**Requerimientos Funcionales**

En el momento en el que e usuario inicia sesión o se registra en nuestra aplicación web puede acceder a todos los servicios que está brinda, al momento en el que se registra por primera vez, esta información es almacenada en la base de datos.

Si el usuario desea registrar a un animal de la calle, puede acceder al apartado de “Registro de animal”, de esta manera se le pedirá al usuario que ingrese ciertos datos acerca del estado y dirección en la que encontró al animalito.

La aplicación cuenta con una interfaz dinámica y que le permite al usuario conocer un poco más acerca de los derechos de los animales, también acerca de las personas que se encargaron de desarrollo, además de poder realizar una visualización de los perros/gatos que ya se han registrado en el sistema.

Nuestro sistema cuenta con un apartado de Adopción, en el cual el usuario puede optar por alguno de nuestros amigos de 4 patas que se encuentran en el sistema, para lograr esto es necesario que el usuario llene el formulario de adopción para poder verificar si es que es apto o no, en caso de ser apto se le mostrará una ficha de adopción, en la cual constarán ciertos datos tanto del usuario como del perro o gato que está adoptando.

En caso de que se quiere hacer una donación de algún tipo como humanitaria o monetaria, el sistema cuenta con una interfaz de donaciones en la cual, dependiendo del tipo será registrada en la base de datos.

**Usuarios del Sistema Web**

A parte del grupo de desarrollo y los clientes, el proyecto está dirigido para individuos que tengan interés en el uso del sistema, este no tiene restricciones de edad en sí, está desarrollado con la intensión de poder ser utilizado por personas que tengan conocimientos básicos acerca de dispositivos inteligentes y conexión a internet, para ser mas exacto el sistema es para personas mayores a 7 años.

Los usuarios que interactúen con el sistema pueden conocer los servicios que brinda este con solo ingresar los datos necesarios para el funcionamiento de dichos servicios que se pueden utilizar a medida que vaya conociendo la interfaz del sistema.

**Restricciones de desarrollo**

Para aprobar una adopción es necesario que el usuario ingrese sus datos, esto para validar si es que se encuentra en la base de datos, de esta manera se puede acceder al apartado de formulario.

De la misma manera ciertos servicios como la donación, es necesario que el usuario se registre o inicie sesión, para poder almacenar sus datos en el apartado de donaciones.

Por el momento la aplicación no cuenta está disponible como plataforma en móviles, pero si se encuentra disponible para poder visitarla desde el navegador de su dispositivo.

Un requerimiento para mejor manejo en la base de datos es en el formulario de adopción el cual solo cuenta con las opciones “si” y” no” para contestar a las preguntas, esto para agilizar el proceso.

En el apartado de donaciones, se permite realizar débitos mensuales por medio de la plataforma Paypal y si se trata de transferencias bancarias, está incorporado para 4 bancos, los enlaces a dichos bancos se encuentran en la interfaz de donaciones.

**Consideraciones**

El proyecto pretende dar una ayuda a la parte de rescate de animales de la calle, de una manera tecnológica, amigable y fácil de usar para el usuario, está desarrollado con la intensión de poder ser usado por un público en general que tenga conocimientos básicos sobre usos de herramientas web y dispositivos inteligentes. El equipo de desarrollo consiente de que no es una ayuda total y que no es una solución final, es autónomo en su desarrollo y busca ser aprobado de manera colectiva, para en un futuro poder optar con este proyecto a llevarlo a un nivel superior y de esta manera poder brindar una ayuda mas completa y de paso llevar a sus desarrolladores a encontrarse entre sí dentro del mundo de la programación.

El personal del proyecto, desarrolladores y clientes como pilares y sustento de vida del proyecto son los cuales han logrado llevar a cabo la elaboración de este, concluyendo que el proceso de desarrollo es continuo e iterativo en sus partes. Como instrumentos de elaboración, se tienen dispositivos y materiales que se encuentran disponibles para la comunidad.

**Conformación del equipo de trabajo**

El equipo de trabajo fue conformado por cuatro estudiantes de Desarrollo de Software de la Escuela de Formación de Tecnólogos (ESFOT) de la Escuela Politécnica Nacional (EPN) que actualmente se encuentran cursando la mitad de carrera.

El equipo fue dividido de la siguiente manera: Yomara Díaz, como encargada de recepción de requisitos de usuario, Carlos Montesdeoca como administrador de bases de datos, Elvis Agila como coordinador de proyecto y Guillermo Rivera como Scrum Master.

Los cuatro integrantes se encargaron del desarrollo del sistema con la finalidad de afianzar conocimientos, mejorar el trabajo en equipo, la organización estuvo realizada por medio de reuniones continuas por lo integrantes. El proyecto utiliza la metodología de desarrollo Prototipado, puesto que se realizaron mockups de las interfaces de usuario que el sistema contiene, para poder hacer una revisión y tener en cuenta la aceptación del Cliente, para fines del proyecto se definen como Clientes a los Ingenieros Edwin Salvador y Juan Pablo Saldumbide, los cuales han llevado una revisión continua del proyecto, para verificar que se cumplan con los sprints definidos con anterioridad.

El proyecto y su organización fue definida para cuatro sprints, cada uno cuenta con las tareas a realizarse y el tiempo que va a durar cada sprint para entrega del proyecto.