



Conference: Congreso Interdisciplinario de Energías Renovables -
Mantenimiento Industrial - Mecatrónica e Informática

Booklets



Registro Nacional de Instituciones
y Empresas Científicas y Tecnológicas

2015-20795

CONACYT

RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar
DOI - REBID - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID

Title: Wof Wof: Una Propuesta Basada En Tecnología Para Gestionar La Adopción De Mascotas En Situaciones Vulnerables

Author: Alejandra VÁZQUEZ TOSCANO

Editorial label ECORFAN: 607-8324
BCIERMIMI Control Number: 2017-02
BCIERMIMI Classification (2017): 270917-0201

Pages: 18
Mail: avazquez25@ucol.mx
RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.
244 – 2 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.

Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Bolivia	Honduras	China	Nicaragua
Cameroon	Guatemala	France	Republic of the Congo
El Salvador	Colombia	Ecuador	Dominica
Peru	Spain	Cuba	Haití
Argentina	Paraguay	Costa Rica	Venezuela
Czech Republic			



Contenido

- i. Generalidades.*
 - ii. Diseño de interacción.*
 - iii. Métodos.*
 - iv. Análisis de resultados*
 - v. Conclusión.*
 - vi. Referencias.*
-



Generalidades

- Actualmente el país con mayor población de perros en Latinoamérica es México (García Soto & Rueda Nila, 2016).
- Por motivos de salud, los perros no deben estar en la vía pública (Chacón, 2014).
- En los últimos años tener mascotas se ha vuelto muy común en la mayoría de los hogares (Notimex, 2016). De éstas, los perros y gatos son las mascotas más habituales.



... generalidades

- Dichos animales requieren de atención y cuidados a largo plazo, pero mucha gente no piensa en esto antes de adueñarse de alguno.
- Situaciones como las anteriores han propiciado que existan muchos perros que no tienen algún humano que se responsabilice por ellos.



... generalidades

- Por lo anteriormente expuesto, es necesario analizar la forma en que la tecnología de la información y comunicación puede tener un impacto social favorable en el proceso de adopción de los perros que no pertenecen a un hogar.
- Dentro de los diversos enfoques tecnológicos, el diseño de interacción se enfoca en crear experiencias de usuario que mejoren y aumenten la forma en que la gente trabaja, se comunica, e interactúa (Sharp, Rogers, & Preece, 2007).



... generalidades

- **Objetivo:** analizar la forma en que la tecnología puede apoyar el proceso de adopción de mascotas.



Diseño de interacción

- El desarrollo de un producto interactivo estos deben clasificarse en términos de (Sharp et al., 2007).
 - Metas de usabilidad: describen qué tanto un producto es fácil de aprender, efectivo de usar, y disfrutable desde una perspectiva del usuario
 - Metas de experiencia de usuario. Son, en su mayoría, subjetivas y se relacionan con la manera en que un usuario siente o percibe un producto.



Métodos

- Selección de la muestra.
 - La selección de los participantes en el estudio fue a través de un muestreo dirigido (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006).
 - Se enviaron 58 correos, de éstos en 23 casos se aceptó la participación en el estudio. El 52% de los participantes es mujer y el 48% hombre. Éstos expresaron tener los siguientes niveles de dominio en el manejo de aplicaciones de internet: bajo, un 13.04%; medio, el 39.13%; y alto, un 47.83%.



... métodos

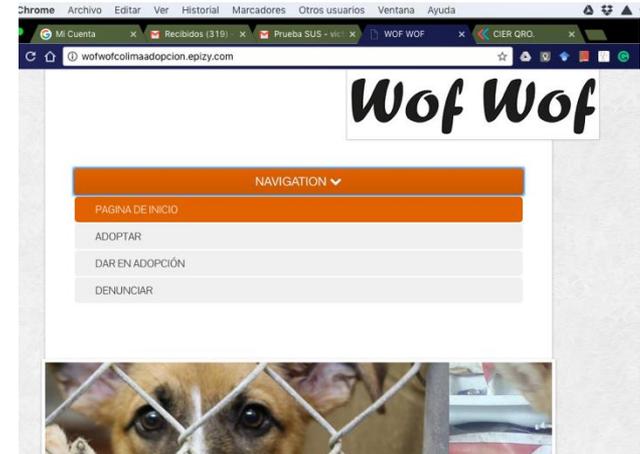
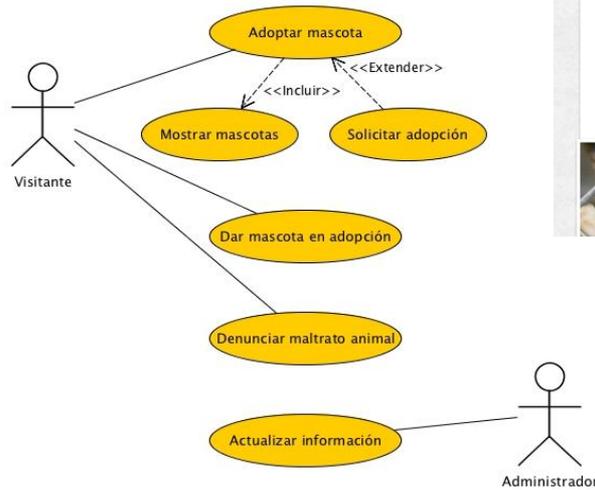
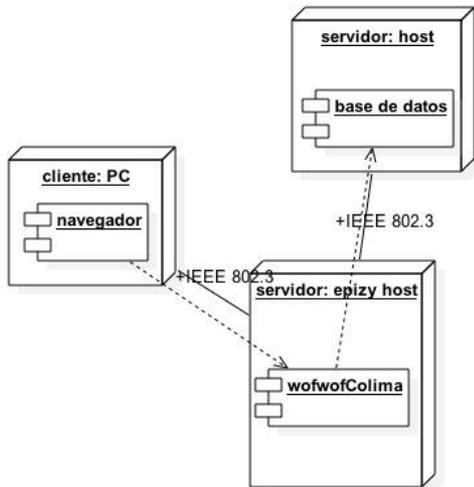
- Instrumentos

- Para estudiar las metas de usabilidad se utilizó SUS (Brooke, 1996).
- Para analizar las metas de experiencia de usuario se diseñó un instrumento ex profeso, el cual incluye preguntas sobre lo útil, deseable y valiosa que es una propuesta, basada en tecnología, para apoyar la adopción de mascotas. Éste se basó en el trabajo de Moore y Benbasat (1991).
- Se diseñó un formulario electrónico en Google.



... métodos

- ... instrumentos.
 - Arquitectura y servicios.





... métodos

- ... instrumentos.
 - Descripción de tareas. Los sujetos de estudio llevaron a cabo dos tareas en *Wof Wof*. La primera de ellas contempló el escenario en el que el usuario debía adoptar una mascota. La segunda consistió en dar en adopción una mascota.
 - Una vez realizadas las tareas, los participantes respondieron el instrumento electrónico descrito anteriormente, en el cual se utilizó SUS para evaluar las metas de usabilidad y el instrumento diseñado ex profeso para analizar metas de experiencia de usuario.



Análisis de resultados

- Validación de instrumento.
 - El valor del alfa de Cronbach para los cinco reactivos (ver Tabla 1) sobre la experiencia de usuario al utilizar Wof Wof es 0.9589171.
 - El instrumento fue revisado en formato y redacción por los autores del presente artículo.

Clave	Reactivo
R1	Creo que el sitio web de Wof Wof fomenta el buen trato en los animales
R2	Wof Wof ayuda a buscar hogares para las mascotas que viven en situación vulnerable
R3	Wof Wof ayuda a proteger a los animales bajo la legislación vigente
R4	Wof Wof informa y concientiza a la población para evitar el abandono y tenencia indebida de animales
R5	Wof Wof permite denunciar las irregularidades que tengan que ver con la tenencia de animales



...análisis de resultados

- Análisis de metas de usabilidad.
 - Basados en Bangor, Kortum, & Miller (2009), el porcentaje de usabilidad obtenido con SUS se convirtió a un adjetivo que va desde lo “peor imaginable” hasta “lo mejor imaginable” sobre Wof Wof.
 - Al aplicar SUS, el porcentaje de usabilidad percibido por los participantes fue de 76.52%. Así, considerando la propuesta de Bangor, Kortum, & Miller (2009), *Wof Wof* fue percibido con una usabilidad entre “buena” y “excelente”.



...análisis de resultados

- Análisis de metas de experiencia de usuario.

Experiencia en usar web	Creo que el sitio web de Wof Wof fomenta el buen trato en los animales*		
	1	4	5
Baja	0%	4%	9%
Media	0%	9%	30%
Alta	4%	0%	43%

*Valores de la escala desde 1 "Completamente en desacuerdo" hasta 5 "Complemente de acuerdo".

Experiencia en usar web	Wof Wof ayuda a buscar hogares para las mascotas que viven en situación vulnerable*			
	1	3	4	5
Baja	0%	4%	0%	9%
Media	0%	0%	9%	30%
Alta	4%	0%	0%	43%

* Valores de la escala desde 1 "Completamente en desacuerdo" hasta 5 "Complemente de acuerdo"

Experiencia en usar web	Wof Wof ayuda a proteger a los animales bajo la legislación vigente*			
	1	3	4	5
Baja	0%	4%	4%	4%
Media	0%	4%	9%	26%
Alta	4%	4%	4%	35%

* Valores de la escala desde 1 "Completamente en desacuerdo" hasta 5 "Complemente de acuerdo".



...análisis de resultados

Experiencia en usar web	Wof Wof informa y concientiza a la población para evitar el abandono y tenencia indebida de animales*				
	1	2	3	4	5
Baja	0%	0%	4%	0%	9%
Media	0%	0%	0%	4%	35%
Alta	4%	4%	0%	4%	35%

* Valores de la escala desde 1 "Completamente en desacuerdo" hasta 5 "Complemente de acuerdo".

Experiencia en usar web	Wof Wof permite denunciar las irregularidades que tengan que ver con la tenencia de animales*			
	1	3	4	5
Baja	0%	4%	0%	9%
Media	0%	4%	9%	26%
Alta	4%	0%	0%	43%

* Valores de la escala desde 1 "Completamente en desacuerdo" hasta 5 "Complemente de acuerdo".



Conclusión

- La aceptación de la usabilidad de *Wof Wof* es alta.
- Los participantes en la evaluación expresaron algunos puntos que, según su opinión, podrían mejorar la propuesta, entre estos destacan tres:
 - 1) usar un lenguaje más coloquial, para que cualquier usuario pueda entender el sitio;
 - 2) cuidar los formularios de datos para que no se envíen vacíos; y
 - 3) usar colores más atractivos e incluir más imágenes.



... conclusión

- La valoración de las metas de experiencia de usuario se enfocó en lo útil, deseable y valioso que puede ser *Wof Wof*. Los participantes en la valoración manifestaron consistentemente estar de acuerdo en lo relativo a esas metas.
- En general, los resultados de la evaluación muestran altos niveles de aceptación y una consistencia alta.
- Se tienen bases para asumir que esta propuesta podría tener un impacto positivo al apoyar, eventualmente, en la solución de problema social importante: la existencia de mascotas vagabundas.



Referencias

- AMPARAN-DURAN, R. G. (2017). Desarrollo de aplicación web con herramientas MEAN para el procesamiento y comunicación de información de estudiantes en la UT de Puerto Peñasco. *Revista de Sistemas Computacionales y TIC'S*, 3(7), 7-12.
- Anima_Naturalis. (2005). Perros callejeros, un grave problema de salud pública.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *The Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123.
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 4-7). UK: Taylor & Francis.
- CALDERA, D., LEÓN, S., ORTEGA, M., & SÁNCHEZ, M. E. (2015). Responsabilidad Social Universitaria. *Responsabilidad Social Universitaria. Retos a partir del análisis de un estudio de caso. Revista de Investigación y Desarrollo*, 1(2), 98-107.
- Chacón, W. (2014). Perros callejeros, un grave problema de salud pública. *Noticias NVI*.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 318-340.
- García Soto, C. E., & Rueda Nila, G. (2016). Mascotas. Como de la familia. *Brújula de Compra*. <http://www.profeco.gob.mx/encuesta/brujula.asp>.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (4a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Holden, S. (2002). *Building Small, Efficient Python Web Systems Python Web Programming*. USA: Sams Publishing.
- Hsiao, S.-W., Lee, C.-H., Yang, M.-H., & Chen, R.-Q. (2017). User interface based on natural interaction design for seniors. *Computers in Human Behavior*, 75, 147-159. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.011>
- Kazman, R., Klein, M., & Clements, P. (2000). ATAM: Method for Architecture Evaluation (CMU/SEI-2000-TR-004, ESC-TR-2000-004). Retrieved from Pittsburgh, PA: <http://www.sei.cmu.edu/publications/documents/00.reports/00tr004.html>
- Lu, R.-j., Feng, Y.-x., Zheng, H., & Tan, J.-r. (2016). A Product Design Based on Interaction Design and Axiomatic Design Theory. *Procedia CIRP*, 53, 125-129. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.procir.2016.07.061>
- Moore, G. C., & Benbasat, I. (1991). Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation. *Information Systems Research*, 2(3), 192-222.
- Morville, P. (2014). *User Experience Design*. Retrieved from http://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press, Inc.
- Notimex. (2016, 27/03/2016). Mascotas, mercado que "ladra" fuerte en México. *El Universal*.
- Ong, S. K., Fang, H. C., & Nee, A. Y. C. (2016). A Design Feature-based Approach for Product Remanufacturability Assessment and Analysis. *Procedia CIRP*, 53, 15-20. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.procir.2016.07.005>



... referencias

- R-Core-Team. (2016). R: A Language and Environment for Statistical Computing. Vienna, Austria: R Foundation for Statistical Computing.
- REYES, R., SOTO, L. E., & ELIZARRARÁS, R. (2017). La innovación tecnológica a través de proyectos de ingeniería con enfoque sistémico. *Revista de Aplicación Científica y Técnica*, 3(7), 41-50.
- Rosson, M. B., & Carroll, J. M. (2002). *Usability engineering: scenario-based development of human computer interaction* (1st ed.). San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2007). *Interaction design: beyond human-computer interaction* (2d ed.). West Sussex, UK: Wiley.
- Tsai, T.-H., Tseng, K. C., & Chang, Y.-S. (2017). Testing the usability of smartphone surface gestures on different sizes of smartphones by different age groups of users. *Computers in Human Behavior*, 75, 103-116. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.013>
- U.S.Gov. (2006). Dept. of Health and Human Services. *The Research-Based Web Design & Usability Guidelines*, Enlarged/Expanded edition. Government Printing Office. Washington: U.S.: .
- UnoTV. (2015). ¿Cuántos perros hay en México? Retrieved from <http://www.unotv.com/noticias/nacional/detalle/cuantos-perros-hay-mexico-169710/>



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIERMIMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)