

**Desarrollo de aplicativo móvil para localización de
animales perdidos en la ciudad de Bogotá**

Alcance del proyecto

Contenido

1.	TITULO	4
2.	INTRODUCCIÓN	5
3.	JUSTIFICACIÓN	6
4.	OBJETIVOS	7
5.	EDT	8
	5.1.1 Diagrama de la EDT	8
	5.1.2 Diccionario de la EDT	8
6.	ASUNCIONES, RESTRICCIONES, EXCLUSIONES DEL PROYECTO	10
	6.1 ASUNCIONES	10
	6.2 RESTRICCIONES	10
	6.3 FUERA DEL ALCANCE	10
7.	CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PROYECTO	11

Alcance del proyecto

Alcance del proyecto

1. Desarrollo de aplicativo móvil para localización de animales perdidos en la ciudad de Bogotá

2. INTRODUCCIÓN

Usualmente en el momento de perderse una mascota un 80% de la población afectada con la pérdida de estos peludos recurre a las redes sociales como método de ayuda para encontrarla, pero según un estudio realizado a una población específica reducida indica que pueden pasar semanas incluso meses para recibir una respuesta respecto a su pérdida que en su mayoría son falsas alarmas. La cifra de animales domésticos en condición de calle puede sumar el millón según [1] reporte de RCN radio. Sin embargo, entidades como el instituto de bienestar animal [2] están buscando diversas maneras de mejorar la calidad de vida para estos animales, por lo tanto, es viable involucrar la tecnología para solucionar las falencias existentes en la gestión de prestar una mejor calidad de vida a los animales de la ciudad. Por lo tanto, se plantea el presente aplicativo móvil, para mejorar los actuales procesos y requerimientos de las actividades establecidas a la hora de tener una mascota extraviada, de acuerdo con las necesidades de la población afectada en condición de dueños de estas mascotas siendo pertinente innovar en esta área por medio de la tecnología, desarrollando una trazabilidad respecto al estado en el que se encuentre la mascota, reconocimiento respecto a los atributos del animal por medio de imágenes, ubicación, edad, rasgos específicos, permitiendo por medio del historial información centralizada, adopciones y reportes de igual manera que esté conectado en tiempo real con todos los sitios y entidades que permiten la estadía de estos animales por tiempo definido.

El lapso que pasa en horas, días, incluso meses o a veces años es un factor sumamente importante a la hora de encontrar a la mascota en buenas condiciones físicas, sin una herramienta que permita gestionar esta búsqueda las probabilidades de encontrar la mascota se reduce notablemente en comparación al tener acceso a una aplicación que si permita hacerlo, dicha ausencia de comunicación de segmentación de áreas, zonas, atributos generales y condiciones en la que se desarrollan los hechos son un punto clave a la hora de tener éxito para reencontrar al dueño con su mascota.

3. JUSTIFICACIÓN

Se observa que en la ciudad de Bogotá aproximadamente se pierden de 30 a 35 mascotas cada hora, entre perros y gatos, adicional a ello se promedia que el reencuentro se da para el 10% de 150 mascotas analizadas entre los primeros 2.5 días, el 30% de los 7.5 días y 10 días, el otro 25% los primeros 15 días y el restante puede alcanzar hasta los seis meses para darse el reencuentro entre dueño/mascota. Sin embargo, estas cifras únicamente se dan bajo panfletos el 20% de la población analizada, el 15% practica el voz a voz y el restante lo hace por medio de redes sociales.

Población (criterios de inclusión y exclusión). Población: Hombres y Mujeres de la ciudad de Bogotá, que tengan bajo su cargo al menos una mascota domestica (Perro o Gato) Muestra: Habitantes de la localidad de suba.

Variables a tener en cuenta: Dueños de mascotas bajo el Tipo (Perro o Gato) con edades de entre los 18 y 65 años, con cualquier género con conocimientos básicos en manejo de dispositivos móviles.

4. OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar una herramienta móvil que permita generar una alerta de búsqueda en tiempo real por ubicación, atributos generales y descripción del suceso.

ESPECIFICOS

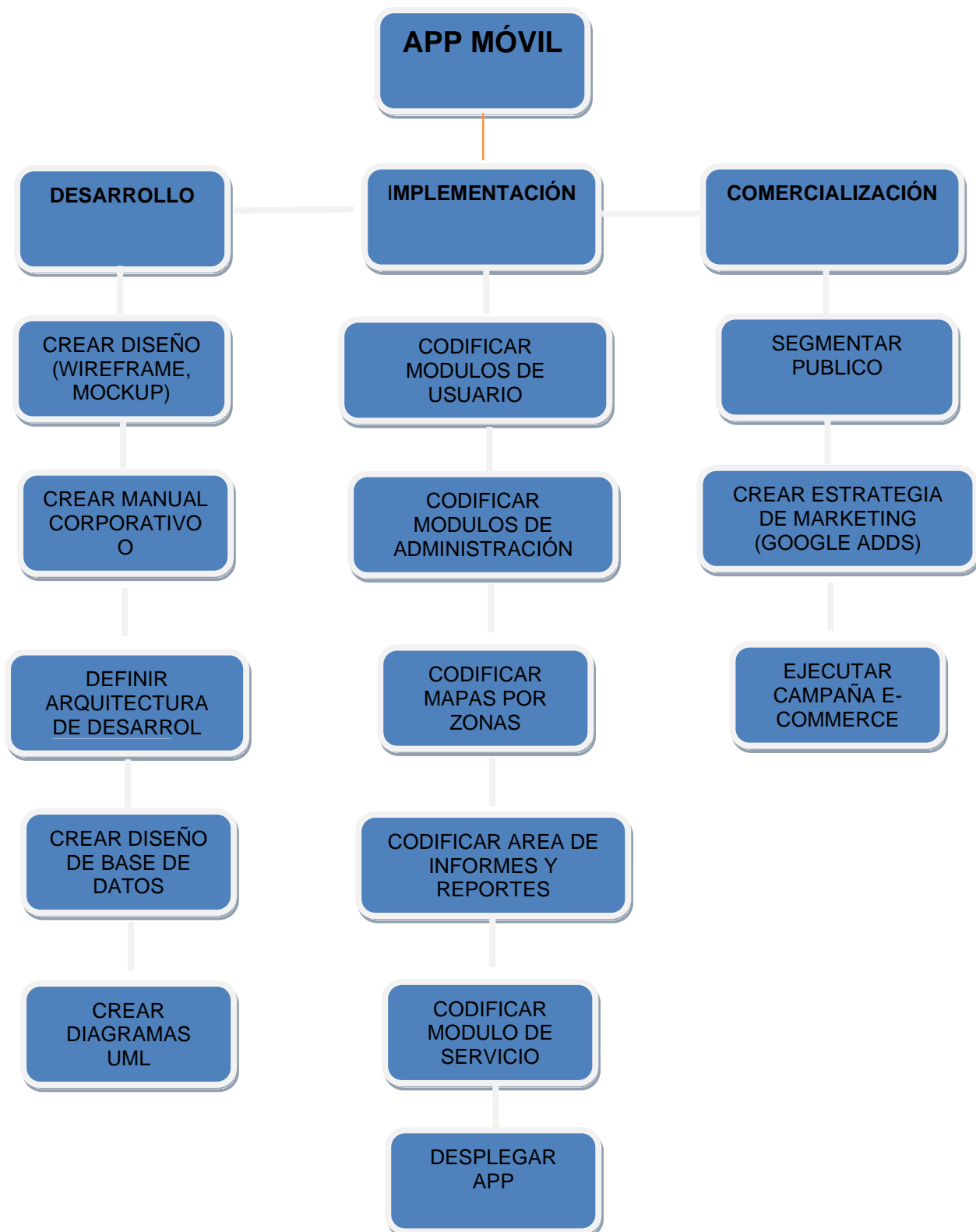
Hacer que la herramienta se implemente inicialmente en la ciudad de Bogotá.

Permitir búsqueda por medio de reconocimiento físico, validación de propiedad por parte del dueño.

Implementar medio de mensajería interna y trazabilidad por medio de comentarios vinculados a la búsqueda específica de cada animalito

5. EDT

5.1.1 Diagrama de la EDT



Alcance del proyecto

5.1.2 Diccionario de la EDT

Id	01	
Nombre del trabajo	CREAR DISEÑO (WIREFRAME, MOCKUP)	
Descripción	Reunión previa funcionalidad del lado del cliente inicial	
Responsable	Diseñador Web	
Dependencias	DISEÑOS EN PNG, JPG	
Tarea	Responsable	Duración
ACTA	Erika Caita	1 d
Diseño en formato PNG	Erika Caita	5 d
Entregables	DISEÑOS UX	
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial	
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación	

Alcance del proyecto

Id	02		
Nombre del trabajo	CREAR MANUAL CORPORATIVO		
Descripción	Reunión previa para diseño de logo y colores corporativos		
Responsable	Diseñador Web		
Dependencias	Manual Corporativo		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	5 d	
Entregables	Manual Corporativo		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	03		
Nombre del trabajo	DEFINIR ARQUITECTURA DE DESARROLLO		
Descripción	Reunión previa para especificar RF		
Responsable	Arquitecto de Software		
Dependencias	Documento IEEE		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
DOCUMENTO IEEE	Erika Caita	10 d	
Entregables	Documento		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	04		
Nombre del trabajo	CREAR DISEÑO BASE DE DATOS		
Descripción	Reunión previa para especificar RF		
Responsable	DBA		
Dependencias	DOCUMENTO IEEE		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	

Alcance del proyecto

.sql	Erika Caita	10 d
Entregables	Diccionario de Datos, código .sql	
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial	
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación	

Id	05	
Nombre del trabajo	CREAR DIAGRAMA UML	
Descripción	Reunión previa para consolidar app	
Responsable	Arquitecto de Software	
Dependencias	Documento IEEE	
Tarea	Responsable	Duración
ACTA	Erika Caita	1 d
Diagramas en formato .jpg y png	Erika Caita	20 d

Entregables	MER, BPMN, EPS, CASOS DE USO	
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial	
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación	

Id	06	
Nombre del trabajo	CODIFICAR MODULOS DE USUARIO	
Descripción	Desarrollar modulo app	
Responsable	Desarrollador	
Dependencias	Diagramas	
Tarea	Responsable	Duración
ACTA	Erika Caita	1 d
Diseño en formato PNG	Erika Caita	20 d
Entregables	Solución en Github	

Alcance del proyecto

Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación

Id	07		
Nombre del trabajo	CODIFICAR MODULOS DE ADMINISTRACIÓN		
Descripción	Desarrollar modulo app		
Responsable	Desarrollador		
Dependencias	Diagramas		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	20 d	
Entregables	Solución en Git Hub		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	08		
Nombre del trabajo	CODIFICAR MAPAS DE ZONA		
Descripción	Desarrollar modulo app		
Responsable	Desarrollador		
Dependencias	Diagramas		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	20 d	
Entregables	Solución en Git Hub		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	09		
Nombre del trabajo	CODIFICAR MODULO REPORTES E INFORMES		
Descripción	Desarrollar modulo app		

Alcance del proyecto

Responsable	Desarrollador		
Dependencias	Diagramas		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	20 d	
Entregables	Solución en Git Hub		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	10		
Nombre del trabajo	CODIFICAR AREA DE SERVICIO		
Descripción	Desarrollar modulo app		
Responsable	Desarrollador		
Dependencias	Diagramas		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	20 d	
Entregables	Solución en Git Hub		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	11		
Nombre del trabajo	DESPLEGAR APP		
Descripción	Desplegar el aplicativo Móvil		
Responsable	DevOps		
Dependencias	APK		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Diseño en formato PNG	Erika Caita	10 d	

Alcance del proyecto

Entregables	APP DESPLEGA BA EN PLAY STORE
Información adicional	Según se requiera
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación

Id	12		
Nombre del trabajo	CREAR ESTRATEGIA DE MARKETING		
Descripción	Reunión previa para generar estrategia		
Responsable	Community Manager		
Dependencias	Acta de Comite		
Tarea	Responsable	Duración	
ACTA	Erika Caita	1 d	
Documento	Erika Caita	20 d	
Entregables	Videos, Voucher		
Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial		
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación		

Id	13		
Nombre del trabajo	IMPLEMENTAR ESTRATEGIA E-COMMERCE		
Descripción	Reunión Comité		
Responsable	Community Manager		
Dependencias	Documento Comité de Aprobación		
Tarea		Responsable	Duración
ACTA		Erika Caita	1 d
Diseño en formato PNG		Erika Caita	20 d
Entregables	Manual Corporativo		

Alcance del proyecto

Información adicional	Sin inversión ni patrocinio inicial
Criterios de aceptación	Comité de Aprobación

Alcance del proyecto

6. ASUNCIONES, RESTRICCIONES, EXCLUSIONES DEL PROYECTO

6.1 ASUNCIONES

Convenio dentro del tiempo estipulado con entidades protectoras de animales y prestadoras de servicio de GPS.

6.2 RESTRICCIONES

Dependencia con terceros, API, Frameworks, GPS

6.3 FUERA DEL ALCANCE

Mascotas no domésticas, que pueda interferir en el correcto uso del chip.

Alcance del proyecto

Alcance del proyecto

7. CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PROYECTO

Desarrollo e implementación de herramienta por medio del aplicativo móvil, el cual permitirá hacer búsqueda en tiempo real de sus mascotas por medio de herramientas de mensajería, alertas y notificaciones inmediatas.

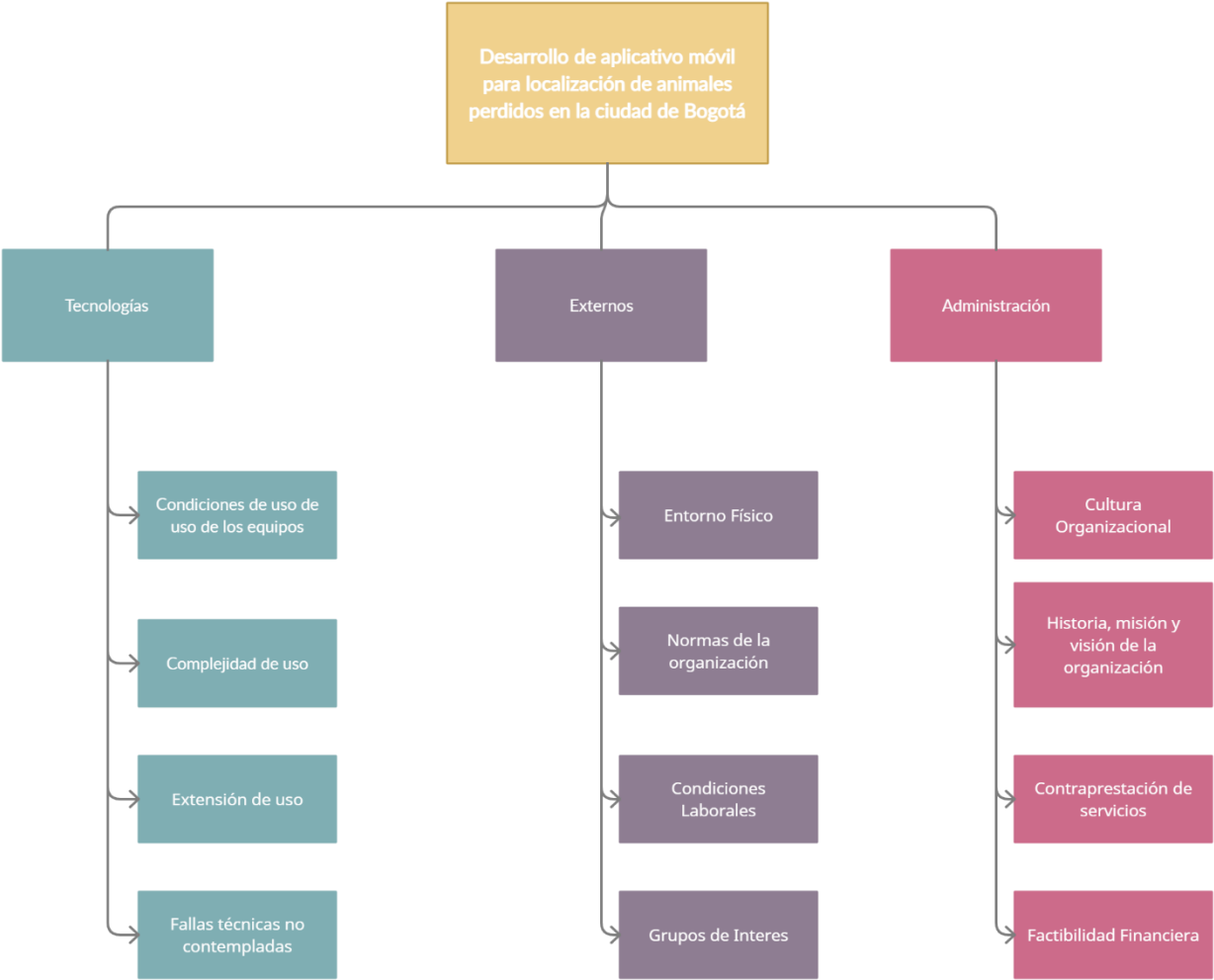
Alcance del proyecto

Alcance del proyecto

8. DIAGRAMA DE GANTT

Actividad	Descripción	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Inicio del Proyecto										
Definir título y Objetivos del proyecto	Se desarrolla el análisis de los objetivos específicos y generales del proyecto, aplicación del design think para analizar y obtener innovación de una manera exitosa en el desarrollo del producto y									
Definición de Requisitos										
Definir requisito funcional global	Al tener una metodología ágil se toma un requerimiento global para ejecutar la idea y definir los requisitos continuos a este, con el protagonismo y ayuda permanente del usuario en búsqueda de estrategias altamente creativas y generadora de buenos resultados.									
Prototipo										
Prototipo no funcional	Se desarrolla un prototipo no funcional permitiendo representar al usuario el producto con el fin de experimentar su finalidad y recibir retroalimentación de las partes involucradas. Esta fase se repite tantas veces como sea necesario.									
Construcción										
Codificación pruebas e integración	Se desarrolla el lado grueso de la aplicación, pruebas en tiempo real, desarrollo front-end y back-end. Esta fase se repite tantas veces como sea necesario									
Implementación										
Despliegue de la aplicación (Cutover)	Se realizan las pruebas en un entorno de producción en vivo									

9. DIAGRAMA RBS



10. MATRIZ DE RIESGOS

MATRIZ DE RIESGOS





RIESGO

Probabilidad (Ocurrencia)	Gravedad (Impacto)	Valor del Riesgo	Nivel de Riesgo
------------------------------	-----------------------	------------------	--------------------

Condiciones de uso de los equipos	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Complejidad de uso de los equipos	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Extensión de uso de los equipos	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Fallas técnicas no contempladas en el uso de los equipos	BAJA	BAJA	2	Marginal
Entorno Físico	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Normas de la organización	BAJA	BAJA	2	Marginal
Condiciones Laborales	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Grupos de Interes	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable
Cultura Organizacional	BAJA	BAJA	2	Marginal
Historia, misión y visión de la organización	BAJA	BAJA	1	Marginal
Contraprestación de servicios	BAJA	BAJA	1	Marginal
Factibilidad Financiera	MEDIA	MEDIA	3	Apreciable

LEYENDA

			GRAVEDAD (IMPACTO)				
			MUY BAJO 1	BAJO 2	MEDIO 3	ALTO 4	MUY ALTO 5
PROBABILIDAD	MUY ALTA	5	5	10	15	20	25
	ALTA	4	4	8	12	16	20
	MEDIA	3	3	6	9	12	15
	BAJA	2	2	4	6	8	12
	MUY BAJA	1	1	2	3	4	5

	Riesgo muy grave. Requiere medidas preventivas urgentes. No se debe iniciar el proyecto sin la aplicación de medidas preventivas urgentes y sin acotar sólidamente el riesgo.
	Riesgo importante. Medidas preventivas obligatorias. Se deben controlar fuertemente las variables de riesgo durante el proyecto.
	Riesgo apreciable. Estudiar económicamente si es posible introducir medidas preventivas para reducir el nivel de riesgo. Si no fuera posible, mantener las variables controladas.
	Riesgo marginal. Se vigilará aunque no requiere medidas preventivas de partida.

Alcance del proyecto

