**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**

**ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS**

**DISEÑO DE INTERFACES**

**PROYECTO**

**INTEGRANTES:**

Díaz Yomara

Agila Elvis

Montesdeoca Carlos

Rivera Guillermo

**NOMBRE DEL PROYECTO:**

Dog Map

**OBJETIVO:**

Diseñar un software que permita sobrellevar la ayuda hacia los animales que se encuentran en situación de vulnerabilidad en las calles, garantizando que la interfaz del software permita conocer la ubicación de estos amigos peludos de manera fácil e interactiva para el usuario.

**TIPOS DE USUARIOS A LOS QUE VAN DIRIGIDOS:**

El software será diseñado para personas mayores a los 13 años que cuenten con un dispositivo móvil y con conexión a internet, puesto que el software requerirá de estos atributos.

**LISTAR LAS FUNCIONALIDADES PRINCIPALES DE LA PÁGINA:**

* Contará con un botón que permita abrir el mapa y señalar la ubicación de los animalitos de la calle.
* Una vez señalada la ubicación se le mostrará al usuario una opción para tomar fotografías, beneficiando el reconocimiento y la veracidad del estado de los animales.
* Tendrá un apartado de donaciones, los cuales tendrán conexión con las fundaciones encargadas de la protección de estos.
* Contará con un apartado que permitirá describir de manera rápida las características del animal en caso de no poder tomar una fotografía
* Se notificará a los usuarios que estén vinculados con el software cuando haya una nueva ubicación.
* Al momento en el que se abra por primera vez el software, este contará con un minitutorial que le permita conocer al usuario las diferentes funciones que contiene.
* Contará con dos apartados, uno para inicio de sesión y el otro para registrarse, solo en caso de querer pertenecer al proyecto, lo que consiste en realizar ayudas con alimentos y cuidados hacía estos animalitos.