

**CHOCA ESA PATA: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA DIGITAL QUE FOMENTE
LA PROTECCIÓN Y EL BIENESTAR ANIMAL EN LA CIUDAD DE PASTO.**

**Por:
LINA RODRIGUEZ DEVRIES
DIANA CAROLINA RUIZ**



Universidad de Nariño
TANTVM POSSVMVS QVANTVM SCIMVS

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
2017**

**CHOCA ESA PATA: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA DIGITAL QUE FOMENTE
LA PROTECCIÓN Y EL BIENESTAR ANIMAL EN LA CIUDAD DE PASTO.**

**Por:
LINA RODRIGUEZ DEVRIES
DIANA CAROLINA RUIZ**

**Presentado a:
CRISTINA ASCUNTAR
FERNANDO CORAL
ELIZABETH POLO**



Universidad de Nariño
TANTVM POSSVMVS QVANTVM SCIMVS

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DIPLOMADO EN DISEÑO INTERACTIVO Y EXPERIENCIA DE USUARIO
2017**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

Ing. Ph.D. Gustavo Córdoba Guerrero.

Director

Jurado 1

Jurado 2

San Juan de Pasto, Mayo de 2017

Resumen

La presente investigación fue desarrollada con el fin de abordar la problemática del maltrato animal desde una visión humana como también desde el diseño, lo cual permitió un acercamiento al contexto y actualidad de la problemática, que permitió visualizar los alcances de las herramientas tecnológicas en cuanto al comportamiento y las conductas de aprendizaje del ser humano. Se abordó la investigación desde lo interactivo y la experiencia que el usuario presenta frente al artefacto, poniéndose en los zapatos de los afectados, en este caso, los animales. Se logró estructurar un prototipo que cumple con las necesidades del usuario frente a la problemática y lo acerca de una manera eficaz interactiva, lo que en un futuro podrá mejorar la panorámica dentro del contexto sociocultural en el que se encuentra inmerso.

Abstract

The present research was developed with the purpose of approaching the problem of animal abuse from a human vision as well as from the design, which allowed an approach to the context and actuality of the problem, which allowed to visualize the scope of the technological tools in terms of Behavior and learning behaviors of the human being. The research was approached from the interactive and the experience that the user presents in front of the artifact, putting themselves in the shoes of the affected ones, in this case, the animals. It was possible to structure a prototype that meets the needs of the user in the face of the problem and about an effective interactive way, which in the future can improve the panorama within the sociocultural context in which it is immersed.

Tabla de Contenidos

INTRODUCCIÓN	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
PREGUNTA PROBLEMA.....	4
OBJETIVOS	15
JUSTIFICACIÓN	16
METODOLOGÍA	18
MARCO TEÓRICO.....	20
2. Nueva ley de protección Animal en Colombia	20
3. Índices de maltrato animal en la ciudad de Pasto	29
4. Retroalimentación desde medios interactivos referentes.	31
DESARROLLO PROYECTUAL.....	34
ETAPA 1: EMPATÍA	34
1. Análisis de usuario a nivel global	34
2. Análisis de usuario a nivel específico	44
ETAPA 2: DEFINICIÓN.....	49
ETAPA 3: IDEACIÓN	49
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	49
APLICACIÓN DEL MÉTODO DE DCU	50
ANÁLISIS DE RESULTADOS	52

ETAPA 4: PROTOTIPADO	62
BOCETAJE.....	62
PROTOTIPADO	66
VIDEO JUEGO.....	69
CONCLUSIONES	74

Lista de diagramas

Diagrama 1. Análisis de usuario frente a contexto global, similitudes.....	36
Diagrama 2. Análisis de usuario frente a contexto global en las redes sociales.	38
Diagrama 3. Análisis de usuario frente a contexto global, voluntariado.	39
Diagrama 4. Análisis de usuario frente a contexto global, convenios con centros veterinarios...	40
Diagrama 5. Análisis de usuario frente a contexto global, proceso de legalización.....	41
Diagrama 6. Análisis de usuario frente a contexto global, brigadas.....	42
Diagrama 7. Análisis de usuario frente a contexto global, hogares de paso.....	43
Diagrama 8. Análisis de usuario frente a contexto global, realización de eventos.....	43

Lista de ilustraciones

Ilustración 1. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.....	32
Ilustración 2. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.....	33
Ilustración 3. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.....	34
Ilustración 4. Descripción de usuario en nivel específico.....	45
Ilustración 5. Descripción de usuario en nivel específico.....	46
Ilustración 6. Descripción de usuario en nivel específico.....	47
Ilustración 7. Análisis de usuario en nivel específico, stakeholders.....	48
Ilustración 8. Etapa de ideación en la fase proyectual.....	50
Ilustración 9. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.....	52
Ilustración 10. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.....	54
Ilustración 11. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.....	56
Ilustración 12. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.....	58
Ilustración 13. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.....	60
Ilustración 14. Etapa de bocetaje.....	63
Ilustración 15. Etapa de bocetaje.....	63
Ilustración 16. Resultado gráfico del identificador.....	64
Ilustración 17. Resultado gráfico del identificador.....	64
Ilustración 18. Esquema para plataforma digital.....	65
Ilustración 19. Esquema para plataforma digital.....	65
Ilustración 20. Esquema para plataforma digital.....	66

Ilustración 22. Pantalla de inicio.....	67
Ilustración 21. Segunda pantalla de la app.....	67
Ilustración 23. Tercera pantalla de la app.	67
Ilustración 24. Cuarta pantalla de la app.....	68
Ilustración 25. Sexta pantalla de la app.	68
Ilustración 26. Quinta pantalla de la app.	68
Ilustración 27. Séptima pantalla de la app.	69
Ilustración 28. Primer nivel del videojuego.....	73

INTRODUCCIÓN

La investigación busca abordar el tema de la Protección y Bienestar Animal desde la visión interactiva y la experiencia del usuario frente a la problemática, pues actualmente los casos de maltrato animal y abandono, son temas recurrentes en la ciudad de Pasto. A pesar de la existencia de varias entidades dedicadas al fomento de la concientización y a la protección dentro de la ciudad, se percibe que el acercamiento con la comunidad no es el suficiente, puesto que los índices de maltrato animal tienden a mantenerse y aumentar. Según las estadísticas proporcionadas por el periódico El Tiempo (Vivas Barandica, 2016), se estima que los animales de compañía o domésticos son las víctimas más comunes de la crueldad, especialmente los perros, quienes reciben el 64.5% de los actos abusivos y el abandono por parte de las personas, seguido por los gatos con 18% y el restante 25% lo sufren otros animales como caballos, vacas, aves, entre otras especies.

Ante este panorama crítico que se percibe generalmente sin mayor asombro, la cosificación de los animales como seres no sintientes u objetos dentro del ecosistema, es cada más evidente, bien sea por falta de interés o porque se desconoce la información precisa frente al tema de protección y bienestar animal, trayendo como consecuencia distintos casos de maltrato, abuso, abandono y en algunos casos hasta la muerte de aquellos seres sin voz en la ciudad.

En la actualidad, es notable que la mayoría de la comunidad cuenta con la facilidad de acceder a herramientas y dispositivos tecnológicos que les permiten estar en contacto con

la sociedad e informarse de la situación que día a día se vive en el mundo; según lo anterior, se decide abordar esta temática, desde una visión de interacción y experiencia del usuario, proyectando una plataforma que permita en un futuro fomentar la conciencia sobre la protección y el bienestar animal dentro de la ciudad de Pasto.

Palabras claves: abandono, bienestar animal, maltrato animal, protección, sensibilización.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A pesar de la existencia de diferentes organizaciones que trabajan en pro del bienestar animal, en la ciudad de Pasto, se conoce que hoy en día la lucha constante de este tipo de entidades dedicadas no es suficiente y los casos de maltrato, abandono y rechazo hacia los animales se presentan con mayor frecuencia, pues el ser humano tiende a ubicarse erróneamente en la cúspide del ecosistema, pensando equivocadamente que los animales que viven a su alrededor están a su servicio, y que por lo tanto no merecen ser tratados como lo que son, seres vivos con derechos al igual que los humanos.

Una de las razones que genera esta cuestión la falta de conocimiento acerca de la problemática dentro de la ciudad; por lo tanto es importante el aprovechamiento de los medios interactivos como canal eficaz para informar a la comunidad acerca de la problemática, conformando distintas herramientas de tipo tecnológico que puedan contribuir a la educación, creando conciencia y sensibilización frente a este dilema.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo fomentar la protección y concientización con respecto al bienestar animal a través de medios interactivos en la ciudad de Pasto?

OBJETIVOS

I. Objetivo General:

Proyectar una plataforma digital tipo App, que contribuya a fomentar la protección y concienciación en relación al bienestar animal en la ciudad de Pasto.

II. Objetivos Específicos:

- a) Indagar en los índices de maltrato y abandono en la ciudad de Pasto para determinar el nivel actual de la problemática.
- b) Examinar las iniciativas en torno a la problemática; que permitan evidenciar el alcance de los medios interactivos frente al tema.
- c) Reconocer los requerimientos del usuario frente a la problemática con el fin de dar estructura al tipo de herramienta tecnológica que el usuario necesita.
- d) Estructurar una plataforma digital basada en la experiencia de usuario UX frente a la problemática de Protección y Bienestar Animal.

JUSTIFICACIÓN

Actualmente, el tema de la protección y bienestar animal se torna importante en la medida que implique pensar y concebir las otras formas de vida como seres sintientes dentro del ecosistema, para esto es necesaria la participación de la sociedad y su movilización como medio de transformación de realidades. Es considerable destacar que hoy en día el acceso a todo tipo de plataformas digitales se da con facilidad gracias al uso de smartphones o tabletas digitales, según el estudio de **eMarketer** “Smartphone Users and Penetration Worldwide, 2013-2018” (eMarketer, 2014), en 2016 en el país el cual reportó que 18,2 millones de usuarios tienen acceso a estos dispositivos, por lo tanto una buena vía para lograr informar y sensibilizar será la optimización de estas posibilidades, desde una herramienta que permita interactuar más de cerca tanto con los animales como con las entidades relacionadas con éste contexto, y que además brinde todo tipo de información en cuanto a dudas y acciones que se pueda llevar frente al maltrato y/o necesidades de los animales.

El auge de la transformación cultural en cuanto al medio ambiente y la sensibilización en torno al tema animalista se refiere, ha tomado fuerza dentro de la ciudad en los últimos años; la lucha constante de las organizaciones y entidades gubernamentales por propender una mejor coexistencia de los seres sin voz y el ser humano mediante proyectos encaminados hacia la protección y bienestar animal, ha reflejado un cambio importante

en la sociedad logrando así darle valor a la vida y a los derechos de estos seres sintientes. Sin embargo, se evidencia que la ausencia de un canal de comunicación efectivo para lograr la sensibilización y educación de la comunidad frente al tema, trae como consecuencia que casos de maltrato y abuso animal se sigan presentando.

Por lo tanto, se pretende estructurar una plataforma digital, usando lenguajes y códigos tanto visuales como lingüísticos que se acerquen a los usuarios de una forma amable y fácil de entender, para que ellos sientan que con ésta información recibida están más cerca a los animales vulnerados y de ésta manera se sientan motivados a estar bien informados y actuar frente a la problemática, en el caso que se requiera. De ésta manera los usuarios podrán tener una conciencia de lo que significa protección y bienestar animal dentro de su contexto cultural y social, y asimismo en un futuro poder lograr que los índices de animales en situación de calle, maltrato y abuso puedan disminuir.

METODOLOGÍA

La investigación se aborda desde una perspectiva cualitativa con un enfoque exploratorio - descriptivo, puesto que se analiza la posición del usuario frente a la problemática e indaga en las iniciativas desde lo tecnológico para mitigar los alcances frente al tema, y de esta manera poder estructurar una herramienta que sirva como canal eficiente, siendo esta el puente entre el usuario y la temática abordada de una manera interactiva y emocional. Es exploratorio porque se hace una primera aproximación a la problemática y se realiza una propuesta para abordarla.

I. Metodología proyectual:

Se analizaron casos particulares de maltrato, abuso y abandono dentro de la ciudad de Pasto, cuyos resultados fueron claves para obtener la información adecuada que permitió determinar la herramienta a desarrollar.

Esta investigación es exploratoria-descriptiva pues los datos recolectados a lo largo de la observación describen el comportamiento de la sociedad frente al tema de la protección y bienestar animal y como los medios interactivos influyen en el mejoramiento de la problemática.

La metodología es cualitativa pues se interpretan los resultados obtenidos dentro del contexto para así poder determinar el tipo de medios interactivos que serán estructurados teniendo como referente investigaciones y artefactos existentes y sus alcances.

II. Herramientas para la recolección de Información:

- **Análisis de datos y estadísticas de Maltrato y Abandono en la ciudad:** Se realizó el proceso de recolección de datos y estadísticas de la problemática dentro del contexto para así poder visualizar el nivel de la problemática, lo cual permitió determinar qué tipo de canal sería el más adecuado para llegar de manera eficaz al usuario, logrando así una experiencia interactiva.
- **Retroalimentación desde medios interactivos similares y ya existentes:** Búsqueda de propuestas similares frente a la problemática, para así poder analizar el alcance que éstas hayan tenido y poder determinar desde qué punto se abordará la temática y así definir el tipo de herramienta a desarrollar.
- **Herramientas de diseño centrado en el usuario:** Testeo y verificación de la funcionalidad del prototipos planteado, conjunto al análisis del comportamiento de los sujetos de la comunicación frente a éste por medio del cardsorting cerrado. Se decide utilizar esta herramienta de análisis puesto que así se podrá visibilizar la relación del usuario con la propuesta, su reacción, su experiencia y empatía con el prototipo y así poder retroalimentar y corregir aquellos puntos en donde el usuario no se enlace de la manera esperada.
- **Estructuración de la herramienta desde la interactividad:** Se estructura la herramienta como medio interactivo, en este caso tipo app, haciendo uso de un lenguaje verbal y gráfico conciso y amable, con palabras claras y precisas que coincidan con la experiencia del usuario frente a la propuesta y que logren tener el acercamiento y reacción esperada.

MARCO TEÓRICO

1. Definición de Maltrato Animal

El maltrato hacia los animales es aquel comportamiento que causan dolor innecesario, sufrimiento o estrés al animal; cada año crece un elevado número de animales que son víctimas de maltratos indirectos es decir por negligencia en los cuidados básicos de la comunidad o de maltratos directos tanto como tortura, mutilación o asesinato del animal. Esta problemática afecta no solo a los animales que son víctimas de esta violencia, sino a todos los miembros de nuestra sociedad que buscan reconocer el valor de estos seres que aún sin voz, también sienten. (Maltrato y abandono animal, 2013)

2. Nueva ley de protección Animal en Colombia

Ley 1774 de 2016

TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN SESIÓN PLENARIA AL PROYECTO DE LEY 172 DE 2015 SENADO, 087 DE 2014 CÁMARA

TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN SESIÓN PLENARIA EL DÍA 2 DE DICIEMBRE DE 2015 AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 172 DE 2015 SENADO, 087 DE 2014 CÁMARA 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.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1º. Objeto. 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 como punibles algunas conductas relacionadas con el maltrato a los animales, y se establece un procedimiento sancionatorio de carácter policivo y judicial.

Artículo 2º. Modifíquese el artículo 655 del Código Civil, así:

Artículo 655. Muebles. Muebles son las que pueden transportarse de un lugar a otro, sea moviéndose ellas a sí mismas como los animales (que por eso se llaman semovientes), sea que sólo se muevan por una fuerza externa, como las cosas inanimadas.

Exceptúense las que siendo muebles por naturaleza se reputan inmuebles por su destino, según el artículo 658.

Parágrafo. Reconózcase la calidad de seres sintientes a los animales.

Artículo 3°. Principios.

a) Protección al animal. El trato a los animales se basa en el respeto, la solidaridad, la compasión, la ética, la justicia, el cuidado, la prevención del sufrimiento, la erradicación del cautiverio y el abandono, así como de cualquier forma de abuso, maltrato, violencia, y trato cruel; b) Bienestar animal. En el cuidado de los animales, el responsable o tenedor de ellos asegurará como mínimo: Que no sufran hambre ni sed; Que no sufran injustificadamente malestar físico ni dolor; Que no les sean provocadas enfermedades por negligencia o descuido; Que no sean sometidos a condiciones de miedo ni estrés; Que puedan manifestar su comportamiento natural; c) Solidaridad social. El Estado, la sociedad y sus miembros tienen la obligación de asistir y proteger a los animales con acciones diligentes ante situaciones que pongan en peligro su vida, su salud o su integridad física.

Asimismo, tienen la responsabilidad de tomar parte activa en la prevención y eliminación del maltrato, crueldad y violencia contra los animales; también es su deber abstenerse de cualquier acto injustificado de violencia o maltrato contra estos y denunciar aquellos infractores de las conductas señaladas de los que se tenga conocimiento.

Artículo 4°. El artículo 10 de la Ley 84 de 1989, quedará así:

Artículo 10. Los actos dañinos y de crueldad contra los animales descritos en la presente ley que no causen la muerte o lesiones que menoscaben gravemente su salud o integridad física de conformidad con lo establecido en el Título XI-A del Código Penal, serán sancionados con multa de cinco (5) a cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Artículo 5°. Adiciónese al Código Penal el siguiente título:

TÍTULO XI-A:

DE LOS DELITOS CONTRA LOS ANIMALES

CAPÍTULO ÚNICO

Delitos contra la vida, la integridad física y emocional de los animales

Artículo 339A. El que, por cualquier medio o procedimiento 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 pena de prisión de doce (12) a treinta y seis (36) meses, e inhabilidad especial de uno (1) a tres (3)

años para el ejercicio de profesión, oficio, comercio o tenencia que tenga relación con los animales y multa de cinco (5) a sesenta (60) salarios mínimos mensuales legales vigentes.

Artículo 339B. Circunstancias de agravación punitiva. Las penas contempladas en el artículo anterior se aumentarán de la mitad a tres cuartas partes, si la conducta se cometiere: a) Con sevicia; b) Cuando una o varias de las conductas mencionadas se perpetren en vía o sitio público; c) Valiéndose de inimputables o de menores de edad o en presencia de aquellos; d) Cuando se cometan actos sexuales con los animales; e) Cuando alguno de los delitos previstos en los artículos anteriores se cometiere por servidor público o quien ejerza funciones públicas.

Parágrafo 1°. Quedan exceptuadas de las penas previstas en esta ley, las prácticas, en el marco de las normas vigentes, de buen manejo de los animales que tengan como objetivo el cuidado, reproducción, cría, adiestramiento, mantenimiento; las de beneficio y procesamiento relacionadas con la producción de alimentos; y las actividades de entrenamiento para competencias legalmente aceptadas.

Parágrafo 2°. Quienes adelanten acciones de salubridad pública tendientes a controlar brotes epidémicos, o transmisión de enfermedades zoonóticas, no serán objeto de las penas previstas en la presente ley.

Parágrafo 3°. Quienes adelanten las conductas descritas en el artículo 7° de la Ley 84 de 1989 no serán objeto de las penas previstas en la presente ley.

Artículo 6°. Adiciónese el artículo 37 del Código de Procedimiento Penal con un numeral del siguiente tenor:

Artículo 37. De los Jueces Penales Municipales. Los Jueces Penales Municipales conocen:

De los delitos contra los animales.

Artículo 7°. Competencia y Procedimiento. El artículo 46 de la Ley 84 de 1989 quedará así:

Artículo 46. Corresponde a los alcaldes, a los inspectores de policía que hagan sus veces, y en el Distrito Capital de Bogotá a los inspectores de policía, conocer de las contravenciones de que trata la presente ley.

Para el cumplimiento de los fines del Estado y el objeto de la presente ley, las alcaldías e inspecciones contarán con la colaboración armónica de las siguientes entidades, quienes además pondrán a disposición los medios y/o recursos que sean

necesarios en los términos previstos en la Constitución Política, la Ley 99 de 1993 y en la Ley 1333 del 2009: El Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, las Corporaciones Autónomas Regionales, las de Desarrollo Sostenible, las Unidades Ambientales de los grandes centros urbanos a los que se refiere el artículo 66 de la Ley 99 de 1993, los establecimientos públicos de que trata el artículo 13 de la Ley 768 de 2002 y la Unidad Administrativa Especial del Sistema de Parques Nacionales Naturales.

Parágrafo. Los dineros recaudados por conceptos de multas por la respectiva entidad territorial se destinarán de manera exclusiva a la formulación, divulgación, ejecución y seguimiento de políticas de protección a los animales, campañas de sensibilización y educación ciudadana y constitución de fondos de protección animal, vinculando de manera activa a las organizaciones animalistas y juntas defensoras de animales o quien haga sus veces para el cumplimiento de este objetivo.

Artículo 8°. Adicionar a la Ley 84 de 1989 un nuevo artículo del siguiente tenor:

Artículo 46^a. Aprehensión material preventiva. Retención Preventiva. Cuando se tenga conocimiento o indicio de la realización de conductas que constituyan maltrato contra un animal, o que de manera vulneren 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 veinticuatro (24) horas.

Parágrafo. Cuando se entregue en custodia el animal doméstico a las entidades de protección animal, el responsable, cuidador o tenedor estará en la obligación de garantizar los gastos de manutención y alimentación del animal sin perjuicio de las obligaciones legales que le corresponden a los entes territoriales.

En caso de no cancelarse las expensas respectivas dentro de un plazo de quince (15) días calendario, la entidad de protección podrá disponer definitivamente para entregar en adopción el animal.

Artículo 9°. Las multas a las que se refieren los artículos 11, 12 y 13 se aumentarán en el mismo nivel de las establecidas en el artículo anterior, así:

Artículo 11. Multas de siete (7) a cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Artículo 12. Multas de diez (10) a cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Artículo 13. Multas de nueve (9) a cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Parágrafo. Las sanciones establecidas en el presente artículo se impondrán sin perjuicio de las sanciones penales que esta u otra ley establezca.

Artículo 10. (Nuevo). El Ministerio de Ambiente en coordinación con las entidades competentes podrá desarrollar campañas pedagógicas para cambiar las prácticas de manejo animal y buscar establecer aquellas más adecuadas al bienestar de los animales.

Artículo 11. Vigencia y derogatorias. La presente ley rige a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

Con el propósito de dar cumplimiento a lo establecido en el artículo 182 de la Ley 5ª de 1992, me permito presentar el texto definitivo aprobado con modificaciones en sesión Plenaria del Senado de la República el día 2 de diciembre de 2015, al Proyecto de ley número 172 de 2015 Senado, 087 de 2014 Cámara, 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. (Defensa Animal Cali, 2015)

3. Índices de maltrato animal en la ciudad de Pasto

- “La vigilancia en zoonosis, permite confirmar que frente a accidentes por agresión animal, se presentaron 1.223 casos en 2012, en 2013, las personas afectadas fueron 1.431; en 2014 se ascendió a 1.762 y se disminuye a 1.526 en el 2015, de acuerdo al reporte de las Unidades Primarias Generadoras de Datos - UPGD. Los accidentes por agresión animal se presentaron en mayor número en la zona rural, en la zona urbana en las comunas tres, cinco, seis, ocho y diez. El incremento de las cifras de accidente por agresión animal obliga a los sectores competentes y a la comunidad a generar acciones pertinentes a fin de evitar la exposición al riesgo. Los datos de cobertura de vacunación para la población canina y felina superó el 85 por ciento de la proyección generada desde el Instituto Departamental de Salud de Nariño y de los lineamientos nacionales, dando un parte de tranquilidad como mecanismo protector para la salud de la comunidad frente a enfermedades zoonóticas como la rabia. En los dos últimos años se han presentado dificultades para el cumplimiento de metas en vacunación y en el seguimiento a los casos de accidentes por agresión animal, también en el cumplimiento de acciones de inspección, vigilancia y control de establecimientos y clínicas veterinarias, toda vez que se presenta una significativa debilidad en el área, marcada por la deficiencia en número y competencias del talento humano, infraestructura y

dotación de herramientas y elementos de trabajo en la Secretaría Municipal de Salud.” (Plan de desarrollo municipal, Alcaldía de Pasto, 2016)

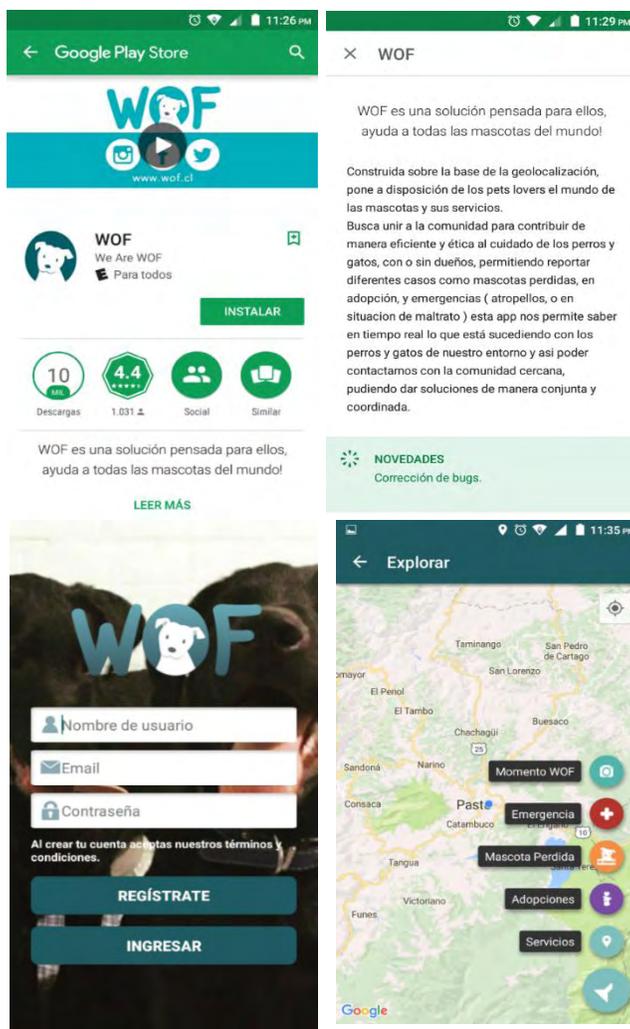
- “Con relación a la protección de animales, para el año 2015, al Centro de Bienestar Animal ingresaron 1.568 animales domésticos; de los cuales 1.215, después de un soporte nutricional y apoyo médico básico, se ofrecen mediante jornadas de adopción a nuevos propietarios interesados en darles una mejor calidad de vida. El proyecto también ejecuta brigadas de sanidad animal en diversos puntos de la ciudad, tales como sectores residenciales, centros de abasto y gremios de propietarios de vehículos de tracción animal. La estrategia educativa está basada principalmente en la realización de talleres, asesorías, visitas educativas al centro de bienestar animal y eventos conmemorativos, con el propósito de sensibilizar a la comunidad sobre los principios básicos de bienestar animal, la normatividad y la corresponsabilidad social de los propietarios. Durante la vigencia 2012-2015, se formaron en la Universidad de Nariño, 8 grupos de gestores de bienestar animal, quienes dinamizan la temática desde su institución.” (Plan de desarrollo municipal, Alcaldía de Pasto, 2016)

Éstos índices suministrados por la Alcaldía de Pasto dentro de su Plan de Desarrollo Municipal del año 2016, permiten evidenciar el nivel de la problemática en la ciudad los últimos años, el nuevo pacto con la naturaleza reconoce la gestión ambiental, como herramienta de desarrollo para lograr la concientización del ser humano en torno a la

conservación, defensa, protección y mejora de su hábitat, lo que permitirá a través de acciones orientadas se pueda lograr la optimización de la educación y cultura ambiental, como también la protección y el bienestar animal.

4. Retroalimentación desde medios interactivos referentes.

- a) **“WOF”**: Esta aplicación se tomó como referente puesto que posee características similares al proyecto que se plantea, sin embargo a nivel funcional es débil, pues la información contenida dentro de esta carece de orden y lógica haciendo que el usuario se confunda y se desvíe de las acciones que desea realizar y eso genera



interferencia en la interacción.

Ilustración 1. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.

- b) **“DogMates”**: Esta aplicación cuenta con el enfoque deseado y su interfaz es amable, pero solo abarca uno de los temas en torno a la problemática y eso hace que no tenga el impacto suficiente en el usuario y que por lo tanto sus resultados no sean los esperados.



Ilustración 2. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.

- c) **“HeroiCan”**: Esta aplicación cuenta con el enfoque deseado pero su interfaz no coincide con las expectativas del usuario, además abarca un solo tema frente a la problemática y limita a que sus acciones no puedan apoyar otras temáticas.



¿Amas a los perros y quieres ser su héroe? Esta app es perfecta para ti.

[LEER MÁS](#)

Ilustración 3. Referente gráfico en fase de análisis para desarrollo proyectual.

DESARROLLO PROYECTUAL

ETAPA 1: EMPATÍA

1. Análisis de usuario a nivel global

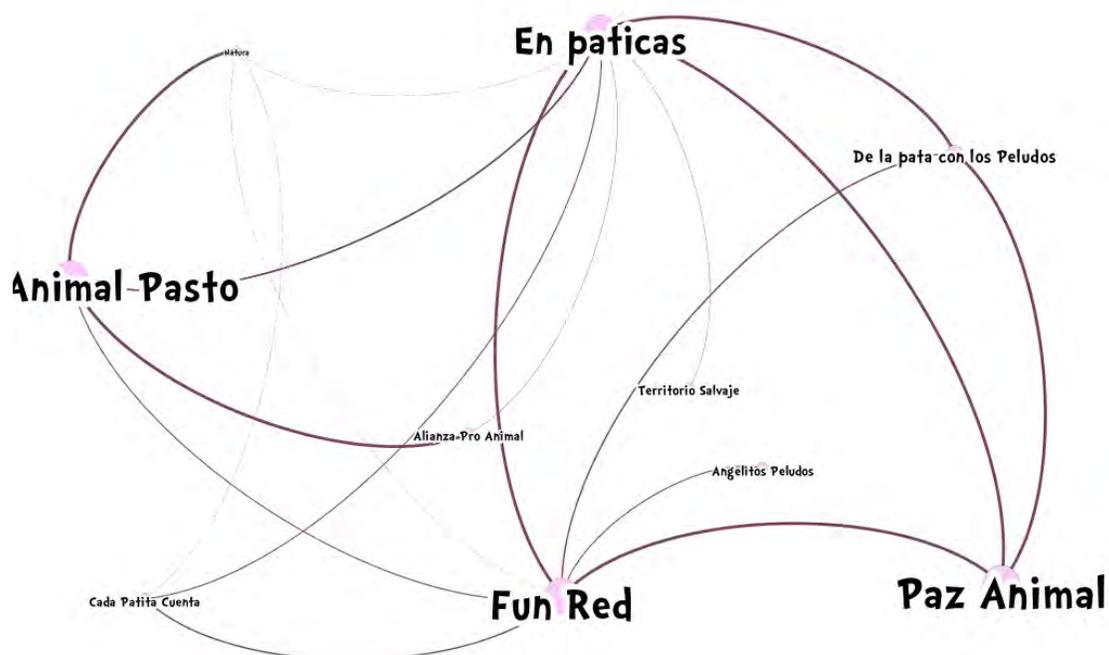
Por medio de recolección de datos y análisis de las diferentes características de las organizaciones existentes en la ciudad, se logra obtener datos que permitan determinar el acercamiento del usuario frente a la problemática dentro del contexto cultural y social de su entorno y el conocimiento que éste pueda tener sobre el tema.

Se analizaron 10 nodos, siendo cada uno de ellos las organizaciones animalistas existentes dentro de la ciudad de Pasto, y las relaciones que estas puedan tener, logrando así determinar cuáles son aquellas que actúan frente a la problemática con más fuerza.

A continuación se muestran los resultados de éste análisis, según características y parámetros definidos:

Red 1: Similitudes

En esta red se analizan las diferentes formas de protección hacia los animales por cada una de las organizaciones, en esta encontramos cuales de las organizaciones se dirige a la protección de animales domésticos; en esta categoría también se encuentran las organizaciones que solo protegen a perros y gatos; también los que protegen solo perros y los que protegen solo gatos. Así mismo existen las organizaciones que se dedican solo a

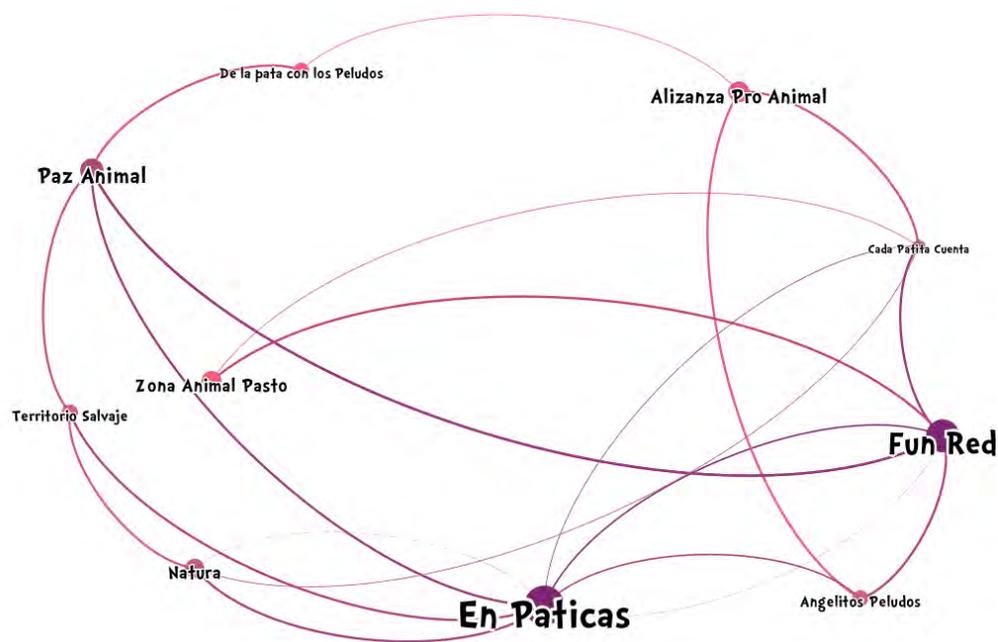


la protección de animales silvestres

Diagrama 1. Análisis de usuario frente a contexto global, similitudes.

Red 2: Redes Sociales

En esta red se analizan las diferentes formas de uso de las redes sociales en específico Facebook, ya que muchas de estas organizaciones las usan para distintos procomunes, este caso muchas de ellas solo se dedican a usar la red social para realizar campañas de adopción; esta es la más común, también usan las redes sociales para realizar campañas de esterilizaciones; específicamente en este punto se deben publicitar para que lleguen a los oídos de muchos de sus seguidores, también muchas de estas organizaciones solo usan las redes sociales para la educación o sensibilización del cuidado animal, pero si comparten los casos de adopción mas no los publican directamente desde sus páginas, y finalmente existen redes sociales que solo son grupos en Facebook y estas se dedican a



hace
r
visi
bles
los
caso
s de
den
unci
as
que

visibilice el maltrato animal.

Diagrama 2. Análisis de usuario frente a contexto global en las redes sociales.

Red 3: Voluntariado

En esta red analizamos los distintos casos de voluntariado que estas organizaciones realizan, algunas de ellas solo trabajan en la ciudad de Pasto realizando rescates, otras realizan también rescates en la ciudad como también por fuera de la ciudad, y otras viajan como voluntarios cuando ocurren desastres a otras ciudades, con el pensamiento de socorrer a los animales afectados en esta. Así mismo muchas de las organizaciones que se encuentran realizando esta labor solo envían donaciones tanto monetarias como de alimento para animales.

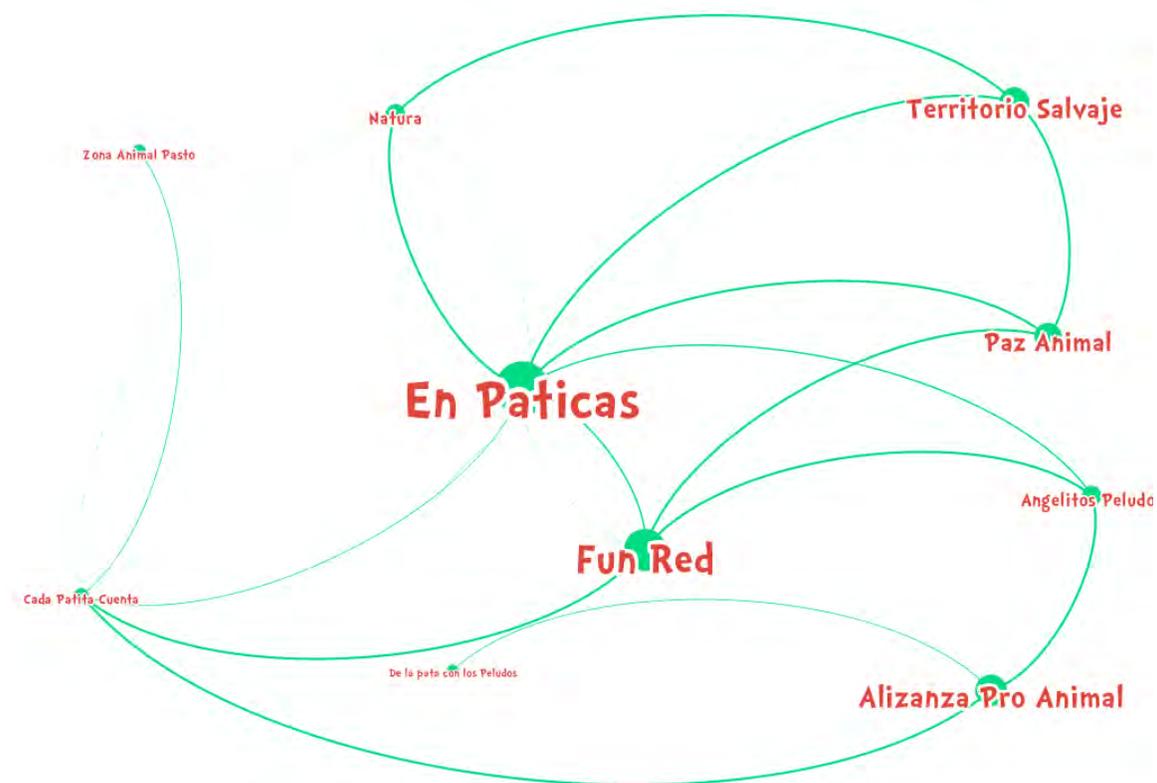


Diagrama 3. Análisis de usuario frente a contexto global, voluntariado.

Red 4: Convenios con veterinarias

Muchas de estas organizaciones mantienen un convenio directo con ciertas veterinarias, en este caso 6 son las que apoyan la causa animalista realizando descuentos a muchos casos, si solo están dirigidas con estas organizaciones en esta red encontramos: Mi veterinaria, Vet Sana Sana, Sabuesos, Narices Frias, Animal Vet, EmerVet.

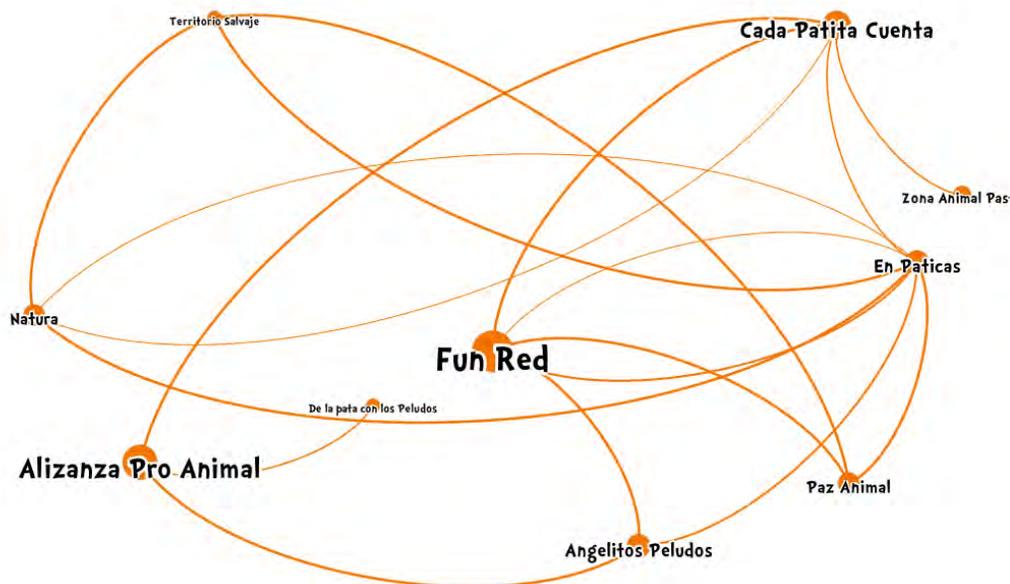


Diagrama 4. Análisis de usuario frente a contexto global, convenios con centros veterinarios.

Red 5: Legalidad

En esta red de análisis es muy importante que estas organizaciones estén legalmente constituidas ya que si no es así, las que realizan eventos de gran peso no se les permitiría recibir donaciones monetarias ni de alimento para animales. Es por eso que en esta red encontramos cuales si tienen su certificado en cámara de comercio, cuales realizan su labor arbitrariamente, cuales están en proceso de legalización, y cuáles de estas organizaciones prefieren unirse a otras para realizar los eventos en grande para no tener problemas al respecto.

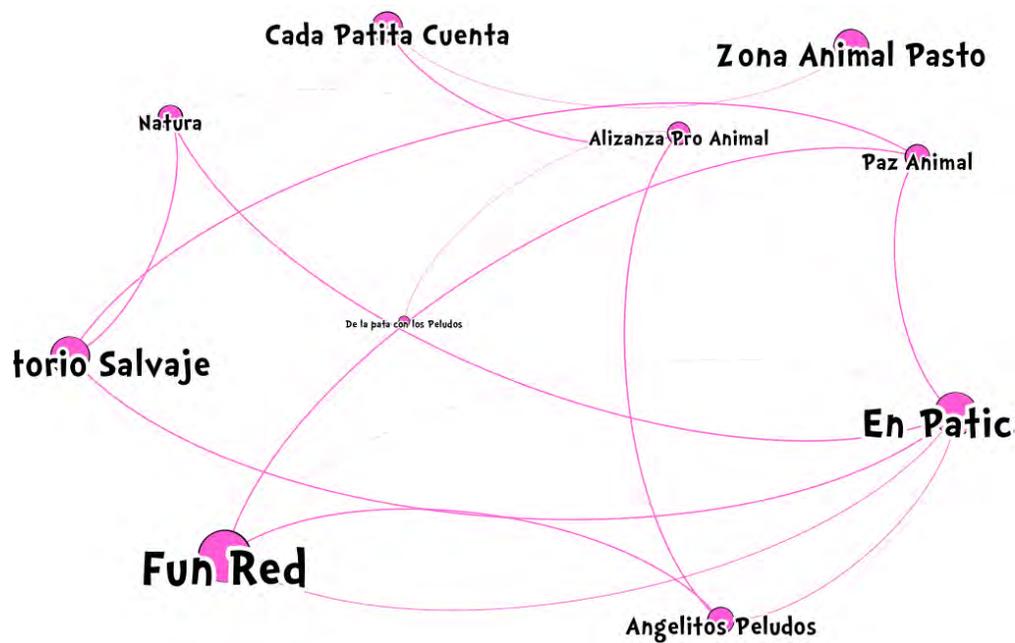


Diagrama 5. Análisis de usuario frente a contexto global, proceso de legalización.

Red 6: Brigadas

Para el análisis de esta red fue importante la realización de brigadas que organizan estas fundaciones, estas brigadas podríamos decir que son eventos pequeños que buscan el bien de los animalitos al tiempo; algunas solo se prestan para hacer brigadas de solo adopción, otras realizan brigadas de desparasitación y vacunación; mientras que otras realizan brigadas de solo esterilizaciones.

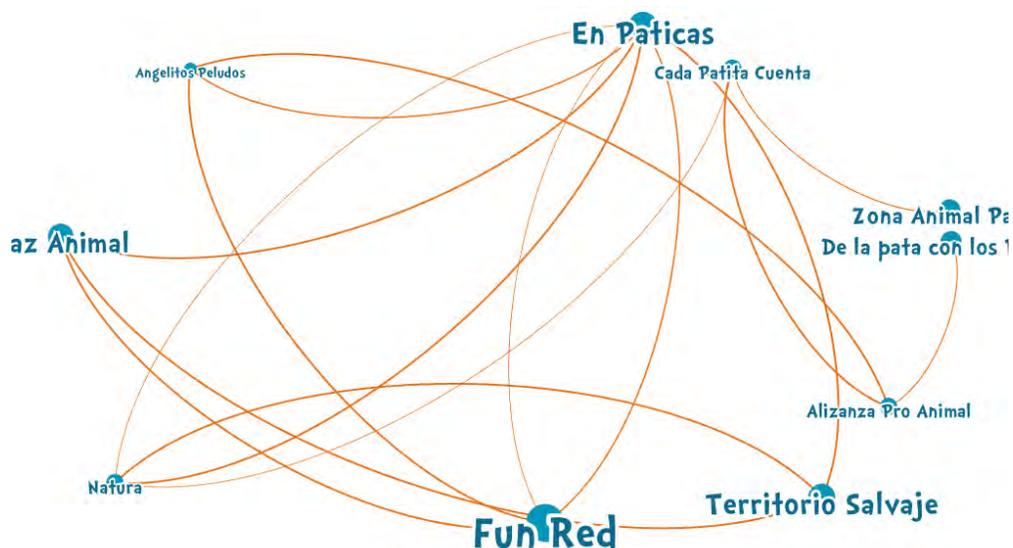
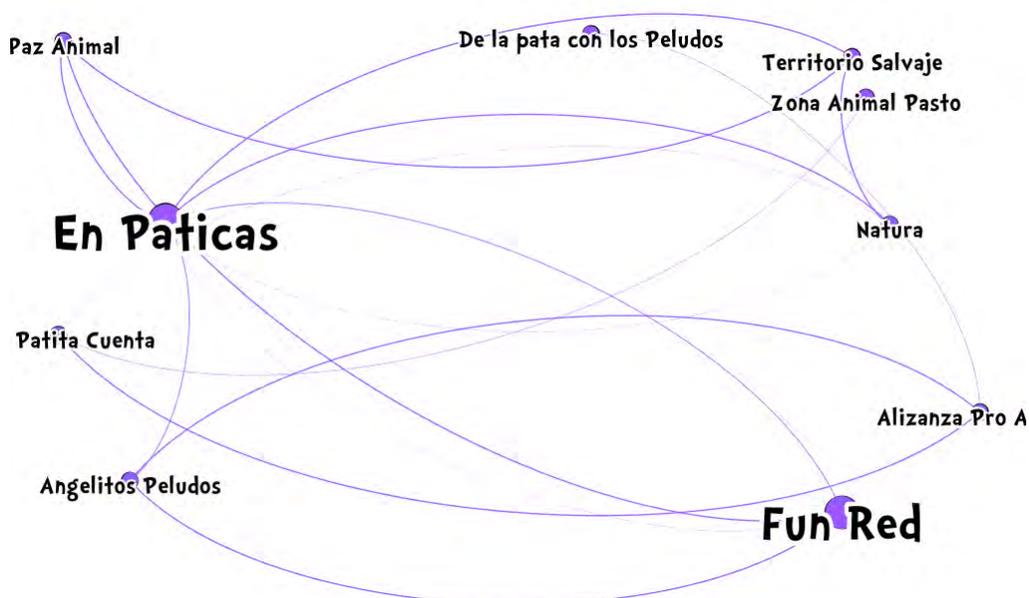


Diagrama 6. Análisis de usuario frente a contexto global, brigadas.

Red 7: Hogares de Paso

Los hogares de paso son importantes a la hora de analizar, ya que muchas de estas organizaciones tienen guarderías que usan para los casos que tengan en su poder, otras solo envían los casos a los hogares de paso oficiales (CBA, Zoonosis) pero esta es poco usual, otras organizaciones prefieren usar sus redes sociales para presentar los casos y buscar así un hogar de paso o un hogar definitivo, y otras que no realizan esta labor.



Red 8: Eventos

En esta red de análisis son las organizaciones que realizan eventos culturales; en este caso son grandes y buscan en mayor cantidad la integración de la comunidad. Muchos realizan estos eventos con el fin de obtener alimento para animales o también de esta forma obtener donaciones monetarias, dentro de estos eventos también pueden realizar jornadas de vacunación y desparasitación; también puede estar dentro de estos eventos jornadas de adopción a casos de animales que se encuentren en el poder de las organi

zacion

Diagrama 7. Análisis de usuario frente a contexto global, hogares de paso.

es.



Diagrama 8. Análisis de usuario frente a contexto global, realización de eventos.

2. Análisis de usuario a nivel específico

Por medio de recolección de datos y análisis de las diferentes características de los arquetipos definidos después del análisis de redes, se logra obtener datos que permiten determinar el acercamiento del usuario frente a la problemática dentro del contexto cultural y social de su entorno y el conocimiento que éste pueda tener sobre el tema.

Se analizaron 3 arquetipos, cada uno con perfiles diferentes, lo que permite percibir la visión de los usuarios frente a la problemática desde su perfil profesional y sus acciones y aspiraciones frente a la temática. A continuación se muestran los resultados de éste análisis, según características y parámetros definidos:

I. A

 25 AÑOS



GINNA RIASCOS

POLITOLÓGA

Si tú no puedes sentir empatía por un animal, es difícil que lo puedas sentir por un ser humano.

 LOGROS	ASPIRACIONES 
<ul style="list-style-type: none"> ● Actualmente como enlace en la Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sostenible para Innovación Educativa Cátedra Futuro en Protección Animal. ● Recolecta de donaciones para animales afectados en el terremoto de Ecuador. ● Presidenta de la organización sin ánimo de lucro Nariño Joven en la que también se encuentra la comisión animalista EN PATICAS. ● Rescatista de perros y gatos y sensibilización a la comunidad a impulsar a comer menos carne animal. ● Trabajar en la Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sostenible como apoyo a la creación de la Política Pública de Protección y Bienestar Animal. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Construir en un futuro una sociedad más justa, donde no seamos los humanos los que ven a los animales como un objeto; al contrario estar en armonía y respeto ● Implementar la Política Pública de Protección Animal. ● Causar más impactos en temas de Protección Animal a través de la educación.
 ME GUSTA	NO ME GUSTA 
<ul style="list-style-type: none"> ● Encontrar personas que a pesar de las dificultades encuentran la forma de ayudar a un animal. ● Lograr hacer un equipo que pueda representar un gran impacto. ● Que exista la posibilidad de poder cambiar la vida de un animalito, no solo de aquellos en condición de calle; también para animales silvestres y proteger su habitat. ● Que las acciones se multipliquen. ● Lo gratificante que es ayudar a un animal y que con solo una mirada pueda agradecer lo que hacen por él, llena el corazón. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Es difícil trabajar en conjunto con las organizaciones que desean ayudar a los animales ya que muchos de ellos tienen sus ideas por otro camino. ● Algunas veces no se encuentra personas que realmente quieran ayudar, si no que tienen intereses de por medio. ● No existe la disciplina y compromiso con muchas personas para realizar estas nobles causas.

Ilustración 4. Descripción de usuario en nivel específico.

 30 AÑOS



JESSITH GUERRERO

DISEÑADOR INDUSTRIAL

“Creo que a través de la innovación social se puede crear conciencia y sensibilización que nos permita ayudar a los animales”

 LOGROS	ASPIRACIONES 
<ul style="list-style-type: none"> ● Trabaja en el Centro de Innovación Social “CISNA” diseñando talleres de pensamiento para problemáticas en Nariño. ● Hace parte de la comisión animalista EN PATICAS y con ellos realiza la campaña “En paticas, empatízate con la esterilización de un perro de Tumaco” ● Se ha realizado eventos donde se recibe ayudas necesarias para los “peluditos” de la calle. ● Conjunto a la Gobernación de Nariño están recolectando alimentos para ayudar a los perritos en situación de calle. ● Se ha realizado talleres en Innovación Social con la técnica “Feeling” con comunidades interesadas en el bienestar de nuestros animales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Que en todas las personas se genere una conciencia real porque los animales son seres sintientes. ● Generar apropiación a la sociedad. ● Sensibilizar, porque los animales hacen parte de este mundo y nuestro ecosistema.
 ME GUSTA	NO ME GUSTA 
<ul style="list-style-type: none"> ● Que de alguna forma intentamos hacer un bien a este mundo. ● Ayudar a un ser indefenso, hacer valer su vida. ● Que al menos ahora son muchas de las personas que se preocupan por la vida de los animales e intentan ayudar aquellos que lo necesitan. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Muchas de las organizaciones animalistas están separadas, ya que no se articulan y no trabajan en conjunto. ● El maltrato hacia los animales, es la cosa que más duele.

Ilustración 5. Descripción de usuario en nivel específico.

❤️ 31 AÑOS

KATHERIN FIERRO

VETERINARIA

Prevenir enfermedades y curar a mis animalitos

LOGROS 🏆

- Ser docente de la Universidad de Nariño en la profundización en medicina de fauna silvestre.
- "Mi clínica veterinaria de pequeños animales y atención de mascotas no convencionales; la única que existe en Pasto".
- Ejercer como profesional en la Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sostenible, encargada de la Política Pública de Protección y Bienestar Animal.

ASPIRACIONES 💡

- Que muchos de los animales del departamento de Nariño se beneficien con el trabajo que se está realizando en la Secretaría de Ambiente y esperamos que la política pública sea la mejor del país.
- Aportarle al departamento con un proyecto para la creación del centro de atención y valoración de fauna silvestre.

ME GUSTA 👍

- La satisfacción más grande es ver a los animalitos cuando se recuperan de un tratamiento después de buscar un diagnóstico.
- Ayudar a los animalitos en población, ya sean grandes, pequeños o medianos.
- Aportarle a mi departamento mi conocimiento como veterinaria y la ayuda que representa a estos seres sintientes que no pueden expresar su dolor ante cualquier situación.

NO ME GUSTA 👎

- Cuando a veces hay casos donde uno se siente impotente, porque a pesar de la lucha constante a un diagnóstico no se encuentra la forma de saber que es lo que tiene el animal y no poder ayudarlo.
- Cuando la falta de recursos monetarios interfiere en la ayuda de los animales.

Ilustración 6. Descripción de usuario en nivel específico.

2. Customer Journey

Luego de analizar las posiciones de los arquetipos frente a la problemática, se pudo evidenciar que coinciden en varios pensamientos y aspiraciones los cuales los llevan a tomar posiciones e iniciativas similares, poniéndolos en la misma línea de acción.

A continuación, se puede evidenciar estos resultados, según la etapa de acción y sus momentos más críticos:



Ilustración 7. Análisis de usuario en nivel específico, stakeholders.

ETAPA 2: DEFINICIÓN

Tipo de herramienta interactiva: App (aplicación para dispositivos móviles)

Se proyectará una plataforma digital tipo App, usando lenguajes y códigos tanto visuales como lingüísticos que se acerquen a los usuarios de una forma amable y fácil de entender, pues en la actualidad, el auge de los medios interactivos, y en específico los dispositivos móviles han tomado fuerza dentro de la comunidad, lo que permite el acercamiento y la interacción de una manera más sencilla y a la vez eficaz. De ésta forma los usuarios podrán tener un acercamiento a lo que significa protección y bienestar animal dentro de su contexto cultural y social, y asimismo en un futuro poder lograr que los índices de animales en situación de calle, maltrato y abuso puedan disminuir.

ETAPA 3: IDEACIÓN

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

“Choca esa Pata”: El Esquema de la plataforma es **AMBIGUO** y de **METÁFORA**, puesto que en un principio puede que el usuario no tenga muy claro el tipo de acción que quiere realizar, por lo tanto una vez dentro de la plataforma (aplicación) tomará la ruta para solucionar su necesidad, las categorías para definir este tipo de navegación se definirán mediante un ejercicio de CardSorting cerrado. También es de metáfora ya que el usuario asociará las acciones a los signos y símbolos dentro de esta.

APLICACIÓN DEL MÉTODO DE DCU



Herramienta de testeo

Ilustración 8. Etapa de ideación en la fase proyectual

- **Tipo de Herramienta:** Card Sorting Cerrado
- **Participantes:** 5 (2 animalistas, 2 adultos profesionales y 1 adolescente)
- **Tiempo Empleado:** 15 minutos por participante
- **Categorías:**

INICIO – BUSCA UN AMIGO – COMPARTE – DENUNCIA – JUEGA

- **INICIO**
 - Registrante
 - Inicia Sesión
 - Cierra Sesión
 - Ajustes
- **BUSCA UN AMIGO**
 - Adopta
 - Publica
 - Albergues de Paso / Hogares de Paso
 - Descarga Contrato de Adopción

- **COMPARTE**
 - Cuéntanos tu caso
 - Conoce otras historias
 - Comunidad
- **DENUNCIA**
 - Publica tu denuncia
 - Otros casos
 - Comunícate
 - Conoce la ley
- **JUEGA**
 - Bonos
 - Dona monedas
 - Apadrina

ANÁLISIS DE RESULTADOS

JUAN JURADO: Diseñador gráfico, 28 años.



Ilustración 9. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.

Durante el desarrollo del card sorting el usuario seleccionó la mayoría de las tarjetas ubicándolas en los posibles pantallazos, en un momento preguntó si podía agregar algunas tarjetas y las ubicó de la siguiente manera:

Sugiere que las tarjetas de: *Registro, iniciar sesión, cerrar sesión y ajustes; estén presentes en todas las pantallas de la app.*

Inicio:

Información general y de interés al usuario.

Descarga Contrato de Adopción – Conoce la Ley de Maltrato (*Maltrato; palabra agregada en la tarjeta*) – Beneficios de la Adopción (*Tarjeta agregada por el usuario*)

Busca un amigo:

Propósito de la App.

Apadrina – Adopta Perro/Gato – Comunidad – Albergues de Paso/Hogares de Paso.

Compartir:

Contar historias y ayudar a compartir lo que genere la app.

Comunícate – Cuenta tu caso (*Contar historias felices, parte emotiva para mostrar la evolución*) – Publica – Conoce otras historias.

Denuncia:

El pantallazo que se usaría para crear conciencia a la comunidad. (*Cuenta que no sería tan necesaria ya que denuncias, existen en muchas y por esta razón cree que posiblemente no debería tener trascendencia en la app*)

Publica tu denuncia – Otros Casos

Juega:

(*El pantallazo que más gusto al usuario*)

Dona monedas- Bonos- Adopta Perro/Gato (*Esta tarjeta la volvió a escribir, como opción de juego*)- “TINDER” Mascotas en adopción (*Encontrar una mascota a los gustos del usuario*)- Mascota virtual (para usuarios niños) – Tutoriales para la crianza de animalitos (*agregada por el usuario*).

GINNA RIASCOS: Politóloga, 26 años.



Ilustración 10. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.

Durante el desarrollo del segundo card sorting la usuaria selecciono algunas de las tarjetas ubicándolas en los posibles pantallazos, también cambio conceptos y agrego nuevas posibles categorías que le ayudarían a ver más completa la app.

Sugiere que las tarjetas de: *Registro, iniciar sesión, cerrar sesión y ajustes; estén presentes en todas las pantallas de la app.* Organizándolas de tal manera:

Inicio:

Información general y de interés al usuario donde se arroje links directos sobre lo que realiza cada organización o entidad; también enfocarse en la parte positiva de las historias de rescates y como es la evolución de estos animales.

Comunidad (*Secretaria de Ambiente, Organizaciones animalistas, listas, teléfonos, mails*) – Cuéntanos tu caso – Conoce otras historias.

Compartir:

La usuaria no siente que el nombre de esta categoría sea “Comparte”, por esta razón le cambia a la palabra **ACTÚA**, donde esta contenga:

Como actuar frente (*maltrato, rescates, etc.*) – Publica peticiones (*Estas son las que requieran firmas masivas*) – Campañas actuales (*Como ayudar*) – Quieres ser parte de (*links de organizaciones animalistas*) – Apadrina – Noticias.

Busca un amigo:

Propósito de la App.

Bonos (*incentivo para la adopción*) – Adopta Perro/Gato – Publica – Albergues de Paso/Hogares de Paso – Descarga el contrato de adopción.

Denuncia:

Publica tu denuncia – Conoce la ley – Líneas de Emergencia (*cambio de nombre a comunícate, para que sea más entendible para el usuario*).

Juega:

(Que el nombre del pantallazo sea más emotivo, “JUEGOS DE EMPATIA”, así crea más sensibilización con el usuario).

Dona monedas- Bonos (Que se pueda escoger los bonos que apoyen determinadas causas animalistas).

VIVIANA MORA: Trabajadora independiente, 26 años.

Ilustración 11. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.

Durante el desarrollo del tercer card sorting la usuaria uso todas las tarjetas sin hacer cambio alguno, Organizándolas de tal manera:

Inicio:

La usuaria cree que en el inicio debe existir un menú que no complique al usuario.

Dona monedas – Ajustes – Comunícate – Regístrate – Inicio Sesión – Cierra sesión.

Busca un amigo:

Propósito de la App, que ayude a promover la adopción.

Adopta Perro/Gato – Apadrina – Albergues de Paso/Hogares de Paso – Descarga el contrato de adopción.

Comparte:

Cuéntanos tu caso – Comunidad – Publica – Conoce otras historias – otros casos.

Denuncia:

Publica tu denuncia – Conoce la ley.

Juega:

Bonos.

JESSITH GUERRERO: Diseñador Industrial, 30 años.

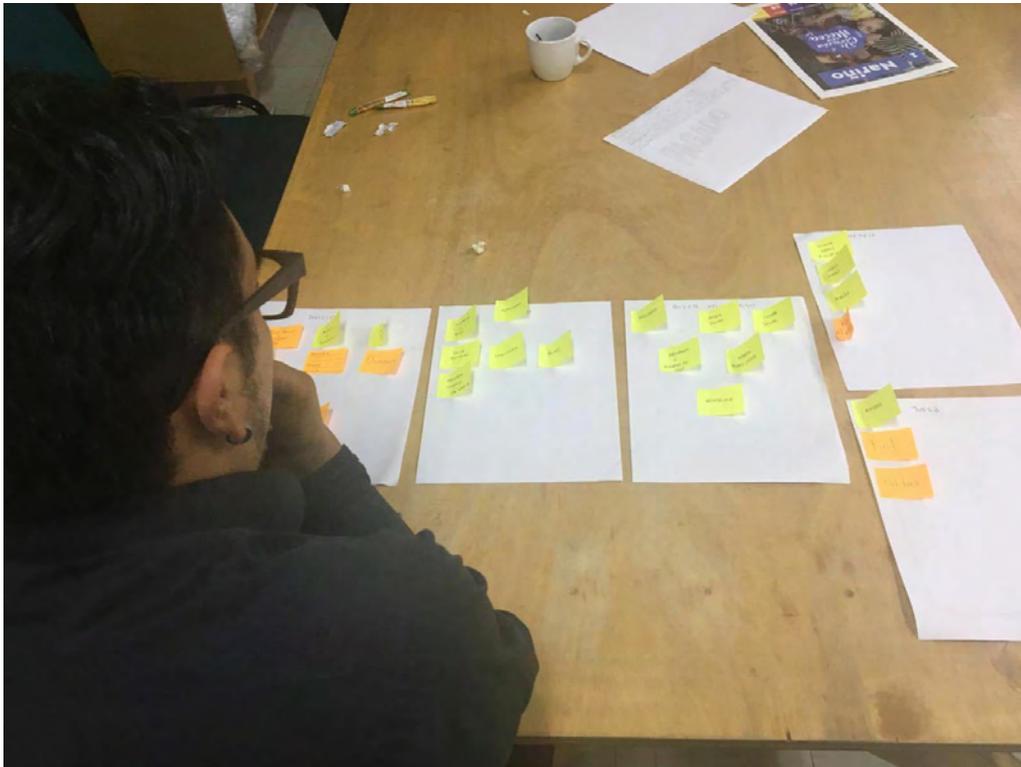


Ilustración 12. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual.

Durante el desarrollo del cuarto card sorting el usuario realizó cambios y generó ideas para la app, resaltando que una aplicación debe ser de uso rápido y de acceso a información o acciones de manera instantánea sin necesidad de tener los botones de *Registro, iniciar sesión y cerrar sesión.*

Inicio:

Información general que brinde información.

Que hacer en caso de *(obtener un buscador)* – Publica tu denuncia *(sugiere un cuadro donde pueda ingresar sus datos si es que el usuario quiere ser parte de este sistema)* – Conoce la ley *(denuncia)*- Alarma *(un botón que emita una emergencia o ayuda por las personas que se encuentran cerca del lugar de acción).*

Denuncia:

Esta parte el usuario cree que debería llamarse *COMUNIDAD*.

Cuéntanos tu caso – Dona monedas – Comunícate – Bonos *(estas tres categorías son dirigidas aquí por el usuario por la necesidad de crear una red de apoyo que genere protección a los animales)*

Busca un amigo:

El usuario manifiesta que las categorías de “Regístrate”, “Inicia sesión y cierra sesión”, deberían estar dentro de esta pantalla, pues quien desee realizar estas acciones deberá ser parte de esta comunidad con un perfil acreditado; también “Albergues/Hogares de paso”, “Adopta” y “Apadrina”, Además manifiesta que se debe agregar una categoría llamada “Seguimiento”, para así poder realizar el seguimiento a la persona adoptante si se requiere el caso.

Comparte:

El usuario ubica las categorías “Conoce otras historias”, “Publica” y además sugiere se adicione la categoría de “Red de apoyo (tipo alarma)”, la cual le servirá al usuario para alertar a la comunidad en diferentes situaciones como adopciones, salvaguardia de los animales y donde se le proporcione una guía anti maltrato.

Juega:

El usuario sugiere que la categoría “Ajustes” se encuentre dentro de esta pantalla, y agrega una categoría llamada “Rol”, en donde pueda ponerse en la situación de un animal afectado y así pueda sensibilizarse frente al tema.

DANIEL PAZ: Estudiante, 17 años.



Ilustración 13. Etapa de retroalimentación desde el usuario en la fase proyectual

Durante el desarrollo del quinto card sorting el usuario realizó cambios y mostró empatía frente a las categorías, sin embargo, dejó una de ellas por fuera, manifestando que sobraba puesto que ya existía una similar.

Inicio:

Información general que brinde información.

Sugiere que las tarjetas de: *Registro, iniciar sesión, cerrar sesión y ajustes; estén presentes en todas las pantallas de la app.* Además sugiere que la categoría “Conoce la ley antimaltrato” debería estar ubicada en el inicio, para que los usuarios puedan informarse acerca de ella.

Busca un amigo:

Propósito de la App.

Apadrina – Adopta Perro/Gato – Descarga contrato de adopción – Albergues de Paso/Hogares de Paso, y publica.

Comparte:

El usuario ubica las categorías “Comunidad”, “Haz tu donación” como también “Conoce otras historias”.

Denuncia:

El usuario ubica dentro de esta pantalla las categorías “Cuéntanos tu caso” y “Publica”, manifestando que la categoría “Otros casos” le es repetitiva y por tal razón la deja por fuera.

Juega:

El usuario ubica dentro de esta pantalla la categoría “Gana Bonos”, manifestando que se debería ser específico acerca de cómo ganarlos además de que se debe incluir un ícono de ajustes.

ETAPA 4: PROTOTIPADO**BOCETAJE**

- **Identificador:** El nombre seleccionado para la plataforma es Choca esa pata, que hace referencia a la acción de dar la mano y brindar apoyo a los animales afectados por la problemática de abandono y maltrato animal dentro de la ciudad. El símbolo de la mano intervenida por una huella en forma de corazón, hace referencia a las acciones que se pueden realizar dentro de la plataforma, acciones desde el amor para aquellos seres sintientes que requieren que los humanos seamos su voz en el mundo.



Ilustración 14. Etapa de bocetaje.

Ilustración 15. Etapa de bocetaje.

Logotipo con color:

Ilustración 16. Resultado gráfico del identificador.



Ilustración 17. Resultado gráfico del identificador.

- **Bocetaje para la plataforma:** Se decide maquetar la plataforma bajo la premisa de Responsive Design, donde los elementos serán los mismos tanto en app como en web y simplemente se reorganizarán.

APP:

Ilustración 18. Esquema para plataforma digital.

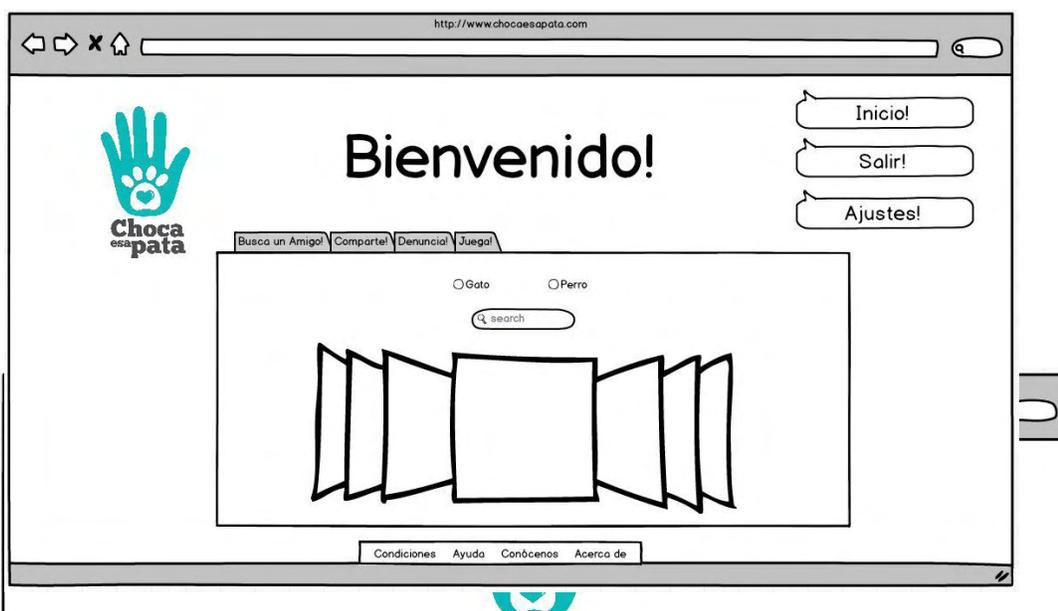
WEB:

Ilustración 19. Esquema para plataforma digital.



Ilustración 20. Esquema para plataforma digital.

PROTOTIPADO

Después del análisis y retroalimentación en conjunto con los usuarios, el bocetaje y la maquetación, se logra llegar a la definición y estructuración de la herramienta tecnológica, en este caso la app “Choca esa pata”, con sus categorías que responden a las necesidades y funciones que permitirán llevar a cabo el objetivo del proyecto. A continuación se muestra el resultado:

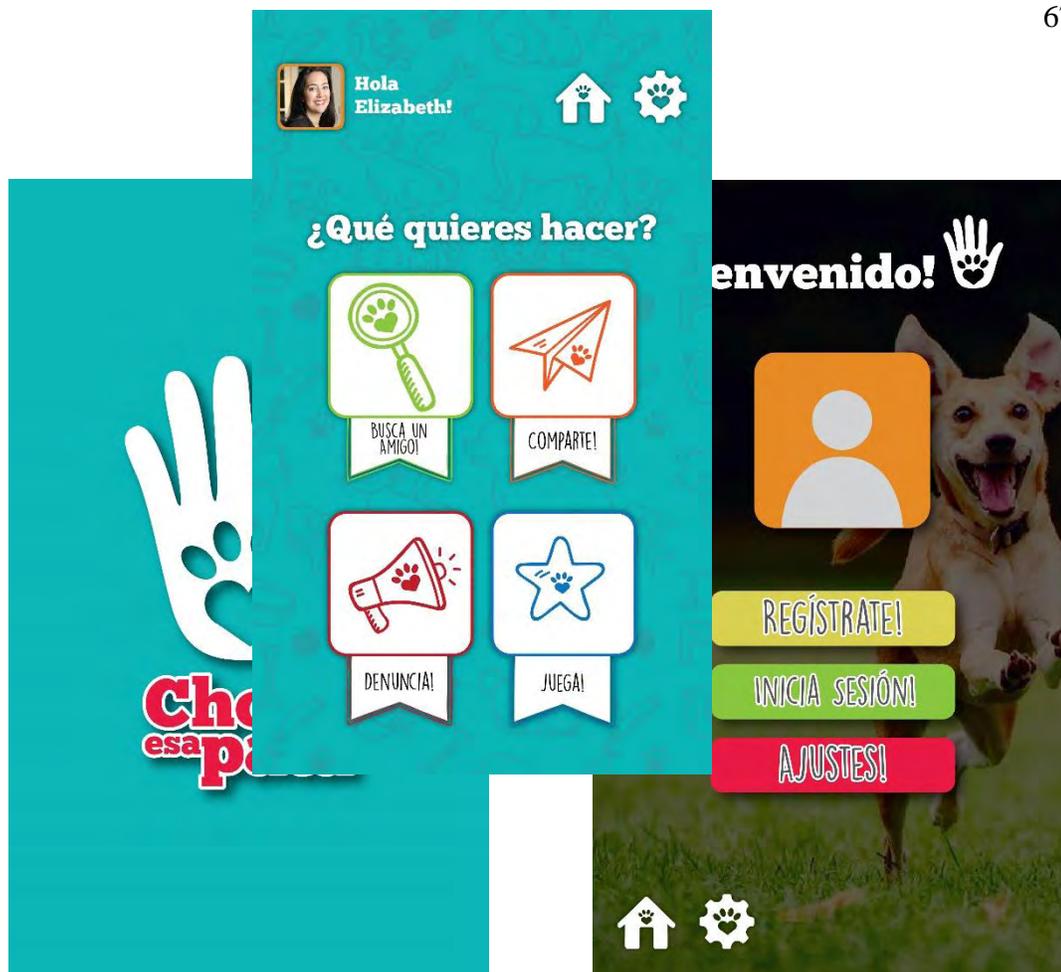


Ilustración 21. Pantalla de inicio.

Ilustración 22. Segunda pantalla de la app

Ilustración 23. Tercera pantalla de la app.



Ilustración 24. Cuarta pantalla de la app.



Ilustración 26. Quinta pantalla de la app.





Ilustración 27. Séptima pantalla de la app.

VIDEO JUEGO

Dentro de la aplicación se encuentra el videojuego “Rescue Paco: Regresando a casa”, que permite la interactividad del usuario con la plataforma en donde podrá sensibilizarse con la problemática desde la visión de los afectados, en este caso, los animales en situación de calle. Se logrará llegar al usuario por medio de paisajes sonoros que se encuentran dentro de la plataforma, los cuales están contruidos desde el diseño emocional, lo cual permite abordar un plano en donde el usuario además de empatía visual con el artefacto podrá generar diferentes emociones que lo inviten sensibilizarse y

asimismo concientizarse sobre la problemática abordada. A continuación se describe cada componente del videojuego:

- **Problemática abordada:** En la actualidad, el tema de abandono y maltrato animal se presenta con frecuencia dentro de nuestra ciudad. No es raro ver en la calle un sinnúmero de perros deambulando en busca de un techo o comida para subsistir, siendo víctimas en diferentes situaciones como maltrato, abuso y abandono que los llevan incluso hasta la muerte. Muchos de estos perros, pertenecen a un hogar pero se encuentran perdidos sin poder regresar a él, y sus dueños, a pesar de estar buscándolos, no pueden reencontrarse con sus mascotas.
- **Concepto:** “Rescue Paco” es una iniciativa que permite sensibilizar al usuario acerca de esta problemática, desde la visión del animal afectado, en este caso Paco, un perrito perdido que pasa por diferentes obstáculos para poder reencontrarse con su dueña y evitar enfermar o morir en la calle. El usuario se pondrá en los zapatos del afectado y así podrá ayudarlo a regresar a su hogar.
- **Objetivo:** El objetivo principal del juego es sobrepasar los obstáculos que se presentan a lo largo de éste; para hacerlo el jugador deberá ser perceptivo a los peligros que se presentan y que pueden poner en riesgo la vida de Paco y así ayudarlo a avanzar al siguiente nivel para poder reencontrarse más rápido con su dueña: Linda.
- **Descripción:** Paco deberá pasar por diferentes niveles, evitando aquellos obstáculos que pondrán en riesgo su vida y debilitarán su salud, lo cual le ocasionará la muerte. A lo largo del camino se encontrará con diferentes climas, con sujetos que intentarán atentar en contra de su vida y situaciones a las que debe sobrevivir, y al final de cada nivel recibirá un cartel que lo acercará a su dueña, los cuales contienen frases de reflexión para quien está jugando.
- **Reglas:**
 - Su salud disminuirá si:
 - Come el alimento envenenada
 - Se deja golpear por el Borrachín
 - Se deja mojar con agua caliente por doña Gertrudis

- Pasa mucho tiempo mojado por la lluvia
- Se deja atropellar por algún carro
- No recolecta los carteles para encontrarse con su dueña

Podrá sobrevivir si:

- -Se alimenta en los “Comedogs” cercanos
 - -Se encuentra con un animalista que lo conducirá por un atajo
 - -Se encuentra con un animalista que lo conducirá por un atajo
 - -Recolecta los impermeables para protegerse de la lluvia
 - -Consigue los medicamentos para acelerar su curación
- **Power Ups:**
 - **Amigo animalista:** Al encontrarse con él a lo largo del camino, lo llevará por atajos que evitarán los golpes del Borrachín, haciendo más fácil el reencuentro con su dueña.
 - **Amiga Animalista:** Al encontrarse con ella a lo largo del camino, lo llevará por atajos que evitará que Doña Gertrudis lo moje con agua caliente, haciendo más fácil el reencuentro con su dueña.
 - **Comedogs:** Al encontrarse con estos a lo largo del camino, podrá alimentarse de manera correcta, lo cual le proporcionará salud y fuerzas para seguir su camino.
 - **Impermeable:** Al encontrarse con estos a lo largo del camino, podrá usarlos cuando el clima cambie, empiece a llover y de esta manera no debilitar su salud.
 - **Medicamentos:** Al encontrarse con estos a lo largo del camino, podrá usarlos para evitar que su salud se debilite si ha sido víctima de alguno de los obstáculos que atentan contra su vida.
 - **Carteles “Me Buscan”:** Al final de cada nivel, la recompensa será un cartel de “Me buscan”, los cuales fueron hechos por su dueña y ayudan a Paco a estar más cerca de su hogar. Cada cartel tiene un mensaje que sensibiliza al jugador acerca del maltrato animal.
 - **Personajes:**
 - **Paco:** Un perrito que salió de casa un día, y no pudo regresar. Se encuentra deambulando por las calles buscando a su dueña para poder vivir bien, rodeado de amor y cuidados.

- **Linda:** Es la dueña de Paco, quien lo ha buscado por toda la ciudad y ha puesto los carteles que le permitan regresar pronto a casa.
 - **Borrachín:** Es el hombre al que le gusta golpear a los animales; les lanza botellas para que se alejen de su lado y les provoca cortaduras.
 - **Doña Gertrudis:** La viejita cascarrabias que le lanza agua caliente a los animales de la calle para que no se acerquen a su puerta y no se orinen en su antejardín.
- **Niveles:** “Rescue Paco” cuenta con 5 niveles que van aumentando su duración y dificultad conforme se va avanzando:
 - **Nivel 1:** Paco deberá pasar por un barrio buscando comida para poder sobrevivir.
 - **Nivel 2:** Paco deberá pasar por un barrio donde encontrará a Doña Gertrudis, además de la lluvia de la que debe huir.
 - **Nivel 3:** Paco se encontrará en el centro de la ciudad, donde se encontrará además de lo anterior con el Borrachín que lo intenta golpear.
 - **Nivel 4:** Paco se encuentra en el centro de la ciudad, donde para alcanzar los power up’s debe atravesar una avenida congestionada.
 - **Nivel 5 “Final”:** Paco deberá pasar 2 avenidas mientras está lloviendo, además de encontrarse con el Borrachín y Doña Gertrudis, para después llegar al final de todo y encontrarse con Linda, su dueña.
- **Controles:** Paco irá caminando, por defecto a velocidad media.
 - Para correr, el usuario debe mantener sostenido sobre el lado derecho de la pantalla.
 - Para saltar, deberá dar doble tap (doble toque).
 - Para usar los powerups, deberá seleccionarlos en la parte superior en donde aparecen y estos se activarán.



Ilustración 28. Primer nivel del videojuego.

CONCLUSIONES

Este proyecto se realizó con el propósito de sensibilizar a la comunidad e informar especialmente sobre las leyes que los protegen; que pueden hacer o donde pueden acudir en caso de violencia hacia animales.

Se pueden salvar vidas no solo haciendo campañas, si no también adoptando y ante todo fomentando el respeto a estos seres sintientes y la importancia que tienen en nuestras vidas.

Ante todo ellos merecen tener un cuidado digno, puesto que actualmente las personas no toman conciencia de la responsabilidad que esto implica de esta manera es necesario concientizar sobre la realidad que estos viven día a día.

LISTA DE REFERENCIAS

Vivas Barandica, Daniel. (Febrero de 2016). En 2015: más de 19.000 casos de maltrato animal en Colombia. *El Tiempo*. Recuperado de: <http://blogs.eltiempo.com/fuaquete-iii/2016/02/25/en-2015-mas-de-19-000-casos-de-maltrato-animal-en-colombia/>

eMarketer. (Diciembre de 2014). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart (phones) by 2016. Recuperado de: <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>

Fundación Defensa Animal. (Diciembre de 2015). Nueva ley de protección animal en Colombia. Recuperado de: <http://www.defensacali.org/nueva-ley-de-proteccion-animal-en-colombia/>

Gisella, Amanda. (Junio de 2013). El maltrato y abandono animal (mascotas).

Recuperado de: <http://giselika1993.blogspot.com.co/>

Alcaldía Municipal de Pasto. (Mayo de 2016). PLAN DE DESARROLLO MUNICIPAL “PASTO EDUCADO CONSTRUCTOR DE PAZ” 2016-2019. Página 90; página 188.

Aplicaciones móviles.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ibex.wof&hl=es_419

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dogmatesmobile&hl=es_419

https://play.google.com/store/apps/details?id=sas.buxtar.movil.heroican&hl=es_419