única finalidad generar ganancia de dinero?			
Indicador: Maltrato Físico				
22	¿Conoces entidades que se dediquen a combatir el maltrato de perros y gatos?			
23	¿Crees que el maltrato físico hacia una mascota debe ser tomado con la misma seriedad que se les da a los casos de maltrato hacia el ser humano?			
24	¿Consideras que el maltrato físico se percibe en las mascotas que tienen un hogar y supuestos dueños responsables?			

En esta segunda sección de la encuesta se busca obtener datos específicos en base a cada indicador y consta de 24 preguntas en donde se tiene que marcar con las alternativas de respuestas: Nunca (N), A veces (AV) o Siempre (S). Por favor, considere que el tiempo estimado será de 10 minutos.

Público Objetivo: Diseñador Gráfico

N°2	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	AV	S
Variable: Diseño Digital				
Dimensión: Beneficios de las Plataformas Digitales				
Indicador: Usabilidad				
25	¿Consideras que la usabilidad es crucial en el mundo actual?			

26	¿Piensas que hoy en día las plataformas digitales son fáciles y cómodas de usar?			
27	¿Crees que la usabilidad de un diseño influye mucho en la toma de decisiones por la elección del producto?			
Indicador: Visibilidad				
28	¿Consideras que un proyecto o marca deben de tener una plataforma virtual para tener un mejor posicionamiento en el mercado?			
29	¿Crees que tener tu negocio en una plataforma virtual visible genera una mejor comunicación con los clientes?			
30	¿Crees que el contraste en el diseño es determinante para causar una diferencia en el mercado?			
Indicador: Funcionalidad				
31	¿Consideras que las plataformas digitales cumplen con su función, brindándole contenido e información certera al usuario?			
32	¿Crees que las plataformas digitales realizan la función de ahorrar tiempo?			
33	¿Estableces una buena interacción con las plataformas digitales al realizar tus actividades laborales y/o académicas?			
Dimensión: Plataformas Digitales				
Indicador: Aplicaciones				
34	¿Consideras que las aplicaciones aportan y/o facilitan a tu vida diaria?			
35	¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las aplicaciones?			
36	¿Piensas que las aplicaciones son seguras y confiables al momento de gestionar alguna operación comercial?			
Indicador: Páginas Web				

37	¿Consideras relevante que las páginas web deberían estar bien diseñadas y estructuradas?			
38	¿Logras adaptarte rápidamente a la funcionalidad de las páginas web?			
39	¿Interactúas con páginas webs antes de desarrollar alguna actividad o Proyecto?			