

Reporte Final App Mascotas

Samir R. Jiménez, Adrián L. Gorocica, Marco R. Chong y Víctor H. Rodríguez

Escuela de Ingeniería, Universidad Modelo

Proyectos VI

Mtra. Matty Alejandra Sánchez Torres

21 de junio de 2020

Índice de contenido

Índice de figuras.....	4
Establecimiento de la Idea del Proyecto	6
Resumen.....	6
Antecedentes	6
Problema	6
Análisis del Entorno y Estado de la Técnica.....	7
Análisis de Viabilidad	7
Idea del Proyecto.....	8
Justificación	8
Especificación del Proyecto	10
Objetivo General y Específicos.....	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
Descripción del Proyecto	10
Flujos Principales.....	10
Principales módulos del sistema	11
Product Backlog Preliminar	12
Mockups.....	16
Estructura de desglose de trabajo (EDT)	26
Etapas del producto	27

Características técnicas	28
Delimitaciones	28
Planeación del proyecto	29
Cronograma preliminar	29
Grupo de trabajo.....	32
Simulación prototipo conceptual	33
Conclusiones individuales.....	34
Samir Jiménez	34
Adrián Gorocica.....	34
Víctor Rodríguez.....	34
Marco Chong.....	35
Referencias.....	36

Índice de figuras

Figura 1	10
Figura 2	11
Figura 3	11
Figura 4	16
Figura 5	16
Figura 6	17
Figura 7	17
Figura 8	18
Figura 9	18
Figura 10	19
Figura 11	19
Figura 12	20
Figura 13	20
Figura 14	21
Figura 15	21
Figura 16	22
Figura 17	22
Figura 18	23
Figura 19	23
Figura 20	24
Figura 21	24
Figura 22	25

Figura 23 25

Figura 24 26

Figura 25 26

Figura 26 27

Establecimiento de la Idea del Proyecto

En este capítulo se establece la idea principal del proyecto, justificando ésta con base en los antecedentes y la problemática a resolver. También se incluye un breve análisis de la viabilidad de dicho proyecto.

Resumen

Aplicación móvil que utiliza inteligencia artificial y reconocimiento facial para la localización de mascotas extraviadas. Los usuarios pueden subir fotos de sus mascotas (las cuales se almacenan en la base de dato) y, de igual forma, pueden usar el reconocimiento facial para corroborar que la mascota en cuestión sea de alguno de los usuarios que hayan subido fotos de su mascota extraviada.

Antecedentes

En México, según las estadísticas, dos de cada tres familias extravían a una de sus mascotas, y de esas sólo una regresa. Lo que se hace mayormente es pegar *posters* de “se busca” en las calles para que los transeúntes contacten al número dado en caso de creer que han visto a su mascota, adicionalmente, se postean en redes sociales fotos de la mascota pidiendo que se comparta para que se viralice y, en caso de verla, mandarle un mensaje al propietario de la misma, no obstante, no hay una aplicación mexicana dedicada a esta actividad de localización de mascotas. Es decir, no hay un software que facilite esto, por lo tanto, gracias a ello surgió la idea del proyecto.

Problema

El problema es que no existe una aplicación desarrollada en México y para el mercado mexicano que facilite las acciones de mascotas perdidas, por lo que puede llevar bastante tiempo la localización de ésta y hay veces que el tiempo es indispensable.

Análisis del Entorno y Estado de la Técnica

Tabla 1

Principales competidores

Nombre	Características	Diferencial
<i>Wizapet</i>	Es una aplicación disponible en ambas plataformas (IOS y Android), su sistema de mapas es el de Google, y maneja notificaciones de mascotas encontradas, perdidas o que busquen hogar en un radio a elegir, y además maneja un sistema de pagos por recompensa.	Lo que difiere nuestra aplicación de la de <i>Wizapet</i> es que en esta no cuenta con reconocimiento facial, ni está en tiempo real, lo que nuestra aplicación si maneja estos campos.
<i>Pip</i>	Es una aplicación que se encuentra disponible para dispositivos tipo IOS y Android, utiliza un método de reconocimiento facial para facilitar la búsqueda de mascotas perdidas, en la cual se subirán fotos de la misma y la aplicación será capaz de distinguir si es o no tu mascota mediante el reconocimiento; Una vez que insertes una mascota perdida se mandara una notificación a veterinarios, agencia de rescate animal y usuarios por la zona.	La mayor diferencia en la aplicación mencionada y la nuestra es que no está en mercado mexicano, y no es tanto una aplicación en tiempo real, es decir son alertas, y no puedes verlo en un mapa como es en nuestra aplicación.
<i>Finding Rover</i>	Es una plataforma web que cuenta con aplicación móvil en dispositivos IOS y en dispositivos Android, cuenta con reconocimiento fácil, mediante las imágenes subidas en el sistema, en la aplicación puedes poner mascotas que se hayan perdido, que se encontraron y que estén en adopción (El usuario en esta opción puede subir la imagen o escoger cual adoptar).	La diferencial más notoria es que no se encuentra en mercado mexicano, además de que no es en tiempo real, es decir no puedes verlo en el mapa como en la nuestra, adicionalmente no cuenta con sistema de recompensas y tampoco te muestra un mapa con los animales extraviados, solo es una aplicación para subir imágenes.

Análisis de Viabilidad

Ya existen aplicaciones web para notificar perros perdidos, pero no cuentan con el reconocimiento facial. Ya existen unas que lo hacen, pero no son aplicaciones móviles y no son en tiempo real. La única que lo hace no tiene cobertura en México y no cumple exactamente lo que esta aplicación va a hacer.

Será la primera en territorio mexicano de su tipo.

Idea del Proyecto

Realizar una app móvil que utilice algoritmos de inteligencia artificial y detección de rostros en animales para encontrar mascotas perdidas en las calles. Funciona como la aplicación “*WeHelp!*” pero dirigida a dueños de mascotas. Consiste en un sistema de notificaciones para saber que mascotas se perdieron en tu área, junto con la información de la especie, raza, edad, nombre, fecha de desaparición e incluso recompensa para incentivar a que la gente quiera salir a buscarlos. Inclusive si no se está buscando, se puede escanear un perro callejero para saber si alguien lo ha reportado. Lo que significa que hay tres clientes potenciales, los que perdieron a su mascota y la están buscando, los que están saliendo a buscar a las mascotas o sólo ven un animal en la calle y quieren saber si de casualidad está perdido y los que simplemente quieren prevenir en caso de que su animal se pierda.

Se diferencia de otras ya que no existe ninguna app en el mercado que se haya desarrollado en México y esté enfocada para este mercado. Existen algunas que utilicen *face recognition* para perros, sin embargo, sólo están en versión web, no te notifican y no es en tiempo real. Existe otra que te notifica cuando un animal se pierde y en qué zona ocurrió la desaparición, pero no tiene reconocimiento de cara, la única que los junta difiere en algunas cosas y es la que no se encuentra disponible en México. Se espera que ayude a reunir a dueños con sus mascotas comunicando a la persona que perdió al animal y al que lo encontró, todo esto en el menor tiempo posible, pero igual se podría subir una mascota que se haya perdido tiempo atrás.

Justificación

En más de una ocasión ha pasado que amigos, conocidos y familiares han perdido a sus mascotas, se han angustiado demasiado y no ha habido nada que se pueda hacer más que compartir una publicación en *Facebook*, la cual muchos ignoran u olvidan rápidamente la apariencia del animal, desencadenando en que muchas veces éste no sea encontrado. Es en estos casos cuando una aplicación

como ésta aparece, desarrollada tanto para las personas que quieran ayudar a encontrar a las mascotas de los demás, así como para los dueños que extravían a sus mascotas.

Especificación del Proyecto

En este capítulo se establecerán los objetivos, tanto general como específicos, al igual que la descripción del proyecto mediante los flujos de este, los módulos que lo componen, el *Backlog*, el EDT, las etapas representadas mediante un diagrama, las características técnicas y las delimitaciones.

Objetivo General y Específicos

Objetivo General

- Desarrollar una aplicación móvil que sirva como ayuda para encontrar a mascotas perdidas a través de reconocimiento facial. Que conecte gente que encontró un animal en la calle con el posible dueño.

Objetivos Específicos

- Realizar la documentación del proyecto de ingeniería mediante el modelo de d+i en todas sus fases del proyecto.
- Contar con validación de expertos en el área para temas no conocidos y guías.
- Realizar el diseño de requerimiento de la aplicación mediante modelos UML en el primer semestre de desarrollo
- Realizar un algoritmo capaz de reconocer por medio de reconocimiento facial capaz de verificar la probabilidad de que sea alguna de las mascotas (Fotos) que estén en la base de datos
- Contar con un prototipo conceptual de la aplicación, mínimo una interfaz gráfica deseable y un concepto de los algoritmos o las bases de datos a utilizar. Antes de finalizar el semestre.
- Contar con producto mínimo viable.

Descripción del Proyecto

Flujos Principales

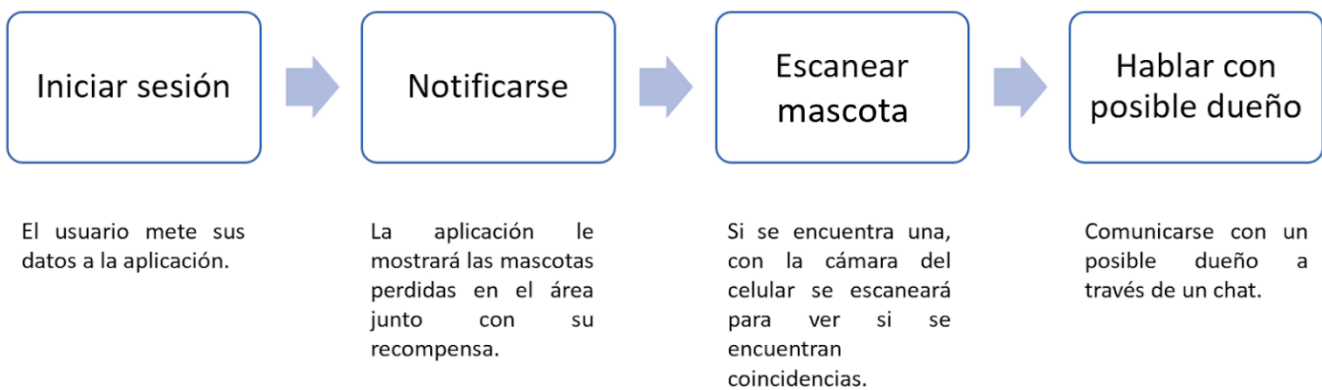
Figura 1

Flujo como persona que extravía a su mascota



Figura 2

Flujo como persona que encuentra una mascota perdida



Principales módulos del sistema

Figura 3

Módulos del sistema



- Módulo seguridad, permitirá el control del acceso mediante nombres de usuario y preguntará si se perdió tu mascota o si encontraste una;
- Página principal, mostrará las últimas mascotas perdidas en el área. Se mostrarán las notificaciones de nuevas mascotas perdidas y botones para acceder a los otros módulos;
- Módulo cámara, se activará cuando encuentres una mascota y desees tomarle una foto para identificarla. No se podrán subir fotos, sólo tomarlas para evitar bromas o falsas alarmas;
- Módulo chat, si se encuentra a la mascota se abrirá automáticamente un chat, notificando al dueño que se encontró un animal muy similar al suyo. Ambas partes podrán ponerse en contacto;
- Módulo reporte, antes de que publiques a tu mascota se hará un reporte con sus datos principales, nombre, raza, lugar donde se perdió, edad, etc.

Product Backlog Preliminar

Tabla 2

Módulo de seguridad

Título	Descripción	Tamaño
Registro de usuario	Registro de usuario	Pequeño
Mostrar mensaje de	Pedir aceptar términos y condiciones	Pequeño

privacidad

Registrar datos de contacto	Registrar datos de la cuenta con la opción de hacerlo a través de Facebook o Gmail.	Pequeño
Inicio de sesión de usuario	Inicio sesión de usuario	Pequeño
Recuperar contraseña	Opción de recuperar contraseña por medio del correo electrónico registrado	Pequeño

Tabla 3

Módulo principal

Título	Descripción	Tamaño
Ver mi perfil de usuario	Ver perfil de usuario (datos de registro del usuario y si actualmente tiene una mascota perdida)	Mediano
Visualizar mapa de la zona de mascotas extraviadas	Visualizar mapa de la zona de mascotas extraviadas	Mediano
Realizar interacción con el mapa (zoom, tooltip de datos, etc)	Realizar interacción con el mapa (zoom, tooltip de datos, etc)	Mediano
Ver mascotas perdidas de acuerdo con preferencias.	Notificaciones de acuerdo con preferencias (Si prefiere recibir solo notificaciones de perros en su zona actual o no)	Mediano
Ver reportes más recientes de mascotas perdidas	Ver reportes de mascotas perdidas más cercanas y recientes de la última semana.	Mediano
Recibir notificaciones de alerta.	Recibir notificaciones de alerta	Pequeño
Silenciar notificaciones	Silenciar notificaciones por un tiempo de 8 horas, 7 días o permanentemente	Mediano
Configurar notificaciones por zonas	Configurar notificaciones de mascotas en base a la importancia en las mismas (prioridad para mascotas de ciertas edades, enfermas, en tratamiento o con alguna discapacidad)	Grande
Gestionar Cuenta	Gestionar cuenta de usuario y cerrar sesión actual.	Mediano

 Usuario

Tabla 4*Módulo cámara*

Título	Descripción	Tamaño
Abrir cámara	Abrir cámara	Pequeño
Permisos de cámara	Dar permiso a la aplicación para abrir cámara (mensaje de confirmación del usuario)	Pequeño
Iniciar identificación de la mascota	Iniciar identificación facial de la mascota encontrada	Extragrande
Calcular coincidencias con foto tomada.	Calcular coincidencias de foto de la mascota encontrada	Extragrande
Presentar resultados de coincidencias	Presentar resultado de coincidencia (si se identificó o no como coincidencia exitosa)	Extragrande
Guardar ubicación de rescate	Guardar la ubicación del punto de encuentro	Grande
Apoyo de uso de la cámara	Mostrar animación de apoyo de uso de la cámara	Extragrande
Visualizar Posibles Coincidencias	Visualizar Posibles Coincidencias	Extragrande

Tabla 5*Módulo de reporte*

Título	Descripción	Tamaño
Consultar mis reportes realizados de extravíos	Visualizar los reportes de mascotas extraviadas que el usuario haya realizado	Mediano
Consultar notificaciones recibidas de posible rescate de mi mascota	Consultar posibles casos de coincidencias con la mascota registrada como extraviada	Extragrande
Llenar datos de la	Llenar datos de la mascota extraviada, visualizar	Mediano

mascota extraviada	datos de mascota extraviada (Información escrita previamente en la creación del reporte)	
Subir fotografías de mi mascota	Subir fotografías de la mascota para el mapa y reconocimiento facial (obligatoriamente al menos una fotografía).	Grande
Eliminar fotografía subida de mi mascota	Eliminar fotografía subida de mi mascota, dejando como mínimo una y que esa única foto se pueda intercambiar con otra existente	Mediano
Consultar fotos de mi mascota	Visualizar fotos disponibles de la mascota.	Mediano
Llenar datos del extravío	Llenar reporte de extravío de mascota, cancelar o eliminar reporte de extravío realizado, marcar reporte como – resuelto (mascota rescatada con éxito), llenar datos del extravío, seleccionar en el mapa el lugar donde fue vista por última vez la mascota.	Mediano
Llenar reporte de mascota encontrada	Llenar reporte de mascota encontrada	Mediano
Notificar reporte de mascota encontrada al dueño	Notificar al dueño que su mascota fue encontrada	Mediano

Tabla 6*Módulo de chat*

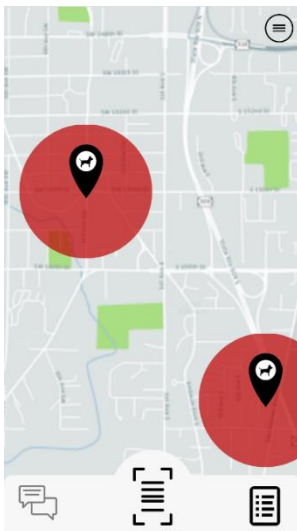
Título	Descripción	Tamaño
Autorizar inicio de chat con una persona de rescate	Autorizar inicio de chat con quien identificó a la mascota perdida	Pequeño
Iniciar chat con rescatista	Iniciar chat con quien identificó a la mascota perdida	Grande
Consultar chats iniciados	Historial de chats del usuario	Mediano

Reportar extorsión	Reportar al usuario con el que se está chateando como posible extorsionador (se marca al usuario como posible extorsionador)	Mediano
Eliminar chats	Eliminar los chats automáticamente 30 días después del último mensaje, eliminar los chats manualmente.	Mediano

Mockups

Figura 4

Pantalla principal



Nota. En esta pantalla se muestra el mapa de casos cercanos de extravío y rescate de mascotas. Hay un menú de navegación para acceder al historial de chats, a la cámara, al listado de mascotas extraviadas y rescatadas, y el listado de mascotas propias.

Figura 5

Pantalla Inicio de sesión

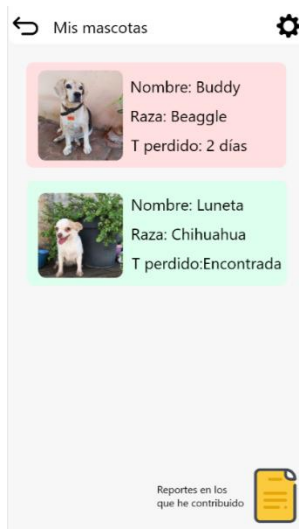


The login screen features a light gray background. At the top, there are two white input fields with thin gray borders. The first field is labeled 'E-mail' and the second is labeled 'Contraseña'. Below these fields is a black button with the text 'Inicia sesión' in white. Under the button is a small gray circle with a white 'O' inside. Below this are two black icons: the Apple logo and the Facebook 'f' logo. At the bottom of the screen, there is a link that says '¿No tienes cuenta? Regístrate'.

Nota. En esta pantalla se solicitan las credenciales de usuario para acceder a la aplicación. Se podrá acceder a través de Facebook. En caso de no tener una cuenta, se muestra un enlace para registro de una cuenta nueva.

Figura 6

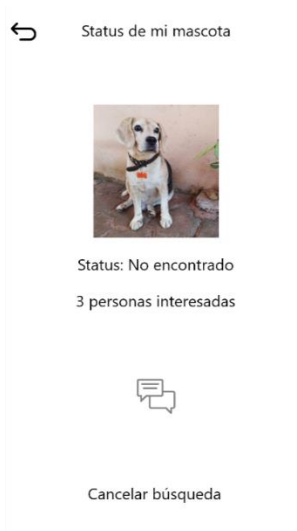
Pantalla Mis mascotas



Nota. Aquí se pueden visualizar todas las mascotas registradas por la cuenta que inició sesión.

Figura 7

Pantalla Estado de mascota



Nota. Se visualiza la información de la mascota propia seleccionada.

Figura 8

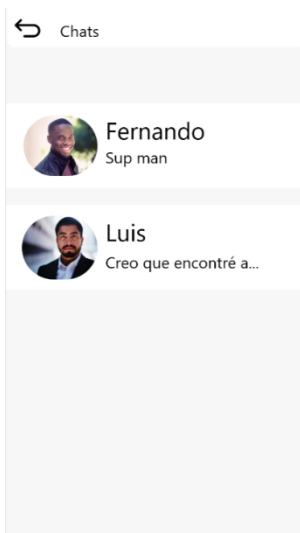
Pantalla Formulario de mascota encontrada



Nota. Se visualizan los detalles del reporte finalizado.

Figura 9

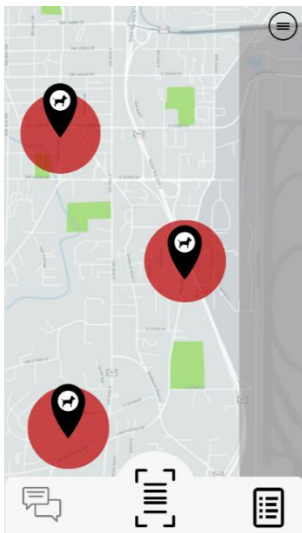
Pantalla de conversaciones



Nota. Se muestran todos los chats iniciados o finalizados que se hayan realizado con la cuenta que inició sesión.

Figura 10

Pantalla Mapa sin acercamiento



Nota. Se muestra el acercamiento y alejamiento del mapa en la pantalla principal.

Figura 11

Pantalla Módulo de mascotas perdidas



Nota. Se visualizan los reportes activos de las mascotas perdidas a modo de lista para buscar a una mascota en específico y acceder a sus detalles. En esta pantalla se puede crear un nuevo reporte.

Figura 12

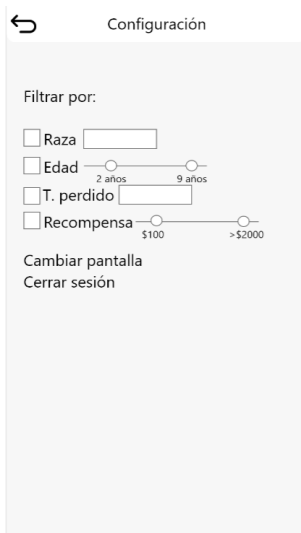
Pantalla Detalles de mascota perdida



Nota. Se muestran los detalles de la mascota que fue extraviada junto con una foto de la mascota y la recompensa en caso de existir. Se puede iniciar un chat con el usuario que generó el reporte.

Figura 13

Pantalla Módulo de ajustes



Nota. Se muestra la configuración general de la cuenta y cierre de sesión.

Figura 14

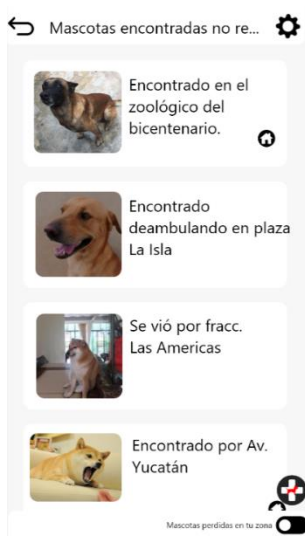
Pantalla Módulo cámara



Nota. En esta pantalla se accederá a la cámara del dispositivo para capturar y escanear a una mascota avistada, para identificar si la mascota está en un reporte activo.

Figura 15

Pantalla de mascotas no reclamadas



Nota. Se pueden visualizar los reportes activos de las mascotas encontradas sin un dueño que las haya reportado como perdidas.

Figura 16

Pantalla Detalles de mascota no reclamada



Nota. Se muestran los detalles de la mascota no reclamada como sus características a simple vista. Se puede iniciar un chat con el usuario que generó el reporte.

Figura 17

Pantalla de conversación



Nota. Se muestra el contacto con el que se inició el chat, el reporte al que hace referencia, los mensajes con hora de envío y un campo para enviar un nuevo mensaje.

Figura 18


Pantalla Animación de ayuda



Nota. Se muestra la animación con la ayuda para el correcto uso del algoritmo de la cámara.

Figura 19

Pantalla Formulario de mascotas perdidas

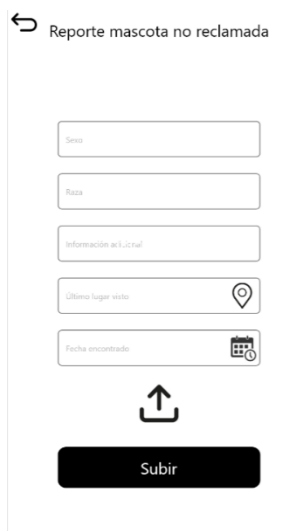


The screenshot shows a mobile application interface for reporting a lost pet. At the top, there is a back arrow icon and the title 'Reporte'. Below the title, there are five input fields: 'Nombre', 'Raza', 'Información actual', 'Último lugar visto' (with a location pin icon), and 'Tiempo perdido aproximado' (with a calendar icon). Below these fields is a large upward arrow icon, and at the bottom is a black button labeled 'Subir'.

Nota. En esta pantalla se solicitan los detalles de extravío de la mascota, y en caso de no ser una mascota registrada previamente también se solicitan los datos de la mascota.

Figura 20

Pantalla Formulario de mascota no reclamada

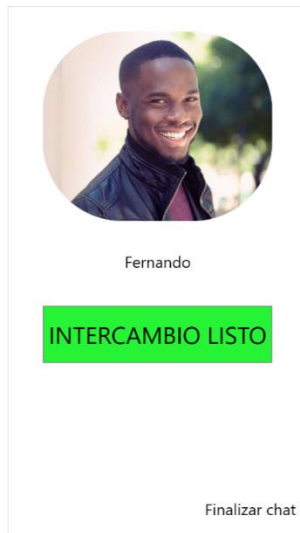


The screenshot shows a mobile application interface for reporting a pet that was not claimed. At the top, there is a back arrow icon and the title 'Reporte mascota no reclamada'. Below the title, there are five input fields: 'Sexo', 'Raza', 'Información actual', 'Último lugar visto' (with a location pin icon), and 'Fecha encontrada' (with a calendar icon). Below these fields is a large upward arrow icon, and at the bottom is a black button labeled 'Subir'.

Nota. En esta pantalla se solicitan las características de la mascota que fue encontrada, una fotografía, y la ubicación en la que fue encontrada.

Figura 21

Pantalla Confirmación de entrega



Nota. Se solicita confirmar la entrega de la mascota rescatada con opción de cerrar la conversación en caso de haber existido una.

Figura 22

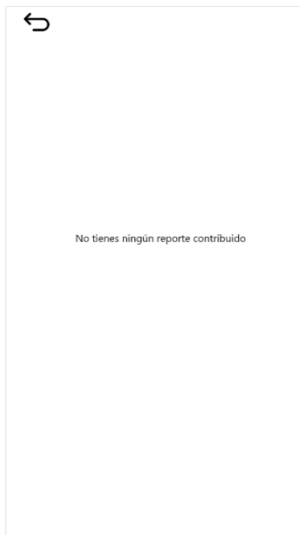
Pantalla Coincidencia



Nota. Se visualiza el resultado del algoritmo con la coincidencia de la posible mascota perdida.

Figura 23

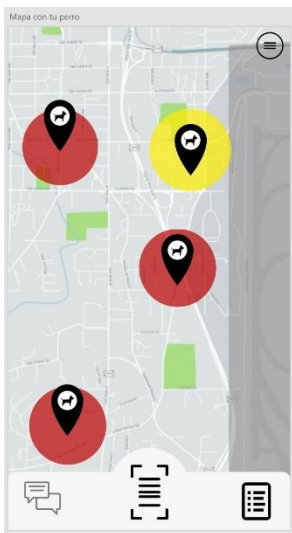
Pantalla Reportes contribuidos



Nota. Se muestran todos los reportes en los que el usuario a contribuido a su rescate.

Figura 24

Pantalla Actualización reporte propio



Nota. Se refresca el mapa a la hora de crear un nuevo reporte de extravío.

Estructura de desglose de trabajo (EDT)

Figura 25

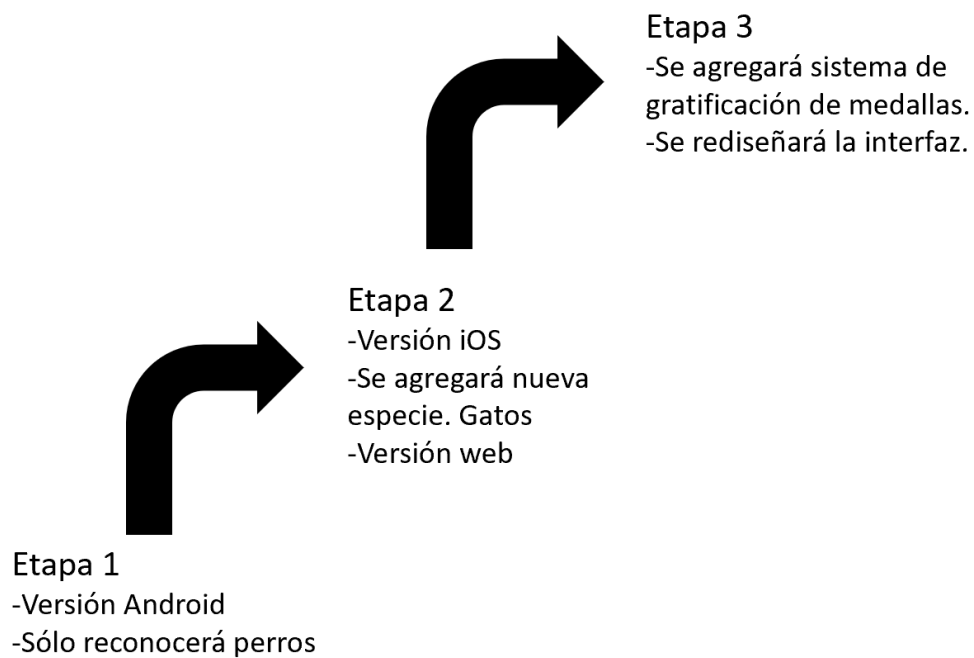
Estructura de desglose de trabajo



Etapas del producto

Figura 26

Etapas del producto



Características técnicas

Colocar información sobre el lenguaje de programación esperado – **Swift, Python, Kotlin, Dart**

Base de datos posibles - **PostgreSQL**

Framework de desarrollo – **Flutter, Django.**

Herramientas para control del código - **Git**

Herramientas de diseño – **Adobe XD**

Herramientas para la planeación o control de actividades, metodologías como scrum- **Tablero Kanban**

Delimitaciones

1. Nos hacen falta bastantes conocimientos en inteligencia artificial y el saber conectar la información que esta nos dé con la aplicación móvil. Se carece de algunos equipos (MAC) que podría atrasar el proyecto, debido a esto se pretende profundizar sobre el área y en caso de requerir ayuda, buscar trabajar con algún experto en el tema para poder concluir con éxito el proyecto
2. **Que alcance consideran quedaría fuera del proyecto con respecto a la ruta técnica del producto (que podría llevarse más de 3 semestres)** – El sitio web que promocione la aplicación, la adición de otras especies de mascotas sistema de gratificación. Se podría intentar estar siempre en tiempo y forma y esperar que se encuentre un tiempo para agregar alguna de estas funciones.
3. **Cuáles son los riesgos que considera tiene su proyecto con respecto a lo que han hecho anteriormente** – No organizarse correctamente y estar apresurados al último momento. O confiarse y no investigar sobre los aspectos técnicos como es debido, por ese motivo se planea tener un programa de actividades con tiempos de realización de los mismos, de igual manera se pretende hacer sesiones de revisión para confirmar que todo esté correcto y en caso de que falte algo se concentre en ello, y si carece de información se investigara para solucionarlo

Tabla 7

Cronograma preliminar parte 1

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Tabla 10*Cronograma preliminar parte 4*

Actividades		Dependencia	Responsable	Tiempo estimado	Plan (Número de la semana) -SEMESTRE VI																			Plan SEMESTRE VII	Plan SEMESTRE VIII
No	Descripción	No. de act.	Nombres	Horas	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
12.3.5	Guardar ubicación de rescate																								
12.3.6	Apoyo de uso de la cámara																								
12.3.7	Visualizar posibles coincidencias																								
12.4	Módulo de Reporte																								
12.4.1	Consultar notificaciones recibidas de posible rescate de mi mascota																								
12.4.2	Notificar al dueño que su mascota fue encontrada																								
12.5	Módulo de Chat																								
12.5.1	Borrar chats																								
12.5.2	Reportar extorsión																								
13	Integración del desarrollo	9																							
14	Pruebas de software	10																							
15	Presentación avances	11																							
16	Documentación final del proyecto	12																							
Tiempo total:				126																					

Grupo de trabajo**Tabla 11***Roles de trabajo*

Integrante	Roles
Chong Muñoz, Marco R.	Programador, tester
Gorocica Coral, Adrián L.	Programador, analista, tester
Jiménez Vivas, Samir R.	Líder de proyecto, programador, tester
Rodríguez Camacho, Víctor	Programador, documentador

Simulación prototipo conceptual

En este apartado se encuentra un enlace a la simulación del prototipo que incluye las pantallas mostradas anteriormente en la sección de *mockups* del apartado de Especificación del proyecto.

<https://xd.adobe.com/view/3f77f13d-1597-45ef-40dd-749d47c4844e-4946/>

Conclusiones individuales

Breves resúmenes individuales de cada uno de los integrantes del equipo de trabajo.

Samir Jiménez

Como primera vez siendo líder de equipo me doy cuenta que conlleva muchas cosas, dar ideas, inspirar si es posible al resto, hacer que todos estemos en la misma sintonía es lo más difícil, pero lo más agotador es que si algo malo pasa no es culpa del equipo, es mía. Pero es algo a lo que uno se debe acostumbrar. Me gusta tener un equipo con ideas e iniciativa porque así la app crece, hubo disputas sobre funcionalidades que al final terminaban donde iniciamos casi siempre, pero me gustó y me llevo una buena experiencia. A diferencia de otras ocasiones, hoy por hoy estoy al tanto de la documentación.

Adrián Gorocica

Durante esta primera fase de desarrollo me encontré con varios problemas para plantear ideas de proyectos, buscar problemáticas y todo lo que forma parte del planteamiento de un proyecto. Me anexé a un equipo con una idea ya planteada, y a partir de ahí pude rendir mejor en la materia. Trabajar en un proyecto que se espera llegue a ser más que un proyecto educativo, me hace sentir estar un paso más adelante en mi vida profesional y espero que esta experiencia me sea de mucha ayuda para mi futuro.

Víctor Rodríguez

En el transcurso del proyecto me pude percatar, de las deficiencias que tengo al trabajar en equipo, y sobre todo la importancia de la comunicación, debido a que toda persona puede entender el funcionamiento de algo (Que en este caso sería la aplicación), pero lo visualiza de distinta manera, todos tienen una visión del proyecto, por lo tanto el que uno solo haga el documento o los maquetados, puede que no sea lo idóneo debido a que puede que no sea la misma perspectiva que los demás, de igual manera pude aprender la importancia de las reuniones de equipo antes era solo para delegar tareas, y en este proyecto era para acordar el funcionamiento y las vistas de la aplicación, lo cual sentí que era más enriquecedor que solo repartir actividades, y debido a esto, entiendo todo lo que con lleva el proyecto, y

este aprendizaje me servirá en actividades y proyectos futuros

Marco Chong

En esta etapa del proyecto pude comprender lo que es enfocarse en el diseño y la importancia de este. Cuando empezamos a trabajar fue un poco difícil porque teníamos ideas diferentes y, aunque todos estábamos dispuestos a escuchar otras ideas, la comunicación del equipo no era la mejor y perdimos mucho tiempo discutiendo cosas innecesarias. Creo que trabajar con personas con las que no había trabajado antes me saca de mi zona de confort y esto ayuda a mi crecimiento personal.

Referencias

Wizapet, no lo des por perdido. Recuperado el 22 de junio de 2020. <https://www.wizapet.com/>

PiP | The Face Recognition App | Reuniting lost pets with their owners. Recuperado el 22 de junio de 2020. <http://www.petrecognition.com/>

Finding Rover – Pet Facial Recognition. Recuperado el 22 de junio de 2020. <https://findingrover.com/>

Jiménez Vivas, S., Gorocica Coral, A., Chong Muñoz, M. y Rodríguez Camacho V. (2019). *Punto de Control 0 – Definición de la Idea del Proyecto* [Archivo Word].
<https://drive.google.com/file/d/1zHdjNljbmgkvI2QmYJVXRPg8ZtHvgwvf/view?usp=sharing>

Jiménez Vivas, S., Gorocica Coral, A., Chong Muñoz, M. y Rodríguez Camacho V. (2019). *Punto de Control 1 – Especificaciones Iniciales* [Archivo Word].
<https://drive.google.com/file/d/1RYcyYMBRI7whVAFHhng3yPV7--MYmwC0/view?usp=sharing>

Jiménez Vivas, S., Gorocica Coral, A., Chong Muñoz, M. y Rodríguez Camacho V. (2019). *Punto de Control 2 – Plan del proyecto* [Archivo Excel].
<https://drive.google.com/file/d/1RHAE4gcEsHHHINz7NDbt5BjMgbNBcwal/view?usp=sharing>