

Prototipo de página web para evaluar la idoneidad para la tenencia responsable en la adopción de mascotas

Iván Darío Enríquez Betancourt

Cod.68111520

Diego Armando Forero Pérez

Cod.67172507

Lizeth Andrea Hurtado Castro

Cod.72172512

Corporación Universitaria Unitec

Escuela de Ingeniería

Programa de Ingeniería de Sistemas / Ingeniería Industrial

Bogotá, Distrito Capital

4 de Noviembre de 2020

Tabla de contenido

1.	Justificación	1
2.	Planteamiento del problema.....	2
3.	Objetivos	3
3.1	Objetivo General.....	3
3.2	Objetivos Específicos.....	3
4.	Marco Teórico.....	4
4.1	Gamificación:.....	4
4.2	Adopción de animales:.....	5
4.3	¿Qué necesidades tiene una mascota?.....	6
4.4	Ejemplo formulario de adopción usado en fundaciones:	6
4.5	Causas de abandono de mascotas:	8
4.6	Aspectos para tener en cuenta para una mascota adecuada para niños	10
4.7	Matriz DOFA	11
4.8	Matriz Modelo Entidad Relación.....	12
4.9	Sistema de puntaje	13
4.10	Certificación final	13
4.11	Perfiles escenarios.....	14
4.11.1	Escenario Para Gato	14
4.11.2	Escenario Para Perro	19
4.12	Diseño prototipo página web	24
4.12.1	Frontend	25
4.12.1.1	Qué es Bootstrap:.....	25
4.12.1.2	Qué es ASP.NET:	26
4.12.1.3	Qué es Kendo Telerik:.....	26
4.12.1.4	Qué es jQuery:	26
4.12.1.5	Qué es Core UI:	27
4.12.1.6	Qué es HTML5:.....	27
4.12.2	Backend.....	27
4.12.2.1	Qué es.....	27
4.12.2.2	Oracle:	27
4.12.2.3	Inyección de dependencias.....	27

4.13	Scrum	28
4.14	Cronograma actividades.....	30
5.	Metodología	31
5.1	Información de registro para el usuario	32
5.2	Selección de perfil.....	33
5.3	Selección mascota de interés.....	34
5.4	Generación y visualización de preguntas y respuestas	35
5.5	Visualización puntaje final.....	37
5.6	Visualización reporte evaluados	38
5.7	Descargar certificado	39
5.8	Repositorio Proyecto Página Web	40
6.	Conclusiones	41
7.	Recomendaciones	42
8.	Glosario.....	43
9.	Referencias.....	44
10.	ANEXOS	47
	Anexo 1. Evidencia interfaz escenarios en la página web	47
	Perro.....	47
	Gato.....	55
	Anexo 2. Carta cesión de derechos	60

Tabla de Ilustraciones

Figura 1.....	4
Figura 2.....	11
Figura 3.....	12
Figura 4.....	25
Figura 5.....	28
Figura 6.....	30
Figura 7.....	31
Figura 8.....	33
Figura 9.....	33
Figura 10.....	34
Figura 11.....	36
Figura 12.....	36
Figura 13.....	37
Figura 14.....	37
Figura 15.....	38
Figura 16.....	38
Figura 17.....	39
Figura 18.....	40
Figura 19.....	47
Figura 20.....	47
Figura 21.....	48
Figura 22.....	48
Figura 23.....	48
Figura 24.....	49
Figura 25.....	49
Figura 26.....	49
Figura 27.....	50
Figura 28.....	50
Figura 29.....	51
Figura 30.....	51
Figura 31.....	52
Figura 32.....	52
Figura 33.....	53
Figura 34.....	53
Figura 35.....	53
Figura 36.....	54
Figura 37.....	54
Figura 38.....	54
Figura 39.....	55
Figura 40.....	55
Figura 41.....	56
Figura 42.....	56
Figura 43.....	57
Figura 44.....	57
Figura 45.....	58
Figura 46.....	58
Figura 47.....	59
Figura 48.....	59

Tabla de Anexos

Anexo 1. Evidencia interfaz escenarios en la página web. Elaboración propia.....	59
Anexo 2. Carta cesión de derechos.....	70

Resumen

El abandono de mascotas es un problema que las fundaciones han tratado de mitigar por medio de su labor, la cual es poco apoyada y reconocida, por ende, con el aprovechamiento de la tecnología se busca realizar el prototipo de una herramienta basada en gamificación que sea de ayuda para estas fundaciones. En el presente documento se encontrará la correspondiente investigación para llevar a cabo el diseño y desarrollo del prototipo, también se mostrarán los escenarios diseñados que aparecerán en él para que el adoptante pueda responder según su concepto y a partir de ello obtener un puntaje, así como los avances del diseño del prototipo de página web que sirva de ayuda para estas fundaciones y como resultado final obtener si la persona interesada en adoptar la mascota es idónea o no.

Palabras clave:

Proceso adopción mascotas, diseño página web basado en gamificación, fundaciones mascotas, Certificado adopción, persona idónea para adoptar, abandono mascotas.

Abstract

The abandonment of pets is a problem that foundations have tried to mitigate through their work, which is little supported and recognized, therefore, with the use of technology, they seek to make the prototype of a tool based on gamification that is of help for these foundations. In this document you will find the corresponding research to carry out the design and development of the prototype, the designed scenarios that will appear in it will also be shown for the adopter to respond and thus obtain a score, as well as the progress of the design of the prototype of web page that will help them and as a final result obtain if the person interested in adopting the pet is suitable or not.

Key words:

Pet adoption process, web page design based on gamification, pet foundations, adoption certificate, suitable person to adopt, abandonment of pets.

Introducción

En el último año debido a la difícil situación económica que trajo consigo la pandemia del Covid se originó un aumento en el abandono de mascotas, según la Gobernación de Cundinamarca, especialmente en el municipio de Soacha en dónde aproximadamente 1.200 de ellos fueron abandonados, por otro lado, El Ministerio de Salud y Protección hizo un llamado a la ciudadanía para detener la creencia de que los perros y gatos son transmisoras o portadoras del virus, siendo este, otro de los principales motivos de abandono.

Sin embargo, según el Instituto de Protección y bienestar animal (IDPYBA) un estudio permitió identificar que cada año se incrementan las adopciones de perros y gatos en Bogotá con un registro de 974 en el año 2018, 1.147 en el 2019, 864 durante el 2020 y con corte al 21 de junio de 2021, 321 adopciones se han registrado. Es por lo anterior, que se hace imprescindible una herramienta basada en gamificación que ayude a las fundaciones a identificar la idoneidad de los candidatos interesados en adoptar y así evitar el aumento de casos de abandono.

Actualmente la adopción de mascotas es una solución y un problema debido al mal manejo, poco conocimiento y difusión que hay para poderla llevar a cabo, una solución porque le damos hogar a una mascota que lo necesita y un problema por el mismo desconocimiento para los cuidados ya que por esto se presenta el abandono de ellos y el ciclo vuelve a iniciar.

Las fundaciones de adopción necesitan tener más apoyo en este aspecto, teniendo una mayor difusión de su labor y de las mascotas que hay para adopción, así mismo muchas de las mascotas que ingresan a Estas fundaciones son sacrificadas debido al hacinamiento que sufren este tipo de fundaciones.

1. Justificación

El abandono de mascotas se incrementado con unos índices bastante altos, se estima que desde que empezó la pandemia han sido abandonadas en Cundinamarca 12000 mascotas y en Bogotá aproximadamente un millón de mascotas donde muchos de estos abandonos se han dado por maltrato animal. (Rodríguez 2021)

Es importante generar conciencia de las implicaciones ambientales que pueden generar los animales callejeros, los animales que viven en la calle son más vulnerables al contagio de enfermedades y a sufrir accidentes. (Polanco 2020)

El desarrollo del prototipo de la futura página web busca que las fundaciones a través un sistema de evaluación basado en gamificación se puedan de una forma más precisa escoger el candidato que va a ejercer el proceso de adopción de una mascota.

En el prototipo de la página web será elaborado en ASP.NET Core 5 usando librerías Bootstrap y kendo telerik, en la interfaz se reflejarán los perfiles más frecuentes de las personas que realizarán la adopción y dependiendo del perfil se generarán diferentes actividades para de esta forma generar un respectivo puntaje y poderlo evaluar mediante estadísticas, que le darán a la fundación mejores criterios para escoger a la persona idónea para la adopción.

2. Planteamiento del problema

Actualmente en las fundaciones de Cundinamarca los requisitos de adopción de animales domésticos según el Instituto de protección animal en Bogotá teniendo en cuenta si es canino o felino son:

Los requisitos para la adopción de un canino son: (Alcaldía de Bogotá, 2021)

- Disponer de 45- 60 minutos de tiempo para realizar el proceso de adopción
- Original y copia de su Cédula de Ciudadanía.
- Collar o Trailla para el transporte del canino.
- Si se trata de un canino de raza potencialmente peligrosa se debe traer adicionalmente un bozal.

Los requisitos para la adopción de un felino son:

- Disponer de 45- 60 minutos de tiempo para realizar el proceso de adopción.
- Original y copia de su cédula de Ciudadanía.
- Acudir con un guacal o cargador para el correcto transporte del felino.

Además, de lo expuesto previamente, también se usa el diligenciamiento de un formulario en dónde este método es implementado por las fundaciones en lo cual dependiendo las respuestas de los candidatos se les informará posteriormente si son aprobados o no para la adopción.

Es por lo anterior, que se evidencia falta de herramientas para las fundaciones que sirvan de apoyo para validar si el interesado en adoptar es apto o no, y al tiempo obtener un escenario más amplio del actuar de la persona frente a las situaciones que se puedan presentar con las mascotas ya que debido al desconocimiento sobre los cuidados de una mascota se suele presentar el abandono de Estás presentándose entre el segundo y tercer mes de adopción según como lo menciona la Asociación Colombiana De Universidades (ASCUN) en su artículo “ clínica veterinaria de la Salle revela radiografía del abandono animal”

Cabe mencionar que en Colombia en general se presenta este fenómeno del abandono animal, solamente en Barranquilla la Fundación Universitaria San Martín reveló que para abril del año 2020 habían más de 70.000 perros y 30.000 gatos callejeros. (Claudia Polanco, 2020)

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Crear el prototipo de una página web basada en gamificación para evaluar la idoneidad para la tenencia responsable en la adopción de mascotas.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar y elaborar perfiles de adoptantes
- Investigar sobre los motivos más frecuentes de abandono de mascotas
- Identificar los principales componentes de la gamificación como técnica de aprendizaje
- Elaborar escenarios de acuerdo los perfiles encontrados
- Establecer los requisitos de importancia a la hora de dar una mascota en adopción
- Diseñar interfaz página web

4. Marco Teórico

En investigaciones previas por una parte se encuentra la tesis “VALORES BIOFÍLICOS EN LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS” realizada en Chile por Yessica Ivonne Barría Beltrán y Marcela Andrea Orrego Barraza en la que indaga desde la parte psicológica el comportamiento y desarrollo de la biofilia en las personas luego de realizar el proceso de adopción. Este término quiere decir la empatía y/o el amor que se tiene hacia otros seres vivientes, en dónde se comprobó este tipo de pensamientos y/o conductas realizando entrevistas semiestructuradas a seis personas que realizaron proceso de adopción con mascotas rescatadas de las cuales se realizó el respectivo análisis de datos.

Por otra parte, sobre adopción de mascotas se encuentran diversas páginas web y aplicaciones las cuales brindan facilidad al momento de realizar la adopción; en ellas se incluyen formularios para las personas interesadas en adoptar, fotografías de las mascotas en adopción e información general de cada una ella y finamente toda la información de la fundación que realiza la publicación, así como lo anterior se encuentra “Diseño y desarrollo de un prototipo de aplicación móvil para agilizar el proceso de adopción de mascotas en las distintas Fundaciones que existen dentro de la ciudad de Guayaquil” por Cruz Alvarado, José Alejandro y Morales Lindao, Lorena Jacqueline

4.1 Gamificación:

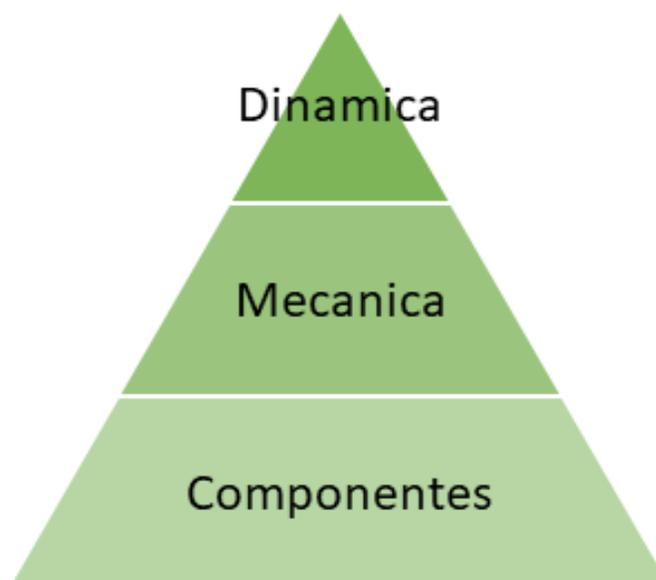
El proceso de gamificación como bien lo define (Rodríguez y Campion, 2015) es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales, el cual utilizaremos como un sistema de evaluación interactivo por medio de eventos y condiciones. ¿Pero de donde viene la palabra gamificación?, esta se deriva de la palabra game en inglés que significa juego, y que fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero ganando su mayor auge en 2010 ya que comenzó a orientarse hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales.

Dentro de los elementos que componen la gamificación, según (Werbach, 2012), hay una estructura compuesta por la dinámica, la mecánica y los componentes definidos en una jerarquía piramidal. figura 1

Figura 1

Figura 1

Jerarquía de la gamificación (Werbach, 2012)



Estando en la punta de la pirámide nos encontramos con la dinámica, que corresponde con los aspectos generales de un sistema gamificado que deben ser considerados y gestionados de manera correcta, pero que nunca deben ser introducidos directamente en el juego. En la parte media de la pirámide nos encontramos con lo que son la mecánica que son consideradas como los procesos que dirigen la acción y generan el compromiso por parte del usuario. Y finalmente en la base de la pirámide tenemos los componentes que son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, bienes virtuales, etc. Hay unos componentes más populares que otros, siendo los principales los puntos, las insignias y las tablas de clasificación. (Werbach, 2012).

Además, en la gamificación según los modelos de comportamiento de Fogg, están presentes cuatro procesos psicológicos, que son la motivación, la habilidad, el flow y las palancas. La motivación se refiere al incentivo extrínseco e intrínseco. La habilidad es el concepto del estudiante para realizar una acción. El flow se relaciona con la experiencia emocional que produce el juego y las palancas son aquellos pequeños eventos que la gamificación hace para guiar al jugador para que actúe. (Cordero et al. (2018)

4.2 Adopción de animales:

Es un proceso que se lleva a cabo para tomar un animal por lo general gatos o perros que han sido encontrados en estado de abandono y así brindarle un hogar cálido que pueda cubrir sus necesidades.

4.3 ¿Qué necesidades tiene una mascota? Según (Madrid Salud, 2018):

- Alimentación: esta debe ser adecuada al tipo de animal, según tamaño, edad y también según criterio médico ya que a causa de enfermedad en algunos casos deben tener una dieta con componentes específicos
- Higiene: Es importante tener en cuenta que la mascota debe tener una rutina de baños y una frecuencia en la que también varía si es perro o gato en estos casos
- Cuidados médicos: Es de anotar que ellos pueden tener enfermedades, accidentes en donde requieren la atención de especialistas y/o exámenes y medicamentos, así mismo también deben tener su esquema de vacunación completo y deben estar esterilizados
- Educación: desde pequeños es importante enseñarles e inculcarles hábitos, conductas y normas que deben tener para un óptimo crecimiento y convivencia, como por ejemplo actitudes en lugares exteriores a la casa, comportamientos con personas extrañas, hábitos de limpieza y comportamiento con otras personas.

4.4 Ejemplo formulario de adopción usado en fundaciones:

Podemos ver a continuación un formulario para adopción empleado por la fundación Adopta No Compres el cual es diligenciado por las personas interesadas en adoptar y basados en sus respuestas se toma la decisión de dar o no en adopción la mascota

¿Porque quiere adoptar un animal? *

¿Es vivienda propia o arrendada? *

Propia

Arrendada

¿El reglamento de propiedad horizontal permite animales en su conjunto o edificio? *

Si

No

¿Qué tipo de animal y características busca? - Si ya tiene el nombre del candidato por el que desea postularse, escríbalo *

En caso de que no sea seleccionado para la adopción del animal de su interés, ¿Estaría dispuesto a adoptar algún otro? *

¿Puede adquirir el compromiso para 10 o 15 años? *

¿Todos los miembros de la familia están de acuerdo en tenerlo? *

¿Hay problemas de salud en la familia, alergias, discapacidades físicas? *

- ¿Quién autoriza la adopción del animal? *
- ¿Quién va a asumir los gastos derivados del animal? *
- ¿Cuál es la ocupación/profesión de la persona que asumirá los gastos del animal? *
- ¿En caso de que esa persona se quede sin trabajo, quien asumiría los gastos del animal? *
- ¿Puede cubrir económicamente sus necesidades: alimento, veterinario, ¿vacunas, correas, juguetes, medicinas, elementos de higiene? *
- ¿El animal podría escaparse por algún sitio o caer por el balcón? *
- ¿Está dispuesto a colocar protecciones para prevenir escapes y accidentes? *
- ¿Puede dar paseos diarios a su animal? ¿En qué horarios? *
- ¿Considera que los paseos diarios son importantes? ¿Por qué? *
- ¿Anteriormente ha tenido animales en casa? ¿Cuál (es)? ¿Qué paso con ellos? *
- ¿Cómo lidiaría con problemas de comportamiento como ladridos, comportamiento destructivo, accidentes de orina en el interior, comportamientos de correa rebelde? *
- ¿Qué lugar de la vivienda estaría destinado al perro/gato? y ¿En dónde dormiría el animal? *
- ¿Qué sucedería si alguien resultara alérgico al animal? *
- ¿Qué sucedería si usted o en caso de ser hombre, su pareja quedara embarazada? *
- Si tuviera que mudarse a otra casa o ciudad /país ¿Qué sucedería con el Animal?
- ¿Qué va a suceder con él en vacaciones? *
- Si ustedes son pareja y se separan ¿qué pasaría con el animal? *
- ¿Qué tiempo diario dispone para compartir con el animal? *
- ¿Tiene actualmente animales? ¿Cuál (es)? Como se comporta(n) ante otros perros/gatos? *
- ¿Cuál cree que es la importancia de una placa de identificación con su número de teléfono? ¿En qué momento debe colocársela? *
- ¿Está consciente que al adoptar un perro debe educarlo y ser paciente mientras este se adapta a su nueva familia y hábitos? *
- (Adopta no compres, s.f.)

4.5 Causas de abandono de mascotas:

Se puede ver a continuación el artículo publicado por la Asociación Colombiana de Universidades (ASCUN) (c. 2020) en el cual mencionan algunas causas frecuentes de abandono de mascotas:

Según el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (IDIPYBA), sólo en Bogotá más de 33 mil animales entre perros y gatos fueron abandonados durante el periodo 2010- 2016

Durante el segundo y tercer mes posterior a la adopción es más frecuente el abandono de las mascotas

La sobrepoblación de animales callejeros afecta la salud humana, ya que hay una mayor exposición a enfermedades como la rabia y contacto con heces de perros que transmiten más de 10 enfermedades parasitarias.

“La grandeza y el progreso moral de una nación se mide por cómo trata esta a los animales”, la frase es del líder pacifista Mahatma Gandhi. Holanda es el primer país sin animales callejeros. Por el contrario, en Colombia esta problemática va en aumento. Aunque no se conocen cifras oficiales, se estima que en el país existe cerca de un millón de animales abandonados.

Para Javier Rivas, médico de la Clínica Veterinaria de La Universidad de La Salle, son tres las principales causas que llevan al abandono animal, “la primera es falta de tiempo para cuidarlo, la segunda, poca planeación financiera que lleva a los dueños de mascotas a ver cuánto dinero necesitan mensualmente solo cuando ya la tienen en el hogar, y por último, problemas de crianza o espacio insuficiente”.

Aunque instituciones como el Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal (IDPYBA) en Bogotá, diferentes ONG y fundaciones realizan campañas para aumentar la conciencia social sobre el abandono animal, lo cierto es que cada vez los ciudadanos ven más perros y gatos callejeros.

“En la Clínica Veterinaria de la Universidad sede norte (Carrera 7 No 179-03), hemos atendido todo tipo de casos y estamos comprometidos como parte de nuestra proyección social a prestar servicios médicos a precios muy accesibles. Desde la clínica recalamos la importancia de la esterilización, ya que es una de las más importantes herramientas para frenar el aumento de la población de animales en condición de calle, además de las campañas que adelantan las entidades municipales”, explica Ernesto Dalmau, Director de la Clínica Veterinaria de la Universidad de La Salle.

Actuar como sociedad para contrarrestar este fenómeno

La Clínica Veterinaria de la Universidad de La Salle, comprometida con la democratización del conocimiento, resume en siete acciones el correcto actuar para reducir el maltrato y abandono animal:

1. Adoptar en vez de comprar

2. Denunciar ante las autoridades competentes cualquier caso de maltrato o abandono animal
3. Apoyar a las instituciones o fundaciones de rescate y bienestar animal (donando, apadrinando, siendo hogar de paso, comprando sus productos).
4. Esterilizar a las mascotas
5. No dejar a los animales en la calle
6. Ponerles el chip o placa de identificación para evitar que se los roben o se pierdan
7. Exigir eficiencia en los resultados de las políticas públicas debido a los sobrecostos de los programas de erradicación de enfermedades zoonóticas.

4 razones más frecuentes para tener mascotas

Según diferentes estudios, cuando una persona adquiere una mascota busca satisfacer alguna de estas cuatro opciones: compañía, aliviar la depresión, reducir el estrés o aumentar el sentido de la responsabilidad. Sin embargo, cuando esta necesidad está resuelta y surgen otros factores como cambio de residencia, de ciudad, o el nacimiento de un hijo los animales suelen ser abandonados.

Concientizar y capacitar a las personas que quieren adoptar un canino o felino sobre la responsabilidad y las condiciones de bienestar que este requiere es una parte vital del proceso. “Debemos entender que los animales son seres vivientes y sintientes, no cosas, al adoptar se adquiere una responsabilidad durante toda la vida del animal”, añade Rivas.

A su vez, es necesario regular los establecimientos de venta de mascotas, pues más que venderlos, los animales deben ser entregados por instituciones que los hayan valorado anteriormente y les busquen hogares aptos y dispuestos a cuidarlos y amarlos para toda su vida. Además, al fomentar la cultura “no compres, adopta”, se reduce la explotación de animales en criaderos y se ayuda a contrarrestar la población callejera.

El sufrimiento más allá de la especie

En la década de los 60, Roger Brambell formuló los cinco principios que deben darse para que un animal tenga bienestar, conocidos como las “cinco libertades”:

1. Libre de hambre, sed y desnutrición
2. Libre de miedos y angustias
3. Libre de incomodidades físicas o térmicas
4. Libre de dolor, lesiones o enfermedades
5. Libre para expresar sus conductas y pautas del comportamiento de la especie

Los animales en condición de calle padecen principalmente tres grupos de enfermedades: gastrointestinales, dermatológicas y respiratorias; son constantemente atropellados, sufren las inclemencias del clima y el maltrato e indiferencia.

“Para evitar el sufrimiento de estos seres, más que la buena voluntad, es importante saber qué hacer y qué no al encontrar un animal callejero enfermo o lastimado. Usted debe llamar a la entidad encargada de protección animal, donde personal idóneo dará tratamiento al caso, en ningún momento se debe manipular al animal sin conocer su

condición de manera específica. En caso de maltrato se debe denunciar ante la autoridad competente”, agrega Dalmau. (Asociación Colombiana de Universidades ASCUN, s.f.)

Se estima que a abril del año 2020 habían en Bogotá alrededor de 800.000 a un millón de animales en estado de abandono, en dónde se les puede ver deambulando por las calles desorientados, hambrientos y algunas ocasiones con lesiones como fracturas de cadera, mandíbula o de miembros posteriores o fisuras de algún hueso debido en muchas ocasiones a accidentes viales que, sin embargo por la pandemia tuvieron una disminución del 38% a causa de las restricciones en la circulación que se dio a los vehículos y que posiblemente siguió en aumento ya que estas cifras corresponden al inicio de las restricciones que duraron aproximadamente un año y un tiempo en el que también se tuvo gran actividad en las fundaciones en la recepción de solicitudes de adoptantes. (Claudia Polanco, 2020) Otra causa común de abandono de animales que se está presentando en la ciudad de Bogotá según se menciona en el artículo de Polanco (2020):

En algunas barriadas, como Ciudad Bolívar, ubicada al sur de Bogotá, "han hecho desalojos y hay perros que quedan en la calle porque las familias se van en busca de otro lugar para vivir, pero no se llevan a sus mascotas", comentó a Efe el director del Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal, Nelson Gómez.

A la fecha se han contabilizado 211 animales abandonados en la ciudad.

Algunos de los vecinos se conmueven y les ofrecen algo de comida, pero como cada vez está más difícil de conseguir, optan por reportar la situación a la Línea 123, en donde se reciben las llamadas de los ciudadanos que solicitan ayuda en asuntos de seguridad y emergencias.

4.6 Aspectos para tener en cuenta para una mascota adecuada para niños

Anteriormente se mencionaron las necesidades más importantes que tiene una mascota, pero así mismo la nueva familia debe tener unos aspectos que son de gran importancia en esas circunstancias:

Inicialmente, si es una familia con niños y uno de los motivos que llevan a tener una mascota es por brindar compañía a los niños es aconsejable esperar a que tenga alrededor de 5 o 6 años de tal manera que pueda tomar cuidado de él en dónde, es importante que previamente pueda tener conocimientos sobre los cuidados que debe tener para con su nuevo acompañante. Por otro lado, es importante que el niño sepa distinguir la mascota de un juguete y así por movimientos bruscos no tener una mordedura, es por ello, que generalmente para estos casos se adoptan perros como labradores, Golden retriever y beagles debido a que son más cariñosos con ellos. Al contrario de los boxer o pitbull que tienden a tener una reacción más impredecible. En caso de presentar antecedentes familiares de alergias o enfermedades debido a las mascotas, es importante previamente consultar con el médico. (Healthy children, 2019).

4.7 Matriz DOFA

Se encuentra a continuación la matriz DOFA en la cual se identificaron las Fortalezas, Amenazas, debilidades y oportunidades del presente proyecto.

Figura 2

Matriz DOFA.

FACTORES INTERNOS DE LA EMPRESA		FACTORES EXTERNOS A LA EMPRESA	
DEBILIDADES (-)		AMENAZAS (-)	
1	Poca difusión de la página web entre fundaciones	1	Competencia
2	Incluir mas mascotas en la página web	2	Poca recepción de los adoptantes
3	Que la página colapse	3	Que las fundaciones no crean necesaria la utilización de la página web
4	Para la conexión de BD no se utiliza API	4	No lo vean como herramienta sino como tarea extra
5	No esta configurada para HTTPS	5	
FORTALEZAS (+)		OPORTUNIDADES (+)	
1	Nueva herramienta para las fundaciones	1	Poco apoyo a las fundaciones
2	Los animales son de interes general	2	Mejoras constantes a la pagina (actualizaciones)
3	Producto accesible	3	Crear mas conciencia de lo que conlleva tener una mascota
4	Encriptacion de contraseñas con sha256	4	Al ser posible guardar el historial de puntajes obtenidos en cada pregunta, se puede usar para datos estadísticos
5	Uso de BD de Oracle		

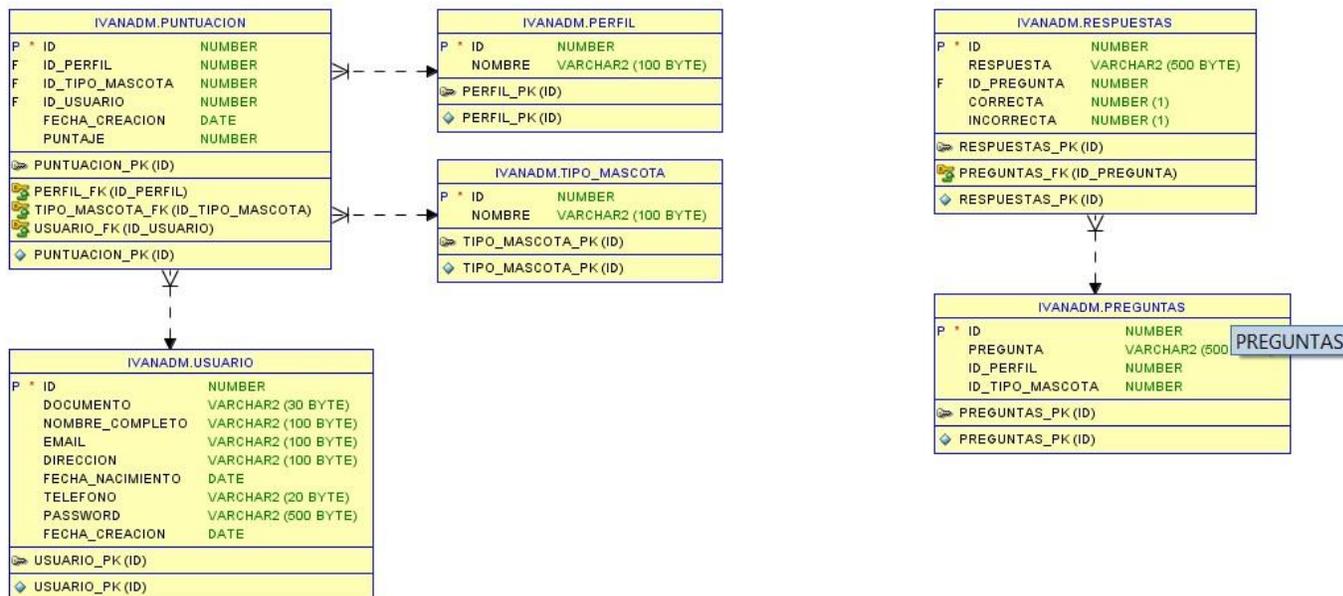
4.8 Matriz Modelo Entidad Relación

Se logra evidenciar en este diagrama que para el funcionamiento de la página web se usaron seis tablas

- Tabla de usuario, esta fue creada para guardar los datos básicos de usuario y datos de autenticación de la página web
- Tabla de perfil: Es una tabla en la que serán almacenados los perfiles que son usados como filtro para realizar la evaluación
- Tabla de tipo mascota, se usa para guardar los tipos de mascotas y se usa un filtro para generar las preguntas de evaluación de acuerdo con el
- Tabla de puntuación: Se almacenan las calificaciones de la evaluación.
- Tabla de preguntas: Es la tabla en donde se almacenan las preguntas con sus respectivos criterios de búsqueda; como lo son el perfil del adoptante y el tipo de mascota
- Tabla de respuestas: Se almacenan las respuestas a todas las preguntas.

Figura 3

Matriz Entidad de relación



4.9 Sistema de puntaje

Cada situación reflejará 4 opciones de respuesta con 1 única opción correcta; el puntaje final se obtiene de acuerdo con el número de respuestas correctas dividido el total de preguntas, teniendo como resultado final un porcentaje el cual multiplicado por 100 nos dará un puntaje final en dónde si el usuario alcanza un puntaje de 80 o mayor a 80 puntos será persona apta para adoptar o, por si lo contrario obtiene un puntaje menor de 80 puntos es una persona no apta para tomar en adopción una mascota.

4.10 Certificación final

De acuerdo con el puntaje que se obtenga según lo mencionado en el punto anterior, si es apto obtendrá un certificado de aprobación que se descargará en formato PDF en dónde mostrará lo siguiente:

(NOMBRE FUNDACIÓN)

Certifica que

(Nombre usuario) de acuerdo con las respuestas obtenidas en la actividad de simulación es APTO (a) para conformar una familia.

¡Felicidades!

4.11 Perfiles escenarios

A continuación, se exponen los escenarios que se mostrarán dependiendo su tipo de perfil y la mascota de su interés (gato y perro):

4.11.1 Escenario Para Gato

4.11.1.1 Personas sin mascotas y sin niños

1. Después de dos semanas decides cambiar la arena de tu gato
 - **Todo el tiempo debo cambiarla**
 - Ellos no necesitan que cambie la aren, son independientes
 - Es antihigiénico para ellos y para nosotros, esto debe ser regularmente
 - Sirve para más días.

2. Tu gato es atacado por otro animal. Decides llevarlo al veterinario
 - Estás en desacuerdo
 - Ni en desacuerdo ni de acuerdo
 - De acuerdo
 - **Muy de acuerdo**

3. Llegas y tu gato ha rasguñado los muebles de la sala.
 - Le hechas aguas al gato
 - Lo encierras
 - Forras todos los muebles

- **Comprar un rascador**
4. Te vas por tres días y dejas a tu gato solo con agua y mucha comida
 - No pasa nada, ellos son independientes
 - **Lo recomiendo con alguien que pueda estar pendiente**
 - No voy a ningún lado
 - Ninguna de las anteriores

 5. Tu gata está embarazada y cuando nacen los gatitos tú decides:
 - **Buscarles un hogar**
 - Los abandonas
 - No sabes
 - Ponerlos en una caja fuera de la casa

 6. Tu gato te trae un ratón o paloma muerta. Te sientes sorprendido ya que no entiendes por qué lo hace.
 - **Sabes que es una forma de agradecimiento**
 - Lo castigas
 - No sé porque lo hace
 - Lo encierras

 7. Tu gato se acerca a lamerte y tú lo rechazas ya que es un acto de desaseo
 - **Sabes que lo hace porque te quiere**
 - Lo hace porque esta estresado
 - Estás de acuerdo
 - Es un gato mal educado

 8. Sabes que tu gato se frota hacia ti como muestra de cariño
 - **Y para dejar su olor**
 - Lo hace para rascarse
 - Lo hace para desestresarse
 - No lo sabes

 9. Tu gato se duerme en tus piernas porque se siente seguro contigo
 - Para no dejarte ponerte de pie

- No lo se
- Por tu olor
- **Y para buscar calor**

10. A los gatos les gusta los cambios repentinos así que cambias frecuentemente de rutina y le das sorpresas

- **Estas en desacuerdo**
- Le gusta solo los cambios
- Le gusta solo las sorpresas
- Muy de acuerdo

4.11.1.2 Personas con mascotas

1. Dejas a tu gato recién llegado libre por la casa con las otras mascotas desde el primer día

- **Hay que hacerlo de forma gradual**
- Estás de acuerdo
- A los gatos les gusta las sorpresas
- Los gatos no son territoriales

2. Cuentas con un solo arenero para todos tus gatos

- **Por cada gato un arenero más uno**
- No hay necesidad de areneros
- Estás de acuerdo
- Hay que tener un en cada esquina de la casa

3. Le presenta tu gato adoptado tu otra mascota dejándolos encerrados en un cuarto para que se conozcan mejor

- **Estás muy en desacuerdo**
- Estás en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

4. Tengo un gato y un perro en mi hogar, dejo que coman lo mismo y evito comprar diferentes tipos de comida

- No pasa nada, deben compartir
- **Cada mascota debe tener su comida**

- Solo les doy sobras
 - Solo les doy leche de vaca
5. Para que tus gatos no peleen los dejas encerrados para que no se vean
- **Los presentas progresivamente**
 - No los dejas andar por toda la casa
 - Los gatos aman a los otros gatos
 - Los gatos no son territoriales
6. Para que tus otras mascotas acepten a tu nuevo gato le das a conocer primero su olor antes que a él
- **De acuerdo**
 - No hay necesidad
 - Se presentan de una vez
 - Los presentas amarrados
7. Te vas por tres días y dejas a tu gato solo con agua y mucha comida
- No pasa nada, ellos son independientes
 - **Lo recomiendo con alguien que pueda estar pendiente**
 - No voy a ningún lado
 - Ninguna de las anteriores
8. Tu gato te trae un ratón o paloma muerta. Te sientes sorprendido ya que no entiendes por qué lo hace.
- **Sabes que es una forma de agradecimiento**
 - Lo castigas
 - No sé porque lo hace
 - Lo encierras
9. A los gatos les gusta los cambios repentinos así que cambias frecuentemente de rutina y le das sorpresas
- **Estas en desacuerdo**
 - Le gusta solo los cambios
 - Le gusta solo las sorpresas
 - Muy de acuerdo
10. Tu gato se acerca a lamerte y tú lo rechazas ya que es un acto de desaseo
- **Sabes que lo hace porque te quiere**
 - Lo hace porque esta estresado

- Estás de acuerdo
- Es un gato mal educado

4.11.1.3 *Personas con niños*

1. Para presentas a tu hijo al gato debes.
 - **Dejas que el gato sea el que se acerque al niño**
 - Llevas al niño hasta el gato
 - Los dejas solos para que se conozcan
 - Amarras al gato para que no ataque
2. Los niños menores de 6 años no deben estar solos con un nuevo gato
 - **Los dos podrían lastimarse**
 - Se ven tiernos
 - Hay que dejarlos
 - Así se conocen mejor
3. Si el contacto con el niño pequeño es tranquilo, recompensa al gato
 - No hay que recompensar al gato
 - **El gato lo asocia como algo positivo**
 - El gato no lo entiende
 - La recompensa es para el niño
4. Todas las interacciones entre tu hijo y el gato deben ser supervisadas
 - Se pueden dejar solos
 - Hay que confiar en ellos
 - **Para prevenir lesionen**
 - No hay necesidad
5. Se debe enseñar al niño a dejar ir al gato cuando lo desee
 - El niño debe perseguir al gato
 - **Se le debe dar espacio al gato**
 - Hasta que el niño se canse
 - Los gatos siempre quieren jugar
6. Después de dos semanas decides cambiar la arena de tu gato
 - **Todo el tiempo debo cambiarla**
 - Ellos no necesitan que cambie la aren, son independientes
 - Es antihigiénico para ellos y para nosotros, esto debe ser regularmente
 - Sirve para más días.

7. Tu gato es atacado por otro animal. Decides llevarlo al veterinario
 - Estás en desacuerdo
 - Ni en desacuerdo ni de acuerdo
 - De acuerdo
 - **Muy de acuerdo**

8. Llegas y tu gato ha rasguñado los muebles de la sala.
 - Le hechas aguas al gato
 - Lo encierras
 - Forras todos los muebles
 - **Comprar un rascador**

9. Te vas por tres días y dejas a tu gato solo con agua y mucha comida
 - No pasa nada, ellos son independientes
 - **Lo recomiendo con alguien que pueda estar pendiente**
 - No voy a ningún lado
 - Ninguna de las anteriores

10. A los gatos les gusta los cambios repentinos así que cambias frecuentemente de rutina y le das sorpresas
 - **Estas en desacuerdo**
 - Le gusta solo los cambios
 - Le gusta solo las sorpresas

4.11.2 Escenario Para Perro

4.11.2.1 Personas sin más mascotas y sin niños

1. Te vas por dos días y dejas a tu perro solo con agua y mucha comida
 - **Solo 24 horas solo**
 - No estás seguro
 - Hasta tres días se puede
 - Muy de acuerdo

2. Sales para pasear a tu perro al parque y solo necesitas llevar la correa y el collar
 - **Falta bolsas para popo**
 - Llevo todo necesario

- No sé qué más llevar
 - Falta llevar sombrilla
3. Vas paseando con tu perro y él muerde a otro perro que se acercó a olerlo. Tú decides llevar a los dos perros al veterinario.
- Que el otro dueño se encargue
 - No necesidad de llevar a mi perro
 - Solo si veo sangre
 - **Muy de acuerdo**
4. Llegas a casa y ves que tu perro ha destruido el sofá. Tú decides dejarlo encerrado para que no vuelva a pasar
- **Más ejercicio físico**
 - Es mejor castigarlo
 - Hay que pegarle para que aprenda
 - Muy de acuerdo
5. Te das cuenta de que tu perro se ha perdido. Decides conseguirte otro perro que lo remplace.
- **Hay que reportar la perdida**
 - Nunca aparecen cuando se pierden
 - lo pensarías
 - Para eso hay más perros
6. Ves que tu perro tiene problemas de salud, así que le das remedios caseros hasta que se mejore.
- **Hay que darle ayuda profesional**
 - No hay necesidad de llevarlo al veterinario
 - Son cosas pasajeras
 - Muy de acuerdo
7. Notas en tu perro un comportamiento de ansiedad por separación, así que decides establecer una rutina de paseos y juegos con él.
- Le das juguetes
 - Los perros no sufren de ansiedad
 - Se tiene que acostumbrar a estar solo
 - **Muy de acuerdo**
8. Ves que tu perro le tiene miedo a otros perros, así que decides pasearlo por zonas donde no hay más perros
- **Hay que dejar que socialice**

- Ya no tiene cura
 - No sabes
 - Muy de acuerdo
9. Ves que tu perro roba tu comida, así que decides gritarle NO y premiarlo cuando se aleje de ella.
- Muy en desacuerdo
 - Hay que pegarle para que aprenda
 - No dejarle comida a la vista
 - **Muy de acuerdo**
10. Las visitas al veterinario son al menos 1 vez por año
- Solo en campañas de salud
 - Con remedios caseros vasta
 - Solo ir cuando está enfermo
 - **Muy de acuerdo**

4.11.2.2 Personas con más mascotas

1. Le presento a mis otras mascotas el nuevo perro integrante de una vez en el espacio que van a compartir
- **Escoger un lugar neutro**
 - Ellos se presentan solos
 - No lo ven como amenaza
 - Muy de acuerdo
2. Para que se conozcan tu nuevo perro y los anteriores, los presentas en un parque de forma casual y por vario días
- Muy en desacuerdo
 - Se puede en casa de una ves
 - No sabes
 - **Muy de acuerdo**
3. Para presentar a tu perro nuevo con tus otros perros los debes sostienes a los dos de la correa.
- Deben ser libres
 - Se pueden soltar
 - No hay que dejar que se huelan
 - **Si para prevenir movimientos inesperados**

4. Si al presentar a tu perro con tu otro perro empiezan a gruñirse o ladrarse, los dejas para que se conozcan mejor
 - Alejas a los perros hasta que se calmen
 - Miras quien es el dominante
 - Les hachas agua
 - Los reprendes

5. Dejas que tu perro recién llegado y los anteriores coman juntos para que se sientan más cómodos
 - Solo hasta que ya se conozcan
 - Deben compartir la comida
 - No habrá conflicto
 - Muy de acuerdo

6. Presentas a tu perro nuevo en sesiones cortas hasta que se acostumbren a verse y a olerse
 - No hay necesidad de acostumbrarse
 - Se presentan solos
 - Se pueden ver todo el tiempo
 - Necesitan tiempo y espacio para conocerse

7. Te vas por dos días y dejas a tus perros solo con agua y mucha comida
 - Máximo 24 horas solo
 - No estás seguro
 - Hasta tres días se puede
 - Muy de acuerdo

8. Sales para pasear a tus perros al parque y solo necesitas llevar la correa y el collar
 - Falta bolsas para popo
 - Llevo todo necesario
 - No sé qué más llevar
 - Fata llevar sombrilla

9. Veo que mi perro tiene problemas de salud, así que le doy remedios caseros hasta que se mejore
 - Hay que darle ayuda profesional
 - No hay necesidad de llevarlo al veterinario
 - Son cosas pasajeras
 - Muy de acuerdo

10. Notas en tus perros un comportamiento de ansiedad por separación, así que decides establecer una rutina de paseos y juegos con ellos

- Le das juguetes
- Los perros no sufren de ansiedad
- Se tienen que acostumbrar a estar solos
- **Muy de acuerdo**

4.11.2.3 *Personas con niños*

1. Tu hijo juega con tu perro bruscamente y este le gruñe. Así que decides castigar a tu perro
 - **Alejas al perro de forma no agresiva**
 - Dejas que el niño se defienda
 - No sabes que hacer
 - Alejas al perro de forma agresiva
2. Dejas a tu niño pequeño solo en casa con el perro para que lo entretenga
 - **No los debes dejar solos**
 - Ellos se cuidan entre si
 - Eso mejora la relación entre los dos
 - Muy de acuerdo
3. Para involucrar a tu hijo en el cuidado del perro, lo involucras en su cuidado y le muestras la responsabilidad que conlleva.
 - No hay que involucrarlo en el cuidado del perro
 - Su relación es solo de juegos
 - **Estás de acuerdo**
 - Solo lo cuidan los adultos
4. Cuando le presentas a tu hijo el perro, lo haces estirando la mano del niño para tocarlo, pero el perro está asustado o hiperactivo
 - **Se debe esperar a que se aclame**
 - El niño lo puede calmar
 - No hay problema
 - Hay que tirar de la correa
5. El perro se acerca a tu hijo para olerlo y conocerlo, este debe tener la correa puesta
 - Solo con las manos se puede tener
 - Los perros no muerden a los niños
 - Se puede sin la correa
 - **Si para prevenir movimientos bruscos**

6. Le dices a tu hijo que abrece al perro nuevo por el cuello para demostrarle afecto
 - **No se debe sin conocer al perro**
 - No hay peligro
 - También lo puede besar
 - Se puede acariciar por todas partes

7. Tu hijo se acerca al perro cuando está comiendo, tú lo dejas ya que esto mejora la rección entre los dos.
 - **El perro lo puede morder**
 - El niño le pude paladear
 - El perro no le hará nada
 - debes dejar que se relacionen

8. Te vas por dos días y dejas a tu mascota sola con agua y mucha comida
 - **Máximo 24 horas solo**
 - No estás seguro
 - Hasta tres días se puede
 - Muy de acuerdo

9. Llega a casa y ves que tu perro ha destruido el sofá. Tú decides dejarlo encerrado para que no vuelva a pasar
 - **Mas ejercicio físico**
 - Es mejor castigarlo
 - Hay que pegarle para que aprenda
 - Muy de acuerdo

10. Veo que mi perro tiene problemas de salud, así que le doy remedios caseros hasta que se mejore
 - **Hay que darle ayuda profesional**
 - No hay necesidad de llevarlo al veterinario
 - Son cosas pasajeras
 - Muy de acuerdo

4.12 Diseño prototipo página web

Es importante mencionar la importancia de las páginas web en la actualidad, teniendo en cuenta la transformación digital en la que hemos estado viviendo desde hace ya varios años y que

se ha evidenciado en todos los aspectos de nuestras vidas (social, educativo, profesional, personal)

4.12.1 Frontend

La parte de la página web que interactúa con el usuario es llamada Frontend, es lo que las personas ven en el sitio web como los colores, las formas, los fondos y hasta animaciones. (Chapaval, 2021)

4.12.1.1 Qué es Bootstrap: En su artículo Fontela (2020) afirma que Bootstrap es un kit de herramientas de código abierto para desarrollos web responsive con HTML, CSS y JavaScript. Con él puedes darle forma a tu sitio web a través del uso de sus librerías CSS y JavaScript. Incluye diferentes componentes: ventanas modales, menús, cuadros, botones, formulario, es decir, los elementos que necesitas para maquetar tu página. Bootstrap es una excelente herramienta que te permite crear interfaces de usuario limpias y totalmente adaptables a todo tipo de dispositivos y pantallas, sea cual sea su tamaño. Desde Bootstrap 3, el framework se ha vuelto más compatible con el desarrollo web responsive.

Figura 4

Ejemplo de controles bootstrap 1 (Fontela, 2020)

B

Checkout form

Below is an example form built entirely with Bootstrap's form controls. Each required form group has a validation state that can be triggered by attempting to submit the form without completing it.

Billing address

First name

Last name

Username

Email (Optional)

Address

Address 2 (Optional)

Your cart 3

Product name Brief description	\$12
Second product Brief description	\$8
Third item Brief description	\$5
Promo code EXAMPLECODE	-\$5
Total (USD)	\$20

Promo code Redeem

4.12.1.2 Qué es ASP.NET: Dentro del marco de desarrollo tenemos la aplicación web ASP.NET la cual fue creada y comercializada por Microsoft; esta es un marco web gratuito para crear excelentes sitios web y aplicaciones web mediante HTML, CSS y JavaScript. También puede crear API Web y usar tecnologías en tiempo real como Sockets Web. ("Información general de ASP.NET", 2021)

4.12.1.3 Qué es Kendo Telerik: El uso de las librerías en el ámbito de la programación facilita su desarrollo, y la librería Kendo telerik de JS se usa para la creación de interfaces graficas con la cual se desarrollan páginas web dinámicas, y está en especial, tiene mucha relevancia debido a su simplicidad y eficiencia en términos de desarrollo. ("Kendo UI", 2021)

4.12.1.4 Qué es jQuery: Otra importante librería es JQuery desarrollada en 2006 por John Resig, esta permite añadir una capa de interacción AJAX entre la web y las aplicaciones que desarrollemos controlando eventos, creando animaciones y diferentes efectos para enriquecer la experiencia de usuario. Una de su mejor cualidad es que se puede hacer lo mismo que otras librerías, pero con muchas menos líneas de código y con menos líneas de código los errores serán menos frecuentes (Parada, 2021)

4.12.1.5 Qué es Core UI: CoreUI es una plantilla de administrador de Bootstrap de código abierto. Sin embargo, es más que una plantilla de administración, CoreUI se construye como su propia versión extendida de Bootstrap. CommunityUMG", 2021)

4.12.1.6 Qué es HTML5:

HTML (HyperText Markup Language) es un lenguaje de etiquetas que permite construir los documentos webs (páginas web) de forma que los navegadores puedan entender el contenido y mostrárselo al usuario. En internet es el estándar en el que la inmensa mayoría de páginas están realizadas. HTML5 es la quinta revisión (mayor) de este estándar. Las principales novedades que trae son nuevas etiquetas para conseguir la Web Semántica (que los elementos o etiquetas aporten significado y no solo contenido) y nuevas APIs para permitir funcionalidades avanzadas de Javascript. (Fernandez A, 2021)

4.12.2 Backend

Ahora bien, por otro lado, tenemos el Backend que es la parte que se conecta con la base de datos y el servidor que utiliza dicho sitio web, esta es la capa de acceso a datos de un software o cualquier dispositivo, que no es directamente accesible por los usuarios, además contiene la lógica de la aplicación que maneja dichos datos. Algunos de los lenguajes de programación para Backend son Python, Node.js, PHP, Go, Ruby y C#. (Chapaval, 2021)

4.12.2.1 Qué es C#: En este caso el lenguaje de programación utilizado es **C#**, un lenguaje de programación orientado a objetos, este permite a los desarrolladores crear muchos tipos de aplicaciones seguras y sólidas que se ejecutan en .NET, proporciona construcciones de lenguaje para admitir directamente estos conceptos, por lo que se trata de un lenguaje natural para que crear y usar componentes de software. ("Un paseo por C# - Guía de C#", 2021)

4.12.2.2 Oracle: Finalmente, para la conexión a las bases de datos se utilizó **Oracle**, ya que es uno de los sistemas de bases de datos más completos y la **versión 21c** proporciona un adelanto de las numerosas mejoras y nuevas funciones. Incluye soporte multimodelo mejorado a través de Javascript en la base de datos y tablas nativas de blockchain, así como mejoras en cargas de trabajo múltiple como AutoML y mejoras de fragmentación (Hardie, 2021)

4.12.2.3 Inyección de dependencias: La inyección de dependencias nos permite crear aplicaciones que son mucho más fáciles de mantener y trabajar en ellas.

Además, debido a las abstracciones nos permite crear interfaces que nos ayudan a la hora de crear test. Qué es abstracción: Es cuando represento algo (tablas) de un entorno externo. El código es mucho más limpio y legible.

Para registrar nuestros servicios (dependencias) tenemos varias extensiones de métodos que nos permitirán hacerlo.

Para ello tenemos tres opciones, Scoped, Transient y Singleton, veremos sus diferencias en el siguiente punto. (Netmentor, 2021)

- Ventajas de Utilizar Inyección de Dependencias:

Flexible

1. No hay necesidad de tener un código de búsqueda en la lógica de negocio.
2. Elimina el acoplamiento entre módulos

Testeable

1. No se necesita un espacio específico de testeo
2. Testeo automático como parte de las construcciones

Mantenible

1. Permite la reutilización en diferentes entornos de aplicaciones modificando los archivos de configuración en lugar del código.
2. Promueve un enfoque coherente en todas las aplicaciones y equipos.

(Dominio TIC, 2021).

4.13 Scrum

A continuación, se presenta el Scrum del presente proyecto el cual está discriminado en cuatro (4) sprints:

- Sprint 1: Investigación
- Sprint 2: Elaboración de documento
- Sprint 3: Diseño de página web
- Sprint 4: Base de datos.

Cada uno de ellos con sus correspondientes actividades y tiempo de ejecución incluyendo fecha de inicio y fecha de entrega o finalización

Figura 5

Scrum actividades. Elaboración propia

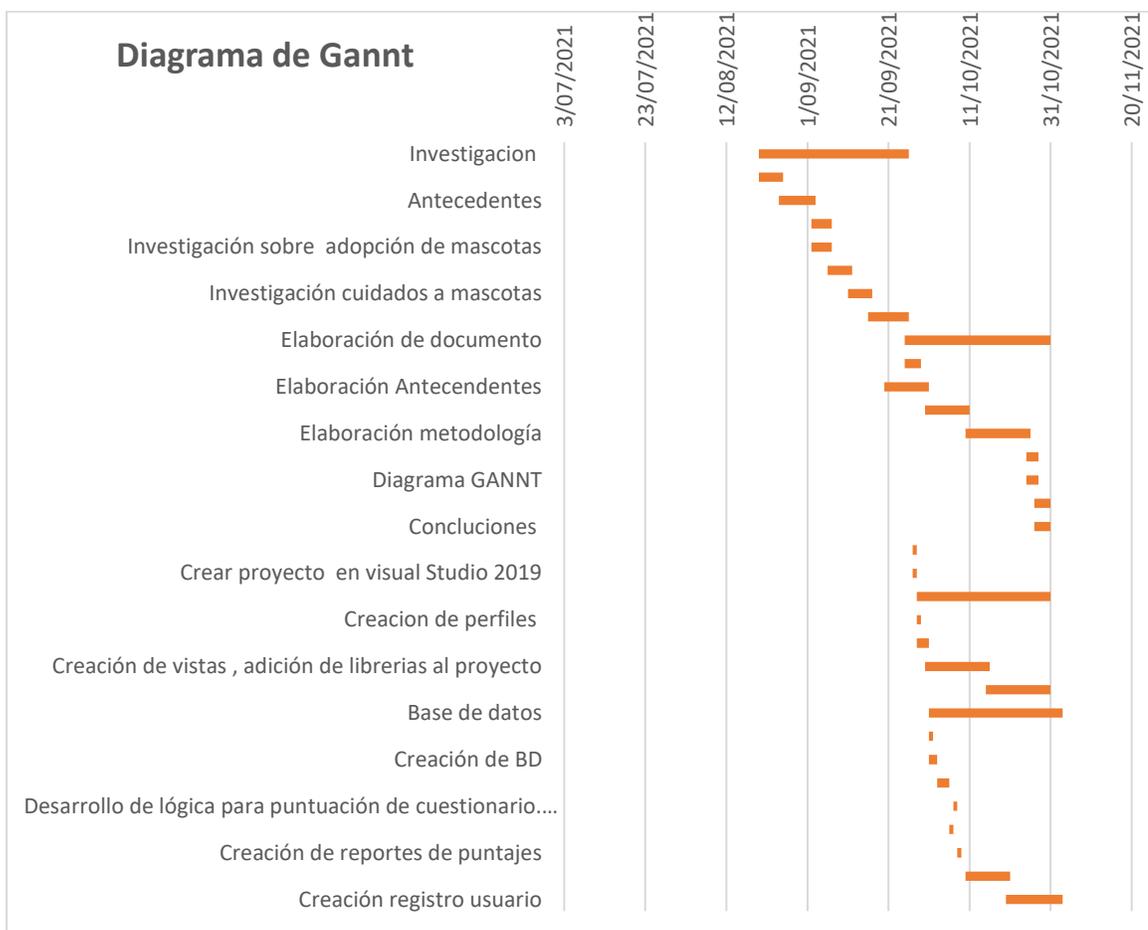
							PROGRESO:	100,0 %
ACTIVIDADES	RESPONSABLE	FECHA INICIO	FECHA ENTREGA	DURACIÓN (días)	STATUS		PROGRESO (%)	
Investigacion (SPRINT 1)	DIEGO - LIZETH	20/08/2021	25/09/2021	37,0				
Referencias	DIEGO - LIZETH	20/08/2021	25/08/2021	6,0	Terminada	✓	100	
Antecedentes	DIEGO - LIZETH	25/08/2021	2/09/2021	9,0	Terminada	✓	100	
Investigación sobre abandono de mascotas	DIEGO - LIZETH	2/09/2021	6/09/2021	5,0	Terminada	✓	100	
Investigación sobre adopción de mascotas	DIEGO - LIZETH	2/09/2021	6/09/2021	5,0	Terminada	✓	100	
Investigación de cuestionarios en fundaciones	DIEGO - LIZETH	6/09/2021	11/09/2021	6,0	Terminada	✓	100	
Investigación cuidados a mascotas	DIEGO - LIZETH	11/09/2021	16/09/2021	6,0	Terminada	✓	100	
Investigación diseño páginas web	DIEGO - LIZETH	16/09/2021	25/09/2021	10,0	Terminada	✓	100	
Elaboración de documento (SPRINT 2)	DIEGO - LIZETH	25/09/2021	3/11/2021	40,0				
Elaboración introducción	DIEGO - LIZETH	25/09/2021	28/09/2021	4,0	Terminada	✓	100	
Elaboración Antecedentes	DIEGO - LIZETH	20/09/2021	30/09/2021	11,0	Terminada	✓	100	
Elaboración marco teórico	DIEGO - LIZETH	30/09/2021	10/10/2021	11,0	Terminada	✓	100	
Elaboración metodología	DIEGO - LIZETH	10/10/2021	25/10/2021	16,0	Terminada	✓	100	
Matriz FODA	DIEGO - LIZETH	25/10/2021	27/10/2021	3,0	Terminada	✓	100	
Diagrama GANNT	DIEGO - LIZETH	25/10/2021	27/10/2021	3,0	Terminada	✓	100	
Resumen	DIEGO - LIZETH	27/10/2021	30/10/2021	4,0	Terminada	✓	100	
Conclusiones	DIEGO - LIZETH	27/10/2021	30/10/2021	4,0	Terminada	✓	100	
Diseño pagina Web (SPRINT 3)	IVAN	27/09/2021	30/10/2021	34,0				
Crear proyecto en visual Studio 2019	IVAN	27/09/2021	27/09/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Creacion de perfiles	IVAN	28/09/2021	28/09/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Creacion de formulario	IVAN	28/09/2021	30/09/2021	3,0	Terminada	✓	100	
Creación de vistas, adición de librerías al proyecto	IVAN	30/09/2021	15/10/2021	16,0	Terminada	✓	100	
Creación de controladores	IVAN	15/10/2021	30/10/2021	16,0	Terminada	✓	100	
Base de datos (SPRINT 4)	IVAN	1/10/2021	2/11/2021	33,0				
Instalación de motor de BD	IVAN	1/10/2021	1/10/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Creación de BD	IVAN	1/10/2021	02/10/2021	2,0	Terminada	✓	100	
Creación lógica de patrón de diseño inyección de dependencias	IVAN	03/10/2021	05/10/2021	3,0	Terminada	✓	100	
Desarrollo de lógica para puntuación de cuestionario, idoneidad mascotas	IVAN	07/10/2021	07/10/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Desarrollo de la capa de acceso de datos	IVAN	06/10/2021	06/10/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Creación de reportes de puntajes	IVAN	08/10/2021	08/10/2021	1,0	Terminada	✓	100	
Creación pdf certificado, descargable	IVAN	10/10/2021	20/10/2021	11,0	Terminada	✓	100	
Creación registro usuario	IVAN	20/10/2021	02/11/2021	14,0	Terminada	✓	100	

4.14 Cronograma actividades

La siguiente figura hace referencia al cronograma de las actividades mencionadas previamente en el Scrum en dónde se logra evidenciar también cada uno de los Scrums relacionados

Figura 6

Diagrama Gannt. Elaboración propia

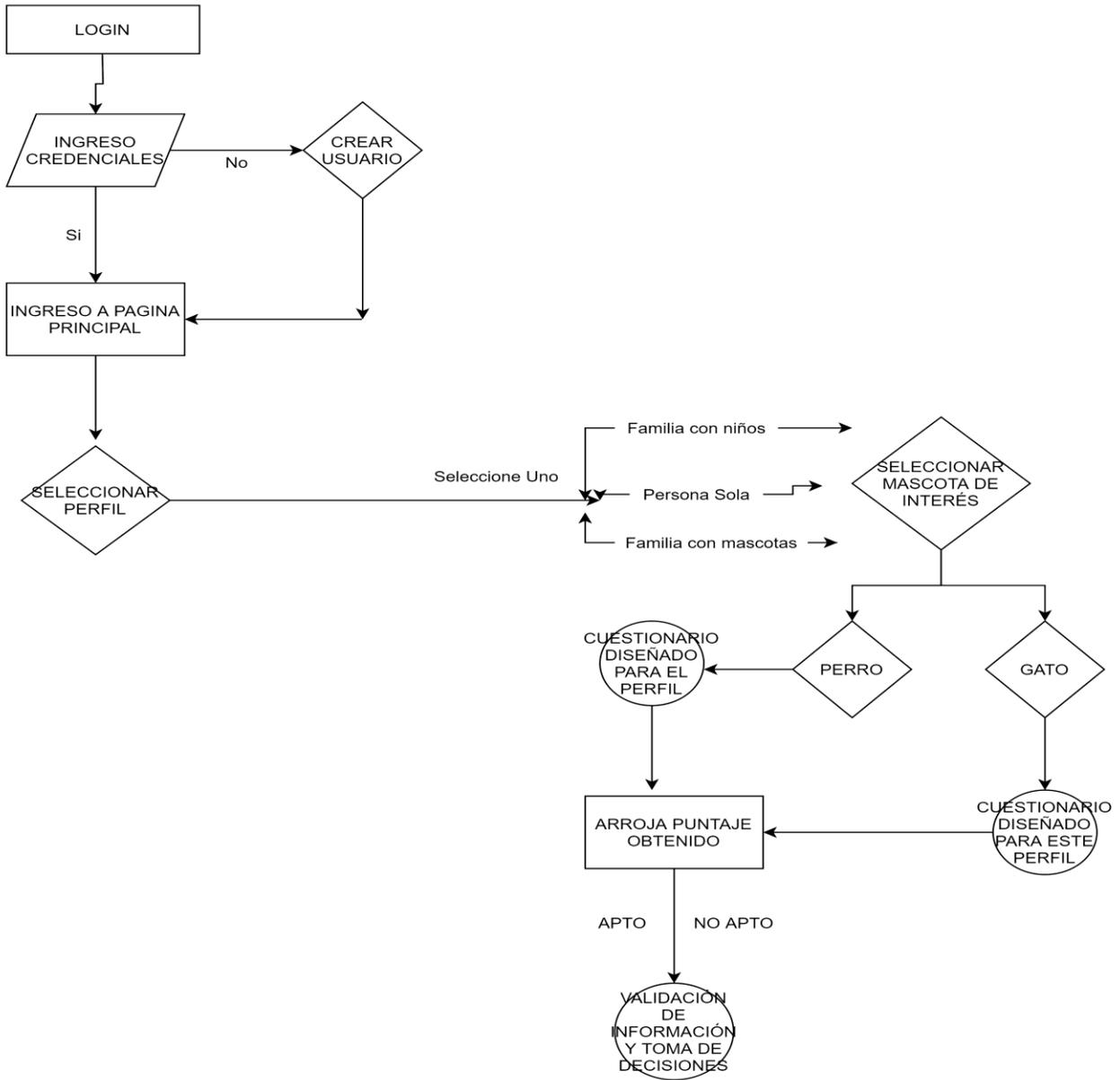


5. Metodología

A continuación, se evidencia el diagrama en el cual se reflejará el paso a paso que tendrá la página web desde el ingreso del usuario hasta la finalización de la diligencia del escenario:

Figura 7

Flujo de trabajo página web. Elaboración propia.



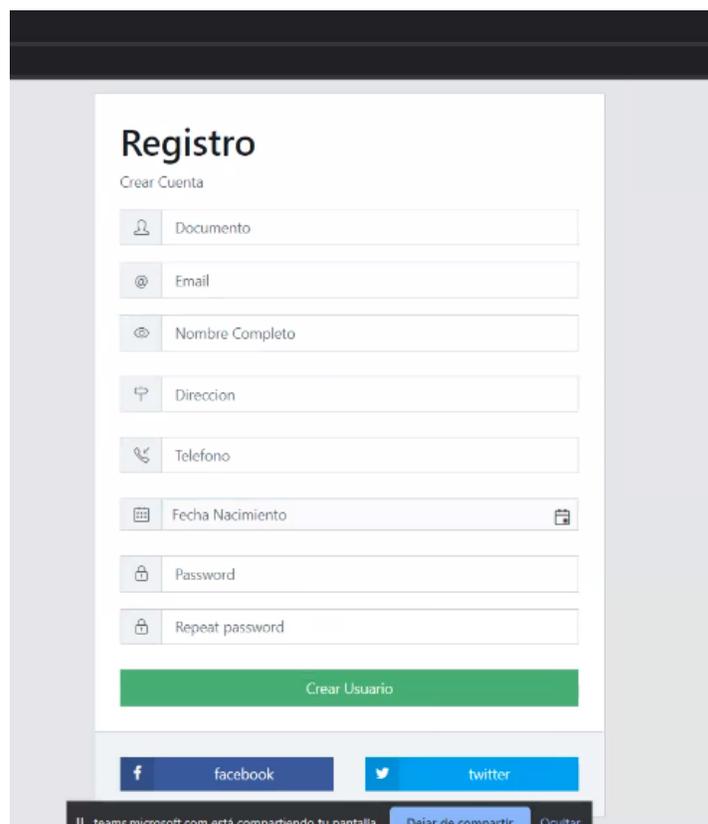
5.1 Información de registro para el usuario

Los siguientes datos son los que se reflejan en el prototipo luego de que el usuario seleccione la opción de crear usuario

Nombres, Apellidos, Cédula, Dirección, Localidad, Barrio, Teléfono, correo

Figura 8

Registro usuario nuevo. Elaboración propia



El prototipo muestra un formulario de registro con el título "Registro" y el subtítulo "Crear Cuenta". El formulario contiene los siguientes campos de entrada:

- Documento (con ícono de identificación)
- Email (con ícono de @)
- Nombre Completo (con ícono de persona)
- Dirección (con ícono de ubicación)
- Teléfono (con ícono de teléfono)
- Fecha Nacimiento (con ícono de calendario)
- Password (con ícono de candado)
- Repeat password (con ícono de candado)

Debajo de los campos hay un botón verde que dice "Crear Usuario". En la parte inferior del formulario hay dos botones de redes sociales: "facebook" y "twitter".

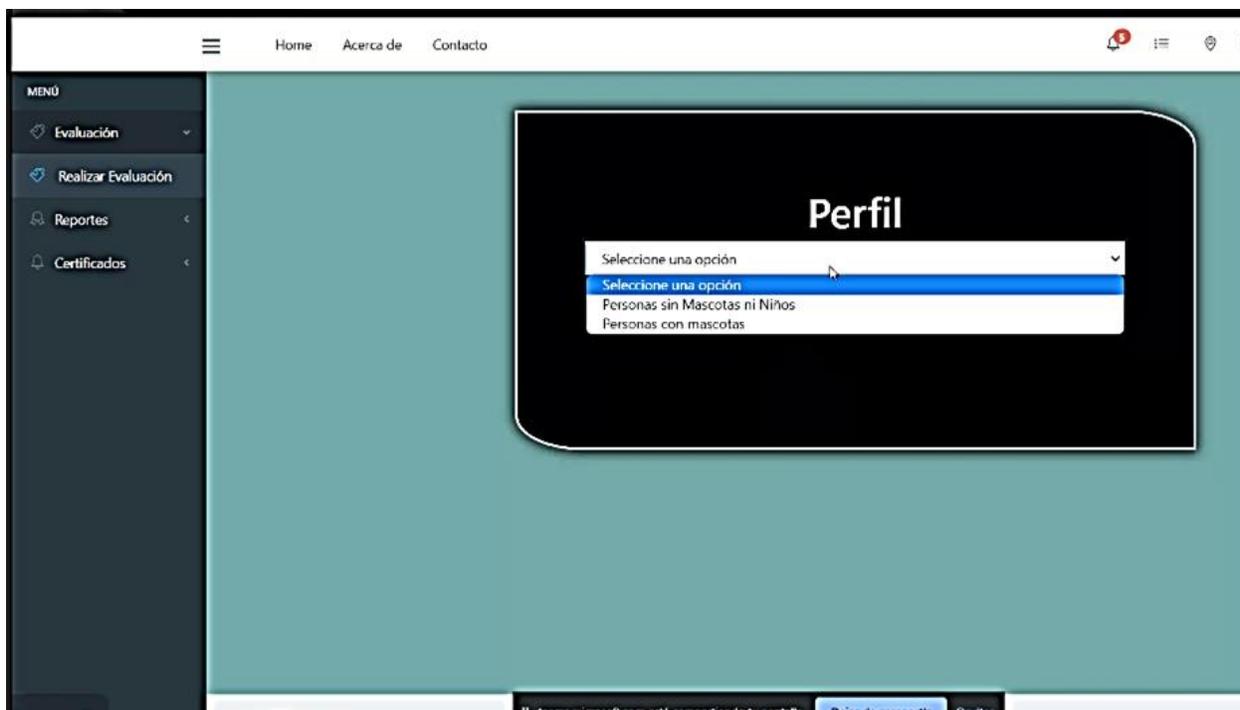
En la parte inferior de la pantalla se muestra una barra de estado con el texto "teams.microsoft.com está compartiendo tu pantalla." y dos botones: "Dejar de compartir" y "Ocultar".

5.2 Selección de perfil

Luego de ello aparecerá como se ve en la figura 8, la selección del perfil del usuario según al que se sienta identificado el usuario; se puede seleccionar entre Personas sin mascotas ni niños y entre personas con mascotas, en dónde según el que sea seleccionado se desplegará otro menú:

Figura 9

Selección del perfil. Elaboración propia

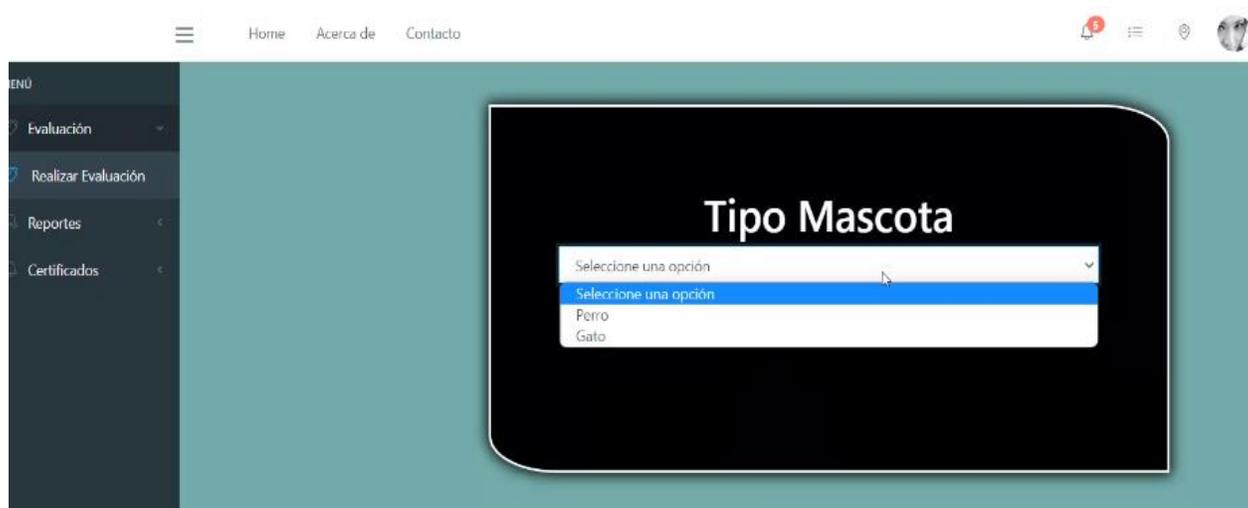


5.3 Selección mascota de interés

Se despliega a continuación otro menú en el que se seleccionará la mascota de su interés ya sea gato o perro:

Figura 10

Selección de mascota. Elaboración propia



5.4 Generación y visualización de preguntas y respuestas

Y así a continuación, a partir del formato JSON que es generado por la página web con el fin de mostrar de una forma dinámica y en un orden aleatorio uno a uno los escenarios que dependiendo el perfil seleccionado previamente por el usuario, él será evaluado y según su respuesta irá acumulando un puntaje en cada pregunta respondida:

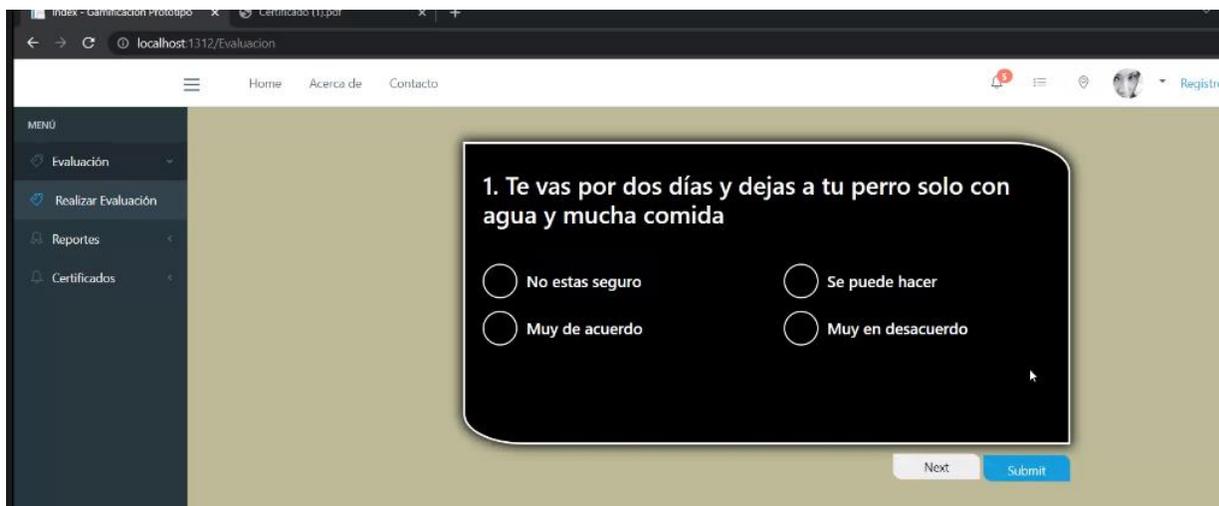
A continuación, se muestra el formato JSON generado por la página para la elaboración de los escenarios:

```
[{"Question":"Tu hijo juega con tu perro bruscamente y este le gru\u00F1e. As\u00ED que decides castigar a tu perro","Choices":{"Correct":["Alejas al perro de forma no agresiva"],"Wrong":["Dejas que el ni\u00F1o se defienda","No sabes que hacer","Alejas al perro de forma agresiva"]}}, {"Question":"Dejas a tu ni\u00F1o peque\u00F1o solo en casa con el perro para que lo entretenga","Choices":{"Correct":["No los debes dejar solos"],"Wrong":["Ellos se cuidan entre si","Eso mejora la relaci\u00F3n entre los dos","Muy de acuerdo"]}}, {"Question":"Para involucrar a tu hijo en el cuidado del perro, lo involucras en su cuidado y le muestras la responsabilidad que conlleva","Choices":{"Correct":["Est\u00E1s de acuerdo"],"Wrong":["No hay que involucrarlo en el cuidado del perro ","Su relaci\u00F3n es solo de juegos ","Solo lo cuidan los adultos"]}}, {"Question":"Cuando le presentas a tu hijo el perro, lo haces estirando la mano del ni\u00F1o para tocarlo, pero el perro est\u00E1 asustado o hiperactivo","Choices":{"Correct":["Se debe esperar a que se aclame"],"Wrong":["El ni\u00F1o lo puede calmar","No hay problema","Hay que tirar de la correa"]}}, {"Question":"El perro se acerca a tu hijo para olerlo y conocerlo, este debe tener la correa puesta","Choices":{"Correct":["Si para prevenir movimientos bruscos"],"Wrong":["Solo con las manos se puede tener ","Los perros no muerden a los ni\u00F1os","Se puede sin la correa"]}}, {"Question":"Le dices a tu hijo que abrece al perro nuevo por el cuello para demostrarle afecto ","Choices":{"Correct":["No se debe sin conocer al perro"],"Wrong":["No hay peligro","Tambi\u00E9n lo puede besar","Se puede acariciar por todas partes"]}}, {"Question":"Tu hijo se acerca al perro cuando est\u00E1 comiendo, t\u00FA lo dejas ya que esto mejora la recci\u00F3n entre los dos.","Choices":{"Correct":["El perro lo puede morder"],"Wrong":["El ni\u00F1o le puede paladear","El perro no le har\u00E1 nada","debes dejar que se relacionen"]}}, {"Question":"Te vas por dos d\u00EDas y dejas a tu mascota sola con agua y mucha comida","Choices":{"Correct":["M\u00E1ximo 24 horas solo"],"Wrong":["No est\u00E1s seguro","Hasta tres d\u00EDas se puede","Muy de acuerdo"]}}, {"Question":"Llega a casa y ves que tu perro ha destruido el sof\u00E1. T\u00FA decides dejarlo encerrado para que no vuelva a pasar","Choices":{"Correct":["Mas ejercicio f\u00EDsico"],"Wrong":["Es mejor castigarlo","Hay que pegarle para que aprenda","Muy de acuerdo"]}}, {"Question":"Veo que mi perro tiene problemas de salud, as\u00ED que le doy remedios caseros hasta que se mejore","Choices":{"Correct":["Hay que darle ayuda profesional"],"Wrong":["No hay necesidad de llevarlo al veterinario","Son cosas pasajeras","Muy de acuerdo"]}}]
```

A partir de lo anterior, se muestra la siguiente imagen de cada una de las preguntas que van apareciéndole al usuario:

Figura 11

Preguntas escenario. Elaboración propia



Entre las preguntas se puede navegar con el botón “next”:

Figura 12

Preguntas escenario. Elaboración propia



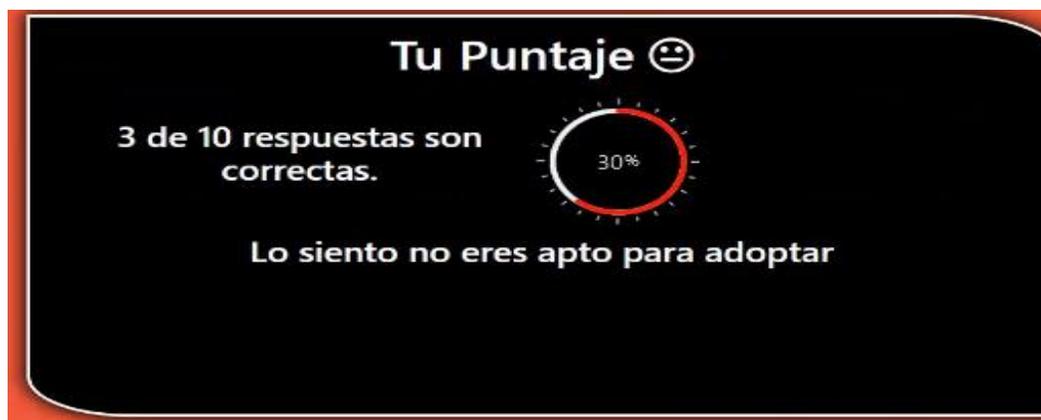
En el anexo No. 1 de este documento se podrán reflejar las imágenes de la totalidad de las preguntas cargadas.

5.5 Visualización puntaje final

Hasta que finalmente, al responder todos y cada uno de los escenarios propuestos se mostrará el puntaje obtenido en el cual como se mencionó previamente, si es \geq a 80 es una persona apta para adoptar o, si por lo contrario, como en este caso obtiene un puntaje inferior a 80 se reflejará este mensaje que dice que no se encuentra apto para adoptar:

Figura 13

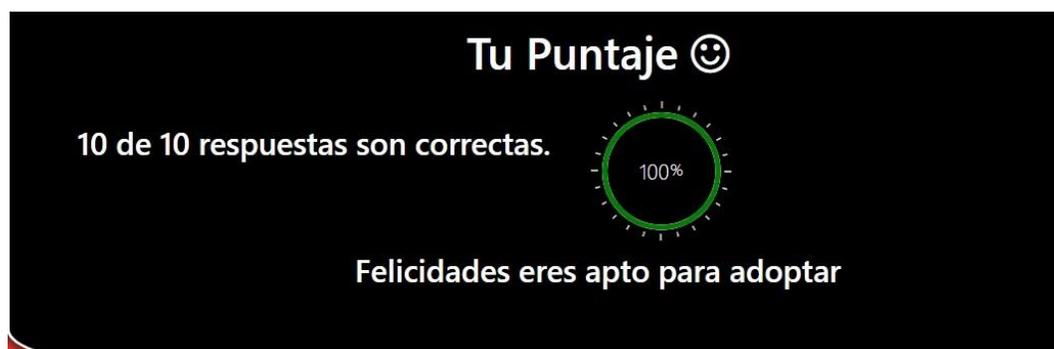
Visualización puntaje final. No apto. Elaboración propia.



En este caso el candidato obtuvo un puntaje de 100% con 10 respuestas correctas y le mostrará esta interfaz:

Figura 14

Visualización puntaje final. Apto. Elaboración propia

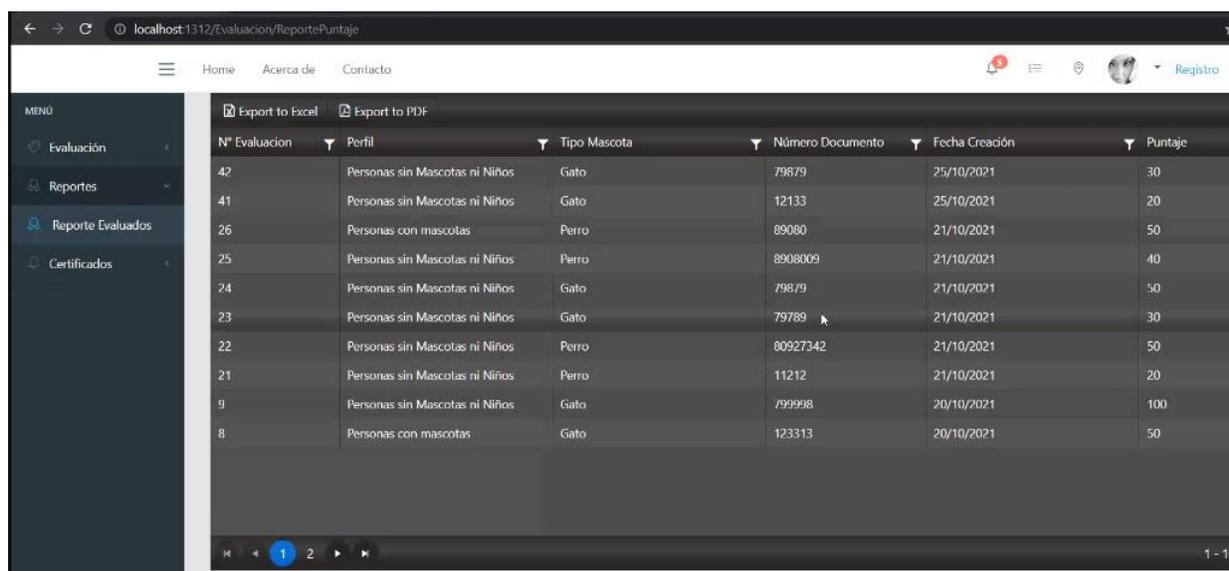


5.6 Visualización reporte evaluados

En esta interfaz se podrá evidenciar el reporte de puntaje obtenido por cada una de las personas que han realizado los cuestionarios:

Figura 15

Visualización reporte evaluados. Elaboración propia



N° Evaluación	Perfil	Tipo Mascota	Número Documento	Fecha Creación	Puntaje
42	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79879	25/10/2021	30
41	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	12133	25/10/2021	20
26	Personas con mascotas	Perro	89080	21/10/2021	50
25	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	8908009	21/10/2021	40
24	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79879	21/10/2021	50
23	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79789	21/10/2021	30
22	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	80927342	21/10/2021	50
21	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	11212	21/10/2021	20
9	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	799998	20/10/2021	100
8	Personas con mascotas	Gato	123313	20/10/2021	50

Figura 16

Reporte puntaje Excel. Elaboración propia

N° Evaluación	Perfil	Tipo Mascota	Número Documento	Fecha Creación	Puntaje
42	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79879	25/10/2021	30
41	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	12133	25/10/2021	20
26	Personas con mascotas	Perro	89080	21/10/2021	50
25	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	8908009	21/10/2021	40
24	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79879	21/10/2021	50
23	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	79879	21/10/2021	30
22	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	80927342	21/10/2021	50
21	Personas sin Mascotas ni Niños	Perro	11212	21/10/2021	20
9	Personas sin Mascotas ni Niños	Gato	799998	20/10/2021	100
8	Personas con mascotas	Gato	123313	20/10/2021	50

5.7 Descargar certificado

Finalmente, en el menú de la izquierda en la opción certificados nos permite descargar un certificado en pdf como se muestra a continuación:

Figura 17

Descargar certificación. Elaboración propia.

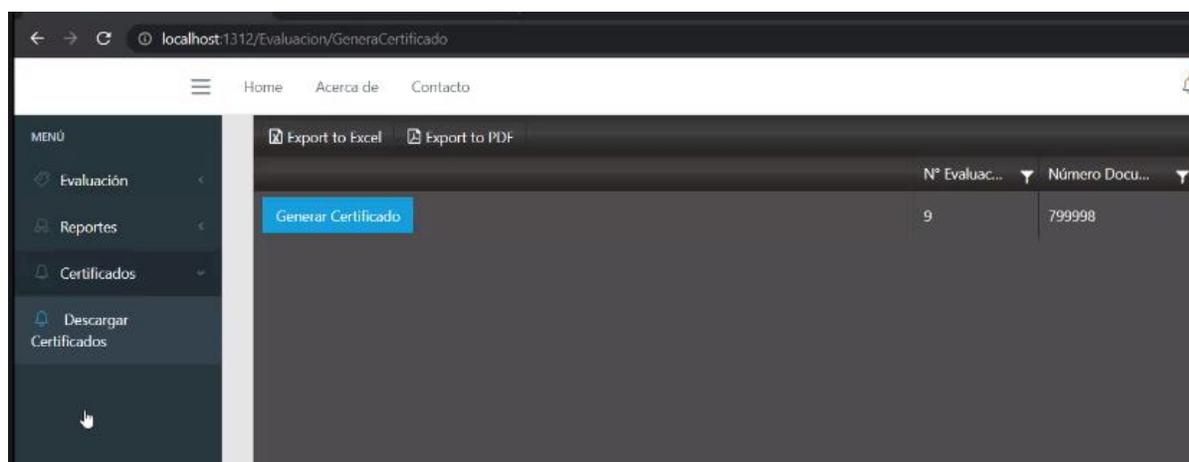
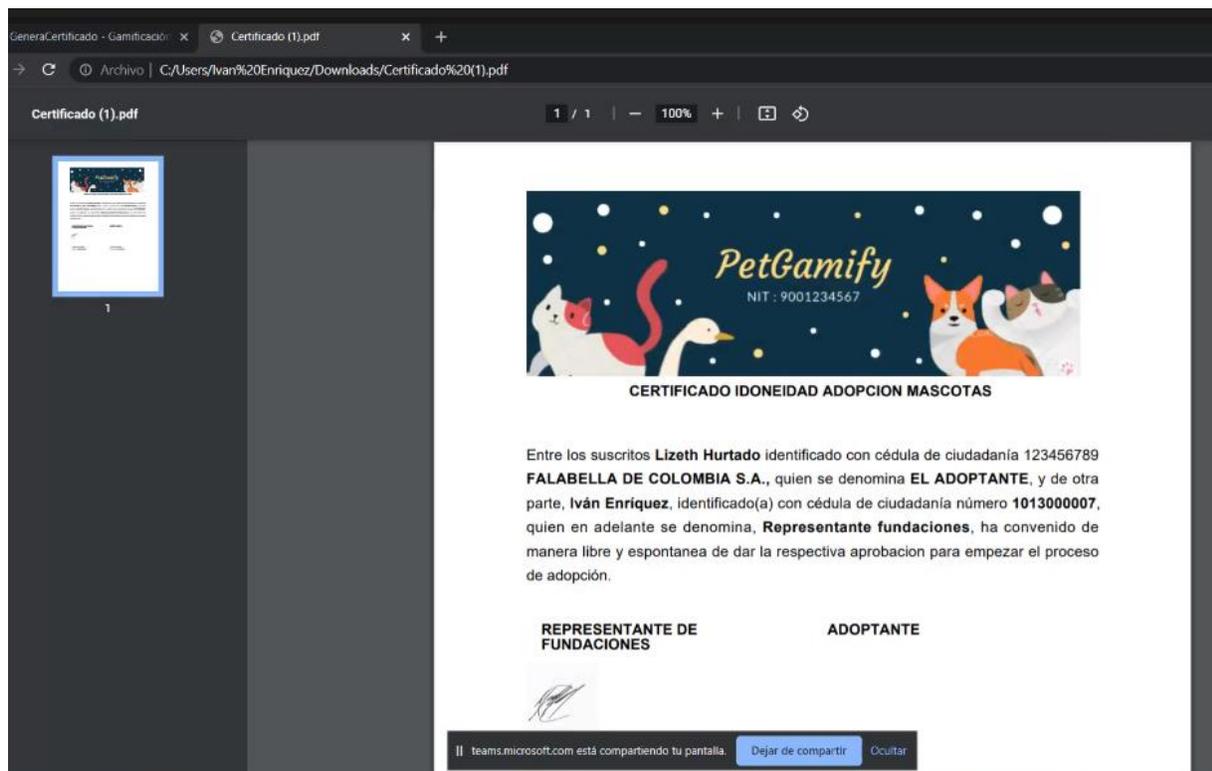


Figura 18

Certificación descargada. Elaboración propia.



5.8 Repositorio Proyecto Página Web

El proyecto con la lógica de la página web se encuentra en: <https://github.com/ivan851023/EvaluacionGamificacionCORE>, GitHub es un repositorio en línea donde se puede subir el proyecto para tener un control de cambios del código fuente.

6. Conclusiones

En este trabajo se creó el prototipo de una página web implementando un sistema gamificado para un escenario que determina la idoneidad de los adoptantes para una tenencia responsable de perros y gatos utilizando eventos y situaciones en forma de una prueba interactiva.

Para determinar los eventos y situaciones, se basó en la investigación sobre el manejo que hacen las fundaciones a la hora de dar en adopción a las mascotas, y del seguimiento que ellas le hacen a los mismos, además, se establecieron algunos escenarios en los que se pueden enfrentar las personas a la hora de querer hacerse cargo de alguna mascota, así como de los vínculos que pueden llegar a tener con ellos.

Se identificó que una de las principales razones de abandono de las mascotas, se da por el desconocimiento de las personas en el momento de afrontar algunas situaciones de comportamiento o de respuestas que las mascotas tienen ante algún determinado estímulo según su especie o personalidad.

Para la creación de la página fue necesario la utilización de las librerías Bootstrap y kendo telerik para dar formato a una interfaz gráfica llamativa para los usuarios, además, se usó Oracle para el manejo de las bases de datos

Se establece que es necesaria una herramienta evaluativa para las personas interesadas en adoptar mascotas y así lograr determinar si son idóneas o no para llevar a cabo este proceso

Se considera la importancia de la gamificación en los procesos evaluativos y de enseñanza como en el presente proyecto es llevado a cabo por medio de los escenarios representados en los escenarios a los adoptantes

7. Recomendaciones

Se recomienda para la elaboración de una siguiente versión, así como en esta oportunidad está la opción de descargar el certificado pdf incluir, un pdf descargable con el contrato de adopción el cual es firmado entre el adoptante y la fundación, de tal manera que en él ya se encuentre la información de las dos partes y solo sea cuestión de realizar la impresión y llevar a cabo las firmas.

En el próximo prototipo es recomendable la elaboración de una API para acceder a la capa de datos ya que sin ella aumenta la probabilidad de que se pierden los objetos al momento de llamarlos.

Es de importancia a futuro la inclusión de una opción en la cual las fundaciones puedan interactuar con la página web de tal manera que ellos mismos realicen el cargue de las preguntas que consideren necesarias para realizar a los candidatos adoptantes.

Se recomienda configurar la página web para HTTPS para tener una conexión más segura.

8. Glosario

Bases de datos: Una base de datos es una recopilación organizada de información o datos estructurados, que normalmente se almacena de forma electrónica en un sistema informático. Normalmente, una base de datos está controlada por un sistema de gestión de bases de datos (Oracle, 2021)

Idoneidad: Se define como la cualidad, condición, característica, índole, carácter y la esencia de idóneo, lo que está capacitado o apto para desempeñar funciones o apropiado para algo, que cumple con las condiciones o requisitos necesarios. (Definiciona.com,2021)

Librerías: Se conoce como librerías (o bibliotecas) a cierto tipo de archivos que podemos importar o incluir en nuestro programa. Estos archivos contienen las especificaciones de diferentes funcionalidades ya construidas y utilizables que podremos agregar al programa. (Programarya.com,2021)

Mascota: Todo animal doméstico o domesticado que convive con el hombre para fines de compañía y entretención principalmente y que son absolutamente dependientes del ser humano para asegurar su bienestar y supervivencia. (Carreño, 2021)

HTML: Es el lenguaje con el que se define el contenido de las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc, (Alvarez, 2021)

CSS: Se trata de una tecnología utilizada para dotar de cualidades visuales y estéticas como darle forma, colores y posición a una página web. (Manz, 2021)

JavaScript: Es un lenguaje utilizado para crear pequeños programas que luego son insertados en una página web y en programas más grandes, orientados a objetos mucho más complejos. Con Javascript se puede crear diferentes efectos e interactuar con usuarios. (Pérez, 2021)

Framework: Es una estructura previa que se puede aprovechar para desarrollar un proyecto. Es una especie de plantilla, un esquema conceptual, que simplifica la elaboración de una tarea, ya que solo es necesario complementarlo de acuerdo con lo que se quiere realizar. (Munte, 2021)

API: Corresponde a las funciones y protocolos informáticos con los que los desarrolladores pueden crear programas concretos para bases de datos, sistemas operativos, plataformas online o redes sociales. Es la interfaz que facilita que programas distintos puedan comunicarse. (Torrón, 2021)

JSON, (JavaScript Object Notation). Se trata de un formato para guardar e intercambiar información que cualquier persona pueda leer. Los archivos json contienen solo texto y usan la extensión. json. (Deyimar, 2021)

9. Referencias

- ¿Qué es la Inyección de Dependencias? - Dominio Tic. (2021). Consultado el 2 de noviembre de 2021 en <https://dominiotic.com/que-es-la-inyeccion-de-dependencias/>
- ¿Qué es una base de datos? Oracle.com. (2021). Retrieved 3 November 2021, from <https://www.oracle.com/co/database/what-is-database/>.
- Alvarez, M. (2021). Qué es HTML. Desarrolloweb.com. Retrieved 3 November 2021, from <https://desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>.
- Anon, 2019. Consejos para elegir La Mascota Adecuada para su familia. HealthyChildren.org. Available at: <https://www.healthychildren.org/Spanish/safety-prevention/at-home/Paginas/Before-Choosing-a-Pet.aspx> [Accessed October 6, 2021].
- Anon, 2021. Home <https://www.adoptanocompres.org/wp-admin/about.PHP>. Fundación Adopta No Compres. Available at: <https://www.adoptanocompres.org/> [Accessed October 13, 2021].
- Anon, Desde el 2020 Más de 1.000 Perros y Gatos Se Han entregado en adopción en bogotá. Bogota.gov.co. Available at: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/mas-de-1000-perros-y-gatos-se-han-entregado-en-adopcion-en-bogota> [Accessed September 2, 2021].
- Aprenda cómo incluir CoreUI en su proyecto usando Webpack 3. – CommunityUMG. Communityumg.com. (2021). Retrieved 4 November 2021, from <https://www.communityumg.com/2018/11/06/aprenda-como-incluir-coreui-en-su-proyecto-usando-webpack-3/>.
- ASCUN, Clinica veterinaria de la salle revela radiografía del abandono animal. Asociación Colombiana de Universidades. Available at: <https://ascun.org.co/noticias/detalle/clinica-veterinaria-de-la-salle-revela-radiografia-del-abandono-animal-226> [Accessed September 22, 2021].
- Báez, L.F., 2018. Una Vida de Perros: La realidad colombiana del abandono animal. LatinAmerican Post. Available at: <https://latinamericanpost.com/es/21803-una-vida-de-perros-la-realidad-colombiana-del-abandono-animal> [Accessed October 2, 2021].
- Barría Beltrán, Y.I. & Orrego Barraza, M.A., Valores biofílicos en la Adopción de Mascotas. Valores biofílicos en la adopción de mascotas. Available at: <https://repositorio.ugm.cl/handle/20.500.12743/626> [Accessed October 12, 2021].
- Bibliotecas o librerías de C++. Uso del include en C++. Programarya.com. (2021). Retrieved 3 November 2021, from <https://www.programarya.com/Cursos/C++/Bibliotecas-o-Librerias>.

- Carreño, L. (2021). Minsalud.gov.co. Retrieved 3 November 2021, from <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/SA/lineamientos-tenencia-responsables-acy.pdf>.
- Chapaval, N. (2021). ¿Qué es Frontend y backend?. Retrieved 27 October 2021, from <https://platzi.com/blog/que-es-frontend-y-backend/>.
- Cordero Badilla, D., Núñez, M., Núñez, M., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, (28). <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i28.34777>
- Deutsche Welle, Denuncian abandono de más de 12 mil mascotas Durante La Pandemia en colombia: DW: 24.09.2020. DW.COM. Available at: <https://www.dw.com/es/denuncian-abandono-de-m%C3%A1s-de-12-mil-mascotas-durante-la-pandemia-en-colombia/a-55045339> [Accessed October 2, 2021].
- Deyimar, A. (2021). ¿Qué es JSON?. Tutoriales Hostinger. Retrieved 4 November 2021, from <https://www.hostinger.co/tutoriales/que-es-json>.
- Espectador, E., 2017. Problemas de comportamiento, una de las causas de abandono de perros. ELESPECTADOR.COM. Available at: <https://www.elespectador.com/cromos/estilo-de-vida/problemas-de-comportamiento-una-de-las-causas-de-abandono-de-perros/> [Accessed September 16, 2021].
- Fernandez, A. (2021). ¿Qué es HTML5 y para qué sirve?. Quora. Consultado el 3 de noviembre de 2021 en <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-es-HTML5-y-para-qu%C3%A9-sirve>.
- Gomez, L., Atehortua, C. & Orozco, S., 2006. La influencia de las mascotas en la vida humana. *Revista Colombiana de Ciencia Pecuarias*. Available at: <http://www.scielo.org.co/pdf/rccp/v20n3/v20n3a16.pdf/amp/> [Accessed August 30, 2021].
- González, C., 2021. En bogotá hay casi un millón de mascotas sin hogar. RCN Radio. Available at: <https://www.rcnradio.com/bogota/en-bogota-hay-casi-un-millon-de-mascotas-sin-hogar> [Accessed September 26, 2021].
- Hardie, W. (2021). Más información sobre la última Oracle Database. Oracle.com. Retrieved 27 October 2021, from <https://www.oracle.com/co/database/technologies/>.
- Información general de ASP.NET. Docs.microsoft.com. (2021). Retrieved 26 October 2021, from <https://docs.microsoft.com/es-es/aspnet/overview>.
- Inyección de dependencias. Netmentor.es. (2021). Consultado el 31 de octubre de 2021 en <https://www.netmentor.es/entrada/inyeccion-dependencias-scoped-transient-singleton>.
- Kendo UI. Medium. (2021). Retrieved 26 October 2021, from <https://alexmarket.medium.com/kendo-ui-29392803fac>.

- Kevin Werbach y Dan Hunter (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press. Obtenido de <https://fliphtml5.com/ndhs/wtqf/basic/51-100>
- Manuel & Alvaro Fontela, 2021. Bootstrap 4: Qué Es, cómo instalarlo en tu web y cómo se utiliza. Qué es Bootstrap y cómo usarlo. Available at: https://raiolanetworks.es/blog/bootstrap/#que_es_bootstrap [Accessed October 23, 2021].
- Manz, R. (2021). ¿Qué es CSS? - CSS en español. Lenguajecss.com. Retrieved 3 November 2021, from <https://lenguajecss.com/css/introduccion/que-es-css/>.
- Minsalud Rechaza abandono de animales de compañía por desconocimiento sobre COVID-19 & nbsp; //. Minsalud rechaza abandono de animales de compañía. Available at: <https://www.minsalud.gov.co/Paginas/MinSalud-rechaza-abandono-de-animales-de-compania-por-desconocimiento-sobre-COVID-19.aspx> [Accessed September 26, 2021].
- Muente, G. (2021). Framework: ¿qué es y cuál es su función en Internet?. Rock Content - ES. Retrieved 4 November 2021, from <https://rockcontent.com/es/blog/framework/>.
- Parada, M. (2021). Qué es jQuery y sus características. OpenWebinars.net. Retrieved 27 October 2021, from <https://openwebinars.net/blog/que-es-jquery/>.
- Pérez, D. (2021). ¿Qué es Javascript?. Maestros del Web. Retrieved 3 November 2021, from <http://www.maestrosdelweb.com/que-es-javascript/>.
- Polanco, C., 2020. Perros y Gatos Sufren abandono en Colombia Durante La Cuarentena por coronavirus. www.efe.com. Available at: <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/perros-y-gatos-sufren-abandono-en-colombia-durante-la-cuarentena-por-coronavirus/20000013-4247805> [Accessed October 8, 2021].
- Rodríguez, F., & Campión, R. (2004). Gamificación, Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. España: Grupo Océano. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula
- Salud, M., 2018. Cuidados básicos para los animales de compañía (perros y gatos). Available at: <https://madridsalud.es/cuidados-basicos-para-los-animales-de-compania-perros-y-gatos/> [Accessed August 26, 2021].
- Significado y definición de idoneidad, etimología de idoneidad. Definiciona.com. (2021). Retrieved 3 November 2021, from <https://definiciona.com/idoneidad/#definicion>.
- Torrón, A. (2021). ¿Qué es una API y para qué sirve? Todo lo que necesitas saber. Business Insider España. Retrieved 3 November 2021, from <https://www.businessinsider.es/api-sirve-todo-necesitas-saber-861403>.

10. ANEXOS

Anexo 1. Evidencia interfaz escenarios en la página web

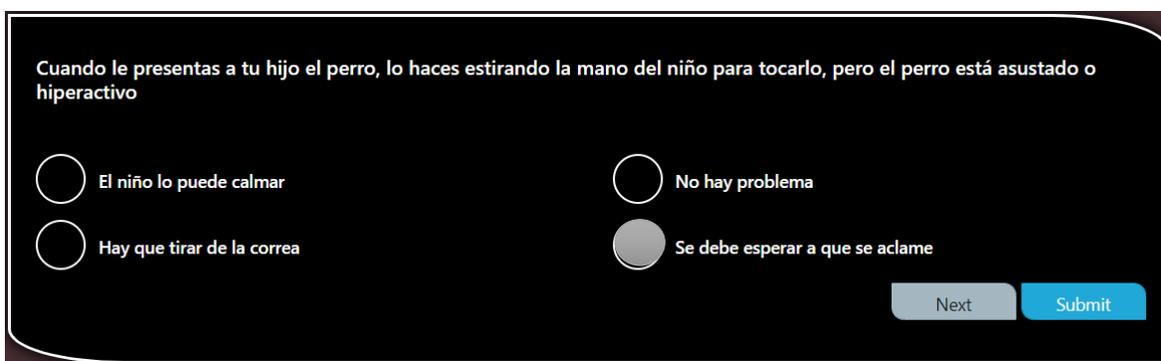
A continuación, se presentan los escenarios cargados por cada perfil:

Perro

Perfil Personas con niños

Figura 19

Pregunta 1, Perfil personas con niños



Quando le presentas a tu hijo el perro, lo haces estirando la mano del niño para tocarlo, pero el perro está asustado o hiperactivo

El niño lo puede calmar

No hay problema

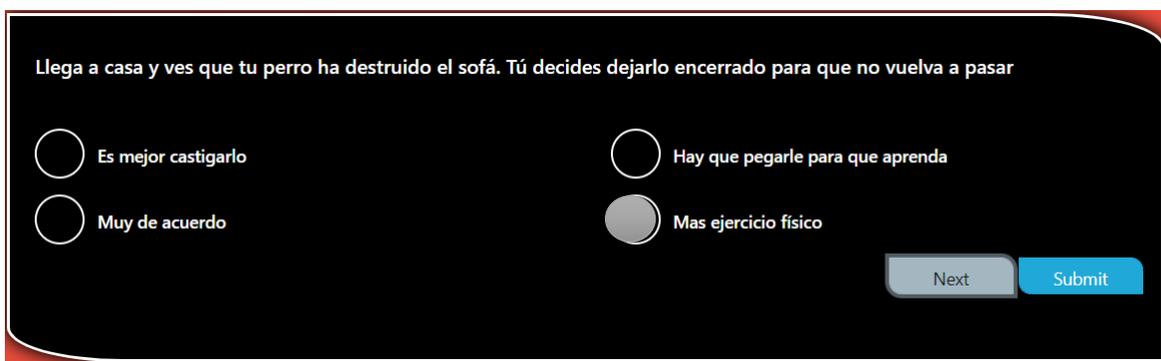
Hay que tirar de la correa

Se debe esperar a que se aclame

Next Submit

Figura 20

Pregunta 2, Perfil personas con niños



Llega a casa y ves que tu perro ha destruido el sofá. Tú decides dejarlo encerrado para que no vuelva a pasar

Es mejor castigarlo

Hay que pegarle para que aprenda

Muy de acuerdo

Mas ejercicio físico

Next Submit

Figura 21

Pregunta 3, Perfil personas con niños

Tu hijo se acerca al perro cuando está comiendo, tú lo dejas ya que esto mejora la reacción entre los dos.

El niño le puede paladear

El perro no le hará nada

El perro lo puede morder

debes dejar que se relacionen

Next Submit

Figura 22

Pregunta 4, Perfil personas con niños

Le dices a tu hijo que abrece al perro nuevo por el cuello para demostrarle afecto

No hay peligro

También lo puede besar

Se puede acariciar por todas partes

No se debe sin conocer al perro

Next Submit

Figura 23

Pregunta 5, Perfil personas con niños

Para involucrar a tu hijo en el cuidado del perro, lo involucras en su cuidado y le muestras la responsabilidad que conlleva

No hay que involucrarlo en el cuidado del perro

Su relación es solo de juegos

Estás de acuerdo

Solo lo cuidan los adultos

Next Submit

Figura 24

Pregunta 6, Perfil personas con niños

Te vas por dos días y dejas a tu mascota sola con agua y mucha comida

No estás seguro

Hasta tres días se puede

Muy de acuerdo

Máximo 24 horas solo

Next Submit

Figura 25

Pregunta 6, Perfil personas con niños

Dejas a tu niño pequeño solo en casa con el perro para que lo entretenga

Ellos se cuidan entre si

Eso mejora la relación entre los dos

Muy de acuerdo

No los debes dejar solos

Next Submit

Figura 26

Pregunta 7, Perfil personas con niños

Veo que mi perro tiene problemas de salud, así que le doy remedios caseros hasta que se mejore

No hay necesidad de llevarlo al veterinario

Hay que darle ayuda profesional

Son cosas pasajeras

Muy de acuerdo

Next Submit

Figura 27

Pregunta 8, Perfil personas con niños

El perro se acerca a tu hijo para olerlo y conocerlo, este debe tener la correa puesta

Solo con las manos se puede tener

Los perros no muerden a los niños

Si para prevenir movimientos bruscos

Se puede sin la correa

Next Submit

Figura 28

Pregunta 9, Perfil personas con niños

Tu hijo juega con tu perro bruscamente y este le gruñe. Así que decides castigar a tu perro

Dejas que el niño se defienda

No sabes que hacer

Alejas al perro de forma agresiva

Alejas al perro de forma no agresiva

Submit

*Personas con mascotas**Figura 29**Pregunta 1, Perfil personas con mascotas*

Veo que mi perro tiene problemas de salud, así que le doy remedios caseros hasta que se mejore

No hay necesidad de llevarlo al veterinario

Son cosas pasajeras

Muy de acuerdo

Hay que darle ayuda profesional

Next Submit

*Figura 30**Pregunta 2, Perfil personas con mascotas*

Para que se conozcan tu nuevo perro y los anteriores, los presentas en un parque de forma casual y por varios días

Muy en desacuerdo

se puede en casa de una vez

No sabes

Muy de acuerdo

Next Submit

Figura 31

Pregunta 3, Perfil personas con mascotas

Te vas por dos días y dejas a tus perros solo con agua y mucha comida

No estás seguro

Hasta tres días se puede

Muy de acuerdo

Máximo 24 horas solo

Next Submit

Figura 32

Pregunta 4, Perfil personas con mascotas

Para presentar a tu perro nuevo con tus otros perros los debes sostienes a los dos de la correa

Deben ser libres

Se pueden soltar

No hay que dejar que se huelan

Si para prevenir movimientos inesperados

Next Submit

Figura 33

Pregunta 5, Perfil personas con mascotas

Si al presentar a tu perro con tu otro perro empiezan a gruñirse o ladrarse, los dejas para que se conozcan mejor

Miras quien es el dominante

Les hechas agua

Alejas a los perros hasta que se calmen

Los reprendes

Next Submit

Figura 34

Pregunta 6, Perfil personas con mascotas

Presentas a tu perro nuevo en sesiones cortas hasta que se acostumbren a verse y a olerse

No hay necesidad de acostumbrarse

Necesitan tiempo y espacio para conocerse

Se presentan solos

Se pueden ver todo el tiempo

Next Submit

Figura 35

Pregunta 7, Perfil personas con mascotas

Sales para pasear a tus perros al parque y solo necesitas llevar la correa y el collar

Lleva todo lo necesario

Falta llevar sombrilla

No se que mas llevar

Falta bolsas para popo

Next Submit

Figura 36

Pregunta 8, Perfil personas con mascotas

Dejas que tu perro recién llegado y los anteriores coman juntos para que se sientan más cómodos

Deben compartir la comida

No habrá conflicto

Muy de acuerdo

Solo hasta que ya se conozcan

Next Submit

Figura 37

Pregunta 9, Perfil personas con mascotas

Notas en tus perros un comportamiento de ansiedad por separación, así que decides establecer una rutina de paseos y juegos con ellos

Le das juguetes

Muy de acuerdo

Los perros no sufren de ansiedad

Se tienen que acostumbrar a estar solos

Next Submit

Figura 38

Pregunta 10, Perfil personas con mascotas

Le presento a mis otras mascotas el nuevo perro integrante de una vez en el espacio que van a compartir

Ellos se presentan solos

Escoger un lugar neutro

No lo ven como amenaza

Muy de acuerdo

Submit

Gato

Personas sin mascotas ni niños

Figura 39

Pregunta 1, Perfil personas sin mascotas ni niños

Tu gato se acerca a lamerte y tú lo rechazas ya que es un acto de desaseo

Lo hace porque esta estresado

Sabes que lo hace porque te quiere

Estás de acuerdo

Es un gato mal educado

Next Submit

Figura 40

Pregunta 2, Perfil personas sin mascotas ni niños

Llegas y tu gato ha rasguñado los muebles de la sala.

Le hechas agua al gato

Lo encierras

Comprar un rascador

Forras todos los muebles

Next Submit

Figura 41

Pregunta 3, Perfil personas sin mascotas ni niños

Sabes que tu gato se frota hacia ti como muestra de cariño

Lo hace para rascarse

Lo hace para desestresarse

Y para dejar su olor

No lo sabes

Next Submit

Figura 42

Pregunta 4, Perfil personas sin mascotas ni niños

Tu gato te trae un ratón o paloma muerta. Te sientes sorprendido ya que no entiendes por qué lo hace.

Lo castigas

Sabes que es una forma de agradecimiento

No sé porque lo hace

Lo encierras

Next Submit

Figura 43

Pregunta 5, Perfil personas sin mascotas ni niños

Tu gata está embarazada y cuando nacen los gatitos tú decides:

Los abandonas

No sabes

Buscarles un hogar

Ponerlos en una caja fuera de la casa

Next Submit

Figura 44

Pregunta 6, Perfil personas sin mascotas ni niños

Tu gato se duerme en tus piernas porque se siente seguro contigo

Para no dejar ponerte de pie

No lo se

Y para buscar calor

Por tu olor

Next Submit

Figura 45

Pregunta 7, Perfil personas sin mascotas ni niños

Tu gato es atacado por otro animal. Decides llevarlo al veterinario

Estás en desacuerdo

Muy de acuerdo

Ni en desacuerdo ni de acuerdo

De acuerdo

Next Submit

Figura 46

Pregunta 8, Perfil personas sin mascotas ni niños

Te vas por tres días y dejas a tu gato solo con agua y mucha comida

No pasa nada, ellos son independientes

No voy a ningún lado

Lo recomiendo con alguien que pueda estar pendiente

Ninguna de las anteriores

Next Submit

Figura 47

Pregunta 9, Perfil personas sin mascotas ni niños

A los gatos les gusta los cambios repentinos así que cambias frecuentemente de rutina y le das sorpresas

Le gusta solo los cambios

Le gusta solo las sorpresas

Estas en desacuerdo

Muy de acuerdo

Next Submit

Figura 48

Pregunta 10, Perfil personas sin mascotas ni niños

Después de dos semanas decides cambiar la arena de tu gato

Ellos no necesitan que cambie la arena, son independientes

Es antihigiénico para ellos y para nosotros, esto debe ser regularmente

Sirve para más días

Todo el tiempo debo cambiarla

Submit

Anexo 2. Carta cesión de derechos



Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada, **Prototipo de página web para evaluar la idoneidad para la tenencia responsable en la adopción de mascotas**, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La cesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma

Nombre **Diego Armando Forero Pérez**
CC. 1.032.380.058

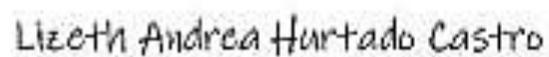
Página 4

Firma



Nombre Iván Darío Enriquez Betancourt
CC. 80.927.342

Firma



Nombre Hurtado Castro Lizeth Andrea
CC. 1.031.154.918