



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL ANDROID
SOBRE EL CUIDADO DE MASCOTAS, PARA JÓVENES
UNIVERSITARIOS ENTRE 18 A 25 AÑOS EN LA CIUDAD DE
RIOBAMBA”.**

TRABAJO DE TITULACIÓN: PROYECTO TÉCNICO

Para optar al Grado Académico de:

INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORAS: CLARA INÉS ANDRADE MORI
EDITH FERNANDA ESCOBAR GADVAY

TUTORA: LCDA. PAULINA PAULA A.

Riobamba - Ecuador

2018

©2018, Clara Inés Andrade Mori y Edith Fernanda Escobar Gadvay.

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMATICA Y ELECTRONICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo Técnico: “**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL ANDROID SOBRE EL CUIDADO DE MASCOTAS, PARA JÓVENES UNIVERSITARIOS ENTRE 18 A 25 AÑOS EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA**”, de responsabilidad de Clara Inés Andrade Mori y Edith Fernanda Escobar Gadway. Ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del trabajo de titulación, quedando autorizada su presentación.

Dr. Julio Santillán.

VICEDECANO DE LA FACULTAD DE _____
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

Lcdo. Ramiro Santos.

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE _____
DISEÑO GRÁFICO

Lcda. Paulina Paula A.

DIRECTORA DEL TRABAJO _____
DE TITULACIÓN

Ing. Diana Olmedo _____
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Nosotras, Clara Inés Andrade Mori y Edith Fernanda Escobar Gadway. Somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Proyecto de Titulación y el patrimonio intelectual del trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

CLARA INÉS ANDRADE MORI

EDITH FERNANDA ESCOBAR GADVAY.

DEDICATORIA

Este proyecto final lo dedico principalmente a mis padres Tomasa Mori y Luis Andrade, que son mi apoyo incondicional, su amor y sacrificio todos estos años, he logrado llegar hasta donde estoy. De la misma manera para mis hermanos, cuñadas, sobrinos y sobrina, por ser las personas que nunca me han dejado sola. A Sandro G. por ser la persona que ha compartido tantos momentos, por su apoyo a lo largo de mi carrera.

Para aquellas personas que ya no se encuentran a mi lado de manera física, pero fueron y serán de gran importancia en mi vida.

Clara Andrade

La presente tesis se la dedico a todos aquellos que estuvieron junto a mí a lo largo de estos años de estudio apoyándome, en especial a mis padres por la paciencia, por brindarme el apoyo tanto emocional como los recursos para lograrlo, porque ellos son la razón por la que hoy estoy aquí.

Y sobre todo dedico este trabajo a la única persona que no estará presente físicamente, pero sé que siempre ha estado apoyándome espiritual y emocionalmente, a mi abuelita.

Todo este trabajo ha sido posible por y para ustedes.

Edith Escobar

AGRADECIMIENTO

Primero doy gracias a Dios por darme todas las experiencias, a mis padres por siempre apoyarme y darme los mejores consejos para seguir adelante. A la persona que ha sido mi apoyo, amigo, compañero, enamorado por estar a mi lado y cuidar de mi bienestar Sandro Gaona y a su vez un agradecimiento muy especial a su familia por todo el apoyo brindado. A todas las personas y amigos que forman parte de mi vida que me han apoyado consciente e inconscientemente. A las personas que hoy ya no están físicamente, pero sé que fueron parte de mi formación personal, espiritual y académica.

Un agradecimiento muy especial a nuestra directora de tesis Ing. Paulina Paula, por ayudarnos a llevar a cabo este proyecto.

Clara Andrade

La vida se conforma de pequeños momentos, pero grandes logros y es así como empezamos una larga lista de proyectos por cumplir.

Son muchas las personas que contribuyeron para este objetivo, agradezco infinitamente el arduo trabajo de mis padres María y Ángel, sin ellos nada de esto sería posible.

A la Ing. Paulina Paula que fue la principal guía en este trabajo.

Doy gracias a todas las personas que de manera directa o indirectamente me ayudaron a llegar a este punto, al inicio de una nueva vida, cada una de ellas llegaron en el momento adecuado con los consejos y el apoyo necesario.

Gracias.

Edith Escobar

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvi
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xviii
RESUMEN.....	xix
ABSTRACT.....	xx
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO.....	8
1.1 Aplicaciones Móviles.....	8
<i>1.1.1 Metodología.....</i>	<i>8</i>
<i>1.1.2 Introducción a las tecnologías móviles.....</i>	<i>9</i>
1.2 Sistemas operativos.....	9
<i>1.2.1 Android.....</i>	<i>10</i>
<i>1.2.1.1 Historia.....</i>	<i>10</i>
<i>1.2.1.2 Versiones de Android.....</i>	<i>10</i>
<i>1.2.1.3 Dispositivos Android en el mercado.....</i>	<i>11</i>
1.3 Usabilidad.....	13
1.4 Software para crear aplicaciones móviles.....	14
<i>1.4.1 App inventor.....</i>	<i>14</i>
<i>1.4.1.1 Pasos para crear una aplicación móvil en App inventor.....</i>	<i>14</i>
<i>1.4.1.2 Elementos de Programación en App inventor.....</i>	<i>15</i>
<i>1.4.1.3 Interfaz de usuario en App inventor.....</i>	<i>16</i>
<i>1.4.2 Mobincube.....</i>	<i>16</i>
<i>1.4.2.1 Tipos de contenido remoto.....</i>	<i>16</i>
<i>1.4.2.2 Tipos de Apps que se puede hacer en Mobincube.....</i>	<i>17</i>
<i>1.4.2.3 Proceso para crear una aplicación en Mobincube.....</i>	<i>17</i>

1.4.3	<i>Porque elegir Mobincube y no App Inventor</i>	18
1.5	Diseño centrado en el usuario	18
1.5.1	<i>Interacción persona- ordenador</i>	18
1.5.2	<i>La interfaz de usuario</i>	19
1.5.2.1	<i>El concepto</i>	19
1.5.3	<i>La interfaz de los sistemas interactivos</i>	20
1.5.3.1	<i>Mal diseño de interfaz</i>	20
1.5.3.2	<i>Aspectos importantes</i>	21
1.5.3.3	<i>¿Por qué es tan importante la interfaz de usuario?</i>	21
1.5.4	<i>Metodología de trabajo DCU</i>	21
1.6	Mascotas	22
1.6.1	<i>Definición</i>	22
1.6.2	<i>Cuidado de mascotas</i>	22
1.6.2.1	<i>Responsabilidad de los propietarios</i>	23
1.6.2.2	<i>Deberes y obligaciones de tenencia de mascotas</i>	23
1.6.3	<i>Abandono de mascotas</i>	23
1.6.3.1	<i>Causas de abandono de mascotas</i>	24
1.6.3.2	<i>Consecuencias de abandono de mascotas</i>	24
1.6.3.3	<i>Consecuencias sociales por causa del abandono de mascotas</i>	24
1.6.4	<i>Maltrato de mascotas</i>	25
1.6.4.1	<i>Tipo de maltrato a mascotas</i>	25
1.6.4.1.1	<i>Violencia física</i>	25
1.6.4.1.2	<i>Violencia psíquica</i>	26
1.6.4.1.3	<i>Trato vejatorio</i>	26
1.6.5	<i>Asociaciones protectoras de animales</i>	26
1.6.5.1	<i>Definición</i>	26
1.6.5.2	<i>Asociaciones protectoras de animales a nivel mundial</i>	27
1.6.5.2.1	<i>Peta</i>	27
1.6.5.2.2	<i>Anima Naturalis</i>	27
1.6.5.2.3	<i>Greenpace</i>	27
1.6.5.3	<i>Asociaciones protectoras de animales en Riobamba</i>	28
1.6.5.3.1	<i>CRIAR</i>	28
1.6.5.3.2	<i>PAE</i>	28
1.6.5.3.3	<i>Asociaciones y centros de rescate de animales abandonados en la ciudad de Riobamba</i>	28
1.6.6	<i>Leyes en contra del maltrato animal internacionales</i>	29
1.6.6.1	<i>La ley de bienestar animal</i>	29

1.6.6.2	<i>Colombia</i>	29
1.6.6.3	<i>New York</i>	30
1.6.6.4	<i>Zurich</i>	30
1.6.6.5	<i>Cairo</i>	30
1.6.6.6	<i>Ciudad de México</i>	31
1.6.6.7	<i>Paris</i>	31
1.6.6.8	<i>Leyes en contra del maltrato animal en Ecuador</i>	31
1.6.6.8.1	<i>Ley loba</i>	31
1.6.7	<i>Centros de ayuda emergente en la ciudad de Riobamba</i>	32
1.6.7.1	<i>Clínicas veterinarias en la ciudad de Riobamba</i>	32
1.6.7.2	<i>Farmacias veterinarias en la ciudad de Riobamba</i>	32
1.6.7.3	<i>Consultorios veterinarios en la ciudad de Riobamba</i>	34
1.6.7.4	<i>Peluquerías caninas en la ciudad de Riobamba</i>	34
1.6.7.5	<i>Venta de productos veterinarios en la ciudad de Riobamba</i>	35
1.7	Revistas digitales	36
1.7.1	<i>Definición</i>	36
1.7.2	<i>Ventajas de las revistas digitales</i>	36
1.8	Identidad corporativa	36
1.8.1	<i>Diseño de identidades</i>	36
1.8.2	<i>Creación de marca</i>	37
1.8.2.1	<i>Los pictogramas</i>	37
1.8.2.2	<i>Retícula</i>	37
1.8.2.3	<i>La tipografía en las revistas</i>	38
1.8.2.3.1	<i>Hallar el mensaje básico</i>	38
1.8.2.4	<i>Composición en columnas</i>	38
1.9	Diseño editorial	39
1.10	Diseño interactivo	39
1.10.1	<i>Iconografía</i>	39
1.11	La cromática	40
1.11.1	<i>El círculo cromático</i>	41
1.11.2	<i>Selecciones de colores compatibles</i>	41
1.11.3	<i>El uso del color para el diseñador</i>	42

CAPÍTULO II

2.	MARCO METODOLÓGICO	43
2.1	Metodología Scrum empleada para la aplicación móvil	43

2.2	Metodología de la Investigación.....	43
2.2.1	<i>Situación problemática.....</i>	44
2.3	Diseño de la investigación.....	44
2.3.1	<i>Tipo de investigación.....</i>	44
2.3.1.1	<i>Por el propósito.....</i>	44
2.3.1.2	<i>Correlacional.....</i>	44
2.3.1.3	<i>Por el lugar.....</i>	45
2.4	Alcance de la Investigación.....	45
2.5	Técnicas de Investigación.....	45
2.5.1	<i>Encuestas.....</i>	45
2.5.2	<i>Entrevistas.....</i>	45
2.5.3	<i>Campo de estudio.....</i>	45
2.6	Población y Muestra.....	46

CAPÍTULO III

3.	MARCO DE RESULTADOS.....	52
3.1	Desarrollo de la propuesta de marca.....	58
3.1.1	<i>Manual De Marca.....</i>	59
3.2	Maquetación de revista K'MADA.....	68
3.3	Desarrollo de aplicación K'MADA.....	86
3.3.1	<i>Diagramación de interfaz de la aplicación K'MADA.....</i>	96
3.3.2	<i>Desarrollo de la Aplicación K'MADA.....</i>	105

	CONCLUSIONES.....	142
--	--------------------------	------------

	RECOMENDACIONES.....	143
--	-----------------------------	------------

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1:	Desarrollo de Android en las diferentes versiones, con fecha de lanzamiento.....	10
Tabla 2-1:	Últimas versiones de Android, con su respectiva fecha de lanzamiento hasta el año 2017.....	11
Tabla 3-1:	Tabla comparativa entre Mobincube y App Inventor.....	18
Tabla 4-1:	Centros y Asociaciones de Rescate de Animales Abandonados, en la Ciudad de Riobamba en la actualidad.....	28
Tabla 5-1:	Clínicas Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas).....	32
Tabla 6-1:	Farmacias Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas).....	32
Tabla 7-1:	Consultorios Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas).	34
Tabla 8-1:	Peluquerías Caninas Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas).....	34
Tabla 9-1:	Venta de Productos Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas).....	35
Tabla 1-2:	Universidades e Institutos Superiores que se encuentran en la Ciudad de Riobamba en la actualidad.	46
Tabla 2-2:	Número de población en la ciudad de Riobamba detallada las edades y el género.....	46
Tabla 3-2:	Número de población en la ciudad de Riobamba en la actualidad (2017).....	50
Tabla 4-2:	Símbolos estadísticos.....	50
Tabla 1-3:	Bocetos de propuestas de marca para la aplicación K`MADA.....	57
Tabla 2-3:	Abstracción de figuras utilizadas en la creación de la marca.....	61
Tabla 3-3:	Uso inadecuado de la marca K`MADA.....	64
Tabla 4-3:	Aplicaciones de la marca en diversos soportes.....	68
Tabla 5-3:	Botones de la ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K`MADA.....	107
Tabla 6-3:	Botones de la ventana “Donaciones” de la aplicación móvil K`MADA.....	109

Tabla 7-3:	Enlace a la cuenta Gmail correspondiente a cada botón de “Donaciones” de la aplicación móvil K’MADA.....	110
Tabla 8-3:	Botones de la ventana “Contáctanos” de la aplicación móvil K’MADA.....	112
Tabla 9-3:	Botones de la ventana “¿Quiénes Somos?”, redireccionamiento a sus cuentas de redes Sociales.....	114
Tabla 10-3:	Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	116
Tabla 11-3:	Ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	117
Tabla 12-3:	Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	118
Tabla 13-3:	Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	119
Tabla 14-3:	Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	120
Tabla 15-3:	Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA.....	121
Tabla 16-3:	Nivel de aceptación de la aplicación K’MADA.....	133
Tabla 17-3:	Cálculo para el nivel de aceptación de la aplicación (Sistemas).....	136

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1:	Sentencia en App Inventor.....	15
Figura 2-1:	Condicionales en App Inventor.....	15
Figura 3-1:	Variables en App Inventor.....	16
Figura 4-1:	Interdependencia de las actividades de diseño centrado en el operador humano.....	22
Figura 5-1:	Círculo cromático.....	41
Figura 1-3:	Marca para la imagen de la nueva aplicación móvil K`MADA.....	59
Figura 2-3:	Construcción fonética de la marca K`MADA.....	60
Figura 3-3:	Factor X para el correcto uso de la marca K`MADA.....	62
Figura 4-3:	Área de reserva para marca K`MADA.....	62
Figura 5-3:	Reducción mínima de marca K`MADA.....	63
Figura 6-3:	Ampliación máxima de marca K`MADA.....	63
Figura 7-3:	Modo de color de la marca K`MADA “verde”.....	64
Figura 8-3:	Modo de color de la marca K`MADA “blanco”.....	65
Figura 9-3:	Isologo en escala de grises de la marca K`MADA.....	65
Figura 10-3:	Variación de color en la marca K`MADA.....	65
Figura 11-3:	Fondos permitidos para el uso correcto de la marca K`MADA.....	66
Figura 12-3:	Fondos no permitidos para usar en la marca K`MADA.....	66
Figura 13-3:	Tipografía aplicada en la marca K`MADA.....	67
Figura 14-3:	Retícula aplicada en la portada revista digital K`MADA.....	71
Figura 15-3:	Retícula que se usó en el índice de la revista K`MADA.....	72
Figura 16-3:	Retícula que se utilizó para cada sección de la revista.....	73
Figura 17-3:	Retícula de las páginas informativas (dos columnas) de la revista... ..	74
Figura 18-3:	Retícula de las páginas informativas (3 columnas).....	75
Figura 19-3:	Retícula aplicada a la contraportada de la revista digital K`MADA	76
Figura 20-3:	Portada de la revista digital K`MADA.....	77
Figura 21-3:	Páginas enfrentadas “créditos” e “índice” de la revista digital K`MADA.....	78
Figura 22-3:	Separador de la sección de la revista, “Noticias”.....	78
Figura 23-3:	Páginas informativas de la sección “Noticias”.....	79
Figura 24-3:	Páginas informativas de la sección “Noticias”.....	79
Figura 25-3:	Separador de sección “Enfermedades”.....	80

Figura 26-3:	Páginas informativas de “Enfermedades” de las mascotas.....	80
Figura 27-3:	Páginas de la mascota del mes.....	81
Figura 28-3:	Separador de la sección “Cuidado para las mascotas”.....	81
Figura 29-3:	Páginas informativas de los cuidados que se debe tener con las mascotas.....	82
Figura 30-3:	Separador de la sección “Dato Curioso”.....	82
Figura 31-3:	Página informativa de lo más relevante de las mascotas.....	83
Figura 32-3:	Separador de la sección “Entrevistas”.....	83
Figura 33-3:	Página informativa de entrevista realizada a alguna asociación, centro, Fundación.....	84
Figura 34-3:	Separador de sección de “Galería”.....	84
Figura 35-3:	Sesión fotográfica de eventos llevados a cabo en Riobamba.....	85
Figura 36-3:	Contraportada de la revista digital K’MADA.....	85
Figura 37-3:	Diagramación de la retícula para la ventana SPLAH de la aplicación móvil K’MADA.....	96
Figura 38-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K’MADA.....	97
Figura 39-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Donaciones” de la aplicación Móvil K’MADA.....	98
Figura 40-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Contáctanos” de la aplicación Móvil K’MADA.....	99
Figura 41-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Cuidados” de la aplicación móvil K’MADA.....	100
Figura 42-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Adopción” de la aplicación móvil K’MADA.....	101
Figura 43-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Gatos” de la aplicación móvil K’MADA.....	102
Figura 44-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Perros” de la aplicación móvil K’MADA.....	103
Figura 45-3:	Diagramación de la retícula para la ventana “Leyes” de la aplicación móvil K’MADA.....	104
Figura 46-3:	Ventana SPLASH de la aplicación móvil K’MADA.....	105
Figura 47-3:	Ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K’MADA.....	106
Figura 48-3:	Ventana “Donaciones” de la aplicación móvil K’MADA.....	108
Figura 49-3:	Ventana “Contáctanos” de la aplicación móvil K’MADA.....	111
Figura 50-3:	Ventana “¿Quiénes somos?” de la aplicación móvil K’MADA.....	113
Figura 51-3:	Ventana “Cuida a tu Mascota” de la aplicación móvil K’MADA...	115

Figura 52-3:	Ventana “Adopciones” de la aplicación móvil K’MADA.....	122
Figura 53-3:	Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de Can-Riño.	123
Figura 54-3:	Captura de pantalla de la cuenta de Facebook de Riobamba Capital Animal.....	124
Figura 55-3:	Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de CRIAR..	125
Figura 56-3:	Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de LADRA..	126
Figura 57-3:	Ventana “Gatos” de la aplicación móvil K’MADA.....	127
Figura 58-3:	Ventana “Perros” de la aplicación móvil K’MADA.....	128
Figura 59-3:	Página para visualizar la revista digital K’MADA de la aplicación móvil.....	129
Figura 60-3:	Ventana “Leyes” de la aplicación móvil K’MADA.....	130
Figura 61-3:	Código QR y link de descarga de la aplicación (paso 1).....	137
Figura 62-3:	Proceso de descarga (paso 2).....	137
Figura 63-3:	Proceso de descarga (paso 3).....	137
Figura 64-3:	Proceso de descarga (paso 4).....	138
Figura 65-3:	Proceso de descarga (paso 5).....	138
Figura 66-3:	Proceso de descarga (paso 6).....	138
Figura 67-3:	Proceso de instalación (paso 1).....	139
Figura 68-3:	Proceso de instalación (paso 2).....	139
Figura 69-3:	Proceso de instalación (paso 3).....	140
Figura 70-3:	Proceso de instalación (paso 4).....	140
Figura 71-3:	Proceso de instalación (paso 5).....	140

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que relacionó a rescate y cuidado animal.....	55
Gráfico 2-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que llamó más su atención.....	56
Gráfico 3-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que más recuerda	56
Gráfico 4-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Imagen representativa al nombre que llamó más su atención.....	56
Gráfico 5-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Color favorito.....	57
Gráfico 6-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Edades.....	58
Gráfico 7-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Tiene mascotas.....	86
Gráfico 8-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Tipo de mascota a su cargo	87
Gráfico 9-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Atiende a su mascota cuando se enferman.....	88
Gráfico 10-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Veterinarias a las que acude.....	89
Gráfico 11-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Conocimiento de hospitales veterinarios 24 horas al día.....	90
Gráfico 12-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombres de hospitales veterinarios que atienden 24 horas al día.....	90
Gráfico 13-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Conocimiento Ley LOBA	91
Gráfico 14-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Adopción de mascotas.....	91
Gráfico 15-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Asociaciones para animales Abandonados.....	92
Gráfico 16-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Lugares a los que se puede acceder con mascotas.....	93
Gráfico 17-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Jóvenes a favor del desarrollo de una aplicación móvil.....	94
Gráfico 18-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Implementación de revista digital en la aplicación móvil.....	94
Gráfico 19-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Sistema operativo.....	95
Gráfico 20-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Funcionalidad de la aplicación K'MADA.....	131

Gráfico 21-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Utilidad de la sección “Cuidados” en el caso de necesitar ayuda para su mascota.....	132
Gráfico 22-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Facilidad de visualizar la revista digital que se encuentra dentro de la aplicación K’MADA..	132
Gráfico23-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: interacción con la aplicación K’MADA.....	133
Gráfico 24-3:	Estadística Descriptiva de la pregunta: Nivel de Aceptación de la aplicación K’MADA.....	134
Gráfico 25-3:	Estadística Descriptiva de “Usabilidad” de aplicación K’MADA	134
Gráfico 26-3:	Estadística Descriptiva de “Navegabilidad” de la aplicación K’MADA.....	135
Gráfico 27-3:	Estadística Descriptiva de “Utilidad” de aplicación K’MADA	135
Gráfico 28-3:	Estadística Descriptiva de “Nivel de Aceptación (Sistemas)” de la aplicación K’MADA.....	136

ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo A:** Diseño de encuesta a jóvenes universitarios de 18 a 25 años en la Ciudad de Riobamba
- Anexo B:** Entrevista al Centro de Rescate Integral Animal de Riobamba (CRIAR)
- Anexo C:** Sesión fotográfica de las mascotas en adopción
- Anexo D:** Perritos abandonados en las calles de la ciudad de Riobamba
- Anexo E:** Marcha a favor de los animales abandonados
- Anexo F:** Focus Group a 10 jóvenes universitarios en la ciudad de Riobamba

RESUMEN

El presente proyecto tuvo como objetivo desarrollar una aplicación móvil Android sobre el cuidado de mascotas. Se utilizaron técnicas de investigación como: encuesta, para recopilar información sobre el conocimiento que tienen los jóvenes en cuanto a leyes en beneficio de los animales y para definir la marca representativa. Otra técnica empleada fue la entrevista, aplicada a los representantes legales de las asociaciones: LADRA, CRIAR, Can-Riño y Riobamba Capital Animal, encargadas de salvaguardar mascotas sin hogar, con el fin de conocer la realidad de una mascota abandonada, e incluir la información en la revista digital creada para el desarrollo del presente proyecto. Simultáneamente se obtuvo la vinculación de dichas asociaciones para trabajar conjuntamente por el bienestar de los animales. Se recopiló información a través de una investigación aplicada con la colaboración del Gobierno Autónomo Descentralizado del Municipio de Riobamba, sobre: veterinarias, farmacias veterinarias, venta de productos veterinarios, peluquerías caninas y lugares de libre acceso con mascotas, registradas en el Departamento de Rentas del municipio, dicha información sirvió para la ubicación de estos lugares en cinco mapas incluidos en la aplicación móvil. Para el desarrollo de la aplicación se empleó la metodología Scrum, que permitió mantener una estructura de desarrollo dinámico y flexible a cambios durante el proceso. La aplicación fue desarrollada en la plataforma Mobincube. Como resultado se obtuvo el desarrollo de la aplicación móvil con las siguientes secciones: Cuidados, Paseos, Adopciones, Revista, Leyes y Donaciones. La aplicación fue validada a través de un focus group realizado a 10 jóvenes, se obtuvo un 95% de aceptación. La aplicación móvil desarrollada será de utilidad para los jóvenes que tengan a su cargo mascotas y deseen velar por su bienestar. Se recomienda a las asociaciones protectoras de animales la ejecución y promoción de la aplicación.

PALABRAS CLAVE: <TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVIL>, <ANDROID (SOFTWARE)>, <REVISTA DIGITAL>, <PROTECCIÓN ANIMAL>, <CUIDADO ANIMAL>.

ABSTRACT

The objective of this project was to develop an Android mobile application about pet care. Research techniques were used, such as survey, to collect information about what knowledge young people have about laws for the animals' benefit and to define the representative sample. Another technique used was the interview, applied to the legal representatives of the associations: LADRA, CRIAR, Can-Riño and Riobamba Capital Animal, responsible for safeguarding homeless pets, in order to know the reality of an abandoned pet, and include the information in the digital magazine created for the development of this project. Simultaneously, the association link was obtained for working together for animal welfare. Information was collected through an applicative research with the collaboration of the Decentralized Autonomous Government of Municipality of Riobamba, about veterinaries, veterinary pharmacies, the sale of veterinary products, pet hairdressers and places of free access with pets, registered in the Rent Department of the municipality. This information served for the location of these places in five maps included in the mobile application. For the development of the application, the Scrum methodology was used which allowed maintaining a dynamic and flexible development structure to changes during the process. The application was developed on the Mobincube platform. As a result, the development of the mobile application was obtained with the following sections: care, walks, adoptions, magazine, laws, and donations. The application was validated through a focus group made of 10 young people, 95% acceptance was obtained. The mobile application developed will be useful for young people who have pets and wish to ensure their welfare. It is recommended to the animal protection associations the execution and promotion of the application.

Keywords: <TECHNOLOGY AND ENGINEERING SCIENCES>, <GRAPHIC DESIGN>, <MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT>, <ANDROID (SOFTWARE)>, <DIGITAL MAGAZINE>, <ANIMAL PROTECTION>, <ANIMAL CARE>.

INTRODUCCIÓN

“La protección jurídica de los animales” (Ambrosio y Inglés, 2017: pp. 155) indica:

A lo largo de la historia los animales se encuentran presentes en la evolución de la humanidad, sea como alimento, transporte, apoyo en la seguridad, experimentación en la ciencia, espectáculo, deporte y compañía. Los servicios proporcionados a nuestra especie humana han sido invaluable, por el solo hecho de ser seres vivos es necesaria su protección jurídica para prevenir actos de maltrato, crueldad e incluso la extinción de algunas especies.

Según estudios realizados por la Intervet Ecuador S.A., el Ecuador está en la lista de los países con un mayor número de animales abandonados, con más de 100 mil animales en las calles. En el Ecuador hay más de 4 millones de perros y gatos, los cuales no tienen identificación de tal manera que no se puede contactar a los responsables de su cuidado. La mayoría de ellos viven en las calles, a vista y paciencia de los ciudadanos, los cuales no tienen intención por ayudarlos o tal vez no encuentran una manera para hacerlo (El telégrafo, 2015 a).

Pese a que se realizan diversas campañas para concientizar a las personas en el Ecuador en contra del abandono animal, Barrezueta (2015), asegura que el problema sigue presente ya que a diario se observa cómo va en aumento el número de animales abandonados. Debido a esta problemática las personas deben tomar conciencia al momento de incluir a una mascota en sus hogares y de la responsabilidad que implica el hacerse cargo de uno de ellos (Barrezueta, 2015; citado en El telégrafo, 2015 b).

En la actualidad, en países como Uruguay existen aplicaciones móviles que son utilizadas para adoptar animales y hacer publicaciones en caso de mascotas extraviadas. Dicha aplicación es conocida como **ASH** (Animales Sin Hogar) <http://www.animalessinhogar.com.uy/>. Esta aplicación sin duda ve por el bienestar de los animales, sin embargo, no posee una variación amplia en alternativas para el cuidado de mascotas. Otro ejemplo de este tipo de aplicaciones es aplicación **Pet First Aid** para IOS y Android, la cual se puede encontrar en la tienda de iTunes para IOS y Play Store para Android. Esta aplicación ayuda a dar primeros auxilios a las mascotas, con una guía donde indica las enfermedades y los pasos a seguir para el cuidado y mejora de la salud del animal.

Debido a que en el Ecuador no se registra una aplicación móvil dirigida al cuidado de las mascotas, se ha optado por el desarrollo de esta. Para ello, se ha considerado las principales necesidades de los dueños de mascotas específicamente de jóvenes universitarios entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba, mediante métodos y estrategias que han sido de vital importancia para la recolección de información, la misma que estará distribuida en las diferentes secciones de la aplicación móvil.

Por otro lado, se cuenta con el apoyo de Asociaciones encargadas del bienestar de mascotas abandonadas en la ciudad de Riobamba como lo son: CRIAR (Centro de Rescate Integral Animal Riobamba), LADRA (Legión Activista por la Defensa y Respeto Animal), Can – Riño y Riobamba Capital Animal. Cabe indicar que, estas asociaciones han permitido el acceso a sus instalaciones, para las respectivas sesiones fotográficas de las mascotas abandonadas que se encuentran refugiadas. Dichas fotografías son manejadas a lo largo del desarrollo de la aplicación.

Una gran ventaja que tiene el desarrollo de esta aplicación móvil para el cuidado de mascotas es la diversidad de servicios que ofrece a diferencia de las aplicaciones antes mencionadas, ASH y Pet First Aid.

1. La sección “Cuidados” en la cual se encuentra cuatro mapas: Veterinarias, Farmacias Veterinarias, Venta de Productos Veterinarios y Peluquerías Caninas.
2. La sección “Paseos” en los que detalla los lugares de libre acceso con mascotas.
3. La sección “Adopciones”, permite la vinculación con las cuentas oficiales de Facebook de cada una de las asociaciones que detalla en la aplicación.
4. La sección “Revista”, enlaza a la plataforma ISSUU en la que está ubicada la Revista K’AMADA. Esta última también fue creada para el desarrollo del presente proyecto y cuenta con el siguiente contenido:
 - Noticias.
 - Enfermedades
 - Mascotas del Mes
 - Cuidado para las mascotas
 - Dato curioso
 - Entrevistas a las diferentes asociaciones, fundaciones y animalistas.
 - Galería.

1. La sección “Leyes”, se encuentra las leyes dictaminadas por el Código Penal Integral Orgánico (COIP).
2. La sección “Donaciones”, la cual las personas que deseen aportar con comida, medicina, servicio veterinario u ofrecer un hogar de paso, se podrán comunicar mediante un correo electrónico el cual será enviado al email oficial de la aplicación.
3. Finalmente, la sección “Contáctanos” en la que se encuentra el número de teléfono de la persona encargada de la aplicación en caso de alguna denuncia o de trabajar juntamente con la aplicación de ser el caso. Dentro de esta sección también se encuentra un enlace a la misión y visión del proyecto, además de la cuenta oficial de Instagram y Facebook de K’MADA.

En el desarrollo del presente proyecto técnico se encuentran los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I, se presenta el Marco Teórico, en el cual se detalla los temas relevantes para el respectivo desarrollo de la investigación y ejecución del proyecto.

CAPÍTULO II, Marco Metodológico, en el cual se abordan las diferentes técnicas de investigación empleadas tales como, entrevistas y encuestas.

CAPÍTULO III, Marco de Resultados, se detalla el desarrollo de la aplicación móvil, revista digital y manual de marca del proyecto K’MADA.

Formulación del problema

Uno de los errores de las personas es la preocupación que demuestran solo por el bienestar de ellas, dejando de lado a los animales, en lugar de buscar soluciones para evitar que el número de mascotas abandonadas vaya en aumento. Además, en nuestro país existen leyes en contra de aquellos que deciden abandonar a los animales, pero no son respetadas por la ciudadanía. Una vez que ya no quieren cuidar de ellos, se vuelve tan común ver animales en la calle, abandonados, sucios, enfermos, durmiendo en la intemperie esperando a que alguna persona pueda llevarlo a algún albergue o refugio para que cuiden de ellos.

El problema radica en el poco interés que demuestran las personas hacia los animales abandonados, que en muchas ocasiones la mayoría de ellos tenían un hogar, una solución para concienciar a las personas en cuanto al abandono es la aplicación móvil, que tendrá toda la información para el cuidado y bienestar de las mascotas, tanto para aquellas que tienen un hogar, como para las que están en busca de uno.

Justificación

Justificación teórica

Cada vez se entiende que los animales domésticos son una responsabilidad, no un juguete, por lo tanto, se tiene la obligación de cuidar de ellos con la debida diligencia. El abandono pues, se puede reconocer como un maltrato si se tiene en cuenta que, en la calle, rutas, terrenos baldíos y/o encerrados, los animales no pueden proveerse por sí mismos de comida, agua, abrigo y protección de su salud. Las mascotas abandonadas que no tienen asistencia alguna están expuestas a toda especie de agresión y violencia, como envenenamientos, golpes y muerte.

La relación humano-animal es milenaria, y son los perros quienes han brindado al hombre innumerables e invaluable beneficios físicos y psicológicos; sin embargo, lejos de retribuirles de la misma forma, se les ha tratado como objetos de consumo, los cuales suelen convertirse (la mayoría de las veces) en una moda o molestia, que bajo circunstancias como falta de capacidad económica, cambios de residencia, aparición de alergias, compra compulsiva o incompatibilidad, se pueden adquirir y desechar a placer, olvidando que se trata de un ser vivo y que muchas de estas situaciones son relativamente sencillas de solucionar (Nolivos, 2013).

Justificación aplicativa

En la actualidad los teléfonos inteligentes están al alcance de todos, es así como la vida universitaria tiende a relacionarse con diversas aplicaciones que existen actualmente. Por ello con el siguiente trabajo de titulación se pretende llegar a los jóvenes entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba, porque al ser un proyecto de prueba, los resultados de ser favorables se pueden implementar para un mayor público objetivo.

Se puede encontrar a jóvenes de diversos lugares del País, los cuales tienen muchas veces la necesidad de alejarse de su familia y aventurarse solos en una ciudad que no es la suya, en este caso Riobamba, esta es una de las razones por la que los jóvenes optan por adquirir mascotas para que les sirvan de compañía.

De esta manera, es de fundamental ayuda el desarrollo de la aplicación móvil dirigida a especialmente a jóvenes, que tengan mascotas y deseen velar por su bienestar. Es así como se implementan mapas en los cuales se pueden encontrar una variedad de: clínicas veterinarias,

farmacias veterinarias, venta de productos veterinarios, peluquerías caninas, además se ve la necesidad de implementar un mapa con rutas de libre acceso para mascotas, en la ciudad de Riobamba son pocos los lugares que permiten el ingreso con algunas de ellas. Por esta razón, los jóvenes que necesitan informarse sobre los centros emergentes y lugares de libre acceso con sus mascotas lo pueden hacer mediante esta aplicación. Los mapas se pueden visualizar a través de la aplicación Google Maps de los teléfonos celulares.

A pesar de existir centros, organizaciones, fundaciones y asociaciones de acogida para mascotas sin hogar en la ciudad de Riobamba, aun se puede observar animales abandonados por los diferentes sectores de la ciudad. Por tal motivo, se busca la vinculación de todas las asociaciones con el fin de erradicar el problema de abandono que se vive en la actualidad. Es así como, las personas que deseen adoptar o ayudar a los animales abandonados lo pueden hacer a través de la sección “Adopciones”.

Adicionalmente, los usuarios de la aplicación pueden encontrar una revista digital en la cual existe información detallada de noticias y entretenimiento sobre mascotas, la cual se actualiza mensualmente. Finalmente, se cuenta con una sección “Leyes”, en la cual se encuentra artículos en defensa de animales aprobados por el COIP (Código Orgánico Integral Penal), información que es de vital importancia para una tenencia responsable de mascotas.

Para el desarrollo de la aplicación móvil se utiliza un generador de aplicaciones “Mobincube”, desarrollado por una empresa valenciana Mobimiento Mobile, permite crear gratis y de forma sencilla aplicaciones para teléfonos móviles tanto para sistemas operativos Android como para IOS, su ejecución es por la web.

Objetivos

Objetivos generales

- Desarrollar una aplicación móvil Android sobre el cuidado de mascotas, para jóvenes universitarios entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba.

Objetivos específicos

1. Determinar centros de ayuda emergente para mascotas en peligro en la ciudad de Riobamba.
2. Determinar rutas de acceso para paseo de mascotas en la ciudad de Riobamba.

3. Vincular con las organizaciones que existen a favor de los animales y la labor que realizan en la ciudad de Riobamba.
4. Diseñar la identidad corporativa y una revista digital del proyecto.
5. Determinar el conocimiento que tienen las personas respecto a las leyes de tenencia de animales y su abandono.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se suministra toda la información teórica, que contribuye a la investigación, análisis y desarrollo de la aplicación móvil Android, se incluyen conceptos, definiciones, ventajas, desventajas, etc., acerca de los siguientes temas: Aplicaciones móviles, sistemas operativos, diseño centrado en el usuario, cuidado y maltrato animal, revistas digitales, identidad corporativa y herramientas de desarrollo de aplicaciones móviles como: Mobincube.

1.1 Aplicaciones Móviles

Las aplicaciones (Apps) aparecieron juntamente con los teléfonos móviles, las aplicaciones ayudan a la funcionalidad de los teléfonos, así como los programas son para el desempeño de los ordenadores de escritorio, las aplicaciones son herramientas para el desarrollo de una función en los celulares (Cuello y Vittone, 2013, p.13).

1.1.1 Metodología

Para el desarrollo de una Aplicación Móvil se puede llevar a cabo mediante algunos métodos, entre los más conocidos se encuentran los siguientes: Modelo waterfall, Desarrollo rápido de aplicaciones y Mobile-D.

- **Scrum**, metodología que permite aplicaciones complejas de manera dinámica, y es flexible al cambio. El proceso inicia con la recolección de tareas, para su posterior desarrollo (Martínez, 2017).

Scrum es una metodología reconocida y determinada por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi a inicios de los 80, al observar el desarrollo de los productos de las nuevas empresas de industria electrónica. En el estudio realizado por Nonaka e Hirotaka, comparan la forma de trabajo que utilizan, con la formación de scrum de los jugadores de rugby, por tal motivo la llaman “scrum”. (Menzinsky et al, 2016, p. 12).

En 1993 Scrum aplica como modelo de desarrollo de Software en Ease Coporation, gracias a Jeff Sutherland. Mientras que en 1996 Jeff Sutherland y Ken Schwaber presentaron las prácticas que

se usaban como proceso formal para el desarrollo de software y que pasarían a incluirse en la lista de Agile Alliance (Trigas, 2017).

Fases de la metodología Scrum;

- 1. Análisis o Planificación:** plantea objetivos y necesidades del cliente.
- 2. Diseño:** detalles a lograr en el desarrollo de la aplicación móvil.
- 3. Desarrollo:** ejecución de la aplicación móvil, respetando todos los datos que desea el cliente
- 4. Prueba de Funcionamiento:** manipulación de la aplicación móvil, para posibles correcciones de la misma.
- 5. Entrega:** aplicación móvil terminada y entregada al dueño/a de la aplicación.

Ventajas de la metodología Scrum

- Gestión regular de las expectativas del cliente y basada en resultados tangibles.
- Resultados anticipados (*time to market*).
- Flexibilidad y adaptación respecto a las necesidades del cliente, cambios en el mercado.
- Mitigación sistemática de los riesgos del proyecto.
- Productividad y calidad.
- Alineamiento entre el cliente y el equipo de desarrollo.
- Equipo motivado.

1.1.2 Introducción a las tecnologías móviles

En la actualidad el desarrollo de los equipos celulares ha evolucionado de una manera más rápida, cada vez mejorando el rendimiento y su usabilidad. El desarrollo de la tecnología móvil ha ayudado a las personas a tener una mejor calidad de vida, les permite mantener una comunicación inmediata e interacción de información de una manera eficiente, logrando simplificar algunas labores cotidianas. (Nolasco, 2010, p.15).

1.2 Sistemas operativos

Iniciando con la definición de sistema operativo:

Capa compleja entre el hardware y el usuario, concebible también como una máquina virtual, que facilita al usuario o al programador las herramientas e interfaces adecuadas para realizar sus tareas informáticas, abstrayéndole de los complicados procesos necesarios para llevarlas a cabo.
(Pozo, 2014, p.20)

Es necesario que un sistema operativo sea abierto y adaptable para la creación de nuevas Apps, los programadores deben tener en cuenta cuales son las necesidades del usuario, para lograr así que las nuevas Apps permitan a los usuarios personalizar hasta el último detalle en sus dispositivos (OCU, 2013).

1.2.1 Android

"Android es un sistema operativo móvil basado en el kernel de Linux, con una interfaz de programación Java, diseñado para ser utilizado en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas, Google TV y otros. Desarrollado por la Open Handset Alliance la cual es liderada por Google" (Nieto, 2011).

Android fue lanzado bajo la licencia de Apache siendo este de licencia libre y código abierto, permitiendo de esta manera que cualquiera pueda usar Android, sólo con descargar el código fuente, así los fabricantes pueden personalizar y agregar sus propias extensiones a los dispositivos (Sánchez, 2014, p.9).

1.2.1.1 Historia

Para Robledo S. y Robledo F., Android era un sistema operativo desconocido hasta Julio del 2005 que Google compra Android Inc., empresa que desarrolla software para móviles con muy poca relevancia. En noviembre del 2007 nace Open Handset Alliance (es una alianza comercial de 78 compañías para desarrollar estándares abiertos para dispositivos móviles. Algunos miembros son Google, HTC, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm, Texas Instruments, Samsung, LG, T-Mobile, Nvidia y Wind River Systems) (Robledo S. y Robledo F., 2016, p. 3).

Según Hebuterne en octubre 2008. Se publica el proyecto open source Android (Licencia Apache), se apertura Android Market, HTC primer inicio de Android (Hebuterne, 2016, p. 25)

1.2.1.2 Versiones de Android

Tabla 1-1: Desarrollo de Android en las diferentes versiones, con fecha de lanzamiento.

VERSIÓN	LANZAMIENTO	NOMBRE CLAVE
1.0	22 de octubre de 2008	Apple Pie
1.1	09 de febrero de 2009	Banana Bread

1.5	30 de abril de 2009	Cupcake
1.6	-----	Donut
2.0	26 de octubre de 2009	Eclair
2.1	12 de enero de 2010	Multi Touch
2.2	20 de mayo de 2010	Froyo
2.3	06 de diciembre de 2010	Gingerbread
3.0	22 febrero de 2011	Honeycomb
4.0	19 de octubre de 2011	Ice Cream Sandwich
4.1	27 de junio de 2012	Jelly Bean
4.2	-----	Jelly Bean
4.3	24 de julio	Jelly Bean
4.4	31 de octubre de 2013	KitKat
5.0	12 de noviembre de 2014	Lollipop
5.1	09 de marzo de 2015	Lollipop
6.0	28 de mayo de 2015	Marshmallow

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: AZONE, 2013 (Android Zone)

Tabla 2-1: Últimas versiones de Android, con su respectiva fecha de lanzamiento hasta el año 2017

VERSION	LANZAMIENTO	NOMBRE CLAVE
7.0	15 de junio de 2016	Nougat
8.0	21 de agosto de 2017	Oreo

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Xataka Android, 2017

1.2.1.3 Dispositivos Android en el mercado

- Smartphone

Los Smartphone son Teléfonos móviles o teléfonos inteligentes, tienen características similares a una PC, debido a que se puede realizar diversas tareas. Con ellos las personas tienen acceso a internet y puede descargar aplicaciones a su gusto. Se encuentra en el mercado diferentes tipos de Smartphone con diversos tamaños, fácil de ser transportados a cualquier parte, unos con un mini teclado, con pantalla táctil, o con lápiz óptico, siempre da la mejor funcionalidad y factibilidad para el usuario (Carrera, 2014, p.41).

- Tablets

Es una computadora portátil de menor tamaño, con la capacidad de poder descargar aplicaciones al gusto de las personas, su pantalla es táctil, se puede interactuar con la ayuda de los dedos al deslizar por la pantalla, no se necesita de un mouse ni de un teclado físico (Callejas et al, 2016, p. 270).

- E-reader

Dispositivo electrónico que se lo usa para reproducir libros electrónicos o soporte de lectura, por su tinta electrónica es similar a estar leyendo un libro impreso, se puede agrandar las letras y llevar varios libros a la vez puesto que es digital, lo que ayuda a cuidar el medio ambiente (Fundación Telefónica, 2010, p. 30)

- Netbooks

Se diferencia de una laptop u ordenador por su tamaño reducido, y su funcionalidad, tiene menor precio que una computadora portátil, permite navegar a internet de manera inalámbrica (González, 2012: pp.22- 23).

- Reproductor MP4

Es un dispositivo que permite la reproducción de información digital, tal como videos, audios, imágenes (Parra, 2013, p. 38).

- Internet tv

Google está intentando reducir la separación que hay entre ver la televisión de difusión y los contenidos de Internet. Los dispositivos van desde los aparatos de televisión completa con Android incorporado, para ser-top boxes que se conectan a los televisores existentes. Pero la clave es aprovechar a Android como sistema operativo base, la integración de Internet y programas de televisión, así como proporcionar un marco para que los desarrolladores puedan crear nuevas aplicaciones específicas (Garzón, 2014).

- Quake 3 para Android

Videojuego también se encuentra en Android (4android, 2010).

- ARCHOS GamePad

Es similar a una Tablet de 7 pulgadas, es ideal para juegos, etc. Funciona con la versión 4.1 de Android (Maturana, 2014).

- Automóviles

Hoy en día se puede encontrar en los automóviles la adaptación con el sistema Android, ayudando en la funcionalidad, y factibilidad del usuario. Todo depende de las características del automóvil para que el sistema varíe, reduce las distracciones mientras se conduce, se puede guiar con Google maps para llegar al destino (Android, 2014).

1.3 Usabilidad

La definición más utilizada o reconocida de usabilidad es la que se expone en la norma ISO 9241-113, en la cual usabilidad se describe como el grado con el que un producto puede ser usado por usuarios específicos para alcanzar objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción, en un contexto de uso específico.

La usabilidad con frecuencia está relacionada con el modo de usar algún dispositivo electrónico, herramienta, máquina, etc., que esta no sea difícil de manipular y satisfaga las necesidades de los usuarios con el mínimo esfuerzo. Especialmente la usabilidad en una aplicación se refiere a la habilidad que tiene el consumidor a realizar diversas actividades en un dispositivo electrónico, logrando alcanzar su objetivo propuesto, adquiriendo así más público interesado y conservarlo como cliente (Enríquez, 2013 a: pp.26-27).

Lo que la norma ISO 9241-113 puntualiza es que la usabilidad es subjetiva, depende de varios factores como: el modo que se visualice, circunstancia que se utilice, propiedades o características del programa o software y tiempo de uso de un producto. Reuniendo dichos factores se puede obtener un resultado de usabilidad que tienen los usuarios ante el producto (Enríquez, 2013 b: p. 27).

Algunos atributos de la usabilidad son las siguientes:

- Efectividad: Está ligada a la exactitud con el que las personas realizan una actividad determinada, sin tener mayores complicaciones obteniendo un óptimo resultado (Norma ISO 9241-11, 1998 a).
- Eficiencia: Es un vínculo entre la efectividad y recursos que se necesitan para el desarrollo de una tarea, dos factores que determinan la eficiencia son el tiempo de concluir una actividad y tiempo de aprendizaje (Norma ISO 9241-11, 1998 b)
- Satisfacción: Es el grado de complacencia que tiene el uso de la aplicación frente al usuario, obteniendo resultados positivos (Norma ISO 9241-11, 1998 c)

- **Facilidad de Aprendizaje:** Es el modo con el que la aplicación se relaciona con el usuario, y como el usuario se adapta a la misma para el uso correcto de la aplicación (Nielsen, 1993, citado en Ferre, p. 2).
- **Memorabilidad:** La habilidad que ejerce el usuario en el momento de usar una aplicación, logrando el objetivo buscado, sin importar el tiempo aun saber cómo se maneja dicha aplicación (aplicarium, 2016 a).
- **Accesibilidad:** Que sea accesible para cualquier tipo persona sin importar que éstas tengan algunas capacidades especiales (aplicarium, 2016 b).
- **Seguridad:** La capacidad que tiene la aplicación en proteger al usuario y sus datos (aplicarium, 2016 c).
- **Portabilidad:** Que la aplicación pueda ser visualizada en distintas plataformas y se adapte a cada una de ellas (aplicarium,2016 d)

1.4 Software para crear aplicaciones móviles

1.4.1 App inventor

De acuerdo con Terriza, App Inventor es un sitio donde se puede realizar cualquier tipo de aplicación para sistema operativo Android. Para realizar una aplicación en App Inventor se necesita tener Internet, un celular o Tablet que funcione con Android, en caso de no contar con un dispositivo Android, se puede instalar un emulador en un Ordenador de escritorio para visualizar como está quedando los resultados de la aplicación. La ventaja que App Inventor nos proporciona es que todo lo que se realice o se modifique quedará guardado. Inclusive programadores y las personas pueden realizar aplicaciones gracias a la facilidad de uso de la herramienta (Terriza, 2012, p.1).

1.4.1.1 Pasos para crear una aplicación móvil en App inventor

Al momento de crear una aplicación móvil en APP Inventor se debe realizar los siguientes pasos:

- *El diseño “estético” de la aplicación, en la que se seleccionan los componentes para su aplicación (botones, cajas de texto, imágenes, etc) (Rodríguez, 2014).*
- *El editor de bloques, donde se escogen los bloques lógicos que sean necesarios según la aplicación que tenga pensada de hacer (Rodríguez, 2014).*
- *Desplegar la app para su prueba en el terminal o en el emulador (Rodríguez, 2014).*

App Inventor permite crear Apps móviles para Android, sin tener altos conocimientos en programación, la programación es sencilla y al alcance de todas las personas. Se puede crear cualquier tipo de aplicación móvil, todo depende de un previo estudio para saber con exactitud cómo se desea contener la aplicación.

1.4.1.2 Elementos de Programación en App Inventor

Para realizar una aplicación móvil en APP Inventor, ésta se realiza mediante bloques, como se detalla a continuación:

Sentencias

Al momento de programar cuando se necesite decir al ordenador que haga algo. Las sentencias expresan una acción (Rederjo, 2013 a).

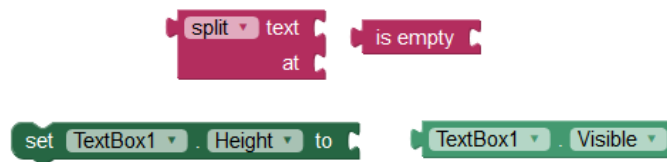


Figura 1-1: Sentencia en App Inventor

Fuente: App Inventor, 2017

Condicionales

Se puede programar para que la aplicación responda al usuario cuando realiza un clic, no todo al mismo tiempo. Para estas ocasiones se utilizan bloques condicionales, para que el usuario realice o no una acción (Rederjo, 2013 b).



Figura 2-1: Condicional en App Inventor

Fuente: App Inventor, 2017

Variables

Se puede disponer de las herramientas para definir y cambiar variables. Puede ser de valor numérico o texto (Rederjo, 2013 b).



Figura 3-1: Variables en App Inventor

Fuente: App Inventor, 2017

1.4.1.3 Interfaz de usuario en App inventor

Para el uso de App inventor, el desarrollador puede usar diversos elementos, botones, cuadros de texto para mejorar la visualización de pantalla. Para incluir elementos en App Inventor solo hay que buscar lo que se quiere incluir en la aplicación y arrastrarlo en la pantalla Visor, pero hay algunos elementos que facilitará crear una interfaz mejor, como los elementos Disposición (Díaz, 2015).

1.4.2. Mobincube

Es una herramienta que permite crear aplicaciones móviles personalizadas, para diferentes sistemas operativos Android, IOS, Windows Phone, por medio de la web. Una vez creada una aplicación en Mobincube se podrá actualizar el contenido de una manera muy sencilla y práctica, no se necesita ningún código de programación (mobimiento, 2012 a, p.2).

1.4.2.1 Tipos de contenido remoto

Con mobincube se puede crear algunos tipos de contenidos remotos:

- Textos. Para contenido de información se pueden generar textos.
- Imágenes. En una aplicación las imágenes se puede cargar desde una url.
- RSS. Al crear un RSS el usuario puede añadir noticias de una manera eficiente y sin obstáculos.
- Colecciones. Cada colección creada puede contener distintos “Items” y “Parámetros”, máximo cinco tipos diferentes.

- Formularios. Mediante estos formularios se puede mantener un registro de toda la información recibida de los usuarios (mobimiento, 2012 b, p.3).

1.4.2.2 Tipos de Apps que se puede hacer en Mobincube

Las personas expertas pueden añadir a los diseños de las nuevas apps, módulos adicionales, cálculos, algoritmos, módulos colaborativos, etc. Aquellas que tengan conocimiento en código de programación HTML, JAVA SCRIPT tienen la posibilidad de añadir videojuegos, chats, y otras. Mientras se pueda desarrollar una correcta codificación, se puede crear apps: Educativas, Profesionales, Guías turísticas, Deportivas, y más (Mobincube, 2015).

Con Mobincube se puede realizar cualquier tipo de aplicación móvil con CMS (Sistema de Gestor de Contenidos) como Quin detalla a continuación:

- Apps con sistema de chat y Mensajería instantánea.
- Apps en las que se pueda crear Redes Sociales.
- Apps que dan la posibilidad de utilizar la Cámara para hacer fotos, subirlas y compartirlas.
- Apps que contengan un Registro de Usuarios para que se puedan autenticar antes de ingresar la App.
- Apps que puedan hacer Test que impliquen cálculos.
- Apps que permitan abrir el Bluetooth o la Linterna del móvil (Quin, 2018).

1.4.2.3 Proceso para crear una aplicación en Mobincube

- Crear una cuenta MOBINCUBE (www.mobincube.com) desde el botón empieza gratis
- Si desea contratar un plan tiene algunas opciones.
- Crear App
- Se puede realizar una app desde cero donde tiene una mesa de trabajo donde empieza la construcción de la app, también se puede usar plantillas desde la opción paso a paso
- Utilizar la App para comprobar si ésta funciona de manera correcta, para su posterior publicación.
- Mobincube tiene la posibilidad de añadir servicios adicionales como Cloud, Ganar Dinero, Estadísticas, Notificaciones Push.
- Una vez que se haya adicionado todo a la aplicación, se debe comprobar que ésta funcione correctamente para así publicar la nueva App.

- Publicar la aplicación, primero se publica en la tienda de mobincube para luego poder ser publicada en otras tiendas (Gómez, 2017)

1.4.3 Porque elegir Mobincube y no App Inventor

Tabla 3-1: Tabla comparativa entre Mobincube y App Inventor

Mobincube	APP Inventor
Diseño interactivo creativo	Diseño estandarizado
Sistema operativo para Android, IOS	Sistema operativo sólo para Android
Tus apps mostrarán publicidad que generará ingresos y tú te quedarás con el 70% del dinero.	No genera publicidad
No se necesita Programación	Necesita de Programación para los bloques
Publicar en cualquier tienda de Apps	Genera código QR

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018

Fuente: mobincube support, 2017 & APP Inventor, 2017

1.5 Diseño centrado en el usuario

El “Diseño Centrado en el Usuario (DCU) o User Centered Design (UCD)” (Montero y Santamaría, 2009 a, p. 73) realiza un estudio de las necesidades, deseos y limitaciones del usuario, por lo tanto, requiere de personal capacitado al momento de diseñar, de esta manera el diseñador cumple positivamente los requerimientos que desee el consumidor, para que este haga un uso adecuado del producto sin tener inconvenientes. Es recomendable evaluar al mercado para verificar y analizar que inconvenientes se presenten para confirmar una correcta funcionalidad.

Se puede definir al DCU:

El Diseño Centrado en el Usuario (DCU), como filosofía de diseño, engloba o se relaciona con un heterogéneo conjunto de metodologías y técnicas que comparten un objetivo común: conocer y comprender las necesidades, limitaciones, comportamiento y características del usuario, involucrando en muchos casos a usuarios potenciales o reales en el proceso (Montero y Santamaría, 2009 b: p. 73).

1.5.1 Interacción persona- ordenador

Al interactuar un dispositivo electrónico y una persona su comunicación es por medio de una interfaz, esta determina las funciones, valores, uso, lo que se debe hacer para poder dominar y balancear el uso adecuado del dispositivo electrónico (Granollers et al, 2005 a, p. 11).

Las personas al estar en relación con cualquier dispositivo electrónico crean un lazo mutuo de transmisión de información, disposiciones, expectativa diferente y forma de ver las cosas. Existen una expresión limitada entre usuario y ordenador, en algunos casos el usuario quiere experimentar o anhela llevar más allá la interfaz de una aplicación, cuando esta no está desarrollada para eso, por lo tanto, se restringe la experiencia del usuario.

En algunos casos el límite que tiene la interfaz con el usuario no precisamente es por falta de conocimiento y manipulación de la aplicación, sino que es por no tener un diseño apropiado y una escasa investigación de todos los detalles que necesita el usuario para realizar un trabajo determinado. La interfaz debe tener en cuenta algunos factores, requerimientos y necesidades que el usuario se ha proyectado en su mente, para obtener una buena comunicación entre interfaz y usuario (Granollers et al, 2005 b, p. 11-12).

1.5.2 La interfaz de usuario

En la actualidad los seres humanos se han desarrollado en el campo de la informática, por diferentes razones: en algunos casos es el sistema utilizado por ordenadores abarca un gran número de personas, las personas están apegadas a la tecnología y no precisamente es que dicho individuo sea un ingeniero en informática. La otra razón se debe al aumento de dispositivos portátiles, en los que ya no se usa cable, la pantalla tiene un tamaño reducido, por lo que el diseño debe ser determinado, con una cantidad precisa de botones, no se debe congestionar y presentar una mínima cantidad de errores para el uso adecuado por parte del usuario (Granollers et al, 2005 c, p. 12).

Para entender sobre el usuario y la interfaz:

La interfaz de usuario es en la mayoría de los casos el componente más crítico del sistema. Usuarios y operadores generalmente no entienden sobre él, mundo interno de los ordenadores, que se componen de bits, bytes, ficheros, circuitos, etc. Es más, conocen el sistema por medio de su interfaz, el texto, las imágenes o los sonidos que aparecen en los dispositivos de salida de este sistema (pantalla, altavoces, etc.). Los usuarios solo son capaces de explotar las posibilidades que la tecnología ofrece si sus interfaces transmiten dichas posibilidades. En pocas palabras, en el mundo real, para el usuario la interfaz es el “sistema” (Granollers et al, 2005 d, p. 13).

1.5.2.1 El concepto

Una interfaz no es únicamente con dispositivos electrónicos, también es en la vida diaria, al momento de usar algo o realizar alguna actividad se realiza una interfaz. La persona al abrir una

puerta realiza una interfaz entre puerta y persona. La interfaz en este caso expresa las características físicas entre las dos partes que interactúan.

Por lo tanto, Granollers nos indica que al momento de diseñar una interfaz hay que tener en cuenta los siguientes conceptos:

- Visibilidad, para poder hacer una acción sobre un objeto deber ser visible.
- Comprensión intuitiva, el objeto debe evidenciar en que parte tenemos que hacer la acción y como la tenemos que hacer.

Este principio, la comprensión intuitiva, se conoce como *affordance* (Norman, 1990) y constituye un concepto básico de vital relevancia en el diseño de cualquier tipo de interfaz (Granollers, 2004, p.77).

1.5.3 La interfaz de los sistemas interactivos

Las personas manejan un sistema interactivo, es decir lo que quiera el usuario para que este se relacione con el sistema informático, interacción entre persona y dispositivo. También se debe aumentar el conocimiento para lograr de manera eficaz que el usuario pueda interactuar con la interfaz y este pueda interpretar de manera adecuada cualquier reacción.

El usuario se relaciona con la interfaz de la aplicación de tres maneras: *perspectivamente*, *físicamente* o *conceptualmente*. Los aspectos del sistema que están escondidos para el usuario se denominan *implementación* (Moran, 1981).

La interfaz de usuario es todo con lo que la persona ve, toca, escucha, y comunica. El usuario no le presta atención como llevar a cabo una determinada actividad, no hace un análisis de lo que la interfaz oculta, el usuario solo interactúa con el dispositivo, logrando realizar una tarea determinada y así ver los resultados que éste ansía.

1.5.3.1 Mal diseño de interfaz

Al momento de no tener un buen diseño de interfaz se puede generar una serie de inconvenientes como es: la disminución de producción, un mayor tiempo de aprender a interactuar con el dispositivo tardando así realizar una tarea, y errores inaceptables.

1.5.3.2 Aspectos importantes

Se debe tener en cuenta que el diseño de interfaz debe ser para todo público sin discriminar a nadie, no por tener alguna capacidad especial permanente o temporal, les va a impedir tener acceso a su funcionalidad.

Hay que considerar como la interfaz y el usuario interactúa, para ver el resultado psicológico, emocional que esta causa en la persona, analizar en qué condiciones la persona realiza una tarea, si tiene una iluminación adecuada, que el sistema sea accesible para todos, sin dejar de lado a las personas con problemas cognitivas o físicas.

1.5.3.3 ¿Por qué es tan importante la interfaz de usuario?

Es muy importante recalcar que el éxito o fracaso de una aplicación interactiva está ligado al diseño de la interfaz, debido a que el usuario debe manejar la interfaz que el sistema interactivo le proporciona.

Existen estudios científicos, mediante una encuesta hecha a desarrolladores demuestran que alrededor de un 48% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz (Myers y Rosson (1992); citado en Granollers et al 2005 e).

1.5.4 Metodología de trabajo DCU

De acuerdo a la norma ISO 13407, tiene cuatro fases:

- Entender y especificar el contexto de uso: Identificar el público que usarán el producto
- Especificar requisitos: Determinar los objetivos del usuario y del proveedor del producto que deberán satisfacerse.
- Producir soluciones de diseño (diseñar alternativas y prototipos): Crear solución final de diseño.
- Evaluación: Valorar los diseños con los usuarios, verificando que cumpla con las necesidades caso contrario detectar cualquier inconveniente, se puede realizar esta evaluación mediante un test de Usuario.

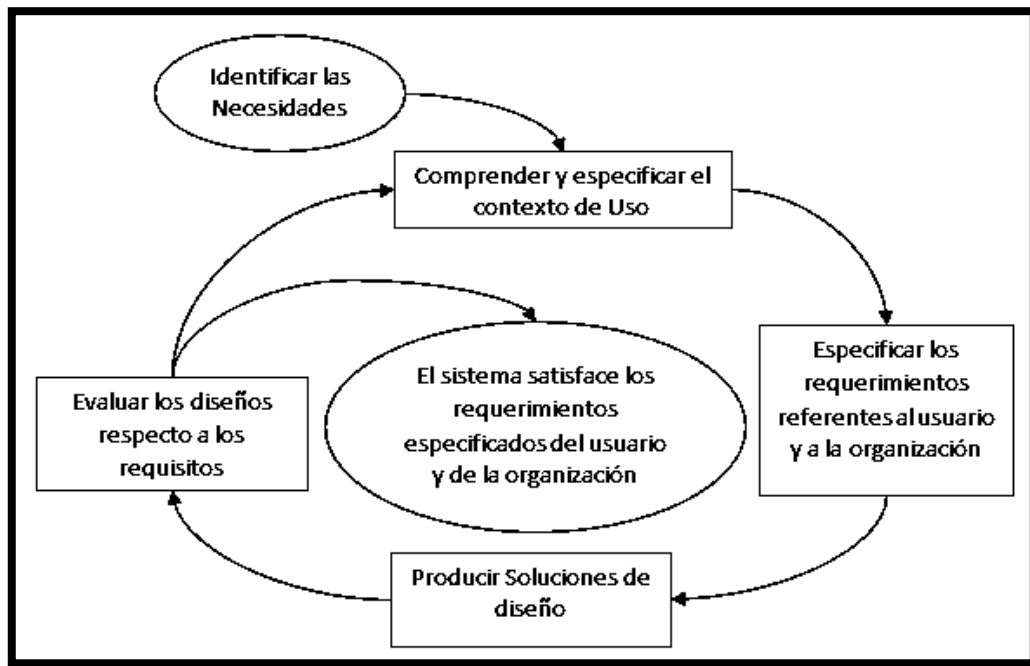


Figura 4-1: Interdependencia de las actividades de diseño centrado en el operador humano

Fuente: UNE-EN ISO 13407, 1999, p. 12

1.6 Mascotas

1.6.1 Definición

Las mascotas son consideradas todos los animales que viven dentro de un hogar, siendo miembro de la familia, también se los conoce como animales domésticos o animales de compañía. Las mascotas son seres vivos que animan cada día, son compañeros fieles que comparten muchas experiencias, con una educación adecuada la mascota puede ayudar en ciertas labores diarias (animalear, 2015 a).

En la actualidad se han realizado estudios que han indicado que tener una mascota tiene algunos beneficios, ayuda a disminuir el estrés, la presión arterial, mejora la autoestima de las personas y educa al ser humano con valores (animalear, 2015 b).

1.6.2 Cuidado de mascotas

Las mascotas al ser domésticas son responsabilidad de cada dueño. Para tener una mascota con un buen estado de salud, bien desarrollado, sin enfermedades, debe alimentarse de una manera adecuada y balanceada, sin dejar atrás los respectivos cuidados médicos, el control periódico de

la mascota y su respectivo carné de vacunación, las vacunas les ayudan a fortalecer las defensas a los animales (Ramos, 2013).

1.6.2.1 Responsabilidad de los propietarios

Al paso del tiempo se ha podido observar que los animales de compañía han ayudado a las personas en diferentes actividades como la caza, protectores, animales de carga y guías de ganado. Hoy en día también ayudan a personas que tienen alguna capacidad especial, problemas psicológicos, brindan una compañía acogedora. Las personas deben tener en cuenta que tener una mascota no es cuestión de un momento, es una responsabilidad adquirida a un largo plazo.

1.6.2.2 Deberes y obligaciones de tenencia de mascotas

De acuerdo con Cendón y Holm proponen los siguientes deberes y obligaciones a las personas que tienen a su cargo alguna mascota:

- *Nunca lo tienes que abandonar ni maltratar.*
- *Hacerte responsable de sus necesidades de alimentación, agua, higiene y cobijo.*
- *Dispondrás de tiempo para cuidarlo.*
- *Tendrás que proporcionarle ejercicio a diario.*
- *Tendrás que llevarlo al veterinario para prevenir sus enfermedades, para estar al día de vacunas o por si se pone enfermo.*
- *Es necesario que esté identificado y censado en el ayuntamiento donde vivas.*
- *Tendrás que recoger sus deposiciones en los espacios públicos y, sobre todo, que no las realice en los parques infantiles.*
- *Cuando salgas con él a pasear tendrás que educarlo a ser respetuoso con el entorno y con las personas.*
- *Evitar que cause molestias a los vecinos con ladridos excesivos o que malmeta la propiedad privada.*
- *No dejar que crie si no sabes que puedes responsabilizarte de los críos: la sobrepoblación provoca el abandono de animales (Cendón y Holm, 2012 a, p.4)*

1.6.3 Abandono de mascotas

Las personas, aunque tienen conocimiento que dejar animales abandonados es prohibido por la ley, hoy en día se puede observar que aún hay muchas personas que abandonan sus mascotas. Es difícil ver como familias renuncian a sus mascotas por el simple hecho de que ya no las ven agradables, por no poder cuidarlas o por falta de espacio (Ramos, 2013).

1.6.3.1 Causas de abandono de mascotas

En algunas ciudades y países es prohibido abandonar animales, las mascotas son seres vivos que merecen todo el respeto, aún se puede observar animales callejeros, las leyes no han sido suficiente. Hay que analizar muy bien al rato de tener una mascota para así evitar llegar a estos extremos (Cendón y Holm, 2012 b, pp.5-6).

Según Cendón y Holm, los impulsos más comunes que tiene una persona para abandonar a su mascota son las siguientes:

- *Falta de tiempo para cuidarlo*
- *Da demasiado trabajo y pueden hacer destrozos*
- *Problemas de agresividad o adaptación a causa de una educación inadecuada*
- *Períodos de vacaciones*
- *Perros guardianes temporales a les obras de construcción*
- *Molestar al vecindario*
- *El cachorro se ha hecho demasiado grande*
- *Animales viejos y enfermos*
- *La compra no responsable y compulsiva*
- *El regalo de animales*
- *La cría irresponsable, que fuerza a adopciones no meditadas*
- *Problemas familiares*
- *Traslados de domicilio*
- *Desconocimiento de sus necesidades* (Cendón y Holm, 2012 c, pp.5-6)

1.6.3.2 Consecuencias para las mascotas abandonadas

Algunas consecuencias que conlleva el abandonar a las mascotas:

- *Delgadez extrema y estrés, que trae enfermedades*
- *Accidentes y muertes de animales*
- *Molestias e incidentes de tránsito* (Cendón y Holm, 2012 d. p.8)

1.6.3.3 Consecuencias sociales por causa del abandono de mascotas

El abandono de las mascotas es considerado un problema ético y social, de manera que los afectados son los animales y la sociedad. Cuando una mascota es abandonada trae consigo consecuencias a la sociedad:

- *Suciedad a la vía pública por el hecho de alimentarse de desechos*
- *Riesgo de agresiones a personas y a otros animales*
- *Motivo de alarma social*
- *Coste económico (Cendón y Holm, 2012 e. p.8)*

1.6.4 Maltrato de mascotas

1.6.4.1 Tipo de maltrato a mascotas

Independientemente de cuáles sean los motivos para maltratar a los animales, en muchos casos solo se hace referencia a maltrato físico, siendo este no el único tipo de maltrato al que está expuesto una mascota, también se encuentran maltrato psíquico y/o trato vejatorio (López, 2013a).

1.6.4.1.1 Violencia física

Es el maltrato físico directo, de la persona sobre el animal causando daño y sufrimiento a este, lo quiere decir que es cualquier golpe recibido por el ser humano. Hoy en día se encuentra gran cantidad de maltrato físico por lo que (López, 2013 b) destaca los siguientes:

- *Provocar su muerte por alguna acción*
- *Matarlo intencionadamente por cualquier medio*
- *Poner su vida en riesgo de forma gratuita (peleas, filmaciones, rituales, zoofilia)*
- *Sacrificarlo en instalaciones no autorizadas sin aturdimiento previo*
- *Abandonarlo*
- *Sacrificar animales de trabajo cuando ya no son de utilidad*
- *Provocar su muerte por omisión*
- *Negación de auxilio (animal atropellado, etc.)*
- *Deficiente alimentación y alojamiento*
- *Negación de atención sanitaria e higiénica adecuada (vacunas, rescisiones, etc.)*
- *Prohibir o evitar que se le alimente si está abandonado*
- *Atacarlo*
- *Mutilarlo de cualquier forma*
- *Golpearlo por cualquier motivo (En el adiestramiento tradicional se ve mucho este tipo de golpes)*
- *Entrenarlo para que sea agresivo*
- *Emplearlo en experimentos*
- *Obligarlo a trabajar físicamente de forma despiadada*

- *Utilizarlo, sedado o no, para pedir limosna*
- *Tenerlo destinado a la vigilancia, atado y en solitario de forma permanente*
- *Ejercer o facilitar prácticas de zoofilia*
- *Utilizarlo de forma intensiva para la cría y venta de cachorros*
- *Tenerlo en un jardín sin que tenga la posibilidad de explorar el mundo exterior*

1.6.4.1.2 Violencia psíquica

La violencia psíquica que afrontan los animales para (López, 2013 c) los detalla a continuación:

- *Consiste en causar un daño psíquico al animal.*
- *No permitirle relacionarse con personas y otros animales*
- *Confinarlo a un espacio reducido*
- *Limitar o suprimir sus salidas a la calle*
- *Entrenarlo para que sea agresivo*
- *Abandonarlo*

1.6.4.1.3 Trato vejatorio

Le produce en las mascotas una pérdida de dignidad y de respeto propio. Como es en el caso de los zoológicos la exposición que ellos sufren en cada evento con el público puede considerarse como un trato vejatorio, así también en otros casos donde se ridiculiza a los animales como en ciertos programas de televisión (López, 2013 d).

1.6.5 Asociaciones protectoras de animales

1.6.5.1 Definición

Por lo general las Asociaciones protectoras de animales, son sin fines de lucro, luchan por los derechos de los animales creando conciencia en las personas. Realizan diversas actividades de todo tipo: educativas, promocionales, programas prácticos, todo con la finalidad que las personas se eduquen y respeten a los seres vivos. Asimismo, rescatan y cuidan animales, su misión principal es prevenir la crueldad antes de que ocurra (Nolivos, 2013, p.35).

1.6.5.2 Asociaciones protectoras de animales a nivel mundial

1.6.5.2.1 Peta

People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) es una de las organizaciones más conocidas, que cuida de los derechos de los animales (Peta latino, 2017a).

PETA se centra en los sufrimientos de los animales por periodo de tiempo muy largos, como son en granjas industriales, la comercialización de textil, estudios de laboratorio y en la industria de entretenimiento. Se encargan también de muchos otros asuntos como es la matanza brutal de otros animales, aves, ratones, plagas, de la misma manera cuidan de la crueldad contra los animales domésticos (Peta latino, 2017b).

Trabajan por medio de la divulgación de información hacia las personas, su finalidad es informar a las personas en cuanto al maltrato, se realiza investigaciones y una manera de aportar con las mascotas son los rescates, eventos que realizan por ellos, involucramiento de celebridades y campañas de protesta (Peta latino, 2017c).

1.6.5.2.2 Anima Naturalis

De acuerdo con la página web de AnimaNaturalis (2017), organización internacional sin fines de lucro de los derechos animales organización cuyo activismo se orienta hacia la liberación animal. Se fundó en el 2003, se encuentra en algunos países de América Latina y en España. Su principal labor consiste en luchar en contra de la alimentación de las personas con los animales como su alimento, la experimentación en laboratorios, tradiciones donde se utilizan animales para actividades de crueldad, tanto en animales como en mascotas.

1.6.5.2.3 Greenpace

Según la página web de Greenpeace (2017), es una organización sin fines de lucro que inició en 1971, cuenta con la participación de temas que abarcan varios países en todo el mundo. Se centra en las amenazas que existen a nivel mundial por el medio ambiente, la ecología, enfocados directamente contra la caza de las ballenas. Es uno de los movimientos mejor consolidados. Sus campañas han generado el éxito y polémica sobre todo a causa de su metodología para crear conciencia en los diferentes temas por los que lucha.

1.6.5.3 Asociaciones protectoras de animales en Riobamba

1.6.5.3.1 CRIAR

CRIAR cuenta con diferentes zonas especializadas para la atención de canes y felinos en áreas como clínica veterinaria, cuarentena, albergue, estilización y adopción (GAD Municipal Riobamba, 2016 a).

Con el centro CRIAR, Riobamba se convierte en la primera ciudad, de protección y cuidado de la fauna urbana; para ello este centro contará con personal técnico y especializado en la materia quienes atenderán a los animales recatados (GAD Municipal Riobamba, 2016 b).

Este centro tiene como finalidad entregar en adopción a los animales, y complementará el trabajo con campañas de esterilización para controlar la cantidad de fauna urbana dentro de la ciudad. Se destaca que este centro es precisamente para canes de la calle, no para mascotas que los dueños quieren abandonar (La Prensa, 2016).

1.6.5.3.2 PAE

Impulsa la protección y bienestar de los animales mediante acciones directas, y la concienciación de la comunidad en el respeto que merecen y se debe tener hacia las demás especies (PAE, 2017)

1.6.5.3.3 Asociaciones y centros de rescate de animales abandonados en la ciudad de Riobamba

Tabla 4-1: Centros y Asociaciones de Rescate de Animales Abandonados, en la Ciudad de Riobamba en la actualidad

ASOCIACIONES Y CENTROS DE RESCATE DE ANIMALES ABANDONADOS EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA
LADRA RIOBAMBA
CRIAR
PAE
ANGELITOS CALLEJEROS
SALVANDO PATITAS
HUELLITAS DE AMOR
Can-Riño
Riobamba Capital Animal
Amor Salvaje

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Jóvenes encuestados de 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba, 2017.

1.6.6 Leyes en contra del maltrato animal internacionales

1.6.6.1 La ley de bienestar animal

La nueva normativa busca prevenir el maltrato a los animales provocados por el ser humano y que les ocasiona sufrimiento, lesiones o muerte. También se convertirá en infracción grave llevar perros sueltos sin supervisión en la vía pública (Toc, 2017 a).

La persona que trascienda y sea responsable de maltrato a un animal, incluyendo que organice peleas de perros, que haga negocio con ellos (venta) o comercialice carne de estos animales (perro o gato) tendrá que asumir una multa de cuatro salarios mínimos, la misma que podrá llegar a los doce salarios mínimos (Toc, 2017 b).

Cuando se lleva a cabo la eutanasia esta la debe llevar a cabo un veterinario colegiado activo. Se podrá aplicar la eutanasia cuando el animal sea transmisor de enfermedades graves que ponga en riesgo la vida de las personas (Toc, 2017 c).

1.6.6.2 Colombia

La persona que cause daño o sea cruel con algún animal, tendrá una multa como sanción que va hasta 50 salarios mínimos (El país, 2016 a).

En Colombia la ley en contra al Maltrato Animal fue aprobada por el presidente Juan Manuel Santos, lo cual la persona que sea agresiva con un animal puede tener una sanción económica y hasta puede ir a detenido. Con la aprobación de la ley lo que se quiere garantizar que los animales no sean tratados como cosas o bienes, sino que los animales sienten y sufren por el maltrato que reciben (Elpais, 2016 b).

Todo daño que se realice por parte de los seres humanos a los animales ya sea directa o indirectamente será sancionado, debido a que existen artículos que protege a los animales frente a todo, logrando así el bienestar de las mascotas de acuerdo con el nuevo Código Penal., cuidando de todo dolor o sufrimiento que éste tenga.

Estas son algunas de los cambios que contempla el proyecto de ley que fue aprobado:

El artículo 1°. Los animales como seres sintientes no son cosas, recibirán especial protección contra el sufrimiento y el dolor, en especial el causado directa o indirectamente por los humanos, ´por lo

cual en la presente ley se tipifican algunas conductas relacionadas con el maltrato a los animales, y se establece un procedimiento sancionatorio de carácter policivo y judicial (El Congreso de Colombia, 2016 a, p. 1).

Artículo 339A. El que maltrate a un animal doméstico, amansado, silvestre vertebrado o exótico vertebrado, causándole la muerte o lesiones que menoscaben gravemente su salud o integridad física, incurrirá en prisión de 12 a 36 meses, e inhabilidad especial de 1 a 3 años para el ejercicio de profesión, oficio, comercio o tenencia que tenga relación con los animales y multa de 5 a 60 salarios mínimos mensuales legales vigentes (El Congreso de Colombia, 2016 b, p. 2).

Artículo 46A. Aprehensión material preventiva. Retención Preventiva. Cuando se tenga conocimiento o indicio de conductas que constituyan maltrato contra un animal, o que de alguna manera vulnere su bienestar físico, la Policía Nacional y las autoridades policivas competentes podrán aprehender preventivamente, en forma inmediata, y sin que medie orden judicial o administrativa previa, a cualquier animal. Toda denuncia deberá ser atendida como máximo en las siguientes 24 horas (El Congreso de Colombia, 2016 c, p. 3).

1.6.6.3 New York

Estados Unidos no tienen en su constitución un artículo que respalde y resguarde a los animales. En el caso de buscar la protección de las mascotas se dan de manera local, siendo poco considerado el maltrato los animales de granja. Las sanciones rodean de mil dólares y hasta un año, por no cuidar a un animal, no alimentar, maltratar; en el caso que el daño a la mascota sea demasiado cruel, perversa, la multa puede darse hasta de cinco mil dólares y hasta cinco años de prisión (ecoosfera, 2015 a).

1.6.6.4 Zurich

El cantón Zurich tiene una de las leyes más completas del mundo, regula hasta el número de hámster que puede tener una persona. El gobierno proporciona un abogado para que defienda a los animales, en el caso de que sufran de maltrato. En el caso de lastimar a un animal cruelmente y directamente, tiene una pena hasta de tres años de prisión y hasta veinte mil francos suecos (guía ONGs, 2016).

1.6.6.5 Cairo

En esta ciudad, desde hace muchos años atrás existía la pena de muerte por matar a los gatos. Hoy en día lastimar o asesinar a un animal es penado hasta 3 años de prisión, en este lugar no existe

multa económica, por dicho caso al momento de comprobar la culpabilidad nadie se evita la cárcel (ecoosfera, 2015 b).

1.6.6.6 Ciudad de México

En enero de 2014 entró en vigor una ley que castiga con 6 meses a 2 años de prisión y multas de 50 a 100 salarios mínimos a quienes lesionen animales por crueldad o maltrato o que no ponen en riesgo sus vidas (ecoosfera, 2015 c).

1.6.6.7 Paris

Francia fue uno de los primeros países en tipificarlo, hace 28 años. La ley excluye a los animales salvajes. López menciona que hay artículos que ampara a los animales maltratados dependiendo el orden de gravedad:

El artículo R653 CP dispone que “el hecho, por torpeza, imprudencia, descuido, negligencia o falta del cumplimiento de una obligación de seguridad o de prudencia impuesta por la ley o los reglamentos, de ocasionar la muerte o la herida de un animal doméstico, domesticado o tenido en cautividad, está castigado con la multa prevista para las infracciones de la tercera clase”, esto es, 450 euros como máximo (Jiménez, 2014 a, p. 16).

El artículo R654-1CP establece que “el hecho, sin necesidad, públicamente o no, de ejercer voluntariamente maltrato hacia un animal doméstico, domesticado o tenido en cautividad se castiga con la multa prevista para las contravenciones de la 4ª clase”, esto es, 750 euros como máximo (Jiménez, 2014 b, p. 16).

El artículo L521-1 CP dispone que “el hecho, públicamente o no, de ejercer sevicias graves, o de naturaleza sexual, o de cometer un acto de crueldad hacia un animal doméstico, domesticado o tenido en cautividad, está castigado con dos años de prisión y con 30.000 euros de multa” (Jiménez, 2014 c, p. 17).

1.6.6.8 Leyes en contra del maltrato animal en Ecuador

1.6.6.8.1 Ley loba

Hoy en día ECUADOR se une a muchos de los países que protege a los animales, aprobando así leyes que buscan el bienestar y hacer cumplir los derechos de los animales. En el Ecuador las mascotas ya tienen un régimen legal. El nuevo Código Integral Penal, en el art. 249 dispone:

La persona que por acción u omisión cause daño, produzca lesiones, deterioro a la integridad física de una mascota o animal de compañía, será sancionada con pena de 50 a 100 horas de servicio comunitario. Si se causa la muerte del animal será sancionada con pena privativa de libertad de tres a siete días.

De este artículo se excluye a las acciones que se realicen con el fin de terminar el sufrimiento de la mascota, causada por accidentes graves, enfermedades o fuerza mayor, siempre y cuando tenga la supervisión de una persona especialista en la materia (Echeverría, 2017).

1.6.7 Centros de ayuda emergente en la ciudad de Riobamba

1.6.7.1 Clínicas veterinarias en la ciudad de Riobamba

Tabla 5-1: Clínicas Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas)

PROPIETARIO	NOMBRE COMERCIAL	DIRECCIÓN
Vascones Cueva María Fernanda	Animal planet	Primera constituyente y Brasil
Vizuite Viteri Norma Amparito	Mascovet	Parroquia Lizarzaburu. - calle av. Lizarzaburu n°49- 71 y av. Saint Ammond Montreond
Mora De Mora Marilyn Geovanna	Clínica veterinaria san Carlos Bulls	José Joaquín de Olmedo y Bolivia
Medina Torres Laura Del Carmen	Clínica veterinaria	José Joaquín de Olmedo y Juan Montalvo

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: GADM Riobamba- SALON JOSE MARIA ROMAN, 2017.

1.6.7.2 Farmacias veterinarias en la ciudad de Riobamba

Tabla 6-1: Farmacias Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas)

PROPIETARIO	NOMBRE COMERCIAL	DIRECCIÓN
Villacrés Luis Manuel Eduardo	Productos agro-veterinarios farmacia	Av. Antonio José de sucre y Febres cordero

Asociación de Ganaderos de la Sierra y Oriente	Asociación de ganaderos de la sierra y oriente	Pichincha y argentinos
Vidal León Luis Fernando	Farmacia consultorio veterinaria	García moreno y José Joaquín de olmedo
Valle Goyes Miguel Eduardo	Distribuidor agropecuario san Eduardo	Eugenio espejo y México
Arcos Araujo Ana Catalina	“Sasa” venta insumos veterinarios	Eugenio espejo y Junín
Tello Cadena Gardenia Marisol	Farmacia veterinaria	Gaspar de Villarroel y río chanchan
Arguello Merino Fabián Eduardo	Farmacia veterinaria “Veter can”	Av. Lizarzaburu e innominada
Maldonado Logroño Sofía Elena	Farmacia veterinaria “mi mascota”	Chile y Juan Montalvo
Velasco Guanoluisa Milton Fernando	Conagro	Venezuela y España
García Urrea Laura Angélica	Veterinario “la fe”	10 de agosto y Eugenio espejo
Castelo Castelo Luis Fernando	Estilo compet’s peluquería canina	García moreno y Guayaquil
López Banda Gabriel Virgilio	Clínica veterinaria animal home	Av. Antonio José de sucre y av. Luis cordovez
Cabrera Sibambe Héctor Ramiro Y Sra.	Cabrera sibambe héctor ramiro	Parroquia Quimiag
Castro Bacca Cecilia Asunción	Farmacia veterinaria	Carabobo y Gaspar de Villarroel
Lozada Zabala Irene Carmen	Venta de productos veterinarios	Chile y Uruguay
Valle Baldeón Santiago Eduardo	Venta de productos veterinarios	Bolívar Bonilla y Caracas
Abarca Coronel Maribel Yolanda	Productos veterinarios	Primera constituyente y Cuba
Buenaño Núñez Rafael	Veterinaria míster dog	Tarqui y José Joaquín de olmedo
Paredes Sánchez José Rafael	Venta de productos para mascotas	Eugenio espejo y Gaspar de Villarroel

Márquez Zurita Mónica Alejandra	Productos veterinarios	Sesquicentenario y Agustín guerrero
García Samaniego Guido Manuel	Farmacia veterinaria	Av. Feliz Proaño y pasaje s/n
Bonilla Quilumba Sandra Elizabeth	Zoogranja	Tarqui y Ayacucho
Lamiña Maygua Olguer Humberto	Ciencia animal	Bolívar Bonilla y caracas
Luna Cargua José Aníbal	Famaves	10 de agosto y Tarqui
Luna Cargua José Aníbal	Famaves	Av. Unidad nacional y Carabobo
Villacís Bravo Beatriz Estela E Hijos	Zu campo t dr. Rafael Trujillo	10 de agosto y Tarqui

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: GADM Riobamba- SALON JOSE MARIA ROMAN, 2017.

1.6.7.3 Consultorios veterinarios en la ciudad de Riobamba

Tabla 7-1: Consultorios Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas)

PROPIETARIO	Nombre Comercial	Dirección
Paucar Paucar Dina Paulina	Consultorio Veterinario	Av. Lizarzaburu

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: GADM Riobamba- SALON JOSE MARIA ROMAN, 2017.

1.6.7.4 Peluquerías caninas en la ciudad de Riobamba

Tabla 8-1: Peluquerías Caninas Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

PROPIETARIO	Nombre Comercial	Dirección
Ashqui Castañeda Ligia Ximena	Peluquería canina huellitas fashion	Diez de Agosto y Diego de Almagro
Espín Punina Daniel Santiago	Mister guauuu dyg	Once de Noviembre y Oswaldo Guayasamín

Fuente: GADM Riobamba- SALON JOSE MARIA ROMAN, 2017.

Castelo Luis Fernando	Estilo can pet's peluqueria canina	García Moreno y José Joaquín de Olmedo
Velasco María	Peluquería y spa de pelos	Chile y Pichincha
Velarde Yolanda	S/n	10 de Agosto No. 8 y Viena

1.6.7.5 Venta de productos veterinarios en la ciudad de Riobamba

Tabla 9-1: Venta de Productos Veterinarias Legalmente Registradas hasta el 2017, en el Municipio de las Ciudad de Riobamba (Departamento de Rentas)

PROPIETARIO	Nombre Comercial	Dirección
Muñoz Chávez Diego Efraín	Comida de mascotas “vital animals”	García Moreno y José Joaquín de Olmedo
Estrella Molina Rosa Elena	Distribuidor de productos veterinarios	Parroquia Maldonado.- Calle Av. Circunvalación y Tucuman
Gallegos Cuenca Jaime Sebastián	Sertavet servicio técnico agro- veterinario	José María Roura y Luis de Rivera
Ordoñez Chávez Silvana Narciza	Dispec	Av. Nueve de Octubre y Av. Félix Proaño
Montesdeoca Triviño Rosario Cumandá	Insu vet	Colon Cristóbal y Venezuela
Layedra Campana Ricardo Hernán	Veterinaria económica	Argentinos 27- 60 y Rocafuerte
Tuquinga Salau Nelson Aníbal	La casa del ganadero 2	Av. Félix Proaño y Holanda
Sayay Delgado María Amelia	Venta de productos veterinarios	Esmeraldas No. 16-08 y Juan Lavalle
Quishpe Caspi María Margarita	Mi buen amigo pet shop	Parroquia Veloz. - Calle Guayaquil y Eloy Alfaro 20-40

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: GADM Riobamba- SALON JOSE MARIA ROMAN, 2017.

1.7 Revistas digitales

1.7.1 Definición

El siglo pasado en los años 90 empieza a surgir las revistas electrónicas, que son revistas de cualquier tema que se encuentran de manera digital o electrónico, haciendo desaparecer el papel como medio de soporte (Canet, 2012 a, p.2).

1.7.2 Ventajas de las revistas digitales

Las revistas digitales dan una gran ventaja en cuanto a costes de producción, no se necesita imprimir ningún ejemplar, ni se necesita de personal para la distribución y venta de esta, logrando así una optimización económica para la empresa e institución (Canet, 2012 b, p.9).

Se debe realizar el diseño de un ejemplar de manera digital, el mismo que será accesible a millones de personas, que podrán leer y manipular constantemente por medio de cualquier dispositivo electrónico y difundirlo de una manera instantánea.

Con las revistas electrónicas son una herramienta que ayuda a cuidar el medio ambiente debido a que no se usa más el papel. Se debe tener en cuenta que una vez creada la revista la velocidad con la que las personas pueden tener acceso a la misma es casi inmediata. Facilidad de búsqueda de la información pertinente, pues existen una serie de mecanismos para poder acceder a ella muy superiores a los tradicionales (Fernández, 2014).

1.8 Identidad corporativa

1.8.1 Diseño de identidades

Es la Identidad de un Producto, servicio u organización, no es simplemente diseñar un logo, es dar uso correcto de los elementos visuales, es la primera imagen que aprecia el consumidor. La marca debe transmitir carácter y personalidad, para que el público pueda lograr identificar, reconocer el producto, servicio u organización, y así obtener el posicionamiento en el mercado. La marca debe reflejar lo que realiza su producto o servicio de una manera adecuada, para lograr que el usuario se identifique con ella, y las personas que aún no son usuarios tengan una perspectiva positiva del mismo (Ambrose, 2015 a, pp. 25-26)

El diseño de Identidad está ligado directamente al contacto con el usuario, como puede influenciar en la mente de las personas. La identidad puede utilizarse en diversos soportes, en textil para

uniformes, papelería en tarjetas, entre otros. En conjunto debe lograr una visualización de lo que la marca desea proyectar, sin llevar un mensaje erróneo.

1.8.2 Creación de marca

Mediante la marca las personas pueden tener una percepción sobre cualquier producto, servicio, empresa u organización, con la ayuda de los medios la marca puede impregnarse en la mente del consumidor. Se debe tener en cuenta que para resaltar la marca se puede utilizar diversos métodos; como se puede utilizar la iluminación en el lugar, la música que se escucha sea adecuada para anuncios tanto televisivos como radiales, la composición de una fotografía para ser usada en una campaña, el personal debe tener una actitud respetuosa, cordial para que el cliente quede satisfecho, y lograr así crear posicionamiento en la mente del consumidor (Ambrose, 2015 b, p.26).

Particularmente al momento de crear una marca se necesita de un equipo de trabajo que sea especializado en diferentes ramas (diseño de identidad, investigador, estrategia), para trabajar de una manera estrecha en el diseño de la marca, obteniendo como resultado el posicionamiento de la marca en el mercado y la misma debe transmitir características intangibles del producto, empresa, institución u organización (Ambrose, 2015 c, p.26).

1.8.2.1 Los pictogramas

Los pictogramas son símbolos, dibujos, signos que personifican elementos del mundo real, ideas, acciones, etc. Con la finalidad de transmitir lo que una persona desea comunicar con un significado claro, fácil de comprender, siendo un tipo de escritura que permite una correcta comunicación, sin la necesidad de un previo estudio, lleva un significado al observador de una manera inmediata (Ruíz y Galván, 2014, p.33).

1.8.2.2 Retícula

Es una herramienta que nos permite estructurar y organizar la información, en cuanto a márgenes, espacios entre párrafos, para obtener una pieza tipográfica que equilibre los contenidos. En su mayoría se cree que la retícula te limita a seguir la cuadrícula, por el hecho que sigue una forma estructural, donde estas ligado a cumplir los números de columnas, medianil, márgenes (Quintana, 2016).

El despliegue de elementos de diseño sobre una retícula construida matemáticamente, lo cual da como resultado unas compaginaciones sumamente precisas, para el subjetivo deleite u horror de

los diseñadores a lo largo del tiempo. En el mejor de los casos, la retícula es una infraestructura sobre la que se puede hacer composiciones tanto complejas como austeras que proporcionan jerarquía y accesibilidad de manera flexible y coherente (Ghinaglia, 2009, pp. 6-8).

Al momento de diseñar una retícula se debe tener en cuenta la cantidad de texto e imágenes que se va a incrustar, que tipo de texto es, como están relacionados los textos e imágenes entre sí. La retícula está conformada por módulos, que son cajas que están separados por intervalos, el contenido de texto se ajusta a columnas preestablecidas, todo depende de qué tipo de retícula de desea emplea.

1.8.2.3 La tipografía en las revistas

1.8.2.3.1 Hallar el mensaje básico

Hay que tener en cuenta que al momento de redactar en una revista o en cualquier otro medio, se tiene que recalcar ciertas palabras, poniendo así énfasis en cierto texto, logrando que el lector sienta y comprenda el texto, con un mensaje claro y sin confusión (Kane, 2012 a, p.76).

1.8.2.4 Composición en columnas

Es una gran ayuda dividir un texto en columnas, así pues permite dividir cada página en intervalos horizontales regulares, logrando presentar a cada página presente áreas de texto. La maquetación de cada página permite limitar los espacios con los márgenes, para obtener un área de lectura apropiada con su respectivo descanso visual para el bienestar del lector (Kane, 2012 b, p.138).

Las composiciones horizontales permiten áreas de texto anchas, que tienden a favorecer la lectura prolongada, con mayor comodidad que con áreas más estrechas. En el caso que el documento tenga muchas notas para mayor comodidad del lector es apropiado usar una maquetación con seis columnas, se pueden disponer de dos áreas más grandes y dos más estrechas en cada página (Kane, 2012 c, pp. 140-141).

Hay que tener en cuenta en toda maquetación de páginas que se usa páginas enfrentadas, por ello es recomendable maquetar dobles páginas y no páginas sencillas. La composición en columnas es eficaz para muchos formatos diferentes (Kane, 2012 d, pp. 142-143).

1.9 Diseño editorial

El Diseño Editorial organiza la información, maqueta y crea una composición, de las diferentes publicaciones periódicos, revistas, libros, con el aporte de escritores, editores, fotógrafos, ilustradores. La finalidad es lograr una armonía entre imagen, texto y diagramación que comunique un mensaje (Guerrero, 2016 a, pp.29-30).

El objetivo que tiene el diseño editorial es transmitir o comunicar, una idea, información, por medio de imágenes y texto, por ello la maquetación debe ser original, coherente, siguiendo una retícula pre determinada, con un valor estético para poder llegar al consumidor (Guerrero, 2016 b, p. 30).

El diseño editorial tiene un objetivo permanente:

Diseñar una adecuada jerarquía visual de la información puntuada por tratamientos gráficos llamativos (como fotografías a doble página o a sangre, por citar sólo un ejemplo) que guíen a los lectores de principio a fin, manteniendo su atención y avivando su curiosidad (Rivero, 2015 a).

1.10 Diseño interactivo

El diseño interactivo se ha determinado desde mediados de 1190, que ha ido en constante evolución junto con la tecnología y la expansión creciente de Internet en forma de quioscos interactivos, CD-ROM y las primeras formas de interfaces de usuarios.

Aunque los sitios web pueden ser la expresión más habitual del diseño interactivo, la disciplina adopta la forma de interfaces de usuarios para equipos electrónicos (cámaras digitales, dispositivos portátiles y móviles, ordenadores), aplicaciones para software, quioscos de venta de billetes electrónicos, así como de menús en pantalla para DVD y guías para cable o satélite. El diseñador se centra en la usabilidad del diseño, buscando la interacción menos obstructiva y más intuitiva con la información. El diseño interactivo reposa en la colaboración entre diseñadores gráficos, programadores de interfaces y de motores y arquitectos de la información, o en una única persona realmente inteligente que pueda hacer todas estas cosas (Rivero, 2015 b).

1.10.1 Iconografía

Las intrincadas dificultades a la hora de crear sistemas de íconos en este tiempo de era digital, mediante muchos íconos que deben comunicar gran cantidad de información variada con un estilo unificado y con el menor número de elementos visuales posible (Moreno, 2005).

Se debe tener en cuenta, al crear íconos para diferentes aplicaciones (interfaces de usuario para ordenadores y dispositivos portátiles, aplicaciones de software, manuales de instrucciones,

paneles de advertencia para equipos, información meteorológica, entre otros), estas iconografías deben ser adaptables a diferentes medios en que se utilicen. En el diseño de iconografía se recomienda que el diseño sea sencillo para lograr llegar al consumidor de la manera correcta (Frutiger 2007).

Hoy en día los diseñadores casi siempre tienen como objetivo crear el próximo clásico, y desafiar a los que ya se encuentran en el mercado. Los logotipos deben ser sólidos y bien diseñados, que aporten coherencia a la marca, logrando así el posicionamiento de esta (Wiedemann, 2011 a, p.7).

Los buenos logotipos no solo son buenos solo por la imagen y diseño del logo, sino también llegan a ser buenos por los esfuerzos de la empresa y lo que ofrece la marca, llegándose a posicionar en el mercado. La reputación de las marcas, y por tanto de sus símbolos, puede quedar destruida si no cumplen sus cometidos, aunque sus logotipos están bien diseñados y resulte agradable a la vista (Wiedemann, 2011 b, p.7).

1.11 La cromática

El color es una herramienta de comunicación potente porque puede captar la atención y hacer que las cosas destaquen y tengan una apariencia más atractiva. El uso sutil y parco del color puede ensalzar un diseño y enfatizar justo lo necesario para aumentar la eficacia de una obra de comunicación (Ambrose, 2010, p. 130).

El color tiene un poder comunicativo muy extenso, puede ser utilizado para resaltar determinadas secciones de texto; hay que tener en cuenta que los colores tienen su significado simbólico y cultural. La cromática permite al diseñador conectar mejor con el público objetivo, pero para llegar a su público debe realizar un estudio minucioso para no causar empatía por un color mal empleado.

Se debe tener en cuenta que la cromática cultural puede garantizar éxito en la comunicación, al elegir un color adecuado puede reforzar el mensaje, por ejemplo, en otras culturas asocian el negro con la muerte y blanco con el matrimonio, pero no en todos los lugares del mundo va a ser igual la denotación del color, por ello se tiene que tener en cuenta a que sector del mercado se va a dirigir (García, pp.9-10).

1.11.1 El círculo cromático

El círculo cromático puede ser usado para elegir colores, para mayor comodidad y libertad los diseñadores gráficos se aferran a la paleta cromática. Esta puede ser utilizada para crear nuevas combinaciones, para seleccionar los colores de contraste y colores armoniosos.

Este círculo se expone en forma de rueda para así poder explicar la teoría del color. Se encuentra ubicado los colores de primarios (cian, magenta y amarillo) que son utilizados para impresiones, colores secundarios (rojo, verde, azul), que se forman por la unión de dos colores primarios en las mismas proporciones, los colores terciarios a su vez se forman de la unión de un color primario y un secundario, con las mismas cantidades (Fasaword, 2017).

1.11.2 Selecciones de colores compatibles

- Monocromo: cualquier color solo.
- Complementarios o de contraste: colores que se enfrentan en el círculo cromático.
- Colores complementarios divididos: dos colores adyacentes al complementario del color principal.
- Colores complementarios mutuos: una triada de colores equidistantes y el color complementario de uno de ellos.
- Colores análogos: los dos colores adyacentes a un color escogido (cualquier segmento de tres colores consecutivos).
- Triada de colores: cualquier grupo de tres colores equidistantes.
- Complementario cercano: el color adyacente al complementario del color principal.
- Complementarios dobles: dos colores adyacentes y sus dos complementarios.

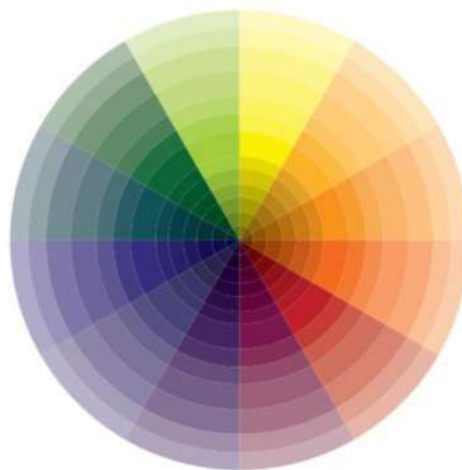


Figura 5-1: Círculo cromático

Fuente: Aníbal de los Santos Y, 2014

(<https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>)

1.11.3 El uso del color para el diseñador

Para un diseñador, el problema del color tiene dos aspectos: cómo utilizar el material ya coloreado que la industria produce y con qué criterio insertar el elemento color en la proyección de los objetos.

El diseñador trabaja en colaboración con la ciencia y con la industria, ha de utilizar el color en una manera objetiva, en cambio el pintor lo utiliza de una manera subjetiva. Para el diseñador los colores más adecuados son los de las materias con que se producen los objetos. Un objeto de acero inoxidable tiene su color natural, al igual que un objeto de madera (Munari, 1996 a, p.354-355).

Un ambiente coloreado definitivamente y una vez por todas, puede cansar a quien lo ocupa; un ambiente cromáticamente variable es más agradable. Existe además un aspecto funcional del color, relacionado con la comunicación visual y con la psicología: el color de un objeto que se utiliza mucho (máquina de escribir) debería ser opaco y neutro. Opaco, para evitar los reflejos de luz que pueden cansar a la vista y neutro por la misma razón. Un color intenso, mirando largo rato, produce una reacción en la retina pidiendo el color complementario, para restablecer el equilibrio fisiológico alterado. De todas estas consideraciones el diseñador puede deducir el camino adecuado para solucionar el problema del color (Munari, 1996 b, p.354-355).

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Metodología Scrum empleada para la aplicación móvil

Jeff Sutherland y su equipo Easel Corporation en el año de 1993 crean el proceso Scrum, y en 1995 Ken Schwaber publica el primer informe de Scrum, desde esa fecha los dos han trabajado juntos y han publicado diferentes especificaciones en cuanto a Scrum.

Scrum, es un sitio de trabajo que permite superar toda clase de inconvenientes, sin importar el grado de complejidad, así mismo se entrega un producto final creativo con el máximo valor, cumpliendo con los parámetros propuestos por el cliente.

Para el desarrollo de la aplicación móvil se aplica la Metodología “SCRUM”, ya que este es un método ágil que permite que el desarrollo sea dinámico y flexible a cambios en el transcurso del desarrollo de la aplicación.

Para el desarrollo se sigue los siguientes pasos:

- 6. Análisis o Planificación:** plantea objetivos y necesidades del cliente.
- 7. Diseño:** detalles a lograr en el desarrollo de la aplicación móvil.
- 8. Desarrollo:** ejecución de la aplicación móvil, respetando todos los datos que desea el cliente
- 9. Prueba de Funcionamiento:** manipulación de la aplicación móvil, para posibles correcciones de la misma.
- 10. Entrega:** aplicación móvil terminada y entregada al dueño/a de la aplicación.

2.2 Metodología de la Investigación

Analítico, este método de investigación se basa en descomponer cada uno de los elementos para poder observar las causas, el origen y los efectos del problema. Este método permite conocer detalladamente el objeto de estudio, es así como se va a lograr explicar, comprender y establecer nuevas estrategias de solución.

2.2.1 Situación problemática

El problema radica en el poco interés que demuestran las personas hacia los animales abandonados, una solución para concienciar a las personas en cuanto al abandono es la aplicación móvil, que tiene toda la información para el cuidado y bienestar de las mascotas, tanto para aquellas que tienen un hogar, como para las que están en busca de uno.

Se espera que este proyecto llegue a las personas adecuadas y tomen conciencia sobre esta preocupante situación y las posibles soluciones para mejorar el problema que día a día se observa en las calles de la ciudad de Riobamba.

2.3 Diseño de la investigación

Cuasi experimental: en esta investigación se determina el rango de personas que serán estudiadas, y se llega a la conclusión que son jóvenes universitarios entre 18 a 25 años de la ciudad de Riobamba, los cuales son objeto de estudio para conocer las diferentes variables sociales de éstos hacia los animales abandonados y de los propietarios hacia sus mascotas.

2.3.1 Tipo de investigación

2.3.1.1 Por el propósito

Investigación Aplicada: el objetivo es crear una aplicación móvil para jóvenes universitarios entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba, para el beneficio de las mascotas y de animales abandonados, para resolver el problema que se vive en la ciudad de Riobamba por la falta de interés hacia ellos.

2.3.1.2 Correlacional

Investigación No experimental: fundamentalmente se basa en la observación para determinar cómo reaccionan las personas cuando se encuentra a un animal abandonado y así determinar el comportamiento de los jóvenes, cuando no saben que alguien los observa.

2.3.1.3 Por el lugar

Investigación de campo: se parte del problema observado en las calles de la ciudad de Riobamba, debido a la falta de interés de las personas hacia los animales abandonados y el escaso cuidado de algunos propietarios hacia sus mascotas.

Investigación Bibliográfica: es necesario emplear diferentes sustentos teóricos de libros pedagógicos, revistas, folletos, textos o artículos científicos, internet, entre otros.

2.4 Alcance de la Investigación

Descriptiva Esta investigación tiene como premisa base, desarrollar una aplicación móvil para jóvenes de entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba, la cual permite conocer los cuidados para mascotas, además de maneras en las que se puede ayudar a los animales abandonados. Por lo cual se trabaja en conjunto con el Centro de Rescate Integral Animal Riobamba (CRIAR), Legión Activista por la Defensa y Rescate Animal (LADRA), Can-Riño y Riobamba Capital Animal, con un sistema de adopciones.

2.5 Técnicas de Investigación

2.5.1 Encuestas

Las encuestas son realizadas a jóvenes de las diferentes universidades de la ciudad de Riobamba de entre 18 a 25 años, de esta manera se determina la importancia de la realización de la aplicación móvil y la revista digital.

2.5.2 Entrevistas

Las entrevistas son realizadas a los encargados de las Fundaciones y Centros de Rescate Animal, para recopilar información de animales abandonados, métodos de adopción y el trabajo realizado en la ciudad de Riobamba, dichas entrevistas están ubicadas en la revista digital que se actualiza mensualmente.

2.5.3 Campo de estudio

Para este trabajo de titulación se lleva a cabo la investigación de centros de ayuda emergente registrados en el Departamento de Rentas del Gobierno Autónomo Descentralizado del Municipio de Riobamba, y se determinan las Instituciones de nivel Superior en la ciudad de Riobamba, en las que se realizan las encuestas a Universitarios de entre 18 a 25 años.

Tabla 1-2: Universidades e Institutos Superiores que se encuentran en la Ciudad de Riobamba en la actualidad.

UNIVERSIDADES E INSTITUTOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA	
NOMBRE	DIRECCION
ESPOCH	Panamericana Sur m 1 1/5 Byron Vaca
UNACH (vía a Guano) UNACH (Campus “La Dolorosa”)	Km 1 1/5 vía a Guano, Avenida Antonio José de Sucre. 10 de agosto y Ave. Eloy Alfaro
INSTITUTO SAN GABRIEL	Loja y Olmedo
UNIVERSIDAD DE SAN FRANCISCO	Calle espejo entre Guayaquil y Olmedo
UNIANDES	Joaquín Pinto
ISTRA	Vargas Torres
UTPL	Avenida Canónigo Ramos

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Ministerio de Educación- Riobamba, 2017.

2.6 Población y Muestra

Se ha seleccionado a todos los jóvenes de entre 18 a 25 años de la ciudad de Riobamba para aplicar el siguiente estudio.

Tabla 2-2: Número de población en la ciudad de Riobamba detallada las edades y el género

EDAD EN AÑOS	SEXO		Total
	Hombre	Mujer	
0	1620	1568	3188
1	1922	1833	3755
2	1951	1873	3824
3	2079	2107	4186
4	2103	1996	4099
5	1872	1995	3867
6	2183	2126	4309

7	2282	2357	4639
8	2303	2348	4651
9	2228	2164	4392
10	2252	2320	4572
11	2173	2080	4253
12	2283	2268	4551
13	2304	2350	4654
14	2147	2268	4415
15	2088	2184	4272
16	1951	2281	4232
17	1952	2116	4068
18	2233	2172	4405
19	1856	1862	3718
20	1780	2025	3805
21	1601	1848	3449
22	1590	1871	3461
23	1594	1847	3441
24	1414	1688	3102
25	1317	1679	2996
26	1292	1506	2798
27	1247	1546	2793
28	1247	1683	2930
29	1013	1301	2314
30	1419	1715	3134
31	1089	1284	2373
32	1082	1432	2514
33	1171	1407	2578
34	899	1226	2125
35	1138	1406	2544
36	1049	1365	2414
37	960	1238	2198
38	1131	1432	2563
39	898	1087	1985
40	1159	1550	2709
41	922	1015	1937

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Según el último censo obtuvimos como detallado por edades de la ciudad de Riobamba, realizado en el año 2010 los jóvenes de 11 a 18 2017 ese rango de edad público objetivo que en 18 a 25 años de edad.

42	1050	1254	2304
43	827	1064	1891
44	750	943	1693
45	963	1154	2117
46	791	1097	1888
47	780	952	1732
48	827	996	1823
49	661	769	1430
50	883	1148	2031
51	671	778	1449
52	731	863	1594
53	630	768	1398
54	590	701	1291
55	676	801	1477
56	634	741	1375
57	447	627	1074
58	521	609	1130
59	393	495	888
60	682	922	1604
61	410	501	911
62	472	560	1032
63	424	494	918
64	375	481	856
65	598	955	1553
66	371	489	860
67	355	446	801
68	380	511	891
69	259	343	602
70	494	676	1170
71	327	330	657
72	364	478	842
73	291	325	616
74	220	311	531
75	416	540	956
76	243	325	568

Fuente: CEPAL/CELADE 2011 realizado por el INEC resultado el número todos los habitantes de siendo el último censo se ha decidido tomar a años, que al estar en el cumple con nuestro la actualidad tendrían de

Tabla 3-2: Número de población en la Ciudad de Riobamba en la actualidad (2017)

77	196	234	430
78	242	317	559
79	129	163	292
80	274	416	690
81	141	124	265
82	170	186	356
83	129	105	234
84	108	146	254
85	157	223	380
86	85	121	206
87	64	122	186
88	78	112	190
89	41	73	114
90	72	127	199
91	34	53	87
92	40	61	101
93	35	65	100
94	40	35	75
95	144	175	319
96	24	32	56
97	16	40	56
Total	90519	102796	193315
Procesado con Redatam+SP			
CEPAL/CELADE 2011			
Edad 2010	Edad 2017	Población	
11	18	4253	
12	19	4551	
13	20	4654	
14	21	4415	
15	22	4272	
16	23	4232	
17	24	4068	
18	25	4405	
TOTAL			34850

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: CEPAL/CELADE, 2011

Proceso de Muestral

Existen 34850 jóvenes de entre 18 a 25 años, por lo cual es necesario realizar el proceso para obtener la muestra que nos servirá para proceder con las encuestas.

Tabla 4-2: Significado de cada símbolo

Símbolo	Significado
m	Tamaño de la muestra
N	Población
P	Probabilidad
Nc	Nivel de confianza
Z	Desviación Típica
E	Error Muestral

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: CEPAL/CELADE, 2011

m= Tamaño de la muestra

N= 34850

P = Probabilidad de 0,5.

Nc= 95%

Z= 1.96

E= 5% equivalente 0,05

Fórmula:

$$m = \frac{P(1 - P)}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{P(1 - P)}{N}}$$
$$m = \frac{0,5(1 - 0,5)}{\frac{(0,05)^2}{(1,96)^2} + \frac{0,5(1 - 0,5)}{34850}}$$

$$m = 380$$

Corrección del Tamaño de Muestra

$$\frac{m}{N} = \frac{380}{34850} = 0,0109 = 1,09\%$$

NOTA: no se realizó corrección de muestra porque el resultado no superó el 10% el cual es necesario para ejecutar este procedimiento.

Con los cálculos realizados se ha determinado que se deberá realizar la encuesta a 380 jóvenes de entre 18 a 25 años, de las diferentes universidades de la ciudad de Riobamba.

CAPITULO III

3. MARCO DE RESULTADOS

ENTREVISTA

Entrevistas realizadas a representantes legales de asociaciones, organizaciones, fundaciones y centros de ayuda para animales abandonados.

Objetivo: Determinar la importancia que tiene la conformación de asociaciones, organizaciones, fundaciones y centros de ayuda para los animales abandonados, que se encuentran en la ciudad de Riobamba, además de la vinculación de estos diferentes centros dentro de la aplicación móvil.

Desarrollo de Preguntas

1. CREACIÓN Y MIEMBROS QUE CONFORMAN ASOCIACIONES

Los centros de ayuda animal comentan que sus inicios fueron como grupos anti-taurinos y poco a poco se fueron involucrando en la ayuda de mascotas abandonadas, brindándoles un hogar o alimentándolos, de esta forma se fueron creando grupos que luchaban por el mismo fin, en este caso brindar ayuda a los que más lo necesitan, especialmente a perros y gatos, que son los que se pueden encontrar en un mayor número, en las calles de la ciudad de Riobamba.

2. VALORES PRINCIPALES

El principal valor que impulsa a la creación de asociaciones fundaciones, organizaciones y centros de ayuda para animales es disminuir el abandono de mascotas en la ciudad de Riobamba, creando conciencia en lo que tiene que ver la tenencia responsable de mascotas y erradicar los casos de maltrato animal, violencia y abandono por parte de tenedores irresponsables, cabe recalcar que en la ciudad de Riobamba.

3. ALBERGUE PARA ANIMALES ABANDONADOS

En la ciudad de Riobamba existen varios centros de ayuda para animales abandonados, pero no todos cuentan con un lugar en el cual albergar a las mascotas rescatadas es por eso que trabajan como hogares de paso hasta tener la posibilidad de encontrar un hogar definitivo para las mascotas, por otro lado los centros que cuentan con un albergue no dan a conocer su ubicación por precaución y de esta manera evitar que aumente el número de animales abandonados ya que se tiene el caso de CRIAR en el cual se han visto situaciones en las que las propias personas que

son dueños de mascotas las abandonan, ya sea porque no pueden hacerse cargo de ellas o simplemente porque ya no desean hacerse cargo de las mismas. Incrementando así el número de animales sin hogar en la ciudad. Del mismo modo varios de estos albergues cuentan con servicio de esterilización para las mascotas que se encuentran refugiadas y de este modo evitar la sobrepoblación de animales abandonados en las calles.

4. HOGARES DE PASO

Las personas que quieren ofrecer un hogar de paso para gatos o perros sin hogar deben ser personas comprometidas, responsables y con un espacio requerido en su hogar. En cada centro de ayuda para animales abandonados existen personas encargadas de verificar las condiciones del hogar temporal al que se va a dirigir la mascota y de este modo estar seguros de que la mascota se encontrará en buenas condiciones.

5. CASOS IMPACTANTES EN RESCATES

Existen varios casos que los miembros de las asociaciones han tenido que presenciar, los más comunes son las enfermedades de piel, que en ocasiones esta tan avanzado que el animal empieza a perder piel y eso ocasiona que desprendan un mal olor. De igual manera los atropellamientos que ocurren a diario en las calles de Riobamba, en los cuales se pueden observar heridas de gravedad y muchas veces las personas que son testigo de estos casos no hacen nada por ayudarlos dejándolos que mueran sin ninguna posibilidad de ayuda. Aseguran que la mayoría de los casos no se los da a conocer por ningún medio de comunicación.

6. REQUISITOS PARA SER VOLUNTARIOS

En varios casos se han evidenciado problemas con las personas que desean ofrecerse de voluntarios, puesto que no se involucran totalmente con la causa, las asociaciones que cuentan con un albergue propio organizan mingas para arreglar el lugar y dejar en óptimas condiciones para la estancia de los animales rescatados y es allí en donde se evidencia la labor de los voluntarios.

7. SENSIBILIDAD POR LOS ANIMALES Y NO POR LAS PERSONAS

Los representantes de las asociaciones que ayudan a los animales abandonados coinciden en que en el país existe una variedad de fundaciones que ayudan a las personas, ya sea por razones de salud o por problemas económicos mientras que el interés por los animales está en segundo plano, es por ellos que se han conformado asociaciones, organizaciones centros, etc., para ayudar a animales abandonados. Por otro lado está el agradecimiento que reciben por parte de cada mascota que rescatan. Sin duda es una causa sin fines de lucro, con la nica satisfacción de ayudar a aquellos que más lo necesitan, en este caso los animales.

8. FINANCIAMIENTO

El financiamiento de la mayor parte de estos albergues es por autogestión, debido a que es muy complicado que una persona externa a las fundaciones realice donaciones, es por ello que los miembros de cada asociación se encargan de costear los gastos necesarios para mantener en buenas condiciones a los animales rescatados, por esta razón se realizan diversas actividades con el fin de recaudar fondos, en especial en los días feriados como ejemplo la venta de colada morada, venta de funda de caramelos por Navidad, se realizan ferias de adopciones mensuales, en las que además de buscar hogar para los animales rescatados, se recaudan fondos con pequeñas ventas organizadas por los miembros de las asociaciones, entre los productos que venden están: gelatinas, ensaladas de frutas, etc.

Por otro lado, el GADM de Riobamba ayuda a recaudar fondos para el bienestar de los animales abandonados mediante eventos organizados como es el caso de conciertos gratuitos en la ciudad de Riobamba con el único requisito que es donar alimento para perros o gatos de esta manera se ha conseguido solventar a tantos animales rescatados de las calles y alimentarlos.

9. CONSECUENCIA AL NO SER ADOPTADAS LAS MASCOTAS

En el caso de que los animales rescatados no logren ser adoptados los miembros de los albergues se hacen cargo de ellos, de su alimentación y cuidado, en la ciudad de Riobamba no se han registrado casos de eutanasia y se pretende que no se llegue hasta esos extremos, es por eso que se realizan campañas de esterilización para erradicar la sobrepoblación de animales abandonados y de alguna forma lograr concientizar a las personas sobre este tema.

Los perros comunitarios fue otra campaña que se organizó para proteger a aquellos animales que viven en la calle, pero son alimentados y cuidados por miembros de la comunidad y de esta manera evitar que sean llevados a alberguen.

10. TRABAJO EN EQUIPO ENTRE ORGANIZACIONES

Las asociaciones están de acuerdo en trabajar conjuntamente, ya que es un mismo fin el que las une. No se puede negar que entre ella existen varios puntos de desacuerdo, pero eso no es impedimento para crear una vinculación que ayude a salvar animales de la calle, ofreciéndoles un mejor futuro y en el mejor de los casos un nuevo hogar.

• Resultados

Resultado de encuestas realizadas a jóvenes universitarios en la ciudad de Riobamba de 18 a 25 años, a un total de 380 jóvenes mediante el resultado obtenido en el proceso muestral, las mismas

que ayudarán a determinar el nombre, color e ícono de la marca que representará a la aplicación móvil.

ENCUESTA #1

Objetivo: Elegir la marca que representará a la nueva aplicación móvil para el cuidado de mascotas y ayuda de animales abandonados en la ciudad de Riobamba.

Desarrollo de preguntas.

1.- De los siguientes nombres ¿Cuál relacionaría más al rescate y cuidado animal?

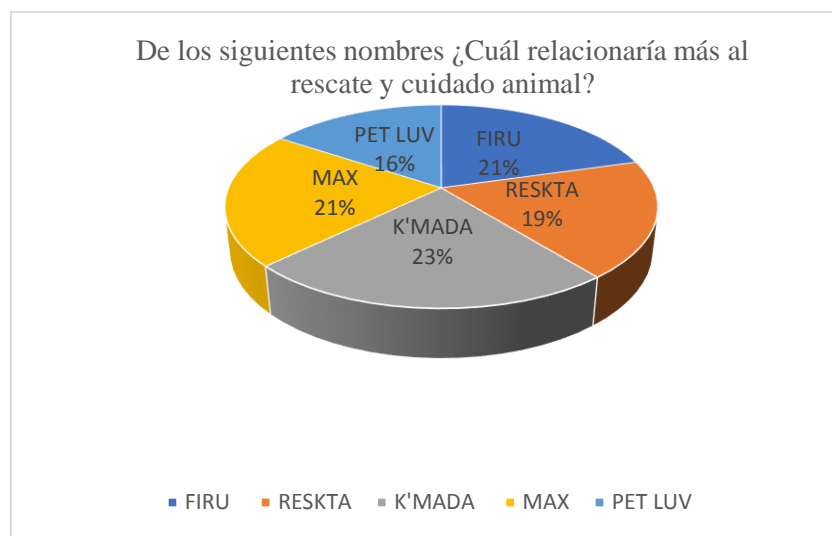


Gráfico 1-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que relacionó a rescate y cuidado animal

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 23% de jóvenes encuestados se inclinaron por K'MADA, como nombre representativo para la aplicación de cuidado y rescate animal, MAX y FIRU fueron aceptados por un 21% de encuestados, seguidos de RESKTA con un 19% y finalmente PET LUV con un 16% de aceptación.

2.-Según su criterio ¿Cuál de estos nombres llamó más su atención?

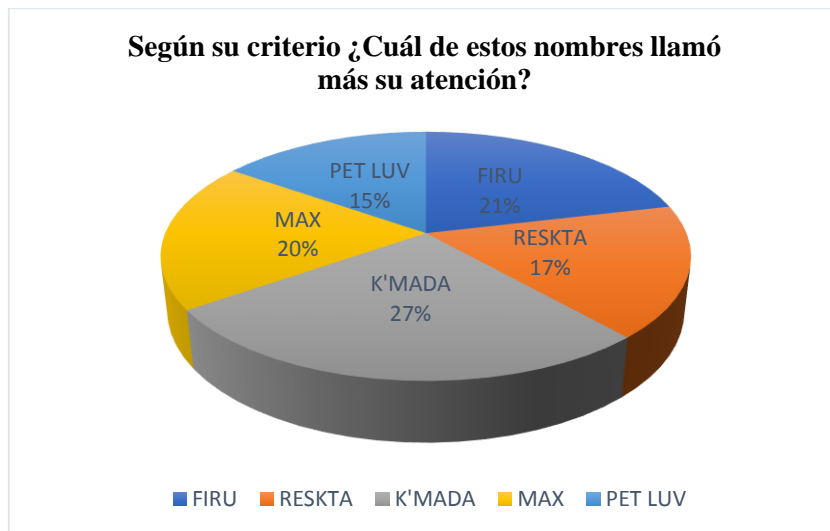


Gráfico 2-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que llamó más su atención

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 27% de jóvenes encuestados consideraron que K'MADA, fue el nombre con mayor impacto para representar la aplicación de cuidado y rescate animal, el 21% se inclinó por FIRU, el 20% por MAX, mientras que RESKATA y PET LUV no tuvieron una aceptación favorable, con un 17 y 15% respectivamente.

3.- De los nombres antes mencionado. ¿Cuál es el que más recuerda?

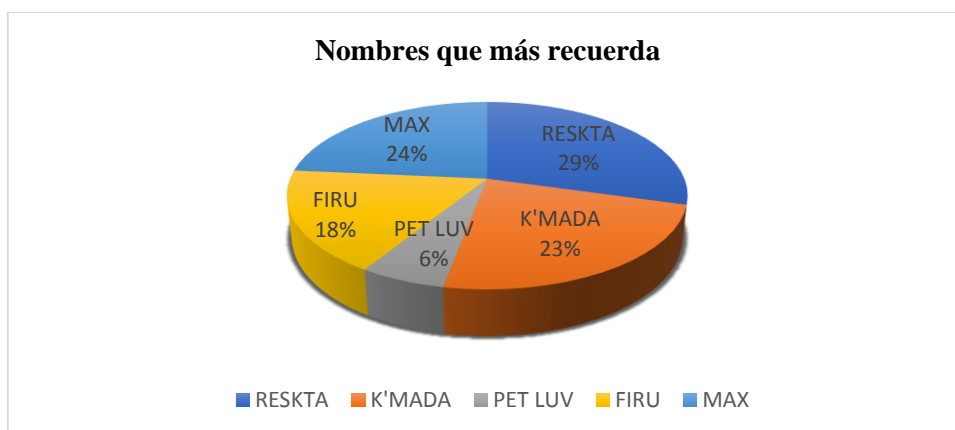










Gráfico 3-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombre que más recuerda

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 29% de jóvenes encuestados recordaron fácilmente RESKTA, seguido de MAX con un 24%, K'MADA con 23%, FIRU con 18%, mientras que solo el 6% logró recordar PET LUV.

4.- Escoja la imagen que representaría mejor al nombre que llamó más su atención, para la aplicación móvil para el cuidado de mascotas y ayuda de animales abandonados en la ciudad de Riobamba.

Tabla 1-3: Bocetos de propuestas de marca para la aplicación K'MADA

Boceto				
	Imagen 1	Imagen 2	Imagen 3	Imagen 4
Digitalización de boceto				

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

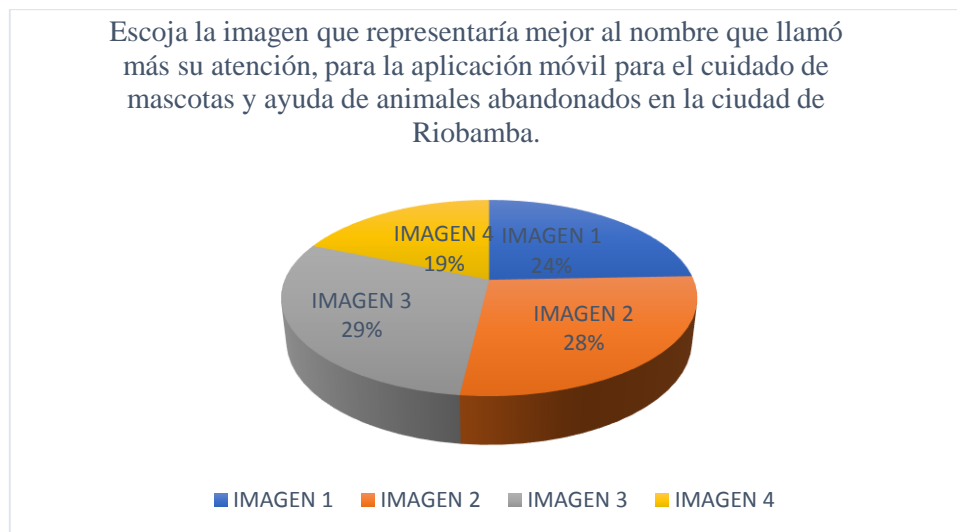


Gráfico 4-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Imagen representativa al nombre que llamó más su atención

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 29% de encuestados prefirieron la Imagen 3 para representar la aplicación móvil, seguida de la Imagen 2 con un 28%, un 24% de aceptación para la Imagen 1, y tan solo el 19% de encuestados escogieron a la imagen 4.

5.- Finalmente ¿Cuál es su color favorito?

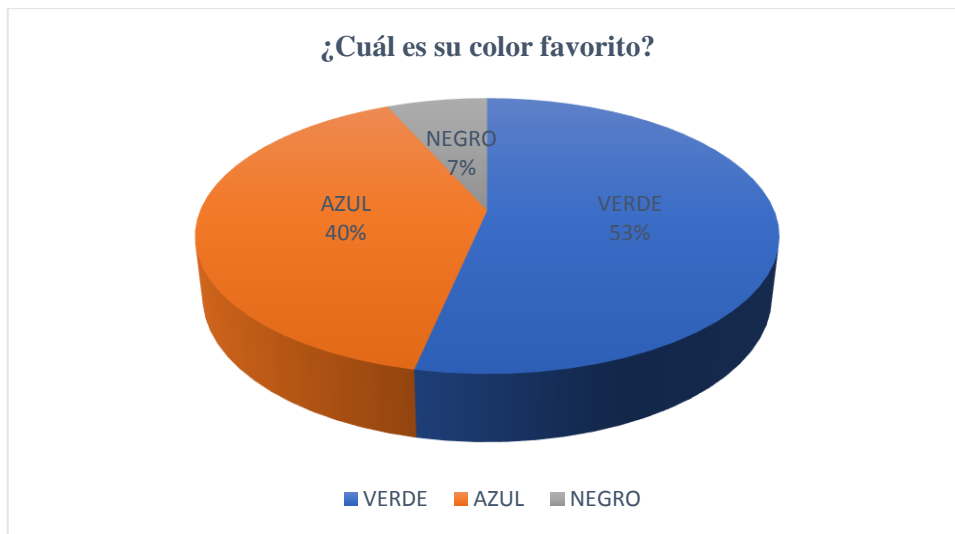


Gráfico 5-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Color favorito

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: el 53% de jóvenes coincidieron con el color verde como su preferido, el 40% prefirió el color azul y tan solo el 7% el color negro.

ARGUMENTACION Y CONCLUSIÓN

Los jóvenes encuestados escogieron a K'MADA como nombre representativo para la aplicación móvil, ya que de acuerdo con ellos fue aquel que se relacionó más con el cuidado y rescate de mascotas, del mismo modo prefirieron el color verde de tal manera que se implementó en la creación de la marca para la aplicación móvil.

3.1 Desarrollo de la propuesta de marca

Introducción

Para este proyecto final se creó la marca, que identifica a la aplicación una vez que sea instalada en los diferentes dispositivos móviles. De este modo la construcción de la marca de la aplicación se elaboró por un proceso de creación, desde el naming hasta las aplicaciones de la marca en diferentes soportes.

3.1.1 Manual De Marca

- **Introducción**

El Manual de Identidad Corporativa recogió los elementos que constituyen la Identidad Visual de K`MADA App.

En este Manual estableció los elementos de la construcción de la marca, tipografía y cromática. Con la finalidad de un uso correcto de la misma.

El correcto uso de K`MADA App ayuda a posicionar la marca y reforzar la misma.

- **Misión**

Proporcionar una Aplicación Móvil para jóvenes Universitarios de 18 a 25 años, cuyo objetivo es cuidar del bienestar físico y psicológico de las mascotas, determinando lugares de recreación y asistencia médica en la ciudad de Riobamba. Además, concienciar a las personas para ayudar a cada mascota abandonada, buscando un lugar propicio para el mismo.

- **Visión**

Vincular a los diferentes centros de acopio, fundaciones y asociaciones a ser parte de la nueva aplicación K`MADA App, para en conjunto ayudar al cuidado de las mascotas abandonadas. Así, comprometer a los usuarios de la aplicación para una tenencia de forma ética y responsable de sus mascotas.

- **La Marca**



Figura 1-3: Marca para la imagen de la nueva aplicación móvil K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

El logo es la imagen visual que representa características que no se ven de la aplicación móvil K`MADA App. Por tal motivo cada elemento de la marca tiene un significado y debe ser utilizado de una manera correcta para crear un equilibrio visual, logrando así obtener una buena aceptación en el mercado.

- ***Construcción Fonética***



Figura 2-3: Construcción fonética de la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

El nombre para la nueva aplicación móvil surge del resultado de la encuesta realizada al público objetivo.

K`MADA proviene de CAMADA, etimológicamente procede del sustantivo “cama” y del sufijo “ada” que indica conjunto y contenido.

Grupo de personas, generalmente de edad similar, que en un período dado participan de experiencias comunes.

El apóstrofo”comita”, que indica la elisión de una letra o consonante.

Construcción Iconográfica

Los íconos utilizados para la construcción de la marca están relacionados directamente con lo que realizará la misma.

Tabla 2-3: Abstracción de figuras utilizadas en la creación de la marca

		<p>Abstracción de huella de mascota, que representa a perros, gatos y simboliza protección a los mismos.</p>
		<p>Trazo del perfil de perro que representa a la propia mascota.</p>
		<p>Abstracción de gato de perfil que representa a la mascota.</p>

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- **Factor X**

Para un correcto uso de la marca en cualquier soporte se establece a “x” como unidad de medida teniendo en cuenta las proporciones de la superficie (6x6).

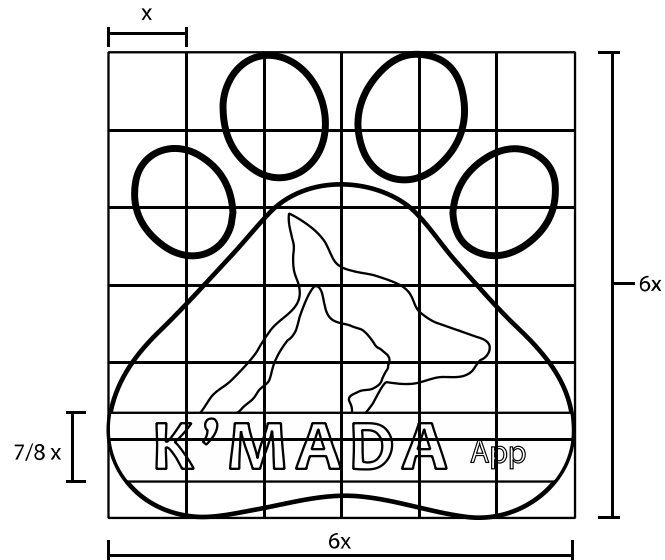


Figura 3-3: Factor X para el correcto uso de la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Área de Reserva**

Se ha creado un espacio de reserva, el cual debe estar libre de cualquier elemento gráfico logrando así una óptima visualización de la marca.

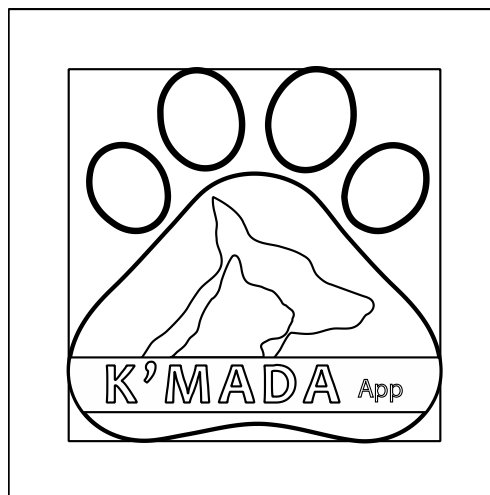


Figura 4-3: Área de reserva para marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Ampliación y Reducción**

Tamaño Mínimo

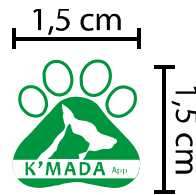


Figura 5-3: Reducción mínima de marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Para que la marca K`MADA tenga una buena visibilidad y buena lectura su reducción será de 1,5 x 1,5 cm.

Tamaño Máximo



Figura 6-3: Ampliación máxima de marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

La marca no cuenta con un tamaño máximo

- *Mal uso de la Marca*

Tabla 3-3: Uso inadecuado de la marca K`MADA

No girar		
No estirar		

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- *Cromática*

La marca está diseñada con dos colores específicos, verde y blanco. Se estableció estos colores por el significado y lo que se quiere reflejar en la marca. La combinación de ambos, ayuda a que la marca denote sobriedad y no se sobre cargue a la vista.


	PANTONE P 142-8 C	C	100	R	0
		M	0	G	150
		Y	100	B	64
		K	0		

Figura 7-3: Modo de color de la marca K`MADA
“verde”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Verde: Asociado a la naturaleza, es considerado un color fresco, en cuanto a carácter refleja paciencia, el verde es de esperanza, fe y regeneración.


PANTONE P 142-8 C		C	0	R	255
		M	0	G	255
		Y	0	B	255
		K	0		

Figura 8-3: Modo de color de la marca K`MADA “blanco”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Blanco: Es un color sobrio, puro, sensación de inocencia

• *Isologo*

De acuerdo en que soporte vaya a ser usada la marca la aplicación de colores puede variar

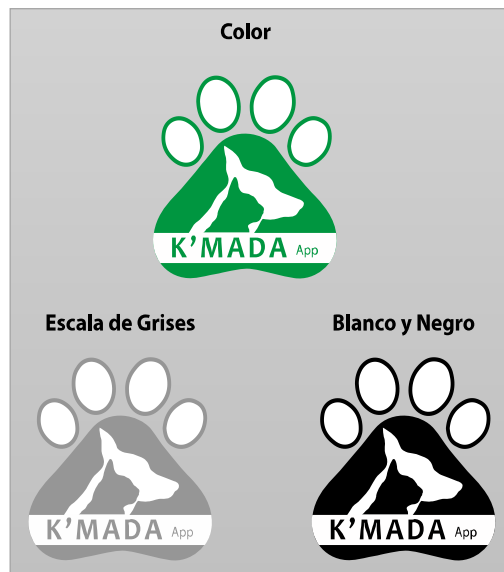


Figura 9-3: Isologo en escala de grises de la marca K`MADA

Fuente: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

• *Variaciones de la Marca*

Para lograr una buena visibilidad, contraste y legibilidad la marca puede usarse únicamente en las diferentes variaciones de color, de preferencia utilizar un fondo blanco.

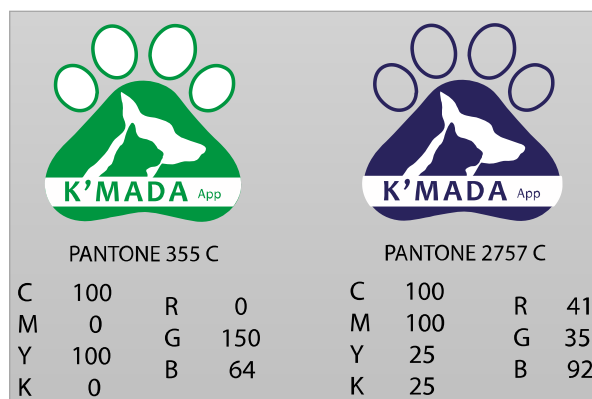


Figura 10-3: Variación de color en la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Fondos Permitidos**

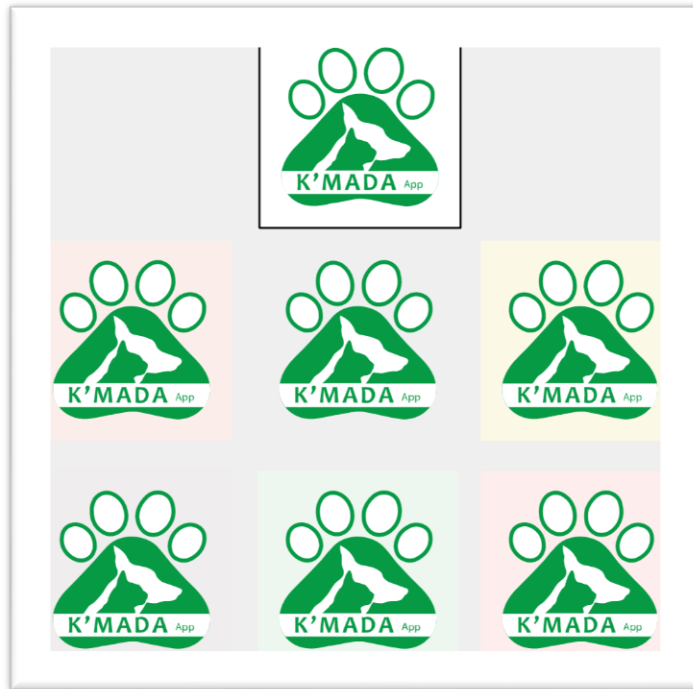


Figura 11-3: Fondos permitidos para el uso correcto de la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Fondos No permitidos**

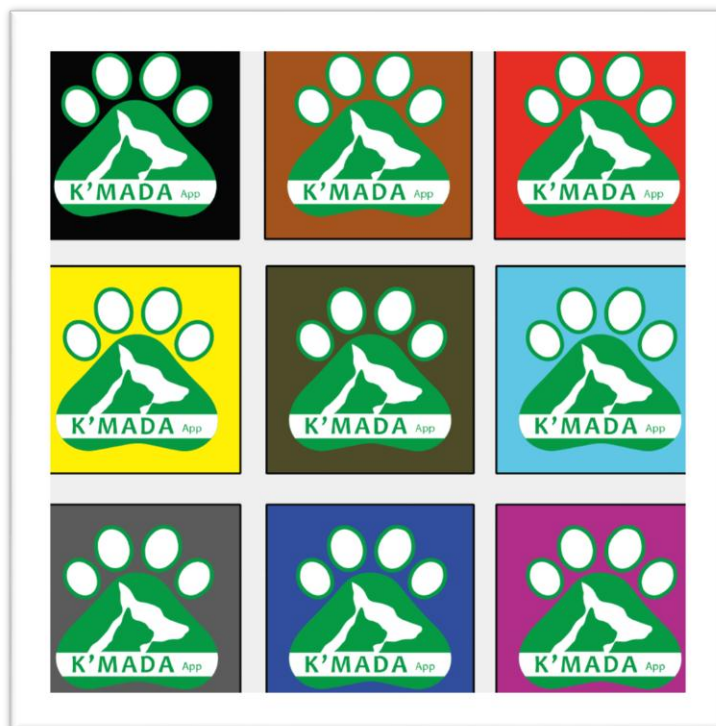


Figura 12-3: Fondos no permitidos para usar en la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- *Tipografía*

La tipografía empleada en la marca K`MADA App es la “CANDARA”, tipografía de palo seco, limpia y clara, que permite la legibilidad, a cualquier distancia.

Candara

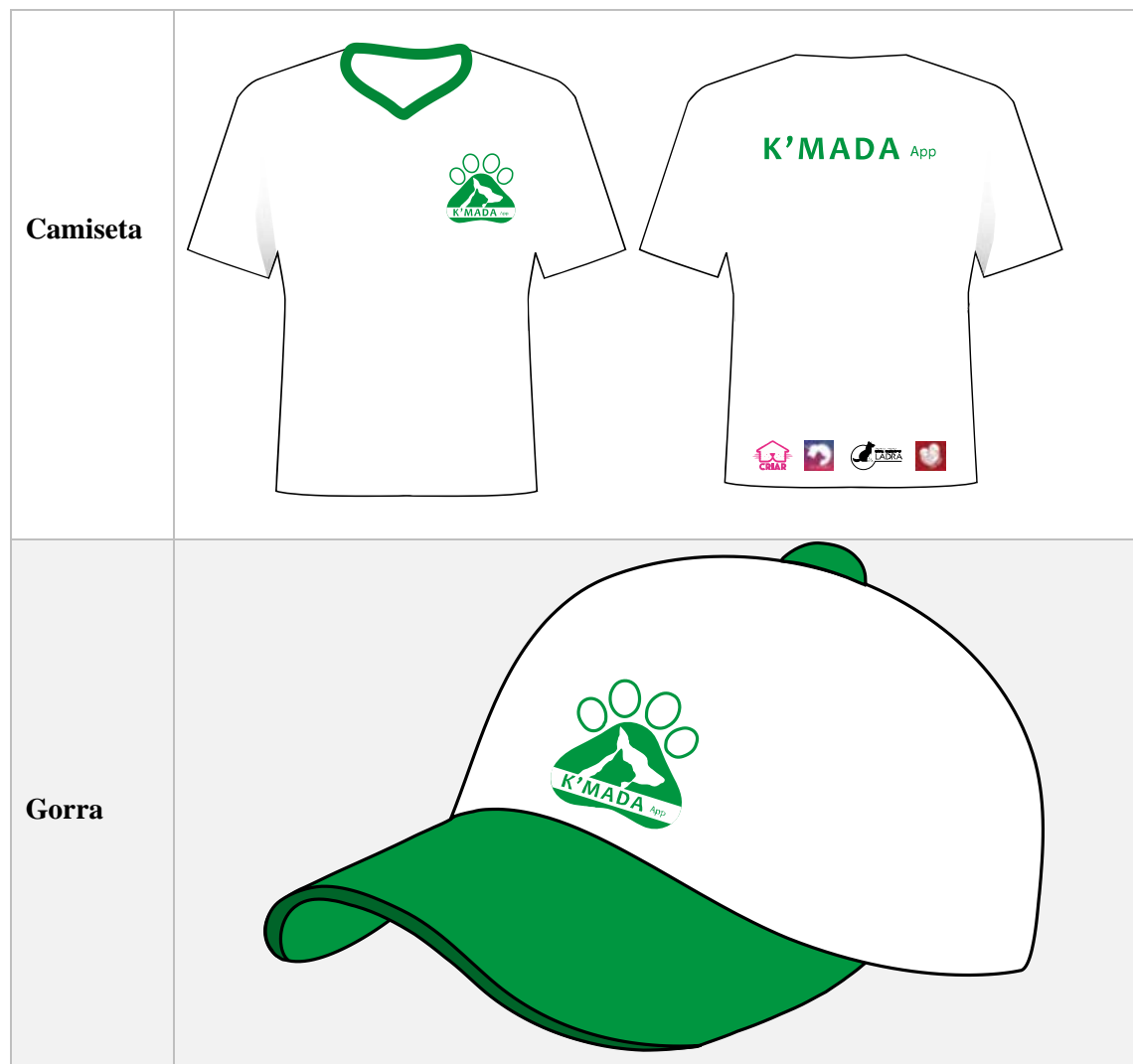


Figura 13-3: Tipografía aplicada en la marca K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- *Aplicaciones*

Tabla 4-3: Aplicaciones de la marca en diversos soportes



Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

3.2 Maquetación de revista K'MADA

- **Introducción**

La revista digital K'MADA constó de siete secciones: Noticias, Enfermedades, Mascota del mes, Cuidado para las mascotas, Dato curioso, Entrevistas y Galería. La misma fue desarrollada en el software Adobe InDesing CS6 y se incluyó en la sección “revista” de la aplicación móvil.

- **Soporte**

La diagramación de la revista digital K'MADA, empezó con la investigación de las medidas de pantalla de dispositivos móviles, lo que se obtuvo como medida estándar según Adobe InDesign de 800px de amplitud y 1280px de longitud, siendo estas medidas utilizadas para la diagramación de la revista.

La finalidad fue proporcionar información a los jóvenes universitarios mediante diferentes secciones:

- **Noticias**, relacionadas con las mascotas en la ciudad de Riobamba, para poner al conocimiento de toda la ciudadanía.
- **Enfermedades**, investigación de diferentes enfermedades que pueden tener los animales, como es su contagio y los cuidados que se deben tener en el caso de que tengan dicha enfermedad. Cabe recalcar que la descripción de las enfermedades varían de acuerdo a la edición de la revista.
- **Mascota del mes**, se eligió aleatoriamente a una mascota por cada edición.
- **Cuidado para las mascotas**, cada edición de la revista tuvo información acerca del cuidado de las diferentes mascotas, en sus diferentes edades, razas, etc.
- **Dato curioso**, aleatoriamente cada mes se seleccionó una mascota por cada edición de la revista, y se detalló la información más relevante de la misma.
- **Entrevistas**, por cada edición de la revista se publica entrevistas a diferentes fundaciones, Asociaciones y personas animalistas
- **Galería**, los eventos a favor del bienestar de los animales que organizan las asociaciones, fundaciones, para la adopción de mascotas, al igual que eventos que se llevan a cabo para obtener recursos, quedan plasmados en esta sección.

- **Formato**

Para la revista se empleó un formato libre, este no tiene dimensiones preestablecidas, donde se muestra de manera original y creativa la diagramación de la revista, de esta manera se logró que el lector tenga una buena visualización de todo el contenido de esta, de una manera clara y sin generar cansancio visual.

- **Caja**

Sistema de caja libre donde se destacó la creatividad, no se rige a ninguna regla, mediante el análisis se considera el más apropiado para revistas.

- **Márgenes**

Los márgenes que se aplicaron fueron márgenes libres, márgenes iguales en todos sus bordes, en este caso son de 50px por lado, márgenes considerados óptimos para la revista digital.

- **Tipografía**

- **Tipografía principal (Títulos):** Kabob es una tipografía palo seco, se eligió por su buena visibilidad, y legibilidad, va acorde al grupo objetivo que va dirigida la revista.
- **Tipografía secundaria (Texto general):** Minion Pro es una tipografía con serif, permite una lectura adecuada en textos, manteniendo un orden evitando la monotonía.

- **Gráfico**

Los gráficos empleados en esta revista la mayor parte fueron fotografías regulares, que tuvieron márgenes establecidos, y a su vez se utilizó una composición gráfica como es en el caso de marcas que se utilizaron en información interna.

- **Color de fondos**

Cada color se empleó en cada una de las secciones, que se mencionan a continuación:

- **Verde "índice":** Es el color de la marca, está relacionado con la naturaleza, considerado como un color fresco, en cuanto a carácter refleja paciencia, el verde es de esperanza, fe y regeneración.
- **Azul "noticias":** confianza, autoridad, constancia,
- **Rojo "enfermedades":** Cuidado
- **Café "cuidado para mascotas":** Estabilidad Protección seguridad
- **Amarillo "dato curioso":** positivismo, comodidad, fuerza, alegría movimiento.

- **Rosado “entrevistas”:** sinceridad.
- **Anaranjado “galería”:** alegría, ánimo, estímulo, felicidad, éxito
- **Componentes de la retícula**

- **Diseño de Portada**

Tipo de página: CIRCUS, utilizó un 80% de imagen y 20 % de texto.

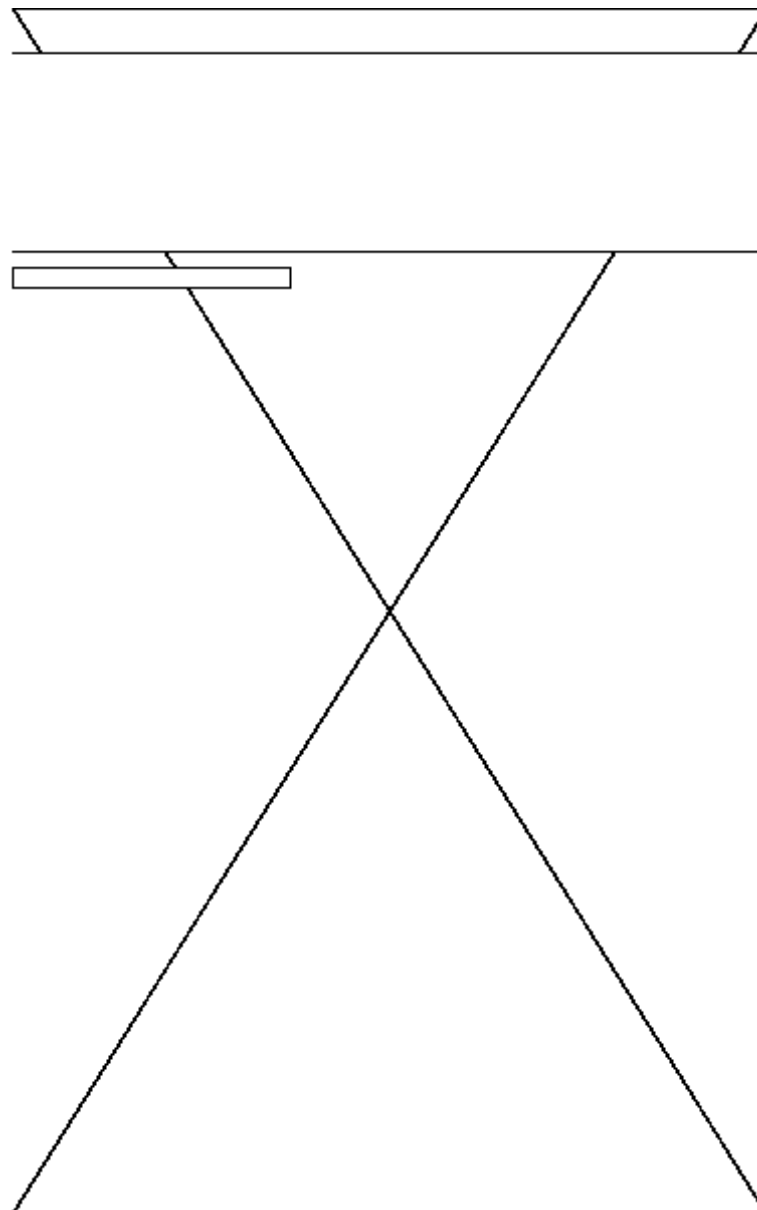


Figura 14-3: Retícula aplicada en la portada revista digital K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Página de índice**

Tipo de página: VENTANA, manejó un 70% de imagen y 30% de texto.

Columnas: Se utilizó 1 columna, donde se puede visualizar de una manera clara el contenido.

Cajas: Contiene la información.

Margen: Libre.

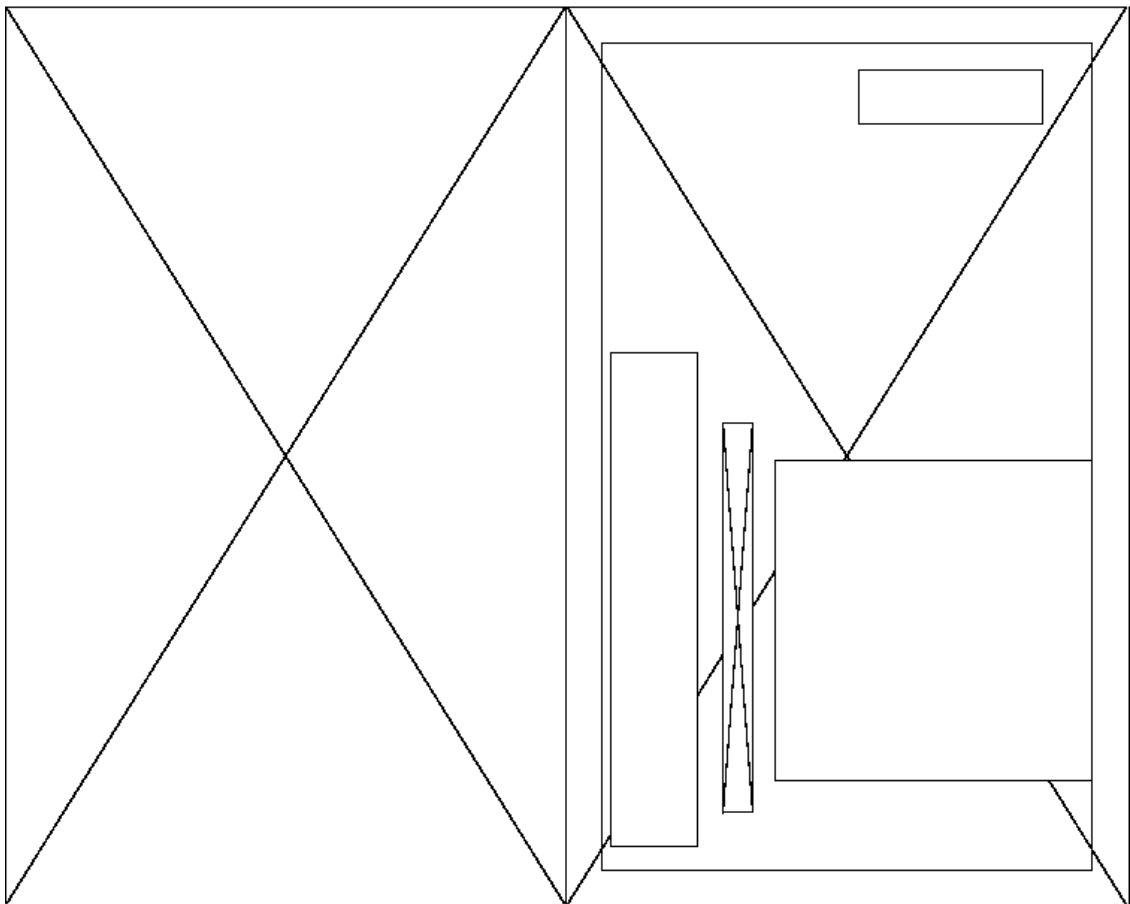


Figura 15-3: Retícula que se usó en el índice de la revista K`MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Página de sección**

Tipo de página: VENTANA, manejó un 70% de imagen y 30% de texto.

Cajas: contiene la información, título de la sección.

Márgenes: 50 px borde derecho.

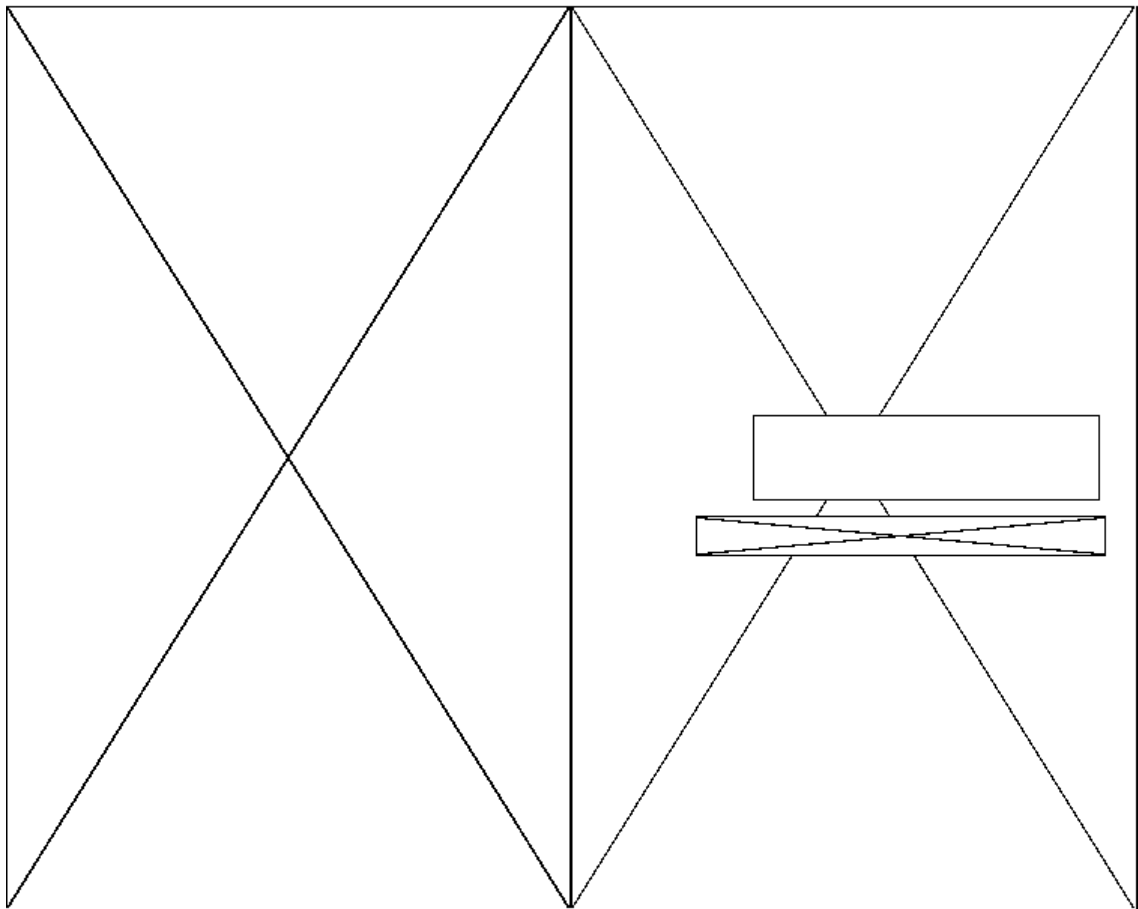


Figura 16-3: Retícula que se utilizó para cada sección de la revista

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Páginas Informativas**

Tipo de página: En su mayoría hay página REBUS, manejó un 50% de imagen y 50% de texto, para así obtener un equilibrio en cada página.

Columnas: La revista se administró en su mayoría en 2 columnas.

Cajas: Abarcaron la información.

Medianil: 25px en el caso de páginas compuesta por texto e imágenes.

Retícula: 2 columnas que permitieron flexibilidad.

Márgenes: 50 px cada borde.

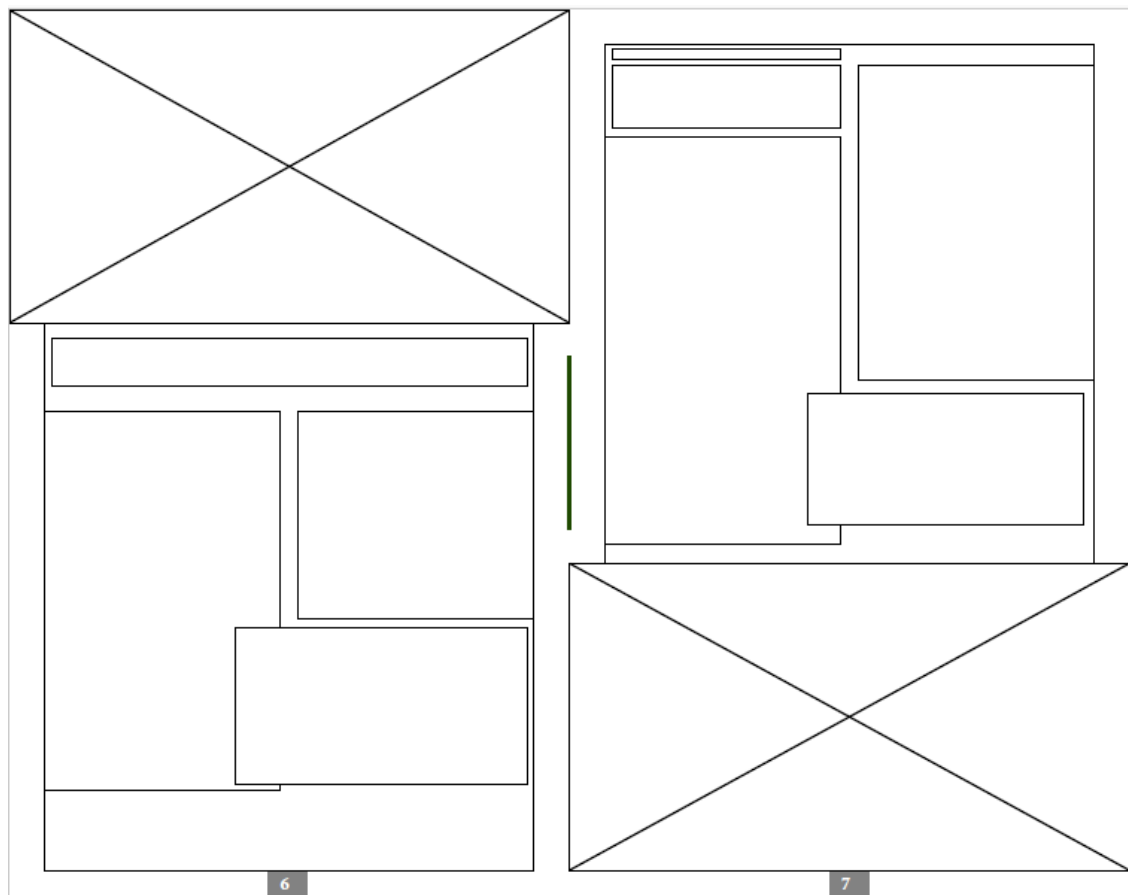


Figura 17-3: Retícula de las páginas informativas (dos columnas) de la revista.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Páginas Informativas para 3 columnas**

Tipo de página: Es una página REBUS, manejó un 50% de imagen y 50% de texto.

Columnas: En la diagramación de esta página de la revista en su mayoría se compuso de 2 columnas, pero en esta se utilizó en una sección 3 columnas para no sobrecargar de información y de esta manera se logró un descanso visual apropiado.

Cajas: contiene la información

Medianil: 25px

Márgenes: 50 px en cada borde

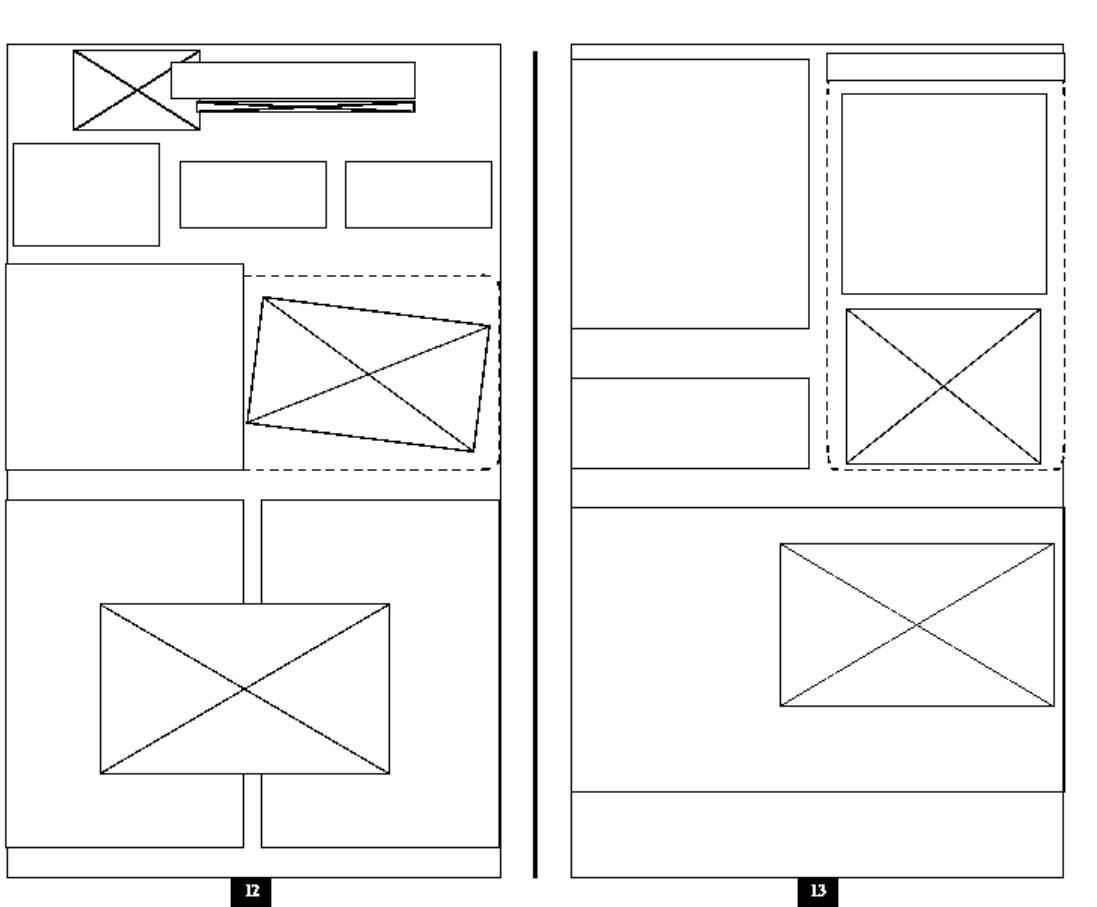


Figura 18-3: Retícula de las páginas informativas (3 columnas).

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Diseño de Contraportada**

Tipo de página: CIRCUS, utilizó un 80% de imagen y 20 % de texto.

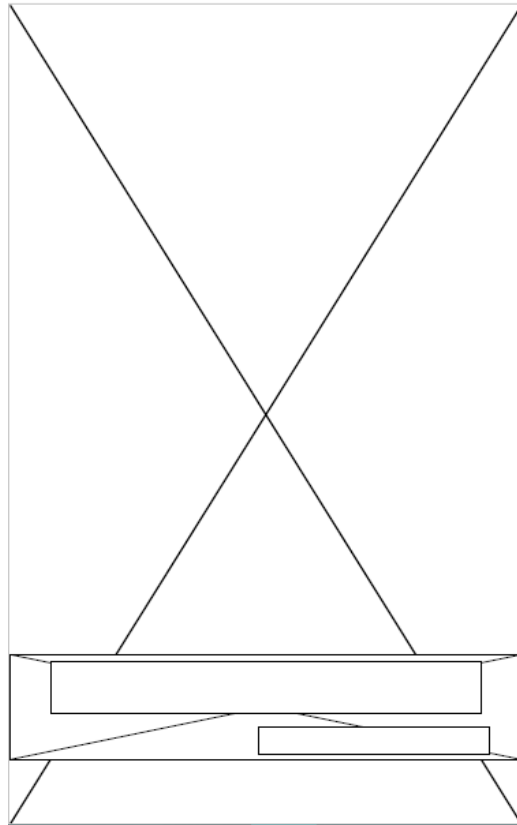


Figura 19-3: Retícula aplicada a la contraportada de la revista digital K MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **REVISTA FINAL**

La revista digital “K’MADA” una vez terminada, se publicó en el servidor en línea “ISSU”, que permite la visualización de material digitalizado. Esta a su vez logró la visualización en cualquier dispositivo.

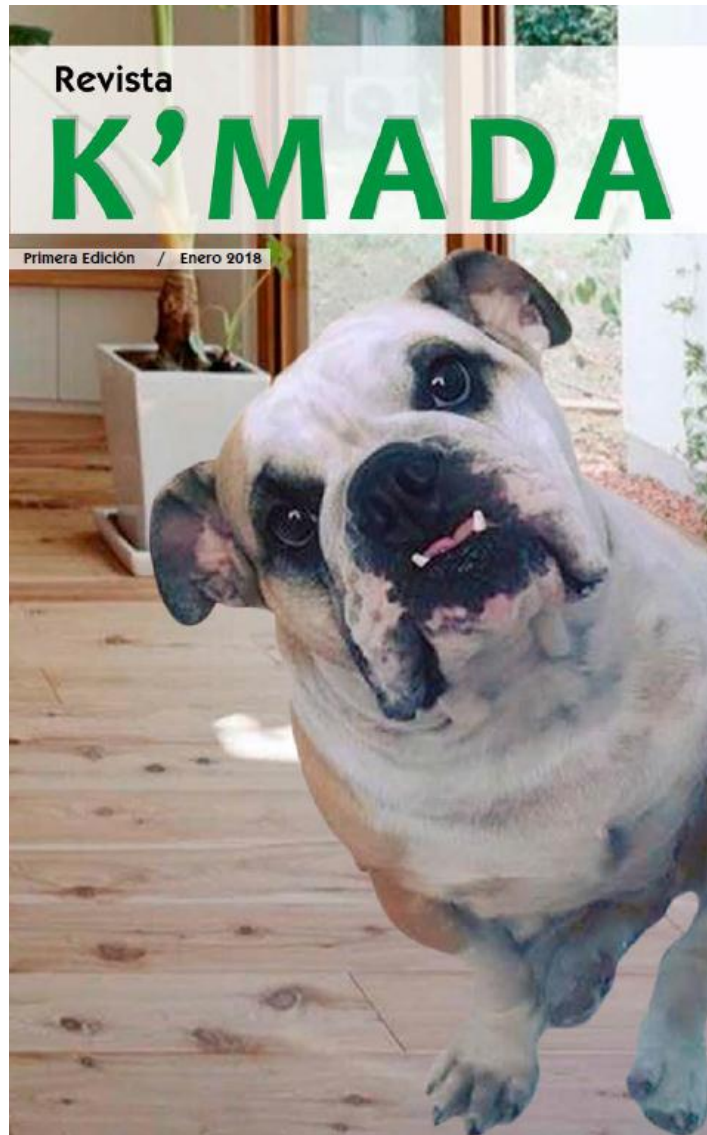


Figura 20-3: Portada de la revista digital K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 21-3: Páginas enfrentadas “Créditos” e “Índice” de la revista digital K’MADA
Fuente: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

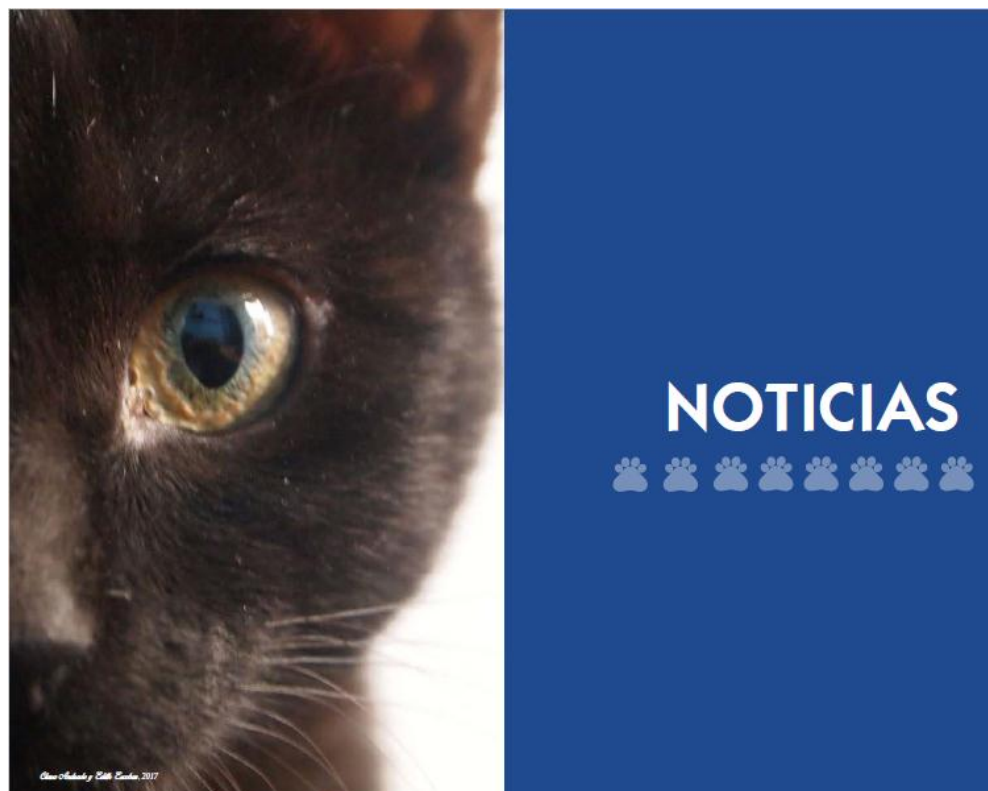


Figura 22-3: Separador de la sección de la revista “Noticias”.
Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

El Idiógrafo, Riobamba, 2015

Mujer que quemó con aceite hirviendo a un perro recibió sentencia

El caso de un perro que fue quemado con aceite hirviendo levantó la polémica en Riobamba con respecto a las acciones que recibe la persona que comete este tipo de delito tipificado en el Código Orgánico Integral Penal (COIP), que para muchos es considerado "irrisorio".

El caso se remonta al 17 de agosto pasado cuando, según los informes, un perro blanco estaba acostado en la acera frente a un local de venta de empanadas en el centro de Riobamba.

"Una señora salió del sitio y le lanzó de un frasco aceite hirviendo al perro, quien del dolor se retorció y daba chillidos de desesperación, todos instantes después para ayudarle pero así corrió, se daba contra las paredes y los autos", indicó Javier Mesa, testigo del hecho.

Por cerca de 6 días voluntarios de Protección Animal Ecuador (PAE) buscaron al can, al ser encontrado se pudo constatar las huellas que dejó el aceite, no podía andar quemada y tenía gangas en la parte baja de su cuerpo. El animal sufrió y agonizó, por lo que se le aplicó la eutanasia.

Posteriormente, PAE inició los trámites legales para denuncia de caso, que por primera vez se recibe sentencia en Riobamba.

La indemnización de la población se hizo notar en las redes sociales y en la vivienda en la cual funciona el local de empanadas, una persona fue privada con amenazas e insultos a la persona que agredió al can, que se estima tiene 55 años de edad.

La sentencia del caso pasó 2 días, durante los cuales se presentaron pruebas y testimonios de aquellas personas que presenciaron la situación. Después de escuchar a la defensora y a la parte acusatoria se resolvió basados en el artículo 209 del COIP que la señora debía permanecer en prisión por tres días.

Sin embargo, se conoció que la persona en cuestión no tenía antecedentes y la pena pasó a 5 días de trabajo comunitario en una fundación de protección animal.

Esta sentencia dejó desconforme a las decenas de personas que realizaban un plantón a las afueras de la oficina judicial, ya que consideraban que en "leve" frente al sufrimiento que sufrió el perro.

Comentario: Voluntaria PAE

"Sabemos que este es un paso, el hecho de que sea la primera sentencia por maltrato animal en Riobamba, pero no es suficiente, debe ser más estricto ya existen países que condenan hasta con 5 años de cárcel a quienes cometen este delito, nosotros también debemos tener penas más severas", indicó Silvea Ramos voluntaria de PAE, Chimborazo.

La tenencia y venta de mascotas se controlará en Riobamba

En la capital de Chimborazo, los perros callejeros son numerosos y el control no es eficiente. Se necesitan de una ordenanza, explica. Según cifras del Cálculo, de aproximadamente 20 000 perros que hay en Riobamba, 1 700 desambulan por las calles y centros de empresas. "Algunos casos están enfermos y otros malfeitos. Además, muchos son agresivos".

En la construcción de esta propuesta participaron representantes de diversas instituciones, como la fundación Protección Animal Ecuador (PAE), de Quito, Comarca de Salud y el municipio de Cañar, Ambato y Loja, que poseen reglamentos similares. La ordenanza entrará en vigencia en enero del 2013. En tanto, funcionarios de la Dirección de Higiene Municipal y del PAE de Riobamba socializaron las nuevas reglas con los ciudadanos. Una de las disposiciones más importantes es que los propietarios de establecimientos veterinarios deberán obtener un permiso adicional para comercializar los animales.

Además, los comerciantes del Mercado Oriental ya no podrán vender perros ni gatos. Los comerciantes municipales controlarán que las mascotas se comercialicen en locales que dispongan de patente y permisos del SRI y de la Dirección de Higiene Municipal. De este modo, según la ordenanza, se garantizará la salud de los animales y se evitará enfermedades para situaciones que puedan afectar a los seres humanos.

Para Adriana Domínguez, comandante de animales del Mercado Oriental, la aprobación de esta ordenanza le obligará a buscar otra actividad económica, para mantener a sus cuatro hijos. "Casi USD 35 dólares por la venta de perros y gatos. Pero cuando el nuevo reglamento municipal entre en vigencia, no sé a qué actividad me dedicare".

También quienes compran una mascota deberán registrarla en el Municipio. Para ello se usará un código de barras en el pedil del animal. Y, con la ayuda de un lector electrónico, se podrá conocer el nombre del propietario y el origen del animal. "Hay familias acostumbradas a deshacerse de sus mascotas arrojándolas a la calle. Eso no volverá a suceder, porque cuando se encuentre un perro abandonado se lo podrá identificar y sancionar a sus dueños", asegura Abanca. Además, se realizarán campañas gratuitas de esterilización.

El problema de fondo es la falta de educación. Un sistema de concientización deberá ser más frecuente y deberá insistirse en las escuelas y colegios de la urbe. La gente necesita recordar que los animales son mascotas compartidas. Las campañas de concientización ayudan a reducir el número de poblaciones caninas. Sin embargo, se necesita un refugio de animales donde las familias puedan adoptarlas.

Ordenanza

Las personas con protección. El Municipio de Riobamba aprobó una ordenanza que regula la comercialización y promueve el cuidado y tenencia de canes en la ciudad. Esta disposición legal hará 10 años en aprobarse, según Rodrigo Abanca, titular de la Dirección de Higiene Municipal.

El Comercio, Riobamba, 2012

Figura 23-3: Páginas informativas de la sección "Noticias"

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Comerciantes se unen a campaña en favor de los animales de la calle

Los comerciantes del mercado Mariano Borja "La Merced", donaron 130 libras de alimento para animales desahuciados, sumándose a la campaña que realiza el Municipio de Riobamba en los mercados del estado Olímpico.

Ana Belén Pérez, Rectora del mercado, en compañía de la Secretaría Animal, entregó la ayuda a los representantes de grupos animalistas que realizan casas de la calle y los buscan para su adopción.

Las personas que acuden al estado Olímpico a retirar los perros de comercio para el comercio internacional con la presentación del grupo europeo La Oveja de Yang Gogh, se mostraron entusiasmados con la iniciativa de entregar y cambiar la comida para los animales rescatados de la calle.

Un evento, seguro gratuito y de calidad, que por las fiestas de Riobamba organiza el Comité Permanente de Fiestas por el feriado de Semana Santa, espera la visita masiva de turistas nacionales y extranjeros. En abril, Riobamba el Color de la Alagata.

GADM, Riobamba, 2017

El Idiógrafo, Riobamba, 2014

MAE apoya campaña de esterilización de animales domésticos en Chimborazo

El Ministerio del Ambiente (MAE), a través de la Dirección Provincial de Chimborazo, apoya a la fundación Protección Animal Ecuador (PAE) en la campaña de esterilización de mascotas que se efectúa con la finalidad de controlar la superpoblación y el abandono de animales en las barriadas y parroquias del cantón Riobamba.

Con la campaña, que inició la semana pasada, hasta el momento se ha esterilizado a 150 mascotas en los sectores del Mercado "La Esperanza", El Baitán, San Lito, Los Hornos. Para el cumplimiento de la campaña, la Dirección Nacional de Biodiversidad del MAE, entregó diversos insumos médicos veterinarios importantes para la esterilización de animales domésticos, entre otros, jeringuillas, guantes, mascarillas, agua estéril, hojas de bisturí, dextrosa, lactosa y sodio.

"Es importante que las personas conozcan que la esterilización no es perjudicial, es por el bien de los animales, para evitar el desarrollo de enfermedades. A veces cuando ya no les gustan los animales los que hacen es botarlos a las calles o a la basura. Eso no es correcto", indicó Andrea Cevallos, miembro de la parroquia Capi que acudió al lugar con el objetivo de esterilizar a su gata.

Durante la actividad funcionarios del MAE fomentan la tenencia responsable de mascotas domésticas en zonas que conducen a las áreas protegidas, además sensibilizan a la ciudadanía sobre la importancia de proteger tanto a las mascotas como a la fauna silvestre.

Ministerio del Ambiente, Chimborazo

80 mil perros vagan por las calles Riobambeñas

La mayoría tiene dueño, pero permanecen fuera de los viviendas. La población de perros callejeros que transitan libres y bajo estricto control continúa siendo un problema de salud pública en Riobamba.

Para la organización PAE, la solución no solo es implementar un albergue municipal, sino la concientización en los dueños de mascotas que suelen abandonarla. Según el programa, en la ciudad existe una población de 80 mil canes. Uno de los problemas es que, al estar sueltos, se machos durante el día de sus casas y regresan por las noches, mientras que otro grupo vive en las calles.

Silvea Ramos, coordinadora del PAE-Riobamba, señaló que se ha efectuado varias campañas para llegar hasta la conciencia de las personas y evitar un trato cruel a los animales, pero que todavía existe el abandono.

"Hacemos recorridos nocturnos y en un solo barrio encontramos hasta 70 ejemplares. Sin duda esto causa problemas de higiene y puede representar un riesgo para los humanos. Además, es una de las cosas más dolorosas que puede hacer una persona, ya que deja a estos animales a su suerte. Por eso promovemos la esterilización para frenar este tipo de abandono", señaló.

Esa alternativa toma fuerza en la provincia de Chimborazo. Solo en 2013 el programa realizó un cirugía en 1 800 gatos y perros. Durante este año se organizarán 3 campañas gratuitas en distintos sectores. Una de estas jornadas se realizó el fin de semana en los laboratorios de la Universidad Nacional de Chimborazo (Unach). Casi 50 intervenciones se efectuaron a felinos y canes. La mayoría de animales fue llevada por sus dueños, pero consideramos que es una muestra de amor hacia sus mascotas.

"Hay tantos animales que son abandonados porque la gente no puede o no quiere cuidarlos. Es triste una situación por la que yo no quiero que tengamos que ver, ya que no sé a qué hogar llegarán ni cómo los tratarán", indicó Torres.

Esa semana, los representantes de PAE acudieron al despacho del alcalde, Néstor León Cabello, para solicitarle nuevas ordenanzas que regulen la venta de mascotas. "Habríamos un proyecto que permite conocer el problema de fondo. No es cuestión de construir un albergue porque esto se llenará y la situación será más desorganizada. Buscamos que se pueda hacer con los animales ya sea en los mercados o en las tiendas legalizadas", dijo Ramos.

Figura 24-3: Páginas informativas de la sección "Noticias"

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 25-3: Separador de la sección “Enfermedades”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Leucemia Felina

Pérez y Macorra, 2016

Es una enfermedad infecciosa. No se transmite a las personas, pero sí de gato en gato. Infecta las células del sistema inmunológico, destruyéndolas o dañándolas. Esto hace que el animal esté expuesto a una gran variedad de enfermedades e infecciones secundarias.

Esta enfermedad, es más frecuente en gatos callejeros, o gatos que tienen acceso al exterior y se relacionan con otros que puedan estar infectados.

La edad crítica de activación de la enfermedad es, o bien al año, o a los cinco años. La esperanza de vida de estos animales suele ser inferior que la de los gatos sanos.

Síntomas

- Pueden ser muy variados.
- Hay gatos que pueden no presentar síntomas durante un largo periodo de tiempo.
- Cuando se presentan, nos podemos encontrar: anemia, enfermedad hepática o intestinal, trastornos de la reproducción, e incluso abortos y mortalidad neonatal.
- Problemas relacionados con el sistema inmunológico y la formación de tumores.
- Los gatos afectados son muy propensos a padecer otras enfermedades secundarias debido a que su sistema inmunológico no funciona correctamente.

Pérez y Macorra, 2016

Contagio

La enfermedad es altamente contagiosa.

- Se puede transmitir por fluidos como la saliva, sangre, leche y se crece que también por heces y orina. La vía de contagio más habitual es el contacto con la saliva de un animal infectado. Este contagio puede ser mediante el lamido, mordedura, o incluso por compartir comedero y bebedero.
- Las madres pueden contagiarlo a los recién nacidos en el parto o durante la lactancia. Por lo tanto, gatitos jóvenes o recién nacidos pueden padecer la enfermedad.
- Los animales más receptivos a esta enfermedad son los gatos jóvenes, de entre uno y cuatro meses.

Estos animales, suelen presentar una respuesta inmunitaria débil.

- También, los gatos mayores, o aquellos que pasan un momento de bajada de defensas.

Este virus, no es un virus muy resistente en el entorno. La transmisión aérea es poco probable, y es sensible a todos los detergentes y desinfectantes.

Sin embargo, si tu gato entra en contacto con saliva de otros gatos, o tiene alguna pelea con un gato positivo, puede pasar alguna de estas cosas:

- Que sea inmune a la enfermedad; el animal entra en contacto con el virus, pero su sistema inmunológico consigue combatirlo y eliminarlo. Puede ocurrir que pase por unos días de fiebre y letargo. Esto se denomina “viremia transitoria”, pero finalmente el organismo logra expulsar el virus.

Tratamiento

No existe un tratamiento para esta enfermedad. Lo que podemos hacer con nuestro gato, es protegerle de la exposición a otras enfermedades y asegurar una buena nutrición.

Aunque no existen tratamientos específicos para la leucemia felina, algunos medicamentos, como el interferón y otros inmunomodulantes, pueden ser de utilidad para mantener el sistema inmunológico del gato en buen estado.

Se debe consultar al veterinario los tratamientos que recomendará dependiendo de los síntomas que presente el animal.

Iris Pérez

Previsión

Existen vacunas contra la leucemia felina.

Aunque se recomienda que se vacunen los gatitos sanos, no es una vacuna que proteja al 100% contra la enfermedad. Es por esto, por lo que no se recomienda que convivan gatos positivos a la enfermedad, y gatos sanos, aunque estén vacunados.

Lo mejor que podemos hacer, para ver si nuestro gato está sano, es hacerle un test en el veterinario. Estos test, se recomiendan hacerlos a todos los gatos, para asegurarnos que no están afectados ni son portadores de la enfermedad.

Estos test son de vital importancia, sobretodo, si vas a introducir a un nuevo miembro a la familia. Así, podremos identificar a los gatitos positivos, y no transmitir la enfermedad de unos a otros.

Nabeo Espertan, 2015

¡Pregunta a tu veterinario de confianza, y el podrá asesorarte sobre lo mejor para tu gatito!

Figura 26-3: Páginas informativas de “Enfermedades” de las mascotas

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 27-3: Páginas de la mascota del mes

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 28-3: Separador de la sección “Cuidado para las mascotas”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 29-3: Páginas informativas de los cuidados que se debe tener con las mascotas

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 30-3: Separador de la sección “Dato Curioso”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 31-3: Página informativa de lo más relevante de las mascotas.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

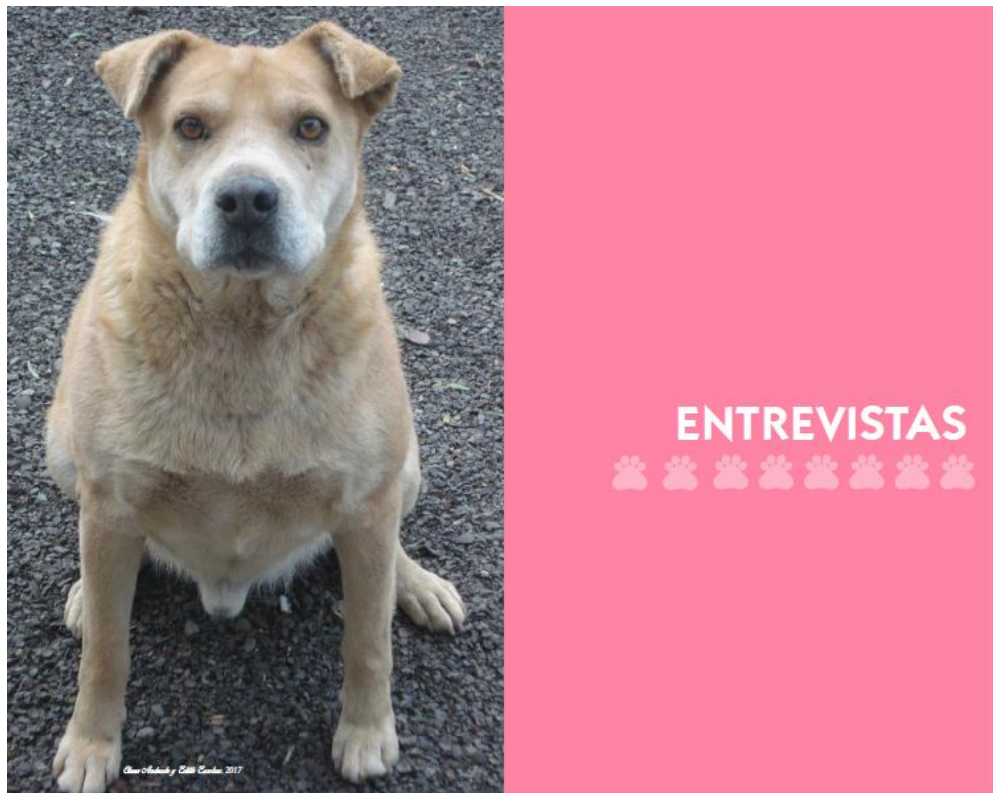


Figura 32-3: Separador de la sección “Entrevistas”

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 33-3: Página informativa de entrevistas a asociaciones, centros, fundaciones
Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 34-3: Separador de sección de “Galería”
Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 35-3: Sesión fotográfica de eventos llevados a cabo en Riobamba

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

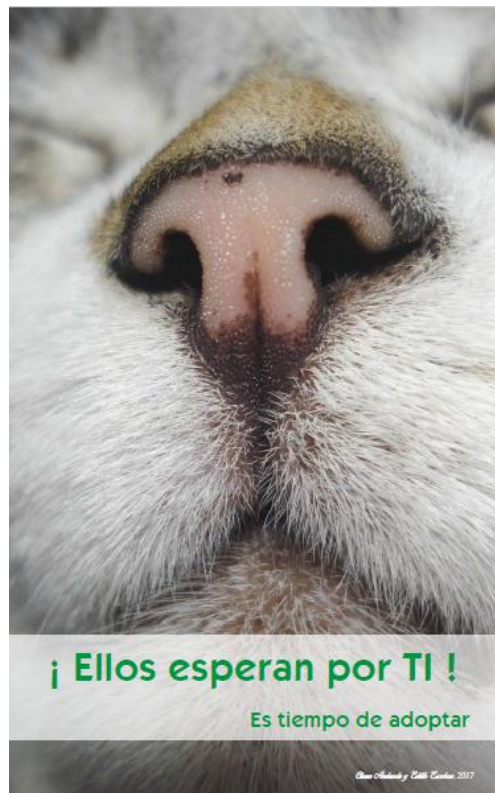


Figura 36-3: Contraportada de la revista digital K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

3.3 Desarrollo de aplicación K'MADA

Introducción

Para el desarrollo de la aplicación móvil K'MADA se utilizó la plataforma Mobincube, dentro de la aplicación se implementó seis secciones: Cuidados, Paseos, Adopciones, Revista, Leyes y Donaciones. Del mismo modo se aplicó la metodología Scrum la cual consta de 5 etapas:

ETAPA 1.- Análisis

También llamada Planificación, en esta etapa se enlistó los objetivos o necesidades que tiene el cliente. Para ello se realizó una encuesta.

Resultados

Resultado de encuestas realizadas a jóvenes universitarios en la ciudad de Riobamba de 18 a 25 años, a un total de 380 jóvenes mediante el resultado obtenido en el proceso muestral.

ENCUESTA #2

Objetivo: Determinar la importancia del Desarrollo de la aplicación móvil, así como de la Revista Digital que será implementada en la Aplicación y la información que los encuestados desean encontrar dentro de la Aplicación móvil.

Desarrollo de Preguntas

1.- Edades de los Jóvenes Universitarios encuestados en la Ciudad de Riobamba.

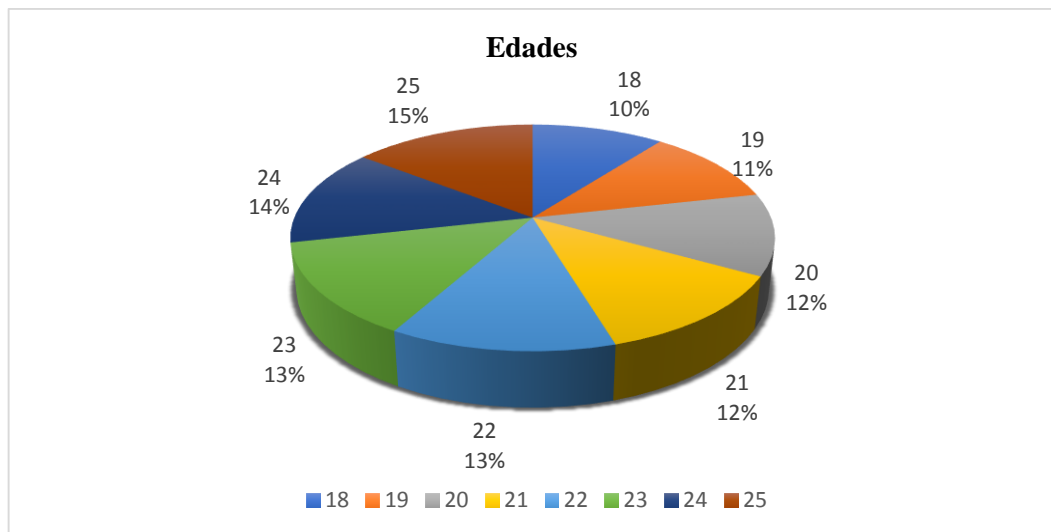


Gráfico 6-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Edades

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Los Jóvenes encuestados en la ciudad de Riobamba fueron Universitarios que su edad varía entre 18 a 25 años.

3.1.2 ¿Usted tiene a su cargo alguna mascota?

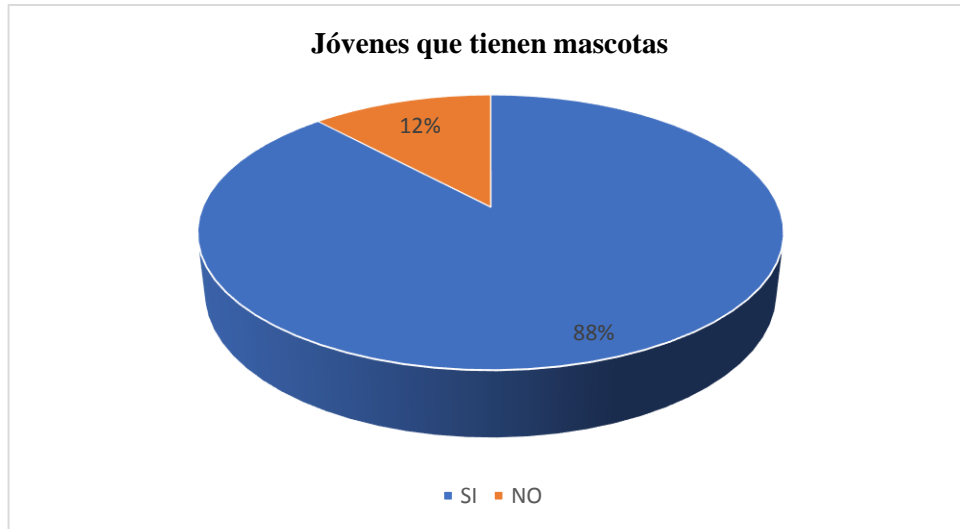


Gráfico 7-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Tiene mascotas

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Al realizar la encuesta se obtuvo como resultado que el 88 % de jóvenes universitarios entre 18 a 25 años de la ciudad de Riobamba tienen a su cargo alguna mascota, mientras que el 12% afirma no tener ninguna.

3.1.3 ¿Qué mascota tienen?

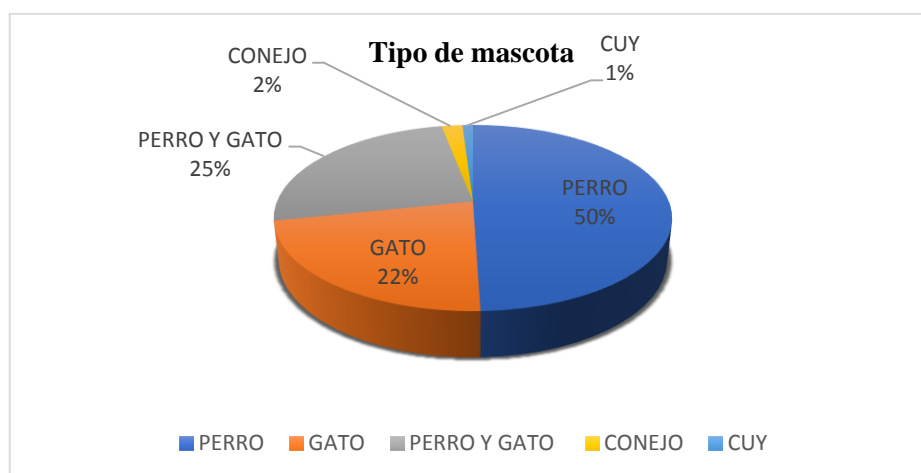


Gráfico 8-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Tipo de mascota a su cargo

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: De los jóvenes que afirmaron tener una mascota el 88% tienen a su cargo perros, el 22% gatos, 25% dijo tener perros y gatos mientras que el 2% y 1% dijo tener conejo y cuy respectivamente.

3.1.4 ¿Le brinda atención necesaria a su mascota cuando se enferma?

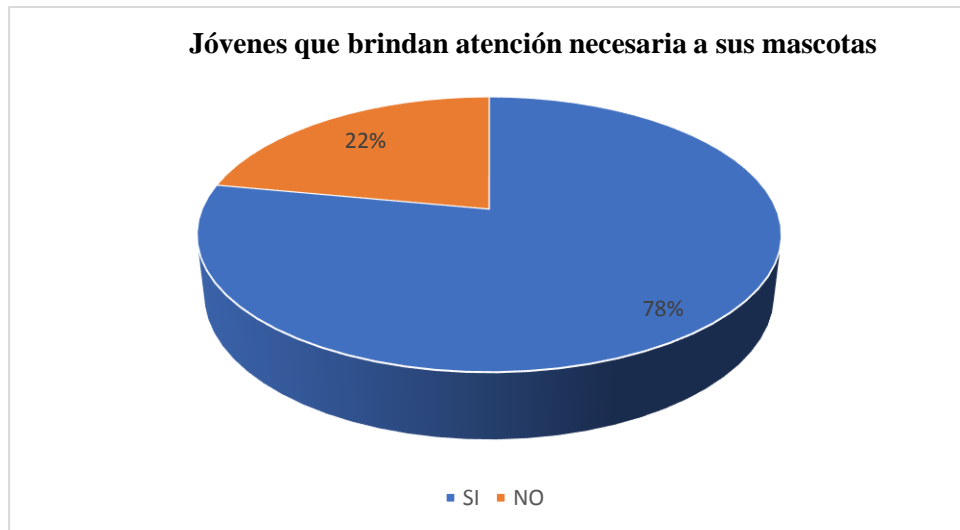


Gráfico 9-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Atiende a su mascota cuando se enferman

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El resultado obtenido de la encuesta indica que de los jóvenes que aceptaron tener mascotas el 78% brinda la atención necesaria a su mascota cuando así lo amerita y el 22% restante de los encuestados no lo hacen.

3.1.5 ¿Cuál es la veterinaria que más acude?

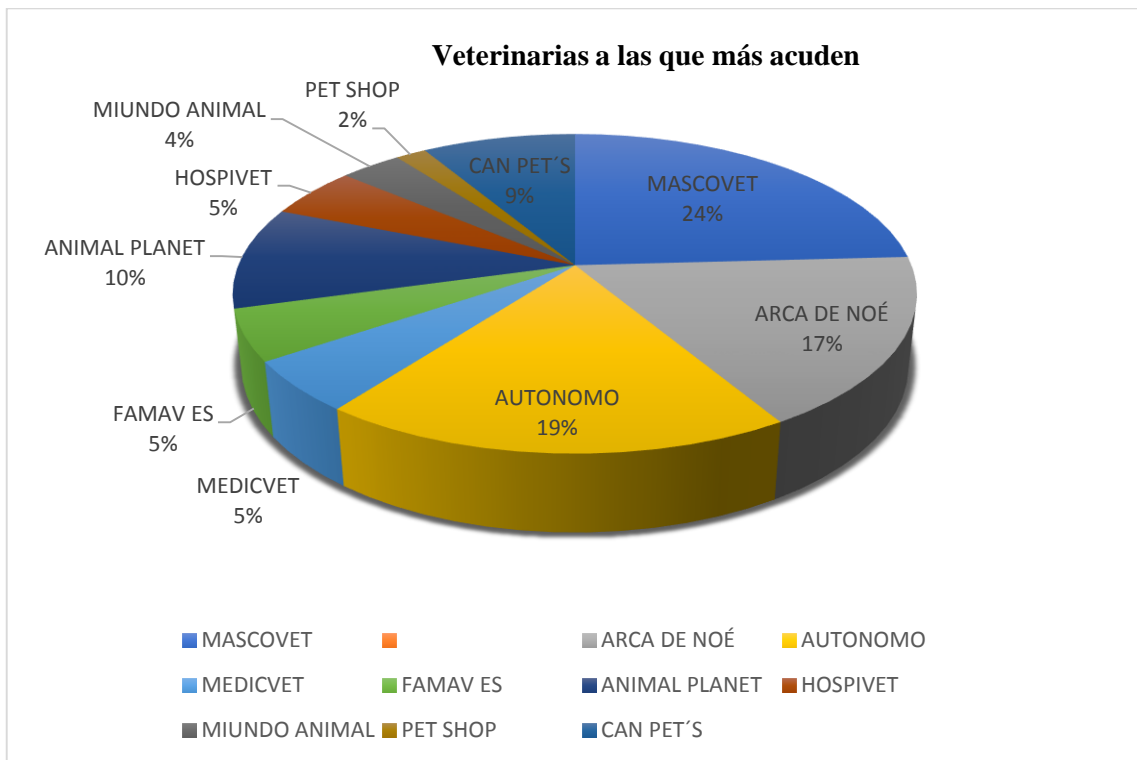


Gráfico 10-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Veterinarias a las que acude

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El resultado obtenido de la encuesta indicó que de los jóvenes que aceptaron tener mascotas el 78% brinda la atención necesaria a su mascota cuando así lo amerita y el 22% restante de los encuestados no lo hacen.

Los resultados de la encuesta arrojaron diversos nombres de veterinarias:

MASCOVET 24%

ARCA DE NOÉ 17%

ANIMAL PLANET 10%

CAN PET'S 9%

HOSPIVET 5%

MEDICVET 5%

FAMAVES 5%

MUNDO ANIMAL 4%

PET SHOP 2%

Y el 19% de jóvenes encuestados prefirieron cuidados autónomos para sus mascotas.

3.1.6 ¿Tiene usted conocimiento de Hospitales para mascotas que funcionan las 24 horas en la ciudad de Riobamba?

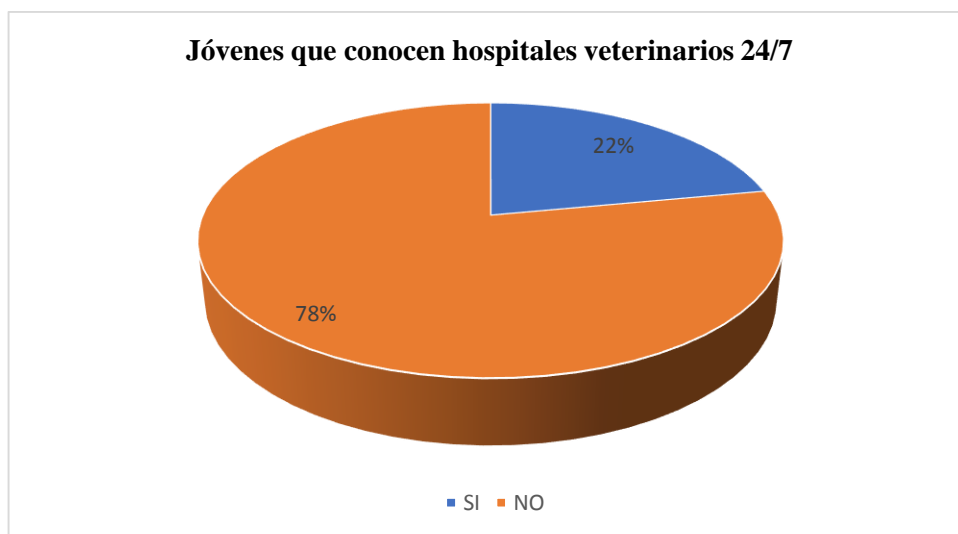


Gráfico 11-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Conocimiento de hospitales veterinarios 24 horas al día.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Apenas el 22% de jóvenes encuestados tuvieron conocimiento de los hospitales a los que pueden acudir en caso de emergencia las 24 horas del día, mientras que el 78% desconoce de estos lugares.

3.1.6.1 ¿Cuáles son?

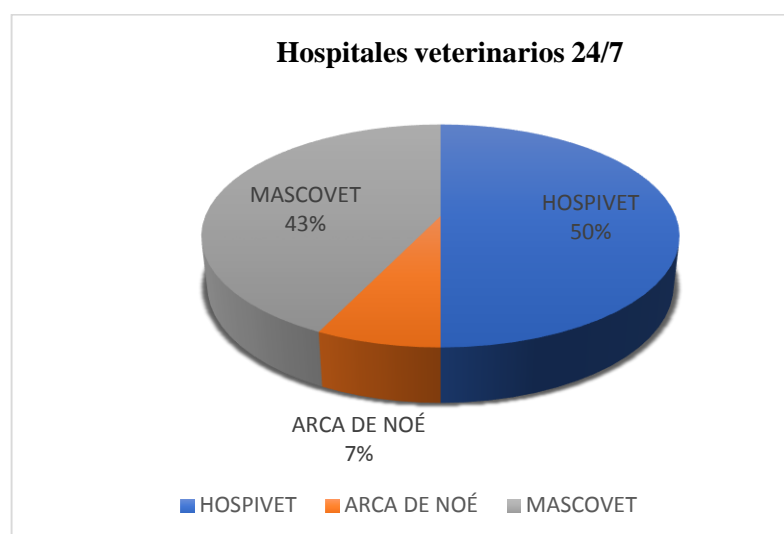


Gráfico 12-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Nombres de hospitales veterinarios que atienden 24 horas al día.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Los nombres de los hospitales que atienden las 24 horas del día en caso de emergencia según los jóvenes encuestados fueron HOSPIVET con 50%, MACOVET con el 43% y ARCA DE NOÉ con un 7%.

3.1.7 ¿Qué conocimiento tiene sobre lo que implica la LEY LOBA en el Ecuador?

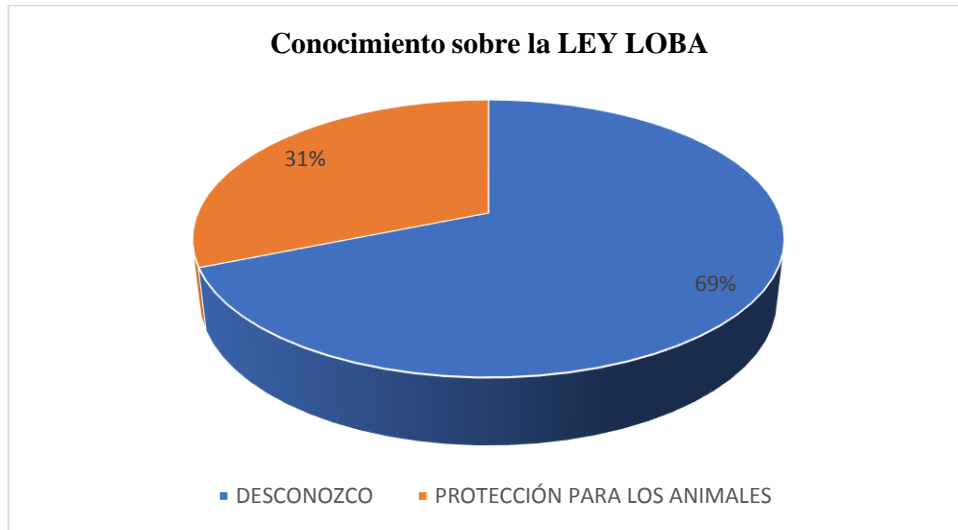


Gráfico 13-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Conocimiento Ley LOBA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Lamentablemente se concluyó que los jóvenes encuestados tienen un escaso conocimiento del 69% sobre la LEY LOBA en el Ecuador y solo el 31% tuvo un leve conocimiento de lo que implica esta ley.

3.1.8 ¿Estaría dispuesto a adoptar una mascota?

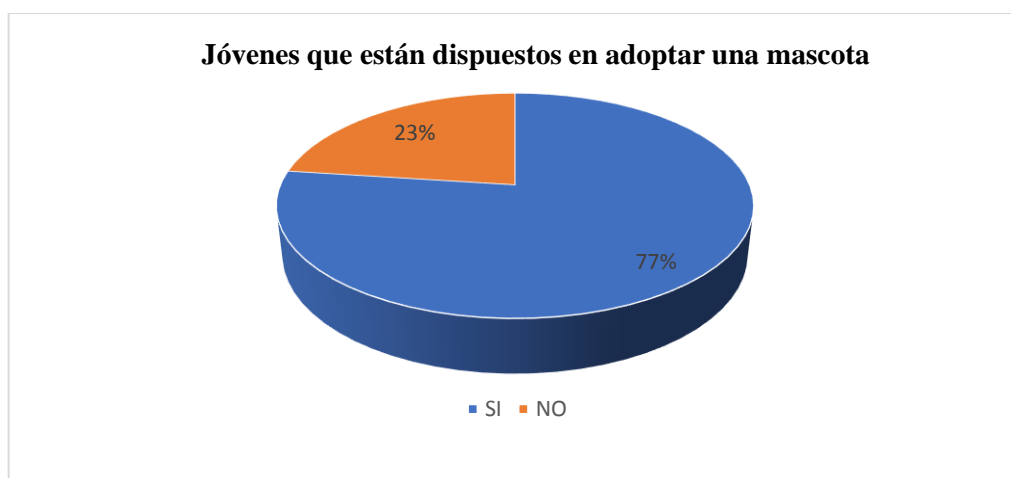


Gráfico 14-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Adopción de mascotas

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Los jóvenes de Riobamba a través de las encuestas realizadas comunicaron que 77% de ellos estarían dispuestos a adoptar una mascota.

3.1.9 ¿Qué asociaciones conoce Usted que se encarguen de adopciones y cuidado de mascotas abandonadas en la ciudad de Riobamba?

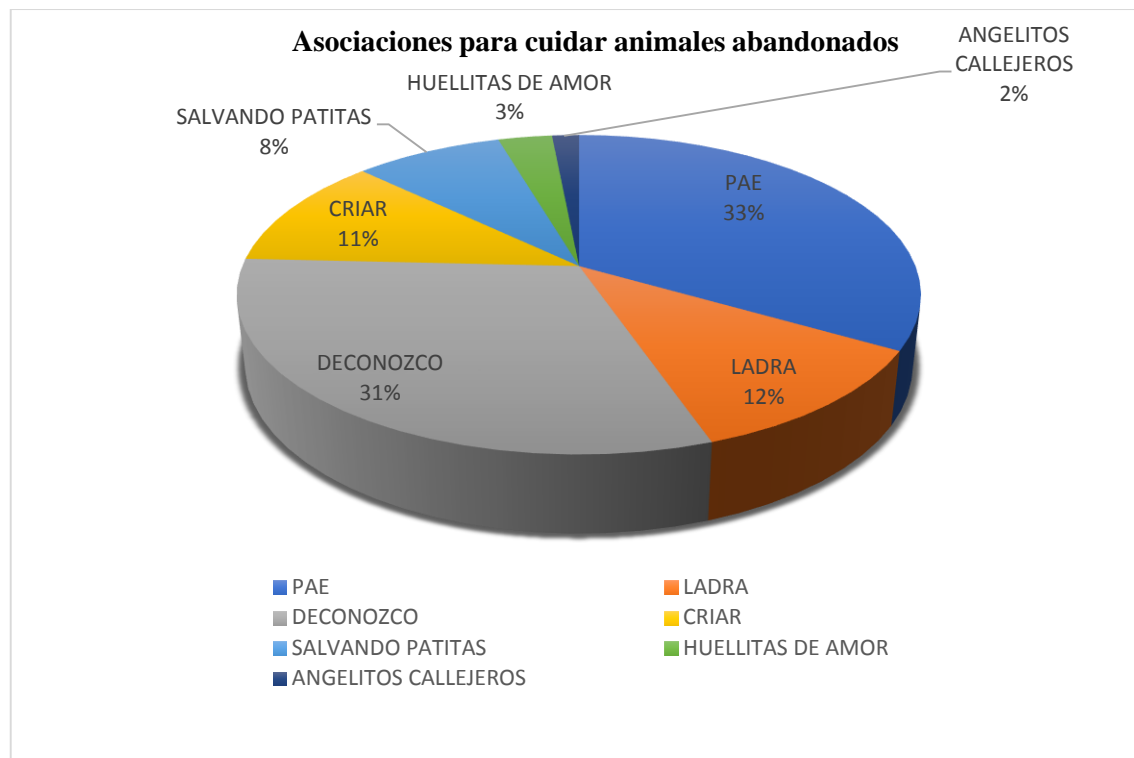


Gráfico 15-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Asociaciones para animales abandonados
Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Se concluyó que en la ciudad de Riobamba existen varias asociaciones encargadas del cuidado de animales abandonados y mascotas, entre las mencionadas por los jóvenes estuvieron: PAE con 33%, LADRA RIOBAMBA con 12%, CRIAR con 11%, SALVANDO PATITAS con 8%, HUELLITAS DE AMOR con 3%, ANGELITOS CALLEJEROS con 2%, mientras que el 31 % dijo no conocer ninguno.

3.1.10 ¿Cuáles son los lugares públicos que usted conoce que se pueda acceder con su mascota sin ningún inconveniente en la ciudad de Riobamba?

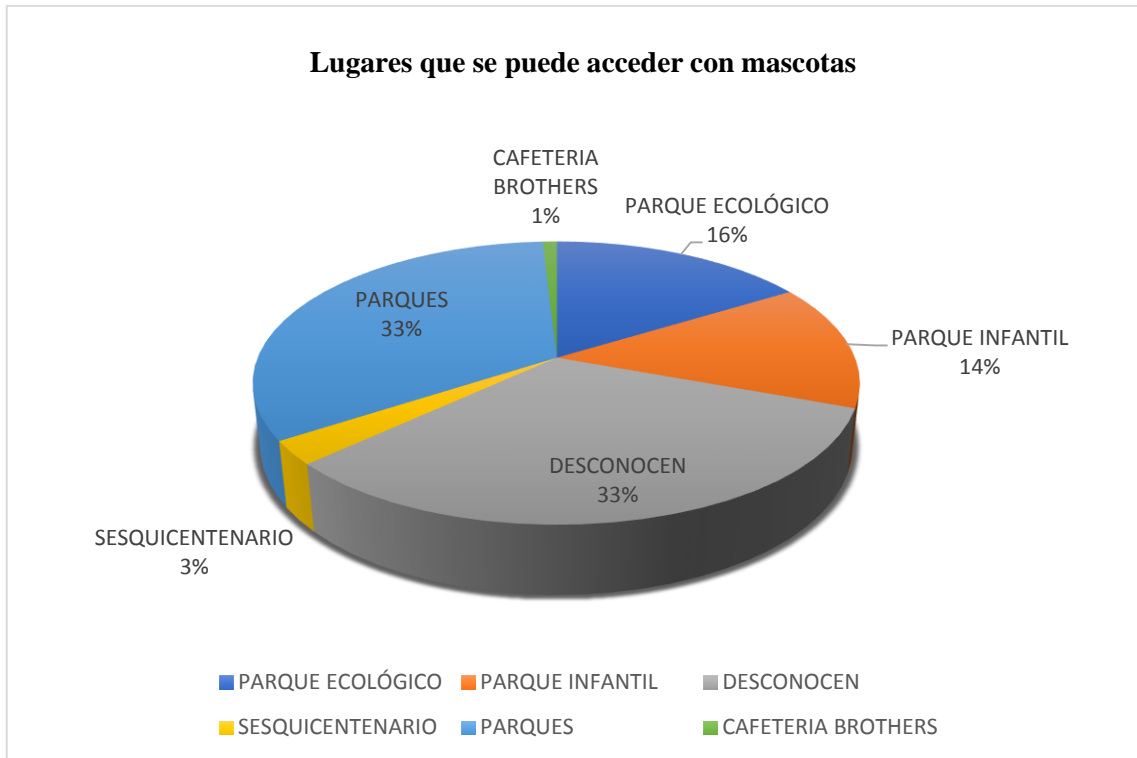


Gráfico 16-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Lugares a los que se puede acceder con mascotas

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 16% mencionó que se puede ingresar con mascotas sin ningún problema al Parque Ecológico, 14% coincidió con el parque infantil, el 3% el parque sesquicentenario, el 1% mencionó a la cafetería llamada Brother's, un 33% de jóvenes encuestados manifestaron en forma general todos los parques de la ciudad de Riobamba y el 33% dijo no conocer ninguno.

3.1.11 ¿Le gustaría recibir información acerca del cuidado para su mascota, métodos de adopción y ayuda para animales abandonados, mediante una aplicación móvil gratuita?

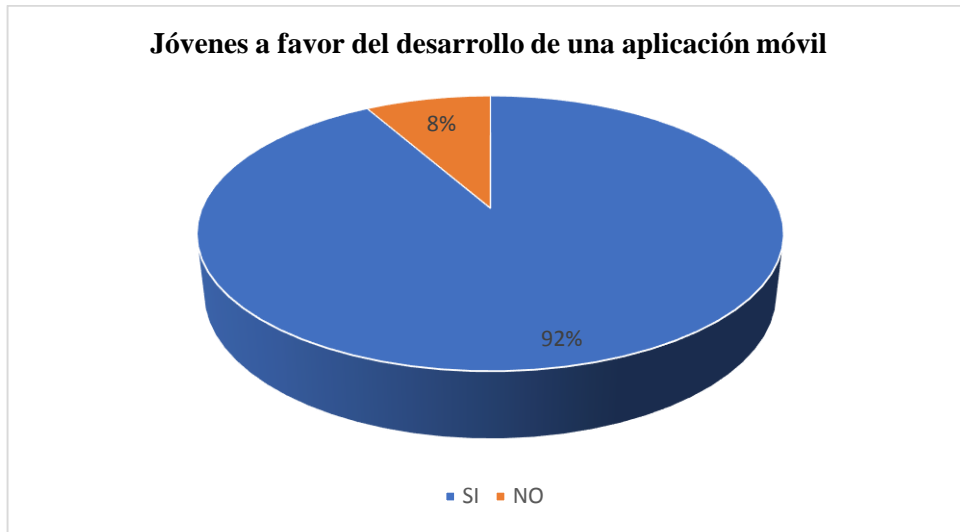


Gráfico 17-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Jóvenes a favor del desarrollo de una aplicación móvil

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: Los resultados al final de la encuesta realizada fueron favorables tanto así que el 92% de jóvenes encuestados aceptó el desarrollo de la aplicación móvil la cual ayudaría en el cuidado de sus mascotas y ayuda para animales abandonados de la ciudad de Riobamba. Mientras que tan solo el 8% dio una respuesta negativa.

3.1.12 ¿Le parece adecuado la implementación de una revista digital en la aplicación móvil antes mencionada?

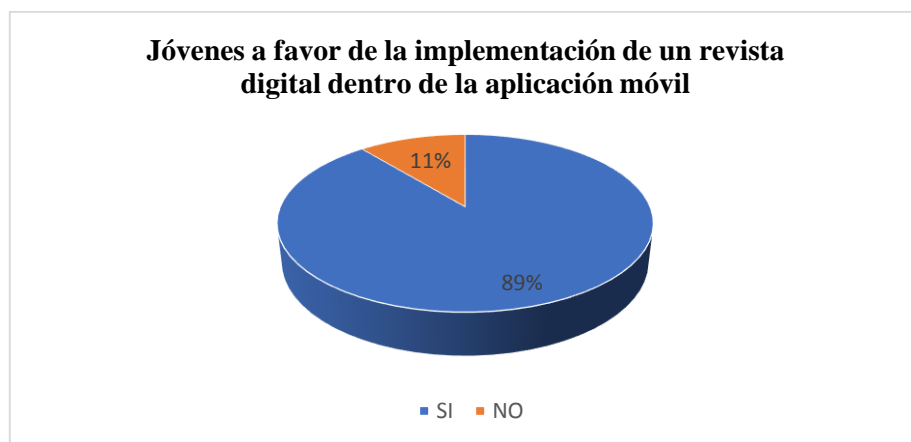


Gráfico 18-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Implementación de revista digital en la aplicación móvil

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El 89% de jóvenes encuestados estuvieron de acuerdo con la implementación de la revista.

3.1.13 Finalmente ¿Cuál es el sistema operativo de su teléfono móvil?



Gráfico 19-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Sistema operativo

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017.

Interpretación: El sistema operativo más utilizado por los jóvenes universitarios entre 18 a 25 años en la ciudad de Riobamba fue Android con un 92%, seguido de IOS con 6% y finalmente Windows con 2%.

ARGUMENTACION - CONCLUSIÒN

Los jóvenes universitarios en la ciudad de Riobamba, que tuvieron a su cargo algún tipo de mascota, varían entre los 18 a 25 años. La mayor parte de encuestados coincidieron que al momento de brindarle ayuda médica para su mascota acuden a un veterinario, sin embargo, fueron pocos los jóvenes que tuvieron conocimiento de hospitales o clínicas veterinarias en la ciudad de Riobamba, de la misma manera no tuvieron conocimiento de las leyes aprobadas en nuestro País para la protección de animales. Por otro lado, los jóvenes encuestados manifestaron que estarían dispuestos a adoptar una mascota mediante las diversas asociaciones que prestan ayuda para animales sin hogar. Es así como fue de gran aceptación el desarrollo de una aplicación móvil y revista digital para el sistema operativo Android, siendo este el más utilizado por los encuestados.

ETAPA 2.- Diseño

La herramienta que se utilizó para el desarrollo de la aplicación móvil K'MADA fue Mobincube, la misma que permite crear aplicaciones sin necesidad de programar, a través de un asistente web la misma que permitió diseñarla a nuestra medida mientras se la visualiza.

3.3.1 Diagramación de interfaz de la aplicación K'MADA

- Ventana de Splash

Contiene la marca creada para el proyecto K'MADA y los iconos de las cuatro asociaciones vinculadas con el proyecto: CRIAR, LADRA, Can-Riño y Riobamba Capital Animal.

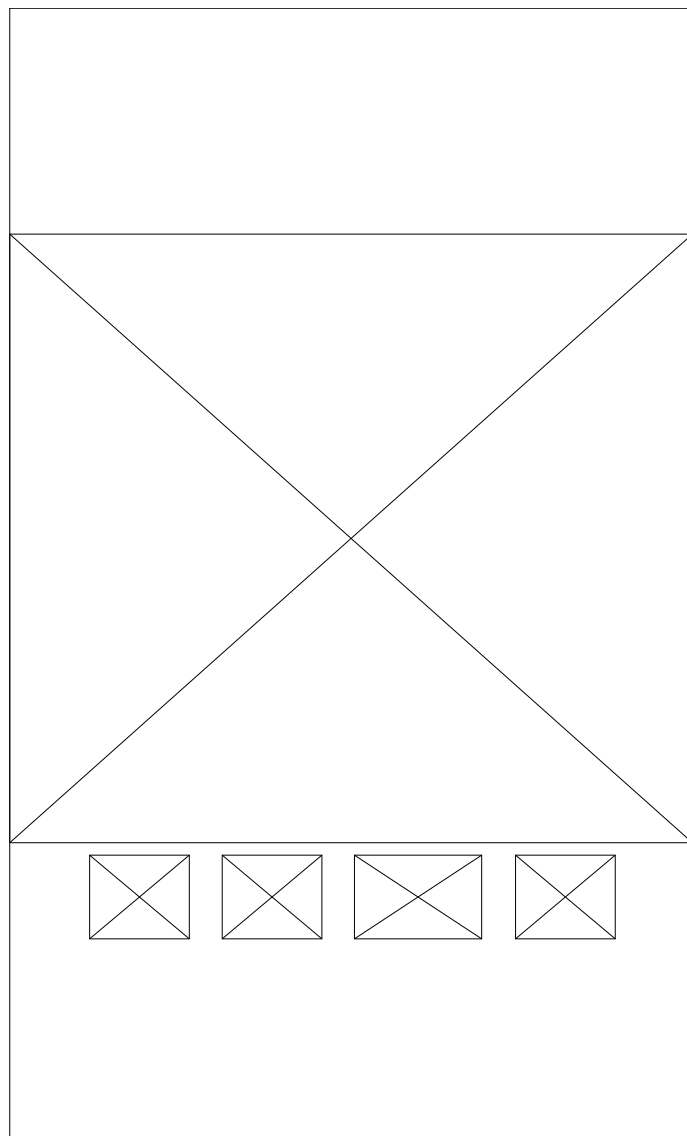


Figura 37-3: Diagramación de la retícula para la ventana SPLASH de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana de Menú Principal

Está dividida en tres secciones: En la parte superior se encuentran los iconos de Donaciones, la marca K'MADA y el icono de Contáctanos. En el centro se encuentra una fotografía de un perro rescatado por CRIAR y en la parte inferior cinco íconos de las secciones de la aplicación.

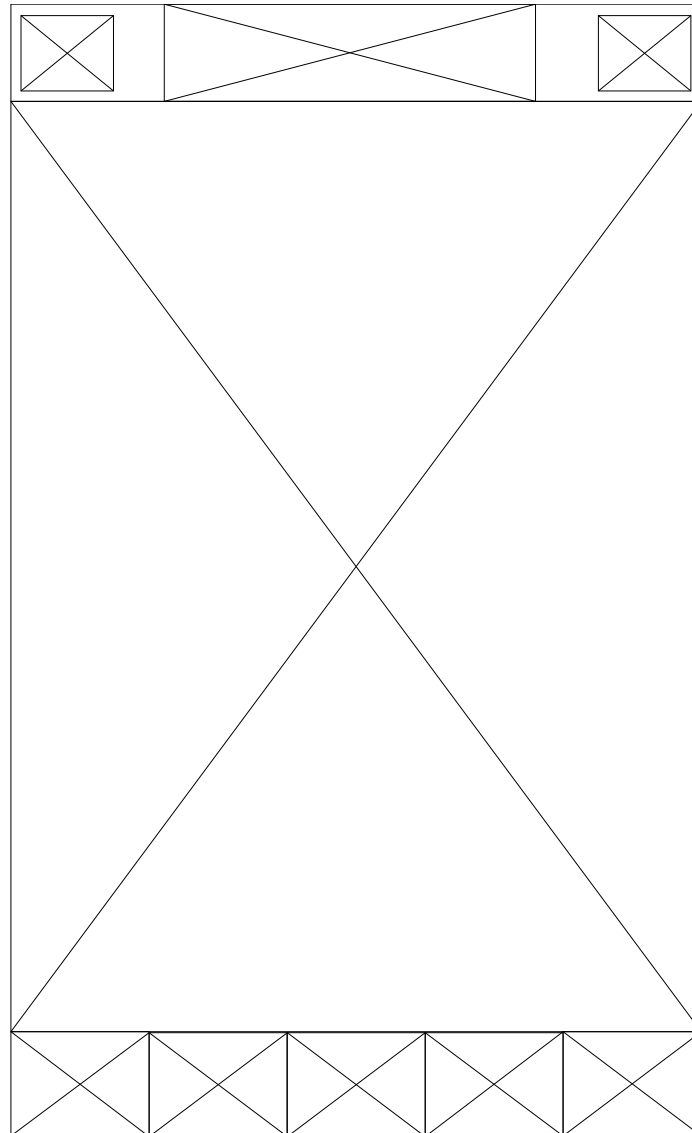


Figura 38-3: Diagramación de la retícula para la ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K'MADA.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana de Donaciones

Está dividida en secciones: En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Donaciones", en el centro encuentra una imagen acompañada de 4 íconos: Comida, Medicamento, Servicio Veterinario y Hogares de Paso.

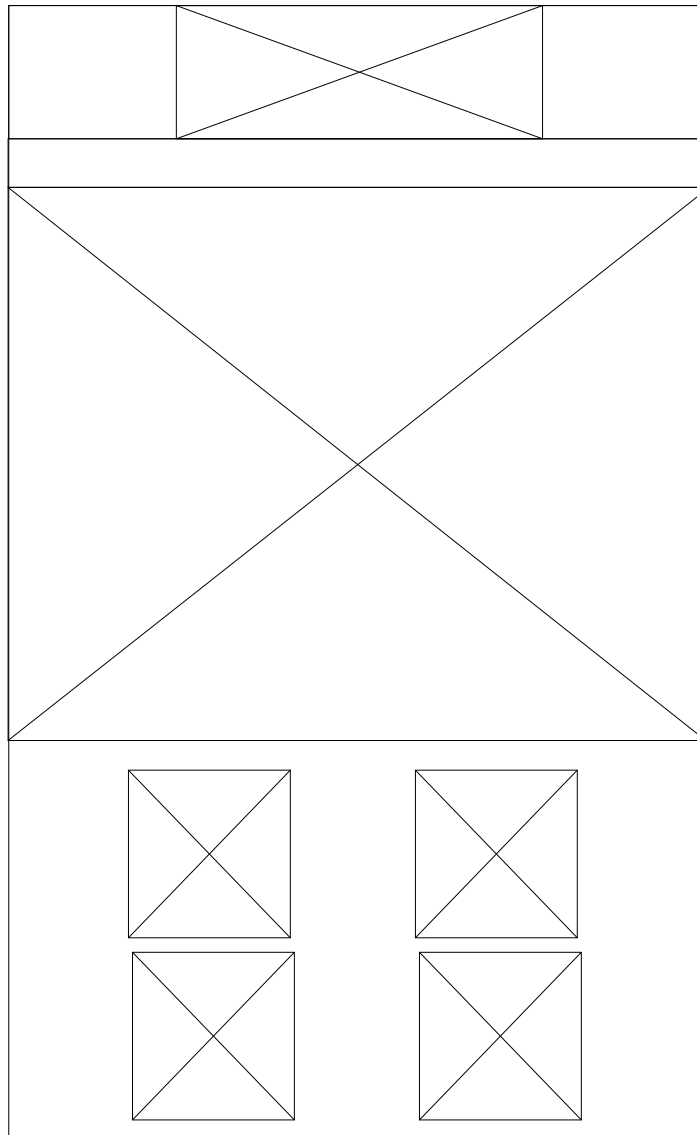


Figura 39-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Donaciones" de la aplicación móvil K'MADA.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Contáctanos

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA, acompañada del icono que nos direccionará a la ventana ¿Quiénes somos?, la misma que contiene el icono de Instagram y Facebook de la aplicación y el nombre de la sección, en el centro está la imagen representativa de esta sección, acompañada de información y la opción de contactarse a través de la cuenta de Gmail de la aplicación.

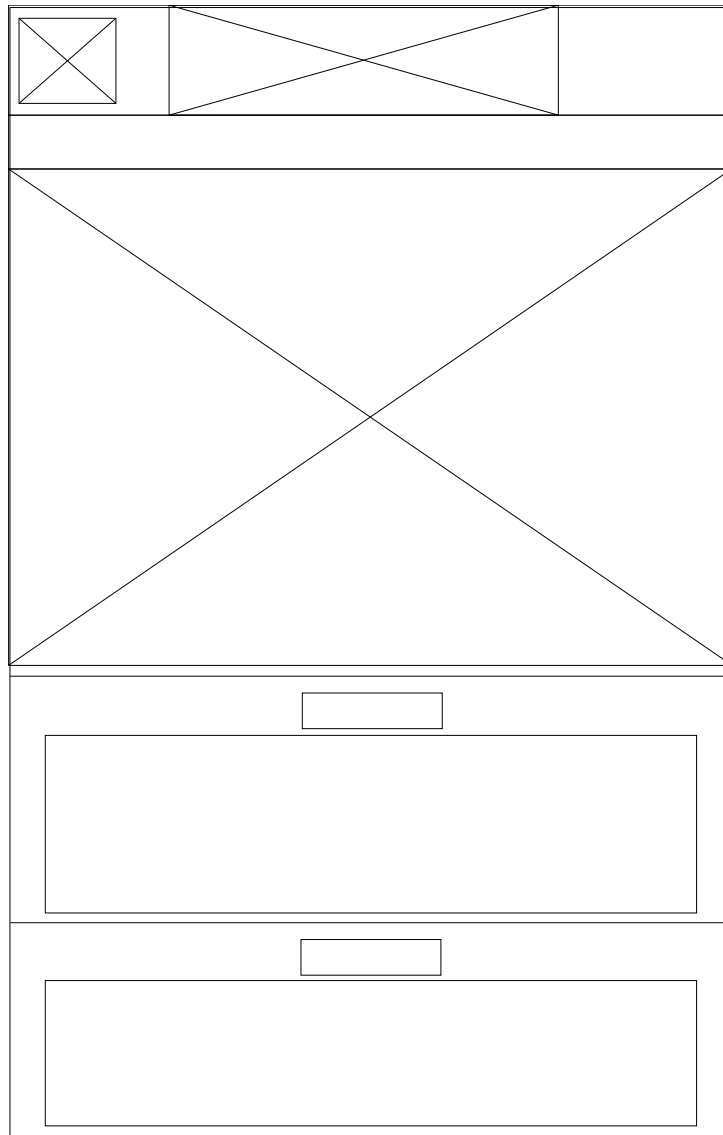


Figura 40-3: Diagramación de la retícula para la ventana “Contáctanos” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Cuidados

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Cuida a tu mascota", en el centro se encuentra una imagen acompañada de 4 íconos: Clínicas Veterinarias, Farmacias Veterinarias, Venta de Productos Veterinarios y Peluquerías Caninas.

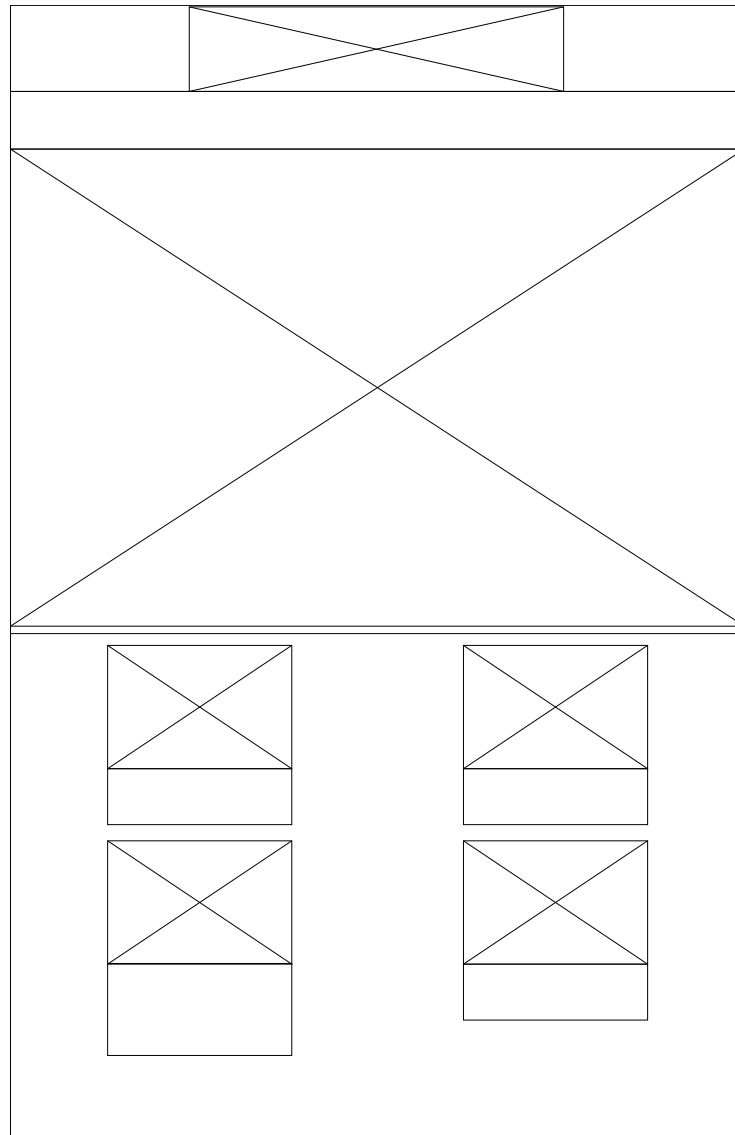


Figura 41-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Cuidados" de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana de Adopción

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Centros de Ayuda Animal", en el centro hay una imagen acompañada de los íconos representativos de Can-Riño, Riobamba Capital Animal, CRIAR y LADRA. Además de dos botones Gatos y Perros.

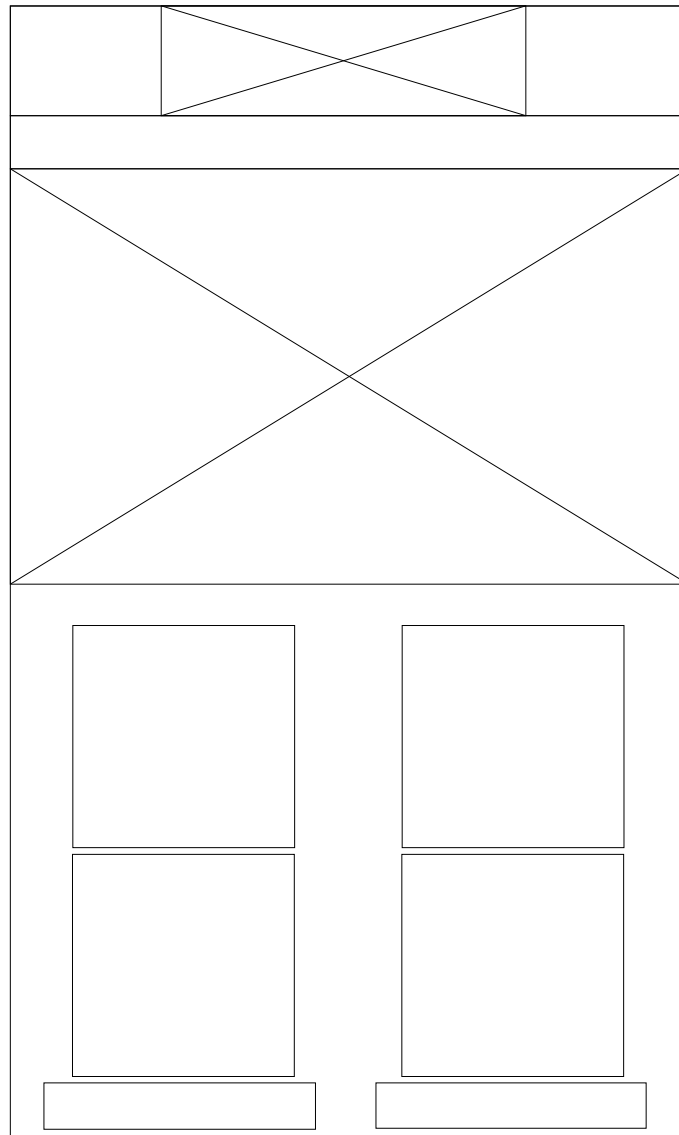


Figura 42-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Adopción" de la aplicación móvil K'MADA.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Gatos

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Gatitos en Adopción", en el cuerpo de la ventana encontramos las fotografías de los gatos con su respectiva información.

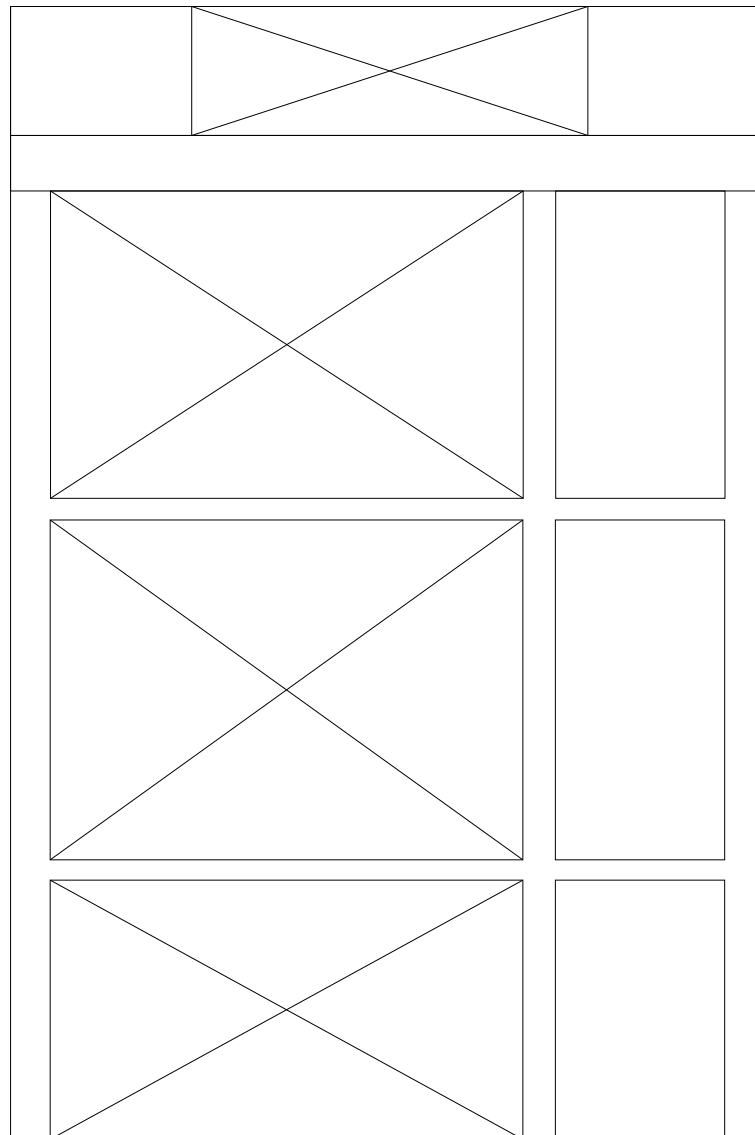


Figura 43-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Gatos" de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Perros

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Perritos en Adopción", en el cuerpo de la ventana se ubicó las fotografías de los perros con su respectiva información.

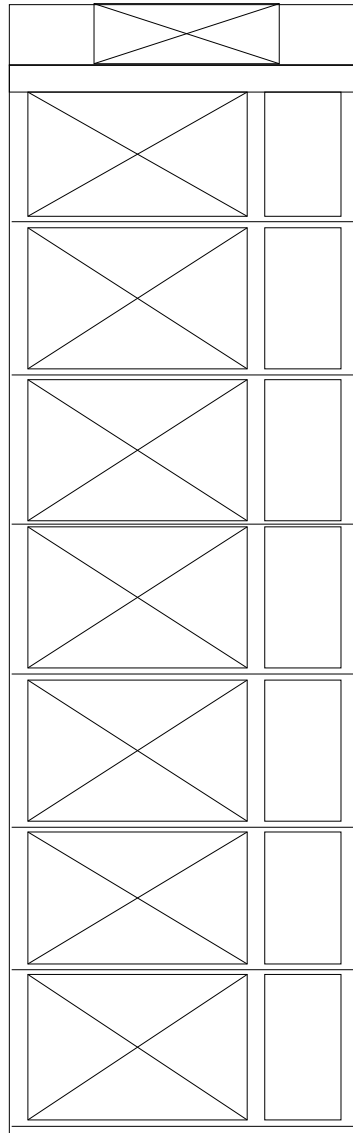


Figura 44-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Perros" de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Leyes

En la parte superior se encuentra el encabezado con la marca K'MADA y el nombre de la sección, en este caso "Leyes para Tenencia de Mascotas", en el cuerpo de la ventana encontramos una fotografía acompañada de la información obtenida a través de COIP.

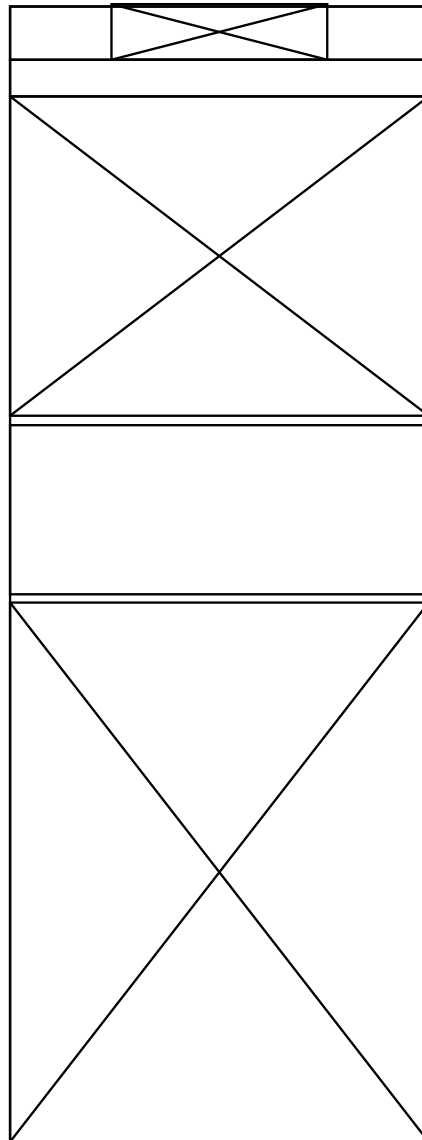


Figura 45-3: Diagramación de la retícula para la ventana "Leyes" de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

ETAPA 3.- Desarrollo

Se utilizó la herramienta Mobincube, debido a que proporciona un gran nivel de personalización, de acuerdo a la aplicación que se va a desarrollar, permite añadir ventanas en las cuales podemos incorporar textos, imágenes, videos, etc. De esta manera establecemos acciones a los elementos incorporados para obtener interacción con los usuarios.

3.3.2 Desarrollo de la Aplicación K'MADA

- Ventana SPLASH

La ventana SPLASH es una pantalla que se mostrara durante dos segundos antes de iniciar la aplicación K'MADA, en esta pantalla se puede observar la marca de la Aplicación y las marcas de las fundaciones que trabajan en conjunto.



Figura 46-3: Ventana SPLASH de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- **Ventana Menú principal**

La ventana MENÚ PRINCIPAL tiene un total de 7 botones los cuales son: DONACIONES, CONTACTANOS, CUIDADOS, PASEO, ADOPCIÓN, REVISTA, LEYES.





Cada botón redirige a una nueva ventana.



Figura 47-3: Ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K’MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Tabla 5-3: Botones de la ventana “Menú Principal” de la aplicación móvil K’MADA

ÍCONO	FUNCIÓN	COLOR	SIGNIFICADO DEL COLOR
	Abre la ventana “CONTÁCTANOS”	Verde	Color relacionado con la marca
	Abre la ventana “DONACIONES”	Naranja	Generosidad
	Abre la ventana “CUIDA A TU MASCOTA”	Rojo	Cuidado
	Abre el Mapa con los lugares que puedes pasear libremente a tu mascota.	Amarillo	Positivismo, comodidad, fuerza, alegría movimiento.
	Abre la Ventana “CENTROS DE AYUDA ANIMAL”	Rosado	Sinceridad
	Abre la Revista Digital	Verde	Paciencia, el verde es de esperanza, fe y regeneración.
	Abre la ventana “LEYES PARA TENENCIA DE MASCOTAS”	Azul	Confianza, autoridad, constancia

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- **Ventana Donaciones**



El Botón DONACIONES redirige a una pantalla en la que se encuentran 4 opciones diferentes que son: COMIDA, MEDICAMENTO, SERVICIO VETERINARIO Y HOGARES DE PASO, las personas que deseen realizar sus donaciones se pueden contactar con el correo de K'MADA mediante un mensaje desde su cuenta de Gmail.



Figura 48-3: Ventana “Donaciones” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017






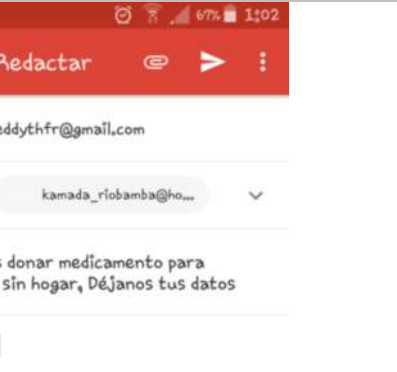

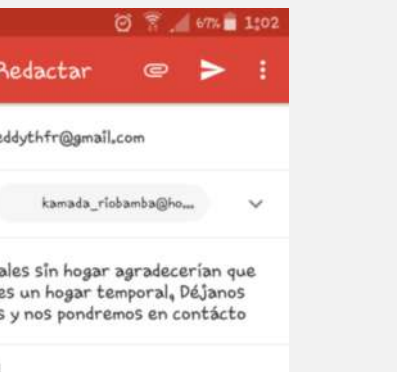
Tabla 6-3: Botones de la ventana “Donaciones” de la aplicación móvil K’MADA

	<p>COMIDA</p> <p>Abre una ventana desde la cuenta de Gmail para enviar un mensaje con los datos de la persona que desee donar comida.</p>
	<p>MEDICAMENTO</p> <p>Abre una ventana desde la cuenta de Gmail para enviar un mensaje con los datos de la persona que desee donar Medicamento.</p>
	<p>SERVICIO VETERINARIO</p> <p>Abre una ventana desde la cuenta de Gmail para enviar un mensaje con los datos de veterinarios que deseen colaborar con sus servicios de forma gratuita.</p>
	<p>HOGARES DE PASO</p> <p>Abre una ventana desde la cuenta de Gmail para enviar un mensaje con los datos de personas interesadas a prestar su casa como hogares de paso.</p>

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017


Fuente: Propia

Tabla 7-3: Enlace a la cuenta Gmail correspondiente a cada botón de “Donaciones” de la aplicación móvil K MADA

	 <p>De: eddythfr@gmail.com</p> <p>Para: kamada_riobamba@ho...</p> <p>Si deseas donar alimento para los perros y gatos sin hogar, deja tus datos</p> <p>Mensaje</p>
	 <p>De: eddythfr@gmail.com</p> <p>Para: kamada_riobamba@ho...</p> <p>Si eres Veterinario y deseas aportar con nuestros centros de ayuda, Deja tus datos</p> <p>Mensaje</p>
	 <p>De: eddythfr@gmail.com</p> <p>Para: kamada_riobamba@ho...</p> <p>Si deseas donar medicamento para animales sin hogar, Déjanos tus datos</p> <p>Mensaje</p>
	 <p>De: eddythfr@gmail.com</p> <p>Para: kamada_riobamba@ho...</p> <p>Los animales sin hogar agradecerían que les bríndes un hogar temporal, Déjanos tus datos y nos pondremos en contacto</p> <p>Mensaje</p>

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Ventana Contáctanos 




Si se forma parte de una Fundación o Animalista en la ventana CONTACTANOS se obtiene información para ponerse en contacto con los administradores de la Aplicación K'AMADA



Figura 49-3: Ventana “Contáctanos” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Tabla 8-3: Botones de la ventana “Contáctanos” de la aplicación móvil K’MADA.

	Abre la ventana “QUIÉNES SOMOS” de la aplicación.
	Permite hacer una llamada directa al número definido.
	Abre una ventana desde la cuenta de Gmail para enviar un mensaje ya sea de Fundaciones que deseen formar parte de la aplicación o de personas que necesiten ayuda para algún animal.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Ventana ¿Quiénes somos? 





En la Ventana ¿QUIÉNES SOMOS? Se encuentra la Misión y Visión de la Aplicación K'MADA. Además, se encuentran dos botones INSTAGRAM Y FACEBOOK.



Figura 50-3: Ventana “¿Quiénes somos?” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Tabla 9-3: Botones de la ventana “¿Quiénes Somos?”, redireccionamiento a sus cuentas de redes sociales

REDES SOCIALES	ÍCONO	
<p style="text-align: center;">INSTAGRAM</p> <p>Abre el perfil de K'MADA</p>		
<p style="text-align: center;">FACEBOOK</p> <p>Abre el perfil de Facebook de K'MADA</p>		

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Ventana Cuida a tu mascota (requerimiento: activar GPS)



En la ventana “CUIDA A TU MASCOTA”, se encuentran 4 botones que son: CLÍNICAS VETERINARIAS, FARMACIAS VETERINARIAS, VENTA DE PRODUCTOS VETERINARIOS Y PELUQUERÍAS CANINAS, que redirigen a cuatro mapas a los cuales se accederán a través de Google Maps.



Figura 51-3: Ventana “Cuida a tu Mascota” de la aplicación móvil K´MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Tabla 10-3: Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K´MADA

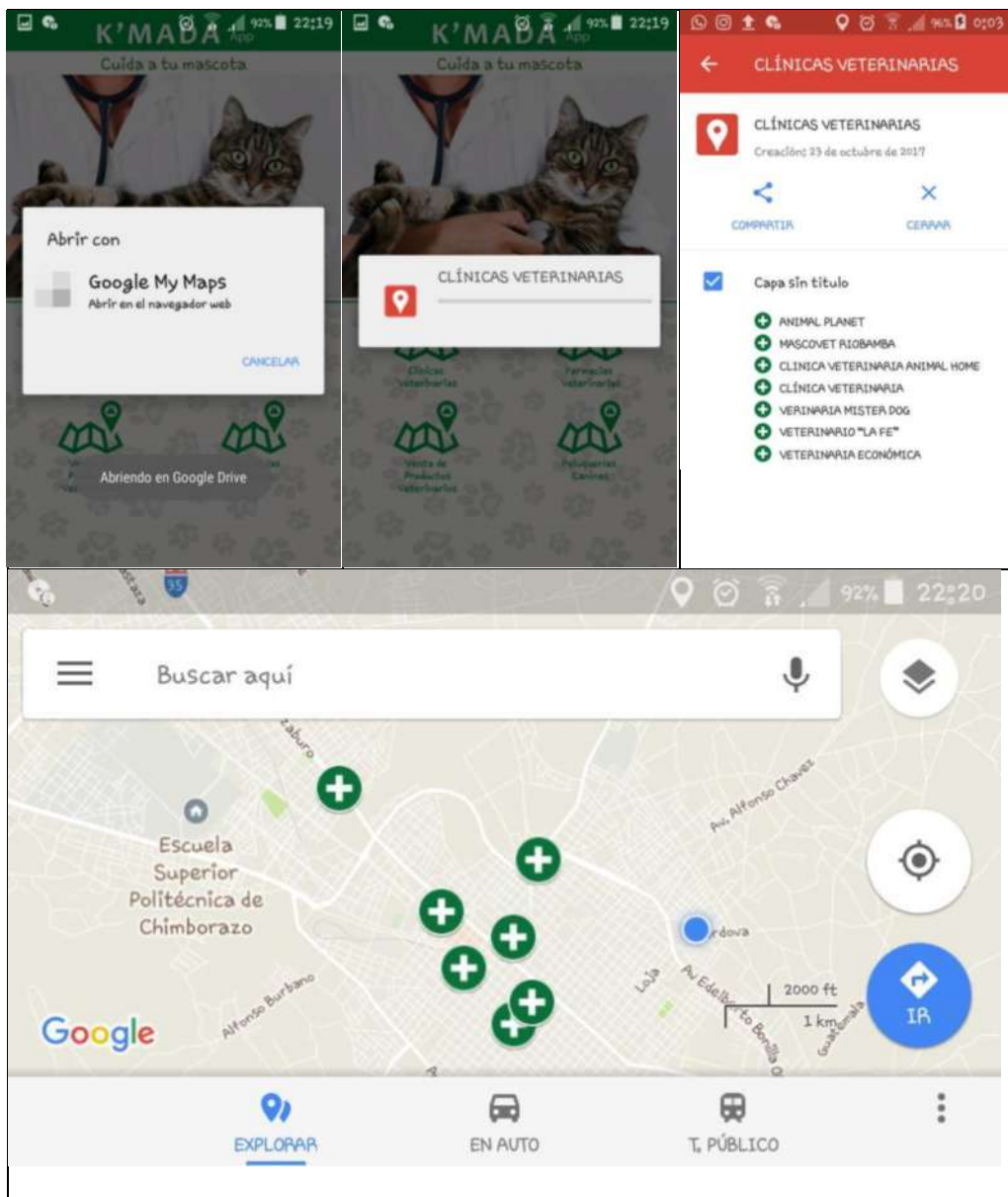
 <p>Clínicas Veterinarias</p>	<p>Clínicas veterinarias</p>	<p>Abre un mapa en Google Maps con las direcciones de las Clínicas Veterinarias, registradas en el Departamento de Rentas Riobamba.</p>
 <p>Farmacias Veterinarias</p>	<p>Farmacias veterinarias</p>	<p>Abre un mapa en Google Maps con las direcciones de las Farmacias Veterinarias, registradas en el Departamento de Rentas Riobamba.</p>
 <p>Venta de Productos Veterinarios</p>	<p>Venta de productos veterinarios</p>	<p>Abre un mapa en Google Maps con las direcciones de los lugares que venden productos veterinarios, registradas en el Departamento de Rentas Riobamba.</p>
 <p>Peluquerías Caninas</p>	<p>Peluquerías caninas</p>	<p>Abre un mapa en Google Maps con las direcciones de las Peluquerías Caninas, registradas en el Departamento de Rentas Riobamba.</p>

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Ventana Clínicas veterinarias (mapa) 

Tabla 11-3: Ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA



Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia


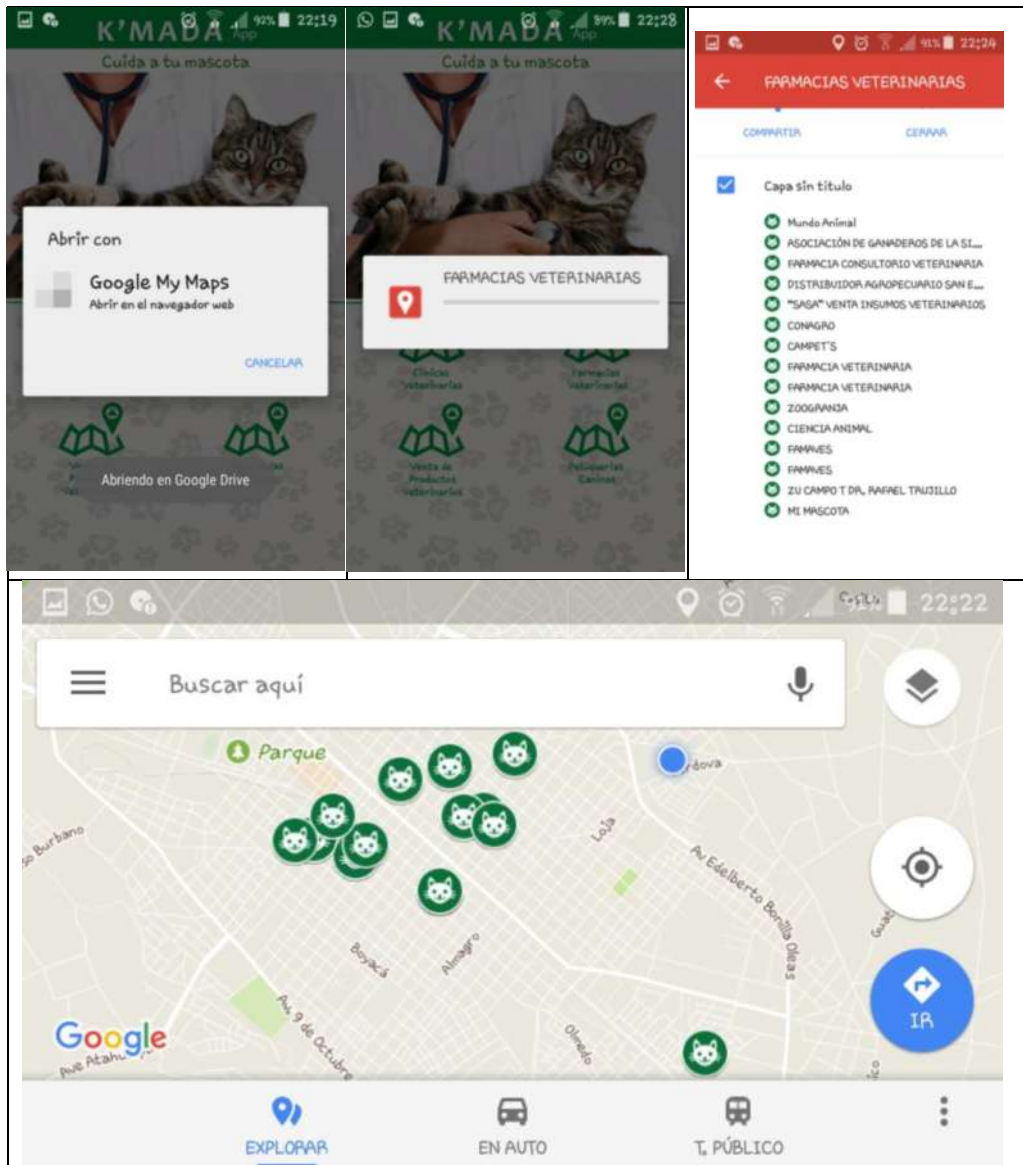
- Farmacias veterinarias (mapa) 

Tabla 12-3: Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K´MADA

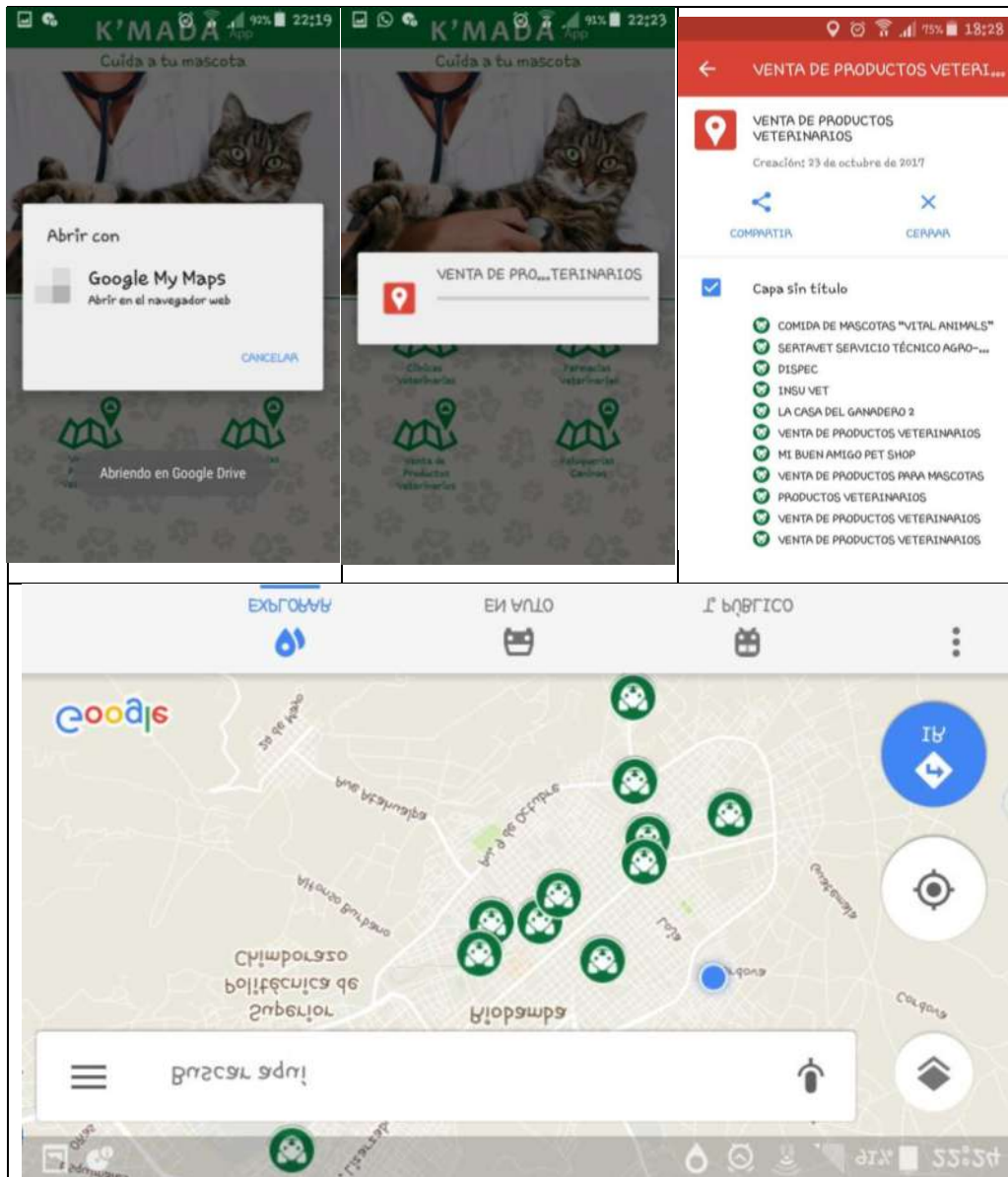


Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- **Venta de productos veterinarios (mapa)** 

Tabla 13-3: Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K´MADA

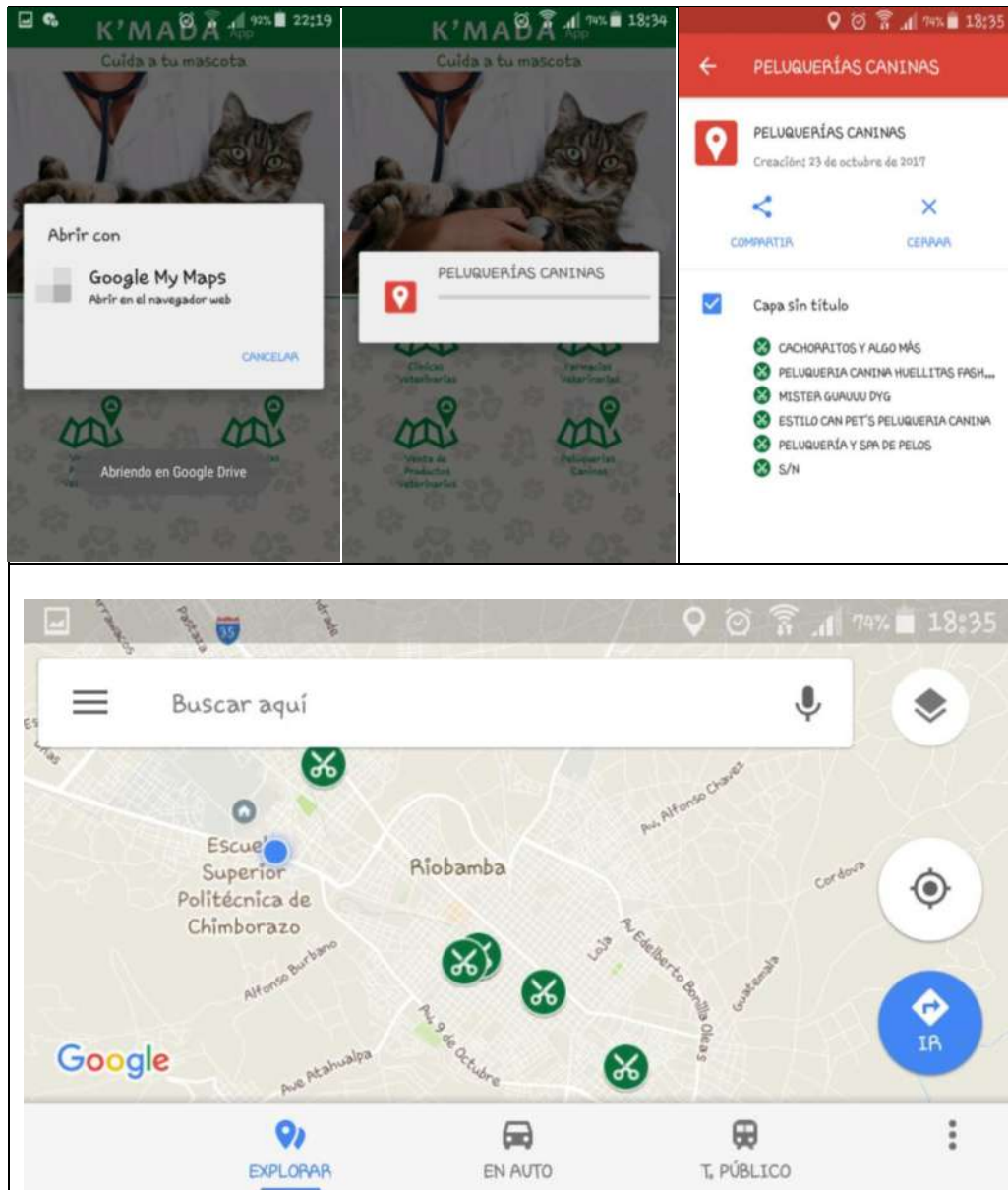


Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Peluquerías caninas (mapa) 

Tabla 14-3: Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA



Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

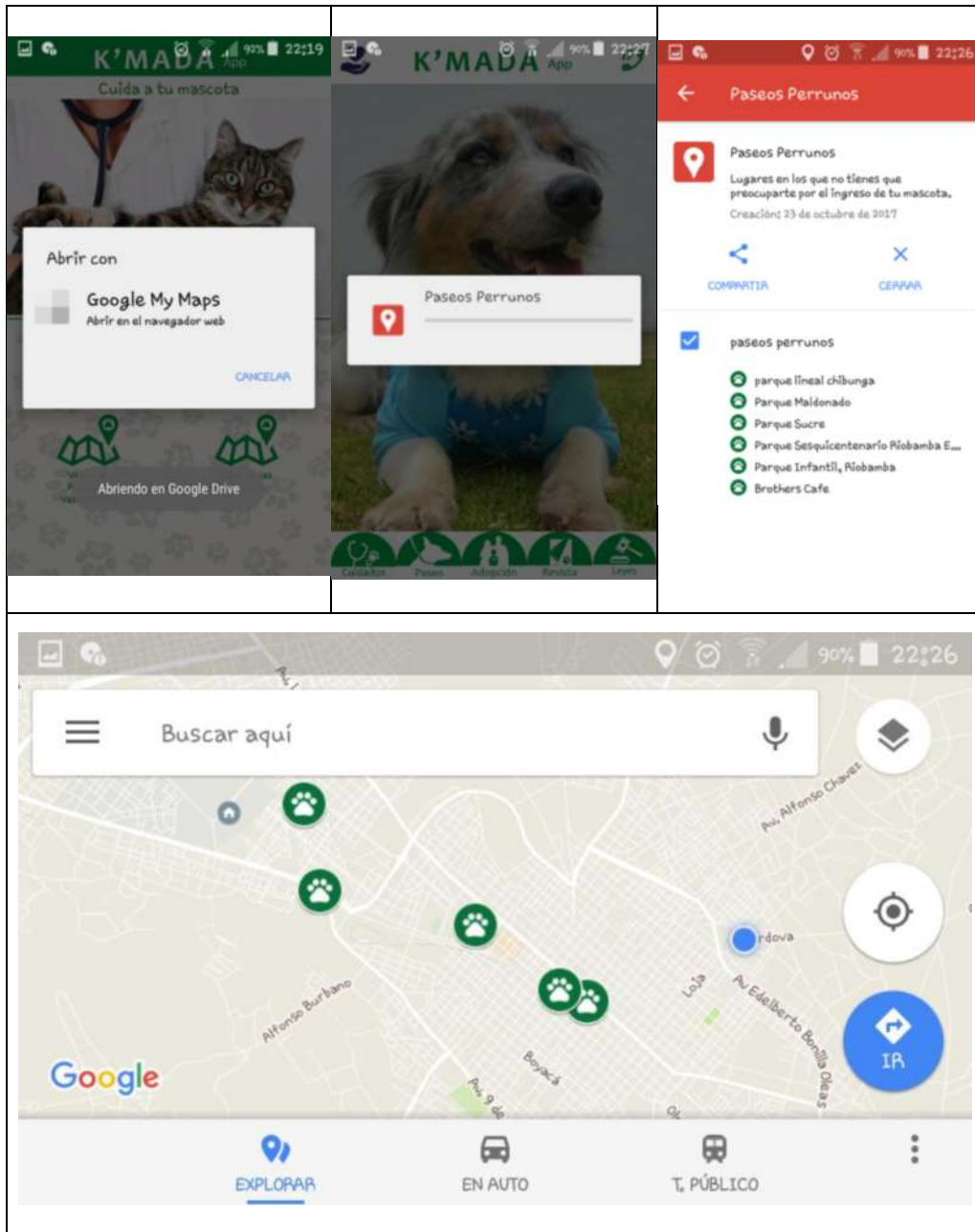
- Paseos



Paseos perrunos (mapa)



Tabla 15-3: Botones de la ventana “Cuida a tu mascota” de la aplicación móvil K’MADA



Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

- Adopciones



El botón ADOPCIONES redirige a la pantalla “CENTROS DE YUDA ANIMAL”, en la que se encuentran las cuatro fundaciones interesadas en el proyecto K’MADA, al pulsar sobre cada uno se abrirá su página oficial en Facebook en la que se encuentra la información más detallada sobre cada uno de ellos.

Además, cuenta con dos botones: GATOS Y PERROS.



Figura 52-3: Ventana “Adopciones” de la aplicación móvil K’MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Can-Riño Riobamba



Me gusta



Seguir



Mensaje



Más

4,7 ★★★★★

Servicio de adopción · Riobamba

Inicio

Servicios

Opiniones

Fotos

Vic

Información

Figura 53-3: Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de Can-Riño

Fuente: Facebook

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Riobamba Capital Animal



Me gusta



Seguir



Mensaje



Más

Comunidad

Inicio

Información

Fotos

Eventos

Vi

Información

<https://riobamacapitalanimal.wordpress.com>

Figura 54-3: Captura de pantalla de la cuenta de Facebook de Riobamba Capital Animal

Fuente: Facebook

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 55-3: Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de CRIAR

Fuente: Facebook

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017



Figura 56-3: Captura de pantalla de la cuenta oficial de Facebook de LADRA

Fuente: Facebook

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Gatos

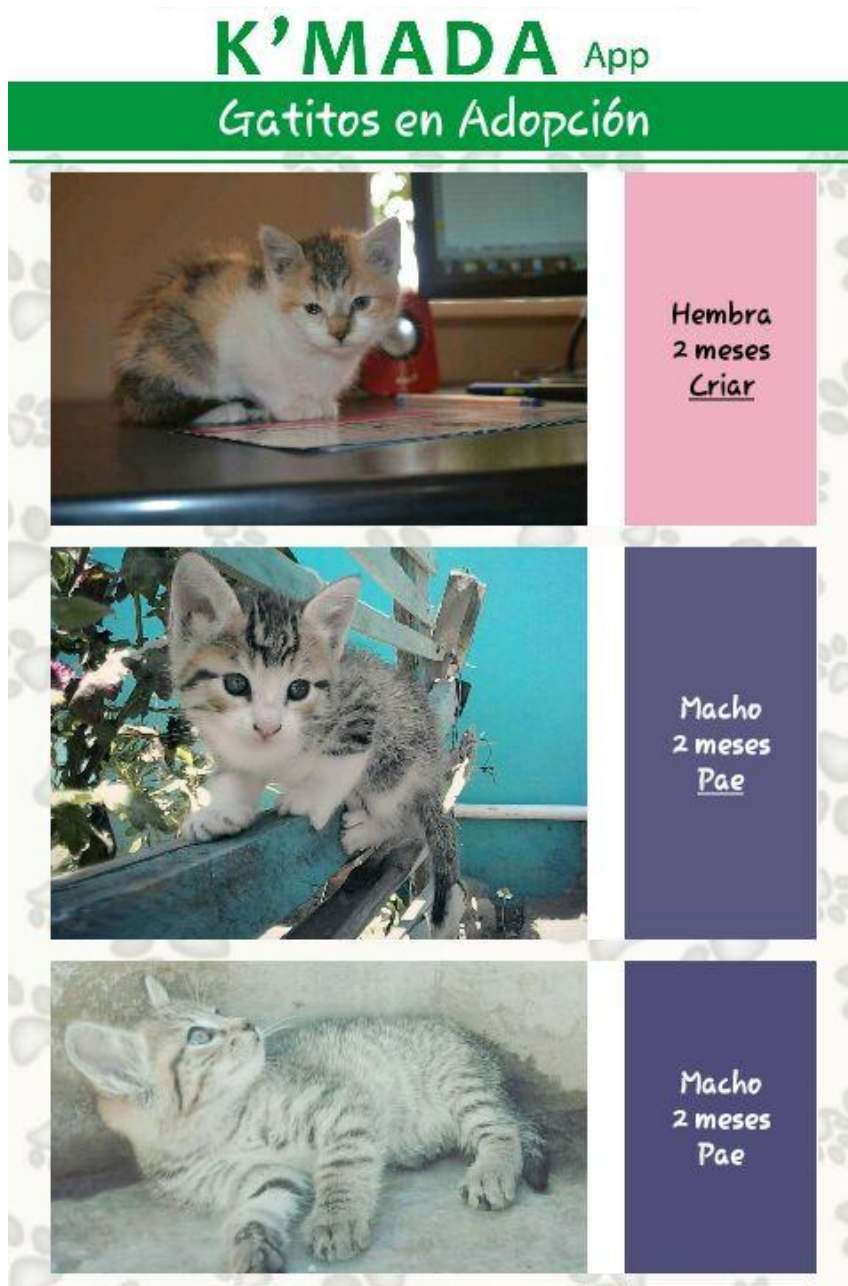


Figura 57-3: Ventana “Gatos” de la aplicación móvil K’MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Perros



Figura 58-3: Ventana “Perros” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Revista Digital 

La revista digital K`MADA se visualiza en la plataforma ISSUU, no es necesario descargarla.

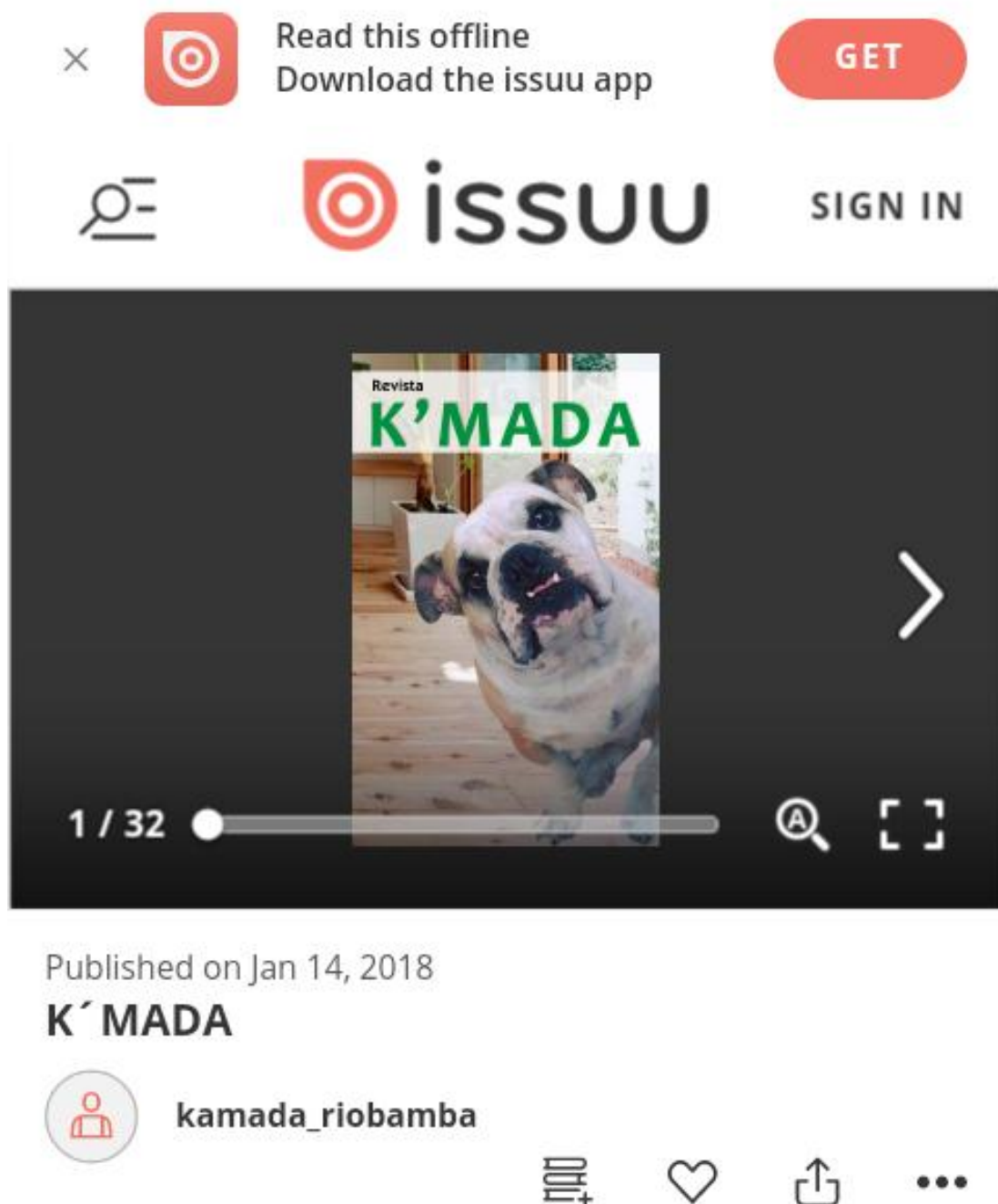


Figura 59-3: Página para visualizar la revista digital K`MADA de la aplicación móvil

Fuente: Issuu

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

- Ventana Leyes



En la ventana “LEYES” se encuentran los artículos a favor de los animales según el Código Orgánico Integral Penal (COIP).



Figura 60-3: Ventana “Leyes” de la aplicación móvil K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

ETAPA 4.- Prueba de Funcionamiento

Para comprobar el funcionamiento de la aplicación K'MADA, fue necesario emplear la metodología de Matus y Molina (2005), los cuales mencionan que el número de participantes en el Focus Group deberá ser de 5 a 10 personas, ya que un número mayor podría entorpecer los resultados esperados. De esta manera se realizó un Focus Group a 10 jóvenes universitarios dueños de mascotas.

Tabulación de focus group realizado a 10 jóvenes universitarios dueños de mascotas.

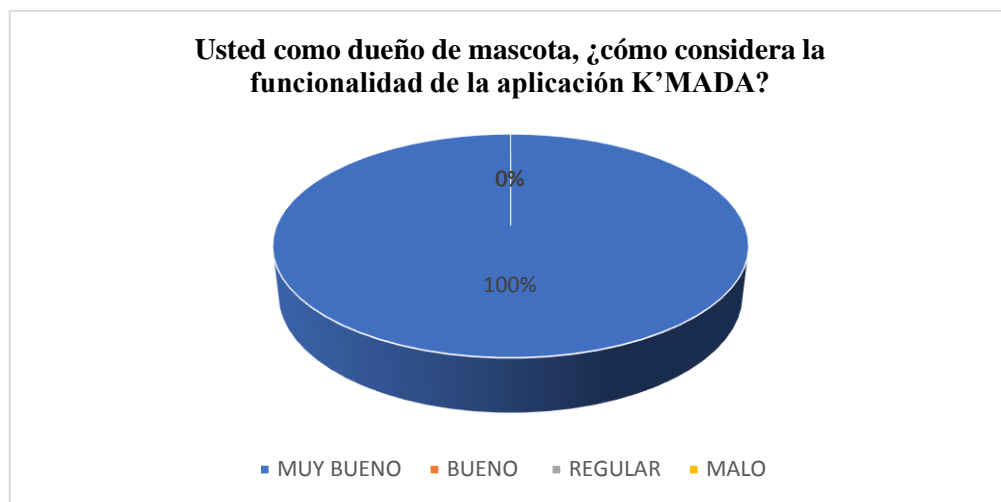


Gráfico 20-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Funcionalidad de la aplicación K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 100% de jóvenes en el focus group pensaron que la funcionalidad de la aplicación K'MADA fue Muy Buena.

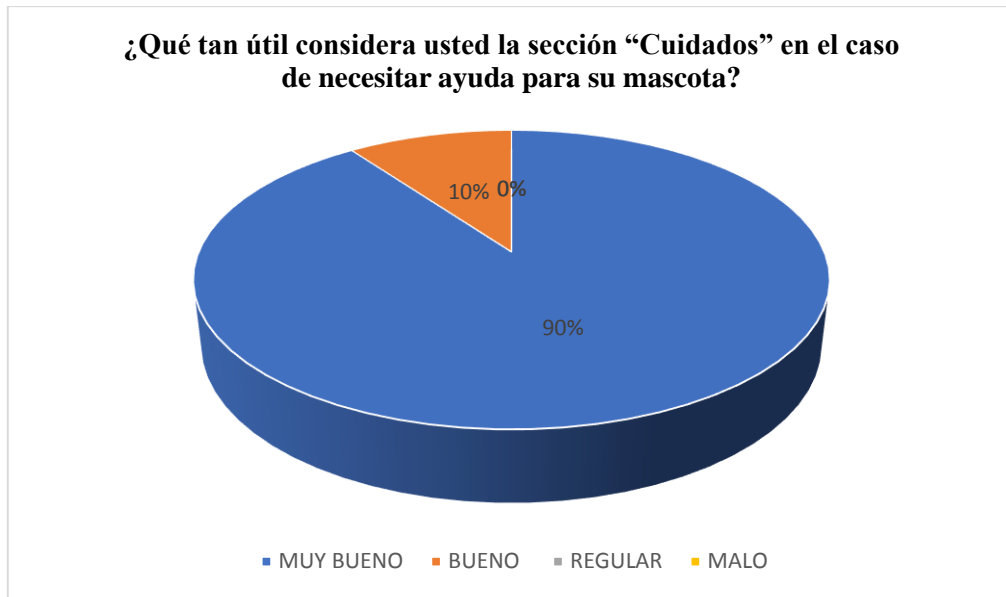


Gráfico 21-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Utilidad de la sección “Cuidados” en el caso de necesitar ayuda para su mascota

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 90% de jóvenes en el focus group pensaron que de necesitar ayuda para su mascota la sección “Cuidados” fue muy buena, mientras que el 10% de jóvenes manifestaron que la sección “Cuidados” fue Buena.

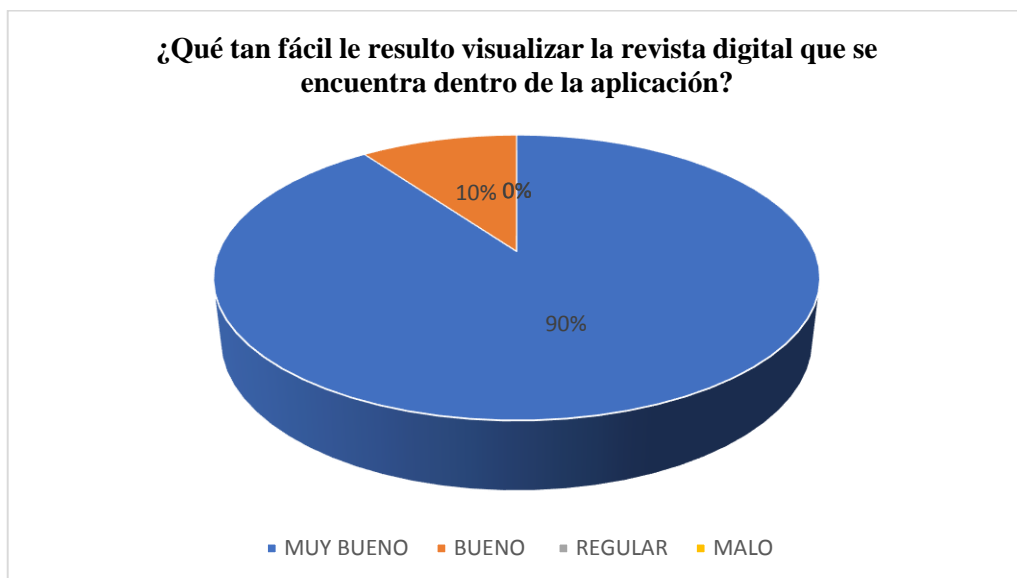


Gráfico 22-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Facilidad de visualizar la revista digital que se encuentra dentro de la aplicación K´MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 90% de jóvenes en el focus group dijeron que no hay inconvenientes para visualizar la revista digital que encontraron dentro de la aplicación calificándola como Muy Buena, mientras que el 10% de jóvenes tuvieron algún inconveniente con la visualización y la califican como Buena.

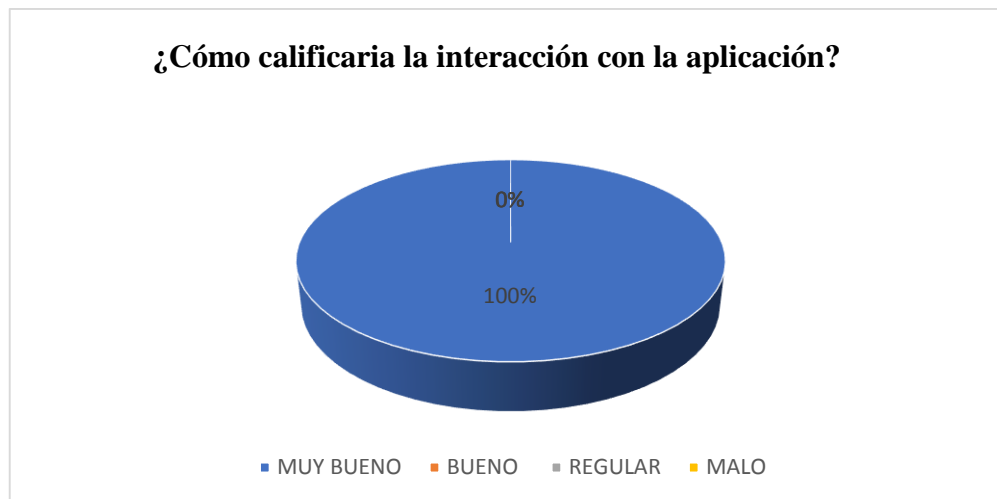


Gráfico 23-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: interacción con la aplicación K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 100% de jóvenes en el focus group concordó que no existe inconvenientes al momento de interactuar con la aplicación K'MADA calificándola como Muy Buena.

Tabla 16-3: Nivel de aceptación de la aplicación K'MADA

PREGUNTA	CALIFICACIÓN
Usted como dueño de mascota, ¿cómo considera la funcionalidad de la aplicación K'MADA?	100%
¿Qué tan útil considera usted la sección "Cuidados" en el caso de necesitar ayuda para su mascota?	90%
¿Qué tan fácil le resultó visualizar la revista digital que se encuentra dentro de la aplicación?	90%
¿Cómo calificaría la interacción con la aplicación?	100%
TOTAL ACEPTACIÓN	=95%

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

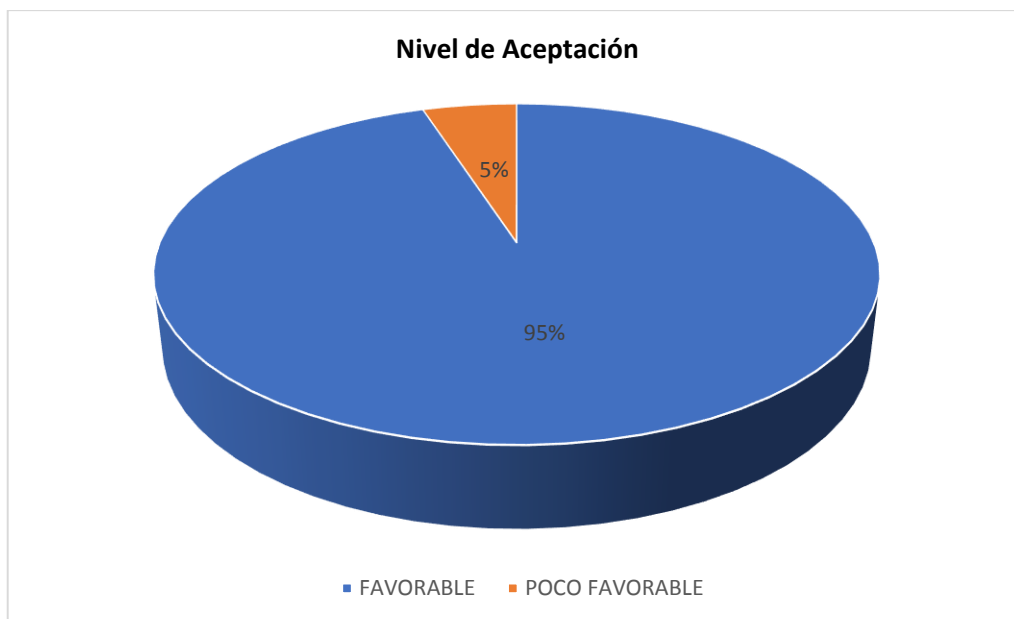


Gráfico 24-3: Estadística Descriptiva de la pregunta: Nivel de Aceptación de la aplicación K'MADA.

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 95% de jóvenes en el focus group calificó a la aplicación K'MADA favorablemente, por otro lado, el 5% de jóvenes del focus group pensaron lo contrario.

Tabulación de focus group para medir Usabilidad, Navegabilidad y Utilidad de la aplicación K'MADA, realizado a 10 jóvenes universitarios estudiantes de Ingeniería en Sistemas ESPOCH.



Gráfico 25-3: Estadística Descriptiva de “Usabilidad” de la aplicación K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 90% de jóvenes en el focus group pensaron que la Usabilidad de la aplicación K'MADA es favorable, mientras que el 10% no estuvo de acuerdo.

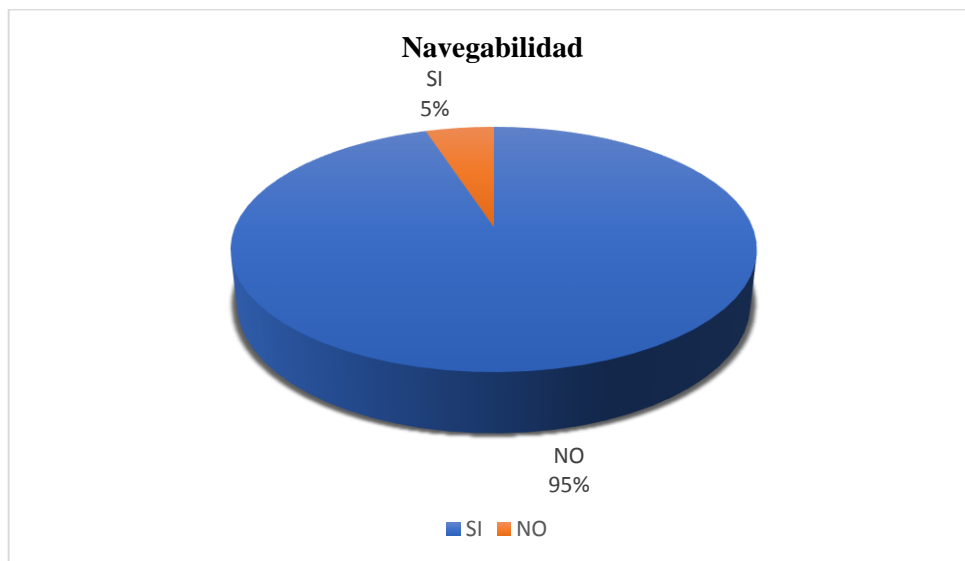


Gráfico 26-3: Estadística Descriptiva de “Navegabilidad” de la aplicación K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 95% de jóvenes en el focus group no tuvieron inconvenientes con la Navegabilidad de la aplicación K'MADA, mientras que el 5% tuvo inconvenientes.

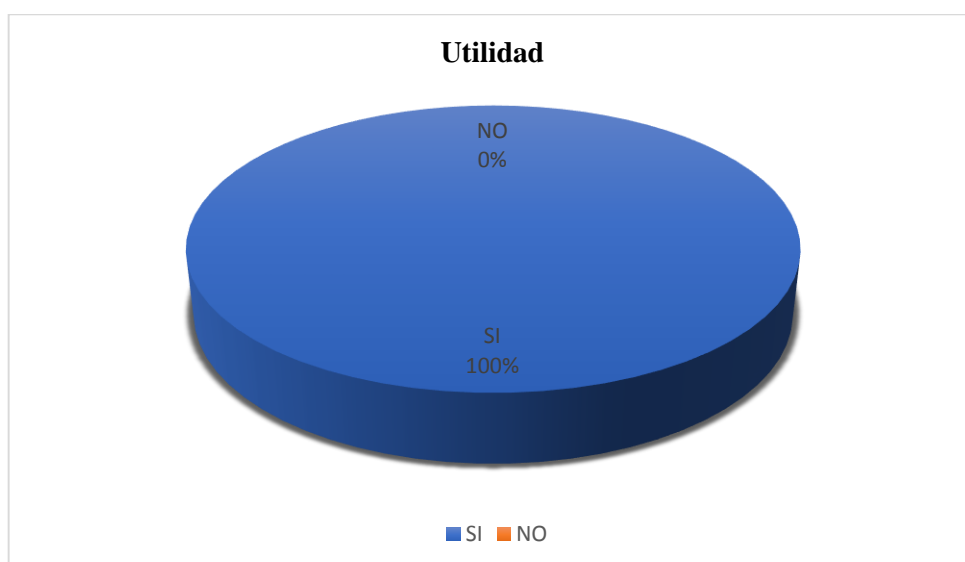


Gráfico 27-3: Estadística Descriptiva de “Utilidad” de la aplicación K'MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

Interpretación: El 100% de jóvenes en el focus group calificó útil a la aplicación K'MADA.

NIVEL DE ACEPTACIÓN (SISTEMAS)

Tabla 17-3: Cálculo para el nivel de aceptación de la aplicación (Sistemas)

USABILIDAD	90
NAVEGABILIDAD	95
UTILIDAD	100
	$(90+95+100) / 3$
TOTAL ACEPTACIÓN	=95%

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Fuente: Propia

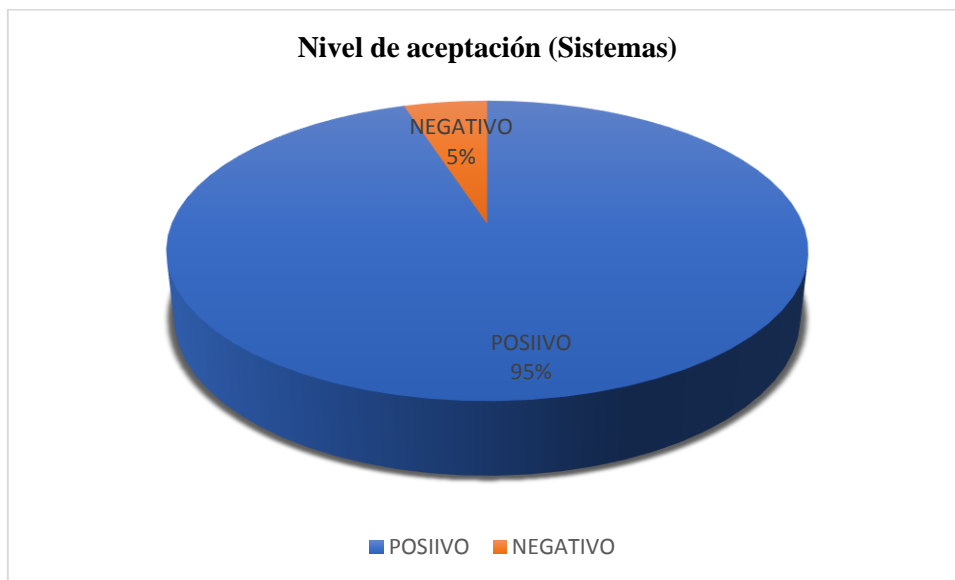


Gráfico 28-3: Estadística Descriptiva de “Nivel de Aceptación (Sistemas)” de la aplicación K’MADA

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2018.

ETAPA 5.- Entrega

Al concluir las pruebas de Funcionamiento de la aplicación K’MADA, se realiza el manual de descarga y el manual de instalación de la aplicación.

- **Proceso de descarga de K'MADA app**

1.- Descargar la aplicación K'MADA desde el link generado por Mobincube o escanear el código QR desde nuestro celular mediante un lector de códigos QR.



Figura 61-3: Código QR y link de descarga de la aplicación (paso 1)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

2.- Clic sobre el botón de “Mobincube Store”.

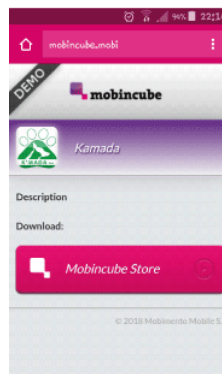


Figura 62-3: Proceso de descarga (paso 2)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

3.- Clic sobre el botón “DOWNLOAD”

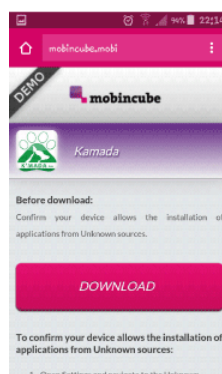


Figura 63-3: Proceso de descarga (paso 3)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

4.- Clic en “ACEPTAR”, cuando aparece el cuadro de diálogo que aparecerá a continuación.

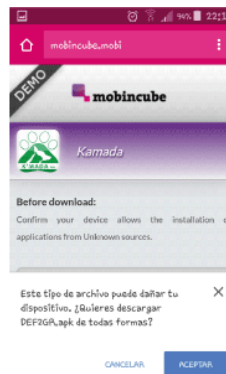


Figura 64-3: Proceso de descarga (paso 4)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

5.- A continuación iniciará el proceso de descarga de la aplicación.

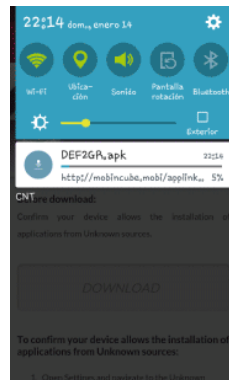


Figura 65-3: Proceso de descarga (paso 5)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

6.- Finalmente aparecerá un cuadro de diálogo que informa, que la descarga está completa.

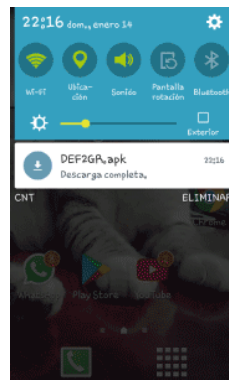


Figura 66-3: Proceso de descarga (paso 6)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

Proceso de instalación de K'MADA app.

1.- Aparecerá una nueva pantalla, en la cual se confirma la instalación de la aplicación al hacer clic en el botón “INSTALAR”

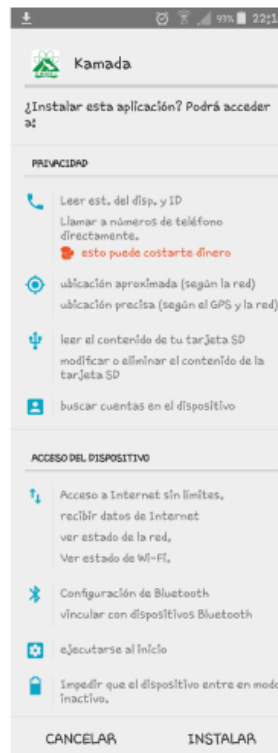


Figura 67-3: Proceso de instalación (paso 1)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

2.- Automáticamente empezará el proceso de instalación de la aplicación.

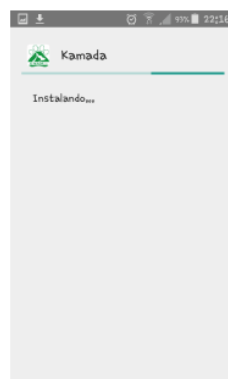


Figura 68-3: Proceso de instalación (paso 2)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

3.- Aparecerá una ventana que informa, que la aplicación ha sido instalada.

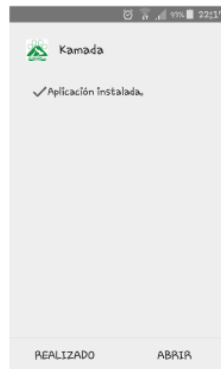


Figura 69-3: Proceso de instalación (paso 3)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

4.- Se ha creado el ícono de acceso directo a la aplicación en nuestro dispositivo móvil.

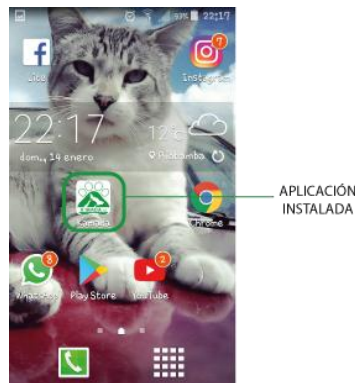


Figura 70-3: Proceso de instalación (paso 4)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

5.- Clic en “ACEPTAR Y CONTINUAR”, si se desea ejecutar la aplicación se debe aceptar las políticas de seguridad respectivas.



Figura 71-3: Proceso de instalación (paso 5)

Realizado por: Clara Andrade y Edith Escobar, 2017

CONCLUSIONES

- Para el desarrollo de la aplicación móvil es fundamental conocer las necesidades por las que atraviesan los jóvenes que tienen a su cargo una mascota, como es el caso de lugares emergentes a los cuales acudir, además de acuerdo con encuestas realizadas en la ciudad de Riobamba no existen suficientes lugares a los cuales las personas puedan ingresar acompañados de sus mascotas. De esta manera se implementan los mapas que ayudan con la ubicación de los diferentes lugares emergentes y rutas de acceso.
- Riobamba cuenta con varios centros de ayuda animal, de esta manera se logra la vinculación de cuatro de ellos: CRIAR, LADRA, Can Riño y Riobamba Capital Animal, que están de acuerdo en trabajar conjuntamente para beneficio de los animales abandonados, mientras que absolutamente todos coinciden en que la aplicación desarrollada es de fundamental ayuda para erradicar el problema que se viene dando en el día a día como lo es el abandono de las mascotas.
- Al ser la primera aplicación móvil dirigida al cuidado de mascotas en la ciudad de Riobamba, se necesita Diseñar la identidad corporativa que logre posicionar el proyecto. Juntamente con la realización de la revista digital, la cual contiene 6 secciones con información relevante para el cuidado de mascotas.
- Después del análisis realizado al público objetivo se determina que el conocimiento que existe acerca de las leyes en beneficio de los animales es muy limitado, por tal motivo se incluye en la aplicación móvil K'MADA, un servicio en el cual se encuentra la información dentro de las leyes existentes y establecidas por el COIP (Código Orgánico Integral Penal).
- Con base a los resultados obtenidos se justifica que el desarrollo de una aplicación móvil Android gratuita ha sido aceptada con un 95% entre los jóvenes, encuestados a través de un Focus Group, con el fin de facilitar el cuidado de sus mascotas, para esto se utiliza un software llamado Mobincube de la compañía Mobimiento Mobile.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda al Gobierno Autónomo Descentralizado del Municipio de Riobamba incrementar los lugares públicos con acceso libre con mascotas.
- Se conoce que en la ciudad de Riobamba existen varias asociaciones a favor de los animales y se espera que en un futuro se logre la vinculación de todas ellas, ya que trabajan por un mismo objetivo
- Incluir en las instituciones educativas, charlas para erradicar el maltrato animal, dando a conocer las leyes que protegen a los animales incentivando así desde niños el amor por los seres vivos en general.
- Se espera que este proyecto llegue a las personas adecuadas y tomen conciencia sobre esta preocupante situación y las posibles soluciones para mejorar el problema que día a día se observa en las calles de la ciudad de Riobamba, a través de publicidad en diversos medios de comunicación, los cuales promocionen la aplicación móvil K'MADA.
- Llegar a un convenio con los propietarios de los centros emergentes para mascotas y de esta manera lograr que los usuarios de la aplicación obtengan beneficios referentes a los servicios que estos brindan, logrando así incrementar el número de descargas de la aplicación K'MADA APP.

BIBLIOGRAFÍA

1. **AMBROSIO MORALES, María & ANGLÉS HERNÁNDEZ, Marisol.** *La protección jurídica de los animales* [En línea]. México: Editorial, 2017. [Consulta: 20 de enero de 2018]. Disponible en: < <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/9/4436/9.pdf>>
2. **AMBROSE GAVIN, Harris Paul.** *Metodología del diseño*. N° 3era edición, España: 2015, pp. 25-27
3. **AMBROSE, H.** *Metodología del diseño El acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño*. España: Ed. Parramón, 2010, pp. 130
4. **ANDROID.** *Android Auto* [en línea]. España: Android. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <https://www.android.com/intl/es_es/auto/>
5. **ANIMALEAR.** *¿Qué es una mascota?* [Blog]. España: 14 de Mayo, 2015. . [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://animalear.com/b/que-es-una-mascota-2>>
6. **ANIMANATURALIS.** *Acerca de AnimaNaturalis* [En línea]. España: 2017. [Consulta: 16 de octubre de 2017]. Disponible en: <<http://www.animanaturalis.org/animanaturalis>>
7. **APLICARIUM.** *Usabilidad en una app* [blog]. 25 de febrero de 2016. [Consulta: 14 junio 2017]. Disponible en: <<http://aplicarium.com/blog/usabilidad-en-una-app/>>
8. **CALLEJAS, A.; et al.** *Competencia Digital y Tratamiento de la información Aprender en el Siglo XXI* [en línea]. Cuenca- España: Ediciones de la Universidad de Castilla –La Mancha, 2016. [Consulta: 13 de junio de 2017]. Disponible en: <<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oy7wCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA269&dq=tabletas+digitales&ots=qGkRbY7Eth&sig=bWYytcTjE4W8DPUTDnGegtv3SWk#v=onepage&q=tabletas%20digitales&f=false>>
9. **CARRERA PADILLA, Gustavo Patricio.** *Análisis del comportamiento de compra de los consumidores de Smartphones en la zona urbana del distrito metropolitano de quito, en los quintiles 3, 4 Y 5* (Tesis) (Ingeniería). [En línea]. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Ingeniería en Mercadotecnia, Sangolquí. 2014. p.41 [Consulta: 19 de Julio de 2017].

Disponible en: < <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9531/1/T-ESPE-048508.pdf> >

10. **CANET, J.** *La evolución de las revistas digitales* [En línea]. España: Seminario de investigación, 2-3 de Julio de 2012. [Consulta: 18 de mayo de 2017]. Disponible en: <[https://www.bidiso.es/sielae/upload/estaticas/file/CANET2\(1\).pdf](https://www.bidiso.es/sielae/upload/estaticas/file/CANET2(1).pdf)>
11. **CENDÓN PANADÉS, Marta & HOLM, Anna.** *Abandono de animales de compañía* [en línea]. España: 20 de enero de 2012. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2011/85680/abaanicom.pdf>>
12. **CUELLO, Javier ; & VITTONI, José.** *Diseñando apps para móviles*. Barcelona – España. Catalina Duque Giraldo, 2013, p.13.
13. **DÍAZ, Luis.** *¿Cómo funciona una aplicación en App Inventor? Creando la interfaz de usuario*. [en línea]. Diwo, 14 de mayo de 2015. Creando la interfaz de usuario. [Consulta: 23 de mayo de 2017]. Disponible en: < <http://diwo.bq.com/como-funciona-una-aplicacion-en-app-inventor-creando-la-interfaz-de-usuario/>>
14. **ECHEVERRÍA, Enrique.** *La ley LOBA* [En línea]. Ecuador: El Comercio, 17 de noviembre de 2014. [Consulta: 19 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://www.elcomercio.com/opinion/opinion-ley-loba-proteccion-animal.html>>
15. **ECOOSFERA.** *Conoce las penas por maltrato animal en distintos países* [en línea]. Ecoosfera, 19 de agosto de 2015. [Consulta: 19 de mayo de 2017]. Disponible en: < <http://ecoosfera.com/2015/08/conoce-las-penas-por-maltrato-animal-en-distintos-paises/> >
16. **El Congreso de Colombia.** *Por medio de la cual se modifican el código civil, la ley 84 de 1989, el código penal, el código de procedimiento penal y se dictan otras disposiciones* [En línea]. [Consulta: 19 de mayo de 2017]. Disponible en <<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201774%20DEL%206%20DE%20ENERO%20DE%202016.pdf>>
17. **EL PAIS.** *Ley contra el maltrato animal ya es una realidad* [En línea]. Colombia: El País, 06 de enero de 2016. [Consulta: 18 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://www.elpais.com.co/colombia/ley-contra-el-maltrato-animal-ya-es-una-realidad.html>>

18. **EL TELÉGRAFO.** *Abandono animal, una 'cultura antisocial'* [en línea]. Ecuador: El telégrafo, 04 de octubre de 2015. Regional Manabí. [Consulta: 20 de enero de 2018]. Disponible en: < <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional-manabi/1/abandono-animal-una-cultura-antisocial> >
19. **ENRÍQUEZ, J.** *Usabilidad en aplicaciones móviles* (Tesis) (Ingeniería) [En línea]. Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Santa Cruz – Argentina. 2013. pp.26-27. [Consulta: 23 de junio de 2017]. Disponible en: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0ahUKEwuiqb7897_YAhVGYyYKHSc3DaIQFgg1MAI&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5123524.pdf&usg=AOvVaw1lr9U9IjKLpDqQViXIF9XH>
20. **FASAWORLD.** *Los colores, tipos y mezclas* [En línea]. Fasaword, 06 de Julio, 2017. [Consulta: 07 de agosto de 2017]. Disponible en: <<https://www.fasaword.es/blog/los-colores-tipos-mezclas/>>
21. **FERNÁNDEZ, María Inés.** *Revistas interactivas digitales ¿cuáles son sus ventajas y sus desventajas?* [en línea]. 26 de agosto de 2014. [Consulta: 10 de abril de 2017]. Disponible en:<<http://codendigital.com/revistasinteractivasdigitalescuallessusventajasysusdesventajas/>>
22. **FERRÉ GRAU, Xavier.** *Principios Básicos de Usabilidad para Ingenieros Software* [En línea]. Universidad politécnica de Madrid, Facultad de Informática, Campus de Montegancedo. Madrid- España. p. 2. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en:<<https://pdfs.semanticscholar.org/9861/19b11222e9d3b527bb73b9a6d716a39e19de.pdf>>
23. **FRUTIGER, Adrian.** *Signos, símbolos, marcas, señales.* Barcelona- España: Gustavo Gil, 2007, pp. 272-273.
24. **FUNDACIÓN TELEFÓNICA.** *El futuro de las publicaciones electrónicas* [en línea]. Madrid- España: Ariel, 2010. [Consulta: 15de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://books.google.com.ec/books?id=KYjfCgAAQBAJ&pg=PA29&dq=e+reader&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi3neTRydvYAhVNulMKHbP7Ag4Q6AEIKzAB#v=onepage&q&f=false>>

25. **GARCÍA NAVAS, Mercedes.** *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad* (Tesis) (Doctorado). [En línea] Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información. Madrid- España. 2016. pp.9-10 [Consulta: 28 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://eprints.ucm.es/38067/1/T37356.pdf>>
26. **GARZÓN, Juan.** *Android TV: la nueva plataforma de Google para tu sala* [en línea]. Estados Unidos: CNET. 28 de junio de 2014. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://www.cnet.com/es/analisis/google-android-tv/primer-vistazo/>>
27. **GHINAGLIA, Daniel.** *Taller de diseño editorial entre corondeles y tipos* [En línea]. 2009. [Consulta: 20 de mayo de 2017]. Disponible en: <http://46.101.169.14/bitstream/bibliolatino/283/1/ghinaglia_daniel.pdf >
28. **GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL RIOBAMBA.** *CRIAR: una alternativa para manejo de la fauna urbana* [En línea]. Riobamba: GAD Riobamba, 08 Julio 2016. [Consulta: 17 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://www.gadmriobamba.gob.ec/index.php/noticias/boletines-de-prensa/8-boletines-de-prensa-enero-julio-2016/1021-criar-una-alternativa-para-manejo-de-la-fauna-urbana>>
29. **GÓMEZ, Goyo.** *Manual de creación de una app desde el inicio hasta su publicación* [en línea]. Mobincube, noviembre 2017. Demo creación App. [Consulta: 17 de enero de 2018]. Disponible en: <<https://support.mobincube.com/hc/es/articles/202172165-Manual-de-creaci%C3%B3n-de-un-app-desde-el-inicio-hasta-su-publicaci%C3%B3n>>
30. **GONZÁLEZ RODRÍGUEZ, Gilberto.** *Servicio técnica notebooks* [En línea]. Buenos Aires- Argentina: Fox Andina, 2012. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://books.google.com.ec/books?id=t8BfYr8Dnl4C&pg=PA23&dq=netbook&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwja66rDzNvYAhVDtFMKHSjAAvcQ6AEIJTAA#v=onepage&q=netbook&f=false>>
31. **GRANOLLERS; et al.** *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario* [en línea]. España: Editorial UOC, 2005. [Consulta: 04 de abril de 2017]. Disponible en: <<http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/28398/chap3.xhtml?1508470171524>>
32. **GRANOLLERS I SALTIVERI, Toni.** *Una metodología que Integra la ingeniería del software, la interacción persona-ordenador y la accesibilidad en el contexto de equipos de*

desarrollo multidisciplinares [Tesis] [Doctorado]. [En línea]. Universidad de Lleida, Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics. Lérida- España. 2004. pp. 77. [Consulta: 02 junio de 2017]. Disponible en: <<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8120/Tgsa1de5.pdf?sequence=1>>

33. **GREENPEACE.** *Quienes somos* [En línea]. España: 2017. [Consulta: 16 de octubre de 2017]. Disponible en: <<http://www.greenpeace.org/mexico/es/Quienes-somos/>>
34. **GUERRERO REYES, Leonardo.** *El diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas* (Tesis) (Maestría). [En línea]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Madrid- España. 2016. pp. 29-30. [Consulta: 03 de abril de 2017]. Disponible en:<<http://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>>
35. **GUÍA ONGs.** *¿Cómo son las leyes de protección de animales en el mundo?* [En línea]. España: Guía ONGs, 13 de febrero de 2016. [Consulta: 19 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://www.guiaongos.org/noticias/leyes-proteccion-animal-mundo/>>
36. **HEBUTERNE, S.** *Android Guía de desarrollo de aplicaciones Java para Smartphones y tabletas* [en línea]. 3era Edición. Barcelona- España, 2016. [Consulta: 15 de junio de 2017]. Disponible en:<https://books.google.com.ec/books?id=F63qKD7TjFgC&pg=PA24&lpg=PA24&dq=Octubre+2008.+Se+publica+el+proyecto+open+source+Android&source=bl&ots=n4rFMCCpRc&sig=ekVM4FWk0RfizVZ86ZOwGKQGWUE&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwivupTftr_YAhWGeSYKHTfOAyMQ6AEIQTAE#v=onepage&q=Octubre%202008.%20Se%20publica%20el%20proyecto%20open%20source%20Android&f=false>
37. **JIMÉNEZ LÓPEZ, Irene.** *El estatuto Jurídico de los animales en el Derecho francés (tesis) (Licenciatura)* [En línea]. Universidad Autónoma de Barcelona, Escuela de Derecho. (Barcelona- España). 2014. pp. 16-17. [Consulta: 19 de mayo de 2017]. Disponible en: <https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2014/118933/TFG_ijimenezlopez.pdf>
38. **KANE, JOHN.** *Manual de Tipografía.* 2da Edición, España: Gustavo Gili, 2012, p.76, 138-143

39. **LA PRENSA.** *CRIAR prosigue sin observaciones* [En línea]. Riobamba: la prensa, 22 septiembre de 2016. [Consulta: 18 de mayo de 2017]. Disponible en: <http://www.laprensa.com.ec/interna.asp?id=10867#.WIMWUTf_rIU>
40. **LÓPEZ, Ignacio.** *Diferentes tipos de maltrato animal* [Blog]. Barcelona- España: 26 de agosto, 2013. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://piensaenperros.blogspot.com/2013/08/diferentes-tipos-de-maltrato-animal.html>>
41. **LUNA PEREZ, Diana Alejandra.** *Métodos aplicados al desarrollo de aplicaciones móviles* [blog]. México. [Consulta: 04 de octubre de 2017]. Disponible en: <<http://info.danthop.com/estrategias-de-desarrollo-de-aplicaciones-m%C3%B3viles-0>>
42. **MARTÍNEZ, Eduardo.** *Cómo utilizar metodología Scrum para cometer proyectos complejos* [blog]. Agosto, 2017. [Consulta: 04 de octubre de 2017]. Disponible en: <<https://www.iebschool.com/blog/metodologia-scrum-agile-scrum/>>
43. **MATURANA, Jesús.** *Análisis Archos Game Pad2* [en línea]. Lugar: xataka android, 22 de abril de 2017. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://www.xatakandroid.com/gadgets-android/analisis-archos-gamepad-2>>
44. **MENZINSKY, Alexander; et al.** *Scrum Manager* [En línea]. Versión 2.6. 23 de mayo de 2017. [Consulta: 07 de Marzo de 2018]. Disponible en: <http://www.scrummanager.net/files/sm_proyecto.pdf>
45. **MINISTERIO DE JUSTICIA, DERECHOS HUMANOS Y CULTOS SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO NORMATIVO.** *Código integral penal en el Ecuador Art. 249* [En línea]. 10 de febrero de 2014. p.39. [Consulta: 04 de octubre de 2017]. Disponible:<http://tbinternet.ohchr.org/Treaties/CEDAW/Shared%20Documents/EQU/INT_CEDAW_ARL_ECU_18950_S.pdf>
46. **MOBIMIENTO.** *Manual CMS Mobincube* [en línea]. mobincube, 06 de septiembre de 2012. [Consulta: 12 de junio de 2017]. Disponible en: <http://cms.mobincube.com/guia/manual_es.pdf>
47. **MONTERO, Y. & SANTAMARÍA, S.** *Informe APEI sobre Usabilidad* [en línea]. 2009. p. 73. [Consulta: 04 de abril de 2017]. ISBN: 978-84-692-3782-3. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3_2.htm>

48. **MORAN T. P.** *The command language grammar: a representation for the user interface of interactive systems*. 1981. International Journal of man-machine studies, núm. 15.
49. **MORENO, Luciano.** *Elementos gráficos para el diseño. Íconos y botones gráficos* [En línea]. Desarrollo Web.21 de Julio de 2005. [Consulta: 23 de octubre de 2017]. Disponible en: <<https://desarrolloweb.com/articulos/2085.php>>
50. **MUNARI, Bruno.** *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. 12° edición.1996. pp.354-355
51. **NIETO GONZALEZ, Alejandro.** *Que es Android* [en línea]. 2011. [Consulta: 14 mayo 2017]. Disponible en:< <https://www.xatakandroid.com/sistema-operativo/que-es-android>>
52. **NOLASCO VALENZUELA, Jorge Santiago.** *Desarrollo de aplicaciones móviles android y J2me*. Lima- Perú. Macro E.I.R.L. 2010. p.15.
53. **NOLIVOS GALLARDO, Mariela Estefanía.** *Campaña piloto contra el maltrato a animales domésticos en el norte de la ciudad de Guayaquil (ciudadela quisquis)* (Tesis) (Licenciatura). [En línea]. Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social. Guayaquil – Ecuador. 2013. p.35. [16 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1119/1/Tesis%20maltrato%20animal.pdf>>
54. **Organización de Consumidores y Usuarios.** *Sistemas Operativos para móviles* [en línea]. 2013. [Consulta: 14 mayo 2017]. Disponible en: <<https://www.ocu.org/tecnologia/telefono/informe/sistemas-operativos-para-moviles557134/como-elegir-el-mejor-sistema-operativo>>
55. **PARRA REYNADA, Leopoldo.** “*Hacia la TV digital La teoría y la práctica de las antenas TDT* “. *Electrónica y Servicio*. [En línea], 2013, México. Edición N°186. p. 38. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. ISSN 1405-8294. Disponible en: <<https://books.google.com.ec/books?id=3KKoBQAAQBAJ&pg=PA38&dq=reproductor+mp4&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiXh9S6z9vYAhXOoFMKHUqwDE8Q6AEIKjAB#v=onepage&q&f=false>>
56. **PERSONAS POR EL TRATO ÉTICO DE LOS ANIMALES LATINO.** *Sobre PETA* [En línea]. Estados Unidos: 03 de octubre de 2017. [Consulta: 16 de octubre de 2017]. Disponible en: <<https://www.petalatino.com/about/sobre-peta/>>

- 57. POZO BORREGO, Trinidad.** *Tecnologías móviles y turismo* (Tesis) (Ingeniería). [En línea]. Universidad de Málaga, Facultad de Turismo. Málaga- España. 2014. p.20. [Consulta: 14 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/7976/TFG%20Tecnolog%C3%ADas%20m%C3%B3viles%20y%20Turismo.pdf?sequence=1>>
- 58. Protección Animal Ecuador.** Quienes somos [En línea]. Quito: PAE, de 2017. [Consulta: 18 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://www.pae.ec/quienes-somos/>>
- 59. Qué tipo de apps puedo hacer con Mobincube** [en línea]. En: Youtube, presentado y dirigido por: Mobincube, 8 de Junio de 2015 [11 de Octubre de 2017]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=M98qLj3hExY> >
- 60. QUINTANA, Sara.** *Diseño de una retícula para maquetar* [en línea]. 18 de febrero de 2016. [Consulta: 13 de septiembre de 2017]. Disponible en: <<http://saraquintana.com/disenoreticula-maquetar/>>
- 61. QUIN, Roberta.** *¿Qué tipo de apps puedo hacer con Mobincube?* [En línea]. Mobincube, 16 de enero de 2018. Introducción. [Consulta: 17 de enero de 2018]. Disponible en: <<https://support.mobincube.com/hc/es/articles/206538953--Qu%C3%A9-tipo-de-apps-puedo-hacer-con-Mobincube->>
- 62. RAMÍREZ VIQUE, Robert.** *Métodos para el desarrollo de aplicaciones móviles* [En línea]. Cataluña- España, 2015. [Consulta: 15 de Octubre de 2017]. Disponible en <[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_\(Modulo_4\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_(Modulo_4).pdf)>
- 63. RAMOS, Marta.** *Abandono de mascotas* [en línea]. Terrassa- Barcelona: El País, 13 de octubre de 2013. Opinión. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <https://elpais.com/elpais/2013/10/12/opinion/1381598247_682749.html>
- 64. REDERJO, José Luis.** Uso de App Inventor en la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación [En línea]. España. 20 de febrero de 2013. Observatorio Tecnológico, 820-10-289-9. [Consulta: 23 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/en/software/programacion/1090-uso-de-appinventor-en-la-asignatura-de-tecnologias-de-la-comunicacion-y-la-informacion> >

65. **RIVERO, Elizabeth.** *Diseño de Identidades* [blog]. eliza, 21 de agosto, 2015. [Consulta: 23 de octubre de 2017]. Disponible en: <<http://proyectoselizabetharte.blogspot.com/2015/08/disen-de-identidades-para-poder.html>>
66. **ROBLEDO SACRISTÁN, C. & ROBLEDO FERNÁNDEZ, D.** *Programación en Android* [en línea]. España: Aula Mentor, 2016. [Consulta: 15 de junio de 2017]. Disponible en: <https://books.google.com.ec/books?id=Zi8bAgAAQBAJ&pg=PT4&dq=historia+de+android&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwib6Z_2h9PWAhXMRyYKHQEoB58Q6AEILzAC#v=onepage&q=historia%20de%20android&f=false>
67. **RODRÍGUEZ NAVARRO, Carlos.** *Como se programan apps móviles con MIT App Inventor (Bloques lógicos)* [blog]. España: Solo electrónicos, 21 de abril, 2014. [Consulta: 23 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://soloelectronicos.com/2014/04/21/como-se-programan-apps-moviles-con-mit-app-inventor-bloques-logicos/>>
68. **RUIZ MARTÍN, Carlos & GALVÁN CALLEJA, Paloma.** Editor predictivo de Mensajes en pictogramas (Trabajo Fin de Grado) (Ingeniería) (En línea) Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Informática, Dpto. de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial. Madrid. 2014. pp.17-21 [Consulta: 13 de septiembre de 2017]. Disponible en: <<http://eprints.ucm.es/30164/1/Editor%20predictivo%20de%20mensajes%20en%20pictogramas.pdf>>
69. **SÁNCHEZ BELCHI, Pedro Juan.** *Info Lab. Aplicación de reconocimiento de imágenes en Android para usuarios de laboratorio* (Tesis) (Ingeniería). [En línea]. Universidad Politécnica de Cartagena, Escuela Técnica Superior De Ingeniería De Telecomunicación, Colombia.2014. p.9 [Consulta: 17 de junio de 2017]. Disponible en: <<http://repositorio.upct.es/bitstream/handle/10317/4167/pfc5858.pdf?sequence=1>>
70. **TERRIZA, Alejandro.** *Introducción al Desarrollo de Aplicaciones Android con App Inventor* [en línea]. 2012. [Consulta: 14 junio 2017]. Disponible en: <https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/profesorado/pluginfile.php/76757/mod_resource/content/2/Instalaci%C3%B3n%20y%20Configuraci%C3%B3n%20de%20App%20Inventor.pdf>

71. **TOC, Mynor.** *Congreso aprueba ley contra maltrato animal* [En línea]. Prensa Libre, 28 de febrero de 2017. [Consulta: 18 de mayo de 2017]. Disponible en: <<http://www.prensalibre.com/guatemala/politica/congreso-aprueba-ley-contra-maltrato-animal>>
72. **TRIGAS GALLEGO, Manuel.** *Metodología Scrum* [en línea]. 04 de Octubre de 2017. [Consulta: 07 marzo de 2018]. Disponible en: <<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/17885/1/mtrigasTFC0612memoria.pdf>>
73. **WIEDEMANN, Julius.** *Logo Desing*. 3era Edición. Alemania, Taschen, 2011, p. 7
74. **4ANDROID.** *Llega quake3 para Android* [en línea]. 4android, 24 de febrero de 2017. [Consulta: 15 de mayo de 2017]. Disponible en: <<https://4android.com/llega-quake3-para-android/>>