



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de una web con  
concepto de e-market  
para promover la  
adopción animal

Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de:

Licenciada en Diseño Gráfico


Autora: Camila Córdova Paredes

Director: Diego Larriva Calle


Cuenca, 2023







Diseño de una web con  
concepto de e-market  
para promover la  
adopción animal.





**Autora:**

Camila Córdova Paredes

**Director:**

Diego Larriva

**Fotografía:**

Camila Córdova Paredes

Todas las imágenes tienen funciones  
ilustrativas

**Cuenca - Ecuador, 2023**



## DEDICATORIA

Una vez alguien dijo que los animalitos viven menos porque a diferencia de los humanos ellos nacen sabiendo amar.

Con el corazón lleno de amor quiero dedicar mi proyecto a mis dos angelitos de cuatro patas que tengo en casa que me enseñaron lo que es el amor. A todos y cada uno de los animalitos que se encuentran sin hogar, sin familias y abandonados, en especial a todos los que ya perdieron la batalla y fueron al cielo sin saber lo que es tener un hogar y sentirse amados, que sin merecerse tuvieron una vida de dolor y sufrimiento. Todos ellos fueron la inspiración para mi proyecto y para querer aportar con la iniciativa de iniciar un cambio y enseñar a las personas que todos merecen una segunda oportunidad de ser amados.





## AGRADECIMIENTO

Quiero empezar agradeciendo a mi mamá Jenny que siempre hizo todo lo posible para que yo esté el día de hoy aquí, te agradezco por siempre aplaudir cada uno de mis logros, te debo a ti cada uno de ellos, sin ti a mi lado nunca lo hubiera logrado. A mi papá que hoy me acompaña desde el cielo, el me enseñó a soñar en grande y nunca rendirme. A mi novio José Antonio que me acompañó en todo este camino, qué es la persona que me apoya y me motiva a seguir adelante todos los días gracias por siempre estar y confiar en mí. A mis amigos que me ayudaron durante todo el proyecto a superar cada paso.

A cada uno de los miembros de los refugios que todos los días dan su vida por los animalitos desamparados, que luchan todas las mañanas por sacarlos adelante y que siempre en medio de todo el caos ven la luz.





## RESUMEN

La cifra de animales callejeros de Ecuador se duplicó desde 2019 según el INSPI. En el estudio de esta problemática junto a páginas web se abordaron temas importantes como problemas sociales hasta el UX, para una solución adecuada. Así es como con el estudio de teorías y el recurso del e-commerce se creó una web basada en recolección de información que se obtendrá de usuarios de los refugios, creada en base a un sistema ya conocido y así conseguir más difusión y mejorar el flujo de adopciones, ya que uno de los principales problemas es la falta de información para los adoptantes.

## ABSTRACT

The figure of stray animals in Ecuador doubled since 2019 according to the INSPI. In the study of this problem together with web pages, important issues, from social problems were addressed to the UX for an adequate solution. This is how with the study of theories and the resource of the e-commerce a website based on information collection was created which will be obtained from shelter users, also created based on an already known system and thus achieve more diffusion and improve the flow of adoptions, since one of the main problems is the lack of information for adopters.





## PROBLEMÁTICA

La situación de los animales en las calles es un problema que con el paso del tiempo sigue incrementando. En la mayoría de casos estos son entre perros y gatos. A partir de la pandemia en 2019 los casos de abandono crecieron en un 90%, esto quiere decir de 1 a 10 casos diarios. (Diario La Hora 2021). A pesar de que se han incorporado leyes de protección a animales y la prevención del abandono esto no se ha reflejado como una solución ni disminución. El abandono y las condiciones inhumanas de la situación de los animales en la calle no es el único problema, los ataques a personas, la transmisión de enfermedades y contaminación del espacio público también ha crecido junto con esto (Instituto Nacional de Investigación en Salud Pública).

Campañas para evitar el abandono y promover la adopción se

dan constantemente, sin embargo, personas que se deciden por esto muchas veces no encuentran la opción adecuada que pueda adaptarse a lo que están buscando, por lo que hoy en día las personas prefieren por encima de mascotas mestizas, adquirir una de raza, o hacerlo en puntos de venta. Lo que no ayuda a que los criaderos se puedan seguir manteniendo, quitando oportunidad a las adopciones.

El acercamiento con los refugios nos han hecho saber que refugios alrededor de todo el país se encuentran colapsados y cada vez reciben menos apoyo de terceros. Campañas de adopción se realizan frecuentemente, pero las adopciones son esporádicas y muchas veces las personas no asisten porque no tienen conocimiento de ellas y no conocen las opciones disponibles, ya que no hay un lugar en donde se pueda buscar opciones de adopción.

# INDICE

## Capítulo 1. Contextualización

*1.1.1 Problemática Social del abandono animal 16*

*1.1.2 Diseño de aplicaciones móviles 17*

*1.1.3 El e-commerce 18*

*1.2 Investigación de campo 19*

*1.3 Análisis de homólogos 21*

*1.4 Conclusiones 24*

## Capítulo 2. Programación

*2.1.2 Investigación de campo 30*

*2.1.3 Segmentación 31*

*2.1.4 Personas Design 33*

*2.1.5 Mapa de empatía 36*

*2.1 Análisis de usuario 28*

*2.2 Brief del producto 38*

*2.3 Partidos de diseño 42*

*2.3.1 Formal 43*

*2.3.2 Funcional 44*

*2.3.3 Tecnológico 45*





*2.3.4 Conceptual 45*

*2.4 Definición de contenidos 46*

*2.5 Proceso de diseño 50*

## **Capítulo 3. Ideación**

*3.1.1 Lluvia de ideas 56*

*3.2 Ideas finales 62*

*3.3 Wireframes 68*

## **Capítulo 4. Diseño**

*4.1 Marca 76*

*4.2 Página Web 83*

*Anexos 103*

*Bibliografía 102*

CAPÍTULO

1

CONTEXTO





## 1.1.1 Problemática Social del abandono animal

En el 2014 la reforma penal ecuatoriana debatió la aplicación de contravenciones penales, por maltrato y muerte de animales de compañía. Según la organización de Protección animal del Ecuador, no fue hasta el 2019 que la legislación incluyó una reforma penal en el código orgánico del ambiente sobre el bienestar animal, que recién en el año 2020 entró en vigencia. Desde este año han existido más de 10 mil denuncias validadas por maltrato animal. Según el artículo 249.- La pena por maltrato, abandono y peleas ilegales de animales de compañía van desde trabajo comunitario de 20 horas, hasta el más grave de seis meses de privación de la libertad. Y la pena por causar la muerte según el artículo 250.- La pena es de máximo 3 años de privación de la libertad, pero con opción a salir bajo fianza. De estas solo el 10% han recibido una penalidad. (Quito Informa, 2020)

Estos datos indican que solo 1 de cada 10 personas que comete maltrato animal es penada legalmente.

Esto se da debido a que según la unidad de gestión animal de cuenca el tiempo de respuesta a las denuncias son de 24 hr hasta 8 días después de la denuncia.

A pesar de que se han incorporado leyes de protección a animales esto no se ha reflejado como una solución ni disminución a la sobrepoblación de animales en las calles. Y esta ya es catalogada como un problema de salud pública a nivel mundial.

La organización panamericana de la salud en 2017 dice que, los animales abandonados en situación de calle son un factor detonante de enfermedades como rabia, parásitos y plagas en las personas de la comunidad.

Según estudios realizados el crecimiento de la cantidad de animales callejeros causa un impacto negativo sobre la salud pública de los países en desarrollo. (Downes, 2009)





## 1.1.2 Diseño de aplicaciones móviles

El user experience está basado en la interrelación del usuario con la navegación que tiene por un sitio web, una aplicación o con un producto. Esta se encarga del diseño y la facilidad que tiene el usuario al utilizar la misma. Tiene como aspectos esenciales la usabilidad, utilidad y la eficiencia. Esto es importante ya que el diseño intuitivo ayuda a la facilidad de uso, y la inclusión de elementos como animaciones en la interactividad generen emociones positivas en el usuario.

Según la Escuela de Negocios de la Innovación y Emprendedores Cuando una aplicación o sitio tiene un buen UX automáticamente crea una presencia digital en el usuario, creando una permanencia memorial. Don Norman cree que para obtener un buen UX se tiene que realizar una cadena de pasos donde la investigación del usuario, la arquitectura de la información, los prototipos y testeos, tiene que ser usados. (HostingerTutoriales, 2023)

El UI o user interface, es la forma en la que un usuario interactúa con un producto, esta puede ser física o digital. Es el lado funcional de un producto. Un buen trabajo de diseño UI permite guiar a los usuarios por la navegación y los llevará a tomar acciones de manera natural. Al utilizar menús de navegación, botones de contenido entre otros se crea la necesidad casi inconsciente del usuario por interactuar. (Tic.PORTAL, 2022)

Esto lleva a la intuitiva al momento de usar esta interfaz. La intuitiva es el conocimiento directo e inmediato que tiene el usuario frente a una nueva interfaz, sin necesidad de someterse a una educación previa, pero si de una navegación para un proceso de reconocimiento, lo que provocará que este se eduque mediante aumenta la navegación del usuario con el producto, hasta que esta sea considerada evidente.

### 1.1.3 El e-commerce

El modelo de e-market une el marketing con la innovación tecnológica de comunicación. Esta mediante el uso del internet y los medios digitales logra generar la venta y adquisición de productos o servicios.

Para su aplicación se incluye el uso de una o varias entidades y técnicas de promoción en línea para conseguir la compra y venta de productos.

Detrás de esta existe una estrategia de diseño y marketing que unidos consiguen que productos y servicios se pongan a disposición una audiencia preestablecida. Con el SEO (optimización para motores de búsqueda) que es una herramienta clave para que los sitios de e-market puedan ser encontrados con facilidad y

así se puedan volver eficientes al momento que el usuario realice su búsqueda.

También con el CMR o Customer Relationship Management se puede unificar la información de ventas, marketing, atención al cliente y puntos de contacto de una empresa o entidad. Esta permite anticipar necesidades y deseos de los usuarios, lo que lleva a aumentar la rentabilidad, ventas.

El CRM funciona almacenando información de clientes actuales y potenciales. Empresas que han aplicado estas herramientas permitieron a sus usuarios acceder y modificar su información en su CRM, y han aumentado su flujo de usuarios en un 18%. Como en el caso de La empresa Falabella S.A, una empresa multinacional en América. (salesforce, 2018)

## 1.2 Investigación de campo

Para la investigación de campo se realizaron encuestas a diferentes personas especializadas en el tema para el proyecto como miembros y fundadores de refugios, veterinarios de la ciudad, también a prestadores de servicios a la comunidad como bomberos y voluntarios, también se tomó en cuenta opiniones de personas no involucradas con el tema para poder tener una guía de las tendencias actuales en el mercado de interés. Esto nos ayudó a conocer con profundidad el tema y obtener datos verídicos que nos ayudará a avanzar con el proyecto de una manera más informada.

Se entrevistó a:

- 1.- Las dueñas del refugio Salva Vidas Cuenca
- 2.- Refugio Mininos Felices
- 3.- Veterinario de la Fundación Arca
- 4.- Ex bombera del cuerpo de bomberos
- 5.- Voluntario del Refugio Tarqui.

(Anexo 1)





## 1. Salva Vidas Cuenca

De la entrevista realizada al refugio Salva Vida Cuenca pudimos obtener datos relevantes acerca del funcionamiento de estas instituciones y como estas mantienen y soportan el flujo de animales en la ciudad, al ser un refugio pequeño en este caso la cantidad de

animales que albergan no es tan elevada como en la de otras instituciones, sin embargo obtuvimos información muy importante acerca de la preferencia de los adoptantes hacia los animales en cuanto rasgos físicos y de comportamiento al igual que los rasgos más frecuentes de animales que se encuentran en estado de abandono.

## 2. Refugio Mininos Felices

El caso de la institución del refugio mininos felices es un caso más realista de la situación de muchos refugios no sólo a nivel local sino a nivel nacional este Refugio alberga más de 600 animales entre gatos y perros, en este caso al ser un refugio que se enfoca en los gatos al ser el 90% de animales albergados aquí, nos ayudó a

tener información de este nicho que no es muy común en diferentes instituciones, los datos en cuanto a cantidad de gatos en situación de calle y dentro de los albergues son mucho mas elevados a comparación con la de los perros y saber esto nos servirá mucho para buscar una solución más equitativa.

## 3. Veterinario

Los veterinarios de las fundaciones nos pueden dar datos de cómo es la vida de los animales en las calles, muchas veces es peor de lo que la gente puede ver externamente, constantemente viven a diario con hambre, dolores, enfermedades y parásitos, que frecuentemente resultan en la muerte después de un largo plazo de sufrimiento. Aunque las instituciones quieran ayudar los insumos médicos

resultan tener precios elevados lo que hace que la adquisición de estos sea muy difícil, así que se tiene que hacer una categorización de los casos de leve a grave para poder atenderlos, muchas veces después de ser atendidos y curados la mayoría de animales regresan a las calles lo que resulta en el corto o largo plazo que vuelvan a necesitar atención médica cosa que los refugios actuales no pueden ofrecer.

## 4. Bomberos

Se puede pensar que los bomberos tienen una participación importante en la situación de los perros en las calles sin embargo las cantidades anuales de rescates no representan una ayuda significativa para mejorar la situación de los refugios ya que los casos

que se atienden en su mayoría son privados, esto quiere decir de animales que no se encuentran en situación de calle, y cuando este es el caso muchas veces es por abandono y a esta institución se le hace muy difícil poder encontrar un albergue para ellos por lo que muchas veces resulta en adopciones irresponsables.

## 5. Voluntarios

Entrevistar a voluntarios fue muy importante ya que nos hace poder ver una perspectiva diferente de la situación de los refugios y lo que pasa dentro de ellos y también nos ayudó a ver la relevancia que tienen estos personajes dentro y fuera de los refugios en cuan-

to a los animales. Debido a la cantidad de voluntarios existentes en los diferentes refugios si bien pueden ser una ayuda ya sea grande o pequeña estos no representan una influencia muy grande en la situación actual de los establecimientos.

## 1.3 Análisis de homólogos

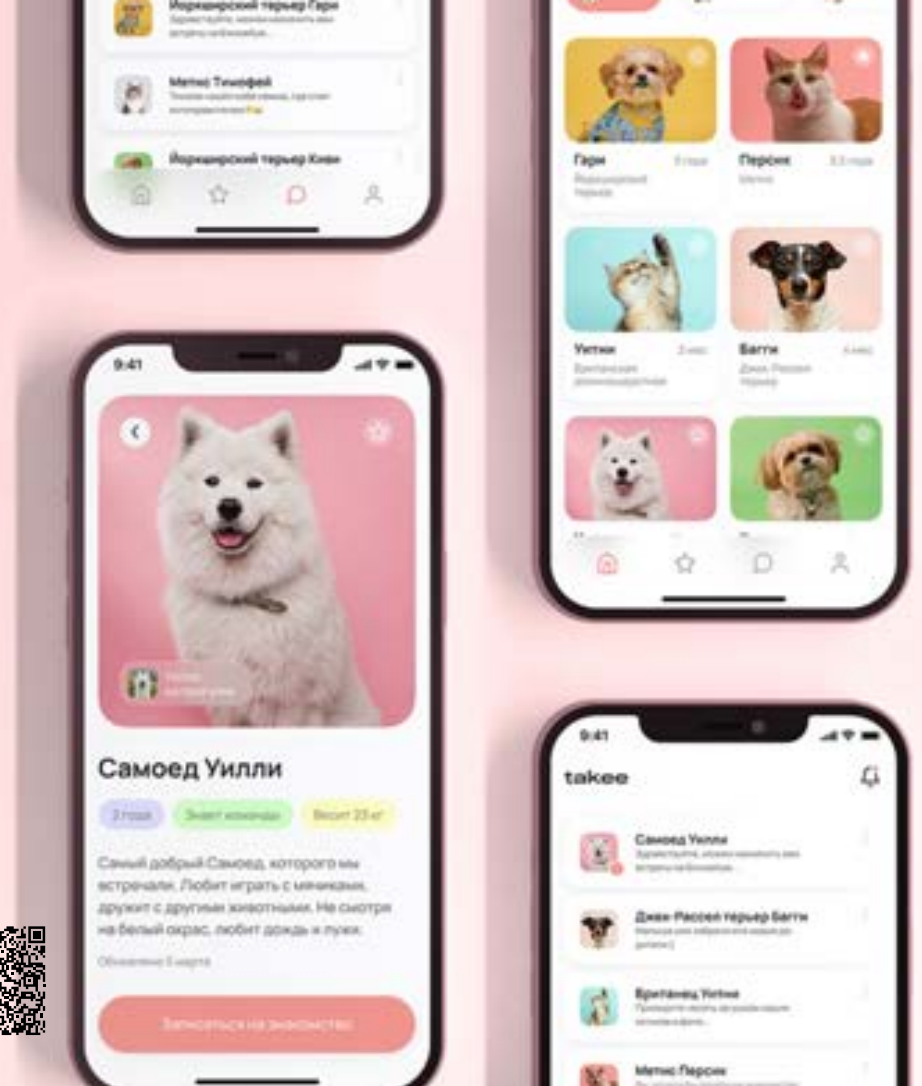


### 1.3.1 Takee

Esta app fue creada en el 2022, USA, ofrece adopciones de distintos animales y asesoramiento con profesionales para el proceso de adopción y adaptabilidad con mascotas, para facilitar a los usuarios el encontrar un animalito disponible y enseñar en el proceso.

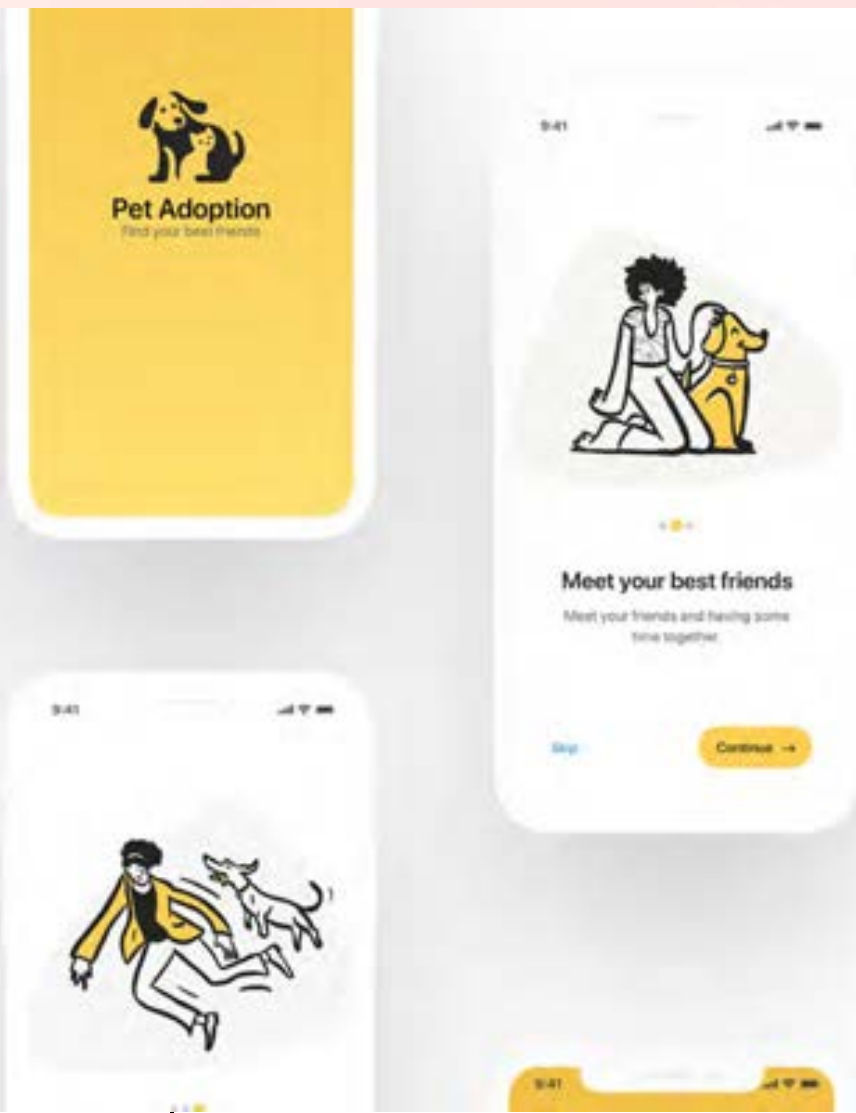
Se eligió esa app ya que en cuanto la función está muy bien estructurada y pensada, ya que la funcionalidad de la app cumple el objetivo y además le da un plus al usuario, al tener asesoramiento, la forma en la que es llevado el estilo de app es conciso ya que todo concuerda a en la manera visual, todo es simple y lineal desde las imágenes y los botones con los esquinas redondeadas y las tipografía que sigue el mismo principio lo que es eficiente para atraer al usuario ya que resulta muy atractivo visualmente toda la app.

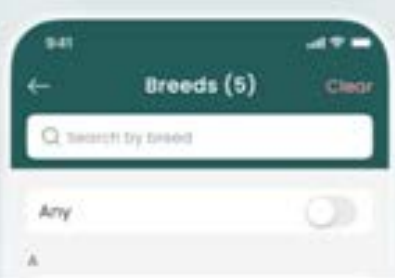
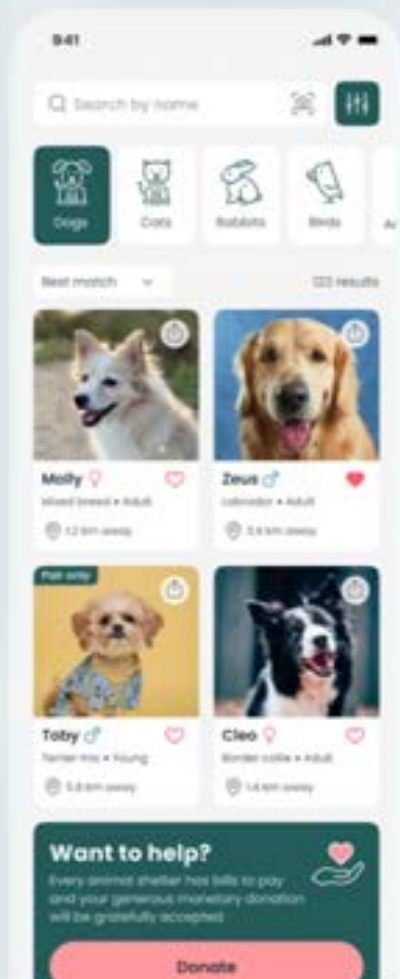
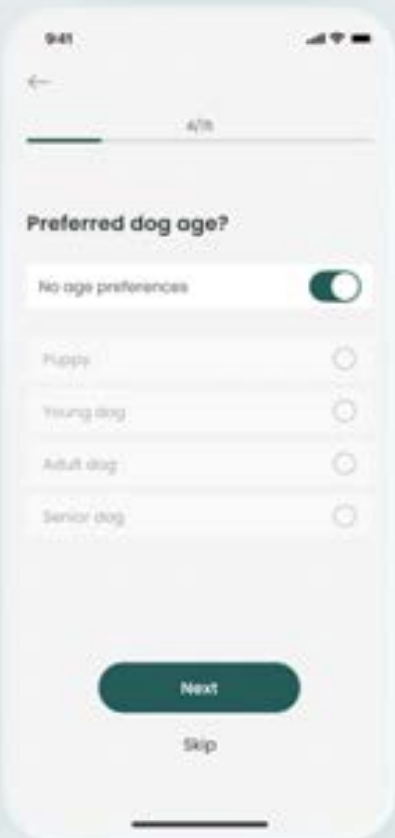
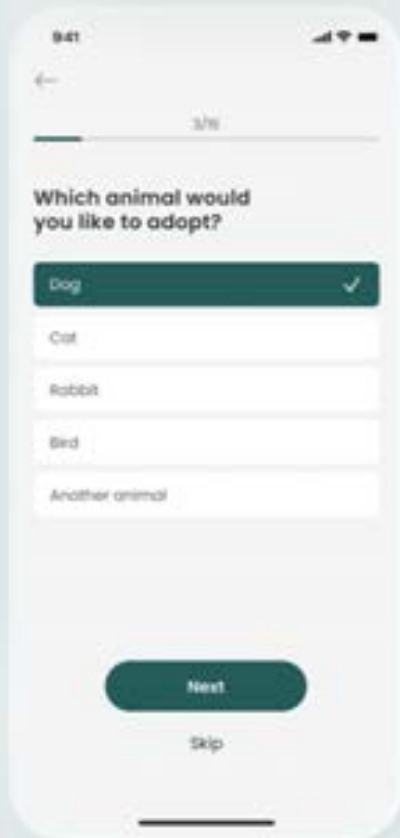
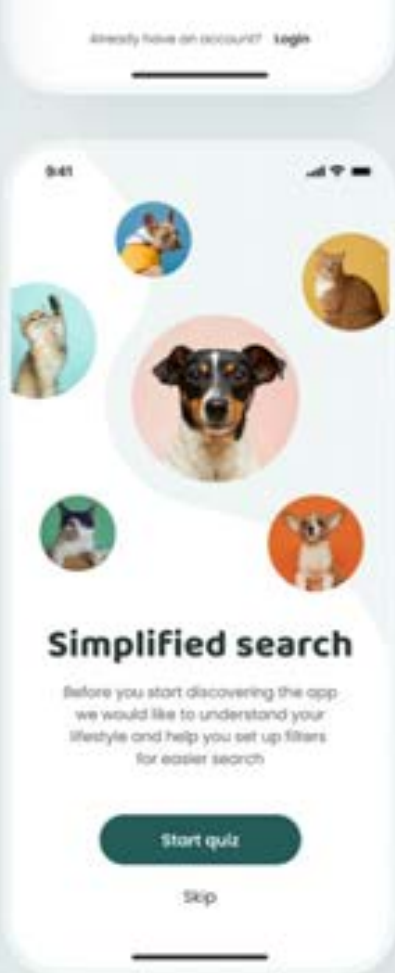
La jerarquía de la información al tener imágenes y textos como elemento principal y mas característico, así logra que los usuarios puedan navegar fácil, la cromática alegre y armónica consigue que la estética sea muy llamativa sin ser cargada lo que hace que siempre se tenga un nivel más alto de atención, sin embargo, los iconos son un poco planos para la gráfica de la página. La interfaz es muy amigable, fácil de usar y divertida así que la curva de aprendizaje es mas corta.



### 1.3.2 Pet adoption

Esta app fue creada en el 2021, Londres, al igual que la anterior ofrece adopciones de distintos animales, esta conecta a los adoptantes y a los que están dando en adopción en una plataforma, como un intermediario. Se eligió esa app ya que la función está pensada para funcionar como un medio para conectar a dos personas, también a manera en la que se transmite la información utilizando una historia lo que provoca emoción en el usuario, el estilo y estética de las imágenes que sin necesidad de ser iguales se puede apreciar que son un conjunto, ya que fusiona la fotografía con la ilustración. La funcionalidad cumple el objetivo de una manera sencilla pero eficiente, pero manteniendo la interfaz muy dinámica y entretenida, con animaciones cortas botones con movimiento y el uso del color. La tecnología está muy bien conseguida y va acorde con su sistema gráfico. En cuanto a la tipografía, cromática y estilo, todas funcionan bien juntas estéticamente, las ilustraciones y líneas utilizadas en iconos son muy rectas y planas, pero no aburridas, ya que toda la gráfica esta utilizada así, pero al tener como principal un color tan llamativo, hace que todo junto se vea armonioso y parezca un mismo conjunto.





### 1.3.3 Pawsome

Esta app fue creada en el 2022, Lituania, ofrece animales en adopción, te da la opción de buscar y publicar opciones a tu alrededor, y después de llenar una serie de preguntas, esta te arroja una serie de posibilidades que van de acorde a tus respuestas de la encuesta, para encontrar la mejor opción. La forma de esta app es sencilla, limpia y minimalista, las imágenes y diseños que utiliza son muy uniformes y concisos con la utilización de las líneas y las terminaciones de ellas, lleva una paleta de colores monocromática lo que la hace lucir muy formal pero uniforme todo el tiempo, el estilo en el que se lleva la información en cuanto a jerarquía es muy muy ordenada los tamaños de fuentes y ubicaciones de títulos e información importante la hace intuitiva. Su función está clara y se mantiene simple para navegar lo que es importante para los usuarios ya que entras, encuentras lo que buscas y sales, este proceso tiene que mantenerse simple para lograr su objetivo y esta página lo hace.



## 1.4 Conclusiones

En conclusión, en este capítulo pudimos obtener información importante que no ayudará a acercarnos a la solución más adecuada e informada para nuestra problemática, después de escuchar las observaciones y situaciones que están presentes y así recopilar la información de personas que se dedican a trabajar con refugios y personas que están involucradas, para poder conocer la situación de una manera más cercana y realista, y poder asegurar que nuestra solución sea efectiva y tenga el grado de aporte esperado.

El analizar proyectos semejantes al que queremos conseguir también nos ayudó a tener una idea más clara de a donde tenemos que llegar, como podemos hacerlo, tomar en consideración elementos que son importantes como la jerarquía de la información, la estética y los estilos y que podemos mejorar para que nuestro proyecto tenga resultados más positivos evitando errores y recolectando los recursos bien logrados y fusionarlos en la Web.







CAPÍTULO



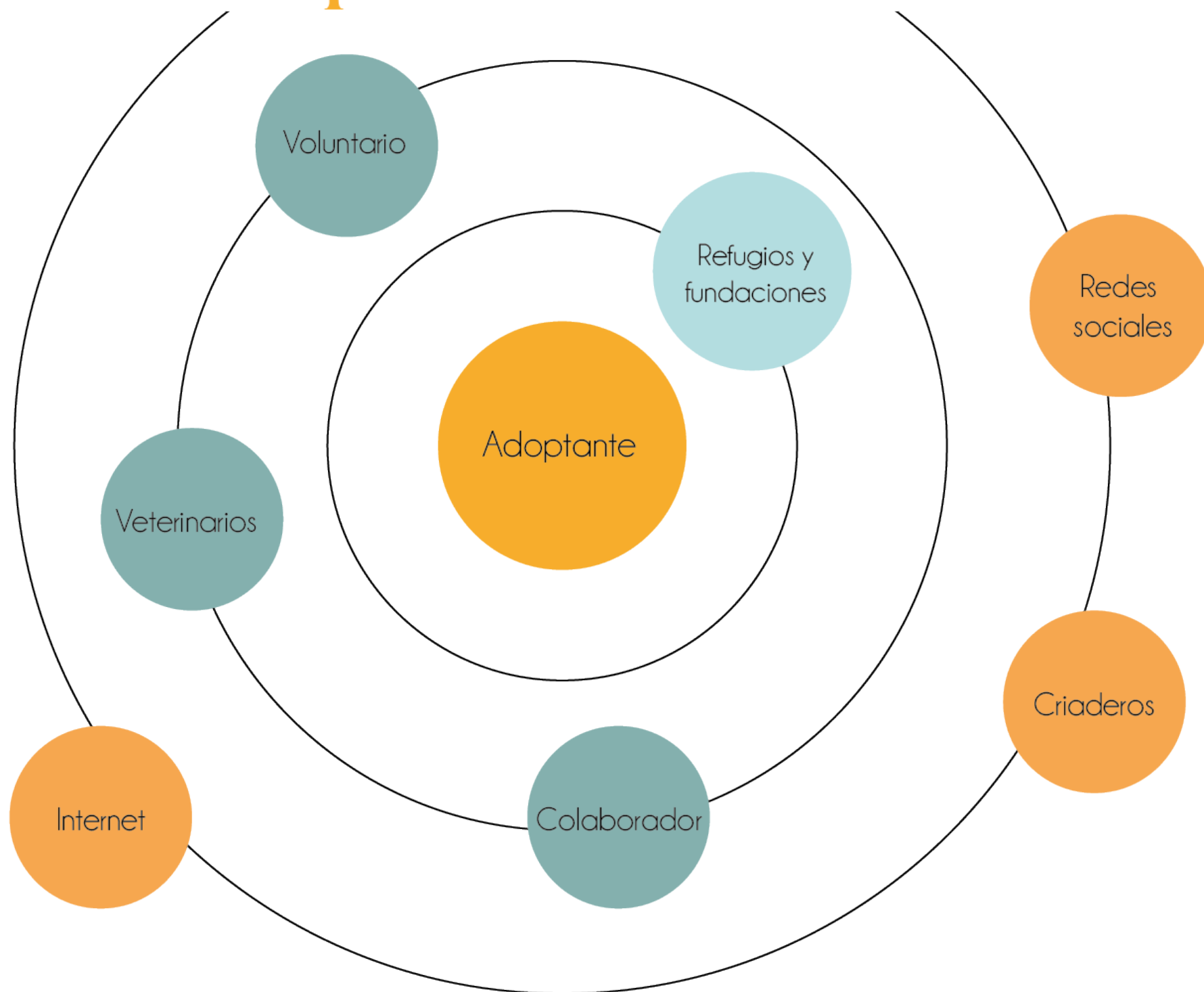
PROGRAMACIÓN



## 2.1 Análisis de usuario

En este capítulo vamos a analizar los usuarios para nuestro proyecto, también el contexto en el que ellos se desenvuelven y la manera en la que piensan y actúan para poder generar un modelo de usuario que se pueda adaptar a los gustos y necesidades.

# Mapa de actores



## 2.1.2 Investigación de campo

### Encuestas

Se pidió a entidades de diferentes refugios que compartan esta encuesta con algunos de sus posibles adoptantes.

Estas encuestas nos ayudaron a conocer mejor a nuestros futuros usuarios. Con estas encuestas resolvimos preguntas como, que es lo que piensan, sus preferencias y gustos. Y así darnos una idea más clara de quién puede ser nuestra Persona designó y como esta está relacionada con el proyecto.

En las encuestas los datos de mayor importancia obtenidos fueron las preferencias que tienen los prospectos de adoptantes en cuanto a rasgos físicos de los animales que dentro de las preferencias con mayor porcentaje se encontraron los perros pequeños y medianos, de color blanco que sean cachorros o jóvenes. En cuanto a la situación de los gatos las personas prefieren un 70% más a los perros por encima de los gatos, lo que nos ayuda a darnos cuenta que esta especie se encuentra en desventaja. Otro aspecto importante son los rasgos de los prospectos que entre las mas relevantes pudimos encontrar la situación socioeconómica que en su mayoría es medio-bajo, sus ocupaciones y actividades diarias, y su opinión frente a la adopción donde la mayoría de los encuestados tiene mascotas actualmente pero aun así tienen interés en adoptar.

En tanto para información de los refugios, utilizamos la información ya obtenida de nuestras primeras entrevistas ya que estas recopilaron la información necesaria para poder conocer cómo serían nuestros usuarios y estas al ser en un aspecto mas personal nos daba información mas certera y precisa.

(Anexo 2)



## 2.1.3 Segmentación

### Psicográfico

Actividad:

Estudiantes, laboradores, deportistas, amas de hogar.

Intereses:

Familia, estudios, empleo, bienestar personal y comunal, animales, superación.

Preocupaciones:

Estabilidad económica y familiar, futuro de sus hijos(medio ambiente), situación de personas y animales (minorías)

Personalidad:

Extrovertida, Afectuoso, preocupado, alegre.

Actitudes:

Ayudador, Dedicado, educado, culturalizado.

### Conductual

Deseos:

Ascenso laboral o superación familiar, aspiración económica superior, ampliar capacidad de ayuda.

Adquisiciones:

Compra quincenalmente en supermercados, sale a comer con sus amistades y familia en restaurantes ocasionalmente, viaja en sus vacaciones, tiene su propio carro y va a comprar una casa.

Utilización:

Desea agregar una responsabilidad y compañía a su vida, desea colaborar con la situación de abandono, siempre tuvo animales en su niñez.

### Demográfica

Edad: 19-50

Género: F y M

Ingresos: Medio-bajo a alto

Educación: 2do nivel

Clase social: Medio

bajo a Alto

### Geográfica

País: Ecuador

Provincia: Azuay

Densidad: 712 mil

Idioma: Español

Área: 8,189m<sup>2</sup>



## 2.1.4 Personas Design



### Intereses

Le interesa el bienestar de ella, su familia y su refugio de animales. Mantener su trabajo y estabilizar su refugio. Los animales

### Necesidades

Mantener su trabajo para colaborar con la manutención de su hogar y de su refugio. Dar estabilidad a su familia. Mantenerse siempre activa social y físicamente.

### Nombre

Sofía

### Edad

27 años

### Profesión

Servicio al cliente

### Ubicación

Cuenca

### Nivel SE

Medio

### Comportamientos

Le gusta socializar mucho en su trabajo y con amistades. Es activa le gusta mantener en activaciones a su fundación. Cuida mucho de su familia. Trata de siempre ayudar a los demás.

### Aspiraciones

Poder emprender para ser más independiente y ganar mejor. Crecer su refugio y conseguir ayuda y auspiciantes. Encontrar una manera más eficiente para poder dar en adopción a sus perritos. Tener un mejor nivel económico.

### Influencias

Al trabajar en servicio al cliente está en contacto con mucha gente que escucha su opinión y en ocasiones le consigue ayuda para su refugio.

### Valores

Es muy educada en su trabajo y con la demás gente, le interesa mucho el bienestar de los demás. le interesa siempre estar informada de la situación y noticias, es apasionada en su trabajo y en su causa.



### Intereses

Le interesa su trabajo. Sus amigos y novia, los deportes y viajar, ascender en su trabajo para ganar dinero y le gustan mucho los perros.

### Necesidades

Necesita formalizar su relación y adquirir mayores responsabilidades. Estabilidad emocional y económica

### Nombre

David

### Edad

33 años

### Profesión

Trabaja en administración de una importadora

### Ubicación

Cuenca

### Nivel SE

Medio - Alto

### Comportamientos

Le gusta mucho hacer deporte de exteriores, sale mucho con sus amigos y novia. Le gusta su trabajo aun que se aburre en ocasiones.

### Aspiraciones

Busca en un futuro corto tener u trabajo más importante. Tener más tiempo para sus actividades externas y formar una familia.

### Influencias

Es un hombre muy sociable, todos sus amigos lo admiran. Sus hermanas y familia lo consideran un ejemplo.

### Valores

Es responsable y puntual en su trabajo. Es educado y caballeroso con su familia y amigos. Valora mucho los que tiene físicamente y personalmente.

## 2.1.5 Mapa de empatía

### Que piensa

Piensa que el respeto y cuidado al ambiente y sociedad es importante, sientes que al hacerlo le va a dar un mejor futuro a sus hijos. Le preocupan los problemas de la sociedad como la pobreza el maltrato. Le gustaría crecer su familia y tener estabilidad para lograrlo.

### Que oye

La gente le dice que ella se involucra mucho en las situaciones y problemas externos. La Situación de los problemas sociales cada vez aumenta escucha en la radio. En su trabajo no les dan importancia a sus preocupaciones



### Que ve

Cada vez los establecimientos a los que sigue en las redes piden más ayuda. Ve tik toks de animales con sus hijos. Por la noche en las noticias ve como la situación social está peor. Muchas de sus amistades buscan comprar perros para sus hijos.

### Que dice y hace

Compra mucho en redes publicaciones de apoyo a refugios que sigue. Siempre comparte acerca de su vida con sus hijos y sus mascotas. Le gusta ayudar a sus compañeros de trabajo y amigos. Es muy cariñosa y cuidadosa con toda su familia y amigos. Cada que puede aportar a la gente y lugares que se dedican a la ayuda social.

### Esfuerzos

Le frustra no poder tener más capacidad de acción para ayudar a los más necesitados. Le da miedo pensar en la sociedad en la que está creciendo sus hijos. Tiene un trabajo estable al igual que su esposo, pero su sueldo siempre es un obstáculo para sus metas y sueños.







## 2.2 Brief del producto

Fecha: 20 febrero

Producto: Web para adoptar perros y gatos

Objetivo: Producto que pone en adopción mascotas de diferentes refugios. Facilitar a los usuarios el proceso de adopción de una mascota. Ayudar a reducir la cantidad de animales en los refugios.

## PRODUCTO

Central:

web app, al estilo de e-market para adopción de perros y gatos.

Real:

Web app minimalista, sencilla fácil de usar, utilizara 2 colores principales y colores complementarios como blanco negro y grises para lograr un adecuado contraste. Plantillas (presets) fotográficas para que tenga una sola imagen gráfica. Tipografías san serif como Helvéticas para textos dando un mejor entendimiento y serifas como elementos decorativos para títulos y llamar la atención.

Aumentado:

Servicios de post adopción como, seguimiento por veterinarios para consulta y esterilización. Blog de dudas y noticias de diferentes usuarios.

## MERCADO

### Ventajas competitivas:

No existe un producto en específico que cubra la necesidad del sector, por lo que al introducir el producto que cumpla una necesidad en específico va a ser innovador para el mercado local.

### Ciclo de vida:

Crecimiento, ya que, si bien no existe una web que realice lo que se quiere hacer con este proyecto, al tener como modelo el e-commerce, este ya está introducido en el mercado y los usuarios ya están familiarizados con esta, lo que logrará que la curva de aprendizaje sea mayor.

### Particularidades del sector:

Este es un sector amplio, pero se encuentra abandonado por entidades, está en crisis ya que su aumento cada vez es mayor y si bien existe un método para mantenerlo, no hay un producto en específico que el sector disponga para sus necesidades, así que se ha optado por ocupar otros medios disponibles como las redes sociales para apoyarse.

### Tendencias de mercado:

La tendencia de hoy está en encontrar animales en línea que necesiten hogar y adoptarlos, de parte de los refugios en crear páginas como si fueran un establecimiento y en este hacer una comunidad que compartan el mismo interés, y por este medio compartir la información. Casi todos los usuarios actualmente prefieren adoptar directamente de los refugios, la mayoría de los animales disponibles son perros de razas mixtas.

### Competencia:

La competencia en la actualidad, son las redes sociales como Instagram y Facebook, ya que aquí es donde la difusión de esta información tiene un mayor alcance, así que los usuarios acuden a ella como primera opción.

## ANÁLISIS

Del consumidor:

Nuestro principal consumidor, el usuario adoptante es una persona de edad joven alrededor de los 20 a los 40 años, que tienen interés por adoptar e incluir un perro a su familia, sus intereses principales son la familia, la ayuda social, tienen un nivel socioeconómico medio-bajo a alto.

El refugio como consumidor es una persona adulta de los 25 a los 45 años, tiene intereses por los problemas de la sociedad, le encantan los animales y cuida mucho de su establecimiento y su familia, tiene un nivel socioeconómico medio-bajo a medio-alto.

De procesos:

El usuario utilizará la web como un canal para la adopción. Se entra a la plataforma, donde se ingresan sus datos principales y el usuario podrá encontrar la información de todos los animales disponibles, con ella podrá escoger la opción más adecuada y finalizar su proceso de adopción ingresando su solicitud que será verificada por el refugio correspondiente.



## 2.3 Partidos de diseño



## 2.3.1 Formal

**Formato:** Formatos diseñados con responsive design, esto es el adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando para visitarlas. Para que este se vea adecuadamente en pantallas de teléfonos móviles, computadoras, tablets sin que se distorsione.

**Cromática:** Se utilizará 2 colores principales fuertes más complementarios, para poder lograr el contraste adecuado para la legibilidad correcta de los usuarios, y así poder evitar que al momento de realizar lecturas estas no sean legibles o sean muy complicadas de leer, entendiendo que los diferentes usuarios pueden tener diferentes capacidades de visión, y el contraste incorrecto podría causar la lectura incorrecta o a su vez que esta no se pueda leer.

**Estilo:** La web tendrá un diseño simple pero bien estructurado para evitar que este pareciera descuidado, minimalista y limpio, para que los usuarios no tengan demasiadas distracciones visuales y la navegación en esta pueda ser fácil y no confusa. Se utilizará iconos y gráficos con líneas definidas y sólidas para evitar distracciones.

**Jerarquía de la información:** La información más importante serán los títulos para facilitar a los usuarios encontrar la información deseada. Seguida por las fotografías, ya que están cumplen un rol muy importante en la decisión de adoptar en los usuarios, luego los gráficos

e iconos ya que si bien tienen una función importante este también va a servir como elemento decorativo para que la web se vea entretenida. Por último, los cuerpos de texto que son importantes, pero no queremos que este sea lo primero que el usuario pueda ver.

**Sistema gráfico:**

**Constantes:** Las constantes que permitirá ver que toda la navegación de la web sea la misma y que mantenga conectividad de una pestaña a otra como la, Cromática, tipografía, iconografía, estilo fotográfico, ilustraciones.

**Variables:** Las variables serán más en los aspectos de información y contenidos, las fotografías, si bien se intentara mantener un estilo de fotografía específico y presets que hagan lucir armoniosa a la página, a esta información venir de diferentes usuarios está siempre presenta variedad en cada pestaña,

**Elementos gráficos:** Se utilizará un sistema de iconos acorde a la temática y estilo del diseño, tipo de fotografías específicas para que tenga una unificación en todas las pestañas, ilustraciones que enlacen toda la imagen de la página.

**Tipografía:** Para más dinamismo visual se utilizarán tipografías serif para títulos y encabezados en bold para contraste, y para una mayor facilidad de lectura y legibilidad sans serif para textos generales y secundarios.

## 2.3.2 Funcional

### General:

Una página web que ofrece un “producto” y permite que un determinado usuario lo adquiera conectando al proveedor y el usuario.

### Específico:

Página web que pone a disponibilidad de ciertos usuarios animales como perros y gatos en adopción para que puedan ser adquiridos y dar seguimiento. En el caso de los refugios la página servirá para publicar animales que se encuentren bajo su cuidado, y ayudarlos a encontrar un nuevo hogar, al estar a la disponibilidad de un grupo de usuarios en específico que comparten este interés.

### Consideraciones de uso:

Funcionará en diferentes dispositivos, estará a disposición de personas que estén muy relacionadas con la función de una web y con unas que no tengan un muy buen conocimiento de uso, este servirá para la gente que esté interesada en el tema de la adopción y ayuda animal.

Y también para personas a cargo de entidades que se dediquen a esto y estén buscando un canal donde encontrar prospectos de adoptantes.

### Ergonomía Visual:

La web tiene como objetivo tener una adecuada interfaz para que el usuario puede encontrar y suplir su necesidad de una manera sencilla, así que la web utilizara muchos espacios en blanco que esto provocará que el usuario no tenga un sobrecargo de información y facilitará hallar la información.

### Interactividad:

La respuesta del usuario hacia la web tiene que ser intuitiva, por eso se utilizaran elementos de interactividad como swipes up, scroll, comandos como el doble tap para separar información, y esto lograra que la navegación de este sea aún más sencilla, ya que todos estos comandos ya se encuentran activas en otras plataformas lo que hará que el usuario se sienta muy familiarizado con la web.

## 2.3.3 Tecnológico

Soporte digital: Pantallas de teléfonos móviles, computadoras, portátiles, tabletas.

Adaptabilidad diseño utilizando Responsive Design para diferentes pantallas, así se adaptará al usuario y dispositivo, sin afectar el uso de esta.

Software: Adobe Illustrator, será utilizado para toda la gráfica de la web como la creación de la imagen para la web (logos), las ilustraciones y los iconos. Adobe Xd, para la creación de wireframes y cuerpos de la web. Wix.com para prototipados y finales de la web.

## 2.3.4 Conceptual

### *Storytelling*

La web al tener como fin la ayuda social a un grupo de minorías desatendidas e ignoradas por los grandes grupos, tiene que tener una voz, los animales son seres muy nobles que por sí solos no se pueden defender y no pueden tener una voz de opinión a escuchar.

Lo que la web si bien busca ser un canal de ayuda para ellos, también tiene que funcionar como una voz que pueda hablar por ellos, la insensibilidad de las personas ante la situación de estos seres es decepcionante, el abandono y el desinterés de parte de las personas y entidades que sí tienen los recursos para hacer una diferencia es algo en lo que sí se puede trabajar.

Cada uno de los animalitos que se espera tener en esta web, mediante la ayuda de las entidades en las que forman parte puedan contar su historia, que muchas de las veces en sus casos son de maltrato, de haber nacido en las calles o si no de ser abandonados para que mueran en las calles ya que la mayoría viven en las calles desde muy cachorros, y alzar la voz por los casos a los que ya no podemos ayudar, a todo aquellos que murieron solos y con dolor en la calle, que murieron porque alguien los atropello y no vieron atrás y porque murieron después de ser tan golpeados y solo esperaron quedarse dormidos, por aquellas mamás que tiene que robar de los basureros para que sus bebés puedan sobrevivir. Si todas las personas pudieran escuchar y ver estas historias quizá muchos menos animalitos estarían en situación de calle y conseguirían familias, que no prefieran una mascota por su raza y por su apariencia si no por la historia detrás.

## 2.4 Definición de contenidos



Landing page	Imagen y bienvenida a usuarios	Texto y graficos	Presentar el proyecto	Prospectos y usuarios potenciales
Registro	Información sobre el usuario	Texto	Obtener informacion del ususrio	Prospectos y usuarios potenciales
Zona de mascotas	Menu para publicar en catalogos	Texto, imágenes	Permitir a los refugios publicar los animlaes en las distintas clasificaciones	Prospectos y usuarios
Perfil	Informacion importante de el animal	Texto e imagenes	Publicar los datos e imagenes mas relevantes de animal	usuarios
Adopcion	Formularios de adopcion	Texto	Revision de las solicitudes de adopcion para que el refugio escoja al adoptante	usuarios
Contactos	Informacion de los usuarios	Texto	Mostra la informacion de los potenciales adocptantes	usuarios



Página	Tipo de contenido	Formato	Objetivo	Audiencia
Landing page	Imagen y bienvenida a usuarios	Texto y graficos	Presentar el proyecto	Prospectos y usuarios potenciales
Registro	Información sobre el usuario	Texto	Obtener informacion del usuario	usuarios
Inicio	Menu de datos	Texto, imágenes	Mostrar el contenido a los usuarios	Prospectos y usuarios potenciales
Busqueda	Clasificación de los tipos de mascotas disponibles	Texto, imágenes y graficos	Mostrar las clases de animales y servicios	Prospectos y usuarios potenciales
Zona de mascotas	Catalogo de perfiles de mascotas y opciones de adopcion	Texto, imágenes	Mostrar las opciones de animales disponibles	Prospectos y usuarios
wishlist	Perfiles guardados	Texto y imágenes	Filtar perfiles para que el usuario pueda preseleccionar opciones	Prospectos y usuarios
Perfil	Informacion importante de el animal	Texto e imagenes	Proporcionar toda la informacion de la mascotas para que el usuario encuentre la opcion adecuada	Prospectos y usuarios
Adopcion	Formularios de adopcion	Texto y formulario en linea	Ayudar a culminar el proceso de adopcion a los usuarios	usuarios
Contactos	Información de los refugios	Texto	Poner en contacto al usuario con el establecimiento al que pertenece el animal seleccionado	usuarios
Servicios	Informacion de los refugios y veterinarias	Texto	Informacion para conocer acerca de los refugios y de los servicios disponibles de las veterinarias	usuarios
Blog	Informacion de diferentes animales fuera de la plataforma	Texto e imagenes	Informacion importante de animales que no se encuentran en la plataforma o en refugios que pertenecen a esta	Prospectos y usuarios
Contacto	Formulario de contacto y información de contacto	Texto	Proporcionar una forma fácil y accesible de contactar a la empresa	usuarios

## 2.5 Proceso de diseño

Para la hoja de ruta se tomó como referencia la metodología de Garrett.

Estudiamos la necesidad de los usuarios y todos los objetivos que debería cumplir nuestro producto.

**Enfoque**

Cuadros de contenidos  
Arquitectura de la información

**Esqueleto**

**Estrategia**

Formatos:  
Rensponsive design  
Conceptuar ideas:  
Logo, ilustraciones cromática e iconos

**Estructura**

Wireframes  
Definición de diseño

**Testeo**

Probar la web,  
para observar su funcionamiento

**Superficie**

Introducir la web a los usuarios

**Prototipo**

Creación de imagen  
Bocetos finales

## PASO #1

### Estrategia

Donde estudiamos la necesidad de los usuarios y todos los objetivos que debería cumplir nuestro producto.

### Formatos:

Se utilizará responsive design, para asegurar que la plataforma se pueda visualizar de una manera adecuada en diferentes dispositi-

vos como celulares, pantallas de computador o tabletas, sin alterar su funcionamiento ni entendimiento.

### Conceptualizar la idea:

Se obtuvieron todas las ideas de lo que iba a contener y la apariencia deseada para la app, tipografías, cromáticas, estilos de fotografía, estilos de iconografía e ilustraciones.

## PASO #2

### Cuadro de contenidos:

Se realizó un cuadro con toda la información que va a ir en la web y la jerarquizamos.

### Arquitectura de la información:

Se recopiló todas las ventanas que se desea tener en la web, para crear un flujo de información adecuado.

### Wireframes:

Se realiza un boceto de diagramación para las páginas, con cuadros de texto e imágenes.

### Definición de diseño:

Se realiza la imagen de la web, un nombre, logo y eslogan. Después se procede a escoger las tipografías, la cromática y el estilo.

## PASO #3

### Creación de imagen:

Se creó una línea de iconos e ilustraciones que serán la imagen de la web, basada en los elementos ya escogidos de diseño, estilo y cromática.

### Bocetos:

En base a los bocetos, se materializa la información aplicando toda la línea gráfica que se realizó previamente.

### Prototipado:

Probar la web y observar su funcionamiento.

### Testeo:

Hacer que las personas interactúen con el producto, para verificar que el entendimiento y manejo de nuestra web está logrado correctamente.



## 2.6 Conclusiones

En conclusión, todo este proceso nos ayudó a comprender y aprender acerca de nuestros usuarios, para poder asegurar un correcto diseño para ellos entendiendo sus necesidades y expectativas.

También a poder definir el producto final con un estudio más profundo de lo que se necesita para que este empiece a materializarse de la manera más adecuada y con bases sólidas que garanticen que el producto final será efectivo.

CAPÍTULO

# 3

IDEACIÓN





En este capítulo se comenzará a materializar toda la información recaudada y analizada. Se crearán 10 grandes ideas, las cuales se someterán a un proceso de evaluación donde podremos tomar la decisión de cuáles son las más adecuadas y según esto poder llegar a la conclusión de una idea la cual se va a comenzar a desarrollar y según avance el proyecto esta se concretará.



## 3.1.1 Lluvia de ideas

Se tomarán aspectos importantes de forma de función y de tecnología que nos servirá para poder obtener ideas concretas y funcionales, pero también diversas lo que nos dará oportunidad de visualizar todas nuestras opciones antes de tomar una decisión.

# FORMA- ESTILO

F1. Minimalista, diseño simple con colores neutros donde predomina el blanco para que la navegación por la página y las imágenes sean lo que más resalta.

F2. Abstracto gráficos que sean muy lineales y utilizar muchas figuras geométricas como elementos característicos.

F3. Flat designó una página que estéticamente se vea limpia y simple pero que contenga muchos elementos que complementen la gráfica para darle el aspecto de identidad a la página con la marca.

F4. Maximalismo diseño muy cargado colorido, con elementos grandes y que llamen la atención, lo que hará que al navegar el usuario se mantenga distraído y con esto conseguir que siga navegando.

F5. Kitsch al utilizar muchos colores y elementos gráficos provocará que el usuario se sienta llamado la atención y en diseño es un estilo que nos facilita jugar mucho con los elementos gráficos como ilustraciones que formen un conjunto y por si mismos puedan comunicar una idea.



## FUNCIÓN

FU1. Imágenes con diferentes animaciones y movimientos, como slides, pop up, zoom in-out, que le dará dinamismo a la página

FU2. Acciones rápidas como scroll down, swipe up, doble tap, que funcionaran como herramientas que reemplace algún tipo de acción, y las cuales no se necesitará de un aprendizaje previo ya que estas ya están establecidas en el mercado.

FU3. herramientas de buscadores rápidos que servirán como atajos para poder optimizar pasos en la navegación.

FU4. Menús desplegables con visualización previa, que permitirá que el usuario sepa a donde se está dirigiendo antes de que lo haga para evitar que el usuario entre a una pestaña que no desea y tenga que regresar.

FU5. Personalización con avatares ya determinados que están en un pequeño catálogo para escoger, que permitirá que el usuario se sienta más identificado y que generará una interacción con el usuario. (para el foro-Blog).

# NUEVAS TECNOLOGÍAS

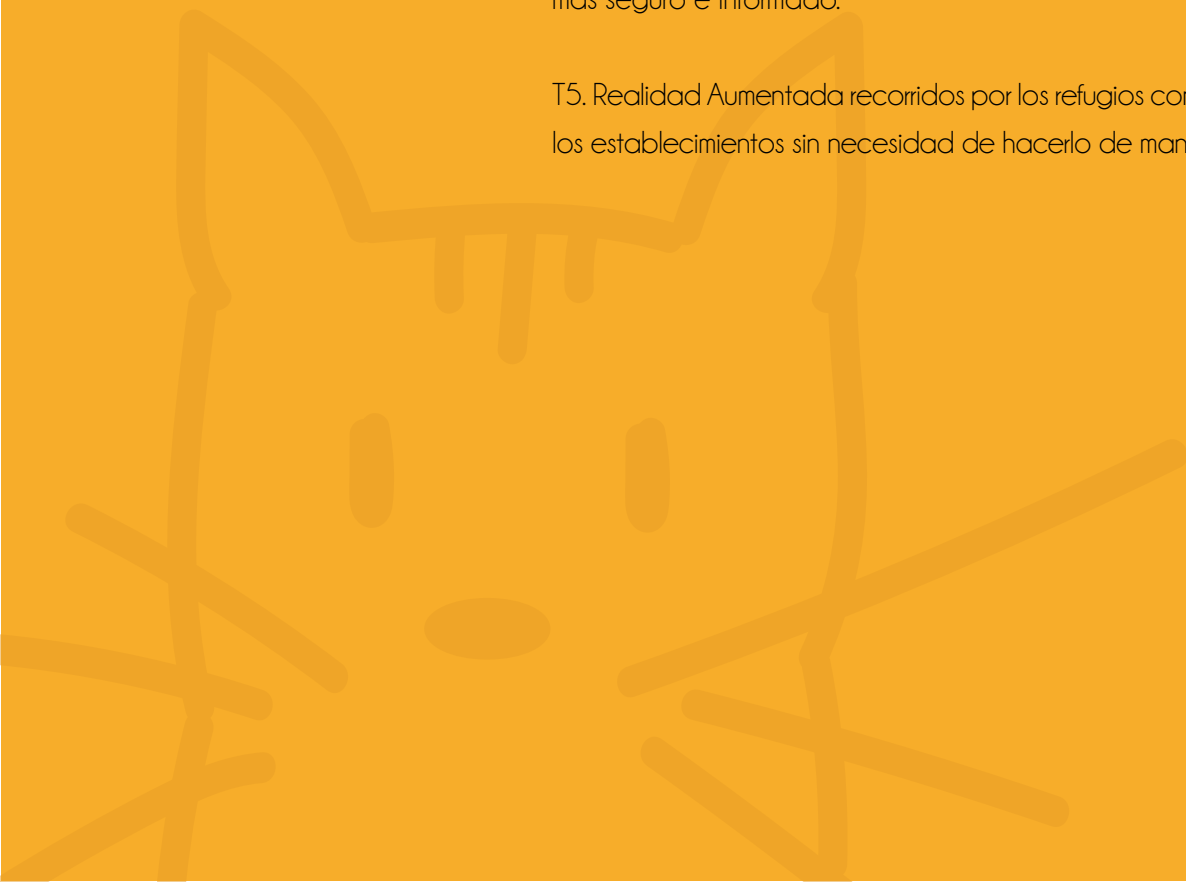
T1. Inteligencia Artificial, mediante unas preguntas al usuario la página podrá establecer con qué animal se puede sentir más identificado el usuario, lo que hará que sus opciones sean más cercanas a las que busca.

T2.Reconocimiento Similar con cámara o fotografía, para poder encontrar a un animal que esté disponible con uno que el usuario quiera que se parezca.

T3. Asistente virtual, que estará disponible en todas las pantallas para poder responder preguntas frecuentes y ayudar al usuario en la navegación de la página

T4. Realidad Virtual, para que el usuario mediante su cámara pueda tener una visualización aproximada del animal de su interés y poder seguir el proceso de manera que se sienta más seguro e informado.

T5. Realidad Aumentada recorridos por los refugios con ayuda de gafas para poder conocer los establecimientos sin necesidad de hacerlo de manera física.



## 3.2 Evaluación de ideas

Se evaluaron todas las ideas considerando la eficiencia, eficacia, interés entre otros factores importantes, así nos facilitó obtener las 3 ideas más viables para el proyecto, y posterior se escogió la idea con mejores características para así comenzar a desarrollarla, considerando todos los factores estudiados a lo largo del proyecto.





## 3.2 Ideas finales

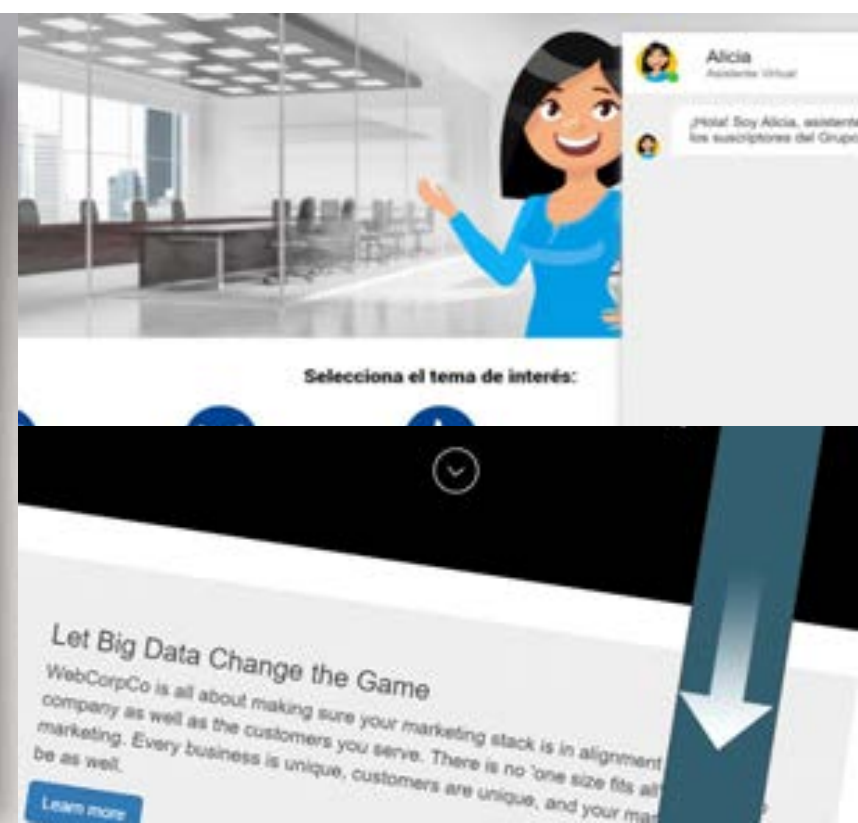
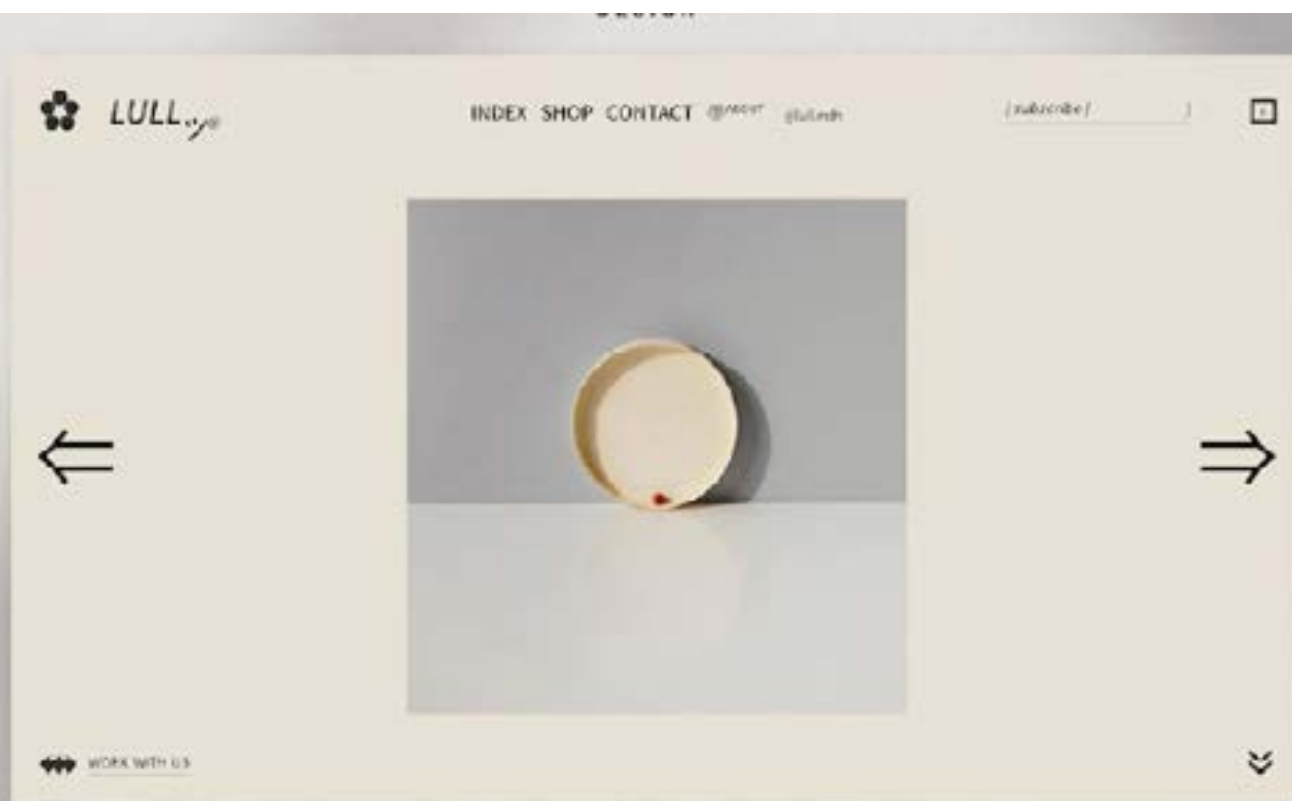


# IDEA #1

F1. Minimalista, diseño simple con colores neutros donde predomina el blanco para que la navegación por la página y las imágenes sean lo que más resalta.

FU2. Acciones rápidas como scroll down, swipe up, doble tap, que funcionaran como herramientas que reemplace algún tipo de acción, y las cuales no se necesitará de un aprendizaje previo ya que estas ya están establecidas en el mercado.

T3 Asistente virtual, que estará disponible en todas las pantallas para poder responder preguntas frecuentes y ayudar al usuario en la navegación de la pagina

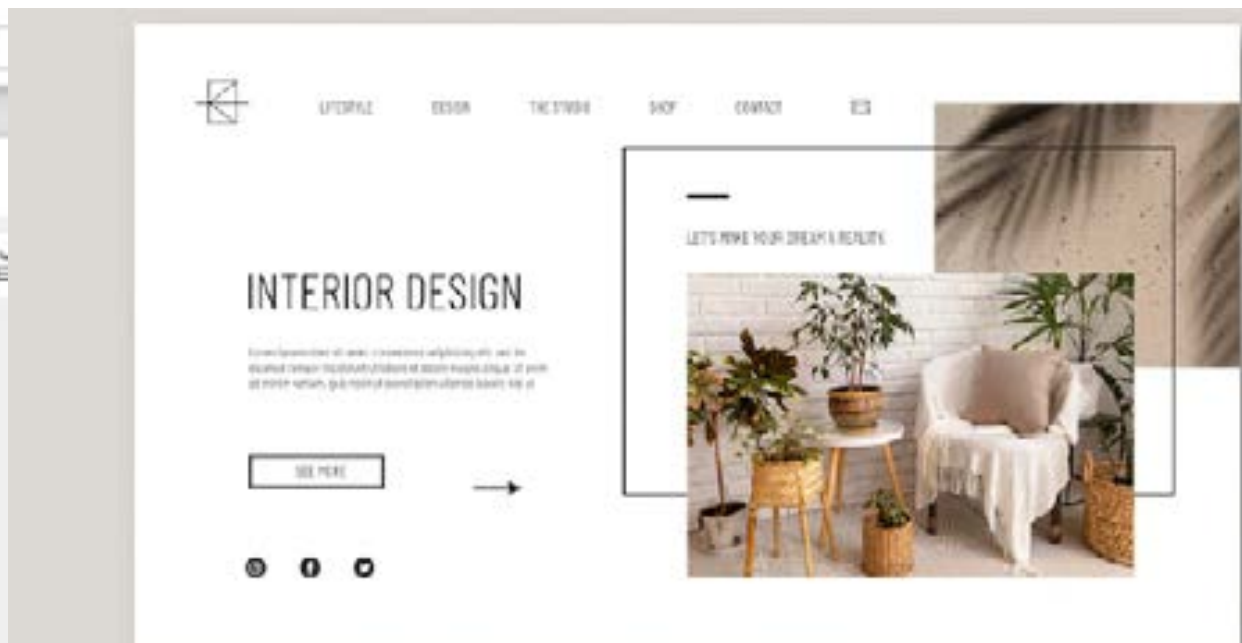


## IDEA #2

F3.Flat diseñó una página que estéticamente se vea limpia y simple pero que contenga muchos elementos que complementen la gráfica para darle el aspecto de identidad a la página con la marca.

FU1.Imágenes con diferentes animaciones y movimientos, como slides, pop up, zoom in-out. que le dará dinamismo a la página

T3. Asistente virtual, que estará disponible en todas las pantallas para poder responder preguntas frecuentes y ayudar al usuario en la navegación de la página





## IDEA #3

F1. Minimalista, diseño simple con colores neutros donde predomina el blanco para que la navegación por la página y las imágenes sean lo que más resalta.

Fu4. Menús desplegables con visualización previa, que permitirá que el usuario sepa a donde se está dirigiendo antes de que lo haga para evitar que el usuario entre a una pestaña que no desea y tenga que regresar.

T2.Reconocimiento Similar con cámara o fotografía, para poder encontrar a un animal que esté disponible con uno que el usuario quiera que se parezca.

# Conclusiones

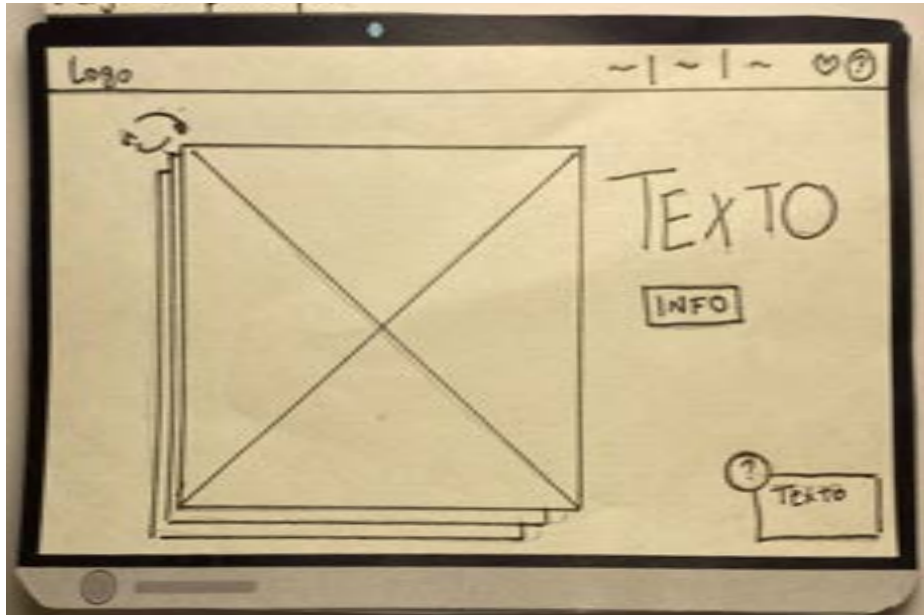
La idea que se desarrollará será la Idea número 2, el fiat designó nos permitirá conservar una parte del minimalismo que se buscaba conseguir, pero dejándonos complementar con elementos más visuales que le den personalidad a la página, como las ilustraciones, cromática y fotografías, las animaciones le van a dar oportunidad de parecer más entretenida, peor en tanto a contenido también ayudará a que más información se pueda mostrar. La asistente virtual es un factor muy importante ya que esta es la herramienta que ayudará y por lo tanto facilitará la navegación al usuario por la página y así permitirá que ésta pueda ser utilizada por un target más amplio.

Si bien esta idea ha sido la que es más factible para el proyecto las otras ideas al tener factores que considero importantes y que aportarían al producto final, se tomará la funcionalidad de la idea 4 ya que será un buen complementa en tanto función de la web a la idea final y esta no influye de una manera significativa en los elementos de la evaluación de las ideas. Posterior realizaremos wireframes que nos ayudará a materializar la idea con los elementos base más importantes y poder comenzar a diagramar la distribución de imágenes e información.



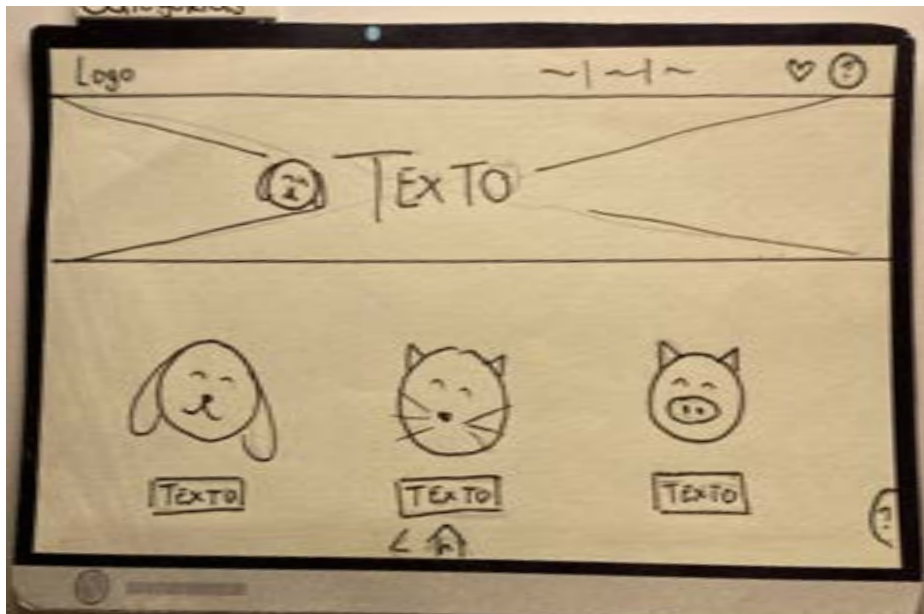


## 3.3 Wireframes



### Página principal

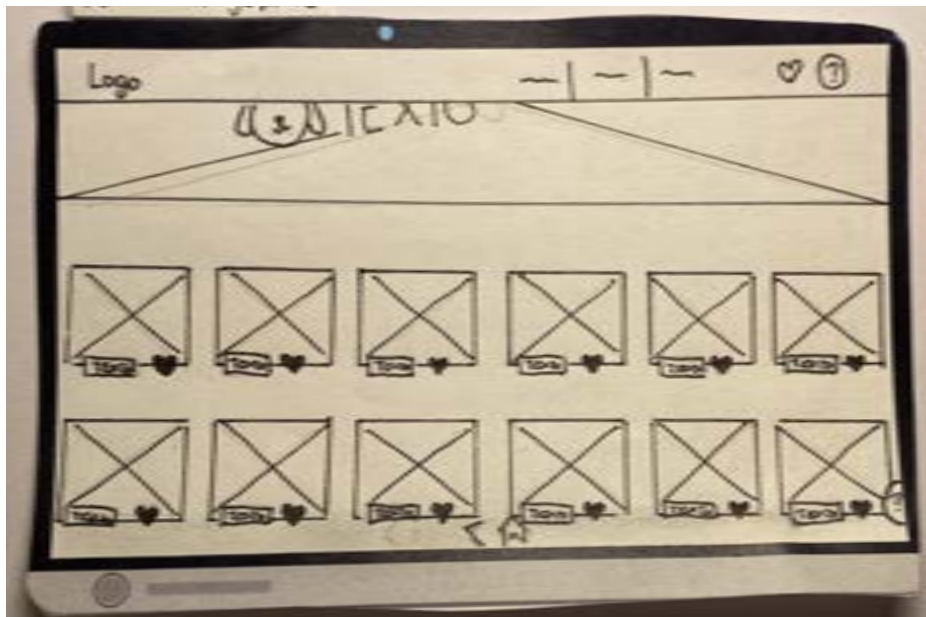
Éste tendrá como elemento principal un banco de fotografías que tendrá una animación donde las imágenes se alternarán automáticamente cada cinco segundos, existirá un menú en la parte superior con los elementos más importantes, al lado derecho tendremos los iconos que nos darán la opción para regresar al inicio sin importar en la pestaña en la que se encuentra el usuario, también la página de favoritos donde estará almacenada la información pre seleccionada del usuario, por último en la parte inferior derecha un globo que será el acceso rápido a la asistente virtual para solución de dudas.



### Categorías

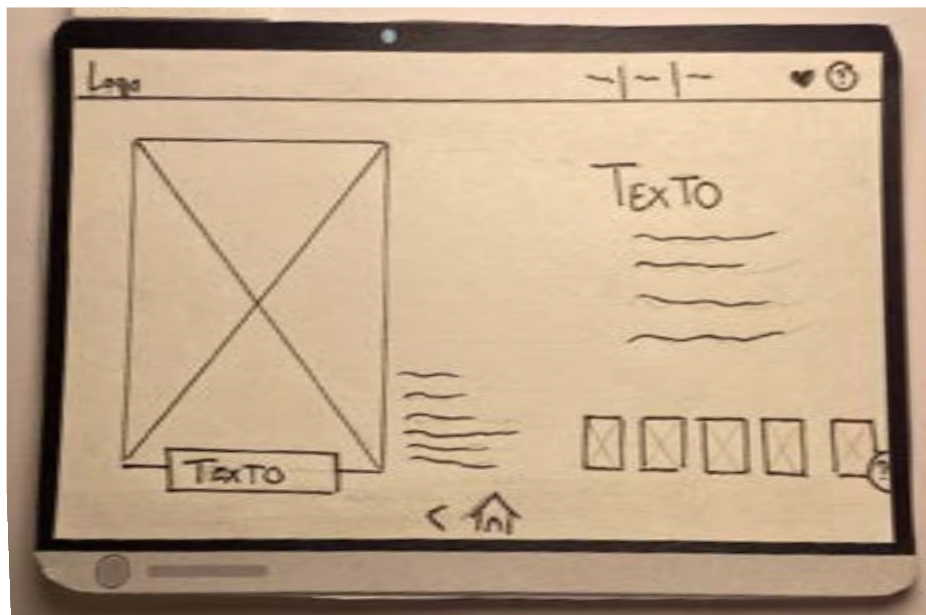
Para lograr que el entendimiento del contenido de la información sea más rápido e intuitivo se utilizarán imágenes para representar cada categoría acompañado del texto que corresponda, al igual que el resto de las pantallas se tendrá la opción de la asistente en el lado derecho, se pondrá una imagen en modo de carátula que represente a la categoría.





### Sub-categorías

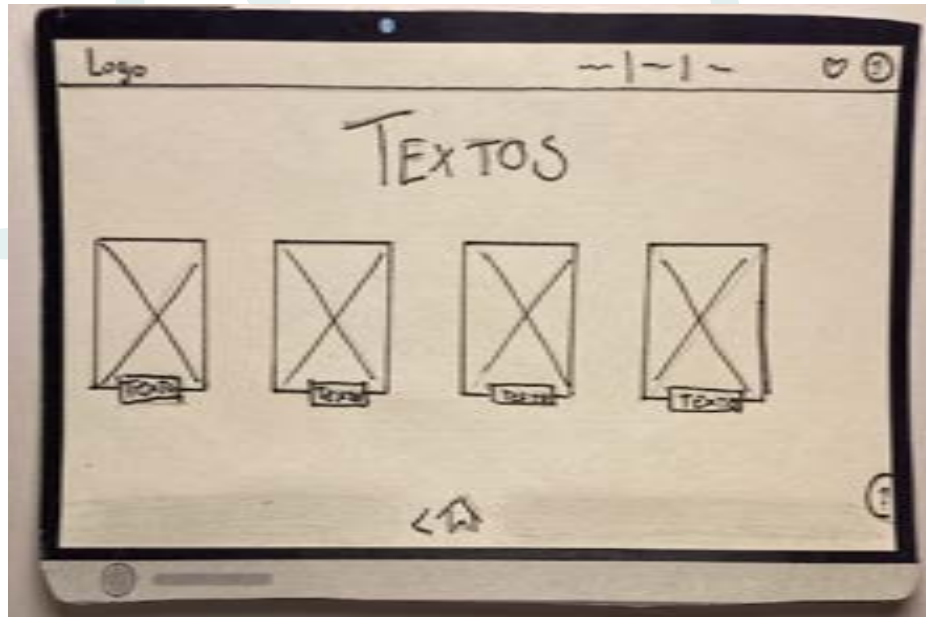
En esta página se desplegarán todas las opciones disponibles en cada categoría seleccionada, primarán las fotografías y los nombres de cada elemento, así mismo se tendrá la opción rápida de redirigir el ítem escogido a la pestaña de favoritos representada en la parte inferior de cada fotografía con el icono de un corazón.



### Info. de ítem

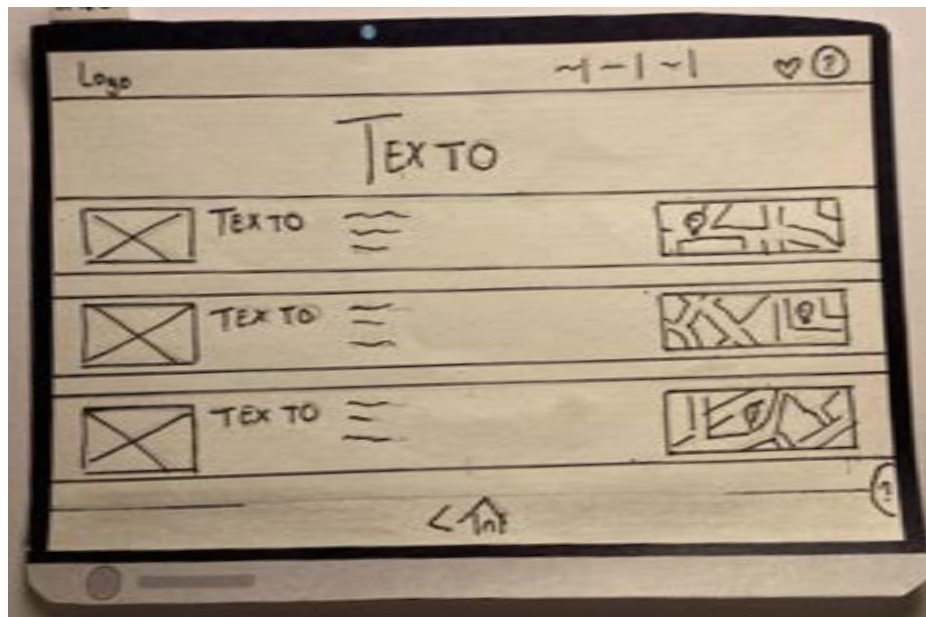
Después de seleccionar el animal que se quiera previsualizar aparecerá la siguiente página donde contendrá diferentes imágenes del animal seleccionado, la información más relevante como nombre características físicas y su historia acompañado de botones que tendrán diferentes opciones para poder aplicar a la adopción entre otras acciones.





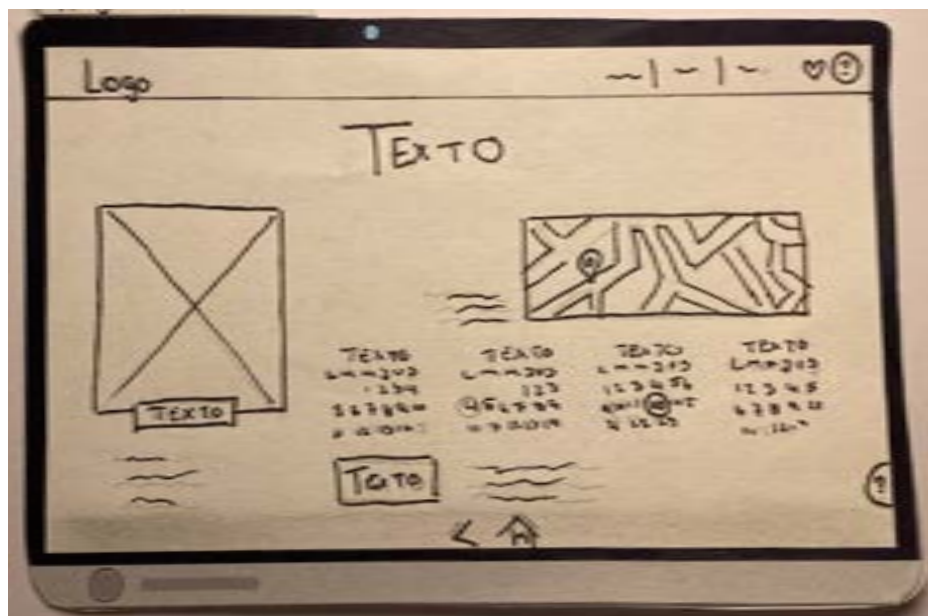
#### Frecuentes

Existirá una página que esté predeterminada a mostrar las categorías que sean visitadas más frecuentemente por los usuarios, funcionará como un atajo para poder evitar que un usuario navegue en busca de alguna opción que quizá otros usuarios ya hayan buscado de manera frecuente.



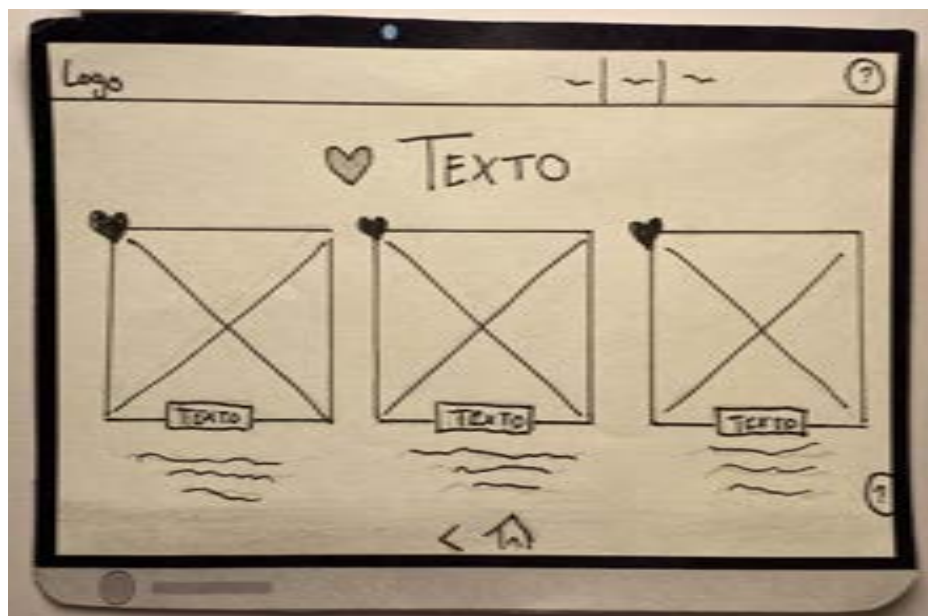
#### Info. y contactos

La información de diferentes establecimientos estará albergada en esta página donde mostrará la información más relevante de los establecimientos en este caso de los refugios y veterinarias, se podrán encontrar fotografías, la información que el establecimiento quiera mostrar y la ubicación que estará enlazada a Google Maps para que los usuarios que quieran acercarse al establecimiento puedan hacerlo de una manera más eficiente.



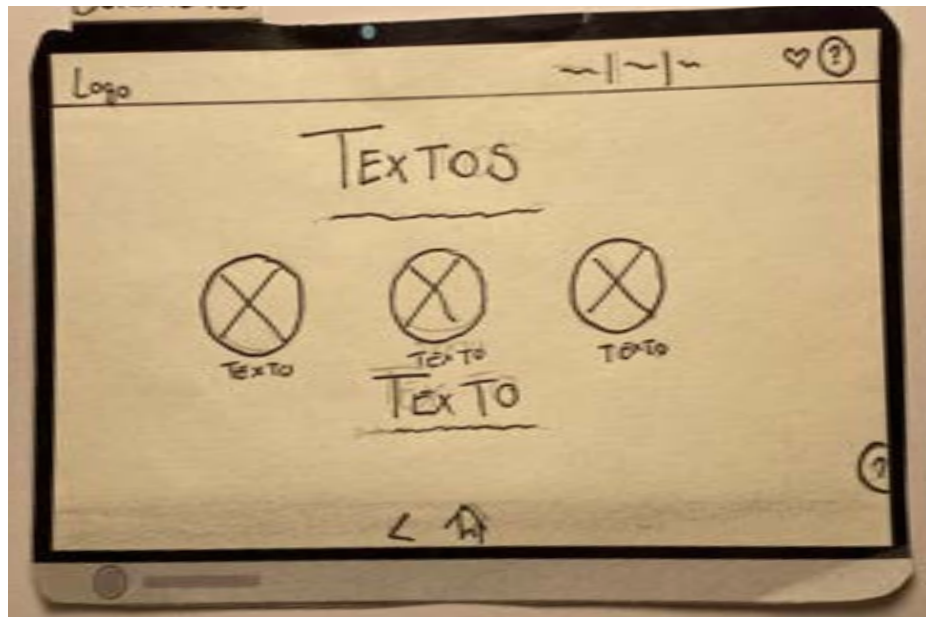
### Programa tu visita

El evitar procesos en los usuarios para que la página sea más útil en cuanto a la usabilidad es importante así que si algún usuario está interesado en conocer algún animal que haya visto en la plataforma pueda agendar directamente una visita desde la página web donde se podrá escoger hora y fecha, posteriormente el Refugio al cual se solicitó la visita será notificado con alertas automáticas.



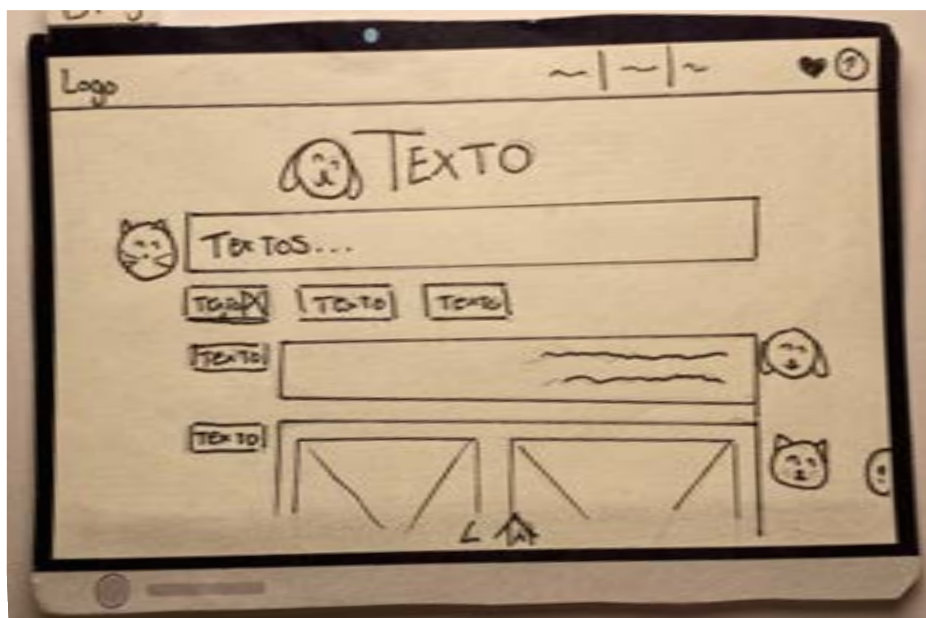
### Favoritos

De todas las opciones que existen en la web esta página contendrá las que el usuario ha pre-seleccionado como favoritos y así poder tener todas las opciones de manera visual poder regresar a leerlas las veces que considere necesario y así poder tomar una decisión más informada, se podrán agregar y retirar opciones las veces que el usuario considere. A esta página se la podrá encontrar siempre en el menú principal al lado derecho representada por el icono del corazón.



### Donaciones

Existirá una página que esté predeterminada a Se tendras 3 formas para realizar donaciones en la pagina, así el usuario podrá escoger con la que se sientas mas comodo, la primera sera por transferencia bancaria, donde se facilitarán los datos a los usuarios, la segunda mediante paypal para poder realizar donaciones con tarjetas de debito y crédito, por ultimo poniendo en contacto al usuario con la instutución que este necesitando determinado producto o ayuda financiera.



### Blog

El blog tendrá como fin informar a todos los usuarios acerca de diferentes temas y dudas, en este se podrán mantener interacciones entre los usuarios, se podrán hacer preguntas y diferentes usuarios responder a esta, se darán recomendaciones y updates de los animales dentro y fuera de la plataforma, se podrá colocar textos y fotografías como el usuario decida.





CAPÍTULO

4

DISEÑO





## 4.1 Marca

Se realizó el diseño de una marca para la página web, donde se implementaron todos los conceptos en la cromática, tipografía, iconografía, elementos gráficos, y estética. Que se aplicará en la página web juntando todos los elementos estudiados en los capítulos anteriores.

Para lograr la imagen de la marca primero se realizó una lluvia de ideas con diferentes opciones para lograr un nombre que abarque todo lo que se quiere lograr y representar con la página web, luego se realizó diferentes bocetos considerando diferentes elementos significativos y representantes del concepto al que se quería llegar, tomamos el elemento más representativo de felicidad para los animalitos que es su cola y se fusionó con el nombre de la web.

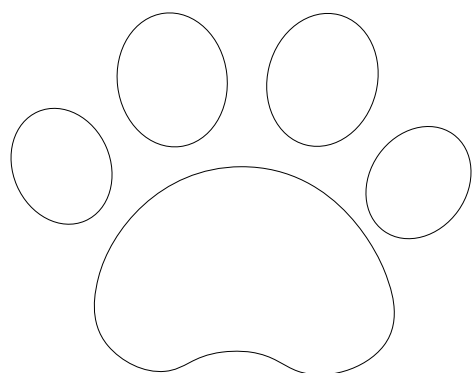






# Cromática

Se propuso la cromática basado en los elementos mas importantes para nuestros usuarios, tomando en cuenta el contraste para una lectura clara, la usabilidad en cuanto a la mezcla de colores dentro de la pagina, la armonía de todos los elementos gráficos empleados en el diseño, la temática y la afinidad que tiene con el tema general.



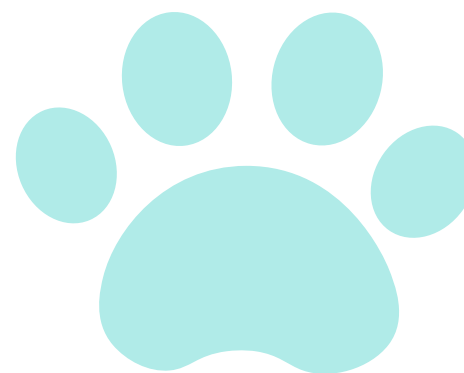
#FFFFFF



#F7AD2B



#B0EAE8



#014168

# Tipografías

Para las 2 familias tipográficas que se escogieron, una tipografía con serifas y una sin serifas, para poder conseguir una mezcla de tipografías en la página que aporte con la estética de la página y no se vea aburrido y plano, la tipografía principal al tener elementos decorativos aporta dinamismo de manera visual y le hace ver estéticamente más alegre y divertida, para la segunda tipografía se escogió una tipografía sencilla y recta para que pueda ser legible al usarse en textos más extensos y no tenga problemas en el contraste.

## Titulos

# Against Regular

## Textos

### Familia

### Champagne & Limousines



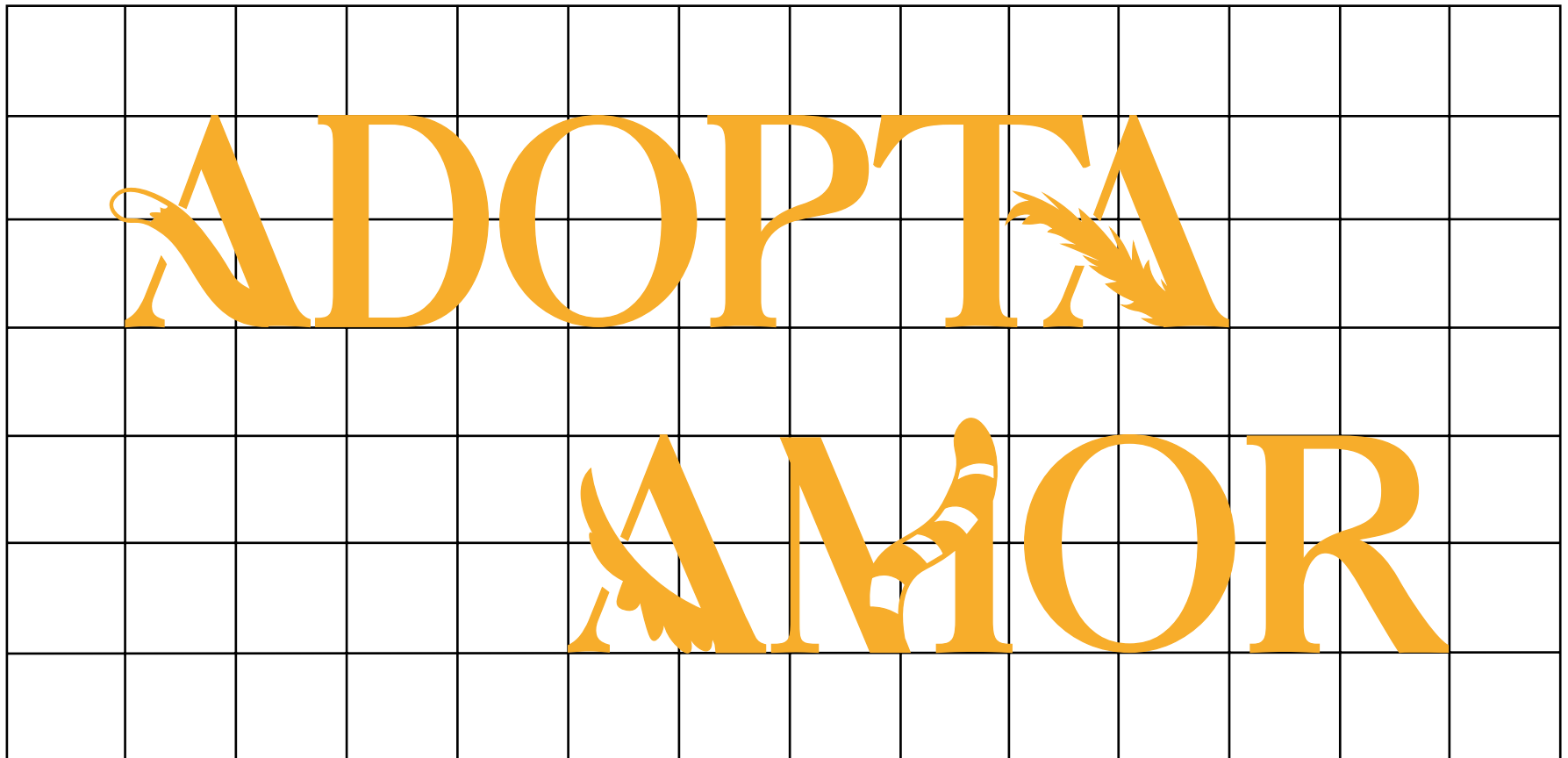
# Iconografía

Los iconos fueron compuestos con líneas rectas y simples, ya que al momento de la usabilidad estas van en formatos pequeños por lo que las líneas rectas y simples siempre van a aportar para la legibilidad en diferentes fondos y soportes.



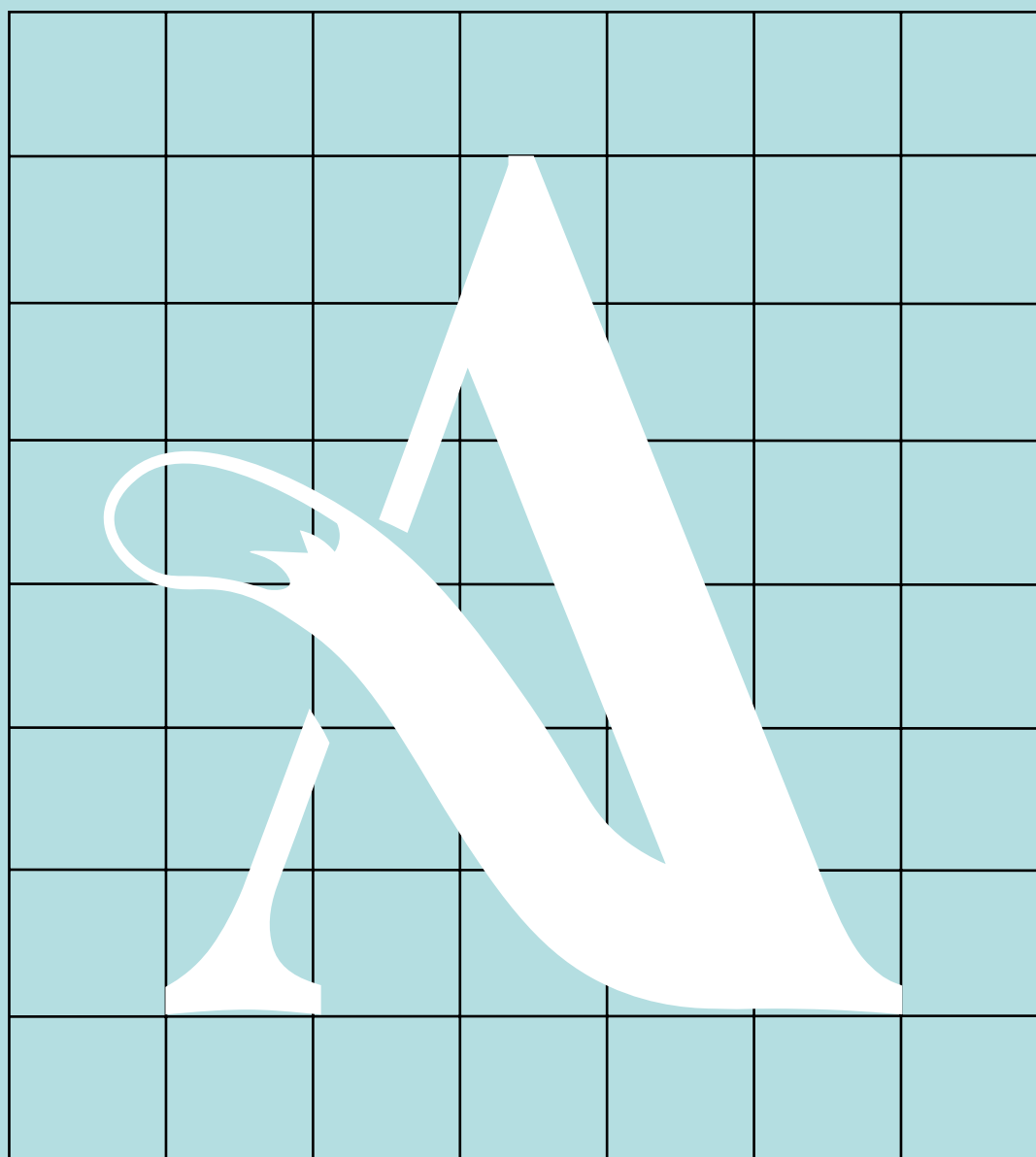
# Logotipo

Para la marca se utilizó la tipografía principal para la web y se fusionó con un elemento representativo que en este caso se utilizó la colita de nuestros perritos y gatitos y se las abstrajo para fusionarlas con las letras del logo.



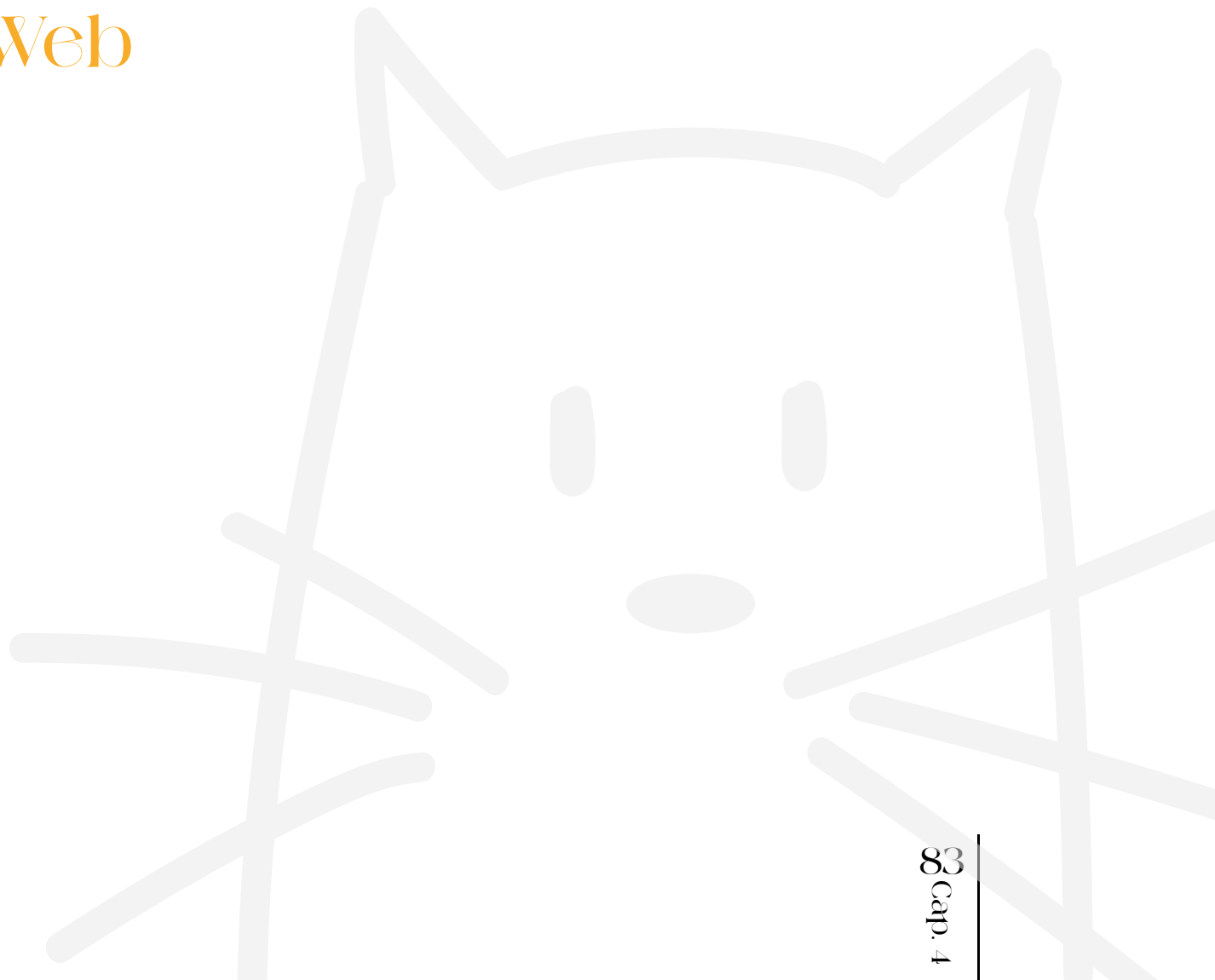
# Isotipo

Se realizó una abstracción del logo para diferentes aplicaciones en donde se puede perder la legibilidad adecuada al ser aplicada la marca en formatos más pequeños.

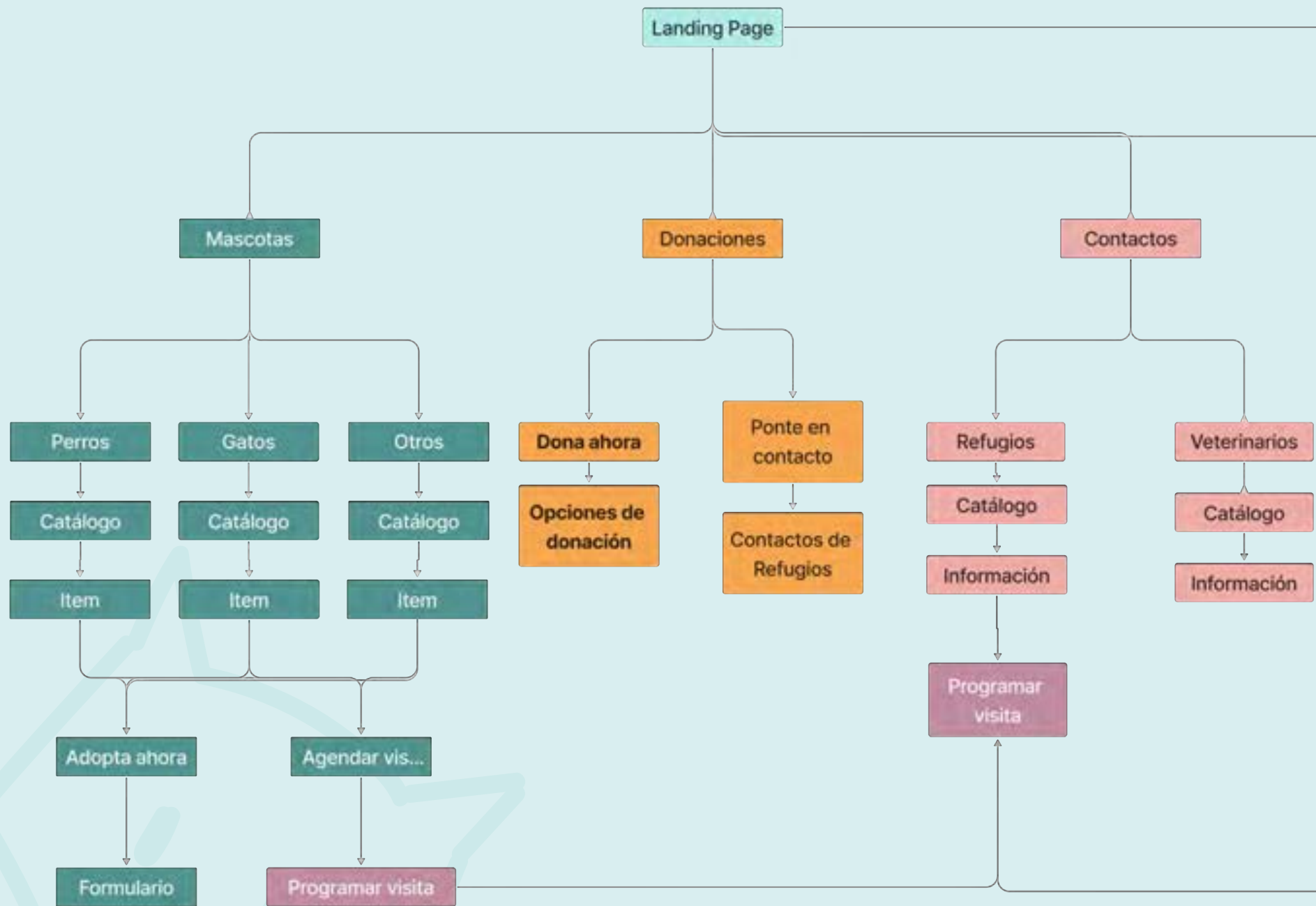


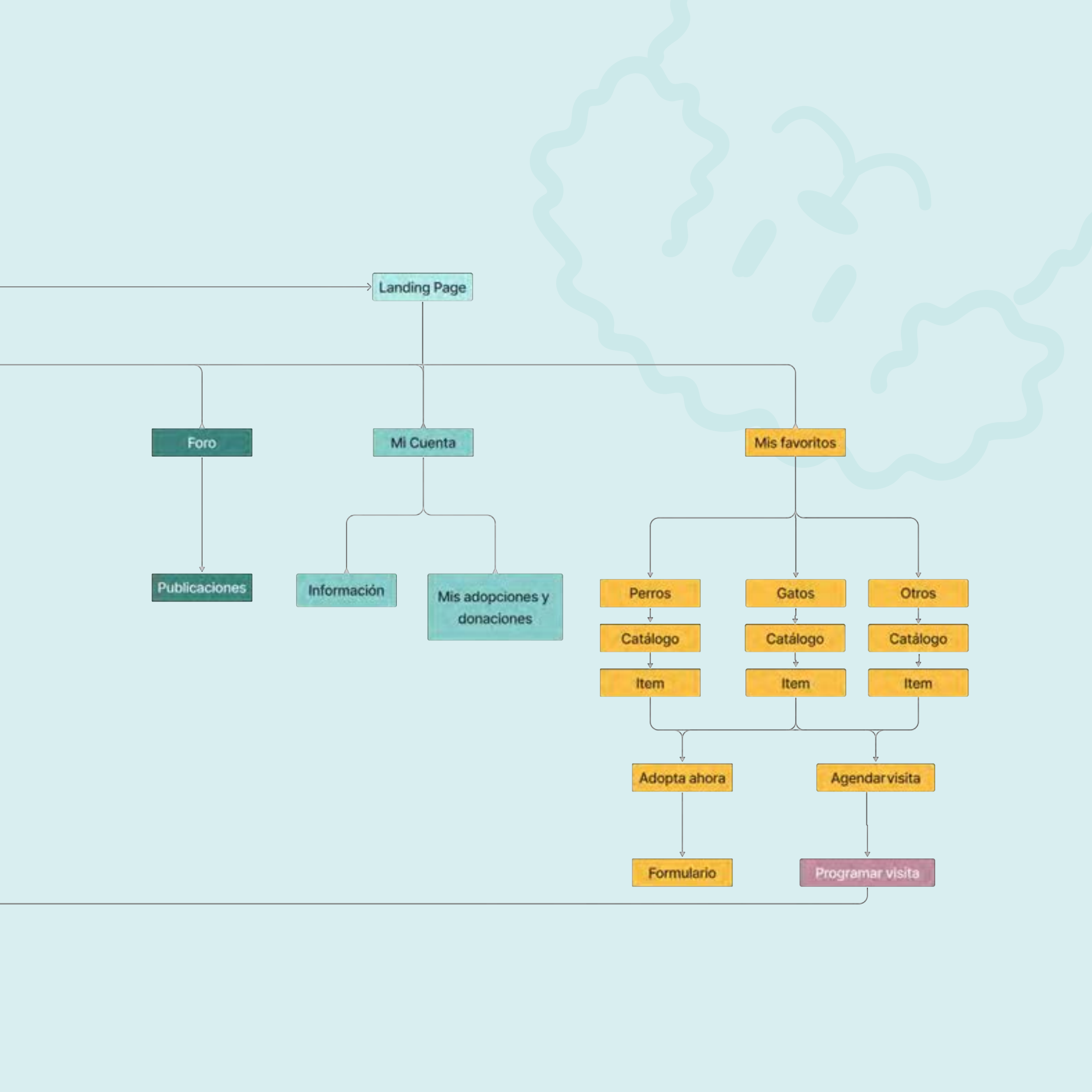


## 4.2 Página Web



# Arquitectura de la información





Landing Page

Foro

Mi Cuenta

Mis favoritos

Publicaciones

Información

Mis adopciones y donaciones

Perros

Gatos

Otros

Catálogo

Catálogo

Catálogo

Item

Item

Item

Adopta ahora

Agendar visita

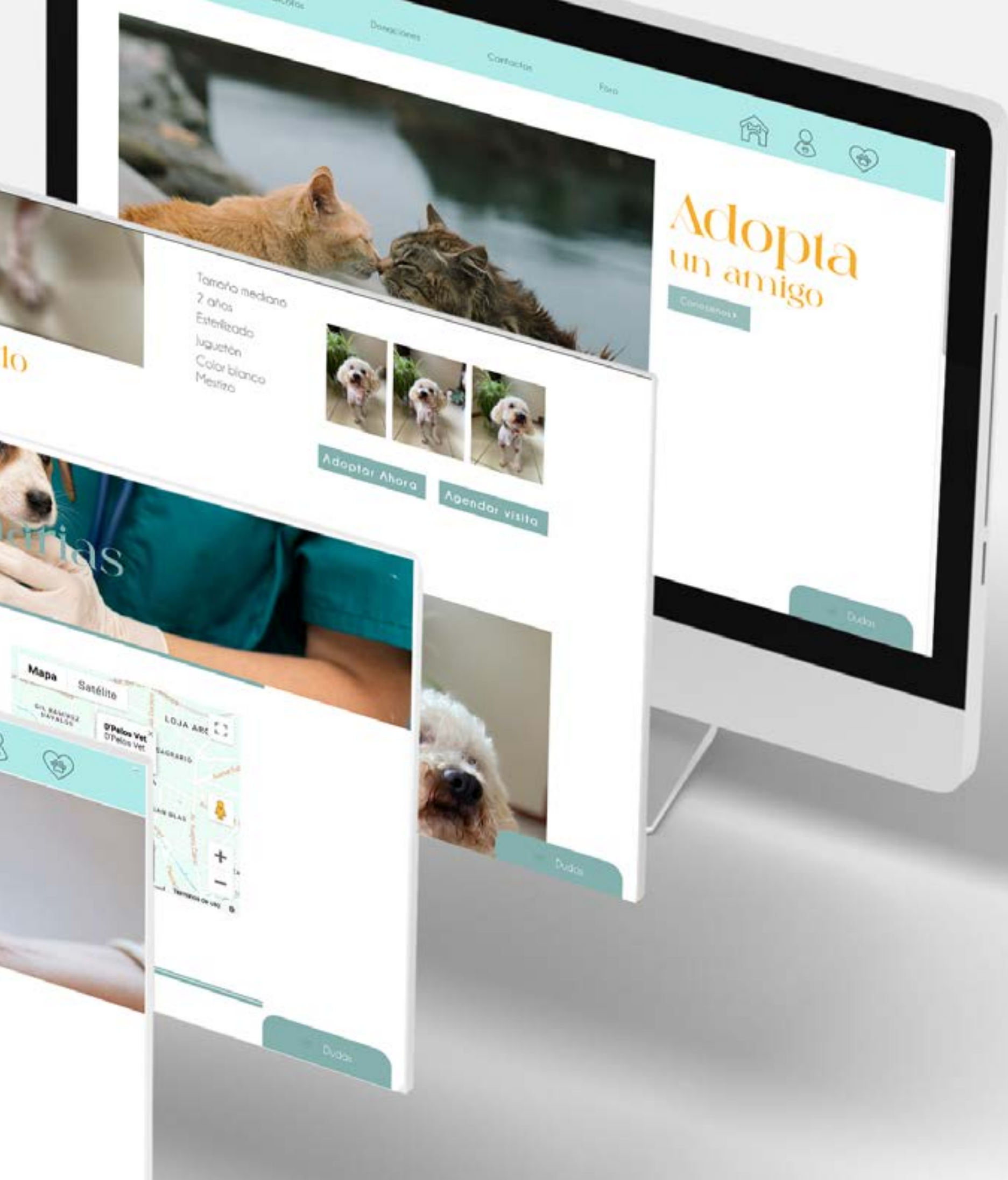
Formulario

Programar visita

# ADOPTA AMOR







Donaciones

Contacto

Fotos



# Adopta un amigo

Conozenos

Tamaño mediano  
2 años  
Esterilizado  
Juguetón  
Color blanco  
Mestizo



Adoptar Ahora

Agendar visita

lo

errias

Mapa Satélite

DIL BARRIOS  
BAYALSA

D'Pelos Vet  
D'Pelos Vet

LOJA ARE

SAGRARIO

SAN BLAS

TERRENO DE VUE



Dudas

Dudas

Dudas

En la barra del menú encontraremos todas las ventanas disponibles en la web, la información mas relevante se encuentra representado por los iconos alado derecho del menú y el logo de la marca al lado izquierdo para identidad visual

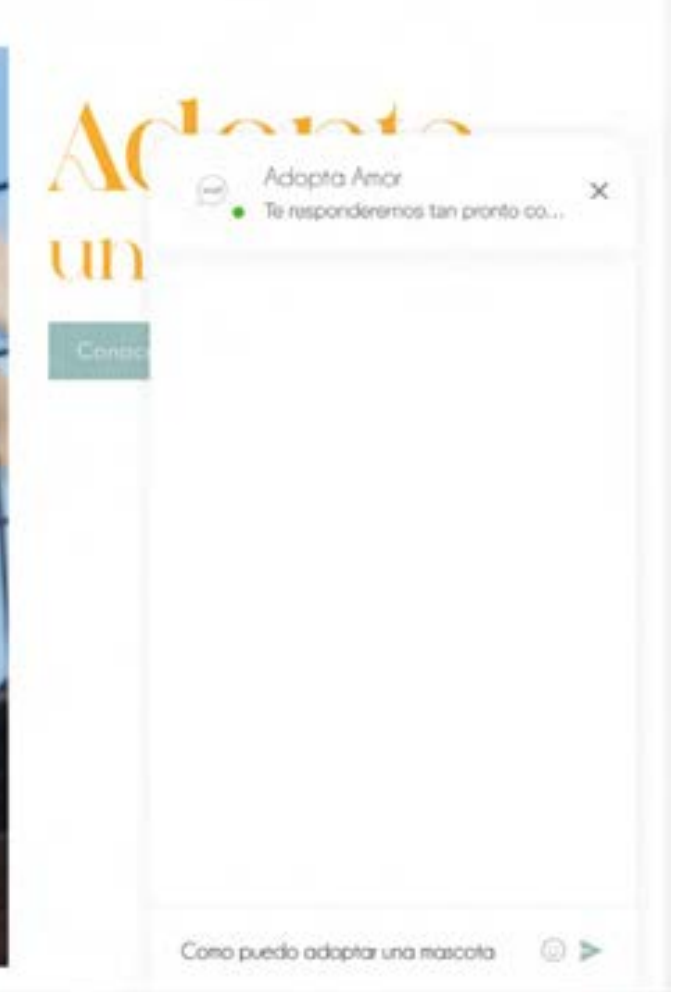


La jerarquía de la pagina, esta clasificada de la más a la menos relevante, las imágenes son el centro de la aplicación, ya que estas al mismo tiempo de transmitir información son un elemento visual muy atractivo.

La cromática utilizada fue pensada en el contraste necesario para una visualización adecuada de todos los elementos, se utilizo el blanco como color principal para fondos ya que es el que da un mejor soporte al resto de la paleta de color.



Iconos animados, cada vez que el mouse pase por estos iconos estos simularán estar en movimiento lo que logrará que el usuario pueda observar a donde se esta dirigiendo a la vez haciéndolo divertido e interactivo para el usuario.



Imágenes animadas, se rotan cada 5 segundos, así podremos colocar un incentivo visual y lograr que el usuario se interese por la pagina y su contenido.

La asistente virtual se encuentra en la parte inferior derecha, esta resolverá las dudas frecuentes de los usuarios y funcionará como orientador para la navegación. Estará presente en todas las pestañas de la página web.



Un amigo

Conocenos

## Frecuentes



Mascotas

Adopta Amor



Veterinaria

Adopta Amor



Refugio

Adopta Amor



Preguntas Frecuentes

Adopta Amor

Adopta Amor

ADOPTA AMOR

Qué hacemos

Somos un refugio animal. Ofrecemos servicios integrales, desde atención veterinaria y alojamiento, hasta programas de adopción y rehabilitación, con el fin de ayudar a los animales a recuperarse y encontrar un hogar amoroso. Nuestro equipo de profesionales

Buscas algo?



AdoptaAmor@gmail.com



011-4208823

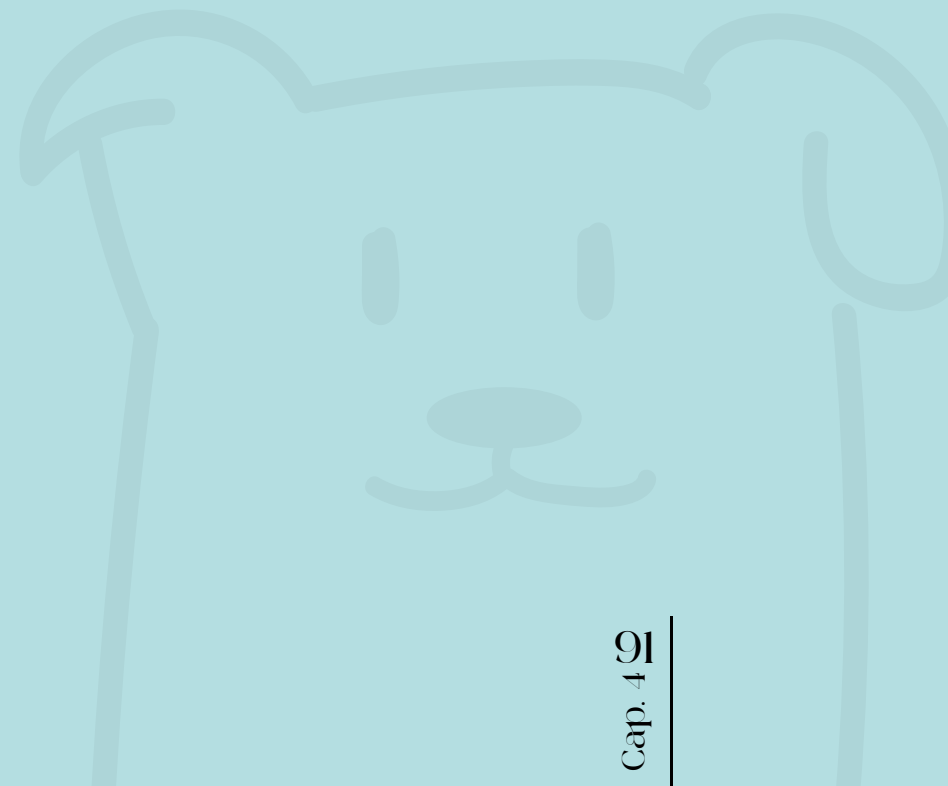
A continuación de la página de inicio podremos encontrar el apartado de frecuentes, aquí estarán las pestañas visitadas más frecuentemente por los usuarios, lo que los ayudará al momento de navegar ya que les puede ahorrar muchos pasos antes de llegar a lo que están buscando.

Dentro de este estará el apartado de mascotas, donde encontraremos el catálogo de todos los animales disponibles en la plataforma, los perritos, gatitos y otros.

La pestaña de veterinarias es informativa dentro de ella se encuentra todo lo que los usuarios necesitarán saber acerca de centros veterinarios, donde podrán acudir con sus nuevas mascotas, información más importante y la ubicación son parte de la información que se desplegará aquí, la pestaña se encuentra enlazada a Google Maps, lo que facilitará al usuario la obtención de información.

En los refugios están las instituciones que se encuentran afiliadas a la plataforma, estará toda la información de ellos y al igual que las veterinarias estará anclada a Google Maps, en este podrás ponerte en contacto directamente con los refugios agendando una cita mediante la web el día y la hora que el usuario desee, el refugio será notificado para que pueda quedar informado de la visita.

Al final de la página de inicio podremos encontrar el pie de página donde se encuentra la información general de la página, un recuadro de búsqueda en la página y el enlace a los diferentes contactos, redes y soporte de la web.







# Preguntas Frecuentes

## LAS PREGUNTAS MÁS COMUNES

### Preguntas frecuentes

**01***¿Cómo puedo adoptar?***02****02***¿Cómo hago una donación?*

1. Acce
2. Selec
3. Ingre
4. Comj  
de in



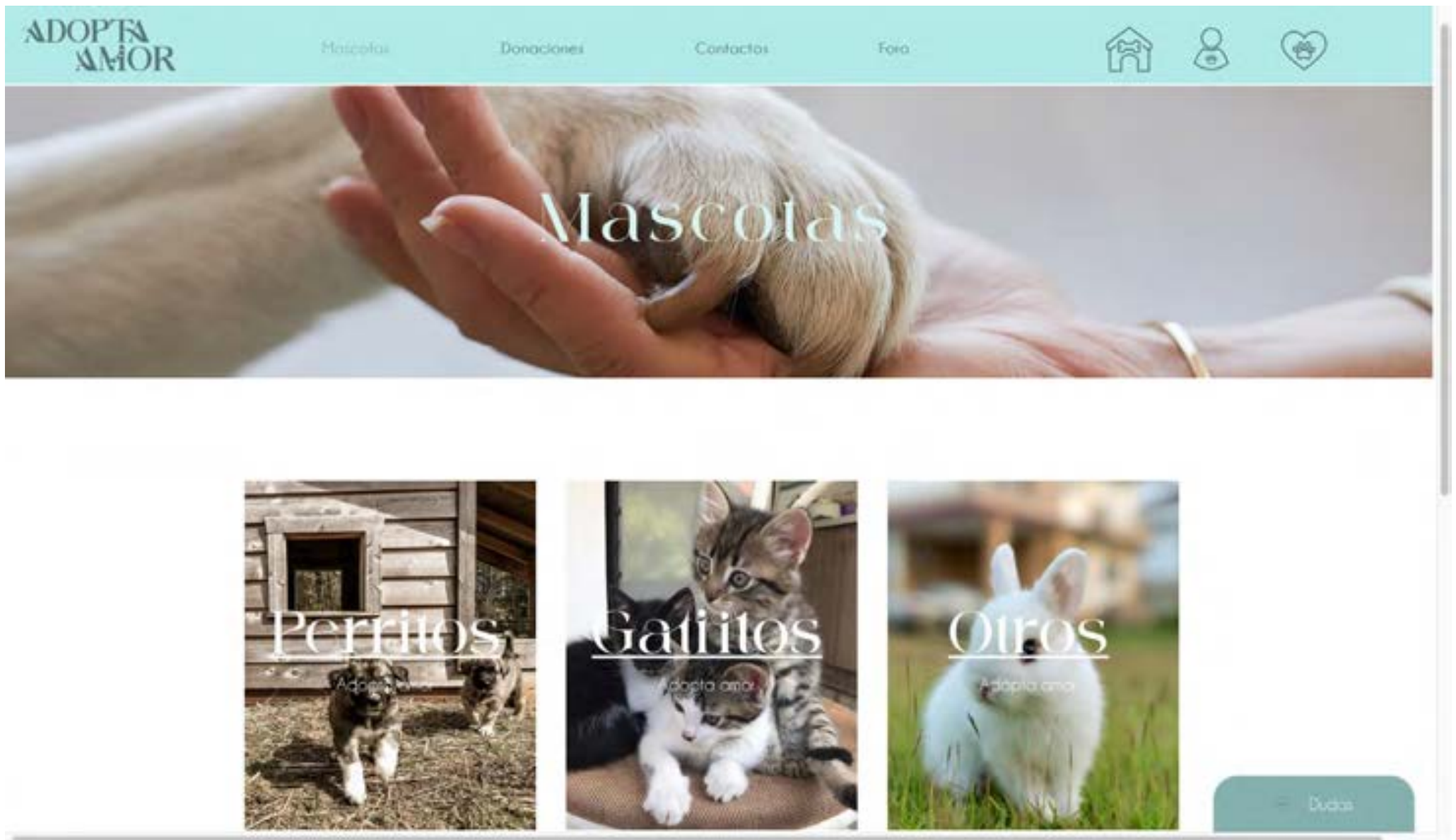
1. Acceder a la página de donaciones

**03***¿Son una institución con fines de lucro?***03**

Somos un refugio sin fines de lucro que se dedica a cuidar y proteger a los animales que han sido abandonados o maltratados. Nuestra misión es proporcionar refugio, atención médica y amor a estos animales, y encontrar hogares responsables para ellos. Como organización sin fines de lucro, todas nuestras operaciones dependen de las donaciones y el apoyo de la comunidad.



Las Preguntas Frecuentes será un apartado donde se encuentren las dudas de los usuarios que se han repetido más, así podrán encontrar la respuesta sin tener que esperar. Estas se obtendrán del asistente virtual, cumplida una cierta cantidad de veces la misma pregunta pasará a este apartado con una respuesta más detallada.



Al estar en la pestaña de mascotas el usuario tendrá 3 opciones a escoger según lo que este buscando, así podrá ver solo las opciones de su interés, aquí tendremos a los Perritos, Gatitos y Otros, cada uno tendrá una imagen a manera de portada que sea una pequeña representación del contenido de cada uno. El apartado de otros será un catálogo de diferentes especies domesticas que no son muy comunes como conejos, hámster y diferentes especies de aves.

# Perritos



♥ Mila



♥ Thea



♥ Luci



♥ Max



En cada categoría de animales, podemos encontrar todas las opciones de cada clasificación, estas estarán exhibidas con una fotografía y el nombre del animalito, en la derecha podremos observar que tenemos el mismo icono de favoritos que en la barra de menú, al dar clic en esta, el animalito irá directamente al apartado de favoritos donde están todas las opciones que el usuario haya escogido

Al abrir la ventana de un perrito lo primero que podremos ver será la fotografía de el perrito, después a su lado izquierdo un pequeño resumen de la historia del animalito donde podremos darle clic a la opción de leer más si es que al usuario le gusto la historia y esta con una animación automática dará scroll down hasta el final de la página donde podrán conocer la historia completa del animalito.

Además, después de conseguir el interés de parte del usuario se ofrecerán 2 opciones, la de adoptar ahora que consiste en llenar un formulario con preguntas relevantes para el refugio donde tomarán la decisión de dar en adopción o seguir buscándole al animalito una familia. La segunda consiste en solicitar una visita al refugio para poder conocer en persona al animalito.

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

06/26/2023

Programa tu visita





## Mito

## Mi Historia

Puca es una perra cariñosa y juguetona que hace amigos fácilmente. A pesar de que tuvo un comienzo difícil en la vida, no ha perdido su alegría y amor por la vida. Ella es una mascota ideal para cualquier persona que busque un compañero leal y amoroso. [Leer más...](#)

Tamaño mediano

2 años

Esterilizado

Juguetón

Color blanco

Mestizo



[Adoptar Ahora](#)

[Agendar visita](#)

## Mi Historia

A Puca le encanta jugar con juguetes y correr en el parque. También disfruta de largas caminatas y explorar el mundo que la rodea. Ella es muy inteligente y aprende rápidamente nuevos trucos y comandos. Además, es muy obediente y siempre está dispuesta a hacer feliz a su dueño.

Puca es un perro pequeño y mestizo, lo que significa que tiene una mezcla de razas en su árbol



[Dudas](#)



# Deseas Donar

## Quiénes somos

Somos una organización dedicada a rescatar y cuidar animales en situación de calle o en peligro en todo el país. Nuestro equipo está formado por voluntarios apasionados por el bienestar animal, quienes trabajan incansablemente para brindar una segunda oportunidad a perros, gatos y otras especies que han sufrido abuso, abandono o negligencia.

Creemos que todos los animales merecen una vida digna y feliz, y estamos comprometidos a hacer nuestra parte para protegerlos y cuidarlos. Pero no podemos hacerlo solos. Para continuar con nuestra labor, necesitamos el apoyo de personas como tú. Tu donación puede marcar la diferencia en la vida de un animal necesitado, proporcionándole los cuidados y el amor que necesita para recuperarse y encontrar un hogar amoroso.

Cada donación que recibimos nos ayuda a cubrir los gastos de atención médica, alimentación, alojamiento y otros costos asociados con el rescate y cuidado de animales. Tu generosidad puede marcar la diferencia para animales

[Dudas](#)[Dona Ahora](#)[Ponte en Contacto](#)

## Dona Ahora

### Donación efectivo

Cuenta Número: 0100454

A nombre de: Adopta Amor

Correo: Adoptaamor@gmail.com

Cuenta Ahorros  
Banco del Pichincha

### Donacion con Tarjeta

Ayúdanos a recaudar dinero



0

Días restantes

0

Colaboradores

0

Donaciones

Próximamente

En las donaciones se ofrecerá 2 opciones donar directamente en la web mediante transferencia bancaria o mediante botones de PayPal que permitirá que los usuarios realicen donaciones con cualquier tarjeta

## Ponte en Contacto

1. Alimentos para animales: los refugios de animales necesitan alimentos para alimentar a los animales que albergan. Pueden necesitar alimentos secos, enlatados o frescos, dependiendo de los animales que tengan.
2. Camsas y mantas: los animales necesitan un lugar cómodo para dormir y descansar. Las camisas y mantas pueden proporcionar comodidad y calor a los animales.
3. Juguetes y accesorios: los juguetes y accesorios pueden ayudar a



## Refugio Rescatistas

### Requiere:

1. Suministros de limpieza: los refugios de animales necesitan limpiar y desinfectar regularmente las áreas donde los animales viven y comen. Esto puede incluir detergentes, desinfectantes, escobas, fregonas y otros suministros de limpieza.
2. Suministros médicos: los refugios de animales pueden necesitar medicamentos, vendas, jeringas y otros suministros médicos para tratar a los animales que están enfermos o heridos.
3. Jaulas y transportadoras: los refugios de animales necesitan jaulas y transportadoras para alojar a los animales que están siendo transportados, tratados o que necesitan estar aislados de otros animales.



La otra opción es poner en contacto directo a los interesados en donar con las instituciones que necesitan de esa ayuda, ya que muchas veces las personas desean donar objetos o alimento en vez de dinero.

Dudas





Todas las entradas

Categorías

Mis entradas

Buscar

Inicia sesión / Regístrate


# Foro

Te damos la bienvenida! Écha un vistazo y únete a las discusiones.

Ordenar según: Actividad reciente

Seguir todas las categorías

Crear New Post

 Itancondava

Te damos la bienvenida al foro  
en Discusiones generales

Comparte tus ideas. Usa Gif videos,  
#hashtags y mucho más en tus entradas y  
comentarios. Empieza comentando abajo.  
Comparte tus ideas sobre la adopción...



 0  0  01 sin

 Me gusta  Comentar

 Itancondava

Presentate  
en Discusiones generales

Nos gustaria conocerte mejor. Dedicar  
unos minutos para decir hola a la  
comunidad en los comentarios.



 0  0  01 sin

 Me gusta  Comentar

 Itancondava

Reglas del foro  
en Discusiones generales

Queremos que todos aprovechen al  
máximo la comunidad, por lo que te  
pedimos que leas y sigas las siguientes  
reglas: • Respeto a todos • Escribe...



 0  0  01 sin

 Me gusta  Comentar

El foro estará abierto para todos los usuarios que quieran interactuar con otros, esta pensado para utilizarse como una fuente de preguntas y un banco de opiniones donde la gente podrá hacer consultas acerca de sus animalitos o referentes, también como un espacio de opinión acerca de la situación de sus animalitos, esta podrá ser acompañado de fotos y emoticones, según el usuario prefiera.

En la parte superior se tendrá una opción de filtro donde el usuario podrá clasificar la información que desea ver, como recomendaciones, preguntas, veterinarias, pet shops. También podrán buscar por fecha de publicación, cantidad de interacción o incluso el tema del que se trato la publicación.





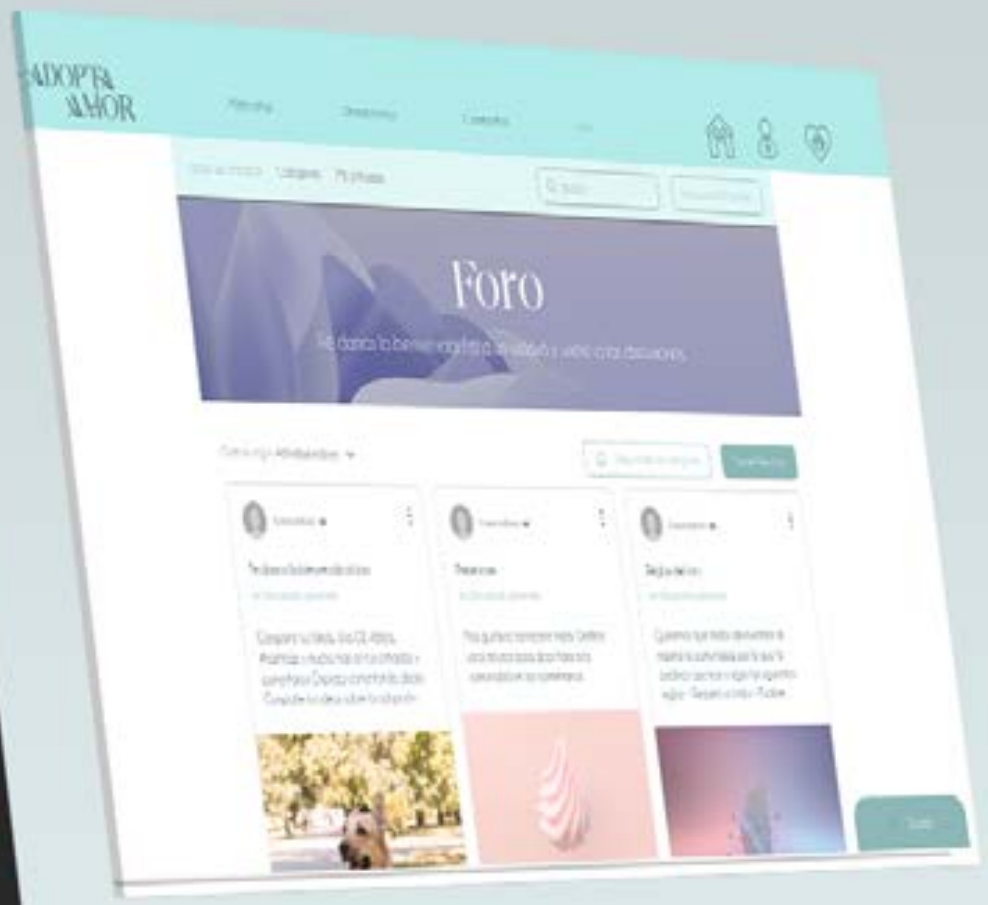
# Frecuentes



Quitar









# Conclusiones

Con este proyecto he llegado a descubrir una solución viable a una temática social, si bien no será una definitiva, podrá causar un impacto importante en este grupo tan ignorado como lo son los animales abandonados y los de situación de calle gracias a esto se tomo esta oportunidad para desarrollar una web que pueda abarcar información de estos animales y juntarlos en una sola plataforma, para así poder facilitar la búsqueda a los prospecto de adoptantes y conseguir un mayor volumen de adopciones, así a su vez alivianando el flujo de animales en los refugios.

Las investigaciones, entrevistas, encuestas y a las conclusiones que estas nos han llevado, pudimos realizar diferentes pruebas y bocetos hasta llegar a nuestro resultado final, donde se demuestra que el diseño no es solo una herramienta estética, si no también al ser aprovechada en todos sus ámbitos se convierte en un canal de resolución de diferentes problemas, en este caso el de una problemática social. Con la página que se a logrado conseguir después de todos estos procesos podemos concluir que los objetivos se han cumplido siendo fiel a la problemática que se aspiraba resolver.



# Bibliografía

40defiebre. (2020). ¿Qué es el diseño responsive? Obtenido de 40defiebre: <https://www.40defiebre.com/diccionario-de-inbound-marketing>

Corrales, J. A. (28 de Junio de 2020). Experiencia del Usuario: la guía completa para complacer a tu audiencia digital en el 2020. Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/experiencia-del-usuario/>

Corrales, J. A. (02 de Agosto de 2019). Interfaz de usuario o UI: ¿qué es y cuáles son sus características? Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/interfaz-de-usuario/>

Cyberclick. (Junio de 2023). ¿Qué es marketing? Definición, ventajas y cómo funciona. Obtenido de Cyberclick: <https://www.cyberclick.es/marketing>

Euroinnova. (18 de Diciembre de 2022). Conoce qué es el conocimiento intuitivo y cómo influye en tu vida. Obtenido de Euroinnova: <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-el-conocimiento-intuitivo>

HostingerTutoriales (2023) ¿Qué es el diseño UX? Diferencias con el diseño UI, perspectivas profesionales y más. Obtenido de HostingerTutoriales:

<https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-diseno-ux>

Moran, L. E. (27 de Septiembre de 2012). Proponen solución al problema de los perros callejeros Infecciones por excremento y la exposición a la rabia obligan al control de los perros en la vía pública. Obtenido de Ciencia UNAM: [https://ciencia.unam.mx/leer/109/Proponen\\_solucion\\_al\\_problema\\_de\\_los\\_perros\\_callejeros](https://ciencia.unam.mx/leer/109/Proponen_solucion_al_problema_de_los_perros_callejeros)

Mousinho, A. (3 de Junio de 2020). SEO: la guía completa para que conquistes la cima de Google en el 2022. Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/>

[que-es-seo/](https://rockcontent.com/es/blog/que-es-seo/)

Quito Informa. (23 de junio de 2020). Sanciones por maltrato animal en Quito. Obtenido de Quito Informa: <http://www.quitoinforma.gob.ec/>

Renato, M. (23 de Julio de 2018). ¿Qué es Marketing? Definición, ventajas y cómo funciona. Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/marketing-2/>

Rivera Sanclemente, M. d. (18 de Diciembre de 2015). La evolución de las estrategias de marketing en el entorno Digital: Implicaciones jurídicas . Obtenido de Universidad Carlos III de Madrid: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22498/rosario\\_rivera\\_tesis.pdf](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22498/rosario_rivera_tesis.pdf)

Rocha Zuñiga, L. (2014). Código Orgánico Integral Penal. SERIE JUSTICIA Y DERECHOS HUMANOS NEOCONSTITUCIONALISMO Y SOCIEDAD. Obtenido de Código Orgánico Integral Penal: [https://www.oas.org/juridico/PDFs/mesicic5\\_ecu\\_ane\\_con\\_judic%C3%B3d\\_org\\_int\\_pen.pdf](https://www.oas.org/juridico/PDFs/mesicic5_ecu_ane_con_judic%C3%B3d_org_int_pen.pdf)

salesforce. (23 de Septiembre de 2020). Puntos de Contacto: ¿Cómo optimizar? Obtenido de salesforce: <https://www.salesforce.com/mx/blog/2020/09/puntos-de-contacto.html>

salesforce. (15 de Diciembre de 2018). ¿Qué es un CRM? Obtenido de salesforce: <https://www.salesforce.com/mx/crm/>

salesforce. (11 de Diciembre de 2017). Transformación digital en las empresas: saber más. Obtenido de salesforce: <https://www.salesforce.com/mx/blog/2017/12/Que-es-la-transformacion-digital.html>

Tic.PORTAL (26 de Septiembre de 2022). Interfaz del usuario (UI, User Interface). Obtenido de Tic.PORTAL: <https://www.ticportal.es/glosario-tic/interfaz-usuario-ui>

Anexos



# Anexo 1

## 1. Entrevista a Institución Salva Vidas Cuenca

1) ¿Cuántas personas hacen parte del refugio?

Somos 5 personas que cuidamos del refugio

2) ¿Cuántos voluntarios tienen?

Que vienen siempre 3, los que vienen 1 vez al mes unos 9

3) ¿Cuántas instituciones fijas ayudan al refugio mensualmente?

Ninguna institución, pero personas alrededor de 5

4) Al mes cuántas solicitudes para recibir animales tienen?

Más de 20

5) De este número cuántos pueden recibir?

De 1 a 2 depende la gravedad del caso

6) ¿Cuántas solicitudes de adopción tienen al mes?

Unos 10 - 15

7) ¿Cuántas de estas se concretan?

De 2 a 3 la mayoría de las veces

8) En qué mes hay más opciones?

En meses festivos como diciembre febrero y en vacaciones

9) ¿En qué mes hay más abandonos?

Los primeros meses del año por enero

10) Cuántos animales tienen el refugio actualmente?

Casi 70 entre perros y gatos

11) En qué medios se promociona más el Refugio?

En Instagram y Facebook

12) ¿Cuál ha funcionado mejor?

Instagram

13) ¿Cuántos perros de raza reciben al año?

Unos 2 o 3

14) ¿Qué perros adoptan más?

Los pequeños, medianos y en la mayoría de los casos los prefieren blancos o manchados pero que sean cachorros

15) Si se les otorga la facilidad de publicar en la aplicación lo harían?

Sí

16) ¿Cómo creen que les ayudará la aplicación y qué cosas agregarían para poder ampliar la ayuda?

Creo que nos ayudaría mucho tener un canal más para poner a nuestros animales en adopción, y agregaría una zona de colaboraciones para poder aumentar nuestras donaciones, donde la gente pueda darnos comida, camas, cobijas, y medicinas.



## 2. Entrevista a la institución Refugio mininos felices

1) ¿Cuántas personas hacen parte del refugio?

Somos 3 la mayoría de tiempo

2) ¿Cuántos voluntarios tienen?

Dos que vienen de planta todos los fines de semana

3) ¿Cuántas instituciones ayudan fijamente al refugio?

Mensualmente 1 personas y unas 10 que colaboran entre 5 a 30 dólares al mes

4) ¿Cuántas solicitudes para recibir gatitos tienen?

30 más o menos al mes

5) De este número cuántos pueden recibir?

Diría que 3

6) ¿Cuántas solicitudes de opción tiene al mes?

Más o menos 10

7) ¿Cuántas se concretan?

Menos de tres

8) ¿En qué mes hay más adopciones?

En noviembre en diciembre

9) ¿En qué mes hay más abandonos en?

Durante todo el año

10) ¿Cuántos gatos tienen en el refugio?

Más de 400 actualmente

11) ¿En qué medio se promociona más el refugio?

En Instagram, en Facebook Y por WhatsApp

12) ¿En qué medios ha funcionado mejor?

En Instagram

13) ¿Qué tipo de gato adoptan más?

Los cachorritos de color naranja y los blancos

14) Si se le otorga la facilidad de publicar en la aplicación lo harían?

Si

15) ¿Cómo creen que les ayudaría la aplicación y qué cosas agregarían?

Para poder ampliar la ayuda no serviría mucho como un método donde poder mostrar todos nuestros gatitos y agregar uno de ayuda donde más personas del exterior puedan ver la situación de nuestros gatitos y aportar con la ayuda a los que no podemos recibir.

### 3. Entrevista un veterinario de la fundación arca

1) Hace cuánto tiempo que trabajas aquí

Hace un año y medio más o menos

2)Cuál es tu labor principal

Darles primeros auxilios y cuidados necesarios a los perritos recién heridos y derivarlos a otros veterinarios ya que aquí no tenemos el equipo necesario

3)De dónde obtienen los medicamentos y los insumos necesarios para ayudar

La mayoría son de donaciones y otras urgentes hacemos créditos con veterinarios grandes

4) Cuántos animales reciban a la semana

Por llamadas tenemos solicitud para ayudar a más de 15 perros y los que llegan aquí al veterinario unos 15 a 20 más o menos

5)Qué animales reciben más y en qué situaciones

La mayoría son perros de la calle y poquitos gatos ya que estos son más difíciles de atrapar diría que el 90% es por atropellos y el otro 10% entre peleas o llegan golpeados de gente que les maltrata y unas dos veces a la semana dejan abandonados perritos aquí

6) Cómo crees que la situación pudiera mejorar para estos animalitos

El gobierno debería de involucrarse más y crear campañas de esterilización para que los perritos no se sigan reproduciendo y aumentar ayuda a las fundaciones para que nosotros podamos hacernos cargo de más animales que los perritos no se sigan reproduciendo y aumentar ayuda a las fundaciones para que nosotros podamos hacernos cargo de más animales.

### 4. Entrevista a voluntarios del refugio de perros

1)En cuanto refugios eres voluntario

En uno actualmente

2)Al mes cuántos animales reportas a los refugios

Unos seis más o menos

3)A cuántos animales ayudaste a encontrar hogar el año pasado

A dos perros

4)Cuántos amigos o conocidos tuyos son voluntarios

Solo 1 que yo sepa

5)En donde compartes más las noticias de los refugios

En Instagram

6)Que te impacta más de los animales de la calle

Cuando estos están atropellados heridos o son bebés

7)Que te llama la atención de la situación

La indiferencia que tiene la gente al ver estas cosas

8)Cómo crees que aumentaría las adopciones

Creando un poco más de conciencia, tal vez contando la historia de los perritos así casi todos se conmueven.

## 5. Entrevista a un miembro del cuerpo de bomberos

1)En la estación de bomberos a los miembros si les interesan los animales

Si casi todos nos preocupamos por ellos

2)Cuántos rescates tienen al mes de animales

Unos tres a cuatro

3)De qué tipo

La mayoría son perritos que se caen a las alcantarillas, gatitos que se caen a los ríos que se quedan atrapados y algunos que están atropellados, pero en esos casos nosotros no podemos atenderlos.

4)De estos rescates todos son perritos de la calle

No, la mayoría de los casos que se reportan son de perritos que ya tienen dueños

5)Cómo ayudan ustedes a los perros de la calle

La mayoría de los casos los encontramos nosotros mismos y en muchos casos han dejado cachorritos en las estaciones

6)Qué hacen con los perros

Siempre les buscamos refugios donde los puedan acoger, los regalamos en la calle y muy pocos hemos podido hacer que se queden aquí en la estación

7)Donde se observan más casos de atropello

Dentro de la ciudad en general autopista o calles grandes la mayoría de los rescates son a las afueras, en las montañas, ya que se van a excursiones con los dueños y ocurren accidentes y los perritos abandonados alrededor toda la ciudad

8)Que podría mejorar esta situación

La conciencia poblacional, más campañas de esterilización y campañas que ayuden a colaborar con los refugios

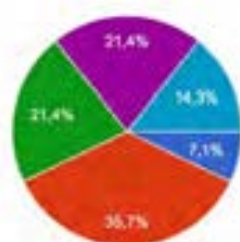
9)De qué tipo son los perros que reporta

La mayoría son perros de razas pequeñas y de razas medianas.

# Anexo 2

Que edad tienes

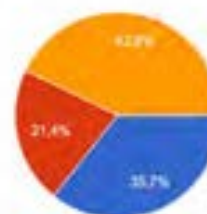
14 respuestas



- 18-22 años
- 22-26 años
- 26-30 años
- 30-34 años
- 34-38 años
- 38-42 años

Vives con:

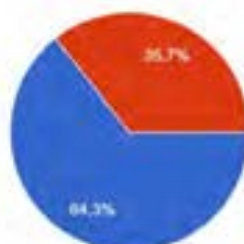
14 respuestas



- Tuos padres
- Solo
- Propia familia (cónyuge e hijos)

Con que sexo te identificas

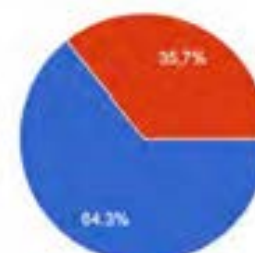
14 respuestas



- Femenino
- Masculino
- Prefero no decirlo

Vives en:

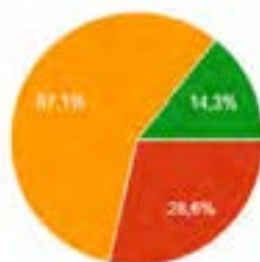
14 respuestas



- Casa
- Departamento

Cual es tu nivel de educacion

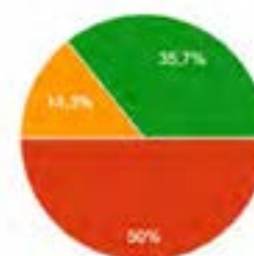
14 respuestas



- Primaria
- Bachillerato
- Universitario
- Superior

Como identificas tu nivel socio económico

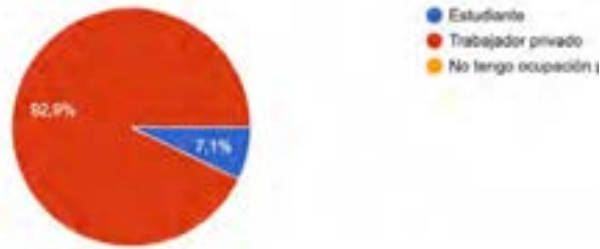
14 respuestas



- Bajo
- Medio bajo
- Medio
- Medio alto
- Alto

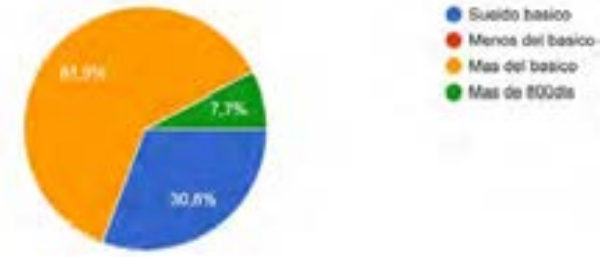
### Que te dedicas

14 respuestas



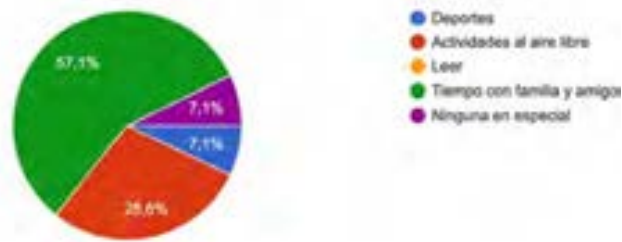
### Si tu respuesta fue Trabajador, tus ingresos son:

13 respuestas



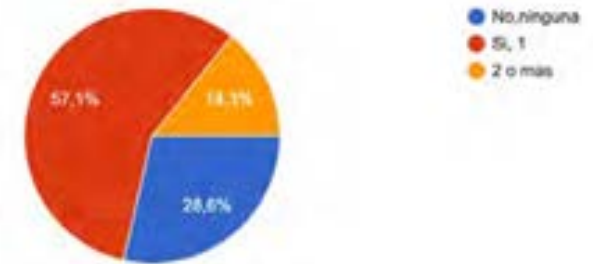
### Como te gusta pasar tu tiempo libre

14 respuestas



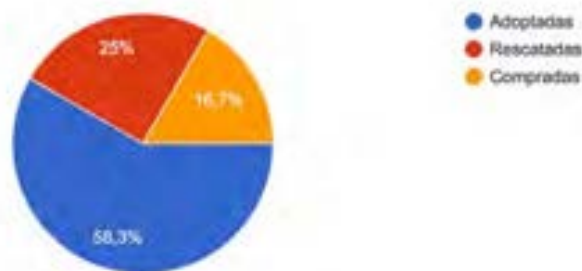
### Actualmente tienes mascotas

14 respuestas



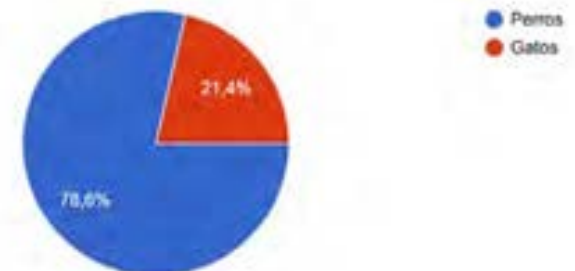
### Si respondiste que si, estas fueron

12 respuestas



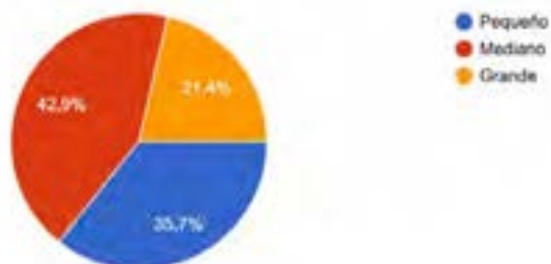
### Te gustan mas los perros o gatos

14 respuestas



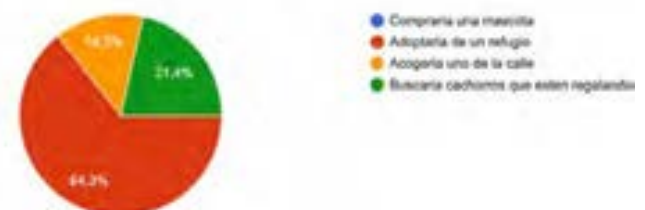
### Te gustan las mascotas de tamaño

14 respuestas



### Si tuvieras la oportunidad de adoptar hoy como lo harías?

14 respuestas





<b>Abstract of the project</b>						
<b>Title of the project</b>	Design of a website with e-market concept to promote animal adoption					
<b>Project subtitle</b>						
<b>Summary:</b>	<p>The figure of stray animals in Ecuador doubled since 2019 according to the INSPI. In the study of this problem together with web pages, important issues, from social problems were addressed to the UX for an adequate solution. This is how with the study of theories and the resource of the e-commerce a website based on information collection was created which will be obtained from shelter users, also created based on an already known system and thus achieve more diffusion and improve the flow of adoptions, since one of the main problems is the lack of information for adopters.</p>					
<b>Keywords</b>	Animal abandonment, shelters, e-commerce, adoption, user experience					
<b>Students</b>	<b>CÓRDOVA PAREDES FLAVIA CAMILA</b>					
<b>C.I.</b>	1718366865					
<b>Code</b>	86293					
<b>Director</b>	LARRIVA DIEGO					
<b>Codirector:</b>						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
					Nombre profesor revisor	
				<b>N°. Cédula Identidad</b>	0104842760	



Cuenca, 2023