



GPA
CLAUDIA POPPE

Manual de usuario Aplicación Móvil GPA



Contenido

Manual de usuario aplicación móvil GPA	2
Tipos de usuario.....	2
Iniciar sesión	2
Listado de mascotas	3
Agregar nueva mascota	4
Cerrar sesión.....	7

Manual de usuario aplicación móvil GPA

Tipos de usuario

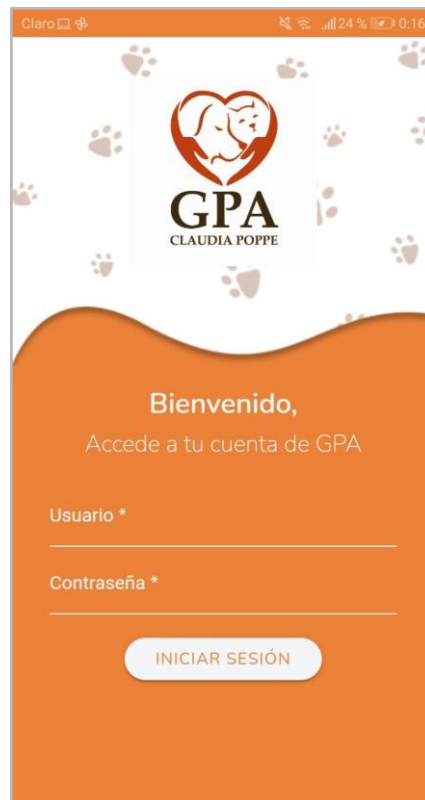
En GPA App existen 2 tipos de usuarios en el sistema:

- Administrador
- Voluntario

Dentro de la aplicación cada tipo de usuario tendrá diferentes permisos para diferentes acciones. Estas acciones se irán describiendo a lo largo de este manual.

Iniciar sesión

Al iniciar la aplicación lo primero que verá será una página donde usted podrá iniciar sesión:



1. Ingrese su usuario y contraseña en los campos correspondientes.
2. Tocar el botón de "Iniciar sesión"
3. Si sus credenciales son correctas, la aplicación lo redireccionará hacia dos dependiendo de si usted es un administrador o un voluntario.

Listado de mascotas

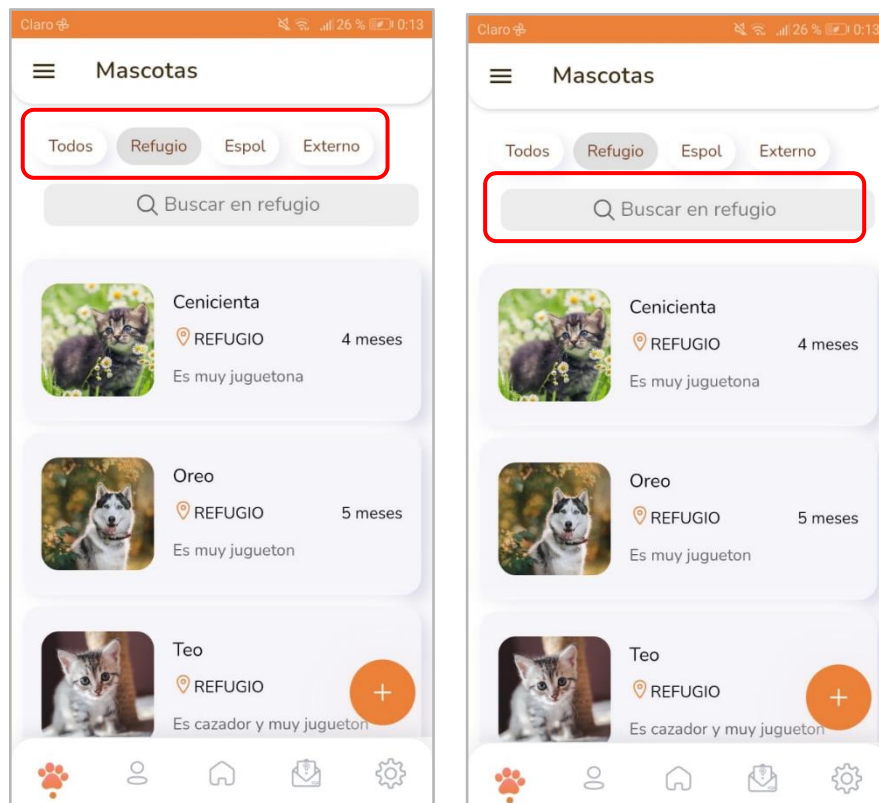
Al iniciar sesión, la primera página que verá será el listado de todas las mascotas que se han ingresado en el sistema.

Por cada mascota se verá la información de:

- Su foto
- Su nombre
- Su edad
- Su ubicación
- Una breve descripción

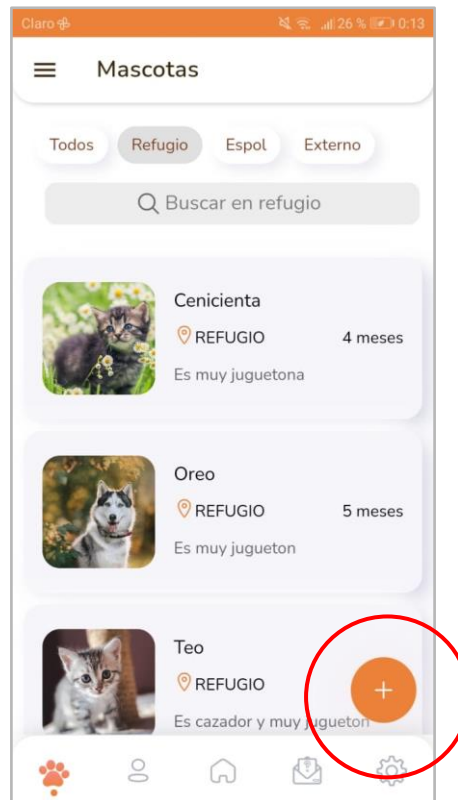
Además de esto usted podrá:

- **Filtrar mascotas:** En la parte superior de la pantalla se presentarán cuatro botones para filtrar el listado de mascotas dependiendo de su ubicación para poder consultar si se desea ver el listado de mascotas que están en el Refugio, en Espol, o si es un caso Externo. Toque cualquiera de estos botones para filtrar.
- **Buscar mascota:** Debajo de los filtros, se encontrará con un buscador donde usted podrá ingresar el nombre de la mascota a buscar.

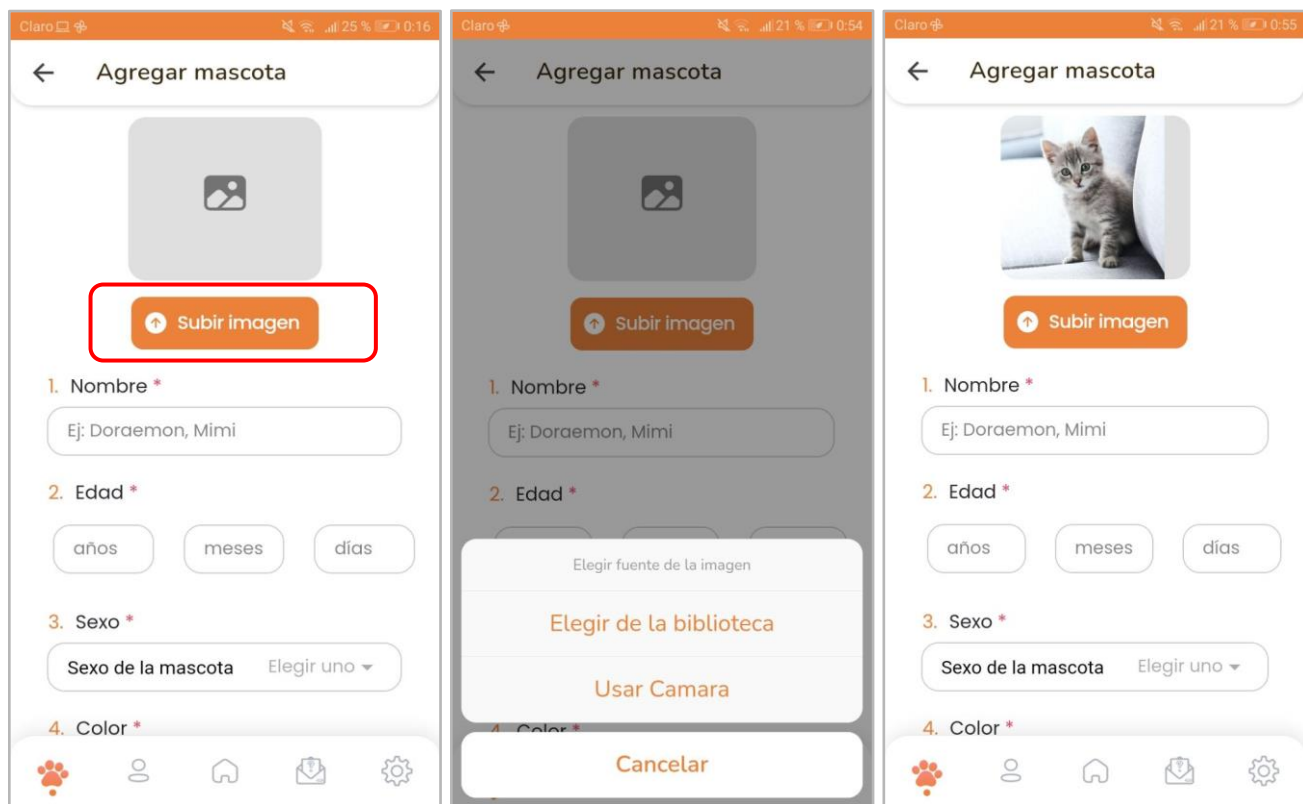


Agregar nueva mascota

1. En la página de Mascotas, tocar el botón naranja con el signo + para ir al formulario de agregar mascota.



2. Tocar el botón de **subir imagen** para agregar una imagen de la mascota, esta puede ser una foto tomada con la cámara en el instante o alguna guardada en la galería del celular



3. En el formulario para crear mascota llenar los campos con la siguiente información:
 - a. **Nombre:** Nombre de la mascota nueva a ingresar al sistema
 - b. **Edad:** Edad de la mascota a ingresar, es obligatorio ingresar por lo menos uno de los siguientes campos
 - i. Años: Cuántos años aproximadamente tiene la mascota
 - ii. Meses: Cuántos meses aproximadamente tiene la mascota
 - iii. Días: Cuántos días aproximadamente tiene la mascota
 - c. **Sexo:** Sexo de la mascota a ingresar (Macho o Hembra)



- d. Color:** Una pequeña descripción de los colores más representativos de la mascota, por ejemplo: Negro con manchas blancas.
- e. Ubicación:** La localización actual de la mascota, estas pueden ser:
 - i. Refugio: Si la mascota está en el refugio de GPA.
 - ii. Externo: Si la mascota es puesta en adopción por una persona externa a GPA.
 - iii. Dentro de Espol: Si la mascota reside en el campus de la Espol.
 - iv. Hogar temporal: Si la mascota reside temporalmente en hogar de algún voluntario.
- f. Características:** Estos campos detallan información histórica de la mascota
 - i. Esterilizado: Si la mascota se encuentra esterilizada.
 - ii. Adoptado: Si la mascota ha sido adoptada.
 - iii. Caso externo: Si la mascota reside fuera de la Espol y del refugio, y una persona externa quiere ponerla en adopción
- g. Personalidad:** Campo que detalla el rasgo más significativo de la mascota, este puede ser:
 - i. Tímido
 - ii. Dócil
 - iii. Sociable
 - iv. Feroz
 - v. Juguetón
- h. Tipo de animal:** Campo que detalla qué tipo de animal es, actualmente estos pueden ser
 - i. Gato
 - ii. Perro
- i. Descripción:** Detalles importantes que se debe saber de las mascotas, por ejemplo alergias, miedos, enfermedades, entre otros.

4. Finalmente, tocar el botón guardar para agregar la mascota al sistema

The 'Agregar mascota' form consists of the following fields and options:

- 1. Nombre * (Text input, example: Doraemon, Mimi)
- 2. Edad * (Buttons: años, meses, días)
- 3. Sexo * (Dropdown: Sexo de la mascota, Elegir uno)
- 4. Color * (Text input, example: Ej: Amarillo, blanco con manchas n...)
- 5. Ubicación * (Dropdown: Lugar, Seleccio...)
- 6. Características * (Buttons: Esterilizado, Adoptado, Caso Externo, Es adoptable)
- 7. Personalidad * (Dropdown: Personalidad, Seleccio...)
- 8. Tipo de animal * (Dropdown: Tipo, Seleccio...)
- 9. Descripción (Text input, placeholder: Breve descripción de la mascota)
- Buttons: Guardar, Cancelar

Cerrar sesión

1. Tocar el botón de la parte superior izquierda
2. Del menú que aparece, tocar el botón de cerrar sesión

