

Happy Kids Colombia

Mario Rojas
Calidad de software
Universidad Antonio Nariño



Universidad Antonio Nariño

Facultad de Ingeniería de sistemas y computación

Proyecto: Happy Kids Colombia

Calidad de software – entrega 3

Heisemberth Mario Rojas Marín

Profesor: Cristian Orjuela Velandia

Bogotá Colombia

02/02/2023



Contenido

1)	NOMBRE DE LA APP WEB	3
2)	IDENTIFICACION DEL PROBLEMA.....	2-4
3)	OBJETIVOS.....	4-5
4)	JUSTIFICACIÓN.....	5
5)	MODULOS DEL SOFTWARE.....	5-7
6)	REQUISITOS.....	7-8
7)	LOGO Y PERSONAJE.....	8



1) Nombre de la app web

Happy Kids Colombia (HKC)

¿Por qué HKC?

Principalmente es la abreviatura de Happy Kids Colombia, pero en el trasfondo es tomado de la cultura Maya, ellos expresaban ese concepto de unión en su saludo diario, “In LaK'ech”, que significa: “yo soy otro tú”, y la respuesta “Hala Ken” que significa: “tú eres otro yo”. Ellos pensaban que algún día el hombre, sentiría a los otros hombres como otra parte de sí mismos, que todos seremos uno solo y este es un pilar de nuestra iniciativa, ayudar a los demás como si fuéramos nosotros mismos.

2) Identificación de problemas

A- ¿Cuál es el problema que ataca mi aplicación?

Happy Kids Colombia (HKC) será una aplicación web que ayudará significativamente a muchos niños de Colombia a creer que existe una brecha de esperanza y amor por los demás, aportamos un símbolo intangible y social, que trae cultura, momentos de alegría, empatía y muchos valores éticos, buscamos donar una gota de agua en un mar de pobreza.

B- ¿Existe otro software igual?

Existen otras plataformas que utilizan diferentes métodos para donar dinero a entidades que se encargan de distribuirlo de la mejor manera, pero NO existe otro software el cual se encargue de cambiar juguetes usados por cupones de descuento en establecimientos, tampoco dan la opción de poder ver de manera clara adonde fue ni a quien se entregó, por ello esperamos que esta iniciativa tenga una gran acogida por la sociedad.



C- Limitaciones y restricciones

- Inicialmente solo funcionara en Bogotá
- Los juguetes solo podrán ser recogidos los días sábados
- Solo se recogerán juguetes en áreas no mayores a 7 KM del lugar de desarrollo (20 de julio)

D- Happy Kids Colombia (HKC) será una aplicación web que ayudará a muchos niños de escasos recursos, Esta aplicación web tendrá diferentes módulos los cuales se irán desarrollando a lo largo del proyecto, se realizara un módulo para que las personas se registren y así poder tener sus datos para luego enviar los cupones de descuento, además las empresas que quieran unirse a nuestro proyecto tendrán un formulario para poder realizar esta petición, en la web quedaran registrados todos los eventos que se realicen para entregar los juguetes a los niños, también se podrá ver una lista de todos los nombres de los donantes como muestra de gratitud, todos los juguetes serán clasificados dentro de un inventario según su género (así tendremos claridad de cuantos niños y niñas serán beneficiados cada mes) añadiremos un mapa de Bogotá interactivo en el cual podremos evidenciar cuantos juguetes se han recibido por localidad.

3) Objetivos

- Recolectar mas de 100 juguetes al mes
- Que sea un software agile e intuitivo
- Lograr trabajar en 2 o más localidades
- Impactar positivamente en la sociedad
- Obtener reconocimientos por el proyecto.

4) Justificación la pobreza infantil en Colombia es una realidad que no podemos ignorar. Con este software no podremos erradicar la pobreza, pero si podemos aportar un poco de felicidad en los niños, por otro lado,



es nuestra responsabilidad como sociedad trabajar juntos para asegurarnos de que estos niños tengan las mismas oportunidades que todos los demás. Recordemos que la infancia es una etapa crucial en la vida de cualquier persona, y es nuestra responsabilidad garantizar que los niños tengan un futuro mejor, queremos crear mensajes en nuestra plataforma que nos hagan pensar en que todos somos uno solo y que debemos ayudarnos como hermanos sin importar raza o género.

5)

A- Módulos de mi software

A- Módulo de registro

- Se tendrá un login en el cual las personas podrán registrarse, ya teniendo su correo enviaremos el cupón al donar los 10 juguetes, además anunciaremos eventos y campañas donde se entregarán los juguetes y demás.

B- Módulo de cupones aleatorios

- Se creará este módulo en el cual estarán todos los cupones disponibles para ser entregados a los donantes.

C- Módulo de comentarios

- Allí los donantes o personas que han recibido regalos podrán dejar su comentario de agradecimiento o de felicitaciones.

D- Módulo para que las empresas se unan a nosotros



- Aquí las personas podrán hacer una petición por un formulario para que creamos un cupón en el cual ellos darán la propuesta, al ser revisado y aceptado lo incluiremos en el modulo de cupones aleatorios

E- Módulo de evidencias

- En este modulo todas las personas tendrán acceso a ver todos los eventos en los cuales se han regalado los juguetes

F- Módulo de gratitud

- Se tendrá un modulo en el cual con el consentimiento de los donantes se publicará su nombre o empresa en modo de gratitud por haber sido parte de esta iniciativa

G- Módulo de inventario

- Aquí tendremos un modulo dentro de la web en el cual registraremos cuantos juguetes en total se han recolectado

H- Módulo de localidades de Bogotá

- añadiremos un mapa de Bogotá interactivo en el cual podremos evidenciar cuantos juguetes se han recibido por localidad.

B- Pantallas funcionales según modulo

- Módulo de registro – 3 pantallas



- Módulo de cupones aleatorios – 1 pantalla
- Módulo de comentarios – 1 pantalla
- Modulo para que las empresas se unan a nosotros – 2 pantallas
- Módulo de evidencias – 2 pantallas
- Módulo de gratitud – 1 pantalla
- Módulo de inventario – 1 pantalla
- Módulo de localidades de Bogotá – 1 pantalla

6) 3 REQUISITOS

- LOGIN
 - a- QUIEN, QUÉ Y COMO
Usuario, podrá registrarse, dando clic en un botón de login
 - b- La persona ingresara a la página y tendrá en la parte superior derecha un botón para hacer login, luego de oprimirlo se ira a una segunda pantalla donde preguntara si se quiere registrar o ya esta registrado, si ya está registrado dará clic en login he iniciara sesión con su correo y contraseña, de lo contrario entrara en SINGUP y introducirá su correo y contraseña para registrarse, luego de de registrarse podrá ir al login e iniciar sesión, luego de iniciar lo llevara de nuevo a la página web principal
 - c- ¿Qué datos utiliza este requisito?
Correo y contraseña
- Módulo de cupones aleatorios
 - d- QUIEN, QUÉ Y COMO
Usuario, recibe un cupón de descuento en su correo, luego de donar sus 10 juguetes
 - e- Después de estar registrado el usuario tendrá acceso a un botón que se llama “dona un juguete usado “luego de dar clic será llevado a un formulario el cual le pedirá dirección, teléfono, cuantos juguetes donará, y la hora en que se podrá recoger el día



sábado, después de enviar el formulario será llevado a una página de agradecimiento.

- Módulo de comentarios
 - f- QUIEN, QUÉ Y COMO
Usuario, podrá dejar un comentario en la web, dirigiéndose al lugar donde estará situada la caja de comentarios
 - g- No hay problema si la persona no está registrada, en el footer de la página principal se encontrará una caja de comentarios en la cual las personas podrán dejar su mensaje el cual será publico

LOGO PRINCIPAL:



PERSONAJE PRINCIPAL:

