

PROYECTOS INSTITUCIONALES Y DE VINCULACIÓN



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FIME

FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA Y ELÉCTRICA

BUSCADOR DE ADOPCIÓN DE PERROS HACIENDO USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, OBTENIENDO AFINIDAD DEL FUTURO DUEÑO

**Dr. Oscar Rangel Aguilar, M.C. Jorge Alejandro Lozano González,
M.A. Jesús Adolfo Meléndez Guevara, M.C. José Luis Garza González,
Andrés Arturo Malibrán Echavarría, Jonathan Alejandro Guevara Garza,
Estudiantes de la Facultad de Ingeniería Mecánica,
Eléctrica, Monterrey Nuevo León, México.**

RESUMEN.

La planeación para obtener un perro por medio de la adopción, por lo general requiere de ciertos requisitos, dependiendo de la organización encargada del rescate de animales de compañía. El desarrollo de un sistema que pueda beneficiar a la adopción, depende estas fundaciones y su cooperación para proporcionar la información básica de la mascota. Por esto, se busca contar con una interfaz más atractiva y de fácil uso para el usuario, para que pueda ser utilizada por cualquier miembro de la familia, en la que se le solicitaran los datos personales y de su domicilio, así como también información socio-económica y de cualidades a la hora de elegir una mascota. Posteriormente al concluir el llenado de la información por parte del usuario, se realizará una comparación entre dichos datos y las características proporcionadas por la organización, para así indicar al interesado cual sería la mascota más adecuada en base a la información que proporcionó, "su perro ideal". Esta es una forma interactiva y divertida de promover la adopción de animales rescatados, ya que hoy en día es un serio problema que podría ser erradicado con el trabajo conjunto de las fundaciones, la educación en casa y el respeto hacia los animales.

ABSTRACT.

Planning for a dog through adoption usually requires certain requirements, depending on the organization in charge of rescue pets. The development of a system that can benefit the adoption depends on these foundations and cooperation to provide basic information about the pet. Therefore, we seek to have a more attractive and easy to use user interface, so it can be used by any member of the family, in which he requested personal and home data as well as information partner -economic and qualities when choosing a pet. Subsequently as a result of the filling of the information by the user, a comparison between this data and the features provides by the organization is made, then, the interface will provide to the user what would be the most suitable pet based in all the collected information. This is an interactive and fun way to promote the adoption of rescued animals, because today is a serious problem that could be eradicated with all the foundations work, home schooling and respect for animals.

PALABRAS CLAVE: Diseño, interfaz, adopción y perros.

KEYWORDS: Design, interface, adoption and dogs.

INTRODUCCIÓN.

En el siguiente documento se presenta un informe documentado del proyecto “Mi perro Ideal” el cual integra la realización de una interfaz gráfica que permita apoyar a una fundación altruista dedicada al rescate de animales abandonados. Se exponen las características principales con las que cuenta el sistema, así como la metodología que se siguió para llegar al resultado esperado y comparar con el producto final. El enfoque del proyecto, radica en la utilización de interfaces de entrada y salida, donde las características de la relación dueño-mascota se generan con los elementos proporcionados en estas interfaces y los datos que se tienen preestablecidos en el sistema.

DESARROLLO.

Planeación de la Interfaz

En esta primera parte del desarrollo, se buscó algún tipo de aplicación en la cual se pudiera requerir una interfaz, por lo que se decidió hacer una interfaz que pudiera ser útil en algún tipo de asociación de perros, que motivara a las personas a considerar la adopción antes que la compra de un cachorro. En esta parte también se elaboró el diagrama entidad relación, el cual nos ayudó a tener una mejor perspectiva de lo que se quería hacer a grandes rasgos.

Prototipos

La elaboración de bocetos fue una parte importante del proyecto, ya que mediante estos podíamos expresar ideas en papel, acerca de cómo sería el diseño de la interfaz.

Ya realizados los bocetos, se pasó a elaborar un diseño en un procesador de textos (WORD), con el cual se observó más a detalle ciertas características del diseño de la interfaz, pudiendo observar los diseños más a detalle.

Base de Datos

La elaboración de una base de datos, es esencial para nuestro proyecto, ya que esta permite tener un registro de los perros que están en la asociación, así como tener un control de entrada y salida para los perros. Para realizar la base de datos se utilizó el programa SQL server.

Programación orientada a objetos

La programación orientada objetos, se utilizó para realizar el diseño de la interfaz con la que el usuario interactuara. En esta parte del proyecto se utilizó el programa Visual Studio Ultimate.

RESULTADOS.

Los resultados que se obtuvieron tras la realización del proyecto fueron muy satisfactorios ya que estos cumplían con la mayoría de nuestras expectativas en la planeación de este. En la ilustración 1 se observa la primera interfaz con la que el usuario interactuara, en esta se puede apreciar un logo de la fundación, así como varias pestañas que despliegan diferente información acerca del sitio y de la fundación. También se observa que hay una pequeña descripción antes del botón de “Iniciar Test”, el cual trata de dar consciencia de lo importante que es adquirir una nueva mascota, seguido de este texto está un botón el cual es el encargado de dar inicio al test.

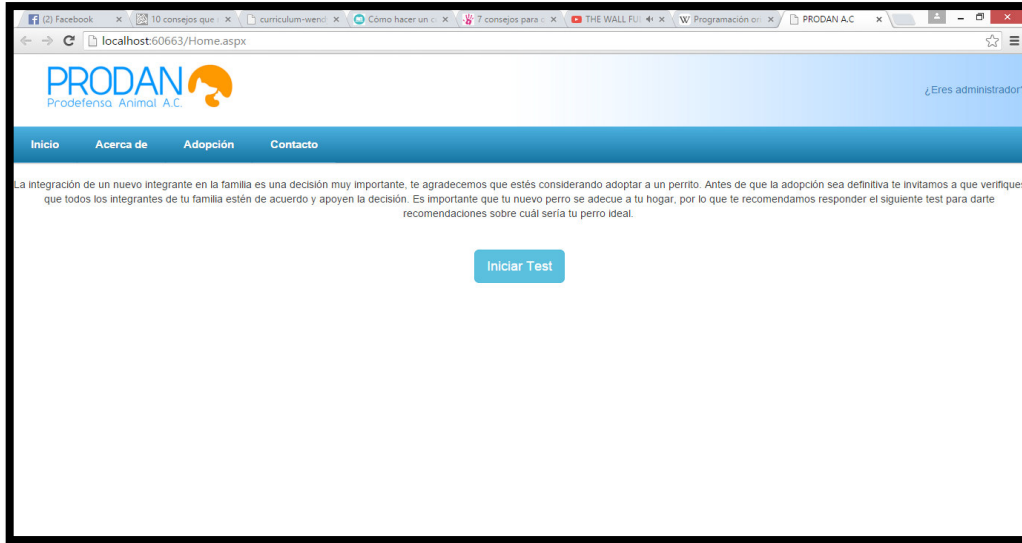


Ilustración 1 "Vista principal de la interfaz"

En la ilustración 2 se muestra el contenido de la sección “Acerca de”, la cual cuenta con información acerca de la fundación, dando a entender el motivo de la fundación, además se muestra una imagen, la cual hace referencia a la clase de animales con los que cuenta la fundación, esto para promover aún más la adopción de una mascota sin hogar.

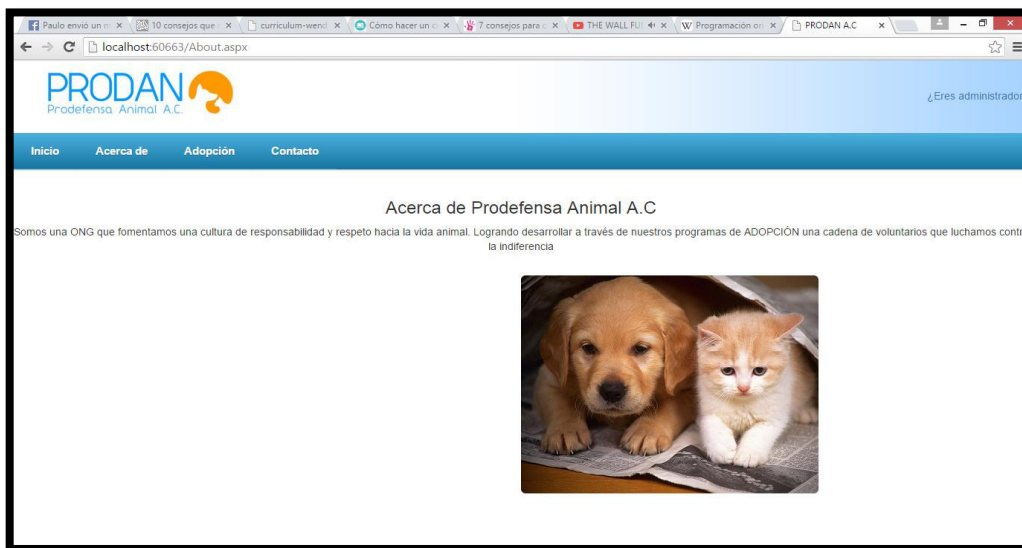


Ilustración 2 "Sección Acerca de"

En la ilustración 2 se muestra una parte del test que el usuario realizara para conocer si perro ideal, las preguntas se muestran en letras grandes y de color azul, esto para captar la atención del usuario, también en algunas preguntas se muestra una breve descripción del objetivo de la misma, esto con el fin de que el usuario sepa que está respondiendo y pueda dar su respuesta más adecuada, enseguida se muestran las diferentes opciones que el usuario puede seleccionar como respuesta, en las que se trata de conceptualizar la mayoría de las opciones, después de las opciones se muestra el botón de “siguiente” el cual lleva al usuario a la siguiente pregunta, una vez que se respondió la pregunta correspondiente.

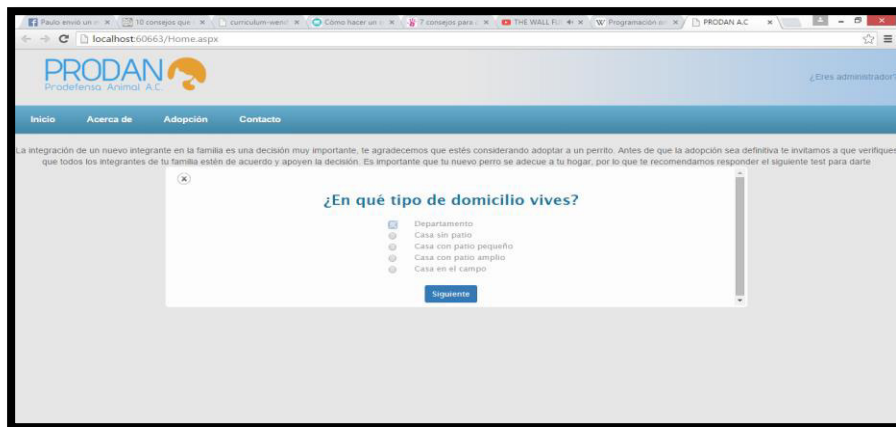


Ilustración 3 "Cuestionario o Test"

En la ilustración 4 se muestra la pantalla que resulta después de contestar completamente el test, en letras azules y grandes se muestra un mensaje el cual da algunas instrucciones para proceder a adoptar la mascota, también en letras pequeñas se muestra la clave correspondiente de la mascota, ya que al ser registrada una nueva mascota en la base de datos se le es asignada una clave, la cual sirve para identificar a los animalitos, después de la clave se muestra el nombre de la mascota más adecuada para el usuario, su perro ideal.

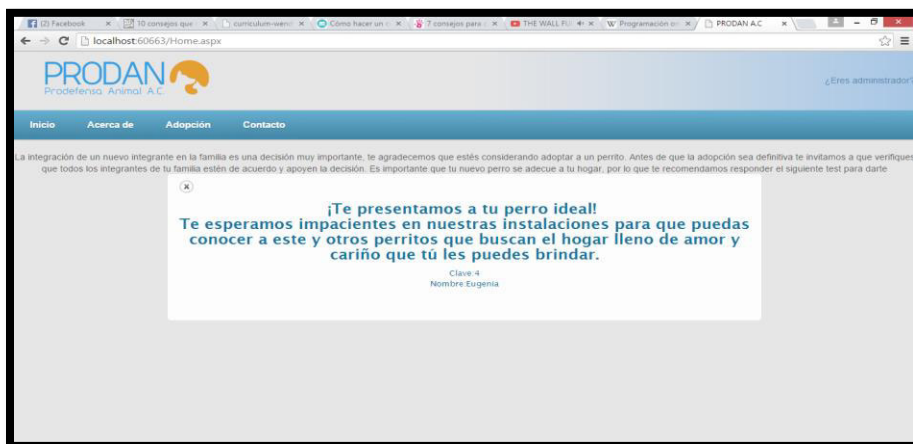


Ilustración 4 "Resultado del test"

En la ilustración 5 se observa el inicio de sesión de los administradores de la página, en un recuadro se coloca el nombre de usuario, el cual puede contener caracteres alfanuméricos, y enseguida se coloca la contraseña para tener acceso a la base de datos de la fundación

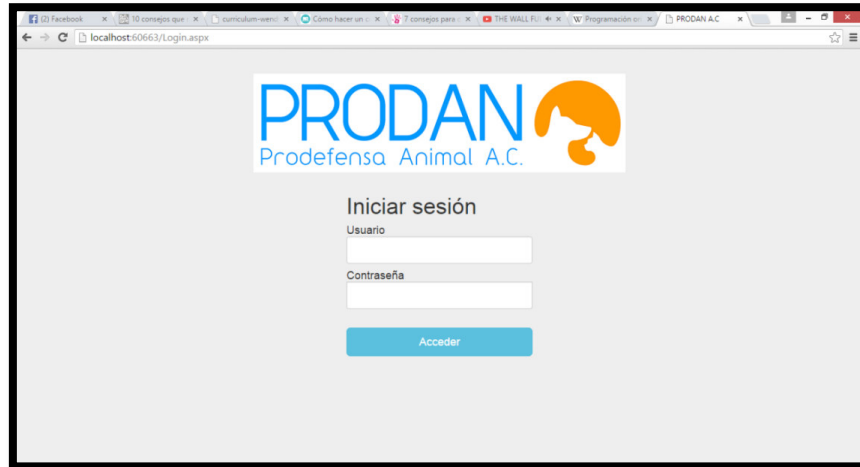


Ilustración 3 "Inicio de sesión"

En la ilustración 6 se muestra la base de datos a la que tiene acceso el administrador, en el costado izquierdo de la tabla se muestran dos opciones, una para editar o modificar los datos de los animales y otra para eliminar a los animales, esta última se utiliza cuando alguien decide adoptar un animal después de realizar el test, también se muestra la clave del animal, que es con la que se identificara la mascota a la hora de realizar la adopción. También se muestra una pestaña en la barra azul "Agregar Animal", que como dice su nombre sirve para dar entrada a un nuevo animal que sea llevado a la fundación por diversas razones, y posteriormente se llenaran los campos correspondientes del animal y se le asignara automáticamente una clave.

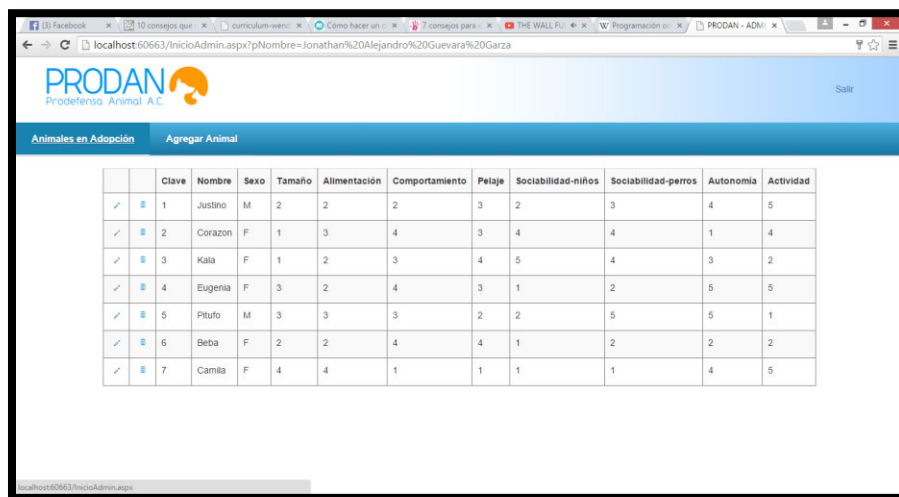


Ilustración 4 "Base de Datos"

En la ilustración 7 se muestra la interfaz para dar ingreso a nuevos animales en la base de datos, la cual cuenta con diversos campos de entrada de datos, tales como nombre, sexo, etc. Estos datos servirán para que el administrador describa las características del animal, desde comportamiento hasta tamaño, estos datos sirven para que el usuario de la interfaz correspondiente al test pueda elegir un perro en base a los datos ingresados por el administrador.

Las opciones disponibles para el administrador surgen de manera desplegable lo que hace más fácil el uso de la interfaz, y resulta amigable tanto para los usuarios y administradores.

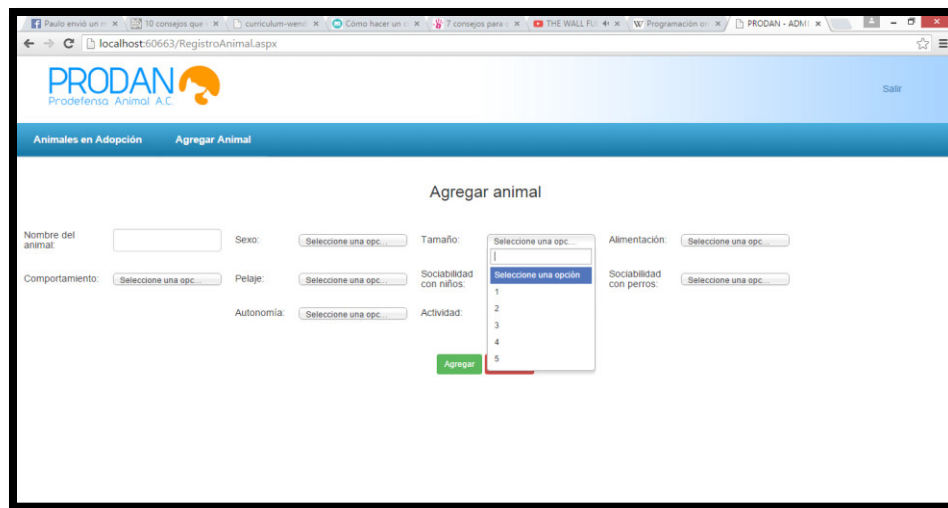
The image shows a web browser window displaying a form titled "Agregar animal" from the PROSPAN website. The form contains several input fields and dropdown menus for recording animal data. The fields are: "Nombre del animal:" (text input), "Sexo:" (dropdown menu), "Tamaño:" (dropdown menu with a list of options 1-5 visible), "Alimentación:" (dropdown menu), "Comportamiento:" (dropdown menu), "Pelaje:" (dropdown menu), "Sociabilidad con niños:" (dropdown menu), "Sociabilidad con perros:" (dropdown menu), "Autonomía:" (dropdown menu), and "Actividad:" (dropdown menu). A green "Agregar" button is located at the bottom center of the form. The browser's address bar shows "localhost:60663/RegistroAnimal.aspx".

Ilustración 5" Agregar animal"

CONCLUSIÓN.

El desarrollo de esta interfaz no trajo solo consigo conocimiento y desarrollo de habilidades, sino que también nos dimos cuenta que existen muchos problemas con respecto a los animales callejeros, y que mediante este tipo de proyectos orientados hacia una buena causa es posible disminuir este problema. El proyecto se desarrolló con el fin de poder aplicar el proyecto en algún futuro mediante el apoyo de alguna institución, pensamos que esto puede llegar a ser posible, afinando pequeños detalles en el proyecto, para que este pueda cumplir todos los requerimientos que se presenten en dado caso de realizar la implementación de este.

También es importante tener una noción o una buena definición de lo que se planea realizar para poder entenderlo del todo. Es importante realizar proyectos estudiantiles que se puedan llevar más allá del salón de clase, esto con el fin de entender las necesidades y requerimientos que se presentan por parte de una institución o empresa. Esto ayuda a los estudiantes a tener una mejor iniciativa.

BIBLIOGRAFÍA

Escofet, C. M. (s.f.). Obtenido de http://ocw.uoc.edu/computer-science-technology-and-multimedia/bases-de-datos/bases-de-datos/P06_M2109_02149.pdf

Microsoft.(s.f.).*Microsoft.com*.Obtenidode

http://cdn.oreillystatic.com/oreilly/booksamplers/msp/9780735667044_sampler.pdf

Microsoft. (s.f.). *Visual Studio*. Obtenido de <https://msdn.microsoft.com/es-MX/library/jj153219.aspx>

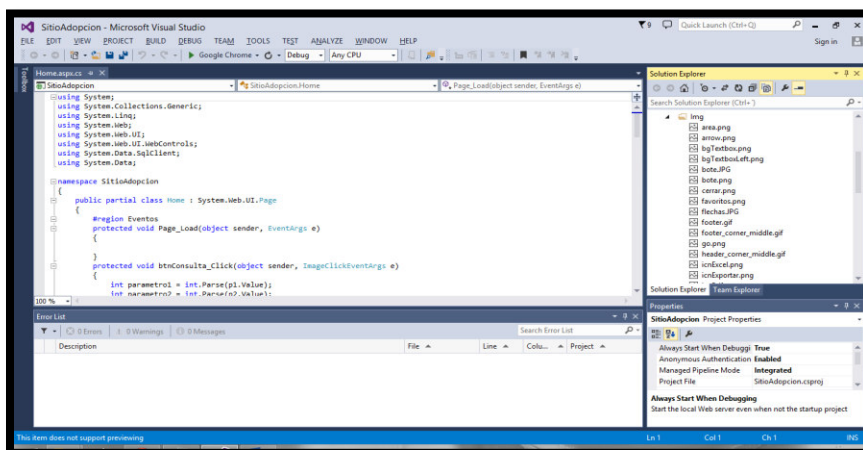
Suarez, C. (s.f.). Obtenido de <http://www.oab.org.ar/Downloads/sql.pdf>

APR.(s.f.).Obtenidode

http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=37&Itemid=61

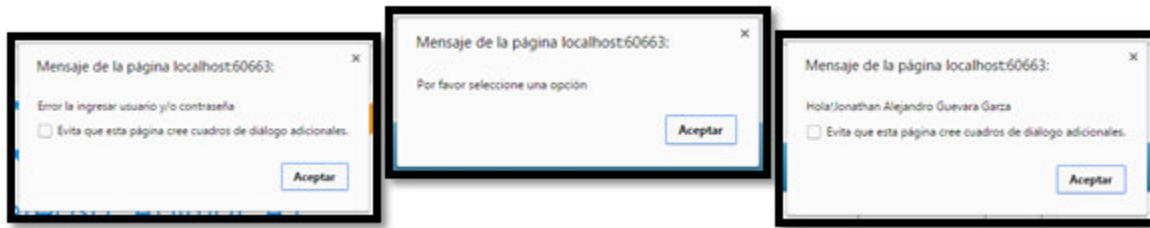
ANEXO.

En este primer anexo se muestra una imagen del código que se realizó en Visual Studio 2012



Anexo 1 "Programación en Visual Studio 2012"

En el anexo 2 se muestran los resultados que se obtienen al ingresar diversos tipos de datos, la ilustración de la izquierda se muestra cuando al tratar de iniciar sesión como administrador, alguno de los campos fue llenado de manera incorrecta, o no está registrado como administrador. La imagen del centro se muestra cuando al estar llenando el test se quiere pasar a la siguiente pregunta sin haber seleccionado alguna. La imagen de la derecha se muestra cuando se inicia sesión correctamente como administrador, dando un mensaje de bienvenida al administrador.



Anexo 2 "Interfases de salida"