



RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

-RAE-

“APLICACIÓN MÓVIL DE INFORMACIÓN Y ORIENTACIÓN SOBRE EL CUIDADO Y SALUD DE LOS PERROS Y GATOS DOMÉSTICOS” ÓURA 2017-2018

*BOHÓRQUEZ, Óscar; BRICEÑO Jordan; SERRANO Hernán***

PALABRAS CLAVE

Aplicación; Gatos; Perros; Mascotas;
Vacunación;

DESCRIPCIÓN

La investigación tiene como objetivo desarrollar un aplicativo móvil que permita tener un registro de las vacunas de cada mascota (perros y gatos) en la ciudad de Bogotá. Además de otras funciones como sección de noticias entorno al mundo animal, información sobre la alimentación recomendable y tips de salud según la especie, raza, género y edad del animal registrado por el usuario y por último brindar información de las jornadas de salud (esterilización, vacunas, y desparasitación) organizadas por el Estado.

Todos los puntos anteriormente mencionados disminuirían indirectamente:

- La sobrepoblación callejera de animales.
- La mortandad de animales debido a la repetición de vacunas inapropiadas (debido a la pérdida del registro de vacunas).

FUENTES

Se consultaron un total de 10 referencias web distribuidas así: sobre el tema de mascotas 5 páginas de internet, 2 artículos; sobre vacunación en mascotas, 2 artículos sobre códigos policiales alrededor de las mascotas, y otra sobre interfaz a la vanguardia y óptimas para el mundo animal.

CONTENIDO

El proceso investigativo y de desarrollo para la aplicación, descubre la problemática principal, en este caso la pérdida del carné de vacunas y demás temas relacionados con las mascotas.

El siguiente paso a realizar fue el estudio de aplicaciones que generen competencia y así obtener la propuesta de valor de la aplicación.

Luego se segmentó el perfil de usuario por medio de encuestas/entrevistas para luego categorizar los términos para la búsqueda de información dentro de la aplicación.

Otro rasgo importante fue la planificación de la ruta de navegación que recorrería el usuario una vez usase la aplicación.

Por otra parte se inició el diseño de los primeros prototipos (Wireframes).

Aún más relevante fue la programación de diseño en la sección Front-end.

También se realizó el Test de usabilidad con público objetivo, para luego, gestionar los elementos para la producción total de la aplicación.

Y por último el desarrollo de programación de Back-end para analizar el mínimo producto viable.

METODOLOGÍA

La metodología implementada en el desarrollo investigativo fue la Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles, creadas por José Vittone y Javier Cuello; la cual está dividida en 5 fases: Conceptualización, definición, diseño, desarrollo, y publicación. Todas ellas con el fin de elaborar un proyecto aplicativo a la medida de las necesidades halladas y con un desarrollo completo en cuanto a diseño, interfaz y usabilidad.

CONCLUSIONES

El usuario al tener su celular en todo momento, tendrá información fidedigna, actualizada y de calidad referente a temas de mascotas como jornadas de esterilización, vacunación, desparasitación, entre otros, además de su registro propio de vacunas que no perderá en ningún momento puesto que quedará anexo a su cuenta base.

Con esto se disminuirá la problemática del usuario, con respecto a información externa que puede afectar la salud de sus animales y su registro constante para sus vacunas.

Además, se disminuye indirectamente la población callejera de animales, gracias a la información sobre jornadas de esterilización organizadas por el Estado.

ANEXOS

La investigación incluye tres anexos: el primero, la encuesta entorno al mundo de las mascotas; el segundo, la matriz de referencias y el tercero, los resultados del proceso Card Sorting como proceso de prueba para usabilidad y de información.

Yo Jordan Fernando Briceño Guerrero, Oscar Felipe Bohórquez García y Hernán Libardo Serrano Torres(S), manifiesto en este documento mi voluntad de ceder a la Corporación Universitaria Unitec los derechos patrimoniales, consagrados en el artículo 72 de la Ley de 1982¹, de la investigación titulada:

TITULO: - APLICACIÓN MÓVIL DE INFORMACIÓN Y ORIENTACIÓN SOBRE EL CUIDADO Y SALUD DE LOS PERROS Y GATOS DOMÉSTICOS - ÓURA

Producto de mi actividad académica, para optar por el título ESPECIALISTA en Diseño de Contenidos Digitales. La Corporación Universitaria Unitec entidad académica sin ánimo de lucro, queda por lo tanto facultada plenamente para ejercer los derechos anteriormente cedidos en su actividad ordinaria de investigación, docencia y publicación. La cesión otorgada se ajusta a lo que establece la Ley 23 de 1982. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al Artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia escribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca General de la Corporación Universitaria Unitec.

Nombre: Jordan Briceño **Firma:** Jordan Briceño **Cédula:** 1.033.785.182

Nombre: Oscar Bohórquez **Firma:** Oscar Bohórquez **Cédula:** 1.015.429.966

Nombre: Hernán Serrano **Firma:** Hernán Serrano **Cédula:** 1.019.115.352

¹Los derechos del autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas en las cuales se comprenden las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o la forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, los folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático musicales; las obras coreográficas y las pantomimas ; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresas por procedimiento análogo a la fotografía, a la arquitectura, o a las ciencias, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonograma, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer" (Artículo 72 de la Ley 23 de 1982)

**“APLICACIÓN MÓVIL DE INFORMACIÓN Y ORIENTACIÓN SOBRE EL
CUIDADO Y SALUD DE LOS PERROS Y GATOS DOMÉSTICOS - ÓURA”.**

OSCAR FELIPE BOHÓRQUEZ GARCÍA

JORDAN FERNANDO BRICEÑO GUERRERO

HERNAN LIBARDO SERRANO TORRES

ESTUDIANTE(S)

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES

BOGOTÁ D.C JUNIO 22 DE JUNIO DEL 2018

**“APLICACIÓN MÓVIL DE INFORMACIÓN Y ORIENTACIÓN SOBRE EL
CUIDADO Y SALUD DE LOS PERROS Y GATOS DOMÉSTICOS - ÓURA”.**

JANETH PUENTES BEDOYA

DIRECTOR(ES)

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES

BOGOTÁ D.C JUNIO 22 DEL 2018

“La compasión por los animales está íntimamente asociada con la bondad del carácter y puede ser afirmado que el que es cruel con los animales no puede ser un buen hombre”.

Arthur Schopenhauer.

ÍNDICE

TÍTULO	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
JUSTIFICACIÓN	14
HIPÓTESIS	15
MARCO REFERENCIAL	16
RESULTADOS	19
METODOLOGÍA	20
CONTEXTO	23
BENCHMARKING	23
ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	24
PROPUESTA DE VALOR	26
OBJETIVO DE LA APLICACIÓN	27
FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN	28
IMAGEN CORPORATIVA	29
DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN	32
PLATAFORMA DE DESARROLLO	34
DESARROLLO FRONT - END	35
PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	36
ESTRATEGIA DE MARKETING ONLINE	37
COSTOS Y PRESUPUESTOS	39
CRONOGRAMA	42
MODELO DE MONETIZACIÓN	43
HALLAZGOS	44
ANEXOS	46
BIBLIOGRAFÍA	52

TÍTULO

Aplicación móvil de información y orientación sobre el cuidado y salud de los perros y gatos domésticos – Óura.

RESUMEN

Las mascotas o animales domésticos son animales de compañía que, como su nombre lo indica, su finalidad es acompañar la vida de su cuidador, creando entre si un vínculo afectivo y de familiaridad. Pero esta relación trae consigo una gran responsabilidad para el cuidador, puesto que, debe velar por la integridad de la mascota en todo sentido (alimentación, higiene, salud, bienestar, etc.)

Una de las principales dificultades que presenta el cuidador al ser responsable de una mascota, es el proceso de vacunación de la misma, puesto que debe llevarse un registro debido y periódico de las vacunas aplicadas y por aplicarse, teniendo en cuenta el tipo de animal (principalmente perro y gato), raza, edad y tamaño.

En el desarrollo de esta investigación, se obtuvo como resultado que, entre la población dueña de mascotas, era muy común la pérdida del registro (carné) de vacunación de sus mascotas. Lo cual sugiere, eventualmente, la repetición u omisión de una vacuna, causando así, problemas de salud, incluso llegando a causar el deceso de las mismas.

Por los motivos anteriormente mencionados, se dio inicio a Óura. Un aplicativo móvil con base de datos que brinde información alimentaria, jornadas de salud y eventos organizados por el Estado de la ciudad de Bogotá y aún más importante, la posibilidad de tener el registro (carné) de vacunación dentro del aplicativo y que sea almacenado dentro de la cuenta creada por el propietario.

La metodología implementada en el desarrollo investigativo fue la Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles, creadas por José Vittone y Javier Cuello; la cual está dividida en 5 fases: Conceptualización, definición, diseño, desarrollo, y publicación. Todas ellas con el fin de elaborar un proyecto aplicativo a la medida de las necesidades halladas y con un desarrollo completo en cuanto a diseño, interfaz y usabilidad.

ABSTRACT

Pets are animals that, as the name implies, their purpose is to accompany the life of their caregiver, creating an affective and familiar bond between them. But this relationship brings with it a great responsibility for the caregiver, since, it must ensure the integrity of the pet in every way (food, hygiene, health, welfare, etc.)

One of the main difficulties that the caregiver presents when being responsible for a pet, is the process of vaccination of the same, since a due and periodic record of the vaccines applied must be kept and to be applied, taking into account the type of animal (mainly dog and cat), breed, age and size.

In the development of this investigation, it was obtained as a result that, among the population that owns pets, the loss of the registration (identification) of their pets was very common. Which suggests, eventually, the repetition or omission of a vaccine, thus causing health problems, even leading to the death of them.

For the reasons mentioned above, Óura was started. A mobile application with a database that provides food information, health days and events organized by the State of the city of Bogotá and even more important, the possibility of having the vaccination record (card) within the application and to be stored within the account created by the owner.

The methodology implemented in the research development was the Methodology for the development of mobile applications, created by José Vittone and Javier Cuello; which is divided into 5 phases: Conceptualization, definition, design, development, and publication. All of them in order to develop an application project tailored to the needs found and with a complete development in terms of design, interface and usability.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las aplicaciones se encuentran en su punto más alto, día tras día este mercado ha traído tantos beneficios solucionando diversas necesidades como comunicación, ubicación, entretenimiento, y algunas específicas para personas en situación de discapacidad. Ahora, los aplicativos móviles son ideas de negocio, medios de emprendimiento prometedores y sostenibles proyectos de vida.

Los perros y gatos son la compañía preferida por la generación actual, tal es el grado de afecto que prefieren adoptar una mascota que tener hijos. Se sienten más cómodos, más tranquilos y disfrutan mucho más de ellos. Ya sea por temas de gastos, el cuidado o por el simple hecho de que prefieren una vida más sencilla teniendo como compañero de vida a su mascota.

Es común pensar que el tener como mascota un perro o un gato será sencillo su cuidado, pero, por el contrario, no se tiene presente los cuidados mínimos de cada animal, como estar al día con las vacunas, higiene, por su estado anímico, etc.

Por suerte las veterinarias y algunas entidades del estado pueden ayudar a tener un control sobre las mascotas en temas de alimentación, esterilización y así ayudar a los dueños a tomar la mejor decisión para preservar la salud de sus mascotas.

La evolución tecnológica ha traído consigo que las aplicaciones también brinden su ayuda en el mundo de las mascotas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los principales elementos para que la salud de las mascotas sea óptima es el registro de vacunación. Por medio de este documento se puede tener el proceso de vacunación, según los tipos de enfermedades, la edad del animal, su raza y tamaño. Esto permite evitar repetición de dosis de vacunas (las cuales pueden causar daños al animal) y la aplicación de vacunas oportunas.

Así mismo, es común que los amantes de las mascotas extravíen el registro de vacunación de su animal de compañía, siendo este el caso, el dueño de la mascota puede incurrir en una repetición de vacuna en su mascota u olvidar la aplicación adecuada de esta. Este documento es de vital importancia, puesto que al momento de viajar fuera del país junto a la mascota es reglamentario tener las vacunas de la mascota al día además de llevar el certificado veterinario internacional como comprobante de que el animal no presento ningún signo clínico de rabia durante las 48 horas anteriores al embarque.

Otro aspecto importante a tener en cuenta, es la falta de información y conocimiento sobre las jornadas de vacunación y esterilización gratuitas que realiza el Estado en muchos lugares de la ciudad de Bogotá.

OBJETIVO GENERAL

Generar una aplicación móvil para informar y orientar al usuario sobre el cuidado y salud de su mascota (Perros y Gatos) en la ciudad de Bogotá.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Obtener información fidedigna de parte del Estado sobre jornadas de vacunación y esterilización para comunicar a través de la app.
2. Investigar sobre las tendencias en interfaces de navegación de acuerdo con la temática de mascotas.
3. Realizar prototipos del aplicativo para generar pruebas de usabilidad para desarrollar continuas mejoras.

JUSTIFICACIÓN

Las problemáticas que condujeron al desarrollo de la investigación y la realización del aplicativo móvil, está centrada específicamente en la pérdida del registro de vacunación de mascotas, la falta de información sobre jornadas de esterilización y vacunación organizada por el estado lo cual afecta directamente a la sobrepoblación de animales callejeros.

Esta aplicación tiene como beneficiarios a mascotas de personas entre 18 y 40 años en la ciudad de Bogotá.

A través de la historia del hombre, una de sus dificultades ha sido la falta de información, y este caso no es la excepción. Teniendo en vigencia el nuevo código de policía de Bogotá, donde se exige a los dueños de mascotas tenerlas siempre sujetas, con bozal y además una póliza de seguro en caso de ataques, ha aumentado el abandono de perros de razas peligrosas. Esto debido a falta de información y motivos comunicacionales, puesto que algunas personas creen que el tener una mascota de estas razas será sancionado o multado inmediatamente y eligen por esto abandonar a sus canes. Otro inconveniente que surge debido a la falta de información actualizada y fidedigna son las jornadas de vacunación y esterilización gratuitas organizadas por el Estado y su debido proceso en mascotas. Por los puntos anteriormente mencionados se ve afectada la sociedad, por abundancia de animales callejeros, suciedad (excrementos y basura) y enfermedades en caso de ataques. Todo esto está generando un efecto en cadena el cual se verá reducido mediante el desarrollo investigativo y de la aplicación.

HIPÓTESIS

Por medio de la pregunta basada en la información, se formula la siguiente hipótesis:

“Si la información sobre las mascotas ofrecida en la aplicación es actualizada y verídica, el índice de mascotas con problemas de salud y sobrepoblación será reducida considerablemente”

MARCO REFERENCIAL

Es conocido que una mascota debe ser vacunada para prevenir ciertas enfermedades, como la vacuna antirrábica, sin embargo, esta es solo una de muchas vacunas, las cuales tienen un momento determinado de aplicación. Por esto es necesario tener un registro periódico de las vacunas aplicadas a la mascota, que se debe llevar a cabo con un especialista (veterinario certificado).

Las enfermedades de los animales son tan fáciles de contagiar como las de los seres humanos, así que, si hay el debido cuidado de salud, higiene y control periódico se puede ver reducido el índice de enfermedades, ya que las mascotas son propensas a enfermedades como: parvovirus, moquillo, leptospirosis, rabia, leucemia felina, paulencopenia, entre otras. Es importante tener en cuenta de que no todas las mascotas sufren de estas enfermedades, todo depende del tamaño, la raza, la edad, y el lugar en que viven.

Código de policía

Al momento de tener una mascota no solo es necesario cuidar de ella, también se debe asegurar cumplir algunas normas impuestas por el Estado, que, al no ser cumplidas por el dueño del animal puede ocasionarle multas. Así mismo, existen leyes vigentes que protegen a las mascotas ante el abuso o el abandono. Son en total 244 artículos los que componen el nuevo Código de Policía que entraron en vigencia a partir del 30 de enero de 2017, luego de que no se actualizara desde 1970.

Multas:

1. Multa Tipo 1: Tiene un costo aprox. de \$ 98.360 (4 salarios mínimos diarios legales)
2. Multa Tipo 2: tiene un costo aprox. de \$196.720 (8 salarios mínimos diarios legales)
3. Multa Tipo 3: Tiene un costo aprox. de \$393.440 (16 salarios mínimos diarios legales vigentes)
4. Multa Tipo 4: tiene un costo aprox. de \$786.880 (32 SMDLV)

Tabla 1. Tipo de Multas del Código de Policía.

SANCIÓN	MULTA TIPO	PRECIO
Dejar deambular, animales feroces o dañinos, en espacio público y privado, sin las debidas medidas de seguridad.	Multa General tipo 2	Un costo aprox. de \$196.720
Impedir el ingreso o permanencia de perros lazarillos en lugares públicos, sistemas de transporte masivo, o en edificaciones públicas o privadas.	Multa General tipo 2	Un costo aprox. de \$196.720
No recoger los excrementos de los animales, por parte de sus tenedores, o dejarlos abandonados después de recogidos.	Multa General tipo 1	Un costo aprox. de \$ 98.360
Trasladar un canino de raza potencialmente peligrosa en el espacio público, zonas comunes o en los lugares abiertos al público o en el transporte público en que sea permitida su estancia, sin bozal, <u>trailla</u> (CORREA) o demás implementos establecidos por las normas vigentes.	Multa General tipo 2	Un costo aprox. de \$196.720
Incumplir las disposiciones para el albergue de animales.	Multa General tipo 2	Un costo aprox. de \$196.720
Incumplir la normatividad vigente de importación, registro, posesión, compra, venta, traspaso, donación o cualquier cesión del derecho de propiedad sobre animal clasificado como potencialmente peligroso en la ley.	Multa General tipo 2	Un costo aprox. de \$196.720

Por otro lado, en la actualidad, la sociedad está inmersa en el mundo de las aplicaciones, ya sea para resolver una necesidad o simplemente como entretenimiento.

Estos aplicativos son una herramienta muy importante para el emprendimiento, comunicación y una solución a necesidades específicas.

Además del avance tecnológico, ha sido tan grande la acogida de las aplicaciones que se usan en temas de seguridad, salud, transporte, y encomiendas; todo esto facilitando procesos que podrían ser mucho más complejos como trámites, filas, encargos, etc.

Interfaz y navegación

Lo más importante de una aplicación es su facilidad al momento de utilizarse, si su navegación es intuitiva el usuario se sentirá cómodo con ella y no tendrá complicaciones para permitirse realizar todo lo que le ofrece la aplicación y así mismo recomendarla a los allegados.

El desarrollo correcto de la interfaz esta obtenido por medio de estudios que analizan la usabilidad e implementación que el usuario da al aplicativo, para que, con desarrollo de las actualizaciones tenga la mejor experiencia de usuario (UX).

Marca

Seleccionar un color adecuado es fundamental para representar un fin, no solo es llamar la atención, sino dar a conocer algunas de sus características o valores de marca.

El color rojo no solo representa erotismo, seducción, sexualidad, agresividad, peligro, como es comúnmente conocido, en tonalidades más claras representa fuerza, felicidad, cercanía, calor y vida, que encaja a la perfección con el cuidado y amor hacia las mascotas.

RESULTADOS

La realización de las encuestas determino que un 50% de las personas extravían el registro de vacunación de su mascota, además, la información que las personas buscan referente al estado de salud de su mascota es vía Internet, por lo cual Óura app sería una excelente herramienta para brindar información acerca de los puntos anteriormente mencionados.

Las encuestas realizadas se pueden observar en la sección “Anexos”, ahí se pueden detallar los resultados encontrados al momento de realizarlas.

METODOLOGÍA

Metodología para desarrollo de aplicaciones móviles

José Vittone y Javier Cuello

Conceptualización

El desarrollo del aplicativo móvil Óura, surge como posible solución a diversas problemáticas que afectan a mascotas; descubiertas mediante el desarrollo de la investigación en la ciudad de Bogotá.

Las problemáticas principales que se verán reducidas mediante el desarrollo del aplicativo serán: la pérdida del registro de vacunación de la mascota y la falta de información verídica y actualizada referente a las jornadas de vacunación y esterilización organizadas por el Estado.

Otra problemática constante entorno a las mascotas es su alimentación y nutrición.

Existen alimentos que son adecuados para el humano, pero en las mascotas puede traer complicaciones como: intoxicaciones, envenenamiento, hipertensión, entre otras enfermedades.

Definición

Se segmenta a los usuarios quienes están en un rango de edad de 18 a 40 años y un estrato socio-económico de 2 a 6, residentes en la ciudad de Bogotá. A su vez, se definen las bases funcionales que va a tener la aplicación frente a la experiencia del usuario.

- Login (Facebook – Google +)
- Home
- Perfil de la Mascota
- Registro de Vacunas
- Consejos nutricionales
- Salud
- Entrenamientos
- Mapa de Navegación (Veterinarias certificadas)

Diseño

Se crearon los primeros conceptos y planos visuales correspondientes al aplicativo móvil. Fue importante explorar las tendencias que hay en diseño de interfaces frente al desarrollo de las aplicaciones, ya que ayudaron a que el usuario tuviese un recorrido más fácil, agradable y lo más importante que fuese entendible al momento de usarlo. Es por eso, que se realizaron los planos de una interfaz sencilla e intuitiva que ayudase a establecer los parámetros frente a los elementos y contenidos de diseño (wireframes), distribución de cada gráfico, tipografías, imágenes, etc.

En cada wireframe se muestra las secciones visuales en escala de grises con rejillas y guías. Luego de la aprobación de los wireframes, se inició con el diseño visual correspondiente a cada sección de la aplicación (layouts).

Desarrollo

La aplicación empieza a tomar forma con los elementos gráficos (tipografías, imágenes, gráficos, párrafos, banners, iconos, botones, menú, etc.) y se crea la estructura sobre la cual apoyará el funcionamiento de la aplicación.

Dependiendo del software que se use para esta función. Es importante considerar que habrá errores de programación y por eso se debe dedicar una gran parte de tiempo para corregir esas funciones y que el desempeño de la aplicación sea totalmente válido.

Publicación

La aplicación finalizada estará disponible en la plataforma de descargar de Android; Google Play.

Se realizará un seguimiento de cuantas personas descargan esta aplicación, comentarios y calificaciones que hacen los usuarios, esto con el fin de analizar el comportamiento y desempeño de la aplicación, para corregir errores y realizar mejoras con las actualizaciones futuras.



Gráfico 1. Pasos para el desarrollo de la Metodología.

CONTEXTO

Cada día en la ciudad de Bogotá y en el resto del país es más común ver medios de comunicación, casos que involucran la muerte de un animal por veterinarios falsos. Cuando en realidad, solo son vendedores de comida y accesorios para las mascotas. Esto puede traer los riesgos para las mascotas puesto que no tiene el conocimiento y estudio de un veterinario profesional.

Además, un gran porcentaje de personas siguen información de publicaciones que no son verídicas y de la cuales se desconoce su procedencia. La gran mayoría de estos textos son escritos por terceros, acerca de jornadas gratuitas o económicas sin certificado alguno por parte del Estado.

BENCHMARKING

En la búsqueda de referentes y competencia de Óura, se encontraron varias aplicaciones móviles que tienen como beneficiarios a mascotas, no solamente de perros y gatos. Más aún, existen funciones que ayudan a mejorar el estado, la salud, la nutrición, y la enseñanza de la mascota.

Es por esto que se plantea una matriz de referencias con las 10 aplicaciones más cercanas a Óura con respecto a funciones, las cuales se adaptan con la propuesta móvil. La matriz distribuye varias categorías, entre ellas están sus funciones, su diseño, su experiencia de usuario, entre otras categorías.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Durante la etapa de creación de wireframes, se planteó el recorrido que tendrá el usuario para la navegación dentro del aplicativo.

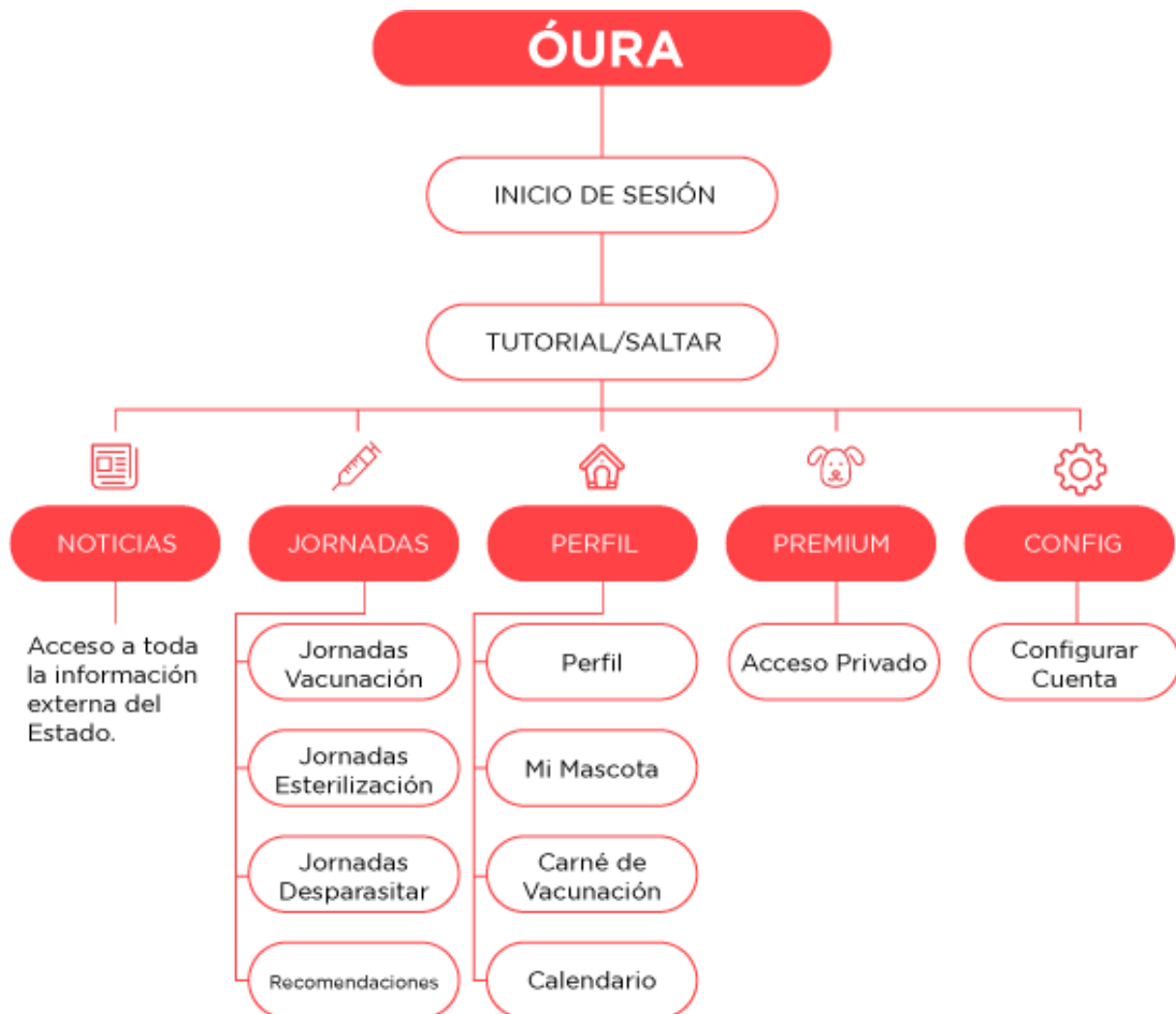


Gráfico 2. Mapa de Navegación.

Dentro de Óura se definen las categorías que acompañaran al usuario en el momento que éste navegue. Antes de planear el mapa de navegación, se realizó la prueba de Card Sorting con algunos usuarios. La prueba consiste en ordenar todos los términos que se relacionaran con la temática de Mascotas, Veterinarios, Jornadas, y Cuidados (se pueden ver los resultados finales de este Card Sorting en la sección de **Anexos**). Estas pruebas permiten corregir y optimizar la navegación, al ser una aplicación que usa un estilo gráfico minimalista y simple, permite tener una usabilidad intuitiva. Una vez realizada toda la ruta de navegación y se defina concretamente toda la arquitectura, se empleará los primeros tests de usabilidad para que el usuario pueda crear un proceso de adaptación, con el cual, podrá entender cada elemento que compone la aplicación.

Otro de los elementos más relevantes es la sección Noticias, por ende, se implementará el sistema RRSS que se puedan incrustar en la sección. Este planteamiento se hace por dos razones: La primera permitirá evitar la saturación y peso elementos en la aplicación (información en cascada) y la segunda no generará saturación de información que pueda rechazar el usuario.

PROPUESTA DE VALOR

Óura reúne funciones esenciales que otras aplicaciones no poseen o no desarrollan en su totalidad. La propuesta de valor de Óura, es crear una base de datos sobre el carné de vacunación para que el usuario siempre lo tenga a la mano. Por último, Óura informa sobre todas las jornadas que realice el estado en la ciudad de Bogotá, dando el punto exacto en donde podrá ser atendido.



Imagen 1. La promesa de estar al cuidado de tu mascota.

OBJETIVO DE LA APLICACIÓN

Con Óura se puede obtener toda la información sobre la salud y bienes de la mascota

(“La salud de tu mascota a un solo clic” Copy –Óura 2018)



The graphic features a brown puppy sitting on a light-colored, textured surface. In the top right corner, there is a red logo consisting of a stylized flame or drop shape. The text is arranged as follows:

¿Qué puedo hacer en Óura ?

- 1- Llevar el control de vacunas desde tu celular sin ningún soporte físico
- 2- Estar informado sobre las noticias diarias que suceden entorno a las mascotas de tu ciudad
- 3- Informarse y conocer todo sobre el cuidado de tu mascota, sea gato o perro y acorde a su raza, hechos por expertos veterinarios
- 4- Conocer las fechas sobre jornadas de vacunación y esterilización que realice el estado

Imagen 2. La salud de tu mascota a un solo clic” Copy –Óura 2018

FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN

Se define la ruta para la navegación de la función mínima viable:

Pantalla de Carga



Iniciando Sesión



Escoger Gato



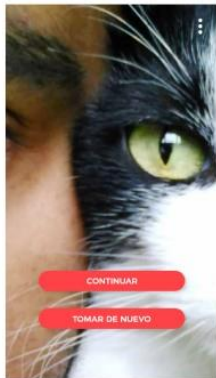
Escoger Perro



Describir la Mascota



Tomar Foto para Perfil



Descripción y Fotos hecha



Mensaje de Bienvenida



Tutorial de la Aplicación



Noticias Actualizadas



Ingreso al Perfil de la Mascota



Sección de Vacunas



Agregar Vacuna



Jornadas Disponibles



Programar Jornada



IMAGEN CORPORATIVA

El objetivo primordial de la imagen corporativa es lograr el reconocimiento y sobre todo el posicionamiento en la memoria del usuario. Óura no solo será una aplicación informativa, será parte de su vida cotidiana. Por ende, se diseñaron elementos visuales que identifiquen al usuario; desde un elemento de icónico, hasta una tipografía seleccionada y apropiada.



Gráfico 3. Imagotipo de la Aplicación Óura.

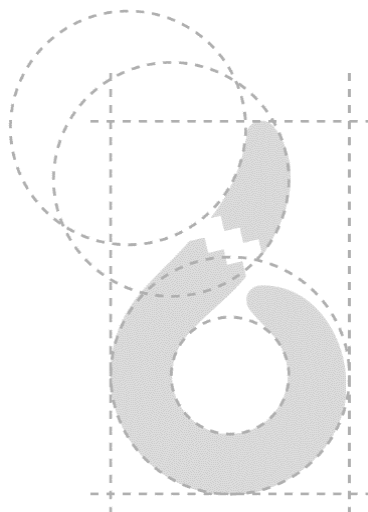
Se conoce como imagotipo, al diseño de marca que NO necesariamente debe depender de sus elementos esenciales (imagen, icono y/o tipografía), en este caso: el pictograma de la cola superior de Óura puede aplicarse por sí sola y no depender de su tipografía. En el siguiente ejemplo se evidencia el concepto de este imagotipo.



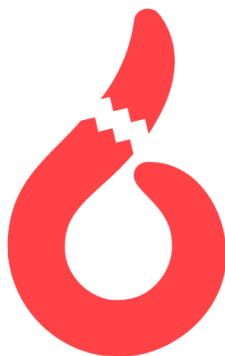
Gráfico 4. Diseño de ícono.

El proceso constructivo del imagotipo surge de la conceptualización y relacionalidad de los perros y gatos (su cola).

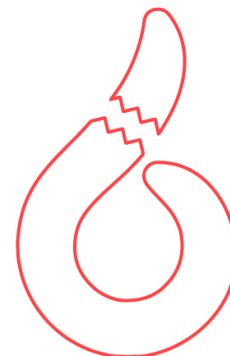
Su construcción gráfica proviene a partir de diseños reticulares a partir de círculos:



Luego de la creación del pictograma, el paso a seguir fue la aplicación de color. Se implementó la psicología del color Rojo y Blanco, ya que estos dos colores al ser dúos cromáticos se complementan visualmente. El color rojo en su síntesis conceptual representa el amor y pasión que tiene el usuario a su mascota, pero a la vez esa energía y dinamismo que puede tener la mascota en su comportamiento, y el blanco desde su síntesis conceptual, representa la sencillez, el minimalismo del diseño de la aplicación, pero también está la suavidad y nobleza (una característica principal de los perros), sus códigos de color son los siguientes:



HEX: #FF4245
RGB: 255 66 69
CMYK: 0 84 64 0



HEX: #FFFFFF
RGB: 255 255 255
CMYK: 0 0 0 0

DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN

El comportamiento humano es analizado dentro del diseño de interacción, puesto que el modo de usar el celular (según la anatomía humana) los dedos más óptimos y cómodos son los pulgares. Luego de trabajar el mapa de navegación y de establecer todos los parámetros de rutas y caminos que tendrá el usuario al encontrarse por primera vez con la aplicación, se diseñó el menú principal con las cinco categorías que se planifico en la arquitectura de información. Principalmente se plantea que el menú esté posicionado en una zona de la pantalla que sea fácil para ubicar y maneja por el usuario, como se puede observar en el siguiente gráfico:



Gráfico 5. Usabilidad del teléfono celular.

La zona de confort para el usuario se pensó para ubicar la sección del menú principal de la aplicación, ya que la mayor parte del Usuario usará el celular con una sola mano, su dedo pulgar será clave para el comportamiento a la hora de deslizar o realizar cualquier acción dentro del aplicativo.

La Zona media que se marca, como un OK, será la sección principal de cada categoría; el comportamiento será normal con base al movimiento del dedo pulgar.

La Zona Difícil o fría, se encuentra en la parte superior de la pantalla, los elementos como notificaciones y volver hacia atrás, son composiciones que pasan a segundo plano por lo que el usuario no tendrá tanta interacción con esta zona comparadas a las mencionadas anteriormente. Por lo tanto, las experiencias en interacciones del usuario serian:



Gráfico 6. Diseño de interacción en Óura.

PLATAFORMA DE DESARROLLO

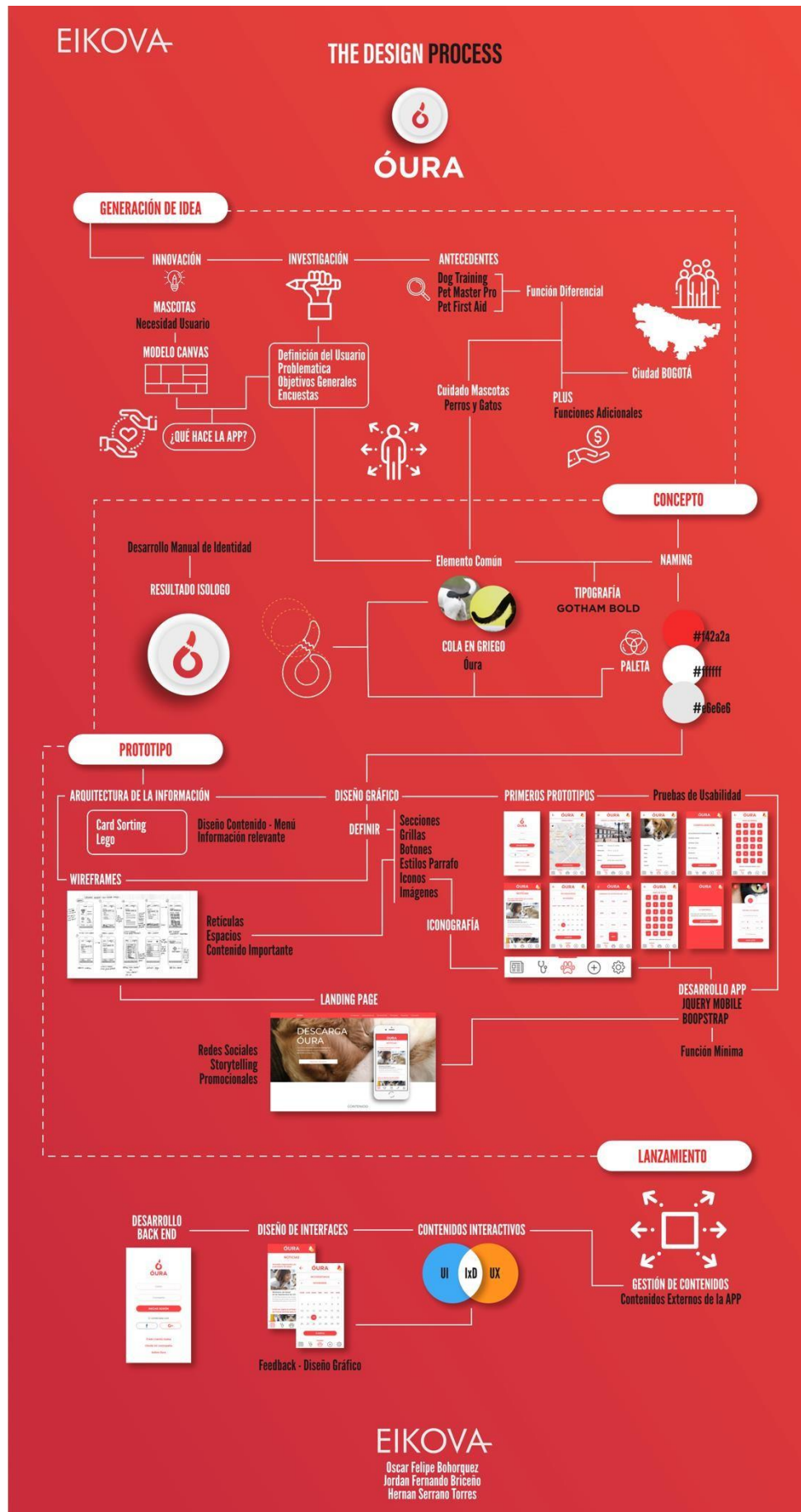
Dentro de las actividades que mayor prioridad tuvo el proyecto Óura, fue el desarrollo nativo de la aplicación, es decir, la programación y codificación de la misma. Tanto su parte Front-End (Diseño) como su parte Back-End (base de datos) fueron los elementos con mayor relevancia en la clasificación de actividades.

Óura app es considerada una aplicación híbrida ya que va dirigida para sistemas Android e iOS. Por el momento será lanzada para plataformas Android ya que la plataforma iOS exige unos parámetros que por el momento no son cumplidos. Óura es programada con lenguaje HTML5, CSS, JavaScript y soportada por un framework llamado jQuery Mobile ya que con este se acelera el proceso de programación. Su optimización fue diseñada para dispositivos y teléfonos móviles. Óura estará disponible para smartphones y tablets con versión de Android 4.4 o versiones superiores, y su descarga será gratuita.

DESARROLLO FRONT - END

Óura será una aplicación de descarga gratuita por medio de la plataforma de Google Play y iOS en un futuro. Por lo tanto, manejará un sistema de monetización con publicidad in-app, el cual incluirá algunos banners pequeños o anuncios manejados por periodos de tiempo que el propio usuario podrá cerrar o dirigirse a la publicidad si es de su agrado. Dicha publicidad, deberá ser relacionada con el tema de cuidado animal, nutrición y salud; por ejemplo, marcas que venden comida y accesorios para ellos, así el usuario se sentirá a gusto con esta publicidad ya que es de su interés y de ayuda para el bienestar de su mascota.

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO



ESTRATEGIA DE MARKETING ONLINE

Óura app al ser una plataforma digital requerirá que las personas conozcan de ella a través de otros medios. Debido a esto, se ha creado una Onepage que funcionará como el principal canal de información ya que se optimizará a través de la estrategia SEO; el cual dará a conocer a los usuarios todas las características y funciones de la aplicación. Sumado a esto, mostrará las plataformas de descargar, redes sociales oficiales y el equipo de trabajo detrás del desarrollo del aplicativo y por último el contacto para aquellos usuarios que tengas preguntas o sugerencias acerca de la aplicación.

Es fundamental implementar el canal de comunicación como las redes sociales ya que serán las que enfatizen, interactúen generen comunicación directa con los usuarios. Para cada red social se maneja una temática diferente ya que tienen distintos públicos. En estas, se darán tips de nutrición, se harán actividades para que los usuarios participen e interactúen con las redes, y se subirán pequeños videos a manera de tips en los cuales aprenderán de los cuidados para sus mascotas.

Óura podrá ser descargada por medio de la plataforma android (Google play) ya que es más accesible. Y la plataforma iOS (AppStore) será incluida un futuro debido a ciertos requisitos que por el momento en la aplicación no se cumplen.

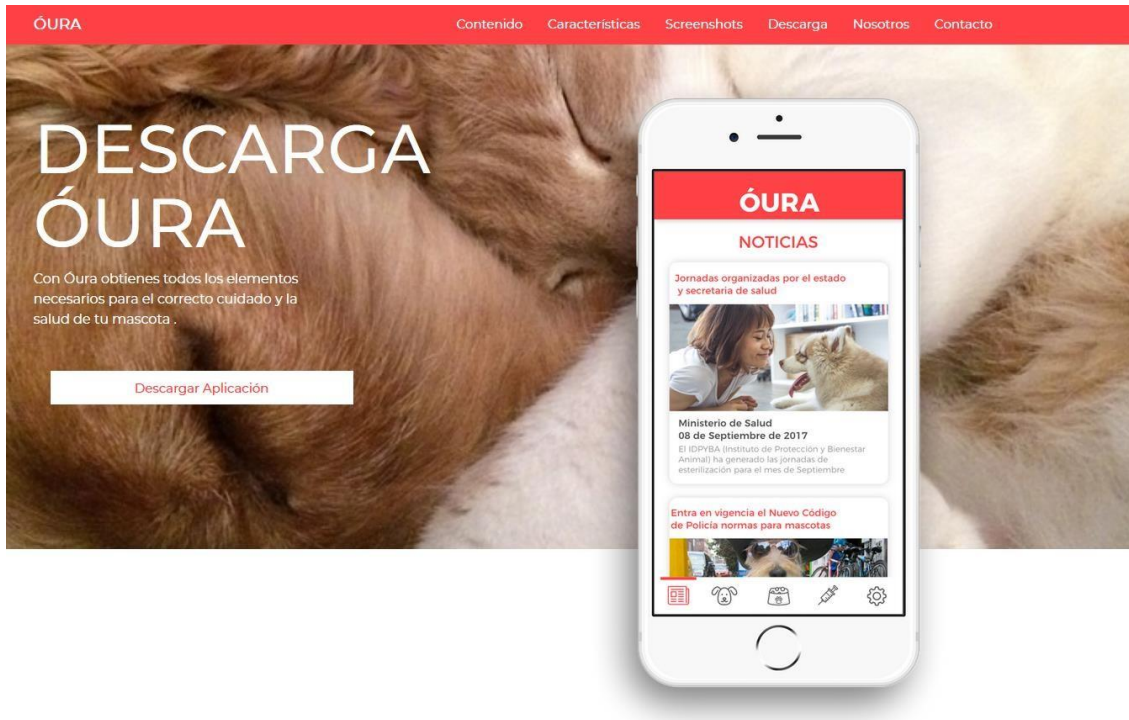


Gráfico 7. Diseño de OnePage -1



Gráfico 8. Diseño de OnePage -2

COSTOS Y PRESUPUESTOS

Dentro del énfasis de las tareas y actividades que se ejercen el aplicativo, se planifica una tabla de costos y presupuestos:

CONTENIDOS	RESPONSABLE	UNIDADES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Costos Directos				
Fase 1 - Planificación				
Investigación				
Investigación/Necesidad	Eikova			
Investigación/Necesidad	Oscar B	30 Hrs	\$40,000	\$1,200,000
Problemática	Eikova	15 Hrs	\$50,000	\$750,000
Desarrollo del Modelo Canvas	Hernan S	10 Hrs	\$40,000	\$400,000
Objetivos Generales y Específicos	Jordan B	8 Hrs	\$30,000	\$240,000
Definición Target/ Público Objetivo	Eikova	8 Hrs	\$30,000	\$240,000
Realización de Encuestas	Eikova	200 Personas	\$10,000	\$2,000,000
Anteproyecto	Eikova			
Presentación y Sustentación Modelo de Investigación	Eikova	3 Hrs	\$50,000	\$150,000
Feedback, Replanteamiento y Corrección	Eikova			
Mercadeo digital				
	Eikova			
Investigación II				
Culminación de Proyecto Investigativo	Eikova	30 Hrs	\$40,000	\$1,200,000
Fase 2-Contenido				
Arquitectura de la Información				
Esquemización del Contenido	Eikova	12 Hrs	\$30,000	\$360,000
Segmentación de la Información	Hernan S	10 Hrs	\$30,000	\$300,000
Mapa de Navegación	Oscar B	12 Hrs	\$50,000	\$600,000
Categorías	Jordan B	8 Hrs	\$30,000	\$240,000
Gestión de Contenidos				
Creación de mapa Gantt	Jordan B	8 Hrs	\$50,000	\$400,000
Desarrollo de mapa de costos	Hernan S	9 Hrs	\$50,000	\$450,000
The design process/ Infografía	Oscar B	9 Hrs	\$50,000	\$450,000
Conteo Imágenes a usar	Eikova	35 Fotos	\$20,000	\$700,000
Contenidos Interactivos				
Contenidos Externos de la App				
Social media	Eikova	18 Hrs	\$50,000	\$900,000
Redes Sociales	Eikova	15 Hrs	\$40,000	\$600,000
Landing Page	Eikova	25 Hrs	\$40,000	\$1,000,000
Storytelling	Eikova	16 Hrs	\$30,000	\$480,000
Blog	Eikova	15 Hrs	\$25,000	\$375,000

Tabla 1. Costos y Presupuestos planificados-1.

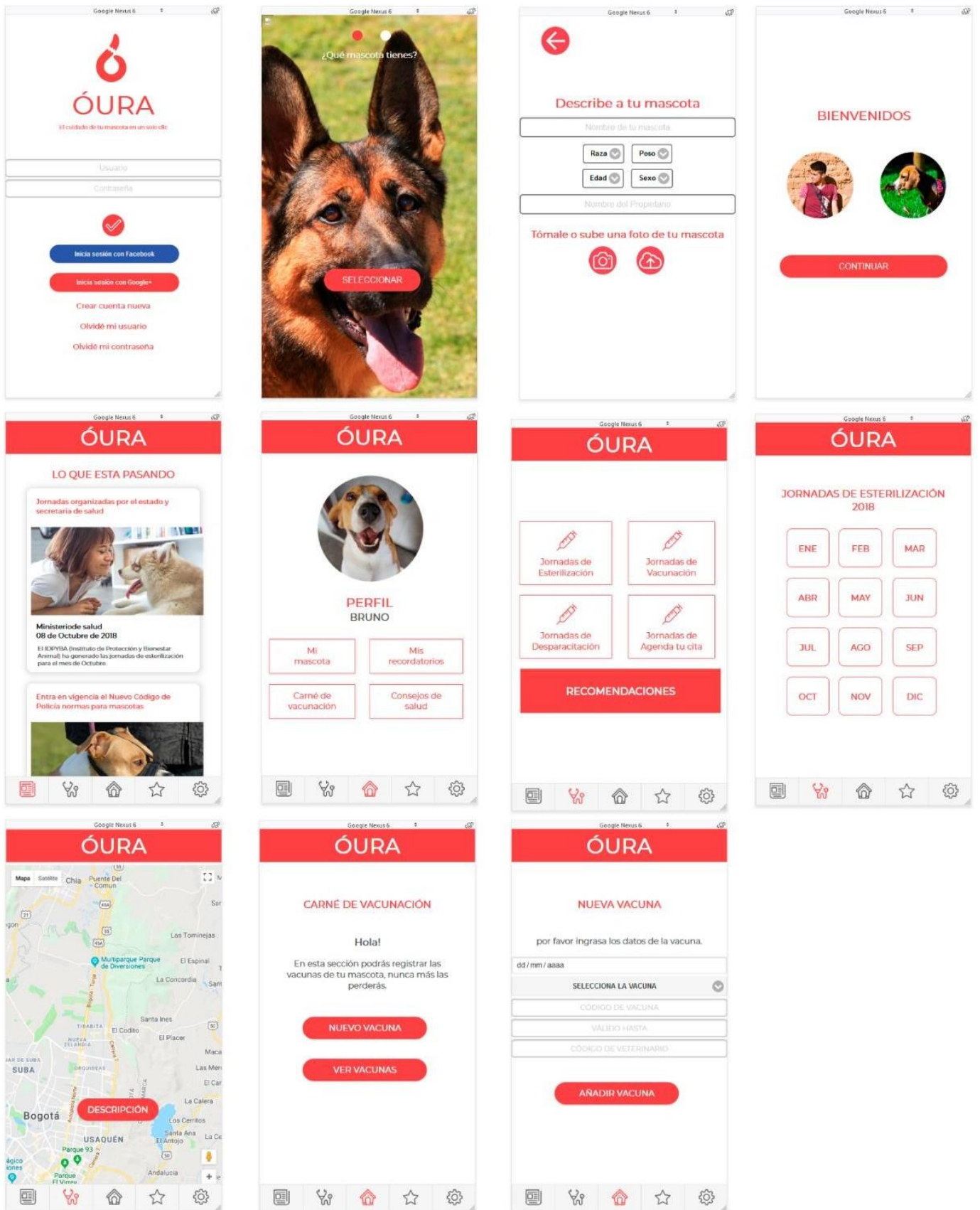
Fase 3-Diseño				
Creación de Marca				
Proceso de naming/ Conceptualización	Eikova	10 Hrs	\$40,000	\$400,000
Selección Paleta de color	Eikova	6 Hrs	\$20,000	\$120,000
Selección tipográfica	Hernan S	6 Hrs	\$20,000	\$120,000
Tono comunicacional/ Creación de copy	Oscar B	5 Hrs	\$30,000	\$150,000
Desarrollo de Imatopito como Identificador visual/ Óura	Eikova	20 Hrs	\$50,000	\$1,000,000
Creación de Manual de identidad/ Sistemas comunicacionales	Eikova	16 Hrs	\$40,000	\$640,000
Medios comunicacionales / Redes Sociales	Eikova	15 Hrs	\$30,000	\$450,000
Diseño de Interfaces				
Rediseño y retoque de Interfaz	Eikova	14 Hrs	\$35,000	\$490,000
Corrección y retroalimentación de tutor	Eikova	1 Hrs		
Fase 4 - Desarrollo				
Desarrollo Frontend				
Contextualización/ Concepto Base para programación	Eikova	20 Hrs	\$40,000	\$800,000
Codificación en lenguajes digitales HTML5 Y CSS	Eikova	25 Hrs	\$40,000	\$1,000,000
Implementación de frameworks Bootstrap y JQuery	Eikova	10 Hrs	\$20,000	\$200,000
Primer prototipo funcional	Eikova	20 Hrs	\$35,000	\$700,000
Creación de Landing Page	Eikova	24 Hrs	\$40,000	\$960,000
Segundo Prototipo Funcional	Eikova	20 Hrs	\$50,000	\$1,000,000
Herramientas Transmedia / Comunicacionales				
Redes Sociales	Eikova	15 Hrs	\$40,000	\$600,000
Implementación de herramientas virtuales (estadísticas/ presentaciones/ encuestas)	Eikova	20 Hrs	\$35,000	\$700,000
Creación de Storytelling	Eikova	14 Hrs	\$30,000	\$420,000
Pruebas de usabilidad				
Test de usuario/ Prueba analítica de Nielsen	Eikova	15 Hrs	\$30,000	\$450,000
Think Outloud	Eikova	10 Hrs	\$30,000	\$300,000
Pruebas heurísticas	Eikova	24 Hrs	\$50,000	\$1,200,000
Informe de usabilidad	Eikova	12 Hrs	\$45,000	\$540,000
Backend				
	Eikova		Costos Directos	\$25,275,000
Costos indirectos				
Suscripción al Software		10 Meses	\$200,000	\$2,000,000

Tabla 2. Costos y Presupuestos planificados-2.

Oficina/Estudio		10 Meses	\$1,000,000	\$10,000,000		
Imprevistos (10%)		10%		\$2,527,500		
Interventor				\$2,022,000		
			Costos Indirectos	\$14,527,500		
			Total Costos	\$39,802,500		
			Utilidad 30%	\$11,948,750		
			Descuento 20%	\$7,960,500		
			Precio antes de RteFte	\$59,703,750		
			Retención 10%			
			Precio	\$66,337,500		
Venta de App						
			Valor fijo	Valor Variable		
			Precio unitario	Precio unitario		
	\$	14,000	4265	1000	\$	59,704
	meses	unidades		meses	unidades	
		6	711		12	83

Tabla 3. Resultados de producción-3.

PROTOTIPOS DE BAJA FIDELIDAD EN SMARTPHONE



CRONOGRAMA

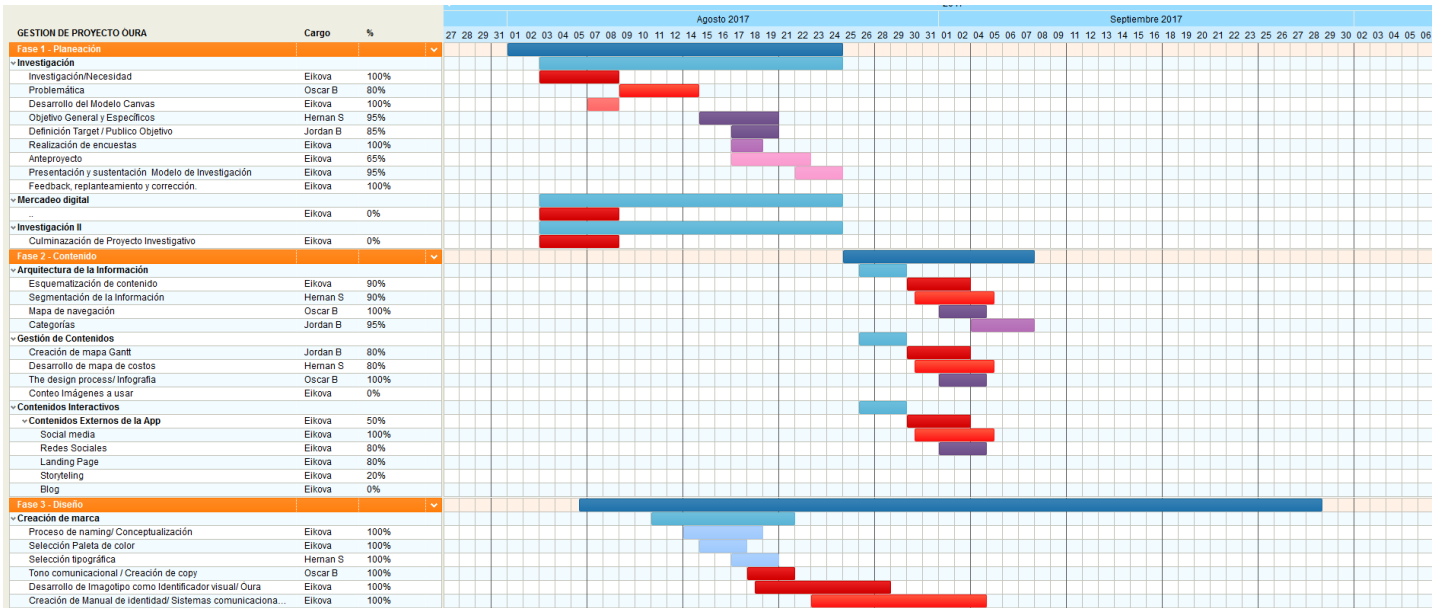


Tabla 4. Cronograma de actividades-1.

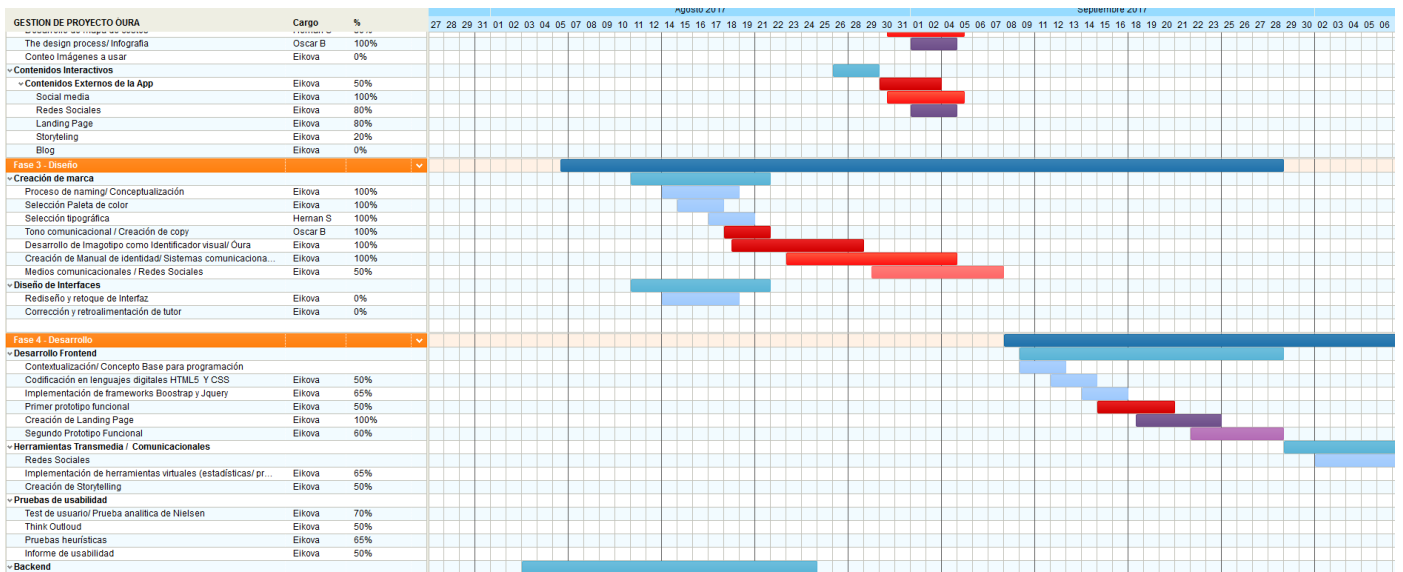


Tabla 5 Cronograma de actividades-2.

MODELO DE MONETIZACIÓN

Óura será una aplicación de descarga gratuita por medio de la plataforma de Google Play y iOS en un futuro. Por lo tanto, manejará un sistema de monetización con publicidad in-app, el cual incluirá algunos banners pequeños o anuncios manejados por periodos de tiempo que el propio usuario podrá cerrar o dirigirse a la publicidad si es de su agrado. Dicha publicidad, deberá ser relacionada con el tema de cuidado animal, nutrición y salud; por ejemplo, marcas que venden comida y accesorios para ellos, así el usuario se sentirá a gusto con esta publicidad ya que es de su interés y de ayuda para el bienestar de su mascota.

HALLAZGOS

Óura encontró algunas mejoras durante el proceso de realización de la app, las cuales se han implementado poco a poco. Una de ellas es la expansión de la aplicación, abarcando así demás ciudades principales del país para que Óura con su propio crecimiento alcance nivel internacional, con esto también será necesario el desarrollo de la aplicación en distintos idiomas.

Mediante el desarrollo investigativo se obtuvo como resultado que una gran población cuenta con otro tipo de animales como mascota y debido a esto se agregara más contenido para que los usuarios (dueños de estos animales) descargar la aplicación y disfrutar de todos los beneficios que esta ofrece.

En la sección de noticias se tiene planteado mostrar anuncios de mascotas perdidas, siendo Óura un medio masivo de comunicación entre los mismos usuarios, con capacidad de compartir en sus redes sociales y así se tenga una mayor posibilidad de encontrar a la mascota.

Dado a la gran cantidad de animales abandonados y mascotas pérdidas, se optará por incluir en la base de datos y en el perfil de la mascota, su número de identificación que se obtiene gracias a un chip subcutáneo que el ministerio de salud y algunas veterinarias certificadas han comenzado a implementar.

Además, se optará por la creación de opción Premium para aquellos usuarios que quieran tener más beneficios para sus mascotas, como incluir la opción de registrar a más de una mascota en una sola cuenta, ya que un gran porcentaje de personas cuentan con más de una mascota.

Otro de los beneficios que tendrían los usuarios Premium, es la posibilidad de conocer veterinarias cercanas gracias a su geolocalización, que estén certificadas por el estado e identifique cuáles de estas tienen disponibilidad de servicio 24 horas. Además, contarán con una calificación y comentarios de sus servicios dada por los propios usuarios y dependiendo de los resultados se darán popularidad por número de estrellas y así poder aparecer en los primeros lugares.

Por último, los usuarios contarán con la opción de quitar la publicidad que aparece a los usuarios free account, ya que la opción Premium si tendrá un costo al momento de descargar la app.

ANEXOS

Modelo Canvas:



Mapa de Problemas:



Matriz de Referencias:

MATRIZ DE REFERENTES APPS

NOMBRE	¿QUÉ HACE?	PASOS ACCESOS	DISEÑO GRAFICO	SISTEMA OPERATIVO	HARDWARE	ORIGEN	LOGIN
DOG TRAINING	Es una aplicación con la que se pondrá entrenar a tu mascota, a través de los consejos de expertos en entrenamiento canino.	La aplicación cuenta con un menú de inicio, las cuales son opciones (trucos y tipos) para entrenar a la mascota. Se accede a Tips, enseña un artículo y se devuelve al menú principal con un icono en la parte superior derecha.	La aplicación es bastante sencilla, demasado simple, cuenta con fondos unicamente en blancos y colores de Naranja (para el menú). Adicionalmente, tiene fotografías, un banner animado y usa una tipografía bastante legible. Tiene una apariencia bastante parecida a la de la pagina de Apple.	Disponible para iOS y Android.	La aplicación no cuenta con un hardware adicional o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	Esta aplicación fue creada por la compañía de comidas para mascotas llamada Purina en el año 2014.	No requiere Login o iniciar sesión.
PET MASTER PRO	Es una aplicación donde indica las actividades de la mascota (citas con el veterinario, medicamentos, enfermedades, entre otras).	El usuario entra a la aplicación dentro del menú encuentre unas opciones para agregar los datos de su mascota. Por ejemplo, una opción se vacunas, ingresa ahí y después da para tener unos datos en forma de organizador.	La aplicación usa una tematica demasado anticuada y frágil, ya que visualmente, su interfaz a pesar de ser sencilla y fácil de entender, no tiene una escala cromática buena. Tiene un fondo negro, sus elementos como fotografías no están bien tratadas y se ven algo pixeladas.	Disponible para iOS y Android.	La aplicación no cuenta con un hardware adicional o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	Esta aplicación fue creada por la compañía de GF Medias APPS en el año 2011.	No requiere Login o iniciar sesión, pero si un registro de datos sobre la mascota.
PET FIRST AID APP	Es una aplicación que enseña al usuario sobre los primeros auxilios para animales domésticos, sin tener algún conocimiento previo.	El usuario accede a varias opciones, mas que eso, son lecciones para aprender primeros auxilios frente a la mascota. Al ingresar a cada lección, encuentra una fotografía, y el procedimiento para aprender. Al finalizar el artículo encuentra canales de comunicación donde se puede contactar a emergencias caninas. Para volver al menú, simplemente da tap en la parte superior izquierda y se desliza para más opciones.	La aplicación usa una gama cromática en base a lo que es la cruz roja internacional, sus colores predominan el blanco y rojo. La interfaz es parecida a la de App Stores de Android, cuenta con un menú lateral. La unica deficiencia es que tiene bastantes opciones, pero he cuanto a tipografías, está bien implementada.	Disponible para iOS y Android.	La aplicación no cuenta con un hardware adicional o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	Esta aplicación fue creada por la compañía American Red Cross en el año 2014.	No requiere Login o iniciar sesión, pero si un registro de datos sobre la mascota.
WHATSAPP MESSENGER	Es una aplicación de mensajería GRATIS, disponible para Android y otros teléfonos inteligentes, puedes enviar mensajes y realizar llamadas a tus amigos y familiares	El usuario accede solo con un click, viendo así de primera mano sus chats y contactos usuarios tambien de esta app.	La aplicación usa tonalidades verdes y blancas, para generar una interfaz sencilla y de fácil acceso y entendimiento.	Disponible para iOS, Android y PC (siendo este ultimos, usuario de esta en Smartphones)	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	WhatsApp fue creada en el 2009 por Brian Acton y Jan Koum.	No requiere login una vez usada. Luego de su descarga necesita el registro de numero celular.
MESENGER	Es una aplicación que permite la comunicación con tus contactos de facebook de una manera mas rapida mediante el uso de "burbujas de chat"	El usuario accede solo con un click, viendo así de primera mano sus chats y contactos con quienes se comunice mas constantemente	Su uso cromatico va desde el azul al blanco, generando unidad grafica con Facebook y confiabilidad y limpieza dentro de la psicología del color. Además de una interfaz organizada que permite el rapido encuentro de contactos a traves de un click	Disponible para iOS, Android y PC (programas terceros)	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	Originalmente desarrollada como Facebook Chat en 2008, la compañía renovó su servicio de mensajería en 2010 conocido como MESSENGER	No requiere login una vez usada. Luego de su descarga necesita vincularse con su cuenta de Facebook
FACEBOOK LITE	Es una aplicación que cuenta con un peso reducido al Facebook original. Apto para celulares de gama baja y poco espacio de almacenamiento.	Una vez descargada se accede al login y una vez creada la cuenta el usuario puede ingresar solo con un click a la seccion de noticias donde aparecerá información de sus contactos, post de grupos y artistas seguidos	Su uso cromatico va desde el azul al blanco, generando unidad grafica con Facebook y confiabilidad y limpieza dentro de la psicología del color. Además de una interfaz con mayor accesibilidad y poco consumo para celulares de bajo rendimiento y almacenamiento.	Disponible para iOS y Android.	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento.	Desarrollada por facebook para personas con limitantes en su telefono celular, como 2g, bajo rendimiento, poco almacenamiento.	No requiere login una vez usada. Luego de su descarga registrar su correo electrónico y contraseña.
IBIBBLE	IBibble es una aplicación para los dueños de perros de todo el mundo con el fin de saber ¿Qué puede comer mi perro?	con solo darle click en el icono de esta aplicación, ya tienes acceso directamente a un listado de alimentos que fácilmente podrás dar a favorito y guardarlo en una lista	el diseño de esta aplicación es básico y es muy sencillo al navegar, cuenta con varias categorías que lo hace mas practico, maneja una gama de colores verdes claro y oscuro que combinan y dan armonía con los vectores de los alimentos	ios, android	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento su	Llanafce (empresa) 2015 Richmond, California	No requiere login
CAT NUTRITION CALCULATOR	esta aplicación ayuda a calcular la comida exacta de acuerdo al tamaño y a la edad del tu gato	con solo ingresar a la aplicación tiene distintas opciones dependiendo de lo que busca, calcula el alimento, entrenamiento, tips para tu mascota, mas apps	el diseño de esta aplicación es sencillo, al tener gamas de color entre el blanco y el amarillo se puede resaltar el texto, su navegación es muy intuitiva y tiene una buena separación de las categorías	ios	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento su	App And Away Studios LLP 2014 AppAndAway.com	No requiere login
PERFECT DOG	esta aplicación permite al usuario comprobar cual raza de perro se acondiciona mejor a su tipo de vida	al entrar a la aplicación tendrás la opción de seleccionar una serie de características de su vida y de cómo desea a su perro, luego la aplicación analiza las respuestas y le da varias opciones de razas	el diseño de esta aplicación es muy básica, solo maneja fondos blancos y siluetas de animales con su dibujo nombre, aunque su navegación es muy sencilla	ios.	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento su	Preposteros Media LLC 2009	No requiere login
TU MASCOTA	es una nueva Red social animalista donde también encontrarás información sobre razas, enfermedades y comportamientos en general de perros y gatos.	al darle click en la aplicación te pedirá un registro puede ser con facebook o con correo electrónico, luego seleccionas la categoría que deseas como comunidad, perros, gatos, noticias, galerías, y al seleccionar una de ellas te mostrará otro menú con los cuidados de tu mascota	el diseño de esta aplicación es muy bueno, al separar cada categoría es más fácil su navegación, el diseño de los vectores es muy detallado, manejan muy buenas fotografías y colores	ios.	La aplicación no cuenta con un hardware externo o un complemento que haga parte de su funcionamiento su	Juan Sebastian Castro R. 2016	Requiere login con correo electrónico

Entrevistas:

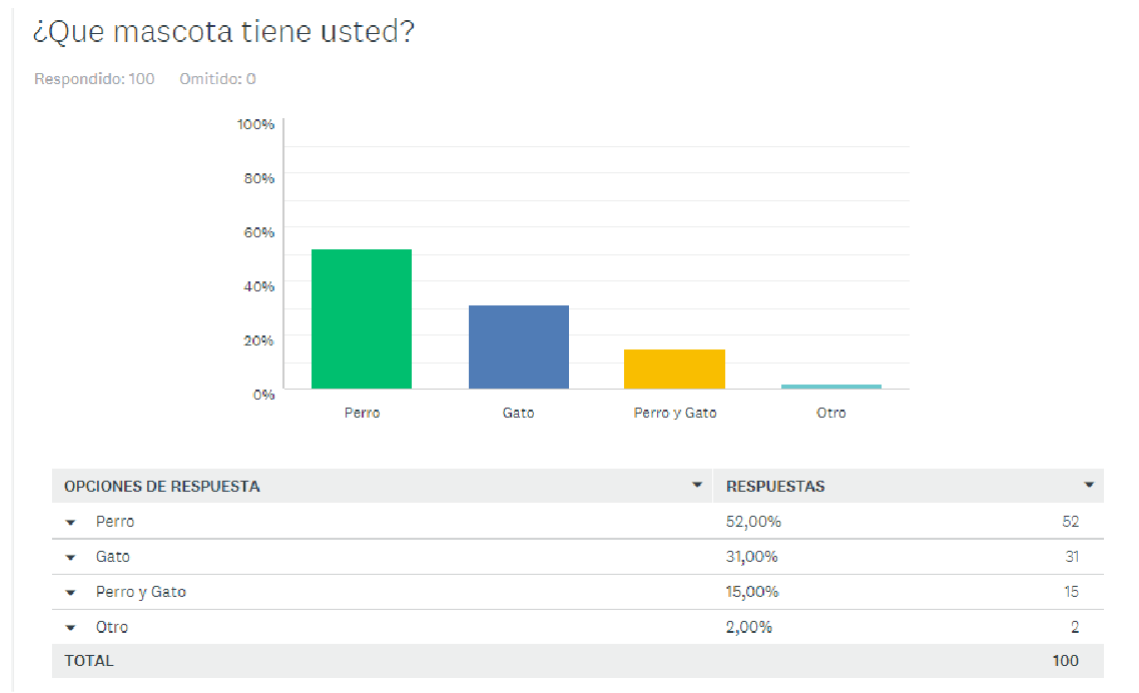


Tabla 6. Pregunta 1.

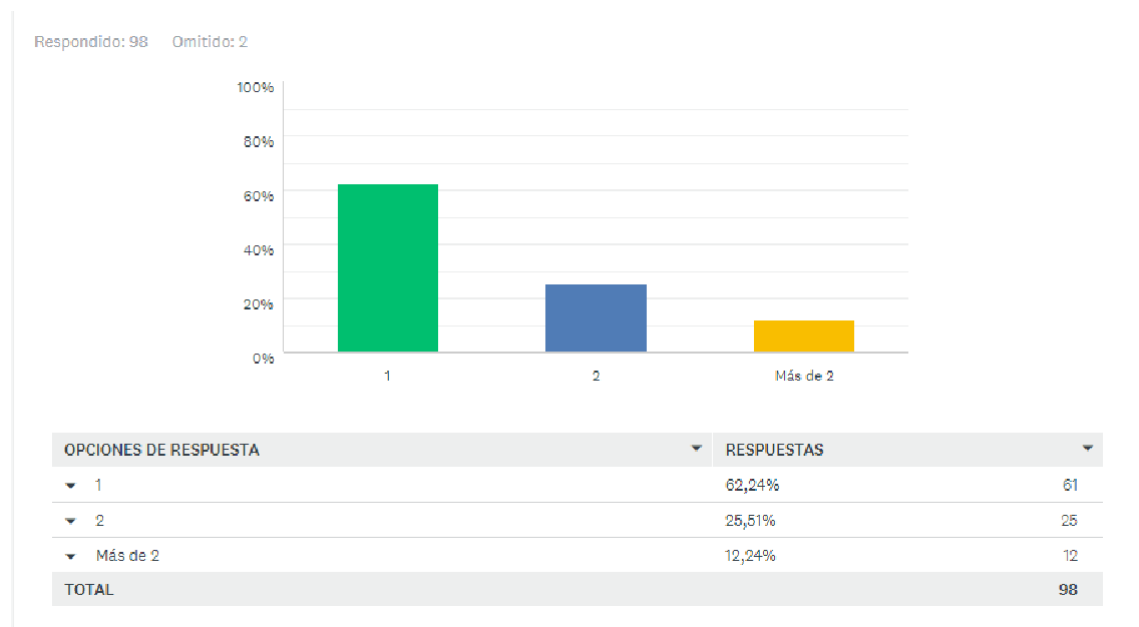
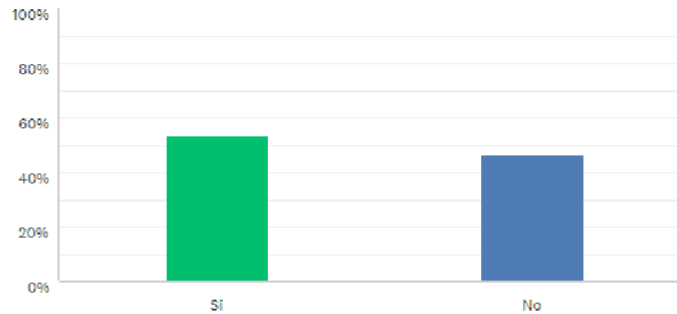


Tabla 7. Pregunta 2.

¿Es común que extravíe el registro de vacunación de su mascota?

Respondido: 99 Omitido: 1

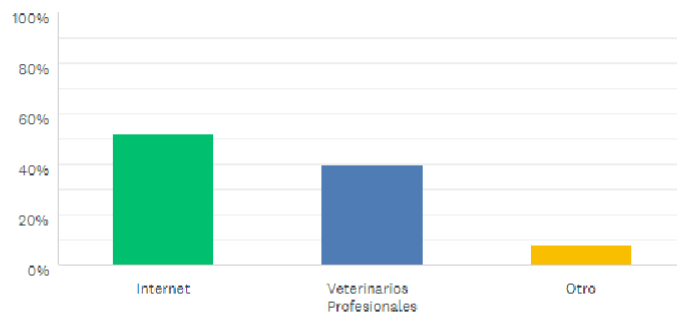


OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS	
Si	53,54%	53
No	46,46%	46
TOTAL		99

Tabla 8. Pregunta 3.

¿Como obtiene información acerca del cuidado de su mascota?

Respondido: 100 Omitido: 0

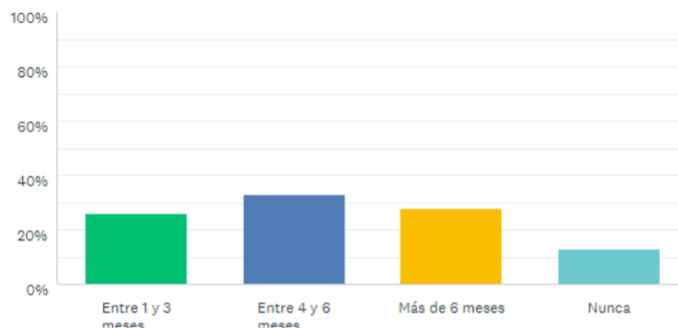


OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS	
Internet	52,00%	52
Veterinarios Profesionales	40,00%	40
Otro	8,00%	8
TOTAL		100

Tabla 9. Pregunta 4.

¿Con que frecuencia hace chequeos de salud para su mascota?

Respondido: 100 Omitido: 0

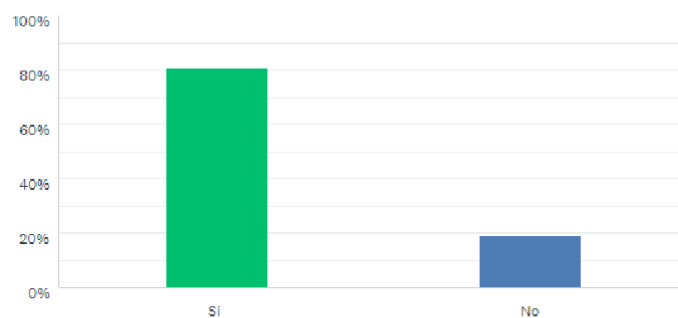


OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS
Entre 1 y 3 meses	26,00% 26
Entre 4 y 6 meses	33,00% 33
Más de 6 meses	28,00% 28
Nunca	13,00% 13
TOTAL	100

Tabla 10. Pregunta 5.

¿Localiza con facilidad una veterinaria cercana?

Respondido: 100 Omitido: 0

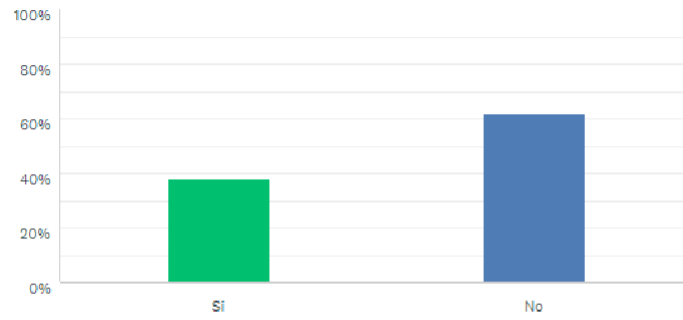


OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS
Si	81,00% 81
No	19,00% 19
TOTAL	100

Tabla 11. Pregunta 6.

¿Conoce veterinarias a su disposición con servicio de 24 horas?

Respondido: 100 Omitido: 0



OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS	
▼ Si	38,00%	38
▼ No	62,00%	62
TOTAL		100

Tabla 12. Pregunta 7.

BIBLIOGRAFÍA

- **4 Patas. (2017) Obtenido de 4 Patas:**
<https://www.4patas.com.co/perros/salud/articulo/jornada-de-vacunacion-para-perros-y-gatos/4858>
- **4 Patas. (2017) Obtenido de 4 Patas:**
<https://www.4patas.com.co/perros/comportamiento/articulo/multas-codigo-de-policia-sobre-animales/3611>
- **Cartel Urbano (2013) Póngale el chip a su mascota. Tomado de:**
<http://cartelurbano.com/historias/pongale-el-chip-su-mascota>
- **Ciudadano de 4 Patas (2017) Información. Tomado de:**
<http://www.ciudadano4patas.com/index.php>
- **Estrategia para rentabilizar el desarrollo de aplicaciones: ¿Cómo monetizar APPS? (2015). Tomado de:**
<https://www.yeeply.com/blog/estrategias-para-rentabilizar-el-desarrollo-de-aplicaciones-como-monetizar-apps-moviles/>
- **Formación profesional UOC (2014). Tomado de:**
<http://fp.uoc.edu/blog/la-importancia-de-la-interfaz-una-app-movil/>
- **¿Qué es el marketing Online? (2017). Tomado de:**
<https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/que-es-el-marketing-digital-o-marketing-online>

- **RUIZ, C. L. (2008). Crece tendencia de parejas que prefieren tener mascotas en lugar de hijos. El Tiempo**
- **Ventaja de Utilizar JQuery Mobile (2018). Tomado de:**
<https://www.lawebera.es/manual-de-jquery/ventajas-de-utilizar-jquery-mobile.php>
- **VeterSalud (2010) Por qué debo vacunar a mi gato? Tomado de:**
<http://www.veterinario-vetersalud.com/veterinarios/cuidados-mascotas/vacunas/por-que-debo-vacunar-a-mi-gato.html>