



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ECONOMÍA Y EMPRESA

CARRERA EMPRENDIMIENTO

TEMA:

**Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de
mascotas en Guayaquil.**

AUTOR:

Escandón Acosta, José Francisco

**Componente práctico del examen complejo previo a la obtención
del título de LICENCIADO EN DESARROLLO DE NEGOCIOS BILINGÜE**

TUTORA:

Lcda. Zumba Córdova, Rosa Margarita PhD.

Guayaquil, Ecuador

12 de mayo de 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ECONOMÍA Y EMPRESA

CARRERA EMPRENDIMIENTO

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente Componente práctico del examen complejo fue realizado en su totalidad por **Escandón Acosta, José Francisco**, como requerimiento para la obtención del título de Licenciado en Desarrollo de Negocios Bilingüe.

TUTORA

f. _____

Lcda. Zumba Córdova, Rosa Margarita, PhD.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Ing. Hurtado Cevallos, Gabriela Elizabeth, Mgs.

Guayaquil, a los 12 del mes de mayo del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ECONOMÍA Y EMPRESA

CARRERA EMPRENDIMIENTO

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Escandón Acosta, José Francisco**

DECLARO QUE:

El Componente práctico del examen complejo: **Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en Guayaquil**, previo a la obtención del título de Licenciado en Desarrollo de Negocios Bilingüe, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 12 del mes de mayo del año 2022

EL AUTOR

f.  _____

Escandón Acosta, José Francisco



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ECONOMÍA Y EMPRESA

CARRERA EMPRENDIMIENTO

AUTORIZACIÓN

Yo, **Escandón Acosta, José Francisco**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Componente práctico del examen complejo: **Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 12 del mes de mayo del año 2022

EL AUTOR

f.  _____

Escandón Acosta, José Francisco

REPORTE URKUND

URKUND Rosa Margarita Zumba Córdova (rosa.margarita.zumba.cordova)

Documento [Trabajo de titulación José Escandón.docx](#) (D135399481)

Presentado 2022-05-03 23:14 (-05:00)

Presentado por mr_zumba@yahoo.com

Recibido rosa.zumba.ucsg@analysis.urkund.com

0% de estas 12 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Lista de fuentes	Bloques																					
	<table border="1"><thead><tr><th>Categoría</th><th>Enlace/nombre de archivo</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>Tesis Colorado - Riera (version reducida) final.docx</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td></td><td>ETOLOGIA final.pdf</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td></td><td>Anteproyecto.docx</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td></td><td>1441026001_765_proyecto-finla.docx</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td colspan="3">Fuentes alternativas</td></tr><tr><td></td><td>Tesis Colorado - Riera (version reducida) final 26-08-2014.docx</td><td><input type="checkbox"/></td></tr></tbody></table>	Categoría	Enlace/nombre de archivo			Tesis Colorado - Riera (version reducida) final.docx	<input type="checkbox"/>		ETOLOGIA final.pdf	<input type="checkbox"/>		Anteproyecto.docx	<input type="checkbox"/>		1441026001_765_proyecto-finla.docx	<input type="checkbox"/>	Fuentes alternativas				Tesis Colorado - Riera (version reducida) final 26-08-2014.docx	<input type="checkbox"/>
Categoría	Enlace/nombre de archivo																					
	Tesis Colorado - Riera (version reducida) final.docx	<input type="checkbox"/>																				
	ETOLOGIA final.pdf	<input type="checkbox"/>																				
	Anteproyecto.docx	<input type="checkbox"/>																				
	1441026001_765_proyecto-finla.docx	<input type="checkbox"/>																				
Fuentes alternativas																						
	Tesis Colorado - Riera (version reducida) final 26-08-2014.docx	<input type="checkbox"/>																				

0 Advertencias. Reiniciar Compartir

FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS, ADMINISTRATIVAS Y EMPRESARIALES CARRERA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL TEMA: Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en Guayaquil AUTOR: Escandón Acosta, José Francisco Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADO EN DESARROLLO DE NEGOCIOS BILINGÜE TUTORA: Lcda. Zumba Córdova, Rosa Margarita PhD. Guayaquil, Ecuador 15 de mayo de 2022



FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS, ADMINISTRATIVAS Y EMPRESARIALES CARRERA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía en este importante logro,

A mi madre y toda mi familia por ser mis pilares,

A mi novia por ser mi fortaleza en todo momento,

A las amigas de mi novia por apoyarme con su experiencia a lograr este trabajo,

A mis profesores que impartieron sus conocimientos hacia nosotros,

A mi tutora que siempre estuvo pendiente al éxito en mi proyecto.

Gracias a todos,

Escandón Acosta, José Francisco

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre que desde el cielo está orgulloso de este logro obtenido,

A mi amada madre,

Y a mi abuelita.

Escandón Acosta, José Francisco



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS, ADMINISTRATIVAS Y
EMPRESARIALES

CARRERA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. Zumba Córdova, Rosa Margarita, PhD.

TUTORA

f. _____

Ing. Hurtado Cevallos, Gabriela Elizabeth, Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS, ADMINISTRATIVAS Y
EMPRESARIALES
CARRERA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Zumba Córdova, Rosa Margarita, PhD.

TUTORA

INDICE

CERTIFICACIÓN	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	III
AUTORIZACIÓN	IV
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS	XV
RESUMEN	XVI
ABSTRACT	XVII
CAPÍTULO I	2
1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Formulación del problema	4
1.2. Contextualización del problema.....	4
1.3. Justificación	7
1.4. Preguntas de investigación.....	7
1.5. Objetivos de la Investigación	8
1.5.1. Objetivo General	8
1.5.2. Objetivos Específicos.....	8
1.6. Fundamentación Teórica del Proyecto	9

1.6.1.	Marco Teórico	9
1.6.2.	Marco Conceptual	10
1.6.3.	Marco Legal	11
CAPÍTULO II		13
2.	METODOLOGÍA	13
2.1.	Diseño de Investigación.....	13
2.2.	Tipo y Enfoque de Investigación.....	13
2.3.	Alcance de Investigación	14
2.4.	Población y Muestra	14
2.5.	Técnica de Recolección de Datos	15
2.6.	Análisis de Datos.....	16
CAPÍTULO III		25
3.	ANÁLISIS DEL ENTORNO	25
3.1.	PESTEL.....	25
3.2.	Análisis de la Industria.....	28
CAPÍTULO IV		29
4.	EMPRESA.....	29
4.1.	Misión	29
4.2.	Visión.....	29
4.3.	Valores	29

4.4.	Estructura Organizacional	30
4.5.	Cadena de Valor.....	30
4.6.	Comercialización y Venta	32
4.7.	Servicio Post – venta.....	32
4.8.	Descripción y detalle del Producto o Servicio.....	33
4.9.	Proceso de Producción o Prestación de Servicio	37
4.10.	Descripción de la oportunidad	38
4.11.	Modelo de Negocio.....	39
CAPÍTULO V.....		40
5.	PLAN DE MARKETING	40
5.1.	Objetivos: General y Específicos.....	40
5.2.	STP Marketing Model (Segmentación, Targeting y Posicionamiento)	40
5.2.1	Modelo de Marketing por Segmentación	40
5.2.2	Modelo de Marketing por Targeting	41
5.2.3	Modelo de Marketing por Posicionamiento	41
5.3.	Análisis FODA	41
5.4.	Estrategias Genéricas y Específicas	42
5.5.	Marketing Mix	43
CAPÍTULO VI.....		44
6.	PLAN FINANCIERO.....	44

6.1.	Estudio de Demanda Actual	44
6.2.	Crecimiento de Demanda	44
6.3.	Inversión	44
6.4.	Activos Fijos	45
6.5.	Estado de Resultado	46
6.6.	Balance.....	47
	Conclusiones	48
	Recomendaciones	49
	Referencias.....	50
	Apéndices	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Causas y consecuencias del abandono animal</i>	5
Tabla 2 <i>Técnicas e instrumentos</i>	15
Tabla 3 <i>Género</i>	17
Tabla 4 <i>Edad</i>	18
Tabla 5 <i>¿Le gustan los perros y gatos como mascota?</i>	19
Tabla 6 <i>¿Con qué frecuencia visualiza animales callejeros en su sector o lugar que transita?</i>	20
Tabla 7 <i>¿Cree usted que muchas de estas mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?</i>	21
Tabla 8 <i>¿Si usted no tiene cómo mantener a una mascota le gustaría la idea de una aplicación web que ayude a gestionar un hogar para su mascota?</i>	22
Tabla 9 <i>¿Le gustaría que la aplicación sea también una herramienta para concientizar a la ciudadanía sobre el cuidado animal?</i>	23
Tabla 10 <i>¿Conoce usted que existen leyes para la protección de cuidado animal?</i> . 24	
Tabla 11 <i>Análisis FODA</i>	41
Tabla 12 <i>Inversión Inicial</i>	45
Tabla 13 <i>Activos Fijos</i>	45
Tabla 14 <i>Estado de Resultado</i>	46
Tabla 15 <i>Balance General</i>	47

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Mapa de zonas de vulnerabilidad en Guayaquil	5
<i>Figura 2.</i> Porcentaje de lugares de uso de internet en Ecuador (2019 y 2020)	15
<i>Figura 3.</i> Género	17
<i>Figura 4.</i> Edad	18
<i>Figura 5.</i> ¿Le gustan los perros y gatos como mascota?	19
<i>Figura 6.</i> ¿Con qué frecuencia visualiza animales callejeros en su sector?	20
<i>Figura 7.</i> ¿Cree usted que muchas de las mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?	21
<i>Figura 8.</i> ¿Usted usaría la aplicación web para que ayude a gestionar un hogar para su mascota?	22
<i>Figura 9.</i> ¿Le gustaría que la app sea una herramienta para concientizar?	23
<i>Figura 10.</i> ¿Conoce que existen leyes para protección y cuidado animal?	24
<i>Figura 11.</i> Porcentaje de personas que tienen teléfono inteligente, por área (2019 y 2020)	27
<i>Figura 13.</i> Estructura organizacional.....	30
<i>Figura 14.</i> Logo del aplicativo web de adopción.	33
<i>Figura 15.</i> Portada de inicio del aplicativo web.	33
<i>Figura 16.</i> Pantalla principal del aplicativo web.	34
<i>Figura 17.</i> Tienda del aplicativo web.....	34
<i>Figura 18.</i> Favoritos del aplicativo web.	35
<i>Figura 19.</i> Proceso de producción del aplicativo web.	37
<i>Figura 20.</i> Modelo de negocio del aplicativo web.	39
<i>Figura 21.</i> Estrategias genéricas de Porter.....	42
<i>Figura 22.</i> Estrategias específicas.	42
<i>Figura 23.</i> Marketing Mix.....	43

RESUMEN

En la actualidad el índice de abandono de mascotas ha crecido de forma considerable, provocando una problemática social que en muchos casos no son tratados ni considerados como algo importante por los gobiernos de turno. Las fundaciones bajo sus propias limitaciones tratan de sumar y reducir la brecha de abandono de las mascotas en las calles pero la mayoría por no decir todas están colapsadas y simplemente para las personas que desean dar en adopción una mascota se hace imposible debido a que no cuentan con opciones para poder dar aunque sea un hogar temporal a sus peluditos, bajo este contexto nace la oportunidad de acuerdo un análisis de mercado el crear una aplicación web con nombre ADOPTALO que tendrá varias funciones para beneficio del usuario y con el objetivo principal de que sus mascotas encuentren un hogar de forma más rápida, segura y en un entorno cercano de acuerdo a un mapa de geolocalización, acortando los procesos que en su mayoría las fundaciones son muchos más largos. Esta aplicación será desarrollada en lenguaje de programación Visual Studio Community 2022 con almacenamiento en base de datos SQL Express 2022 y publicación en web bajo AWS (Amazon Web Services), arquitecturas vigentes y dinámicas a la vanguardia del mercado actual en desarrollo de software y aplicaciones en general. Con este trabajo se beneficiarán las fundaciones, municipio y personas en general que buscan encontrar un hogar a las mascotas y así mismo las personas que buscan adoptar una mascota.

Palabras claves: aplicación web, adopción de mascotas, fundaciones, abandono, geolocalización, automatización, bienestar animal.

ABSTRACT

Currently, the rate of pet abandonment has grown considerably, causing a social problem that in many cases are not treated or considered as something important by the governments of the day. The foundations under their own limitations try to add and reduce the gap of abandonment of pets on the streets but most if not all are collapsed and simply for people who want to give a pet up for adoption it becomes impossible because they do not count with options to be able to give even a temporary home to their furry ones, in this context the opportunity arises, according to a market analysis, to create a web application named ADOPT IT that will have several functions for the benefit of the user and with the main objective that their pets find a home faster, safer and in a nearby environment according to a geolocation map, shortening the processes that are much longer in most foundations.

This application will be developed in Visual Studio Community 2022 programming language with SQL Express 2022 database storage and web publishing under AWS (Amazon Web Services), current and dynamic architectures at the forefront of the current market in software development and applications in general. This work will benefit foundations, the municipality and people in general who are looking to find a home for their pets, as well as people who are looking to adopt a pet.

Keywords: app web, pet adoption, foundations, geolocation, abandonment, automation, animal welfare.

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad las adopciones de mascotas en las fundaciones de la ciudad de Guayaquil tienen cifras muy bajas siendo un promedio de 3 a 10 tienen intención en adoptar y sola una persona concreta la adopción (El Telégrafo, 2018). Las causas principales que obedecen a esta situación es el tiempo elevado que existe en el proceso de adopción por parte de las fundaciones debido que muchas de ellas utilizan medios tradicionales para realizar el proceso lo cual hace que se retrase o simplemente el usuario pierda interés en adoptar, cabe recalcar que la situación de la persona que desea adoptar tiene un papel fundamental porque en su mayoría piensan que los animales que están en adopción han tenido un proceso de maltrato o tienen algún problema de salud lo cual implica que al adoptarlo pueden generar ciertos problemas en la convivencia con la mascota.

Por esto se propone una automatización que permita descongestionar el proceso de adopción mediante el desarrollo de una plataforma web donde el usuario común y las fundaciones podrán publicar las mascotas disponibles y mediante un proceso de geolocalización distribuir las opciones de adopción para que las personas puedan decidir que mascota adoptar de una forma ágil y rápida de acuerdo al sector en que están ubicados, la plataforma tendrá también como objetivo ser informativa y educativa para mantener un contacto constante con el usuario y esté siempre activo. Con esta alternativa los beneficiarios principales serán las fundaciones porque podrán poner en adopción a sus mascotas rescatadas y así mismo evitar la saturación de sus espacios, también pueden aplicar las personas que desde sus casas deseen poner en adopción a

alguna mascota por factores ajenos no le permitan tenerla, se busca crear una conciencia del cuidado y bienestar animal evitando el abandono.

Según We are social y Hootsuit en su reporte Digital 2021 Overview Global Report publicado por (Branch, 2021) exploró el crecimiento digital de Ecuador, en enero 2021 el país tiene una población total de 17.77 millones de habitantes del cuál el 64,3% son residentes de zonas urbanizadas. Por otra parte, el número de conexiones en celulares es de 13.82 millones, lo que corresponde al 77,8% de la población. También estimó la cifra de 10.17 millones de usuarios de internet y 14 millones de perfiles activos en redes sociales. Debido a la necesidad actual, la presente investigación tiene como finalidad analizar la viabilidad y rentabilidad para la creación de una plataforma web para adopción de mascotas en la ciudad de Guayaquil; la representación de investigación será mediante:

Capítulo I se estudia el problema para brindar los objetivos de la investigación.

Capítulo II se identifica la metodología de la investigación mediante el diseño, tipo y enfoque; se recopila información tras la definiendo de la población y la muestra.

Capítulo III se analiza el entorno de la industria por medio de un estudio pestel.

Capítulo IV se define la visión de la compañía, su cadena de valor y procesos.

Capítulo V se procede hacer el plan de marketing, analizando el mercado potencial determinado por las estrategias y análisis foda.

Capítulo VI se desarrolla un análisis financiero para medir la rentabilidad y factibilidad financiera de la investigación.

1.1. Formulación del problema

¿Cuál sería la viabilidad y rentabilidad para la creación de una plataforma web para adopción de mascotas en la ciudad de Guayaquil?

1.2. Contextualización del problema

De acuerdo (World Animal Protection) indicó que “Por lo general, las comunidades tienen cierta tolerancia a los canes pero puede surgir conflictos entre los perros y los ciudadanos que terminan presionando a los gobiernos para exigir un mejor bienestar para la comunidad, entre las opciones está desaparecer a los perros con métodos inhumanos como envenenamiento, electrocución y otros.”.

En Latinoamérica y el caribe ciertos gobiernos reconocen que el bienestar de los perros callejeros recae en las autoridades que están al mando, es por eso que algunos se responsabilizan y colaboran con distintas organizaciones locales para procurar el bienestar y hacer un cambio. Por otra parte, los funcionarios sienten menos presión al conocer que existen iniciativas humanitarias que eviten la crueldad hacia el problema de sobrepoblación animal. (Humane Society International, 2022)

En un reportaje que elaboró (Diario Expreso, 2021) evidencia la problemática del incremento de animales abandonados que se visualiza en sectores de la ciudad de Guayaquil. De acuerdo a la directora de El Refugio PANA, Katuska Delgado resaltó que *Hay un trasfondo gigantesco marcado por las carencias que existen en nuestra sociedad y por lo que una de las consecuencias es el abandono masivo de animales.* Debido a esto, la fundación recreó un mapa donde se identifica a los sectores con mayor índice de abandono animal en Guayaquil. **(ver figura 1)**



Figura 1. Mapa de zonas de vulnerabilidad en Guayaquil

Nota. Obtenido de: Diario Expreso (2021) Elaborado por: El Refugio PANA.

(Diario Expreso, 2021) indicó que los casos de abandono en la ciudad de Guayaquil van en aumento, se ha calculado 500.000 casos de animales abandonados que buscan alimento y un hogar.

Cabe indicar que la falta de campañas de esterilización por parte de entidades locales agranda la problemática, se identifica que en el mapa las zonas rojas son donde gobierna la mayor cantidad de animales en abandono. A continuación, se indicará las causas y consecuencias identificadas del abandono animal.

Tabla 1

Causas y consecuencias del abandono animal

Causas	Consecuencias
<ul style="list-style-type: none"> Factor económico Falta de conciencia y cuidado animal Falta de esterilización Cambio de domicilio Por la indiferencia de las personas Por características y/o comportamiento de la mascota 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamiento agresivo y/o depresivo Envenenamiento Atropellamiento Maltrato animal Muerte por desnutrición Muerte por enfermedad

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

De acuerdo (El Comercio, 2016) denunció que el incremento de desempleo ha fomentado a muchas familias a abandonar a sus mascotas por no tener la capacidad económica para poder darles una vida adecuada, por lo que se refiere del tema, la rescatista y fundadora América Freire de la organización Patitas Callejeras da certeza del elevado índice que provoca el abandono animal.

En cuanto al proceso de adopción de mascotas no es sencillo, ni tomado a la ligera por los rescatistas; debido que su misión es entregar a un animalito en un hogar permanente los interesados tienen que demostrar que cumplen con todos los requisitos que otorgue seguridad, salud y bienestar a la mascota.

De acuerdo a (El Expreso, 2021) relata que las fundaciones fomentan la adopción mediante sus redes sociales pero las personas se desmotivan al continuar con el proceso de adopción por lo complejo que es, hay quienes reclaman que los requisitos son excesivos. Sin embargo, Katuska Delgado, fundadora del Refugio PANA señala que *“Debemos ser rigurosos, lo hacemos por el bienestar integral del animal. Nuestra labor es recuperarlos, protegerlos, cuidarlos y, cuando ya estén sanos, darlos en adopción”*. Por malas experiencias durante el proceso de adopción se optado por la creación de filtros permite un mejor control, pero sobre todo la entrega de la mascota a una familia responsable.

Esto permite conocer una realidad y necesidad de simplificar los procesos, y disminuir el abandono de las mascotas teniendo una conexión directa con el usuario adoptante cumpliendo con los filtros necesarios que permita tener un mejor estilo de vida de las mascotas.

1.3. Justificación

En la presente investigación se desarrollará el estudio para la creación de una plataforma web para adopción de mascotas, debido a que las fundaciones hoy en día se encuentran colapsadas y hacen un gran esfuerzo para poder mantener a las mascotas que ya poseen como su responsabilidad y al mismo tiempo encontrarles un hogar. Para los rescatistas es prioridad encontrar un nuevo hogar a las mascotas que tienen y no dan alcance o prioridad a casos externos.

La actualidad de los animales en nuestro país es muy lamentable. A pesar de que se han creado leyes y ordenanzas que protegen las condiciones de la fauna doméstica siguen siendo muy débiles debido que no se penaliza a sus agresores y en su mayoría se llega simplemente a multas.

Conociendo los antecedentes y la actualidad de los animales tenemos como oportunidad el uso de la tecnología que hoy en día se ha convertido en un servicio fundamental para cada persona. En enero 2021, se registró que los dispositivos que mayor tráfico web son las laptops y computadoras con 52,6% de usuarios, los teléfonos inteligentes son de 45,6%, el 1,7% pertenece a las tablets. (Branch, 2021)

El uso de teléfonos inteligentes permita una mejor conexión con las personas por lo cual se busca crear un plan integral mediante una aplicación que permita a las personas y fundaciones poder publicar a las mascotas que desean poner en adopción con el objetivo de masificar y sea más rápido y ágil el proceso de adopción.

1.4. Preguntas de investigación

- ¿Cómo se diagnostica la problemática de la investigación?

- ¿Cuáles serán las estrategias de comercialización y recaudación que se usará en la plataforma web?
- ¿Cómo se fundamenta técnicamente la inversión y viabilidad financiera?
- ¿Qué estudio tecnológico se usará en la investigación e interpretación de resultados?
- ¿Cuál sería el costo a invertir en la propuesta para la creación de una plataforma web de adopción de mascotas?

1.5. Objetivos de la Investigación

1.5.1. Objetivo General

Determinar la viabilidad para la creación de una plataforma web para adopción de mascotas en la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar las necesidades del desarrollo de la plataforma web de adopciones mediante un estudio de mercado y factores del entorno.
- Evaluar la solución propuesta mediante un estudio de las necesidades del mercado real.
- Establecer una estructura de estudio tecnológico para la determinación de la viabilidad operativa.
- Diseñar el modelo de datos relacionado con el registro de adoptante y la solicitud de adopción para actualizaciones en tiempo real a través del estudio tecnológico.
- Analizar los costos de inversión y la viabilidad a través de un estudio financiero.

1.6. Fundamentación Teórica del Proyecto

1.6.1. Marco Teórico

El emprendimiento es llevado a cabo por una persona que se denomina emprendedor. De acuerdo a (Kundel, 1991) describió que “La actividad emprendedora es la gestión del cambio radical y discontinuo, o renovación estratégica, sin importar si esta renovación estratégica ocurre adentro o afuera de organizaciones existentes..”

Por otro lado, cuando el emprendimiento se relaciona con la tecnología se crea otra filosofía que señala que “El empresariado innovador ve el cambio como una norma saludable. No necesariamente lleva a cabo el cambio él mismo. Pero (y esto es lo que define al empresariado innovador) busca el cambio, responde a él y lo explota como una oportunidad” expresado por (Drucker, 1986) en su libro *“La innovación y el empresario innovador”*.

Como mencionó (Castillo, 1999) sobre el profesor de la Universidad de Harvard, Howard Stevenson en la década de los 80s comprobó que la mentalidad emprendedora se basaba más en las oportunidades que en los recursos. (p. 14). Del cual, basándonos en esta ideología se puede iniciar un proyecto con finalidad social que permita ser viable y rentable a largo plazo.

El emprendimiento social será la utilización de técnicas empresariales para crear nuevas formas de alcanzar objetivos sociales. (Dees & Anderson, 2006, pág. 74)

Para procurar el bienestar de una sociedad siempre existirán iniciativas por emprendedores sociales que se los consideran agentes de cambio y hasta creadores de innovaciones y/o edifican cambios positivos en el mundo.

1.6.2. Marco Conceptual

Adopción de mascotas: Es una alternativa que a la hora de adquirir un animal de compañía beneficia a todos: a la familia, a las entidades de protección animal y, por supuesto, al propio perro o gato. (Fundación Affinity, 2015).

Aplicación web: Son programas informáticos que se ejecutan en un servidor web, al que los usuarios acceden a través de internet, utilizando un navegador. Todos los datos con los que trabaja están almacenados en la web y son procesados en la misma, sí precisan de conexión a la red. (Profile, 2020)

Abandono animal: Delito que comete quién abandona a un animal doméstico o, en general, a cualquier animal que no viva en estado salvaje, en condiciones en que pueda peligrar su vida o integridad. (Diccionario Panhispánico, 2019)

Albergue y/o refugio de animales: Es aquella entidad privada sin ánimo de lucro (generalmente una protectora) que trabaja por el bienestar animal, cuenta con un espacio físico preparado para acoger un número limitado de animales sin dueño conocido, y cuyo objetivo final es el de lograr la adopción de los mismos para brindarles una segunda oportunidad. Nunca se sacrifica al animal a no ser que sufra una enfermedad incompatible con la vida, y siempre se toma la decisión bajo el criterio de un veterinario. Por esta razón, solo pueden acoger un número limitado de animales (generalmente, perros y gatos). (Web Consultas Revista de Salud y Bienestar, 2015)

Bienestar animal: Es el alojamiento adecuado, el manejo, la alimentación, el tratamiento y la prevención de enfermedades, la tenencia responsable, la manipulación humanitaria y si es necesario la eutanasia humanitaria. (Anon, 1990)

Derecho animal: Es el conjunto de teorías, principios y normas destinado a brindar una protección jurídica al animal de especie distinta a la del ser humano, promoviendo y procurando su bienestar y protección. (Chible Villadangos, 2016)

1.6.3. Marco Legal

En la presente investigación se toma en consideración los diferentes marcos legales que permiten y sustentan la viabilidad de la propuesta desde un enfoque social consciente. Se proclama lo siguiente:

Declaración Universal de los Derechos de los Animales

Art. 1: Todos los animales nacen iguales ante la vida y tienen los mismos derechos a la existencia.

Art. 2: a) Todo animal tiene derecho al respeto. c) Todos los animales tienen derecho a la atención, a los cuidados y a la protección del hombre.

Art. 3: a) Ningún animal será sometido a malos tratos ni a actos crueles. b) Si es necesaria la muerte de un animal, ésta debe ser instantánea, indolora y no generadora de angustia.

Art. 6: b) El abandono de un animal es un acto cruel y degradante.

Art. 8: a) La experimentación animal que implique un sufrimiento físico o psicológico es incompatible con los derechos del animal, tanto si se trata de experimentos médicos, científicos, comerciales, como de otra forma de experimentación.

Art. 10: a) Ningún animal debe ser explotado para esparcimiento del hombre.

Art. 11: Todo acto que implique la muerte de un animal sin necesidad es un biocidio, es decir, un crimen contra la vida.

Art. 14: a) Los organismos de protección y salvaguarda de los animales deben ser representados a nivel gubernamental. b) Los derechos del animal deben ser defendidos por la ley, como por los derechos del hombre. (Liga Internacional de los Derechos del Animal, 1978)

Reglamento De Tenencia y Manejo Responsable de Perros

Dado por Acuerdo Ministerial 116, publicado en Registro Oficial 532 de 19 de Febrero de 2009.

Art. 3: Todo propietario, tenedor y guía de perros, estará obligado a:

- a) Cumplir con la vacunación antirrábica y otras determinadas por la Autoridad Sanitaria Nacional, de acuerdo a la situación epidemiológica del país o de la región;
- b) Proporcionar alimentación sana y nutritiva, según la especie;
- c) Otorgar las condiciones de vida adecuadas y un hábitat dentro de un entorno saludable;

Art. 6: Los propietarios/as y tenedores de perros están prohibidos de:

- a) Maltratar, golpear o someter a cualquier práctica que le ocasione sufrimiento o daño al animal;
- b) Abandonar o mantener los perros en lugares que se encuentren en estado de aislamiento;
- c) Mantener instalaciones indebidas desde el punto de vista higiénico-sanitario y a animales sin cuidado, ni alimentación. (Gobierno del Ecuador, 2009)

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

(Cortés & Iglesias, 2004) mencionaron “ La metodología es considerada una ciencia que establece los lineamientos para alcanzar los resultados deseados” (p.8).

Para el desarrollo e investigación de la propuesta se tomó en consideración un diseño, tipo y enfoque de investigación, el cual permitirá el progreso de la investigación.

2.1. Diseño de Investigación

Como (Kerlinger, 2002) sostuvo que se nombra diseño de investigación al plan y a la estructura de un estudio. “Es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener respuestas a las preguntas de un estudio”. (p.83).

Basado al concepto de la investigación tiene un tipo de diseño no experimental; en el cuál (Kerlinger, 2002) señaló que “La investigación no experimental o ex-post-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”.

2.2. Tipo y Enfoque de Investigación

El enfoque de la investigación será cuantitativo y cualitativo para el desarrollo de la investigación.

La investigación cuantitativa se condensa en bases que hagan observable un objeto sobre la realidad de un objeto... El dato se basa en un “Instrumento de medidas” donde

sus bases radican en un conjunto de variable, valores o preguntas realizadas s todos los individuos de la muestra en estudio (Canales, 2006, pág. 7).

La investigación cualitativa es una actividad que localiza al observador en el mundo. Consiste en un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible. Estas prácticas transforman el mundo, lo convierten en una serie de representaciones, que incluyen las notas de campo, las entrevistas, conversaciones, fotografías, registros y memorias... (Denzin & Lincoln, 2005, pág. 3).

2.3. Alcance de Investigación

(Quintana, 2006) definió “Es la actividad que un individuo cumple con el propósito de incorporar nuevos contenidos sobre un tema de estudio que desconoce (p.24).

(Hernández, Fernández, & Lucio, 1996) “Los estudios exploratorios tienen por objeto esencial familiarizarnos con un tópico desconocido o poco estudiado o novedoso. Esta clase de investigaciones sirven para desarrollar métodos a utilizar en estudios más profundos”. (p.67).

2.4. Población y Muestra

(Holguín & Hayashi, 1993) definieron “En las actividades de investigación científica y tecnológica es muy útil el empleo de muestras. El análisis de una muestra permite inferir conclusiones susceptibles de generalización a la población de estudio con cierto grado de certeza”. (p.67).

$$n = \frac{z^2 * p * q * N}{e^2 (N - 1) + z^2 * p * q}$$

De acuerdo a la formula aplicada, se determinó hacer 386 encuestas.

Lugar de uso de Internet a nivel nacional	2019	2020	Variación significativa 2019 y 2020
Hogar	68,1%	86,1%	Si
Trabajo	11,7%	6,5%	Si
Institución Educativa	5,1%	0,4%*	-
Centros de acceso público	9,0%	1,9%	Si
Casa de otra persona	4,5%	4,6%	No
Otros	1,5%	0,3%*	-

Figura 2. Porcentaje de lugares de uso de internet en Ecuador (2019 y 2020)

Nota. Recopilado por Encuesta Multipropósito (2019 y 2020).

Obtenido de: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf

De acuerdo a un estudio expuesto el (INEC, 2021) muestra el acceso de internet a nivel nacional, destacando que en la actualidad el 86,1% de hogares en el país tiene acceso al internet. Por otra parte, en el último censo realizado por el (INEC, 2017) refleja que la ciudad de Guayaquil dispone 2'644.891 de habitantes, posicionando lo como el cantón más poblado del país, de acuerdo a las estadísticas de personas con acceso a internet el porcentaje de ciudadanos guayaquileños que tienen internet en sus hogares sería de un promedio de 2'277.251, el cual definimos como la población.

2.5. Técnica de Recolección de Datos

Tabla 2

Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
Entrevista	Formularios
Encuesta	Cuantificación
Foda	Matriz

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

2.6. Análisis de Datos

Formulario de Entrevista a Especialista

Entrevista Nº 1

Nombre del entrevistado: Dr. Luigui Donald Ganchozo Intriago

Lugar de la entrevista: Centro de Bienestar Animal Guayaquil

Fecha: 3 de Mayo, 2022.

1. ¿Qué medidas crees que son necesarias para acabar con el abandono de animales o que la cifra disminuya considerablemente?

Como municipio se ha planteado las ordenanzas, pero solo podemos llegar hasta ahí, no podemos crear una ley mucho más fuerte porque eso corresponde al estado como ente regulador; crear leyes más sancionatorias sería un escudo, pero lo fundamental es un trabajo en conjunto para ayudar a concientizar a las personas y como GAD crear la suficiente información y centros de atención para reducir la población de animales domésticos en la calle.

2. ¿Qué está haciendo actualmente Bienestar Animal?

Bienestar animal cumple un eje fundamental que es rescatar, curar y reintegrar a una mascota en situación de riesgo, pero no sé puede ayudar a todos se analiza los casos más críticos y se le da atención inmediata, pero a pesar de tener una infraestructura grande no es suficiente.

3. ¿Cómo el sector privado puede ser un socio estratégico para lograr un trabajo integral?

Dentro de las ordenanzas y políticas que tenemos está el trabajo en conjunto con empresas privadas, es más los proyectos como los que tiene ustedes son fundamentales porque suman al objetivo que buscamos en común que es ayudar, y de ser el caso financiar iniciativas como estás permitirán que subsistan en el tiempo y colaboren en conjunto con nosotros.

4. ¿Trabajan o trabajarían en conjunto con emprendedores o empresas privadas para reducir el abandono de mascotas?

Si. Lo estamos haciendo, pero buscamos siempre que se cumpla con los objetivos que se planteen ambas instituciones, todo es posible si se trabaja en equipo.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

Pregunta 1: Género

Tabla 3

Género

Género	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	245	63%
Masculino	141	37%
Total	386	100%

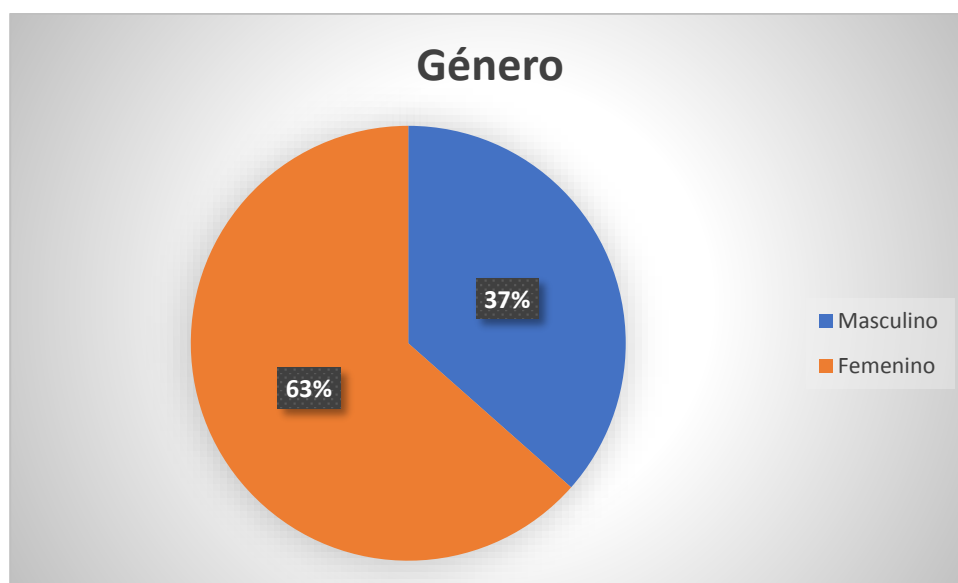


Figura 3. Género

El número de ciudadanos encuestados fueron 386 estudiantes de la ciudad de Guayaquil, de los cuales participaron 245 mujeres otorgando el porcentaje mayor 63% y el restante de encuestados fueron 141 hombres que otorga el 37%.

Pregunta 2: Edad

Tabla 4

Edad

Edad	Frecuencia	Porcentaje
De 18 – 25	159	41%
De 26 – 35	121	31%
De 36 – 50	84	22%
De 51 a más	22	6%
Total	386	100%

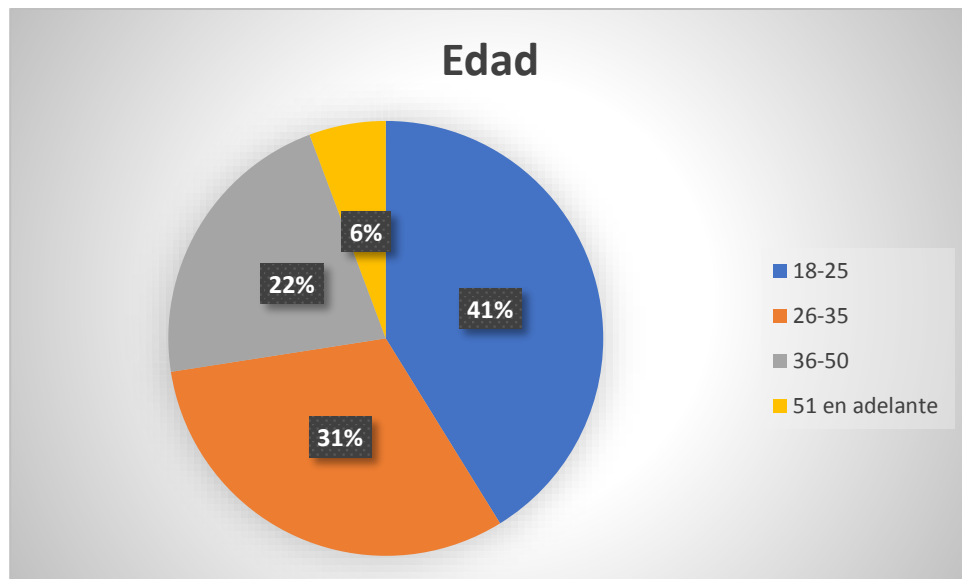


Figura 4. Edad

El mayor número de habitantes de Guayaquil que participaron pertenecen a un rango de edad entre 18 hasta 25 años con el 41%, el segundo grupo se encuentran entre los 26 a 35 años de edad con una participación del 31%.

Pregunta 3: ¿Le gustan los perros y gatos como mascota?

Tabla 5

¿Le gustan los perros y gatos como mascota?

¿Le gustan los perros y gatos como mascota?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	334	87%
No	52	13%
Total	386	100%

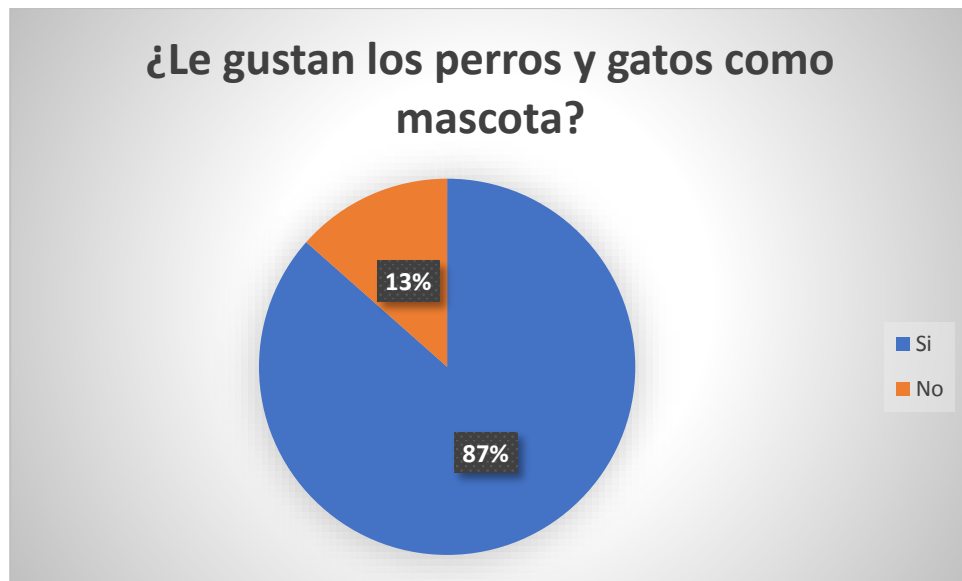


Figura 5. ¿Le gustan los perros y gatos como mascota?

Acorde a los habitantes, el 87% de guayaquileños afirmaron que si les gustan y/o consideran a los perros y gatos como mascotas domésticas.

Pregunta 4: ¿Con qué frecuencia visualiza animales callejeros en su sector o lugar que transita?

Tabla 6

¿Con qué frecuencia visualiza animales callejeros en su sector o lugar que transita?

¿Frecuencia de animales en su sector?	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	311	81%
Frecuente	62	16%
Poco frecuente	13	3%
Total	386	100%



Figura 6. ¿Con qué frecuencia visualiza animales callejeros en su sector?

En la encuesta recogida demuestra que el 81% de encuestados señalan que si observan con mucha frecuencia animales callejeros en sectores conocidos y/o por sus hogares o trabajo.

Pregunta 5: ¿Cree usted que muchas de estas mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?

Tabla 7

¿Cree usted que muchas de estas mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?

¿Las mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	287	74%
No	99	26%
Total	386	100%

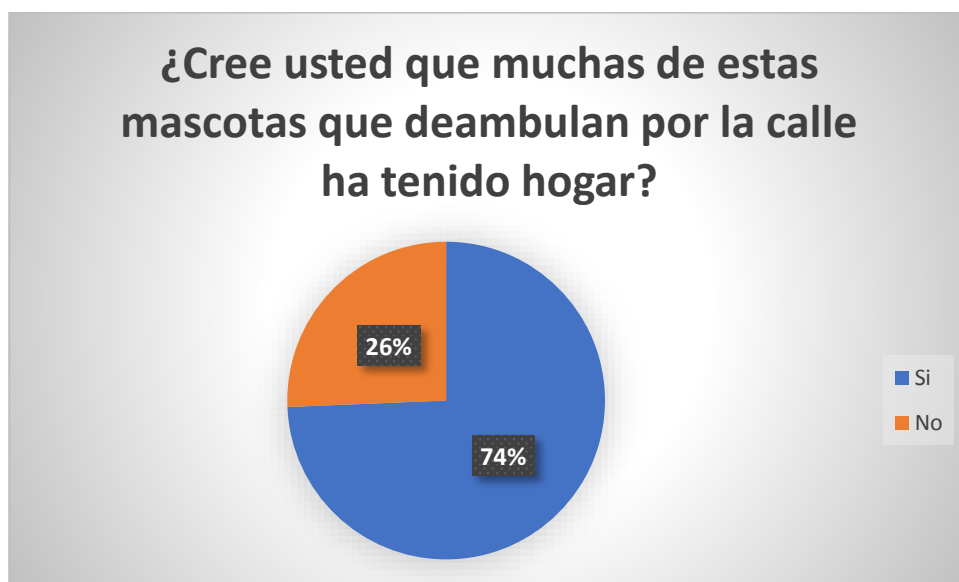


Figura 7. ¿Cree usted que muchas de las mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?

El porcentaje de opinión corresponde del 74% de encuestados que si creen que han tenido hogar antes de pertenecer a las calles y/o sectores habituales de presencia de animales abandonados. La parte restante considera que son animales que han nacido en las calles por la no esterilización de mascotas abandonadas.

Pregunta 6: ¿Si usted no tiene cómo mantener a una mascota le gustaría la idea de una aplicación web que ayude a gestionar un hogar para mascota?

Tabla 8

¿Si usted no tiene cómo mantener a una mascota le gustaría la idea de una aplicación web que ayude a gestionar un hogar para su mascota?

¿Usted usaría la aplicación web que ayude a gestionar un hogar para su mascota?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	380	98%
No	6	2%
Total	386	100%

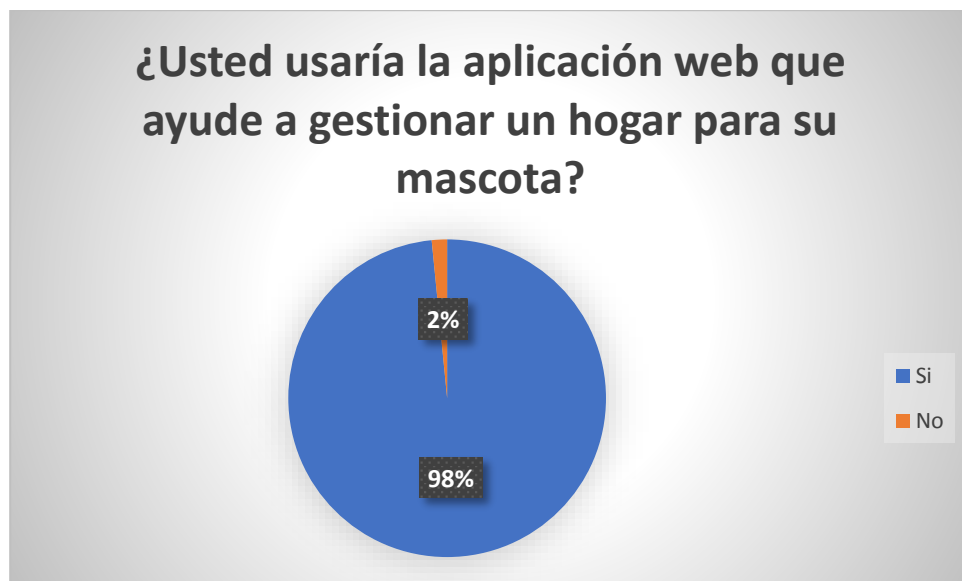


Figura 8. ¿Usted usaría la aplicación web para que ayude a gestionar un hogar para su mascota?

El 98% de conciudadanos encuestados de Guayaquil revelaron que si les gustaría que la aplicación permita gestionar un hogar para su mascota; en caso de que no puedan seguir manteniéndola. Debido que esta herramienta facilitará la búsqueda por su optimización de tiempo.

Pregunta 7: ¿Le gustaría que la aplicación sea también una herramienta para concientizar a la ciudadanía sobre el cuidado animal?

Tabla 9

¿Le gustaría que la aplicación sea también una herramienta para concientizar a la ciudadanía sobre el cuidado animal?

¿Le gustaría que la app sea una herramienta para concientizar?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	298	77%
No	88	23%
Total	386	100%



Figura 9. ¿Le gustaría que la app sea una herramienta para concientizar?

De acuerdo a 298 personas encuestadas señalan que les gustaría que la aplicación web también se use como una herramienta debido que permitirá visualizar con más claridad las realidades sobre el cuidado y protección de las mascotas.

Pregunta 8: ¿Conoce usted que existen leyes para la protección de cuidado animal?

Tabla 10

¿Conoce usted que existen leyes para la protección de cuidado animal?

¿Conoce que existen leyes para protección animal?	Frecuencia	Porcentaje
Sí	207	54%
No	179	46%
Total	386	100%

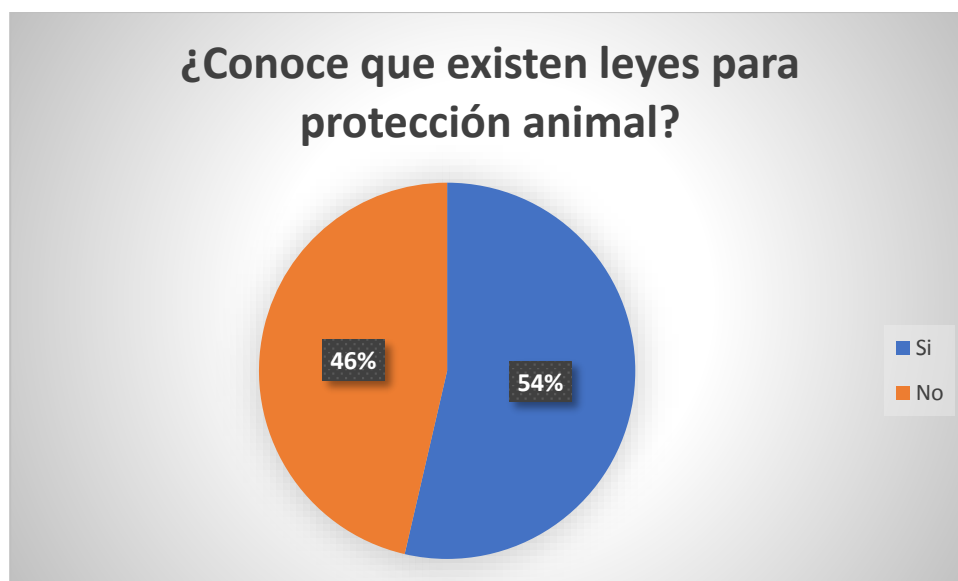


Figura 10. ¿Conoce que existen leyes para protección y cuidado animal?

En la recopilación de información recibida por los habitantes señalan, que la mayoría si conocen que existen leyes de protección y cuidado animal que corresponde a 54% de encuestado. Por otra parte, el desconocimiento de estas leyes se refleja con un 46% siendo un número preocupante debido que todavía la ciudadanía no está informada de leyes creadas en beneficio de las mascotas en general, o no conocen el procedimiento y/o instituciones respetivas para hacer una denuncia correspondiente.

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS DEL ENTORNO

3.1. PESTEL

El análisis PESTEL señala que el rendimiento de la organización esté alineado positivamente con las fuerzas de cambio que afecten el entorno empresarial, por lo que es de gran utilidad al momento de entrar en nuevos mercados y nuevos países, y ayuda a adaptarse eficazmente a las realidades del entorno. (Bittan, 2017)

Factor Político

En la ciudad de Guayaquil existe una ordenanza de apoyo a la protección integral que regula el cuidado de las mascotas señalando que los propietarios de las mascotas que no recojan los desechos, tendrán una sanción que equivale a un salario básico unificado, 18 horas de charlas comunitarias y 4 horas de charlas sobre bienestar animal. (Periódico Qué, 2021)

Al existir una normativa que regule y sancione a la sociedad se crea una cultura hacia la concientización sobre el cuidado de la mascota lo cual se vuelve una oportunidad para lograr una mejor convivencia y respeto hacia la vida animal.

Factor Económico

La Unidad de Bienestar Animal del Municipio de Guayaquil brinda nuevos puntos de atención y horarios de las clínicas móviles que ofrecen servicios gratuitos para las mascotas. De los cuáles se encuentran situados en tres sectores estratégicos de la

ciudad para prevenir el incremento de población animal a través de su servicio de esterilización. (Qué Noticias, 2021)

Los servicios gratuitos de consultas y vacunas que otorgan veterinarias permite a los especialistas a contribuir con la reducción de enfermedades zoonóticas como rabia, parasitosis, micosis. Por otra parte, el objetivo de este tipo de servicios es la educación a la ciudadanía que debe conocer sus obligaciones de cuidar a sus mascotas y brindarles una vida sana. (El Universo, 2019)

Contextualizando desde el punto de vista económico para mantener una mascota antes el costo era muy elevado; en cambio hoy en día existe en la ciudad varios centros veterinarios municipales que realizan esterilizaciones y control médico sin costo a las mascotas, esto logra un impacto positivo y permite la reducción del abandono de las mascotas, pero también evita la sobrepoblación de los animales y mejora la calidad de vida.

Factor Social

En Guayaquil la Agrupación de protección animal “PANA” junto con estudiantes de la ESPOC lanzaron una campaña de concientización sobre los derechos de las mascotas, esto permite a que la ciudadanía obtenga información, pero sobre todo tenga conciencia sobre el cuidado de las mascotas y lo más importante la intervención de estudiantes universitarios creando una cadena de información. (El Telégrafo, 2018)

En otras ciudades se está replicando este concepto de campaña, un ejemplo es en Tungurahua que mediante la creación de ordenanzas y socialización buscan educar a

los niños, jóvenes y adultos sobre el cuidado y el no maltrato de perros y gatos. La campaña tuvo nombre “Yo, contra la violencia a los animales”. (El Comercio, 2016)

Factor Tecnológico

Estudio realizado (INEC, 2021) mostró el acceso de internet a nivel nacional, destacando que en la actualidad el 86,1% de hogares en el país tiene acceso al internet. Por otra parte, el acceso a teléfonos inteligentes tiene un incremento con el objetivo de disminuir las brechas digitales en nuestro país.

Área	2019	2020	Variación significativa 2019 y 2020
Nacional	46,0 %	51.5%	Si
Urbana	54,0 %	58.2%	Si
Rural	28,8 %	36.8%	Si

Figura 11. Porcentaje de personas que tienen teléfono inteligente, por área (2019 y 2020)

Nota. Recopilado por Encuesta Multipropósito (2019 y 2020).

Obtenido de: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf

Se toma en conclusión que, en la actualidad a nivel nacional el acceso a teléfonos inteligentes es de un 51.5%, en el sector urbano un acceso del 58.2% y a nivel rural de un 36.8%, aunque la brecha aún es el alta existe un crecimiento constante y por la pandemia del COVID 19 muchos negocios comerciales y proyectos sociales han trasladado sus actividades de forma virtual para tener un acceso más directo con el usuario.

3.2. Análisis de la Industria

De acuerdo a (Revista Gestión, 2017) señaló que el mercado global de tecnologías de información (TI) se estimó en \$ 3,8 millones de millones para el año 2016, siendo Estados Unidos el mayor actor con una participación de 28%, la región que muestra el mayor crecimiento es Asia-Pacífico debido al impulso dado por China. La mayoría del gasto en TI proviene del ámbito empresarial para actividades de comunicaciones en países emergentes y para software en los países desarrollados.

Adicional (Revista Gestión, 2017), aseguró que en Ecuador la industria de software genera ventas del orden de \$ 500 millones que sería el 0,5% del PIB con un crecimiento anual de 17% en los últimos siete años. La actividad más importante es la provisión de servicios informáticos que refleja el 53%, al tiempo que las ventas de software al sector público representan 22% del total.

La industria local, integrada por alrededor de 700 empresas, está conformada mayormente por Pymes, aunque con una fuerte concentración de ingresos en las empresas de mayor tamaño. En 2015 proporcionó empleo a más de 10 mil personas, principalmente desarrolladores (35%) e implementadores (24%). (Revista Gestión, 2017)

Analizando el contexto que nos muestra el artículo sobre el crecimiento de desarrollo de software en Ecuador se puede concluir que existe una gran oportunidad debido a que al ser un mercado con un 53% de demanda siendo el 22% del sector público podemos determinar que existe una gran oportunidad para el sector privado para su crecimiento, pero sobre todo permite atender necesidades en nuestro mercado local.

CAPÍTULO IV

4. EMPRESA

4.1. Misión

Promover el bienestar y cuidado de las mascotas a través de una herramienta tecnológica que simplifique los procesos de adopción y ser parte activa para reducir el abandono de los animales de compañía.

4.2. Visión

Ser una aplicación escalable, autosustentable que pueda ser reconocida a nivel nacional e internacional en el ámbito de bienestar animal en conjunto con el comportamiento de las personas.

4.3. Valores

De acuerdo que la idea de la investigación es la creación de una aplicación web para adoptar mascotas, los siguientes valores conllevan a un propósito social.

- Trabajo de forma **RESPONSABLE**.
- **RESPECTO** por la vida.
- **COMPROMISO** con el cuidado y bienestar de la fauna doméstica.
- **PROACTIVIDAD** para lograr las mejores soluciones tecnológicas.
- **EQUIDAD** de oportunidades para lograr un hogar para todas las mascotas.

4.4. Estructura Organizacional

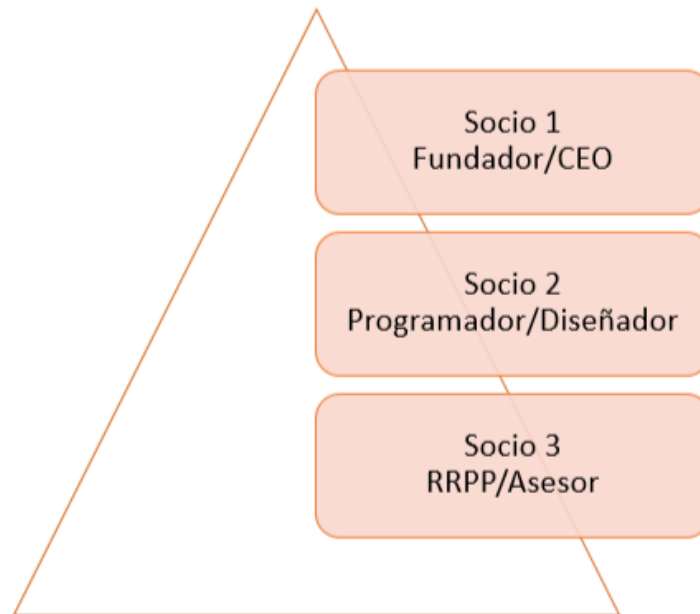


Figura 12. Estructura organizacional

Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

4.5. Cadena de Valor

Actividades primarias

- ***Logística interna***

Buscar los mejores proveedores en lo que respecta hardware y desarrollo de software para que la aplicación web sea amigable, pero sobre todo tenga la capacidad suficiente y no exista problema para el usuario.

- ***Logística externa***

Como emprendimiento social buscamos alianzas y convenios con negocios afines a la orientación de la aplicación web con el objetivo de lograr más frecuencia de tránsito y más visitado por potenciales usuarios.

- **Actividad operacional**

Contamos con un programador con más de 20 de años de experiencia en el campo, esto nos permite tener una alta seguridad en que la aplicación podrá ser escalable y contar con el soporte técnico oportuno para lograr la satisfacción del servicio que se desea entregar al usuario.

- **Servicio**

La actividad principal de la aplicación es ser un intermediario que permita de forma ágil y rápida el proceso de adopción para mascotas, se busca reducir los índices de abandono `pero también reducir el colapso de las fundaciones, seremos un socio estratégico que indirectamente va aportar mejorando la educación sobre el cuidado y bienestar animal.

- **Marketing**

La difusión se la realizará principalmente en las redes más conocidas y transitadas: Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp Business.

ANALISIS DE LA CADENA DE VALOR

Se identifica que las actividades mencionadas nos permiten tener una ventaja competitiva es tener como principio lograr convenios y alianzas que permita a la aplicación web tener mucho más contenido y sea robusta, así mismo estas marcas podrán ser vistas por los usuarios y consuman sus productos y servicios. Seremos socios de las fundaciones y albergues debido que ayudaremos a simplificar los procesos de adopción.

4.6. Comercialización y Venta

Se tiene como objetivo tener varias fuentes de ingreso para lograr que el proyecto social sea autosustentable:

Venta de espacios para promoción de empresas afines

Venta de espacios para empresas afines y así logren obtener potenciales clientes, cabe indicar que se otorgara un contrato de exclusividad para que no exista más de una marca promocionándose en el aplicativo web.

Patrocinios públicos – privado

Dentro del estudio de mercado elaborado se realizó entrevista al Gerente de Bienestar Animal y así mismo administradores y propietarios de fundaciones y veterinarios, donde Bienestar animal considera un auspicio monetario para el mantenimiento del aplicativo, las fundaciones con la difusión en sus redes sociales y las veterinarias con auspicio financiero por publicidad prepagada en el aplicativo web a desarrollarse.

4.7. Servicio Post – venta

Dentro de nuestro servicio post-venta se tiene como objetivo mantener un aplicativo en constante actualización, se planea que cada 6 meses se hace actualizaciones y evaluaciones de acuerdo al feedback que los mismos usuarios determinen, en caso de existir situaciones emergentes se lo hará en ese momento, dentro del equipo de trabajo se cuenta con un desarrollador con la disponibilidad de tiempo.

4.8. Descripción y detalle del Producto o Servicio



Figura 13. Logo del aplicativo web de adopción.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)



Figura 14. Portada de inicio del aplicativo web.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

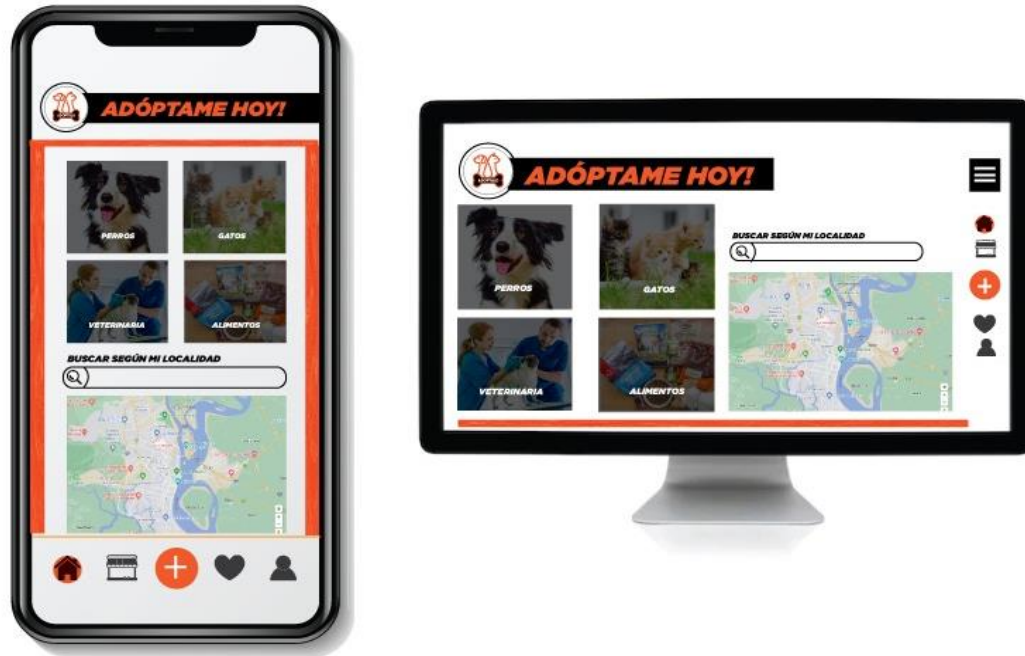


Figura 15. Pantalla principal del aplicativo web.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

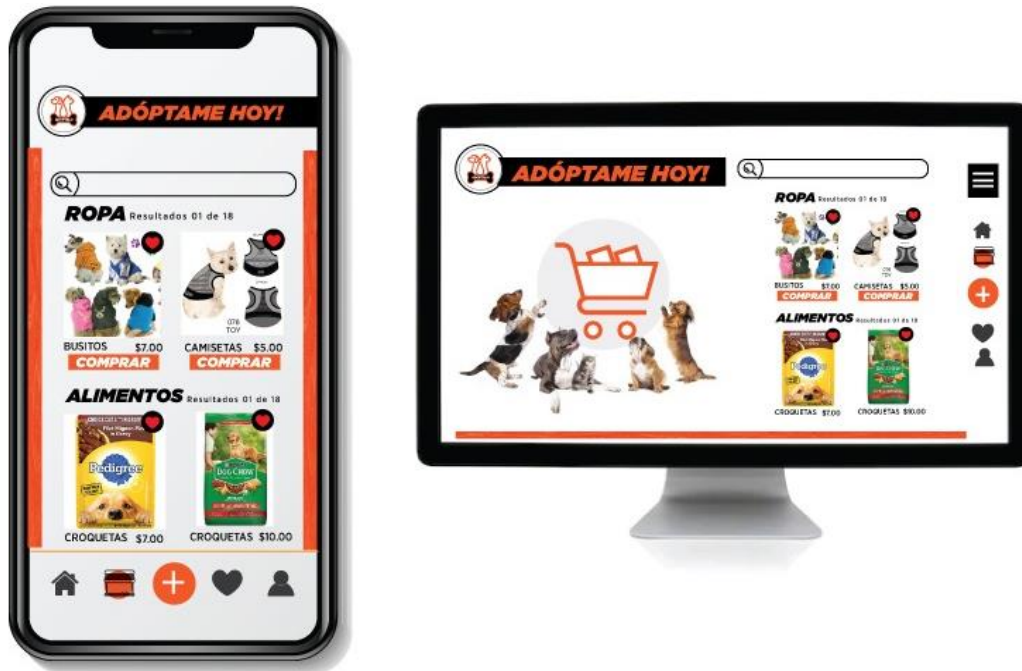


Figura 16. Tienda del aplicativo web.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

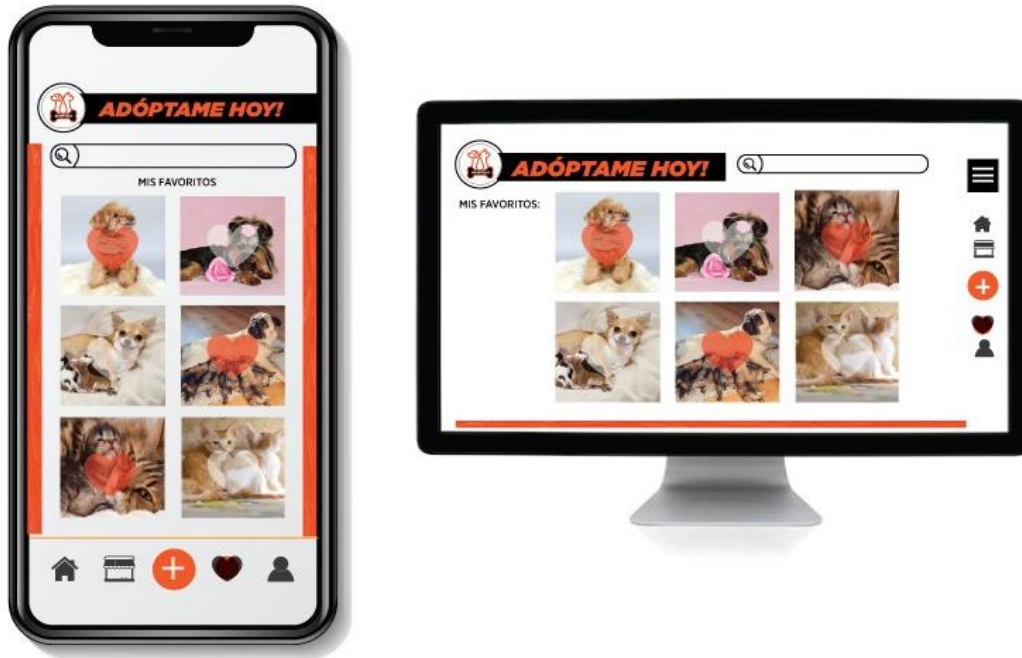


Figura 17. Favoritos del aplicativo web.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

Logotipo: El logotipo hace énfasis a las mascotas con un gato y un perro como protagonistas principales, se elige el color naranja porque de acuerdo a la psicología de los colores debido que representa juventud, fresca, pero sobre todo mueve las emociones. El nombre ADOPTALO busca que el usuario tenga una rápida captación y sea fácil de recordar.

Características de la aplicación: Se busca transmitir que es fácil de utilizar y de forma intuitiva permitiendo al usuario que desea adoptar los perfiles de mascotas de a través de referencia de geolocalización, debido a que el objetivo es lograr crear zonas y no exista inequidad en adopciones permitiendo la oportunidad a todas las mascotas.

La aplicación al ser web puede ser utilizado desde un dispositivo móvil o un computador y se ajusta al tamaño de la pantalla, es decir tiene característica de ser responsive.

Se ha buscado usar palabras sencillas, pero de impacto para que el usuario se identifique con el lenguaje y sea más fácil su uso y no tenga contratiempos. Se anexa un formato de cómo será el formulario que debe llenar la persona que desea adoptar.

Proceso para ingresar a la aplicación:

- Registro de usuario con un login y contraseña.
- El usuario debe completar su información (perfil).
- Búsqueda de mascotas de acuerdo a un mapa de geolocalización.
- Si acepta deberá llenar un formulario como requisito de forma obligatoria.
- Adóptalo pondrá en contacto al usuario adoptador con el usuario adoptante con la finalidad de que se realice la adopción.
- Concluida la adopción en un periodo de siete días la aplicación indicará al usuario adoptador que actualice el proceso, si lo culmino la aplicación inhibirá a la mascota y ya no saldrá dentro del motor de búsqueda en la aplicación.

Tienda online: Dispondrá con productos afines al bienestar y cuidado de las mascotas, con el objetivo de que los usuarios puedan tener en un solo lugar muchas opciones de accesorios para sus amigos de cuatro patas.

Publicidad: Empresas privadas y emprendimientos podrán tener un espacio dentro de la aplicación con el objetivo de ofertar mediante anuncios sus actividades, el usuario al hacer clic será trasladado a la página de la empresa o emprendimiento.

4.9. Proceso de Producción o Prestación de Servicio

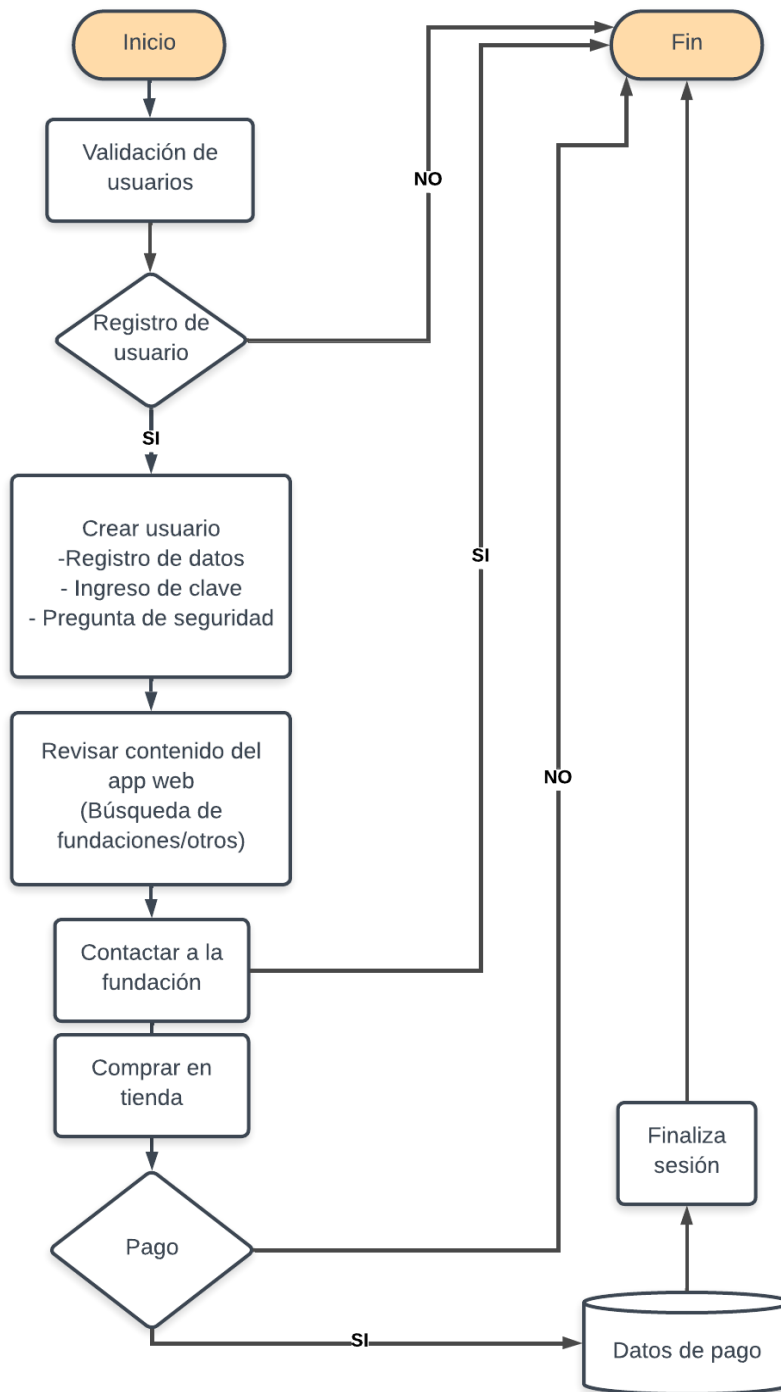


Figura 18. Proceso de producción del aplicativo web.

Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

4.10. Descripción de la oportunidad

En la ciudad de Guayaquil la población canina y gatuna ha crecido de forma considerable lo cual se ha convertido en una problemática social y sanitaria, las fundaciones al tener pocos recursos y en su mayoría colapsadas en sus espacios para poder albergar a más mascotas genera el incremento del problema.

Sin contar el poco compromiso de las entidades públicas que no brindan ayuda y si lo hacen es mínima, a partir de esta realidad se busca crear una conexión directa entre el usuario que desea poner en adopción con la persona que desea adoptar, con procesos mucho más rápidos y simplificados a diferencia del procedimiento de las fundaciones que conlleva mucho demasiado tiempo.

Se determina como oportunidad la optimización y automatización de procesos extensos a través de la creación de la aplicación web que busca crear una dinámica que no solo sea el fin de adoptar sino también el usuario tenga más opciones de interacción, una tienda en línea, variedad de empresas preocupadas por el bienestar y cuidado de mascotas.

Con una herramienta tecnológica segura permitirá a fundaciones y entidades locales a trabajar en aquellas mascotas que están en las calles debido que contarán con un socio estratégico como lo será ADOPTALO.

4.11. Modelo de Negocio

<p>Problema ²</p> <ul style="list-style-type: none"> Abandono de canes y gatos en las calles de Ecuador. Escenario de crueldad y de sanidad. Consecuencias que pueden ser prevenidas como ataques a personas, desperdigar basura en calles, enfermedades e interferir con turismo en zonas. <p><i>(Alternativas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Leyes severas. Más visibilidad de fundaciones. Información real del problema social actual. 	<p>Solución ⁴</p> <p>Comunicación y adopción sin desplazarse consecutivamente. Apoyo a causas sociales, trabajo conjunto con Fundaciones.</p>	<p>Proposición de valor única ³</p> <p>Aplicativo web que optimice el proceso de búsqueda de perfiles de mascotas de acuerdo a parámetros que buscan personas interesadas en adoptar una mascota en Ecuador.</p> <p>Incluye geolocalización, creación de usuario, consejos de cuidado de mascotas, información de contacto, gratuito a fundaciones, apoyo \$ a fundaciones.</p>	<p>Ventaja especial ⁹</p> <p>Conoce a tu futuro compañero de vida de manera <i>rápida y segura</i>, lo recaudado será destinado apoyar a peluditos.</p>	<p>Segmento de clientes ¹</p> <p><u>“Quienes adoptan”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Hombres y mujeres interesados en adoptar o rescatar personas. <p><u>“Quienes dan en adopción”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fundaciones.
<p>Estructura de costes ⁷</p> <p>Mercadeo Desarrollo de aplicativo Mantenimiento Otros</p>		<p>Flujo de ingresos ⁶</p> <p>Tarifa mensual de \$100 para espacio de anuncio a proveedores (veterinarios, artículos de ropa y comida) Comisiones del 10% por ventas en tienda online.</p>		

Figura 19. Modelo de negocio del aplicativo web.
Nota. Elaborado por: Escandón, F. (2022)

CAPÍTULO V

5. PLAN DE MARKETING

5.1. Objetivos: General y Específicos

General

Dar a conocer el aplicativo web, a todas personas que desean poner sus mascotas en adopción dentro de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas.

Específicos

- Facilitar al usuario, el proceso de poner en adopción sus mascotas a través del aplicativo web.
- Desarrollar un plan de acción para dar a conocer el aplicativo web, por medio de redes sociales.
- Comprender la dinámica que tiene el aplicativo web.

5.2. STP Marketing Model (Segmentación, Targeting y Posicionamiento)

5.2.1 Modelo de Marketing por Segmentación

En el modelo de Marketing por Segmentación tenemos a personas con las siguientes características, según el trabajo investigativo.

- **Edad:** 18 a 40 años.
- **Sexo:** Femenino y masculino.
- **Educación:** Todo tipo de nivel académico.
- **Ocupación:** Trabajos públicos, privados.
- **Intereses:** Cuidado animal, gustos por los gatos y perros, fundaciones de adopción.
- **Residencia:** Ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas.

5.2.2 Modelo de Marketing por Targeting

El Targeting del presente trabajo investigativo es anunciar el aplicativo, por medio de redes sociales como; Facebook, Instagram, Tik Tok y app. Whatsapp, debido que son las más demandadas en la ciudad de Guayaquil.

5.2.3 Modelo de Marketing por Posicionamiento

Tiene como objetivo satisfacer las necesidades que urgen al usuario de una manera más rápida y práctica, sin salir de casa, enfocándose siempre en el beneficio de los perros y gatos.

5.3. Análisis FODA

Tabla 11

Análisis FODA

Fortalezas	Debilidades
F1. Interfaz de alta velocidad, fácil uso y amigable.	D1. Poco financiamiento propio.
F2. Aplicación con geolocalización de acuerdo ubicación.	D2. Poca contratación de personal.
F3. Optimización de contacto entre refugio – adoptante.	D3. Nuevo modelo de negocio en el país.
F4. Protección de datos a los usuarios por medio de certificado de seguridad SSL.	D4. Tiempo en generar suscriptores.
F5. Protección de métodos de pagos por medio de PayPal.	

Oportunidades	Amenazas
O1. Era de consumo de tecnología.	A1. Poca confianza en el e-commerce del país.
O2. Incremento de la industria de Software y TICs.	A2. Crisis económica, producto de la pandemia.
O3. Mayor tendencia en adopción de mascotas y no a la compra.	A3. Redes sociales como competencia posicionada.
O4. Endurecimiento de las leyes por aspectos de maltrato y venta de mascotas.	A4. Escaso apoyo de entidades públicas para lograr un trabajo integral.
	A5. No aplicación de leyes desarrolladas.

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

5.4. Estrategias Genéricas y Específicas

Dentro de las Estrategias Genéricas, se utilizarán las de liderazgo, diferenciación y segmentación o enfoque, las mismas ayudarán a identificar el grado de competitividad dentro del mercado.

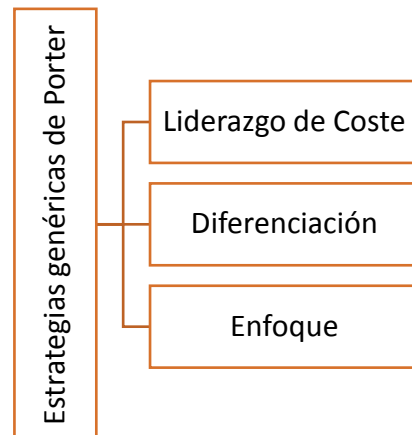


Figura 20. Estrategias genéricas de Porter.
Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

Por otra parte, dentro de las Estrategias Específicas se trabajará con:

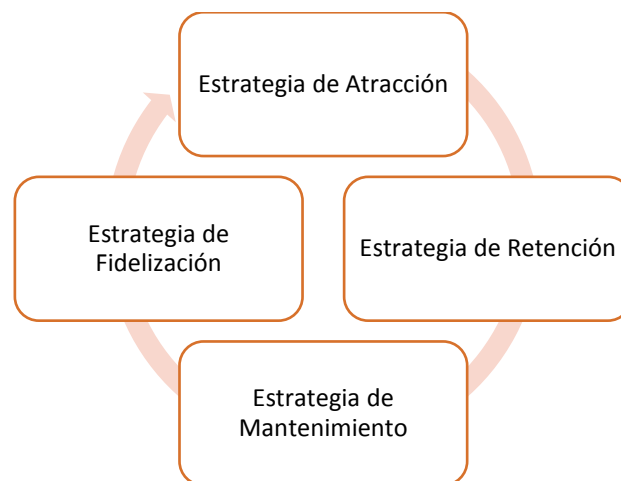


Figura 21. Estrategias específicas.
Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

5.5. Marketing Mix

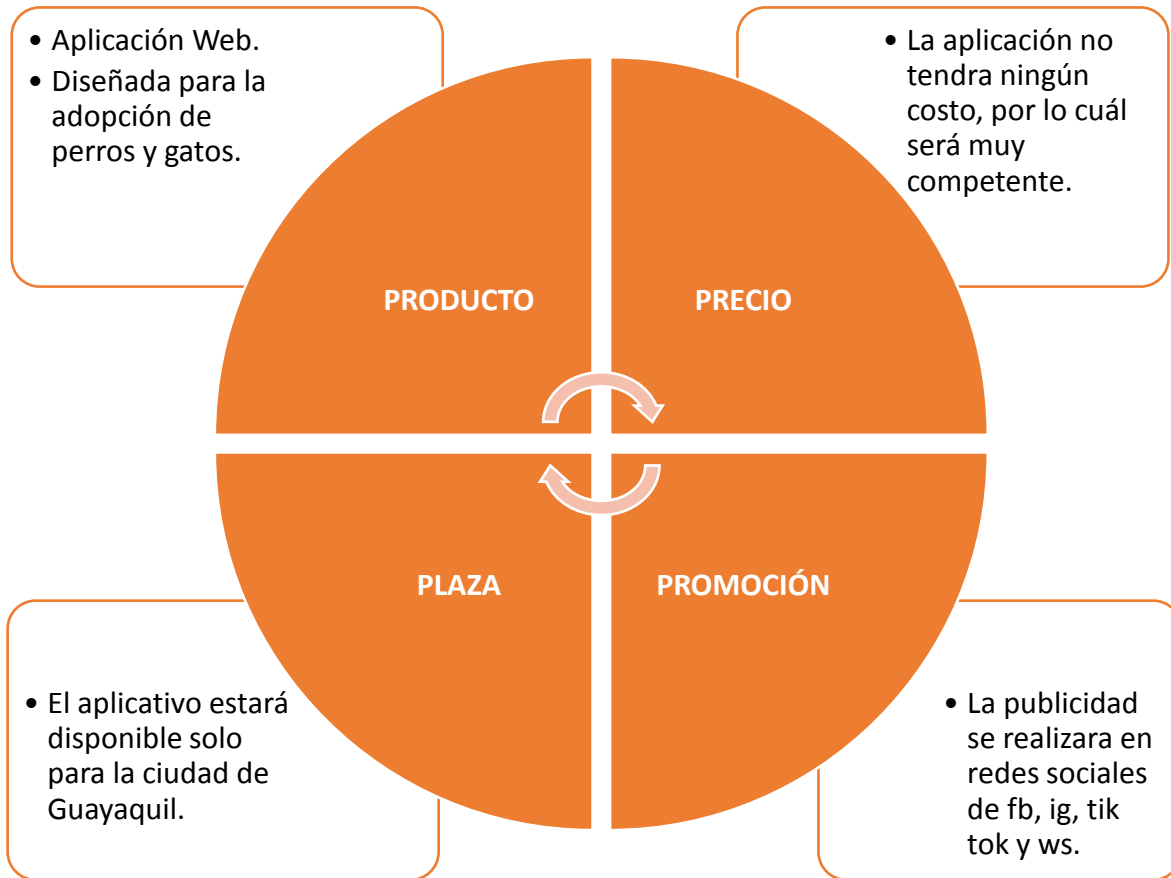


Figura 22. Marketing Mix.

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

CAPÍTULO VI

6. PLAN FINANCIERO

6.1. Estudio de Demanda Actual

El acceso

El 70% del tráfico a plataformas tecnológicas se realiza desde dispositivos móviles, de acuerdo con datos de las analíticas de Google. (Revista Lideres, 2020)

El consumidor

Según el INEC 45 hogares de cada 100 tienen acceso a Internet. Representa un crecimiento de 8,4 puntos con relación al 2018. (Revista Lideres, 2020)

6.2. Crecimiento de Demanda

En un artículo publicado por (Revista Lideres, 2020) detalla que la información de la Asociación de Empresas de Telecomunicaciones, en promedio el consumo de datos aumentó entre un 30% y 50% durante la pandemia. En esta línea, el acceso a tecnologías y plataformas subió.

6.3. Inversión

Para el desarrollo de la propuesta se determinó que la inversión inicial para la creación de la aplicación web sería de \$5256.69. Cabe resaltar que la financiación del proyecto será distribuida de la siguiente manera:

- Préstamo bancario 60%.
- Financiamiento propio 40%.

Tabla 12
Inversión Inicial

INVERSIÓN INICIAL		
Descripción	Valor	%
Capital de Trabajo	\$ 466,69	8,88%
TOTAL INVERSIÓN CORRIENTE	\$ 466,69	8,88%
Muebles y Enseres	\$ 375,00	7,13%
Equipos de Computación	\$ 2.115,00	40,23%
TOTAL INVERSIÓN FIJA	\$ 2.490,00	47,37%
Gastos de constitución e instalación	\$ 2.000,00	38,05%
Publicidad y Comunicación	\$ 300,00	5,71%
TOTAL INVERSIÓN DIFERIDA	\$ 2.300,00	43,75%
TOTAL INVERSIÓN INICIAL	\$ 5.256,69	100,00%

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

6.4. Activos Fijos

A continuación, se demostrará la tabla de depreciaciones; el cuál señalará los valores depreciados por 5 años de los activos fijos si son depreciables. Se toma en consideración, que la investigación se basa en el desarrollo de una aplicación web que sería ofertar un servicio, que es intangible.

Como se refleja muebles y enseres a 10 años y los equipos de cómputo (servidor) a 3 años.

Tabla 13
Activos Fijos

Descripción	Valor	%	DEPRECIACIONES INVERSIÓN INICIAL				
			Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Muebles y Enseres	\$ 375,00	10%	\$ 37,50	\$ 37,50	\$ 37,50	\$ 37,50	\$ 37,50
Equipos de Computación	\$ 2.115,00	33%	\$ 704,93	\$ 704,93	\$ 704,93	\$ -	\$ -
TOTAL	\$ 2.490,00		\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 37,50	\$ 37,50
<i>ACUMULADA</i>			\$ 742,43	\$ 1.484,86	\$ 2.227,29	\$ 2.264,79	\$ 2.302,29
TOTAL DEPRECIACIONES			\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 37,50	\$ 37,50
TOTAL DEPRECIACIONES ACUMULADAS			\$ 742,43	\$ 1.484,86	\$ 2.227,29	\$ 2.264,79	\$ 2.302,29

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

6.5. Estado de Resultado

Tabla 14
Estado de Resultado

Estado de Resultado					
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Unidades vendidas					
Ingresos por patrocinio	\$ 5.000,00	\$ 5.000,00	\$ 5.000,00	\$ 5.000,00	\$ 5.000,00
Ingreso por publicidad	\$ 24.000,00	\$ 28.080,00	\$ 31.761,60	\$ 35.435,23	\$ 39.108,70
<i>Total Ingresos</i>	\$ 29.000,00	\$ 33.080,00	\$ 36.761,60	\$ 40.435,23	\$ 44.108,70
Costo de venta	\$ 800,30	\$ 840,32	\$ 841,07	\$ 867,37	\$ 841,10
<i>Total Costos Variables</i>	\$ 800,30	\$ 840,32	\$ 841,07	\$ 867,37	\$ 841,10
Contribución Marginal	\$ 28.199,70	\$ 32.239,69	\$ 35.920,54	\$ 39.567,86	\$ 43.267,60
Sueldos y salarios	\$ 19.555,95	\$ 21.884,71	\$ 22.992,46	\$ 24.156,41	\$ 25.379,42
Otros gastos administrativos	\$ 2.400,00	\$ 2.640,00	\$ 2.904,00	\$ 3.194,40	\$ 3.513,84
Gastos de publicidad	\$ 3.000,00	\$ 3.300,00	\$ 3.630,00	\$ 3.993,00	\$ 4.392,30
Depreciación	\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 742,43	\$ 37,50	\$ 37,50
Amortización	\$ 460,00	\$ 460,00	\$ 460,00	\$ 460,00	\$ 460,00
<i>Total Gastos Operativos</i>	\$ 26.158,38	\$ 29.027,14	\$ 30.728,89	\$ 31.841,31	\$ 33.783,06
Utilidad Operativa	\$ 2.041,32	\$ 3.212,54	\$ 5.191,64	\$ 7.726,55	\$ 9.484,54
Gastos Financieros	\$ 276,09	\$ 104,19	\$ -	\$ -	\$ -
<i>Utilidad</i>	\$ 1.765,23	\$ 3.108,35	\$ 5.191,64	\$ 7.726,55	\$ 9.484,54
Pago de utilidades a empleados	\$ 264,78	\$ 466,25	\$ 778,75	\$ 1.158,98	\$ 1.422,68
Utilidad antes de impuestos	\$ 1.500,44	\$ 2.642,10	\$ 4.412,90	\$ 6.567,57	\$ 8.061,86
Impuesto a la Renta	\$ 330,10	\$ 581,26	\$ 970,84	\$ 1.444,87	\$ 1.773,61
Utilidad / Pérdida Neta	\$ 1.170,35	\$ 2.060,84	\$ 3.442,06	\$ 5.122,70	\$ 6.288,25

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

El balance de resultados nos muestra la factibilidad económica del proyecto, permitiendo observar que se tiene utilidad desde el primer año de inicio de actividad. En su mayoría debido a, que dispone de una reducción de costos pre operacionales debido a que el equipo de trabajo son socios del proyecto.

6.6. Balance

Tabla 15
Balance General

Balance General						
<i>Activos Corrientes</i>						
Caja/Bancos	\$ 466,69	\$ 1.874,08	\$ 4.000,06	\$ 8.644,55	\$ 14.264,75	\$ 21.704,91
Total Activos Corrientes	\$ 466,69	\$ 1.874,08	\$ 4.000,06	\$ 8.644,55	\$ 14.264,75	\$ 21.704,91
<i>Activos Fijos</i>						
Muebles y Enseres	\$ 375,00	\$ 375,00	\$ 375,00	\$ 375,00	\$ 375,00	\$ 375,00
Equipos de Oficina	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Equipos de Computación	\$ 2.115,00	\$ 2.115,00	\$ 2.115,00	\$ 2.115,00	\$ 2.115,00	\$ 2.115,00
(-) Depreciación Acumulada	\$ -	\$ (742,43)	\$ 1.484,86)	\$ (2.227,29)	\$ (2.264,79)	\$ (2.302,29)
Total Activos Fijos	\$ 2.490,00	\$ 1.747,57	\$ 1.005,14	\$ 262,71	\$ 225,21	\$ 187,71
<i>Activos Diferidos</i>						
Gastos Pre operacionales	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00
(-) Amortización Acumulada	\$ -	\$ (460,00)	\$ (920,00)	\$ (1.380,00)	\$ (1.840,00)	\$ (2.300,00)
Total Activos Diferidos	\$ 2.300,00	\$ 1.840,00	\$ 1.380,00	\$ 920,00	\$ 460,00	\$ -
Total Activos	\$ 5.256,69	\$ 5.461,65	\$ 6.385,20	\$ 9.827,26	\$ 14.949,96	\$ 21.892,62
<i>Pasivos</i>						
Préstamo Bancario	\$ 2.102,68	\$ 1.137,29	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Total de Pasivos	\$ 2.102,68	\$ 1.137,29	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
<i>Patrimonio</i>						
Capital Social	\$ 3.154,02	\$ 3.154,02	\$ 3.154,02	\$ 3.154,02	\$ 3.154,02	\$ 3.154,02
Utilidad del Ejercicio	\$ -	\$ 1.170,35	\$ 2.060,84	\$ 3.442,06	\$ 5.122,70	\$ 6.288,25
Utilidades Retenidas	\$ -	\$ -	\$ 1.170,35	\$ 3.231,18	\$ 6.673,24	\$ 11.795,95
(+) Recuperación de Activos						\$ 654,40
Total Patrimonio	\$ 3.154,02	\$ 4.324,36	\$ 6.385,20	\$ 9.827,26	\$ 14.949,96	\$ 21.892,62
Total Pasivo + Patrimonio	\$ 5.256,69	\$ 5.461,65	\$ 6.385,20	\$ 9.827,26	\$ 14.949,96	\$ 21.892,62

Nota. Elaborado por: Escandón, J. (2022)

TIR, VAN Y PAYBACK

La VAN del ejercicio es de \$7.106,57 siendo una VAN positivo superior a \$0 y, la TIR de 51%, en cuanto al Payback se registra que se recupera la inversión a los 60 meses de operatividad, siendo cinco años.

Conclusiones

Con el análisis de mercado realizado donde se evaluó el criterio de las personas y el contexto actual de las mascotas en nuestra ciudad se identifica la oportunidad que se ha desarrollado, justificado con los diferentes marcos teórico y legal que hace viable el desarrollo de un aplicativo web.

Por medio de la entrevista se pudo determinar que el proyecto cuenta con apoyo externo de entidades privadas y públicas lo cual establece una seguridad del crecimiento y permanencia del proyecto en el mercado.

Mediante el análisis financiero proyectado se puede visualizar la viabilidad del proyecto La VAN del ejercicio es de \$7.106,57 siendo una VAN positivo superior a \$0 y, la TIR de 51%, en cuanto al Payback se registra que se recupera la inversión a los 60 meses de operatividad, siendo 5 años.

El contexto de las mascotas permite obtener información para crear un producto o servicio que sea acorde para las mascotas. El estudio también permitió saber más sobre preferencia y uso de medios tecnológicos vigentes, pero de fácil uso para el usuario final.

Recomendaciones

Se debe mantener un control constante para que el aplicativo no tenga errores ni falle en el funcionamiento, por lo cual se va a necesitar un soporte constante para que el usuario se mantenga activo en la aplicación.

Se debe hacer constantes campañas de publicidad con el objetivo de saber las nuevas preferencias y también si existe algún cambio necesario aplicarlo para beneficio de los usuarios.

Referencias

- Anon, A. (1990). Animal Welfare Committee looks at animal rights. Obtenido de https://www.bienestaranimal.org.uy/que_es.html
- Bittan, M. (2017). *El modelo Pest como herramienta de planificación*. Obtenido de https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/13149/JohnJairo_Gutierrez_JoseBernardo_Restrepo_2017.pdf;jsessionid=367FD6753F8F82E5CD8B99E0389814C7?sequence=2
- Branch. (5 de Mayo de 2021). *branch*. (C. Alvino, Editor) Obtenido de <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-ecuador-en-el-2020-2021/>
- Canales, M. (2006). *Metodologías de investigación social - Introducción a los oficios* (Primera ed.). Santiago de Chile, Chile: LOM Ediciones. Obtenido de <http://www.galeon.com/alpuche932/metodo1.pdf>
- Castillo. (1999). *Municipios UNQ*. Obtenido de <http://municipios.unq.edu.ar/modules/mislibros/archivos/MonografiaVersionFinal.pdf>
- Chible Villadangos, M. J. (2016). *Introducción al Derecho Animal. Elementos y perspectivas en el desarrollo de una nueva área del Derecho*. Tesis, Universidad de Talca. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-00122016000200012#n5
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* (Primera ed.). Ciudad del Carmen, Campeche, México. Obtenido de http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Dees, & Anderson. (17 de Diciembre de 2006). *Emprendimiento social*. 74. Obtenido de http://www.injuve.es/sites/default/files/2018/29/publicaciones/5._emprendimiento_social.pdf
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (Tercera ed.). Obtenido de <https://view.joomag.com/fundamentos-de-la-inv-cualitativa/0278011001446255260?page=46>

Diario Expreso. (25 de Junio de 2021). *Animalistas crean un mapa de sitios con mayor abandono*. Obtenido de [https://www.expreso.ec/buenavida/animalistas-crean-mapa-sitios-mayor-abandono-107144.html#:~:text=%E2%80%9CEn%20Guayaquil%20hay%20m%C3%A1s%20de,\)%E2%80%9D%2C%20dice%20con%20preocupaci%C3%B3n](https://www.expreso.ec/buenavida/animalistas-crean-mapa-sitios-mayor-abandono-107144.html#:~:text=%E2%80%9CEn%20Guayaquil%20hay%20m%C3%A1s%20de,)%E2%80%9D%2C%20dice%20con%20preocupaci%C3%B3n)

Diccionario Panhispánico. (2019). *Diccionario Panhispánico del español jurídico*. Obtenido de <https://dpej.rae.es/lema/abandono-de-animales>

Drucker, P. (1986). *La innovación y el empresario innovador*. Obtenido de <http://municipios.unq.edu.ar/modules/mislibros/archivos/MonografiaVersionFinal.pdf>

El Comercio. (31 de Mayo de 2016). La campaña 'Yo, contra la violencia a los animales' se desarrollará en Ambato. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ambato-campana-maltratoanimal-mascotas-ordenanza.html#:~:text=Una%20caminata%20dar%C3%A1%20inicio%20a,la%20ciudad%20andina%20del%20Ecuador>

El Comercio. (4 de Abril de 2016). Problemas económicos causan abandono de mascotas. (V. Costales, Ed.) Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/economia-abandono-mascotas-gastos-adopcion.html>

El Expreso. (11 de 6 de 2021). Una rigurosa selección para dar en adopción al rescatado. Obtenido de <https://www.expreso.ec/buenavida/rigurosa-seleccion-dar-adopcion-rescatado-106285.html>

El Telégrafo. (30 de Enero de 2018). Activistas lanzaron campaña de protección animal en Guayaquil. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/activistas-lanzaron-campana-de-proteccion-animal-en-guayaquil>

El Telégrafo. (28 de marzo de 2018). En Quito y Guayaquil hay 125.000 canes sin casa. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/perros-vagabundos-canes-sin-casa>

- El Universo. (27 de Noviembre de 2019). Consultas y vacunas veterinarias gratis en el sur de Guayaquil. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2019/11/27/nota/7623749/consultas-vacunaveterinarias-gratis-sur-guayaquil/>
- Fundación Affinity. (2015). *Fundación Affinity 1987*. (G. Tami, Editor) Obtenido de <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/busco-un-animal-de-compania/la-adopcion-una-nueva-oportunidad-para-los>
- Gobierno del Ecuador. (2009). *Reglamento de Tenencia y Manejo Responsable de Perros*. Acuerdo Ministerial , Nacional. Obtenido de https://bioseguridadgalapagos.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/transparencia/juridico/2016/09/a2/reglamento_de_tenencia_de_mascotas.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Lucio, P. (1996). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill. Obtenido de <http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>
- Holguín, F., & Hayashi, L. (1993). *Estadística*. México: Diana.
- Humane Society International. (2022). *Humane Society International*. Obtenido de https://www.hsi.org/news-media/bienestar_perros_callejeros_latinoamerica/?lang=es
- INEC. (6 de Octubre de 2017). Guayaquil en cifras. *Instituto Nacional de estadística y censos*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/guayaquil-en-cifras/>
- INEC. (Abril de 2021). Indicadores de tecnología de la información y comunicación. *Boletín Técnico, N°-04-2021*. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf
- Kerlinger, F. (2002). *Enfoque conceptual de la Investigación del comportamiento*. México: McGraw-Hill.

Kundel. (1991). *Intraempreneurship*. (M. Dehter, Ed.) Obtenido de <http://municipios.unq.edu.ar/modules/mislibros/archivos/MonografiaVersionFinal.pdf>

Liga Internacional de los Derechos del Animal. (15 de octubre de 1978). *Gobierno de México*. Obtenido de <https://www.gob.mx/conanp/articulos/proclamacion-de-la-declaracion-universal-de-los-derechos-de-los-animales-223028#:~:text=Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20de%20los%20Animales.&text=Todos%20los%20animales%20nacen%20iguales,mismos%20derechos%20a%2>

Periódico Qué. (16 de Julio de 2021). Conoce las ordenanzas municipales que tienen Quito y Guayaquil para sacar a las mascotas en espacios públicos. Obtenido de <https://quenoticias.com/noticias/ordenanzas-municipales-para-sacar-a-las-mascotas/>

Profile. (24 de Agosto de 2020). *Tipos de desarrollo de aplicaciones web: ejemplos y características*. Obtenido de <https://profile.es/blog/desarrollo-aplicaciones-web/>

Qué Noticias. (16 de Agosto de 2021). Esterilización y atención gratuita de mascotas ofrecen las clínicas móviles de Bienestar Animal: Conoce la ubicación de los nuevos puntos de atención en Guayaquil. Obtenido de <https://quenoticias.com/noticias/clinicas-moviles-guayaquil-esterilizacion-gratuita/>

Quintana, L. (2006). *Métodos y técnicas de investigación*. Mc. Graw-Hill. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Revista Gestión. (12 de Diciembre de 2017). La industria no despegó en Ecuador. Obtenido de <https://revistagestion.ec/investigacion-analisis/la-industria-de-software-no-despega-en-ecuador#:~:text=En%20Ecuador%20la%20industria%20de,p%C3%ABlico%20representan%2022%25%20del%20total>

Revista Lideres. (2020). El sector privado demanda más software este año. Obtenido de <https://www.revistalideres.ec/lideres/sector-privado-demanda-software-pandemia.html>

Web Consultas Revista de Salud y Bienestar. (16 de Abril de 2015). *Web Consultas*.

(D. Oliver, Editor) Obtenido de <https://www.webconsultas.com/mascotas/convivir-con-mascotas/como-funcionan-los-albergues-de-animales>

World Animal Protection. (s.f.). *Sobre Protección Animal Mundial*. Obtenido de

https://www.worldanimalprotection.cr/sites/default/files/media/cr_files/manejohumanitariopoblacioncanina.pdf

Apéndices

Apéndice A Entrevista a Especialista



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FORMULARIO DE ENTREVISTA A ESPECIALISTA

Objetivo: Diagnosticar los criterios sobre la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en la ciudad de Guayaquil.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: FORMULARIO

CARACTERÍSTICAS DEL ENTREVISTADO

1. **Nombre del entrevistador:**
2. **Nombre de entrevistado:**
3. **Lugar de la entrevista:**
4. **Hora de inicio:** **Hora de culminación:**
5. **Sexo:** Femenino _____ Masculino _____
6. **Nivel de Educación:** Primaria _____ Bachiller _____ Tercer nivel _____ Cuarto nivel _____

1. ¿Qué medidas crees que son necesarias para acabar con el abandono de animales o que la cifra disminuya considerablemente?
2. ¿Qué está haciendo actualmente Bienestar Animal?
3. ¿Cómo el sector privado puede ser un socio estratégico para lograr un trabajo integral?
4. ¿Trabajan o trabajarían en conjunto con emprendedores o empresas privadas para reducir el abandono de mascota?

Apéndice B Encuesta a habitantes de la ciudad de Guayaquil



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CARRERA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A HABITANTES DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL

Reciba un cordial saludo, soy estudiante de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, de la carrera de emprendimiento e innovación social. Me encuentro realizando una encuesta con fines académicos e investigativos.

Instrucciones:

- La encuesta solo tomará cinco a diez minutos.
- Los resultados servirán para estudios de pre factibilidad
- Las respuestas serán tratadas de forma confidencial y anónima
- Lea detenidamente cada una de las preguntas
- Cualquier duda preguntar al encuestador
- Coloque una X para marcar su respuesta.

Atentamente,

José Francisco Escandón Acosta

Cuestionario

1. Género

Femenino Masculino

2. Edad

De 18 a 25
De 26 a 35
De 36 a 50
De 51 en adelante

3. ¿Le gustan los perros y gatos como mascota?

Sí No

4. ¿Con que frecuencia visualiza animales callejeros en su sector o lugar que transita?

Muy frecuente
Frecuente
Poco frecuente

5. ¿Cree usted que muchas de estas mascotas que deambulan por la calle han tenido hogar?

Sí No

6. ¿Si usted no tiene como mantener a una mascota le gustaría la idea de una aplicación web que ayude a gestionar un hogar para su mascota?

Sí No

7. ¿Le gustaría que la aplicación sea también una herramienta para concientizar a la ciudadanía sobre el cuidado animal?

Sí No

8. ¿Conoce usted que existen leyes para la protección de cuidado animal?

Sí No



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Escandón Acosta, José Francisco**, con C.C: # **0930938451** autor/ del Componente práctico del examen complejo: **Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Licenciado en desarrollo de negocios bilingüe** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **12 de mayo de 2022**

f. _____

Escandón Acosta, José Francisco

C.C: 0930938451



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta para la creación de un aplicativo web para adopción de mascotas en Guayaquil		
AUTOR(ES)	Escandón Acosta, José Francisco		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Zumba Córdova, Rosa Margarita,		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Economía y Empresa		
CARRERA:	Emprendimiento e Innovación Social		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en desarrollo de negocios bilingüe		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	12 de mayo de 2022	No. DE PÁGINAS:	57
ÁREAS TEMÁTICAS:	Emprendimiento, derecho, historia		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	plataforma web, adopción de mascotas, fundaciones, abandono, geolocalización, automatización, bienestar animal.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>En la actualidad el índice de abandono de mascotas ha crecido de forma considerable, provocando una problemática social que en muchos casos no son tratados ni considerados como algo importante por los gobiernos de turno. Las fundaciones bajo sus propias limitaciones tratan de sumar y reducir la brecha de abandono de las mascotas en las calles pero la mayoría por no decir todas están colapsadas y simplemente para las personas que desean dar en adopción una mascota se hace imposible debido a que no cuentan con opciones para poder dar aunque sea un hogar temporal a sus peluditos, bajo este contexto nace la oportunidad de acuerdo un análisis de mercado el crear una aplicación web con nombre ADOPTALO que tendrá varias funciones para beneficio del usuario y con el objetivo principal de que sus mascotas encuentren un hogar de forma más rápida, segura y en un entorno cercano de acuerdo a un mapa de geolocalización, acortando los procesos que en su mayoría las fundaciones son muchos más largos.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-(3072170)	E-mail: jfescandon@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Zumba Córdova, Rosa Margarita		
	Teléfono: +593 99 413 1446		
	E-mail: mr_zumba@yahoo.com		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			