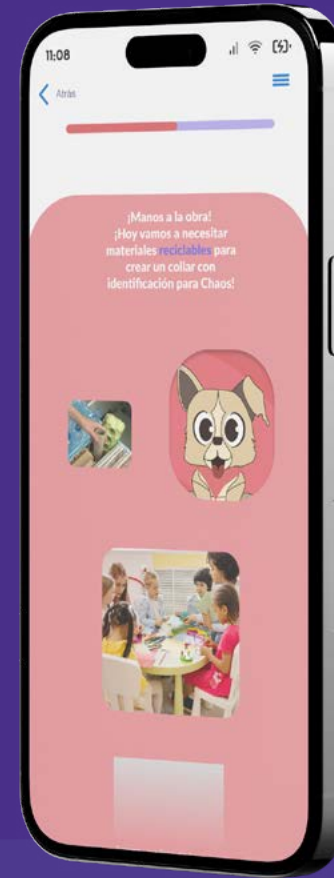
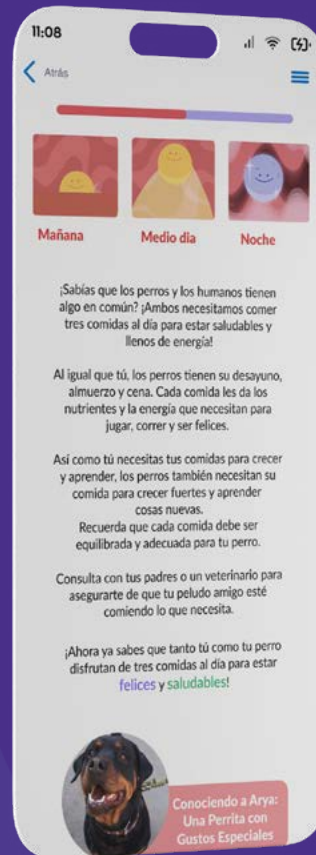


Aventuras con Mothus

Claudia Alejandra Vargas Blanco



Introducción

La adopción de una mascota canina puede ser **una experiencia emocionante y gratificante tanto para los niños como para sus familias**. Sin embargo, es fundamental comprender que tener una mascota conlleva una serie de responsabilidades y cuidados que deben ser atendidos de manera adecuada.

En muchos casos, los niños muestran un **gran entusiasmo por tener una mascota**, pero pueden carecer de conocimientos básicos sobre cómo cuidar adecuadamente a un perro. Esto puede ocurrir en situaciones en las que los animales no reciben el cuidado adecuado, lo que afecta tanto su bienestar como el de los niños.

Para abordar esta problemática, se requiere **educar y concientizar a los niños sobre los deberes y cuidados necesarios al adoptar una mascota canina**. Una solución efectiva radica en el desarrollo de una aplicación interactiva que proporcione información clara y accesible, así como actividades lúdicas para involucrar a los niños en el aprendizaje.

Esta aplicación **educativa y concientizadora** abordará áreas clave como las responsabilidades básicas de cuidado, la nutrición adecuada, el ejercicio y la actividad física, el cuidado de la salud, el entrenamiento y comportamiento, la seguridad, el bienestar animal, y la importancia de la adopción responsable de mascotas.

Al educar a los niños desde temprana edad sobre estas áreas, se busca **fomentar una actitud responsable hacia las mascotas caninas**, promover la empatía y el respeto hacia los animales, y asegurar un entorno saludable y feliz tanto para los niños como para sus compañeros caninos. Además, a través de las actividades interactivas de la aplicación, se busca fortalecer y mejorar los valores psicosociales de los niños.

Introducción

La aplicación también brinda a los niños la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas relacionados con el cuidado del perro virtual o uno que tenga en casa si es el caso, lo que fomenta su autonomía y les ayuda a desarrollar habilidades de toma de decisiones independientes. A través de actividades de interacción y cuidado de un canino, los niños aprenden a respetar las necesidades y los límites del animal. Se les enseña a tratar al perro con amabilidad, paciencia y respeto, lo que se traduce en una actitud de respeto hacia los animales en general que más adelante se verán reflejadas en su comportamiento con otros seres humanos.

Además, al permitir la opción de jugar y compartir con otros niños en la aplicación, se promueve el compañerismo en el aula de clase. Esto ayudará a fortalecer sus habilidades de colaboración y socialización.

Al enfocarse en actividades que refuerzan estos valores, la aplicación no solo enseña a los niños sobre los cuidados necesarios para tener una mascota sino también las habilidades sociales que le permitirán en un futuro expresar sus propios límites , expresar sus necesidades y cómo respetar los de las demás personas que les rodee.



Planteamiento del problema

En la actualidad se presentan muchos casos en donde familias compran mascotas para sus hijos sin conocer previamente las características y necesidades del animal, esta práctica resulta peligrosa tanto para el niño como para la mascota ya que pueden presentarse lesiones físicas, traumas psicológicos, maltrato animal y en muchos casos terminar en abandono.

Pregunta problema

¿Puede una aplicación ayudar en la educación y adopción responsable de mascotas en población infantil con un rango de edades entre los 5 y los 12 años?

Impacto social

- Generar empatía y concientización hacia los animales rescatados, que no son de raza. Se busca promover la empatía y la concientización hacia los animales rescatados, poniendo énfasis en aquellos que no pertenecen a una raza específica. Esto tiene como objetivo fomentar una actitud de respeto y cuidado hacia todos los seres vivos.
- Generar un impacto positivo en el aprendizaje de los niños, mejorando su autoestima y sus habilidades sociales.

Económico

Reducción de costos: Al no requerir la presencia de mascotas reales, el proyecto elimina los gastos asociados con la adquisición, alimentación, atención veterinaria y mantenimiento de animales. Esto puede representar un alivio económico para los colegios, especialmente aquellos con recursos limitados.

-Potencial comercial: Si la aplicación se desarrolla y se implementa con éxito, podría tener un potencial comercial adicional. Por ejemplo, se podría llegar a tener alianzas con marcas de productos veterinarios, veterinarias en donde un porcentaje de este vaya a las fundaciones que se encargan de rescatar los animales en estado de abandono.

Justificación

Medioambiental y Económico

La aplicación virtual para el cuidado de un perro no genera residuos, consumos adicionales de recursos naturales ni requiere infraestructuras específicas. Esto puede contribuir a la eficiencia y sostenibilidad económica al evitar gastos innecesarios y minimizar el impacto ambiental asociado con la crianza de mascotas reales.

Impacto tecnológico

Diseñar una aplicación que utilice herramientas audiovisuales como elementos interactivos, gráficos atractivos, pequeñas animaciones y diseño sonoro. La aplicación se estructurará por niveles de acuerdo a rangos de edad específicos, incorporando elementos de gamificación para aumentar la motivación de los usuarios.



Objetivo general

Diseñar una herramienta digital que pueda ser usada por niños **entre los 5 y 12 años** donde podrán aprender valores, mejorar su autoestima y autonomía por medio del **cuidado del bienestar animal**. La aplicación está pensada por niveles de acuerdo a la edad cognitiva de los niños será la información suministrada en cada una de ellas, cada actividad tiene como intención **enseñar uno o varios valores al niño** y un cuidado que aporta al bienestar del animal.

Objetivos específicos

1. Diseñar una aplicación para niños que sea utilizada dentro y fuera de las instituciones educativas.

2. El objetivo de la aplicación es generar un impacto positivo en el aprendizaje de los niños, mejorando su autoestima y habilidades sociales.

Para lograrlo, se ofrecen actividades que permiten a los niños adquirir nuevos conocimientos y participar en acciones en beneficio del bienestar de otro ser vivo. Al completar estas actividades, los niños recibirán mensajes cortos que destacan cómo han ayudado a una mascota, lo que a su vez aumentará su autoestima y motivación.

3. Dentro de la aplicación, se incluyen mensajes que enfatizan las emociones y necesidades compartidas por los animales, adaptadas a su especie. Los

personajes de la aplicación están inspirados en animales rescatados y se resalta que, sin importar sus características físicas, merecen el mismo respeto y trato que cualquier otro ser vivo. Estos mensajes están integrados en las actividades, reforzando la idea de la importancia de la igualdad y el respeto hacia todos los animales, sin importar su apariencia.

Hipótesis

Se busca desarrollar una aplicación educativa y concientizadora que aborde de manera integral **los deberes y cuidados necesarios al adoptar o tener una mascota canina**, incluyendo áreas como responsabilidades básicas, nutrición, ejercicio, salud, comportamiento, seguridad y respeto animal, entonces se logrará una mayor conciencia y conocimiento en los niños, promoviendo una actitud responsable y un cuidado adecuado hacia sus mascotas caninas. Esto resultará en una disminución de problemas de salud, comportamiento y bienestar tanto para los perros como para los niños, y en la formación de dueños de mascotas responsables desde temprana edad y mejorando las habilidades psicosociales en el desarrollo de los niños.

Metodología

Para la metodología utilizada en el proyecto se escogió la de ***“human center design”***, que básicamente se centra en encontrar los factores que podrían determinar las mejores decisiones para el servicio o producto que se desee proporcionar a los usuarios.

Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final

Jacob Gomez Escalante
Madre: Maria Vanesa Escalante
Padre: Yelson Gomez Gomez



NECESIDADES

- Aprender a convivir con otros niños
- Mejorar la comunicación con adultos

DISPOSITIVOS

- PlayStation 4
- Ipad
- Iphone de mama y papa

FRUSTRACIONES

- Le cuesta compartir con su primo en casa

ACERCA DE

- Vive en la ciudad de Medellin
- Vive con su primo Santiago
- Viaja constantemente entre Cucuta y Medellin.
- Habla español.

Marco Lorenzo
Madre: Stefania Gutierrez
Padre: Manuel Lorenzo



NECESIDADES

- Mejorar la convivencia con otros animales.
- Manejar sus emociones de manera mas activa.

DISPOSITIVOS

- Nintendo Switch
- Ipad mini
- Imac
- Iphone de mama y papa

FRUSTRACIONES

- No tiene con quien jugar en casa.

ACERCA DE

- Vive en la ciudad de Bogota
- Hijo unico
- Practica futbol fuera de las actividades escolares.
- Habla español.

Samuel Rolon
Madre: Dayana Cantor
Padre: Julian Rolon



NECESIDADES

- Convivir con otros niños

DISPOSITIVOS

- Play Station 5
- Ipad mini
- Celular de papa

FRUSTRACIONES

- Tiene problemas al relacionarse con tareas largas en español.

ACERCA DE

- Vive con papa en Atlanta, EEUU.
- Habla español e ingles.

" Ellos solo quieren ir al parque a correr...y correr...y jugar con muchos perritos que "

" Los perritos solo entienden idioma de perro...no se"

" Los perritos necesitan juguetes , muchoos juguetes"

" Pascos por la carretera y comida... y agua "

Niños

" Si me gustaria que mi niño tuviese mas Interaccionara con los animales, pues de pequeña en casa siempre tuvimos mascotas..."

" Me da miedo porque nunca tuve mascotas, pero ahora Jacob pedia un perrito... ya que veía muchos en los parques"

" Pues.. a Samuel siempre le ha llamado la atencion los animalitos pero no tengo tiempo para tener uno en la casa..."

" Plenso que seria buena Idea tener un animal en casa, pero no se exactamente que otra cosa ademas de compania podría prestar.. "

Padres

Por medio de las entrevistas se mantuvieron dos grandes hallazgos en las entrevistas que permitieron realizar un plan para la organización de la información y las actividades dentro de la aplicación.

1. Los padres desconocen los beneficios que se obtienen en los infantes al ser empatados con otras especies, en este caso, los caninos.
2. Los niños tienen conocimientos básicos sobre las necesidades reales que tienen los animales.

Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final

Definición del problema

Con la recopilación de información que se tiene acerca de las mascotas y su tenencia responsable entre los niños y sus cuidadores, se encontró que no se tenían con los conocimientos adecuados o la información correcta para garantizar el bienestar tanto del niño como del animal.

Ideación:

En la etapa de Ideación realice diferentes exploración con respecto a las ilustraciones, tipográficas y paletas de color para ser testadas por medio de prototipos de la aplicación.



*Propuestas
graficas*



*Evolucion de los
Personajes*

Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

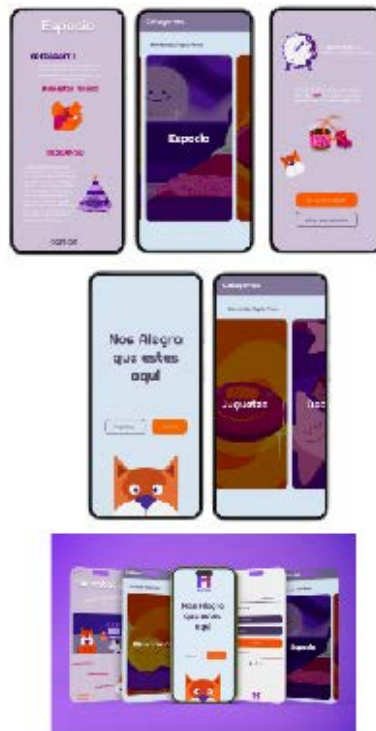
Animaciones

Comprobaciones

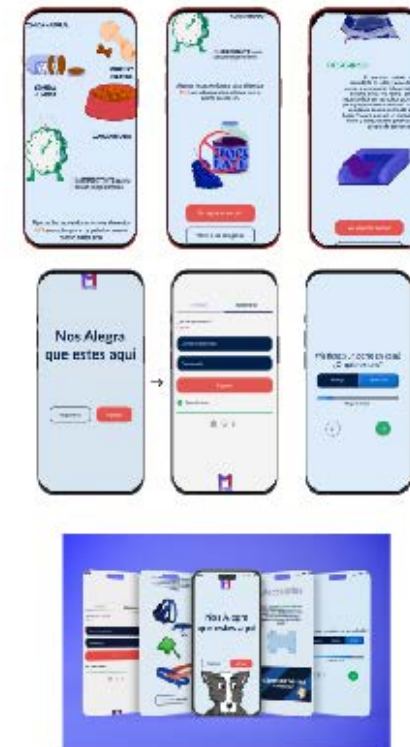
Producto final

Se realizarán diferentes tipos de prototipos algunos con cambios en la parte de diseño gráfico y otras en la jerarquizaron de la información. En esta etapa se permitió visualizar de mejor manera los puntos que eran importantes para la aplicación que se basan en que fueran actividades rápidas pero con un valor fuerte detrás de estas mismas.

1.



2.



Proceso diseño

Empatía

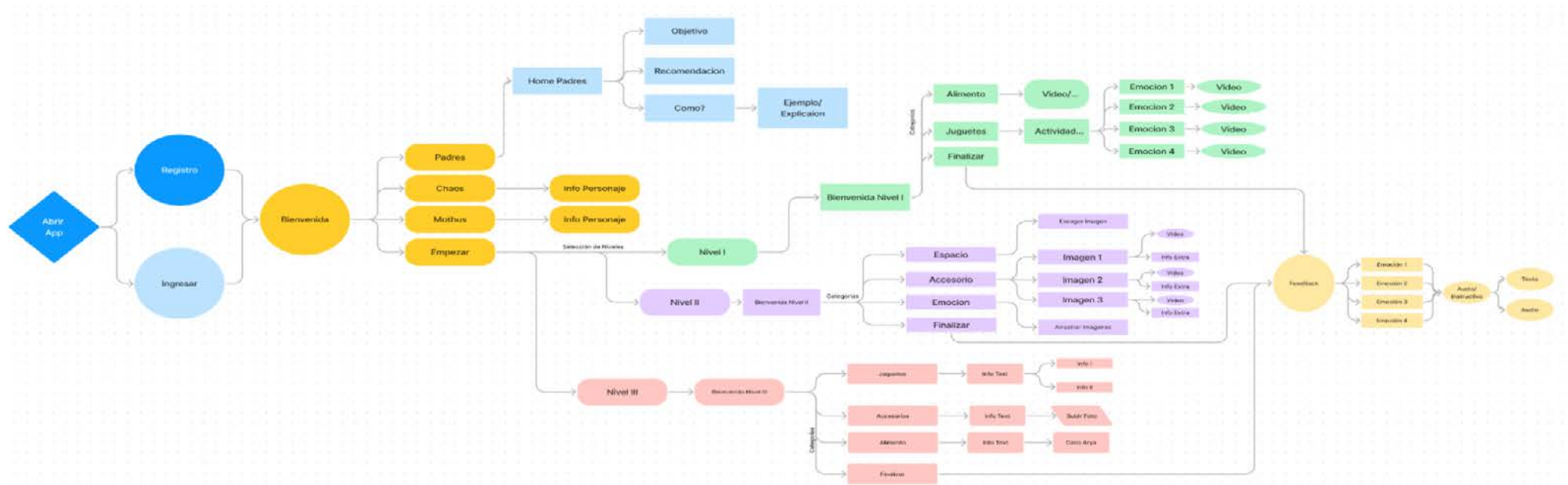
Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final



Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final

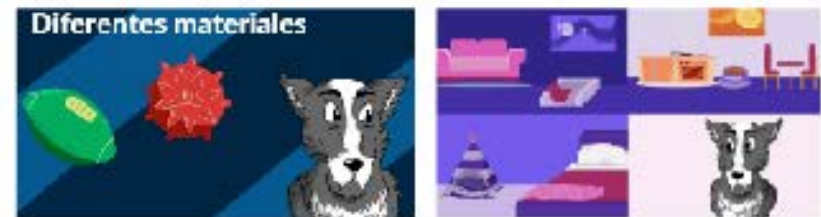
Animaciones

Se realizaron diferentes tipos de animaciones con las ilustraciones, haciendo mezclas entre las paletas de color con la finalidad de estudiar cuál era la mejor respuesta por parte de los usuarios.

1.



2.



3.



Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final

Historia de los personajes



MOTHUS



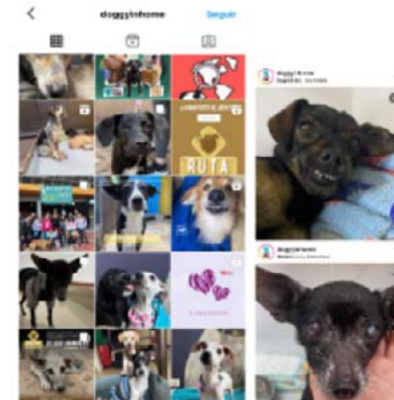
CHAOS

Soy Mothus, un perro muy divertido y tranquilo. Mi nombre viene del latín y significa "movimiento", ya que siempre estoy aprendiendo y creciendo. Soy responsable y respetuoso, y me encanta estar en equilibrio con el mundo que me rodea. Siempre estoy dispuesto a ayudar a mis amigos y guiarlos en sus aventuras.

Inteligente
Experiencia
Tranquila

Soy Chaos, un cachorro muy juguetón y un poco desordenado, pero no te preocupes, tengo a mi amigo Mothus para guiarme. Soy inocente y ansioso, siempre quiero explorar y aprender cosas nuevas. A veces puedo ser un poco ruidoso y mordelón, pero eso es solo porque estoy muy emocionado.

Inquieto
Necio
Curioso



Los personajes fueron basados en los perros criollos que se encuentran en la fundación "[Doggy In Home](#)", en la ciudad de Bogotá.

Proceso diseño

Empatía

Ideación

Prototipo

Animaciones

Comprobaciones

Producto final



Proceso diseño

Empatía

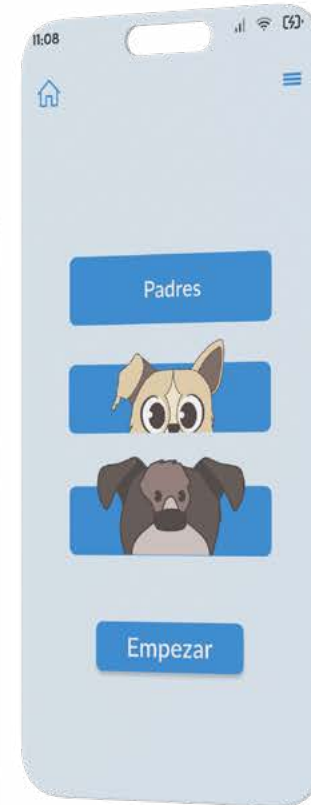
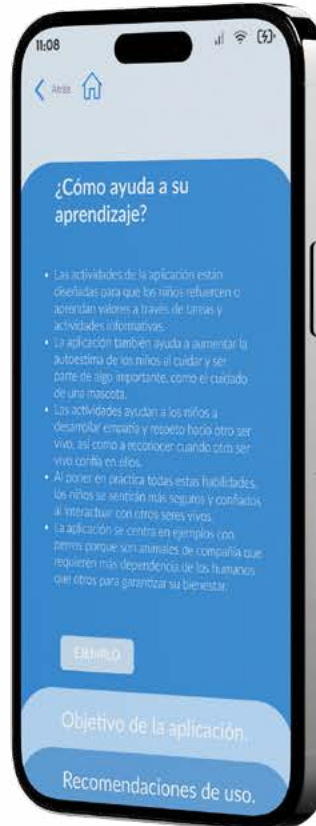
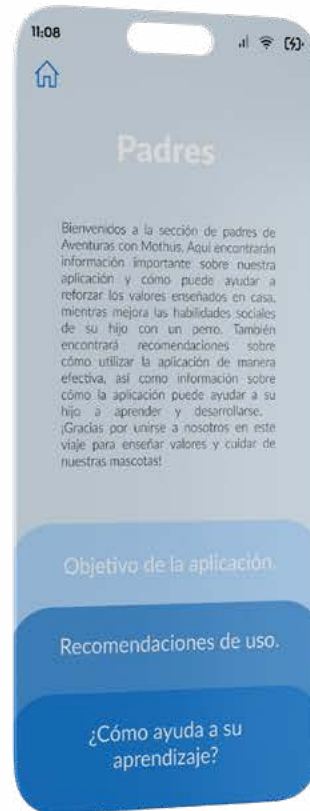
Ideación

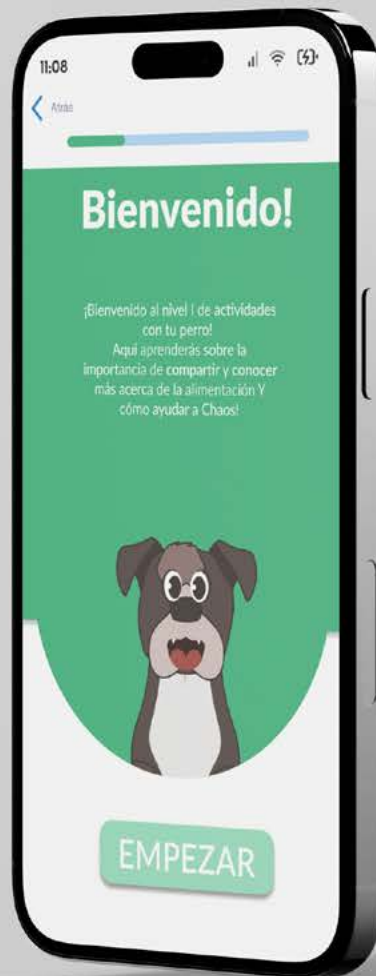
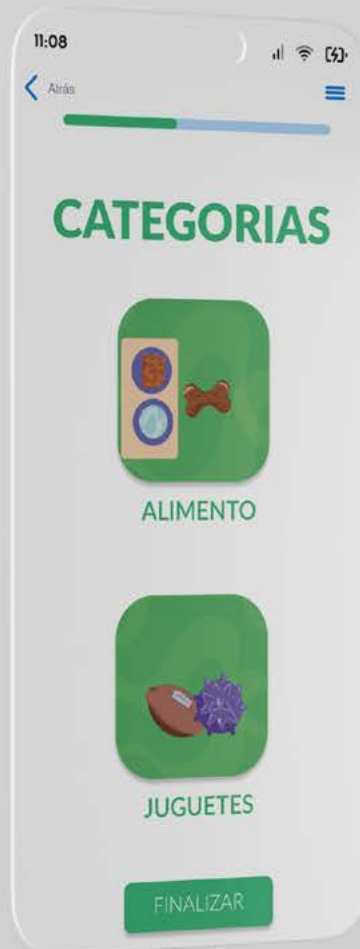
Prototipo

Animaciones

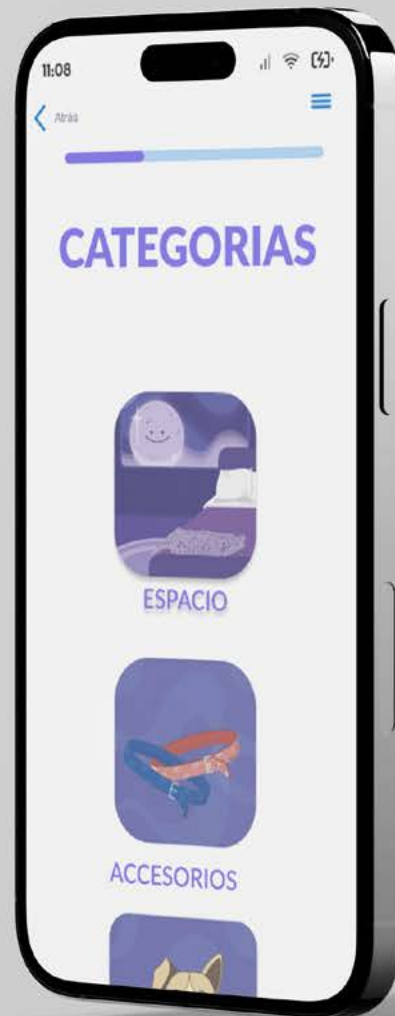
Comprobaciones

Producto final











Ver el prototipo aquí



Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a las personas mas importantes en mi vida: mis padres y hermano. Ellos han sido grandes aliados y un apoyo incondicional durante el desarrollo de mis proyectos. Su amor, apoyo y motivación constante han sido fundamentales para alcanzar mis metas.

También quiero agradecer a mis amigos y colegas que estuvieron a mi lado a lo largo de todo el proceso. Su compañía, ánimo y colaboración fueron vitales para enriquecer y superar los desafíos que se presentaron en el camino. Su confianza en mí y su apoyo son invaluable.

A mi tutor Fabia Herrera, quien me ha brindado un acompañamiento excepcional a lo largo de este proceso. Su paciencia y generosidad al compartir sus conocimientos han sido fundamentales para el éxito de este proyecto. Su guía y sus consejos me han impulsado a alcanzar resultados sobresalientes tanto personales como laborales.

