

	MÓDULO PROFESIONAL DE PROYECTO
	PROPUESTA DE TRABAJO
DEPARTAMENTO: INFORMÁTICA	CICLO: DAW
TÍTULO DEL PROYECTO: RENT A PET	

OBJETIVOS:

La plataforma está pensada con el propósito principal de abordar la pregunta común que enfrentan las personas al planificar un viaje: ¿Qué hacer con su mascota? Ofrece la oportunidad de encontrar un hogar temporal para las mascotas mientras sus dueños están ausentes. La aplicación cuenta con dos roles principales: los dueños que se ausentarán temporalmente y necesitan dejar a su mascota al cuidado de alguien más, y aquellos dispuestos a acoger a estas mascotas. Además, existe el rol del administrador (yo), que se encargará de gestionar reportes e incidencias.

A diferencia de las opciones convencionales, como perreras y organizaciones que se centran en perros y gatos, esta aplicación permite el alojamiento de todo tipo de mascotas. Los dueños de mascotas que buscan alojamiento pueden acordar fechas y un precio con la persona encargada de cuidar a su mascota durante su ausencia. El precio será propuesto por el dueño y acordado con el anfitrión. En este rol, los usuarios pueden explorar diversas opciones de personas dispuestas a cuidar a sus mascotas, con información sobre reseñas, ubicación y si están verificadas (al menos 5 cuidados satisfactorios de mascotas). Además, se mostrarán los precios mínimos establecidos por los anfitriones, aunque serán negociables y no determinantes.

Los dueños de mascotas deberán indicar que tipo de mascota tienen y características básicas, también los anfitriones podrán ver reseñas puestas en su perfil por otros anfitriones. Estos podrán ser verificados teniendo más de 5 reseñas positivas.

Las personas que ofrecen alojamiento tendrán acceso a una pantalla de gestión, que incluirá un calendario con las fechas reservadas para facilitar la organización, también tendrá que rellenar datos básicos como es el tipo de vivienda en la que se encuentra y preferencia por algunos animales. Datos que posteriormente se usaran para establecer filtros dentro de la Web. También aparecerá en su perfil si ya ha cuidado de algún animal, el tipo de animal que es y el tiempo que lo ha cuidado. (ej. Perro – 3 meses y 2 días) Estos anfitriones no necesitan experiencia previa en el cuidado de animales ni poseer mascotas propias. Pueden ser cualquier persona interesada en ganar un ingreso extra a través de la plataforma. La calidad del cuidado ofrecido y el servicio prestado serán premiados, reflejándose en las reseñas recibidas y permitiendo que la persona aparezca en una posición destacada frente a sus competidores.

Para garantizar la seguridad y la integridad de la plataforma, se implementará un sistema de reportes y una lista de palabras vetadas. Los reportes se enviarán al administrador, quien tomará medidas, como eliminar a los usuarios que incumplen las normas establecidas. La plataforma no se involucrará en los pagos entre las partes y no asumirá responsabilidad en caso de eventualidades, ya que su función es servir como intermediario entre las personas involucradas. La idea es que la plataforma funcione de manera autónoma y minimice el contacto con el administrador haciendo que cuando existan ya bastantes personas involucradas en dicha aplicación la gente que entre con intenciones de molestar aparezca en la última página y no sea un estorbo para la Web (Al no tener reseñas aparecerán de los últimos).

	MÓDULO PROFESIONAL DE PROYECTO	
	PROPUESTA DE TRABAJO	
DEPARTAMENTO: INFORMÁTICA	CICLO: DAW	
TÍTULO DEL PROYECTO: RENT A PET		

Para que todo esto funcione existirán sistemas de mensajería, alertas y sistemas de preguntas publicas íntegro en la aplicación que servirán para aportar confianza y asegurarse de que tu mascota va a estar bien cuidada. Las reseñas solo podrán hacerse al terminar el plazo de la reserva y se harán para ambas partes. En el caso del dueño de los animales se puntuará al dueño ya que este es el responsable de lo que ocurra con sus mascotas.

En resumen, esta aplicación web beneficiará principalmente a aquellos con mascotas como hámsteres, cobayas, canarios, peces etc., ofreciendo una solución para su cuidado durante las vacaciones. Los dueños podrán disfrutar de sus viajes sin preocuparse por el bienestar de sus mascotas, mientras que los anfitriones tendrán la oportunidad de ganar ingresos adicionales al cuidar de ellas.

Considero que este proyecto es extenso y se podría desarrollar más, pero creo que con lo que he puesto ya seria suficiente para cubrir gran parte del objetivo, incluso más parte de la necesaria y he decidido recortar funcionalidad de cara al Administrador de la pagina que al ser yo el que la gestionara puedo utilizar otros métodos que no requieran de interfaz para manipular esta.

TEMPORALIZACIÓN: 40 horas a desarrollar durante los meses de Abril, Mayo y Junio. Se deberán desarrollar y presentar para seguimiento cada una de las fases de desarrollo del proyecto

CONTENIDO DE LA MEMORIA: Memoria donde se describan todas las fases que se han llevado a cabo en el desarrollo de la aplicación, así como aspectos más generales como la tecnología, la finalidad,...

RECURSOS DISPONIBLES PARA SU EJECUCIÓN:

El alumno dispone de los equipos informáticos de los que a echo uso durante el curso.

FORMA DE PRESENTACIÓN: el alumno deberá entregar en soporte físico una copia de las aplicaciones o módulos desarrollados, de la misma forma se deberá entregar en papel las 3 copias correspondientes a la documentación. Para la exposición del proyecto el alumno realizará una exposición con una duración de entre 20 a 30 minutos tras los cuales el tribunal podrá formular las cuestiones que estime convenientes.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN:

(Si el proyecto lo propone el alumno los criterios de evaluación los determina el equipo docente)