

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA CONECTAR PERSONAS,
DIFERENTES FUNDACIONES DE ACOGIDA ANIMAL Y FACILITAR EL
PROCESO DE ADOPCIÓN EN BOGOTÁ D.C**

**DIEGO ESTEBAN DÍAZ VIVAS
GIRYNHET FIFFIELD MAYA
JONNY ALEJANDRO BELTRÁN RODRÍGUEZ
MIGUEL ANGEL HERMIDA MOGOLLÓN**

**DIRECTOR:
SERGIO ISRAEL ROJAS SERRANO**

PROYECTO DE GRADO

**UNIVERSIDAD EAN
FACULTAD DE INGENIERIA Y CIENCIAS BASICAS
INGENIERÍA DE SISTEMAS
BOGOTA D.C
2022**

Tabla de contenido

1	Resumen ejecutivo	5
2	Abstract	7
3	Introducción.....	9
4	Objetivos.....	10
4.1	Objetivo general	10
4.2	Objetivos específicos	10
5	Definición del problema	11
6	Justificación.....	15
7	Análisis de requerimientos	16
7.1	Intención del producto.....	16
7.2	Verificación de parámetros de diseño	17
7.3	Características de diseño del producto	19
8	Marco de referencia.....	20
8.1	Historia y conceptos de desarrollo web.....	20
8.2	Sistemas de información	21
8.3	Arquitectura e infraestructura del sistema	21
8.4	Base de datos MySQL.....	22
8.5	Legalización de aplicaciones	23
9	Análisis de restricciones.....	24
9.1	Ambientales:	24
9.2	Económicas:	24
9.3	Legales:	25
9.4	Salud y seguridad:.....	25
9.5	Socioculturales:	26
10	Metodología para la selección y desarrollo de la solución	27
10.1	Solución Lógica	27
10.2	Comparación	27
10.3	Evaluación.....	28

11	<i>Análisis de costos</i>	29
11.1	Costos directos:	29
11.2	Costos indirectos:	30
11.3	Costos fijos:	30
11.4	Gastos generales:	30
11.5	Ingresos:	31
12	<i>Recolección y análisis de datos</i>	33
12.1	Encuesta personas	33
12.2	Encuesta fundaciones	37
13	<i>Prototipo</i>	41
14	<i>Conclusiones</i>	45
15	<i>Referencias</i>	47

Tabla de ilustraciones

Figura 1. Tomado de Fundación Affinity (2015)	12
Figura 2. Tomado de IDPYBA (2022)	13
Figura 3. Esquema arquitectura Modelo Vista Controlador (MVC), tomada de Digital Guide IONOS.	22
Figura 4 Costos, tomado de: elaboración propia	32
Figura 5 Grafica costos, tomado de: elaboración propia	32
Figura 6 Personas encuestadas, tomado de: elaboración propia.....	33
Figura 7 Encuestas, tomado de: elaboración propia	34
Figura 8 Encuestas, tomado de: elaboración propia	34
Figura 9 Encuestas, tomado de: elaboración propia	35
Figura 10 Encuestas, tomado de: elaboración propia	35
Figura 11 Encuestas, tomado de: elaboración propia	36
Figura 12 Encuestas, tomado de: elaboración propia	36
Figura 13 Encuestas, tomado de: elaboración propia	37
Figura 14 Encuestas, tomado de: elaboración propia	37
Figura 15 Encuestas, tomado de: elaboración propia	38
Figura 16 Encuestas, tomado de: elaboración propia	38
Figura 17 Encuestas, tomado de: elaboración propia	39
Figura 18 Encuestas, tomado de: elaboración propia	39
Figura 19 Encuestas, tomado de: elaboración propia	40
Figura 20 Home, tomado de: elaboración propia	41
Figura 21 Apadrinar, tomado de: elaboración propia.....	42
Figura 22 Adoptar, tomado de: elaboración propia	42
Figura 23 Noticias, tomado de: elaboración propia.....	43
Figura 24 Contacto, tomado de: elaboración propia.....	43
Figura 25 Login, tomado de: elaboración propia	44
Figura 26 Registro, tomado de: elaboración propia	44
Figura 27 Administrador, tomado de: elaboración propia.....	44

1 Resumen ejecutivo

En esta época de consumismo que vivimos actualmente, se generan diferentes fenómenos que son bastante preocupantes y que nos afecta como sociedad. Uno de esos daños colaterales generados es el abandono de muchas mascotas esto generado por diferentes aspectos, como el crecimiento no esperado, los recursos para poderlos mantener, enfermedades entre y demás aspectos socioeconómicos.

De acuerdo con el consejo de Bogotá, en la ciudad más de mil perros deambulan por las calles, dado este reporte se genera una cifra lejos de la realidad sin contar demás animales como gatos, estas mascotas en la ciudad se enfrentan a problemas de hambre, enfermedad y golpes.

Por lo tanto, nuestra idea de generar una mitigación y cuidado a las mascotas abandonadas con nuestra Web App permitirá a los ciudadanos de Bogotá generar un reporte oportuno de un canino o felino sin hogar por medio de una publicación dando una ubicación y a su vez generando un reporte a las fundaciones más cercanas para que estas puedan acudir a su ayuda lo más pronto posible. La localización en la ciudad permitirá un rescate y la atención necesarias, adicional a esto se dará un seguimiento al anuncio generado desde la misma website con el fin de saber el estado y poder compartirlo en la página para generar la posibilidad de que se haya una adopción de estas perros, gatos u otro tipo de acompañante domestico rescatados.

El complemento de la Web App es la opción de que diferentes fundaciones cercanas participen también en la página, para que la gente tenga una visualización mayor de su labor y de su función como albergue de animales, ahora bien, esto les brindara una ayuda al ser más visibles por medio de la función prestada en la website.

Es bien sabido que la compañía de una mascota a nivel de la salud mental para cualquier persona es significativa ya que el cuidado y soporte para salir de situaciones

adversas que puede estar pasando el individuo, y al poder crear un vínculo entre el individuo y animal adoptado se podrá garantizar el cuidado del uno al otro.

Como se puede evidenciar los beneficios de la aplicación van más allá del rescate y el cuidado de unas mascotas, si no al restablecimiento de lazos y equilibrio emocional para las personas tomando en adopción una mascota.

2 Abstract

In this age of consumerism that we currently live in, different phenomena are generated that are quite worrying and that affect us as a society. One of those collateral damages generated is the abandonment of many pets, this is generated by different aspects, such as unexpected growth, the resources to be able to maintain them, diseases among them and other socioeconomic aspects.

According to the Bogotá council, in the city more than a thousand dogs roam the streets, given this report a figure far from reality is generated without counting other animals such as cats, these pets in the city face problems of hunger, sickness and strokes.

Therefore, our idea of generating a mitigation and care for abandoned pets with our Web App will allow the citizens of Bogotá to generate a timely report of a homeless canine or feline through a publication giving a location and in turn generating a inform the closest foundations so that they can come to your aid as soon as possible. The location in the city will allow a rescue and the necessary attention, in addition to this, a follow-up will be given to the announcement generated from the same website in order to know the status and be able to share it on the page to generate the possibility of an adoption. of these rescued dogs, cats or other domestic companions.

The complement of the Web App is the option that different nearby foundations also participate in the page, so that people have a greater visualization of their work and their function as an animal shelter, however, this will provide them with help by being more visible through the function provided on the website.

It is well known that the company of a pet at the level of mental health for any person is significant since the care and support to get out of adverse situations that the individual may be going through, and by being able to create a bond between the individual and the adopted animal. care for each other can be guaranteed.

As can be seen, the benefits of the application go beyond the rescue and care of pets, but rather the reestablishment of ties and emotional balance for people taking a pet up for adoption.

3 Introducción

En este proyecto de grado, se identificarán las principales razones por las cuales, las personas dejan a sus mascotas en condición de abandono y el motivo que tienen algunos para no adoptar un animal doméstico. Diariamente varias mascotas son abandonadas por sus dueños, en las carreteras, parques, centros comerciales, entre otros.

Vivimos en una sociedad donde no existe el respeto hacia los animales, ya que estos son usados para negocio o como fuentes de ingreso. Hoy en día las mascotas son parte fundamental en la vida de las personas, sin embargo, aún existen aquellos que se niegan a adquirir un animal doméstico, ya sea porque consideran que son una molestia o por “razones laborales”.

Sin embargo, desde la actual pandemia relacionada al Covid19, las personas debieron reinventar sus lugares y formas de trabajo desde casa. Por esta razón, muchas personas han obtenido definitivamente el beneficio de trabajar desde sus casas y esto ha generado según Fenalco, un incremento del 15% en la adopción de mascotas como perros y gatos. Además, según las encuestas, las personas que no tienen aún compañía animal, cerca del 30% planea adoptar u obtener una. (El Tiempo, 2021).

El proyecto tiene el propósito de concientizar a las personas sobre la problemática. Además, de poder ayudar, facilitar y agilizar todo lo relacionado con el proceso de adopción que se tiene por parte de diversas fundaciones de una manera segura y eficaz.

4 Objetivos

4.1 Objetivo general

Desarrollar una aplicación web que permita conectar a diferentes fundaciones de acogida animal y reportar animales domésticos en estado de abandono, para facilitar y agilizar el proceso de adopción en la ciudad de Bogotá.

4.2 Objetivos específicos

- Establecer los requerimientos funcionales y no funcionales que permitan y garanticen un correcto funcionamiento de la aplicación web.
- Diseñar las diferentes interfaces graficas bajo los conceptos de UX/UI para facilitar la interacción con el usuario.
- Incentivar por medio del desarrollo de una herramienta tecnológica la importancia e implementación de la adopción y cuidado animal.

5 Definición del problema

Bogotá es la ciudad principal del país y por consiguiente la que acoge un mayor número de habitantes por kilómetro cuadrado. Según un estudio realizado en el año 2018, Bogotá tiene una densidad poblacional que llega a 24.643 personas por kilómetro cuadrado (El tiempo, 2018). Por esta razón, esta ciudad se enfrenta a diversas problemáticas, una de estas es el abandono y maltrato animal que se ha visto reflejado en los últimos años. Según el instituto distrital de protección y bienestar animal, en el año 2020 con el inicio de la pandemia, en Cundinamarca se reportaron cerca de 12.000 casos de abandono de mascotas y 29.419 casos donde se evidenciaba el maltrato animal (IDPYBA, 2020).

Es evidente que desde la llegada de la pandemia muchos hogares sufrieron golpes económicos, otros se vieron obligados a tener desalojos y diversas personas simplemente por la creencia de que las mascotas podían contraer SARS-CoV-2 o Covid19, decidieron abandonarlas a la calle. Según el instituto distrital de protección y bienestar animal, al día se pueden recibir hasta 30 atenciones por maltrato, envenenamiento, accidente con actores viales, heridas o enfermedades de quienes están en estado de abandono (IDPYBA, 2020).

Aunque no existe formalmente un censo de entre perros y gatos en esta condición, el ministerio de salud estima un aproximado de un millón en situación de abandono (La República, 2021). Estas son cifras muy alarmantes para el país, pues es un número demasiado elevado de animales que padecen día a día travesías a la hora de buscar algo de comer, donde pasar la noche y poder sobrevivir a la dura realidad a la que se enfrentan en la calle. Entre el marzo 2020 y mayo 2021 Protección y bienestar animal reportaron un aproximado de 220 perros y gatos con un deplorable estado de salud y un gran riesgo de muerte (La República, 2021).

Un estudio de la fundación Affinity en Barcelona muestra un panorama donde podemos ver hacia que lugares van las mascotas en condiciones de abandono y que cuentan con la fortuna de llegar a refugios animales:

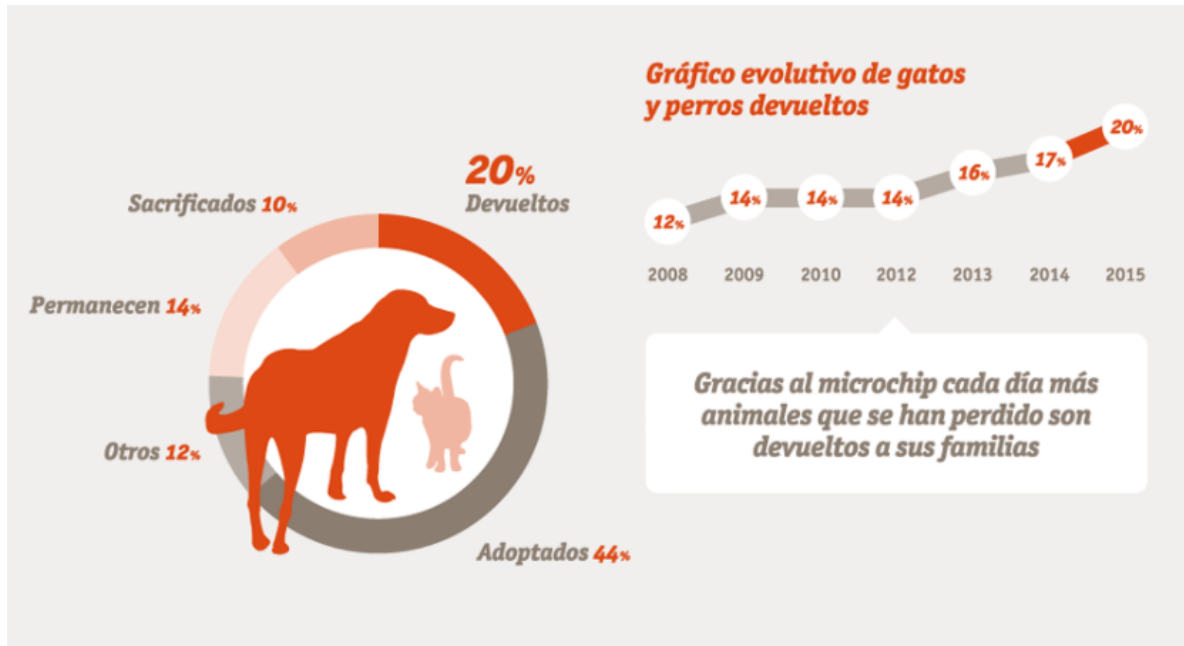
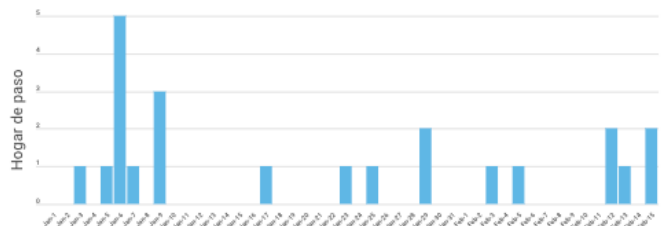
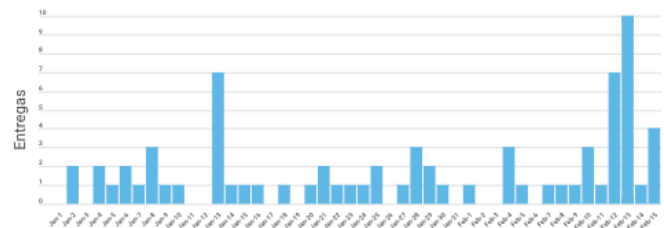
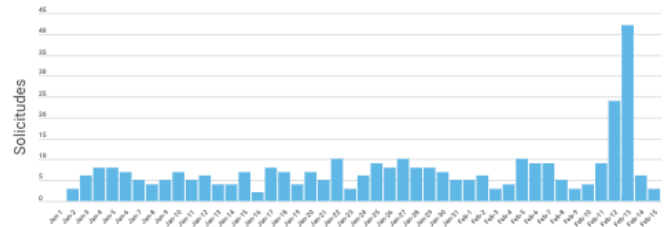


Figura 1. Tomado de Fundación Affinity (2015)

Como podemos notar, aunque hay un porcentaje del 64% que tienen un final feliz, ya sea porque fueron adoptados o devueltos a sus familias, pues aún queda un 10% restante que debe ser sacrificado, y si en Colombia tenemos según el estimado del ministerio de salud, un millón de animales en abandono y contando que todos pudieran llegar a un refugio o hogar de paso, se estimaría una cifra de 100.000 mascotas sacrificadas al año.

Sin embargo, la adopción animal se ha vuelto también un tema muy tedioso, pues para quien quiere y puede adoptar, tiene que pasar por diversos procesos los cuales no son fáciles ni sencillos, principalmente no se encuentra mucha información consolidada de estos procesos y a veces muchas personas terminan desistiendo de esta idea.

Según cifras del instituto distrital de protección y bienestar animal, el número diario de solicitudes y de adopciones en un día promedio es muy diferente a la cantidad de animales que se encuentran buscando un hogar y una segunda oportunidad, a continuación, se muestran los datos y cifras relacionadas a la adopción en Bogotá diariamente:



* Este total incluye solicitudes dobles (mismo ciudadano aplicando para adoptar diferentes animales), solicitudes hechas por menores de edad

Figura 2. Tomado de IDPYBA (2022)

Las mascotas son una gran compañía, sin embargo, hay un gran número de personas que no desean tenerlas, esto causa que las cifras de abandono sean tan altas, porque existen menos adoptadores que animales domésticos abandonados, esto se debe en gran parte, a que las personas no tienen tiempo o no les gustan los animales, sin embargo por la primer razón a soluciones, debido a que existen mascotas que no requieren tanto cuidado como los gatos que son muy independientes y también hay herramientas y ayudas para que los perros no queden sin comida y sean paseados por una persona contratada para ello.

Para las personas que no les gusta las mascotas suele ser por su personalidad, por esta razón algunos prefieren perros a gatos, con el primero se sienten protegidos y queridos, mientras que con el segundo no porque es más independiente, hay gente que no quiere convivir con animales porque los ven como una carga, sin embargo, este tipo de personas suele ver solo la parte negativa y no la positiva como, por ejemplo; Disminuyen el estrés, fomenta la interacción entre personas, favorece el desarrollo emocional, disminuye la sensación de soledad y estimulan la actividad física.

6 Justificación

Según las estadísticas obtenidas, aunque la tasa de adopción ha aumentado en los últimos años con la llegada de la pandemia hubo un pico de abandono debido a los rumores de que los animales como perros y gatos eran portadores del virus lo que generó miedo en la población y muchas personas decidieron abandonar a sus mascotas, por otro lado aunque algunos animales domésticos cuentan con chip de identificación con el fin de intentar llevar un conteo sobre el número de caninos y felinos domésticos en las calles, muchas veces este valor suele ser erróneo debido a la dificultad para poder sensibilizar a la gente, la reproducción de ellos mismos e incluso el trabajo que conlleva capturar una mascota abandonada con el fin de identificarla.

Es por esto que nuestro proyecto busca proponer una solución web para disminuir el número de animales abandonados en las calles, eliminando dificultades al momento de adoptar, generando una herramienta de software que facilite tanto el trabajo de las fundaciones para dar a conocer a los animales que disponen para adopción, como a las personas que desean adoptar un animal y no saben en qué parte o condiciones se encuentra, de esta manera tanto aquellos interesados en adoptar podrán resolver sus dudas antes de acudir a hacer el trámite.

7 Análisis de requerimientos

Desde un marco a gran escala de lo que hoy en día se hace en fundaciones de adopción animal, las principales tareas que deben realizar son: obtención de animales en estado de abandono, búsqueda de múltiples hogares de paso, búsqueda de apoyo económico en la comunidad, búsqueda de donaciones materiales, propagación de animales en adopción, verificación de requisitos generales para los adoptantes, brindar información sobre campañas de esterilización y vacunación, concienciación y educación en las comunidades sobre la importancia del cuidado animal, entre otras.

Por esta razón, desde este proyecto se busca diseñar y desarrollar una herramienta tecnología que permita conectar a las fundaciones de acogida animal con la ciudad para que de esta manera se faciliten sus labores como fundación. Esta herramienta debe estar enfocada en facilitar las tareas previamente mencionadas, con la construcción de esta aplicación web la principal funcionalidad que se busca cumplir es la de permitir un proceso de adopción de manera eficiente, fácil y sencilla.

7.1 Intención del producto

De acuerdo con lo planteado se ve la necesidad de buscar soluciones al tema del abandono de animales en la ciudad de Bogotá, por diversas causas los animales llegan a las calles a pasar maltrato, enfermedades y desnutrición, por lo anterior generamos una solución tecnológica por medio de una aplicación web de fácil acceso y uso para personas que decidan ingresar a este recurso, en esta se podrá reportar animales en estado de abandono y que este reporte llegue a las fundaciones más cercanas para que puedan actuar y acoger al animal, también se plantea incluir la opción de adopción en la cual se publicara la descripción del animal y queda disponible para ser acogido por una familia teniendo en cuenta las normativas y los requisitos de la fundación.

La intención del desarrollo y la solución propuesta es disminuir la cantidad de animales que padecen estos distintos flagelos, y que las fundaciones puedan seguir ayudando a estos animales por medio de Mascotapp y poder brindar un refugio y una calidad de vida a los animales. Para la viabilidad del proyecto se plantea indagar a través de encuestas ya que es el método más efectivo para tener una conclusión viable con respecto a la solución planteada.

7.2 Verificación de parámetros de diseño

Registro del Formato de Ficha Técnica	Responsable:
	Grupo Mascotapp
CARACTERISTICAS DEL PRODUCTO	
Nombre del Producto: Mascotapp	
Línea de Producción: Aplicativo web	
DESCRIPCION DEL PRODUCTO	
<p>Descripción General del Producto: El sistema debe contar con diferentes módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Módulo de login y registro • Módulo de carga de adopciones (Solo para los asociados) • Módulo para la visualización de las posibles adopciones. • Módulo de geolocalización de asociados • Módulo de contacto <p>Objetivo: Ayudar tanto a usuarios a validar las mascotas que se encuentran en el sistema para ser adoptadas, además de ello se busca generar un sistema para que los asociados puedan subir las mascotas que disponen para dar en adopción.</p>	

ARQUITECTURA

Descripción: Web responsive con arquitectura basada en la nube lo que nos garantizará mantener la información con la mayor disponibilidad posible

REQUERIMIENTOS DEL PRODUCTO

Requisitos del Sistema (Servidor)

Hardware: Servidor con al menos 250 GB de almacenamiento en SSD, memoria RAM de 4 GB y conexión a internet

Software: PHP, mysql y Codeigniter

Requisitos del Sistema (Cliente)

Hardware: Equipos de cómputo con conexión a internet de mínimo 2 megas de velocidad y RAM de 2 GB

Software: No es necesario tener ningún software adicional

Otros: Se recomienda una velocidad de red de más de 10 Mbps y memoria RAM de 4 GB

7.3 Características de diseño del producto

Como principales características del producto, se contempló el uso de tecnologías web como HTML 5 y CSS3 como principales herramientas de maquetación y estilado web, en hojas de estilos se acogerá como principal herramienta Bootstrap, como lenguaje de programación principal se acuerda el uso de PHP con el uso de su framework web Codeigniter que nos brinda un patrón de diseño MVC, Modelo – Vista – Controlador, el cual nos permite tener una aplicación altamente escalable a futuro para su mantenimiento y durabilidad. Adicionalmente, haremos uso de una base de datos relación en MySQL, la cual nos brinda una compatibilidad con el proyecto que se realizará y al ser relacional nos permitirá mantener de forma correcta la integridad y seguridad de los datos en nuestros usuarios.

La aplicación web mantendrá su accesibilidad para todo tipo de usuario en todo tipo de navegador y que funcione de manera correcta, adicionalmente, podrá ser consultada desde el celular hasta computadores de gran tamaño en pantalla, ya que contara con 3 breaks points siguiendo la regla de mobile first donde a partir de ciertos píxeles de pantalla, la aplicación renderizará un layout diferente para un correcto uso en multiplataforma. Como repositorio principal utilizaremos GitHub donde por medio de esta herramienta colaborativa, los desarrolladores manejaran el control de versiones y de esta manera si se presentará un incidente o error a futuro poder resolver desde entornos locales donde no se afecte la utilización del usuario final.

Siguiendo los lineamientos y principal política institucional, como componente en sostenibilidad, emplearemos la nube, donde por medio de esta podremos beneficiar al medio ambiente, disminuyendo la utilización de infraestructura y aparatos tecnológicos, para migrar nuestra aplicación a tecnologías cloud las cuales reducen en un 84% las emisiones de carbono en el medio ambiente. (Oracle, 2021).

8 Marco de referencia

8.1 Historia y conceptos de desarrollo web

La primer página web resulta algo decepcionante comparada con las que existen hoy en día, ya que esta no disponía de colores, fotos, videos y tampoco contaba con gráficos ni animaciones, su contenido era solo textos, hipertextos y un conjunto confuso de menús, pero a partir de esa primera www es que hoy en día cuando navegamos en la web tenemos infinidad de posibilidades en todo tipo de áreas como lo son la investigación, practicas virtuales, entretenimiento, etc.

El físico Tim Berners-Lee invento World Wide Web con el objetivo de que fuese una herramienta útil para los científicos en el año 1989, este proyecto es un sistema de intercambio de datos entre 10.000 científicos que trabajan en la institución en la cual nació la web CERN (Centro Europeo de Física Nuclear).

Con el paso del tiempo ese proyecto se convirtió en una red inabarcable e intangible de documentos, imágenes y protocolos, antes no existía Windows ni Google Chrome y las pocas computadoras personales que había funcionaban de una manera compleja y poco visual, las funciones en ese entonces de un pc eran el envío de correos electrónicos y transferencia de archivos, además que las conexiones eran analógicas, por tal motivo eran muy lentos los procesos de descarga.

La web ha evolucionado enormemente con el tiempo: HTML ha crecido, HTTP cambio y los navegadores se modernizan constantemente, hoy en día el desarrollo web contempla muchos aspectos para la creación de una app web donde se tiene en cuenta la seguridad, el tener un diseño amigable para el usuario, que sea atractivo y tenga funcionalidades que ayuden al cliente a tener una mejor experiencia, además existen diferentes frameworks para backend y frontend, los cuales facilitan el trabajo a los desarrolladores y brindan estándares de calidad en el producto final.

8.2 Sistemas de información

Se puede definir como una serie de datos que se relacionan entre sí, buscan un objetivo común, estos son los que gestionan y administrar los datos de tal forma que al momento de revisar parentescos entre los datos, estos se pueden convertir en información, lo relevantes es garantizar el acceso a los datos en cualquier instante y que todo contenido obtenido este seguro.

Los sistemas de información tienen componentes como lo son la recolección, procesamiento, almacenamiento, y salida de datos. Estos elementos trabajan en conjunto para obtener la mayor cantidad de información posible para ayudar a la toma de decisiones.

8.3 Arquitectura e infraestructura del sistema

La arquitectura que se implementara para el sistema es Modelo Vista Controlador (MVC), la cual consiste en un patrón de diseño utilizado para implementar interfaces de usuario, datos y lógica de control, en donde se enfatiza la separación entre la lógica de negocios y su visualización. Esta división permite una mejor distribución de trabajo y mejoras en el mantenimiento.



Figura 3. Esquema arquitectura Modelo Vista Controlador (MVC), tomada de Digital Guide IONOS.

Se hará uso del frameworks Codeigniter que permite implementar la arquitectura MVC y se realizara el Backend con el lenguaje de programación php para la conexión con la base de datos, esta herramienta nos ofrece un entorno de trabajo que divide las librerías y archivos y nos permite conectarlos según convenga, adicionalmente se utilizará Bootstrap el cual utiliza lenguajes de programación web como HTML, CSS y JavaScript, para facilitar la creación de interfaces y adaptarla a dispositivos móviles de forma más sencilla.

8.4 Base de datos MySQL

MySQL es un sistema de gestiona para la base de datos relacional, este cuenta con dos licencias, una parte es código abierto, mientras que otra, cuenta con una versión comercial que es gestionada por Oracle, esta herramienta utiliza tablas múltiples que se interconectan entre sí, con el fin de almacenar información y organizarla de forma correcta.

Esta herramienta que gestiona la base de datos basa su funcionamiento en un modelo de cliente servidor. Lo que quiere decir, Clientes y servidores se comunican entre si de forma diferente para tener un mejor rendimiento. Cada usuario puede realizar consultas por medio

del un sistema de registro para obtener datos, modificarlos, guardarlos o establecer nuevas tablas.

8.5 Legalización de aplicaciones

La legalización de aplicaciones en Colombia esta regulada por los estatutos instaurados por el ministerio de las TIC's. Esta legislación se encuentra registrada bajo el nombre “Análisis y diagnóstico de la figura jurídica de las asociaciones Publico-Privadas-APP como mecanismos de identificación y estructuración de proyectos TIC incluidos aquellos con componentes CTel y su aplicación a nivel regional en Colombia”. (Ministerios de la TIC's, 2015).

Este documento es una metodología que se divide en tres pilares. El primero está dirigido a la evaluación a nivel institucional con el fin de centrarse en la identificación de la relación entre entidades publica o privadas involucradas en la realización de proyectos. El segundo se centra en la medición de impacto de los proyectos y el tercero identifica recomendaciones que realiza NIVALU® (firma que asesoró la realización del documento), para que la ley se aplique para todo proyecto dentro del sector económico de las TIC's.

9 Análisis de restricciones

9.1 Ambientales:

Como restricción ambiental para el proyecto MASCOTAPP se debe tener en cuenta el siguiente decreto:

Decreto 1843 de 1991: Reglamenta de forma parcial la ley 9 de 1979, con respecto al uso y manejo de plaguicidas, la vigilancia epidemiológica para evitar la afectación a la salud humana animal y vegetal.

El cual relata la diferentes consideraciones y obligaciones que deben tener los individuos que apliquen plaguicidas en sus territorios, es relevante en el proyecto, ya que esto puede afectar la salud de aquellos animales que se encuentren en un refugio, el cual aplique este tipo de químicos para deshacerse de plagas.

9.2 Económicas:

El alcance del proyecto será limitado debido a que no se cuenta con un presupuesto para llevarlo a cabo, se hará uso de servicios gratuitos para almacenar y subir la aplicación MASCOTAPP, al hacer esto nos encontramos con los recursos para poder probar la aplicación, pero no se podría lanzar por completo al público debido a que no se contará con los servicios que puedan abarcar una gran demanda.

9.3 Legales:

Como restricción legal, podemos encontrar que en Colombia existen leyes que regulan el acceso a los datos y lo que se hace con los datos, por esta razón el proyecto debe regirse estando alineado a las políticas de protección de datos y propiedad intelectual en el software siendo claros con los usuarios finales explicando qué se hará con sus datos, algunas de las políticas o leyes que se deben contemplar son:

- Ley 603 de 2000, la cual nos habla del licenciamiento legal del software en Colombia cumpliendo normas de propiedad intelectual y derechos de autor con el fin de acabar la piratería.
- Ley 1581 de 2012, la cual nos habla de que toda persona tiene el derecho de saber y conocer que se hace con una información recogida para bases de datos.
- Decreto 1377 de 2013 el cual reglamenta el que las personas tengan la opción de ver cuales cookies se usaran y dar permisos.

9.4 Salud y seguridad:

En materia de salud y seguridad se adoptan diferentes alternativas por parte de fundaciones las cuales deben contemplar la forma y proceso de adopción que se facilita con la plataforma, lo que se busca es conocer los requisitos para poder adoptar a cada mascota ya que cada una tiene necesidades diferentes. Por ejemplo la ley 2054 de 2020, nos habla un poco sobre la función que cumplen estos centros de acogida animal o fundaciones y normativa requisitos para que las mascotas se encuentren en buenas condiciones.

Algunos de los requisitos generales para todo el proceso el cual se llevara directamente con las fundaciones son:

- Ser mayor de edad.
- Fotocopia cédula de ciudadanía.
- Disponer de 45- 60 minutos de tiempo para realizar el proceso de adopción

- Disponer de tiempo, espacio y recursos suficientes.
- Contar con la aprobación de la Familia.
- Aprobar el proceso de adopción (entrevista).
- Contar con espacio suficiente para convivir con el animal.
- Llevar correa para perro o guacal para gato.

9.5 Socioculturales:

Debido a que no se recibe la suficiente educación ni concientización sobre la tenencia y cuidado de mascotas, nos vemos afectados ya que queda la incertidumbre si la mascota adoptada con el tiempo no volverá a estar en las calles a causa de dueños que no tienen un conocimiento óptimo sobre la responsabilidad que conllevan la adopción de animales, por esta razón desde un pequeño apartado del aplicativo se piensa ofrecer un espacio de concientización donde hayan artículos e información acertada sobre la tenencia responsable de los animales domésticos.

10 Metodología para la selección y desarrollo de la solución

10.1 Solución Lógica

Dado el alcance y la delimitación que se ha presentado para el desarrollo de la aplicación web MascotApp, se tiene establecido que su implementación no generará o integra procesos que de naturaleza o programación vayan en contravía del desarrollo lógico o implementación, ya que la programación estaba basada en lenguajes que son aceptados y adaptados desde dispositivos móviles a equipos de cómputo desde que se tenga un acceso a internet, el funcionamiento de la página va de la mano con el acceso y permitiendo al usuario final una interacción y uso de la misma de una manera casi natural, ya que hace uso de recursos como cámara, teclado, GPS entre otros.

Desde el punto de vista de la funcionalidad de MascotApp, las personas que realizaran su uso solo bastará que tenga la sensibilidad que es un elemento natural de cada ser humano para ayudar a la mascota por lo cual es la generación de un sentimiento natural, por su parte las fundaciones, gracias a una continua validación de manera automática de las capacidades y disponibilidad de estos permitirá brindar una atención adecuada a la mascota en estado de vulnerabilidad, esto es medible y será comparable para tener el control adecuado evitando sobre ocupación en las fundaciones.

Por lo anterior el flujo lógico de la aplicación no tiene una injerencia en procesos que generen un loop, tareas repetitivas o imposibles de realizar de acuerdo con las características y la finalidad de MascotApp.

10.2 Comparación

En el mercado específico y con la funcionalidad de MascotApp, se tiene conocimiento de una aplicación solo para dispositivos móviles creada por la alcaldía de Bogotá, esta aplicación se llama Appanimal, y tiene diferentes módulos como lo son adopción, rescate y animales perdidos.

Con relación a las funcionalidades se tiene similares a esta aplicación, pero existen dos grandes diferencias que generan una potencialización a nivel de MascotApp, la primera de ellas es que es una aplicación web, es decir que no es necesario que sea instalada en los equipos y no sea invasiva a nivel de almacenamiento y otros recursos que son consumidos cuando se debe realizar a la instalación de un APP.

La segunda diferencia y el mas importantes es que se tiene un módulo directamente con fundaciones, que emitirá una alerta según la capacidad de estos para tender los animales de una manera mucho más rápida y efectiva, ya que permite reducir la búsqueda y ubicación de estas fundaciones alrededor de donde se realiza el reporte y no generando un reporte generalizado lo que se traduce en una demora en la atención de estos animales.

Estas diferencias generan un plus en MascotApp con factores diferenciales ya que genera una pronta atención y evita que el usuario final tenga aplicaciones de un solo uso en su dispositivo.

10.3 Evaluación

Uno de los puntos en las cuales se debe tener un monitoreo y constante mejora es la ubicación y adición de las fundaciones que estarán dispuestas a prestar el servicio de rescate de los animales en esta situación, esto porque en principio no se podrán tener todas estas cuando salga a producción MascotApp, lo que genera una mejora continua.

También se debe tener en cuenta que las fundaciones en algunos casos se especializan en algún tipo de animal y generar una solicitud ejemplo de rescate de un perro a un albergue de aves generando un reporte erróneo, pero esto hace parte de las diferentes variables que se pueden generar con la versión 1.0 de cualquier aplicación web, esto va a permitir que a con la adopción y el uso de la site se pueda tener un control de calidad mucho mejor.

Desde el punto de vista de desarrollo la versión 1.0 permitirá cumplir a cabalidad con la finalidad definida, las variables que se den durante el uso serán simplemente una mejora continua al proceso para llegar y generar procesos efectivos casi del 100%.

11 Analisis de costos

Como en cualquier proyecto de ingeniería se deben presentar cifras que nos puedan indicar la forma en la que el proyecto se pueda sostener, cabe aclarar que, aunque MASCOTAPP no tiene como fin lucrarse, pues es una empresa que inicia y requiere de dinero para cubrir ciertos montos necesarios para crecer y mantener el software durante todo el ciclo de vida que se tenga pensado para este. Por esta razón, es importante mencionar la forma en la que como fundadores de la aplicación se planea recoger capital.

De esta manera, como principal forma para obtener financiación se tiene la publicidad, es el medio que nos permite dar y recibir ya que haciendo uso de herramientas de software que permitan agregar anuncios publicitarios podremos obtener el dinero suficiente para mantener el aplicativo, ya que al tratarse de un software que será escalable y como en su ciclo de vida atraviesa por una fase de iniciación, es de vital importancia contar con al menos un desarrollador que pueda mantener las necesidades de los usuarios en caso de tener errores o “bugs” en el aplicativo.

11.1 Costos directos:

Los costos que afectan directamente el desarrollo de esta aplicación se dividen de la siguiente manera:

- GitHub: \$15.000 mensuales
- Computador: \$2.000.000
- Certificado SSL: \$25.000 anuales
- Hosting: \$340.000 anuales

- Dominio: \$60.000 anuales
- CloudFlare: \$600.000 anuales

11.2 Costos indirectos:

Como bien se conoce es claro que para ofrecer este producto se necesitan de ciertos insumos que de manera indirecta se requieren para el desarrollo de la plataforma, entre estos tenemos los siguientes:

- Mantenimiento herramientas de cómputo: \$100.000 por semestre

11.3 Costos fijos:

En este apartado se obtienen los costos que será fijos independientes de lo que suceda y para esto se tiene estimado lo siguiente:

- Internet: \$200.000
- Telefonía celular: \$30.000

11.4 Gastos generales:

En este apartado es importante mencionar los gastos que se tienen para la propagación de nuestro aplicativo en redes sociales:

- Marketing digital: \$1.500.000

11.5 Ingresos:

El capital que se debe recolectar para el desarrollo del proyecto es de un estimado inicial de \$8.000.000, es un capital que no es muy alto, por esta razón no se ve necesaria la idea de acceder a créditos bancarios ya que como socios de esta iniciativa cada uno puede obtener una parte de capital para inyectarle al proyecto de inicio, cabe aclarar que algunos de los gastos pueden ser suprimidos de cierta manera, ya que por ejemplo al ser los 4 socios desarrolladores e ingenieros podemos suplir ese gasto de manera voluntaria en pro de seguir con este proyecto que busca beneficiar sobre todo la adopción animal, ya que es un sector donde el dinero no abunda mucho y el que hay se suele utilizar para ayudar a cada mascota que lo necesite. El uso de aparatos electrónicos como computadores, de inicio es un costo más que se contempla pero que a su vez se puede disminuir.

Analizando todos estos factores y en busca de beneficiar el desarrollo de un aplicativo que no busca lucrarse, se tiene como principal fuente de ingreso la publicidad de diversas marcas que deseen pautar en nuestro portal y de cierta forma que busquen colaborar a diversas causas sociales con los animales ya que de esta forma ellas también se verán beneficiadas al obtener una reducción en impuestos por esta ayuda.

Es importante mencionar que como proyecto de implementación de software el gobierno mediante su programa de economía naranja brinda ciertos beneficios y subsidios para apalancar y apoyar el desarrollo de estas iniciativas.

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total Anual
Saldo Inicial	8.000.000												
Total Ingresos	\$ 2.000.000												\$ 24.000.000
Total Gastos	\$ 1.990.417												\$ 23.885.000
Neto (Ingresos - Gastos)	\$ 9.583												\$ 115.000
Acumulado	\$ 8.009.583	\$ 8.019.167	\$ 8.028.750	\$ 8.038.333	\$ 8.047.917	\$ 8.057.500	\$ 8.067.083	\$ 8.076.667	\$ 8.086.250	\$ 8.095.833	\$ 8.105.417	\$ 8.115.000	
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total
Ingresos													Ingresos
Empresas colaboradoras	\$ 2.000.000												\$ 24.000.000
Total Ingresos	\$ 2.000.000												\$ 24.000.000
Gastos Fijos													Gastos Fijos
Internet	\$ 200.000												\$ 2.400.000
Celular	\$ 30.000												\$ 360.000
Total Gastos Fijos	\$ 230.000												\$ 2.760.000
% de Ingreso	\$ 0												\$ 0
Gastos Indirectos													Hogar
Mantenimiento computador	\$ 16.667												\$ 200.000
Total Gastos Indirectos	\$ 16.667												\$ 200.000
% de Ingreso	\$ 0												\$ 0
Gastos directos													Comida
GitHub	\$ 15.000												\$ 180.000
PC	\$ 166.667												\$ 2.000.000
Certificado SSL	\$ 2.083												\$ 25.000
Dominio	\$ 5.000												\$ 60.000
CloudFlare	\$ 50.000												\$ 600.000
Hosting	\$ 5.000												\$ 60.000
Total Gastos directos	\$ 243.750												\$ 2.925.000
% de Ingreso	12%												12%
Gastos generales													Transporte
Marketing digital	\$ 1.500.000,00												\$ 18.000.000,00
Total Gastos generales	\$ 1.500.000,00												\$ 18.000.000,00
% de Ingreso	75%												75%

Figura 4 Costos, tomado de: elaboración propia

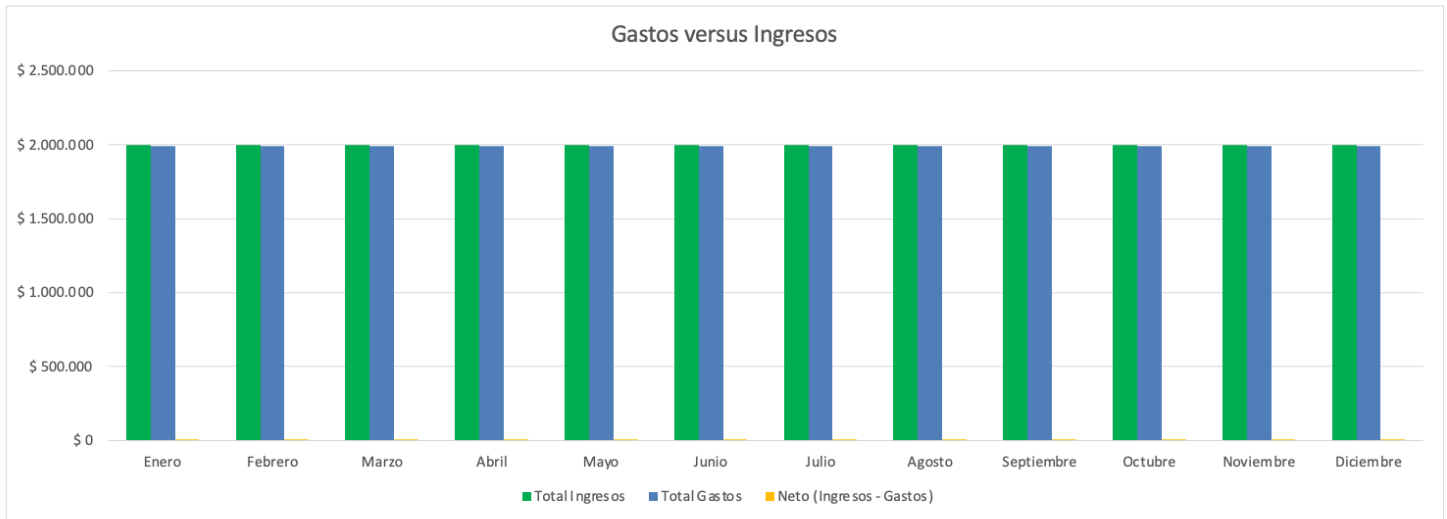


Figura 5 Grafica costos, tomado de: elaboración propia

12 Recolección y análisis de datos

Para validar que el proyecto pueda ser implementado y apoyado se realizaron dos encuestas una a diez personas y otra a cinco fundaciones, con el objetivo de conocer la valoración que tengan las personas a las que va dirigida la aplicación y saber si la página web planteada pueda llegar a ser aceptada por el público.

12.1 Encuesta personas

Las personas encuestadas fueron:

Nombre completo
10 respuestas

Paubla Andrea Arévalo Solar
Johan sebastian mendez hernandez
Andrés Salcedo
Cristian Alejandro Rojas Triana
Yenith Martínez
Karen Alejandra Figueredo Wilches
Laura Camila Pulido Serrano
Paula Andrea Lemus Vargas
Julián Felipe Morales Cadena

Figura 6 Personas encuestadas, tomado de: elaboración propia

La pregunta ¿Tienes, has tenido, o quiere tener una mascota? Se realizo con la intención de que la respuesta dada por una persona aplicase a la población que nos queremos dirigir por tal motivo, el encuestado que respondiera NO a esta pregunta no seria tomado en cuenta y se eliminaría su respuesta, por tal motivo el 100% de las 10 personas marcan si.

Tienes, has tenido o quieres tener una mascota?
10 respuestas

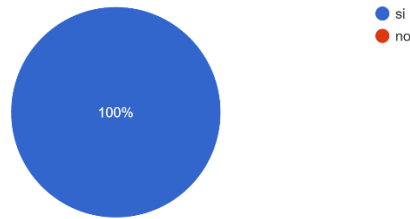


Figura 7 Encuestas, tomado de: elaboración propia

La siguiente descripción de la funcionalidad: publicarás cualquier cosa, lo que consideres que las personas deban saber al querer o haber adoptado una mascota, animales que estén en abandono y necesiten ayuda, campañas para fertilizar gratis, etc. No tuvo resultados negativos, lo que quiere decir que las personas consideran que es una funcionalidad útil y que es aceptada por el público en general, sin embargo, puede no llegar a ser tan relevante en la aplicación para un porcentaje pequeño de usuarios.

Publicaras cualquier cosa, lo que consideres que las personas deban saber al querer o haber adoptado una mascota, animales que estén en aband...iten ayuda, campañas para fertilizar gratis, etc.
10 respuestas

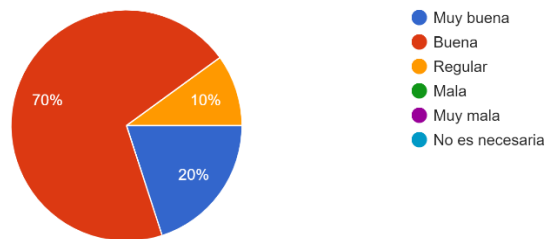


Figura 8 Encuestas, tomado de: elaboración propia

La siguiente descripción de la funcionalidad: veras publicaciones de diferentes fundaciones y podrás comentarlas o acceder a información de contacto de la fundación. Obtuvo resultados muy positivos ya que la gran mayoría de usuarios la consideran muy buena, el 90% considera que es viable, un porcentaje pequeño no está del todo conforme, pero no hay resultados negativos frente a la funcionalidad.

Veras publicaciones de diferentes fundaciones y podrás comentarlas o acceder a información de contacto de la fundación.
10 respuestas

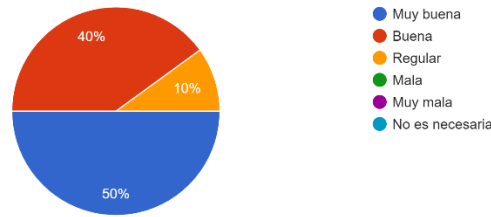


Figura 9 Encuestas, tomado de: elaboración propia

La siguiente descripción de la funcionalidad: encontraras información que pueda ser de ayuda para facilitar tu convivencia con tus mascotas.

Esta funcionalidad no recibe respuestas negativas, un 80% considera que es viable la acción de informar usuarios sobre el cuidado de las mascotas en la web.

Encontraras información que pueda ser de ayuda para facilitar tu convivencia con tus mascotas.
10 respuestas

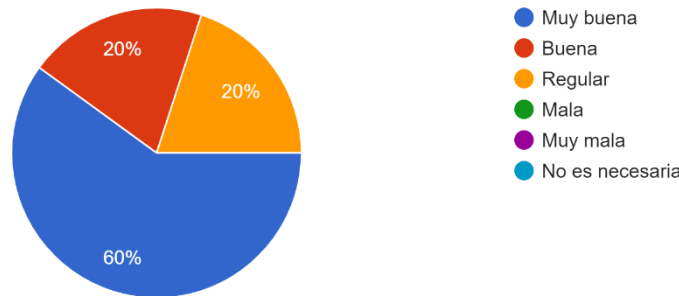


Figura 10 Encuestas, tomado de: elaboración propia

La siguiente descripción de la funcionalidad: tendrás un perfil donde se podrán comunicar contigo en caso de que lo desees, esto podría suceder. por ejemplo; cuando ves que publican un animal que necesita hogar y lo puedes ayudar.

Un pequeño porcentaje considera de la funcionalidad es mala, debido a que la comunicación que pueda ejercer una fundación a la persona podría llegar a ser invasiva, sin embargo, un 80% de los usuarios verían viable la funcionalidad.

Tendrás un perfil donde se podrán comunicar contigo en caso de que lo desees, esto podría suceder. por ejemplo; cuando ves que publican un animal que necesita hogar y lo puedes ayudar.
10 respuestas

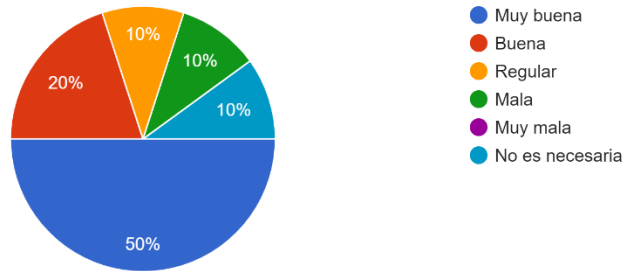


Figura 11 Encuestas, tomado de: elaboración propia

De la pregunta ¿Qué otras funcionalidades consideras que podamos agregar?, obtuvimos ideas que podrían ser agregadas en un futuro y podrían añadir más factores diferenciadores frente a otras aplicaciones enfocadas a los animales.

¿Qué otras funcionalidades consideras que podamos agregar?

4 respuestas

Talvez como una tienda de mascotas ,sería como una buena publicidad para el software y aparte sería un buen negocio

No me gustaria que me contactaran, si no tener toda la información para poder contactarme con las fundaciones cuando lo necesite

Funcionalidades que ayuden a las mascotas, por ejemplo, agregar un equipo que se dedique a dar el servicio de pasear mascotas, veterinaria a domicilio, productos comestibles y de entretenimiento para los animales, etc.

Podrían considerar agregar veterinarias para realizar consultas médicas o para poder contactar con ellos para atender a nuestra mascota y también agregar perreras las cuales en vez de sacrificar un animal es mejor publicarlo para darle la oportunidad de tener un nuevo hogar.

Figura 12 Encuestas, tomado de: elaboración propia

De la pregunta ¿Te parece buena idea crear una web de este tipo? ¿por qué?, obtuvimos respuestas positivas, se identifica que las personas no han visto algo parecido en el mercado, hay aceptación de la idea y como esta podría llegar a ser rentable y al mismo tiempo cubrir necesidades actuales y que las funcionalidades planteadas buscan el propósito de la aplicación que es crear una comunidad y ayudar a los animales que necesitan hogar.

¿Te parece buena idea crear una web de este tipo?¿por qué? (opcional)

5 respuestas

Es una buena idea ,porque actualmente no hay muchas apps que cumplan con el funcionamiento de proteger a las mascotas y a la vez brindar una comunidad en la cual uno pueda ayudarlas o aprender cosas nuevas acerca de nuestras mascotas

Me parece interesante, la veo como una red social enfocada a la adopción y todo lo que esto conlleva.

Sí, pero sería bueno que fuera una aplicación para encontrar todo lo que necesitas para tu mascota incluyendo guarderías y fundaciones para adopción

Es emocionante esta iniciativa porque no he visto nada parecido, parece ser algo innovador y que puede funcionar en esta era digital.

El proyecto me parece bueno no he visto que se genere una unión entre diferentes instituciones dedicadas a los animales debido a que no sería rentable, sin embargo, aquí puede que esa integración no sea una desventaja, sino una ayuda, depende de que tan bien implementen la idea.

Figura 13 Encuestas, tomado de: elaboración propia

12.2 Encuesta fundaciones

Las fundaciones encuestadas fueron:

4 patitas

Un nuevo hogar

Fundación Hogar De Paso Perro Amor

Un angel en tu hogar

Tu nuevo compañero

Figura 14 Encuestas, tomado de: elaboración propia

Para la funcionalidad: como fundación podrás publicar cualquier cosa siempre y cuando este ligado a los animales y no busque sobre salir sobre otras fundaciones o desprestigiarlas.

No obtuvimos respuestas negativas, el 80% considera viable la funcionalidad y un 20% considera que podría mejorar o plantearse de una mejor forma.

Como fundación podrás publicar cualquier cosa siempre y cuando este ligado a los animales y no busque sobre salir sobre otras fundaciones o desprestigiarlas.

5 respuestas

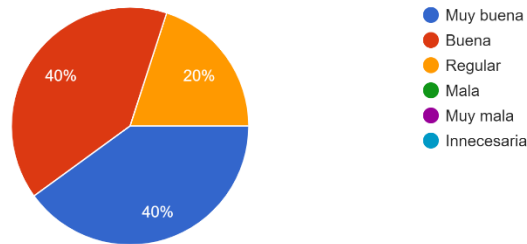


Figura 15 Encuestas, tomado de: elaboración propia

Para la funcionalidad: como fundación podrán observar diferentes publicaciones para ayudar a alguna causa o dar conocimiento sobre alguna temática animal.

El 80% la ve viable y un 60% considera que esta muy bien, sin embargo, un 20% considera que podría mejorarse.

Como fundación podrán observar diferentes publicaciones para ayudar a alguna causa o dar conocimiento sobre alguna temática animal.

5 respuestas

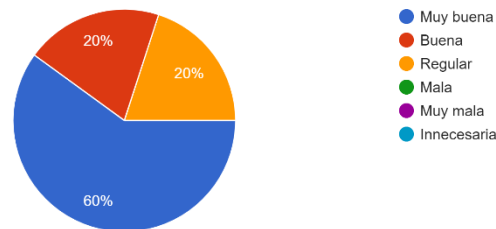


Figura 16 Encuestas, tomado de: elaboración propia

Para la funcionalidad: como fundación podrás subir tus datos de contacto en caso de que quieran apoyar o requieran de tu ayuda.

El 100% de las fundaciones la ven viable y un 80% consideran que es muy buena, ya que es relevante lograr comunicar las fundaciones con los usuarios que podrían adoptar una mascota.

Como fundación podrás subir tus datos de contacto en caso de que quieran apoyar o requieran de tu ayuda.
5 respuestas

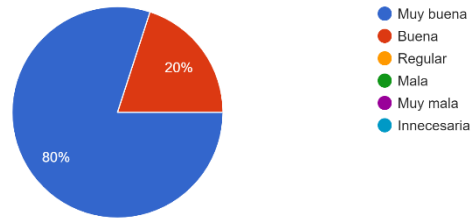


Figura 17 Encuestas, tomado de: elaboración propia

De la pregunta abierta ¿Qué otras funcionalidades consideras que podamos agregar?, obtuvimos respuestas que permiten mejorar la aplicación haciendo que esta tenga un factor más transparente y ayude realmente a ayudar a los animales y no priorizar la economía de un grupo de fundaciones.

¿Qué otras funcionalidades consideras que podamos agregar? (opcional)

5 respuestas

- Estilo comercio electrónico de productos de mascotas
- Nos parece importante que los usuarios puedan ver las estadísticas o las fundaciones que mas adopciones dan a lo largo del tiempo, sin dejar atras a las otras fundaciones promoviendo de alguna manera la adopción en las fundaciones con menos adopciones
- Tener una función de suscripción donde los usuarios de una cantidad de dinero para ayudar a los animales que posee cada fundación y para ser transparentes poder mostrarles que efectivamente se esta destinando esos ingresos en los animales por medio de videos y fotos.
- Me parece que no solo debería quedarse como una web, es cierto que una web se puede consultar desde difernetes dispositivos sin embargo en el futuro podrian evaluar la posibilidad de generar una app y asi llegar a mas personas
- Deberian generar una forma de llevar un control sobre todas las adopciones que se hagan en el trascurso del tiempo con el fin de llevar un seguimiento detallado sobre el estado del peludo

Figura 18 Encuestas, tomado de: elaboración propia

Para la pregunta ¿Te parece buena idea crear una web de este tipo? ¿por qué?, las fundaciones consideran que es un proyecto con relevancia y que podría llegar a generar un impacto, debido a que mezcla diferentes factores que no son tenidos en cuenta en una aplicación y consideran que el crear una comunidad realmente podría ayudar.

¿Te parece buena idea crear una web de este tipo? ¿por qué? (opcional)

5 respuestas

Es muy bueno poder consolidar toda la info en materia de adopciones en un solo lugar

Si, en Colombia hay pocas aplicaciones de este tipo y muchas veces o no funcionan correctamente o son pocas reconocidas

Esta es una web necesaria para generar una comunidad y unión para combatir una problemática importante que es ayudar a los animales y a las personas, la convivencia y trato con una mascota son muy importantes y lograr informar a las personas sobre este tema es algo que no se le da importancia y en esta propuesta es un aspecto que lo tienen en cuenta como algo relevante.

Aunque en Colombia hay aplicativos de este tipo me parece bastante innovadora la idea

Si, me parece que páginas de este tipo ayudan bastante además de que a nosotros como fundación al no cobrarnos por mostrar nuestros animales nos ayudan bastante ya que con esto podemos llegar a más personas

Figura 19 Encuestas, tomado de: elaboración propia

13 Prototipo

La página web desarrollada cuenta con una vista principal la cual no requiere iniciar sesión para poder observar la información de las mascotas que podrían ser adoptadas, en esta vista inicial las personas que ingresen podrán observar las mascotas que pueden ayudar, y si quieren hacerlo tendrán que registrarse e iniciar sesión.

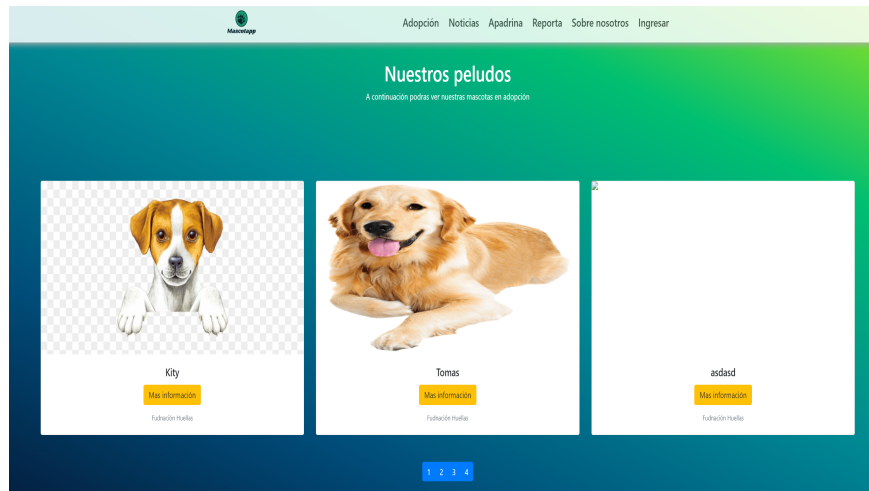


Figura 20 Home, tomado de: elaboración propia

Cuando la persona oprime el boton mas informacion lo mandara a una nueva vista, donde podra observar toda la informacion que requiere para poder hacer el procesos de apadrinar o adoptar un animal.

MASCOTAPP

APADRINAR



Apadrinar consiste en crear un vínculo con alguno de los animales rescatados y sentir que eres parte de su vida, ayudarás a cubrir parte de su manutención con una cuota mensual con la fundación que tenga esta opción.

EN QUE CONSISTE APADRINAR

Apadrinar es tomar la responsabilidad de aportar mensualmente a la fundación una cuota para la manutención del animalito, por ejemplo, existen planes de cuotas que pueden ofrecer:

- 🔥 Plan Fundación, el aporte va dirigido a las instalaciones
- 🔥 Plan Veterano, será para los animales viejitos y que ya no son adoptados o pueden tener una condición médica. Entre otras opciones

Es una contribución por gato o perro protegido, la fundación lo cuida y alimenta, esta opción es perfecta para quienes no tienen espacio o tiempo para atender una mascota, pero si quieren ayudar. Es darles protección y cariño desde lejos, aunque estas instituciones permiten las visitas cuando el padriño quiere.

Figura 21 Apadrinar, tomado de: elaboración propia

ADOPTAR



Adoptar una mascota que ha sido víctima de maltrato o abandono es un acto de amor, es tener el cuidado, la compasión y el significado del cariño incondicional y verdadero que esta mascota les puede brindar creando vínculos muy fuertes.

Los requisitos para adoptar un animal:

- ✓ Ser mayor de edad.
- ✓ Fotocopia cédula de ciudadanía.
- ✓ Disponer de 45- 60 minutos de tiempo para realizar el proceso de adopción
- ✓ Disponer de tiempo, espacio y recursos suficientes.
- ✓ Contar con la aprobación de la Familia.
- ✓ Aprobar el proceso de adopción (entrevista).
- ✓ Contar con espacio suficiente para convivir con el animal.
- ✓ Llevar correa para perro o guiscal para gato.

Tener presente que en las diferentes fundaciones los procesos son distintos

Figura 22 Adoptar, tomado de: elaboración propia

Cuando el usuario oprime la opción de noticia, podrá observar lo que ha compartido la comunidad referente a mascotas o información relevante sobre los animales.

NOTICIAS

GALERIA

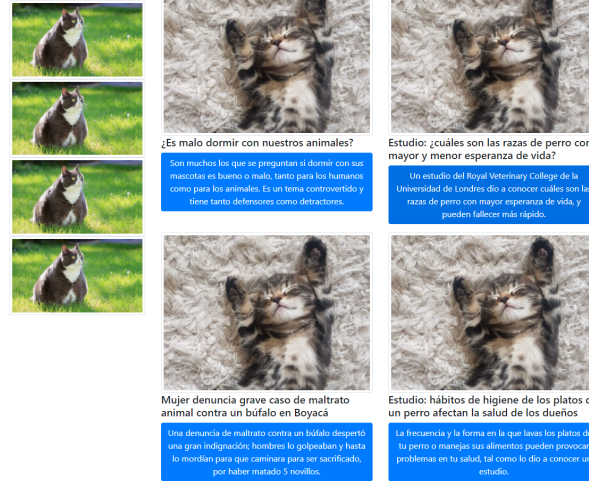


Figura 23 Noticias, tomado de: elaboración propia

Cuando el usuario oprime el botón sobre nosotros, podrá observar una descripción de nuestro proyecto, podrán obtener las redes sociales para cualquier comunicación o conocer más de la iniciativa y tienen un formulario de contacto para compartir felicitaciones, quejas o algún aporte de información.

NOSOTROS

Con la presente Aplicación Web buscamos conectar con diferentes fundaciones de acogida de animales en la ciudad de Bogotá o sus alrededores para apoyar la adopción y apadrinado de animales, esto para crear vínculos de cariño con los animales y poder inculcar que podemos apoyarlos para que estén bien después de pasar por situaciones difíciles.



CONTACTO

Seleccione Motivo de Contacto

Felicitaciones

Nombre

Introduzca su nombre

Apellido

Introduzca su apellido

Dirección de Correo Electrónico

Introduzca su correo electrónico

Mensaje

Introduzca su mensaje

Enviar Limpiar

Regresar

Figura 24 Contacto, tomado de: elaboración propia

Cuando el usuario da en la opción de ingresar, podrá tener registrarse en la aplicación e iniciar sesión, de esta forma seria parte de la comunidad.

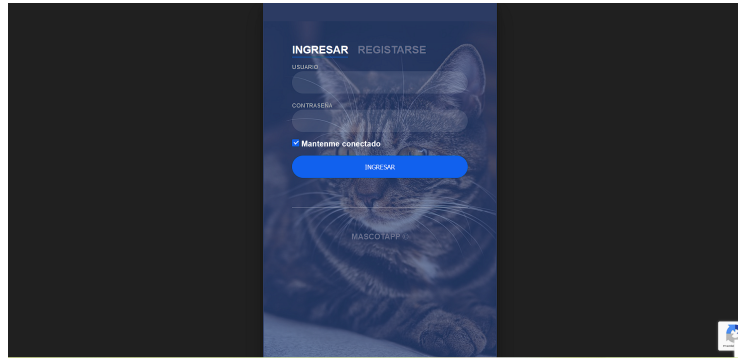


Figura 25 Login, tomado de: elaboración propia

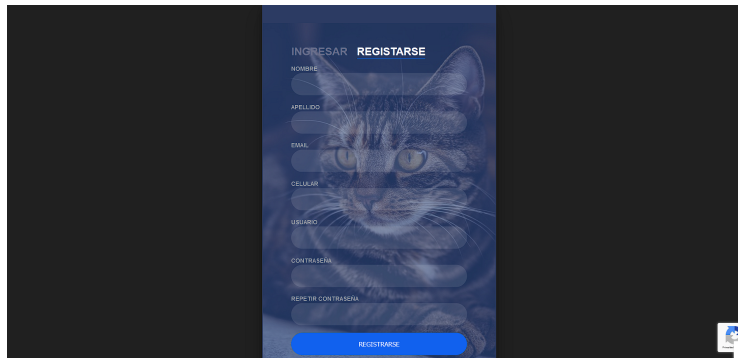


Figura 26 Registro, tomado de: elaboración propia

Las fundaciones tendrán formularios para añadir mascotas que puedan ser adoptadas y noticias que deseen agregar a la web, la información que agreguen será visible en la página de inicio por todas las personas.

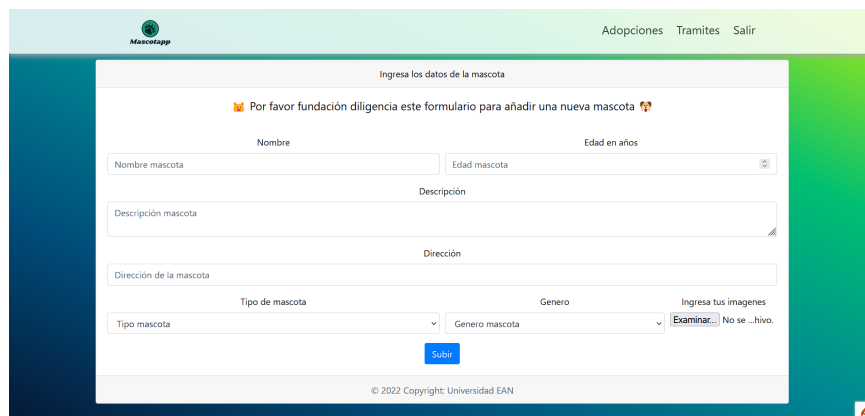


Figura 27 Administrador, tomado de: elaboración propia

14 Conclusiones

El objetivo del proyecto era crear una aplicación web que tenga las funcionalidades de conectar a diferentes fundaciones de acogida animal con personas interesadas en tener mascotas o que ya tengan, pero que puedan brindar algún tipo de ayuda o aprender aspectos relevantes del cuidado de un perro o gato, teniendo esto presente las conclusiones del proyecto son:

- Este objetivo se ha cumplido a partir de un sistema dedicado a lugares de acogida animal y personas con interés en los animales domésticos, de esta forma, se podrían disminuir las cifras de abandono y maltrato animal en Bogotá, concientizando a la gente al informar las responsabilidades y aspectos importantes que conllevan adquirir un acompañante canino o felino y por medio de una adopción más sencilla con un sistema de conexión directa del lugar que puede brindar un perro o gato que requiere hogar con el usuario que desea una mascota.
- Los resultados del cuestionario nos arrojan que el proyecto resulta ser aplicable, ya que los encuestados nos respaldan con respuestas positivas sobre cada funcionalidad y si estas pudiesen realmente ayudar, adicionalmente contamos con opiniones positivas del producto, debido a que es diferente a lo que se conoce actualmente en cuanto ayuda animal.
- Dado que es la versión 1.0 el desarrollo estará en un ciclo de mejora continua, lo que indica que desde su puesta en producción se realizará un seguimiento para generar mejoras en experiencia de usuario, recolección de datos y adición de funciones, ítems que solo se pueden evidenciar por el consumo del recurso, el uso por parte del usuario final y los comentarios asociados. Esto como marco de diferentes metodologías como ITIL u Scrum que generan valor y una mejora al desarrollo generado.

Como se evidencia en el desarrollo del proyecto este busca que además de tener una solución tecnológica a este problema, pero teniendo como fin responsabilidad social base de todo proyecto que debes ser sostenible en varios aspectos, no solo lo económico, si no social y ambiental, rasgo importante para toda solución propuesta que sea sostenible.

- En conclusión general exponemos que la implementación de recursos tecnológicos permite generar cambios a diferentes niveles de los usuarios, contribuyendo a dar facilidades y soluciones a problemáticas que son de preocupación por la población y que no tienen actualmente un recurso completo necesario para dar una solución, adicional se puede tomar este proyecto como partida para diferentes problemáticas que no tienen la visibilidad y que por desconocimiento no se implementan este tipo de soluciones tecnológicas que en su desarrollo pueden ser bastante práctico y dar una facilidad a cualquier tipo de necesidad.

15 Referencias

- Affinity, F. (2022). Las cifras del abandono de perros y gatos aún lejos de descender | Fundación Affinity. Retrieved 18 February 2022, from <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/busco-un-animal-de-compania/las-cifras-del-abandono-de-perros-y-gatos-aun>
- BBC News Mundo. (2019). 30 años de la World Wide Web: ¿cuál fue la primera página web de la historia y para qué servía?. Retrieved 20 March 2022, from <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47524843#:~:text=El%20f%C3%ADsico%20Tim%20Berners%2DLee,Tampoco%20hab%C3%ADa%20gr%C3%A1ficos%20ni%20animaciones.>
- Bogotá, C. (2022). Concejo de Bogotá D.C. - Más de 100 mil perros deambulan por las calles de Bogotá. Retrieved 20 February 2022, from <https://concejodebogota.gov.co/mas-de-100-mil-perros-deambulan-por-las-calles-de-bogota/concejo/2017-01-03/143353.php>
- Desarrollo web. (2020). Codeigniter, el peso pluma de los frameworks PHP. Retrieved 20 March, from <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/codeigniter-framework-php-rapido-y-versatil/>
- El Tiempo, C. (2022). Bogotá, una de las ciudades con más densidad de población del mundo. Retrieved 18 February 2022, from <https://www.eltiempo.com/bogota/bogota-es-una-de-las-ciudades-con-mas-densidad-poblacional-del-mundo-240412#:~:text=Bogot%C3%A1%2C%20una%20de%20las%20ciudades%20con%20m%C3%A1s%20densidad%20de%20poblaci%C3%B3n%20del%20mundo,-FOTO%3A&text=Seg%C3%BAun%20estudio%2C%20la%20densidad,24.643%20personas%20por%20kil%C3%B3metro%20cuadrado>
- El Tiempo, C. (2022). Pandemia incrementó la adopción de mascotas en Medellín. Retrieved 20 February 2022, from <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/medellin-pandemia-incremento-la-adopcion-de-mascotas-583427>

- Función pública. (2022). Ley 2054 de 2020 - Gestor Normativo - Función Pública.
Retrieved 21 April 2022, from
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=141480>
- IDPYBA. (2022). Reporte diario de gestión | Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal. Retrieved 18 February 2022, from
<http://www.proteccionanimalbogota.gov.co/content/reporte-diario-gesti%C3%B3n>
- La República, E. (2022). Ringo y Mirringo continúan con el rescate de los animales en estado de abandono. Retrieved 18 February 2022, from
<https://www.larepublica.co/empresas/ringo-y-mirringo-continuan-con-el-rescate-de-los-animales-en-estado-de-abandono-3220035#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20Instituto%20Distrital%20de,accidentes%20en%20la%20v%C3%ADa%20envenenamiento%2C>
- Lodoño Taborda, M. (2022). Vista de Impacto de la adopción de una mascota en las percepciones de bienestar físico y emocional. Retrieved 20 February 2022, from
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/psicologia/article/view/333921/pdf>
- Nartex, A. (2020). El poder de tus mascotas. Nartex LABS. Retrieved 18 August 2020, from
<https://nartexlabsusa.com/es/sin-categorizar/el-poder-de-tus-mascotas/>
- RCN. (2022). En Bogotá hay casi un millón de mascotas sin hogar. Retrieved 18 February 2022, from <https://www.rcnradio.com/bogota/en-bogota-hay-casi-un-millon-de-mascotas-sin-hogar>
- Redacción Oracle. (2022). Por qué la nube es una opción de tecnología sostenible?. Retrieved March 19, 2022, from Oracle.com website: <https://blogs.oracle.com/oracle-latinoamerica/post/nube-cloud-tecnologia-sostenible#:~:text=Se%20ha%20demostrado%20que%20al,con%20un%20cambio%20clim%C3%A1tico%20beneficioso.>
- Robledano, A. (2019). Que es MySQL: Características y ventajas. OpenWebinars. Retrieved 20 March 2022, from <https://openwebinars.net/blog/que-es-mysql/>

- Sanchez, E. (2019). Razones por las que las personas no tienen mascotas. Merca2.0.
Retrieved 15 January 2022, from <https://www.merca20.com/personas-no-tienen-mascotas/>
- SIC. (2022). Boletín Jurídico | Tratamiento de datos personales a través de las Cookies.
Retrieved 21 April 2022, from https://www.sic.gov.co/recursos_user/boletin-juridico-sep2016/articulo/datos/tratamiento-datos-personales-a-traves-de-cookies.html
- Softimiza. (2022). Ley de licenciamiento de software en Colombia. Retrieved 21 April 2022, from <https://softimiza.co/blog/ley-sobre-software-legal-en-colombia#:~:text=Ley%20de%20licenciamiento%20de%20software%20en%20Colombia,-Como%20todas%20las&text=La%20norma%20que%20regula%20este,de%20las%20licencias%20de%20Software>)
- Suin. (2022). DECRETO 1377 DE 2013. Retrieved 21 April 2022, from <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1276081>
- Alcaldía de Bogotá. (2018). Bogotá es 'DISTRITO APPNIMAL': aplicación para adopciones y reportes de mascotas perdidas 22 April 2022, from <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/app-de-animales#:~:text=de%20mascotas%20perdidas-,Bogot%C3%A1%20es%20'DISTRITO%20APPNIMAL'%3A%20aplicaci%C3%B3n%20para%20adopciones,y%20reportes%20de%20mascotas%20perdidas&text=La%20ciudadan%C3%ADa%20cuenta%20con%20una,de%20animales%20perdidos%20y%20encontrados>
- Instituto distrital de protección y bienestar animal. (2018). Distrito Appnimal, una App que marca tendencia 22 April 2022, from <https://www.animalesbog.gov.co/noticias/distrito-appnimal>