ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC

PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO

Tesis para obtener el título profesional Licenciado en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

JEAN PIER BARRETO MELQUIADES

(https://orcid.org/0000-0003-4386-6149)

Tesis para obtener el título profesional Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico

(https://orcid.org/0000-0002-8944-8690)

INTI DAVID HURTADO BOCANGEL

Asesor

GIOVANNA GUZMÁN DE LAMA

(Código ORCID)

Lima-Perú

Julio 2025

03BARRETO_HURTADO_APP_ADOPCION Y POST CANES.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:504231732

Submission Date
Sep 27, 2025, 10:56 AM GMT-5

Download Date
Oct 9, 2025, 7:49 AM GMT-5

File Name
03BARRETO_HURTADO_APP_ADOPCION Y POST CANES.docx

File Size
16.7 MB

77 Pages

15,355 Words

87,397 Characters

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

12% Internet sources
5% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Lista de Tablas 4
Lista de Figuras 5
Resumen 6
Abstract 8
Capítulo I: El Problema 10
1.2.1. Justificación social 11
1.2.2. Justificación personal 12
1.3.1. Pregunta general 12
1.3.2. Preguntas específicas 12
1.4. 13
1.4.1. Objetivo general 13
1.4.1. Objetivos específicos 13
Capítulo II: Marco Teórico 14
2.1. Mapa de Literatura 14
2.2. Antecedentes de Investigación 14
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 22
Interfaz eficiente y escalable. 22
Capítulo III: Metodología 25
3.2. Diseño de Investigación 27
3.3. Operacionalización de Variables 28
3.4. Consentimiento Informado 30
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 31
Capítulo IV: Resultados 33
4.1. Análisis de Resultados 33
4.2. Discusión de Resultados 36
Referencias 51
Anexos 54

Lista de Tablas

Figura 1. Mapa de literatura de la propuesta de diseño de una aplicación móvil para mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción de animales en el distrito de Villa María del Triunfo. 16

Lista de tablas numeradas y tituladas de acuerdo a APA, en caso se haya utilizado este recurso.

Lista de Figuras

Lista de figuras numeradas y tituladas de acuerdo a APA, en caso se haya utilizado este recurso.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta de aplicación móvil denominada “PatApp”para mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción en el distrito de Villa María del Triunfo de Lima, Perú. Es un distrito con alta tasa de desestimación de animales domésticos. La falta de conciencia sobre la tenencia responsable, el escaso espacio en los albergues y la limitada ayuda de la municipalidad del distrito trae en consecuencia animales en estado de abandono que están deambulando por las calles, expuestos a necesidades básicas alimentarias, propensos a contraer diferentes enfermedades, a tener o causar accidentes, también a ser protagonistas de actos de maltrato y una falta de atención veterinaria.

La metodología empleada fue de tipo cualitativo con un enfoque propositivo, no experimental. Se utilizaron entrevistas no estructuradas y dirigidas a cinco especialistas de diferentes ramas para recolectar información importante sobre las funcionalidades, interfaz y uso del aplicativo. La muestra, específicamente un veterinario, un rescatista, un diseñador gráfico, un audiovisual y un administrador, fue no probabilística por conveniencia, priorizando sus perfiles profesionales que van relacionados con el desarrollo del aplicativo móvil y rescate animal.

Los resultados evidencian una deficiente gestión por parte de albergues, de los ciudadanos y de la municipalidad, ya que no cuentan con la educación para el cuidado y tenencia responsables. La municipalidad no da los medios necesarios para reducir estas cifras alarmantes, este problema perjudica directamente al distrito. La discusión del resultado indica que la implementación del aplicativo móvil ayudaría como un medio efectivo para que adopción responsable se dé de una manera segura, ya que cuenta con filtros, términos y condiciones que garantizan el proceso de adopción, también se abre la posibilidad de educar a personas que no cumplen con los requisitos de adopción. Esto puede mejorar aportando a

otros perfiles por medio de la moneda digital denominada “PatCoin”, con esto se busca beneficiar directamente a la salud y al cuidado de los animales desamparados o rescatados.

Esta propuesta busca convertirse en una solución sostenible y replicable que promueva la tenencia y adopción responsable en el distrito de Villa María del triunfo, con viabilidad para escala nacional.

Palabras clave: Aplicativo Móvil, Adopción Responsable, Tenencia Responsable, Diseño de Interface, Seguimiento Post-Adopción.

Abstract

The present investigation aims to design a mobile application proposal called "PatApp" to improve responsible adoption and post-adoption follow-up in the district of Villa María del Triunfo in Lima, Peru. It is a district with a high rate of domestic animal abandonment. The lack of awareness about responsible pet ownership, limited space in shelters, and limited assistance from the district municipality results in abandoned animals roaming the streets, exposed to basic food needs, prone to contracting various diseases, having or causing accidents, and being victims of abuse and a lack of veterinary care.

The methodology used was qualitative with a propositional, non-experimental approach. Unstructured interviews were conducted with five specialists from different fields to gather important information about the functionality, interface, and use of the application. The sample, specifically a veterinarian, a rescuer, a graphic designer, an audiovisual specialist, and an administrator, was non-probabilistic for convenience, prioritizing their professional profiles related to the development of the mobile application and animal rescue.

The results show poor management on the part of shelters, citizens, and the municipality, as they lack education on responsible care and ownership. The municipality does not provide the necessary means to reduce these alarming figures, and this problem directly harms the district. The discussion of the results indicates that the implementation of the mobile application would help as an effective means for responsible adoption to take place safely, as it has filters and terms and conditions that guarantee the adoption process. It also opens up the possibility of educating people who do not meet the adoption requirements. This can be improved by contributing to other profiles through the digital currency called "PatCoin," which seeks to directly benefit the health and care of abandoned or rescued animals.

This proposal seeks to become a sustainable and replicable solution that promotes responsible ownership and adoption in the district of Villa María del Triunfo, with viability on a national scale.

Keywords: Mobile Application, Responsible Adoption, Responsible Ownership, Interface Design, Post-Adoption Follow-up.

Capítulo I: El Problema

La desatención de animales domésticos en el distrito de Villa María del Triunfo (VMT), tiene un crecimiento alarmante (Félix, 2023), convirtiéndose en una problemática de salud pública. Esto se debe a la falta de educación en tenencia responsable, los escasos lugares de acogida y rescate animal (albergues), la ausencia de campañas educativas sobre el abandono animal por parte de la municipalidad distrital de VMT y la carencia de cumplimiento de leyes por parte del gobierno peruano.

A pesar de los esfuerzos de personas y establecimientos de acogida que están realizando labores diarias de ayuda animal, valiéndose de tener solamente redes digitales para tener un alcance y recolectar recursos para poder solventar la ayuda a los animales desamparados.

Aun teniendo estas herramientas, no se tiene un recurso que conecte a los actores claves en el proceso de adopción: rescatistas, albergues, veterinarios y sobre todo a los adoptantes. La falta de esta herramienta provoca una desconexión entre los animales con potencial de ser rescatados y los adoptantes, generando que estos animales sin hogar sigan deambulando por las calles, sin atención médica, expuestos a maltrato, accidentes y/o riesgos ambientales.

Desde el punto de vista del ciudadano, se presenta una perspectiva más protectora frente a la contaminación ambiental que genera el abandono animal, afectando el bienestar de la población, sobre todo a los niños por agentes zoonóticos y las enfermedades que este trae como: toxocariasis y la rabia (Huamán, López, Quispe, & Rojas, 2023). Esta perspectiva demuestra la importancia de encontrar una solución que aporte tanto al bienestar de la población como a la de los animales en situación de calle.

Vivimos en una sociedad donde todos somos parte de un sistema con una notoria falta de educación hacia el cuidado animal, donde los ciudadanos optan por comprar animales y no

rescatar o adoptar, y se elige abandonar cuando la mascota deja de ser cómoda o conveniente. Esta indiferencia sistemática, consumida por el desconocimiento, incrementa el perpetuo ciclo de abandono y crueldad animal, dejando en evidencia la necesidad de una herramienta que promueva el cambio y la responsabilidad animal.

Frente a esta adversidad, el diseño y desarrollo de una aplicación móvil se presenta como una propuesta que optimice el proceso de adopción responsable y facilite el alcance entre rescatista o el albergue con el adoptante, así como su seguimiento médico posterior a la adopción. Esta herramienta crea un puente para facilitar el proceso de adopción, brindar educación sobre cuidado animal y fomentar el compromiso de los ciudadanos frente al bienestar animal.

1.2 Justificación

La presente investigación surge a partir de la necesidad de enfrentar la problemática de abandono animal en el distrito de Villa María del Triunfo (VMT), muchas veces invisible para los ciudadanos. Desde un enfoque tecnológico, estratégico y social, se propone la creación de un aplicativo móvil que mejore la comunicación entre los albergues, rescatistas, la municipalidad y adoptantes, logrando un mejor contacto entre estos actores. Esta propuesta no solo busca generar un cambio en el método de adopción actual, sino también fortalece la vida en un entorno social y reduce el riesgo para la salud pública. El bienestar de los seres más vulnerables no debe seguir siendo invisible.

1.2.1. Justificación social

El diseño y la creación de un aplicativo móvil ayudará con la problemática de los animales en abandono, sabiendo que “Se estima que existen 4 millones de perros abandonados solo en Lima” (Gonzales, 2023, párr. 2), teniendo en cuenta que es solo una aproximación, ya que no hay registro oficial, que contabilice dicha problemática.

Basándonos en los alineamientos de la Política Nacional Multisectorial de Salud al 2030, que plantea el problema de salud pública por la sobrepoblación de perros y gatos en las calles del distrito de Villa María del Triunfo, desencadenando en un riesgo de salud pública de los habitantes (Huamán et al., 2023).

1.2.2. Justificación personal

Como profesionales en diseño gráfico y comunicación audiovisual se asume un compromiso con la innovación, esta propuesta representa una gran oportunidad de proyectar y aplicar habilidades creativas y técnicas. El desarrollo de esta aplicación está guiado a no solo informar, sino que está direccionado a educar con propósito, conectar empatía y a transformar el presente para generar un impacto real en la vida de los animales y en la cultura social. Además, esta propuesta refuerza el enfoque ético de que toda solución interactiva o comunicacional debe ser útil e inclusiva, respetando no solo a los usuarios humanos, sino también a los seres vivos que no tienen voz ni voto.

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta general

¿Cómo diseñar una aplicación móvil que contribuya a mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción de animales en el distrito de Villa María del Triunfo?

1.3.2. Preguntas específicas

¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los albergues y adoptantes durante el proceso de adopción y seguimiento post-adopción en Villa María del Triunfo?

¿Qué características debería tener una aplicación móvil para responder a las necesidades de adopción responsable y seguimiento en este contexto?

¿Qué experiencias, recursos o herramientas digitales similares existen y cómo podrían adaptarse al contexto local?

¿Cómo estructurar el diseño funcional y visual de una aplicación móvil que facilite la adopción responsable y el seguimiento post-adopción?

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de aplicación móvil orientada a mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción de animales en el distrito de Villa María del Triunfo.

1.4.1. Objetivos específicos

Identificar las principales dificultades en los procesos de adopción y seguimiento post-adopción en el distrito.

Determinar las funcionalidades necesarias en una aplicación móvil para mejorar la adopción responsable y el seguimiento.

Analizar experiencias y herramientas digitales existentes que puedan servir de referencia para el diseño de la propuesta.

Elaborar una propuesta de diseño funcional y visual de una aplicación móvil que responda a las necesidades identificadas.

Capítulo II: Marco Teórico

El abandono de animales domésticos en el distrito de Villa María del Triunfo, esta problemática se viene agravando por la limitada capacidad de los albergues, la ausencia de campañas sostenidas de esterilización (Somos Periodismo, 2020) y la falta de acogida animal en hogares temporales. Ya dejando de ser un problema ético, se convierte en un problema de salud pública, trayendo enfermedades como: Rabia y la Toxocariasis (Minsa, 2022)

2.1. Mapa de Literatura

Se elaboró el mapa de la literatura a partir de una revisión focalizada (2020–2025) de estudios nacionales e internacionales, estructurada en dos ejes: la variable independiente (aplicativo móvil/web como intervención de diseño) y la variable dependiente (adopción responsable y seguimiento post adopción como resultados a optimizar). Se ejecutaron búsquedas bilingües con filtros de calidad y pertinencia; posteriormente, se codificaron los hallazgos y se agruparon en dimensiones operativas. De ese proceso emergieron lineamientos concretos: interfaz simple y escalable, trámites ágiles, monitoreo continuo, articulación con organizaciones de rescate, transparencia para fortalecer la confianza y canales eficaces de comunicación entre adoptantes.

El mapa se concibió como una herramienta de decisión, no como un compendio extensivo. Permitió identificar enfoques con resultados verificables, vacíos persistentes y la relación funcional entre ambas variables en el contexto de Villa María del Triunfo. Con ello, se justificó la pertinencia de la propuesta cualitativa propositiva y se orientaron los entregables del MVP: funciones a priorizar, criterios de experiencia de usuario y métricas para evaluar desempeño y mejora continua.

2.2. Antecedentes de Investigación

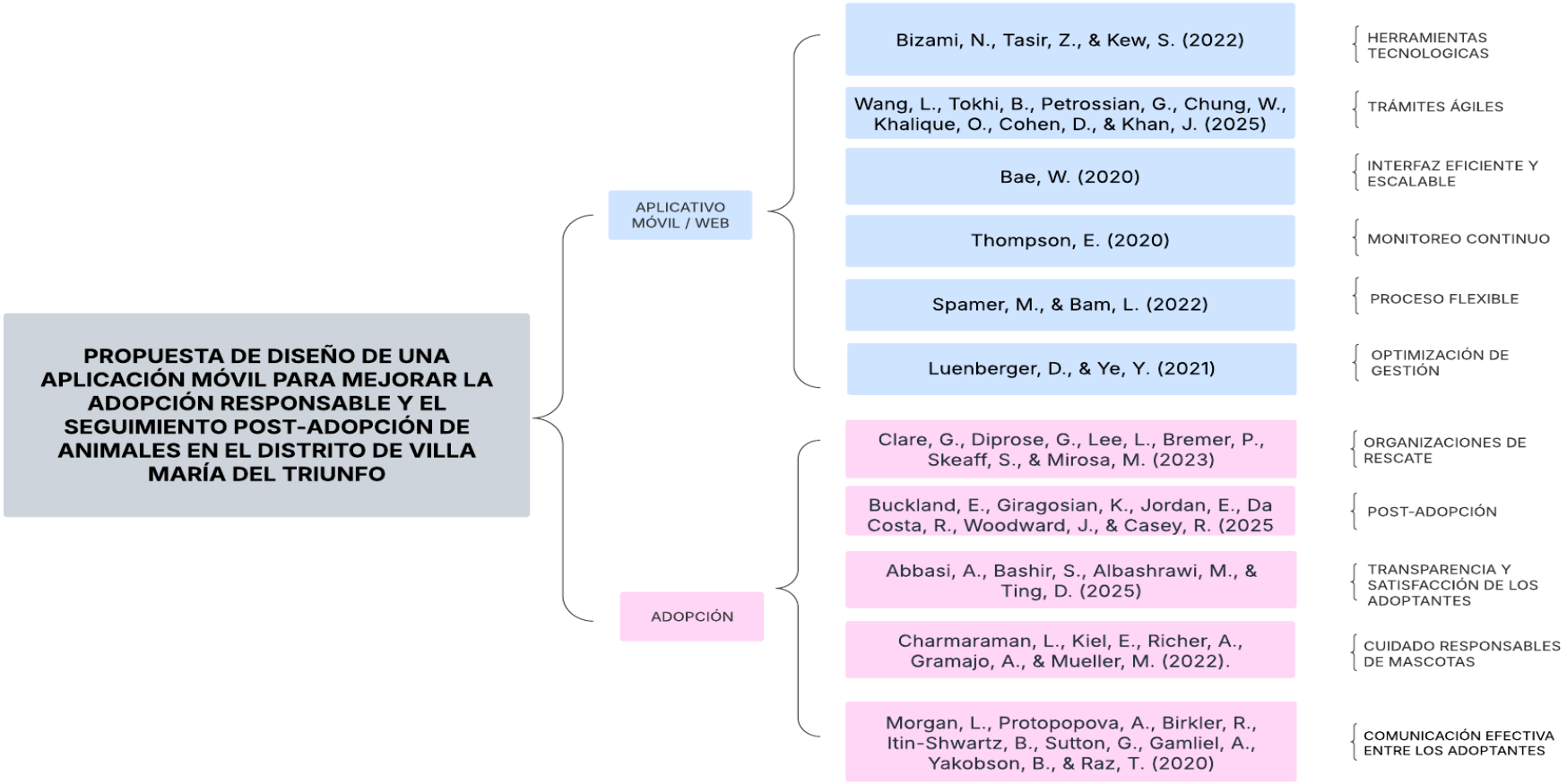
Andrade y Cevallos (2022 - 2025) desarrolló el proyecto *Implementación de una aplicación móvil para la mejora del proceso de adopción y educación sobre el cuidado de*

mascotas en la fundación Yo amo a los animales para obtener el título profesional de Ingeniero en Computación en la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil – Ecuador. El propósito de la investigación fue diseñar e implementar una herramienta digital que informe al adoptante sobre su proceso de adopción y promueva el cuidado responsable de la mascota. La metodología de investigación se fundamenta mediante el llamado método científico, siendo esta experimental, ya que procesa la información recolectada mediante técnicas y análisis de datos para su desarrollo. La conclusión es que la muestra calificó la aplicación como eficiente y creativa, siendo muy fácil de usar. Esto demuestra que las aplicaciones móviles enfocadas en adopciones responsables optimizan la comunicación entre organizadores y adoptantes, lo que respalda la viabilidad y potencial de la propuesta planteada.

Arcos, J. (2024) elaboró el proyecto de investigación titulado *Aplicación móvil para la gestión de adopción de mascotas rescatadas en el refugio animal Kodah del Cantón Cevallos* para obtener el título profesional en Ingeniero de Software en la Universidad Técnica de Ambato, Ambato - Ecuador. El objetivo es optimizar la adopción mediante el uso de herramientas tecnológicas adecuadas. La investigación utilizó la metodología de Desarrollo Rápido de Aplicaciones (RAD) y combinó enfoques cuantitativos y cualitativos a través de entrevistas y encuestas. La aplicación fue desarrollada con React Native y Firebase, integrando funciones como registro de usuarios, perfiles de mascotas, notificaciones y chat en tiempo real. Los resultados de la evidencia arrojaron que el 75% de los encuestados prefiere una aplicación móvil para el proceso de adopción, y que la solución propuesta fue evaluada positivamente en utilidad y facilidad de uso, según el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM). La implementación demostró que es posible agilizar trámites, mejorar la comunicación y aumentar la satisfacción de adoptantes y personal del refugio.

Figura 1.

Mapa de literatura de la propuesta de diseño de una aplicación móvil para mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción de animales en el distrito de Villa María del Triunfo.



Este antecedente se relaciona con la presente investigación, dando evidencia que el uso de aplicaciones móviles enfocadas en procesos de adopción puede optimizar la experiencia de los usuarios, mejorar la eficiencia de las organizaciones y reforzar la comunicación, lo que respalda la pertinencia de desarrollar una solución similar adaptada al contexto del distrito de Villa María del Triunfo.

Vallejo, L. (2024) elaboró el proyecto *Desarrollaron una aplicación móvil para optimizar el proceso de adopción de animales en el Centro de Rescate Animal (CRIAR) del Municipio de Riobamba* para obtener el grado académico de Ingeniero de Software en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Riobamba - Ecuador. El propósito del proyecto es el desarrollo de una aplicación móvil que busque la optimización de la gestión de la adopción de animales abandonados, teniendo como fin un sistema escalable y de fácil mantenimiento, adaptado a las necesidades del centro. El proyecto, guiado por la metodología ágil Scrum, incluyó módulos para la descripción de animales, búsqueda personalizada, registro de usuarios, gestión de centros, solicitudes y registro de adopciones exitosas. Los resultados evidenciaron que la solución tecnológica mejoró la eficacia, eficiencia y satisfacción de los usuarios, reduciendo errores del proceso manual y optimizando la gestión de recursos humanos y materiales. El uso de herramientas como Flutter, Dart y Firebase permitió integrar un sistema escalable y de fácil mantenimiento, adaptado a las necesidades del centro. Este antecedente se relaciona con la presente investigación, ya que demuestra que una aplicación móvil, diseñada con criterios de usabilidad y centrada en la experiencia del usuario, puede transformar de forma significativa el proceso de adopción animal. Esto respalda la pertinencia de proponer un diseño similar adaptado al contexto de Villa María del Triunfo, incorporando además un enfoque educativo y un seguimiento post adopción.

Naranjo, D. (2024) desarrolló el proyecto Aplicación *móvil para la gestión de adopción de mascotas en la ciudad de Riobamba utilizando el uso del framework Flutter*

para obtener el título profesional de Ingeniero en Tecnologías de la Información en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba - Ecuador. El objetivo principal de la investigación es resolver problemas prácticos en facilitar el proceso de gestión de adopción de mascotas mediante el aplicativo móvil. El estudio se abordó como una investigación aplicada y descriptiva, con un diseño no experimental y enfoque mixto, evaluando el rendimiento mediante el modelo de calidad FURPS. El desarrollo siguió la metodología Kanban e integró tecnologías como FlutterFlow, Firebase Firestore y Firebase Test Lab. Los resultados evidenciaron tiempos de respuesta de 452 ms, ausencia de fotogramas congelados y un consumo de CPU inferior al 30% incluso en dispositivos de gama media, lo que garantiza una experiencia fluida y eficiente. La aplicación fue aceptada en pruebas piloto por la organización PAE, confirmando su viabilidad y utilidad para la gestión de adopciones. Este antecedente se vincula con la presente investigación al demostrar que el uso de Flutter y metodologías ágiles puede optimizar procesos de adopción animal mediante una interfaz eficiente y escalable. Además, respalda la factibilidad técnica y el impacto positivo que una solución móvil bien diseñada puede tener en contextos similares, como el de Villa María del Triunfo.

Suárez, K (2025) Elaboró el proyecto titulado Aplicación *móvil con realidad aumentada para agilizar el tiempo del proceso de adopción de mascotas en la Fundación Paquito* para obtener el título profesional de Ingeniero de Software en la Universidad Técnica de Ambato, Ambato - Ecuador. Cuyo objetivo general es la implementación de un aplicativo móvil utilizando realidad aumentada para agilizar el proceso de adopción, la investigación, de enfoque cuantitativo y modalidad aplicada, combinó técnicas de recolección de datos como entrevistas y encuestas a directivos, personal y potenciales adoptantes. El desarrollo se ejecutó bajo la metodología ágil RAD, integrando Flutter para la interfaz, Unity con ARCore para la realidad aumentada, Spring Boot para el backend y PostgreSQL como gestor de base

de datos, además de servicios complementarios como AWS S3 y Firebase Cloud Messaging. Los resultados demostraron una reducción del tiempo promedio de adopción de 3.04 a 2.04 días, además de una mejora en la experiencia de decisión gracias a la visualización 3D y la información detallada de cada animal. Las pruebas de aceptación confirmaron el cumplimiento total de los requisitos funcionales. Este antecedente se relaciona con la presente investigación al evidenciar que la integración de realidad aumentada y metodologías ágiles puede optimizar procesos de adopción, reducir tiempos y mejorar la interacción usuario-sistema. Asimismo, refuerza la pertinencia de incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en entornos de adopción animal, como se proyecta en el caso de Villa María del Triunfo.

Diaz y Restrepo (2024) Elaboró el proyecto *Desarrollo de una aplicación web para el fomento de la adopción responsable y mejora del bienestar animal en Medellín* para obtener el título profesional de Ingeniería de Software en la Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín - Colombia. El objetivo fundamental se centró en el desarrollo de un aplicativo web que fomente la adopción responsable de perros y gatos en Medellín, Para su desarrollo, se integraron el modelo CRISP-DM, adaptado al ámbito del software, y el marco ágil Scrum, permitiendo un proceso flexible, incremental y centrado en las necesidades de los usuarios. Las fases incluyen la comprensión del problema, el análisis de requisitos, el diseño de arquitectura y base de datos, el modelado y desarrollo del sistema, así como pruebas de usabilidad, despliegue y monitoreo continuo. El desarrollo se realizó con tecnologías como Django, Python y bases de datos escalables, implementando además contenidos educativos, foros de interacción y un sistema de mensajería entre usuarios y organizaciones de rescate. Los resultados evidenciaron que la aplicación redujo barreras en el proceso de adopción, mejoró la comunicación entre actores, sensibilizó a la comunidad mediante contenidos formativos y optimizó la experiencia del usuario gracias a una interfaz intuitiva y a tiempos

de carga reducidos. Este antecedente se vincula con la presente investigación al demostrar que la combinación de tecnología, educación y canales de interacción puede potenciar la adopción responsable y reducir el abandono animal. Asimismo, aporta evidencia sobre la pertinencia de integrar enfoques metodológicos ágiles y el desarrollo de contenidos educativos como elementos clave para lograr impacto social y sostenibilidad tecnológica.

Pantaleón y Puya (2022) Desarrolló el proyecto titulado *Implementación de plataforma web y móvil "Alerta me Perdí" y automatización del proceso para adopción en la fundación rescate animal Ecuador (FRAE),* para obtener el título profesional Ingeniero en Ciencias de la Computación en la Universidad Agraria del Ecuador, Guayaquil - Ecuador. Se plantearon objetivos específicos como analizar los procesos de gestión e identificación de mascotas extraviadas, diseñar los diagramas de modelamiento y desarrollar los módulos del sistema. La investigación adoptó un enfoque documental y aplicado, utilizando la metodología ágil XP (Programación Extrema) en fases de planificación, diseño, desarrollo y pruebas. Las herramientas empleadas incluyeron HTML, PHP, JavaScript, CSS, jQuery y Android Studio, con MySQL como gestor de base de datos. Entre las funcionalidades implementadas destacan el módulo de registro de usuarios, la visualización y actualización de mascotas en adopción o extraviadas, el seguimiento post adopción, el control de donaciones, la gestión de voluntariado y el sistema "Alerta Me Perdí" para agilizar reportes de extravío. Los resultados evidenciaron una reducción significativa en los tiempos de gestión, mayor control estadístico y una comunicación más eficiente entre la fundación, los voluntarios y la comunidad. Asimismo, se constató una interfaz intuitiva y de fácil uso, validada mediante pruebas de usabilidad y caja negra. Este antecedente se vincula con la presente investigación al demostrar que la integración de módulos especializados, junto con la automatización de procesos y el enfoque centrado en el usuario, no solo mejora la adopción responsable, sino que también fortalece el seguimiento post adopción y la respuesta frente a casos de extravío,

aportando un marco técnico y funcional útil para el diseño de la propuesta en Villa María del Triunfo.

Atachagua y Ramos (2025) Desarrolladores del proyecto Implementación *de un aplicativo web para la mejora del proceso de adopción de mascotas en la asociación Patitas abandonadas* para obtener el título profesional de Ingeniero Empresarial y Sistemas en la universidad San Ignacio de Loyola, Lima - Perú. El propósito de la investigación tiene como objetivo general optimizar dicho proceso a través de la implementación de una solución tecnológica, buscando incrementar la efectividad, la disponibilidad de información y la satisfacción del adoptante. Se trató de un estudio de tipo aplicado, con diseño experimental y alcance transversal, que evaluó la totalidad de los 15 procesos de adopción de la asociación, utilizando técnicas de observación directa, análisis documental y análisis comparativo de datos procesados en SPSS 18. La implementación del aplicativo web permitió reducir el tiempo promedio de adopción en un 63.64% y los costos por mascota en un 29.48%, además de aumentar significativamente la cantidad de adopciones y el acceso a la información (de 13.3% a 93.2%). La satisfacción del adoptante también se elevó de manera notable (de 30% a 90%), resultados confirmados estadísticamente. El análisis financiero demostró una relación beneficio/costo favorable (1.12) y un retorno de inversión del 112%, evidenciando la rentabilidad del sistema. Este antecedente guarda estrecha relación con la presente investigación, ya que demuestra que la digitalización integral de los procesos de adopción en organizaciones de protección animal no solo optimiza la gestión y reduce tiempos y costos, sino que también incrementa la transparencia y satisfacción de los adoptantes. Tales hallazgos refuerzan la viabilidad de incorporar funcionalidades como el seguimiento post-adopción y la gestión de alertas en un aplicativo orientado al contexto de Villa María del Triunfo, asegurando un impacto sostenible en la prevención del abandono animal.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Interfaz eficiente y escalable.

Bae, W. (2020) definió que, en el ámbito de la ingeniería y la computación, una interfaz se considera eficiente y escalable cuando facilita la comunicación o interacción entre sistemas, componentes o dispositivos de forma óptima, asegurando un buen rendimiento incluso si crece la carga de trabajo, el tamaño del sistema o el número de usuarios. La eficiencia está ligada al uso mínimo de recursos y a la rapidez de respuesta, mientras que la escalabilidad hace referencia a la capacidad de ajustarse a mayores exigencias sin sacrificar funcionalidad ni desempeño.

Herramienta tecnológica.

Bizami, N., Tasir, Z., & Kew, S. (2022) definieron que el concepto de "herramienta tecnológica" es fundamental en la educación, la filosofía y la cultura digital actual. Se refiere a dispositivos, aplicaciones o sistemas creados para facilitar tareas humanas, mejorar procesos y ampliar capacidades, especialmente en contextos como la enseñanza, la comunicación y la resolución de problemas.

Trámites ágiles

Wang, L., Tokhi, B., Petrossian, G., Chung, W., Khalique, O., Cohen, D., & Khan, J. (2025) difieren que el término "trámites ágiles" se refiere a procedimientos administrativos o de gestión que han sido simplificados y optimizados para reducir tiempos, eliminar pasos innecesarios y facilitar la experiencia del usuario. El objetivo principal es lograr mayor eficiencia, rapidez y accesibilidad en la realización de trámites, tanto en el sector público como privado.

Monitoreo continuo

Thompson, E. (2020) define que el monitoreo continuo se refiere a la observación y recolección constante de datos sobre un proceso, sistema o condición, con el objetivo de

detectar cambios, identificar problemas y tomar decisiones informadas en tiempo real. Este enfoque es clave en áreas como la seguridad, la salud y la gestión administrativa, permitiendo respuestas rápidas y precisas ante cualquier anomalía o evento relevante.

Proceso flexible

Spamer, M., & Bam, L. (2022) define que un proceso flexible se define como aquel que tiene la capacidad de adaptarse y modificarse ante cambios en el entorno, la demanda o las condiciones operativas, permitiendo así una respuesta eficiente a la incertidumbre y a las necesidades variables de los usuarios o del mercado.

Optimización de gestión

Luenberger, D., & Ye, Y. (2021) define que la optimización de la gestión se refiere al proceso de mejorar la toma de decisiones y la asignación de recursos dentro de una organización para alcanzar el máximo rendimiento posible, minimizando costos y maximizando beneficios bajo ciertas restricciones. Este concepto implica analizar variables interrelacionadas y seleccionar la mejor alternativa para lograr objetivos específicos, como eficiencia, rentabilidad o calidad.

Organizaciones de rescate

Clare, G., Diprose, G., Lee, L., Bremer, P., Skeaff, S., & Mirosa, M. (2023) define que las organizaciones de rescate abarcan desde equipos de búsqueda y salvamento en emergencias hasta entidades que recuperan alimentos o animales, desempeñando un papel crucial en la seguridad, la asistencia social y la gestión de crisis. Su funcionamiento depende de la colaboración comunitaria, la innovación y la adaptación a contextos cambiantes.

Pos adopción de Animales

Buckland, E., Giragosian, K., Jordan, E., Da Costa, R., Woodward, J., & Casey, R. (2025) define que la etapa post-adopción es crucial para el bienestar de animales adoptados y la satisfacción de los adoptantes. La literatura científica reciente analiza los principales retos,

factores de éxito y estrategias de apoyo tras la adopción de perros y gatos, con el objetivo de reducir devoluciones y mejorar la integración en el hogar.

Transparencia y satisfacción de los adoptantes

Abbasi, A., Bashir, S., Albashrawi, M., & Ting, D. (2025). define que la transparencia es un factor clave en la adopción de nuevas tecnologías y servicios, influyendo en la confianza, la percepción de equidad y la satisfacción de los usuarios. Diversos estudios han analizado cómo la transparencia afecta la intención de adopción y la satisfacción, especialmente en contextos digitales, de inteligencia artificial y servicios públicos.

Cuidados responsables de mascotas

Charmaraman, L., Kiel, E., Richer, A., Gramajo, A., & Mueller, M. (2022). define que el cuidado responsable de mascotas implica una serie de prácticas y actitudes que garantizan el bienestar animal, la salud pública y la convivencia armónica entre humanos y animales. La literatura científica reciente destaca la importancia de la educación, el acceso a servicios veterinarios y la conciencia sobre los riesgos y beneficios de la tenencia de mascotas.

Comunicación efectiva entre los adoptantes

Morgan, L., Protopopova, A., Birkler, R., Itin-Shwartz, B., Sutton, G., Gamliel, A., Yakobson, B., & Raz, T. (2020) define que la comunicación efectiva entre adoptantes de animales y refugios es clave para el éxito de la adopción y el bienestar animal. Las intervenciones que facilitan la interacción, la información y el acompañamiento mejoran la experiencia y los resultados de la adopción.

Capítulo III: Metodología

En este capítulo se describe el modelo de investigación utilizado en el presente estudio. Optamos por el enfoque cualitativo y propositivo. De acuerdo con Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020) define que el método cualitativo se centra en comprender fenómenos complejos desde la perspectiva de los participantes explorando significados, experiencias y contextos. Según Greidanus, M., Seo, G., & Mazumder, S. (2024). En esa línea, este enfoque permitió la realización de una serie de entrevistas a expertos que llevaron a la comprensión de la problemática de la investigación. Por otro lado, también se empleó el método propositivo o también llamado enfoque proactivo, las mismas que consistieron en una serie de estrategias y comportamientos orientados a anticipar, prevenir o impulsar cambios al problema o necesidades explícitas. Las respuestas de los expertos permitieron desarrollar una propuesta viable de un aplicativo móvil.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada para el estudio estuvo compuesta por cinco especialistas, que se encuentran conformado por 1 administrador, 1 comunicador, 1 diseñador gráfico, 1 rescatista, 1 veterinario, pertenecientes a distintos niveles dentro de los ámbitos profesionales: la licenciada en Administración hotelera, con formación académica en la Universidad San Martin de Porres, cuenta con más de 23 años de experiencia en el rubro, también se desarrolló como agente inmobiliario, en el 2012 llevó cursos de acreditación en el Ministerio de Vivienda y se encuentra laborando como administradora en la Clínica veterinario Vetlau desde hace 15 años colabora parcialmente en rescate de perros abandonados y apoyo en albergues.

El comunicador que a su vez es editor audiovisual y director de fotografía con más de 3 años dirigiendo y produciendo cine independiente y trabajó como filmmaker en una

empresa constructora, egresado del Instituto Toulouse Lautrec de la carrera de Cinematografía.

El diseñador gráfico con 12 años de experiencia, trabajó en la empresa Wallaz Perú, cumpliendo el cargo de diseñador gráfico en la trilogía de películas "*Si, mi amor"* y "*Soy inocente"* donde creó y diseñó las piezas gráficas de dichas películas, actualmente trabaja en la empresa AMU cumpliendo el mismo cargo y próximo a estrenar una nueva película "*La habitación negra"* donde se desarrolló como diseñador gráfico y data Manager, egresado de la carrera de Diseño gráfico en la universidad Instituto Universitario de Tecnología Industrial "Rodolfo Loero Arismendi" (IUTIRLA).

El rescatista de animales en abandono con 10 años de experiencia y de formación académica en Bachiller en turismo y Hotelería egreso en el 2005 de la universidad San Martin de Porres y tiene grado de Magíster en Administración Estratégica de Empresas en la Pontificia universidad Católica del Perú, trabajo en el congreso por varios años, actualmente se dedica al rescate de animales de la mano de la clínica veterinaria Vetsolidaria haciendo campañas de esterilización para perros y gatos gratuitas como parte del apoyo y cuidado de los animales, mediante sus redes anima a la gente a adoptar y a no comprar.

Finalmente, el médico veterinario, egresado de la universidad Científica del sur, cuenta con diplomado en medicina interna y más de 8 años en el rubro de medicina veterinaria, actualmente trabaja en Global Pets en la sede de Lince.

El muestreo utilizado fue no probabilístico por conveniencia el cual, según Penn, J., Petrolia, D., & Fannin, J. (2023) El muestreo no probabilístico por conveniencia es un tipo de muestreo en el que los participantes se seleccionan por su fácil acceso o proximidad al investigador, sin que todos los miembros de la población tengan la misma probabilidad de ser elegidos. Este método es común en investigaciones sociales, educativas y de salud, especialmente cuando existen limitaciones de tiempo, recursos o acceso a la población total.

3.2. Diseño de Investigación

La investigación se enmarca dentro de un estudio no experimental como lo describen Steinberg, E., Ignatiadis, N., Yadlowsky, S., Xu, Y., Shah, N. (2023). También conocidos como estudios observacionales porque se observa y se describe la variable, en su estado actual y natural. Del mismo modo, el estudio es descriptivo, ya que se observa la problemática del abandono animal y la falta de medio de adaptación de los mismos.

Se utilizó un diseño de estudio cualitativo teniendo en cuenta que, según Lim, W. (2024) Es una metodología de investigación centrada en comprender fenómenos complejos desde la perspectiva de las personas, explorando experiencias, significados y contextos. A diferencia de los métodos cuantitativos, se basa en datos no numéricos buscando: profundidad y riqueza interpretativa. A su vez también se usó un estudio propositivo, ya que conforme lo indica Hill, P., & Burrow, A. (2021) Una investigación propositiva consiste en fortalecer la motivación, la autorregulación y la relevancia social, superando los desafíos que requiere de estrategias de tipo institucional y personal, desarrollando un propósito clave para el éxito.

En la presente investigación de enfoque cualitativo y propositivo, tuvo como fundamental saber, observar y plantear los objetivos específicos para una mejor orientación, teniendo como resultado un enfoque real y preciso. Para lograrlo se elaboró una matriz que permite seleccionar cada objetivo según la categoría de análisis del instrumento adecuado, enfocando las preguntas a los especialistas del sector gráfico y médico.

El proceso tuvo un desarrollo ordenado y preciso de cuatro etapas clave: Primero se analiza uno por uno los objetivos específicos para tener un mayor enfoque en los aspectos que debería ser investigados; teniendo eso por consiguiente la definición de las categorías de investigación, este paso es fundamental porque enfoca adecuadamente y precisa los temas que se busca explorar en las entrevistas, luego definimos así las categorías de análisis para

segmentar la información; cada una de las categorías fueron resultados de los objetivos planteados. Como tercera acción, se desarrolló la entrevista semiestructurada, la misma que recolectó testimonios, opiniones y también sugerencias por cada uno de los especialistas entrevistados. A su vez teníamos algunas preguntas abiertas y las repreguntas que saldría en las entrevistas que buscaban que los especialistas se puedan explayar, para así lograr enriquecer más la información.

3.3. Operacionalización de Variables

Para la operacionalización de variables se trabajó con los objetivos propuestos en el primer capítulo: (a) diseñar una app que promoviera la adopción responsable y facilitara el seguimiento post adopción en el distrito; (b) identificar dificultades en adopción y seguimiento; (c) analizar experiencias y herramientas digitales de referencia y (d) elaborar la propuesta funcional-visual de la app. A partir de ellos se definieron las categorías de análisis: barreras en adopción y seguimiento; referentes y buenas prácticas digitales; y diseño funcional-visual de la app. En esa línea, se empleó la entrevista semiestructurada por su capacidad para combinar comparabilidad y flexibilidad, asegurando un núcleo común alineado a los objetivos y espacio para profundizar en el contexto local. Finalmente, las preguntas buscaron obtener de los expertos: mapas claros de puntos críticos del proceso, qué falló, por qué y con qué impacto; las funcionalidades y errores a priorizar o evitar a partir de casos conocidos; y los criterios de UX/UI accionables, tales como confianza, usabilidad, inclusión, trazabilidad y comunicación efectiva que se tradujeran en requisitos priorizados y lineamientos de diseño transferibles al prototipo. Ver Tabla 1.

Tabla 1.

Operacionalización de Variable

Objetivos	Categoría de Análisis	Instrumento	Preguntas
Objetivo general: Diseñar una aplicación móvil que promueva la adopción responsable y facilite el seguimiento post adopción de animales en el distrito.	Adopción responsable y seguimiento digital	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué aspectos considera esenciales para que una aplicación motive la adopción responsable? - ¿Cómo puede una app mejorar la relación entre adoptante, rescatista y veterinario? - ¿Qué factores deben priorizarse para que la aplicación sea confiable y de uso extendido en el distrito? - ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño de una app de adopción?
Identificar las principales dificultades en los procesos de adopción y seguimiento post adopción en el distrito.	Barreras en adopción y seguimiento	Entrevista semiestructurada	- ¿Cuáles son los mayores problemas que observa en el proceso de adopción responsable? - ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de las familias después de la adopción? - ¿Cómo afecta la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados? - ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción no sean exitosos?
Analizar experiencias y herramientas digitales existentes que puedan servir de referencia para el diseño de la propuesta.	Referentes y buenas prácticas digitales	Entrevista semiestructurada	- ¿Conoce aplicaciones o plataformas exitosas en adopción o seguimiento animal? - ¿Qué características de esas herramientas considera que deberían replicarse o adaptarse? - ¿Qué errores comunes en otras aplicaciones se deberían evitar? - ¿Cómo integrar herramientas de comunicación para mantener vínculo entre adoptante y rescatista?
Elaborar una propuesta de diseño funcional y visual de una aplicación móvil que responda a las necesidades identificadas.	Diseño funcional y visual de la app	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué elementos visuales ayudan a transmitir confianza y responsabilidad en una app de adopción? - ¿Cómo lograr un equilibrio entre atractivo visual y facilidad de uso? - ¿Qué principios de diseño inclusivo deberían considerarse? - ¿Qué aspectos del prototipado UX/UI pueden garantizar que la app sea práctica y efectiva para todos los usuarios?

3.4. Consentimiento Informado

Para una correcta validación relacionada al tema de investigación, optamos por entrevistar a diversos profesionales vinculados de forma directa e indirecta en la creación de diseño de un aplicativo Móvil que busque promover la adopción responsable.

Como primer entrevistado se buscó a un especialista que se dedique al rescate de animales que aporte una información muy valiosa y nos cuente cómo se trabaja en estos casos específicos y nos contactamos con Walter Rodolfo Ramírez Verastegui que viene trabajando como rescatista más de 10 años en el distrito de Magdalena del Mar, fue muy valiosa toda información que nos pudo brindar, ya que nos comentó cuáles son los perfiles de personas que él considera que serían buenos adoptantes, ya sea por su estatus socioeconómico y cultural, también nos contó de las diversas campañas de esterilización que ha venido desarrollando para prevenir la reproducción masiva e irresponsable.

El segundo entrevistado contamos con un comunicador y cineasta, egresado de la carrera cinematográfica es un amigo cercano, Daniel Sotelo Rojas tiene 3 años de experiencia en el rubro y queríamos tener una perspectiva diferente y creativa, su punto de vista con respecto al diseño que nos brindó fui muy útil y nos aterrizó algunos detalles técnicos y visuales.

Como tercer entrevistado fue un amigo cercano y compañero de trabajo, Gustavo Rodolfo Ybarra Delgado con más de 12 años de experiencia y lo entrevistamos porque queríamos tener un punto de vista gráfico y visual, sobre todo el cómo se tendría que ver y como tendría que ser la distribución del aplicativo, también se le entrevistó porque tenía conocimiento correspondiente a la experiencia de usuarios correspondiente a las funcionalidades y estética del aplicativo.

La cuarto entrevista fue a Carolina Seminario Mendoza, llegamos a ella por medio de un contacto en común, pensando que era la veterinaria de la clínica veterinaria Vetlau por lo

que me indico el amigo en común, pero no fue así, se trataba de la administradora de la clínica, mientras hacíamos la entrevista ella nos mencionó que es rescatista por vocación y al estar trabajando en la clínica tenía mucha información con respecto a la adopción responsable de los animales que llegan a la clínica, su información brindada fue muy útil porque aterrizo y respondió muchas dudas que teníamos el cómo hacer que nuestro aplicativo sea más confiable y seguro frente de los ojos de los usuarios.

El quinto y último entrevistado es Sebastián Carreño Zegarra, llegamos a él después de una búsqueda masiva por redes sociales y algunos mensajes sin responder de otros veterinarios, preguntando llegamos a él por un amigo del amigo, su entrevista nos ayudó mucho porque nos indicaba que algunas personas quería adoptar, pero buscan algunas razas y colores específicas, tales así que había animales que era muy difícil de buscarle un hogar por esos mismos detalles, también nos indicó que había escuchado una página llamada Wuf Perú que tenía el mismo fin que nosotros, claro que nos ayudó porque nos sirvió de referencia para la creación y planificación que tenía que tener nuestro aplicativo mobile.

Los participantes en la entrevista fueron informados acerca del propósito de la investigación, los cuales aceptaron gustosamente dando su tiempo y su consentimiento para dicha entrevista de estudio. Fueron muy amables y nos brindaron una perspectiva amplia sobre el desarrollo y planteamiento de una buena forma de promover la adopción responsable y seguimiento del bienestar de los animales adoptados.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Se empleó como instrumento de medición entrevistas virtuales en diversos horarios y días en el rango de dos semanas, las cuales fueron grabadas por las plataformas Zoom y Google Meet, luego se transcribieron por medio de Google Drive con una extensión llamada Google Colaboratory es supersencilla e intuitiva, ya que por medio de código extrae y crea la transcripción del audio de la entrevista grabada y te arroja en archivo .txt que luego con la

ayuda de ChatGPT pudimos separar las preguntas y las respuestas, teniendo como resultado un mejor formato entendible de las entrevistas, eso nos facilitó un mejor análisis detallado que aportó y ayudó con nuestra propuesta para obtener un mejor diseño de funcionalidades y apariencia para nuestro aplicativo móvil, este paso fue fundamental porque filtramos los comentarios más relevantes. En primer lugar, es conocer el proceso de adopción de animalitos ya sea mediante un rescatista y un veterinario teniendo en cuenta los filtros o criterios que usan para hacer el proceso de adopción. En segundo lugar, el aplicativo tiene que ser de uso práctico manteniendo un diseño minimalista.

Y finalmente es buscar que el aplicativo sea confiable y eso se generaría buscando ser transparente en todo sentido como proporcionando toda la información detallada y dando un medio de mensajería dentro del aplicativo, de esta forma los involucrados tengan una comunicación constante y ágil.

Con la recolección de datos que se ha obtenido, se usó la página web Nubedepalabra.es para realizar el análisis, con está herramientas logramos obtener las características de datos no estructuradas, también nos arroja la organización de datos más relevantes y nos facilita la organización de información, así como contrastarlo, optimizando el tiempo de la investigación y aprovechamiento de los recursos informativos y analíticos.

Capítulo IV: Resultados

En el cuarto capítulo se presentaron los resultados obtenidos a partir de los instrumentos de medición realizados en el estudio, específicamente entrevistas realizadas a diferentes profesionales, tanto en el rubro del bienestar animal como en el diseño integral.

4.1. Análisis de Resultados

La información recolectada fue agrupada en cuatro grandes grupos, donde cada uno tiene relación con su objetivo específico, permitiendo así llegar a una compresión mayor de los hallazgos y del desarrollo del análisis.

Figura 2.

Nube de palabras. Primera categoría: Adopción responsable y seguimiento digital.



En la Figura 2, se analizaron las entrevistas realizadas sobre la adopción responsable en los animales en estado de abandono y el seguimiento digital que estos necesitan para mantener su estadía en un nuevo hogar en el distrito de Villa María del Triunfo. Esta entrevista nos muestra que existe una ausencia de comunicación entre pre y post-adopción de animales

abandonados, esto nos muestra la falta de comunicación que hay entre los actores, así como el incumplimiento de las responsabilidades por parte de los adoptantes y rescatistas, teniendo un conflicto constante en la adopción transparente. Estas entrevistas demostraron el vacío que existe entre el rescatista y el animal ya adoptado, nada asegura una comunicación constante, esto mostró un camino claro para poder direccionar el aplicativo para crear un espacio donde los rescatistas puedan tener la comunicación constante y necesaria para saber que la post-adopción está bien direccionada.

Figura 3.

Nube de palabras. Segunda categoría: Barreras en adopción y seguimiento.



En la Figura 3, podemos observar las barreras claras que hay en la adopción y el seguimiento post-adopción, las entrevistas fueron reveladoras demostrando que los usuarios tienden a abandonar un aplicativo por un mal diseño, la falta de información y credibilidad de los medios donde se difunde la adopción, seguida por la tergiversación que existe entre el lucro y el apoyo real a los animales, esta es una clara alerta para direccionar el aplicativo objetivamente y tener un diseño legible, ético y transparente en todos los sentidos. Así mismo, la falta o ausencia de una paleta de colores que genere emociones conscientes y una

tipografía que transmita credibilidad, son barreras que están posicionadas y definen un buen aplicativo de otro.

Figura 4.

Nube de palabras. Tercera categoría: Referentes y buenas prácticas digitales.



La Figura 4 representa los aspectos más importantes sobre los antecedentes que existen en aplicativos móviles, dando una compresión simple a la necesidad del usuario, direccionó a tener una visión clara de crear un aplicativo simple, accesible e intuitivo. Con estos puntos claros, la navegación dentro del aplicativo será mucho más práctica, fluida y rápida, esta interfaz hará que las personas puedan comprender y acceder a información que motive a autoeducarse. También nos hizo tener una visión general sobre la importancia de la comunicación dentro del aplicativo, esto permitirá tener una mejor interacción entre los actores del proceso adoptivo.

Figura 5.

Nube de palabras. Cuarta categoría: Diseño funcional y visual de la app.



La Figura 5 refleja lo más importante para el aplicativo de adopción y seguimiento post-adopción. La clave de una buena interfaz está en la experiencia que se lleva el usuario dentro de la aplicación, así como en valorar y respetar los modelos mentales existentes Yablonski, J. (2025). La aplicación se creará para que genere seguridad, credibilidad y transparencia en el usuario, sea desde el punto de vista del veterinario, adoptante o rescatista.

El mayor hallazgo en el proceso de esta figura fue entender la intención clara del usuario y poder desglosar a cada individuo como un mundo que necesita su propio universo, generando esta perspectiva que direcciona al aplicativo a una funcionalidad transparente.

4.2. Discusión de Resultados

El primer objetivo busca diseñar una aplicación móvil que promueva la adopción responsable y facilite el seguimiento post-adopción de animales en el distrito. En esta situación, la recolección de información a través de entrevistas semiestructuradas permitió comprender la perspectiva de adopción responsable en el distrito de Villa María del Triunfo, así como su seguimiento post-adopción. Desde esta perspectiva, se logró determinar que la ausencia de una comunicación constante y un mal filtrado de posibles adoptantes equivale a

que posiblemente el animal en adopción este nuevamente desestimado y termine nuevamente deambulando en las calles y siendo un peligro, tanto para el mismo como para la salud pública del distrito.

En conclusión, la ausencia de un medio por el cual la comunicación no sea constante puede llevar a una nueva desestimación total del animal, por esto es indispensable generar un espacio donde las personas involucradas puedan tener una conexión constante donde haya organización, filtros y confianza para garantizar una adopción exitosa y un seguimiento post-adopción estable.

El segundo objetivo se enfocó en identificar las principales dificultades en los procesos de adopción y seguimiento post- adopción en el distrito de Villa María del Triunfo, este objetivo específico ayudó a identificar las falencias o barreras que impiden que sé de una adopción y su seguimiento, tales como los problemas socioculturales, supersticiones, falta de educación y pocos recursos económicos, creando riesgos de devoluciones o desestimaciones del animal adoptado, creando un círculo vicioso donde no hay responsabilidad por parte de los adoptantes, ya sea por los factores mencionados o propios del animal, como carácter, género, raza o discapacidad.

En conclusión, este objetivo direccionó a que el aplicativo tenga una posición dura y severa sobre los filtros para poder adoptar, para poder poner en adopción y para poder ayudar a animales en el aplicativo.

El tercer objetivo se direccionó a analizar experiencias y herramientas digitales existentes que puedan servir de referencia para el diseño del aplicativo, donde no se obtuvo respuestas ideales o deseadas para las preguntas desarrolladas, esto inclinó al aplicativo a entender que no hay un aplicativo con el que se pueda comparar, ya que si no existe, o no se conoce, es porque aún no se desarrolló un aplicativo que sea funcional en su totalidad, esto creo una posibilidad para poder hacer algo que realmente sea funcional, a esto se le añadió las

ideas que brindaron los entrevistados. Primero se plasmaron las cosas que tendrían que estar dentro del aplicativo por defecto, como por ejemplo, fotos de calidad, filtros de búsqueda, historial clínico del animal, su historia, entre otros. Seguidamente, salió un referente que cambió la forma en cómo será posible que los usuarios tengan la necesidad de quedarse en el aplicativo, en la entrevista con el veterinario nos contó sobre Wuf Perú, una página web afín a nuestra investigación, quizá similar a otras que existen en el país, pero aquí se encontró un segmento llamado Apadrinar, esta fue la idea que impulsó a ampliar desde otro ángulo el desarrollo del aplicativo móvil.

En conclusión, se logró cumplir con el objetivo de recolectar y analizar otras herramientas digitales y existentes que sean similares al aplicativo, logrando conseguir una nueva perspectiva para crear el aplicativo móvil.

El cuarto objetivo está enfocado a elaborar una propuesta de diseño funcional y visualmente atractivo para que responda a las necesidades identificadas. Durante las entrevistas se pudo recolectar varias ideas que aportaron directamente a la experiencia del usuario y al diseño de interfaz de la aplicación, esta debe de ser intuitiva, minimalista, accesible, visualmente atractiva y funcional.

En conclusión, el aplicativo está cumpliendo con los estándares esperados para una aplicación funcional e intuitiva, pero no deja de lado la seriedad e importancia que necesita en los filtros para poder registrarse en la aplicación.

4.3. Propuesta tentativa

El aplicativo móvil nombrado “PatApp”, está diseñado para mejorar la adopción responsable y el seguimiento post-adopción de animales en el distrito de Villa María del Triunfo. Su funcionalidad está diseñada teniendo en cuenta algunos factores como: una interfaz fácil, intuitiva y memorística de usar con modelos mentales existentes de aplicativos direccionados a ser una red social.

Al ingresar al usuario lo primero que aparece será una bienvenida con el logotipo después de 300 microsegundos (ms) aparecerá automáticamente el panel de inicio de sesión, donde el usuario podrá ingresar a su cuenta mediante su correo y contraseña o podrá usar el inicio mediante Google, Facebook o Apple. En este mismo panel están los botones de “olvide mi contraseña” y “registrarse” para poder continuar en caso no tengan una cuenta o hayan perdido u olvidado su contraseña, en la parte superior se tiene un botón flotante con la palabra “Omitir”, este botón da acceso al feed o panel principal del app sin registrar, la excepción es que no podrá interactuar, solamente observar las publicaciones de adopción de otras personas.

Al momento de registrarse tendremos tres perfiles marcados, los cuales son: Adoptar, apadrinar y dar en adopción. Estos 3 perfiles nos ayudarán a clasificar y filtrar a las personas que desean interactuar con el aplicativo, al seleccionar alguno de estos, automáticamente saldrá un nuevo aviso, informando que el siguiente proceso es un poco tedioso, pero es necesario para poder verificar a las personas o empresas que ingresen a usar el aplicativo, aquí las personas deciden si continuar con el registro o volver al inicio para ver el feed con screenroll infinito sin poder interactuar y estar como un observador. Al aceptar y continuar, se empezará a llenar un formulario específico para cada uno de los usuarios señalados anteriormente. Los usuarios se dividen de la siguiente manera:

1. Adoptante, en este perfil estará la persona que desea adoptar a un animal.
2. Rescatista, en este perfil se ponen animales en adopción, se divide en dos subcategorías:
    - 2.1. Rescatista persona, son personas naturales que se dedican a rescatar o tener hogar de acogida temporal para animales que se pondrán en adopción.
    - 2.2. Rescatistas empresa, son empresas o albergues que tienen animales para rescatar.

3. Padrino, en este perfil se aporta a las personas que necesitan apoyo para cuidar animales, así sea cubriendo gastos médicos, alimentos y artículos indispensables para los animales, se divide en subcategorías:
    3.1. Padrino como persona, son personas que desean tener un apoyo e impacto en la vida de animales que necesitan de apoyo, ya sea mediante el rescatista o el adoptante, así sea con recursos alimentarios.
    3.2. Padrino como empresa, son empresas que tienen como objetivo ayudar o impulsar la adopción responsable, apoyando de manera significativa a la cuenta de rescatistas o adoptantes si en caso se necesite.

Estos formularios solicitan información necesaria, ya que el aplicativo pone una calificación a cada adoptante, esto nos ayuda a filtrar errores comunes en la adopción como: distrito donde irá el animal, la calidad de persona que es el adoptante y cuan educado está sobre el cuidado animal. De igual manera el filtro para los rescatistas es necesario, ya que ellos también necesitan apoyo para poder albergar o dar alimento a animales que lo necesitan. Seguidamente, los padrinos, ellos serán la clave para que el aplicativo sea funcional, ya que en el mayor de los casos, las personas dejan de usar el aplicativo después de dar o conseguir un animal para adoptar, esto hace que el aplicativo entre en desuso, esto se podría repetir sin la intervención de los padrinos, ya estos se encargan de dar soporte a las personas que se encuentran en el aplicativo, sea al adoptante como al rescatista, ya que da soporte económico.

Encontrar un aplicativo que de la confianza necesaria para poder aportar económicamente es difícil, por eso el aplicativo planteado tiene filtros, verificación mediante DNI, RUC, números de celular personales, correos personales e institucionales para garantizar que las personas que ingresan cumplen con los requisitos para poder estar dentro y poder interactuar, cumplas el rol que cumplas dentro de los presentados, esto asegura la confianza hacia el aplicativo.

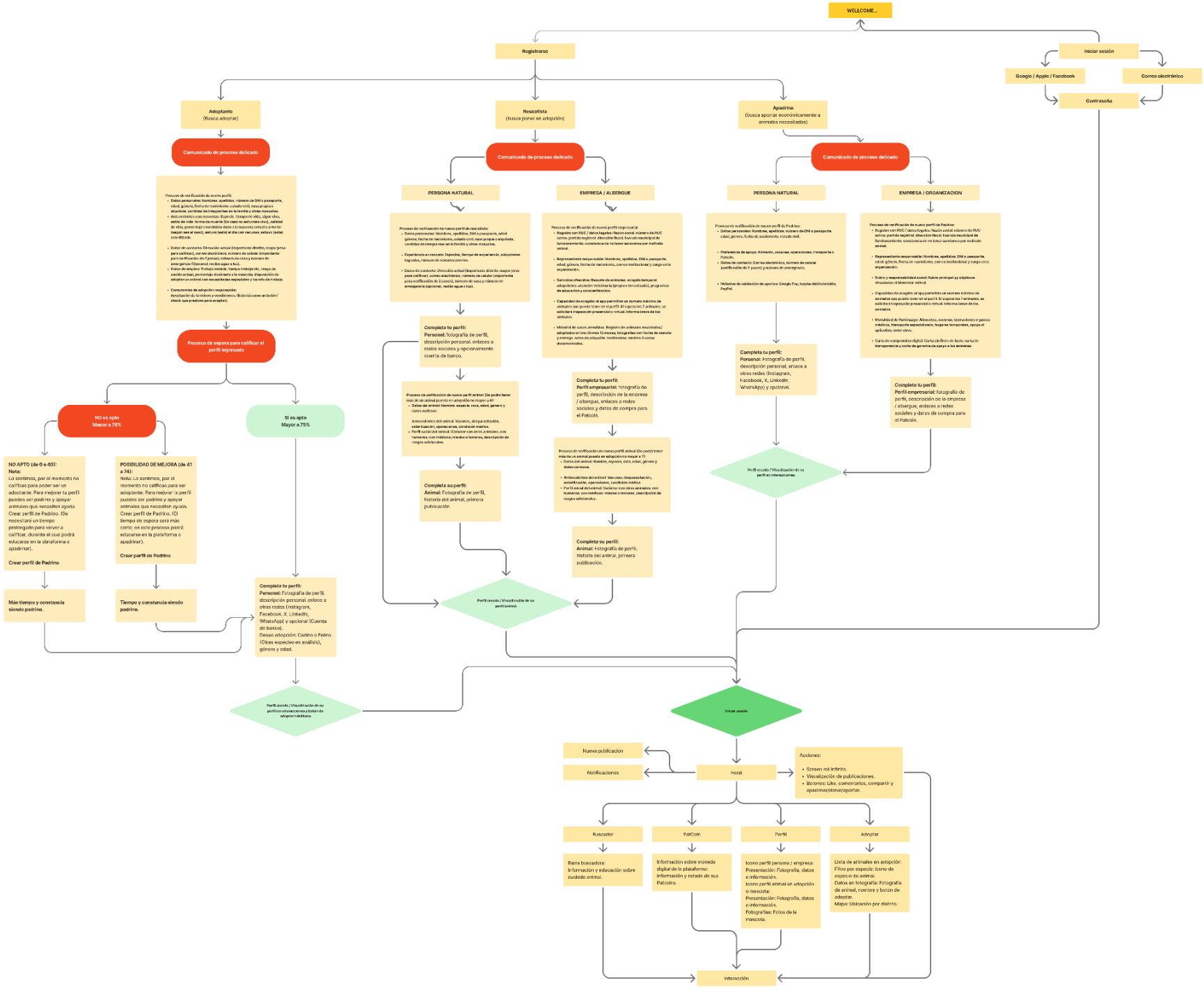
Ahora veremos qué pasa si cumplo o no con los requisitos para poder adoptar, en este caso hicimos una medición de 0% a 100%, donde solamente pueden adoptar los que llegan a una puntuación superior de 75%, estos perfiles automáticamente pueden iniciar el proceso de adoptar a un animal en estado de abandono. Los perfiles que están en el rango de 0% a 40% llegan a ser personas no gratas, quizá tienen antecedentes de perder rápidamente animales o no cumplir con los parámetros de tiempo, dinero y espacio para cuidar al animal, estos usuarios podrás visualizar el feed, sin tener la posibilidad de interactuar, aquí es donde ellos podrán demostrar sus ganas de educarse para poder mejorar su perfil, estos usuarios podrán aportar como padrinos si ellos lo deciden así. Con el tiempo y la perseverancia podrían llegar a intentar nuevamente pasar por el perfilamiento para ser adoptante.

Los perfiles que quedan en el centro, con un porcentaje de 41% a 74%, son posibles candidatos para adoptar, estos podrían llegar con mayor facilidad a tener un perfil de adoptante, a ellos después del mensaje que no cumple con los requisitos para adoptar, le saldrá un botón para convertirse en padrino y poder mejorar su perfil apoyando a quienes más lo necesita, los animales.

Casi llegando a la recta de finalizar del uso del aplicativo, tenemos el espacio de adoptar, un segmento separado del feed, donde estarán en una grilla ordenada los animales en adopción, aquí tendremos filtros por raza, género y especie. Aquí solo podrán acceder los que estén aptos para adoptar, aquí se podrá visualizar los perfiles de adoptantes a rescatistas y viceversa, también podrán visualizar los perfiles de las mascotas, donde podrán observar a detalle su historia, edad, género, raza y el historial clínico del animal en adopción. Los rescatistas y albergues son los que tendrá, la disponibilidad de poder crear los perfiles de animales rescatados, ellos podrán poner en adopción una cantidad máxima de cuatro animales a la vez, si este límite se excede el aplicativo solicitará una visita para corroborar el estado de los animales como la información brindada en el aplicativo, esto se realizara a empresas y

rescatistas. Los rescatistas podrán usar la moneda digital creará para este aplicativo, denominada “PatCoin”, esta moneda solo podrá ser usada por los rescatistas y adoptantes mediante el aplicativo, ya que este se encargará de canjear los coins en lugares donde solamente se puedan adquirir productos para animales, ya sea en casos clínicos o para comprar alimento para los desamparados o en los aliados para comprar suplementos y accesorios para las mascotas. De esta manera se garantiza que el dinero que entra al aplicativo sea directo para los animales abandonados, cumpliendo con una transparencia y ética en el uso del dinero, el coin solo será un mediador entre el padrino y el animal.

Finalmente, creamos un círculo para el uso constante del aplicativo el adoptante podrá usar el aplicativo con la mascota ya adoptada para conseguir PatCoins para apoyar al animal en caso lo necesite, esto hará que el adoptante pueda publicar fotografías y videos del nuevo engreído, para poder conseguir más monedas y brindar una calidad de vida adecuada. Los rescatistas y albergues podrán subir información sobre los animales abandonados que apoya para conseguir coins, también podrá estar al día en el seguimiento de los animales que ya ayudó a adoptar, pudiendo aportar coins con el adoptante, en caso lo decida así para apoyar al animal adoptado. Los padrinos podrán tener un constante apoyo a nuevos animales de una forma transparente y seguro, asegurando que su inversión sea directa para el animal y no a un abuso monetario de una manera errónea por parte de los usuarios. Todo el aplicativo está protegido por términos y condiciones, políticas de privacidad y cartas de compromiso, que favorezcan a los animales, por encima de cualquier error humano, esto hace de PatApp un aplicativo con propósito. Todo esto crea un aplicativo que es funcional, generando incentivos para mantener activo a los usuarios para apoyar a los seres vivos que no tienen voz y así el flujo propuesto responde a la necesidad de garantizar una adopción responsable y un seguimiento post-adopción de los animales en estado de abandono.


WELLCOME...
Registrarse
Iniciar sesión
Google / Apple / Facebook
Correo electrónico
Contraseña
Adoptante
(Busca adoptar)
Rescatista
(busca poner en adopción)
Apadrina
(busca aportar económicamente a animales necesitados)
Comunicado de proceso delicado
Comunicado de proceso delicado
Comunicado de proceso delicado
PERSONA NATURAL
EMPRESA / ALBERGUE
PERSONA NATURAL
EMPRESA / ORGANIZACION
Proceso de espera para calificar el perfil ingresado
NO es apto
Menor a 75%
Si es apto
Mayor a 75%
NO APTO (de 0 a 40):
Nota:
Lo sentimos, por el momento no califícas para poder ser un adoptante. Para mejorar tu perfil puedes ser padrino y apoyar animales que necesiten ayuda.
Crear perfil de Padrino. (Se necesitará un tiempo prolongado para volver a calificar, durante el cual podrá educarse en la plataforma o apadrinar).
Crear perfil de Padrino
POSIBILIDAD DE MEJORA (de 41 a 74):
Nota: Lo sentimos, por el momento no califícas para ser adoptante. Para mejorar tu perfil puedes ser padrino y apoyar animales que necesitan ayuda.
Crear perfil de Padrino. (El tiempo de espera será más corto: en este proceso podrá educarse en la plataforma o apadrinar).
Crear perfil de Padrino
Más tiempo y constancia siendo padrino.
Tiempo y constancia siendo padrino.
Completa tu perfil:
Personal: Fotografía de perfil, descripción personal, enlace a otras redes (Instagram, Facebook, X, LinkedIn, WhatsApp) y opcional (Cuenta de banco).
Deseo adopción: Canino o Felino (Otras especies en análisis), género y edad.
Perfil creado / Visualización de su perfil en interacciones y boton de adoptar habilitado
Completa tu perfil:
Personal: fotografía de perfil, descripción personal, enlaces a redes sociales y opcionalmente cuenta de banco.
Completa su perfil:
Animal: Fotografía de perfil, historia del animal, primera publicación.
Perfil creado / Visualización de su perfil animal.
Completa tu perfil:
Perfil empresarial: fotografía de perfil, descripción de la empresa / albergue, enlaces a redes sociales y datos de compra para el Patcoin.
Completa su perfil:
Animal: Fotografía de perfil, historia del animal, primera publicación.
Completa tu perfil:
Personal: Fotografía de perfil, descripción personal, enlace a otras redes (Instagram, Facebook, X, LinkedIn, WhatsApp) y opcional.
Perfil creado / Visualización de su perfil en interacciones.
Completa tu perfil:
Perfil empresarial: fotografía de perfil, descripción de la empresa / albergue, enlaces a redes sociales y datos de compra para el Patcoin.
Iniciar sesión
Nueva publicación
Notificaciones
Feed
Acciones:
Scroll infinito.
Visualización de publicaciones.
Botones: Like, comentarios, compartir y opción reportar/denunciar.
Buscador
PatCoin
Perfil
Adoptar
Barra buscadora:
Información y educación sobre cuidado animal.
Información sobre moneda digital de la plataforma:
Información y estado de sus Patcoins.
Icono perfil persona / empresa:
Presentación: Fotografía, datos e información.
Icono perfil animal en adopción o mascota:
Presentación: Fotografía, datos e información.
Fotografías: Fotos de la mascota.
Lista de animales en adopción:
Filtro por especie: icono de especie de animal.
Datos en fotografía: Fotografía de animal, nombre y boton de adoptar.
Mapa: Ubicación por distrito.
Interacción

Mapa de sitio:

Con relación al mapa de sitio de PatApp, permite ver de forma más clara las pantallas que existen en el aplicativo, ordenarlas, agruparlas y darle una jerarquia entre ellas.

Figura 6. Sitemap o sitio de mapa.

Prototipo:

Con respecto del diseño del aplicativo PatApp, manteniendo los criterios de funcionalidad, minimalista y mucho más, hemos venido desarrollando unos Mockup para visualizar la distribución, colores, guía de usuarios, entre otras.

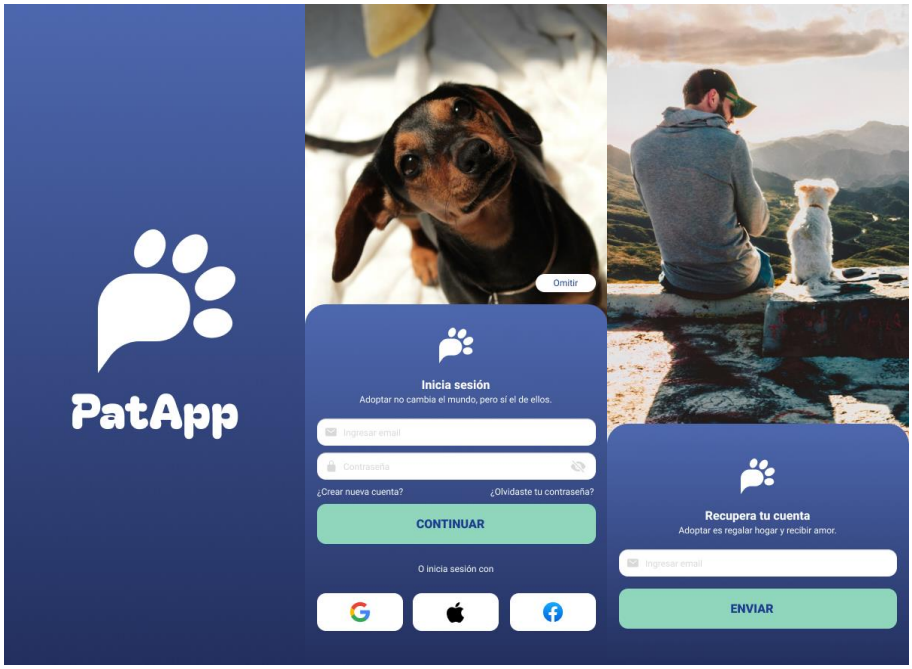


Figura 7. Guía de usuario al ingresar al aplicativo móvil.

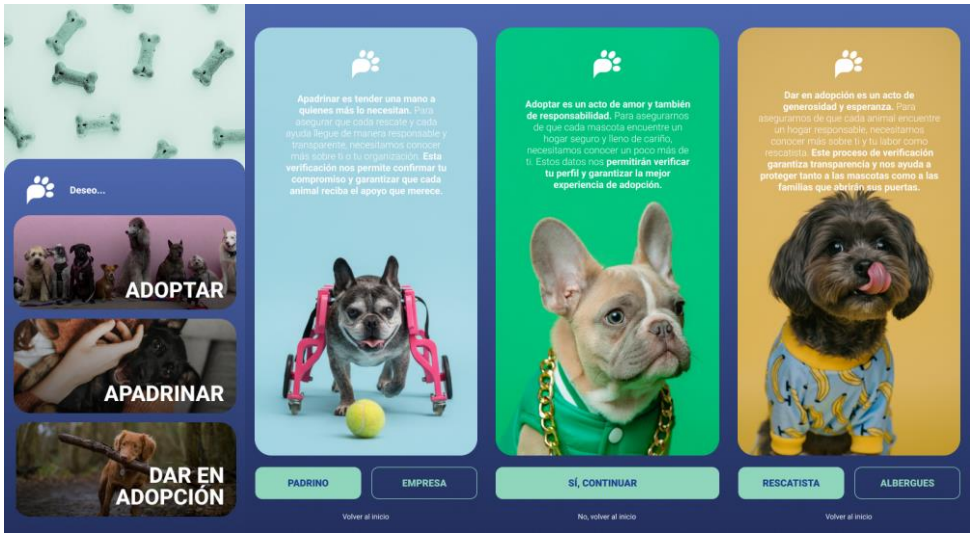


Figura 8. Selección de roles y mensajes de proceso delicado.

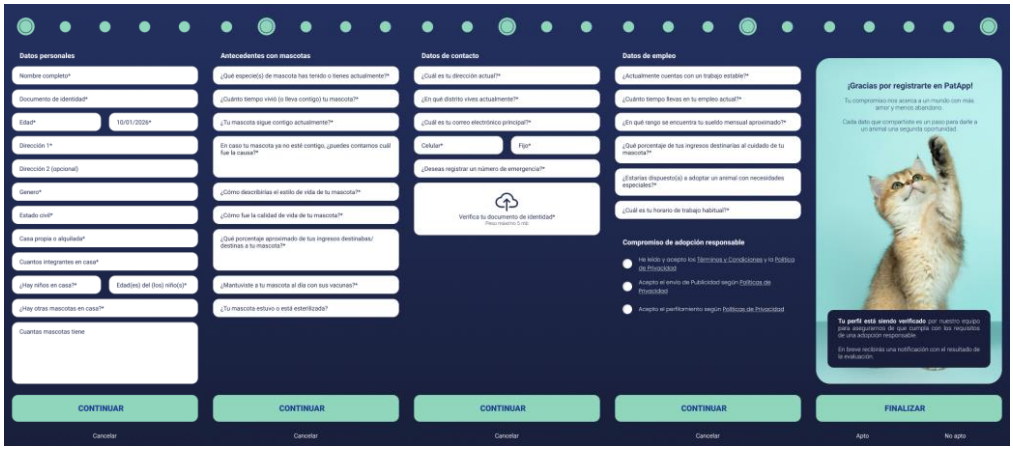


Figura 9. Formulario adoptante.

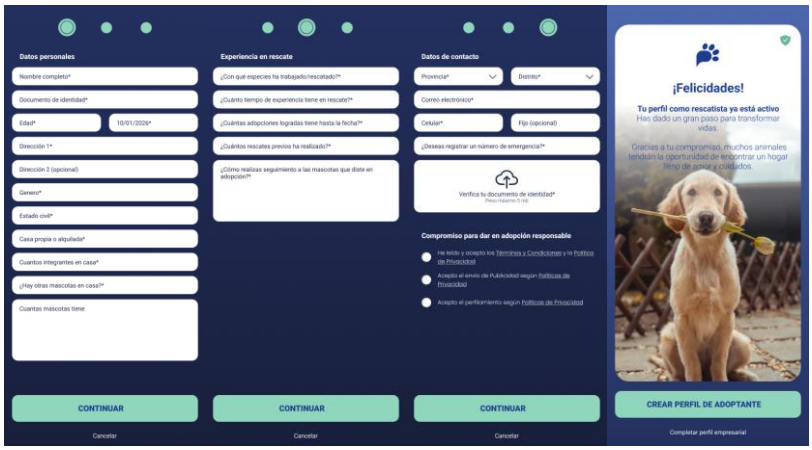


Figura 10. Formulario rescatista.

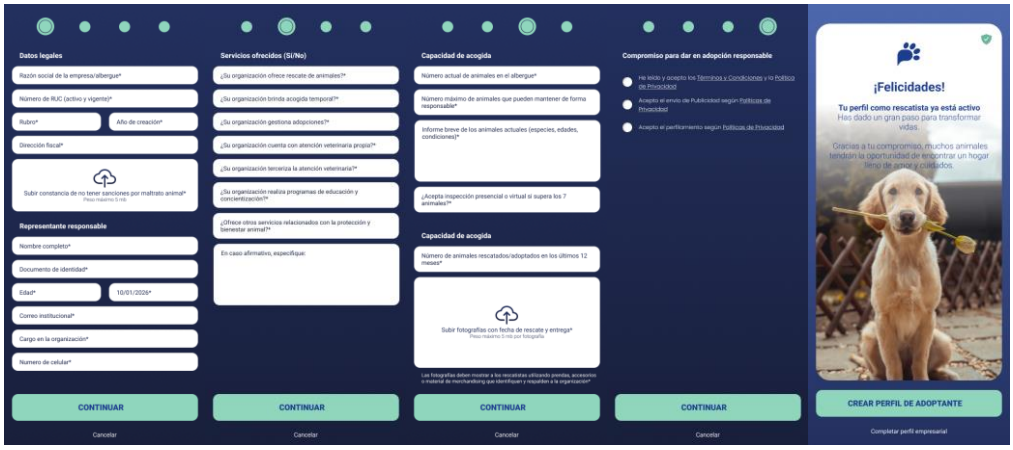


Figura 11. Formulario albergue u organización.

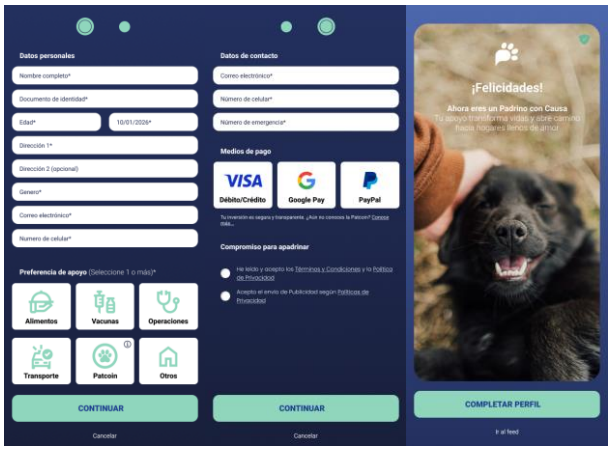


Figura 12. Formulario padrino.

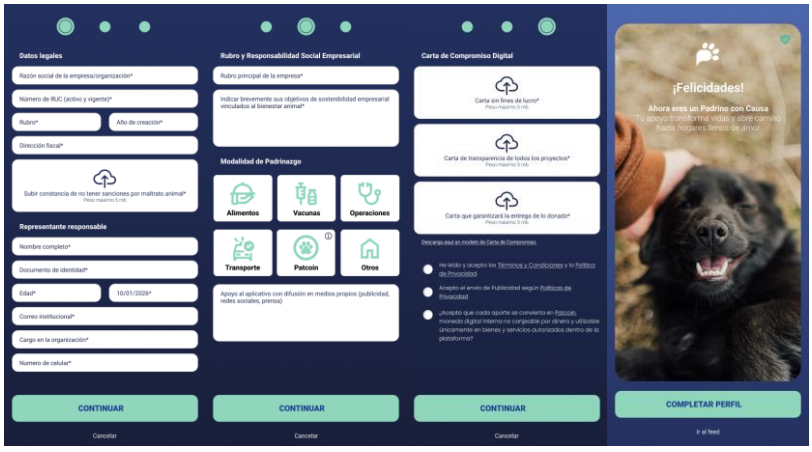


Figura 13. Formulario para empresa padrina.

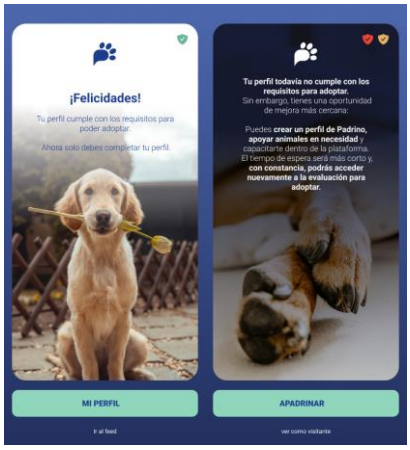


Figura 14. Confirmación y negación por validación de calificación de perfil.

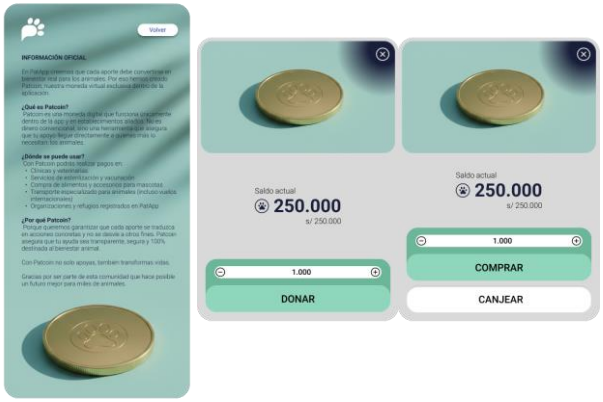


Figura 15. Moneda digital, información y uso.

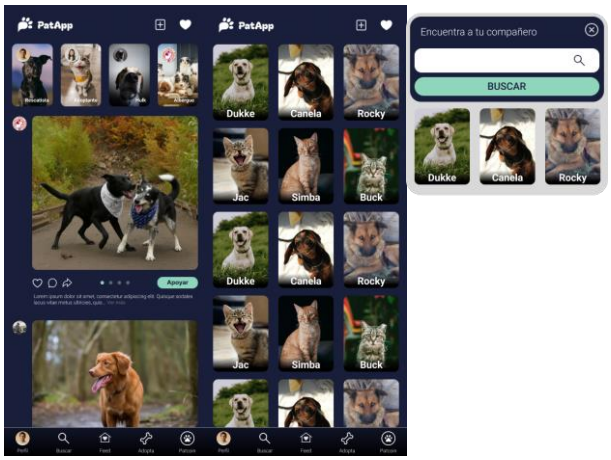




Figura 16. Feed (inicio), adopta, buscador y perfiles.

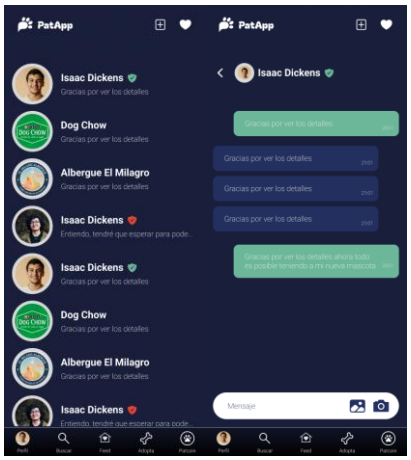


Figura 17. Mensajería instantánea, donde puedas conversar directamente con los actores de la adopción.

4.4. Recomendaciones

Se recomienda a otros investigadores que deseen aplicar funciones similares a las planteadas en esta investigación, tener en cuenta que la perspectiva de cada persona entrevistada da un aporte necesario para entender el proceso de adopción, este proceso puede ser diferente según el lugar geográfico y cultural en donde se realice la investigación, por ello, es relevante realizar entrevistas más profundas para ir mejorando la usabilidad y funcionalidad de un aplicativo móvil direccionado al rescate, adopción o apoyo a animales. También, tener en cuenta que los entrevistados tienen puntos de vista muy diferentes, sobre

todo en creencias de sí un aplicativo es funcional o no, y el proceso de ganancia o pérdida económica que conlleva dar en adopción o adoptar a un animal, esto puede crear ramificaciones sobre la toma de decisiones para mejorar el uso del aplicativo para los futuros usuarios.

Recomendamos dar y brindar apoyo mediante herramientas tecnológicas a los seres vivos en situación de vulnerabilidad. Gracias a esta investigación se demostraron hallazgos que aportaron y beneficiaron directamente a los animales, porque los seres humanos somos los que necesitamos empatizar más con los animales para ser mediadores al igual que este aplicativo, impulsa a los usuarios motivándolos y educándolos para que los usuarios finales, en este caso son los animales, reciban todos los beneficios que el aplicativo genera.

También se recomienda a incentivar en futuros proyectos la educación sobre la importancia de quitar los filtros sobre la raza o animal pedigree, esto puede crear un ambiente en el aplicativo donde solamente se busque seres vivos con estas características genéticas, generando que se obvie el obsequio de la inocencia de un animal rescatado, dando privilegio a animales que vienen de lugares de reproducción clandestina.

Es importante aclarar lo fácil y sencillo abandonar en Villa María del Triunfo, un gran porcentaje de animales rescatados son nuevamente abandonados por las familias que los adoptaron, por esto es importante poner la historia y carácter del animal en un perfil bien detallado, esto facilitará el contacto entre los actores humanos para realizar una adopción responsable y con el propósito de dar un hogar a los animales desprotegidos de este distrito.

Una recomendación final, siempre busquen el bienestar animal, no lucren de esto, no maltraten, busquen que las herramientas tecnológicas y los avances científicos puedan ayudar a transmitir “no como un mensaje que siempre se escucha ‘adopta, no compres’, sino como un llamado a la acción desde la mirada de los animales en abandono, ayuden a los animales y

creen aplicativos que nos ayuden como humanos a vivir en armonía y a coexistiendo con los seres vivientes de este planeta.

Referencias

Abbasi, A., Bashir, S., Albashrawi, M., & Ting, D. (2025). *Blockchain enabled e-voting system adoption: examining the mediating role of perceived transparency. Journal of Asia Business Studies. https://doi.org/10.1108/jabs-06-2024-0304.*

Atachagua Reyes, N. B. (2025). *Implementación de un aplicativo web para la mejora del proceso de adopción [Trabajo académico, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/58daae31-b305-4299-8837-10ff790c3dd7*

Bae, W. (2020). *Supply-Scalable High-Speed I/O Interfaces. Electronics. https://doi.org/10.3390/electronics9081315.*

Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). *How to use and assess qualitative research methods. Neurological Research and Practice, 2. https://doi.org/10.1186/s42466-020-00059-z.*

Charmaraman, L., Kiel, E., Richer, A., Gramajo, A., & Mueller, M. (2022). *Associations between Pet Care Responsibility, Companion Animal Interactions, and Family Relationships during COVID-19. Animals : an Open Access Journal from MDPI, 12. https://doi.org/10.3390/ani12233274.*

Clare, G., Diprose, G., Lee, L., Bremer, P., Skeaff, S., & Mirosa, M. (2023). *Measuring the impact of food rescue: A social return on investment analysis. Food Policy. https://doi.org/10.1016/j.foodpol.2023.102454.*

Félix, M. (2023, 2 de septiembre). *Más de seis millones de perros y gatos están en abandono. Latina Noticias. https://latinanoticias.pe/te-ayudo/mas-de-seis-millones-de-perros-y-gatos-estan-en-abandono_20230902/*

Gonzales, M. A. (2023, 17 de octubre). *Perros callejeros: Se estima que 4 millones están desprotegidos y expuestos a contraer rabia en Lima. Infobae Perú.*

https://www.infobae.com/peru/2023/10/18/perros-callejeros-se-estima-que-4-millones-estan-desprotegidos-y-expuestos-a-contraer-rabia-en-lima/

Greidanus, M., Seo, G., & Mazumder, S. (2024). *A Proactive–Reactive Methodology for Cyber-Resilient Inverter Control System. IEEE Access, 12, 69051-69065. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3400768.*

Hill, P., & Burrow, A. (2021). *Why youth are more purposeful than we think?. Child Development Perspectives. https://doi.org/10.1111/cdep.12432.*

Huamán, J., López, M., Quispe, R., & Rojas, E. (2023). *La sobrepoblación de perros y gatos en situación de calle genera un riesgo a la salud pública de los habitantes de Villa María del Triunfo. Academia.edu. https://www.academia.edu/106447686/*

Lim, W. (2024). *What Is Qualitative Research? An Overview and Guidelines. Australasian Marketing Journal, 33, 199 - 229. https://doi.org/10.1177/14413582241264619.*

Longitudinal Cohort Study. *Animals: an Open Access Journal from MDPI, 15. https://doi.org/10.3390/ani15091232.*

Luenberger, D., & Ye, Y. (2021). Introduction. Linear and Nonlinear Programming. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85450-8_1.

Morgan, L., Protopopova, A., Birkler, R., Itin-Shwartz, B., Sutton, G., Gamliel, A., Yakobson, B., & Raz, T. (2020). *Human–dog relationships during the COVID-19 pandemic: booming dog adoption during social isolation. Humanities and Social Sciences Communications*, 7, 1-11. https://doi.org/10.1057/s41599-020-00649-x.

Penn, J., Petrolia, D., & Fannin, J. (2023). *Hypothetical bias mitigation in representative and convenience samples. Applied Economic Perspectives and Policy. https://doi.org/10.1002/aepp.13374*.

Steinberg, E., Ignatiadis, N., Yadlowsky, S., Xu, Y., & Shah, N. (2023). *Using public clinical trial reports to probe non-experimental causal inference methods. BMC Medical Research Methodology, 23. https://doi.org/10.1186/s12874-023-02025-0.*

Spamer, M., & Bam, L. (2022). *Modelling manufacturing process flexibility: A systematic review. 2022 IEEE 28th International Conference on Engineering, Technology and Innovation (ICE/ITMC) & 31st International Association For Management of Technology (IAMOT) Joint Conference, 1-9. https://doi.org/10.1109/ICE/ITMC-IAMOT55089.2022.10033295.*

Thompson, E. (2020). *Continuous Monitoring. Designing a HIPAA-Compliant Security Operations Center. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-5608-4_5.*

Yablonski, J. (2025). *Jakob's Law. Laws of UX. https://lawsofux.com/jakobs-law/*

Wang, L., Tokhi, B., Petrossian, G., Chung, W., Khalique, O., Cohen, D., & Khan, J. (2025). *Streamlined Imaging and Procedural Workflow for Tricuspid Transcatheter Edge-to-Edge Repair.. JACC. Cardiovascular imaging, 18 4, 500-510 . https://doi.org/10.1016/j.jcmg.2025.01.010.*

Anexos

Anexo 1 Consentimiento informado diseñador gráfico

TOULOU LAUSE TRE C	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de agosto de 2025.

Yo ***GUSTAVO RODOLFO YBARRA DELGADO*** identificado con el Carnet de Extranjería 003210556 , aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _____ al correo _____ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Inti David Hurtado Bocangel	Investigador	
Jeanpier Barreto Melquiades	Investigador	

Anexo 2 Consentimiento informado rescatista

TOULOUSE LAUTREC	Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de agosto de 2025.

Yo WALTER RAMIREZ, identificado con el DNI 18166100, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con INTI DAVID HURTADO BOCANGEL al correo davsperu@gmial.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

_____
Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Inti David Hurtado Bocangel	Investigador	
Jeanpier Barreto Melquiades	Investigador	

Anexo 3 Consentimiento informado veterinario

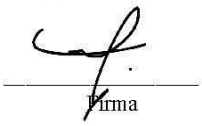
TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de agosto de 2025.

Yo **SEBASTIAN CARREÑO ZEGARRA**, identificado con el DNI **47780902**, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Inti Hurtado al correo davsperu@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Inti David Hurtado Bocangel	Investigador	
Jeanpier Barreto Melquiades	Investigador	

Anexo 4 Consentimiento informado administrador de veterinaria

TOULOUSE LAUTREC	Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de agosto de 2025.

Yo ***CAROLINA SEMINARIO MENDOZA*** identificado con el DNI ***10798727***, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _____ al correo _____ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Inti David Hurtado Bocangel	Investigador	
Jeanpier Barreto Melquiades	Investigador	

Anexo 5 Consentimiento informado cineasta - audiovisual

TOULOUSE LAUTREC	Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de agosto de 2025.

Yo DANIEL SOTELO ROJAS, identificado con el DNI 44499224, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA ADOPCIÓN RESPONSABLE Y EL SEGUIMIENTO POST-ADOPCIÓN DE ANIMALES EN EL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con INTI DAVID HURTADO BOCANGEL al correo davsperu@gmial.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Inti David Hurtado Bocangel	Investigador	
Jeanpier Barreto Melquiades	Investigador	

Anexo 6 Entrevista a Veterinario Sebastián

Primera etapa: Adopción responsable y seguimiento digital

Pregunta: ¿Qué aspectos consideras esenciales para que una aplicación motive la adopción responsable?

Respuesta (Sebastián):

Primero que sea fácil de usar y que esté habilitada en la mayoría de dispositivos. La aplicación es para celulares, claro, pero creo que sería bueno que también esté multiplataforma, no solo en teléfono, sino también en computador.

Pregunta: ¿Cómo puede un aplicativo mejorar la relación entre adoptantes y rescatistas o adoptantes y veterinario?

Respuesta (Sebastián):

Podría ayudar por la rapidez. Por ejemplo, si estás buscando un perro, siempre uno busca ciertas características: tamaño, color, etc. En la aplicación se podrían ordenar los perros por esas características para que la búsqueda sea más rápida.

El aplicativo podría tener un seguimiento por fotos de cómo está el animal cada cierto tiempo y mostrar también el perfil de la persona. Incluso ciertos requisitos económicos, porque tener un animal implica un gasto siempre.

Pregunta: ¿Qué factores deben priorizarse para que el aplicativo sea confiable y de uso extendido en el distrito de Villa María?

Respuesta (Sebastián):

Que sea efectivo, que realmente dé solución al problema. Villa María es un distrito con alto abandono animal, entonces podría ser un foco de rescate. La aplicación debe transmitir confianza, y para eso influye mucho que visualmente esté bien hecha, que se vea trabajada. Eso genera seguridad.

Pregunta: ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño del aplicativo?

Respuesta (Sebastián):

Un riesgo es que el seguimiento sea difícil. El aplicativo puede servir para la búsqueda, pero para el seguimiento muchas veces se necesita contacto directo, visitas o mensajes constantes. No sé si un aplicativo pueda reemplazar eso, quizá podría incluir mensajería, pero siempre será más útil el contacto personal.

Segunda etapa: Barreras en adopción y seguimiento

Pregunta: ¿Cuáles son los mayores problemas en el proceso de adopción responsable?

Respuesta (Sebastián):

Lo más difícil es encontrar una familia realmente interesada. Muchas veces solo una o dos personas quieren adoptar, pero el resto de la familia no muestra interés. Es importante que todos estén de acuerdo para asegurar que el animal tenga una buena vida.

Pregunta: ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de la familia después de la adopción?

Respuesta (Sebastián):

Muchas veces dejan de contestar. El seguimiento suele ser por WhatsApp, y a veces no mandan fotos o videos. Eso dificulta la comunicación.

Pregunta: ¿Has adoptado o dado en adopción animales?

Respuesta (Sebastián):

Sí, tengo dos animales adoptados y he dado en adopción como cinco perros que encontré en la calle. Los publiqué en Facebook y los entregué en adopción.

Pregunta: ¿Cómo afecta la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados?

Respuesta (Sebastián):

El seguimiento es un compromiso, porque das al animal a otra familia. Sin seguimiento no puedes corroborar si estuvo bien. De los perros que di en adopción, solo mantengo contacto

con tres familias; con los demás se perdió la comunicación. Siempre es más fácil dar en adopción a alguien que conoces.

Pregunta: ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción no sean exitosos?

Respuesta (Sebastián):

Hay familias que no adoptan gatos o perros negros por supersticiones, piensan que atraen mala vibra. Es un tema cultural que afecta mucho en las adopciones.

Tercera etapa: Referentes y buenas prácticas digitales

Pregunta: ¿Conoces alguna aplicación o plataforma de adopción animal?

Respuesta (Sebastián):

Sí, creo que Woof Perú, la vi en algunos carteles.

Pregunta: ¿Qué características de esa herramienta deberían replicarse o adaptarse?

Respuesta (Sebastián):

Un catálogo de mascotas con buenas fotos, datos de carácter, tamaño y convivencia con otros animales. Eso ayuda a los adoptantes a decidir mejor.

Pregunta: ¿Qué no debería tener el aplicativo?

Respuesta (Sebastián):

No sabría decirte.

Pregunta: ¿Cómo integrar herramientas de comunicación para mantener vínculo entre adoptantes y rescatistas?

Respuesta (Sebastián):

Podría incluir pequeños videos de los rescatistas mostrando la historia de los animales, como se hace en redes sociales. También podría haber un chat integrado o un enlace directo a WhatsApp para mantener contacto. Incluso podría incluir una historia clínica del animal, con antecedentes médicos y condiciones de salud.

Cuarta etapa: Diseño y funcionalidad visual

Pregunta: ¿Qué elementos visuales ayudan a transmitir confianza y responsabilidad en el aplicativo?

Respuesta (Sebastián):

Fotos de buena calidad, tipo estudio. El diseño debería ser minimalista, no tan cargado. Colores como blanco y verde transmiten tranquilidad.

Pregunta: ¿Cómo lograr equilibrio entre atractivo visual y facilidad de uso?

Respuesta (Sebastián):

Que sea fácil de usar, sin tantas opciones complicadas. Un diseño entendible y práctico, para que más personas puedan utilizarlo.

Cierre:

Muchas gracias, Sebastián, por tu tiempo y tus respuestas.

Anexo 7 Entrevista a administradora Carolina

Primera etapa: Adopción responsable y seguimiento digital

Pregunta: ¿Qué aspectos consideras esenciales para que una aplicación motive la adopción responsable?

Respuesta (Carolina):

Sí básicamente queríamos preguntarte qué aspecto considera esenciales para que una aplicación motiva la adopción responsable

Lo que debería tener es yo pienso las historias de los perritos o gatitos desde que los rescatan hasta que los van recuperando poco a poco

Normalmente lo que llama mucho la atención para las adopciones es contar en cada video o post la historia de cada animalito

Entonces es un proceso

Pregunta: ¿Cómo puede un aplicativo mejorar la relación entre adoptantes y rescatistas o adoptantes y veterinario?

Respuesta (Carolina):

Yo pienso que las personas que se contactan con una página o aplicativo móvil están 100% convencidas de lo que van a hacer

Yo pienso que sí mejoraría la relación porque es un medio más directo para las personas que quieren adoptar en vez de comprar

Se puede filtrar de otra manera distinta

Pregunta: ¿Qué factores deben priorizarse para que el aplicativo sea confiable y de uso extendido en el distrito de Villa María?

Respuesta (Carolina):

En realidad las personas que han estado en el tema de las adopciones saben que hay que filtrar mucho la información

El aplicativo debe transmitir confiabilidad tanto al veterinario como al adoptante

Eso se logra con alianzas marketing y trabajo en conjunto con veterinarias reconocidas

Hubieron organizaciones que pedían donaciones y terminaron generando desconfianza eso no debe repetirse

Pregunta: ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño del aplicativo?

Respuesta (Carolina):

Debe haber filtración rigurosa de adoptantes

Se tiene que asegurar que la persona sea seria responsable y transparente

Formularios visitas domiciliarias documentos de identidad recibos de servicios todo eso ayuda a garantizar confianza

Además debe quedar claro que si la adopción no funciona la mascota regresa al rescatista o al lugar de origen

Segunda etapa: Barreras en adopción y seguimiento

Pregunta: ¿Cuáles son los mayores problemas en el proceso de adopción responsable?

Respuesta (Carolina):

Cuando comienzas a promocionar las mascotas aparecen muchos interesados de zonas con sobrepoblación animal

No es discriminación pero en lugares así hay mayor riesgo de abandono

Por eso hay que filtrar bien dónde se dará la adopción

Pregunta: ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de la familia después de la adopción?

Respuesta (Carolina):

Depende del primer filtro y del equipo que maneje el seguimiento

Yo suelo usar grupos de WhatsApp con adoptantes

Las dificultades aparecen cuando adoptantes se creen dueños absolutos y no quieren seguir

mostrando evidencias

Por eso es importante establecer desde el inicio el compromiso de seguimiento

Pregunta: ¿Cómo afecta la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados?

Respuesta (Carolina):

Por supuesto

El seguimiento permite identificar si el adoptante realmente se hace cargo si compra correa platos cama medicinas etc

No es hostigamiento es garantizar el bienestar del animal rescatado

Pregunta: ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción no sean exitosos?

Respuesta (Carolina):

Uno es la edad otro es el factor económico

Mantener una mascota requiere presupuesto para comida veterinario adiestramiento y emergencias

Muchos adoptan cachorros y luego los devuelven porque rompen cosas o requieren educación

Si no hay recursos o tiempo la adopción fracasa

También influye el tipo de perro raza criollo cachorro adulto o con enfermedades

Las apps deben tener filtros claros porque una rescatista evalúa más desde la pasión mientras que una app puede parecer más impersonal como un Tinder

Tercera etapa: Referentes y buenas prácticas digitales

Pregunta: ¿Conoces alguna aplicación o plataforma de adopción animal?

Respuesta (Carolina):

No recuerdo

No conozco aplicaciones específicas

Ninguna solo Facebook

Redes sociales Instagram Facebook TikTok

Pregunta: ¿Qué características de esa herramienta deberían replicarse o adaptarse?

Respuesta (Carolina):

Fotos calidad información clara testimonios usuarios

Diseño limpio colores adecuados tipografía legible

Colores cálidos amarillo naranja azul

Estructuras perritos gatitos cruces

Historias videos evolución animal

Pregunta: ¿Qué no debería tener el aplicativo?

Respuesta (Carolina):

Falta credibilidad transparencia

App mal diseño complejidad abandono usuarios

Tergiversación información

Distintas percepciones falta fiscalización

Errores filtro débil adopciones irresponsables

Pregunta: ¿Cómo integrar herramientas de comunicación para mantener vínculo entre adoptantes y rescatistas?

Respuesta (Carolina):

Colores amarillo azul naranja

Elementos integren perritos

Cuarta etapa: Diseño y funcionalidad visual

Pregunta: ¿Qué elementos visuales ayudan a transmitir confianza y responsabilidad en el aplicativo?

Respuesta (Carolina):

Fotos calidad información clara testimonios usuarios

Diseño limpio colores adecuados tipografía legible

Colores cálidos amarillo naranja azul

Estructuras perritos gatitos cruces

Historias videos evolución animal

Pregunta: ¿Cómo lograr equilibrio entre atractivo visual y facilidad de uso?

Respuesta (Carolina):

Interfaz sencilla botones claros navegación rápida

Diseño simple intuitivo información visible accesible

Texto legible tipografía adecuada imágenes balanceadas barras navegación

Pantallas simples pasos cortos accesibilidad

Pregunta: ¿Qué principios de diseño inclusivo deberían considerarse?

Respuesta (Carolina):

Accesibilidad lectura fácil personas mayores

Contrastes altos comprensión rápida

Color inclusivo idioma simple comprensión amplia

Pregunta: ¿Qué aspectos del prototipado UX/UI pueden garantizar que la app sea práctica y efectiva para todos los usuarios?

Respuesta (Carolina):

Proceso directo pocos clics rapidez

Fluidez agilidad pasos mínimos

No complicación menos pulsaciones

Practicidad rapidez claridad

Anexo 8 Entrevista a rescatista Walter

Etapa 1: Adopción responsable y seguimiento digital

Entrevistador: ¿Qué aspectos considera esenciales para que una aplicación motive a la adopción responsable?

Walter: Una adopción responsable bajo mi punto de vista no lo va a generar un aplicativo específicamente físicamente es más válido hacerlo porque en el camino te vas a encontrar gente que se presenta como animalista que quiere a sus perritos y a la hora de la hora no es así yo tengo más de diez años de experiencia en adopciones he dado a miles de perritos y gatitos y ya perdí la cuenta es muy difícil encontrar la verdad en una familia...

(se mantiene toda la explicación sobre edad mínima, familias con niños pequeños, vacunas, limitaciones del aplicativo y relación con veterinarios)

Entrevistador: ¿Cree que un aplicativo puede mejorar la relación entre adoptantes, rescatistas y veterinarios?

Walter: ...yo particularmente en mi experiencia no lo consideraría viable.

Entrevistador: ¿Qué factores deben priorizarse para que un aplicativo sea confiable y de uso extendido en su distrito?

Walter: ...yo vivo en Magdalena, y no damos en adopción a distritos con alto índice de abandono como Villa María del Triunfo, San Juan, El Agustino, Ventanilla. No es discriminación, es porque ahí mismo hay demasiado abandono.

Entrevistador: ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño de un aplicativo de adopción?

Walter: ...la principal limitación es justamente dar en adopción en distritos con alto índice de abandono.

Etapa 2: Barreras en la adopción y el seguimiento

Entrevistador: ¿Cuáles son los mayores problemas que observa en el proceso de adopción responsable?

Walter: ...hay incongruencias entre lo que dicen y lo que hacen. Por ejemplo, autoridades que hablan de ser animalistas pero solo muestran perritos de raza en campañas. O familias que se comprometen, pero terminan botando a los animales. Yo entrego esterilizados, y si son cachorros, con compromiso de esterilización a los seis meses.

Entrevistador: ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de las familias después de la adopción?

Walter: ...muchos no responden ni al WhatsApp. Algunos incluso devuelven a los perros después de meses o un año con excusas como “me voy de viaje” o “rompe cosas”. En realidad es porque no saben criarlos bien.

Entrevistador: ¿Cómo afectaría la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados?

Walter: ...eso es grave porque el animalito termina abandonado nuevamente. Hay casos de devoluciones, de familias que no supieron educar, de personas mayores que no pueden sacar a pasear, etc.

Entrevistador: ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción sean exitosos?

Walter: ...he vivido en la sierra y la selva por trabajo, y ahí es común maltratar animales como si fuera normal. Los amarran, los dejan sin cuidado, atropellados, infestados de gusanos. Esas costumbres se trasladan a Lima cuando migran, y traen esas prácticas de maltrato.

Etapa 3: Tecnologías y herramientas digitales

Entrevistador: ¿Conoce alguna aplicación o plataforma exitosa en adopción o seguimiento animal?

Walter: No existe ninguna. Y además, la comunicación ya es difícil por WhatsApp, imagínate en un aplicativo.

Entrevistador: ¿Cómo integrar herramientas de comunicación para mantener el contacto?

Walter: En Brasil vi un ejemplo muy interesante. En una veterinaria, cada perrito estaba en jaulas con cámaras. Me dieron un código y yo podía ver en vivo cómo lo bañaban, cómo lo secaban, todo en tiempo real. Eso da confianza y transparencia. Una herramienta así aplicada aquí sería útil, sobre todo para hoteles caninos o albergues, porque muchas veces engañan a las familias mostrando solo fotos preparadas.

Etapa 4: Reflexiones finales

Walter: Ustedes pueden tener una buena idea, pero el gran reto será la comunicación. Muchas personas no quieren que se les insista, otras nunca responden. Mi recomendación es pensar en algo que brinde confianza y transparencia, no tanto solo en digitalizar el proceso.

Entrevistador: Muchísimas gracias Walter, su experiencia nos ha dado una perspectiva más amplia, realista y sincera. Nos ayudará a mejorar el enfoque de nuestro proyecto.

Walter: Gracias a ustedes, espero que este testimonio les sirva y ojalá logren algo positivo para los animalitos.

Anexo 9 Entrevista a diseñador gráfico Gustavo

Etapa 1: Adopción responsable y seguimiento digital

Entrevistador: ¿Qué aspectos considera esenciales para que una aplicación móvil motive la adopción responsable?

Gustavo: Dada la situación actual y la modernidad, para que tenga un resultado efectivo tendría que ofrecer algún beneficio. Puede ser algo demostrable o tangible, incluso para la misma mascota: accesorios, comida, descuentos en establecimientos. Eso le daría utilidad.

Además, como es un aplicativo, podría servir para llevar el control de vacunas u otros tipos de seguimiento, algo que ya existe en apps específicas, pero que sería un plus. Lo importante es que no se quede solo en el momento de la adopción, que es una acción única, sino que genere reutilidad. Podría avisar de jornadas de vacunación o adopción, ofrecer cupones o beneficios a personas que aman a los animales.

Entrevistador: ¿Cómo puede una app mejorar la relación entre adoptante, rescatista y veterinario?

Gustavo: Puede mejorarla al aclarar beneficios y consecuencias de no vacunar o esterilizar. Muchos abandonos se originan porque no esterilizan, lo que genera más animales en la calle. La app puede crear conciencia y ser un canal de comunicación directa entre veterinarios, rescatistas y adoptantes.

Entrevistador: ¿Qué factores deben priorizarse para que la aplicación sea confiable y de uso extendido en el distrito?

Gustavo: Necesita respaldo institucional, de una municipalidad, el Estado o una fundación sin fines de lucro. Ese aval más tangible genera confianza en la población. También se puede fortalecer con acuerdos con marcas o empresas vinculadas al cuidado animal.

Entrevistador: ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño del aplicativo móvil de adopción?

Gustavo: Lo más importante es la interfaz gráfica. Debe ser intuitiva, visualmente llamativa y sencilla en la navegación. Hay que cuidar la estética: tipografías, colores y formas influyen mucho en la percepción de calidad.

Etapa 2: Barreras en adopción y seguimiento

Entrevistador: ¿Cuáles son los mayores problemas que observa en el proceso de adopción responsable?

Gustavo: Hay problemas en ambos lados. Los adoptantes muchas veces no tienen claro cuáles son sus responsabilidades y necesidades del animal. Hace falta un conocimiento previo. También se podría implementar la gamificación: que los usuarios reciban calificaciones o reconocimientos por vacunar, cuidar o esterilizar. Eso se reflejaría en el perfil del usuario y garantizaría futuras adopciones o recomendaciones.

Por parte de los rescatistas, a veces intentan colocar animales sin evaluar que las familias realmente puedan cuidarlos, lo que termina en más abandonos.

Entrevistador: ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de la familia después de la adopción?

Gustavo: El aplicativo puede ayudar a crear una base de datos donde los rescatistas verifiquen periódicamente vacunas, alimentación, peso y estado de salud. Sería como una historia clínica digital de la mascota, que además sirva como aval en visitas al veterinario.

Entrevistador: ¿Cómo afecta la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados?

Gustavo: Puede provocar devoluciones, descuido o abandono. El seguimiento digital serviría como una herramienta preventiva.

Entrevistador: ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción no sean exitosos?

Gustavo: Existen muchos mitos, sobre todo con gatos: que transmiten enfermedades como toxoplasmosis o que los rescatados tienen sida felino. Eso frena adopciones. En perros, hay la

idea de que los de raza valen más, cuando en realidad los mestizos suelen ser más sanos. La app podría ayudar a derribar esos mitos con información clara.

Etapa 3: Referentes y buenas prácticas digitales

Entrevistador: ¿Conoce aplicaciones o plataformas exitosas en adopción o seguimiento animal?

Gustavo: No conozco ninguna dedicada exclusivamente a adopción. Lo más cercano son tiendas de mascotas que registran compras o accesorios, como medallitas con datos.

Entrevistador: ¿Qué características deberían replicarse o adaptarse?

Gustavo: Se podría implementar un sistema de logros, niveles y reconocimientos, aplicable tanto a la mascota como al adoptante.

Entrevistador: ¿Qué errores comunes deberían evitarse?

Gustavo: La falta de intuición. Aunque usamos apps a diario, mucha gente se complica con formularios. Debe ser dinámico, interactivo y fácil de usar.

Entrevistador: ¿Cómo integrar herramientas de comunicación para mantener el vínculo entre adoptante y rescatista?

Gustavo: Con inteligencia artificial. Se pueden usar bots amigables para recolectar información, dar consejos básicos en emergencias y derivar a veterinarios. También sería útil tener un directorio de veterinarios y números de emergencia dentro de la app.

Etapa 4: Diseño funcional y visual de la app

Entrevistador: ¿Qué elementos visuales ayudan a transmitir confianza y responsabilidad en una app de adopción?

Gustavo: Elementos visuales familiares, empáticos y coherentes artísticamente. Que transmitan cercanía y no sean complicados.

Entrevistador: ¿Cómo lograr un equilibrio entre atractivo visual y facilidad de uso?

Gustavo: El diseño debe ser minimalista, con jerarquías claras y elementos bien delimitados.

Priorizar lo visual sobre lo escrito: fotos y videos son más efectivos que textos largos, considerando que el público es amplio y diverso en edad.

Entrevistador: ¿Qué principios de diseño inclusivo deberían considerarse?

Gustavo: Daltonismo en la paleta de colores, evitar parpadeos o movimientos bruscos que afecten a epilépticos o generen mareo (motion sickness), y ofrecer texto hablado para personas con discapacidad visual.

Entrevistador: ¿Qué aspectos del prototipado UX/UI pueden garantizar que la app sea práctica y efectiva?

Gustavo: Hacer varios prototipos y probarlos con diferentes perfiles de usuario. Como el rango es amplio, mientras más simple, mejor. Hay que inspirarse en apps de uso masivo como Instagram o TikTok, donde todo está delimitado y fácil de usar.

Entrevistador: Muchas gracias, Gustavo, por tu tiempo y por responder estas preguntas.

Gustavo: De nada, hasta luego.

Anexo 10 Entrevista a cineasta Daniel

Etapa 1: Adopción responsable y seguimiento digital

Entrevistador: ¿Qué aspectos consideras esenciales para que una aplicación motive la adopción responsable?

Daniel: Lo primero que podría considerar es que todo entra por los ojos. Si es visualmente amigable, considero que sería una muy buena aplicación. Además, la información debe ser breve, concisa y que inspire confianza. También sería importante contar con testimonios de usuarios que respalden la experiencia.

Entrevistador: ¿Cómo puede un aplicativo mejorar la relación entre adoptante, rescatista y veterinario?

Daniel: A través de testimonios y de la posibilidad de interacción entre ellos. Por ejemplo, un chat interno donde un rescatista publique en tiempo real que encontró un perrito o gatito, y

otros rescatistas o veterinarias respondan con información: precios accesibles, espacios temporales, cuidados. Ese tipo de interacción haría mucho más interesante la aplicación.

Entrevistador: ¿Qué factores deben priorizarse para que el aplicativo sea confiable y de uso extendido?

Daniel: Que solicite información personal para verificar si la persona es apta o no para adoptar. Al final, todo se resume en recursos: tiempo, dinero y motivación. La aplicación debería hacer una segmentación y un proceso de verificación similar a los bancos, para identificar personas confiables y descartar a las no aptas.

Entrevistador: ¿Qué riesgos o limitaciones se deben evitar en el diseño de una app de adopción?

Daniel: Que esté mal estructurada o que no sea responsive, es decir, que no funcione bien tanto en computadoras como en smartphones. También es un riesgo usar colores desastrosos o una paleta sin armonía visual.

Etapa 2: Barreras en adopción y seguimiento

Entrevistador: ¿Cuáles son los mayores problemas que se observan en el proceso de adopción responsable?

Daniel: Uno de los mayores problemas es no saber si el gatito o perrito adoptado tiene sus vacunas o cumple con lo pactado en un inicio. Eso genera desconfianza y temor en los adoptantes.

Entrevistador: ¿Qué dificultades se presentan en el seguimiento de las familias después de la adopción?

Daniel: La comunicación. Puede pasar que un rescatista se desaparezca o que la familia no responda. Por eso es importante que la aplicación solicite datos verificados, como hacen los bancos, para garantizar un proceso riguroso. La adopción de animales debería tratarse con la

misma seriedad que la adopción de niños: se debe comprobar si la persona es apta para asumir esa responsabilidad.

Entrevistador: ¿Cómo afecta la falta de seguimiento al bienestar de los animales adoptados?

Daniel: Si los animales son pequeños o están delicados de salud, la falta de seguimiento puede afectarlos de manera muy crítica.

Entrevistador: ¿Qué factores sociales o culturales influyen en que algunos procesos de adopción no sean exitosos?

Daniel: Principalmente la falta de información y la educación. En mi experiencia personal, al inicio en mi familia no aceptaban animales porque no me veían como una persona responsable. Hoy en día eso ha cambiado, pero sigue siendo un factor cultural fuerte. La aplicación debería enfocarse en brindar información continua, accesible y clara sobre adopción, cuidados y opciones de atención médica accesible. Eso puede cambiar la mentalidad de las personas.

Etapa 3: Referentes y buenas prácticas digitales

Entrevistador: ¿Conoces aplicaciones o plataformas exitosas de adopción o seguimiento animal?

Daniel: No conozco ninguna app específica. Lo que sí vi antes fue en Facebook, donde había grupos de adopción animal. De hecho, adopté a mi gato gracias a que una vecina regalaba gatitos. Sin embargo, hoy ya no veo tanto ese contenido, probablemente por el algoritmo.

Entrevistador: ¿Qué errores comunes en otras aplicaciones se deberían evitar?

Daniel: La tergiversación de la información. Todos tenemos distintas percepciones, y a veces eso genera confusión. La aplicación debería tener un sistema que garantice que la información publicada es clara, fiscalizada y confiable.

Entrevistador: ¿Cómo se pueden integrar herramientas de comunicación para mantener el vínculo entre adoptante y rescatista?

Daniel: Con fotos y videos, que hoy en día son el vínculo más fuerte. También a través de canales de WhatsApp, donde se envíe información y haya interacción. Muchas personas crean incluso cuentas de Instagram para sus mascotas. La comunicación visual es la conexión más fuerte que se puede trabajar.

Etapa 4: Diseño funcional y visual de la app

Entrevistador: ¿Qué elementos visuales ayudan a transmitir confianza y responsabilidad en una app de adopción?

Daniel: El color es fundamental. Amarillo, azul, naranja, tonos cálidos en general. Además, integrar elementos visuales como perritos, gatitos, cruces o símbolos de cuidado.

Entrevistador: ¿Cómo lograr un equilibrio entre atractivo visual y facilidad de uso?

Daniel: Con tipografías legibles, textos en tamaño apropiado y sin saturar con imágenes o videos. También con barras de navegación claras que dirijan a secciones como menú, quiénes somos o preguntas frecuentes. Además, incluir un número de contacto por si la app falla.

Entrevistador: ¿Qué principios de diseño inclusivo deberían considerarse?

Daniel: En primer lugar, la accesibilidad del color, como la compatibilidad con daltonismo. Es un gran paso para la inclusión.

Entrevistador: ¿Qué aspectos del prototipado UX/UI pueden garantizar que la app sea práctica y efectiva?

Daniel: Que no obligue a dar demasiados clics ni sea complicada de navegar. Lo ideal es que al entrar se muestre el nombre de la aplicación, un menú claro, una imagen poderosa, luego videos, y finalmente un apartado de contacto. Todo debe ser sencillo, visual y directo.

Entrevistador: Muchas gracias, Daniel, por tu tiempo y por responder estas preguntas.

Daniel: Gracias a ustedes.

Según corresponda.