

# Plan de ubicación de refugio de animales

---

Marlon Rondal

# Descripción general del proyecto



## El producto

Crear una herramienta para determinar la mejor ubicación para un albergue de animales, es importante tomar en cuenta varios factores clave para proporcionar una solución útil y efectiva.



## Duración del proyecto

6 meses approx.



# Descripción general del proyecto



## El Problema:

Los refugios de animales están mal distribuidos y no siempre están en las ubicaciones más accesibles o efectivas para cubrir las necesidades de la población animal en cada región.



## El Objetivo:

Este proyecto busca desarrollar una aplicación móvil y una web adaptable que permita a las (organizaciones de refugios de animales, autoridades locales, etc.) planificar la ubicación ideal de un albergue de animales, basándose en factores como la proximidad ,sin riesgo de inundaciones que sea accesibilidad, y sostenible.

# Descripción general del proyecto



## Mi rol:

Desde la investigación de usuarios al análisis del mercado, creo perfiles de usuarios y mapas de recorrido para comprender sus necesidades. Con esta información, defino el problema y diseñó una interfaz fácil de usar. Luego, realizó pruebas de usabilidad, aplicó ajustes según el feedback



## Responsabilidades:

Como diseñador UX/UI mis responsabilidades son desde la investigación y la comprensión de las necesidades del usuario hasta la entrega final del producto, asegurándose de que es accesible y funcional.

# Comprender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Enunciados de problemas
- Auditoría competitiva
- Ideación

# Investigación de usuarios: resumen



Realicé entrevistas con usuarios y las transformé en mapas de empatía para entender mejor sus objetivos y necesidades. Descubrí que algunos refugios de animales requieren una nueva ubicación que cumpla con especificaciones y necesidades particulares.

Sin embargo, encontré que la mayoría de las aplicaciones actuales no están enfocadas en ayudar a encontrar mejores lugares para estos refugios.

En mi investigación de mercado encontré que algunos de las webs de refugios colocan anuncios pidiendo que les ayuden a encontrar un lugar ya que su refugio actual se esta quedando mas pequeño para alojar a los distintos animales que acogen

# Persona 1: Alvaro

## Planteamiento del problema

Álvaro, un voluntario que trabaja en un refugio, se da cuenta de que el espacio disponible se está quedando cada vez más pequeño para alojar a los animales.



### Alvaro

**Age:** 32

**Education:** Veterinario

**Hometown:** En la ciudad

**Family:** Si, y un perro.

**Occupation:** Voluntario

*“Me encanta pasar tiempo con mi perro, paso mis tiempos libres ayudando en los refugios”*

### Goals

- Su experiencia como veterinario
- Buscar un lugar más grande
- Mas ayudas
- Mas gente

### Frustrations

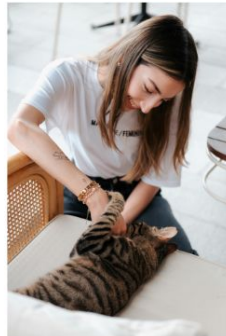
- El espacio en el refugio es más pequeño
- Frustrado de buscar un sitio adecuado
- Hay pocas ayudas públicas
- 

Álvaro es un veterinario que ayuda en un refugio, cada vez que va al refugio ve a más animales y el sitio es más pequeño para ellos, quiere encontrar un sitio para que los animales este mejor, ha hablado con los otros voluntarios para buscar una solución

# Persona 2: Sofía

## Planteamiento del problema

Sofía, que trabaja como fotógrafa y en su tiempo libre ayuda en un refugio para animales, le gustaría saber cómo puede contribuir a mejorar la vida de los animales proporcionándoles un mejor lugar.



sofia

**Age:** 32

**Education:** diseñadora

**Hometown:** En la ciudad

**Family:** Si, y un gato.

**Occupation:** Fotógrafa

*“Quien alimenta a un animal hambriento, alimenta su propia alma”. Charles Chaplin*

### Goals

- Buscar com ayudar más al refugio
- Conseguir más alimentos, arena para los gatos
- Buscar ayudas en ong
- Incentivar a las personas sobre los refugios

### Frustrations

- Las leyes de los animales son pocas.
- Hay pocas ayudas públicas y privadas
- La gente no presta suficiente atención al bienestar de los animales.

Sofía trabaja como fotógrafa en un estudio de fotografía, le encantan los animales, tiene un gato llamado milo, que fue adoptado en un refugio, así que cuando puede va ayudar haciendo de voluntaria busca información en la web pero la info es dispersa



# Auditoría competitiva

Creé un mapa de recorrido de Sofía, usando el sitio para ayudar a identificar su puntos débiles y oportunidades

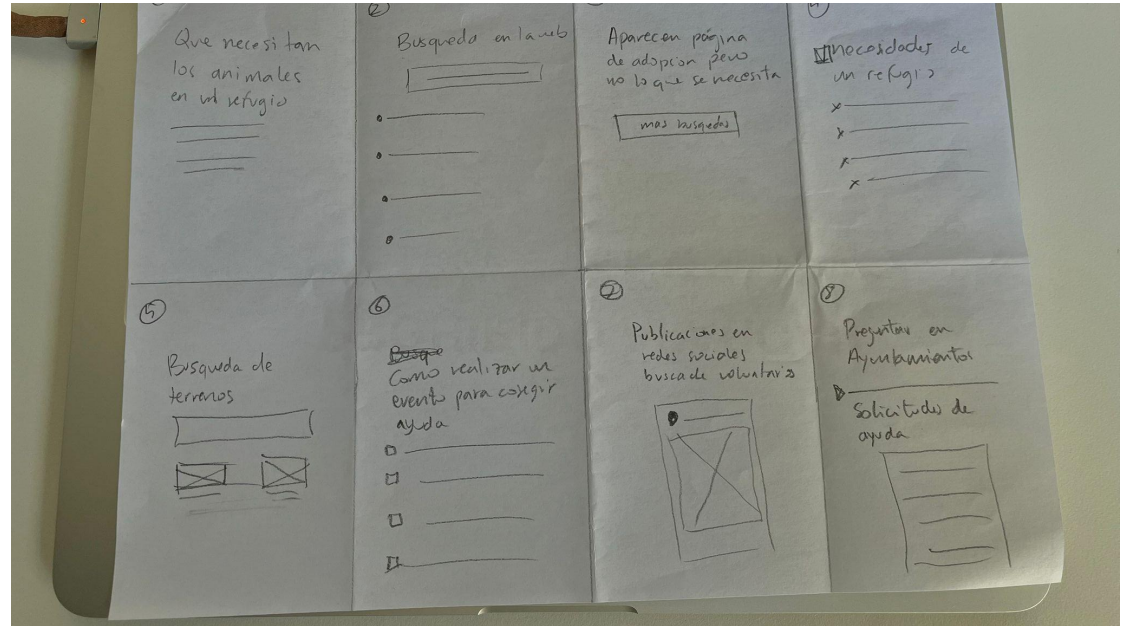
## Persona: Alvaro

Goal: Buscar un lugar mas grande,mas ayudas, mas gente

ACTION	Buscar un lugar	Ayudas	Buscar voluntarios	Buscar medicinas	Eventos
TASK LIST	Buscar A. buscar en web B. Ayuntamientos C. preguntar a la gente amigos vecinos	Ayudas A. Preguntar ong B. buscar ayudas públicas C. leer las noticias boe	voluntarios A. Realizar panfletos B. poner anuncios C.	Medicinas A. BUscar ayuda para comprar las medicinas vacunas B. C.	Realizar eventos A. recaudar dinero B. recaudar alimentos C.Pasar un buen dia
FEELING ADJECTIVE	Animado la gente lo apoya  Estresado por encontrar un lugar	Frustrado hay pocas ayudas	Animado hay mucha gente que se anima a ayudar	Inquieto necesita las medicinas para cuidar de los animales	Feliz la gente ayuda en lo que puede
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Que los ayuntamientos cooperen en encontrar facilidades para los refugios	Las ayudas del gobierno tiene que mejorar	Realizar algún dia en especial por parte de las personas que adoptaron	Ayuda de las clínicas u ong	Crear una red social informando de eventos

# Ideación

Después de realizar un ejercicio de Crazy 8's, surgieron varias ideas clave para comenzar a desarrollar el producto.

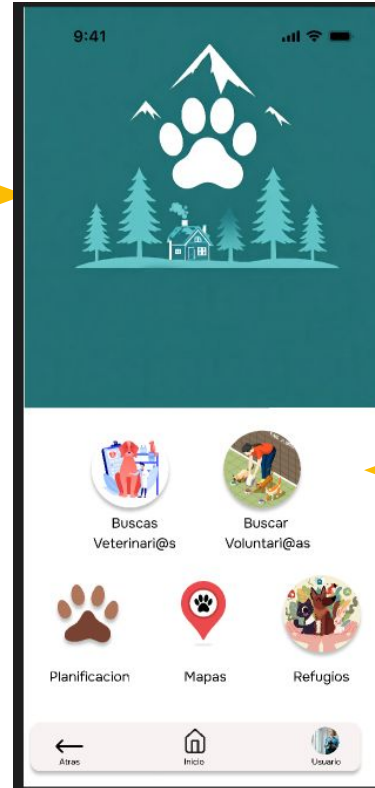




# Digital wireframes

Se implementaron las primeras opiniones de los usuarios, ya que son esenciales para mejorar el diseño y la funcionalidad de la app móvil.

Una imagen a destacar



Las opciones a elegir

# Prototipo de baja-fidelidad

Se crearon prototipos con el objetivo de permitir que los usuarios se registren, lo que mejorará su experiencia al visualizar y almacenar sus tutoriales, además de contar con un historial personalizado.



# Estudios de usabilidad: parametros



**Tipo de estudio:**

No moderado



**Localización:**

España, remoto



**Participantes:**

7 participants



**Tiempo:**

20-30 minutes

# Estudio de usabilidad: resultados

1

## Facilidad de navegación

Los usuarios encontraron intuitivo el sistema de búsqueda, pero sugirieron agregar filtros más específicos, como especialidades veterinarias o disponibilidad de los voluntarios.

2

## Filtro de mapa

Los usuarios encontraron útil la opción de filtro en el mapa. Sin embargo, algunos usuarios sugirieron mejorar la precisión de los filtros para que puedan aplicar múltiples criterios a la vez sin perder claridad en la visualización.

3

## Accesibilidad de la información

La mayoría de los usuarios pudo encontrar rápidamente lo que buscaban, aunque algunos indicaron que sería útil incluir más detalles sobre los veterinarios y voluntarios

## Refinando el diseño

- Mockups
- Prototipo de alta-fidelidad
- Accesibilidad



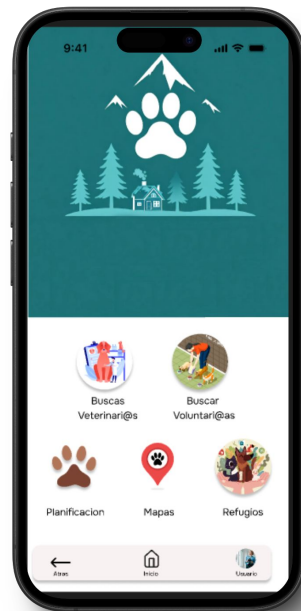
# Mockups

La pantalla de inicio ha sido diseñada con sus respectivas secciones, incluyendo una imagen representativa de la aplicación, lo que facilita la navegación y proporciona una visión clara de las funcionalidades que ofrece la app.

Before usability study



After usability study



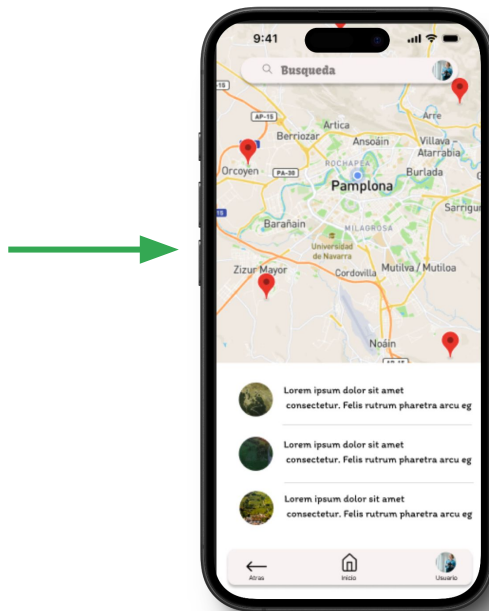
# Mockups

Se creó un mapa interactivo que permite a los usuarios buscar lugares disponibles para refugios, facilitando la visualización de opciones según criterios específicos y ayudando en la toma de decisiones sobre la ubicación más adecuada.

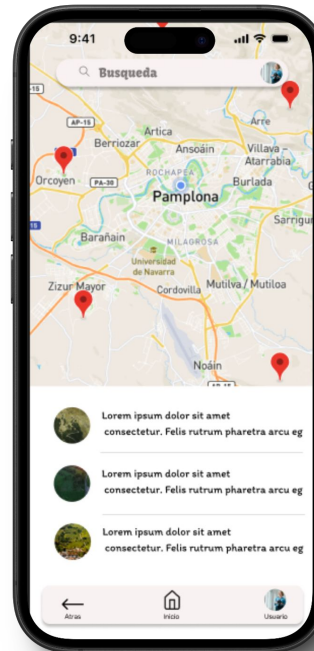
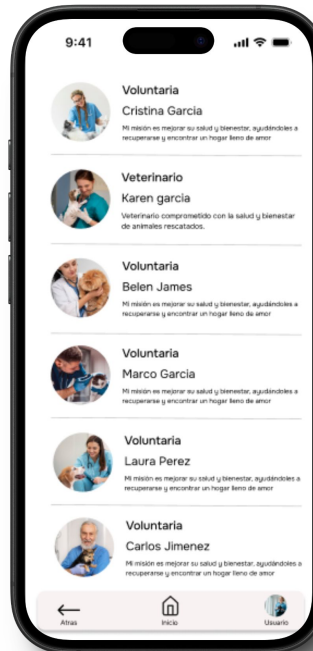
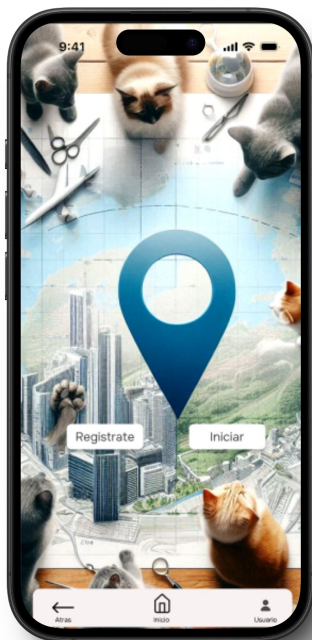
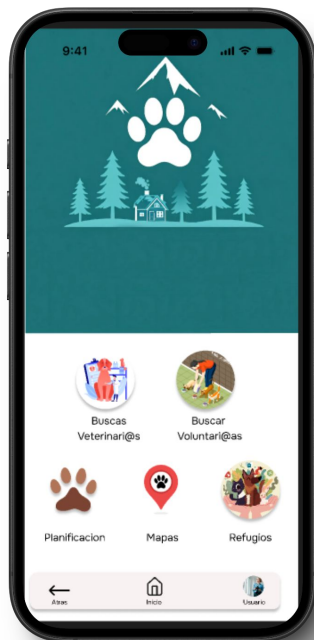
Before usability study



After usability study

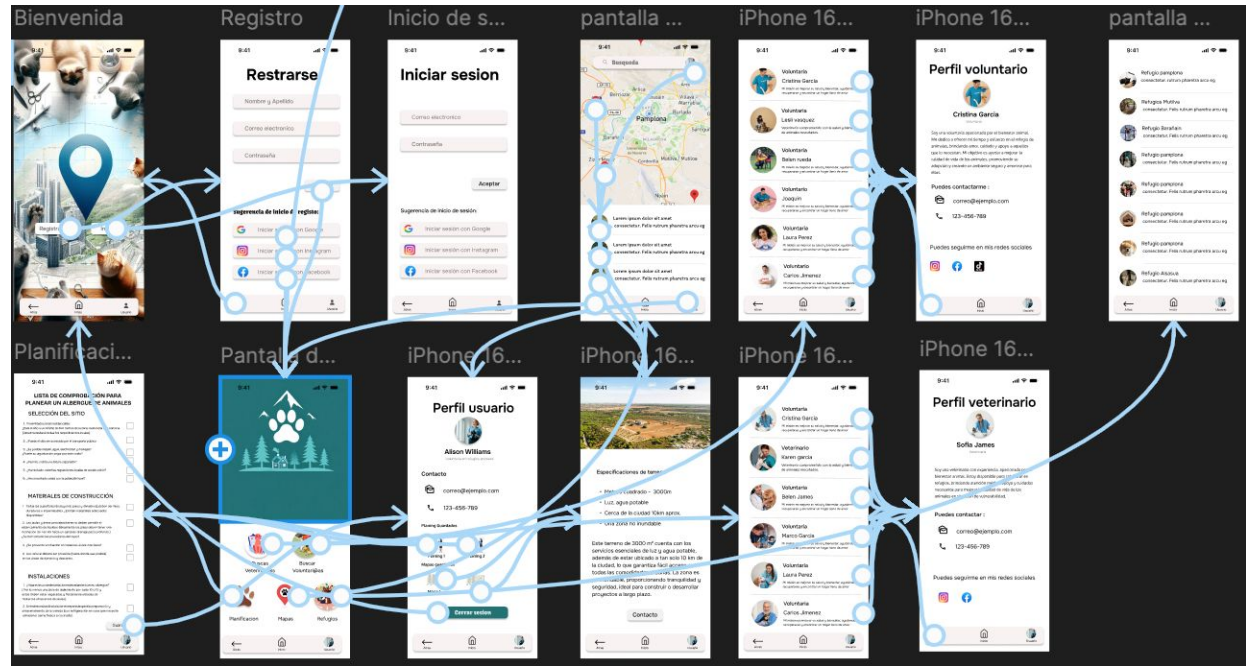


# Mockups aplicación móvil



# Prototipo de Alta-fidelidad

El link del prototipo  
[Refugio de animales](#)



# Consideraciones de accesibilidad

1

Todas las imágenes, incluidos los íconos y botones, tienen descripciones de texto alternativo

2

Se aseguraron colores con suficiente contraste para personas con discapacidades visuales

3

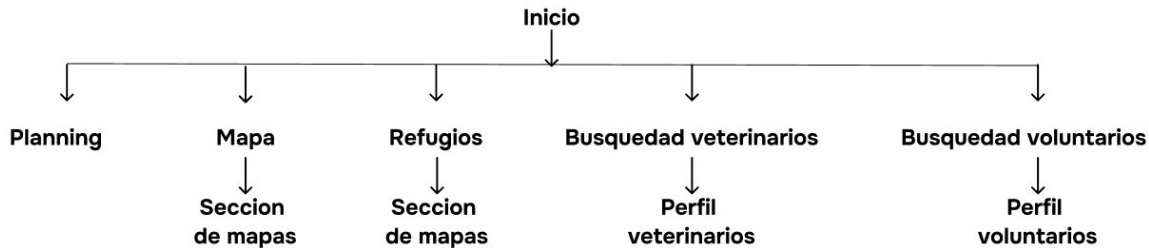
Un diseño flexible que se ajuste automáticamente al tamaño de pantalla y a las preferencias del usuario, permitiendo que sea accesible en diferentes dispositivos (móviles, tablets, escritorios).

# Diseño responsive

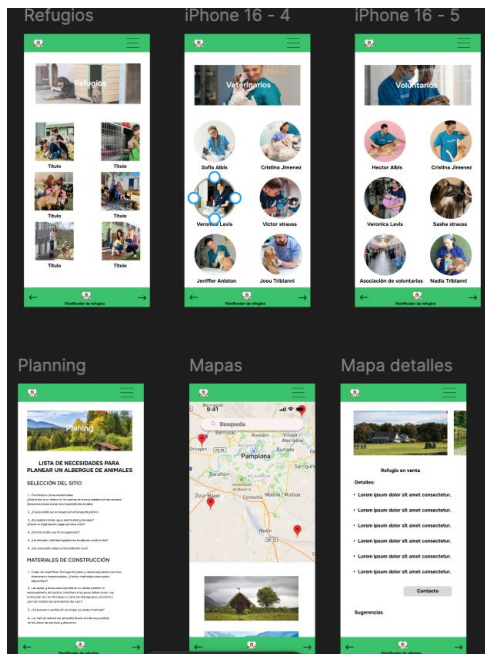
- Arquitectura de la información
- Diseño responsive

# Sitemap

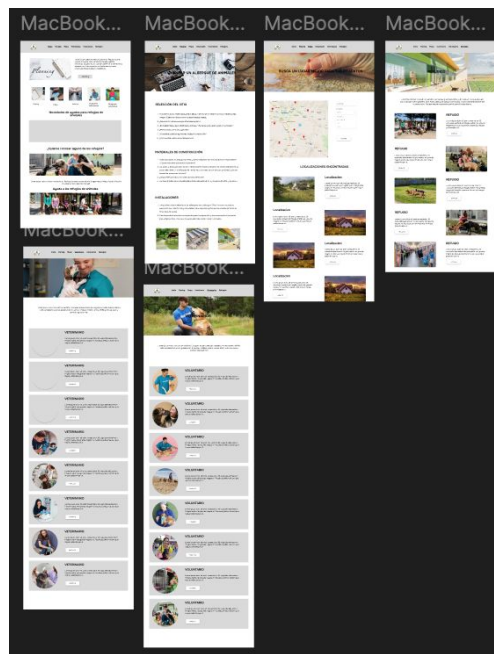
Se han añadido pantalla dependiendo las necesidad del usuario según el estudio de usabilidad



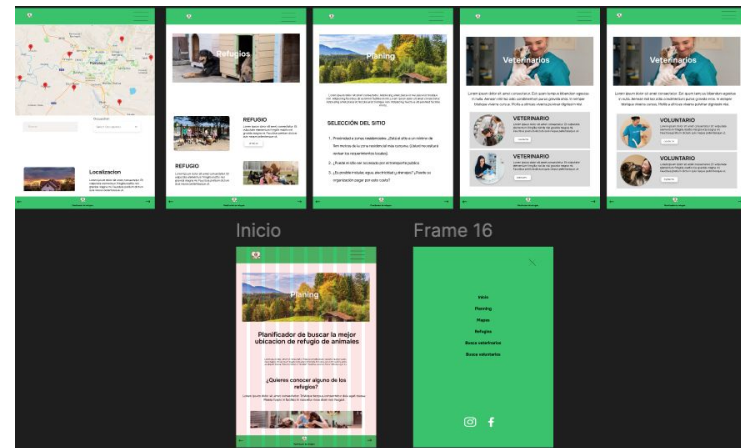
# Diseños responsive



Web adaptable móvil



Web adaptable escritorio



Web adaptable tablet



# Avanzado

---

- Conclusiones
- Siguiendo paso

# Conclusiones



## El Impacto:

El objetivo principal de esta app y web adaptable es proporcionar a los refugios toda la información necesaria en un solo lugar, facilitando la búsqueda de ubicaciones más adecuadas para los animales. De esta forma, se mejora las condiciones de vida de los animales en los refugios. Además, se busca concienciar a los gobiernos y ayuntamientos sobre la importancia de apoyar a estos organismos, promoviendo una mayor atención para mejorar la infraestructura y el bienestar de los animales en refugios.



## Qué aprendí:

Que cada diseño o cada idea siempre comienza con un propósito y una necesidad para el usuario, la empatía nos ayuda en enfocarnos en el usuario y poder crear soluciones que dejen un impacto positivo. Permitirnos tiempo para despejar la mente puede ser tan importante como el trabajo mismo

# Siguientes pasos

1

Incluir más detalles sobre los veterinarios y voluntarios en sus perfiles.

2

Mejorar la precisión de los filtros para que puedan aplicar múltiples criterios a la vez sin perder claridad en la visualización tanto en la app como en la web adaptable

3

Algunos usuarios sugirieron agregar filtros más específicos, como especialidades veterinarias o disponibilidad de los voluntarios, estas opciones se evaluarán si son necesarias de incorporarlas o en qué sección es mejor

# ¡Contactame!



Gracias por vuestro tiempo en mi Planificador de una mejor ubicación para un refugio de animales

## Visita mi Portfolio

<https://marlon-rondal-portfolio.pages.dev/>