

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA**

**PATITAS A LA OBRA**

**Santiago Roberto Chamorro Rodriguez y Araí Viviana Durango Córdova**

**Interactividad y Multimedia**

**Trabajo de fin de carrera presentado como requisito para la obtención del  
título de Lic. Interactividad y Multimedia**

**Quito, 10 de mayo de 2020**

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA**

**HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**PATITAS A LA OBRA**

**Santiago Roberto Chamorro Rodriguez y Araí Viviana Durango Córdova**

**Nombre del profesor, Título académico**

**María Gabriela Pérez, MBA**

**Quito, 10 de mayo de 2020**

## DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que hemos leído la Política de propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estamos de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Santiago Roberto Chamorro Rodriguez y Araí Viviana Durango  
Córdova

Códigos: 00140138, 00136196

Cédula de identidad: AS951593, 09922645304

Lugar y fecha: Quito, 10 de mayo de 2020

### **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

### **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## Resumen

El abandono y maltrato animal que se ha presentado en la ciudad de Quito desde hace algunos años ha causado poco impacto ya que no se ha logrado crear una conciencia absoluta en cuanto a esta problemática, se sigue creyendo que las mascotas, sobretodo los perros son juguetes que se los da como regalos en ocasiones especiales, generando así una consecuencia de trato como simples objetos. El proyecto a continuación contempla una mirada más profunda acerca de las temáticas de abandono, maltrato y adopción de perros. Este trabajo académico tiene como objetivo el desarrollar una experiencia digital que permita a los usuarios de una forma más creativa, innovadora y artística como es la vida de un perro (Robin) tanto en sentimientos y acciones desde que lo abandonan hasta que llega a conseguir un hogar responsable basados en una historia de la vida real. Esta propuesta nunca antes realizada a nivel del Ecuador con el fin de poder crear un mayor impacto en la concientización de esta problemática.

Palabras Clave: maltrato animal, abandono, adopción responsable, inmersión, storytelling

## **Abstract**

The abandonment and animal abuse that he has presented in the city of Quito for some years has had little impact since it has not managed to create an absolute awareness regarding this problem, they continues to believe that pets, especially dogs are toys that are gives as gifts on special occasions, thus generating a consequence of treatment as simple objects. The project below contemplates a deeper look at the issues of abandonment, abuse and adoption of dogs. This academic work aims to develop a digital experience that allows users in a more creative, innovative and artistic way like the life of a dog (Robin), both in feelings and actions, from abandoning it until it reaches a responsible home set in a real life story. This proposal has never before been made at the level of Ecuador in order to create a greater impact in raising awareness of this problem.

Keywords: animal abuse, abandonment, responsible adoption, immersion, storytelling

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	10
DESARROLLO DEL TEMA .....	11
Antecedentes y justificación.....	11
El fenómeno (problemática).....	13
Objetivos .....	14
Metodología.....	15
Investigación .....	15
Desarrollo .....	15
El Proyecto .....	17
Conceptualización .....	17
Prototipado inicial .....	18
Prototipado final .....	18
Desarrollo tecnológico .....	19
Plan de negocios .....	20
Estrategia competitiva .....	20
Financiamiento .....	20
Plan de comunicación .....	21
CONCLUSIONES .....	22
Reflexión .....	22
Recomendaciones .....	22
REFERENCIAS .....	23
ANEXOS .....	24
Visita a fundación Lucky .....	24

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1. Cuadro

Fondos.....19



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Datos del censo realizado en colaboración con el COCISO.....	10
Figura 2. Cuadro realizado para resumir los problemas alrededor del número masivo de perros en las calles del DMQ .....	12
Figura 3. Mapa realizado para resumir las respuestas de las entrevistas realizadas .....	14
Figura 4. Prototipo inicial .....	16
Figura 5. Primer Escenario, Calle.....	17
Figura 6. Segundo Escenario, Fundación Lucky .....	17
Figura 7. Tercera Escena, Hogar Responsable.....	17
Figura 8. Plataforma de desarrollo a tiempo real Unity.....	18

## INTRODUCCIÓN

Patitas a la obra, es una experiencia digital creada a modo de recorrido virtual, que aborda como tema principal la adopción de perros, y logra crear una experiencia inmersiva para los participantes de este recorrido. El enfoque de esta experiencia inmersiva se basa en los sentimientos que las personas desarrollan al estar en contacto con situaciones que los perros pasan estando en las calles, creando una forma más práctica para aprender y educar a los usuarios con respecto al abandono animal que es un acto de crueldad hacia los perritos los cuales en las calles tienen una posibilidad de sobrevivencia del 20% según Cevallos Kathy dependiendo de la edad y raza, el maltrato es el acto de violencia que reciben estando en las calles como consecuencia de búsqueda de alimento, de un refugio por último y no menos importante la adopción de perros en aquellas fundaciones no gubernamentales de Quito. Está dirigido a niños de 8 a 13, jóvenes de 13 a 25 y adultos en general afines a la causa animal que deseen saber más sobre esta problemática y aprender que hay formas de ayudar por medio de las redes sociales como Facebook, en ferias de adopciones campañas de esterilización, entre otras, con el fin también de ayudar a la fundación Lucky la cual utilizamos como caso de estudio.

## DESARROLLO DEL TEMA

### **Antecedentes y justificación**

En la ciudad de Quito se han realizado diferentes estudios para reunir datos y medir el nivel de abandono animal que presenta la ciudad, en especial lo relacionado a los perros callejeros. Según el censo realizado por el Colegio de Ciencias Biológicas y Ambientales COCIBA con ayuda del gobierno en el año 2018 se pudo evidenciar la cantidad de perros que se encuentran en diferentes parroquias de Quito, dando un total de 122.280 encontrados en muchos barrios de estas parroquias y sectores de la ciudad, dejando como resultado cifras muy altas en comparación con otras ciudades del país, además considerando que el último censo fue realizado exactamente hace dos años, se estima que el crecimiento en estas cifras ha aumentado en un 30% como mínimo según estadísticas realizadas por el COCIBA de la Universidad San Francisco de Quito, la gran mayoría de los perros encontrados en las calles no han sido sometidos a procedimientos de esterilización.

Según estudios realizados en el censo en colaboración con el Colegio de Ciencias Ambientales de la USFQ (COCIBA), se ha estimado que los perros en las calles son más presentes en las parroquias rurales, usando un método para medir el número de perros según el número poblacional, dando un promedio de 22:1 que indica que hay un perro por cada 22 personas, pero este número puede aumentar dependiendo del sector, como podemos ver en el cuadro a continuación:

Zona	Parroquia	Población estimada (95%CI)	Radio personas:perros
Urbana	San Isidro del Inca	31 (21-40)	32:1
	La Ecuatoriana	76 (66-87)	24:1
	Puengasí	56 (25-88)	26:1
	La Magdalena	17 (8-27)	111:1
	Carcelén	41 (35-47)	52:1
	Solanda	97 (-24-218)	45:1
	Rumipamba	2 (ND)	869:1
	Mariscal	1 (ND)	998:1
Rural	La Merced	2 (ND)	135:1
	Nanegalito	3 (ND)	37:1
	Calacalí	1 (ND)	169:1
	Nayón	47 (21-72)	20:1
	Chavezpamba	33 (20-46)	8:1
	Calderón	20 (17-23)	85:1
	Yaruquí	25 (9-43)	42:1
	Conocoto	101 (45-156)	10:1

Figura # 1 Datos del censo realizado en colaboración con el COCISO. Recuperado de [https://www.usfq.edu.ec/programas\\_academicos/colegios/cociba/Documents/vinculacion/informe\\_resultados\\_i\\_censo\\_de\\_perros\\_abandonados\\_dmq.pdf](https://www.usfq.edu.ec/programas_academicos/colegios/cociba/Documents/vinculacion/informe_resultados_i_censo_de_perros_abandonados_dmq.pdf)

### Fundaciones a punto del colapso

En el Distrito Metropolitano de Quito hay algunas fundaciones de ayuda a animales callejeros, siendo los perros el número más grande de animales encontrados en las calles de varios sectores de Quito. Hay algunas fundaciones tales como PAE, URBANIMAL que reciben la colaboración del gobierno para rescatar y acoger perros, sin embargo, después de 6 meses, si estos no logran ser adoptados, son sacrificados. Otras fundaciones, como Fundación Lucky, Fundación Patitas Callejeras, Patitas al rescate, Fundación Camino a Casa, entre otras, han sido creadas sin apoyo del gobierno que también albergan una cantidad que pasa los 100 perros cada una hasta el día de hoy. Lamentablemente estas fundaciones subsisten gracias a eventos. El presente trabajo es un proyecto colaborativo realizado en conjunto con Fundación Lucky organización no gubernamental, la cual alberga actualmente más de 600 perros en sus instalaciones, siendo un número excesivo para el espacio del cual disponen y la mano de obra que trabaja en la fundación para el cuidado de los perros, además de toda la comida que tienen que conseguir para alimento de los mismos. Estas labores hacen que no haya abasto para la buena labor que esta fundación está haciendo en diferentes sectores de Quito, ya que como se mencionó anteriormente, el número de perros en la

fundación rebasa la capacidad de alimento, espacio y mano de obra necesaria para mantener el trabajo que realiza la fundación de forma correcta.

### **El fenómeno (problemática)**

La presencia de perros en diferentes sectores de Quito es un problema social, ético y ambiental que se da por el resultado de diferentes factores. De acuerdo a los datos recolectados por medio de entrevistas e investigación secundaria por el COCIBA se establecieron los siguientes factores: Abandono animal que se presenta ya que muchas personas al tener mascotas después de un tiempo resulta que ya no pueden ni quieren mantenerlos, dejándolos a la deriva en varias calles de Quito siendo este una de las causas por las que hay más perros en los sectores mencionados anteriormente, además de los abandonos, la falta de educación con respecto a la adopción y el maltrato animal son otros problemas que se complementan y afectan al problema principal del número masivo de perros en las calles. A esto, las fundaciones de ayuda animal han dispuesto colaborar con la recolección de perros en diferentes sectores de la ciudad, dando como resultado la falta de fondos necesarios para que las fundaciones logren trabajar de forma adecuada, esta falta de fondos se da porque el número de animales (sobretudo perros) presentes en estos lugares sobrepasa la capacidad para mantenerlos. Como por ejemplo, Fundación Lucky, la cual subsiste gracias al aporte de algunas personas, además del soporte de los propios fundadores de la organización. Como vemos en el mapa mental mostrado en la parte inferior, el abandono se da por varias causas:

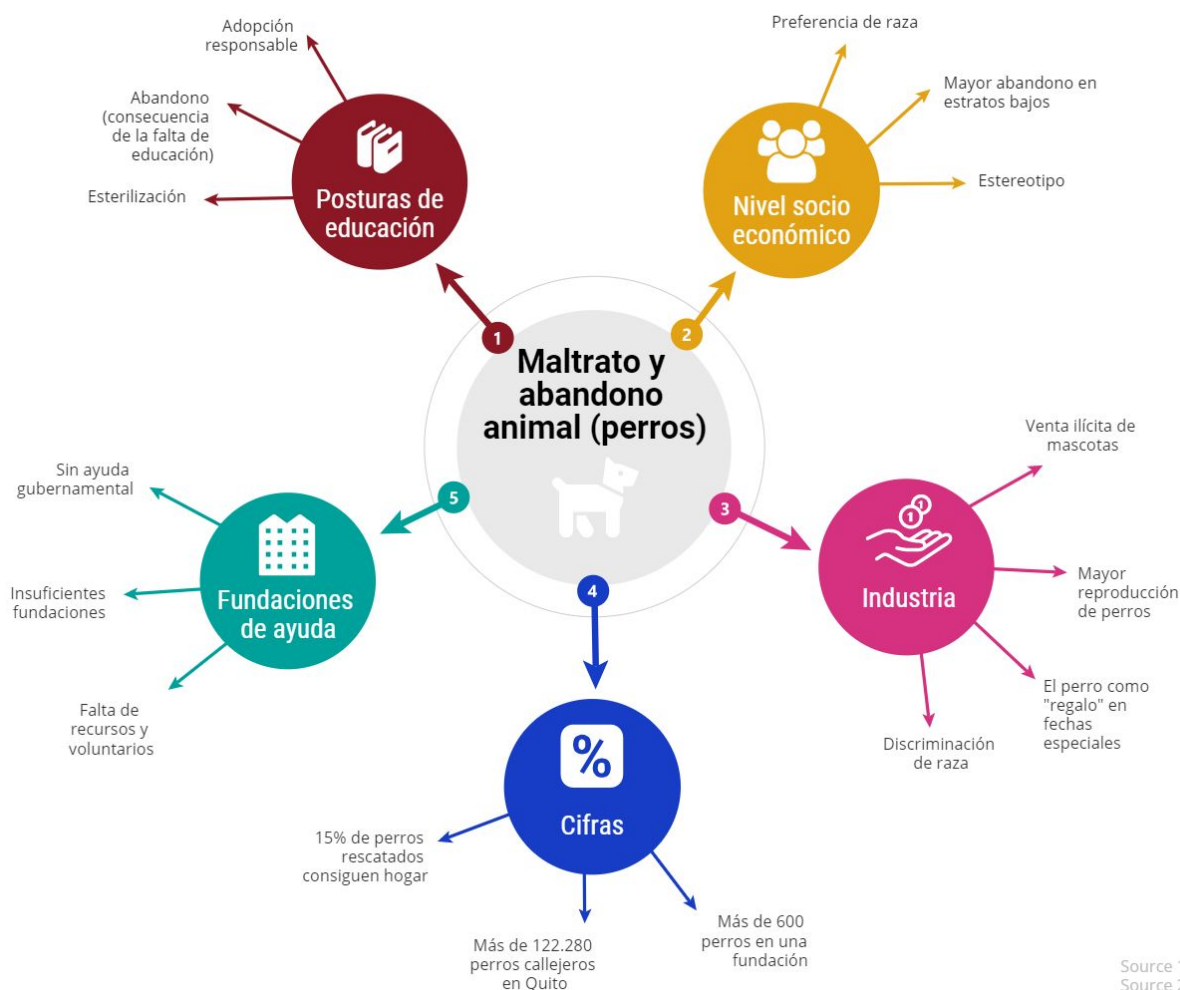


Figura # 2 Cuadro realizado para resumir los problemas alrededor del número masivo de perros en las calles del DMQ

## Objetivos

### General:

Concientizar al público en general sobre la grave situación que viven miles de perros abandonados y maltratados en la ciudad de Quito

### Específicos:

- Lograr que los usuarios vivan en primera persona la experiencia digital de ser un perro abandonado en las calles de Quito.
- Fomentar la adopción responsable y la colaboración para las fundaciones no gubernamentales.

- Destacar la experiencia a través de la inmersión del recorrido digital.

## **Metodología**

Para la obtención de los datos se usó metodologías mixtas:

- Realización de entrevistas a expertos para la obtención de los datos acerca de las cifras y los estudios que se habían realizado con relación al tema del abandono de perros.
- Se realizaron visitas a la Fundación Lucky para la obtención de las fotografías y videos de evidencia.
- Entrevistas secundarias a grupos de personas de diferentes edades para saber el conocimiento que tiene acerca de la problemática.
- Por último para el proceso de ideación, conceptualización y prototipado hicimos uso del *Design Thinking* como la herramienta clave de pasos a seguir.

## **Investigación**

### **Desarrollo**

Mediante las entrevistas que realizamos a lo largo de la investigación nos pudimos dar cuenta que la gente no tiene conciencia de lo que verdaderamente significa tener una mascota de forma responsable, ya que muchos entrevistados en las zonas periféricas de Quito consideraban a su mascota como un objeto que nada más sirve para cuidar la casa y que no necesita más que tener un plato de comida y de agua. Historias cercanas han reflejado que las mascotas han sido regalos desde pequeños por ocasiones especiales lo cual ha tenido como resultado él crear un lazo de afecto y de cariño con su mascota como si fuese un familiar más, son pocas las personas que están al tanto de la problemática del abandono y maltrato animal, esta despreocupación ha ido creciendo sin crear una concientización absoluta que las mascotas sufren, tiene sentimientos y que no son ningún objeto sino un ser vivo que merece cariño y atención como cualquiera de nosotros, y por esto más de la mitad de los entrevistados nos dio luz verde para fomentar esta cultura del respeto a los animales y la ayuda a las fundaciones que velan por el bienestar de los que han pasado en la calle.

Las entrevistas realizadas a expertos también nos arrojaron resultados sobre las adopciones, la gente no está consciente de la problemática que muchas de estas fundaciones

tienen al acoger a tantos perros, ya que si hubiera una cultura de la adopción responsable por encima de la compra de mascotas en lugares donde el maltrato animal se hace presente, sería una gran ayuda para aquellas fundaciones que están al borde del colapso. A continuación nos podemos dar cuenta de los resultados obtenidos de las 20 entrevistas realizadas a hombres y mujeres de la ciudad de Quito.



*Figura # 3 Mapa realizado para resumir las respuestas de las entrevistas realizadas*

Después de recolectar la información que se recibió en las entrevistas, los puntos más importantes que se pudieron destacar fueron los siguientes:

- Abandono animal: Este problema ha sido persistente durante algunos años en los territorios de Quito principalmente en los barrios alejados donde las personas deciden abandonar a las mascotas cuando tiene algún problema o cuando ya no los quieren en casa.
- Adopción responsable: La concientización de lo que significa tener una mascota en casa y los beneficios que esta llega a causar en los miembros de una familia.



- Fundaciones de ayuda animal en Quito: Es fundamental ayudar a estas fundaciones en cuanto a las necesidades que conlleva el mantenimiento de perros recogidos de las calles, ya que no poseen ninguna ayuda o apoyo gubernamental.

## **El Proyecto**

### **Conceptualización**

En un principio se tomó en cuenta como solución a esta problemática, la creación de una estación interactiva, donde las personas iban a poder interactuar en persona con la construcción que íbamos a desarrollar, sin embargo, por la emergencia sanitaria dada por el COVID-19 el proyecto tuvo que mutar a una nueva conceptualización de un paseo digital.

Nuestra propuesta se basa en la creación de un recorrido virtual tomando en cuenta una historia de un perrito que fue abandonado, rescatado por la fundación y ahora se encuentra con una familia responsable, tomando en cuenta sus emociones y sensaciones en cada etapa con un objetivo principal de educar correctamente a las personas en cuanto al abandono y al maltrato que se da en perros promoviendo así las adopciones responsables, siendo el usuario el personaje principal de la historia, representado por un perrito llamado Robbin. Otro aspecto de vital importancia en el cual se trabajó, es la creación del sonido para cada etapa de la historia para así poder causar en el espectador los sentimientos de compasión y entendimiento.

Para este proceso tomamos estéticas basadas en 3 ambientes donde un perro puede estar, ya que ahí es donde se desarrolla cada historia, la primera se basa en la vida de un perro en las calles a manera de primera persona, lo que pasa en las calles, los estados de tristeza y de desconcierto de toda esta vivencia.

La segunda nos basamos en una escena donde el perro ya está en manos de la fundación y las ayudas que esta le presta mientras está en sus instalaciones, creando en esta narrativa sentimiento de pertenencia y de acogida por parte de la fundación.

En la tercera escena creamos un ambiente donde el perro fue adoptado por una familia responsable, encontrando un lugar de calidez y de pertenencia familiar.

## Prototipado inicial

Esta fue la idea inicial del desarrollo de la experiencia interactiva física, dando como resultado la construcción de 3 casas de perro, las cuales presentan una historia en sus diferentes etapas.



Figura 4. Prototipo inicial

## Prototipado final

Al mutar la idea inicial a un paseo digital, se comenzó por la creación de las escenas donde se desarrolló la creación de ambientes y modelados adecuados para cada historia:



*Figura #5. Primer Escenario, Calle*



*Figura #6. Segundo Escenario, Fundación Lucky*



*Figura #7. Tercera Escena, Hogar Responsable*

## **Desarrollo tecnológico**

Para el desarrollo del proyecto se usó el programa Unity, de esta manera logramos plantear bien los ambientes a crear y además hacer uso de la parte programable para desarrollar diferentes acciones que necesitábamos a medida que se iba creando el recorrido virtual, de esa forma se logró que el proyecto sea más inmersivo.

Se logró correctamente el desarrollo de las interacciones insertando las anotaciones de código correspondientes con la activación por medio de triggers.

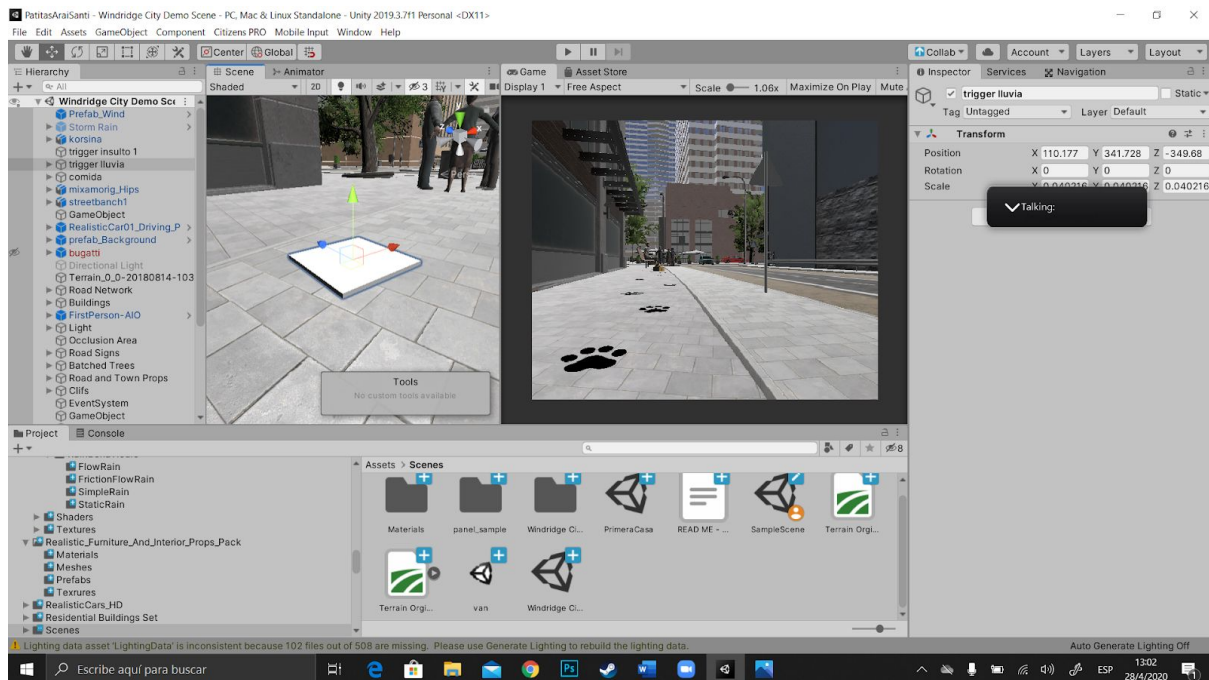


Figura #8. Plataforma de desarrollo a tiempo real Unity

## Plan de negocios

### Estrategia competitiva

*Patitas a la obra* es una alternativa única a nivel nacional ya que nadie ha tenido esta idea para ver de una distinta perspectiva esta problemática realizada de una forma más interactiva mediante un paseo digital. Con la finalidad de que las personas se eduquen más sobre el abandono, maltrato y adopción de perritos por la cual en la experiencia se ha creado un album de algunos perritos que se encuentran aún para ser adoptados, con call to action a las paginas de facebook e instagram para más información al igual que los contactos de las personas encargadas de las opciones de los mismos. Este recorrido entrega al usuario la posibilidad de ser parte de esta historia real de Robin como primera persona poniéndose en su lugar tanto acciones y sentimientos.

### Financiamiento

*Patitas a la obra* es un proyecto que no busca fines de lucro, por el contrario busca apoyar la labor que realizan fundaciones a favor de los animales, por lo que mostrará a continuación los costos invertidos para su desarrollo. Elementos adicionales requeridos para esta creación del entorno visual presentado.

<b>1.FONDOS PARA DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	
<b>FONDOS PARA DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	
Desarrollo del producto	\$ 10,598
Conceptualización	\$ 2,000
Licencia Unity	\$ 100
Equipos	\$ 2,600
Modelados	\$ 250
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 15,548</b>

Tabla#1. Cuadro Fondos.

### **Plan de comunicación**

Esta experiencia digital está dirigida a todo el público en general, sin embargo dado que es una experiencia digital innovadora, los grupos objetivos están segmentados de la siguiente manera:

- Niños de 8 a 12 años
- Jóvenes estudiantes de 13 a 25
- Personas afines a la causa animal

Al estar realizando un proyecto colaborativo conjunto con la Fundación Lucky, hemos decidido difundir el proyecto utilizando las redes sociales tanto Facebook e Instagram de la misma para que la comunidad conozca de nuestra experiencia interactiva, pudiendo descargar el archivo ejecutable, con el fin de que más gente se concientice de esta problemática, también obtener una mayor cantidad de adopciones de los que un se encuentran a la espera de un hogar responsable que les brinde amor, y a la vez conseguir que más personas se interesen en la ayuda tanto de donaciones como de voluntarios para esta fundación. Adicionalmente que en futuro nuestro recorrido puede ser adoptado por diferentes fundaciones no gubernamentales por medio de ferias y eventos que ya se realizan a lo largo del año para dar a conocerse.

## CONCLUSIONES

### Reflexión

Al desarrollar este proyecto nos hemos podido dar cuenta que no solo existe un tipo de problemas al cual quisiéramos atacar, hemos aprendido que la ayuda a las fundaciones con las adopciones es lo más importante al igual que la concientización de dichos problemas que también afecta a nuestra vida diaria, además de las dificultades que pasan los perros en las calles cuando son abandonados y maltratados.

Si bien Patitas a la Obra es un proyecto colaborativo desarrollado en conjunto con Fundación Lucky, puede ser una experiencia bandera que permita trabajar con otras fundaciones afines a la causa, de manera que se pueda viralizar el mensaje para obtener un cambio de comportamiento de las personas frente a esta problemática. Adicionalmente esta experiencia poder estar

### Recomendaciones

- Crear una historia diferente cada vez que el usuario se descargue la experiencia, con contenido referente a la fundación aliada.
- Realizar una comunicación más amplia en las redes sociales para así poder llegar a más personas con ayuda de las fundaciones y personas famosas.
- Sumarnos a más campañas de concientización de esta problemática cultural, dando a conocer nuestro producto digital.

## REFERENCIAS

- Bustos, W. (2020 Febrero 20). Entrevista personal con Wendy Bustos. [Archivo audio].
- Chamorro y Durango. (2020). Datos del censo realizado en colaboración con el COCIBA. [Figura 1]
- Chamorro y Durango.(2020). Cuadro realizado para resumir los problemas alrededor del número masivo de perros en las calles del DMQ [Figura 2]
- Chamorro y Durango. (2020). Mapa realizado para resumir las respuestas de las entrevistas realizadas. [Figura 3]
- Chamorro y Durango. (2020). Prototipo inicial. [Figura 4]
- Chamorro y Durango. (2020). Primer Escenario, Calle. [Figura 5]
- Chamorro y Durango. (2020). Segundo Escenario, Fundación Lucky [Figura 6]
- Chamorro y Durango. (2020). Tercera Escena, Hogar Responsable. [Figura 7]
- Chamorro y Durango. (2020). Plataforma de desarrollo a tiempo real Unity. [Figura 8]
- Chamorro y Durango. (2020).Cuadro Fondos. [Tabla 1]
- COCIBA. (2018). Resultados del I Censo Ciudadano de Perros Abandonados en Quito. Recuperado de [https://www.usfq.edu.ec/programas\\_academicos/colegios/cociba/Documents/vinculacion/informe\\_resultados\\_i\\_censo\\_de\\_perros\\_abandonados\\_dmq.pdf](https://www.usfq.edu.ec/programas_academicos/colegios/cociba/Documents/vinculacion/informe_resultados_i_censo_de_perros_abandonados_dmq.pdf)
- López, B. (2020 Febrero 15). Entrevista personal con Belén López. [Archivo audio].
- Martínez, Y. (2020 Febrero 7). Entrevista personal con Yolanda Martinez. [Archivo audio].
- Sedeño, C. (2020 Febrero 8). Entrevista personal con Cris Sedeño. [Archivo audio].



## ANEXOS

### Visita a fundación Lucky

