



TRUFA:

App para el duelo animal

Estudiante: Alba Reche Martínez

Tutor: Yago Lavandeira Amenedo

Trabajo Final de Grado - Interacción

Agradecimientos



A CHISPI,

mi perrita y compañera de vida durante 16 años. Gracias por tu amor incondicional, y por inspirarme a crear este proyecto.

Esta idea nace por ti y para ti. Todo lo que he desarrollado aquí, está dedicado a tu memoria, has sido, sin saberlo, la precursora de algo que representa toda tu bondad, la de ayudar a quienes también atravesien algo tan doloroso como la pérdida. **Siempre te llevaré contigo.**

A MI FAMILIA Y AMISTADES,

por ser ese pilar firme al que siempre puedo volver.

Sin vuestra presencia y apoyo, este camino habría sido mucho más difícil.

A ALEX,

mi pareja y amigo. Gracias por tu confianza constante y por acompañarme durante este proceso que, aunque ha sido duro, realizar este proyecto a tu lado también ha sido terapéutico.

A MIS SARAS,

por ser luz y energía bonita en este trayecto. Por la escucha activa y creer en mí, sois mis mejores ejemplos de resiliencia y constancia.

A ROSS,

mi amigo de Inglaterra, por demostrarme que se puede estar presente a pesar de la distancia y por seguir "de cerca" la evolución de mi carrera animándome desde el principio, sé que también querías mucho a Chispi.

A ELI Y ZARA,

dos profesionales de la salud que conocí gracias a este TFG, durante la fase de investigación haciendo entrevistas, y que posteriormente decidieron quedarse. Gracias por vuestra calidez, sensibilidad y entusiasmo. Me hicisteis sentir que este proyecto tenía sentido y que merecía la pena llevarlo adelante con ilusión.

A CÉSAR,

mi antiguo profesor en la UOC, por ayudarme a encontrar una nueva vocación. Mi primer contacto con Figma fue con tu asignatura, diseño de interacción, siendo un programa desconocido para mí, pero que con tu pasión por la enseñanza, hizo crecer en mí la necesidad de querer crear herramientas con un propósito y una cercanía al diseño emocional que hoy me representa y siento que me hace feliz.

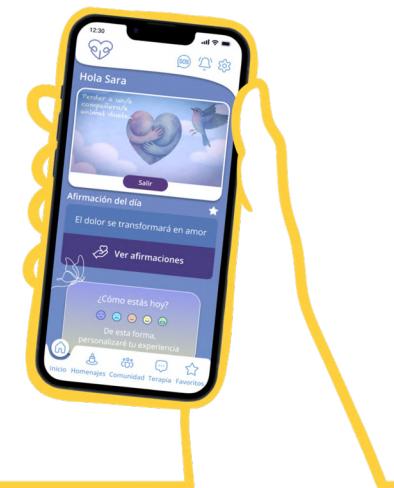
Y POR ÚLTIMO,

a todas las personas que habéis colaborado en algún momento de este proceso, vuestra participación ha sido esencial, cada aportación ha dejado una huella que ha dado forma a este trabajo.

GRACIAS de corazón.

Índice

Resumen / Abstract / Resum.....	Pág 1
Introducción/ justificación.....	Pág. 2-8
Descripción de proyecto.....	Pág. 9-10
Objetivos.....	Pág. 11
Metodología.....	Pág. 12-14
Planificación.....	Pág. 15-16
Encuestas y entrevistas.....	Pág. 17
Entrevistas profesionales.....	Pág. 18
Entrevistas cualitativas ususarios.....	Pág. 19
Encuesta cuantitativa usuarios.....	Pág. 20
Benchmarking.....	Pág. 21-26
Mapa de afinidad.....	Pág. 27-28
Mapa conceptual.....	Pág. 29
Mapa de empatía.....	Pág. 30-31
Arquetipos de comportamiento.....	Pág. 32-33
Objetivos de los arquetipos.....	Pág. 34
Escenarios.....	Pág. 35
User Journey.....	Pág. 36-37
Síntesis de la investigación y solución.....	Pág. 38
Moodboard.....	Pág. 39
Conclusiones parciales.....	Pág. 40
Card sorting.....	Pág. 41
Árbol de contenidos.....	Pág. 42
Manual de identidad visual (logotipo).....	Pág. 43-45
Manual de identidad visual (paleta de color).....	Pág. 46
Wireframes (bocetos).....	Pág. 47
Wireframes en baja fidelidad.....	Pág. 48
Test con usuarios.....	Pág 49-50
Artefacto final.....	Pág. 51-74
Conclusiones finales.....	Pág. 75
Bibliografía.....	Pág. 76-80
Anexo.....	Pág. 81-96



Este Trabajo Final de Grado y todos los contenidos visuales y textuales originales que lo componen (ilustraciones, vídeos, animaciones, textos emocionales y diseño de interfaz) están protegidos bajo la licencia:

Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



Esto significa que el proyecto puede compartirse siempre que se mencione la autoría, pero no puede modificarse ni usarse con fines comerciales.

Se ha procurado seguir un lenguaje adecuado, adaptado a las normas de inclusión y a la filosofía de la aplicación, siguiendo las pautas de uso no sexista de la lengua de la UOC. Universitat Oberta de Catalunya. (s.f.). Tractament dels gèneres.

<https://www.uoc.edu/portal/es/servei-linguistic/redacció/tractament-gèneres/index.html>



Resumen / Abstract / Resum

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Cada vez más personas experimentan el duelo por la pérdida de un animal, una vivencia dolorosa que muchas veces no encuentra el reconocimiento ni el apoyo adecuado en la sociedad. Trufa es una aplicación móvil creada para acompañar y ayudar en este proceso.

Este proyecto nace de una experiencia personal y se convierte en una propuesta digital que busca ofrecer apoyo, comprensión y recursos terapéuticos a quienes, como yo, han sentido el vacío emocional tras la despedida de un vínculo tan especial.

La aplicación combina diseño emocional, usabilidad y calidez en una interfaz accesible, donde el usuario puede rendir homenaje a su animal, compartir recuerdos, interactuar con una comunidad y acceder a herramientas de apoyo psicológico (meditaciones, artículos, podcasts, vídeos, contacto con profesionales, etc.). Todo ello, adaptado al estado emocional del usuario mediante un sistema de personalización diaria.

PALABRAS CLAVE:

duelo animal, acompañamiento, ux/ui, diseño centrado en las personas, salud mental, accesibilidad, diseño emocional, diseño inclusivo.

People feel a profound grief over the loss of an animal, a painful experience that often lacks recognition and proper support in society. Trufa is a mobile application created to accompany and support individuals through this process.

This project was born from a personal experience and has evolved into a digital initiative aimed at offering support, understanding, and therapeutic resources to those who, like myself, have felt the emotional void that follows the farewell of such a special bond.

The app combines emotional design, usability, and warmth in an accessible interface, where users can pay tribute to their animal, share memories, interact with a community, and access psychological support tools (meditations, articles, podcasts, videos, contact with professionals, etc.). All of this is adapted to the user's emotional state through a daily personalization system.

KEYWORDS:

pet loss, support, UX/UI, human centered design, mental health, accessibility, emotional design, inclusive design.

Cada vegada més persones experimenten el dol per la pèrdua d'un animal, una vivència dolorosa que sovint no rep el reconeixement ni el suport adequat per part de la societat. Trufa és una aplicació mòbil creada per acompanyar i ajudar en aquest procés.

Aquest projecte neix d'una experiència personal i es converteix en una proposta digital que busca oferir suport, comprensió i recursos terapèutics a aquells que, com jo, han sentit el buit emocional després d'acomiadarse d'un vincle tan especial.

L'aplicació combina disseny emocional, usabilitat i calidesa en una interfeïciable accessible, on l'usuari pot retre homenatge al seu animal, compartir records, interactuar amb una comunitat i accedir a eines de suport psicològic (meditacions, articles, podcasts, vídeos, contacte amb professionals, etc.). Tot això, adaptat a l'estat emocional de l'usuari mitjançant un sistema de personalització diària.

PARAULES CLAU:

dol per la pèrdua d'un animal, acompanyament, UX/UI, disseny centrat en les persones, salut mental, accessibilitat, disseny emocional, disseny inclusiu.

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

La pérdida de un animal puede representar un proceso de duelo doloroso para muchas personas, pero aún poco abordado en profundidad. Los lazos emocionales entre seres humanos y animales pueden ser tan fuertes como los que se establecen con las personas. Sin embargo, sigue siendo un tema subestimado en muchos ámbitos, lo que deja a quienes lo atraviesan con escasos recursos de apoyo, y como sucede en toda pérdida, **pueden pasar por las distintas etapas de duelo en soledad (1)**.

Este trabajo tiene como objetivo diseñar un prototipo de aplicación móvil que funcione como una plataforma de acompañamiento en el duelo por la pérdida, aprovechando la capacidad de poder ofrecer soporte inmediato y personalizado, presentándose como una herramienta útil para asistir en este proceso.

Me gustaría crear un espacio seguro donde los usuarios puedan encontrar una ayuda para transitar este proceso de manera saludable.

El desarrollo nace de una experiencia personal: la pérdida de Chispi, mi compañera canina durante 16 años. A partir de esta necesidad surge esta inquietud de querer buscar una solución para aquellas personas que como yo, enfrentan esta situación y que, en muchos casos, no encuentran un lugar donde poder compartir sus emociones y pensamientos.

(1) Vetbonds. (2019). Antoni Bulbena - El duelo por un animal de compañía [Video]. YouTube.
<https://m.youtube.com/watch?v=YezmRysByzk>

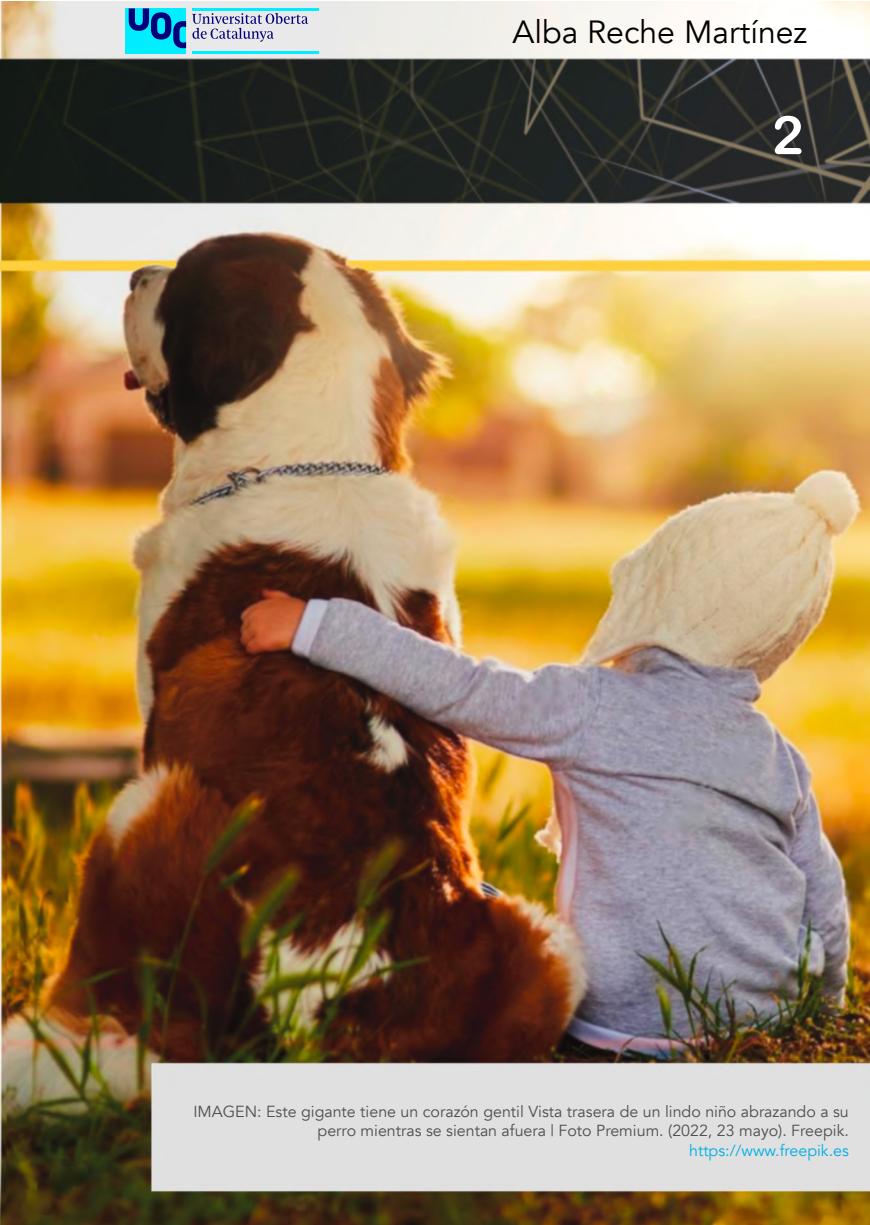


IMAGEN: Este gigante tiene un corazón gentil Vista trasera de un lindo niño abrazando a su perro mientras se sientan afuera | Foto Premium. (2022, 23 mayo). Freepik.
<https://www.freepik.es>

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Un caso trágico que evidencia esta realidad es el de **Robert Zapar**, un hombre de 35 años de Nueva Jersey que, cuatro meses después de la muerte de su perro Peyton, no pudo soportar el dolor y terminó con su vida frente a la clínica veterinaria donde falleció. Zapar había adaptado su hogar para el bienestar de su perro y, tras su muerte, dejó una nota en la que expresaba la profunda tristeza que sentía. (1)

Casos como este reflejan la magnitud del impacto emocional que puede generar esta pérdida y la importancia de ofrecer el apoyo adecuado para gestionarlo.

Por otro lado, los niños y las niñas también necesitan orientación para comprender y procesar lo que ha pasado y a veces se desconocen las herramientas para acompañarles.

Esta aplicación pretende crear conciencia sobre ello, ya que es fundamental que los padres u otra figura adulta, les brinde la libertad para expresarse y eviten frases que invaliden su dolor.

Contar con recursos adecuados que guíen a las familias en este proceso puede marcar la diferencia en la forma en que se afronta la pérdida en la infancia. (2)

(1) Animals Health. (2023). Isabel Gómez - 21-03-2018 Un hombre se suicida tras no soportar la pérdida de su perro en EE.UU. Recuperado de <https://www.animalshealth.es>

(2) American Academy of Pediatrics. (2023). When a pet dies: How to help your child cope. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/healthy-living/emotional-wellness/Building-Resilience/Paginas/when-a-pet-dies-how-to-help-your-child-cope.aspx>

La falta de comprensión social puede agravar este sufrimiento, ya que comentarios como **"era solo una mascota, puedes conseguir otra"** minimizan el dolor que sienten los dueños. (3)

El duelo no sigue un proceso lineal y puede manifestarse de diversas maneras. En algunos casos, este sufrimiento interfiere con la vida cotidiana, afectando a las rutinas, el trabajo, la alimentación y las relaciones personales.

Para muchas personas, especialmente aquellas cuyo bienestar emocional dependía de la compañía de su animal, perderlo puede generar graves problemas de salud, como pensamientos autodestructivos o el abuso de sustancias, lo que hace que **el apoyo psicológico sea crucial**.

La creación de herramientas de apoyo accesibles y especializadas puede ser clave para ayudar a las personas a atravesar este proceso de manera más sencilla. En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo desarrollar esa solución **a través de un estudio y análisis metódico**.

EL ACOMPAÑAMIENTO Y LA ESCUCHA ADECUADA PUEDE PREVENIR CONSECUENCIAS EMOCIONALES GRAVES Y CONTRIBUIR A UNA RECUPERACIÓN SALUDABLE.

(2) Clark, A. (2024, mayo 16). ¿Qué pasa si el dolor de perder a una mascota se vuelve insoportable? Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/es/blog/que-pasa-si-el-dolor-de-perder-a-una-mascota-se-vuelve-insoportable>

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

VIVIENDO CON UNA PÉRDIDA INVISIBLE

La humanidad ha construido vínculos con los animales desde la antigüedad y, a lo largo de la historia, perros, gatos y otros animales han pasado de ser fieles compañías o guardianes del hogar, a convertirse en miembros de la familia. Según la **American Veterinary Medical Association (AVMA, 2022)** (1) y un estudio realizado por **Mars Petcare** (2), más del 70 % de los hogares conviven con al menos un animal, estableciendo con ellos profundos lazos emocionales.

Sin embargo, cuando estos seres fallecen, muchas personas enfrentan un duelo que, a diferencia de otras pérdidas, **sigue siendo invisibilizado por gran parte de la sociedad**.

“EL DUELO POR NUESTRAS MASCOTAS ES IGUAL DE DOLOROSO QUE EL DE UN SER QUERIDO” (3)

No solo genera tristeza, sino que también puede desencadenar síntomas graves de depresión y ansiedad, **afectando significativamente la calidad de vida de quienes lo atraviesan**. Para muchas personas, el impacto emocional de esta pérdida puede ser tan profundo como el de perder a un ser querido humano.

Pese a eso, sigue siendo un tema tabú y poco abordado, lo que deja a quienes lo experimentan en un limbo emocional, a menudo sin el apoyo necesario en su entorno.

UN ESPACIO PARA SANAR

A pesar del creciente reconocimiento sobre la salud mental, esta temática sigue careciendo de suficientes recursos digitales que faciliten el proceso de despedida y recuperación emocional. Si bien cada vez existen más herramientas para calmar la ansiedad, foros y grupos en redes sociales donde los dueños pueden compartir su dolor, así como libros que ayuden a sobrellevar la pérdida, la falta de un espacio digital estructurado y especializado hace que muchas personas enfrenten este tipo de duelo en soledad.

En este contexto nace **Trufa**, una aplicación móvil diseñada para brindar acompañamiento al perder a nuestro/a mejor amigo/a animal.

A través de diversos recursos, la app ofrecerá un espacio seguro donde los usuarios podrán conectarse con una **comunidad de apoyo**, acceder a **orientación psicológica**, encontrar recursos personalizados y compartir recuerdos de su fiel compañero o compañera de vida, entre otros servicios.

(1) Asociación Médica Veterinaria Estadounidense. (sf). *EE.UU. Estadísticas de propietarios de mascotas en Estados Unidos <https://www.avma.org/resources-tools/reports-statistics/us-pet-ownership-statistics>

(2) Mars. (2024, 2 octubre). Mars presenta el mayor estudio mundial sobre dueños de mascotas para comprender y ayudar mejor a los más de mil millones de mascotas <https://enqr.pw/Mj8r1>

(3) Ramírez, J. R., & Ramírez, J. R. (2023, 9 noviembre). El duelo por nuestras mascotas es igual de doloroso que el de un ser querido | Fundación UNAM. Fundación UNAM. <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/el-duelo-por-nuestras-mascotas-es-igual-de-doloroso-que-el-de-un-ser-querido/>

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

DISEÑO PARA EL BIENESTAR EMOCIONAL

En un mundo cada vez más influenciado por los dispositivos electrónicos, el diseño de interfaces y experiencias de usuario (UI/UX) se ha convertido en **un puente esencial entre la tecnología y las emociones humanas.**

En este contexto, **Trufa se desarrollará bajo los principios del diseño centrado en el usuario**, con el propósito de ofrecer una experiencia **accesible, empática y útil**. Este proyecto no solo supone un desafío académico, sino también una oportunidad para abordar una problemática emocional de gran impacto, evidenciando la necesidad de crear soluciones digitales que brinden apoyo y acompañamiento durante el proceso de duelo.

Como parte de este Trabajo Final de Grado, se realizará **un análisis teórico sobre el duelo animal**, con especial énfasis en su impacto emocional, y se explorará el papel del diseño como herramienta facilitadora de apoyo psicológico. Se evaluará su potencial para intervenir en el proceso de adaptación emocional tras la pérdida, proporcionando un recurso innovador para quienes atraviesan esta experiencia.

Para ello, **se estudiarán referentes actuales, se analizará el comportamiento de los usuarios y se desarrollará un prototipo funcional de la aplicación.** Todo esto con el objetivo de demostrar cómo la integración del diseño y la tecnología puede contribuir a la mejora del bienestar emocional en contextos de pérdida.

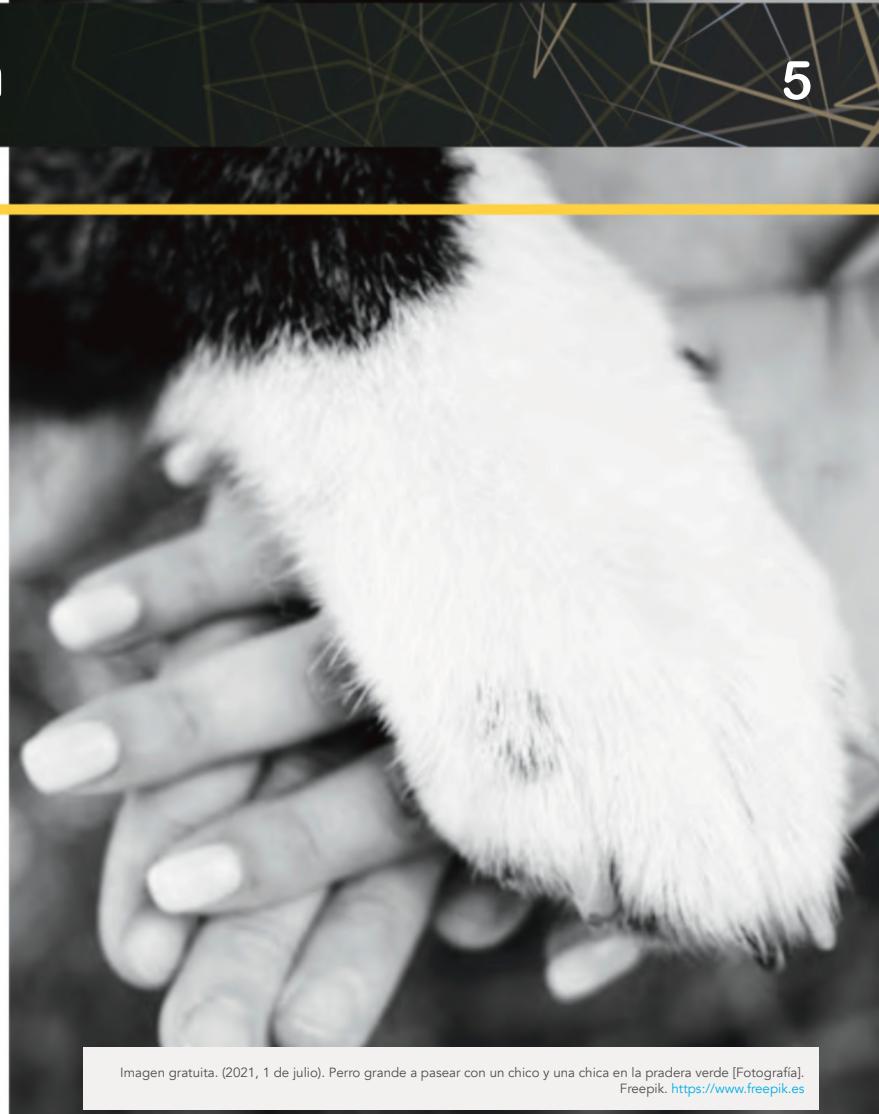


Imagen gratuita. (2021, 1 de julio). Perro grande a pasear con un chico y una chica en la pradera verde [Fotografía]. Freepik. <https://www.freepik.es>

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

LAURA VIDAL: PIONERA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL DUELO ANIMAL

Para el desarrollo de este proyecto, es fundamental aprender de profesionales que han dedicado su trayectoria a este ámbito.

Una de las figuras más destacadas y fuente de inspiración para mí es **Laura Vidal**, la primera experta en España especializada en el tratamiento del duelo animal.

Su carrera comenzó como auxiliar de veterinaria, donde desarrolló una gran conexión con los animales y sus cuidadores. Sin embargo, fue a raíz de la pérdida de Galo y Minnie cuando experimentó en carne propia el dolor y la incomprendimiento que rodean el duelo por la pérdida de un animal en nuestra sociedad. Esta vivencia personal la llevó a formarse en asesoramiento y a dedicar su labor a ayudar a otras personas que atraviesan este difícil proceso. (1)

Además de su trabajo como acompañante, Laura es autora de varios libros sobre el duelo animal. De hecho, así fue como supe de ella, durante mi búsqueda de consuelo, adquirí su libro **Espérame en el arcoíris**, un diario terapéutico que ayuda a canalizar las emociones tras la pérdida. Posteriormente, publicó **Cuando ya no estás**, una guía práctica con herramientas para transitar el duelo de manera saludable, el cual tengo pendiente su lectura.

En total, ha publicado cuatro libros dedicados a esta temática. (2)



Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

LAURA VIDAL:

PIONERA EN EL ACOMPAÑAMIENTO DEL DUELO ANIMAL

Laura ha compartido su conocimiento y experiencia a través de diversos medios y plataformas, **convirtiéndose en una voz referente en la visibilización de esta temática.**

Ha sido entrevistada en varios programas en los que ha abordado temas relacionados con el duelo por esta pérdida, ofreciendo consejos sobre cómo afrontarlo.

Su labor, junto con mi experiencia personal con Chispi, me inspiraron a desarrollar este proyecto, reconociendo la profundidad del vínculo que se crea y la necesidad de contar con áreas de comprensión y empatía que hagan más llevadero el proceso.

“EL DUELO POR LA PÉRDIDA DE UN ANIMAL ES MUY INCOMPRENDIDO PORQUE NO SE VALIDA EL DOLOR.” (3)

(1) IMAGEN: Laura Vidal. (s. f.). 2025 Huella emocional
<https://www.huellaemocional.es/laura-vidal/>

(2) Cuando ya no estás: Cómo superar la muerte de tu animal de compañía (Vergara) : Vidal, Laura: Amazon.es: Libros.
(s. f.).
https://www.amazon.es/Cuando-estás-superar-compañía_práctico/dp/8418620188

(3) Cores, N. F., & Cores, N. F. (2021, 28 octubre). Laura Vidal: ‘El duelo por la pérdida de un animal es muy incomprendido porque no se valida el dolor’
<https://www.20minutos.es/noticia/4982592/0/laura-vidal-el-duelo-por-la-perdida-de-un-animal-es-muy-incomprendido-porque-no-se-valida-el-dolor/#>



IMAGEN: Laura Vidal. (s. f.). 2025 Huella emocional
<https://www.huellaemocional.es/laura-vidal/>

Introducción / justificación

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Otros autores con libros publicados abordando esta temática serían Santiago Espinosa De la Torre (1), terapeuta con más de 20 años de experiencia tratando duelo, ansiedad y depresión. En sus escritos, enfatiza la importancia de comprender que las emociones asociadas a esta pérdida son reales y auténticas, y que es fundamental permitirnos sentir y expresar ese dolor para sanar adecuadamente. (2)

**“PERDER A NUESTRO ANIMAL
NOS ROMPE POR DENTRO.” (3)**

Por otro lado, la abogada y defensora de los derechos animales Irene Jiménez López (4) entrevista en su blog a Cristina Cuesta, psicóloga especializada en duelo animal, para abordar el proceso de duelo tras la pérdida. Cristina, ha publicado el libro “**Diario de un duelo animal, aprendiendo a vivir sin ti**”(5), donde comparte su experiencia personal y profesional sobre el duelo.

(1) Santiago Espinosa de la Torre: libros, biografía, última actualización. (s. f.). Amazon.es
<https://www.amazon.es/stores/author/B0BRY8KRGK/about>

(2) ¿Y ahora qué? (Cómo Afrontar el Duelo Tras la Pérdida de Tu Mascota) (Spanish Edition): Torre, Santiago Espinosa
Amazon Books. (s. f.).
<https://www.amazon.com/ahora-Afrontar-Perdida-Mascota-Spanish/dp/B0BXCSTWF9>

(3) (4) Jiménez López, Irene (10 de octubre de 2022). El duelo por la pérdida de nuestro animal
<https://irenejimenezlopez.com/el-duelo-por-la-perdida-de-nuestro-animal/>

(5) Cuesta, C. (2022). Diario de duelo animal: Aprendiendo a vivir con su ausencia. Amazon.
<https://www.amazon.es/Diario-Duelo-Animal-Aprendiendo-Vivir/dp/B0BHMV335S>

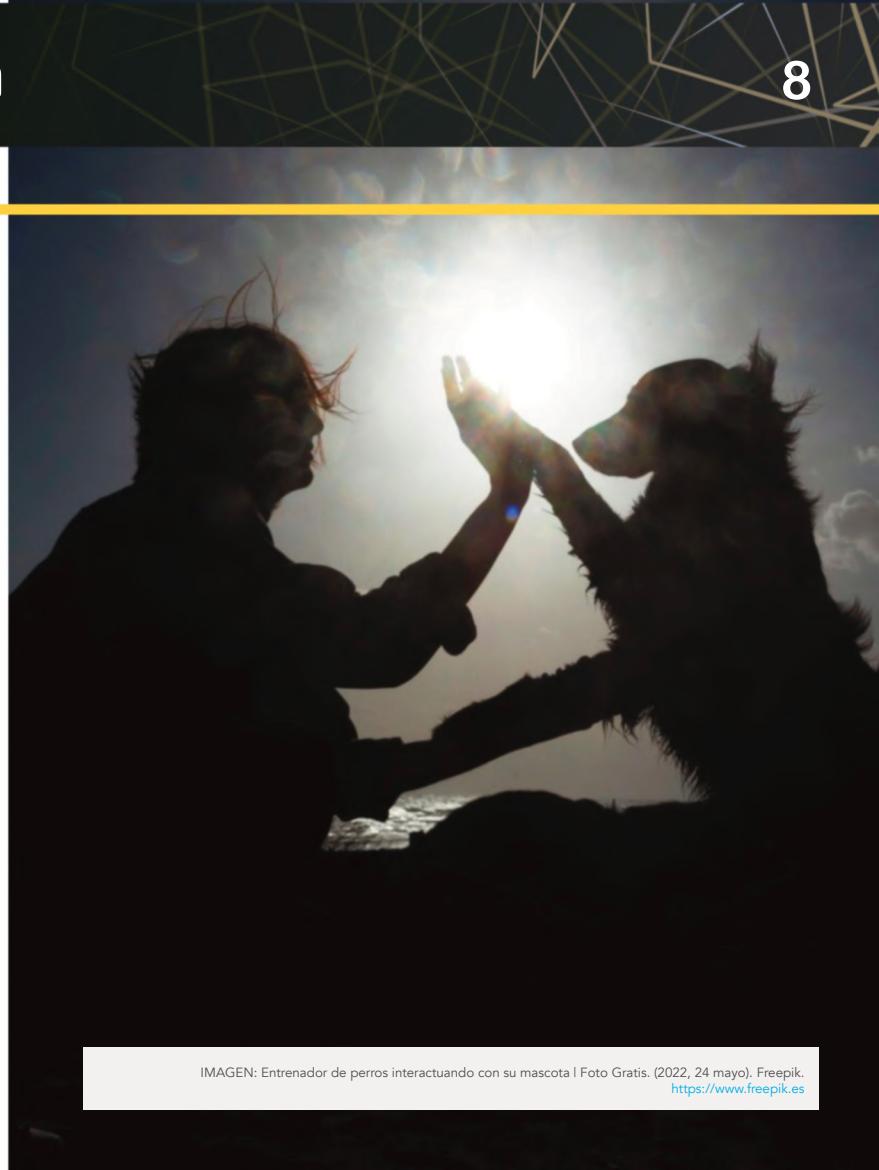


IMAGEN: Entrenador de perros interactuando con su mascota | Foto Gratis. (2022, 24 mayo). Freepik.
<https://www.freepik.es>

Descripción de proyecto

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Este tipo de vínculo ha sido objeto de estudio en disciplinas como la psicología, la etología y la antropología, evidenciando su impacto en la vida emocional y social de las personas. **Se comprobó que durante el con inamiento por COVID-19, los dueños de animales recibían un apoyo sustancial de estos compañeros y que ese apoyo aumentaba cuando la calidad de vida del dueño estaba más deteriorada.** (1)

Partiendo de esta información, es importante para empezar a abordar el TFG analizar cómo a pesar de que positivamente el bienestar emocional está cobrando cada vez más importancia en la sociedad, es evidente que aún, mientras la pérdida de un ser humano suele recibir un amplio reconocimiento social y profesional, el duelo por la pérdida de un animal, a pesar de los fuertes lazos afectivos que hemos visto que se establecen, a menudo permanece en la sombra.

En Europa, según datos publicados en junio de 2024 por **European pet food**, se confirma un crecimiento saludable de la tenencia de animales: **166 millones de hogares europeos (50 %) poseen una o más de las 352 millones de mascotas que hay en Europa** (2).

“ES NATURAL SENTIR DOLOR CUANDO PERDEMOS A UN ANIMAL DE COMPAÑÍA POR EL VÍNCULO TAN FUERTE QUE SE CREA, Y UNA DE LAS CLAVES PARA SUPERARLO ES EXPRESAR LOS SENTIMIENTOS QUE TENEMOS Y NO REPRIMIRLOS POR MIEDO A NO SER COMPRENDIDOS POR NUESTRO ENTORNO.” (3)



IMAGEN: Problemas sociales durante la crisis del coronavirus conjunto de elementos de doodle Vector Gratis. (2021, 22 marzo). Freepik.
<https://www.freepik.es>

Descripción de proyecto

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Por lo tanto, ya hemos observado que esta pérdida impacta en la vida de muchas personas, y para evaluarlo, se requieren de instrumentos específicos, como el cuestionario **Pet Bereavement Questionnaire (PBQ)**. Este estudio validó la adaptación española del PBQ en una muestra de 333 participantes, confirmando su fiabilidad. Los resultados mostraron que el 70% de los participantes **experimentó un duelo intenso, especialmente en la escala de tristeza.** (4) Estos estudios resaltan que, a pesar de la intensidad del dolor, suele ser considerado un "**duelo desautorizado**" (5), es decir, no recibe el reconocimiento ni el apoyo que merece.

Desde una perspectiva práctica, el proyecto se orienta en transformar la experiencia del duelo en una oportunidad para sanar a través de la tecnología. En este sentido, **la pregunta de investigación que guiará el estudio es:**

¿CÓMO PUEDE UNA APLICACIÓN DIGITAL ESPECIALIZADA EN EL DUELO ANIMAL MEJORAR EL BIENESTAR EMOCIONAL DE LAS PERSONAS AFECTADAS Y OFRECERLES HERRAMIENTAS EFICACES PARA GESTIONAR SU DOLOR?



A partir de esta cuestión, la hipótesis central del estudio sostiene que el uso de una aplicación digital diseñada para el acompañamiento en el duelo animal, con funciones como: grupos de apoyo, recursos psicoeducativos y técnicas de afrontamiento personalizadas, contribuirá significativamente a reducir los niveles de angustia y mejorar la resiliencia emocional de los usuarios.

La validación de esta hipótesis se apoya en estudios sobre la eficacia de intervenciones digitales en salud mental. (6)

(1) DATOS SOBRE LA POBLACIÓN Y EL MERCADO DE MASCOTAS EN EUROPA 2022 FEDIAF | Statistics. (s. f.).
<https://europeanpetfood.comingsoon.site/about/statistics/>

(2) Bowen J, García E, Darder P, Argüelles J, Fatjó J (2020) The effects of the Spanish COVID-19 lockdown on people, their pets and the human-animal bond. Journal of Veterinary Behavior. <https://doi.org/10.1016/j.jveb.2020.05.013>.

(3) Cómo gestionar el duelo de un animal de compañía. (s. f.) Fundación Affinit .
<https://www.fundacion-affinit.org/es/como-gestionar-el-duelo-de-un-animal-de-compania>

(4) Duelo por animales de compañía: Cualidades psicométricas de la versión española del Pet Bereavement Questionnaire (PBQ) - Septiembre 2024 - Javier López, Marta Ferrer, Marina Morí, Alicia Español
<https://www.researchgate.net>

(5) Guillermo Zurita, Médico y Psicoterapeuta. (2024, 20 febrero). Duelo Desautorizado o Duelo Prohibido. Cuando nadie te entiende - Instituto Galene.
<https://goo.su/qmh9I>

(6) ¿Qué dice la ciencia sobre el uso de intervenciones basadas en aplicaciones móviles en salud mental? - Irene López Gómez
<https://youtu.be/wZtqglEnBQ?si=ttnVLWvSspN4QgG>

Objetivos

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una solución digital que brinde apoyo emocional y herramientas efectivas para el manejo del duelo, proporcionando recursos basados en evidencia científica y adaptados a diferentes grupos de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Investigar el impacto emocional del duelo por la pérdida de un animal y su comparación con otros tipos de duelo, a partir de testimonios de profesionales y posibles usuarios.

Brindar un espacio seguro y de apoyo dentro de la aplicación, donde los usuarios puedan compartir su experiencia de duelo y sentirse comprendidos por una comunidad con vivencias similares.

Ofrecer recursos y estrategias para afrontar el duelo de manera saludable.

Adaptar los contenidos y herramientas en función del estado anímico o las preferencias de la persona usuaria.

Facilitar el acceso a profesionales del ámbito psicológico para que las personas puedan recibir asesoramiento en caso de necesitar apoyo especializado.

Incorporar herramientas digitales de despedida personalizadas que ayuden a los usuarios a honrar la memoria de su animal y a encontrar consuelo en el proceso de duelo.

Educar sobre la importancia del duelo animal y la validación emocional de quienes lo atraviesan, promoviendo una visión más empática en la sociedad.



Metodología

12

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Design Thinking

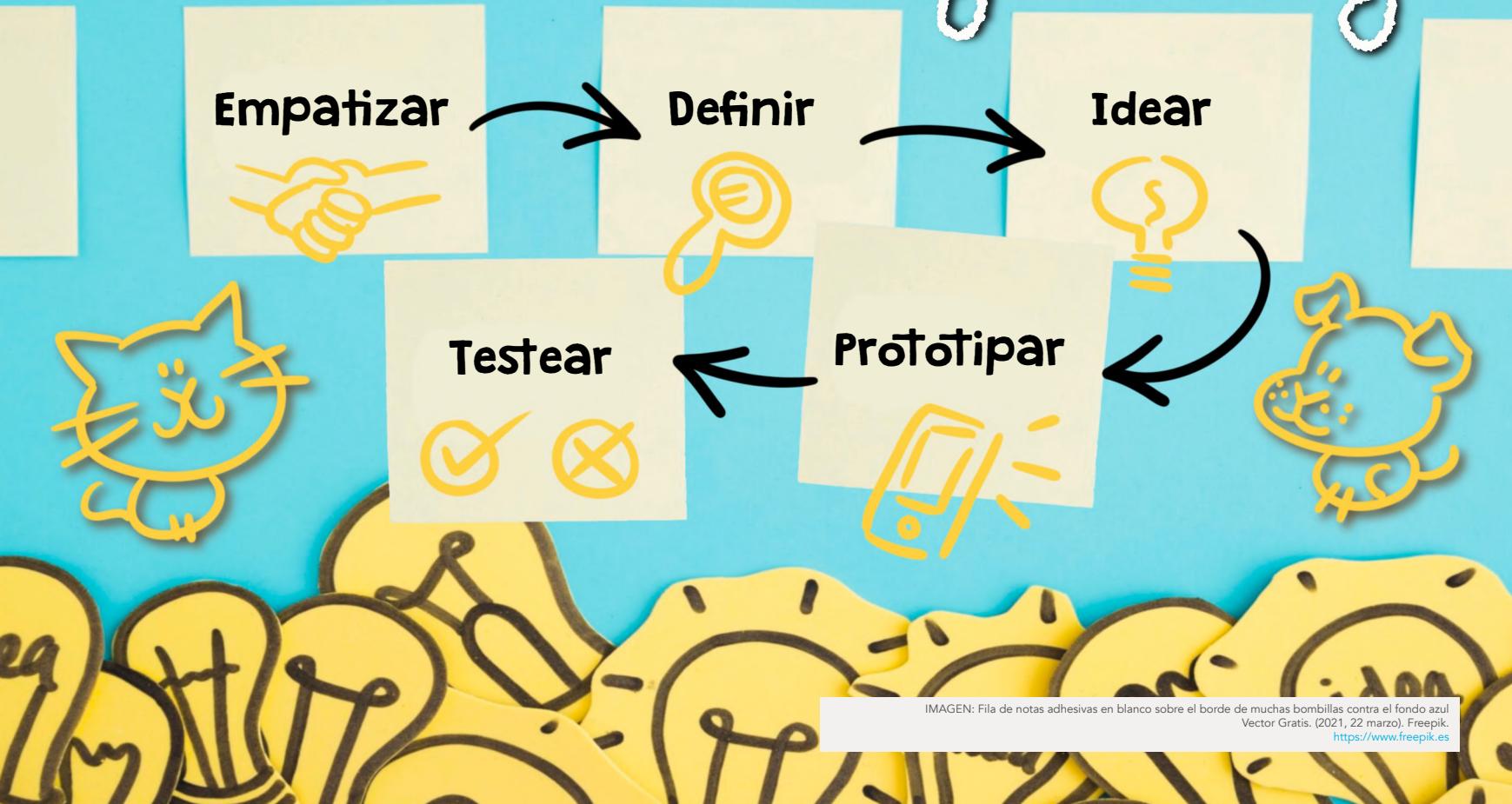


IMAGEN: Fila de notas adhesivas en blanco sobre el borde de muchas bombillas contra el fondo azul.
Vector Gratis. (2021, 22 marzo). Freepik.
<https://www.freepik.es>

Metodología

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Para abordar esta temática, necesitaba **una metodología que me permitiera comprender a fondo las emociones y dificultades de quienes atraviesan este proceso**. El duelo es una experiencia muy personal, influida por factores sociales y culturales, por lo que requería un enfoque centrado en las personas. Este método, sitúa a los afectados en el centro del proceso y me ayuda a diseñar soluciones que realmente respondan a sus necesidades.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Empatizar: A través de **entrevistas y encuestas a profesionales y usuarios**, para conocer de primera mano cómo viven el duelo, qué dificultades enfrentan y qué tipo de apoyo necesitarían.

Definir: Con toda esa información, **identificar el verdadero problema** y los aspectos que requieren mayor atención.

Idear: Generar múltiples **soluciones**, sin limitaciones iniciales, explorando diferentes maneras de **brindar apoyo emocional, conmemoración o acompañamiento**.

Prototipar: Seleccionar las ideas más prometedoras y **crear modelos preliminares para evaluar su efectividad**.

Testear: Poner a prueba con personas que han vivido el duelo animal, para **recibir retroalimentación y mejorar la propuesta**.

Lo más productivo de este método es su enfoque iterativo, es decir, que en cualquier momento se puede volver atrás para ajustar y mejorar el proceso.

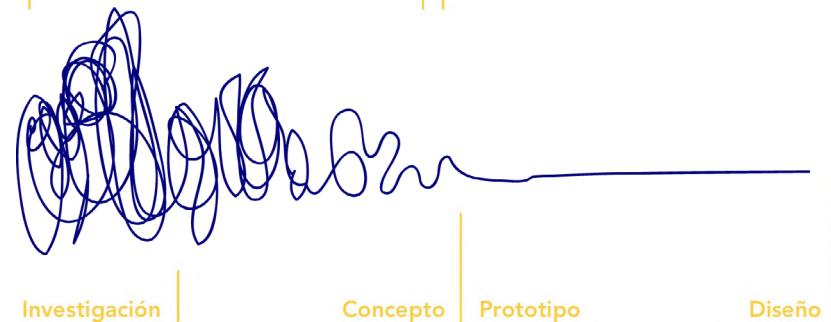
El duelo no es un proceso lineal, es por eso que necesitaba una metodología flexible que me permitiera adaptarme y comprender las experiencias reales de las personas.

Con **Design Thinking**, puedo no solo analizar el problema, sino también proponer una solución efectiva que tenga un impacto real.

Chong Warson, C. (2024, 22 de octubre). El "garabato" de Damien Newman como mirada crítica al pensamiento de diseño. Medium.
<https://medium.com/how-this-works-co/damien-newmans-squiggle-as-a-critical-look-at-design-thinking-0ca8ffaab802>

Incertidumbre / Patrones / Insights

Claridad / Foco



Metodología

14

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

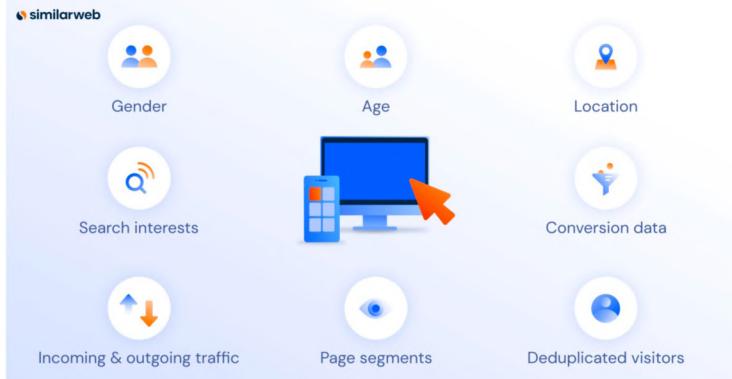
INVESTIGACIÓN Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Entrevistas: Conversaciones individuales con personas que han pasado por un duelo animal y con profesionales del sector de la salud.

Encuestas: Las preguntas cuantitativas me permitirán identificar patrones generales en la experiencia del duelo animal.

Benchmarking: Aunque hay poca competencia, analizar lo existente puede dar ideas y diferenciar la propuesta.

Similarweb. (s.f.). Tipos de benchmarking: Todo lo que necesitas saber. Recuperado el [02 de Marzo de 2025]
<https://www.similarweb.com/blog/es/research/business-benchmarking/benchmarking-types/>



ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN

Mapa de afinidad: Agrupar respuestas e identificar patrones en las entrevistas y encuestas.

Mapa conceptual: Representar visualmente los hallazgos clave.

Mapa de empatía: Entender qué piensan, sienten, ven y experimentan los usuarios.

Arquetipos de comportamiento: Crear perfiles representativos de los distintos tipos de usuarios.

Síntesis de la investigación y definición del problema: Extraer conclusiones y definir los retos clave.

IDEACIÓN Y SOLUCIÓN

Objetivos de los arquetipos: Definir qué espera cada tipo de persona de la solución.

Escenarios y user journeys: Representar cómo interactuarían los usuarios con la solución en diferentes contextos.

Requisitos: Establecer las características y funcionalidades esenciales para la app.

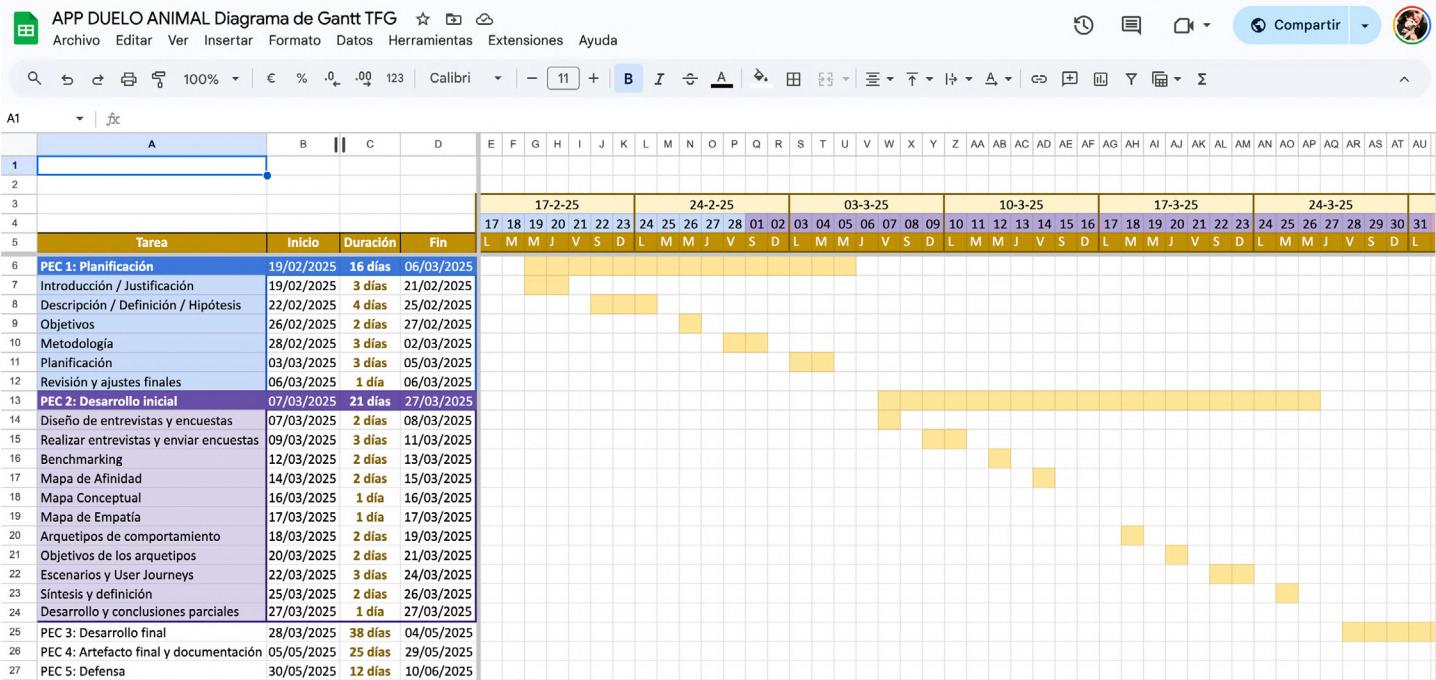
Opcional: Añadir un primer boceto de solución con wireframes o una lista de funcionalidades priorizadas.

Planificación

15

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

ENLACE A DIAGRAMA DE GANTT:

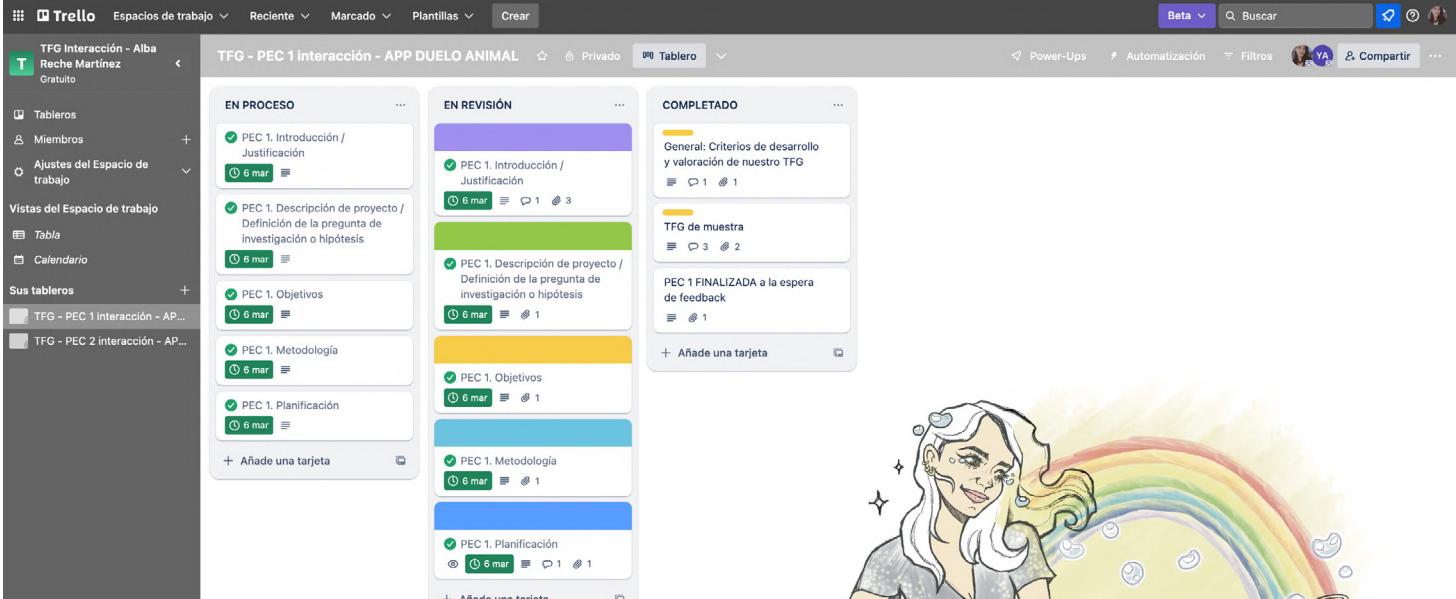
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1q07itxKE7llfct6vF7Kl9UZSdEaKY2apat8DRI8vlEc/edit?usp=sharing>


A tener en cuenta las fechas de entrega. PEC 1: 19/02 - 06/03 PEC 2: 07/03 - 27/03 PEC 3: 28/03 - 04/05 PEC 4: 05/05 - 29/05 PEC 5: 30/05 - 10/06

Planificación

16

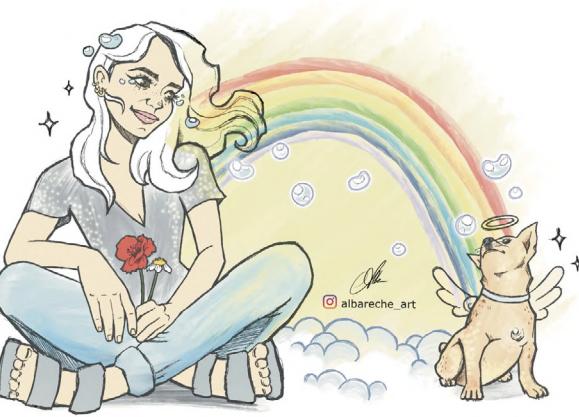
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

ENLACE A TRELLO:<https://trello.com/b/g0AC9bu3/tfg-interacción-app-duelo-animal>

The Trello board displays the following tasks:

- EN PROCESO:**
 - PEC 1. Introducción / Justificación (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Descripción de proyecto / Definición de la pregunta de investigación o hipótesis (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Objetivos (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Metodología (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Planificación (Due: 6 mar)
- EN REVISIÓN:**
 - PEC 1. Introducción / Justificación (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Descripción de proyecto / Definición de la pregunta de investigación o hipótesis (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Objetivos (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Metodología (Due: 6 mar)
 - PEC 1. Planificación (Due: 6 mar)
- COMPLETADO:**
 - General: Criterios de desarrollo y valoración de nuestro TFG (Due: 6 mar)
 - TFG de muestra (Due: 6 mar)
 - PEC 1 FINALIZADA a la espera de feedback (Due: 6 mar)

Bottom Left: Prueba Premium gratis



Encuestas y entrevistas

17

Para esta parte de la investigación decidí realizar entrevistas dirigidas tanto a **usuarios que hubieran experimentado la pérdida**, como a **profesionales**. Para ello creé dos fórmatos distintos, lo que me permitió obtener una visión más completa del problema y sus posibles soluciones.

En el caso de la **entrevista dirigida a profesionales**, opté por un **enfoque mixto con predominancia cualitativa, donde el 90% de las preguntas fueron abiertas**. Esto ha sido clave para recopilar información detallada basada en la experiencia y conocimientos técnicos de quienes trabajan en el área, permitiéndome obtener respuestas más desarrolladas y análisis más profundos, tanto presencialmente, como por teléfono o correo electrónico.

Con respecto a las **entrevistas dirigidas a los usuarios** decidí emplear una doble estrategia, combinando un cuestionario estructurado con preguntas estándar para obtener datos cuantificables y por otro lado una entrevista abierta para recoger información más subjetiva y emocional, dando más libertad de respuesta.

La decisión de este enfoque surgió debido a la sensibilidad del tema, permitiendo de esta manera que los participantes se expresaran libremente sin sentirse forzados a compartir experiencias personales si no lo deseaban.

Gracias a esto, logré no solo obtener métricas comparables, sino también profundizar en las emociones, necesidades y expectativas reales de los usuarios, resultando esencial para el futuro desarrollo y diseño de la aplicación.



TFG Interacción: Diseño de una app especializada en el duelo animal (Entrevista cualitativa y cuantitativa profesionales)

Acceso a la entrevista profesionales
<https://forms.gle/YXrQNmGTPmQA3Hw8x>

TFG Interacción: Diseño de una app especializada en el duelo animal (Entrevista cualitativa usuarios)

Acceso a la encuesta a usuarios
<https://forms.gle/aSGQ2ujR7GVW3kTP7>

TFG Interacción: Diseño de una app especializada en el duelo animal (Encuesta cuantitativa usuarios)

Acceso a la entrevista usuarios
<https://forms.gle/IRbgaEjKajFCGcp8>

Entrevistas profesionales

18

DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A PROFESIONALES, SE DESTACAN LOS SIGUIENTES PUNTOS:

-Las personas que lo viven experimentan emociones como **tristeza, vacío, culpa y, en muchos casos, se sienten solas debido a la falta de apoyo.**

-Uno de los mayores obstáculos es la **falta de reconocimiento de este tipo de duelo**, tanto a nivel social como psicológico. Muchas veces las personas se enfrentan a comentarios como "solo es un perro" o "compra otro", lo que les hace sentir que **su dolor no es comprendido**.

-Muchas personas sienten vergüenza de hablar de su dolor, lo que las lleva al aislamiento. Los profesionales creen que **una aplicación podría ser una herramienta útil para apoyar este proceso, pero enfatizan que no debería reemplazar la ayuda profesional**. La app podría incluir contenido psicoeducativo, ejercicios para lidiar con las emociones y foros moderados por expertos.

-Se destaca la **importancia de una comunidad** donde los usuarios puedan encontrar apoyo de otros que están pasando por lo mismo.

-Entre los problemas más comunes que podrían ser abordados con la app están el reprimir las emociones, evitar los recuerdos y no buscar ayuda profesional cuando se necesita.

-Se sugiere incluir historias de personas que hayan superado el duelo para ofrecer esperanza y también promover la visibilidad de este duelo, creando espacios donde las personas puedan rendir homenaje.

Con el fin de reconocer tu participación en mi memoria del TFG y realizar una mención adecuada, necesitaré algunos datos que verás a continuación, antes de iniciar la entrevista.

¿Te gustaría que tu nombre apareciera en los agradecimientos del proyecto?

Sí

No, prefiero mantenerme en el anonimato (salta directamente a la entrevista en ese caso)

Nombre y apellido (Si te sientes más cómodo/a puedes indicar solo tu inicial o un pseudónimo).

Texto de respuesta corta

Centro de trabajo o consulta (nombre de la clínica, consulta privada, institución, etc.). OPCIONAL

Texto de respuesta corta

Especialización (Ejemplo: Psicología clínica, Psicología del duelo, Terapia emocional, Acompañante en duelo, etc.). OPCIONAL

Texto de respuesta corta

Se pidió el consentimiento para el uso de datos y su imagen personal al inicio de cada entrevista, con el objetivo de dar crédito público a su participación y ser citado en la memoria. También se le brindó la opción de optar por el anonimato en caso de así preferirlo.

Los detalles completos de las entrevistas pueden consultarse en el Anexo - **'Entrevistas profesionales' Pág. 81 - 87.**

Entrevistas cualitativas usuarios

19

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

<https://forms.gle/iRbgaEjKajFCGcpm8>

1. Si te sientes cómodo/a, ¿podrías compartir cómo viviste el proceso de pérdida y qué impacto tuvo en ti?
2. ¿Qué es lo más difícil para ti en el proceso de duelo? (ej: la tristeza, la incomprendición, la soledad, la culpa, la falta de recursos...)
3. ¿Has recibido ayuda de alguien? En caso afirmativo, ¿Cómo te ha ayudado? ¿Hubo algo que sentiste que te faltó?
4. Si tuvieras acceso a una app para afrontar el duelo, ¿Qué te resultaría más útil? ¿Qué funciones añadirías basadas en tus propias necesidades?
5. ¿Has buscado recursos en internet? En caso afirmativo, ¿Qué tipo de recursos encontraste útiles?
6. ¿Crees que el acompañamiento de psicólogos dentro de la app podría ser beneficioso?
7. ¿Te gustaría poder hablar con personas que han pasado por lo mismo?
8. ¿Qué tipo de actividades simbólicas te ayudarían? (ej: Escribir una carta, encender una vela virtual, compartir fotos, etc.)
9. Y para terminar... Síntete libre de comentar cualquier dato relevante que creas que puede ser de utilidad para el desarrollo de la app. (opcional)

Muchas gracias

Las entrevistas se realizaron a **18 usuarios**, tratando de entender mejor sus necesidades a través de un trato más cercano y personal.

DATOS CLAVE OBTENIDOS:

- ✓ Los usuarios **valoran la sensibilidad** en el tratamiento del duelo y la importancia de **ofrecer apoyo real**.
- ✓ La soledad es un punto en común, por lo que una **comunidad para compartir** experiencias se menciona con frecuencia.
- ✓ **Inclusión de todo tipo de animales**.
- ✓ Espacio para registrar sentimientos y hacer seguimiento del duelo.
- ✓ **Técnicas y artículos** para ayudar a afrontar la pérdida.
- ✓ Compartir fotos, cartas de despedida y encender velas virtuales.
- ✓ Evitar comentarios que minimicen el dolor por la pérdida de cualquier animal.
- ✓ Muchos usuarios desean **psicólogos** con acceso fácil a sesiones y recursos.
- ✓ Es importante **evitar solo enfocarse en el sufrimiento** y también recordar los momentos felices, enfocar la app desde una perspectiva positiva.
- ✓ Se debe diferenciar entre el duelo por muerte, pérdida o separación forzada, y **ofrecer contenidos según las fases del duelo**.

Los detalles completos de estas entrevistas no se incluirán en el Anexo por respeto a la intimidad de los usuarios por contener datos sensibles y personales. Por lo tanto, han sido únicamente utilizadas con fines complementarios dentro del marco de la investigación.

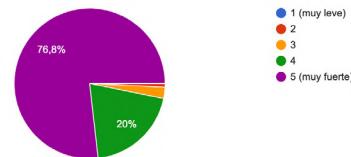
Encuesta cuantitativa usuarios

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

<https://forms.gle/aSGQ2ujR7GVW3kTP7>

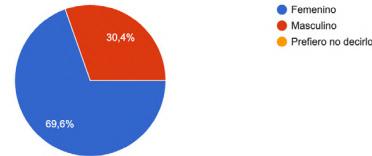
2. ¿Cómo calificarías el impacto emocional que tuvo en ti esa pérdida?
(Escala del 1 al 5, siendo 1 = muy leve y 5 = muy fuerte)

125 respuestas



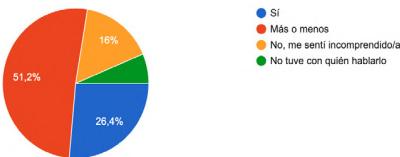
¿Cuál es tu género?

125 respuestas



5. ¿Sentiste que la gente a tu alrededor, entendía tu dolor?

125 respuestas



LAS FUNCIONES MÁS VALORADAS INCLUYEN:

- Posibilidad de conectar con una comunidad de personas que han pasado por experiencias similares.
- Acceso a psicólogos.
- Recursos informativos sobre el duelo.

La encuesta realizada a **125 usuarios** analiza el impacto emocional de la pérdida, el apoyo recibido y el interés en herramientas digitales para afrontar el duelo.

La muestra está compuesta mayoritariamente por mujeres, y el 80% de los encuestados tiene entre 26 y 45 años, lo que sugiere que tal vez **este grupo esté más dispuesto a compartir su experiencia o buscar apoyo**, aunque la app no hará distinción de edad o género.

El impacto emocional de la pérdida es importante, el 75,2% de los encuestados la calificó con la **máxima puntuación**. Esto se vincula con el tiempo de convivencia, siendo el **82% el que vivió con su mascota más de 3 años**.

A pesar de que los datos recibidos indican que algunos sintieron el apoyo de sus amigos o familia, **89 personas indicaron incomprendimiento hacia su dolor**.

101 participantes experimentaron ansiedad, tristeza e insomnio, además de notar cambios en actividades cotidianas como los paseos o la sensación de vacío en casa. **Esto demuestra que esta pérdida es un**

proceso que requiere del acompañamiento y los recursos específicos.

Con dicha encuesta se ha demostrado el **alto interés en soluciones digitales** para sobrellevarlo ya que de las **125 personas encuestadas**, solo **8 indicaron que no utilizarían una aplicación específica para el duelo**.

Estos datos reflejan la **carenza de aplicaciones adecuadas** para gestionar esta temática, reforzando la necesidad de buscar soluciones especializadas a una problemática real.

A PARTIR DE ESTOS RESULTADOS, SE PROPONEN LAS SIGUIENTES RECOMENDACIONES:

- Diseño accesible e intuitivo, con una interfaz clara y bien estructurada.
- Comunidad de apoyo, donde los usuarios puedan compartir experiencias y recibir comprensión.
- Acceso a profesionales, permitiendo consultas con psicólogos especializados.
- Recursos educativos y herramientas interactivas, como guías sobre el proceso de duelo y espacios para rendir homenaje a sus animales.

Los detalles completos de la encuesta pueden consultarse en el Anexo - '**Encuesta cuantitativa usuarios**' Pág. 88 - 91

Benchmarking

21

Mi enfoque se ha centrado en realizar un **benchmarking competitivo** para comprender mejor el público objetivo del proyecto y extraer aprendizajes clave de otras aplicaciones. Esto ha representado un gran desafío, ya que existe una escasa variedad de aplicaciones centradas en el duelo animal, lo que refuerza aún más esta necesidad de querer desarrollarla.

Para ello, he analizado un total de cinco aplicaciones, dos apps específicamente relacionadas con esta temática, "**Superar la pérdida de mascota**"(1) y "**Pet Loss Hope & Healing**" (2), y tres cuyas propuestas, aunque diferentes, ofrecen referencias en términos de diseño y experiencia de usuario, "**iFeel**"(3), "**Calm**"(4) y "**Yana**"(5) siendo muy interesantes para el bienestar emocional.

Todo el análisis se ha basado en las **10 reglas de usabilidad de Jakob Nielsen** (6)(7).

Estos datos resultan esenciales para definir las características únicas del diseño propio y optimizar la interacción dentro de la plataforma.



(6) Focux. (2022, 29 de mayo). Leyes UX | Principios de usabilidad de Jakob Nielsen [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=YkF8zVIzxE>

(7) Victor UX UI. (2020, 16 de junio). 10 reglas de usabilidad para crear mejores apps y productos / Tips de diseño UX/UI [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=_4xs1n4wCEg

Benchmarking

Nombre de la app: Superar la pérdida de mascota (Idea original de Memorial Center San Antonio Abad)

El diseño visual de la pantalla principal ofrece **contraste diferenciador entre las áreas**, aunque con colores saturados y poco acorde a la temática.

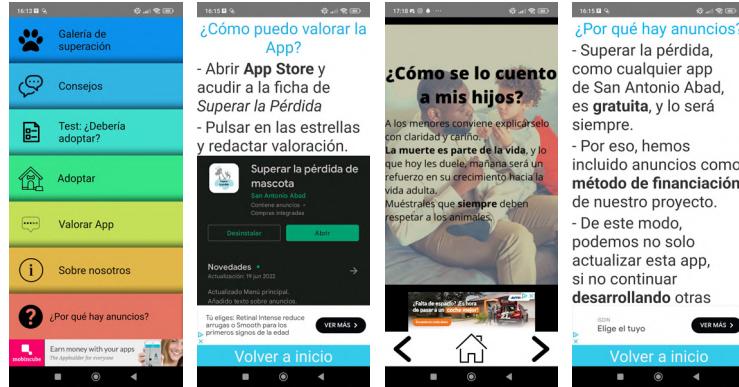


Por otro lado la **interfaz resulta sencilla**, sin un encabezado que organice el contenido o permita ver los datos de usuario, ajustes o búsquedas personalizadas. Incluirlo descargaría peso al cuerpo, haciendo que sea más ordenado e incluso permitiendo insertar recursos visuales como fotografías en los temas principales. Para reducir el espacio he visto necesaria la inserción de un footer con la información de "Sobre nosotros", "Por qué hay anuncios" o "Valora la app".

Los **botones de navegación responden al tacto**, lo que refuerza la interactividad. Sin embargo, no hay indicadores visuales en todas las secciones que señalen en qué apartado se encuentra el usuario una vez entramos.

El **manejo de anuncios** también requiere optimización. Aunque son necesarios para financiar la app, su disposición puede generar confusión. Un ejemplo es el botón "Aplicar" en los anuncios, que se asemeja demasiado a los elementos de la interfaz, induciendo a error. Para evitar esto, sería ideal reubicarlos estratégicamente sin interferir en la navegación.

A nivel de usabilidad, la app tiene una estructura simple, la **falta de opciones** de personalización y funcionalidades básicas e interactivas limita la experiencia del usuario.



El **texto superpuesto en las imágenes afecta la legibilidad**. Una solución sería agregar fondos semitransparentes detrás del texto para equilibrar estética y claridad.

Veo necesaria la **inclusión de un acceso directo a App store** en la sección "Valora la app"

Falta de encabezados para orientar al usuario en las secciones de "Galería de superación" y "Consejos".

(1) Acceso a la app "Superar la pérdida de mascota"

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobincube.superarlaperdida.saa&hl=es_419&pli=1

Benchmarking

Nombre de la app: Pet Loss Hope & Healing (Idea original Karen Anderson)

La interfaz combina **recursos interactivos y contenido reflexivo**, aunque no se presenta de la forma más clara y ordenada posible. En la pantalla principal se observa un video presentación de la creadora, junto con los llamados CTA "Track Now" y "Topics", con un mensaje motivacional que de alguna manera refuerza la finalidad de la aplicación. Esto me pareció interesante para crear una conexión cercana y real con el usuario.

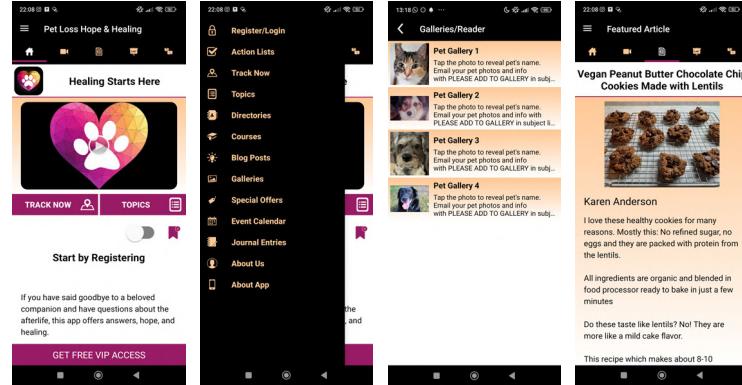


Al navegar por la app, se detecta un **exceso de pasos** para acceder al final de ciertas opciones. Además de la **ausencia de un botón que permita volver al menú inicial** sin recorrer todas las pantallas previas de nuevo.

En el menú lateral desplegable se encuentran diversas opciones las cuales se podrían **dividir en apartados** para no saturar y mejorar la experiencia del usuario, en lugar de en una sola lista sin una jerarquía clara, que dificulta la navegación.

Por otro lado al intentar escribir en algunos apartados, **no se recibe ningún tipo de feedback** que me indique que lo estoy realizando de la forma correcta.

Podría ser **útil incluir una función para guardar contenido favorito o acceder rápidamente a secciones usadas con más frecuencia**.



Contiene **artículos que carecen de importancia** al no tener relación alguna con la temática, como por ejemplo una receta para realizar unas galletas, desconozco si se debe tratar de un error puntual, pero creo que esto puede resultar muy confuso para el usuario además de restarle credibilidad a la app.

Como punto a favor se destaca que **la aplicación te notifica en el caso de realizar un error** al no poner bien el correo electrónico o el uso de una contraseña deficiente

Benchmarking

Nombre de la app: Ifeel (Idea original Martín Villanueva, Amir Kaplan y Gabriele Murrone)

Es una plataforma digital que conecta a los usuarios con psicólogos profesionales para recibir terapia online y herramientas de bienestar.

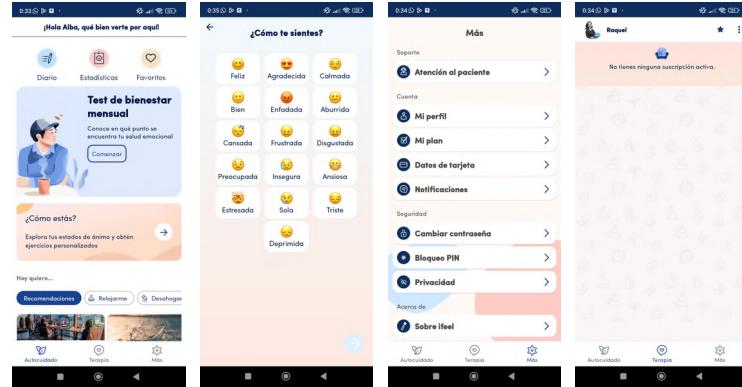
La aplicación destaca por su **diseño limpio con un enfoque minimalista**, pensado para transmitir calma y confianza.

Su paleta de colores suaves pastel, combinada con tipografías legibles y espacios en blanco bien distribuidos, permite una navegación clara y sin distracciones. Además, el **uso de pequeñas ilustraciones e iconos amigables** refuerza la sensación de cercanía, creando un entorno digital acogedor para los usuarios.

Organiza sus secciones de manera intuitiva, facilitando el acceso a módulos bien estructurados como la terapia, los recursos educativos y la comunidad. Está diseñada para guiar al usuario paso a paso, desde el registro hasta la primera sesión, sin generar fricciones en la experiencia.

Se ofrece un **contenido adaptado a cada persona** según sus necesidades, con un uso correcto de feedback que proporciona recordatorios y mensajes motivacionales que refuerzan la continuidad del proceso terapéutico.

Emplea botones y CTA bien definidos, con mensajes claros, además de gestos naturales como deslizamientos intuitivos y animaciones sutiles que hacen que la navegación sea fluida.



Dentro de la interfaz, **el usuario puede indicar diariamente su estado de ánimo** de tal forma que la plataforma va a recomendar ciertos ejercicios en función de las necesidades individuales.

Todas las secciones mantienen una forma lógica para poder navegar sin perderte por la aplicación.

(3) Acceso a la app "ifeel"

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifeel.ifeeluserchat&hl=es_419

Benchmarking

Nombre de la app: Calm (Idea original Michael Acton Smith y Alex Tew)

Haciendo uso de una paleta más oscura, de colores en **tonos azules y morados**, transmite los valores de calma y comparte algunas similitudes con Ifeel, por su navegación intuitiva y su interfaz minimalista, diseñada para reforzar el propósito de la aplicación. Su **diseño limpio** facilita la experiencia del usuario, permitiendo una interacción fluida gracias a transiciones suaves y animaciones bien integradas.



Los indicadores visuales que señalan el estado de una meditación (en curso o completada) mejoran la experiencia, facilitando la pausa o reanudación de la sesión. Además, **antes de cerrarla, la app solicita confirmación para evitar la pérdida accidental de progreso**.

El **lenguaje utilizado es sencillo y cercano**, evitando tecnicismos. La aplicación también permite personalizar la experiencia visual, ofreciendo fondos distintos inspirados en la naturaleza y una variedad de sonidos relajantes.

Los **íconos y botones son intuitivos y bien diferenciados**, reduciendo la posibilidad de toques accidentales. Asimismo, las categorías están organizadas de forma clara, asegurando que el usuario encuentre fácilmente el contenido que busca.

Como **principal limitación**, **gran parte del contenido es de pago**, lo que restringe el acceso para algunos usuarios. El uso de fuentes limpias y legibles, con negritas para los títulos, contribuye a una lectura cómoda y accesible.



Contraste adecuado entre fondo y texto, haciendo uso del blanco para resaltar más su lectura. El **saludo personalizado** en la pantalla de inicio, genera una conexión y cercanía con el usuario.

La **barra de navegación inferior** contiene iconos bien diferenciados y etiquetas, mejorando la orientación del usuario. Por otro lado el **uso de cards** para presentar distintas opciones de contenido (meditaciones, paisajes sonoros, música) hace que la experiencia de navegación sea más agradable.

Benchmarking

26

Nombre de la app: Yana (Idea original Andrea Campos)

Esta aplicación me ha resultado especialmente práctica en términos de inspiración. Andrea creó esta app como una herramienta personal para lidiar con su propia depresión. Desde el inicio, presenta **tres ilustraciones que introducen al usuario en la experiencia y le anticipan lo que obtendrá**. Su interfaz está diseñada para ofrecer una experiencia acogedora, con una **paleta de colores cálidos y neutros, como beige, marrón, naranja y crema**, que transmiten calma y cercanía, pudiendo además elegir entre un tema oscuro o claro. El diseño visual refuerza la sensación de bienestar, destacando la información clave de manera armoniosa y sin resultar invasiva.

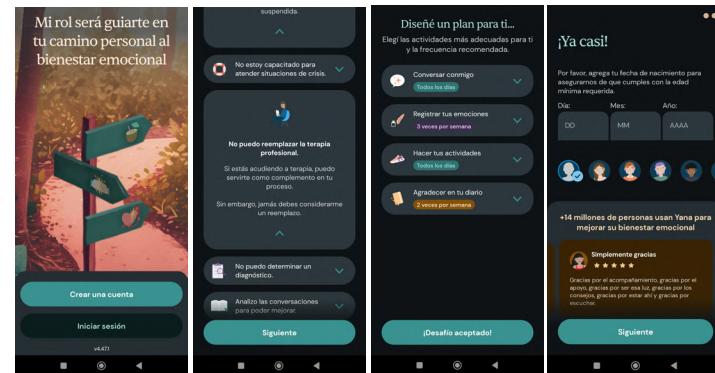


Además, la aplicación cuenta con una **sección de actividades diarias con recordatorios**, organizados en un formato de lista estructurada que emplea elementos visuales atractivos para incentivar la realización de acciones enfocadas en el bienestar. Un detalle destacable es el **mensaje informativo inicial, que aclara que la aplicación no sustituye la terapia profesional**, sino que actúa como una herramienta complementaria para el bienestar emocional, además de informar que el incumplimientos de las normas de conducta, podría ser motivo de anulación de la cuenta. Otro detalle a favor es que la aplicación te vuelve a preguntar antes de guardar tus datos, con el fin de evitar errores.

Para este análisis, me gustaría incorporar más imágenes capturadas durante el uso de la aplicación, ya que me resultarán especialmente útiles para tener referencias visuales durante el desarrollo de mi idea.



Otra curiosidad interesante es el naming de la app, siendo **Yana** el acrónimo de **You Are Not Alone**.



Mapa de afinidad

27

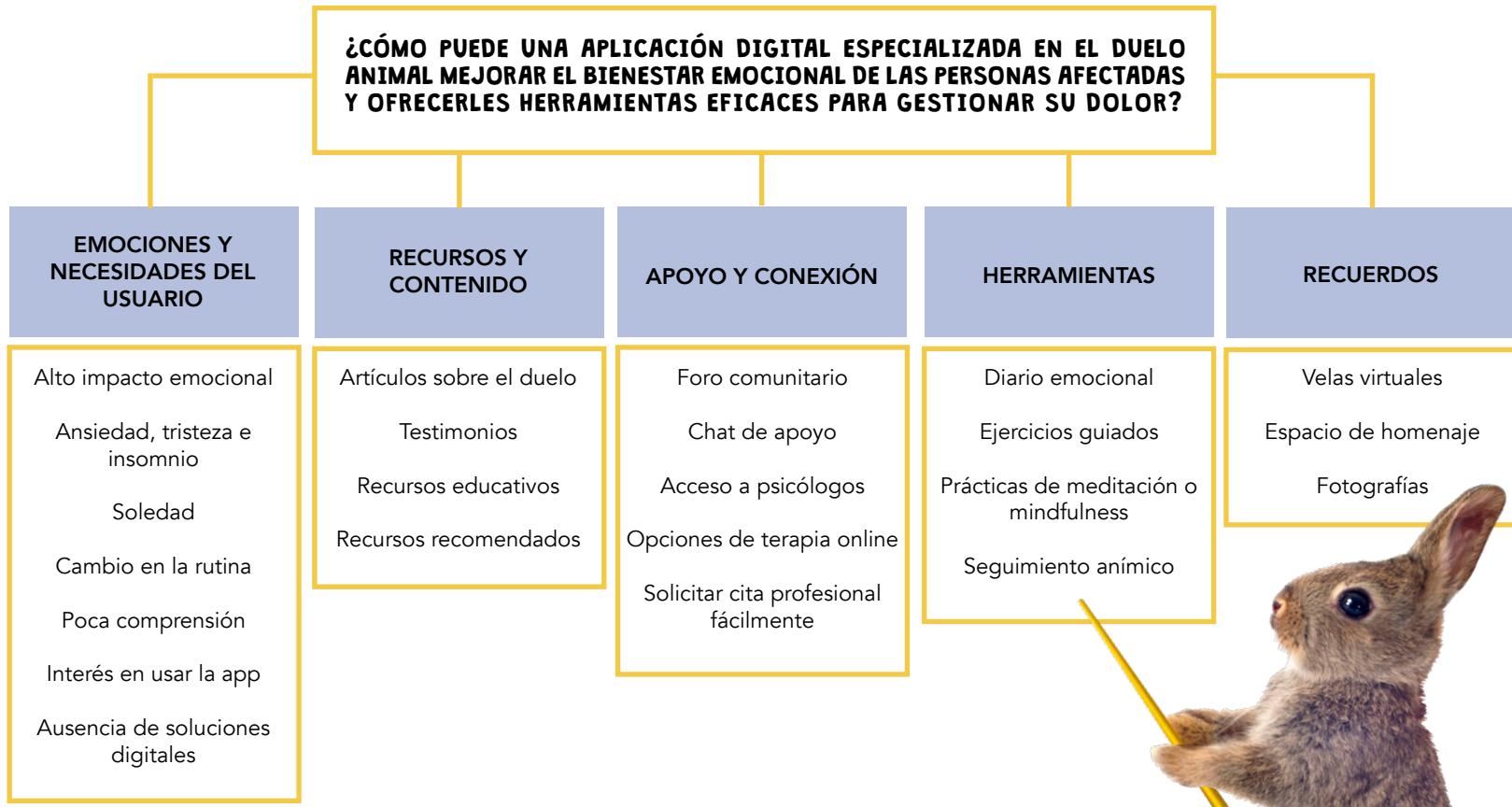
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Mapa de afinidad

28

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Mapa conceptual

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Esta técnica permite organizar y estructurar la información recopilada previamente, agrupando elementos con características similares. Esto facilita la identificación de conexiones y patrones clave, lo que contribuye a optimizar la experiencia del usuario y mejorar la eficacia de la aplicación.

¿CÓMO PUEDE UNA APLICACIÓN DIGITAL ESPECIALIZADA EN EL DUELO ANIMAL MEJORAR EL BIENESTAR EMOCIONAL DE LAS PERSONAS AFECTADAS Y OFRECERLES HERRAMIENTAS EFICACES PARA GESTIONAR SU DOLOR?

NECESIDADES USUARIO

- ¿Cómo puedo manejar el duelo?
- ¿Dónde encuentro apoyo emocional?
- ¿Cuáles son las etapas del duelo?
- ¿Es recomendable la terapia psicológica?
- ¿Existen grupos de apoyo?
- ¿Qué tipo de recursos pueden ayudarme?
- ¿Cómo puedo conectar con otras personas en duelo?
- ¿Es normal sentirme así?

SOLUCIÓN

- Crear una plataforma de apoyo emocional que incluya información clara sobre el duelo y sus etapas.
- Recursos terapéuticos personalizados.
- Comunidad de apoyo y foros de conversación.
- Acceso a profesionales y herramientas interactivas.

CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL SOBRE EL DUELO ANIMAL

ESPECIFICACIONES RECOMENDADAS

- Diseño atractivo y fácil de usar.
- Interfaz intuitiva y clara.
- Accesibilidad para diferentes dispositivos.
- Plataforma gratuita, con opciones de pago.
- Espacios seguros y moderados para compartir experiencias.

OBJETIVOS

- Brindar información útil y confiable.
- Fomentar la resiliencia emocional.
- Ofrecer herramientas accesibles para gestionar el duelo.
- Crear una comunidad de apoyo.
- Facilitar el acceso a profesionales de la salud mental.
- Promover el bienestar emocional.

REQUISITOS INDISPENSABLES

- Biblioteca de información sobre el duelo.
- Guías y ejercicios prácticos de afrontamiento.
- Chat en vivo con profesionales o voluntarios.
- Foros de discusión para compartir experiencias.
- Recursos audiovisuales (podcasts, videos explicativos).
- Espacios privados para seguimiento del progreso.
- Contacto con terapeutas y redes de apoyo.

Mapa de empatía

30

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

El mapa de empatía ayuda a comprender mejor al usuario objetivo, identificando sus pensamientos, emociones y necesidades en relación con la pérdida animal. Para ello he querido representar dos posibles perfiles con características distintas, pero con interés por este tema en común.



Mapa de empatía

31

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Se siente extraño tras la pérdida de su perra, que lo acompañó durante más de una década.
- Está preocupado por cómo su hijo está afrontando la pérdida y quiere ayudarle a procesar el duelo.
- Experimenta tristeza cuando llega a casa y no es recibido con la misma alegría de siempre.
- Se pregunta si adoptar sería lo correcto o si es demasiado pronto.
- Siente que debe continuar con sus responsabilidades.

Manuel



¿QUÉ OYE?

- A su hijo preguntar por qué tuvo que irse y si algún día la volverá a ver.
- A su mujer tratando de apoyarle.
- Videos y podcasts sobre el impacto emocional de perder a un animal querido.
- Al vecino con el que compartía los paseos matutinos que daba a diario, animándole a participar en actividades de voluntariado en refugios para continuar su rutina.

PROFESOR

42 AÑOS

VIVE CON SU MUJER Y SU HIJO DE 9 AÑOS EN LAS AFUERAS

¿QUÉ VE?

- Juguetes y objetos que tiene aún en casa.
- Redes sociales con publicaciones sobre perros en adopción, generando un dilema emocional por su hijo.
- Artículos sobre cómo afrontar la pérdida de un animal de compañía en familia.
- Dibujos de su hijo sobre su perra.
- Tiendas de animales y lugares que solían frecuentar, que le hacían feliz y que ahora le generan sentimientos encontrados.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Habla con su hijo sobre la pérdida, tratando de validar su dolor.
- Busca libros y recursos sobre el duelo infantil para ayudar a su familia en el proceso.
- Mantiene algunos hábitos como salir a caminar por donde solía pasear, aunque ahora le duele hacerlo solo.
- Considera la posibilidad de hacer un álbum con fotos y recuerdos de ella.
- Ha disminuido su rendimiento laboral.

Arquetipos de comportamiento

32

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Laura

**EDAD:** 28**ESTADO:** Soltera**RESIDENCIA:** Piso de alquiler compartido**FORMACIÓN:** Grado superior en Marketing y Ventas**HABILIDADES:**

- Gran capacidad de comunicación y persuasión.
- Orientada a objetivos.
- Adaptabilidad en entornos cambiantes.
- Escucha activa y empatía con clientes.
- Resolutiva ante problemas comerciales.

Laura es estudiante y su día a día se centra en asistir a clases, realizar proyectos y aprender sobre estrategias comerciales. Aunque disfruta de su formación y le apasiona el mundo del marketing, recientemente ha atravesado la pérdida de su periquito, con quien compartió varios años hasta su fallecimiento.

Siente que la gente no comprende el dolor que está experimentando. Muchos minimizan la importancia de esta pérdida, lo que la hace sentir sola en su duelo. En su búsqueda de apoyo, ha encontrado artículos y foros, pero le gustaría un espacio más personal y estructurado para procesar sus emociones y conectar con otros que hayan pasado por lo mismo.

Le gusta salir con sus amigos, escuchar podcasts sobre crecimiento personal y descubrir nuevos rincones de su ciudad. Aunque es extrovertida, este proceso la ha hecho sentir más introspectiva y emocionalmente agotada.

ESTUDIANTE**OBJETIVOS:**

- ✓ Encontrar un espacio de apoyo donde pueda compartir su duelo sin sentirse juzgada.
- ✓ Aprender formas saludables de afrontar la pérdida.
- ✓ Conectar con personas que hayan pasado por experiencias similares.
- ✓ Manejar su tristeza sin que afecte su rendimiento en los estudios.
- ✓ Explorar la manera de volver a disfrutar de salir.

FRUSTRACIONES:

- ✗ Su entorno no entiende su dolor y siente que no puede expresarse libremente.
- ✗ No encuentra recursos específicos para este tipo de duelo
- ✗ Debe lidiar con ciertos comentarios como "solo es un pájaro".
- ✗ No sabe si está gestionando bien su duelo o si debería buscar ayuda profesional.
- ✗ Se siente culpable por estar tan afectada por la muerte de su periquito cuando otros enfrentan pérdidas "más grandes".

Arquetipos de comportamiento

33

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Manuel

**EDAD:** 42**ESTADO:** Casado, padre de un niño de 9 años**RESIDENCIA:** Casa en las afueras de la ciudad**FORMACIÓN:** Licenciatura en Educación**HABILIDADES:**

- Sabe cómo transmitir información de manera clara.
- Empático y paciente
- Organizado.
- Reflexivo y analítico
- Buen oyente.

Manuel tuvo que despedirse de su compañera canina, que había sido parte de su familia durante más de 10 años. Llegó a su hogar antes de que naciera su hijo, por lo que el niño ha crecido con ella como su mejor amiga.

La pérdida ha sido difícil para toda la familia, pero en especial para su hijo. Manuel intenta consolarlo, pero no siempre encuentra las palabras adecuadas para explicarle o ayudarle. Aunque en el colegio enseña sobre historia y hechos del pasado, cuando se trata de la pérdida en su propia familia, se siente perdido y sin respuestas.

Como padre y profesor, Manuel quiere encontrar formas saludables de ayudar a su hijo a procesar el duelo. Él mismo también siente un gran vacío, pero prioriza el bienestar del niño y trata de mantenerse fuerte por él. Sin embargo, las rutinas se sienten extrañas, y en casa hay un silencio que antes no existía.

PROFESOR**OBJETIVOS:**

- ✓ Aprender cómo ayudar a su hijo a manejar el duelo.
- ✓ Encontrar herramientas educativas o emocionales.
- ✓ Compartir con otras familias que hayan pasado por lo mismo.
- ✓ Reflexionar sobre la posibilidad de adoptar en el futuro.
- ✓ Crear nuevas rutinas.

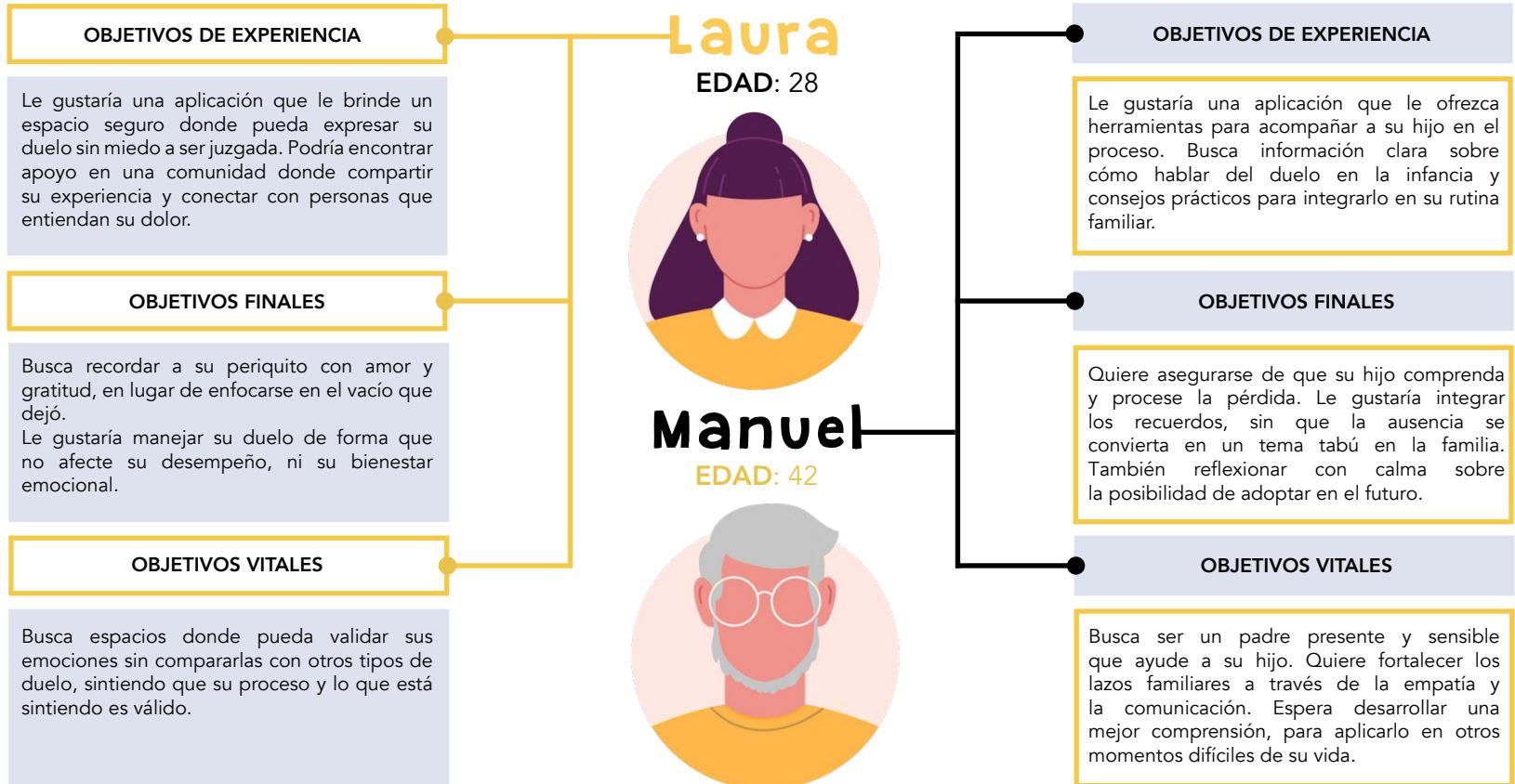
FRUSTRACIONES:

- ✗ Su hijo pregunta y no siempre sabe cómo responder.
- ✗ No quiere dar una respuesta equivocada a su hijo.
- ✗ Su rutina laboral le mantiene ocupado, le cuesta encontrar espacios para procesar sus emociones.
- ✗ La ausencia es evidente en casa y en la rutina diaria.
- ✗ Le preocupa que su hijo desarrolle miedo o tristeza prolongada.

Objetivos de los arquetipos

34

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Escenarios

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Laura



EDAD: 28

Laura cierra su portátil después de una jornada intensa de estudio.

Aunque intenta mantenerse ocupada, siente que el vacío que dejó su periquito sigue presente en su día a día. En su piso, el rincón donde estaba la jaula ahora luce raro, notando aún más su ausencia.

Coge su teléfono y revisa Instagram. Ve fotos de amigos con sus animales y siente un pequeño dolor en el pecho. Empieza a llorar sola de la frustración. Sabe que la gente no entiende del todo su duelo, y por eso ha evitado hablar mucho del tema aunque lo intenta.

Posteriormente abre la aplicación y entra a la comunidad de usuarios que han pasado por experiencias similares. Encuentra un foro donde alguien comparte una historia similar sobre la pérdida de su periquito, describiendo lo difícil que fue y cómo encontró formas de honrar su memoria. Se siente identificada y decide comentar y abrirse

Más tarde, explora una función que permite **encender una vela y escribir un mensaje**. Comienza a escribir, recordando los momentos felices que compartieron.

Para su sorpresa, esto la hace sentir un poco más liberada.

Esa noche, antes de dormir, se da cuenta de que, aunque su dolor sigue ahí, en realidad no está sola en este proceso. **La aplicación le ha dado un espacio para expresar su tristeza y encontrar apoyo sin miedo al juicio.**

Manuel



EDAD: 42

Manuel llega a casa después de un largo día en el colegio. Su hijo, está dibujando su perrita. Manuel siente un nudo en la garganta, pero se sienta a su lado.

-Papá, ¿crees que está feliz donde está ahora?

Manuel quiere darle una respuesta que lo ayude a entender la pérdida, pero teme decir algo que le cause más dolor. Ha estado leyendo artículos sobre cómo hablar del duelo en la infancia, pero la teoría no siempre es fácil de aplicar en la vida real.

Esa noche, cuando su hijo se duerme, Manuel saca su móvil y abre la aplicación. Explora un apartado con recursos infantiles. Encuentra **cuentos recomendados y guías** para padres. También descubre una función para crear un **homenaje digital, donde puede subir fotos y escribir recuerdos**.

Con una sensación de alivio, decide probar la función. Selecciona sus fotos favoritas y escribe unas líneas sobre lo que significó para su familia. Al día siguiente, le muestra a su hijo la galería que ha creado.

-Mira, hijo. Aquí podemos guardar todos los momentos y escribirle cartas si queremos.

Entonces lo ve sonreír por primera vez en días. **Manuel siente que ha dado un paso importante para ayudar a su hijo a procesar la pérdida, y también para sanar su propio dolor.**

User Journey

36

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Laura

EDAD: 28

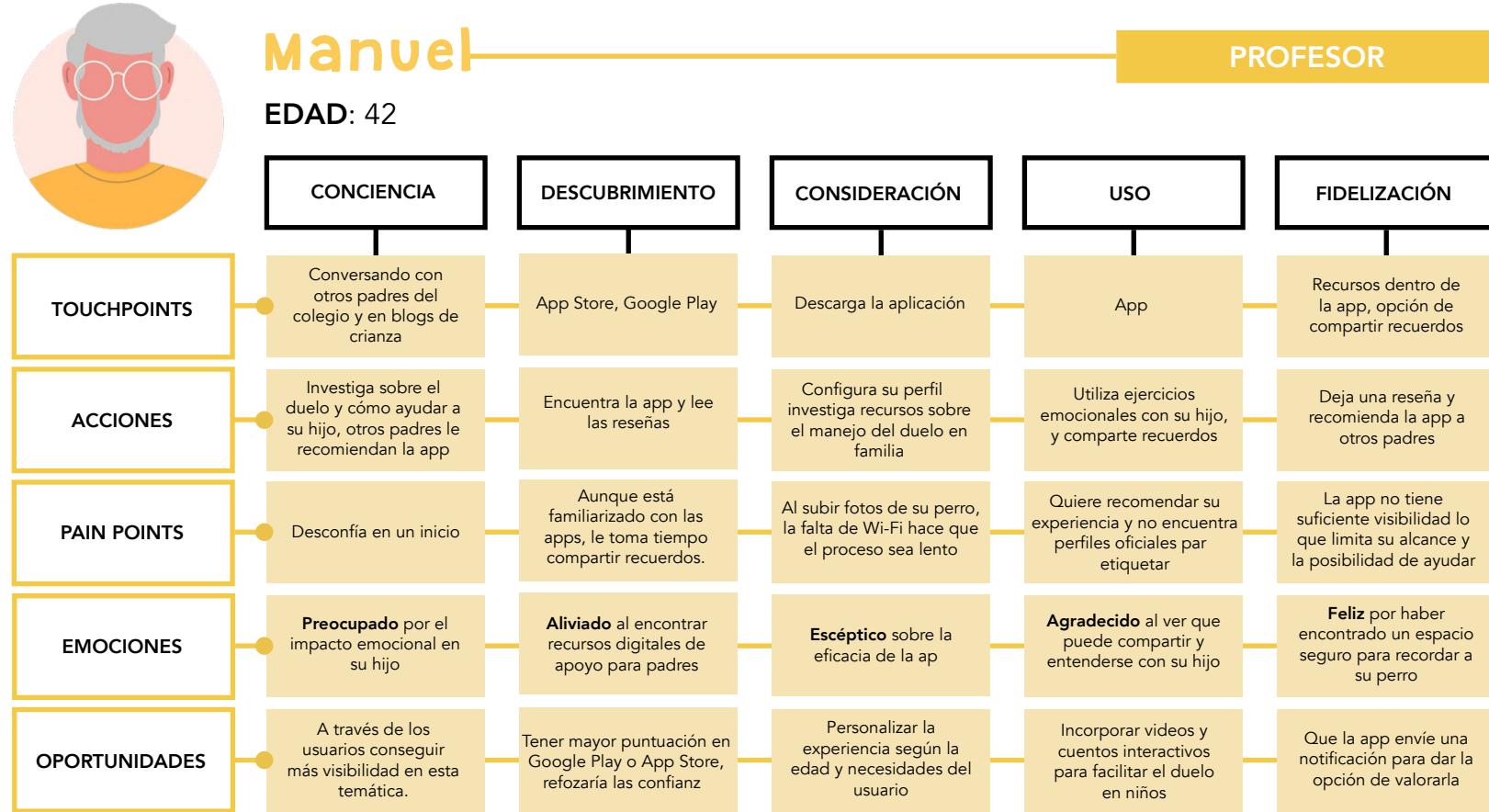
ESTUDIANTE

	CONCIENCIA	DESCUBRIMIENTO	CONSIDERACIÓN	USO	FIDELIZACIÓN
TOUCHPOINTS	A través de internet buscando comprensión sobre el duelo	App Store, Google Play	Descarga la aplicación	App	Comunidad en línea, foros dentro de la app
ACCIONES	Busca en internet la forma de sentirse comprendida por su dolor	Encuentra la app recomendada en un foro y la descarga	Explora funciones como leer testimonios por el foro interno de la app	Decide participar y responder al sentirse identificado	Siente por primera vez que no está sola en su proceso de duelo
PAIN POINTS	No encuentra fácilmente recursos específicos para su duelo	Hay apps de bienestar emocional, pero pocas enfocadas en la pérdida de animales	No está segura de qué función usar primero	Investiga las funcionalidades que ofrece la aplicación	Tiene miedo de sentirse juzgada si participa en el foro
EMOCIONES	Triste y con sensación de vacío tras la pérdida	Esperanzada al encontrar una app que parece entender su dolor	Dudosa sobre si realmente le ayudará.	Nerviosa por participar en el foro.	Aliviada al expresar sus sentimientos y sentirse comprendida
OPORTUNIDADES	Crear contenido más específico para todo tipos de animales, no solo perros y gatos	Incluir un video para personalizar la experiencia y hacer amigable la aplicación	Navegación intuitiva para que los usuarios puedan encontrar fácilmente recursos.	Poder agregar amigos conocidos en el foro dentro de la app	Opción de compartir en redes para poder recomendarla

User Journey

37

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Síntesis de la investigación y solución

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

La investigación se ha desarrollado en varias fases, permitiendo extraer información esencial para definir la dirección del proyecto.

Se han utilizado recursos previos sobre el duelo animal, su impacto emocional y la falta de recursos digitales accesibles y especializados en este ámbito.

Entrevistas cualitativas a dos perfiles clave: Se realizaron un total de 9 preguntas con respuestas abiertas a usuarios que hubiesen experimentado el duelo animal con el objetivo de comprender de forma más cercana y personal sus emociones, necesidades y dificultades en el proceso.

Por otro lado, también se entrevistaron perfiles profesionales con un total de 12 preguntas con el fin de obtener su visión y entender cómo lo abordan desde una perspectiva técnica .

Encuesta cuantitativa: A través de 13 preguntas y 121 participaciones, se identificaron patrones clave en la percepción del duelo animal:

-Un alto porcentaje de los encuestados sintió que no recibió suficiente apoyo en su entorno. Sería fundamental facilitar el acceso a recursos psicológicos o herramientas digitales para sobrellevar su duelo.

-Generar una comunidad dentro de la plataforma para compartir experiencias con personas en situaciones similares es otro punto en común y resolvería la necesidad de acompañamiento.

-Las emociones más frecuentes son ansiedad, tristeza e insomnio.

Gracias al mapa de afinidad se agruparon los puntos clave extraídos para destacar los aspectos fundamentales que deben ser abordados en la solución propuesta:

-Es fundamental que la aplicación contemple distintas metodologías y herramientas basadas en evidencia psicológica y terapéutica.

-Compartir materiales actualizados permitirá reforzar la credibilidad y utilidad de la aplicación.

-La interfaz debería mostrarse amigable y cercana, fomentando la sensibilización sobre esta experiencia. Incluir animaciones o videos puede ser positivo para mostrar esa cercanía. Destacará por querer ser un espacio donde los usuarios puedan compartir sus emociones sin miedo a sentirse juzgados.

A través del benchmarking observé que las pocas aplicaciones existentes con esta temática presentan funcionalidades limitadas. Hay apps dedicadas a la salud mental, pero no abordan específicamente el duelo por animales.

SE IDENTIFICARON DOS PERFILES DE USUARIO QUE PODRÍAN USAR LA APP:

-Personas que buscan apoyo emocional, en un entorno que no comprende su duelo.

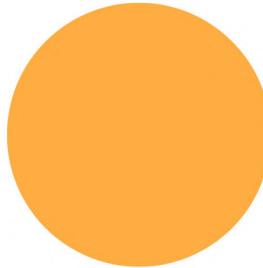
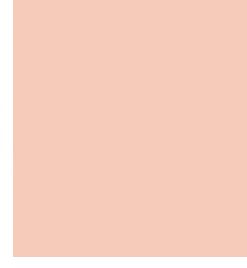
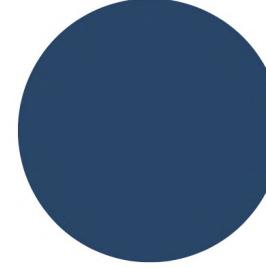
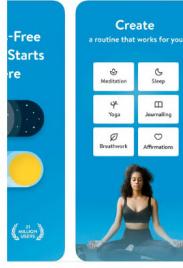
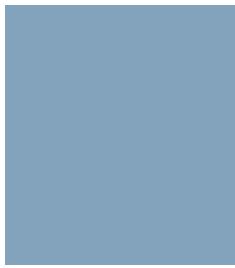
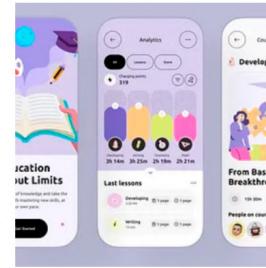
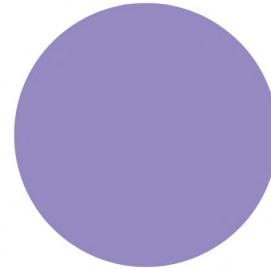
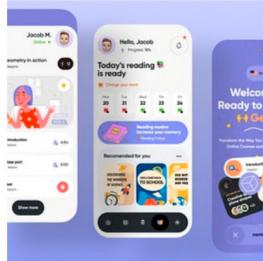
-Adultos que, pese a su dolor, priorizan encontrar herramientas para ayudar a sus hijos o hijas a procesar la pérdida.

Moodboard

39

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Moodboard de elaboración propia (2025) con imágenes descargadas de Freepik.
Información detallada de cada imagen en la [webgrafía](#) pág. 76 - 80



Conclusiones parciales

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Hasta el momento, se ha identificado una necesidad clara en torno al duelo animal y la falta de herramientas digitales especializadas para afrontarlo. Se ha evidenciado que muchas personas experimentan dificultades para gestionar este proceso emocional y que las aplicaciones disponibles no están completamente adaptadas a sus necesidades específicas.

A través del análisis de aplicaciones existentes, como Calm o Yana, se han identificado buenas prácticas en términos de usabilidad y diseño, destacando aspectos clave que deberían integrarse en la solución propuesta, como una interfaz intuitiva y amigable, una navegación sencilla y soporte emocional a través de contenido personalizado.

La creación de los arquetipos me ha permitido definir con mayor precisión las necesidades y expectativas de los potenciales usuarios.

Casos como el de Laura y Manuel han demostrado que el enfoque debe ser flexible, incluyendo recursos tanto para individuos que buscan apoyo en su duelo, como para aquellos que desean aprender herramientas para acompañar a otros.

Se han trazado itinerarios ficticios específicos para comprender la interacción de posibles usuarios con la aplicación en diferentes momentos del proceso. Esto me ha permitido poder identificar puntos críticos en la experiencia, como posibles dificultades en la navegación, falta de personalización en los contenidos o barreras emocionales al enfrentarse a ciertos aspectos del proceso de pérdida.

A partir de los hallazgos obtenidos, se han detectado oportunidades clave para mejorar la experiencia del usuario en la aplicación.

Entre ellas, destacan la necesidad de un diseño visual acogedor, herramientas interactivas para gestionar el duelo (como diarios emocionales o espacios de apoyo comunitario) y una interfaz adaptable a distintos perfiles de usuario.

Por otro lado, aunque no lo incluí en mi planificación inicial, finalmente decidí añadir un pequeño moodboard para poder empezar a definir conceptos visuales como la posible paleta de colores para de esta forma dar pie a la próxima actividad.

Próximos Pasos

Las siguientes fases del trabajo se centrarán en la definición del diseño de la aplicación, el libro de estilo y wireframes de la app.

Card sorting

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

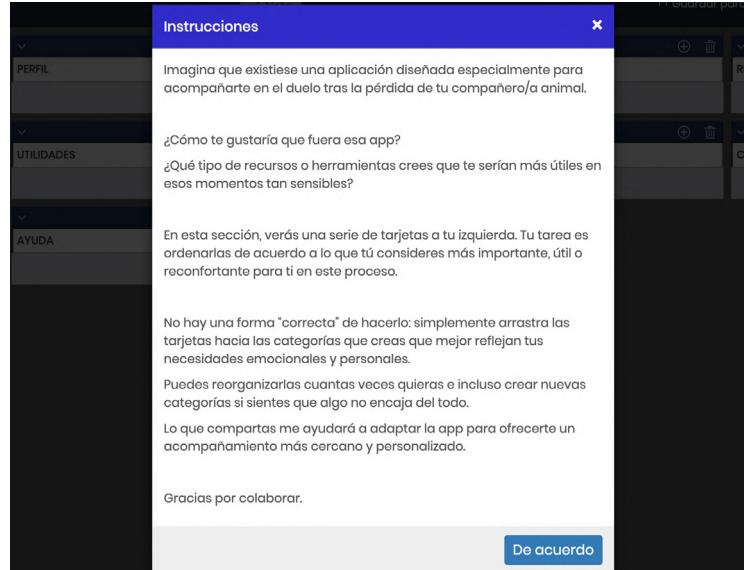
Antes de realizar el prototipo opté por la creación de un card sorting de forma abierta, permitiendo a los usuarios organizar las tarjetas según sus propios criterios.

El análisis de coincidencias entre participantes me ayudó a poder ver patrones de clasificación en común. Esto me resultó útil para definir una arquitectura de la información alineada con sus modelos mentales y expectativas de navegación en la app y seguidamente estructurar con dicha información un árbol de contenidos.

En los casos en que una tarjeta generó dudas, fue ubicada de forma equitativa en varias categorías. Este comportamiento se dio especialmente con contenidos sensibles, indicando que algunos no encajaban del todo bien en las categorías planteadas inicialmente.

A partir de esta observación, considero que sería útil crear nuevas secciones o subcategorías que respondan mejor a las necesidades específicas de quienes están atravesando un duelo por la pérdida de su animal, esto permitiría que la navegación sea más clara y el contenido más accesible.

Incluso surgió de forma espontánea la sugerencia de añadir una categoría específica, como por ejemplo una sección de emergencia en la interfaz, lo cual podría enriquecer aún más la estructura para esas personas que requieran de una ayuda inmediata.

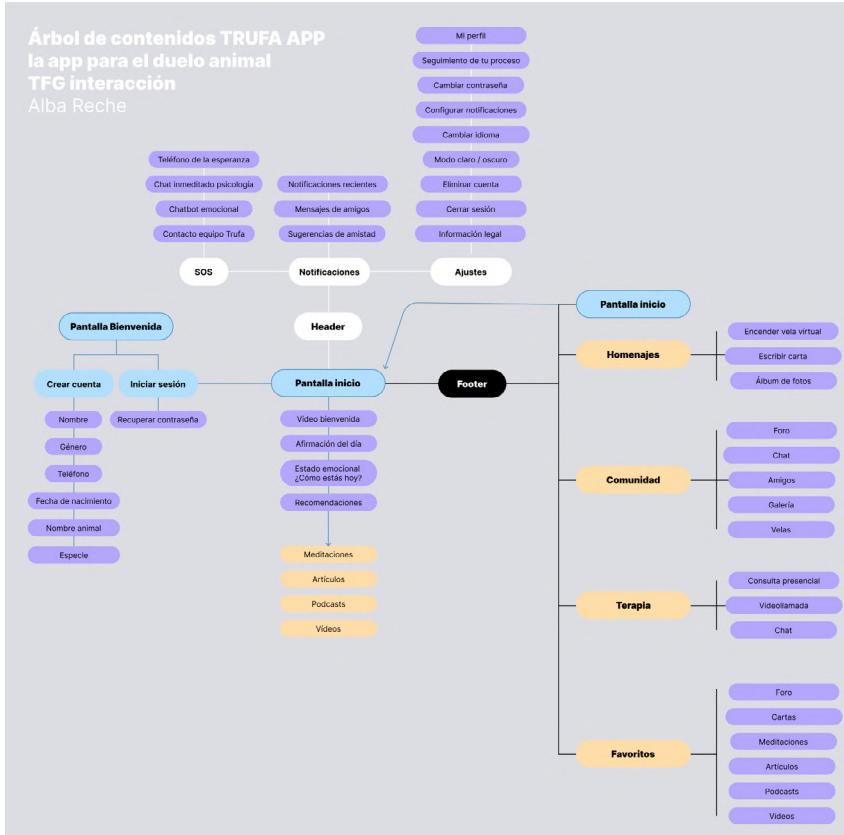


Acceso a card sorting TRUFA APP de Proven By Users
<https://provenbyusers.com/cs.php?c=Adfb3030>

Árbol de contenidos

42

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Gracias al árbol de contenidos pude representar la arquitectura de la información de la app, **estructurándose en torno a las necesidades clave seleccionadas por los usuarios**.

Cada sección está pensada para guiar al usuario a través de un recorrido intuitivo, con las herramientas principales al alcance a través de todas las distintas pantallas.

La organización jerárquica del árbol permite visualizar de forma clara las distintas rutas que puede seguir el usuario, y está alineada con los flujos de uso típicos identificados durante el análisis de experiencia de usuario (UX).

Esta estructura también facilita la implementación modular en desarrollo y diseño de interfaces (UI).

Si se desea analizar el árbol de contenidos con mayor detalle, se puede hacer a través del enlace a Figma facilitado a continuación.

Manual de identidad visual (logotipo)

43

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

INTRODUCCIÓN

Trufa es una aplicación emocionalmente consciente, pensada para acompañar y sostener a personas que atraviesan el duelo por la pérdida animal. Nace desde la empatía, el respeto y la necesidad de ofrecer un espacio íntimo y seguro donde el usuario pueda recordar, sanar y reconectar con sus emociones.

Esta guía será una herramienta esencial que ofrece los recursos necesarios para mantener una identidad visual clara, sensible y coherente con el propósito de la app.

NAMING

Se eligió Trufa por ser una palabra fácil de recordar, que conecta de forma sutil con el mundo animal.

El nombre tiene un valor simbólico personal y emocional, hace referencia a una parte especialmente sensible del rostro de muchos animales, su nariz. En mi caso, Trufa también evoca un gesto rutinario que compartía con Chispi, aplicarle un bálsamo hidratante cada día como muestra de cuidado.

Quise que ese recuerdo se transformara en una metáfora del objetivo principal de la app: acompañar, cuidar y ofrecer consuelo en un momento tan delicado como el duelo.

INSPIRACIÓN Y PROCESO CREATIVO DEL LOGOTIPO

Como he mencionado, el logotipo está inspirado en el hocico de Chispi, para ello primero recurrió a ilustrarla usando una herramienta de simetría en Procreate, para posteriormente vectorizarlo en Illustrator. De este símbolo nace una figura que evoca simultáneamente un corazón. Se trata de un isotipo de líneas orgánicas. La elección de este símbolo no es casual, está cargado de significado emocional, lo que da fuerza e identidad a la marca.

El proceso incluyó observar, dibujar y reinterpretar la forma real de la nariz, integrándola posteriormente en un diseño abstracto.



Manual de identidad visual (logotipo)

44

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

CONSTRUCCIÓN DEL LOGOTIPO

Imagotipo. Creado para funcionar también por separado siendo principal protagonista el isotipo. Sistema modular con retícula para garantizar proporción y legibilidad. La forma responde a una retícula simple basada en simetría central. Sus formas redondeadas dan suavidad al diseño.



Color: Azul (serenidad y confianza)
Hex: #7986BA
RGB: 121, 134, 186
Uso: Isotipo principal



TRUFA
cuida de ti



TIPOGRAFÍA

TRUFA: Tipografía Raleway con fuente Bold, realizando varias modificaciones para reforzar su identidad visual y acompañar armónicamente al resto de elementos. Las letras han sido ligeramente achatadas y se ha eliminado la "A", sustituyéndola por la "U" duplicada e invertida, con el objetivo de mantener la coherencia con las formas redondeadas del isotipo.

ORIGINAL (libre para uso comercial):

TRUFA

MODIFICADA (personalizada):

TRUFA → TRUFA

CUIDA DE TI (eslogan): Tipografía Raleway con fuente Regular. Kerning ajustado en positivo para mantener proporcionalidad con el logotipo.

Manual de identidad visual (logotipo)

45

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



VERSIONES DEL LOGOTIPO: POSITIVO Y NEGATIVO

Con el objetivo de asegurar la versatilidad y legibilidad del logotipo en distintos contextos, desarrollé versiones tanto en positivo como en negativo. Estas variantes permiten que la marca mantenga su coherencia visual y su impacto comunicativo, independientemente del fondo sobre el que se aplique.

APLICACIONES DEL LOGOTIPO

Aunque el logotipo está pensado para su uso en la app, he considerado oportuno explorar sus posibles aplicaciones en productos físicos. Estos podrían funcionar como elementos visuales complementarios dentro de la propia app, tales como las cartas conmemorativas o la vela simbólica, reforzando así la experiencia emocional y personalizada que TRUFA busca ofrecer.



Manual de identidad visual (paleta de color)

46

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Construí una base de referencia a través de un tablero de inspiración que sirvió como guía para el desarrollo del diseño final.

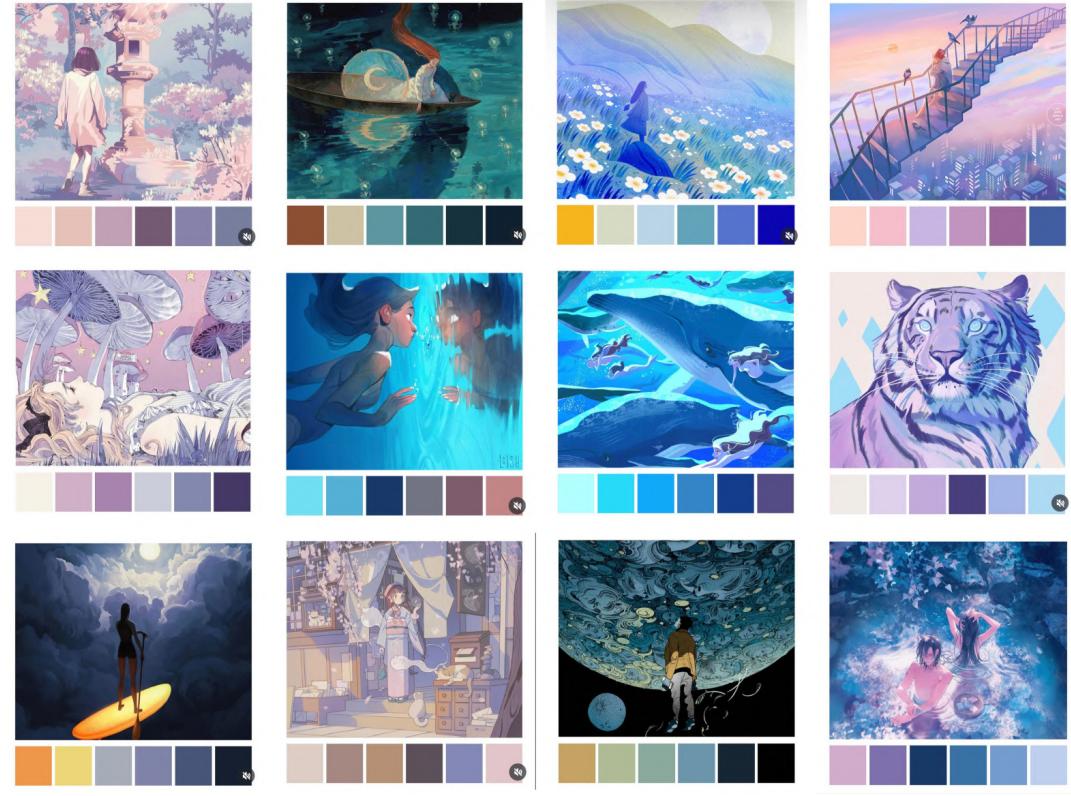
Esta tabla de colores no solo me ayudó a elegir una coherencia visual en toda la interfaz, sino que también está pensada para reforzar el propósito principal de la app y mis intenciones en el proyecto a través de las emociones que dichos colores transmiten.

Por eso, he optado por **tonos suaves que aportan empatía en un contexto tan sensible**.

Finalmente la paleta escogida me sirvió para establecer jerarquías visuales claras, facilitar la legibilidad y guiar la atención del usuario hacia los elementos más relevantes dentro de la aplicación.



Paleta definitiva app Trufa

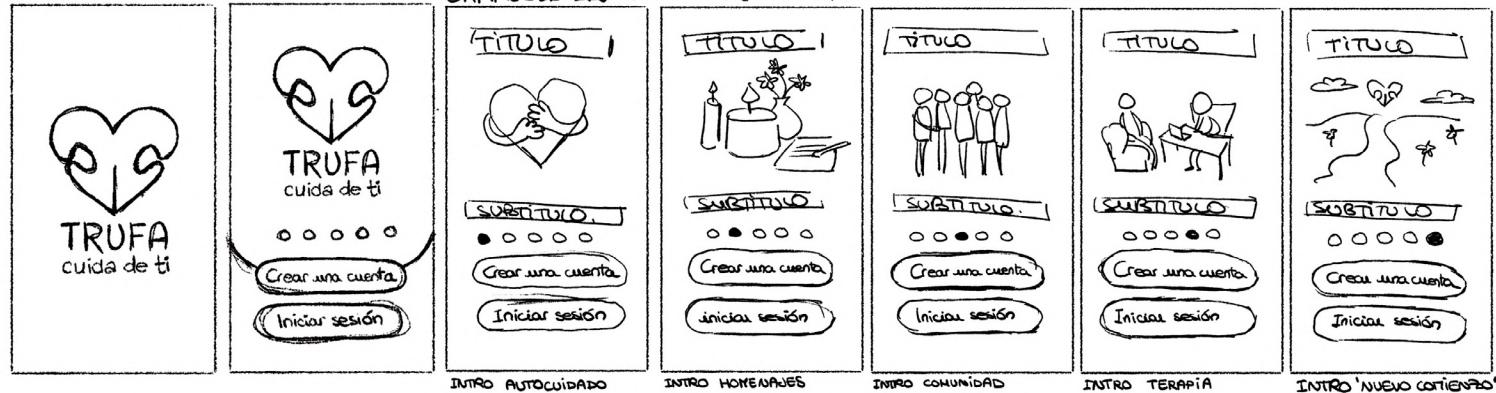


Tablero inspiracional

Wireframes (bocetos)

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

CARRUSEL ILUSTRACIONES (breve explicación del contenido de la app.



Wireframes en baja fidelidad

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

En esta etapa del desarrollo y teniendo en cuenta el árbol de contenidos, he creado **un primer esquema funcional de la app con una grilla de 4 columnas**, que me permite ordenar y visualizar cómo se comportan las distintas pantallas sin necesidad de definir aún su aspecto final visual. Me ha servido para dar forma a la estructura y navegación centrándome especialmente en cómo se distribuyen los elementos y en qué pasos sigue el usuario para interactuar con la app.

El propósito es poner a prueba las funciones clave que se han definido previamente y comprobar si el flujo de uso resulta lógico, accesible y coherente con su finalidad. Al dejar de lado por ahora las cuestiones estéticas que desarrollaré más adelante, puedo concentrarme en el comportamiento de la interfaz y en recoger observaciones reales durante el proceso de testeo, antes del diseño final. Si se desean analizar todos los wireframes con mayor detalle, se puede hacer a través del enlace a Figma. También se facilita el enlace en el [Anexo página 92](#).



Retícula de 4 columnas

Link a wireframes en baja fidelidad [ANEXO Pág. 92](#)
[WIREFRAMES BAJA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

Test con usuarios

49

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

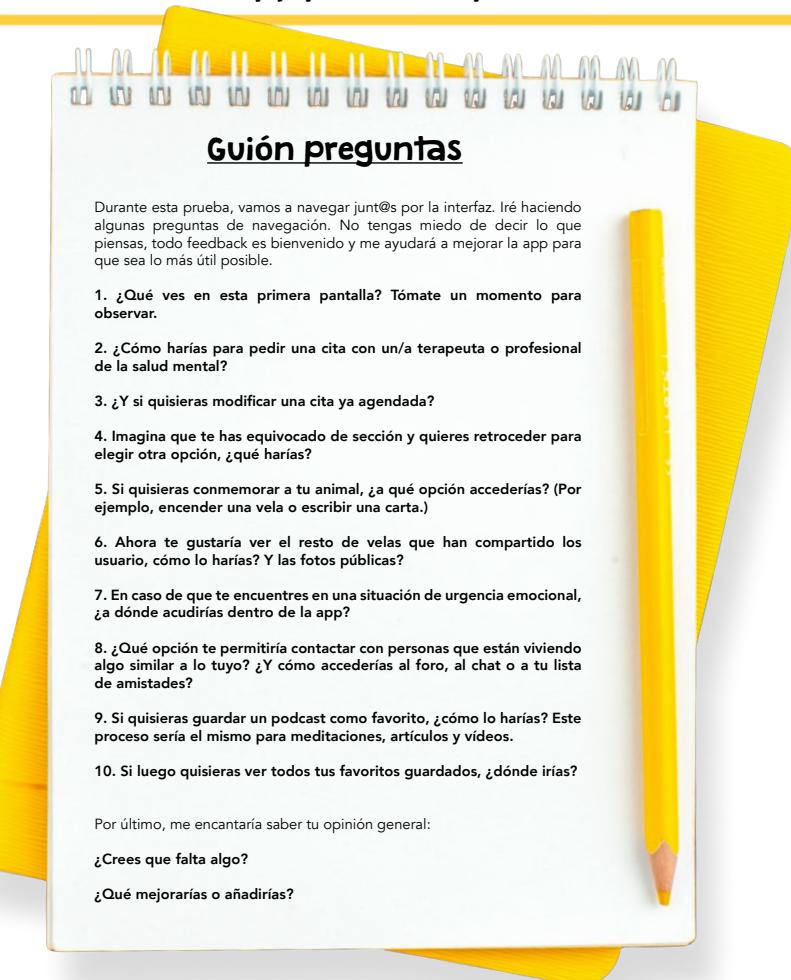
Moodboard con fotografías autorizadas por los usuarios probando la versión en baja fidelidad de la aplicación, de elaboración propia (2025)

Link a prototipo interactivo ANEXO pág. 93
PROTOTIPO INTERACTIVO BAJA FIDELIDAD ALBA RECHE



Test con usuarios

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Guión preguntas

Durante esta prueba, vamos a navegar junt@s por la interfaz. Iré haciendo algunas preguntas de navegación. No tengas miedo de decir lo que piensas, todo feedback es bienvenido y me ayudará a mejorar la app para que sea lo más útil posible.

1. ¿Qué ves en esta primera pantalla? Tómate un momento para observar.
2. ¿Cómo harías para pedir una cita con un/a terapeuta o profesional de la salud mental?
3. ¿Y si quisieras modificar una cita ya agendada?
4. Imagina que te has equivocado de sección y quieres retroceder para elegir otra opción, ¿qué harías?
5. Si quisieras commemorar a tu animal, ¿a qué opción accederías? (Por ejemplo, encender una vela o escribir una carta.)
6. Ahora te gustaría ver el resto de velas que han compartido los usuario, cómo lo harías? Y las fotos públicas?
7. En caso de que te encuentres en una situación de urgencia emocional, ¿a dónde acudirías dentro de la app?
8. ¿Qué opción te permitiría contactar con personas que están viviendo algo similar a lo tuyo? ¿Y cómo accederías al foro, al chat o a tu lista de amistades?
9. Si quisieras guardar un podcast como favorito, ¿cómo lo harías? Este proceso sería el mismo para meditaciones, artículos y videos.
10. Si luego quisieras ver todos tus favoritos guardados, ¿dónde irías?

Por último, me encantaría saber tu opinión general:

¿Crees que falta algo?

¿Qué mejorarias o añadirías?

CONCLUSIONES DEL TEST CON USUARIOS

Se realizaron pruebas de usabilidad con un total de 21 personas.

Estas pruebas consistieron en una navegación guiada por el prototipo, acompañada de preguntas orientadas a detectar posibles fricciones, mejoras funcionales y percepciones generales sobre la interfaz y el propósito de la app.

La participación fue positiva y activa. Aunque la mayoría de las personas no propuso cambios estructurales, todas coincidieron en que la navegación era clara, intuitiva y que el flujo de pantallas estaba bien resuelto gracias a la presencia constante del header y el footer, lo que permitía moverse libremente sin sensación de bloqueo o estancamiento. Valoraron que la app no solo aportara utilidad práctica sino también una sensibilidad especial respecto a esta temática de duelo.

Tan solo una persona sugirió mejoras puntuales, con la idea de **permitir**

gestionar más de una pérdida dentro de la app. También propuso que el módulo "**¿cómo estás hoy?**" que aparece al inicio, ofreciera alguna confirmación que reforzase la personalización de experiencia, tal y como se indica el propio módulo.

Estas observaciones, me han resultado muy útiles de cara a la iteración final del diseño. Reflejan que, aunque la app está bien recibida en general, hay margen para afinar ciertos aspectos que puedan aportar aún más valor emocional y funcional. Los test confirman que la propuesta es comprensible y que existe una base sólida sobre la que seguir construyendo y puliendo detalles de experiencia y personalización.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Los primeros elementos visuales con los que la persona usuaria interactúa, fueron diseñados para transmitir serenidad desde el primer contacto. Ambos elementos comparten una estética coherente basada en la paleta emocional de la aplicación.

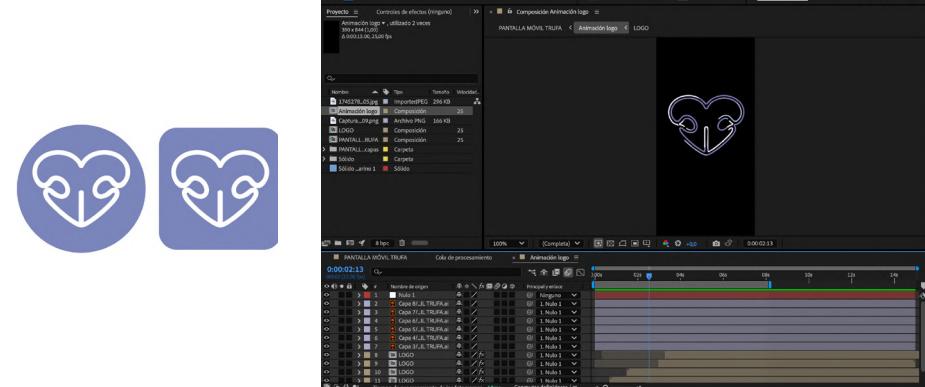
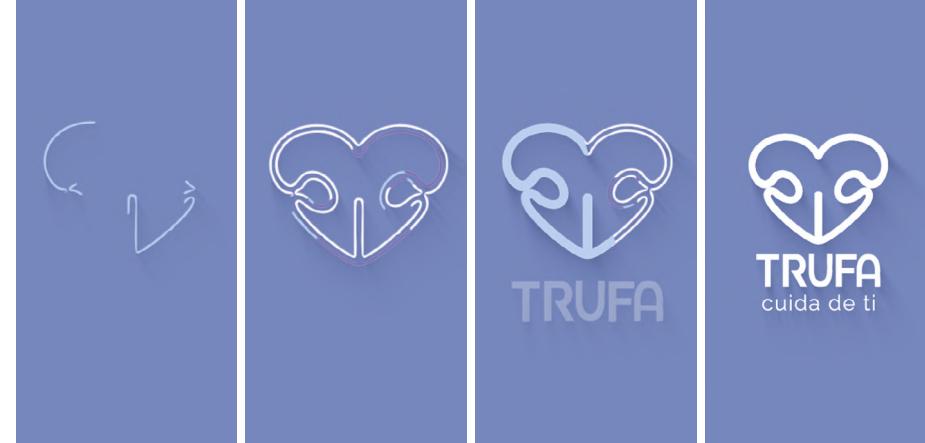
HOME SCREEN ICON

El diseño apuesta por la sencillez y el minimalismo, buscando que el icono sea fácilmente reconocible y transmita el carácter emocional y cercano de la aplicación.

SPLASH SCREEN

La pantalla de bienvenida también emplea el mismo color **#7986BA** como base, reforzando la identidad visual desde el inicio. Para dotar a esta transición de una dimensión más emocional y viva, se desarrolló una animación con After Effects, inspirada en el tutorial "[Animated Splash Screen UI Design](#)" (1).

Esta animación permite que el logotipo de Trufa aparezca de forma suave y dinámica, generando un momento de conexión visual antes de acceder al contenido principal. Más allá de su función estética, esta microinteracción busca crear un primer contacto profesional con la app.



(1) LaoTrav. (2020, 29 de marzo). [Animar Logo en After Effects – Tutorial After Effects – Animar Logo Fácil \[Video\]](#). YouTube. <https://youtu.be/e1mQWCGK1N8>

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

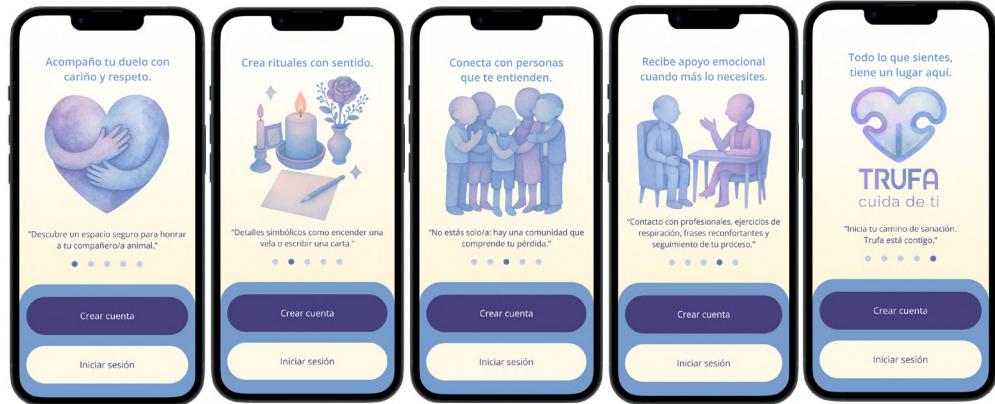
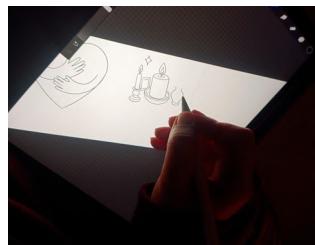
CARRUSEL ILUSTRADO (WALKTHROUGH)

Se desarrolló un carrusel ilustrado que acompaña a las pantallas iniciales. **Esta secuencia permite a los usuarios descubrir, de forma visual, las principales funciones de Trufa antes de comenzar a utilizarla.**

Cada ilustración se bocetó para posteriormente digitalizarla en Procreate. Se utilizó para terminar una gama cromática de tonos pastel con acabado tipo acuarela, en coherencia con la sensibilidad y la identidad visual de la app y su jerarquía cromática.

El estilo artesanal busca intencionadamente alejarse de lo artificial, evocando humanidad y cercanía.

Los personajes representados no poseen rasgos definidos, para así generar inclusión y que cualquier persona usuaria pueda sentirse identificada.



Artefacto final

53

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

PROCESO DE REGISTRO: CREAR CUENTA / INICIAR SESIÓN

Tras visualizar el carrusel explicativo, la persona usuaria puede acceder a “**crear una cuenta**” o a “**inicio de sesión**” a través de los botones situados en la parte inferior de la pantalla. Al seleccionar “**Crear cuenta**”, se inicia un proceso dividido en dos partes, con el objetivo de personalizar la experiencia.

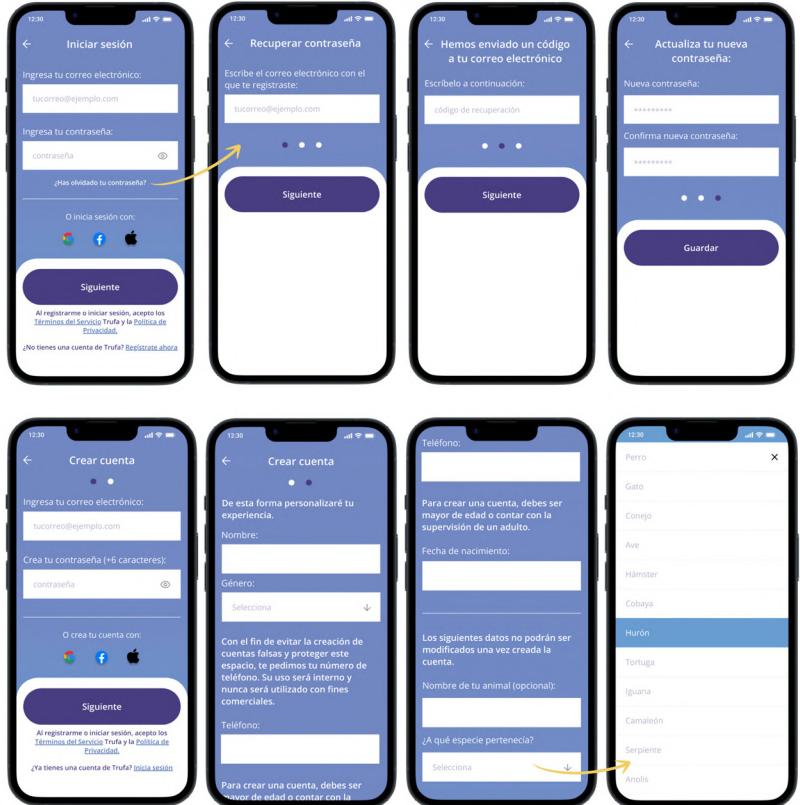
En la primera pantalla se solicitan el correo electrónico y la contraseña para posteriormente avanzar a una segunda de registro donde se completarían otros datos necesarios.

Es en esta parte donde se incluye una sección específica para añadir animales. Aquí, la persona puede indicar el nombre del animal y su especie, a través de un menú desplegable con distintas opciones.

Como mejora implementada tras el testeo con usuarios, también se ofrece la posibilidad de registrar más de un animal, adaptándose así a realidades personales más diversas en caso de haber tenido más de una pérdida.

Si se desea iniciar sesión directamente, **se deben proporcionar las credenciales previamente registradas, con la opción de recuperar esta última en caso de ser necesario**.

Con el fin de garantizar una navegación clara y sin frustraciones, todas las pantallas de la aplicación incluyen una flecha de retroceso ubicada en la parte superior izquierda. Esta decisión se tomó para que la persona usuaria pueda salir fácilmente de cualquier sección.



Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

PANTALLA PRINCIPAL:

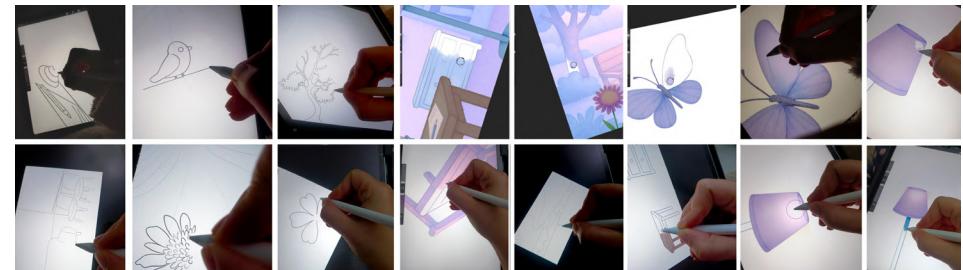
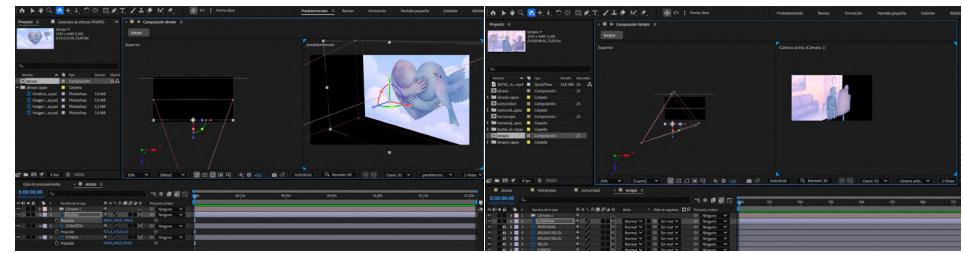
OPENING TRUFA - PARALLAX 2,5D

Al entrar a la pantalla principal, el usuario puede reproducir una introducción creada con **técnica parallax 2,5D en After Effects**.

Para llevarlo a cabo utilicé las ilustraciones creadas anteriormente para el carrusel explicativo inicial y con ellas, desarrollé fondos adicionales manteniendo la misma coherencia visual de la app. Algunos elementos se dibujaron separados por capas de forma que se pudiese trabajar posteriormente para generar este efecto de profundidad.

La intención es mostrar de forma dinámica el propósito de la app. También incorporé movimientos simbólicos, como el aleteo de la mariposa, que representa la transformación, o las agujas del reloj, que aluden al tiempo como parte del proceso de sanar.

Este vídeo fue realizado como ejercicio final de la asignatura de animación de la UOC (2), pero desde el inicio fue planteado para integrarse dentro de mi proyecto.



(2) Albareche_art. (2025, mayo 21). Alba Reche - PR - Creemos un producto: Parallax 2,5D Animación UOC [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZAo1HJ7TfM>

Música utilizada: "Sappheiros - Embrace" está bajo licencia Creative Commons license (CC BY 3.0)
Música promocionada por BreakingCopyright: <http://bit.ly/sappheiros-embrace>

Universidad Oberta de Catalunya. (2025). Material didáctico sobre animación 2,5D.
Documento interno privado compartido vía Google Drive.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94

WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95

PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

55

PANTALLA PRINCIPAL:

Bienvenida en vídeo

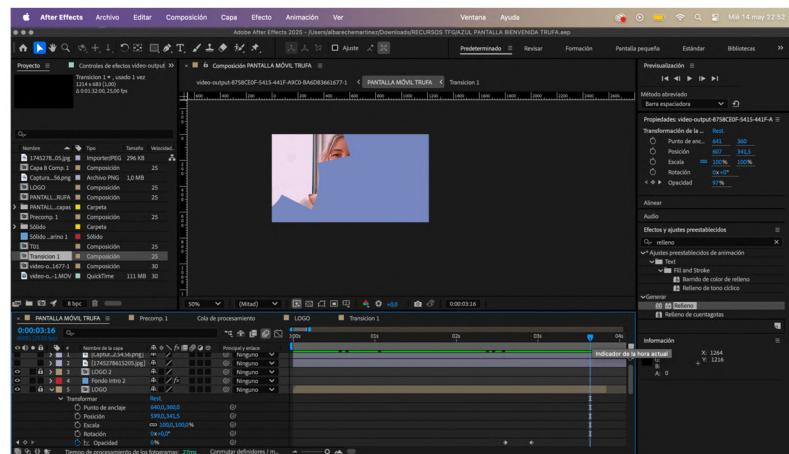
Con el objetivo de establecer un vínculo inmediato y humano con el usuario, al finalizar el opening, transiciona a un video de bienvenida. En él, me dirijo directamente, compartiendo en primera persona el origen emocional de la app y cómo ese duelo fue la semilla que dio lugar a Trufa.

La finalidad de este recurso es el de ofrecer una primera impresión, que permite a quien está comenzando su recorrido dentro de la app sentirse acompañado y comprendido desde el primer momento.

Esta decisión surge a partir del proceso de benchmarking y el análisis de las encuestas y entrevistas, ya que vi que muchas personas atravesaron su duelo en soledad. Esa carencia de acompañamiento me impulsó a crear una introducción visual y verbal que hiciera sentir al usuario comprendido o comprendida, y que Trufa ha sido creada desde la vivencia, con sensibilidad y un propósito principal, el de ayudar.

El vídeo fue grabado de forma personal y editado posteriormente mediante After Effects. El proceso de edición se basó en el aprendizaje obtenido a través del tutorial “**Animated App Intro UI Design in After Effects**”(3), adaptando sus técnicas para mantener la coherencia estética y emocional de la aplicación.

(3) JHereM. (2016, 14 de febrero). Transiciones 2 - Tutorial After Effects [Video]. YouTube. https://youtu.be/sv_d3AlpNz4



Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

PANTALLA PRINCIPAL:

Elementos de navegación

En la parte superior (header), se sitúa un pequeño menú con tres accesos clave:

SOS: botón de emergencia para situaciones de crisis emocional, que conecta directamente con recursos de ayuda inmediata.

NOTIFICACIONES: representadas mediante un ícono de campanilla, donde el usuario podrá ver interacciones y mensajes.

AJUSTES: acceso directo a la configuración del perfil y otras opciones personalizadas, como los animales registrados en caso de haber sufrido más de una pérdida.

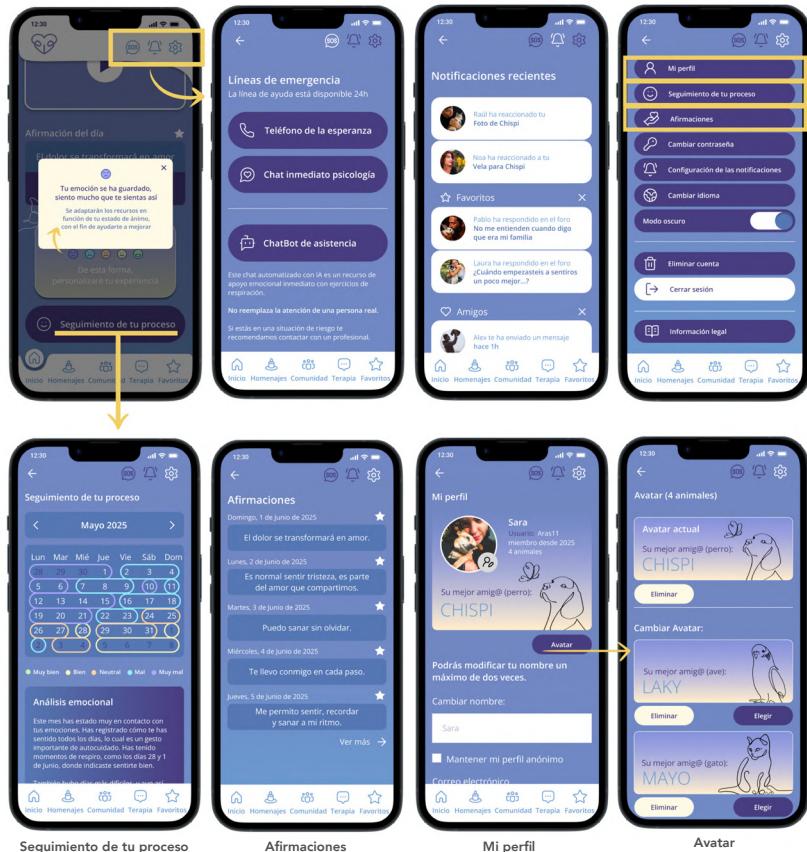
En la parte inferior (footer), se encuentra el menú general, que permite acceder de forma rápida a las principales secciones de la app que explicaremos en apartados posteriores.

En esta pantalla, cada día aparecería una frase breve con un mensaje inspirador. El usuario puede acceder a todas las afirmaciones anteriores y marcar sus favoritas para revisarlas cuando lo necesite. Posteriormente en función del estado emocional indicado (el cual también se podría consultar el seguimiento), la aplicación recomendaría **recursos personalizados en la misma pantalla principal:**

MEDITACIONES, ARTÍCULOS, PODCASTS Y VÍDEOS.

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE



Seguimiento de tu proceso

Afirmaciones

Mi perfil

Avatar

Artefacto final

57

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

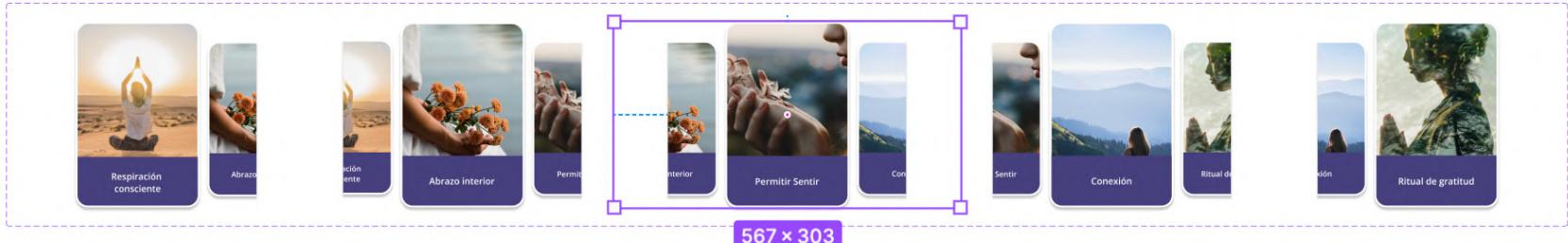
[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

PANTALLA PRINCIPAL:

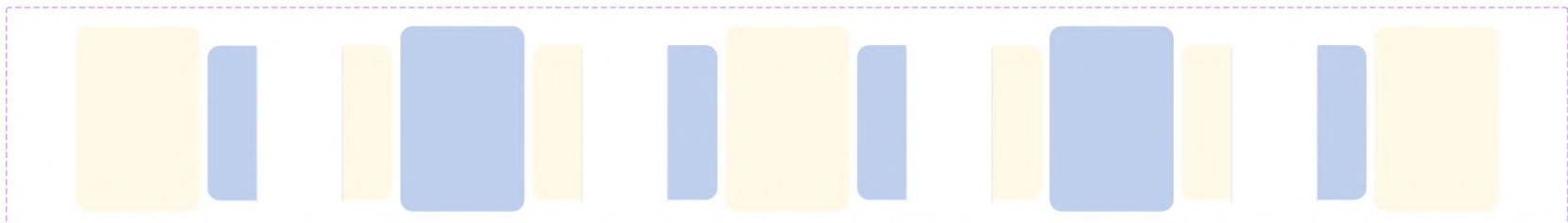
Carrusel de recursos adaptados al estado emocional

Imágenes utilizadas para la aplicación descargadas de Freepik.
Los enlaces detallados están disponibles en la webgrafía.

❖ Meditaciones



❖ Artículos



Artefacto final

58

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

 Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
 WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

 Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
 PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

PANTALLA PRINCIPAL:

Carrusel de recursos adaptados al estado emocional

El carrusel está diseñado con una navegación horizontal que permite desplazarse fácilmente entre los diferentes recursos, integrando una experiencia visual dinámica y llamativa. Se ha desarrollado basándome en el tutorial “**Animators Design Lab. (s.f.). Simple 3D carousel**” (4) que sirvió de referencia para su implementación.

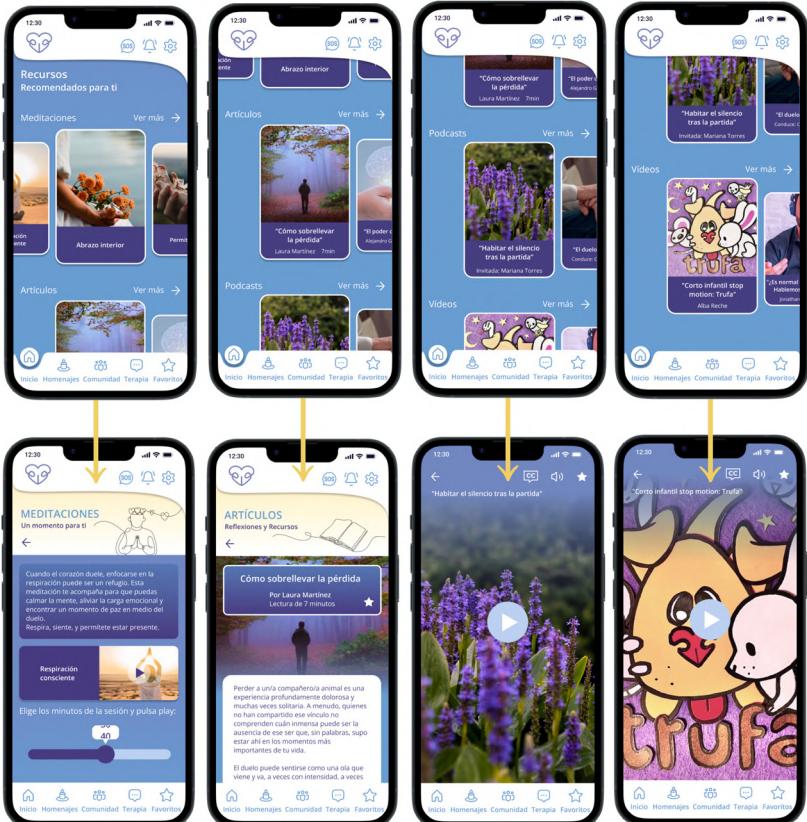
Una vez el usuario decide iniciar una meditación, la aplicación ofrecería la posibilidad de elegir su duración mediante un **slider interactivo** (5), con opciones comprendidas desde los 10 minutos mínimo hasta máximo una hora.

El objetivo es brindar una experiencia personalizada, flexible y adaptada al momento emocional de cada persona, favoreciendo así un uso más accesible y respetuoso.

Como detalle adicional, los recursos que contienen sonido (**meditaciones, podcasts y vídeos**) incorporan una opción de **silenciar el audio con posibilidad de subtítulos**. Esta función se incluyó pensando no solo en la inclusión, sino también para aquellas personas que necesiten privacidad o simplemente prefieran observar, ya que algunas relajaciones visuales están pensadas precisamente para ese fin.

(4) Animators Design Lab. (s.f.). Simple 3D carousel [Video corto]. YouTube.
<https://www.youtube.com/shorts/UQPz13hie1M>

(5) Pixelex. (2022). INTERACTIVE SLIDER Animation In Figma | Figma Tutorial [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=14v2Uc0MN18>



Artefacto final

59

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

PANTALLA PRINCIPAL:

¿Por qué el tiempo máximo de las meditaciones es una hora y no más?

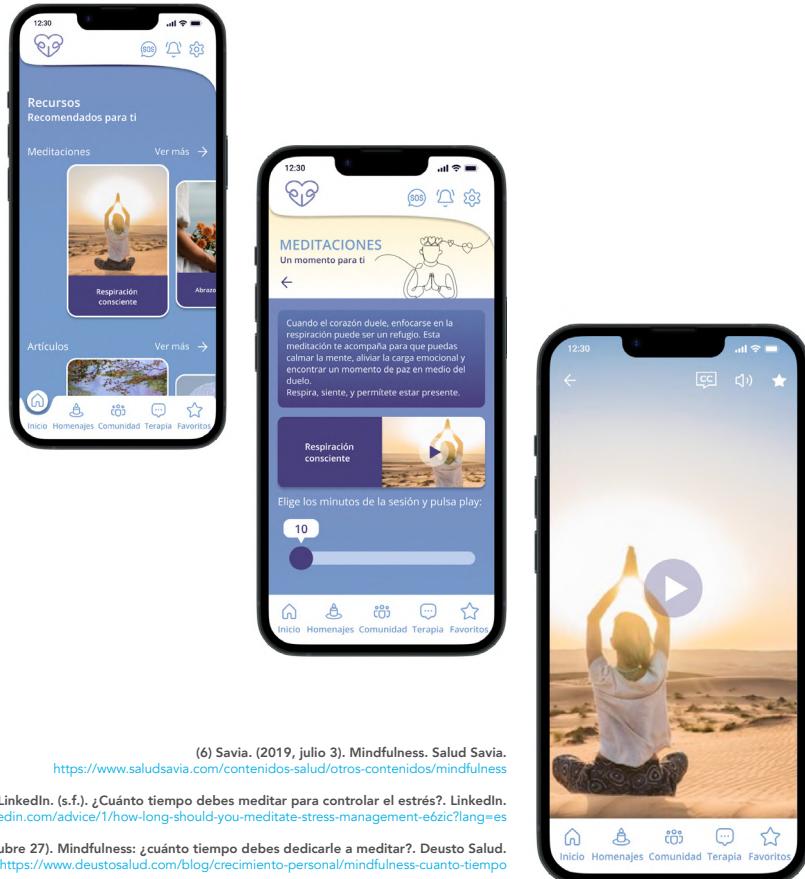
Se decidió establecer un límite máximo de una hora por varias razones relacionadas tanto con el bienestar del usuario como con la efectividad del recurso.

Una hora representa un margen generoso para una práctica de introspección sin caer en un tiempo excesivo que pueda generar sobrecarga emocional, especialmente en un contexto de duelo.

En la mayoría de los estudios relacionados con meditación, mindfulness o dinámicas de atención guiada, se ha observado que la concentración efectiva suele disminuir después de 45-60 minutos, especialmente en sesiones no presenciales. Más allá de ese tiempo, la utilidad puede verse reducida y la experiencia perder calidad o significado.

Según la plataforma Salud Savia, una sesión de mindfulness de entre 45 y 60 minutos, **permite obtener beneficios sin causar fatiga o pérdida de concentración** (6).

El usuario podría repetir las sesiones tanto como lo considere necesario, pero considero que establecer un límite evita caer en un uso excesivo o poco saludable de la herramienta. Parte del diseño emocional de Trufa es invitar a la pausa, no al aislamiento prolongado, y eso incluye saber cuándo cerrar el espacio de uso.



(6) Savia. (2019, julio 3). Mindfulness. Salud Savia.
<https://www.saludsavia.com/contenidos-salud/otros-contenidos/mindfulness>

LinkedIn. (s.f.). ¿Cuánto tiempo debes meditar para controlar el estrés?. LinkedIn.
<https://es.linkedin.com/advice/1/how-long-should-you-meditate-stress-management-e6zic?lang=es>

Pérez Mosquera, A. (2022, octubre 27). Mindfulness: ¿cuánto tiempo debes dedicarle a meditar?. Deusto Salud.
<https://www.deustosalud.com/blog/crecimiento-personal/mindfulness-cuanto-tiempo>

Artefacto final

60

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

PANTALLA PRINCIPAL:

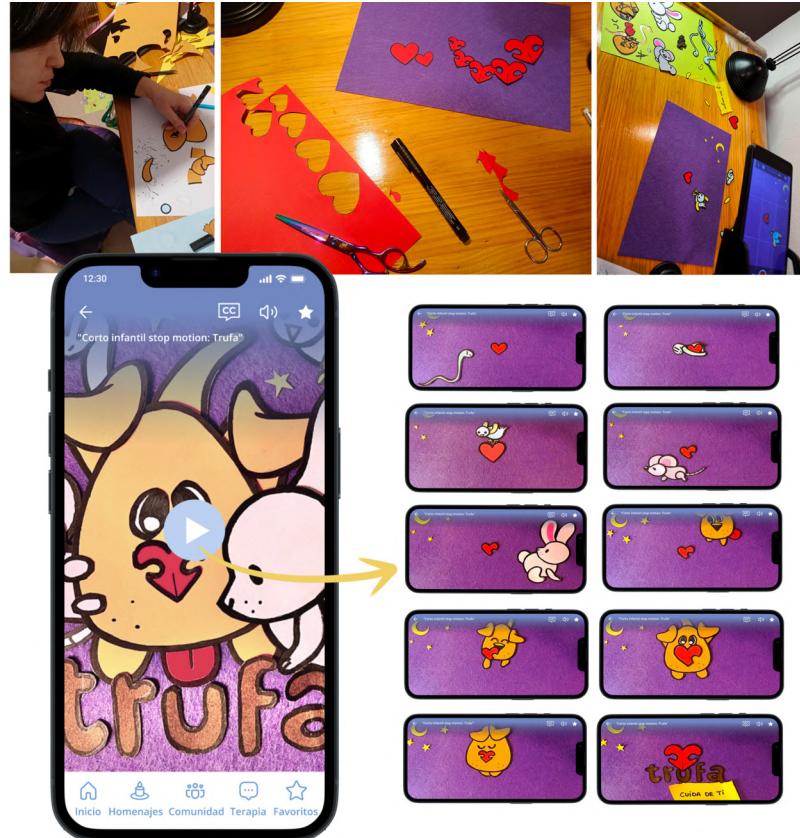
VÍDEOS una propuesta para acompañar el duelo en la infancia

Dentro del apartado de recursos audiovisuales, se integró un corto animado en técnica stop motion, creado originalmente como trabajo para la **asignatura de Animación de la UOC (7)**. Esta pieza la adapté para formar parte de Trufa como recurso pensado especialmente para la infancia que atraviesa el duelo.

El tono es suave y los personajes (con esa estética simple y dulce) pueden conectar fácilmente con las niñas y los niños.

El objetivo de este vídeo no es explicar el duelo desde la palabra, sino ofrecer una experiencia visual en cierta medida alegre, que pueda generar calma, distracción emocional o incluso una forma suave de conexión con lo que sienten. La estética artesanal, los personajes animales y la narrativa visual buscan transmitir ternura, diversidad y esperanza, sin recurrir al dramatismo.

La inclusión de este contenido responde a la sensibilidad detectada durante el proceso de investigación, donde también se evidenció que durante la niñez también se puede vivir este tipo de pérdidas a veces sin la correcta guía de las personas adultas.



(7) Albareche_art. (2025, 27 de marzo). Alba Reche. PAPER CUT. RETO 3: Animemos a mano II: Cojamos la cámara [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GEx7VZFrIgs>

Artefacto final

61

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

PANTALLA PRINCIPAL:

VÍDEOS

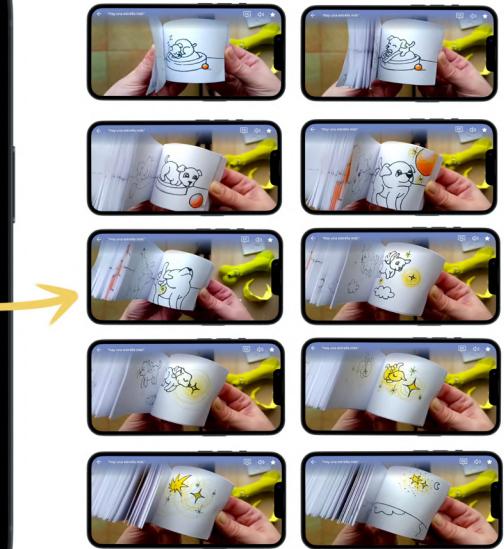
Se incluyó también una segunda pieza de creación propia nuevamente **realizada para la asignatura de animación (8)**, pensada también para este proyecto.

Este vídeo fue elaborado con la intención de conectar con personas de todas las edades. No tiene diálogos ni explicaciones, aparece un pequeño perro que corre a buscar su pelota para jugar. Al alcanzarla, esta comienza a elevarse, y con ella, el propio animal, hasta que ambos terminan convirtiéndose en una estrella.

Representa de forma simbólica el momento de la despedida y la transformación del vínculo tras la pérdida. No se trata de mostrarlo de forma directa, sino de convertirlo en un tránsito hacia algo que sigue existiendo en otra forma, algo que sigue brillando.

Al compartir este contenido con personas cercanas que atravesaban su propio proceso de duelo, se observó que generaba emoción, más allá de la edad o el contexto.

Este tipo de respuestas validaron su integración como un recurso complementario dentro de la app.



(8) Albareche_art. (2025, marzo 27). HAY UNA ESTRELLA MÁS. RETO 2. Animemos a mano I: Cojamos el lápiz [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ge3YrEJTgik>

Artefacto final

62

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

HOMENAJES:

Uno de los apartados más significativos dentro de este menú es el espacio de Homenajes, un lugar pensado para que los usuarios puedan rendir tributo a sus animales.

Al acceder a esta sección, se presentan tres opciones principales, que veremos al detalle posteriormente:

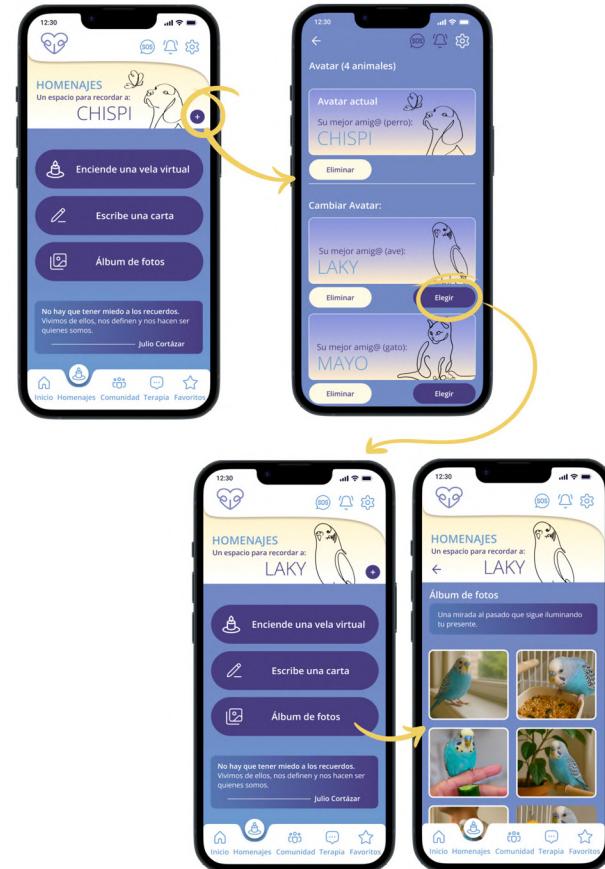
ENCIENDE UNA VELA VIRTUAL

ESCRIBE UNA CARTA

ÁLBUM DE FOTOS

Además, para facilitar la interacción y evitar recorridos innecesarios dentro de dicha pantalla, se ha incorporado también la opción de cambiar el avatar del animal. Aunque esta funcionalidad tal y como se ha mencionado, ya está disponible desde los ajustes, se ha repetido también aquí por su comodidad y coherencia contextual, algunas personas podrían desear rendir homenaje a más de un animal o alternar sus recuerdos, y hacerlo desde este espacio tiene más sentido práctico.

Esta sección representa uno de los pilares más sensibles del proyecto, al ofrecer un entorno donde el recuerdo puede expresarse de manera libre y personalizada.



Artefacto final

63

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

MENU INFERIOR (FOOTER)

HOMENAJES:

ENCIENDE UNA VELA VIRTUAL

En esta pantalla, el usuario puede encender una vela virtual para homenajear o realizar un acto simbólico de recuerdo.

COMPONENTES Y FUNCIONALIDADES PRINCIPALES:

Se puede **seleccionar el tiempo** que se desea que la vela esté encendida, controlando la duración mediante un slider. A medida que se mueve hacia más tiempo, su color cambia gradualmente para simular los tonos cálidos y vivos del fuego.

También se ofrece la **posibilidad de añadir un mensaje**, personalizando así la experiencia. Al pulsar el botón de encendido, aparece una ventana emergente de confirmación.

Otra de las opciones en esta pantalla es la de **compartir la vela** encendida, eligiendo hacerlo tanto de forma anónima como pública. Si se decide compartir, vuelve a aparecer una ventana flotante con el fin de evitar errores.

En la parte inferior de la pantalla, aparece un mensaje que indica el número de usuarios que están compartiendo una vela en ese momento acompañado de un botón para facilitar el **acceso inmediato para poder verlas e interactuar con ellas**.



Artefacto final

64

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

HOMENAJES:

ENCIENDE UNA VELA VIRTUAL

Diseño y animación de la vela

La vela fue diseñada previamente como parte de los dibujos para el carrusel inicial que presenta las explicaciones y funcionalidades de la aplicación antes del registro.

Para darle más dinamismo a la sección, animé la llama utilizando un total de 12 fotogramas para crear un movimiento suave y realista. Esta animación fue realizada en Procreate y exportada en formato GIF para integrarse fácilmente en Figma.

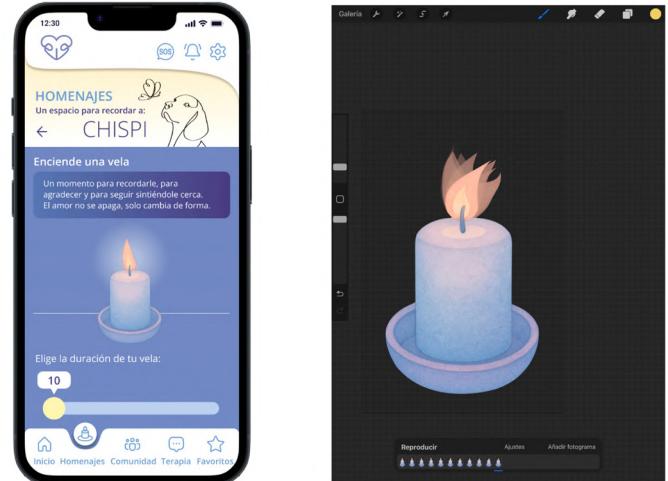
Las velas han sido utilizadas durante siglos como símbolos de luz, esperanza y conexión espiritual (9).

La llama tiene un movimiento sutil hacia la derecha, el cual no es un detalle casual. Esta decisión fue basada en investigaciones sobre rituales con velas, dado que en muchas culturas y prácticas espirituales, esa dirección en la llama simboliza un flujo positivo de energía, buena suerte y la conexión espiritual con el ser o intención a la que se dedica la vela. (10)

Esta interpretación, aunque no tiene una base científica, hace que algunas personas encuentran consuelo y guía en estas señales. Pensé que incorporar esta simbología en la aplicación, es una forma bonita de conectar y ofrecer a los usuarios una experiencia más realista.

(9) López, P. (2023, julio 10). Significado de la llama de las velas y cómo interpretarlas. Mundo Deportivo. <https://www.mundodeportivo.com/uncorno/artes/articulo/significado-de-la-llama-de-las-velas-y-como-interpretarlas-53693.html>

(10) Redacción Clarín. (s.f.). ¿Qué significan las llamas de las velas?. Clarín. https://www.clarin.com/internacional/-significan-llamas-velas-_0_gnUzIXXkjf.htm



Artefacto final

65

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

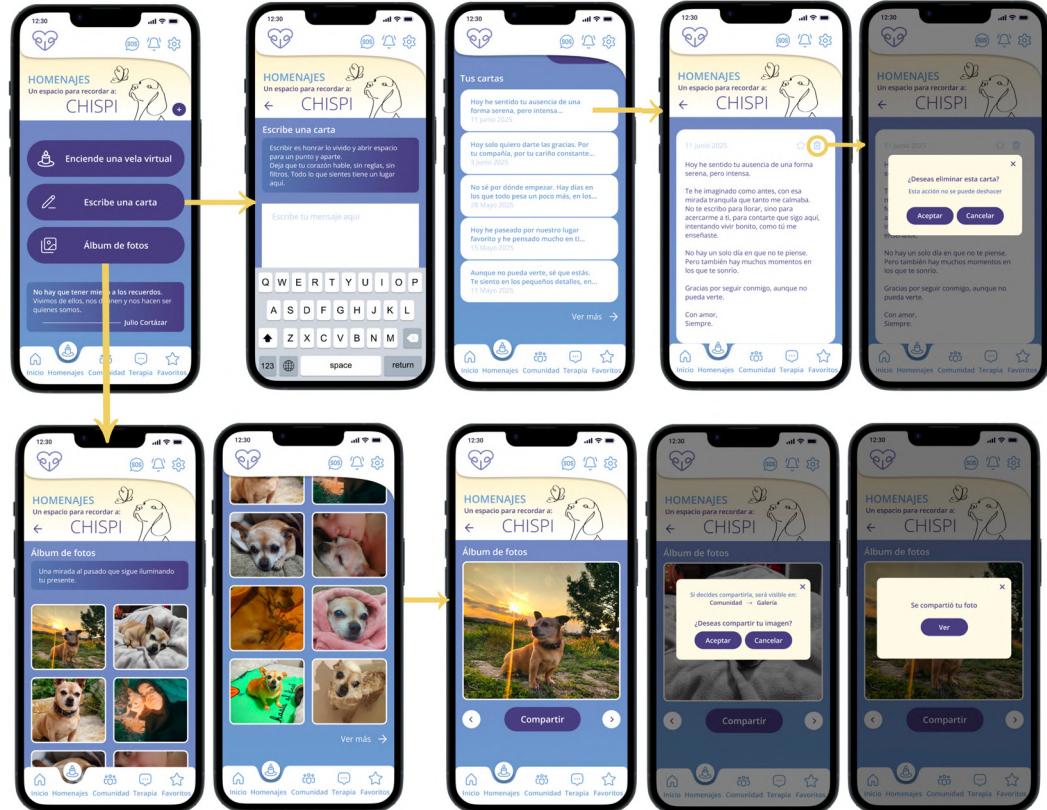
 Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
 WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

 Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
 PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

MENU INFERIOR (FOOTER) HOMENAJES:

ESCRIBE UNA CARTA

Esta funcionalidad permite a los usuarios redactar textos personales dirigidos a su animal, funcionando como un espacio íntimo de expresión emocional. Se ha creado con la intención de que la escritura actúe como vía terapéutica en el proceso de duelo. Las cartas quedan guardadas y se pueden volver a leer en cualquier momento desde el historial de mensajes. Incluyendo la opción de guardar las favoritas.



ÁLBUM DE FOTOS

Es un espacio visual donde poder guardar y consultar imágenes. Se ha concebido como un lugar que conecta directamente con la memoria afectiva, permitiendo conservar los momentos compartidos. Cada imagen puede ampliarse y, si se desea, compartirse de forma pública. Para evitar acciones involuntarias, al presionar "Compartir" aparece una ventana emergente que confirma la intención de hacerlo visible a otros usuarios.

Imágenes de autoría propia

Artefacto final

66

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

COMUNIDAD:

FORO

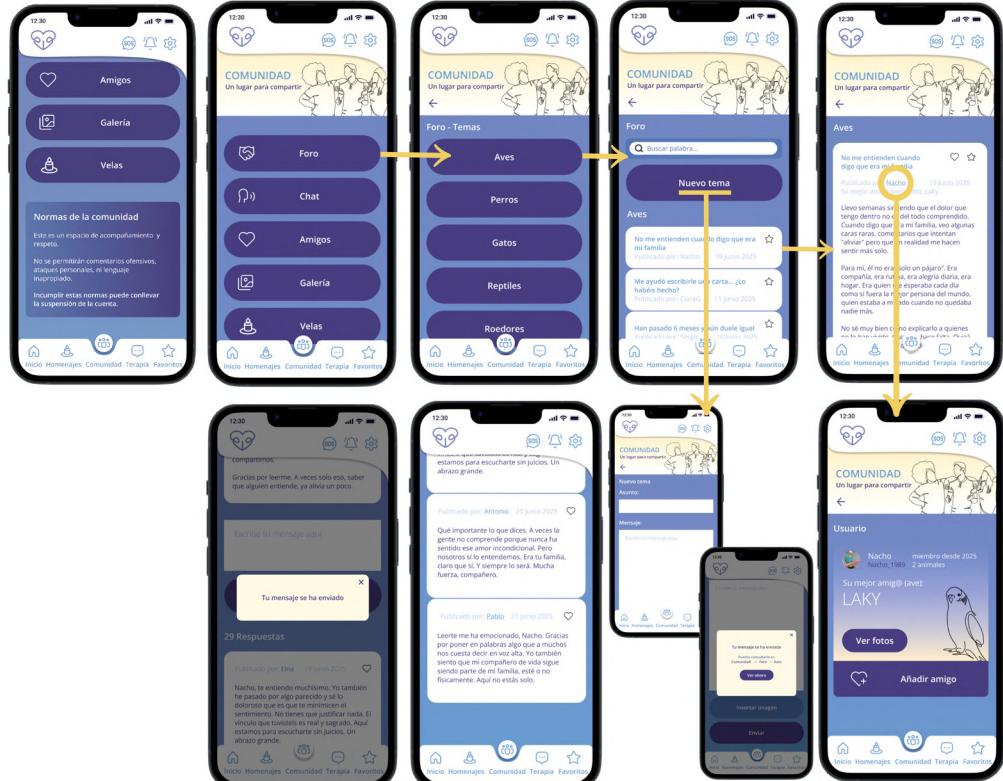
Dentro del foro, se ofrece la posibilidad de **seleccionar los temas en función de la especie animal**. Esto permite que cada usuario pueda encontrar con mayor facilidad publicaciones que conecten con su propia vivencia. Durante la fase de investigación, me di cuenta de que algunas personas sintieron que su duelo era aún incluso menos reconocido cuando no se trataba de un perro o un gato.

Por eso, estructurarlo de esta forma busca **facilitar la identificación emocional y fomentar una mayor conexión entre los usuarios que hayan atravesado procesos similares**.

Dentro de cada categoría, el usuario puede:

- Buscar por palabra clave.**
- Crear un nuevo tema.**
- Explorar temas existentes, interactuar con me gusta o comentarios, o añadirlos a favoritos.**

Por otro lado, es posible acceder al perfil del usuario que ha compartido el mensaje, donde se muestra su animal homenajeado y la opción para añadirlo como contacto.



Artefacto final

67

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

COMUNIDAD:

CHAT

A diferencia del foro, que estaba estructurado por categorías relacionadas con la especie del animal, el apartado de chat se ha diseñado como **un espacio general y en tiempo real**.

A nivel funcional, el foro permite una mejor organización de contenido, ya que ofrece herramientas de búsqueda y filtrado. Estas opciones no son tan viables en este formato, donde la conversación fluye de manera continua y menos estructurada.

La función del chat es la de un acompañamiento inmediato, accesible para cualquier persona usuaria sin importar su situación específica. Esta dualidad permite a cada usuario elegir cómo desea comunicarse.

Su diseño se inspira en una interfaz de mensajería tradicional, con un estilo visual sencillo.

No se incluyen elementos adicionales ni distracciones, ya que su función principal es servir como un canal de contención y escucha mutua entre usuarios.



Imágenes e iconos utilizados para la aplicación descargados de Freepik y Lucide icons.

Los enlaces detallados están disponibles en la webgrafía.

Artefacto final

68

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

 Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94
 WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

 Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95
 PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

MENU INFERIOR (FOOTER)

COMUNIDAD:

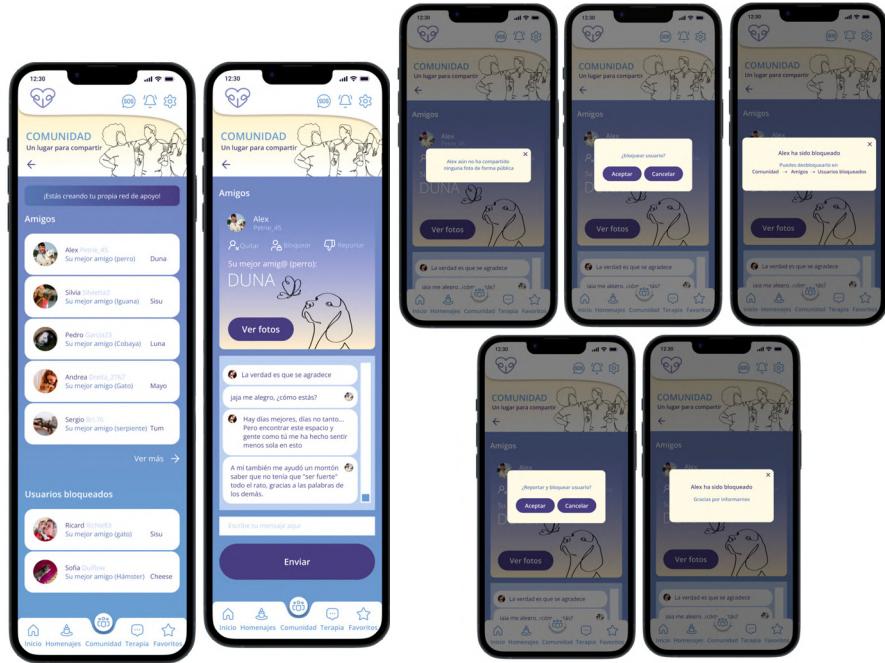
AMIGOS

Pensado como un espacio donde el usuario puede construir conexiones personales con otras personas que también están atravesando o han atravesado el duelo, esta funcionalidad nace del deseo de **fomentar una red de apoyo emocional real y cercana dentro de la aplicación**, permitiendo generar vínculos.

El usuario puede ver tanto la lista de amigos agregados como un apartado específico para usuarios bloqueados

Desde la ficha de cada amigo se pueden realizar varias acciones: **Hablar en privado**, como una forma de acompañamiento más directo y personal. **Eliminar de la lista de amigos**, si en algún momento se desea tomar distancia. **Bloquear al usuario**, que en cuyo caso aparecería una ventana emergente para confirmar la acción. También se ofrece la opción de reportar un comportamiento inadecuado, como medida de protección dentro del entorno digital.

Desde este mismo espacio también es posible **ver las fotos que ese usuario ha compartido públicamente**. Si aún no ha subido ninguna imagen, se muestra un mensaje informativo. En caso contrario, se accede a una galería visual similar a la del apartado de Homenajes.



Imágenes e iconos utilizados para la aplicación descargados de Freepik y Lucide icons.

Los enlaces detallados están disponibles en la webgrafía.

Artefacto final

69

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

COMUNIDAD:

GALERÍA

Permite a los usuarios compartir imágenes de sus animales, respondiendo así a la necesidad emocional de visibilizar el vínculo afectivo, ofreciendo una representación visual que humanice aún más la comunidad. Algunas personas encuentran consuelo en mostrar a su compañero/a animal, **validando su historia y su pérdida a través de imágenes.**

VELAS

Recoge todas las velas virtuales que los usuarios han decidido compartir públicamente desde la sección Homenajes. Esta pantalla está pensada como un espacio colectivo de memoria, donde el simple acto de encender una vela adquiere un valor simbólico mayor al hacerse visible ante la comunidad. El gesto de permitir compartir una vela no solo da visibilidad al recuerdo, sino que **invita a la empatía colectiva, mostrando que hay muchas otras personas transitando un proceso similar.**

En ambas secciones, las personas pueden reaccionar con un pequeño corazón, como forma de mostrar apoyo o empatía hacia otros miembros de la comunidad. No es una validación superficial, sino un gesto simbólico de acompañamiento silencioso, una forma de decir: "**Estoy contigo**", "**te entiendo**", sin necesidad de palabras.



Imágenes e iconos utilizados para la aplicación descargados de Freepik y Lucide icons.

Los enlaces detallados están disponibles en la webgrafía.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

70

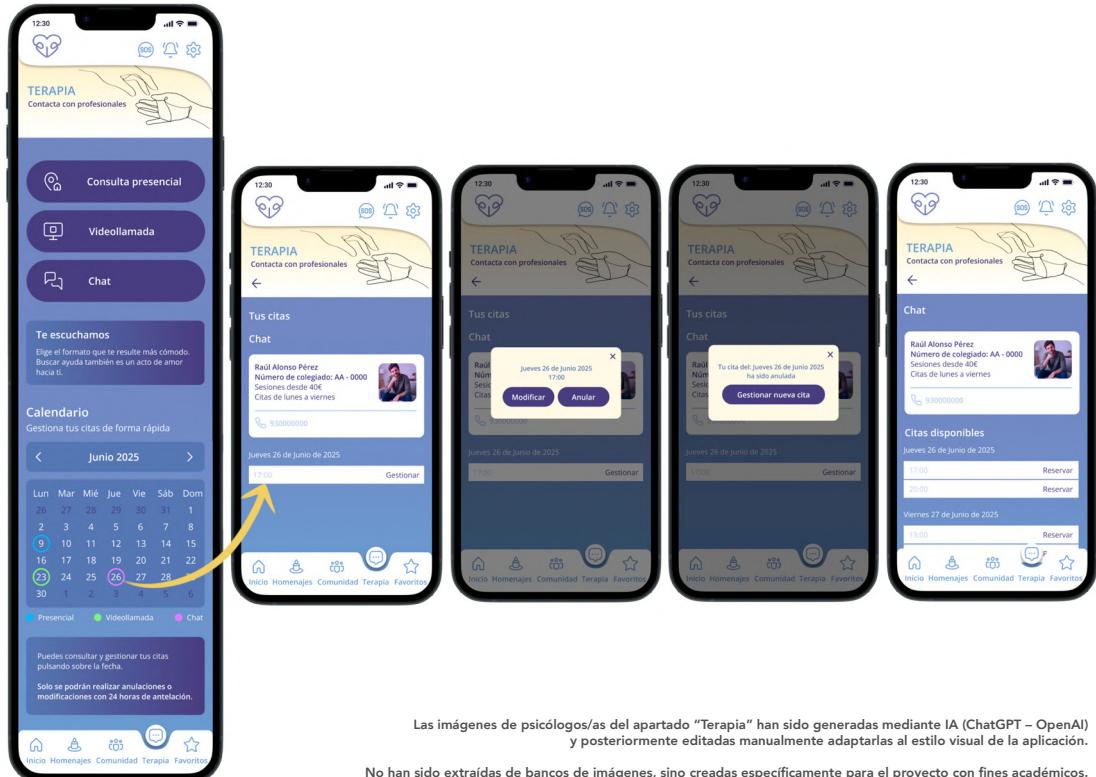
MENU INFERIOR (FOOTER)

TERAPIA:

Además de ofrecer distintas modalidades de contacto (**presencial, videollamada o chat**) pensadas para adaptarse a las necesidades del usuario, esta pantalla pone el énfasis en facilitar la organización personal y reforzar la percepción de control emocional del usuario sobre su proceso de acompañamiento terapéutico.

En la parte inferior se integra un calendario interactivo, donde se pueden visualizar las citas agendadas, **codificadas mediante colores** para distinguir los medios de consulta.

A través de ellas se puede acceder directamente a la opción de modificar o cancelar una cita concreta. Estas acciones nuevamente están acompañadas de ventanas emergentes que confirman la decisión del usuario, minimizando el riesgo de errores involuntarios y reforzando la sensación de confianza y claridad en cada paso



Las imágenes de psicólogos/as del apartado "Terapia" han sido generadas mediante IA (ChatGPT - OpenAI) y posteriormente editadas manualmente adaptarlas al estilo visual de la aplicación.

No han sido extraídas de bancos de imágenes, sino creadas específicamente para el proyecto con fines académicos.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94

WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95

PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE

MENU INFERIOR (FOOTER)

TERAPIA:

CONSULTA PRESENCIAL

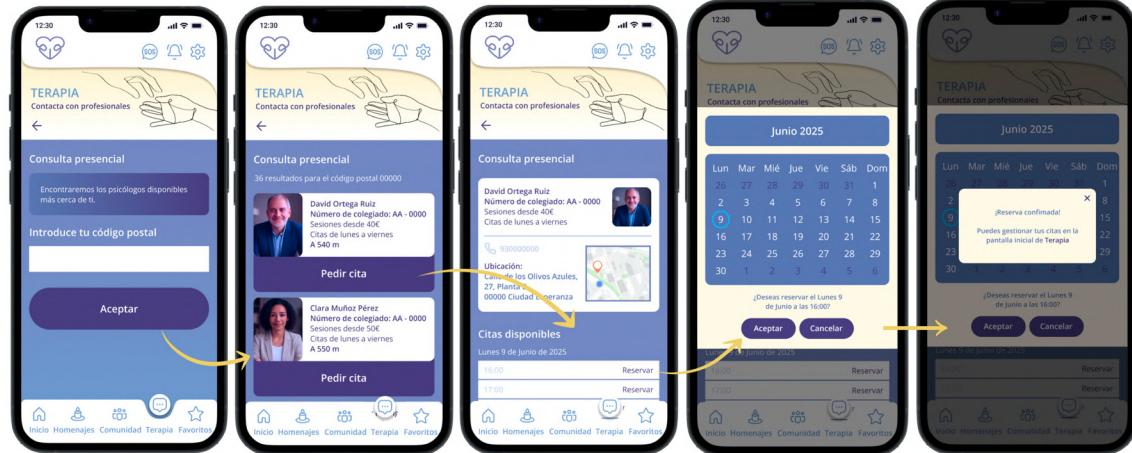
A través de un campo de búsqueda en el que se introduce el código postal, la aplicación muestra un listado de psicólogos disponibles en las proximidades.

Esta decisión busca **facilitar el acceso a un tipo de ayuda que, para muchas personas, sigue siendo más cercana y reconfortante que los formatos online**.

Una vez seleccionado el profesional, el usuario puede consultar los detalles de su ficha y proceder a reservar una cita.

Todo el flujo está pensado para transmitir claridad, confianza y autonomía.

Más allá de lo funcional, esta pantalla pretende normalizar el acceso a la terapia presencial y acercarla a quienes, en su duelo, puedan necesitar sentirse escuchados en un espacio físico, real y humano.



Las imágenes de psicólogos/as del apartado "Terapia" han sido generadas mediante IA (ChatGPT – OpenAI) y posteriormente editadas manualmente adaptarlas al estilo visual de la aplicación.

No han sido extraídas de bancos de imágenes, sino creadas específicamente para el proyecto con fines académicos.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)

[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)

[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

TERAPIA:

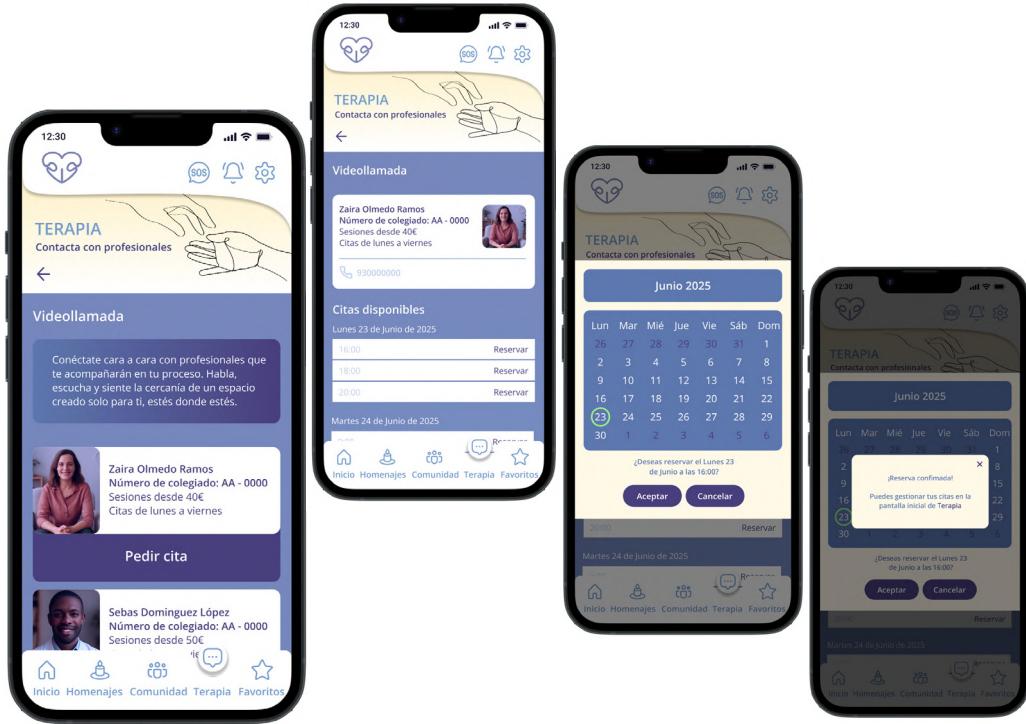
VIDEOLLAMADA

Este subapartado ha sido diseñado para aquellas personas que, sin poder o querer desplazarse, desean **mantener una conexión directa y visual con un profesional de la salud mental**.

En esta pantalla, el usuario puede visualizar psicólogos disponibles y reservar directamente una sesión. Tras confirmar la cita, del mismo modo que sucedía con las consultas presenciales, aparece una ventana emergente que ofrece seguridad en el proceso.

Este formato se convierte en una **alternativa más accesible**, pero sin perder el rostro del otro, ese "estar presente" que tanto reconforta en los procesos de duelo.

La decisión de incluir este canal nace de la necesidad de eliminar barreras geográficas y emocionales, permitiendo que la ayuda profesional llegue al hogar del usuario en un entorno donde se sienta cómodo y seguro.



Las imágenes de psicólogos/as del apartado "Terapia" han sido generadas mediante IA (ChatGPT – OpenAI) y posteriormente editadas manualmente adaptarlas al estilo visual de la aplicación.

No han sido extraídas de bancos de imágenes, sino creadas específicamente para el proyecto con fines académicos.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)
[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

73

MENU INFERIOR (FOOTER)

TERAPIA:

CHAT

Pensado para quienes encuentran en la escritura **un canal de expresión más natural o bien se sienten intimidados por el contacto directo**, en esta opción, al igual que en el resto de formatos, el usuario puede elegir entre distintos profesionales, consultar su información básica y reservar una cita.

Con esta alternativa se ofrece al usuario la posibilidad de poder expresarse cuando aún no se siente preparado para hacerlo en voz alta.

Este canal se presenta como un espacio de contención escrito, sin prisa ni presión, donde cada palabra puede pensarse o releerse.

Teniendo en cuenta que muchas personas no se sienten cómodas hablando por teléfono o cara a cara. Es una nueva puerta de ayuda emocional adaptada a los distintos ritmos y necesidades del usuario.



Las imágenes de psicólogos/as del apartado "Terapia" han sido generadas mediante IA (ChatGPT – OpenAI) y posteriormente editadas manualmente adaptarlas al estilo visual de la aplicación.

No han sido extraídas de bancos de imágenes, sino creadas específicamente para el proyecto con fines académicos.

Artefacto final

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

[Link a wireframes alta fidelidad ANEXO Pág. 94](#)

[WIREFRAMES ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

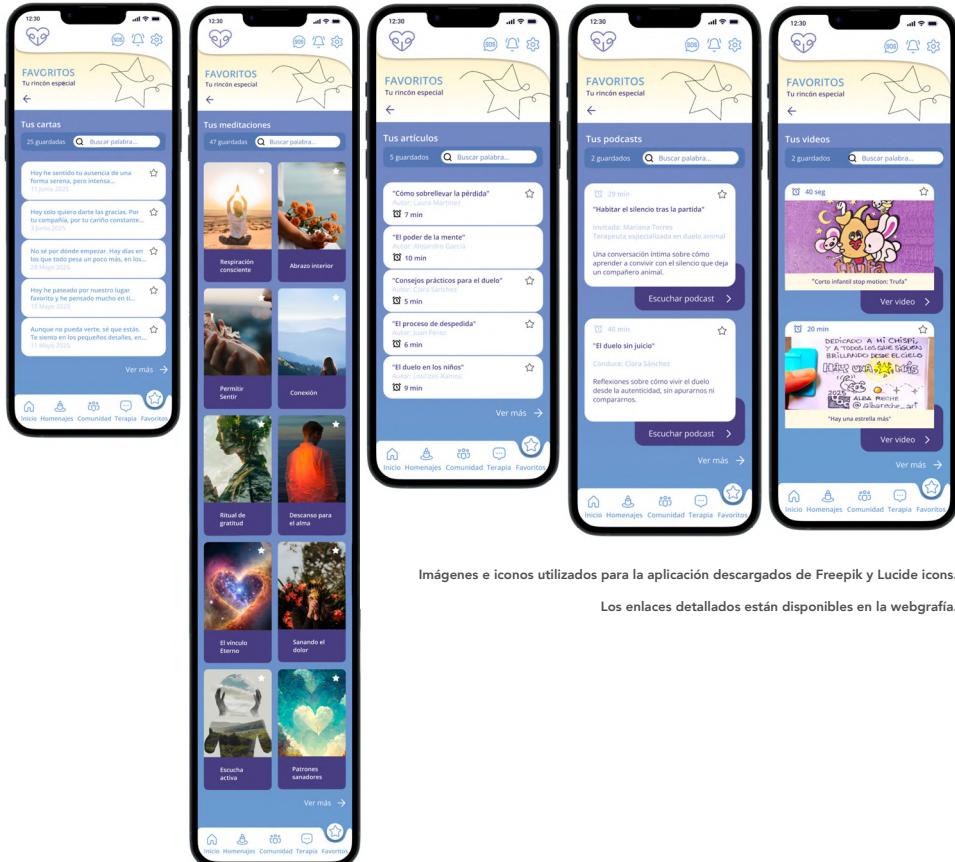
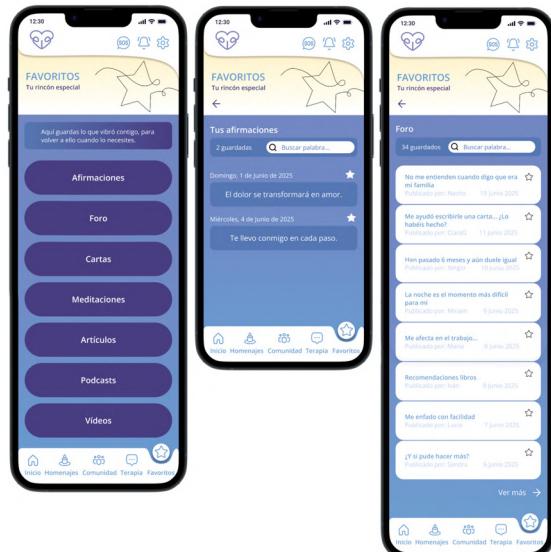
[Link a prototipo interactivo alta fidelidad ANEXO Pág. 95](#)

[PROTOTIPO INTERACTIVO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

MENU INFERIOR (FOOTER)

FAVORITOS:

En este apartado se reúnen los distintos formatos disponibles en la aplicación (**afirmaciones, cartas, hilos del foro, meditaciones, artículos, podcasts y videos**), pero no como una simple lista, sino como una colección elegida por el propio usuario. La decisión de incluir esta funcionalidad responde a la necesidad de crear un recurso rápido de su preferencia para volver cuando lo necesite.



Imágenes e iconos utilizados para la aplicación descargados de Freepik y Lucide icons.

Los enlaces detallados están disponibles en la webgrafía.

Conclusiones finales

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Trufa ha sido mucho más que un proyecto final de grado para mí

Ha sido un espacio donde he podido canalizar una experiencia personal y transformarla en una propuesta con propósito.

La pérdida de mi perrita Chispi me impulsó a dar forma a esta aplicación, con la esperanza de que otras personas que atravesasen un duelo similar se sintieran acompañadas, comprendidas y cuidadas.

Durante el desarrollo no solo he reforzado mis habilidades técnicas, sino que también he aprendido a escuchar con más atención, a observar y a diseñar desde lo humano. El enfoque no habría sido el mismo sin lo aprendido en asignaturas como Proyecto 1, Diseño de Interacción y Diseño de Interfaces.

La metodología Design Thinking me permitió acercarme a las verdaderas necesidades de los usuarios y entender que el diseño emocional no solo es posible, sino también necesario.

A nivel personal, me ha permitido reconciliarme con mi propio duelo y encontrar sentido en algo que al principio solamente dolía.

Alguno de los aspectos que me habría gustado

mejorar y que por cuestiones de tiempo no me ha sido posible es una mayor personalización en la selección de especies al crear la cuenta. Actualmente, al registrar un animal, el usuario puede elegir su especie general (como perro o gato), y en estos casos, el avatar genérico funciona bien. Sin embargo, en especies como los reptiles, el abanico es mucho más amplio y diverso, una serpiente no tiene nada que ver con una iguana, y ese matiz influye directamente en la representación visual del animal dentro del perfil.

Mi intención en el futuro sería permitir una subsección más específica dentro de cada categoría. Por ejemplo, poder distinguir entre un chihuahua o un pastor alemán, permitiendo ajustar los avatares a la elección real del usuario, dando como resultado una versión más cercana de su propio animal.

Confío en poder hacerlo en un futuro, como parte del seguimiento y la evolución que deseo para Trufa.

**DISEÑAR TRUFA HA SIDO TERAPÉUTICO,
HA SIDO DIFÍCIL, HA SIDO INTENSO,**

pero ha valido la pena.

Bibliografía

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

76

Vetbonds. (2019). Antoni Bulbena - El duelo por un animal de compañía [Video]. YouTube. Recuperado de <https://m.youtube.com/watch?v=YezmRysByzk>

Animals Health. (2023). Isabel Gómez - 21-03-2018 Un hombre se suicida tras no soportar la pérdida de su perro en EE.UU. Recuperado de <https://www.animalshealth.es>

American Academy of Pediatrics. (2023). When a pet dies: How to help your child cope. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/healthy-living/emotional-wellness/Building-Resilience/Paginas/when-a-pet-dies-how-to-help-your-child-cope.aspx>

Adam Clark. (2024, 16 de mayo). ¿Qué pasa si el dolor de perder a una mascota se vuelve insopportable? Recuperado de <https://www.psychologytoday.com/es/blog/que-pasa-si-el-dolor-de-perder-a-una-mascota-se-vuelve-insopportable>

U.S. pet ownership statistics. (s. f.-c). American Veterinary Medical Association. Recuperado de <https://www.avma.org/resources-tools/reports-statistics/us-pet-ownership-statistics>

Mars. (2024, 2 octubre). Mars presenta el mayor estudio mundial sobre dueños de mascotas para comprender y ayudar mejor a los más de mil millones de mascotas. Recuperado de <https://enqr.pw/Mj8r1>

Ramírez, J. R., & Ramírez, J. R. (2023, 9 noviembre). El duelo por nuestras mascotas es igual de doloroso que el de un ser querido | Fundación UNAM. Fundación UNAM. Recuperado de <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/el-duelo-por-nuestras-mascotas-es-igual-de-doloroso-que-el-de-un-ser-querido/>

Laura Vidal. (s. f.). 2025 Huella emocional. Recuperado de <https://www.huellaemocional.es/laura-vidal/>

Cuando ya no estás: Cómo superar la muerte de tu animal de compañía (Vergara): Vidal, Laura: Amazon.es: Libros. (s. f.). Recuperado de <https://www.amazon.es/Cuando-estas-superar-compania-practico/dp/8418620188>

Cores, N. F., & Cores, N. F. (2021, 28 octubre). Laura Vidal: 'El duelo por la pérdida de un animal es muy incomprendido porque no se valida el dolor'. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/4982592/0/laura-vidal-el-duelo-por-la-perdida-de-un-animal-es-muy-incomprendido-porque-no-se-valida-el-dolor/#>

Santiago Espinosa de la Torre: libros, biografía, última actualización. (s. f.). Amazon.es. Recuperado de <https://www.amazon.es/stores/author/B0BRY8KRGK/about>

¿Y ahora qué? (Cómo Afrontar el Duelo Tras la Pérdida de Tu Mascota) (Spanish Edition): Torre, Santiago Espinosa de la: 9798215631089: Amazon.com: Books. (s. f.). Recuperado de <https://www.amazon.com/ahora-Afrontar-Perdida-Mascota-Spanish/dp/B0BXCSTWF9>

Jiménez López, Irene (10 de octubre de 2022). El duelo por la pérdida de nuestro animal. Recuperado de <https://irenejimenezlopez.com/el-duelo-por-la-perdida-de-nuestro-animal/>

DATOS SOBRE LA POBLACIÓN Y EL MERCADO DE MASCOTAS EN EUROPA 2022 FEDIAF | Statistics. (s. f.). Recuperado de <https://europeanpetfood.comingsoon.site/about/statistics/>

Bowen, J., García, E., Darder, P., Argüelles, J., & Fatjó, J. (2020). The effects of the Spanish COVID-19 lockdown on people, their pets, and the human-animal bond. Journal of Veterinary Behavior, 39, 22-28. <https://doi.org/10.1016/j.jveb.2020.05.013>

Cómo gestionar el duelo de un animal de compañía. (s. f.). Fundación Affinit . Recuperado de <https://www.fundacion-affinit.org/es/como-gestionar-el-duelo-de-un-animal-de-compania>

Duelo por animales de compañía: Cualidades psicométricas de la versión española del Pet Bereavement Questionnaire (PBQ) - Septiembre 2024 - Javier López, Marta Ferrer, Marina Morí, Alicia Español. Recuperado de <https://www.researchgate.net>

Guillermo Zurita, Médico y Psicoterapeuta. (2024, 20 febrero). Duelo Desautorizado o Duelo Prohibido. Cuando nadie te entiende - Instituto Galene. Recuperado de <https://goo.su/qmh91>

¿Qué dice la ciencia sobre el uso de intervenciones basadas en aplicaciones móviles en salud mental? - Irene López Gómez. Recuperado de <https://youtu.be/wZ8tqqlEnBQ?si=ttnVLWvSsspN4QgG>

Chong Warson, C. (2024, 22 de octubre). El "garabato" de Damien Newman como mirada crítica al pensamiento de diseño. Medium. Recuperado de https://medium.com/how-this-works/co/damien-newmans-squiggle-as-a-critical-look-at-design-thinking_0ca8ffaab802

Similarweb. (s. f.). Tipos de benchmarking: Todo lo que necesitas saber. Recuperado el [02 de Marzo de 2025] de <https://www.similarweb.com/blog/es/research/business-benchmarking-benchmarking-types/>

Alba Reche. (2025). APP DUELO ANIMAL Diagrama de Gantt TFG [Documento de Google Sheets]. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1q07itxE7lfct6vF7K19UZSdEaKY2apat8DRl8vIEc/edit?usp=sharing>

Bibliografía

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

DueloPet. (s. f.). DueloPet: Acompañamiento en el duelo por mascotas. de <http://www.duelopet.com/>

Escuela de Negocios y Dirección. (s. f.). Claves para desarrollar una interfaz de usuario. <https://www.escueladenegociosydireccion.com/revista/business/claves-desarrollar-interfaz-usuario/>

Universitat Oberta de Catalunya. (s. f.). User journey. Recuperado el 24 de Marzo de 2025, de <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/user-journey/>

Torres Burriel. (s. f.). Mapas de afinidad UX. de <https://torresburriel.com/weblog/mapas-de-afinidad-ux>

Asana. (s. f.). ¿Qué es Kanban?. de <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>

Yana: Tu acompañante emocional [Aplicación móvil]. Google Play Store. de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yanaapp&hl=es_419

Calm: Meditación, sueño y relajación [Aplicación móvil]. Google Play Store. de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.calm.android&hl=es_419

ifeel. (s. f.). ifeel: Terapia en línea con psicólogos [Aplicación móvil]. Google Play Store. de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifeel.ifeeluserchat&hl=es_419

Boom Business. (s. f.). Simulador de negocios [Aplicación móvil]. Google Play Store. de https://play.google.com/store/apps/details?id=co.appbros.boombusiness&hl=es_419

Superar la Pérdida. (s. f.). [Aplicación móvil]. Google Play Store. de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobincube.superarlaperdida.saa&hl=es_419

Focux. (2022, 29 de mayo). Leyes UX | Principios de usabilidad de Jakob Nielsen [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YkF8zVIZzXE>

Victor UX UI. (2020, 16 de junio). 10 reglas de usabilidad para crear mejores apps y productos / Tips de diseño UX/UI [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_4xs1n4wCEg

Carrasco, R. (2023, 7 de febrero). Las mejores 18 aplicaciones de meditación, relax y mindfulness para tener mejor salud mental. Xataka. de <https://www.xataka.com/basics/mejores-18-aplicaciones-meditacion-relax-mindfulness-para-tener-mejor-salud-mental>

DesignCourse. (2022). UI Design a Travel App in Figma from scratch [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tIA_ukEeZfw

DesignWithVedansh. (2025, 13 abril). Design App UI with me | Figma Tutorial #figma #tutorial #ui [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=b79mG_9KvFo

Aliena Cai. (2025, 10 febrero). Figma Prototype Tutorial for Beginners (2025) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1uclq6JTxac>

Nerdas Estudio. (2023, 4 agosto). Grillas Android vs iOS - Microclase [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wI5p6YHRA0>

Igná UX. (2025, 22 febrero). Curso intensivo de Diseño UX/UI para principiantes en 2025: Aprende FIGMA Y DISEÑO WEB #uxui #ux [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=q6WPfjTU_B0

Mokkapp. (2025, 25 febrero). 🚀 Plugin de Figma para prototipos Interactivos en 3 Minutos! [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PDI2DMyIGY>

OscarRGB. (2023, 6 noviembre). 🎨 Teoría del color - Diseño gráfico o [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ybd_lh8cyyM

Average Design Dude. (2025, 22 febrero). Figma Tutorial for Beginners - Complete Course 2025 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HoKD1qlcchQ>

Product Sensei. (2022, 20 septiembre). How to create amazing carousels using components | Figma [part 1] [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ULR25NTVMZY>

Llave Dorada. (2021, 9 mayo). Diseñar una interfaz y prototipo de app en Figma en Español #Figma #Diseño [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dJ-9cD16yuw>

Mokkapp. (2024, 21 enero). CURSO FIGMA I 01 Introducción a Figma [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gf5Fo1-TirA>

afor digital. (2025, 2 marzo). CURSO de FIGMA 2025 DESDE CERO I Curso de introducción [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VdS9ZGHXW0>

Raúl Marín - Figma training. (2021, 14 noviembre). Auto layout, el plugin para hacer flex-wrap en Figma [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iGKbOlcgOfc>

Flux Academy. (2024, 17 enero). Menu Animation in Figma [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1JZcMnecWHi>

Freepik. (s.f.). Subtítulos - Icono gratuito. Flaticon. <https://www.flaticon.es/iconos-gratis/subtitulo>

Bibliografía

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Juanpol DL. (2023, 6 marzo). □ TUTORIAL FIGMA: Diseñar un FORMULARIO responsive (1 de 5) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jyBG4Jkk2rw>

Templune by Diego Velázquez. (2022, 15 septiembre). Como diseñar un dropdown interactivo - Figma tutorial español 2022[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kYRRo5mzw54>

Nomad OS. (2022, 25 agosto). Cómo diseñar carruseles dinámicos y funcionales en Figma - Waco Hacks [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mDKHacWSrwE>

Oti Gutierrez. (2022, 22 marzo). COMO DISEÑAR UNA APP MOBILE? | tutorial en FIGMA 2022 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pYQeOla4h8A>

LogRocket. (2025, 14 febrero). Everything you need to know about Figma components in 2025 [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ghY97QoZ3mE>

Shmelt studios. (2022, 11 noviembre). Menu Animation in Figma [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P8O78APM17c>

Raúl Marín - Figma training. (2022, 27 noviembre). Versionado de iconos en Figma. Cómo cambiarlos sin perder overrides y de manera masiva. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7zkI2G6xlkw>

Pixelex. (2023, 9 julio). How to Create Interactive Drop Down Menu In Figma | Figma Tutorial [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RtfLXXtWg>

Shmelt studios. (2023, 21 julio). UPDATED Menu Animation in Figma [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iBTiwSH6Bl4>

Mavi Design. (2022, 31 agosto). Create an Interactive WEB SLIDER in Figma [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ya2jkBQa8Y>

Continuous singline art of dog and butterfly pet portrait looking sky thinking pose elegant art | Premium Vector. (2023, 28 septiembre). Freepik. https://www.freepik.com/premium-vector/continuous-singleline-art-dog-butterfly-pet-portrait-looking-sky-thinking-pose-elegant-art_72123258.htm

Posando para tomar una foto reunión familiar Ilustración de concepto de vector gráfico plano aislado sobre fondo blanco | Vector Premium. (2023, 3 octubre). Freepik. https://www.freepik.es/vector-premium/posando-tomar-foto-reunion-familiar-ilustracion-concepto-vector-grafico-plano-aislado-sob-e-fondo-blanco_73652019.htm

Iconfinde . (s. f.). Friends, cuddle, friendship, hug, love icon - Download on Iconfinde . https://www.iconfinde.com/icons/7058055/friends_cuddle_friendship_hug_love_icon

Ilustración mínima de arte de línea de manos femeninas sobre fondo naranja pastel acuarela | Vector Gratis. (2021, 26 julio). Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-minima-arte-linea-manos-femeninas-sobre-fondo-naranja-pastel-acuarela_16446816.htm

Natalie. (s. f.). Man praying with love in lotus pose. Religion, faith, meditation. . . iStock. <https://www.istockphoto.com/es/vector/hombre-rezando-con-amor-en-postura-de-loto-gm1782255471-546967067>

Templune by Diego Velázquez. (2022b, septiembre 27). Aprende a crear un slider interactivo | Figma tutorial español 2022[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xn5ryic11zs>

Status bar/navigation bar for iPhone and Android. | Figma. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/community/file/107117871531430515>

Minimalist OneLine Drawing of an Open Book on a White Background | Premium Vector. (2024, 9 diciembre). Freepik. https://www.freepik.com/premium-vector/minimalist-oneline-drawing-open-book-white-background_401746858.htm

GetEmoji - Copy & Paste All Emojis From The Emoji Keyboard - No apps required. (s. f.). GetEmoji. <https://getemoji.com/>

Kuznetsov, E. (s. f.). One line headphones. Hand drawn [Vector]. Vecteezy. <https://www.vecteezy.com/vector-art/7738864-one-line-headphones-hand-drawn>

Vector continuous line drawing of tape camera video | Premium Vector. (2024, 10 octubre). Freepik. https://www.freepik.com/premium-vector/vector-continuous-line-drawing-tape-camera-video_370790097.htm

Hand Drawn Curly Doodle Star | Free Vector. (2023, 7 agosto). Freepik. https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-curly-doodle-star_59533737.htm

Hand holding a candle. One line art | Premium Vector. (2022, 5 octubre). Freepik. https://www.freepik.com/premium-vector/hand-holding-candle-one-line-art_32676823.htm

Interfaz de la aplicación de ubicación | Vector Gratis. (2020, 17 octubre). Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/interfaz-aplicacion-ubicacion_10633027.htm

Freepik. (s. f.). Primer plano de un loro sentado al aire libre [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/primer-plano-loro-sentado-al-aire-libre_95639809.htm

Freepik. (s. f.). Concepto de mascotas de papagaio azul y blanco y aves domésticas [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-mascotas-papagaio-azul-blanco-aves-domesticas_318091624.htm

Bibliografía

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

EyeEm. (s. f.). Mujer haciendo yoga en el desierto [Fotografía]. Freepik.

https://www.freepik.es/fotos-premium/mujer-haciendo-yoga-desierto_117395158.htm

Freepik. (s. f.). Vista lateral de mujer sosteniendo hermosas flo es [Fotografía]. Freepik.

https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-lateral-mujer-sosteniendo-hermosas-flo_es_29300926.htm

Freepik. (s. f.). Retrato femenino naturaleza: Linda mujer juega con soporte de diente de león [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-femenino-naturaleza-linda-mujer-juega-soporte-diente-leon_4563838.htm

ArtPhoto_studio. (s. f.). Morena está meditando en la postura del loto en las montañas [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/morena-esta-meditando-postura-loto-montanas_26955976.htm

User22467409. (s. f.). Serene yoga pose: doble exposición con la naturaleza, concepto de atención y tranquilidad [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/serene-yoga-pose-doble-exposicion-naturaleza-concepto-atencion-tranquilidad_256267586.htm

Freepik. (s. f.). Retrato abstracto con efectos de luz [Imagen generada con IA]. Freepik. https://www.freepik.es/imagen-ia-gratis/retrato-abstracto-efectos-luz_114300764.htm

akshaychauhanakki123. (s. f.). Nebulosa en forma de corazón: Galaxia del corazón, símbolo astrológico del amor, Día de San Valentín [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/nebulosa-forma-corazon-galaxia-corazon-simbolo-astrologico-amor-dia-san-valentin_169987140.htm

wirestock. (s. f.). Mujer sosteniendo un ramo de flo es silvestres frente a su cara en un jardín con fondo natural [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/mujer-sosteniendo-ramo-flo_es-silvestres-frente-su-cara-jardin-fondo-natural_7814182.htm

freepik. (s. f.). Naturaleza y silueta humana de tiro medio [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/naturaleza-silueta-humana-tiro-medio_38689099.htm

DigitalGenetics. (s. f.). Ilustración de arte: Todo el amor del mundo, corazones coloridos y tema de amor [Ilustración]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/ilustracion-arte-todo-amor-mundo-corazones-coloridos-tema-amor_33973861.htm

EyeEm. (s. f.). Vista trasera de un hombre caminando por el bosque [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/vista-trasera-hombre-caminando-bosque_127299250.htm

eddows-animator. (s. f.). Día de la salud mental: Hombre que sostiene la ilustración del cerebro en la pared gris [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/dia-salud-mental-hombre-que-sostiene-ilustracion-cerebro-pared-gris_9788255.htm

gstockstudio. (s. f.). Burbuja de diálogo: Primer plano del hombre estirando el bocadillo de diálogo vacío contra el fondo gris [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/burbuja-dialogo-primer-plano-hombre-estirando-bocadillo-dialogo-vacio-contra-fondo-gris_16648670.htm

rawpixel.com. (s. f.). Un cielo con nubes [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/cielo-nubes_27191934.htm

Freepik. (s. f.). Imagen no explícita del maltrato infantil [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/imagen-no-explicita-maltrato-infantil_94965176.htm

wirestock. (s. f.). Primer plano de disparo vertical de lavanda inglesa [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-disparo-vertical-lavanda-inglesa_17243733.htm

Freepik. (s. f.). Cerrar personas cogidas de la mano [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/cerrar-personas-cogidas-mano_13704721.htm

Freepik. (s. f.). Libros e imaginación bodegón [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/libros-e-imaginacion-bodegon_17805206.htm

Freepik. (s. f.). Hombre y mujer ejecutando un podcast juntos en el estudio [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-mujer-ejecutando-podcast-juntos-estudio_27508456.htm

Freepik. (s. f.). Concepto de collage de depresión [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/concepto-collage-depresion_59790579.htm

Freepik. (s. f.). Primer plano de un joven empresario con una videollamada de trabajo mientras se queda en casa. Nuevo estilo de vida normal. Concepto de negocio [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-joven-empresario-video llamada-trabajo-mientras-queda-casa-nuevo-estilo-vida-normal-concepto-negocio_16718870.htm

Freepik. (s. f.). Retrato de mujer adulta sonriendo [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-mujer-adulta-sonriendo_10848429.htm

Freepik. (s. f.). Podcast grabando blogger stream guy micrófono [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/podcast-grabando-blogger-stream-guy-micrfono_38987220.htm

Freepik. (s. f.). Hombre con su adorable gato mascota [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-su-adorable-gato-mascota_38673126.htm

Freepik. (s. f.). Vista de lindo perro disfrutando del tiempo en la naturaleza en el parque [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-lindo-perro-disfrutando-tiempo-naturaleza-parque_42629872.htm

Bibliografía

80

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Freepik. (s. f.). Conejo curioso blanco y negro [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/conejo-curioso-blanco-negro_72123710.htm

Freepik. (s. f.). Hábitat natural de la tortuga sulcata africana: Tortuga espinosa africana descansando [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/habitat-natural-tortuga-sulcata-africana-arrancar-espacio-tortuga-espinosa-africana-descansando-animal-lindo_313078111.htm

Freepik. (s. f.). Primer plano de un conejo en madera [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/primer-plano-conejo-madera_100040279.htm

Freepik. (s. f.). Bella mujer con flo es [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/bella-mujer-flo_es_5781776.htm

Freepik. (s. f.). Hombre de tiro medio con lindo gato [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-su-adorable-gato-mascota_38673126.htm

Freepik. (s.f.). Persona sosteniendo una serpiente con brazos tatuados en un primer plano [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/persona-sosteniendo-serpiente-brazos-tatuados-primer-plano_412015523.htm

Freepik. (s.f.). Vista lateral de hombre con conejo [Imagen generada con IA]. Freepik. https://www.freepik.es/imagen-ia-gratis/vista-lateral-hombre-conejo_81436064.htm

Freepik. (s.f.). Chica con su perro en el parque [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/chica-su-perro-parque_3210974.htm

Teksomolika. (2019). Chico con gato en el parque envuelto en niebla [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/chico-tiene-gato-parque-parque-esta-envuelto-niebla_6779661.htm

Zhilkin, A. (2019). La mujer juega con un conejito [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/mujer-juega-conejito_13758383.htm EyeEm. (s. f.)

Primer plano de un insecto en el dedo. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-insecto-dedo_98007496.htm EyeEm. (s. f.)

Primer plano de un objeto cortado que sostiene la mano sobre un fondo blanco [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/primer-plano-objeto-cortado-que-sostiene-mano-sobre-fondo-blanco_103196494.htm

lookstudio. (s.f.). Niña sonriente relajada jugando con su gato mullido. Filmación en interiores de una dama increíble con mascota [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/foto-gratis/nina-sonriente-relajada-jugando-su-gato-mullido-filmacion-interior-es-dama-increible-mascota_12608638.htm

EyeEm. (s.f.). Hombre cargando gato mientras está de pie en casa [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/hombre-cargando-gato-mientras-esta-pie-casa_116314024.htm

EyeEm. (s.f.). Vista de un gato desde un ángulo alto [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/vista-gato-angulo-alto_104781537.htm

Lucide. (n.d.). Lucide Icons – Open source icon library. Figma Community. <https://www.figma.com/community/plugin/1269426643422548167/lucide-icons>

"Sappheiros - Embrace" está bajo licencia Creative Commons license (CC BY 3.0) Música promocionada por BreakingCopyright: <http://bit.ly/sappheiros-embrace>

Anexo - Entrevistas profesionales

81

Elisa Lorenzo Brito



CONSULTA PRIVADA PROPIA EN SANTA CRUZ DE TENERIFE (Psicoterapia online y presencial)

ESPECIALIZACIÓN: Psicóloga General Sanitaria

Acceso a su página web
<https://linktr.ee/elisapsicobienestar>
 Acceso a su instagram
[https://www.instagram.com/elisalorenzpsicobienestar](https://www.instagram.com/elisalorenzopsicobienestar)

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-Como cualquier proceso psicológico, ese impacto emocional puede ser distinto según el caso atendiendo a diversas variables, tales como: características individuales, causa de la pérdida, apoyo emocional percibido... No obstante, suponer que no existirá impacto emocional por el hecho de que sea una mascota, es erróneo. El vínculo emocional que somos capaces de construir con nuestra mascota, puede convertirse en un apoyo fundamental cuya pérdida tiene como consecuencia un proceso de duelo que bien podría parecerse al que experimentamos con la pérdida de otros seres queridos.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-De nuevo las emociones pueden variar en cada persona por sus propias características individuales y también por las variables que acompañen a la pérdida; por ejemplo, que sea inesperada, brusca, violenta... Aun así, diría que la tristeza, el enfado y la culpa son emociones que suelen estar más o menos presentes en cualquier proceso de duelo y es necesario atenderlas para poder avanzar y resolverlo de una forma sana.

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-En este sentido, considero que como sociedad estamos en un momento de transición. El rol que representan las mascotas en nuestra vida ha ido variando a lo largo de la historia y en la actualidad ya son reconocidas por muchas personas (incluso por algunas instituciones) como miembros de la familia. Sin embargo, en muchos casos es todavía visible cierta invalidación, cuando la pérdida que se experimenta es de un animal. Por ejemplo, tenemos permiso para ausentarnos algunos días del trabajo cuando perdemos a un familiar directo, pero no cuando perdemos a una mascota. No quiero decir con

ello que unos días en el trabajo "lo solucionen todo", pero considero que sería un reconocimiento de lo que supone despedirse de un vínculo tan fuerte y para muchas personas, incluso necesario.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Sí, sobre todo para validar que aquello que atravesamos forma parte de un proceso "normal", en el que pudieramos incluso conocer otros procesos de duelo o compartir el propio.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Como decía en la respuesta anterior, considero que conectar con otras personas que estén en la misma situación podría ser reconfortante. Un lugar en el que la gente pudiera ir compartiendo su experiencia de forma que otros pudieran verla e interactuar de alguna forma, psicoeducción por parte de profesionales sobre estos procesos de duelo, de forma que no solo se validen esas emociones, sino que también se reduzca en la medida de lo posible, la incertidumbre, ejercicios/prouestas para cada fase del duelo...

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-Hay distintos enfoques terapéuticos validados y no considero que uno sea mejor que otro. Tanto para el duelo como para cualquier otro proceso psicológico que quiera trabajarse a través de la psicoterapia, es importante que el paciente en cuestión se sienta cómodo/a tanto con el/la profesional como con la forma de trabajar y enfocar el proceso que éste/a tenga. Por ello, antes de comenzar a trabajar con un/a psicólogo/a considero importante informarse y considerar qué enfoque puede conectar más contigo y qué características buscas en un profesional de este tipo, para poder expresarte con total libertad y crear con él/ella un espacio seguro para ti.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Sí, aunque otras personas puedan empatizar contigo sin haber experimentado ese proceso de duelo, sólo aquellos que lo hayan atravesado o lo están atravesando podrán comprenderlo en un sentido más profundo. En todos los procesos psicológicos, poder conectar con personas que estén experimentando lo mismo suele ser muy relevante en el bienestar de las personas, independientemente de que tengan otras personas en el entorno de las cuales también reciban apoyo.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-No considero que sean más importantes en unos momentos u otros, simplemente éstas van cambiando y son distintas en cada momento. Puede parecer que al principio el apoyo emocional es más necesario y ello puede ser un error puesto que a medida que avanza el tiempo, echamos más en falta a nuestra mascota y se hace más palpable su ausencia. Es crucial la comunicación y preguntar si es necesario a cada persona cómo podemos ayudarla en cada momento.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- Evitar cualquier recuerdo del animal
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

-No

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Consultas programadas por videollamada
- Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)
- Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Síntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

-Considero que la parte de rendir homenaje a esas mascotas que tanto nos han brindado en vida es crucial. Lamentablemente, el proceso de despedida de nuestros amigos peludos suele ser en ocasiones bastante frío. No solo lo limitaría a una app, considero que sería muy interesante promover cementerios para nuestras mascotas o lugares que sirvan de homenaje podrían jugar un papel fundamental. En algunas ciudades, por ejemplo, hay estructuras de las cuales las personas cuelgan cintas de colores en representación de sus mascotas. A veces los símbolos en estos procesos tienen una gran importancia para los individuos que lo experimentan.

Anexo - Entrevistas profesionales

82

Laura Vidal Crespo



Huella Emocional

ESPECIALIZACIÓN:
Tanatóloga y acompañante duelo animal

Acceso a su página web
<https://www.huellaemocional.es/laura-vidal/>
 Acceso a su instagram
<https://www.instagram.com/esperameenelarcoiris>
 IMAGEN
<https://www.20minutos.es>

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-Dependiendo de la persona y el vínculo creado, puede ser que su pérdida sea uno de los duelos más duros y difíciles que enfrente una persona en su vida. Gestionar las emociones, reorganizar la rutina, el sentimiento de vacío, reubicar en el corazón y volver a amar, son tareas sumamente difíciles para muchos de nosotros.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Culpa, incredulidad, rabia, vacío, tristeza profunda, falta de interés en la vida, desconexión de los demás, falta de apoyo, pensamientos rumiantes

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-No, llegan cada día personas a Huella Emocional, en las que un profesional (psicólogo, médico...) les ha dicho la famosa frase "solo es un perro, no es normal que estés así", que esto venga de un profesional de la salud nos hace darnos cuenta de la gravedad, si puede ocurrir con profesionales que ocurrirá con personas de a pie.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Sí, creo que en ningún caso debería sustituir la terapia o acompañamiento, pero podría ser una gran herramienta para complementarse.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Recursos útiles (libros, películas, charlas, talleres, formaciones...) herramientas emocionales, espacio para desahogarse e interactuar.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-Cada duelo es único, hay múltiples enfoques que pueden ayudar a una persona sí y a otra no. Creo que introducir varios diferentes y que las personas complementen unos con otros sin excluir, puede ser la mejor solución. Yo uso mi propio método registrado Huella Emocional, pero opino que hay otros igualmente válidos, dependiendo de la persona. (Más física, más espiritual, emocional...)

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Sí, sin duda sentirse validado y comprendido ayuda mucho, sin embargo, creo que es importante que se modere y se enfoque de alguna forma por una persona especializada, si no, es muy fácil que el grupo caiga en una dinámica que, en lugar de aportar haga que las personas se "regodeen" en su dolor. Ya he conocido algún grupo que está en este punto y lejos de aportar, entorpece el proceso y lo cronifica.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-A mí me gusta mucho el enfoque de Elisabeth Kubler-Ross, sobre el duelo y sus fases, siempre respetando que cada uno es único y es muy difícil generalizar y guionizar el duelo.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

-No

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Chats en tiempo real
- Consultas programadas por videollamada
- Foros moderados por expertos

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

-Creo que sería importante contar con historias de personas que ya han afrontado el duelo, para infundir esperanza a quienes entran nuevos

Anexo - Entrevistas profesionales

83

Gerard Reñé Ferrer



CONSULTA PRIVADA CONSCIÈNCIA I CAMÍ

ESPECIALIZACIÓN:
Psicoterapia Integradora Humanista
y Terapia Gestalt

Acceso a su página web
[https://www.doctoralia.es/gerard-rene-ferrer/
psicologo/molins-de-rei](https://www.doctoralia.es/gerard-rene-ferrer/psicologo/molins-de-rei)
 Acceso a su instagram
<https://www.instagram.com/gerard.psicoth/>

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-El impacto emocional puede ser tan relevante como la pérdida de cualquier ser querido. Muchos animales ocupan un lugar de apoyo, compañía y amor difícil de ocupar del mismo modo por una persona. Para muchas personas es uno/a más de la familia.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Tristeza, miedo, culpa, soledad.

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-Por suerte, creo que cada vez más se va visibilizando y considerando como un duelo por pérdida como podría ser el de un familiar. Aun así, falta mucha concienciación sobre ello. Supongo que a nivel social la relación humano - animal ha tendido a ser utilitaria y funcional a lo largo de la historia, pero cada vez más forman parte de nuestro entorno como seres sintientes y emocionales que cubren necesidades de afecto.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Creo que podría ser una herramienta de apoyo y emergencia, pero no debería sustituir el acompañamiento emocional o en el duelo si es necesario.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Para empezar, artículos o información que validen el sentimiento de pérdida y el dolor que este puede ocasionar. Por otro lado, información sobre los procesos de duelo. También podría incluir sugerencias de rituales de despedida o cierre.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-No. Creo que lo más importante es que la persona se pueda sentir bien acompañada por el profesional al que acuda. Al fin y al cabo, el duelo puede ser también muy subjetivo e idiosincrático y con necesidades muy diferentes en cada persona.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Podría ser interesante sí, compartir experiencias similares puede generar sentimiento de validación, escucha y empatía. El apoyo por parte de otras personas que han sufrido una situación semejante permite un sentimiento de comunidad y acompañamiento.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-El proceso de duelo puede ser muy individualizado, no obstante, confiar en la emoción y el proceso en sí de duelo puede ayudar a que las necesidades al respecto vayan decreciendo.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

-Reprimir emociones y no permitirse sentir
 -No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

-No

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

-Chats en tiempo real
 -Foros moderados por expertos
 -Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)
 -Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

Anexo - Entrevistas profesionales

84

Zara Avis



ESPECIALIZACIÓN:
Acompañante en el Duelo Animal



Acceso a su página web
<https://cartasdedesirio.com/>
 Acceso a su instagram
<https://www.instagram.com/cartasdedesirio/>

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-El impacto de la pérdida de un animal duele proporcionalmente al amor y cariño que se siente. A menudo encuentro personas que me confiesan sentir más dolor por la pérdida de su animal que por la de un familiar de primer grado. Se sienten muy solas por la invalidación social.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Culpa, ansiedad y en muchos casos se bordea la depresión profunda. En los momentos iniciales confusión, olvidos, ataques de pánico y ansiedad... vergüenza en algunos entornos, se ocultan las emociones y el proceso se complica o se evita.

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-No, no lo está. Y algunos psicólogos no están preparados para tratar el duelo animal. Dando consejos del tipo "compráte otro", algo muy doloroso para la persona que se encuentra desamparada e incomprendida. Nos queda mucho camino aún para entender que un animal también forma parte del núcleo familiar. Ya no son animales de trabajo como hace siglos, sino de casa, de compañía... Nuestra mirada ha cambiado, sus derechos por suerte también aunque aún queda mucho. Hoy en día hasta la muerte de otro ser humano se vuelve impersonal, fría... se oculta... Hemos perdido cultura de muerte y rituales de paso que son necesarios. Negamos el ciclo vital y nos quedamos sin herramientas a la hora de enfrentar pérdidas, si además es por un animal, todo se complica por la invalidación social y

el tabú. La sociedad y el entorno más cercano ha olvidado cómo sostener pérdidas humanas, y si se trata de un animal la situación empeora...

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Podría ayudar a que la persona no se sienta extraña, a normalizar y visibilizar el duelo animal. A que se vea como un proceso real que debe atenderse como cualquier otra necesidad del área de la salud mental. Contar con información acerca de cómo contactar con profesionales podría darle alivio y una salida al dolor de esa persona.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Artículos, información general sobre el duelo, información de contacto profesional.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-La terapia emocional, la escucha activa, y la escritura terapéutica junto a rituales de cierre, pueden ser beneficiosos, pero cada duelo es diferente por lo que hay personas que requerirán de unas u otras herramientas y hay que tener en cuenta que no se puede ofrecer lo mismo a una persona que acaba de perder a su animal que a otra que se encuentre en otra fase más avanzada. Cada etapa debe ser abordada de modo diferente y tratar en la medida de lo posible de individualizar las sesiones. No se puede tratar "industrialmente" y bajo un mismo patrón.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Los grupos de apoyo pueden ayudar a no sentirse solo a normalizar lo que te está sucediendo y a verbalizar emociones que quizás estén siendo invalidadas en tu entorno.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-Cada persona es diferente y hay quien se queda más anclado/a en una fase,

emoción, sentimiento que en otro... Inicialmente la escucha activa es vital, más adelante se puede añadir algunos ejercicios, reflexiones... e ir tratando poco a poco cada fase. No hay tiempo estipulado por lo que las necesidades cambian de manera diferente en cada doliente.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- Evitar cualquier recuerdo del animal
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten
- Otro:
- Evitar el dolor del proceso con un animal nuevo, esto no suele salir bien sobre todo en las primeras fases ya que las herramientas para saber enfrentar duelos no se generarán.

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

-La verdad es que no.

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Consultas programadas por videollamada
- Foros moderados por expertos
- Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)
- Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podrías mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

-Haciendo hincapié en que lo que sienten es natural, y que la sanación y transitarn conscientemente el proceso también es real. Darles apoyo para que no sientan solos y perdidos. Muchas gracias a ti!

Anexo - Entrevistas profesionales

85

Olga Porqueras



ESPECIALIZACIÓN:
Doula del Alma



Acceso a su página web
<https://www.para-animales.com/>

Acceso a su instagram
https://www.instagram.com/olga._porqueras

IMAGEN
<https://www.ucm.es/noticias/11231>

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-El impacto es muy profundo. Son parte de la familia como cualquier otro miembro. Acostumbra a ser un duelo muy incomprendido por la sociedad en general y eso provoca un cierto aislamiento.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Exactamente las mismas que por cualquier otro ser querido.

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-NO está absolutamente reconocido. Es por una cuestión cultural.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Por supuesto que sí! Cualquier ayuda en acompañamiento al duelo animal es bienvenida

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Artículos, documentales, entrevistas , ejercicios, meditaciones, pero siempre

enfocados al concepto de muerte y duelo consciente ya que un duelo no se puede sanar completamente si no se toma conciencia de que la muerte no es un castigo.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-No especialmente, el duelo es duelo y se ha de estar especializado para atender y acompañar a un doliente.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Sí, por que es muy necesario que estén en contacto con otras personas que están pasando por lo mismo pero siempre con un moderador.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-El duelo es único para cada persona, por lo tanto es difícil estipular unas pautas .

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- Evitar cualquier recuerdo del animal
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

SIN RESPUESTA

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Chats en tiempo real
- Consultas programadas por videollamada
- Foros moderados por expertos
- Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)

-Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

-Es muy importante concienciar a las personas (y no solamente a quienes están transitando un duelo) de que es necesario aceptar la muerte como parte natural de la vida. Solo cuando logramos integrar profundamente esta verdad, podemos empezar a mirar la existencia desde una perspectiva más amplia, más amorosa y menos temerosa. Aceptar la muerte no significa rendirse o resignarse, sino abrirse a comprender que forma parte del ciclo sagrado de la creación.

Cuando dejamos de ver la muerte como un enemigo y comenzamos a reconocerla como una maestra, como un pasaje o un umbral hacia otra forma de existencia, nos liberamos del miedo que nos paraliza y empezamos a vivir con mayor presencia, gratitud y conciencia. Esta aceptación también nos permite acompañar a otros (ya sean humanos o animales) con mayor compasión, respeto y serenidad en sus procesos de partida.

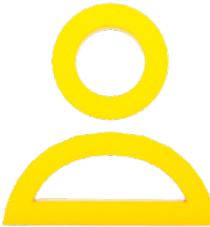
En el caso del duelo animal, muchas veces se subestima o se invisibiliza el dolor que sienten las personas tras la pérdida de un compañero no humano. Sin embargo, los vínculos que creamos con ellos son profundos, genuinos y, en muchos casos, transformadores. Reconocer la legitimidad del duelo por un animal y honrar ese lazo sagrado nos ayuda no solo a sanar, sino también a evolucionar como especie hacia una mayor empatía y conexión con todos los seres.

Aceptar su partida como parte de su camino y del nuestro, nos invita a agradecer su presencia, su amor incondicional y todo lo que nos han enseñado, incluso en su tránsito.

Es a través de esta mirada más consciente y amorosa que podemos transformar el dolor en sabiduría, y el duelo en un espacio de sanación, reconexión y evolución del alma.

Anexo - Entrevistas profesionales

86

Anónimo
ESPECIALIZACIÓN:
Psicología Clínica

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-Constantemente vivimos duelos que pueden ser muy impactantes en nuestra vida y pueden desestabilizar completamente, como no hablar de un animal. Con esto me refiero a que el impacto es enorme con una pérdida como esta, que muchas personas consideran de su familia.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Tristeza, frustración, rabia, desesperanza.

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-No. Hay que reconocer que el volumen de demandas sobre este caso es mínimo por lo tanto nos da a entender que la persona no se siente suficientemente reconocida para acudir a terapia por este motivo. Se da por hecho que la persona tiene que pasar el duelo solo.

Por otro lado, también hay que reconocer que las interacciones, experiencias y comunicaciones que se dan con un animal no son comparables a una persona a nivel de intensidad, reciprocidad y

cantidad. Esto puede ser una de las razones por las que el duelo suele ser más llevadero y, en consecuencia, no se perciba como tan necesario acudir a terapia.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Sí, toda ayuda basada en la ciencia y en compartir experiencias puede ser muy útil para el proceso.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Cualquier contenido fundamentado en la ciencia y desarrollado por profesionales de la salud, preferiblemente especializados: Mindfulness, foro de experiencias, artículos científicos.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-Lo desconozco.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Sí, por supuesto. Las personas necesitan sentirse apoyadas y compartir experiencias para entender que no están solas en el proceso y que lo que sienten es normal.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-Es muy personal.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- Evitar cualquier recuerdo del animal
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

-No

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Consultas programadas por videollamada
- Foros moderados por expertos
- Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)
- Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

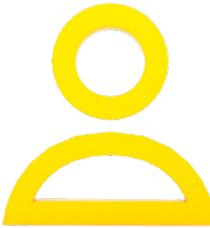
Muchas gracias

-Muchas gracias.

Anexo - Entrevistas profesionales

87

Anónimo



ESPECIALIZACIÓN:
Psicología Cognitivo-Conductual
y Acompañamiento en Duelo

1. Desde tu experiencia profesional, ¿cómo describirías el impacto emocional que tiene la pérdida de un animal en las personas?

-Para muchas personas, ellos son una fuente de compañía, apoyo y amor incondicional y perderlo puede crear episodios depresivos. La rutina diaria se ve afectada, lo que intensifica la sensación de pérdida y duelo. Además, casos donde el animal tenía un rol terapéutico (como en el caso de personas con ansiedad, depresión o trastornos del espectro autista), la pérdida puede ser aún más devastadora.

2. ¿Cuáles son las emociones más comunes que experimentan quienes atraviesan este tipo de duelo?

-Tristeza, culpa, soledad, ansiedad...

3. ¿Crees que el duelo animal está suficientemente reconocido a nivel psicológico y social? ¿Por qué?

-No, muchas personas que lo experimentan se enfrentan al "duelo desautorizado", un término que se refiere a pérdidas que no son validadas por la sociedad. A menudo, quienes sufren la muerte de un animal reciben comentarios como "¿y si te cogen otro?", como si de algo material se tratase, lo que puede hacer que repriman sus emociones o sientan vergüenza de expresarlas.

4. ¿Crees que una aplicación digital podría contribuir a mejorar el bienestar de las personas en ese proceso?

-Sí, bien diseñada podría ser de gran ayuda. Podría ofrecer apoyo y herramientas para afrontar el duelo, además de un espacio seguro para compartir experiencias con otras personas que están pasando por lo mismo. Muchas personas no buscan ayuda profesional debido a esa desvalorización social, una aplicación podría ser un buen recurso para animarles a pedir esa ayuda y facilitar el acceso a estrategias de afrontamiento, dándoles apoyo sin que la persona sienta que está exagerando su dolor.

5. ¿Qué tipo de contenido crees que debería incluir la app para acompañar a los usuarios en su proceso? (Ejemplo: artículos, ejercicios de afrontamiento, audios, mindfulness...)

-Continuando con mi respuesta anterior, creo que sería conveniente el acceso a testimonios de otras personas que estén pasando por este proceso, para que vean que no es un dolor extraño y que es totalmente normal sentirse así. Algun chat o consulta con psicólogos también sería un buen recurso.

6. En tu opinión, ¿existe algún enfoque terapéutico que se adapte mejor al duelo por pérdida animal?

-El modelo cognitivo-conductual es útil, ya que ayuda a identificar pensamientos disfuncionales (como la culpa excesiva que puede surgir tras esta pérdida, por ejemplo si se ha tenido que recurrir a la eutanasia) y desarrollar estrategias de afrontamiento saludables. Como ejemplo útil el modelo de duelo de William Worden puede aplicarse para ayudar a la persona a aceptar la pérdida, trabajar sus emociones, adaptarse a la vida sin su mejor amigo/a y encontrar una forma de recordar al animal sin dolor. El mindfulness también puede ser efectivo para aceptar las emociones sin juzgarlas ni reprimirlas.

7. ¿Crees que sería beneficioso contar con una comunidad de apoyo entre usuarios dentro de la aplicación? ¿Por qué?

-Sí, como mencioné anteriormente, un grupo de apoyo dentro de

la app permitiría que los usuarios comparten su experiencia, reciban validación emocional y se sientan comprendidos por otros que han pasado por lo mismo. La interacción con personas en situaciones similares puede reducir la sensación de aislamiento y ayudar a normalizar ese proceso de duelo.

8. ¿Cómo varían las necesidades según el tiempo transcurrido desde la pérdida?

-Creo que esto es difícil definirlo, ya que depende mucho de cada persona, no todos los duelos son iguales para todo el mundo.

9. ¿Qué dificultades suelen cometer las personas en el proceso de duelo que tal vez podrían prevenirse con una herramienta digital? (encuesta con respuesta a escoger)

- Aislarse y no hablar de su pérdida
- Reprimir emociones y no permitirse sentir
- No buscar apoyo profesional cuando lo necesiten

10. ¿Conoces alguna app o plataforma similar?

- Lo desconozco.

11. ¿Qué formato consideras más adecuado para contactar con profesionales dentro de la app? (encuesta con respuesta a escoger)

- Foros moderados por expertos
- Respuestas a preguntas frecuentes (FAQ con especialistas)
- Visitas presenciales

12. Y para terminar... ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podría mejorar la app para hacerla más efectiva? Siéntete libre de comentar cualquier dato que creas relevante. OPCIONAL

Muchas gracias

Nada más, muchas gracias a ti

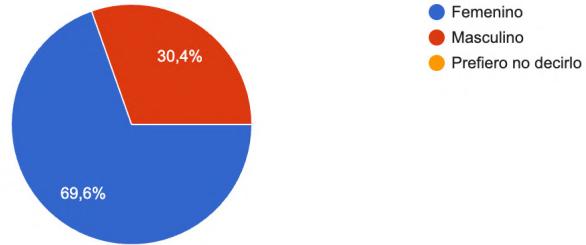
Anexo - Encuesta cuantitativa usuarios

88

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

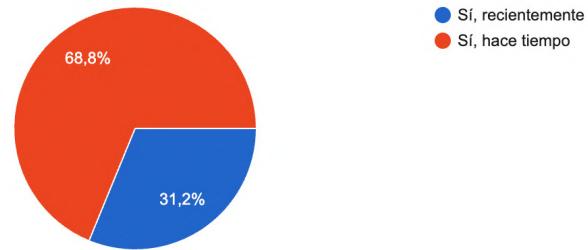
¿Cuál es tu género?

125 respuestas



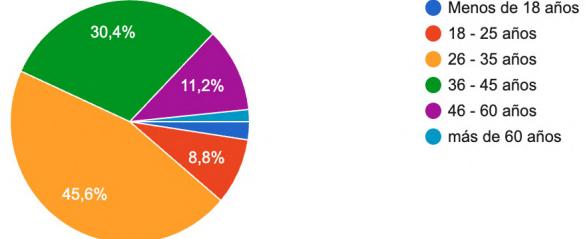
1. ¿Has experimentado la pérdida de un animal?

125 respuestas



Edad:

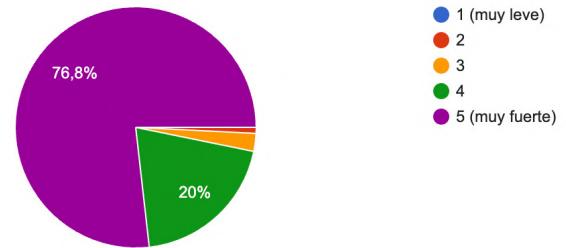
125 respuestas



2. ¿Cómo calificarías el impacto emocional que tuvo en ti esa pérdida?

(Escala del 1 al 5, siendo 1 = muy leve y 5 = muy fuerte)

125 respuestas



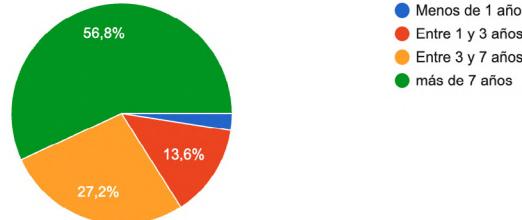
Anexo - Encuesta cuantitativa usuarios

89

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

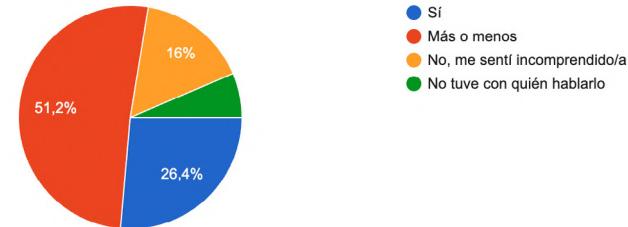
3. ¿Cuánto tiempo conviviste con él o ella?

125 respuestas



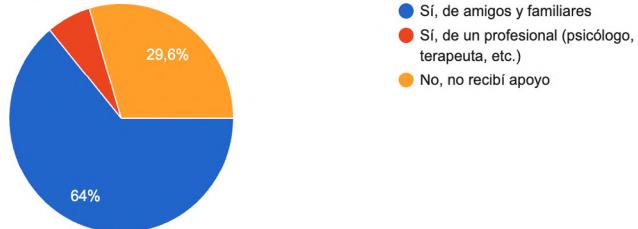
5. ¿Sentiste que la gente a tu alrededor, entendía tu dolor?

125 respuestas



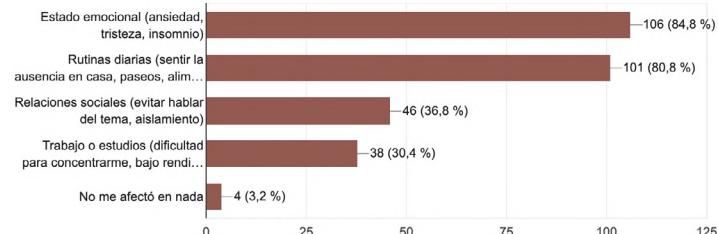
4. ¿Recibiste apoyo de tu entorno tras la pérdida?

125 respuestas



6. ¿En qué aspecto de tu vida sentiste mayor impacto tras la pérdida? (Se pueden seleccionar varias opciones)

125 respuestas

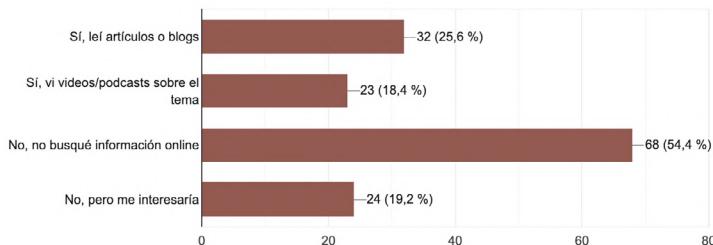


Anexo - Encuesta cuantitativa usuarios

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

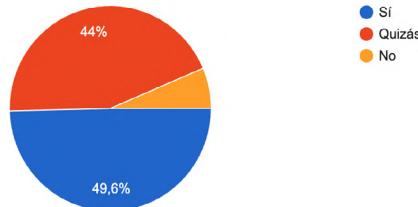
7. ¿Habías buscado ayuda por internet?

125 respuestas



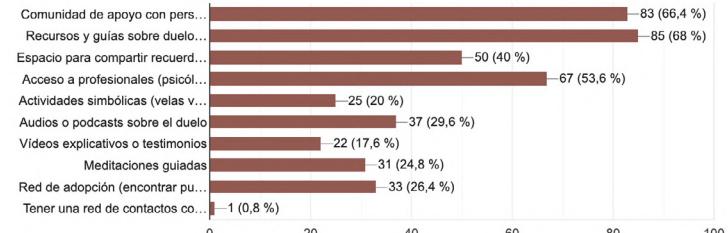
8. Si hubieras tenido acceso a una app de apoyo por el duelo, ¿la habrías utilizado?

125 respuestas



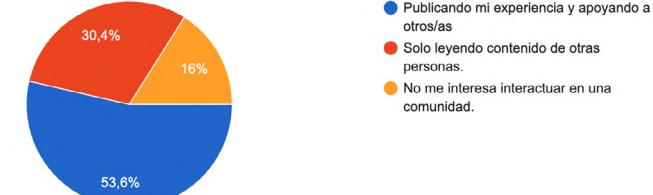
9. ¿Qué funciones crees que serían más útiles en una app así? (seleccionar un máximo de 3 opciones)

125 respuestas



10. ¿Qué tanto estarías dispuesto/a a interactuar en un foro de apoyo dentro de la app?

125 respuestas

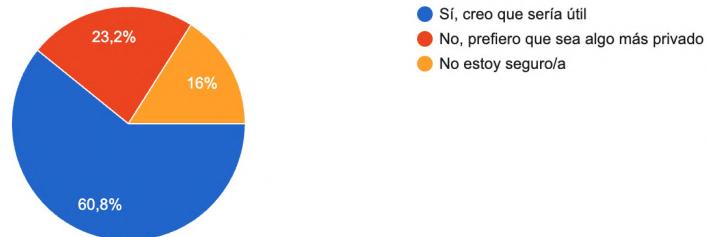


Anexo - Encuesta cuantitativa usuarios

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

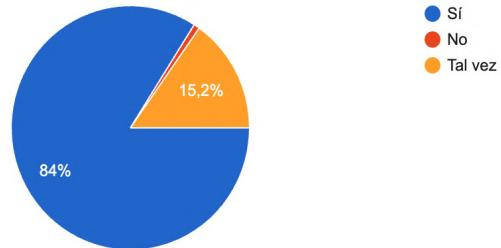
11. ¿Te gustaría que la app tuviera una función de chat en tiempo real para hablar con otros usuarios que hayan pasado por lo mismo?

125 respuestas



13. ¿Consideras útil la posibilidad de conectar con profesionales (psicólogos/terapeutas) dentro de la app?

125 respuestas



12. ¿En qué momento del proceso de duelo crees que te resultaría más útil su uso?

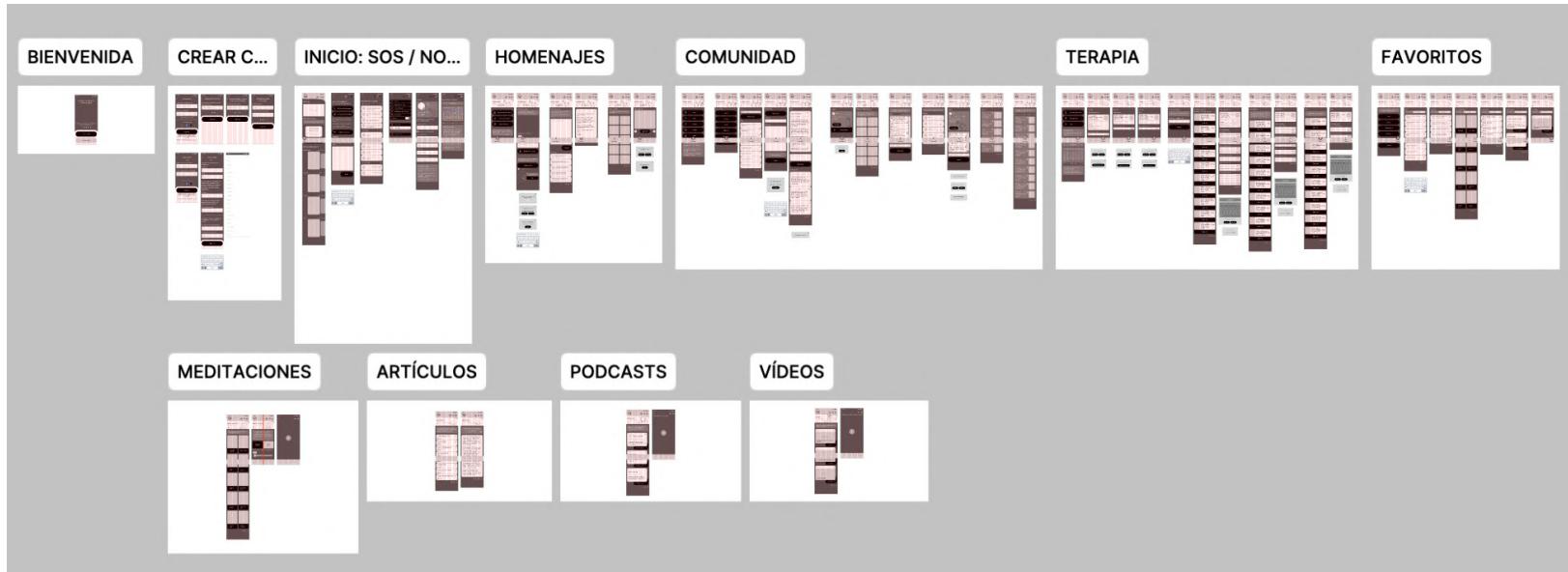
125 respuestas



Anexo - Wireframes en baja fidelidad

92

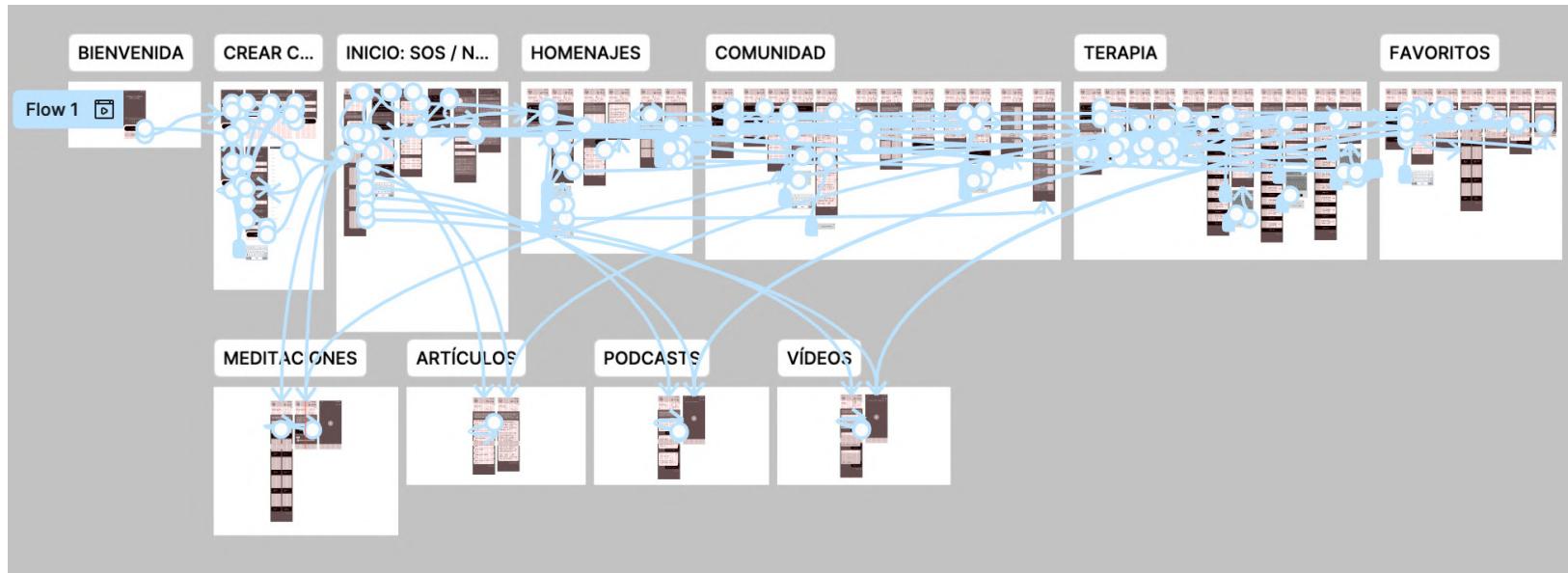
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Link a wireframes en baja fidelidad
[WIREFRAMES BAJA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

Anexo - Prototipo interactivo baja fidelidad

93

TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a prototipo interactivo
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALBA RECHE](#)

Anexo - Wireframes en alta fidelidad

94

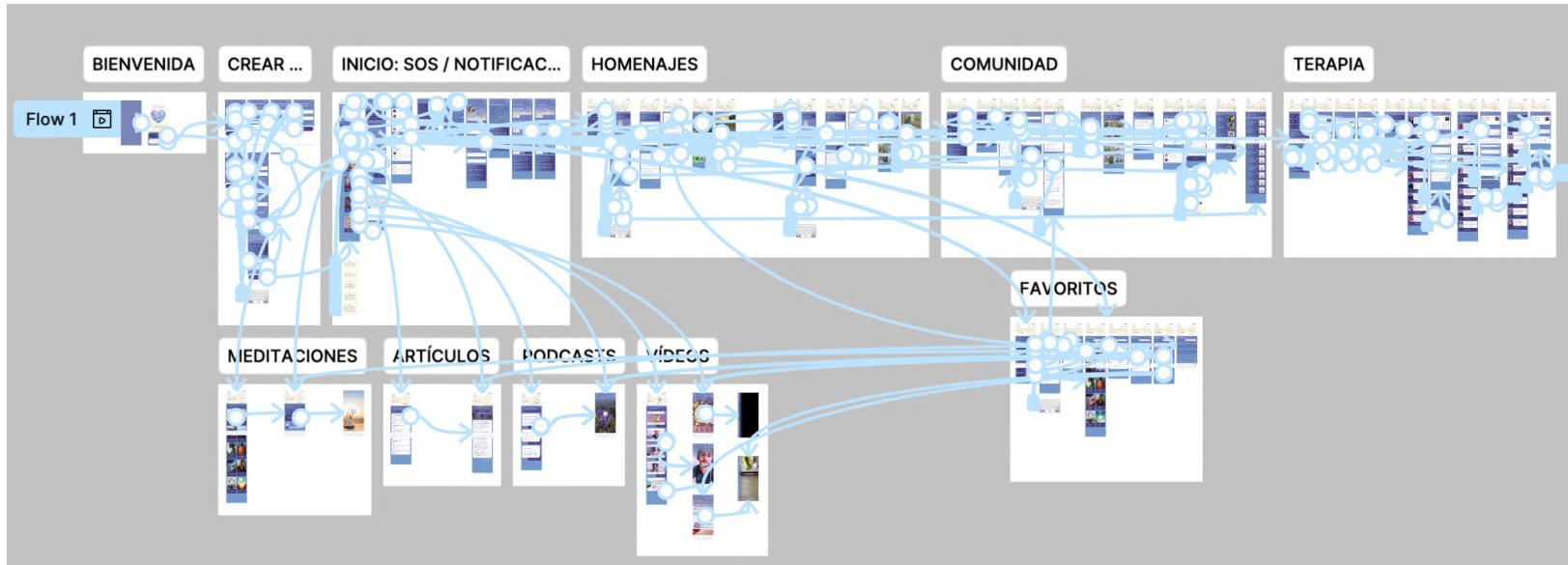
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



Link a prototipo en alta fidelidad
[PROTOTIPO ALTA FIDELIDAD ALBA RECHE](#)

Anexo - Prototipo interactivo alta fidelidad

95

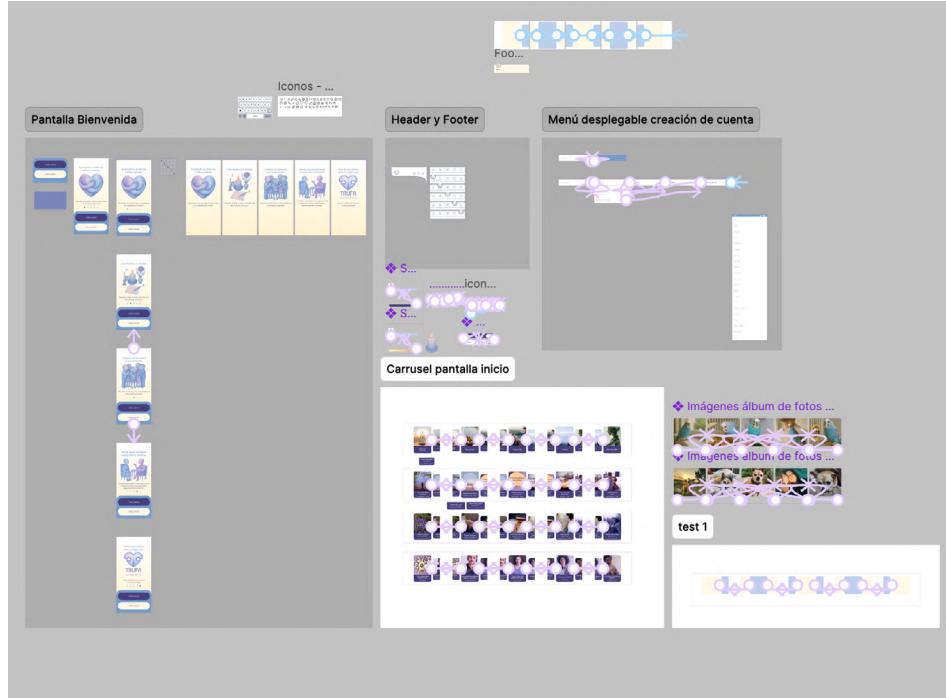
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal

Link a prototipo interactivo
[PROTOTIPO INTERACTIVO ALBA RECHE](#)

Anexo - Componentes y libro de estilo

96

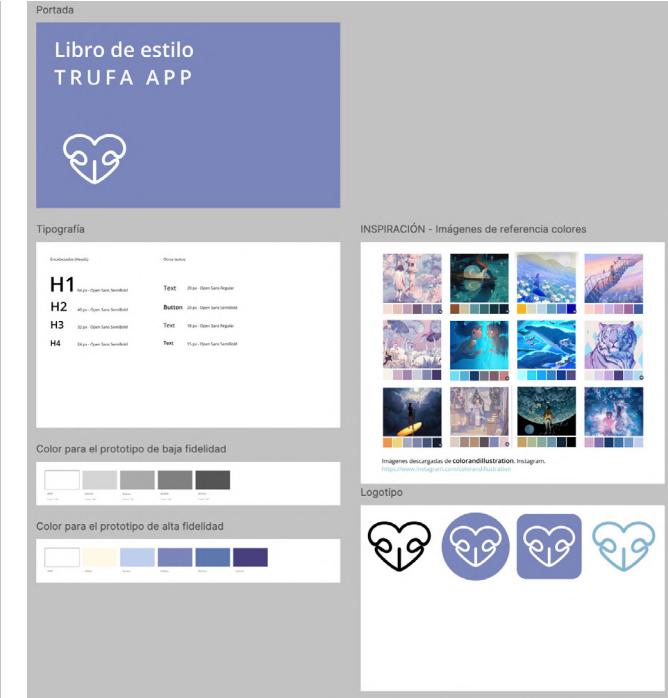
TRUFA: Una app para acompañar el duelo animal



The screenshot displays a user interface for prototyping or design validation. It includes:

- Pantalla Bienvenida:** A grid of cards featuring small animal illustrations.
- Iconos - ...:** A collection of icons related to animals and grief.
- Header y Footer:** Examples of header and footer designs.
- Menú desplegable creación de cuenta:** A dropdown menu for account creation.
- Carrusel pantalla inicio:** A carousel component showing multiple images.
- test 1:** A small test section containing a blue decorative bar.

Link a componentes
[COMPONENTES ALBA RECHE](#)



The style guide (Libro de estilo) for the TRUFA APP includes:

- Portada:** Cover page with the title "Libro de estilo TRUFA APP" and a heart icon.
- Tipografía:** Typography section listing font styles:

Entidad/estilo	Origen tipografía
H1	20px Open Sans Semibold
H2	18px Open Sans Semibold
H3	16px Open Sans Semibold
H4	14px Open Sans Semibold
- Color para el prototipo de baja fidelidad:** A palette of six grayscale colors.
- Color para el prototipo de alta fidelidad:** A palette of six color swatches.
- INSPIRACIÓN - Imágenes de referencia colores:** A grid of 12 images showing various color palettes and illustrations.
- Logotipo:** A section showing four variations of the heart logo.

Link a libro de estilo
[LIBRO DE ESTILO ALBA RECHE](#)