



**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO PROFESIONAL GRÁFICO**

Diseño de Información y su influencia en la difusión del contenido de la Ley de Protección  
y Bienestar Animal

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico

**AUTOR**

Lengua Univazo, María Gracia Jorisy (0000-0001-9519-8141)

**ASESOR**

Montoya Sermeño, Kelly Isabel (0000-0002-6140-3124)

**Lima, 02 de julio del 2019**

## Resumen

La presente investigación basada en que el diseño gráfico puede contribuir en la difusión de información sobre Protección y Bienestar Animal tiene como objetivo diseñar una propuesta infográfica que ayude a informar sobre la ley de manera más interactiva y atractiva.

La metodología que se está usando tiene un enfoque cuantitativo por lo que se han utilizado técnicas de recolección de datos como encuestas mediante un cuestionario con preguntas específicas que permitan conocer al público y testeó del producto.

La solución que se plantea para solucionar el problema es el diseño de una infografía interactiva, la cual tuvo un impacto positivo en los usuarios. Los resultados arrojaron que la solución propuesta resulta atractiva e interesante (88.5% de los encuestados) y no presenta dificultad en la comprensión del contenido (84.6%).

Por lo que se concluye que existe un problema de difusión de información sobre la ley de Protección y Bienestar Animal y la propuesta infográfica resulta un recurso útil.

**Palabras claves:** Bienestar Animal, Ley de Protección y Bienestar Animal, Ley N.º 30407, Diseño de Información, Diseño interactivo, Infografía interactiva

# Information Design and its influence in the dissemination of the content of the Law of Protection and Animal Welfare

## **Abstract**

The present investigation based on the fact that graphic design can contribute to the dissemination of information on Animal Welfare and Protection aims to design an infographic proposal that will help inform the law in a more interactive and attractive manner.

The methodology that is being used has a quantitative approach, which is why data collection techniques such as surveys have been used through a questionnaire with specific questions that allow the public to know and test the product.

The solution that arises to solve the problem is the design of an interactive infographic, which had a positive impact on users. The results showed that the proposed solution is attractive and interesting (88.5% of respondents) and has no difficulty in understanding the content (84.6%).

So it is concluded that there is a problem of dissemination of information on the Law of Protection and Animal Welfare and the proposed infographic is a useful resource.

**Keywords:** Animal Welfare, Animal Protection and Welfare Law, Law 30407, Information Design, Interactive Design, Interactive Infographics

## **INTRODUCCIÓN**

En los últimos años, el bienestar y cuidado de los animales se ha vuelto un tema de interés y preocupación en el Perú. La aparición de comunidades y organizaciones ha ido en aumento siendo cinco las más importantes. Si bien, gracias a su influencia en la sociedad se ha logrado la promulgación de la ley 30407, Ley de Protección y Bienestar Animal, esta no ha sido correctamente difundida. A ello se le suma, la complejidad y extensión de sus textos que resultan para el ciudadano difíciles de comprender. Dada la ausencia de estadísticas, se realizaron encuestas a dos grupos animalistas de Lima Metropolitana, cuyos resultados arrojaron que el 66% sabe de la existencia de esta ley. De ellos, el 80% tenían poco conocimiento sobre ella y un poco más del 50% encontró dificultad para entender lo que manifiesta la ley. Esto puede resultar un problema para los ciudadanos a la hora de presentar una denuncia justificada ante casos de maltrato animal. De ello surge la interrogante ¿De qué manera el diseño de información puede contribuir a la difusión de información sobre Protección y Bienestar Animal? La hipótesis que se planea comprobar es que el diseño de información puede contribuir en la difusión de información sobre Protección y Bienestar Animal

En la presente justificación práctica, el principal problema que se busca resolver, a través del diseño gráfico es el desconocimiento del contenido de la ley de Protección y Bienestar animal. siendo un factor importante el medio y la forma como se presenta dicha información ante los ciudadanos. Los beneficiados con la aplicación de este proyecto son los mismos ciudadanos, puesto que ellos presencian actos de maltrato de toda índole y necesitan un medio que les proporcione la información necesaria para justificar y presentar una denuncia. El trabajo tendrá como objetivo principal diseñar una propuesta infográfica que ayude a informar sobre la ley de manera más interactiva y atractiva para lograr llegar al usuario. Asimismo, se tendrán como específicos, comprobar que existe un problema de desconocimiento del contenido de la ley 30407, determinar si el recurso infográfico es una herramienta útil en la difusión de información sobre Protección y Bienestar Animal.

### **1.1 Diseño gráfico**

Una de las áreas del diseño que abarcará la investigación es el diseño de información. En cuanto a su definición, Walker y Barratt (2005) lo conciben como la transformación de datos en información, haciendo de lo complejo, algo fácil de entender y de usar. (p.1) Mientras, El International Institute for Information Design (IIID, citado en Coates y Ellison, 2014) afirma que “consiste en definir, planificar y dar forma a los contenidos de un mensaje, con la intención

de satisfacer las necesidades de información de los destinatarios” (p. 4). Franchi (2013), explica que el diseño de información tiene como principal objetivo planear artefactos que sean capaces de trasladar visualmente mensajes en una manera útil, clara y descifrable para que pueda ser entendido.

Robinson, cabeza del Departamento gráfico de Guardián (2010, citado en Franchi, 2013), explica que las infografías son importantes porque son fáciles de leer, los detalles pequeños ayudan a los lectores a captarlos con una sola mirada mientras que los grandes, resumen y explican temas complejos, satisfaciendo así las necesidades de los lectores que tiene cada vez menos tiempo. Según Smiciklas (2012), la infografía es una visualización de data o ideas que tratan de transmitir información compleja a una audiencia en una manera fácilmente entendida. Para Cairo (2008) una infografía es “una representación diagramática de datos” (p. 4) que no tiene que incluir texto de acompañamiento o explicación si no se considera necesario.

El diseño de información ha sido aplicado en el diseño educativo. DiMarco (2010) afirma que el objetivo del diseño educativo es “trasladar las enseñanzas en resultados medibles para los lectores” (p. 12). Según Felton (citado en Grimwade, 2014) expone que los seres humanos no son de un aprendizaje automático. Responden ante lo visual, por lo que comprenden los datos gracias a las visualizaciones. Además, Fleming (2011), considera que existen preferencias o estilos de aprendizaje para procesar la información. Por ello la creación del modelo VARK. El acrónimo VARK significa modalidades sensoriales visuales, auditivas, de lectura / escritura y cinestésicas que se utilizan para aprender información. El aprendizaje visual es el estilo de aprendizaje que incluye la representación de información en mapas, diagramas de arañas, cuadros, gráficos, círculos, jerarquías y otros medios que las personas utilizan para representar lo que podría haberse presentado en palabras.

Otra rama del diseño la cual participa en todas las demás disciplinas es el diseño interactivo. Los autores Cabezuelo & Martínez (2010) definen la interactividad como el diálogo existente entre un emisor y un receptor que comparten información, la cual es fomentada por el uso de nuevas tecnologías. Esta área toma especial atención en la experiencia del usuario en el proceso de interacción. El diseñador Pettersson (2011) define el diseño de experiencia de usuario (UX, UED, UXD y XD) como el proceso de mejorar la satisfacción del usuario al mejorar la accesibilidad, el placer y la facilidad de uso que proporciona la interacción entre el usuario y el producto. Por consiguiente, toma como foco principal el criterio de usabilidad. La Organización Internacional de Normalización (ISO, 2018) define la usabilidad, específicamente en la norma

ISO 9241-11, como la medida en que un sistema, producto o servicio puede ser utilizado por usuarios específicos para lograr objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico. Estas áreas del diseño y los conceptos antes mencionados servirán para explicar, en adelante, su relación con las definiciones que se abordarán a continuación.

## **1.2. Protección y Bienestar Animal**

No se tiene una definición propia de la palabra Derecho, sin embargo, se tomará como referente dichas definiciones. Según el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos (2013) como “el sistema de reglas y valores cuyo respeto es imprescindible para convivir de manera organizada y pacífica dentro de la sociedad” (p.14), definición sólo es aplicable para el ser humano. Por lo que no se tiene aún una definición exacta de Derecho Animal. Según Franciskovic (2017) existen posiciones en el que se conceptualiza la categoría jurídica de los animales. Por un lado, hay quienes considera que los animales no humanos deben seguir siendo considerados objeto del derecho, es decir, una cosa o un bien. Por otro lado, existe la opinión que los animales deben estar dentro de una categoría más de los sujetos de derecho. Una posición más arbitraria señala que los animales son seres sensibles, teniendo en cuenta su capacidad de sentir. Esta última posición ha surgido bajo la concepción de creencias y pensamientos ecosocialistas. La autora Castañeda (2015), afirma que las corrientes culturalista y ecosocialista ayudan a entender que los animales son por sí mismos tan valiosos y sensibles como los seres humanos y merecen respeto. Asimismo, expone que aquellos que promueven la protección animal siguen una perspectiva biocéntrica o ecocéntrica. Según la autora esta corriente asegura que todo ser vivo merece respeto moral, y que los seres vivos tienen el mismo valor y derecho de existir. Este enfoque coincide con lo que se conoce como ecología profunda, o la que considera que la naturaleza no es un ente externo al ser humano, sino que coexisten al mismo nivel, tanto que puede llegar a ser sujeto de derechos. La corriente mencionada nos sitúa en el contexto de la necesidad de protección animal. La WASP (2008, World Society for the Protection of Animals, citado en Castañeda, 2015) lo define como:

Condición en la que los animales bajo la tenencia o cuidado de los humanos deben mantenerse en condiciones apropiadas para las necesidades de las especies y, en los casos donde las necesidades fisiológicas y de comportamiento no puedan ser satisfechas, los animales no deben estar en cautiverio. (pág. 42)

Definición que se relaciona con el concepto de bienestar animal. El Congreso de la República del Perú (2016) lo define como:

Conjunto de elementos que se refieren a la calidad de vida de los animales, basado en la protección de las especies, respeto a sus hábitats naturales y adaptación a los entornos brindados por el ser humano que les permita desarrollarse y mantener un comportamiento natural y un estado de plena salud física y mental que implica aspectos de sensibilidad referidos principalmente al dolor y al miedo (pág. 5).

Asimismo, autores como Foy (2014) afirman que el bienestar Animal es una concepción que postula un trato digno al animal. Organizaciones como WASP (citado en Vega & Watanabe, 2016) considera necesario que cada nación cuente con una legislación para la protección de los animales. Del mismo modo, considera que la legislación resulta insuficiente si no hay una aplicación adecuada. Vega & Watanabe (2016) expone que la única norma de protección de los animales que existió en el Perú hasta fines del 2015 fue la Ley N°27265. Norma que nunca fue reglamentada, motivo por el cual se hizo difícil sancionar a los responsables de maltrato animal, sumado al hecho de que padecía de muchos vacíos que hacían que la misma resultara inaplicable. Estas mismas autoras añaden que se presentó otra propuesta, el proyecto de Ley 3371/2013-CR, el cual trataba de corregir las omisiones existentes en la Ley N°27265, Ley de Protección a los Animales Domésticos y a los Animales Silvestres mantenidos en Cautiverio. Aunque esta propuesta fue rechazada por el Congreso de la República, sirvió como base para la promulgación de la siguiente propuesta de Ley, la cual sintetiza las propuestas de los proyectos presentados entre el 2010 y el 2015.

La siguiente y última propuesta fue la Ley 30407, Ley de Protección y Bienestar Animal, promulgada en el 2016 y la cual tiene como objeto:

Proteger la vida y la salud de los animales vertebrados, domésticos o silvestres mantenidos en cautiverio, impedir el maltrato, la crueldad, causados directa o indirectamente por el ser humano, que les ocasiona sufrimiento innecesario, lesión o muerte; así como fomentar el respeto a la vida y el bienestar de los animales a través de la educación. (pàg.1)

### **1.2.1. Grupos animalistas y comportamiento informacional**

Estas propuestas de ley y la necesidad proteger a los animales legalmente, evidencian la existencia de este pensamiento animalista anteriormente mencionado, y el cual rige los movimientos animalistas cuya participación ha permitido lograr la promulgación de la Ley. Los

autores Verdú y García (2010) hablan de movimiento animalista aludiendo a una “corriente ideológica ecologista e igualitarista con un corpus teórico coherente que recoge un pensamiento significativo de la sociedad moderna”. De ello surgen grupos animalistas embajadores de asociaciones y organizaciones sin fines de lucro. Si bien no hay una definición exacta, la ASPPA (Asociación Peruana de Protección a los Animales) se autodefine como “una organización integrada por gente de diferentes perfiles profesionales que comparten el objetivo de proteger a los animales de la crueldad o indolencia humana, promover el trato ético hacia ellos y sobre todo velar por su vida y salud.

Otro aspecto por considerar, en lo que a leyes se refiere, es el lenguaje que siguen para comunicarlas al ciudadano, llamado lenguaje jurídico. No se tiene una definición exacta del lenguaje jurídico, pero se puede utilizar el concepto proporcionado por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2010), la cual lo define como “el conjunto de términos y expresiones que denotan principios, preceptos y reglas a las que están sometidas las relaciones humanas en toda sociedad civilizada” (p. 24). El lenguaje jurídico se plasma de forma textual e incorporando términos que resultan complejos.

Los autores Schiffman, Lazar, & Alba (2010) definen el comportamiento del consumidor como “el comportamiento que los consumidores exhiben al buscar, comprar, utilizar, evaluar y desechar productos y servicios que ellos esperan que satisfagan sus necesidades” (p. 5). Dentro de ella podemos incluir el comportamiento informacional definido por Wilson (1981, como se citó en García, 2017) como “la totalidad del comportamiento humano en relación con las fuentes y canales de información, incluida la búsqueda activa y pasiva de información y el uso de la información” (p. 23). Otra definición que considerar es dada por Calva (2004, como se citó en García, 2017) que entiende como “la manifestación de las necesidades de información del sujeto, originadas a partir de la insuficiencia de información y conocimiento acerca de un objeto, fenómeno o acontecimiento”.

Se han encontrado diversas investigaciones de distintas ciencias tales como derecho, filosofía, zoología, etc., que aportan abordan el tema de la protección animal y del bienestar animal. Por un lado, se han encontrado investigaciones y artículos nacionales que se han venido realizando en los últimos cinco años los cuales ponen de manifiesto el interés por el tema.

Según Pineda (2016) como plantea en su tesis cuyo objetivo era prevenir la protección a los animales por el derecho fundamental de bienestar común de la sociedad. La hipótesis que propuso fue que se da la protección a los animales por el derecho fundamental de bienestar



común de la sociedad de manera inadecuada pues existen falencias en el entendimiento del origen del derecho que permite su protección universal. Entre las herramientas utilizadas están entrevistas a diversos abogados y encuestas a animalistas del distrito de Comas. Se concluyo que no se ha prevenido adecuadamente la protección universal de los animales aun cuando se encuentra dentro del contenido del derecho fundamental del bienestar común pues existen incongruencias dentro de la legislación y jurisprudencia de protección animal sobre el derecho base en el cual se fundamentan.

Según Valdivia (2016), en cuya tesis no se plantean objetivos ni hipótesis debido a que se trata de una tesis teórica y con dotes filosóficos. Aun así, en sus conclusiones tenemos que la moralidad ya no es exclusividad de los humanos, ya que diversos animales actúan de forma altruista y poseen capacidad para la empatía, el perdón, la confianza, la reciprocidad, etc. Además, como conclusión general aporta que ante el avance del especismo y el auge del bienestarismo, es viable adoptar una posición abolicionista en la ética animal, pues así se puede tratar con coherencia el aspecto de los intereses de los animales que aún vienen siendo cosificados con paradigmas ya establecidos.

No se han encontrado muchos artículos, tesis o investigaciones en el área de diseño que hayan tocado el tema de la protección y bienestar animal, sin embargo, se ha podido identificar la tesis de Rojas (2016), que tiene como objetivo aplicar una campaña gráfica social para mejorar la protección y adopción de animales callejeros en Chiclayo. No se planteó ninguna hipótesis, aunque se pudieron extraer conclusiones importantes. Lo principal que el autor concluyó fue que la campaña realizada fue efectiva por el grado de aceptación y difusión. También que, si bien existía un rechazo al comienzo de la campaña por parte de la población debido a miedo de la presión social, ello evoluciono y se logró cumplir con el objetivo, la población considera vital realizar más campañas como estas y replicarlas en diversas zonas.

Todas las investigaciones mencionadas desde diversas áreas del conocimiento han logrado aportar conocimientos sobre la relación ética del ser humano con los animales, la preocupación por contar con una correcta legislación que proteger el bienestar de ellos y las soluciones que se vienen realizando para mejorar dicha situación.

La presente investigación es de tipo experimental y el nivel de investigación que se ha determinado es exploratoria debido a que no existen anteriores estudios o propuestas que busquen dar solución al tema de la difusión de información sobre leyes, y aún menos se ha planteado propuestas desde el área del diseño de información. El enfoque metodológico es

cuantitativo y cualitativo debido a que se está planteando una hipótesis que se espera sea resuelta mediante métodos estructurados. Para dicha investigación se han utilizado técnicas de recolección de datos como es el caso de las encuestas mediante un cuestionario con preguntas específicas que permitan conocer al público, su percepción y la utilidad de la solución que se le está brindando. Asimismo, se ha utilizado la técnica de investigación documental donde se quiere obtener datos de investigaciones similares o que de alguna manera aporten ideas y conceptos que refuercen esta investigación.

## SOLUCIÓN<sup>1</sup>

Para la propuesta de solución se ha realizado encuestas y pruebas enfocadas a un público objetivo específico para recolectar datos cerrados. Para ello se han dividido en 3 etapas de encuestas (cuadro 1).

1ra encuesta (Conocimiento sobre la Ley 30407)	2da encuesta (Prueba de estilo gráfico)	Prueba de usuarios (Testeo de la solución)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las preguntas van dirigidas a grupos animalistas para conocer el rango de edad y su grado de conocimiento sobre la ley actualmente vigente y contenido.</li> <li>• Se concluyó que la mayoría (66%) sabe de la existencia de la ley. De ellos el 80% conoce el contenido de ella y les resulta difícil de comprender (55%).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfocada en conocer su percepción visual sobre las tres propuestas de diseño que se les presentó.</li> <li>• Se concluyó que la elección del público comprobaba el aporte del especialista de diseño. El estilo gráfico les resultaba visualmente atractivo y de fácil visualización y comprensión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta etapa corresponde a pruebas del producto final con el usuario para saber como interactura y como lo percibe.</li> <li>• Se concluyó con las pruebas que los usuarios entendían la información que se les presentaba, les llamaba la atención y les resultaba una herramienta útil y de fácil uso para difundirla.</li> </ul>

Cuadro 1: Enfoque de las tres encuestas y sus respectivas conclusiones de la aplicación

Se planteó una infografía interactiva como propuesta de solución a la problemática planteada dado los conceptos y aportes de autores mencionados anteriormente. Para su ejecución se evaluó tanto el contenido de la información, la gráfica empleada y la interactividad propuesta para el usuario. La infografía ha sido diseñada para ser usada tanto en PC o laptop (Figura 1) y celular (Figura 2).

<sup>1</sup>Enlace de la presentación del proyecto final:

<https://drive.google.com/file/d/1ljCR-ykH59ne-xEf67Pf9x8PZdyuMyIK/view?usp=sharing>

Enlace del prototipo para web: <https://marvelapp.com/hgj6829/screen/57256467>

Enlace del prototipo para celular: <https://marvelapp.com/bhjd7a7/screen/57258243>



Figura 1: Portada de infografía de versión para Desktop



Figura 2: Portada de infografía de versión para celular y aplicado

## Diseño

La diagramación del contenido ha variado de acuerdo al formato, sin embargo, se ha buscado mantener la misma jerarquía y distribución de los elementos que la componen. Para la versión celular (figura 1), tomando en cuenta el tamaño reducido de la pantalla y el formato vertical, se sintetizaron los elementos mediante el uso de botones y se colocó la información restante en las demás pantallas para no generar una sobrecarga de información, se dificulte la comprensión del contenido y se logre un impacto visual negativo. Para ambas versiones se optó por presentar

toda la información en una sola pantalla de manera que no tengan que desplazarse y pueda verse afectada la retención de la información adquirida.

Se realizó un análisis gráfico del estilo visual que se utiliza para informar sobre temas de animales en redes sociales, principal medio que se utiliza para buscar información sobre la ley de Protección y Bienestar Animal según la principal encuesta realizada. (59%). De dicho análisis se concluyó que no existía un estilo gráfico definido, pero si una paleta de color genérica y la cual no causa el impacto visual que se requiere para comunicar. Por ello, se planteó un estilo gráfico opuesto donde primara el contraste y la pregnancia sin perder la función de la propuesta de solución. Para lograr ese impacto visual positivo y necesario, que capte la atención del espectador, se trabajó cada uno de los elementos que componen la infografía y los cuales se mencionan a continuación.

La jerarquía visual se ha logrado mediante el uso del color, el peso de los elementos y la tipografía. Para la imagen principal se eligió un estilo de ilustración vectorial con volumen de manera que cause impacto visual y conecte con el usuario. La ilustración realizada aporta información sobre el tema que se está tratando y la posición frontal de los personajes permite generar atención, dar la sensación de que existe un dialogo entre el usuario y en este caso la infografía. En cuanto a la tipografía se optó por una fuente palo seco y sus variantes para una mejor legibilidad de la información, ya que resulta apropiada para plataformas digitales. Para la paleta de color utilizada se partió de los colores primarios y se jugó con la saturación de estos, se optó por reemplazar al blanco por un tono más cálido, de manera que se genere contraste entre los tonos y resulte atractivos visualmente. Por último, la iconografía se diseñó pensando en el principal objetivo de la infografía, comunicar. Por ello, los iconos son planos, para que no compitan con la imagen principal y sean de fácil entendimiento, y guardan el mismo estilo y proporción para que no se pierda la unidad gráfica.

### **Interactividad**

En cuanto a la interactividad se buscó presentar la información mediante el uso de pop ups en ambas versiones, de este modo, el usuario recibirá la información sin pasar de una interfaz a otra y los botones cumplirán con función establecida para ambas versiones (Figura 3 y 4). Ello asegura que la experiencia del usuario sea mucho más positiva debido a que se está considerando todos los criterios necesarios para que la solución sea de fácil acceso e intuitivo, cumpliendo así el criterio de usabilidad y satisfaciendo la necesidad del público de obtener información sin limitaciones.



Figura 3: Pantallas de la interactividad usada en la versión Desktop



Figura 4: Pantallas de la interactividad usada en la versión celular

## Resultados

Los resultados de la tercera y última etapa de encuestas, testeó del producto final, arrojaron que cerca del 89% de los encuestados les pareció atractiva e interesante la infografía a simple vista y más aún cuando empezaron a interactuar con ella (Gráfico 1).

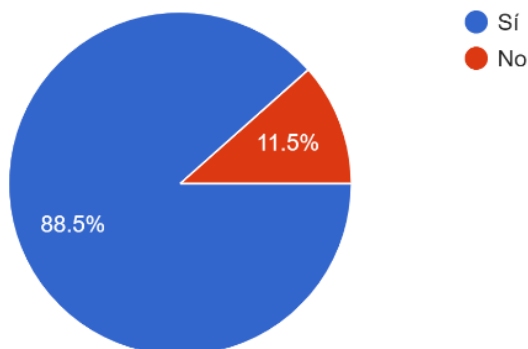


Gráfico 1: Resultados de la pregunta ¿Te pareció interesante y atractiva a simple vista?

En cuanto al contenido textual y visual de la infografía que se les presento, la gran mayoría de los encuestados (84.6%) respondieron que no les resultó difícil comprender la información que visualizaban. Esto se pudo lograr utilizando términos concretos y claros, no técnicos empleados en el derecho y utilizando una iconografía apta que complemente los textos para una correcta comprensión y visualización. (Gráfico 2)

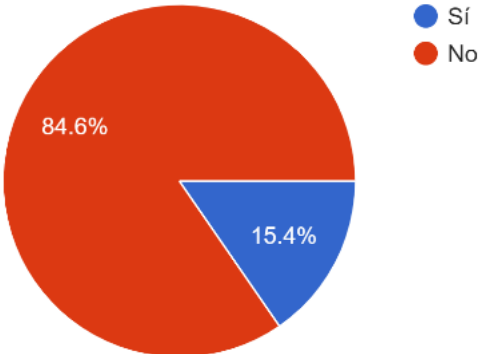


Gráfico 2: Resultados de la pregunta ¿Te resultó difícil entender la información?

Por último, se concluyó, en base a las respuestas, que casi el 100% de los encuestados consideraba la infografía que se les había presentado resultaba una propuesta útil para solucionar el problema de la falta de difusión de información sobre la ley de Protección y bienestar Animal (figura 3).

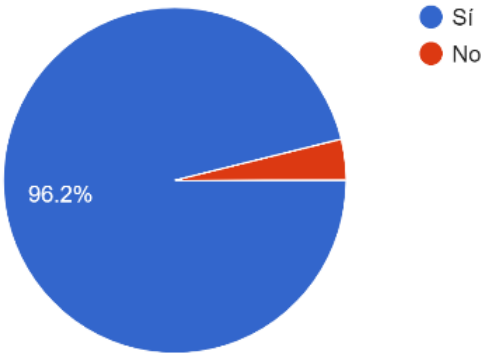


Gráfico 3: Resultados de la pregunta ¿Consideras esta infografía una propuesta útil?

## CONCLUSIONES

- Lo primero que se pudo concluir es que se pudo diseñar una propuesta infográfica que ayude a informar sobre la ley de manera interactiva a las personas, aplicando todos los conocimientos y elementos que involucrados en el área del diseño gráfico.
- También se concluyó que existe un desconocimiento sobre el contenido de la Ley de protección y bienestar Animal (Ley 30407) y ello se debe a la manera como se presenta, la cual es netamente textual, extensa y compleja. La muestra arrojó que la información que se presenta actualmente es confusa y de difícil entendimiento por lo que al momento de aplicarla no resulta favorable.
- Asimismo, se pudo comprobar que la infografía interactiva resulta ser una solución al problema encontrado, dado los conceptos y objetivos planteados por los autores. Esto se pudo comprobar al momento del testeó con los usuarios, que encontraron en la propuesta de solución una herramienta informativa, atractiva y de fácil entendimiento sobre un tema importante para ellos.

## REFERENCIAS

- Francisco Cabezuelo Lorenzo, & Fátima Martínez Gutiérrez. (2012). Interactividad. Revisión conceptual y contextual. *La Revista Icono 14*, 8(1), 9-21. Recuperado de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/277/154> [Consulta: 26 de abril del 2019]
- Cairo, A. (2008). *Infografía 2.0: Visualización interactiva de información en prensa*. Madrid: Alamut.
- Castañeda, N. (2015). *Animalismo pragmático Hacia la resignificación del valor de los animales en el desarrollo y un concepto más integral de sostenibilidad*. Recuperado de [https://cider.uniandes.edu.co/Documents/Publicaciones/32\\_Animalismo%20pragm%C3%A1tico.pdf](https://cider.uniandes.edu.co/Documents/Publicaciones/32_Animalismo%20pragm%C3%A1tico.pdf) [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Coates, K., Ellison, A., & Foz Casals, M. (2014). *Introducción al diseño de información*. Barcelona: Parramón.
- Devesa, C. L. (2018). Current trends in advertising law: the problematic advertising self-regulation in Spain / Tendencias actuales del derecho de la publicidad: la problemática autorregulación publicitaria en España. *Revista Ciencias Sociales*, 6(1), 7–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.225>
- DiMarco, J. (2010). *Digital design for print and web: An introduction to theory, principles, and techniques*. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons.
- Fernández, V. (2018). Comportamiento informacional: nuevos escenarios, nuevos desafíos. *Páginas A & B*, 3–16. <https://doi.org/10.21747/21836671/pag8a1>
- Fleming, N (2015) *The VARK Modalities*. Recuperado de: <http://vark-learn.com/introduction-to-vark/the-vark-modalities/> [Consulta: 2 de mayo del 2019]
- Foy, P. (2014). *La constitución y el animal: Aproximación a un estudio comparado*. Recuperado de <http://gentealternativa.galeon.com/tribunaoradores/tribuna47.htm> [Consulta: 2 de junio del 2019]
- Franchi, F. (2013). *Designing news: changing the world of editorial design and information graphics* (R. Klanten & S. Ehmann, eds.). Berlin: Gestalten.



- Franciskovic, B. (2013). Protección jurídica y respeto al animal: Una perspectiva a nivel de las constituciones de Europa y Latinoamérica. *Revista de la Universidad San Martín de Porres*, 1(1), 1-37. Recuperado de <https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/SP/article/view/942/752> [Consulta: 2 de junio del 2019]
- García, R. (2017). La teoría de la actividad en el estudio del comportamiento informacional humano: consideraciones fundamentales. *Informação Em Pauta*, 2(1), 50–72. Recuperado de: [https://upc-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/s5d462/TN\\_doaj\\_soai\\_doaj\\_org\\_article\\_5bbf4c7cac01421085e51892b739e5b3](https://upc-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/s5d462/TN_doaj_soai_doaj_org_article_5bbf4c7cac01421085e51892b739e5b3) [Consulta: 19 de abril del 2019]
- International Organization for Standardization. (2018). ISO 9241-11:2018(en), *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. Recuperado de <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1> 1(2) 11 [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Kennedy, R., Change, O. V., & Bennett, A. G. (2011). *Icograda Design Education Manifesto*. Recuperado de: [https://www.icogrid.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](https://www.icogrid.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf) [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Malofiej 21: *Premios Internacionales de infografía*. (2014). Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2013). *Los derechos humanos en el Perú: nociones básicas*. Recuperado de <https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/sispod/pdf/262.pdf> [ Consulta: 18 de abril del 2019]
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual contribución a una metodología didáctica* (Segunda edición). Barcelona: Gustavo Gili.
- Pettersson, R. (2011). *Information Design–Message Design*. Tullinge: Institute for Infology. Recuperado de <https://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID1-Message-Design.pdf> [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Rojas Alva, W. (2016). *Campaña gráfica social para la protección y adopción de animales callejeros en Chiclayo*. (Tesis de grado, Universidad Señor de Sipán, Facultad de

- Humanidades. Chiclayo, Perú). Recuperado de <http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/3123/Rojas%20Alva.pdf?sequence=6&isAllowed=y> [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Schiffman, L., Lazar, L., & Alba, V. (2010). *Comportamiento del consumidor* (10a. ed.). Pearson Educación.
- Smiciklas, M. (2012). *The power of infographics: using pictures to communicate and connect with your audience* (Indiana: Que Pub). Indianapolis: Que Pub.
- Ten, A. (2018). *Revisión sistemática de los métodos de evaluación de experiencia de usuario de sitios web informativos*. (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica Del Perú, Escuela de Posgrado. Lima, Perú). Recuperado de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13043/TEN\\_ESCALANTE\\_ANA\\_CECILIA\\_REVISI%c3%93N\\_SISTEM%c3%81TICA\\_M%c3%89TODOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13043/TEN_ESCALANTE_ANA_CECILIA_REVISI%c3%93N_SISTEM%c3%81TICA_M%c3%89TODOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y) [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- UNAM, *El Lenguaje Jurídico*. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2926/5.pdf> [Consulta: 27 de octubre del 2018]
- Valero, J. (2010). La comunicación de contenidos en la infografía digital. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 16, 469–483. [https://doi.org/10.5209/rev\\_ESMP.2010.v16.12361](https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2010.v16.12361)
- Vega, S., & Watanabe, R. (2016). Análisis de la Ley 30407 «Ley de Protección y bienestar Animal» en el Perú. *Revista de Investigaciones Veterinarias Del Perú* 27 (2) 388-396. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15381/rivep.v27i2.11664>
- Verdú, A., & García, J. (2010). La ética animalista y su contribución al desarrollo social. *RevistaPapeles de relaciones ecosociales y cambio global* (112) 13-29. Recuperado de <https://web.ua.es/es/iudesp/documentos/publicaciones/ana-verdu-y-jose-tomas-garcia-la-etica-animalista-y-su-contribucion-al-desarrollo-social.pdf> [Consulta: 6 de mayo del 2019]
- Walker, S., & Barratt, M. (2005). *About: Information Design*. Recuperado de <http://www.gdrc.org/info-design/XRM.pdf> [Consulta: 19 de abril del 2019]