

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO

-RAE-

Aplicación móvil Cat Can

Johana Bohorquez

Giovanni Useche

PALABRAS CLAVE

Desarrollo de aplicaciones móviles

Plantea un caso de estudio que se lleva a cabo para el desarrollo de una aplicación móvil enfocada en los Mercados Tradicionales, dirigiendo la importancia a la selección de las herramientas tecnológicas que permiten el desarrollo ágil de una app móvil, entre un abanico de posibilidades existentes.

Necesidad de usuario

La demanda de información busca diversos perfiles de usuarios con los que habrá que contar si se quiere elaborar una herramienta que les sea útil y mejorar la aplicación

Sensibilización del usuario

Campañas y eventos de sensibilización ofrecen ventajas al desarrollo de la aplicación y concientiza al usuario sobre la necesidad de esta misma

Fundaciones para mascotas Bogotá

Sociedad protectora de animales, sin ánimo de lucro cuya misión es crear una conciencia social, sobre tenencia responsable de mascotas, ofrece alimento, bienestar y un techo a las mascotas en vulnerabilidad

Hogares de paso Bogotá

En Bogotá hay alrededor de 45 fundaciones que rescatan, ayudan y dan en adopción perros y gatos, todas estas fundaciones son iniciativas propias que no reciben ayuda de entes del gobierno, por lo cual los recursos son limitados y reciben un número máximo de perros y gatos

Bogotá

El número de perros callejeros en Bogotá es cerca a los 90.000, las localidades de Kennedy (16.000), Usme (15.000), Suba (12.000), Engativá (10.000) y Ciudad Bolívar (7.000), son las de mayor proporción de población de canes vagando por sus calles.

Redes sociales

Estas son plataformas que optimizan la difusión de la información, llegando a más público de una manera masiva y en la gran mayoría de casos efectiva, esta plataforma es utilizada por una gran mayoría de empresas para promover, campañas, productos y servicios, así atrapando a su grupo objetivo.

Página web

Estas páginas son creadas para ayudar a las empresas a entrar a un mercado digital, en mucho caso ayuda a posicionar estas empresas y generan ganancias a medida

que las visitan además de generar reconocimiento.

Información

La información acerca de la ayuda para mascotas es dispersa y muchas veces el usuario se le dificulta filtrar la información, la información que se encuentra la mayoría accede por medio de las redes sociales y no siempre es organizada esto hace que el usuario se gaste mas tiempo en encontrar esta información

Colaboración

La conexión de los usuarios alimenta a la aplicación, he incrementa la información que se necesita para crear basa es de datos y poder tomar la información y hacerla mas cercana al publico

Intermediario

El desarrollo de aplicaciones genera un beneficio a la solución de las necesidades de las personas que media para que lleguen a un acuerdo o solución

DESCRIPCIÓN

Bogotá hay más de 120 mil mascotas (perros y gatos) en busca de un hogar donde reciban amor, cuidados y bienestar; considerando que el abandono es otro tipo de maltrato que debe erradicarse, para enfrentar esta problemática tanto de maltrato como de salud pública se ha promovido la adopción de mascotas, junto con campañas de responsabilidad y la esterilización.

La aplicación móvil Cat Can quiere promover esta práctica en conjunto con las fundaciones en Bogotá y personas que

deseen aportar desde su propio espacio como son sus hogares a estos seres que necesitan protección para encontrar un lugar que les brinde seguridad, bienestar y estabilidad; en el momento de la adopción la aplicación otorga la opción de que el adoptante encuentre afinidad de personalidad con la mascota de este modo garantizar que se no repita el ciclo de abandono, incentivando con beneficios tanto para las mascotas como para la personas que aporten a esta causa; Así colaborando a las fundaciones en la disminución de hacinamiento y evitar su sacrificio.

La conexión de los usuarios alimenta a la aplicación, he incrementa la información que se necesita para crear bases de datos y poder tomar la información y hacerla más cercana al público.

FUENTES

1. Animal de compañía.. Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 01:00, agosto 22, 2017. Desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animal de compa%C3%B1a&oldid=101141312](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animal%20de%20compa%C3%B1a&oldid=101141312).
2. International Federation of Ageing. Midiendo los Beneficios: Los Animales de Compañía y la Salud en los Adultos Mayores, Reporte Completo (2015).
3. La influencia de las mascotas en la vida humana. Gómez-G LF, Atehortúa-H CG, Orozco-P SC. Rev Col Cienc Pec 2007; 20: 377-386.
4. Recio Alfonso, Azucena. Investigación Social y Plan de Comunicación para la adopción de perros (2014)

- Secretaria Distrital de Salud. (2015, 15 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 14:00, agosto 22, 2017. Desde <http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Coves%202014/2015/4.%20COVE%20Mayo/Presentaciones/2%20Programa%20Distrital%20Rabia.pdf>.

CONTENIDO

El planteamiento del problema, y cómo este ha afectado a las mascotas en Bogotá, este inicia la investigación donde encontramos que a partir del desarrollo de una aplicación móvil podemos acercarnos a la solución a este problema.

A partir de la investigación se realiza una maquetación de lo que va a necesitar la aplicación y se crea el primer prototipo teniendo en cuenta los parámetros de la arquitectura, y así realizando los cambios pertinentes acordados en las socializaciones.

El prototipo con código en el cual queda desarrollado el front-end, se hace unas pruebas a usuario real y corregir los detalles que no quedan claros dentro del funcionamiento de la aplicación se presenta las interfaces, una proyección de costos para la realización de esta misma, a su vez se presenta un estudio sobre la competencia analizando sus perfiles.

Se presenta el prototipo de la aplicación, y sustentando por medio del documento de investigación.

METODOLOGÍA

Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles

1. Análisis:

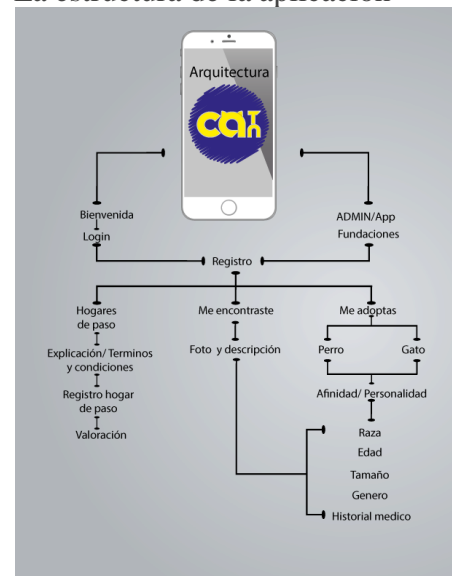
El análisis se medirá de acuerdo a las cantidades reflejadas en los siguientes datos estadísticos:

- animales abandonados en Bogotá (Cuántos perros, cuántos gatos)
- refugios para animales en Bogotá
- hogares de paso existen en la ciudad de Bogotá (Formales e informales)
- perros y gatos rescatados en la ciudad de Bogotá
- animales esterilizados en Bogotá
- mascotas adoptadas en los refugios para animales
- personas que están dispuestas a adoptar en Bogotá

2. Diseño

- El escenario de la aplicación Cat Can será mediante la conexión directa del dispositivo al servidor. / Al ingresar en la aplicación este validará la información mediante formularios que quedarán guardados en la nube.

- La estructura de la aplicación



- Esta aplicación está proyectada para el 2018.

- Equipos, programadores, energía, servidor, préstamos adquiridos durante desarrollo de la aplicación, pago a desarrolladores, arriendo oficina.

3. Desarrollo

- a. Se desarrollará para dispositivos Móviles con sistema operativo IOS y Android
- b. La documentación del código se debe realizar en el proceso de desarrollo
- c. Los instructivos se realizarán en el mismo lenguaje de programación

4. Pruebas de Funcionamiento

- a. Las pruebas inicialmente se realizarán en máquinas virtuales emulando los dispositivos en los que se va a correr la aplicación
- b. la aplicación se correrá en dispositivos de prueba y se entregará a personas ajenas al proyecto, para ver el comportamiento y navegabilidad de la misma

5. Entrega

- a. La aplicación será subida a las tiendas de App Play Store.

condiciones físicas y de salud; como consecuencia son apartadas del calor de su hogar y/o hasta llegar a casos extremos como envenenarlos para así deshacerse del problema.

En Bogotá hay más de 30 fundaciones que se dedican a dar refugio a mascotas sin hogar, además estas fundaciones buscan generar conciencia a las personas de la importancia de su cuidado.

La aplicación busca generar una relación entre las personas y las mascotas a través de la personalidad de estas mismas, por medio de la afinidad

CONCLUSIONES

El abandono de animales domésticos se debe a que las personas no tienen en cuenta aspectos importantes a la hora de adoptar o adquirir una mascota, que son: el comportamiento, situación económica, camadas no deseadas o muy grandes,

Yo JOHANA MARCELA BOHORQUEZ BELTRAN Y GIOVANNI USECHE, 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 Cat Can Hogares de Paso

Producto de mi actividad académica, para optar por el título de ESPECIALIZACION EN 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	Firma	Cédula
_____	_____	_____
Nombre	Firma	Cédula

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)

**DESARROLLO DE UN APP MÓVIL QUE INTERMEDIE LA BÚSQUEDA DE
HOGARES DE PASO Y ADOPCIÓN DE PERROS Y GATOS**

**Giovanni Useche
Johana Marcela Bohórquez Beltrán**

**Corporación Universitaria Unitec
Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación
Especialización en Contenidos Digitales
Facultad de Diseño Gráfico
Bogotá**

INDICE

Introducción	3
Planteamiento del Problema	4
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Marco referencial	6
Resultados	
Metodología	11
Contexto	14
Benchmarking	15
Arquitectura de la aplicación	21
Definición de la propuesta de valor	22
Objetivo de la aplicación	22
Funcionamiento detallado de la aplicación	23
Imagen Corporativa	25
Diseño para la interacción	27
Plataformas de desarrollo	30
Desarrollo en el Front- End, Wire-frames y Prototipos de baja fidelidad en Smartphone	31
Planificación	35
Estrategia de Marketing Online	36
Costos y presupuestos	40
Prototipos de alta fidelidad	42
Cronograma	44
Alcances y perspectivas	45
Modelo de monetización	45
Conclusiones	46
Diseño gráfico	
Bibliografía	

Introducción

En Colombia hay más de 900 mil animales domésticos abandonados, se estima que en Bogotá hay más de 120 mil en busca de un hogar donde reciban amor, cuidados y bienestar; considerando que el abandono es otro tipo de maltrato que debe erradicarse, para enfrentar esta problemática tanto de maltrato como de salud pública se ha promovido la adopción de mascotas, junto con campañas de responsabilidad y la esterilización. La adopción de mascotas es una nueva tendencia que busca concientizar y cambiar la manera en que las personas se relacionan con los animales. Existen un número considerable de organizaciones dedicadas a la protección animal, las cuales trabajan en pro de rehabilitar y promulgar la adopción por encima de la compra de perros y gatos, principalmente.

La aplicación móvil Cat Can quiere promover esta práctica en conjunto con las fundaciones en Bogotá y personas que deseen aportar desde su propio espacio como son sus hogares a estos seres que necesitan protección para encontrar un lugar que les brinde seguridad, bienestar y estabilidad; en el momento de la adopción la aplicación otorga la opción de que el adoptante encuentre afinidad de personalidad con la mascota de este modo garantizar que se no repita el ciclo de abandono, incentivando con beneficios tanto para las mascotas como para la personas que aporten a esta causa; Así colaborando a las fundaciones en la disminución de hacinamiento y evitar su sacrificio.

La adopción es un acto humanitario donde se reconoce al animal como un ser sujeto de derechos. (Mauricio Vargas/Centro Zoonosis, 2017).

Problema

La cultura de la irresponsabilidad hacia los animales (perros y gatos) exceden la capacidad de recepción de población en las fundaciones pro-animistas.

Sub-Problema

- i. La sobrepoblación de perros y gatos callejeros es un tema de preocupación ya que estos animales sufren en las calles todo tipo de maltrato físico y psicológico, también el sufrimiento por no tener nada que comer y no tener un lugar seguro para dormir o refugiarse del inclemente clima.
- ii. Muchos de los Perros y Gatos callejeros son hijos de otros Perros o Gatos callejeros porque no hay un control natal efectivo a partir de la esterilización dada por el gobierno o las personas que abandonan a sus mascotas.

Objetivo general

Implementar una aplicación que promueva la adopción de perros-gatos y actúe como mediador entre los hogares de paso y las fundaciones en la ciudad de Bogotá D.C.

Objetivos específicos

- i. Determinar de manera local la mayor parte de abandono que se percibe en las calles de Bogotá, localizando las estadísticas y su ubicación habitual.
- ii. Promover los hogares de paso para animales necesitados por medio de campañas e información de sensibilización.

Marco Referencial

Desde tiempos inmemoriales el hombre se ha rodeado de compañía animal, inicialmente solo por protección, como herramientas de caza e incluso como entes de adoración, esto al percatarse de la necesidad de crear lazos entre él y la naturaleza para asegurar y facilitar su supervivencia, lo que dio a los animales un valor productivo más allá de propósitos alimenticios. Sin embargo, desde la sedimentación humana conocida como revolución neolítica¹ se dio la domesticación de algunos, teniendo en cuenta características físicas y conductuales.

La adopción es el evento mediante el cual una persona mayor de edad que cumple ciertos requisitos (afecto por los animales, tiempo, espacio físico y dinero), escoge un animal de compañía (perro o gato) como compañero de actividades y parte de su familia. (Salud Capital/Zoonosis, 2017)

Los animales de compañía y/o domésticos de mayor consideración y popularidad en la actualidad son los perros y gatos, quienes cuentan con una larga trayectoria siendo considerados de esta manera, lo que ha dado como resultado un lazo, un vínculo, una relación afectiva entre estos y los humanos. Por un lado, los gatos fueron adorados por los egipcios, alcanzando inclusive condiciones de divinidad, mientras que en otras culturas han sido considerados íconos de maldad, brujería, y relacionada con entidades demoníacas. Hoy en día, esta especie goza de un gran apogeo como mascota, gracias a características como la facilidad en su tenencia, su belleza, la autonomía con la que se comportan y la buena compañía que representan. Por otro lado, los perros, siendo el lobo su antepasado, han estado ligados al ser humano y han desempeñado diversas funciones, todas en beneficio de este: cazador, pastor, guardián, de tracción, fuente de calor, camillero en las guerras, de rescate, en el espectáculo, para el deporte y como hoy día de compañía². Considerados por muchos el mejor amigo del hombre por su fiel compañía, su instinto protector, el amor y la ternura

¹ Animal de compañía. (2017, 15 de agosto). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 01:00, agosto 22, 2017

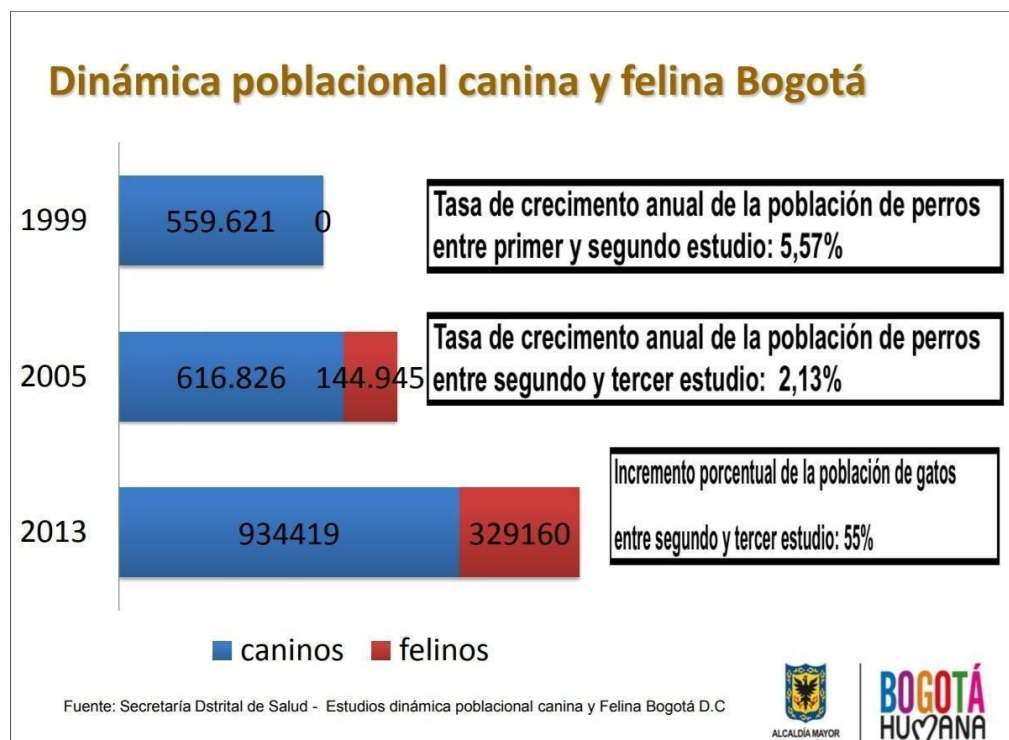
desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animal_de_compa%C3%B1a&oldid=101141312.

² : La influencia de las mascotas en la vida humana. Gómez-G LF, Atehortúa-H CG, Orozco-P SC. Rev Col Cienc Pec 2007; 20: 377-386.

que transmiten; han estado al lado tanto de reyes como de indigentes, niños y adultos mayores, mujeres y hombres alrededor del mundo.

La tenencia de estos animales como mascotas se ha popularizado y ha tomado gran fuerza en los últimos años. Los beneficios de contar con la compañía de estos son ampliamente documentados, pasando por beneficios del tipo mental, psicológicos, emocionales y afectivos hasta los físicos, lo que ha hecho que sean considerados como forma de terapia para diferentes enfermedades y en general para mejorar la calidad de vida, principalmente en personas de la tercera edad.³

Dicha popularidad ha generado una fuerte tendencia hacia la compra y/o comercialización de estos. Razas de ambas especies consideradas de buen linaje son las predilectas en un comercio donde es posible encontrar precios exorbitantes, solo al alcance de unos pocos y que ha desencadenado todo un negocio alrededor del cuidado, muchas veces considerado excesivo e innecesario al momento de hablar de animales.



³ International Federation of Ageing. Midiendo los Beneficios: Los Animales de Compañía y la Salud en los Adultos Mayores, Reporte Completo (2015).

Secretaria Distrital de Salud. (2015, 15 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta:

14:00, agosto 22, 2017

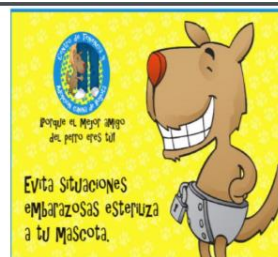
desde

<http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Coves%202014/2015/4.%20COVE%20Mayo/Presentaciones/2%20Programa%20Distrital%20Rabia.pdf>.

Sin embargo, la obtención y tenencia irresponsable de estos animales ha generado un problema tanto social como sanitario y es el abandono indiscriminado de estos en las calles de la ciudad. Solo en Bogotá, para el año 2015 se estimaba una población de perros y gatos callejeros cercanos al 1.200.000, lo que ha prendido alarmas por parte de la Secretaría de Salud y diferentes entidades que propenden por el cuidado y el respeto hacia estas y demás especies.

Confinamiento parcial de animales

- Caninos: 38%
- Felinos: 53%.



De cada 100 perros que tienen vivienda, 38 deambulan por las calles y de cada 100 gatos que tienen vivienda 53 deambulan libremente.

Existen animales que son identificados por la comunidad como callejeros, los cuales pueden generar riesgos de agresiones a la comunidad o molestias sanitarias.

- 1 de cada 10 personas tiene un perro y un 90% de los perros “de la calle” tienen un dueño o un proveedor de alimento (WSPA, Rio 2003)



Secretaria Distrital de Salud. (2015, 15 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta:

14:00, agosto 22, 2017

desde

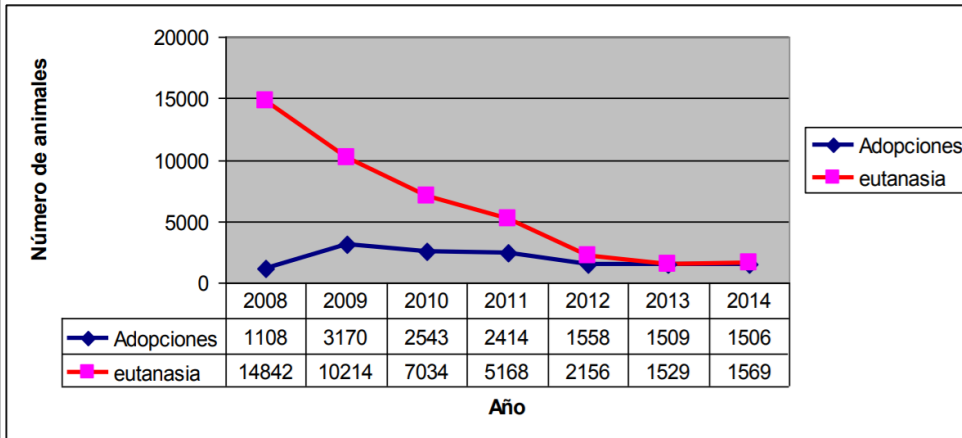
<http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Coves%202014/2015/4.%20COVE%20Mayo/Presentaciones/2%20Programa%20Distrital%20Rabia.pdf>.

La falta de compromiso al momento de adquirir mascotas, seguido de un desconocimiento y poca tolerancia hacia estos, sus cuidados y su comportamiento; la preferencia hacia la obtención en sus edades tempranas (cachorros)⁴, la cual disminuye a medida que alcanzan su edad adulta, todo esto acompañado de insensibilidad en el trato que se les brinda y muchas veces la adquisición con fines lucrativos como peleas, carreras; la reproducción indiscriminada tanto en criaderos para su comercialización como en las calles debido a una insuficiencia en los controles de natalidad (campañas de esterilización) y la falta de leyes que propendan por la protección de estos; representan en su mayor parte las causales de la gran población canina y felina presentes en las calles de Bogotá.

Hoy día existen un número considerable de organizaciones dedicadas a la protección animal, las cuales trabajan en pro de rehabilitar y promulgar la adopción por encima de la compra de perros y gatos, principalmente. Sin embargo, los esfuerzos parecen no ser suficientes, el abandono y el maltrato animal siguen estando a la orden del día. Las fundaciones se quedan cortas debido a la gran demanda de sus servicios; el hacinamiento se hace evidente al no lograr conseguir un hogar para estos seres ávidos de amor y una familia a quien entregarse por el resto de sus vidas. Por lo que resulta imperativo generar herramientas que faciliten la labor de aquellos que aportan y propenden por el bienestar.

⁴ Recio Alfonso, Azucena. Investigación Social y Plan de Comunicación para la adopción de perros (2014)

Número de animales entregados en adopción vs. Eutanasia humanitaria



- Entre 2012 y 2014 fueron adoptados 4.573 animales del centro de zoonosis.
- En 2014 se practicó eutanasia humanitaria (Ley 84 de 1989) a 1569 animales, 43% por solicitud de la comunidad y otras entidades.

Fuente: Informes centro de zoonosis de Bogotá – SDS 2014 preliminar



BOGOTÁ
HUMANANA

Secretaría Distrital de Salud. (2015, 15 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 14:00, agosto 22, 2017

desde <http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Coves%202014/2015/4.%20COVE%20Mayo/Presentaciones/2%20Programa%20Distrital%20Rabia.pdf>.

Metodología

Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles

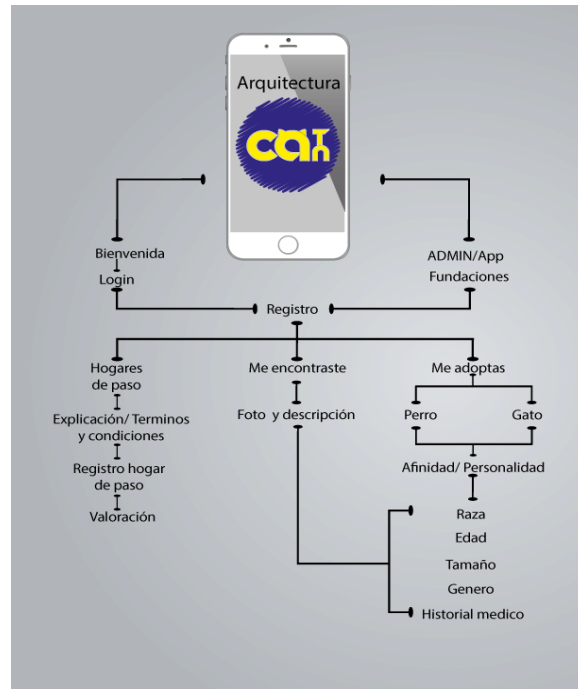
1. Análisis:

El análisis se medirá de acuerdo a las cantidades reflejadas en los siguientes datos estadísticos:

- Animales abandonados en Bogotá (Cuántos perros, cuántos gatos).
- Refugios para animales en Bogotá.
- Hogares de paso que existen en la ciudad de Bogotá (Formales e informales).
- Perros y gatos rescatados en la ciudad de Bogotá.
- Animales esterilizados en Bogotá.
- Mascotas adoptadas en los refugios para animales.
- Personas que están dispuestas a adoptar en Bogotá.

2. Diseño

- El escenario de la aplicación Cat Can será mediante la conexión directa del dispositivo al servidor. / Al ingresar en la aplicación este validará la información mediante formularios que quedarán guardados en la nube.
- La estructura de la aplicación



- Esta aplicación está proyectada para el 2018.
- Equipos, programadores, energía, servidor, préstamos adquiridos durante desarrollo de la aplicación, pago a desarrolladores, arriendo oficina.

3. Desarrollo

- Se desarrollará para dispositivos Móviles con sistema operativo IOS y Android
- La documentación del código se debe realizar en el proceso de desarrollo
- Los instructivos se realizarán en el mismo lenguaje de programación

4. Pruebas de Funcionamiento

- Las pruebas inicialmente se realizarán en máquinas virtuales emulando los dispositivos en los que se va a correr la aplicación
- la aplicación se correrá en dispositivos de prueba y se entregará a personas ajenas al proyecto, para ver el comportamiento y navegabilidad de la misma

5. Entrega

- a. La aplicación será subida a las tiendas de App`s Play Store y App Store

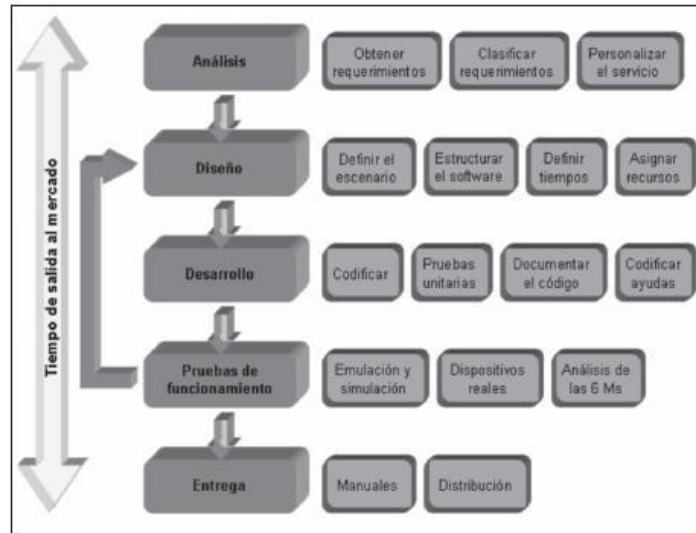


Figura 1. Etapas de la metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles

Fuente: elaboración propia.

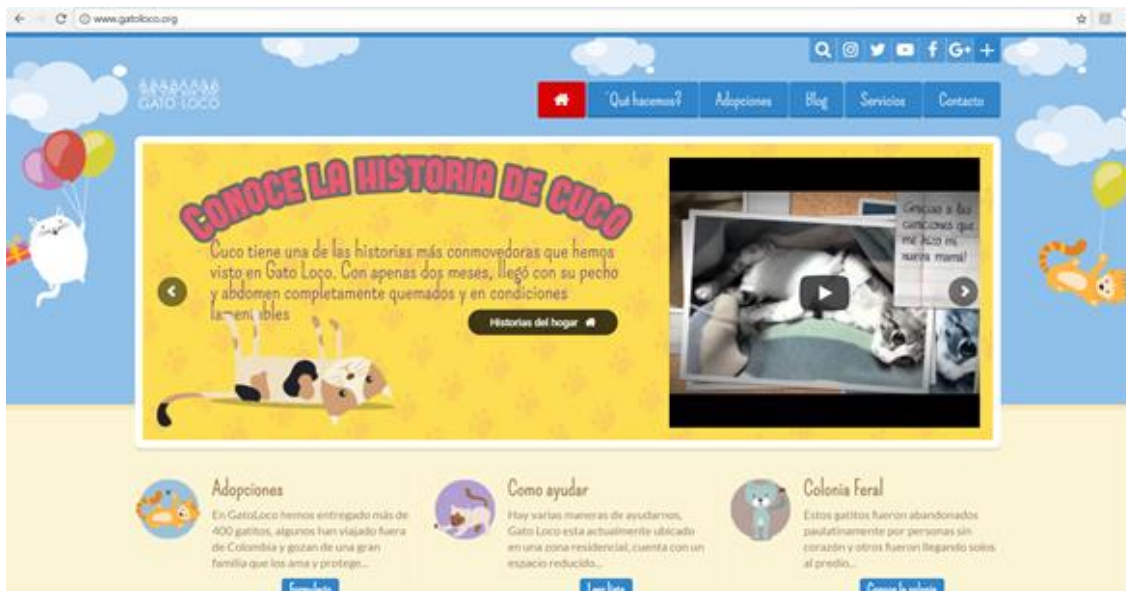
Contexto

Bogotá hay más de 120 mil mascotas (perros y gatos) en busca de un hogar donde reciban amor, cuidados y bienestar; considerando que el abandono es otro tipo de maltrato que debe erradicarse, para enfrentar esta problemática tanto de maltrato como de salud pública se ha promovido la adopción de mascotas, junto con campañas de responsabilidad y la esterilización.

La aplicación móvil Cat Can quiere promover esta práctica en conjunto con las fundaciones en Bogotá y personas que deseen aportar desde su propio espacio como son sus hogares a estos seres que necesitan protección para encontrar un lugar que les brinde seguridad, bienestar y estabilidad; en el momento de la adopción la aplicación otorga la opción de que el adoptante encuentre afinidad de personalidad con la mascota de este modo garantizar que se no repita el ciclo de abandono, incentivando con beneficios tanto para las mascotas como para la personas que aporten a esta causa; Así colaborando a las fundaciones en la disminución de hacinamiento y evitar su sacrificio.

Benchmarking

GATO LOCO



Esta plataforma creada en Envigado, Colombia donde ofrecen ayuda a gatos con Hogares de Paso para gatos ofreciendo a estos hogares servicios como

Servicios GatoLoco

GatoLoco presta los siguientes servicios, todos ellos enfocados al bienestar de los gatos clientes y a la manutención del Hogar de Paso:

GatoLoco presta los siguientes servicios, todos ellos enfocados al bienestar de los gatos clientes y a la manutención del Hogar de Paso:



- **Terapeuta Felina:** Ideal en problemas comportamentales de nuestros gatos.
- **Servicio de Nana en casa:** para dejar a tu gato en la comodidad de su hogar y sin exponerlo a enfermedades ni a estrés, pues debido a su territorialidad no es recomendable sacarlos fuera de su hogar. Deja a tu gatito al cuidado de nuestra terapeuta, quien lleva más de 6 años trabajando con gatitos.
- **Servicio de guardería:** con habitación individual, cómoda y segura.
- **Asesoría en tenencia responsable de mascotas,** elección de la mascota ideal, bienestar animal y enriquecimiento ambiental enfocado a hogares, centros veterinarios, albergues y hogares de paso.
- **Asesoría en nutrición alternativa para gatos de distintas edades** de acuerdo a su estado fisiológico.

La plataforma está especialmente enfocada para gatos, esta plataforma tuvo su mayor popularidad en enero de 2018 llegando a los 10,590 visitantes. Aunque con el correr de los meses decreció un poco llegando a los 5000 visitantes en marzo de este mismo año, aunque se mantuvo con el nivel alto en el mes de abril no ha alcanzado los mismos niveles, que el mes anterior.

Aproximadamente el 77,31% de los usuarios llegan a la página desde los buscadores sobre todo en redes móviles, el 22.69% llegan directamente por la dirección de la página, el 43,45%

proviene desde su red social Facebook y el 63,53% a través de redes social (Destino top YouTube, que es donde publican campañas) y 56,55% es a través de Instagram. En cuanto a las a las palabras claves de búsqueda a través de cómo Google, para encontrar la página web son:

“adopción”, “castración”, “Gato loco”.



Esta plataforma se mueve más por las redes sociales en gran parte, además se posiciona al ofrecer servicios a los hogares de paso lo cual incentiva a la ayuda y conciencia de estas mascotas, ofreciendo al usuario más tranquilidad y apoyo en el momento de apadrinar estas mascotas

Top Links Destination

Jan 2018 - Mar 2018, Worldwide Desktop Only



mascotas

Similar Websites by Audience Overlap

1. elgatio.org
2. esperanzafelina.com
3. sociedadprotectoradeanimales.org
4. adopcionesbogota.com
5. fundacionadopta.cl

Miwuki





Es una plataforma para la adopción de animales procedentes de fundaciones protectoras, asociaciones, rescatistas y administraciones públicas. También es una aplicación móvil realizada en España.

Audience Geography
Where are this site's visitors located?

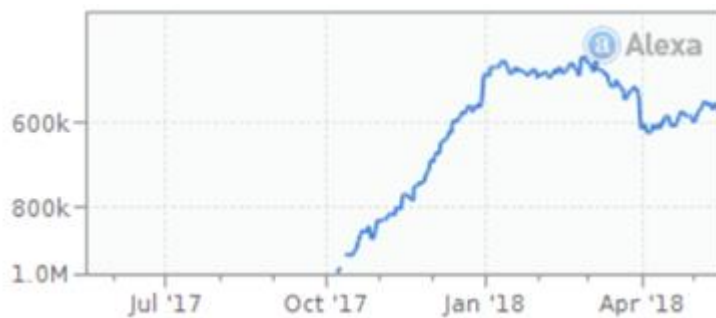
Visitors by Country



Country	Percent of Visitors	Rank in Country
 Spain	73.4%	27,178
 Mexico	15.1%	59,884

Gran parte de sus visitantes son españoles aunque en México ha tenido buena acogida generando así una conciencia en el cuidado de las mascotas.

La aplicación tuvo su mayor popularidad en enero de 2018. Aunque con el correr de los meses aumentado un poco, aunque se mantuvo con el nivel alto en el mes de abril no ha alcanzado los mismos niveles, que el mes anterior.



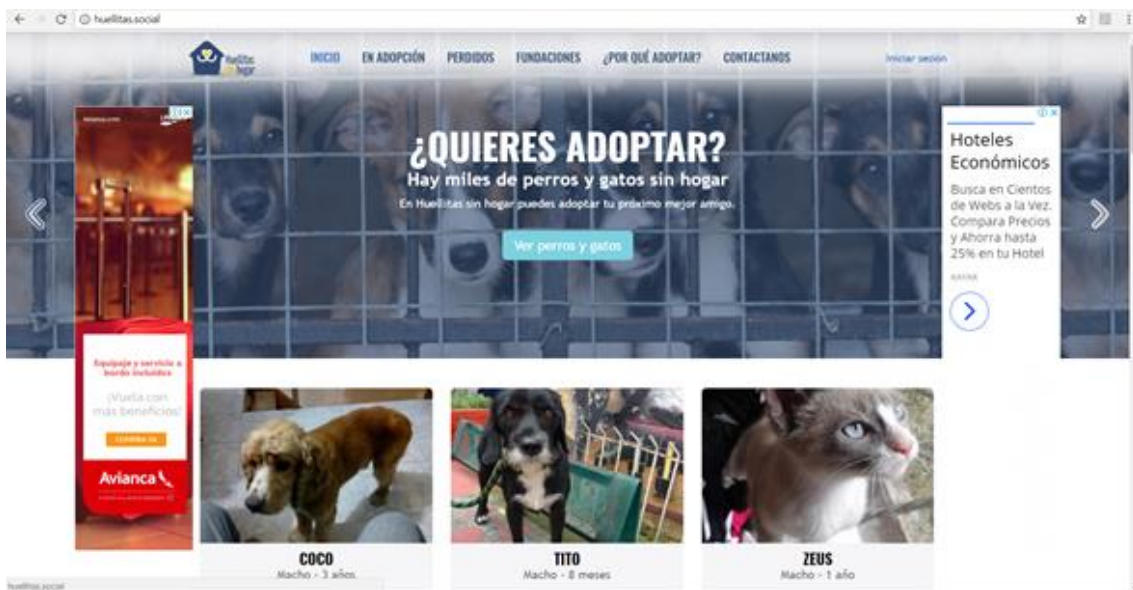
Aproximadamente el 43.9% de los usuarios llegan a la página desde los buscadores, el 20.85% llegan directamente por la dirección de la página, el 84.94% proviene desde su subdominio petshelter.miwuki.com y el 63,53% a través de redes social (Destino top Facebook, que es donde publican campañas) y 36,44% es a través de Twitter. En cuanto a las palabras claves de búsqueda a través de como Google, para encontrar la página web son :

“Miwki”, “Erizos africanos”, “donaciones para animales”, “petauros”.

Finalmente, los sitios web que lo han relacionado son paginas como medio de noticias mundo.es que los dirige a la página de Facebook.

Aunque tienen una tasa de rebote del 54.80% la optimización de la página es de 3:32 minutos la han mejorado en 8%, la página te da las opciones de adoptar o ser un protector en el caso de adoptar te direcciona a la página donde te muestran los animales que están en adopción, y te da la opción de descarga de la aplicación móvil esto ha puesto Miwiki como punto de diferencia en cuanto a su competencia, porque a través de la aplicación da la información de estas mascotas que el usuario necesita.

HUELLITAS



Esta es una plataforma web desarrollada en Bogotá que pueden ayudar a buscar mascotas perdidas, tiene conexión con fundaciones, hoteles para mascotas si necesitas ayuda su gran cantidad de son colombianos en un 97,18%, le siguen Ecuador 1,53% y Venezuela en 1,29%.

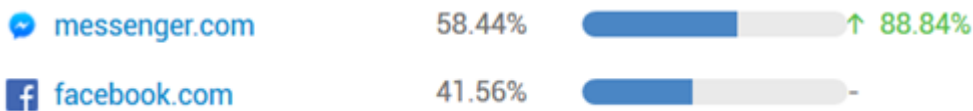
La plataforma adquirió popularidad en febrero de 2018 llegando a los 17,415 en marzo llegaron a los 20,117 visitantes, pero en abril de este mismo año fue 19,776 disminuyendo el 1,74% de entradas al sitio web



El 82,40% de los usuarios llegan a la página desde los buscadores, el 9,83% llegan directamente por la dirección de la página, el 84,94% proviene a través de redes social Facebook, y es a través de Instagram. En cuanto a las palabras claves de búsqueda a través de como Google, para encontrar la página web son : “Adopción de perros en Bogotá”, “Adopción de perros”, “Perros en adopción Bogotá”, “Adopta mascota”, “Perros en adopción”.



Tienen una tasa de rebote del 80% la optimización de la página es de 0,52 segundos, ha caído en un 58% la página te muestra las diferentes mascotas que se pueden adoptar, mostrando especificación del estado de la mascota da las opciones de adoptar, te permite filtrar información si deseas gatos o perros el género y tamaño, atributos que son muy importantes a la hora de adoptar que es buscar excelente afinidad entre las mascotas y sus dueños. En redes sociales muestran consejos de como cuidar a tu perro y como es el proceso de adopción finalmente, el sitio web que lo han relacionado es currenstore.com que lo dirige a la página de Facebook.



Arquitectura de la aplicación



Definición de la propuesta de valor

Cat Can busca generar un beneficio a las mascotas que se encuentran sin hogar, con ayuda de las fundaciones y usuarios para promover la adopción.

Objetivo de la aplicación

Al adquirir una mascota se adquiere igualmente una gran responsabilidad que ha de durar lo que este dure con vida. Cuidados de todo tipo que implican una inversión en dinero, tiempo, paciencia, respeto y amor. Sin embargo, la irresponsabilidad y la falta de cultura en el manejo y tenencia de perros y gatos son los predominantes en una sociedad que muchas veces olvida que son seres vivos, que dependen de los humanos para gozar de su derecho al bienestar y a una vida digna; por lo que deshacerse de esa responsabilidad parece tan fácil y es la causante del fenómeno de abandono que, para el año 2015, tenía 1.270.040 de estos animales viviendo a su suerte en las calles de Bogotá. Una cifra que tiende al aumento al existir pocas e ineficientes leyes en contra del maltrato y el abandono animal y que hoy en día ha generado un problema social, ambiental y de salubridad, ya que estos seres en condición de abandono están propensos a enfermedades y a una reproducción indiscriminada (una hembra puede llegar a tener hasta 24 crías al año) que aumenta el número de esta población en las calles de la ciudad. Una situación que, a pesar de sus grandes esfuerzos; deja a las fundaciones que trabajan en pro del bienestar de perros y gatos abandonados, principalmente, con pocos recursos para atender y albergar dicha población en aumento.

Funcionamiento detallado de la aplicación



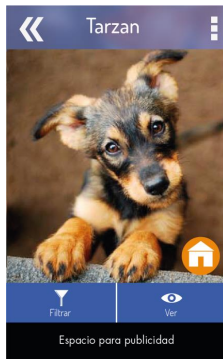
La aplicación inicia mostrando las el logo después muestra un instructivo de cómo funciona la aplicación.



Se podrá registrar en la aplicación y acceder a las funciones de la aplicación



en esta pantalla el usuario podrá entrar a ver los perfiles de los animales, o en caso que se encuentre con una mascota que necesite ayuda puede reportar a la mascota, o si la persona desea ayudar a las mascotas puede entrar al botón de hogares de paso.



Aquí el usuario podrá ver el perfil de la mascota, y el lugar donde se encuentra o si necesita un hogar de paso.

Tarzan

Tipo de animal:
Perro

Nombre:
Tarzan

Edad:
Perro

Raza:
Criollo

Genero:
Macho

Tamaño
Pequeño Medio Grande

Estado Salud/Condición Física:

Ubicación actual de la mascota:
Hogar de paso

Dirección:

Información Adicional

Amistoso
1 2 3 4 5

Nervioso
1 2 3 4 5

Energico/Atletico
1 2 3 4 5

Ver Contacto

Puedes encontrar la mascota filtrando según el usuario lo desee, ya sea por tamaño, edad, personalidad y género.



Cat-Can

TIPOGRAFIA

Dosis Medium

COLOR TIPOGRAFIA



#EC8609

C = 13% R = 236

M = 55% G = 134

Y = 98% B = 9

K = 0%



#3D5FA8

C = 83% R = 61

M = 63% G = 95

Y = 1% B = 168

K = 0%

COLOR LOGO



Cat-Can



#41548C

C = 84% R = 65
M = 69% G = 84
Y = 19% B = 140
K = 4%



#566899

C = 74% R = 86
M = 58% G = 104
Y = 18% B = 153
K = 3%



#565787

C = 76% R = 86
M = 67% G = 87
Y = 23% B = 135
K = 6%



#5A76A7

C = 71% R = 90
M = 50% G = 118
Y = 15% B = 167
K = 1%

LOGO BLANCO Y NEGRO



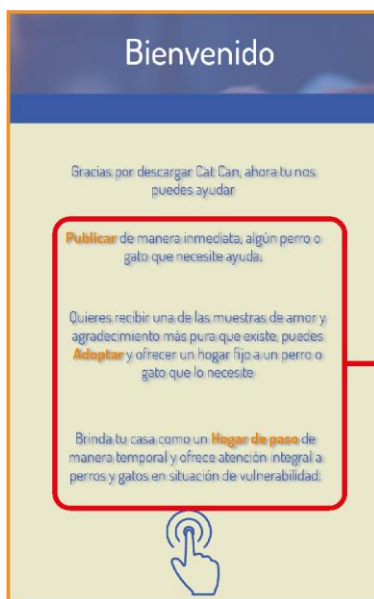
Cat-Can



Cat-Can

Diseño para la interacción

STOPPERS



El texto no es legible

Hallazgo

En el inicio de la aplicación hay un instructivo que pretende dar una introducción al usuario del uso adecuado de la aplicación, tres usuarios de seis no leyeron este texto.

Recomendación

Utilizar menos texto, en donde la tipografía tenga un tamaño legible que el usuario no le tenga pereza leer.



No identifican claramente su función

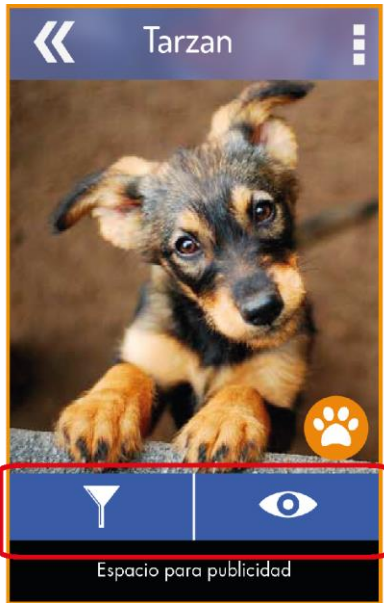
Hallazgo

Sobre cada imagen hay un icono flotante, que intenta comunicar que el animal necesita un hogar de paso, este icono realmente no comunica su intención ya que los usuarios creen que este icono es para adoptar el animal.

Recomendación

Plantear el icono para que el usuario pueda entender que este botón es

únicamente para postularse como hogar de paso para la mascota que necesite ayuda.



No es clara su función

Hallazgo

Más de la mitad de las pruebas dieron a entender, que para algunos usuarios los iconos de filtrar (Icono de un embudo) y ver características del animal (Icono de un ojo) no son claras, ya que solo al dar clic en el botón y ver su contenido se hace evidente su función.

Recomendación

Modificar de forma más efectiva cada icono

que resulte confuso para el usuario, ya sea tipográficamente o icónicamente visible.

Hallazgo

Al momento de ingresar al formulario de registro, se convierte un poco denso de tantos datos y el scroll se torna en algo aburrido.

Recomendación

Crear un formulario más interactivo donde el scroll no sea tan persistente.

poco interactivo

The screenshot shows a mobile application interface titled 'Reportar'. The form includes the following fields and controls:

- Tipo de animal: Dropdown menu
- Nombre: Text input field
- Edad: Text input field
- Raza: Text input field
- Genero: Dropdown menu
- Tamaño: Slider control with markers for 'Pequeño', 'Medio', and 'Grande'
- Estado Salud/Condición/Fleaza: Text input field
- Ubicación actual de la mascota: Dropdown menu
- Dirección: Text input field
- Información Adicional: Section containing three sliders for 'Amigable', 'Nervioso', and 'Energico/Atletico', each with a 1-5 scale.
- Reportar: Blue button at the bottom.

The diagram shows a vertical menu structure with the following elements:

- Header: 'Que desea hacer'
- Button 1: 'Ver Listado de animales' (labeled 'Botón' on the left)
- Button 2: 'Reportar un Animal' (labeled 'Botón' on the right)
- Button 3: 'Postularse como hogar de paso' (labeled 'Botón' on the left)
- Footer: 'Espacio para publicidad'

Hallazgo

Al ingresar al menú principal, los botones al mostrar son puntuales.

« Filtrar

Tipo de animal: ▾

Edad: _____

Genero: _____

Tamaño

Pequeño Medio Grande

Amistoso

1 2 3 4 5

Nervioso

1 2 3 4 5

Energico/Aleatico

1 2 3 4 5

Filtrar

Hallazgo

La especificación clara de la descripción de cada animal al momento de filtro y perfil del usuario como la personalidad.

Afinidad

Feedback

- “Me parece que es una aplicación que podría ser demasiado útil y de funciones directas.”
- a interfaz está muy rígida. Le falta ser más amigable
- Amabilidad, en cuanto al diseño.

Recomendaciones

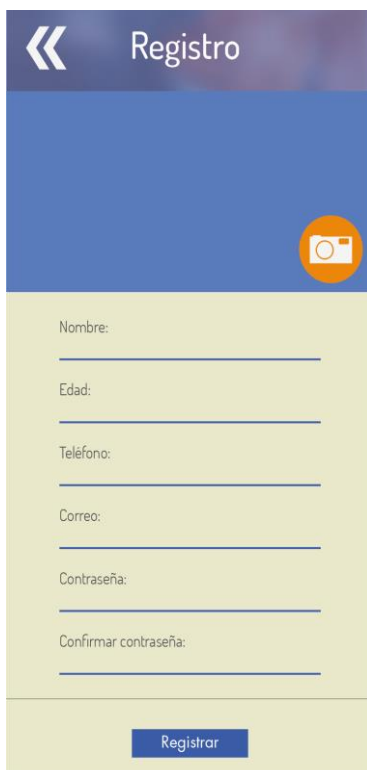
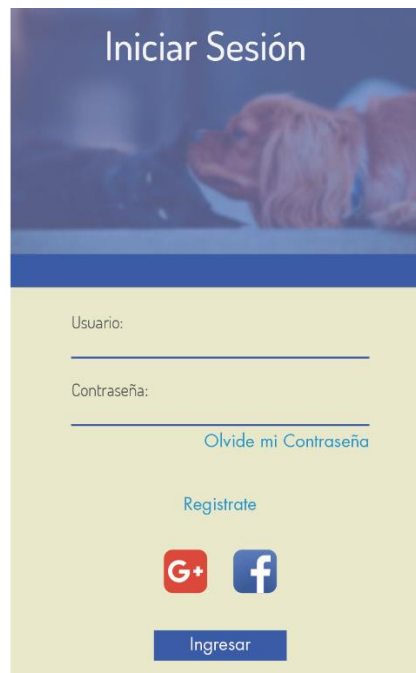
- Los formularios están muy densos cortarlos un poco
- En caso de pérdida de la mascota, se pueda ubicar por medio de la aplicación cuando siempre y cuando la mascota posea el chip
- Buscar que el fondo de la pantalla sea más amigable
- Ingresar la calificación del adoptante y no solo la del hogar de paso

Plataformas de desarrollo


Android es una de las plataformas mejor planificada que otras plataformas, abriéndole las puertas a muchos desarrolladores del mundo de manera que se pueden desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles con código abierto. Android tiene una gran cantidad de herramientas que te ayudan a mantener el control de aplicación, como por ejemplo el uso de la memoria, el manejo de la interfaz táctil.

Android es un sistema que, al enfocarse en móviles, tiene un impacto de orden mundial y cada vez mayor, al tener millones de móviles con este sistema operativo. Los teléfonos móviles son cada vez más usados y eso quiere decir que la competencia por crear aplicaciones de calidad es alta, por lo que se obtiene un beneficio por parte del desarrollador y el usuario.

Desarrollo en el Front- End, Prototipo de alta fidelidad y Wireframes



« Tarzan



Tipo de animal:
Perro

Nombre:
Tarzan

Edad:
Perro

Raza:
Criollo

Genero:
Macho

Tamaño

Pequeño Medio Grande

Estado Salud/Condición Física:

Ubicación actual de la mascota:
Hogar de paso

Dirección:

Información Adicional

Amistoso

1 2 3 4 5

Nervioso

1 2 3 4 5

Energico/Atletico

1 2 3 4 5

Ver Contacto

« Persona

Nombre:

Teléfono:

Correo:

Calificación

2 3 4 5

llamar

Enviar Correo

« Postular

Hogar de Paso

Este proceso debe ser aprobado por la fundación que usted escoja, esto con el fin de evitar que personas no aptas para el cuidado de los animales, tengan responsabilidad sobre ellos, no olvide leer los términos y condiciones

Nombre del responsable:

Dirección:

Localidad/Barrio

Teléfono:

Correo:

Fundación con la que desea registrarse:

Aceptar terminos y condiciones

[Leer terminos y condiciones](#)

Ingresar

Reportar

Pequeño Medio Grande

Estado Salud/Condición Física:

Ubicación actual de la mascota:

Dirección:

Info

Am

1

Ne

1 2 3 4 5

Energico/Atletico

1 2 3 4 5

Reportar

¡Tarzan Ha sido Registrado!



Tarzan



Filtrar Ver

Espacio para publicidad

Postular

Hogar de Paso

Este proceso debe ser aprobado por la fundación que usted escoja, esto con el fin de evitar que personas no aptas para el cuidado de los animales, tengan responsabilidad sobre ellos, no olvide leer los términos y condiciones

Nombre del responsable:

Dirección:

¡Tu información a sido a sido guardada!

Fundación con la que desea registrarse:

Aceptar terminos y condiciones

[Leer terminos y condiciones](#)

Ingresar

¡Tu información a sido a sido guardada!





Registro



Nombre:

Edad:

Teléfono:

¡Te has registrado
con éxito.!



Confirma tu contraseña:

Registrar



Hogar de Paso

Nombre del responsable:

Dirección:

Localidad/Barrio

Teléfono:

Correo:



llamar



Enviar Correo



Calificar

Planificación del proyecto

Innovación: Planteamiento del problema a trabajar.

Investigación Básica: Usuarios y competencia.

Arquitectura de la información: Primeras interfaces y jerarquización de la información dispuesta.

Front-End: Diseño en cuanto a programación HTML5 de los primeros wireframes

Narrativa Digital: Unir la línea gráfica dispuesta en los diferentes medios que se emplearán a lo largo del desarrollo de la app.

Hipermedia: Manejo básico de redes sociales y contenido que aplica en cada uno.

UX: Pruebas con usuarios reales, posterior modificación de los elementos que necesitaban de un ajuste.

Gestión de proyecto y costos: Planteamiento de costos de realizar y lanzar la app, que impacto tienen estos medios en la actualidad y mejorar su rendimiento con métodos de marketing.

Diseño de interfaces: Culminación de wireframes finales.

Marketing digital: Planteamiento y estudio de estrategias para posicionar una marca a nivel digital.

Investigación: Culminar la parte teórica del proyecto con los parámetros requeridos.

Estrategia de Marketing Online

Objetivos	Canal	Táctica	KPI	Acciones	Descripción	Inicio	Responsable
Lanzamiento App	FACEBOOK	Posicionamiento de marca	Interacciones/banner	Push	Banner imágenes destacadas 1200x717 px	6/03/2018	MV
		Noti-Mascotas	Interacciones/banner	Push	Banner imágenes destacadas 1200x717 px	9/03/2018	MV
Experiencias	YOUTUBE	Información Persuasiva	Micro/Video	Push	Filminuto en Hd de 60 segundos de duración	10/03/2018	MV
		Adopción responsable	Micro/Video	Push	Filminuto en Hd de 60 segundos de duración	17/03/2018	MV

Solicitud de Banners "Posicionamiento de marca"	
Contenido Textual	
1,01	Post "El perro es el mejor amigo del hombre" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,02	Post "La independencia del gato" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,03	Post "La fidelidad de perro" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,04	Post "El aseo del gatos" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,05	Post "Look del gato" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,06	Post "Look del perro" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,07	Post "Conexión del niño y la mascota" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,08	Post "El ronroneo del gatos, una canción para los oídos" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,09	Post "El ladrido del perro, protección y fuerza" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan

1,10	Post "El movimiento de colitas felices" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,11	Post "La ternura gatuna" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,12	Post "La ternura perruna" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,13	Post "Beneficios de adoptar" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,14	Post "No al abandono, de una parte de la familia" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,15	Post "Mascotas para toda la vida" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,16	Post "Circulo de bondad" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan
1,17	Post "Esperanza de vida" - Noti-Imagen para que los usuarios compartan y den a conocer la aplicación CatCan

Solicitud de Banners "Noti-Mascotas"	
Contenido Textual	
1,01	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,02	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,03	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,04	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,05	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,06	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,07	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana

1,08	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,09	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,10	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,11	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,12	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,13	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,14	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,15	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana
1,16	Noti-Mascotas "Los chiquitos que encuentran un nuevo hogar" Perros y Gatos entregados en adopción en la ultima semana
1,17	Noti-Mascotas "Los nuevos integrantes de la manada" Perros y Gatos recogidos en la ultima semana

	Filminuto "Información Persuasiva"
	Contenido Textual
1,01	Filminuto "Cómo el ronroneo de los gatos alivia los dolores"
1,02	Filminuto "Beneficios de contar con la compañía de un perro"
1,03	Filminuto "Cómo la adopción cambia dos vidas"
1,04	Filminuto "Qué tener en cuenta con una mascota adoptada"
1,05	Filminuto "El perro, el mejor amigo del niño"

1,06	Filminuto "El gato, el mejor amigo del adulto"
1,07	Filminuto "Las ternuras gatunas de los mininos"
1,08	Filminuto "Las ternuras perrunas de los cachorros"

	Filminuto "Adopción responsable"
	Contenido Textual
1,01	Filminuto "Una mascota es para toda la vida"
1,02	Filminuto "Que pasa cuando abandonas una mascota"
1,03	Filminuto "Por qué adoptar es mejor opción que comprar"
1,04	Filminuto "Cuánto ayudas a tu ciudad, cuando decides adoptar"
1,05	Filminuto "La felicidad que provoca una mascota"
1,06	Filminuto "Mensajes inspiradores de artistas en pro de la adopción"
1,07	Filminuto "Jornadas de adopción"
1,08	Filminuto "Jornadas de esterilización"

Costos y presupuestos

Fecha	21/06/2018	Número	00001
-------	------------	--------	-------

Cotización Interna Aplicación CatCan

CatCan App
 Nit: 890903938-8
 Calle 82 # 10-20 Torre 2 Piso 35
 Bogotá Colombia

Contenidos	Responsable	Unidades	Precio unitario	Precio total
Contacto Inicial				\$ 2.083.333,33
Reunión Inicial	Equipo CatCan (5 Consultores)	5 Días	\$ 416.667	\$ 2.083.333,33
Planificación				\$ 28.170.667
Obtener Requerimientos	Johana Bohórquez	7 Días	\$ 83.333	\$ 583.333,33
Clasificar Requerimientos	Johana Bohórquez	7 Días	\$ 83.333	\$ 583.333,33
Investigación	Equipo CatCan (5 Consultores)	14 Días	\$ 83.333	\$ 1.166.666,67
Número de pantallas que tendrá la App	Equipo CatCan (5 Consultores)	15 Pantallas	\$ 100.000	\$ 1.500.000
El proyecto es solo para tablets	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
El proyecto es solo para smartphones	Equipo CatCan (5 Consultores)	8 Meses	\$ 500.000	\$ 4.000.000
El proyecto es para tablets y smartphones	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
El proyecto se va a desarrollar solo para dispositivos iOS	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
El proyecto se va a desarrollar solo para Android	Equipo CatCan (5 Consultores)	8 Meses	\$ 250.000	\$ 2.000.000
El proyecto se va a desarrollar para dispositivos iOS y Android	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación se va a poder ver solo en vertical	Equipo CatCan (5 Consultores)	8 Meses	\$ 250.000	\$ 2.000.000
La aplicación se va a poder ver solo en horizontal	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación se va a poder ver en vertical y en horizontal	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye tienda online	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación tiene interfaz sencilla	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación tiene interfaz personalizada	Equipo CatCan (5 Consultores)	8 Meses	\$ 250.000	\$ 2.000.000
La aplicación tiene interfaz replica de la web	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación es gratuita con publicidad	Equipo CatCan (5 Consultores)	8 Meses	\$ 250.000	\$ 2.000.000
La aplicación es de pago	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye compras dentro	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye Login con Redes Sociales o Correo	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Pantalla	\$ 450.000	\$ 450.000
La aplicación no tiene Login	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye tendrá opción de recuperar la contraseña	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Pantalla	\$ 355.000	\$ 355.000
La aplicación incluye tendrá integración Web	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye usuarios con su propio perfil	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye panel de administración	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Pantalla	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
La aplicación incluye único idioma	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Proyecto	\$ 750.000	\$ 750.000
La aplicación incluye Idioma Bilingüe	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye Idioma Multilingüe	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye Geolocalización	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye Notificaciones	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye cifrado de datos	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación incluye chat o mensajería entre usuarios	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación es un desarrollo híbrido	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Proyecto	\$ 2.699.000	\$ 2.699.000
La aplicación es un desarrollo nativo	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación funciona solo Offline	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
La aplicación funciona solo Online	Equipo CatCan (5 Consultores)	1 Proyecto	\$ 3.500.000	\$ 3.500.000
La aplicación funciona en Offline y en Online	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
Esquema de la App	Leidy Rodríguez	5 Día	\$ 83.333	\$ 416.667
Revisión del Esquema	Erika Quintero	1 Día	\$ 83.333	\$ 83.333
Mapa de la App	Giovanni Useche	6 Días	\$ 83.333	\$ 500.000
Revisión del Mapa	Mauricio Villada	1 Día	\$ 83.333	\$ 83.333
Mockups	Mauricio Villada	10 Días	\$ 83.333	\$ 833.333
Test con 100 usuarios	Tercerizado	2 Días	\$ 83.333	\$ 166.667
Test con 1.000 usuarios	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
Contenido				\$ 436.667

Compra de contenidos de stock	Erika Quintero	10 Imágenes	\$ 9,000	\$ 90,000
Edición de contenidos	Johana Bohórquez	5 Párrafos de 200 Caracteres	\$ 10,000	\$ 50,000
Creación de contenidos nuevos	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0
Esquema del Contenido	Johana Bohórquez	2 Días	\$ 83.333	\$ 166.667
Revisión del Contenido	Johana Bohórquez	1 Día	\$ 150,000	\$ 150,000
Diseño				\$ 9.163.333
Ilustración del Logo	Leidy Rodriguez	10 Ilustraciones	\$ 458,000	\$ 4.580.000
Revisión Logo	Mauricio Villada	4 Horas	\$ 52,083	\$ 208.333
Ilustración de la pantalla inicial	Leidy Rodriguez	1 Pantalla	\$ 250,000	\$ 250.000
Revisión pantalla inicial	Erika Quintero	4 Horas	\$ 52,083	\$ 208.333
Ilustración de las pantallas interiores	Mauricio Villada	14 Pantalla	\$ 250,000	\$ 3.500.000
Revisión pantallas interiores	Leidy Rodriguez	5 Días	\$ 83.333	\$ 416.666,67
Desarrollo				\$ 14.033.333
Codificación front-end	Tercerizado	30 Días	\$ 116.667	\$ 3.500.000,00
Validación front-end	Tercerizado	5 Días	\$ 116.667	\$ 583.333,33
Base de datos con funcionalidad personalizada	Tercerizado	1 Base de Datos	\$ 3.500,000	\$ 3.500,000,00
Mejoras o modificaciones del hardware del dispositivo	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
App con una tienda online	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
Compartir contenido	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
Google Maps API	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
Google API for Android	Tercerizado	2 Días	\$ 125,000	\$ 250.000,00
Facebook SDK for Android	Tercerizado	2 Días	\$ 125,000	\$ 250.000,00
YouTube Android Player	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
Codificación Back-end	Tercerizado	26 Días	\$ 116.667	\$ 3.033.333,33
Validación Back-end	Tercerizado	5 Días	\$ 116.667	\$ 583.333,33
Corrección de bugs (Errores)	Tercerizado	5 Días	\$ 116.667	\$ 583.333,33
Documentación del desarrollo	Tercerizado	10 Días	\$ 116.667	\$ 1.166.666,67
Emulación y simulación	Tercerizado	2 Días	\$ 116.667	\$ 233.333,33
Pruebas en dispositivos reales	Tercerizado	3 Días	\$ 116.667	\$ 350.000,00
Lanzamiento				\$ 3.150.000
Refinamiento	Tercerizado	10 Días	\$ 116.667	\$ 1.166.666,67
Manuales de uso	Giovanni Useche	5 Días	\$ 116.667	\$ 583.333,33
Publicación en Play-Store	Johana Bohórquez	2 Día	\$ 116.667	\$ 233.333,33
Seguimiento	Johana Bohórquez	10 Días	\$ 116.667	\$ 1.166.666,67
Mantenimiento	Tercerizado	6 Meses	\$ 0	\$ 0,00
Garantía extendida (Desde los 6 meses hasta los 12 meses)	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
Actualización	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
			Costos Directos	\$ 57.057.333

Suscripción al Software	Johana Bohórquez	4 Meses	\$ 89,000	\$ 356,000
Oficina	Johana Bohórquez	4 Meses	\$ 120,000	\$ 480,000
Interventor	Tercerizado	10 Días	\$ 550,000	\$ 5.500,000
Analytics de la APP	N.A.	0 N.A.	\$ 0	\$ 0,00
			Costos Indirectos	\$ 6.336.000

Total costos		\$ 63.393.333
Utilidad	30%	\$ 19.018.000
Descuento	20%	\$ 12.678.667
Imprevistos	10%	\$ 6.339.333
Precio antes de RteFte		\$ 101.429.333
Retención	10%	-
Precio para el Cliente		\$ 112.699.259

Valor App Fijo (Precio app)	10.143	Precio unitario	\$ 10.000
		Meses	12
		Unidades * mes	845
Valor App Variable (Cantidad de apps)	1.000	Precio unitario	\$ 101.429
		Meses	12
		Unidades * mes	83

Prototipo de baja fidelidad





Katy



Bako

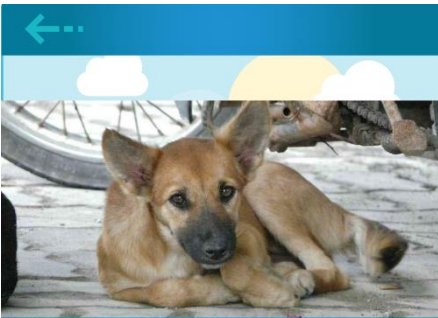


Coronel



Bako

Nombre: Bako
 Edad: 6 años
 Raza: Criollo
 Género: Macho
 Tamaño: Grande
 Personalidad: Curioso
 Salud: Vacuna de la Rabia



Coronel

Nombre: Coronel
 Edad: 15 meses
 Raza: Criollo
 Género: Macho
 Tamaño: Mediano
 Personalidad: Jugueton
 Salud: Desparasitado



Katy

Nombre: Katy
 Edad: 2 años
 Raza: Desconocida
 Género: Hembra
 Tamaño: Pequeña
 Personalidad: Calmada
 Salud: Desconocida

Alcances

La aplicación Cat Can es un prototipo con un desarrollo de un mínimo producto viable, donde el usuario podrá navegar y registrarse podrá ver las mascotas que están en adopción y sus características, también podrá reportar las mascotas que necesiten ayuda y entrar en la opción para postularse como hogar de paso.

Perspectivas

A futuro la aplicación Cat Can podrá conectarse con las fundaciones en Bogotá, y crear una base de datos así poder conocer que mascotas necesitan ayuda inmediatamente, y conocer las mascotas que están en adopción o en los hogares de paso.

Modelo de monetización

Modelo basado en Publicidad

Ha sido la opción más utilizada desde la popularización de internet poco antes del año 2000 y la burbuja del punto com. Ahora no está en su mejor momento, pero ha sido un modelo que ha hecho ganar mucho dinero a multitud de emprendedores en la última década.

El ejemplo más representativo de esto es el que trajo Google con su AdSense, para web masters que tenían una web con mucho tráfico, de calidad, y que podían monetizar esto sirviendo de soporte para que otras empresas se anunciaran en su web.

Muchas webs y blogs han sabido vender “espacio” para poner banners u otro tipo de display y esto constituye la principal fuente de ingresos del proyecto. En realidad, los usuarios disfrutaban del servicio de forma gratuita, pero están aceptando la visualización de publicidad

Conclusiones

El abandono de animales domésticos se debe a que las personas no tienen en cuenta aspectos importantes a la hora de adoptar o adquirir una mascota, que son: el comportamiento, situación económica, camadas no deseadas o muy grandes, condiciones físicas y de salud; como consecuencia son apartadas del calor de su hogar y/o hasta llegar a casos extremos como envenenarlos para así deshacerse del problema.

En Bogotá hay más de 30 fundaciones que se dedican a dar refugio a mascotas sin hogar, además estas fundaciones buscan generar conciencia a las personas de la importancia de su cuidado.

La aplicación busca generar una relación entre las personas y las mascotas a través de la personalidad de estas mismas, por medio de la afinidad

Bibliografía

1. Animal de compañía. (2017, 15 de agosto). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 01:00, agosto 22, 2017. Desde [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animal de compa%C3%B1a&oldid=101141312](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animal_de_compa%C3%B1a&oldid=101141312).
2. International Federation of Ageing. Midiendo los Beneficios: Los Animales de Compañía y la Salud en los Adultos Mayores, Reporte Completo (2015).
3. La influencia de las mascotas en la vida humana. Gómez-G LF, Atehortúa-H CG, Orozco-P SC. Rev Col Cienc Pec 2007; 20: 377-386.
4. Recio Alfonso, Azucena. Investigación Social y Plan de Comunicación para la adopción de perros (2014)
5. Secretaria Distrital de Salud. (2015, 15 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 14:00, agosto 22, 2017. Desde <http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Coves%202014/2015/4.%20COVE%20Mayo/Presentaciones/2%20Programa%20Distrital%20Rabia.pdf>.