



**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**ARQUITECTURA DE APLICACIONES WEB (SI705)**

**TRABAJO FINAL**

**PROFESOR:**

Flores Orihuela, Carlos Alberto

**AUTORES: GRUPO 3**

Caqui Pizarro, Valeria Milagros	U20211C241
Cotrina Zavala, Betty Andrea	U202113356
Huamani Felix, Romina Stephanie	U20201B134
Terrones Polo, Victor Manuel	U202119170
Vasquez Castro, Andre Nicolas	U20211B559

**SECCIÓN: SS71**

Lima, 20 de noviembre de 2023

# REGISTRO DE VERSIONES

Versión	Fecha	Autor	Descripción de modificación
01	28/08/23	André Romina	Diseño de base de datos
02	11/09/23	Valeria Andrea Victor	Wireframes Diseño de Mockups
03	18/09/23	Andrea	Product Backlog en Trello
04	20/09/23	Andrea Valeria Victor Romina André	Desarrollo de backend
05	21/09/23	Andrea Valeria Victor Romina André	Revisión de todo el documento
06	11/10/23	Andrea Valeria Victor Romina André	Desarrollo del frontend
07	01/11/23	Andrea Valeria Victor Romina André	Cosas adicionales del frontend

08	20/11/23	Andrea Valeria Victor Romina André	Revisión del documento
----	----------	--	------------------------

## STUDENT OUTCOME

El curso contribuye el cumplimiento de:

### ABET – EAC - Student Outcome 2

La capacidad de aplicar el diseño de ingeniería para producir soluciones que satisfagan necesidades específicas con consideración de salud pública, seguridad y bienestar, así como factores globales, culturales, sociales, ambientales y económicos.

CRITERIO ESPECÍFICO	ACCIONES REALIZADAS	CONCLUSIONES
3.c1. Comunica oralmente sus ideas y/o resultados con objetividad a público de diferentes especialidades y niveles jerárquicos, en el marco en la gestión de un proyecto en ingeniería de sistemas de información	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de presentaciones técnicas a equipos multidisciplinarios para explicar los conceptos clave del proyecto de sistemas de información.</li> <li>Participación en reuniones de revisión y discusión de avances del proyecto, respondiendo a preguntas y aclarando dudas de manera efectiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se ha mejorado la habilidad de adaptarse al nivel de conocimiento y experiencia del público, lo que ha facilitado la comunicación efectiva con diferentes especialidades.</li> <li>La interacción constante con equipos multidisciplinarios ha permitido identificar áreas de mejora en la comunicación y ajustar el enfoque para satisfacer las necesidades de los diferentes niveles jerárquicos.</li> </ul>
3.c2. Comunica en forma escrita ideas y/o resultados con objetividad a	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se identificó problemas a solucionar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprendimos que los planes de implementación deben ser detallados y</li> </ul>

público de diferentes especialidades y niveles jerárquicos, en el marco en la gestión de un proyecto de ingeniería de sistemas de información

- Proponemos planes para la implementación de las soluciones
- Se realizó ajustes y mejoras en las soluciones implementadas

tener en cuenta los recursos disponibles.

# CONTENT

## Contenido

REGISTRO DE VERSIONES .....	2
INTRODUCCIÓN .....	8
1.1.    Startup Profile.....	8
1.1.1.    Descripción de la Startup .....	8
1.1.2.    Perfiles de integrantes del equipo .....	10
1.2.    Solution Profile.....	12
1.2.1.    Antecedentes y problemática .....	13
1.2.2.    Lean UX Process.....	16
1.3.    Segmentos objetivo .....	21
REQUIREMENTS ELICITATION & ANALYSIS.....	22
1.4.    Competidores.....	22
1.4.1.    Análisis competitivo .....	23
1.4.2.    Estrategias y tácticas frente a competidores .....	25
1.5.    Entrevistas .....	26
1.5.1.    Diseño de entrevistas .....	26
1.5.2.    Registro de entrevistas .....	27

1.5.3.	Análisis de entrevistas.....	31
1.6.	Needfinding .....	33
1.6.1.	User Personas .....	33
1.6.2.	User Task Matrix .....	34
1.6.3.	User Journey Mapping .....	37
1.6.4.	Empathy Mapping.....	38
1.6.5.	As-is Scenario Mapping.....	40
	REQUIREMENTS SPECIFICATION .....	44
1.7.	To-Be Scenario Mapping .....	44
1.8.	User Stories .....	46
1.11.	Impact Mapping .....	63
1.12.	Product Backlog .....	64
	PRODUCT UX/UI DESIGN .....	68
1.13.	Style Guidelines .....	68
1.13.1.	General Style Guidelines .....	69
1.13.2.	Web Style Guidelines .....	72
1.14.	Information Architecture.....	74
1.14.1.	Organization Systems .....	74
1.14.2.	Labeling Systems .....	77
1.14.3.	Searching Systems .....	78
1.14.4.	Navigation Systems .....	79
1.15.	Landing Page UI Design .....	80
1.15.1.	Landing Page Wireframe .....	80
1.15.2.	Landing Page Mock-up.....	89
	Web Applications UX/UI Design. ....	96

4.4.1. Web Applications Wireframes.....	96
▪ 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams. ....	118
4.4.3. Web Applications Mock-ups .....	122
4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams .....	159
4.5. Web Applications Prototyping.....	161
4.6. Software Object-Oriented Design.....	162
4.6.1. Class Diagrams. ....	162
4.6.2. Class Dictionary. ....	162
4.7. Database Design.....	164
4.7.1. Database Diagram. ....	164
<b>CAPÍTULO V: PRODUCT IMPLEMENTATION, VALIDATION &amp; DEPLOYMENT</b>	
.....	165
5.1. Software Deployment Configuration.....	165
5.1.1. Software Development Environment Configuration .....	165
▪ 5.1.2. Source Code Management.....	166
5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.....	168
5.1.4. Software Deployment Configuration .....	168
5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation.....	170
5.2.1. Sprint 1 .....	170
.....	170
5.2.1.1. Sprint Backlog 1.....	171
5.2.1.2. Development Evidence for Sprint Review .....	175
5.2.1.3. Execution Evidence for Sprint Review.....	176
5.2.1.4. Services Documentation Evidence for Sprint Review.....	176
5.2.1.5. Software Deployment Evidence for Sprint Review.....	177

5.2.1.6. Team Collaboration Insights during Sprint	Error! Bookmark not defined.
5.2.2. Sprint 2 .....	182
5.2.2.1. Development Evidence for Sprint Review .....	188
5.2.2.2. Execution Evidence for Sprint Review.....	191
5.2.2.3. Software Deployment Evidence for Sprint Review.....	191
5.2.2.4. Team Collaboration Insights during Sprint .....	192
5.3. Validation Interviews .....	194
5.3.1. Diseño de Entrevistas.....	194
5.3.2. Registro de Entrevistas.....	195
5.3.3. Evaluaciones según heurísticas .....	196
5.4. Video About-The-Team .....	197
conclusiones .....	198
bibliografía .....	200
anexos.....	201

# INTRODUCCIÓN

CHAPTER

1

## 1.1. Startup Profile

La idea de Pamper Ur Pet surgió en el mes de abril del año 2023. Esta Startup es una empresa de tecnología que facilita, por medio del aplicativo, que las personas que tienen mascotas en casa y desean un servicio de paseo de mascotas puedan buscar y elegir a un caminante o paseador de acuerdo con su ubicación en el Perú. Lo que propone nuestra app, es que los usuarios tengan la oportunidad de cuidar y sacar a pasear de forma segura a sus mascotas con personas especializadas y experimentadas por medio de un sistema inteligente a tiempo real y que al finalizar ofrecerá buenos resultados.

### 1.1.1. Descripción de la Startup

Pamper Ur Pet es una empresa que mediante su aplicación permite al usuario buscar y elegir a un paseador de mascotas de acuerdo con su experiencia de una manera segura y sencilla, para luego visualizar la geolocalización de varios lugares a tiempo real en el teléfono y así tener más confianza con el servicio que ofrecemos.

Para empezar, el usuario deberá crear un perfil donde se le solicitará algunos datos personales y de contacto, también sobre su mascota.

Una vez que el usuario esté logeado, podrá visualizar nuestra plataforma. Aquí se le mostrará posibles opciones de servicios como cuidado o pasear a su mascota, luego varios perfiles de cuidadores o paseadores que estén cerca de su ubicación con su respectiva información. Esta contendrá la información personal, una breve descripción de la experiencia, una indicación del costo y la residencia.

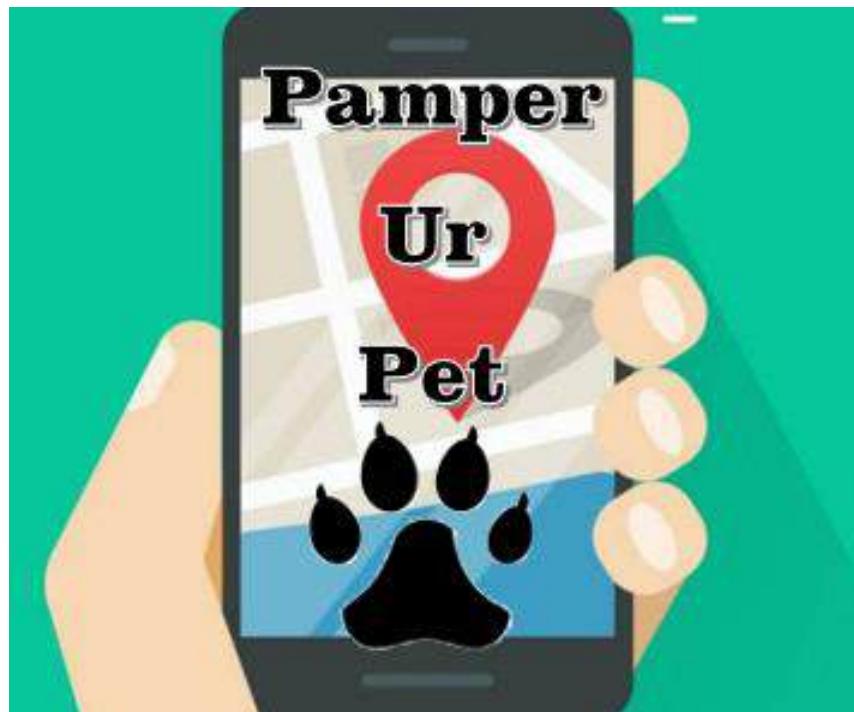
Si el usuario no visualiza ningún servicio disponible cerca de su ubicación podrá seleccionar la opción de “Otro lugar”. Esto servirá para que el usuario pueda buscar más opciones de cuidadores o paseadores disponibles, de esta forma lograríamos asegurar una eficiente búsqueda de resultados al tener diversas opciones y una solución excelente que cumpla con sus expectativas.

Para empezar a adquirir el servicio de paseo o cuidado, se mostrará una lista de candidatos libres y seleccionas el perfil de la persona que deseas con base en su experiencia. Luego, se le mostrará unos datos a completar sobre el servicio como ingresar las horas de caminata y la cantidad de mascotas. Despues de terminar con esto, el sistema generará el costo del servicio y se le ofrecerán distintas formas de pago como:

-Pago por internet (con tarjetas de crédito o débito)

-Yape o Paypal

Al realizar el pago le das a la opción “Listo”, esto confirmará el servicio adquirido e irá directamente un cuidador o paseador a tu ubicación para recoger a tu mascota, podrás activar la geolocalización en el teléfono para observar a tiempo real en donde se encuentra tu mascota y mantener siempre el contacto con el paseador a cada momento hasta que culmine el tiempo del servicio.



## **1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo**

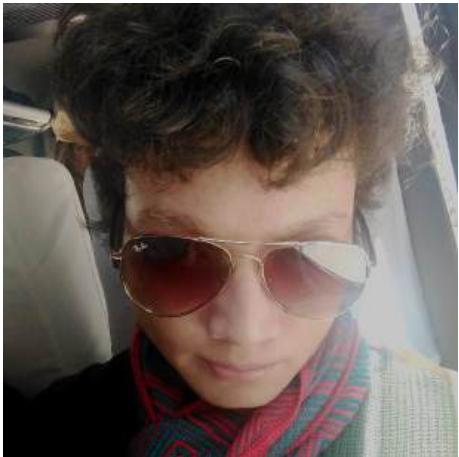
Somos un grupo de estudiantes de la carrera de Ingeniería de Sistemas en la UPC. Propusimos varias ideas que tienen como fin instruir y brindar un soporte para un modelo de negocio. Al final escogimos Pamper Ur Pet, ya que es una propuesta que se basa en satisfacer a los usuarios que deseen adquirir un servicio para el cuidado o paseo de su mascota de forma segura. Cada uno de nosotros aportó un valor distinto y organizamos nuestras ideas mediante un plan de trabajo con el fin de convertirnos en un equipo.



Mi nombre es Romina Stephanie Huamani Felix, estudio la carrera de Ingeniería de Sistemas en la UPC. Me considero una persona responsable, disciplinada y respetuosa. Me gusta trabajar en equipo porque considero que de esta manera nos ayudamos entre nosotros y encontramos mejores soluciones. La idea de Pamper Ur Pet nace a partir de la necesidad de brindar un mejor cuidado a las mascotas.



Mi nombre es Betty Andrea Cotrina Zavala, estudié la carrera de Ingeniería de Sistemas en la UPC. Me considero una persona creativa, responsable, paciente y proactiva. Me gusta compartir mis ideas y escuchar las de mis compañeros para poder avanzar más como equipo. La idea de Pamper Ur Pet es un proyecto innovador que tiene como principal fin permitir mejorar el cuidado de las mascotas y dedicarles tiempo haciendo uso de tecnologías avanzadas. En esta oportunidad, he tomado el rol de analista de requerimientos.



Mi nombre es André Nicolas Vásquez Castro, nací en el año 2004 en Lima y tengo 19 años. Soy un estudiante de la carrera de Ingeniería de Sistemas de Información. He terminado mis estudios escolares en el colegio Cruz Saco de Los Olivos. Estoy estudiando la carrera de Ingeniería de Sistemas de Información porque me encanta el tema de la tecnología, el funcionamiento de los sistemas y demás. Estoy dispuesto a ayudar a mi grupo con el trabajo y resolver problemas que se presenten en el transcurso de todo este ciclo.



Mi nombre es Valeria Milagros Caqui Pizarro, estudio la carrera de Ingeniería de Sistemas en la UPC. Actualmente estoy cursando el sexto ciclo. Me considero una persona sociable, creativa y responsable. Por ello, mi aporte al equipo es mi disposición para la investigación, la solución de problemas y ser ingeniosa al momento de realizar los trabajos. De igual manera, también voy a aportar con mis conocimientos de programación.



Mi nombre es Victor Manuel Terrones Polo, actualmente estudio la carrera de Ingeniería de Sistemas. Soy una persona responsable, autodidacta, tolerante y empática. Tengo conocimientos básicos en Programación y considero que con mis habilidades puedo aportar bastante en lo que es trabajo en equipo, ya que puedo adaptarme sin problemas y siempre estoy comprometido a ayudar en lo que se necesite.

## 1.2. Solution Profile

- ¿What?

Es un aplicativo web o móvil que permitirá que los usuarios puedan adquirir un servicio de paseo o cuidado para su mascota según el tiempo que ellos deseen. También, se permitirá la geolocalización y seguridad constante.

- ¿When?

Pamper Ur Pet estará disponible permanentemente, debido a que las personas necesitarán servicios de cuidado y atención para la salud de sus mascotas en la plataforma.

- ¿Where?

La aplicación se encontrará en el móvil o la web, siendo una plataforma que permitirá que los usuarios accedan desde cualquier lugar. El único requisito para usar nuestra plataforma será tener un dispositivo electrónico.

- ¿Who?

La plataforma Pamper Ur Pet está dirigida a personas que cuenten con una o varias mascotas y desean adquirir un servicio para pasear o cuidar a su mascota.

- ¿Why?

Porque en varias ocasiones las personas que cuentan con mascotas en su hogar no tienen o cuentan con el tiempo suficiente para encargarse de ellos y atenderlos adecuadamente, cosa que puede dañar la salud del animalito.

- ¿How?

Los usuarios podrán acceder a la plataforma desde diferentes dispositivos, ya sea por computadora, tablet, laptop o celular. Brindándoles una mayor facilidad a los usuarios para que puedan acceder a la plataforma.

- ¿How much?

Esta aplicación tendrá mucho impacto en el sector de mascotas. Ya que las personas tendrán la facilidad de poder conseguir el servicio de paseo o cuidado para su mascota de una manera fácil, práctica y segura desde la comodidad de su hogar.

### **1.2.1. Antecedentes y problemática**

El crecimiento de la población de animales de compañía en zonas urbanas y urbano marginales de nuestro país responde a la necesidad de las familias de compensar la falta de afecto causado por la actividad laboral de sus miembros; en el caso de los adultos, los animales ayudan a liberar el estrés y son buenos compañeros en los ejercicios y caminatas diarias. Por todas estas consideraciones, los animales de compañía son un elemento de nuestra sociedad moderna que contribuye al bienestar y la salud de la población (Ministerio de Salud, S/F).

En los últimos años, muchas personas cuentan con una o varias mascotas domésticas en su hogar y la mayoría de sus dueños desean brindarles un buen cuidado. Sin embargo, la Ley de Tenencia Responsable de Mascotas también le adjudica al tutor de perros o gatos una serie de derechos que lo protegen a él y a su engreído, especialmente en casos de maltrato, discriminación o normas injustificadas dentro de la comunidad.

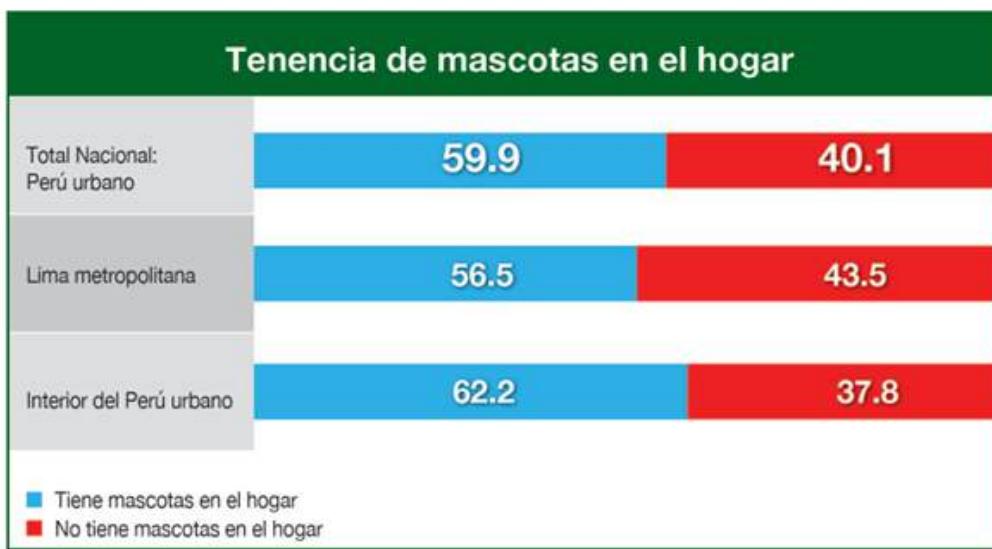
Según el Ministerio de Salud (S/F), en el Perú actual existen ordenanzas contempladas por la Ley General de Salud, la Ley 26842 (Artículo 87) establece que "Para evitar la transmisión de enfermedades a las personas, los propietarios o poseedores de animales domésticos deben cumplir las medidas sanitarias que la Autoridad de Salud competente determine, siendo responsables frente a terceros los propietarios o poseedores de animales que transmiten enfermedades a las personas". También, la Ley 27596, que regula el régimen jurídico de canes, establece entre otros (artículo 37), que el Ministerio de Salud, Municipalidades y organizaciones reconocidas por el estado, desarrollarán programas de

capacitación y educación sanitaria, sobre la tenencia responsable de canes, zoonosis, sus mecanismos de transmisión y medidas sanitarias.

Adicionalmente contamos con la Ley 30407 de Protección y Bienestar Animal, que enuncia el siguiente principio: "El estado establece las condiciones necesarias para brindar protección a las especies de animales vertebrados domésticos o silvestres y para reconocerlos como animales sensibles, los cuales merecen gozar de buen trato por parte del ser humano y vivir en armonía con su medio ambiente."

Un dato importante es el otorgado por la Asociación Peruana de Empresas de Investigación de Mercados (APEIM) sobre el perfil de los hogares según el Nivel Socioeconómico se obtuvo que la tasa de crecimiento de ingresos promedios del NSE A y B en Lima Metropolitana es 30%. Por otro lado, el comercio electrónico en nuestro país ha crecido en 144% en los últimos dos años. Otro dato a tomar en cuenta es el creciente consumo en el mercado de mascotas: "El mercado de mascotas tiene dos grandes partes. La primera es la parte de productos de consumo (alimentos, juguetes, accesorios, antipulgas). Luego tenemos la parte del cuidado o servicios de la mascota", señaló a Gestión.pe Nicolás Mulder, fundador de Superpet, compañía dedicada al delivery de productos para mascotas.

El estudio elaborado por CPI S.A.C. (2018), señala que el 60% de los hogares urbanos a nivel nacional posee al menos una mascota. Lo interesante de esta preferencia es que hay muy poca diferencia entre los distintos niveles socioeconómicos; sin embargo, en las ciudades del interior del país la tenencia es un poco mayor (62%) mientras en Lima es de 57%.



Estudio: Tenencia de mascotas en los hogares a nivel nacional - 1,531 hogares  
Período investigado: Agosto del 2018 - Fuente: CPI S.A.C.



Estudio: Tenencia de mascotas en los hogares a nivel nacional - 1,531 hogares Período investigado: Agosto del 2018 - Fuente: CPI S.A.C.

Se puede visualizar el gran porcentaje estadístico de personas que cuentan con mascotas domésticas en su hogar, sobre pasando a la cantidad de quienes no tienen en el Perú. Además, podemos comparar cuántas mascotas tiene cada persona y la mayoría cuentan con al menos 1 en su casa.

Por otro lado, durante los últimos años se han creado diversas aplicaciones para el cuidado o paseo de mascotas, pero algunas veces llegan a ser muy difíciles de comprender, falta de confianza y tienen herramientas complejas para el usuario, obteniendo así un feedback negativo.

Analizando este problema, surge la idea de Pamper Ur Pet, que brinda a las personas una nueva forma de seguridad de paseo y cuidado para sus mascotas, utilizando un sistema inteligente avanzado. Con esta aplicación los usuarios podrán acceder a diversas opciones que faciliten su tiempo y brindarle mayor atención a su engreído de 4 patas.

## 1.2.2. Lean UX Process

### 1.2.2.1.1. Lean UX Problem Statements

A continuación, nuestro equipo busca resolver los siguientes problemas:

- Hemos notado que muchos usuarios no siempre se quedan satisfechos completamente cuando adquieren un servicio de paseo para su mascota, provocando que su confianza para dejar al cuidado de otra persona a su mascota disminuya gradualmente. Un factor crítico que se resalta es que en muchas ocasiones no se presta la atención y cuidado suficiente que se imaginan sus dueños para sus mascotas. ¿Cómo podemos hacer posible lograr prestar atención y cuidado adecuado para las mascotas de acuerdo con el servicio que se imaginan los dueños y se encuentren satisfechos con el servicio?
- Nos hemos dado cuenta de que la gran mayoría de usuarios que desean adquirir un servicio de paseo de mascotas buscan a través de diferentes aplicativos o páginas web. Hemos notado que un factor crítico es que se emplea mucho tiempo el poder comprender como funciona este tipo de aplicativos, ya que son un poco complejos y se le dificulta al usuario. ¿Cómo podemos lograr reducir el tiempo de uso en la app y evitar dificultades al utilizar las herramientas?
- Las referencias acerca del servicio que ofrece al conseguir/adquirir un paseo o cuidado de personas especializadas para mascotas son muy importantes para que los usuarios puedan tomar una decisión acerca de si desean o no el servicio. Un factor crítico es que es muy difícil encontrar opciones o métodos que animen al usuario a adquirirlo, ya sea por un precio un poco elevado o falta de confianza al dejar a su mascota con un extraño. ¿Cómo podemos lograr implementar un método que permita que los usuarios se animen y puedan obtener el servicio de paseo a un precio justo y seguro?

### **1.2.2.1.2. Lean UX Assumptions**

#### **Business:**

- Nos posicionamos como una de las mejores alternativas y apps de compañía necesarias entre dueños de perros dentro de la actual era digital.
- Aumentar el número de usuarios mediante recomendaciones en las tiendas virtuales y soporte personalizado a los clientes.
- Ingresos económicos variados que permiten acomodarse a las situaciones financieras de los usuarios sin perder calidad de servicio.

#### **Features:**

- revisión de disponibilidad para poder agendar el paseo de la mascota en el mismo momento o programado para dentro de cierto tiempo u horario predefinido.
- Recomendaciones de parte de la aplicación con sugerencias acorde a los paseadores disponibles, sus calificaciones, u otras observaciones con las cuales pueden ayudar a mascotas sí necesitan un trato diferente o específico.
- Revisión del paseo mediante GPS en tiempo real.
- Acceso a áreas alejadas de espacios abiertos para garantizar la satisfacción de sus mascotas.

#### **User:**

- Soporte constante con avisos ante emergencias o incidentes.
- Información adicional para el buen cuidado de una mascota (recomendaciones generales sobre cómo dar un buen paseo).
- Contacto con especialistas veterinarios tal sea la necesidad ante una urgencia.

Acorde a estas condiciones podemos formular las siguientes ASSUMPTIONS:

- Creo que mis clientes necesitan accesibilidad sin tiempos largos de espera para poder pasear a sus mascotas cuando tengan algún imprevisto; sin necesidad de estar buscando mediante redes sociales o a algún contacto.
- Esta necesidad se puede resolver con una aplicación que permita agendar paseos con diversos paseadores que brinden un buen servicio tanto para el usuario como la mascota.
- El cliente tiene beneficios adicionales como el soporte y revisión en tiempo real del paseo para asegurar el mejor trato y seguridad.
- Mis clientes son principalmente estudiantes con horarios ocupados o adultos con poca disponibilidad de tiempo.
- Estos tienen como prioridad el buen trato con su mascota, que se puede garantizar mediante el sistema de ranking o clasificación del paseador.
- Ganaré clientes mediante publicidad en redes sociales basándose en algoritmos que nos promuevan entre los segmentos objetivos tales como páginas para estudiantes en plataformas como Instagram o Tiktok.
- Ofreceremos una variedad de sistemas de pago entre sesión, múltiples sesiones, sesiones agendadas, o suscripciones con horarios fijos; tal que nos sea posible maximizar las ganancias y mejorar la experiencia al usuario.
- Sin embargo, podremos abrir un nicho específico dado a nuestra localización al ser una aplicación basada en la misma ciudad, al igual que con las funciones de seguridad y calificación
- El mayor riesgo es no poder garantizar el fácil agendamiento de paseos dado a algún fallo sistemático que ponga en cuestión nuestra reputación ante los clientes.
- Resolvemos este caso hipotético con pruebas eficientes del manejo de la interfaz entre los diferentes rangos de edad y dispositivos móviles.

### 1.2.2.1.3. Lean UX Hypothesis Statements

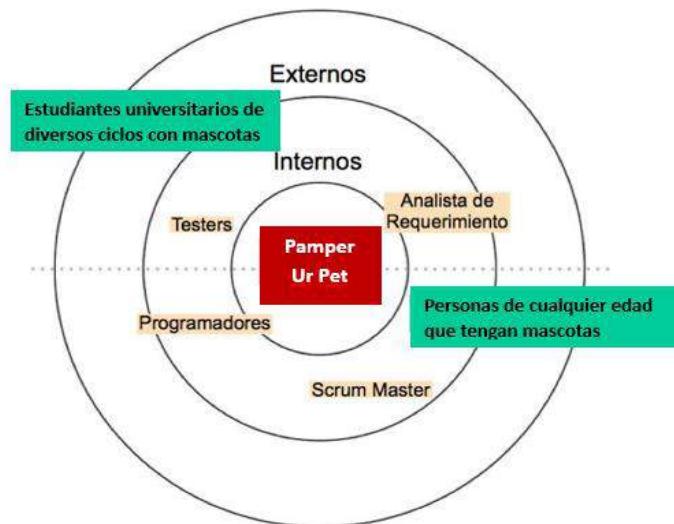
- **Creemos** que la funcionalidad de agendar paseos **permitirá** que un cliente pueda planificar un paseo a determinada hora con anticipación eligiendo a un paseador de confianza. **Sabremos que** este sistema ha tenido éxito cuando los paseadores muestren estadísticas de calificaciones altas y tengan una demanda de clientes recurrentes.
- **Creemos** que el sistema de seguimiento por gps en tiempo real **permitirá** que un usuario se sienta seguro de que su mascota está siguiendo el paseo a través de una ruta interesante y no está estresada. **Sabremos que** los clientes no tendrán preocupación por sus mascotas queridas cuando tengan comentarios positivos sobre la ruta que se eligió para visitar.
- **Creemos** que la opción de agendar en el mismo momento **permitirá** aliviar el estrés de un cliente si carece de tiempo para un paseo adecuado o necesita a alguien que cuide de su mascota por alguna emergencia. **Sabremos que** hemos tenido éxito cuando tengamos una constante demanda de paseos inmediatos
- **Creemos** que el poder programar con suscripciones, paseos agendados al mes **permitirá** formar un patrón de confianza entre el usuario, la mascota y el paseador tal que sea posible una conexión para dar un buen servicio. **Sabremos que** hemos tenido éxito cuando estadísticamente tengamos usuarios con planes fijos.

## 1.2.2.2. Lean UX Canvas

<p><b>1. Problema</b></p> <p>En la actualidad, tanto universitarios como miles de trabajadores no contamos con el tiempo suficiente para poder mimar, cuidar, pasear a nuestras mascotas como quisiéramos. Entonces, esto puede generar estrés tanto en la persona como en la mascota, en donde el más afectado sería la mascota ya que aparte de estrés generado hacia esta, su nivel de ánimo puede bajar y hasta enfermarse.</p> <p>De esta manera, ¿Cómo podemos brindar ayuda para el paseo de mascotas?</p>	<p><b>5. Ideas de Soluciones</b></p> <p>Aplicativo móvil que permita contratar paseadores de perros para agendar paseos.</p> <p>Búsqueda de paseadores de manera individual por redes sociales</p>	<p><b>2. Resultados</b></p> <p>Mejorar la experiencia de usuario, que generará más confianza en la aplicación. Incrementa la cantidad de usuarios por paseador después de recibir sus calificaciones</p>
<p><b>3. Usuarios</b></p> <p>Alumnos universitarios que tengan perros Personas adultas con perros</p>		<p><b>4. Beneficios para los Usuarios</b></p> <p>Ahorro de tiempo Satisfacción para sus mascotas Ahorro de dinero Seguridad para los dueños de los animales</p>
<p><b>6. Hipótesis</b></p> <p>Creemos que nuestra aplicación Pamper Ur Pet permitirá al usuario estar seguro de que su mascota está siendo cuidada y paseada por personas de garantías, que tratarán a su mascota igual como lo tratan su dueño. Sabremos que hemos tenido éxito cuando exista un incremento del 15% en las descargas de la app.</p> <p>Creemos que, al ofrecer sistemas de pago diferentes, así como acorde a las rutas que realizan los paseadores, permitirá que tengamos un mayor alcance de usuarios. Sabremos que hemos tenido éxito cuando tengamos un mapa extendido de demanda que muestre diferentes puntos de la ciudad, al igual que distintos pagos como suscripciones o semanales.</p>	<p><b>7. ¿Qué es lo más importante que necesitamos aprender primero?</b></p> <p>Cuáles son las principales rutas u características de un buen paseo</p> <p>Entender los patrones de comportamiento de los usuarios sobre cuantas veces, que horas y que días sacan a pasear a sus mascotas.</p> <p>Conocer a nuestros principales consumidores y ofrecerles un máximo trato para su satisfacción, cumpliendo cualquier necesidad extra que sus mascotas puedan poseer</p> <p>Conocer cuáles son los comportamientos de las mascotas y saber cómo tratarlas.</p>	<p><b>8. ¿Cuál es la menor cantidad de trabajo que necesitamos saber para resolver dudas y para hacer lo siguiente más importante?</b></p> <p>Realizar entrevistas a los diferentes grupos y segmentos objetivos para ganar conocimiento de los patrones de paseos de mascotas.</p> <p>Realizar encuestas y preguntas en línea sobre qué opiniones tienen sobre las personas que pasean perros y que observaciones puedan dar.</p>

## 1.3. Segmentos objetivo

Nuestra App Pamper Ur Pet, ha sido diseñada para ayudar a las personas que no tienen la mayor parte de su tiempo para poder cuidar a sus mascotas y pasearlas, en Lima el 57 % de la población tiene una mascota en su hogar según estudio de CPI S.A.C. (2018). Debido a esto buscan a una persona de confianza para poder solucionar este problema a través de internet.



## REQUIREMENTS ELICITATION & ANALYSIS

### 1.4. Competidores

Nuestros principales competidores serían los servicios de otras aplicaciones o anuncios en páginas web. dentro de esto, nuestros competidores serían:

1.- Paseadores Wakypet:



2.- PaseaPerros:



3.- PetBacker:



## 1.4.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape				
¿Por qué llevar a cabo este análisis?	<p>¿De qué manera nos ayuda a poder brindar un buen servicio de paseo y cuidado para animales y con seguridad en tiempo real?</p> <p>Llevamos a cabo este análisis ya que nos permitirá encontrar una solución para entender las estrategias de nuestros competidores. Esto será de vital importancia para poder implementar acciones que distinguen nuestra empresa de ellas y que atraiga a los consumidores.</p>			
(Competidores y logo)		Paseadores Wakypet 	PetBacker 	Paseaperros 
Perfil	Overview	Es una aplicación en donde te convierte en paseador y ganar dinero extra en tu tiempo libre y así mismo contratar a alguien que necesites para cuidar tu mascota	Actualmente, el día a día es estresante y complicado para muchos dueños de animales. donde, atender a tiempo completo a nuestros animales no suele ser una opción. Si usted pasa el día fuera de casa, o simplemente quiere tener un descanso y necesita un cuidador, alojamiento, guardería, paseador o incluso peluquero de animales, PetBacker está aquí para ayudarle	¿Le estás dando a tu perro lo que realmente necesita? El paseo diario es una actividad fundamental para la calidad de vida de tu perro. PaseaPerros.com te ofrece una alternativa a las tradicionales guarderías o residencias caninas y así mismo pasear a tu mascota.

	<b>Ventaja Competitiva</b> ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Seguridad con gps	Servicio al cliente 24/7	Variedad de Paseadores
<b>Perfil del Marketing</b>	<b>Mercado objetivo</b>	Personas que buscan a alguien que cuide de sus mascotas o ser un paseador de mascotas	Personas que requieran de un servicio de cuidado a sus mascotas entre otras opciones	Personas que buscan ser paseadores o cuidadores de mascotas o que requieran de sus servicios
	<b>Estrategias de Marketing</b>	Publicidad en youtube	Publicidad en páginas web	redes sociales
<b>Perfil del producto</b>	<b>Productos y Servicios</b>	Planes de paseo semanales, Guardería o cuidado de mascotas, Baño y peluquería A domicilio, Entrenamiento y Adiestramiento, Seguro Sura	Garantía de Reserva, Protección Gratuita, Cuidadores de animales	Servicios de paseo y Guardería
	<b>Precios y Costos</b>	9\$ / 29\$	25\$	S/37 por mes (Cuenta premium)
	<b>Canales de distribución (Web/Móvil)</b>	Móvil	Website , Móvil	Website
<b>Análisis SWOT</b>	Desarrollo del startup y competidores, mediante sus fortalezas que deberían apoyar sus oportunidades y de la misma manera contribuir a lo que se define como posibles ventajas competitivas.			

<b>(Análisis de alcance)</b>	<b>Fortalezas</b>	cuentan con seguro para mascotas	cuentan con ofertas especiales	Garantía de Reserva
	<b>Oportunidades</b>	Calidad en el servicio	Incremento de Usuarios	Mayor confianza a los usuarios
	<b>Debilidades</b>	El sistema falla para algunos Paseadores en el momento de aceptar más del servicio	los pagos a los paseadores se demoran en procesar a través de paypal	No cuentan con gps
	<b>Amenazas</b>	Perdida de usuarios	Perdida de Paseadores	No poder rastrear donde está mi mascota al momento de que vaya con el paseador

#### 1.4.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

- Nuestra Aplicación Pamper Ur Pet brindará más información e interacción con los usuarios y paseadores para establecer una comunicación más confiable.
- El precio será variable y podrá ser en dólares como en soles.
- Contaremos con un sistema de rastreo de gps más precisa y confiable en tiempo real.

## 1.5. Entrevistas

Después de realizar un análisis y tener a los posibles usuarios decidimos entrevistar a:

- Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas
- Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar

Las preguntas se basaron en la experiencia que ha tenido el entrevistado al momento de querer buscar y adquirir un servicio para que paseen y cuiden a sus mascotas.

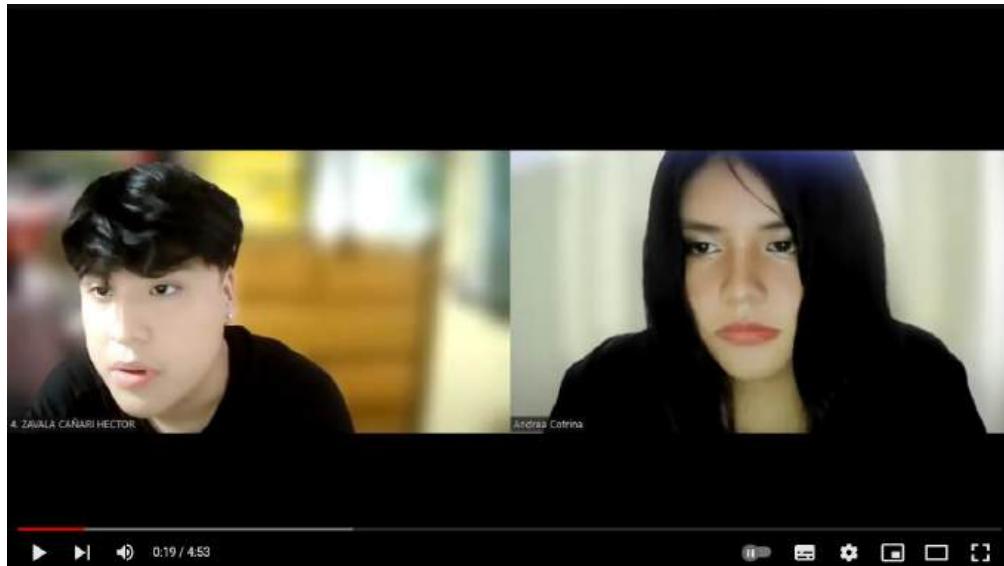
Decidimos que las entrevistas tendrán un tiempo entre 4 a 10 minutos y se realizarán por videollamada con la cámara encendida del entrevistador como el entrevistado.

### 1.5.1. Diseño de entrevistas

- ¿Cuál es tu nombre? ¿Dónde vives? ¿Estudias o trabajas? ¿En qué trabaja/estudias?
- ¿Vives solo o con familiares? ¿Cuentas con mascotas en casa?
- Podría comentarnos, ¿Cuál es el motivo por el que desea un servicio para pasear y cuidar a su mascota?
- ¿Alguna vez ha adquirido este servicio de paseo para su mascota? Si su respuesta es sí, por favor coméntanos cómo fue su experiencia. Si su respuesta es no, coméntanos cómo sería el proceso que usted seguirá para adquirirla.
- Si ha pensado alguna vez en buscar a alguien para que cuide a su mascota, ¿Podría describir detalladamente cómo se imagina que sería su servicio hacia usted y su mascota?
- Podría decírnos, ¿En qué lugares de Lima le gustaría que se encuentre este servicio de paseo y cuidado a su mascota? ¿Por qué?
- Para Ud. ¿Qué es lo principal que un paseador o cuidador de mascotas debería tener? ¿Por qué?
- ¿Cuánto está dispuesto a invertir en este servicio a su mascota? ¿Por qué?
- ¿Podría comentarme su experiencia sobre si alguna vez ha usado una página web o aplicativo para buscar a un cuidador y paseador de mascotas?
- ¿Qué opinas sobre que la tecnología sea tan cercana en tu vida diaria? ¿Crees que la tecnología pueda hacer un buen trabajo?
- Al existir un constante avance en la tecnología, ¿cómo describiría su relación con esta? ¿Siente que se ha podido adaptar a ella?

## 1.5.2. Registro de entrevistas

- 1era Entrevista - Estudiante de la facultad de Ciencias Empresariales



**Enlace:** <https://youtu.be/KzjGOTygfFs>

**Entrevistador:** Cotrina Zavala, Betty Andrea

**Entrevistado:** Zavala Cañari, Hector Amir

Amir tiene 19 años, actualmente se encuentra cursando el 3er ciclo de la carrera de Administración en la Universidad San Ignacio de Loyola (USIL). El entrevistado en este caso, sigue la búsqueda de un aplicativo o página web seguro para poder adquirir un servicio de cuidado y paseo para su mascota más adelante por su falta de tiempo. Además, nos ha contado sobre que lugares de Lima debería de haber este servicio como en San Martín de Porres, San Miguel, San Borja, Miraflores, entre otros, porque son distritos con personas que cuentan con más mascotas y buena economía. Al final de la entrevista comentó que le sería de mucha ayuda encontrar un aplicativo o página web que le brinde el servicio de paseo y cuidado para su mascota

con personas experimentadas y saber los procesos para usarla. Aparte, que sea fácil de usar, ya que sería muy beneficioso que pueda realizarlo en un corto tiempo de forma rápida.

- 2da Entrevista - Estudiante de Ingeniería de Sistemas de Información



**Enlace:** <https://youtu.be/6FqrUIy8UgA>

**Entrevistador:** Quispe Avalos, Nelson Omar

**Entrevistado:** Leon Ascencios, Carlos Rodrigo

Carlos tiene 19 años y actualmente se encuentra en el 5to ciclo de la Carrera de Ingeniería de Sistemas de Información en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Nuestro entrevistado nunca había tenido en consideración ningún servicio para pasear a su mascota. Ya que ahora está estudiando y tiene demasiados cursos y trabajos, le interesaría poder contar con un servicio de paseo de mascotas. Él opina que la aplicación debe tener una interfaz interactiva y que cuenta con varias opciones de puntuación sobre cuidados y los perros mismos, haciendo bastante énfasis en que los cuidadores deben ser personas responsables, que le gusten las mascotas y gente de bien. Igualmente, él opina que la aplicación debería ser usada en toda Lima

de ser posible, para que todos podamos tener la oportunidad de usar esta app tan útil. Finalmente, el entrevistado se mostró optimista con respecto a la iniciativa Pamper Ur Pet, pues esta aplicación novedosa le daría la chance que sus perros puedan ser paseados en caso él no disponga de tiempo para hacerlo.

- 3era. Entrevista - Estudiante de Publicidad y Comunicaciones



**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=u2XqmDKZFWU>

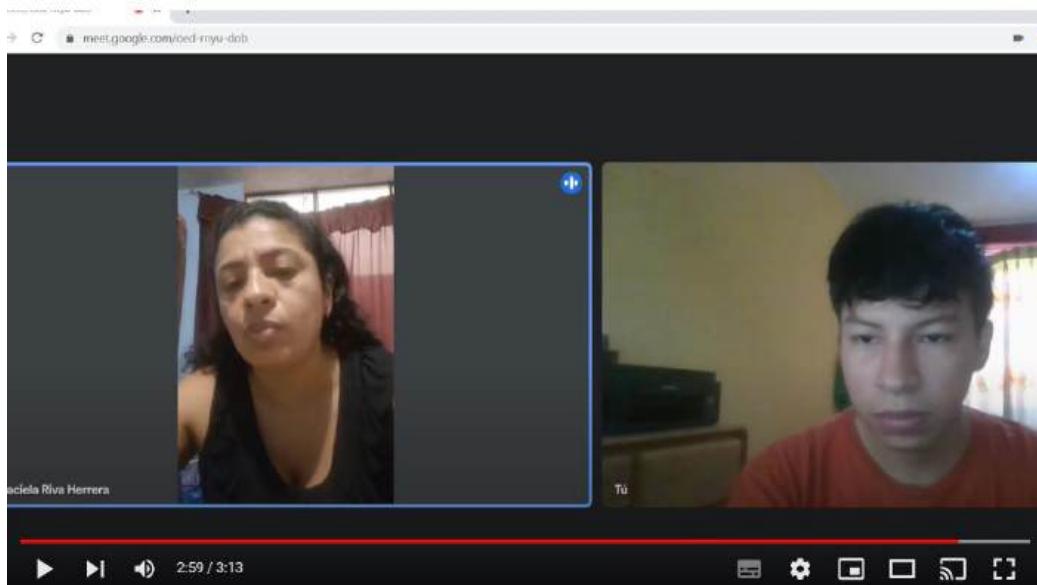
**Entrevistador:** Rojas Ramirez, José Arturo

**Entrevistado:** Cervantes Montoya, Camila Milagros

Camila tiene 18 años de edad y estudia la carrera de Comunicación y Publicidad en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Nuestra entrevistada no suele contratar servicios en línea para su mascota, sin embargo, últimamente se ha complicado más su manejo de tiempos con la universidad, por lo cual está interesada en nuestra propuesta. Ella está segura de que un paseador tiene que ser calmado y comprensivo con las mascotas y sus diferentes comportamientos, al igual que capaz de formar una conexión para poder guiarlos y ganar su confianza con tal de que pueda controlarlos. Nos comenta que

la aplicación debería estar presente en toda Lima y hace énfasis con el tema de que no hay muchas áreas verdes por donde vivir, razón por la cual los paseos, y por ende los costos, pueden ser significativos y están ligados a la calidad de la ruta que se elegirá para pasear, así como la visita en parques. Su opinión final hacia nuestra propuesta fue positiva y dio como comentario que le sería de mucha utilidad si se llegase a implementar un sistema de suscripción; mencionó que ya está acostumbrada a diferentes servicios de suscripción en línea por lo cual no tiene problema con la tecnología.

- 4ta. Entrevista - Trabajadora dental sin tiempo para su mascota



**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=9kgFkhvxzYk>

**Entrevistador:** Baes Rivas, Adrian Alexander

**Entrevistado:** Rivas Herrera, Graciela

Graciela tiene 42 años y nos cuenta que trabaja como asistente dental. Nuestra entrevistada nos cuenta que tiene una mascota, sin embargo, no cuenta a veces con el tiempo suficiente para poder pasear a su mascota. Asimismo, nos cuenta que aún no ha contratado algún servicio para pasear a su mascota y que tampoco ha buscado sobre aplicaciones que cumplan esa funcionalidad, pero si ha pensado en contratar a una persona corriente para que pueda pasear y cuidar a su mascota.

Estos son factores importantes para que la entrevistada se plantea la idea de adquirir nuestra aplicación. Por otro lado, la entrevistada considera que uno de los puntos cruciales que necesita tener la aplicación

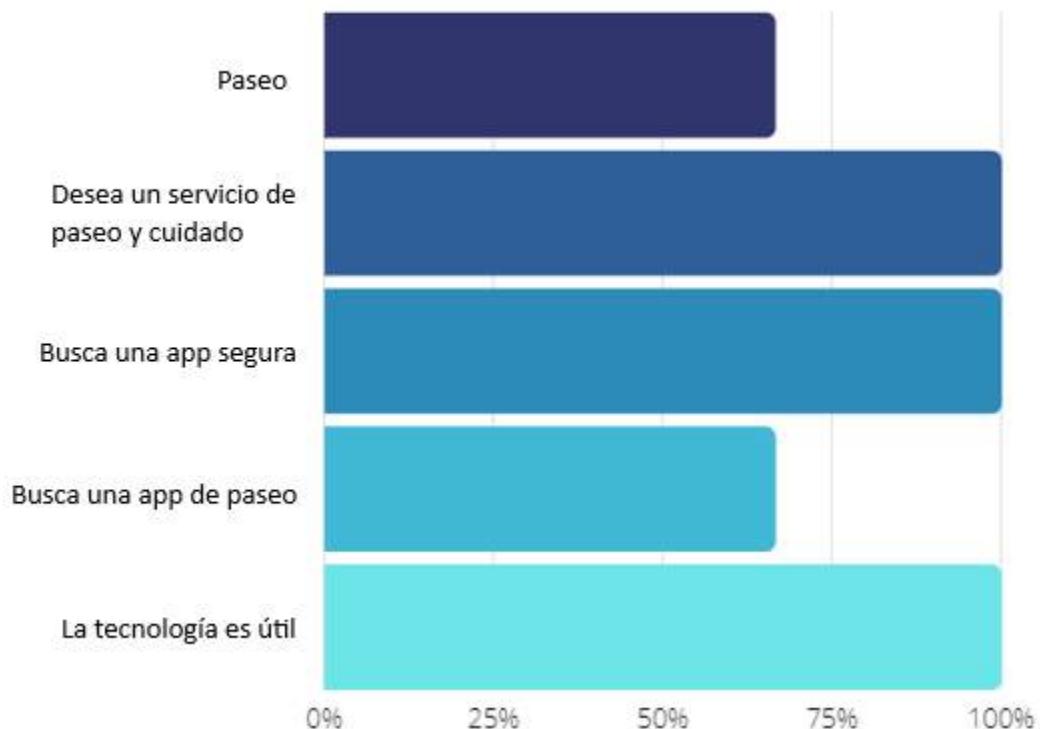
en consideración es que su personal o paseadores sean personas capacitadas y que el servicio que ofrecemos sea eficaz, seguro, sin estafas y que pueda monitorear en cualquier momento a su mascota.

### 1.5.3. Análisis de entrevistas

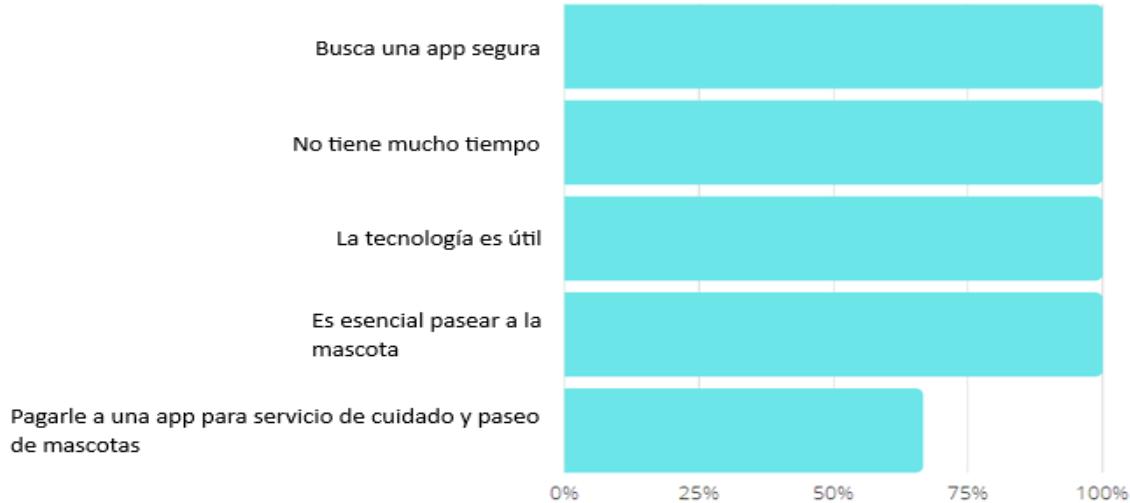
ENTREVISTADOS	RESUMEN
1. Zavala Cañari, Hector Amir	En base a la entrevista con el joven Amir Zavala, concluimos que es muy importante tener en cuenta la opinión que tiene una persona de querer implementar el servicio en diferentes zonas de Lima donde se tienen mayor cantidad de mascotas y accesibilidad a un pago para este tipo de servicios.
2. Leon Ascencios, Carlos Rodrigo	En base a la entrevista, rescatamos que la forma de vender la idea de nuestra propuesta debe ir de la mano con el diseño de interfaz de usuario. Este tiene que poder ser comprensible y fácil de manejar tal que se puedan especificar cualquier necesidad adicional como alguna información relevante respecto a una mascota.
0. Cervantes Montoya, Camila Milagros	De la entrevista pudimos rescatar que es importante evaluar el método de pago por practicidad entre cada servicio o suscripción. Además, que los perfiles que demuestran cada paseador de perros son puntos claves para asegurar que los clientes contraten el servicio. Por lo cual es fundamental su calificación.
0. Rivas Herrera, Graciela	En base a la entrevista, podemos concluir que para ella es importante que la aplicación cuente con personal capacitado para así poder evitar inconvenientes como maltrato para las mascotas o estafas. Asimismo, considera que la app tiene que brindar seguridad para sus usuarios. Por lo tanto, estos aspectos o puntos críticos que nos comenta la entrevistada nos

	servirán para hacer que la app sea óptima y cumpla las funciones que necesitan los usuarios.
--	--

- Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas:



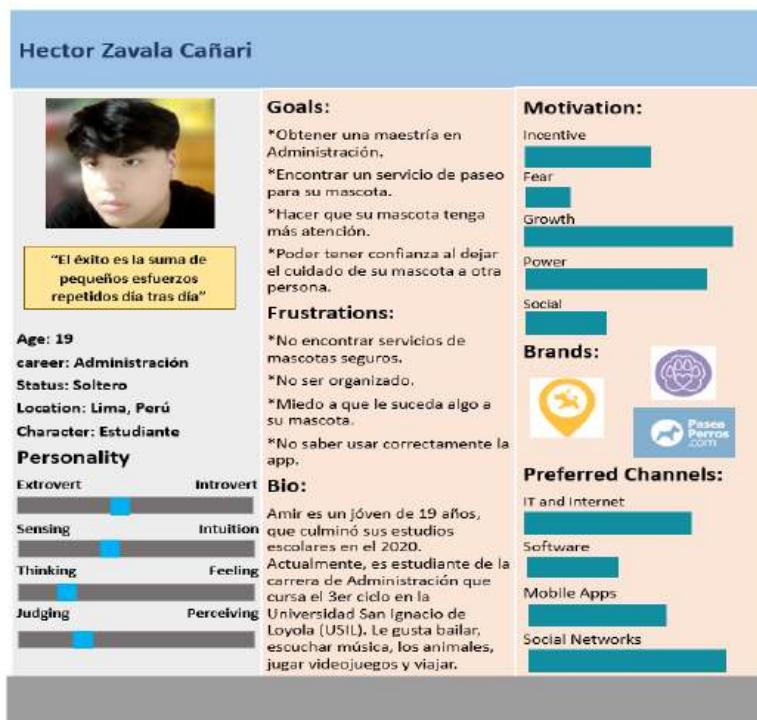
- Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar:



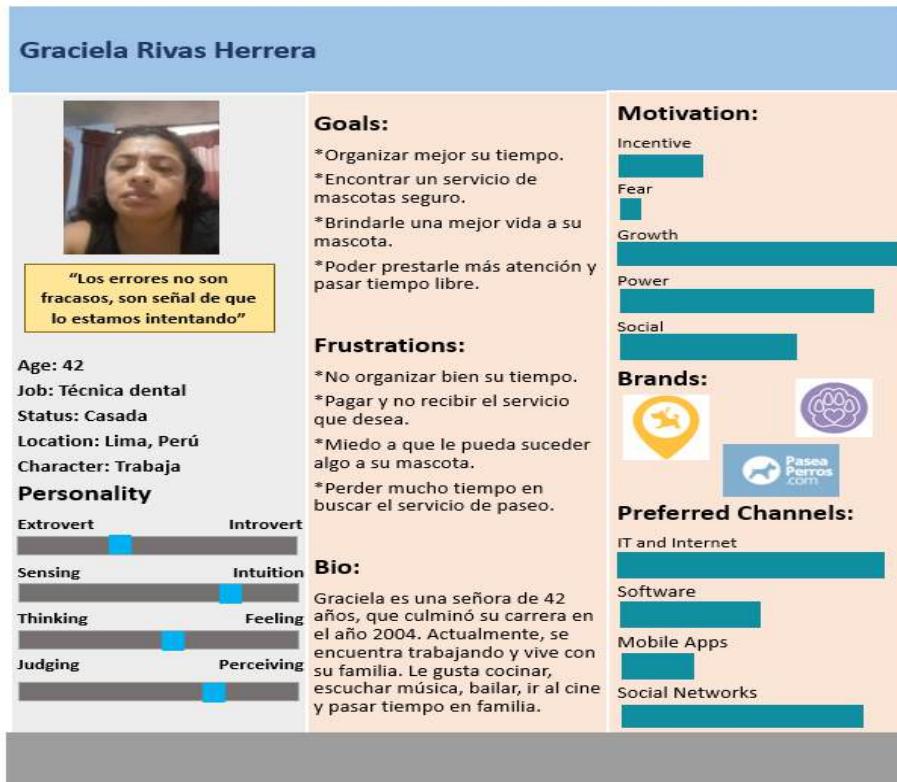
## 1.6. Needfinding

### 1.6.1. User Personas

- Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas:



- Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar:



## 1.6.2. User Task Matrix

El método User Task Matrix es una matriz de actividades que realiza el usuario. Esto nos permite identificar la frecuencia e importancia de aquellas acciones que realizan los usuarios, el cual va a ser fundamental para la toma de decisiones al momento de realizar el diseño de nuestra aplicación. Nuestro User Task Matrix está enfocado hacia nuestros dos segmentos objetivos, los cuales son:

- Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas:

Task Matrix	(Hector Zavala)	(Carlos Leon)	(Camila Cervantes)

	Frecuencia	Importancia	Frecuencia	Importancia	Frecuencia	Importancia
<b>Busca posibles soluciones para su problema, el cual es no requerir de tiempo para poder pasear a sus mascotas.</b>	sometimes	medium	rarely	low	rarely	medium
<b>Busca información sobre aplicaciones que le sirvan para el paseo de sus mascotas.</b>	often	high	rarely	low	rarely	medium
<b>Evaluá las aplicaciones para poder escoger la mejor alternativa.</b>	sometimes	high	often	high	often	high
<b>Escoge el servicio de paseo para sus mascotas.</b>	sometimes	medium	rarely	low	sometimes	high
<b>Ve los beneficios después de utilizar la app, ya sea que se mantiene en forma su mascota, una mejoraría de ánimo, salud mental, etc.</b>	often	high	often	high	often	high

- Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar:

Task Matrix	(Rivas Herrera, Graciela)	
	Frecuencia	Importancia
<b>Busca posibles soluciones para su problema, el cual es no requerir de tiempo para poder pasear a sus mascotas.</b>	sometimes	medium
<b>Busca información sobre aplicaciones que le sirvan para el paseo de sus mascotas.</b>	often	high
<b>Evalúa las aplicaciones para poder escoger la mejor alternativa.</b>	sometimes	high
<b>Escoge el servicio de paseo para sus mascotas.</b>	sometimes	medium
<b>Ve los beneficios después de utilizar la app, ya sea que se mantiene en forma su mascota, una mejoraría de ánimo, salud mental, etc.</b>	often	high

## 1.6.3. User Journey Mapping

El método User Journey Mapping nos ayudará a saber el proceso que pasa nuestro usuario en determinados objetivos, el cual se plasmará en una gráfica.

Con este método podemos determinar las necesidades, posibles ideas de nuestros usuarios, como también puntos críticos en los cuales se deben enfocar al momento de realizar nuestra aplicación, con la finalidad de poder ofrecer un buen producto y que supere las expectativas de nuestros clientes.

Journey Steps	Descubrimiento El usuario busca soluciones para su problema y decide descargar la app "Pamper Ur Peet."	Registro Nuestra aplicación ofrece seguridad, conformidad y el trato de paseador sera como si estuviera atendiendo a su propia mascota.	Incorporación y primer uso La app sera un éxito a medida que las descargas y registros comiencen a crecer, así como el contrato hacia el personas de paseadores sea mas constante.	Compartir Nos enfocaremos en ofrecer una app dinámica con un estilo de diseño único. También enfocaremos a ofrecer una buena experiencia al usuario, así este podrá recomendar la aplicación.					
OBJETIVOS Y NECESIDADES	Necesito poder encontrar una aplicación que solucione mi problema, no cuento con tiempo y mi mascota necesita sus paseos diarios para no estar estresado por estar todo el día encerrado	Necesito evaluar la aplicación para no ser estafado y que mi mascota reciba el mejor trato posible	Veo que la aplicación cuenta con las funciones principales que requiero.	<b>DECIDO UTILIZAR LA APLICACION</b>	ME SOLUCIONO MI PROBLEMA, ASI QUE DECIDO COMPARTIR LA APP CON MIS AMIGOS Y FAMILIARES				
ACTIVIDADES	Entrar a su App Store o Play Store para descargar la aplicación	Busca información sobre aplicaciones que cumplan la funcionalidad de pasear a su mascota	Una vez descargado la aplicación, el usuario se registra en la app	INTERACTUA CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA APLICACION	Explora y evalúa precios de los paseadores disponibles	Decide que paseador contratar y realiza el pago dentro de la app	El paseador cumple su función e hizo que su mascota esté feliz y desestresada	Recomienda la aplicación con su familia y amigos	Califica la aplicación y da su comentario mediante la plataforma en donde descarga la app
PUNTO DE CONTACTO	APP STORE O PLAY STORE	APP PAMPER UR PEET	FUNCIONALIDADES DE LA APP Y CONTRATACION DEL SERVICIO	COMPARTIR SU EXPERIENCIA CON LA APP A TRAVES DEL HABLA, POR MEDIO DE MENSAJES, LINK, ETC.					
SENSACIÓN DEL CLIENTE									
CONCLUSIONES	El cliente tiene gran dificultad para encontrar nuestra aplicación. Ya que, al no ser conocida, gracias al trabajo de publicidad y difusión entre los usuarios.	El cliente pudo descargar la aplicación sin problemas. Para el registro no se lo dificulto, ya que solo demoró unos minutos y si tiene algún problema, nuestro equipo de soporte lo resuelve en cuestión de segundos.	El usuario exploró la aplicación, le parece atractivo, no tiene dificultades. La aplicación es dinámica, rápida, no genera molestias y cumple sus funciones principales.	Gracias a la experiencia brindada, el usuario comienza a recomendar nuestra aplicación. A su vez nos da una buena valoración y los comentarios son positivos, lo que nos indica que estamos ofreciendo una buena app					
OPORTUNIDADES	Para dar a conocer nuestra aplicación necesitamos una buena publicidad	Se podría mejorar si implementáramos un diseño atractivo a la vista	Podemos mejorar si ofrecemos un servicio rápido, seguro y que nuestros empleados sean educados y traten de la mejor manera a sus animales.	Podemos mejorar la experiencia que le ofrecemos a nuestros clientes, así nos recomendarán con sus amistades o familiares, a su vez los comentarios serán siempre positivos para la aplicación.					

(Para una mejor visualización del User Journey Mapping entrar a este enlace:

[https://miro.com/app/board/uXjVMSveqkI=/?share\\_link\\_id=370301310078](https://miro.com/app/board/uXjVMSveqkI=/?share_link_id=370301310078))

#### 1.6.4. Empathy Mapping

- **User Persona 1:** Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas

<b>con quien estamos empatizando?</b>	Con las personas que necesitan ayuda para poder cuidar/pasear a sus mascotas. En este caso es sobre estudiantes universitarios.	
<b>que está diciendo?</b>	Que se necesita un aplicativo que cumpla el servicio que pide, en este caso el pasear a sus mascotas.	
<b>que está haciendo?</b>	Está en la búsqueda, ya que hasta el momento son muy pocos o casi no hay aplicativos para este rubro.	
<b>que está escuchando?</b>	Sobre posibles apps que puedan solucionar la problemática que presenta.	
<b>¿Cómo se siente y qué piensa?</b>	Se sienten muy estresados, ya que no tienen tiempo para realizar otras actividades y piensan que con la ayuda de la app esto puede mejorar.	
	<b>pain:</b> No tener mucho tiempo libre	<b>gain:</b> Encontrar una app que ayude con la problemática
<b>que está viendo?</b>	Si hay alguna forma de poder ayudar en la creación de la app.	

- **User Persona 2:** Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar

<b>con quien estamos empatizando?</b>	Con las personas que necesitan ayuda para poder cuidar/pasear a sus mascotas. En este caso es sobre personas que trabajan.	
<b>que está diciendo?</b>	Que se necesita un aplicativo que cumpla el servicio que pide, en este caso el pasear a sus mascotas ya que esta no puede por el trabajo.	
<b>que está haciendo?</b>	Está en la búsqueda, ya que hasta el momento son muy pocos o casi no hay aplicativos para este rubro.	
<b>que está escuchando?</b>	Sobre posibles apps que puedan solucionar la problemática que presenta.	
<b>¿Cómo se siente y qué piensa?</b>	Se sienten muy estresados, ya que no tienen tiempo para realizar otras actividades y piensan que con la ayuda de la app esto puede mejorar.	
	<b>pain:</b> No tener mucho tiempo libre	<b>gain:</b> Encontrar personal con una app para que pueda trabajar
<b>que está viendo?</b>	Si hay alguna forma de poder ayudar en la creación de la app.	

## 1.6.5. As-is Scenario Mapping

- **User Persona 1:** Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas

<b>Phases</b>	El universitario desea poder pasear a su mascota, pero no cuenta con tiempo.	El usuario desea poder pasear a sus tres mascotas	El universitario no cuenta con tiempo y quiere pasear cuidar a sus mascotas
<b>DOING (haciendo)</b>	El usuario desea pasear a su mascota, pero no puede porque tiene que estudiar.	El universitario quiere pasear a sus tres mascotas. Sin embargo, no puede ya que tiene que ir a la universidad y esta semana estará demasiado ocupado ya que tiene trabajos grupales y sus clases son todo el día.	El universitario está en parciales y ve que sus mascotas están desanimadas, puesto que hace tiempo no las saca a pasear y no las está cuidando bien.
<b>THINKING (pensando)</b>	El usuario piensa en contratar a alguien que pueda pasear a su mascota	El universitario le pide a su amigo que pasee a su mascota y a cambio le pagara	El universitario busca soluciones y lo encarga con un amigo. Este le hará el favor de cuidarlos

## SAYING (que dice)

El usuario dice que si hubiera existido una app que le pueda facilitar poder adquirir el servicio de pasear a su mascota se hubiera ahorrado tiempo

El usuario dice que su amigo no pudo bien a su mascota a pesar de haberle pagado.

El usuario dice que a pesar de que le pidió el favor no pudo de la mejor manera a su macota y tampoco los paseo.

## FEELING (que siente)

El usuario siente que perdió demasiado tiempo valioso.

El usuario se siente frustrado por no poder conseguir a alguien que tenga el mismo amor hacia los animales y pueda pasear a sus mascotas.

El usuario se siente fastidiado y disconforme por tener que estar a otras personas para que puedan pasear a sus mascotas

- **User Persona 2:** Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar

<b>Phases</b>	Una persona desea poder pasear a su mascota, pero no cuenta con tiempo.	Un señor de la tercera edad desea poder pasear a sus tres mascotas ya que por su edad él se siente agotado y no puede.	Una señora no cuenta con tiempo, ella quiere pasear y cuidar a sus mascotas
<b>DOING (haciendo)</b>	La persona desea pasear a su mascota, pero no puede porque tiene que ir a trabajar y está agotada.	El señor quiere pasear a sus tres mascotas. Sin embargo, no puede ya que por su edad es mucho trabajo y él está demasiado cansado.	La señora quiere pasear y cuidar a sus mascotas porque ella no tiene tiempo.
<b>THINKING (pensando)</b>	El usuario piensa en contratar a alguien que pueda pasear a su mascota	Una persona le comenta al señor que conoce a alguien que puede pasear a su mascota, que vio su anuncio en internet.	La señora manda a su conocido a pasear y cuidar a sus mascotas porque ella no tiene tiempo.

## SAYING (que dice)

La persona dice que si hubiera existido una app que le pueda facilitar poder adquirir el servicio de pasear a su mascota se hubiera ahorrado tiempo

El señor dice que fue estafado por aquella persona que iba a pasear a sus mascotas.

La señora dice que a pesar de que pago por un servicio este no fue lo que esperaba

## FEELING (que siente)

La persona siente que perdió demasiado tiempo valioso.

El usuario se siente frustrado y triste por la estafa, además de no poder conseguir a alguien que tenga el mismo amor hacia los animales y pueda pasear a sus mascotas.  
Si hubiera existido una app que se dedique al pase de mascotas y brinde seguridad, al señor no lo hubieran estafado.

La señora se siente fastidiado y disconforme por tener que estar a otras personas para que puedan pasear a sus mascotas

# REQUIREMENTS SPECIFICATION

CHAPTER

3

## 1.7. To-Be Scenario Mapping

- **User Persona 1:** Estudiantes universitarios de diversos ciclos con mascotas

Fases	Buscar una app	Coordinar precio y hora	Reserva de personal	paseo de la mascota
<b>Doing</b>	Descargo e Ingreso a la aplicación Pamper Ur Pet	Veo el perfil con el quien me dará el servicio para poder estar en contacto	Reservar en una fecha específica y hora con el que me dará el servicio	El paseador va al domicilio indicado para pasear a la mascota con el sistema GPS.
<b>Thinking</b>	La aplicación tiene buenas reseñas y su sistema es de confianza	Los precios son accesibles y puedo escoger al paseador que más desee	Es más fácil hacer una reserva ya que cuenta con muchas opciones disponibles	Qué bueno que el servicio de esta aplicación da a los usuarios
<b>Feeling</b>	Me siento con optimismo que la aplicación resolverá mi problema	Me siento conforme ya que puedo encontrar el precio que se adecue a mi presupuesto	No hay preocupación de no encontrar un personal con el horario indicado	Me siento tranquilo y con confianza sabiendo la seguridad que el aplicativo brinda

- **User Persona 2:** Personas de cualquier edad que cuenten con mascotas en su hogar

Fases	Buscar una app	Coordinar precio y hora	Reserva de personal	paseo de la mascota
<b>Doing</b>	Busco en el navegador Pamper Ur Pet	Busco al personal que se adecue más a la tarifa a pagar con el horario deseado.	Me pongo en contacto con el personal que deseo su adquirir su servicio	Con el GPS puedo ir al sitio y hora indicada con el paseador.
<b>Thinking</b>	El sitio Web es muy fácil de ver y entender	Espero poder encontrar a un personal que sea de mi alcance	Es muy fácil poder establecer una comunicación en cualquier momento del día	El servicio que le dará a mi mascota será de buena calidad y confianza
<b>Feeling</b>	Me siento muy alegre debido que el sitio web no es complicado de manejar	Muy satisfecho debido que hay una infinidad de personal con tarifas variadas	Me siento bien ya que puedo mantener contacto sin ningún problema	Me siento Menos preocupada sabiendo que alguien de confianza cuidara a mi mascota más el servicio de GPS que tiene integrado en tiempo real.

## 1.8. User Stories

USER STORY ID:	#US01	TÍTULO	Registro Propietario
USUARIO	Propietario	EPIC ID	1
DESCRIPCIÓN	<p>Como propietario de mi mascota quiero crear una cuenta nueva para utilizar el aplicativo desde mi PC.</p>		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Usuario nuevo se registra por primera vez</b> <b>Dado</b> que el usuario desee poder ingresar por primera vez a la app <b>Cuando</b> quiera adquirir el servicio <b>Y</b> no se haya registrado anteriormente <b>Entonces</b> el aplicativo le mostrará la opción “Registrarse” para que pueda llenar sus datos personales y pueda ingresar a la app.</p> <p><b>Escenario 2: Inicio de sesión de usuario existente</b> <b>Dado</b> el usuario desee ingresar al aplicativo <b>Cuando</b> habrá la app en su móvil o Pc <b>Y</b> de click en “Iniciar Sesión” <b>Entonces</b> podrá ingresar dentro del aplicativo para poder adquirir el servicio para su mascota.</p>		

USER STORY ID:	#US02	TÍTULO	Registro de mascota
USUARIO	Propietario	EPIC ID	1
DESCRIPCIÓN	Como propietario <b>quiero</b> registrar a mi mascota en el aplicativo <b>para</b> poder brindarle un buen paseador o cuidado que necesita.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Usuario registra a su mascota por primera vez</b>  <b>Dado</b> que el usuario desee registrar a su mascota por primera vez en la app  <b>Cuando</b> quiera adquirir el servicio  <b>Y</b> no se haya registrado anteriormente  <b>Entonces</b> el aplicativo le mostrará la opción “Registrar Mascota” para que pueda llenar los datos sobre su mascota y pueda visualizarse en la app.</p> <p><b>Escenario 2: Perfil existente de la mascota</b>  <b>Dado</b> el usuario desee visualizar el perfil de su mascota  <b>Cuando</b> habrá la app en su móvil o Pc  <b>Y</b> de click en “Iniciar Sesión”  <b>Entonces</b> podrá ingresar dentro del aplicativo para poder adquirir el servicio para su mascota.</p>		

USER STORY ID:	#US03	TÍTULO	Modificar datos de un propietario
USUARIO	Propietario	EPIC ID	3
DESCRIPCIÓN	Como propietario de mi mascota quiero modificar mis datos personales para actualizar los detalles de mi perfil.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b><i>Escenario 1: A través de Swagger</i></b></p> <p>Dado que el propietario se encuentra en Swagger.</p> <p>Cuando el propietario quiere modificar los datos de un propietario.</p> <p>Y selecciona la opción “PUT”.</p> <p>Entonces el propietario debe completar el formulario de registro del nuevo propietario proporcionando la información requerida.</p> <p><b><i>Escenario 2: A través de Postman</i></b></p> <p>Dado que el propietario se encuentra en Postman.</p> <p>Cuando el propietario quiere modificar los datos de un propietario.</p> <p>Y de clic en el botón “PUT”.</p> <p>Entonces el propietario debe proporcionar datos nuevos del propietario en formato JSON.</p>		

USER STORY ID:	#US04	TÍTULO	Modificar datos de un paseador
USUARIO	Paseador	EPIC ID	2
DESCRIPCIÓN	<p>Como paseador de mascotas quiero modificar mis datos personales para actualizar información que sean necesarios en mi perfil</p>		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: A través de Swagger</b>  <b>Dado</b> que el paseador se encuentra en Swagger.  <b>Cuando</b> el paseador quiere modificar los datos de un paseador.  <b>Y</b> selecciona la opción “PUT”.  <b>Entonces</b> el paseador debe completar el formulario de registro del nuevo paseador proporcionando la información requerida.</p> <p><b>Escenario 2: A través de Postman</b>  <b>Dado</b> que el paseador se encuentra en Postman.  <b>Cuando</b> el paseador quiere modificar los datos de un paseador.  <b>Y</b> de clic en el botón “PUT”.  <b>Entonces</b> el paseador debe proporcionar datos nuevos del paseador en formato JSON.</p>		

USER STORY ID:	#US05	TÍTULO	Administración de modificar el sistema
USUARIO	Administrador	EPIC ID	3
DESCRIPCIÓN	<p>Como administrador quiero ser capaz de poder modificar datos de un propietario, paseador y mascota para establecer una base de datos confiable de profesionales que ofrezcan servicios a los usuarios.</p>		

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: A través de Swagger*

Dado que el administrador se encuentra en Swagger

Cuando el administrador quiere modificar a un nuevo propietario, paseador o mascota

Y de clic en el botón “PUT”

Entonces el administrador debe completar el formulario de registro del nuevo propietario, paseador o mascota proporcionando la información requerida

### *Escenario 2: A través de Postman*

Dado que el administrador se encuentra en Postman

Cuando el administrador quiere registrar a un nuevo propietario, paseador o mascota

Y selecciona la opción “POST”

Entonces el administrador debe completar el formulario de registro del nuevo propietario, paseador o mascota proporcionando la información requerida en formato JSON.

USER STORY ID:	#US06	TÍTULO	Registrar Reserva
USUARIO	Propietario	EPIC ID	1
DESCRIPCIÓN	Como propietario quiero poder realizar una reserva de un servicio para mi mascota.		

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Usuario registra su reserva</b></p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la aplicación</p> <p>Cuando el usuario quiere registrar su reserva</p> <p>Entonces el aplicativo le mostrará que su reserva ya fue realizada con éxito.</p>
-------------------------	---

USER STORY ID:	#US07	TÍTULO	Obtener datos de propietario
USUARIO	Propietario	EPIC ID	4
DESCRIPCIÓN	<p>Como propietario quiero obtener mis datos de propietario en el aplicativo para comprobar si todo se ha registrado correctamente.</p>		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Obtener datos de propietario</b></p> <p>Dado que el usuario se encuentra en la aplicación.</p> <p>Cuando el usuario quiere obtener los datos del propietario.</p> <p>Y da clic en el botón “Obtener”.</p> <p>Entonces la aplicación le mostrará los datos de su cuenta propietario.</p>		

USER STORY ID:	#US08	TÍTULO	Obtener datos de paseador
----------------	-------	--------	---------------------------

USUARIO	Paseador	EPIC ID	4
DESCRIPCIÓN	<p>Como paseador de mascotas <b>quiero</b> obtener mis datos de paseador <b>para</b> comprobar si todo se ha registrado correctamente.</p>		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Obtener datos de paseador</b>  <b>Dado</b> que el paseador se encuentra en la aplicación.  <b>Cuando</b> el paseador quiere obtener datos de paseador.  <b>Y</b> da click en el botón “Obtener”  <b>Entonces</b> la aplicación los datos de su cuenta paseador.</p>		

USER STORY ID:	#US09	TÍTULO	Obtener datos de reserva
USUARIO	Propietario y paseador	EPIC ID	4
DESCRIPCIÓN	<p>Como propietario y paseador <b>quiero</b> obtener datos de mi reserva <b>para</b> comprobar si todo se ha registrado correctamente.</p>		

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: Obtener datos de reserva*

Dado que el usuario se encuentra en la aplicación.

Cuando el usuario quiere obtener los datos de reserva.

Y da click en el botón “Visualizar reserva”.

Entonces la aplicación le mostrará los datos de reserva.

USER STORY ID:	#US10	TÍTULO	Eliminar datos de propietario
USUARIO	Propietario	EPIC ID	5
DESCRIPCIÓN	Como propietario quiero eliminar mis datos de propietario para registrar otra cuenta de propietario.		

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: Eliminar datos de propietario*

Dado que el propietario se encuentra en la aplicación

Cuando el propietario quiera eliminar los datos de su cuenta de propietario

Y le da al botón de “Eliminar”

Entonces la aplicación eliminará exitosamente su cuenta de propietario.

## USER STORY ID:

#US11

## TÍTULO

Eliminar datos de reserva

## USUARIO

Propietario

## EPIC ID

5

## DESCRIPCIÓN

Como propietario de un servicio de reservas en la aplicación quiero tener la capacidad de eliminar los datos de una reserva existente para poder registrar una nueva reserva sin problemas.

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: Accediendo a la lista de reservas para eliminar*

Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación

Cuando quiere eliminar su reserva

Y hago clic en la opción de "Eliminar reserva" en la pantalla principal

Entonces debo recibir una confirmación adicional que me pide que confirme la acción de eliminar la reserva.

USER STORY ID:	#US12	TÍTULO	Comprar membresía
USUARIO	Propietario	EPIC ID	1
DESCRIPCIÓN	Como propietario quiero comprar las membresías para suscribirme a una dentro del aplicativo.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Comprar membresía</b></p> <p>Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación y estoy en la pantalla principal.</p> <p>Cuando selecciono la opción "Membresías" desde la pantalla principal.</p> <p>Y seleccione la membresía la cual me quiero suscribir</p> <p>Entonces la aplicación debe mostrar los datos como fecha de inicio, fecha de fin y precio de la membresía.</p>		

USER STORY ID:	#US13	TÍTULO	Llenar datos de pago
USUARIO	Propietario	EPIC ID	1
DESCRIPCIÓN	Como propietario quiero llenar los datos de pago para realizar el pago al paseador.		

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: Llenar datos de pago*

Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación

Cuando seleccione un paseador

Y quiere contratar sus servicios

Entonces se debe mostrar un formulario que me permita ingresar los siguientes datos de pago solicitados.

## USER STORY ID:

#US14

## TÍTULO

Obtener lista de membresía

## USUARIO

Propietario

## EPIC ID

4

## DESCRIPCIÓN

Como propietario de una cuenta en la aplicación, quiero poder ver las diferentes membresías disponibles para suscribirme a una de ellas y acceder a los beneficios correspondientes.

## CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

### *Escenario 1: Comprar membresía*

Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación

Cuando selecciono la opción de "Membresías" desde la pantalla principal

Y selecciona la membresía que deseé

Entonces podrá visualizar los datos de dicha membresía suscribirse.

## USER STORY ID:

#US15

## TÍTULO

Obtener lista de mascotas

## USUARIO

Propietario

## EPIC ID

2

DESCRIPCIÓN	Como propietario <b>quiero</b> obtener la lista de mascotas <b>para</b> ver si se registró correctamente.
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Obtener lista de mascotas</b></p> <p>Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación</p> <p>Cuando selecciono la opción "Mis mascotas" desde la pantalla principal.</p> <p>Y seleccione la opción “Ver mis mascotas”</p> <p>Entonces la aplicación debe mostrar una lista que contenga todas las mascotas registradas en mi perfil con sus detalles, incluyendo nombre, raza y edad.</p>

USER STORY ID:	#US16	TÍTULO	Modificar datos de mascotas
USUARIO	Propietario	EPIC ID	5
DESCRIPCIÓN	Como propietario <b>quiero</b> actualizar los datos de mi mascota <b>para</b> actualizar información que sean necesarios de mi mascota.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Modificar datos de mascotas</b></p> <p>Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación</p> <p>Cuando selecciono la opción "Mis mascotas" desde la pantalla principal.</p> <p>Y seleccione la opción “Editar datos”</p> <p>Entonces la aplicación debe permitirme ingresar los nuevos datos de la mascota para agregarla a mi perfil.</p>		

USER STORY ID:	#US17	TÍTULO	Eliminar datos de mascotas
----------------	-------	--------	----------------------------

USUARIO	Propietario	EPIC ID	3
DESCRIPCIÓN	Como propietario quiero eliminar datos de mascotas para registrar uno nuevo.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: Eliminar datos de una mascota existente</b></p> <p>Dado que soy un propietario autenticado en la aplicación</p> <p>Cuando selecciono la opción "Mis mascotas" desde la pantalla principal.</p> <p>Y seleccione la opción "Eliminar"</p> <p>Entonces la aplicación debe mostrar una confirmación que solicita una acción adicional para confirmar la eliminación de la mascota.</p>		

USER STORY ID:	#US18	TÍTULO	Inicio Sesión
USUARIO	Propietario y usuario	EPIC ID	6
DESCRIPCIÓN	Como propietario y usuario quiero iniciar sesión dentro del aplicativo para poder acceder a los servicios que me brinda esta.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN	<p><b>Escenario 1: El usuario se ha registrado en el aplicativo</b></p> <p>Dado que me he registrado dentro de aplicativo</p> <p>Cuando selecciono la opción "Iniciar sesión"</p> <p>Y complete los datos solicitados</p> <p>Entonces habrá ingresado al aplicativo y se mostrará la pantalla "Bienvenido".</p> <p><b>Escenario 2: El usuario no se ha registrado en el aplicativo</b></p> <p>Dado que no me he registrado en el aplicativo</p> <p>Cuando seleccione la opción "Registrarse"</p> <p>Y cree mi cuenta</p> <p>Entonces podré iniciar sesión ingresando los datos solicitados.</p>		

## ● EPICS:

#EPIC	USER STORIES	
Epic 1:	Registrar datos	
	Código	Descripción
Registrar datos	US01	Como propietario de mi mascota quiero crear una cuenta nueva para utilizar el aplicativo desde mi PC.
	US02	Como propietario quiero registrar a mi mascota en el aplicativo para poder brindarle un buen paseador o cuidado que necesita.
	US06	Como propietario quiero poder realizar una reserva de un servicio para mi mascota.
	US012	Como propietario quiero comprar las membresías para suscribirme a una dentro del aplicativo.
	US13	Como propietario quiero llenar los datos de pago para realizar el pago al paseador.

Epic 2:	Modificar y actualizar datos	
	Código	Descripción
Modificar datos	US03	Como propietario de mi mascota quiero modificar mis datos personales para actualizar los detalles de mi perfil.
	US04	Como paseador de mascotas quiero modificar mis datos personales para actualizar información que sean necesarios en mi perfil
	US016	Como propietario quiero actualizar los datos de mi mascota para actualizar información que sean necesarios de mi mascota.

Epic 3:	Administración de datos	
	Código	Descripción
Administración de datos	US05	Como administrador quiero ser capaz de poder modificar datos de un propietario, paseador y mascota para establecer una base de datos confiable de profesionales que ofrezcan servicios a los usuarios.

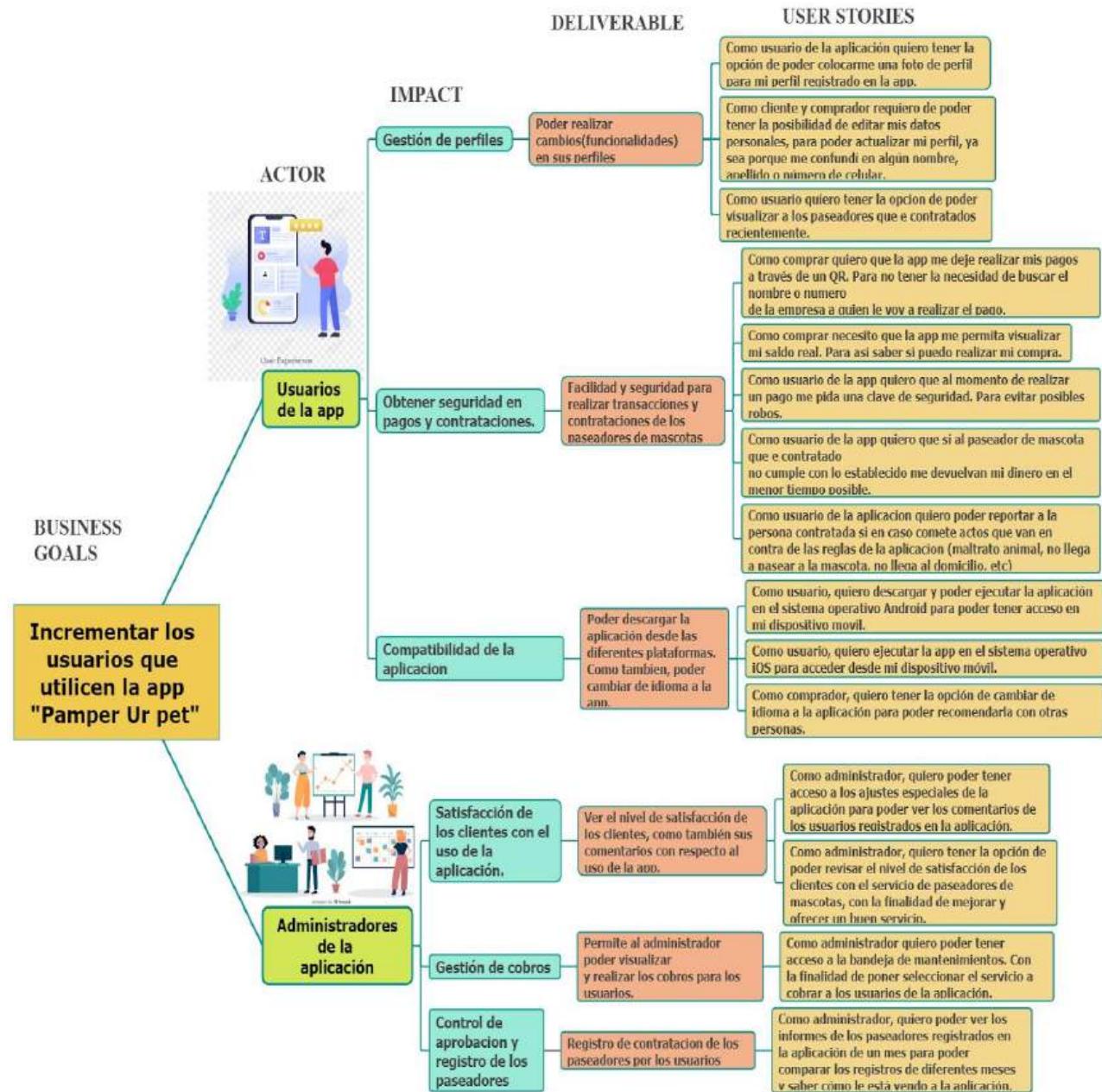
Epic 4:	Obtener datos	
	Código	Descripción
<b>Obtener datos</b>	<b>US07</b>	Como propietario quiero obtener mis datos de propietario en el aplicativo para comprobar si todo se ha registrado correctamente.
	<b>US08</b>	Como paseador de mascotas quiero obtener mis datos de paseador para comprobar si todo se ha registrado correctamente.
	<b>US09</b>	Como usuario quiero obtener datos de mi reserva para comprobar si todo se ha registrado correctamente.
	<b>US14</b>	Como propietario de una cuenta en la aplicación, quiero poder ver las diferentes membresías disponibles para suscribirme a una de ellas y acceder a los beneficios correspondientes.
	<b>US15</b>	Como propietario quiero obtener la lista de mascotas para ver si se registró correctamente.

Epic 5:	Eliminar datos	
	Código	Descripción
<b>Eliminar datos</b>	<b>US10</b>	Como propietario quiero eliminar mis datos de propietario para registrar otra cuenta de propietario.
	<b>US11</b>	Como propietario de un servicio de reservas en la aplicación quiero tener la capacidad de eliminar los datos de una reserva existente para poder registrar una nueva reserva sin problemas.
	<b>US17</b>	Como propietario quiero eliminar datos de mascotas para registrar uno nuevo.

Epic 6:	Iniciar Sesión	
	Código	Descripción
<b>Iniciar Sesión</b>	<b>US18</b>	Como propietario y usuario quiero iniciar sesión dentro del aplicativo para poder acceder a los servicios que me brinda esta.

# 1.11.Impact Mapping

Trial Version  Wondershare EdrawMind



<https://www.edrawmind.com/online/map.html?sharecode=642e5b97bbdfb2a67801103> )

# 1.12. Product Backlog

Prioridad:

1	Alta
2	Media
3	Baja

#Orden	Código (User Story)	Título	Descripción	Prioridad
1	#US01	Registro de propietario	Como propietario de mi mascota quiero crear una cuenta nueva para utilizar el aplicativo desde mi PC.	1
2	#US02	Registro de mascota	Como propietario quiero registrar a mi mascota en el aplicativo para poder brindarle un buen paseador o cuidado que necesita.	1
3	#US03	Modificar datos de un propietario	Como propietario de mi mascota quiero modificar mis datos personales para actualizar los detalles de mi perfil.	3
4	#US04	Modificar datos de un paseador	Como paseador de mascotas quiero modificar mis datos personales para actualizar información que sean necesarios en mi perfil	3
5	#US05	Administración de modificar el sistema	Como administrador quiero ser capaz de poder modificar datos de un propietario, paseador y mascota para establecer una base de datos	2

			confiable de profesionales que ofrezcan servicios a los usuarios.	
<b>6</b>	#US06	Registrar Reserva	Como propietario quiero poder realizar una reserva de un servicio para mi mascota.	2
<b>7</b>	#US07	Obtener datos de propietario	Como propietario quiero obtener mis datos de propietario en el aplicativo para comprobar si todo se ha registrado correctamente.	2
<b>8</b>	#US08	Obtener datos de paseador	Como paseador de mascotas quiero obtener mis datos de paseador para comprobar si todo se ha registrado correctamente.	2
<b>9</b>	#US09	Obtener datos de reserva	Como propietario y paseador quiero obtener datos de mi reserva para comprobar si todo se ha registrado correctamente.	2
<b>10</b>	#US10	Eliminar datos de propietario	Como propietario quiero eliminar mis datos de propietario para registrar otra cuenta de propietario.	3
<b>11</b>	#US11	Eliminar datos de reserva	Como propietario de un servicio de reservas en la aplicación quiero tener la capacidad de eliminar los datos de una reserva existente para poder registrar una nueva reserva sin problemas.	3
<b>12</b>	#US12	Comprar membresía	Como propietario quiero ver las membresías para suscribirme a una dentro del aplicativo.	2

13	#US13	Llenar datos de pago	Como propietario quiero llenar los datos de pago para realizar el pago al paseador.	1
14	#US14	Obtener lista de membresía	Como propietario de una cuenta en la aplicación, quiero poder ver las diferentes membresías disponibles para suscribirme a una de ellas y acceder a los beneficios correspondientes.	1
15	#US15	Obtener lista de mascotas	Como propietario quiero obtener la lista de mascotas para ver si se registró correctamente.	2
16	#US16	Modificar datos de mascotas	Como propietario quiero actualizar los datos de mi mascota para actualizar información que sean necesarios de mi mascota.	3
17	#US17	Eliminar datos de mascotas	Como propietario quiero eliminar datos de mascotas para registrar uno nuevo.	3
18	#US18	Inicio Sesión	Como propietario y usuario quiero iniciar sesión dentro del aplicativo para poder acceder a los servicios que me brinda esta.	3

## Imagen del Product Backlog en el Pivotal Tracker

The screenshot shows the Pivotal Tracker interface with two main boards: 'Icebox' and 'Epics'.

**Icebox:** This board lists stories currently being worked on or prioritized for the next iteration. Each story card includes a priority icon (yellow star), a title, a 'Start' button, and a checkbox indicating its status.

- ★ Adquisición accesibilidad
- ★ Servicios de Pago pago
- ★ Búsqueda de un paseador de perros búsqueda de paseador
- ★ Ratings y geolocalización accesibilidad
- ★ Control de la membresía pago
- ★ Calificación de servicio puntuación
- ★ Conocer saldo para pagar el servicio pago
- ★ Tiempo de paseo y seguridad búsqueda de paseador

**Epics:** This board lists larger product requirements. Each epic card has a progress bar and a checkbox.

- puntuación
- Pago
- búsqueda de paseador
- accesibilidad

# PRODUCT UX/UI DESIGN

CHAPTER

4

## 1.13. Style Guidelines

En esta parte del trabajo realizamos el Style Guidelines de nuestra idea de negocio Pamper Ur Pet, que es un servicio tecnológico para las personas que tienen mascotas en casa y desean adquirir un servicio de paseo de mascotas por falta de tiempo, donde puedan buscar y elegir a un caminante o paseador de acuerdo con su ubicación en el Perú. Por lo que realizamos esta guía que fue de mucha ayuda.

Además, Pamper Ur Pet se define, según el modelo de dimensiones de personalidad como “El responsable”, puesto que el servicio de pasear o cuidar a una mascota conlleva a una gran responsabilidad y paciencia, como referencia en el sector.

Por ello, creamos nuestra guía de la app para definir sus reglas, assets, estilos y secciones del General Style, Web Style Guide y Mobile Style Guide, como vista previa para tener una presentación consistente y enfocada. A continuación, se podrá observar nuestro estilo de guía:

The image shows a digital document titled "General Style Guidelines" for the "Pamper Ur Pet" project. The document is organized into several sections:

- Assets:** This section displays various UI components including a logo, buttons, and social media icons.
- General Style Guidelines:** A large purple box containing detailed style rules for typography, colors, and communication.
- Typography:** A list of font styles and their specific properties, such as "h1 encabezado - 32px" and "h2 encabezado - 24px".
- Colors:** A color palette with names like "Primaria" (Yellow), "Secundaria" (Light Blue), and "Neutral" (Grey).
- Communication:** A section showing icons related to communication, such as a hand holding a paw and a speech bubble.

(Para vizualizar mejor entrar al siguiente link:

<https://www.figma.com/file/YDIRzYb8FzZVNIB620hExd/Pamper-Ur-Pet?node-id=1563%3A144&t=jGJNZ56cd9lXttsB-1> )

### **1.13.1. General Style Guidelines**

- **Branding:**

Pamper Ur Pet como principal objetivo es poder brindar un mejor cuidado a tu mascota, ya que ellos merecen también pasarla bien y recibir atención, por ello ofrecemos como empresa este servicio de paseo y cuidado a tu mascota con apoyo de la tecnología.

Por otro lado, la misión y visión de la empresa se concentran en ser uno de los mejores aplicativos de servicios para mascotas con un sistema inteligente y geolocalización para personas que se encuentran sin tiempo por los estudios o el trabajo. Una de las principales estrategias para lograr cumplir nuestros objetivos que aplicaremos será definir la personalidad de nuestra marca para empatizar y vincularnos emocionalmente con los usuarios, además de diferenciarnos de la competencia y estandarizar nuestras decisiones de diseño.

Entonces, Pamper Ur Pet se define según el modelo de dimensiones de personalidad como “El responsable”, puesto que el servicio de pasear o cuidar a una mascota conlleva a una gran responsabilidad y paciencia, como referencia en el sector. Por lo que, observaremos en la siguiente imagen nuestra guía para luego explicarla detalladamente.

- **Typograph:**

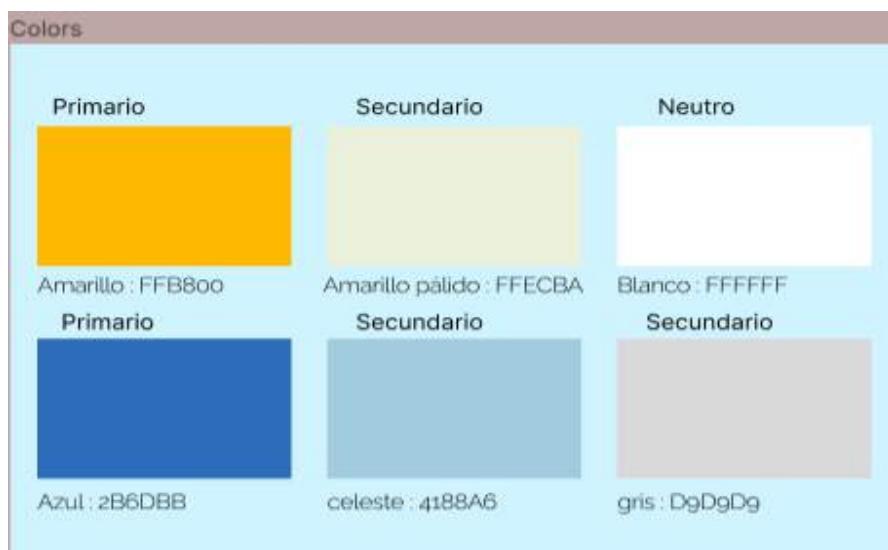
En nuestro proyecto de Pamper Ur Pet, buscamos y trabajamos con claridad en las recomendaciones y en el servicio, así como el fácil entendimiento del contenido en general. Por lo anteriormente ya mencionado, hemos decidido trabajar con una tipografía que sea muy fácil de entender, casual y sencilla, pero que también se vea atractiva para nuestros usuarios. Elegimos la tipografía de Open Sans, tanto para el contenido general, como para los encabezados, títulos y subtítulos, trabajamos solo con los tamaños y el cambio de estilos de estos como en negrita, subrayada o itálica. A continuación, se les mostrará una imagen en la cual se muestra el uso de este Font dentro del aplicativo.



Por otro lado, en la aplicación para Android se trabajará con el tipo de fuente Roboto, ya que está considerada dentro de los lineamientos del diseño en Android y en IOS será Poppins por el mismo motivo. El tamaño de letra variará proporcionalmente a las dimensiones del dispositivo.

- **Colors:**

Los colores principales elegidos por la marca son los siguientes:



- Primario: Amarillo y Azul.
- Secundario: Amarillo pálido y Celeste.
- Neutros: Blanco y Gris.

El color primario utilizado es el Amarillo y Azul porque ambos son colores que se complementan bien con los secundarios y al usar tonalidades ayuda a que sea relajante y llamativo a la vista. También, el color Amarillo transmite alegría y originalidad, en cambio, el tono Amarillo pálido es más por preocupación. El color Azul transmite tranquilidad, confianza e inteligencia, demostramos que los usuarios se sentirán tranquilos en nuestra página y que les ofrecemos calidad, confianza y seriedad en el servicio hacia su mascota. Además, el color neutro Blanco y Gris, nos ayuda a mostrar que nuestra página es sencilla de usar y ordenada. Con esto podremos atraer a las personas que sean responsables, ordenadas y con amor hacia los animales.

- **Spacing:**

El espacio entre líneas y párrafos que se usarán tanto en la web como en las aplicaciones en iOS y Android será de 1,15 px para párrafos y 2px para subtítulos. Esta decisión se basa en que de esta manera separamos las ideas dadas en las oraciones para que la vista de los usuarios no se canse y sea más fácil de leer y ver. Por otro lado, el tamaño de spacing entre el título y subtítulo dependerá de los demás componentes de la pantalla en la que se encuentre el texto.

- **Tono de comunicación:**

El tono de comunicación será de Respetuoso, Casual, Sereno y Divertido, ya que el propósito de nuestro producto es transmitir un ambiente de confianza para que nuestros usuarios objetivo y puedan dejarnos con seguridad el cuidado de sus mascotas, también dejar sus comentarios y reseñas excelentes y sin problemas, sin dejar de lado el respeto. Además, queremos que en nuestra aplicación los usuarios puedan interactuar con los cuidadores o paseadores a cargo de sus mascotas, manteniendo siempre el contacto al 100% a parte de la geolocalización y se necesita un tono de comunicación adecuado para todos, con la finalidad de llamar su interés y usen la app sin miedo ni temor al que le pase algo a su amigo de 4 patas.



### 1.13.2. Web Style Guidelines

En esta sección se detalla lo que se trabajó. Comenzamos con una presentación de la página para que así el usuario pueda acceder al ítem que está buscando, ya sea más información, membresía, registrarse o en todo caso que ya cuente con una cuenta poder ingresar (Iniciar sesión). Por otro lado, si la persona aún no está registrada, podrá hacerlo de dos formas, manualmente o iniciando sesión la cuenta de google. Seguidamente, cuando se registre correctamente se le mandará un código de verificación a su correo para poder corroborar que este es verdadero.

Una vez registrado correctamente se mostrarán los servicios que brinda la app. Por un lado, tendremos a las personas que realizarán el trabajo para el paseo; estos están recomendados en tu página de inicio para poder realizar el servicio. Las personas recomendadas estarán ahí por diversos motivos, ya sean reseñas de otras personas o que se encuentren cerca de su ubicación; a su vez, se mostrará una breve descripción del paseador (que animales pasea, por donde se encuentra y tarifa por hora).

Por otro lado, al seleccionar un paseador la página le mostrará una serie de opciones para que así este se pueda contactar con usted; también se mostrará la forma de pago, esta puede ser virtual (pago en línea mediante tarjetas) o físico (Dinero, ya sean billetes o monedas).

Por último, como toda aplicación; se debe contar con algún financiamiento. En este caso tendremos ciertos auspiciadores (marca de productos para mascotas: comida, ropa y juguetes) y por ello nuestra

app tendrá anuncios; de la misma forma para aquella persona que no desee ver anuncios se contará con un servicio premium. Esto permitirá a la app tener un historial de paseadores, GPS en tiempo real y dejar de ver anuncios.

**Section 2**

Pamper ur pet

Buscas un servicio para tu mascota?

Completa cada campo para que te recomendemos los mejores paseadores.

Ver más información

**Section 3**

Pamper ur pet

Registrarse

Regístrate con google

Nombre y apellido

Nombre de usuario

Contraseña

Confirmar contraseña

Registrarse

**Section 15**

Pamper ur pet

Registrarse

Regístrate con google

Nombre y apellido

Nombre de usuario

Contraseña

Confirmar contraseña

Registrarse

**Section 5**

Pamper ur pet

Bienvenido

Continuar con google

Cuenta

Crédito

Registrarse

**Section 6**

Pamper ur pet

Bienvenido

Continuar con google

Cuenta

Crédito

Registrarse

**Section 7**

Pamper ur pet

Se enviará el siguiente código:

al correo electrónico

Registrarse

**Section 10**

Pamper ur pet

Bienvenido Roberto

Recomendaciones

Paseador

Paseador

Paseador

**Section 11**

Pamper ur pet

Bienvenido Roberto

Recomendaciones

Paseador

Paseador

Paseador

**Section 13**

Pamper ur pet

Bienvenido Roberto

Ubicación

Paseador

Paseador

**Section 14**

Pamper ur pet

Historial

Paseador

Paseador

Paseador

Paseador

Paseador

**Section 16**

Pamper ur pet

Paseos de Paseo

Reservar

GPS

Paseos

Paseos

Paseos

**Section 17**

Pamper ur pet

Paseos

Ubicación

Reservar

**Section 18**

Pamper ur pet

Reservar

Reservar

Reservar

**Section 19**

Pamper ur pet

GPS

Mapa

Actualizar

Registrarse

**Section 12**

Pamper ur pet

Únete a premium

Desbloquea funciones

GPS en tiempo real

Historial de reservas

Únete

# 1.14. Information Architecture

## 1.14.1. Organization Systems

El sistema de organización de la página tiene como función principal definir la organización visual de contenido y navegación que hay en nuestra página web. Así pues, el esquema de organización de contenido de PamperUrPet es por tópicos y se divide en los siguientes módulos:

- **Homepage:**

El homepage se encuentra subdividido en 8 pantallas, las cuales tienen los siguientes títulos: Página principal, Nosotros, Membresía, Contáctanos, Descubre más, Qué ofrece, Ingresar y Registrarse.



En la parte superior de la página principal se tiene las opciones que lo llevarán a las demás pantallas, esto se encuentra en la parte superior debido a que al estar siguiendo un formato de patrón F, se quiere resaltar la importancia que el usuario conozca a la empresa y todo lo que la página ofrece para que finalmente pueda registrarse o ingresar, que son los botones que se encuentran en el extremo derecho.

- **Búsqueda paseadores y cuidadores de mascotas:**

El usuario tendrá dos opciones y formas de hacer la búsqueda de paseadores y cuidadores de mascotas para adquirir el servicio. La primera es del landing page, en el que se le mostrará la parte de búsqueda de manera más básica, y la segunda, es cuando se encuentre en su Homepage y haga la búsqueda con los filtros especiales que el aplicativo ofrece.

El módulo de Búsqueda paseadores o cuidadores desde landing page y homepage tendrá 3 pantallas: Landing page o homepage, Resultados de varios paseadores asociados y perfil con datos personales del paseador.

En la pantalla de Resultados de paseadores asociados se aplicará paginado, mostrando así hasta 6 resultados por página. Además, se mostrará una jerarquía de información sobre los paseadores, los

tres primeros resultados serán los paseadores más recomendados por su experiencia y se visualizará en la búsqueda.

De la misma manera en la pantalla de perfil con los datos personales del paseador se aplicará el mismo formato de jerarquía para la información personal, es decir, los que tienen más puntuación o calificación en la parte superior.

- **Visualizar lista de paseadores destacados:**

Para que el usuario pueda visualizar la lista de paseadores que, destacados de acuerdo con su experiencia con el servicio, se han considerado dos pantallas en el módulo: Homepage y Lista de destacados.

En la pantalla de Lista de destacados, el esquema de categorización de perfiles será cronológico, del más reciente de destacados en la parte superior al más antiguo. Finalmente, la organización visual será jerárquica, de mayor calificación de experiencia al menor.

- **Chat directo con paseador:**

Para el módulo de chat directo con el paseador se ha considerado 3 pantallas: Homepage, Lista de conversaciones y chat.

En lista de conversaciones se seguirá la organización visual de contenido cronológico descendente, en el chat más reciente se encontrará en la parte superior de la pantalla, pues representa el más relevante.

Por otro lado, en la pantalla Chat se seguirá la organización visual de contenido de tipo secuencial cronológico, ya que los mensajes más recientes, por ende, de mayor relevancia se mostrarán en la parte inferior de la pantalla, pero superior a la barra de texto.

- **Registro de usuario:**

Para el módulo de registro de usuario se ha considerado las pantallas del Landing page y Registro.

En el registro se seguirá la organización visual de contenido jerárquico, priorizando en la parte superior los datos esenciales para crear una cuenta, siendo los siguientes: Nombres, Apellidos, Número de celular, Correo, Contraseña y Dirección.

- **Perfil:**

Para el módulo de perfil se han considerado las pantallas de homepage y perfil.

En perfil se seguirá la organización visual de contenido jerárquico, ya que desde la parte superior al inferior primero estará la foto de perfil, nombre y otros datos de registros que a medida que se acerquen a la parte inferior serán menos relevantes o característicos del usuario.

- **Notificaciones:**

Para el módulo de las notificaciones se han llegado a considerar las pantallas de homepage y notificaciones.

En notificaciones se seguirá la organización visual de contenido cronológico descendente, en el que la notificación más reciente se encontrará en la parte superior de la pantalla, es decir, representa a la más relevante.

- **Adquisición de membresía:**

El módulo de adquisición de membresía tendrá las pantallas de Home page y membresía planes.

En membresía planes se seguirá la organización visual de contenido jerárquica ascendente horizontal pues se desea poner los planes secuencialmente en la misma fila para que el cliente pueda comparar los beneficios y precios, para que finalmente pueda decidir cual le conviene más.

## 1.14.2. Labeling Systems

El sistema de mensajes de error/ayuda se dará mediante la remarcación del cuadro de texto en el que pongamos un carácter no admitido, remarcado de rojo. En el caso de enviar la información sin haber corregido el error, nos saldrá un pop up indicándonos el error que hemos cometido para poder corregirlo, con la única opción de “listo” para volver al formulario dentro de la web/aplicación que nos indicará el error que hemos cometido y que debemos subsanar (contraseña incorrecta, ingresar un carácter no admitido, falta de información).



Cuadro de error marcado en rojo por carácter no permitido

### **1.14.3. Searching Systems**

En esta sección el equipo explica qué medios de ayuda se brindará al usuario para la búsqueda de datos dentro del producto digital. Dichas decisiones sobre los sistemas de búsqueda tratan de evitar que los usuarios se sientan perdidos entre el volumen de información.

Las opciones de búsqueda que ofrecerá la aplicación junto con los filtros y motores de búsqueda serán guiados por los siguientes puntos y métodos a seguir:

**Barra de búsqueda:** Esta es una de las formas más comunes de implementar un sistema de búsqueda en una aplicación móvil. Este campo permite al usuario ingresar palabras clave para buscar en la base de datos de la aplicación. Asegurándose de que el campo de búsqueda sea fácil de encontrar y tenga un lugar destacado en la interfaz de usuario.

**Buscar por categoría:** Si se tiene una gran cantidad de información bien organizada, puede permitir que los usuarios busquen por categoría. Aquí se puede especificar ciertos criterios categorizados como pueden ser, aspectos del paseador, del perro, y el entorno en el que se ofrece el servicio con ciertas otras características, etc. Estas búsquedas por categorías ayudan a los usuarios a refinar sus búsquedas y a encontrar lo que buscan más rápido.

**Búsqueda basada en etiquetas:** Este es un método para clasificar información en una aplicación utilizando palabras clave. Puede hacer que su búsqueda sea más específica y precisa al permitir que los usuarios busquen por etiquetas. Por ejemplo, los usuarios pueden buscar etiquetas como: “mascotas”, “cuidadores”, “tarifas”, etc,

**Búsqueda receptiva:** Aquí se utilizan técnicas de aprendizaje automático para predecir qué buscan los usuarios mientras escriben. Esta característica ayuda a los usuarios a encontrar lo que buscan más rápido y es especialmente útil en dispositivos móviles donde el espacio es limitado.

## **1.14.4. Navigation Systems**

Aquí se profundizará en las acciones y técnicas que guiarán a los usuarios a través del Landing Page y las aplicaciones, y del mismo modo en las diversas maneras que los usuarios irán recorriendo el contenido.

Utilizar una estructura de navegación clara: Es importante que esta sea amigable y fácil de entender y seguir para los usuarios. Como puede ser organizar la información en grupos, mostrar estos resultados en la barra de navegación, un menú desplegable y sin mucho volumen de información innecesaria o por ultima una pantalla de inicio

Utilizar una paleta de colores coherente con la aplicación: Pues de este modo el usuario se encuentra con una interfaz de usuario que le permite identificar fácilmente diversos elementos usando a nuestro favor el contraste para que los elementos sean mucho más visibles.

Tipografía amigable: De modo que sea fácil de leer, tomando en cuenta tamaños, organización y posiciones, y que sea clara y concisa.

Iconos y etiquetas: De preferencia que sean bastante descriptivas para que le sea de ayuda a los usuarios para que encuentren fácilmente diversas partes de la aplicación. Estos deben ser en específico llamativos y más accesibles a la vista a la hora de tratar de identificarlos.

La navegación hacia atrás: Tomar en cuenta que los usuarios tengan la capacidad de poder volver en sus navegaciones con una opción de retroceso es clave para cualquier interfaz, esto les permitirá poder navegar por toda la aplicación sin la necesidad de hacerlo todo de nuevo.

# 1.15.Landing Page UI Design

## 1.15.1. Landing Page Wireframe

Esta técnica nos va a permitir darle un esquema y distribución a nuestra página web. Puesto que, en esta parte no contará con interacciones, ni con imágenes y textos a color. Ya que esta es la primera fase para nuestra creación de nuestra página.



Los campos se ajustan. Referencia: azul-campo ingreso de información; verde: botón o enlace; rojo: texto o elemento.

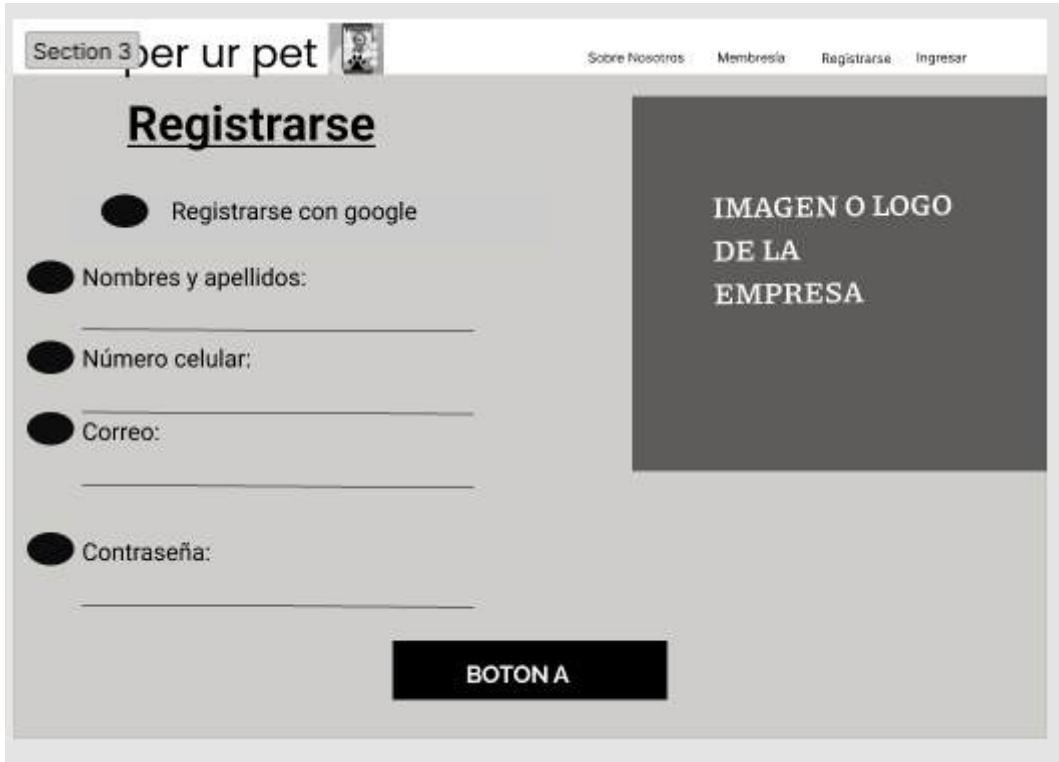
The image displays a 3x3 grid of wireframe prototypes for a mobile application. Each prototype is labeled with a section number and a title. The sections include:

- Section 2**: pet | Bienvenido. Includes fields for 'IMAGEN DE LA EMPRESA' and 'Buscas un servicio para tu mascota?'. A note says 'Contamos con una variedad para que tu mascota se sienta a gusto y a usted.' with a 'BOTON A' button.
- Section 3**: pet | registrarse. Includes fields for 'Registrate con google', 'Nombre y apellido', 'Número celular', 'Correo', and 'Contraseña'. A note says 'IMAGEN O LOGO DE LA EMPRESA' with a 'BOTON A' button.
- Section 5**: pet | bienvenido. Includes fields for 'Continuar con google', 'Correo', and 'Comaseña'. A note says 'IMAGEN O LOGO DE LA EMPRESA' with a 'BOTON A' button.
- Section 7**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'Se enviará el siguiente código al correo \*\*\*\*test@mm.com' and a placeholder 'IMAGEN DE ADRRESO DE ACOMPAÑANTE EL TEXTO'. A note says 'ESPACIO PARA LA VERIFICACION' with a 'BOTON A' button.
- Section 10**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'BIENVENIDO AL SISTEMA DE PASEOS PARA MASCOTAS'. A note says 'Bienvenido Roberto' with a 'BOTON A' button.
- Section 13**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'BIENVENIDO AL SISTEMA DE PASEOS PARA MASCOTAS'. A note says 'Bienvenido Roberto' with a 'BOTON A' button. A red arrow points to a placeholder 'GPS'.
- Section 16**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'IMAGEN DEL PASEADOR 1' and 'Paseador1'. A note says 'ICONOS' with a 'BOTON A' button. Includes a note 'IMAGEN DEL PASEADOR 2' and 'Paseador2'. A note says 'ICONOS' with a 'BOTON B' button.
- Section 19**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'GPS' and 'IMAGEN DEL GPS EN TIEMPO REAL'. A note says 'BOTON A' and 'BOTON B' buttons.
- Section 12**: pet | Seleccionar ubicación. Includes a note 'IMAGEN DE ADRRESO DE ACOMPAÑANTE EL TEXTO' and 'Unete a premium'. A note says 'BOTON A' button.

(Para visualizar mejor la imagen puede entrar al siguiente link:  
<https://www.figma.com/file/3UYPdaLTBNq9SibfRtYQeH/WEB%2FMOBILE?type=design&node-id=0-1&t=rBiXsBSIXxfgEa0p-0>)



En este apartado se mostrará nuestra página de inicio donde podemos observar que tendremos un espacio para colocar una imagen de la empresa, imagen referencial o quizás el logo de esta. Asimismo, también observamos que cuenta con la distribución de los textos, como en la parte superior que está el nombre de la empresa, el logo si es que al final se deja ahí como también datos de la empresa y el servicio que ofrece.



The image shows a registration form for a website. At the top left, there is a red rectangular area. The main content area has a light gray background. At the top right, there is a navigation bar with links: "Sobre Nosotros", "Membresia", "Registrarse", and "Ingresar". Below the navigation bar, there is a logo icon. The main title "Regístrate" is centered above the form fields. To the left of the fields, there are circular icons next to each input field. The fields are labeled: "Registrarse con google", "Nombres y apellidos:", "Número celular:", "Correo:", and "Contraseña:". To the right of the form, there is a dark gray rectangular area containing the text "IMAGEN O LOGO DE LA EMPRESA". At the bottom center of the form, there is a black button labeled "BOTON A".

Section 3

Pamper ur pet

Sobre Nosotros Membresia Registrarse Ingresar

## Registrarse

● Registrarse con google

● Nombres y apellidos:

● Número celular:

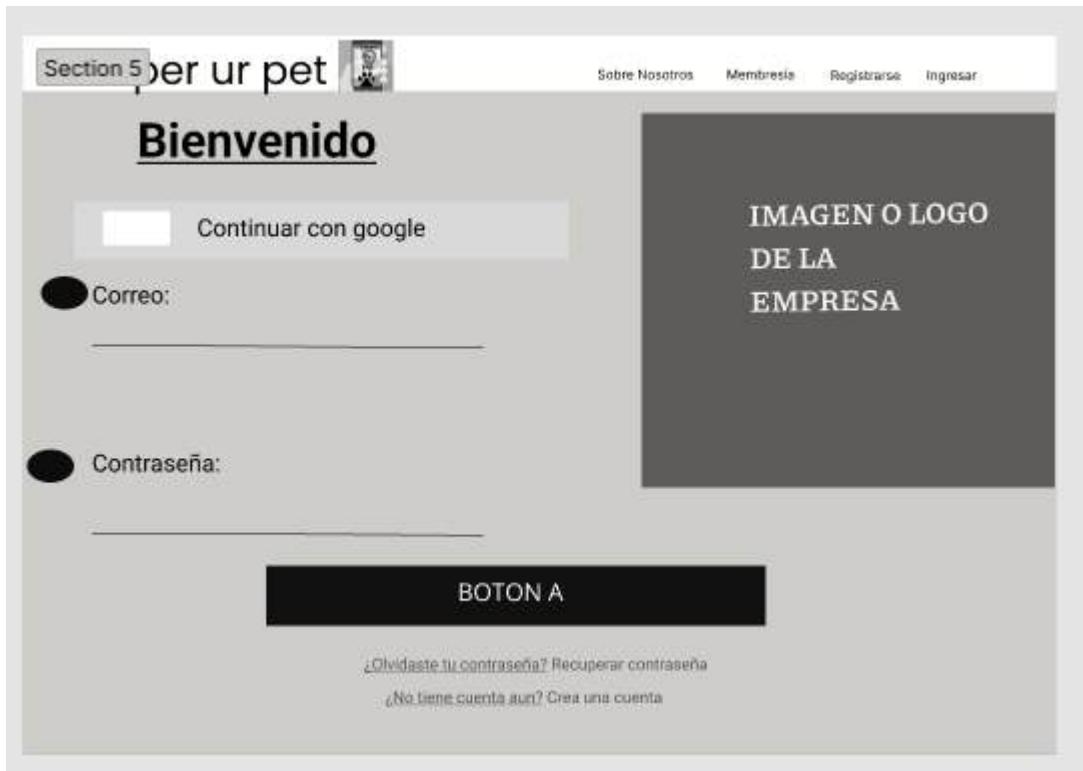
● Correo:

● Contraseña:

IMAGEN O LOGO  
DE LA  
EMPRESA

BOTON A

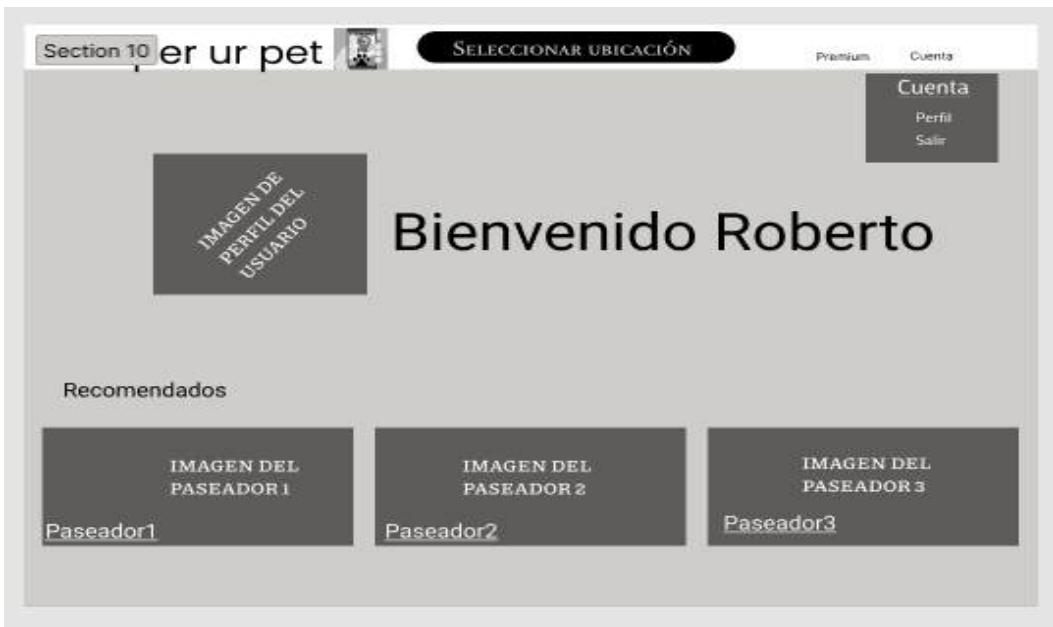
Aquí podemos ver la pestaña de registrarse, en la cual estará adornada de iconos que están al costado del texto. En donde la página le pedirá al usuario colocar sus datos. En la parte derecha estará una imagen o logo de la empresa y en cuanto al Botón A, este cumplirá la función de “validar y registrar los datos de usuario”



En el apartado de bienvenida al usuario, podemos notar que estará lleno de texto, contará con una parte para que el usuario pueda iniciar sesión mediante Google, otra donde se muestra la imagen o logo de la empresa. Aparte habrá un apartado para que digite sus datos y el botón A, que cumplirá la función de “validar datos” y así mandarlo a la siguiente fase o pestaña que es el Código de verificación.



Este es el apartado donde se muestra el código de confirmación de identidad cuando el usuario quiere acceder a su cuenta. Como podemos observar contará con un espacio para que digite su código, una imagen que adorna el texto y el botón que servirá para “validar y verificar el código”, con la finalidad de darle seguridad al usuario.



En este apartado se mostrará el texto de bienvenida, la foto de perfil del usuario y los paseadores recomendados por la página para que el usuario decida si es que quiere contratarlos para el paseo de su mascota.



Este será el apartado del perfil de usuario, en donde se mostrará en el texto de bienvenida, algunas opciones, sus historias de paseadores contratados y el GPS por si ha contratado un paseador y requiere de ver o monitorear a su mascota.

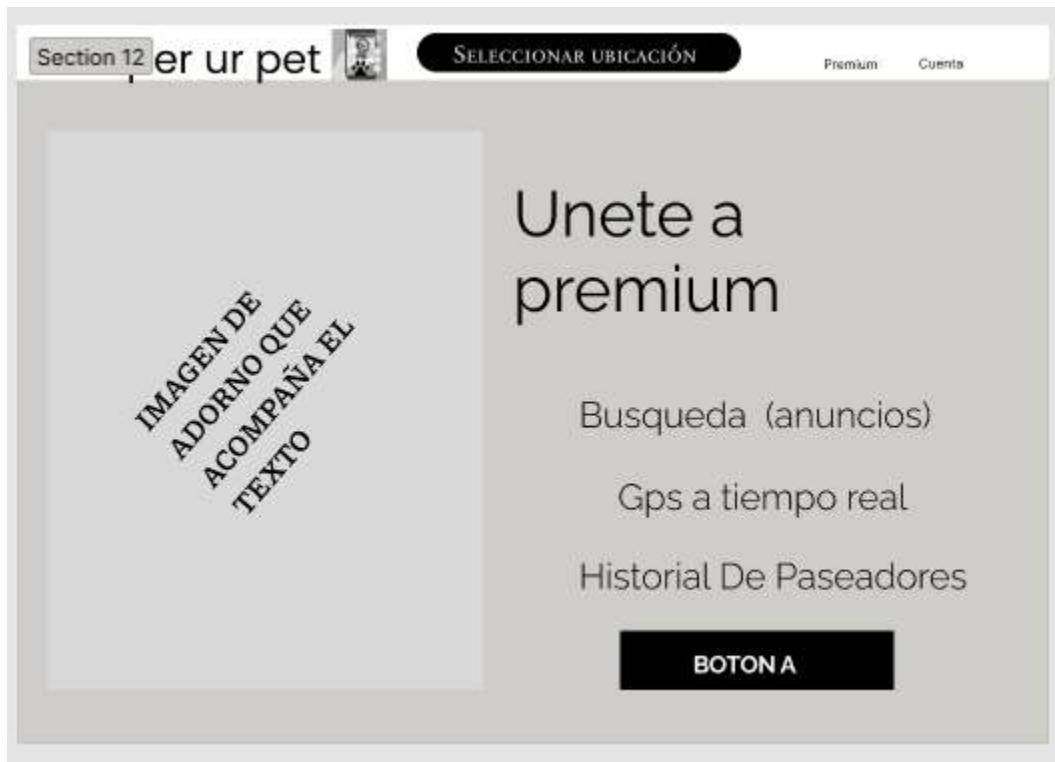
The screenshot shows a list of two service providers under the heading 'Section 16'. Each provider has a profile picture placeholder labeled 'IMAGEN DEL PASEADOR' and a name ('Paseador1' or 'Paseador2'). Below each name are three circular icons, with a red arrow pointing to the third icon from the left under the heading 'ICONOS'. To the right of the provider details are their service descriptions, locations, and rates. At the bottom right of each provider's section are two buttons: 'BOTON A' and 'BOTON B'.

Provider	Service Description	Location	Rate
Paseador1	Paseo de Perros Santiago De Surco, Provincia De Lima Toda mi vida he convivido con mascotas...		s/25 Por hora
Paseador2	Cuido gatitos y Perros San Isidro, Provincia De Lima Cuidare bien de tus mascotas		s/50 Por hora

En esta pestaña están los datos de los paseadores, junto también al costo de estos. En donde podemos observar que habrá iconos en la foto del paseador que podrían ser el número de contacto, el número de estrellas que tiene por ofrecer su servicio. En la parte central estará detallado los datos del paseador, mientras que en la parte derecha estarán dos botones que cumplirán la función de “realizar pago”.

The screenshot shows a section titled 'Section 19' with the heading 'GPS' in bold. It displays a large placeholder for a real-time GPS map. Below the map are two buttons: 'BOTON A' and 'BOTON B'.

En esta parte estará el GPS en tiempo real para monitorear a la mascota. Como podemos observar el texto de GPS irá en la parte superior central, debajo del mismo está el GPS donde se mostrará en tiempo real donde se encuentra su mascota. En la parte inferior hay dos botones, el cual el botón A cumplir la función de actualizar el GPS, mientras que el botón B cumplirá la función de “regresar” a la parte o pestaña anterior.



Finalmente, llegamos a la parte en donde invitaremos al usuario a volverse premium ofreciéndole buenos beneficios. Como se puede ver, en la parte inferior está el botón A que tendrá la función de ser el botón que dirigirá al usuario a realizar el pago. Después notamos que en la parte izquierda estará una imagen que adorna o acompaña el texto.

## 1.15.2. Landing Page Mock-up

- **Pantalla principal:**

Con el propósito de lograr un efecto visual agradable y en armonía con los demás elementos que lo integran, efectuamos la combinación de los colores establecidos para la página, y resaltamos los botones de mayor importancia en el tono azul y amarillo que también se encuentran en la pantalla. En el tipo de tipografía hemos incluido cambios de color para aumentar o reducir el contraste, como el azul oscuro para el título y el blanco para la barra de búsqueda respectivamente. De la misma manera, el espacio en blanco lo hemos utilizado para que el usuario pueda descansar la mirada. En las imágenes, optamos por utilizar un formato PNG de licencia libre. Además, se incluyó ayuda contextual y subtítulos en el camino para que la navegación del usuario sea más sencilla. Finalmente, utilizamos la tendencia web de Functional Minimalist y el tamaño de la pantalla es de 1331 px.



- Pantalla Descubre más:

 PAMPER UR PET

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTÁCTANOS INGRESAR REGISTRARSE

## Bienvenido, somos Pamper Ur Pet

La misión de nuestra empresa es convertirse y concentrar en ser uno de los mejores aplicativos de servicios para mascotas con un sistema inteligente y geolocalización para personas que se encuentran sin tiempo por los estudios o el trabajo. Así tu mascota recibirá mucho amor y no estará solo.

Saber Más



The screenshot shows the landing page of the Pamper Ur Pet website. The header features the logo and the company name. Below the header, there's a main title 'Bienvenido, somos Pamper Ur Pet' and a mission statement in a yellow callout box. A 'Saber Más' button is located at the bottom left of the yellow section. To the right, there's a large image of a person walking a small dog on a leash through a forest. The background of the page has a yellow-to-orange gradient with diagonal stripes.

- Pantalla "Saber más":

En la anterior pantalla hemos considerado un formato de lista para los beneficios que tenemos para cada user de la página. Esta lista está enfoca en dar a conocer las cualidades que se incluyó en la página a partir de las oportunidades de mejora que identificamos en el journey map para cada usuario.

The screenshot shows a website with a blue header bar containing the logo 'PAMPER UR PET' and navigation links: NOSOTROS, MEMBRESÍA, CONTÁCTANOS, INGRESAR, and REGISTRARSE. Below the header, a yellow background section features the heading '¿Qué ofrecemos?'. It contains two main boxes: one for 'Universitarios' (with an image of three students) and one for 'Trabajadores' (with an image of a diverse group of professionals). Both boxes list six bullet points describing the service's benefits.

PAMPER UR PET

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTÁCTANOS INGRESAR REGISTRARSE

## ¿Qué ofrecemos?

**Universitarios**

- Servicio para cuidar o pasear a tu mascota
- Información de los paseadores
- Sistema GPS para mayor seguridad
- Personal experimentado
- Amor y cariño para tu mascota
- Importancia y priorizar tu tiempo

**Trabajadores**

- Servicio para cuidar o pasear a tu mascota
- Información de los paseadores
- Sistema GPS para mayor seguridad
- Personal experimentado
- Amor y cariño para tu mascota
- Importancia y priorizar tu tiempo

- **Pantalla Nosotros:**

En la pantalla Nosotros, hemos aplicado el contraste de letra con el título, el cuerpo y el mensaje inferior, resaltando los de mayor importancia para el entendimiento del usuario con la página. Además, se consideró imágenes para que el diseño sea más compacto con la paleta de colores.

The screenshot shows the 'Nosotros' (About Us) section of the Pamper Ur Pet website. At the top, there is a navigation bar with links: 'NOSOTROS', 'MEMBRESIA', 'CONTÁCTANOS', 'INGRESAR' (Iniciar Sesión), and 'REGISTRARSE' (Registrarse). The main title 'Pamper Ur Pet como StartUp' is displayed prominently. Below the title, there is a yellow callout box containing text about the team's mission and values. To the right of the text is a photograph of four young people in a study group setting, working together on a laptop.

Somos un grupo de estudiantes de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas con espíritu emprendedor e innovador. Buscamos que nuestros usuarios puedan adquirir un servicio elegiendo a un paseador de mascotas de acuerdo a su experiencia de una manera segura y sencilla, para luego visualizar la geolocalización de varios lugares a tiempo real en el teléfono y así tener más confianza con el servicio que ofrecemos.

- **Pantalla Membresía:**

En la pantalla anterior se muestra con un color llamativo que está intencionado a direccionar la atención al cliente hacia las letras, la Imagen "Oferta". Además, tiene como objetivo incentivar a los usuarios a comprar los planes de membresía que aparecen en los botones de azul con texto blanco.

The screenshot shows a promotional page for Pamper Ur Pet. At the top, there's a navigation bar with links: NOSOTROS, MEMBRESÍA, CONTÁCTANOS, INGRESAR, and REGISTRARSE. A logo featuring a small dog's head is on the left. The main headline reads "Aprovecha nuestras promociones!!!". To the right is a pink circular icon with a percentage sign (%). Below the headline, there's a photo of a man with a beard pointing towards the offers. Three blue rounded rectangular boxes list the membership plans:

Membresía	Precio	Tiempo
Basic	S/ 15	1 Mes
Standard	S/ 30	3 Meses
Premium	S/ 60	6 Meses

A callout box at the bottom right lists the benefits of membership:

- Mayor contacto directo con los paseadores de mascotas
- Funciones más avanzadas en la app
- No tendrás publicidad en la página web y en el aplicativo móvil

- **Pantalla Contáctanos:**

Las pantallas de Contáctanos tienen en los campos ayuda contextual para que el cliente tenga una guía de la información que debe de llenar para poder mandar un mensaje a los administradores. Además, cuenta con la información adicional de las redes sociales del startup en caso quiera hacer la contactarse por otros medios.

The screenshot shows a contact form for 'PAMPER UR PET'. At the top, there's a navigation bar with links for 'NOSOTROS', 'MEMBRESÍA', 'CONTÁCTANOS', 'INGRESAR', and 'REGISTRARSE'. Below the navigation, a yellow banner asks '¿Dudas? ¿Sugerencias? ¡Escríbenos!' (Doubts? Suggestions? Write to us!). The main form area has four input fields: 'Nombres' (Names), 'Apellidos' (Last names), 'Correo' (Email), and 'Teléfono' (Phone). There's also a dropdown menu for 'Universitario/Trabajador' (Student/Worker). A large text area labeled '¿Cómo podemos ayudarte?' (How can we help you?) is present. On the left, a sidebar titled 'Contáctanos' lists social media links: an envelope icon for email (Pamperurpet@gmail.com), a Facebook icon for Facebook (@Pamperurpet), and an Instagram icon for Instagram (@Pamperurpet). A blue 'Enviar' (Send) button is located at the bottom right of the form area.

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTÁCTANOS INGRESAR REGISTRARSE

¿Dudas? ¿Sugerencias?  
¡Escríbenos!

Nombres Apellidos

Correo Teléfono

Universitario/Trabajador

¿Cómo podemos ayudarte?

Contáctanos

Pamperurpet@gmail.com

@Pamperurpet

@Pamperurpet

Enviar

- **Pantalla Registrarse:**

En esta pantalla el usuario que entre por primera vez a nuestra página deberá registrarse con sus datos personales.

PAMPER UR PET

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTACTANOS INGRESAR REGISTRARSE

Registrarse

Registrar con google

Nombre y apellido

Número de celular

Correo

Contraseña

- **Pantalla Ingresar:**

Cuando el usuario ya se haya registrado por primera vez podrá Ingresar de forma más rápida con el correo que se registró por primera vez.

PAMPER UR PET

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTACTANOS INGRESAR REGISTRARSE

Iniciar Sesión

Iniciar Sesión con google

Correo

Contraseña

## Web Applications UX/UI Design.

### 4.4.1. Web Applications Wireframes.

Section 2

Pamper ur pet 

Nosotros Membresia Contáctanos Ingresar Registrarse

IMAGEN DE LA EMPRESA

Pamper Ur Pet tu amigo y compañero para el cuidado de tu mascota 

Section 17

Pamper ur pet



Nosotros Membresía Contactanos Ingresar Registrarse

## Bienvenido, somos Pamper Ur Pet

La misión de nuestra empresa es convertirse y centrarse a ser uno de los mejores aplicativos de servicios para mascotas con un sistema inteligente y geolocalización para personas que se encuentran sin tiempo por los estudios o el trabajo. Así tu mascota recibirá mucho amor y no estará solo.

IMAGEN DE LA  
EMPRESA



## ¿Qué ofrecemos?

Universitarios

### IMAGEN DE LA EMPRESA

- Servicio para cuidar o pasear a tu mascota
- Información de los paseadores
- Sistema GPS para mayor seguridad
- Personal experimentado
- Amor y cariño para tu mascota
- Importancia y priorizar tu tiempo

Trabajadores

### IMAGEN DE LA EMPRESA

- Servicio para cuidar o pasear a tu mascota
- Información de los paseadores
- Sistema GPS para mayor seguridad
- Personal experimentado
- Amor y cariño para tu mascota
- Importancia y priorizar tu tiempo



APROVECHA NUESTRAS PROMOCIONES!!!

IMAGEN

Basic

S/ 30

1 Mes

Standard

S/ 60

6 Mes

Vip

S/ 100

1 Año

#### Beneficios de la membresía:

Mayor contacto directo con los paseadores de mascotas  
funciones mas avanzadas en la app  
No tendrás publicidad en la página web y en el aplicativo móvil



Pamper ur pet

Inicio

Reservas

Mascotas

Perfil

## Registrar Mascota

IMAGEN DE  
MASCOTA

Nombre:

Raza:

Edad:

Registrar

Section 10



Inicio Reservas Mascotas Perfil

Cuenta

Perfil

Sair

IMAGEN DE  
PERFIL DEL  
USUARIO

# Bienvenido Roberto

¿Qué estas buscando?



Recomendados

IMAGEN DEL  
PASEADOR 1

Paseador1

IMAGEN DEL  
PASEADOR 2

Paseador2

IMAGEN DEL  
PASEADOR 3

Paseador3



Pamper ur pet

NOSOTROS

MEMBRESÍA

CONTÁCTANOS

INGRESAR

REGISTRARSE

INICIAR  
SESIÓN

IMAGEN

Frame 23

Correo

Frame 22

Contraseña

¿Olvidaste tu contraseña?

Ingresar

Ingresar  
Como Admin

¿Aún no tiene cuenta?

Registrar



Pamper ur pet

NOSOTROS

MEMBRESÍA

CONTÁCTANOS

INGRESAR

REGISTRARSE

## REGISTRARSE

Frame 27

Nombre y Apellido

Frame 28

Numero de celular

Frame 26

Correo

Frame 25

Contraseña

Frame 24

Elegir Rol



Section 19



Nosotros Membresía Contáctanos Ingresar Registrarse

Nombres

Apellidos

Correo

Teléfono

Universitario/Trabajador

## Contáctanos

Logo

[Pamperurpet@gmail.com](mailto:Pamperurpet@gmail.com)

Logo

[@Pamperurpet](https://twitter.com/Pamperurpet)

Logo

[@Pamperurpet](https://www.instagram.com/pamperurpet)

¿Cómo podemos ayudarte?

Enviar

[Registrar  
Mascota](#)

IMAGEN

**Nombre:** Luna[Modificar  
Datos](#)**Raza:** Golden[Eliminar](#)**Edad:** 2 años

IMAGEN

**Nombre:** Blacki[Modificar  
Datos](#)**Raza:** Pug[Eliminar](#)**Edad:** 8 meses

IMAGEN

**Nombre:** Nieve[Modificar  
Datos](#)**Raza:** Samoyedo[Eliminar](#)**Edad:** 4 meses



Pamper ur pet

Inicio

Reservas

Mascotas

Perfil

## Eliminar datos de Mascota

IMAGEN

¿Está seguro que desea  
eliminar los datos de  
esta mascota?

Nombre: Blacki

Raza: Pug

Edad: 8 Meses

Cancelar

Confirmar



Pamper ur pet

Inicio

Reservas

Mascotas

Perfil

## Propietario

### Modificar perfil

Agregar una foto de perfil



Nombres y Apellidos

Frame 25

Número de celular

Frame 29

Correo

Frame 25

Guardar



Pamper ur pet



## Paseador

### Modificar perfil

[Inicio](#) [Reservas](#) [Perfil](#)

Agregar una foto de perfil



Nombres y Apellidos

Frame 30

Número de celular

Frame 31

Correo

Frame 32

[Guardar](#)



## Modificar datos de Mascota

IMAGEN

Nombre:

Raza:

Edad:

Guardar



Pamper ur pet

NOSOTROS MEMBRESÍA CONTÁCTANOS

Admin

## Usuarios Propietarios Paseadores Mascotas

¿Qué estas buscando?



¿Qué estas buscando?



¿Qué estas buscando?



Rosa Hernandez Lopez

rosah157@gmail.com

+51 9349977501

Modificar  
Perfil

Roberto Gómez Bolaños

robertol123@gmail.com

+51 912345678

Modificar  
Perfil

Nieve Samoyedo

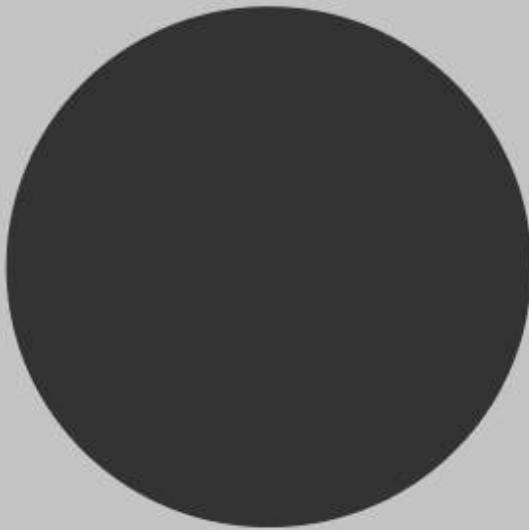
samoyedo@gmail.com

+51 912345678

Modificar  
Perfil



## Tu Perfil



## Propietario

### Nombres y Apellidos

Roberto Gómez Bolaños

### Correo electrónico

roberto123@gmail.com

### Teléfono

912345678

[Eliminar Perfil](#)



Pamper ur pet

Inicio

Reservas

Perfil

## Paseador

### Tu Perfil

Foto de perfil



Nombres y Apellidos

Rosa Hernandez Lopez

Número de Celular

934997501

Correo Electrónico

rosahl57@gmail.com

Cerrar  
Sesión



## Registrar Reserva

Frame 33

**Fecha inicio:**

Frame 36

**Fecha fin:**

Frame 35

**Paseador**

Frame 34

**Mascota:****Registrar**

[Registrar Reserva](#)**Reserva 1**

Inicio:  
Fin:  
Paseador:  
Mascota:

[Modificar Datos](#)[Eliminar](#)**Reserva 2**

Inicio:  
Fin:  
Paseador:  
Mascota:

[Modificar Datos](#)[Eliminar](#)**Reserva 3**

Inicio:  
Fin:  
Paseador:  
Mascota:

[Modificar Datos](#)[Eliminar](#)



## Reserva 1

### Datos del paseador



Juan Alberto Castillo Palacios

+51

juancastillo@gmail.com

987654321

### Datos de la reserva

**Inicio:**

**Fin:**

**Paseador:**

**Mascota:**

[Modificar](#)



## Pago de membresía

Número de tarjeta      xxxx xxxx xxxx xxxx

FV      09/24      CVV      xxx

Nombre completo      Roberto Gómez

Membresía      Standard

Monto a pagar:      s/60.00

Aceptar



Nombre Completo:

TARJETAS ACEPTADAS:



Correo :

Propietario De La Tarjeta :

Dirección :

Número De La Tarjeta :

Distrito :

Mes De Expiración :

Teléfono :

Raza De Mascota :

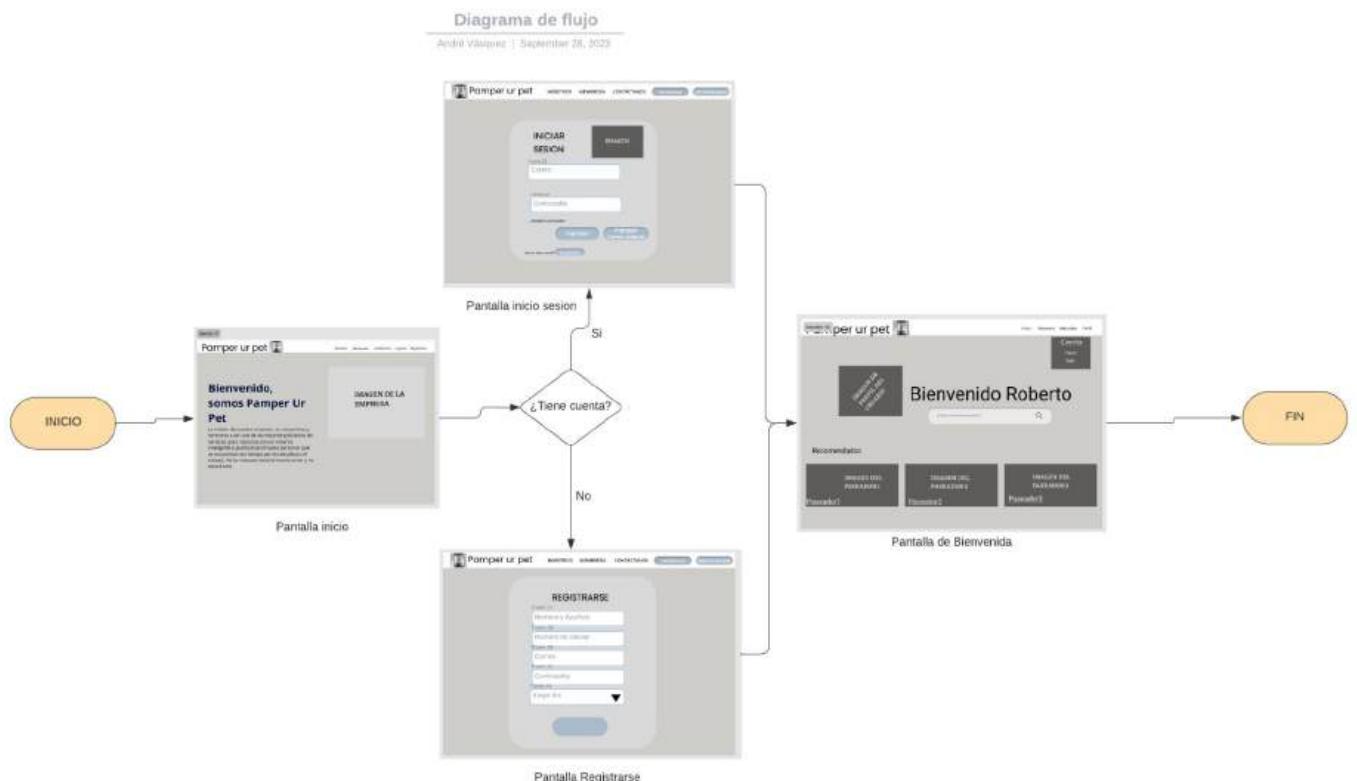
Año De Expiración :

CVV:

[Realizar Pago](#)

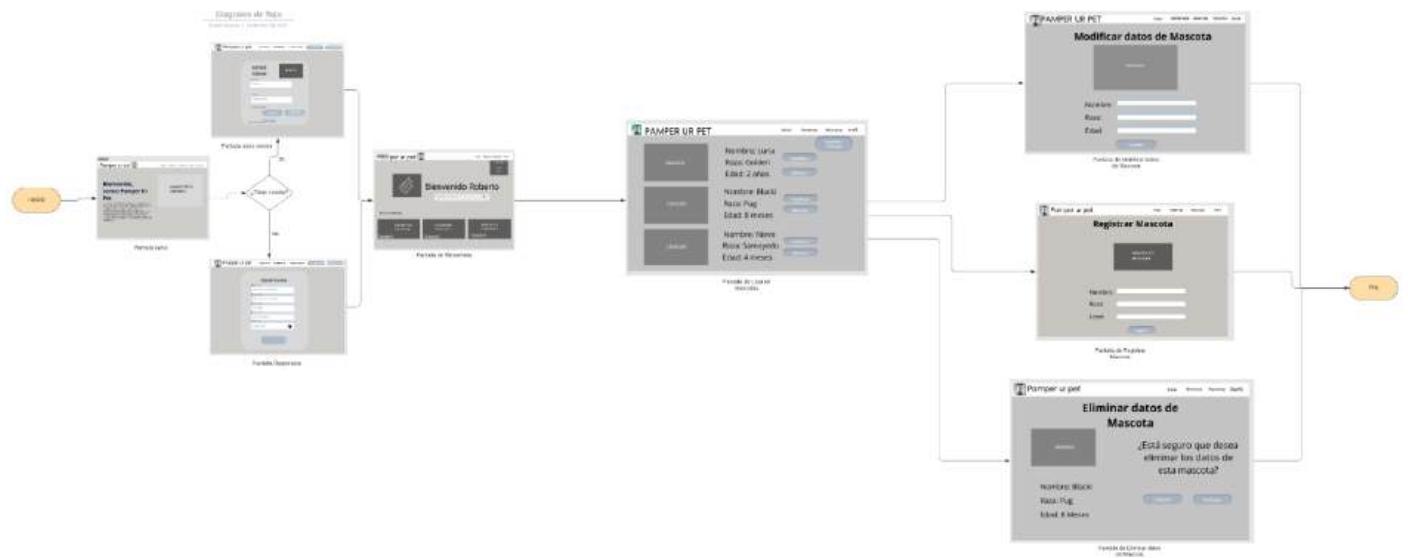
- 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams.

Módulo Inicio sesión:

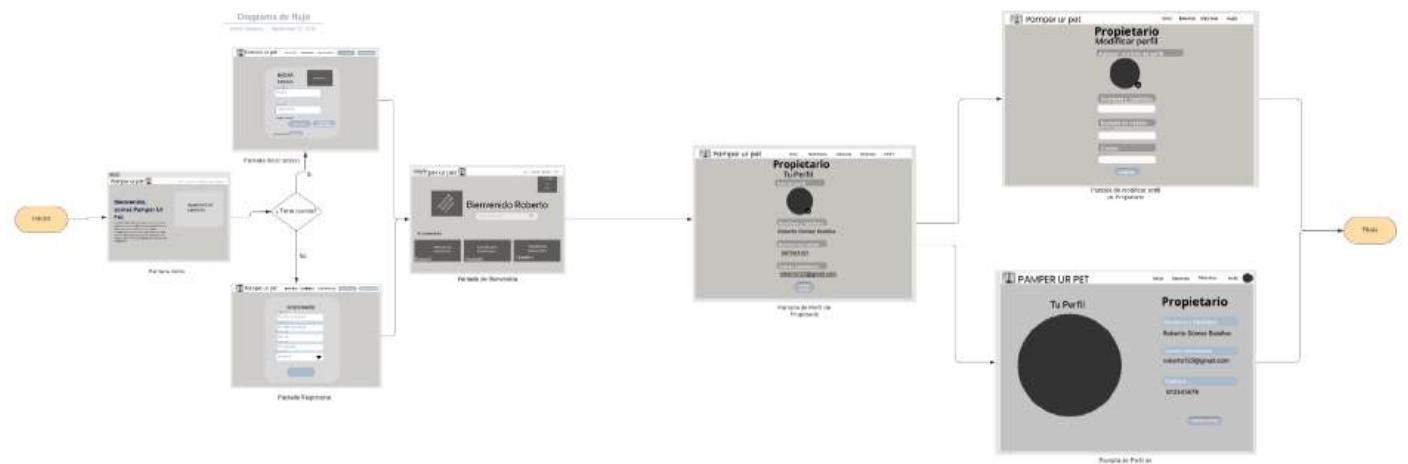




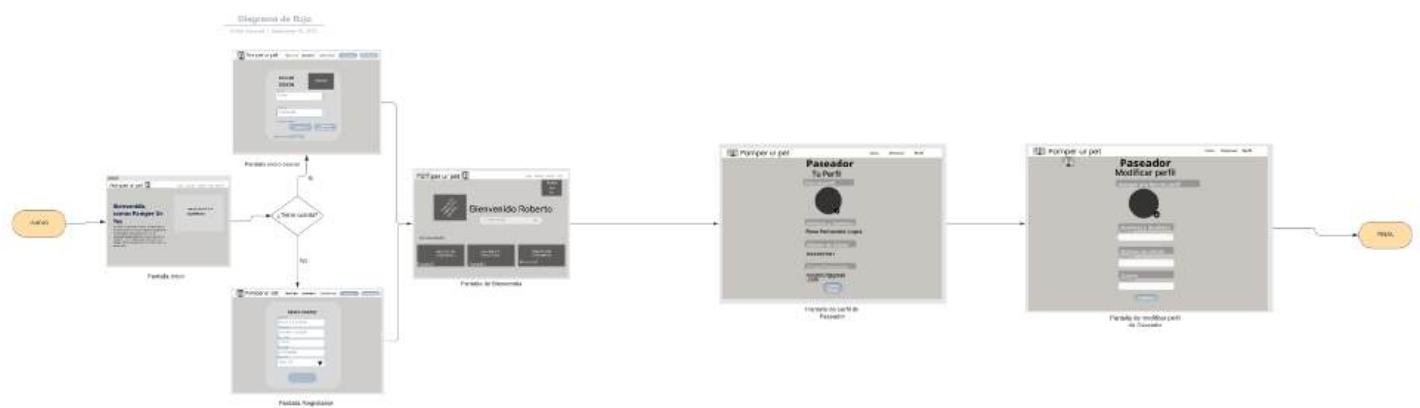
## Módulo Mascota:



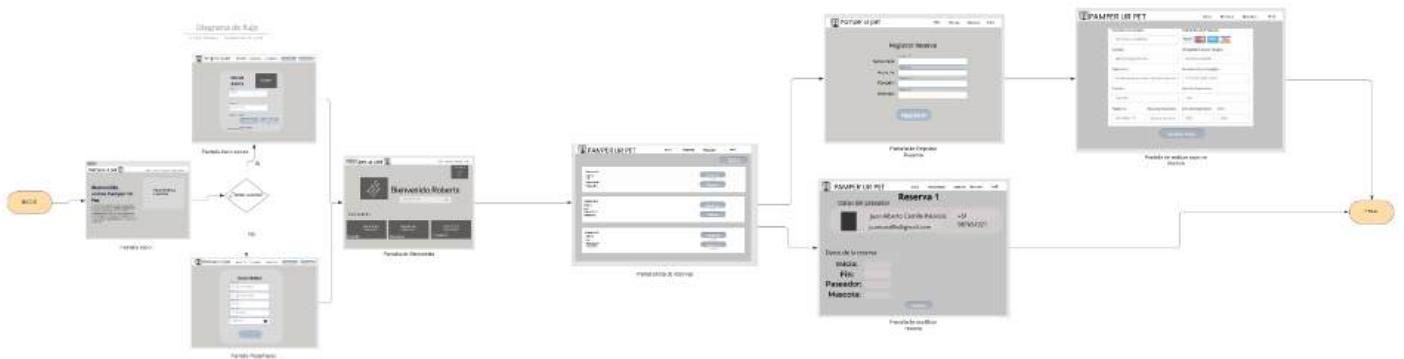
## Módulo Propietario:



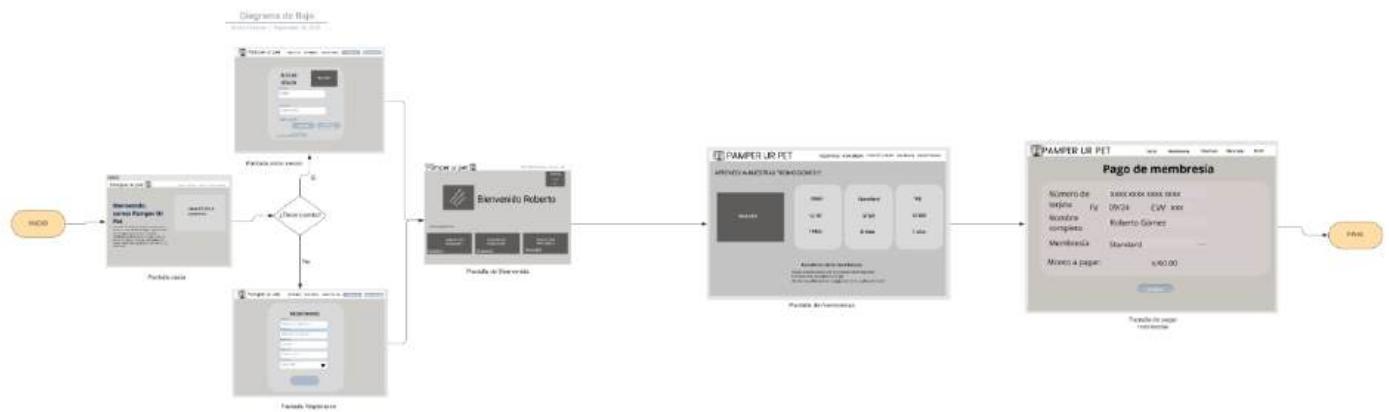
## Módulo Paseador:



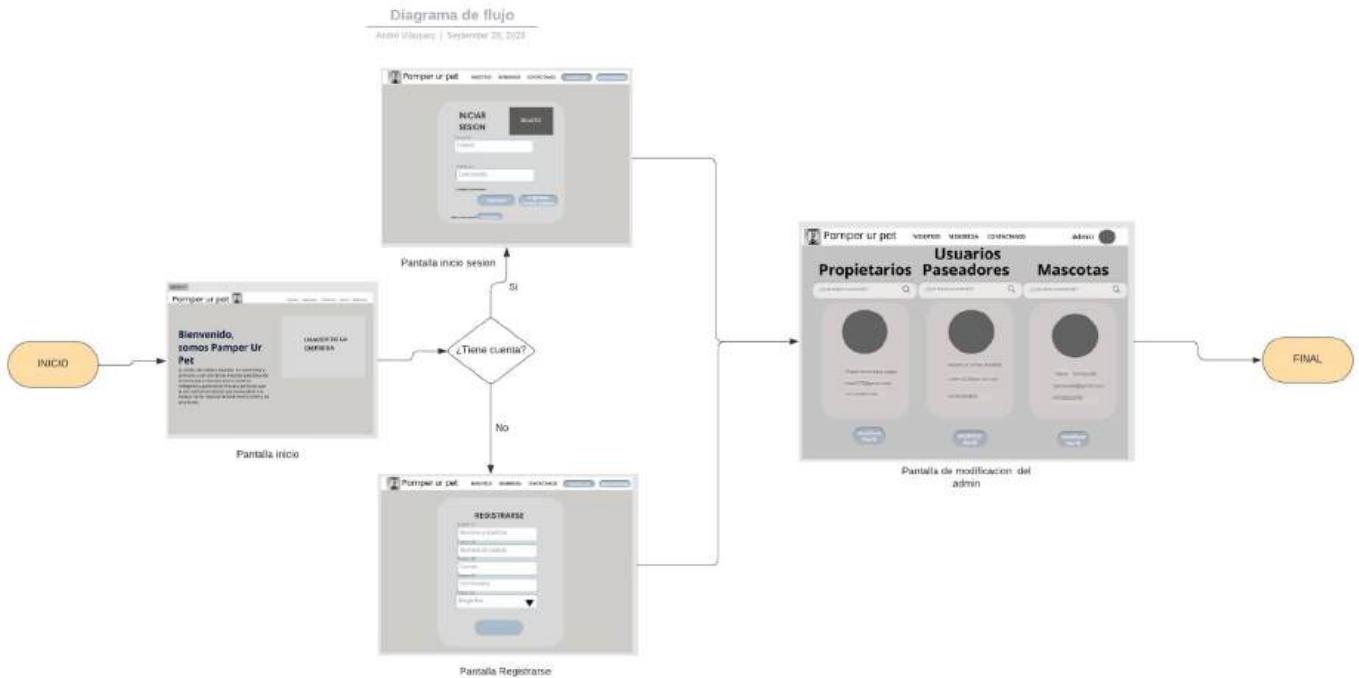
## Módulo Reserva:



## Módulo Membresía:



## Módulo Admin:



### 4.4.3. Web Applications Mock-ups

Se presentan los mockups de nuestra aplicación Pamper Ur Pet, que ofrecen una representación visual detallada de la interfaz de usuario final. Acompañados de user stories, describen las funcionalidades clave de cada pantalla. Estas herramientas son cruciales para validar y refinar el diseño antes de la implementación, asegurando una experiencia de usuario eficiente.

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US01	Como propietario quiero crear una cuenta nueva para utilizar el aplicativo desde mi PC.



PAMPER UR PET

NOSOTROS

MEMBRESÍA

CONTÁCTANOS

INGRESAR

REGISTRARSE

## REGISTRARSE

ID De Admin

Nombre Y Apellido

ID De Membresía

Número De Celular

Correo

Contraseña

Elegir Rol



Guardar

The screenshot shows the Postman interface with the following details:

- Collection:** PamperUrPet / Propietario
- Request:** POST http://localhost:8080/api/propietario
- Body (JSON):**

```
1 "nombreapellido_prop": "Manuel",
2 "telefono_prop": "999486123",
3 "correo_prop": "puelo@hotmail.com",
4 "contraseña_prop": 345345
```

- Response Status:** 200 OK
- Body (Pretty):**

```
1 {
2   "propietarioId": 1,
3   "nombreapellido_prop": "Manuel",
4   "telefono_prop": "999486123",
5   "correo_prop": "puelo@hotmail.com",
6   "contraseña_prop": 345345,
7   "membresiaIdTO": null
8 }
```

The screenshot shows the Postman interface with the following details:

- Collection:** PamperUrPet / Propietario
- Request:** POST http://localhost:8080/api/propietario/membresia
- Body (JSON):**

```
1 "nombreapellido_prop": "sdids",
2 "telefono_prop": "999486123",
3 "correo_prop": "puelo@hotmail.com",
4 "contraseña_prop": 345345,
5 "membresiaIdTO": [
6   "numerotarjetas_memb": 34343,
7   "fechavencimiento_memb": "22/06/2026",
8   "cvv_memb": 123,
9   "nombrecorrelativo_memb": "Mario",
10   "nombremembresia_memb": "Standard"
11 ]
```

- Response Status:** 200 OK
- Body (Pretty):**

```
1 {
2   "propietarioId": 2,
3   "nombreapellido_prop": "sdids",
4   "telefono_prop": "999486123",
5   "correo_prop": "puelo@hotmail.com",
6   "contraseña_prop": 345345,
7   "membresiaIdTO": [
8     "id_memb": 1,
9     "numerotarjetas_memb": 34343,
10     "fechavencimiento_memb": "22/06/2026",
11     "cvv_memb": 123,
12     "nombrecorrelativo_memb": "Mario",
13     "nombremembresia_memb": "Standard"
14   ]
15 }
```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US02	Como propietario quiero registrar a mi mascota en el aplicativo para poder brindarle un buen paseador o cuidado que necesita.

PAMPER UR PET

Inicio Reservas Mascotas Perfil

## Registrar Mascota



Admin ID:

Propietario ID:

Paseador ID:

Nombre:

Raza:

Edad:

**Registrar**

The screenshot shows the Postman application interface. On the left, the 'My Workspace' sidebar lists collections: SodoApp, AuthorsApp, EasyJobs\_v1, and PamperUrPet. Under PamperUrPet, there are sub-collections: Propietario, Paseador, Mascota, and Reserva. The 'Mascota' collection is currently selected. In the main workspace, a POST request is being made to `http://localhost:8080/api/mascota`. The request body is set to JSON and contains the following data:

```
1 "id_masc": 1,
2 "nombre_masc": "Poo",
3 "raza_masc": "Cachorro Dálmata",
4 "edad_masc": 2;
```

The response status is 200 OK, time 384 ms, size 335 B. The response body is identical to the request body.

This screenshot shows another POST request in Postman to `http://localhost:8080/api/mascota/1`. The request body is JSON and contains the following data:

```
1 "id_masc": 2,
2 "nombre_masc": "Macelito",
3 "raza_masc": "Cachorro Dálmata",
4 "edad_masc": 2;
```

The response status is 200 OK, time 270 ms, size 238 B. The response body is identical to the request body.

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US03	Como propietario de mi mascota quiero modificar mis datos personales para actualizar los detalles de mi perfil.



The screenshot shows the 'Propietario' (Owner) profile editing screen in the Pamper Ur Pet app. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Inicio', 'Reservas', 'Mascotas', and 'Perfil'. The main title 'Propietario' is centered above a sub-section 'Modificar perfil'. Below this, there's a button 'Agrega una foto de perfil' and a placeholder for a profile picture with a plus sign. To the left, it displays 'Propietario' and 'ID: [redacted]'. The form fields are arranged vertically: 'Nombres y Apellidos' (Names and Surname), 'Número de celular' (Cell phone number), and 'Correo' (Email). Each field has a placeholder text and a red-bordered input field. A blue 'Guardar' (Save) button is located at the bottom right of the form area.

The screenshot shows the Postman application interface. On the left, there's a sidebar titled "My Workspace" with a tree view of collections: "SocioApp", "AuthorsApp", "EasyJobs\_v1", and "PamperUrPet". Under "PamperUrPet", there are several sub-collections: "Propietario", "Paseador", "Mascota", and "Reserva". Each collection has associated API endpoints like "Register", "Get", "Update", and "Delete". The main workspace shows a "PUT UpdatePropietario" request. The URL is "http://localhost:8080/api/propietario/update/1". The "Body" tab is selected, showing a JSON payload:

```

1 {
2   "nombreApellido_prop": "Mario",
3   "telefono_prop": "999349123",
4   "correo_prop": "andresnico215@hotmail.com",
5   "contraseña_prop": 123987,
6   "rembresiaGTO": null
}

```

Below the body, the response is shown in a table with tabs for "Pretty", "Raw", "Preview", "Visualize", and "JSON". The response status is "Status: 200 OK - Time: 125 ms - Size: 328 B".

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US04	Como paseador de mascotas quiero modificar mis datos personales para actualizar información que sean necesarios en mi perfil



PAMPER UR PET

Inicio

Reservas

Perfil

## Paseador

Modificar perfil

Agrega una foto de perfil

Paseador ID:



Nombres y Apellidos

Nombre y apellido

Número de celular

Número de celular

Correo

ejemplo@gmail.com

Guardar

The screenshot shows the Postman interface with a PUT request to `http://localhost:8080/api/paseador/update/1`. The request body is a JSON object:

```

1 "id_pes": 1,
2 "nombreApellido_pes": "calin",
3 "telefono_pes": "987456123",
4 "correo_pes": "zumelo@hotmail.com",
5 "contraseña_pes": 567123

```

The response status is 200 OK.

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US05	Como administrador quiero ser capaz de poder modificar datos de un propietario, paseador y mascota para establecer una base de datos confiable de profesionales que ofrezcan servicios a los usuarios.



## Usuarios

### Propietarios

Ingrese ID:



Rosa Hernandez Lopez

rosah157@gmail.com

+51 9349977501

[Modificar Perfil](#)

### Paseadores

Ingrese ID:



Roberto Gómez Bolanos

roberto123@gmail.com

+51 912345678

[Modificar Perfil](#)

### Mascotas

Ingrese ID:

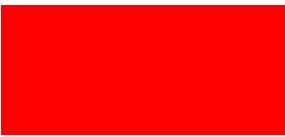


Nieve

Samoyedo

4 meses

[Modificar Perfil](#)



The screenshot shows the Postman application interface. On the left, the 'My Workspace' sidebar lists various collections and environments. The 'Admin' collection is currently selected, showing several API endpoints: 'POST RegisterAdminPropietario', 'GET GetAdminPropietario', 'PUT UpdateAdminPropietario', 'POST RegisterAdminPaseador', 'GET GetAdminPaseador', 'DELETE DeleteAdminPaseador', 'POST RegisterAdminMascota', and 'GET GetAdminMascota'. The 'UpdateAdminPropietario' endpoint is selected in the main workspace, showing a PUT request to 'http://localhost:8080/api/admin/2/propietario'. The 'Body' tab is selected, displaying a JSON payload:

```

1  {
2    "propietarioID": 1,
3    "nombreApellido_prop": "Raúl",
4    "telefono_prop": "9456746",
5    "correo_prop": "raul@hotmail.com",
6    "contraseña_prop": 456234
7  }
8

```

The 'Response' tab shows a small cartoon character pointing upwards, indicating where the response will appear. At the bottom, there are buttons for 'Send', 'Save', and 'Cancel'.

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US06	Como propietario quiero poder realizar una reserva de un servicio para mi mascota.



## Registrar Reserva

Fecha inicio:

Fecha fin:

Paseador:

Mascota:

Mascota ID:

Paseador ID:

Pago ID:

Propietario ID:

**Registrar**

The screenshot shows the Postman application interface. The left sidebar displays a collection named "My Workspace" containing various API endpoints. The main panel shows the "RegisterReserva" endpoint under the "Reserva" category. The request method is set to "POST" and the URL is "http://localhost:8080/api/reserva". The "Body" tab is selected, showing a JSON payload:

```
1 {"fechainicio_reser": "22/05/2023",  
2 "fechafin_reser": "16/06/2023",  
3 "numconmascotas_msc": 8,  
4 "id_pase": 1}
```

The response status is 200 OK with a time of 132 ms and a size of 275 B.

The screenshot shows the Postman application interface. The left sidebar displays a collection named "My Workspace" containing various API endpoints. The main panel shows the "RegisterReservaPaseador" endpoint under the "Reserva" category. The request method is set to "POST" and the URL is "http://localhost:8080/api/reserva/paseador/1". The "Body" tab is selected, showing a JSON payload:

```
1 {"fechainicio_reser": "22/05/2023",  
2 "fechafin_reser": "16/06/2023",  
3 "numconmascotas_msc": 8,  
4 "id_pase": 1}
```

The response status is 200 OK with a time of 24 ms and a size of 275 B.

The screenshot shows the Postman application interface. The left sidebar displays a collection named "Mascota" containing various API endpoints such as RegisterMascota, RegisterMascotaPropietario, GetMascota, UpdateMascota, DeleteMascota, RegisterReserve, RegisterReservaPago, RegisterReservaPropietario, RegisterReservaPaseador, GetReserva, UpdateReserva, DeleteReserva, RegisterMembresia, GetMembresia, DeleteMembresia, RegisterPago, GetPago, and GetAdminPropietario. The main workspace shows a POST request to "http://localhost:8080/api/reserva/pago/1". The request body is set to "JSON" and contains the following JSON payload:

```
1 "fechainicio_reser": "22/05/2023",
2 "fechafin_reser": "16/06/2023",
3 "numcomascotas_msc": 10,
4 "id_pase": 1
```

The response status is 200 OK with a time of 26 ms and a size of 276 B. The response body is identical to the request body.

This screenshot shows the same Postman interface as the first one, but the collection selected is "Propietario". The main workspace shows a POST request to "http://localhost:8080/api/reserva/propietario/1". The request body is set to "JSON" and contains the following JSON payload:

```
1 "fechainicio_reser": "22/05/2023",
2 "fechafin_reser": "16/06/2023",
3 "numcomascotas_msc": 14,
4 "id_pase": 1
```

The response status is 200 OK with a time of 24 ms and a size of 276 B. The response body is identical to the request body.

The screenshot shows the Postman interface with the following details:

- Collection:** My Workspace
- Request:**
  - Method:** POST
  - URL:** http://localhost:8080/api/reserva/1/1/
  - Body:** JSON (Pretty)
 

```

1 "fechainicio_reser": "22/05/2023",
2 "fechafin_reser": "16/06/2023",
3 "numcomascotas_msc": 19,
4 "id_pas": 1
      
```
- Response:** Status: 200 OK - Time: 34 ms - Size: 276 B

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US07	Como propietario quiero obtener mis datos de propietario en el aplicativo para comprobar si todo se ha registrado correctamente.



PAMPER UR PET

Inicio

Membresía

Reservas

Mascotas

Perfil

## Propietario

### Tu Perfil

Foto de perfil



Nombres y Apellidos

Roberto Gómez Bolaños

Número de celular

987654321

Correo electrónico

roberto123@gmail.com

Cerrar Sesión

```

{
  "propietarioId": 2,
  "nombreApellido_prop": "Ricardo",
  "telefono_prop": "999456123",
  "correo_prop": "ricardo@outlook.com",
  "contraseña_prop": 345345,
  "membresiaDTO": null
}

```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US08	Como paseador de mascotas quiero obtener mis datos de paseador para comprobar si todo se ha registrado correctamente.



PAMPER UR PET

NOSOTROS

MEMBRESÍA

CONTÁCTANOS

Rosa



## Paseador

### Tu Perfil

Foto de perfil



Nombres y Apellidos

Rosa Hernandez Lopez

Correo electronico

rosahl57@gmail.com

Teléfono

934997501

[Editar Perfil](#)

[Cerrar Sesión](#)

```

{
  "id_pse": 1,
  "nombreApellido_pse": "Cain",
  "telefono_pse": "+567456123",
  "correo_pse": "cainlo@hotmail.com",
  "contraseña_pse": "567123"
}

```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US09	Como propietario y paseador quiero obtener datos de mi reserva para comprobar si todo se ha registrado correctamente.



## Reserva 1

Datos de la reserva

**Inicio:**

**Reserva ID:**

**Fin:**

**Paseador:**

**Mascota:**

[Modificar](#)

The screenshot shows the Postman interface with a collection named "My Workspace". A specific API endpoint, "GetReserva", is selected. The request method is GET, and the URL is http://localhost:8080/api/reservas. The response status is 200 OK, and the response body is a JSON object:

```

{
  "id_reserva": 1,
  "fechainicio_reset": "22/05/2023",
  "fechafin_reset": "16/06/2023",
  "numtomascotas_res": 8,
  "id_pas": 1,
  "id_Lunes": 2,
  "fechainicio_reset": "22/05/2023",
  "fechafin_reset": "16/06/2023",
  "numtomascotas_res": 8
}

```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US010	Como propietario quiero eliminar mis datos de propietario para registrar otra cuenta de propietario.



PAMPER UR PET

Inicio

Reservas

Mascotas

Perfil

Tu Perfil



Propietario

Nombres y Apellidos

Roberto Gómez Bolaños

Número de celular

912345678

Correo

roberto123@gmail.com

Propietario  
ID:

[Eliminar Perfil](#)

The screenshot shows the Postman interface with a collection named "My Workspace". The "Propietario" collection is expanded, showing various API endpoints like "RegisterPropietario", "GetPropietario", etc. A specific DELETE request is selected, targeting the URL `http://localhost:8080/api/propietario/delete/1`. The response body is displayed as JSON:

```

1
2   "propietarioId": 1,
3   "nombreApellido_prop": "Mario",
4   "telefono_prop": "999345123",
5   "correo_prop": "admin@pamperurpet.com",
6   "contraseña_prop": 123987,
7   "rememberMeDTO": null
8

```

The status bar at the bottom indicates "Status: 200 OK · Time: 79 ms · Size: 328 B".

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US011	<p>Como propietario de un servicio de reservas en la aplicación <b>quiero</b> tener la capacidad de eliminar los datos de una reserva existente <b>para</b> poder registrar una nueva reserva sin problemas.</p>



Reserva ID:

¿Qué estas buscando?



[Registrar Reserva](#)

## Reserva 1

Inicio:

Fin:

Paseador:

Mascota:

[Modificar Datos](#)

[Eliminar](#)

## Reserva 2

Inicio:

Fin:

Paseador:

Mascota:

[Modificar Datos](#)

[Eliminar](#)

## Reserva 3

Inicio:

Fin:

Paseador:

Mascota:

[Modificar Datos](#)

[Eliminar](#)

The screenshot shows the Postman interface with a collection named "Reserva". A specific API endpoint, "DeleteReserva", is selected. The request method is set to "DELETE" and the URL is "http://localhost:8080/api/reservadelete/1". The "Body" tab is active, showing a JSON object with the following structure:

```

{
  "id_reserva": 1,
  "fechafinicio_reserva": "22/05/2023",
  "fechafin_reserva": "18/06/2023",
  "numeromascotas_ms": 8,
  "id_pms": 1
}

```

The response status is 200 OK.

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US012	Como propietario quiero comprar las membresías para suscribirme a una dentro del aplicativo.



PAMPER UR PET

Inicio

Membresía

Reservas

Mascotas

Perfil

## Pago de membresía

Número de tarjeta      xxxx xxxx xxxx xxxx

FV      09/24      CVV      xxx

Nombre completo      Roberto Gómez

Membresía elegida      Standard

Monto a pagar:      s/60.00

Aceptar

POST http://localhost:8080/api/membresia

```

1 "id_memb": 2,
2 "numeroTarjeta_memb": 567834561234,
3 "fechaVencimiento_memb": "22/06/2026",
4 "cvv_memb": 123,
5 "nombreCompleto_memb": "Mario",
6 "membresiaLegida_memb": "Standard",
7 "montopagado_memb": 66.69
8
9

```

Status: 200 OK Time: 63 ms Size: 351 B

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US013	Como propietario quiero llenar los datos de pago para realizar el pago al paseador.



Membresia  
ID:

## DATOS DEL USUARIO

Nombre Completo:

Correo :

Dirección :

Distrito :

Telefono :

Raza De Mascota :

## PAGO

TARJETAS ACEPTADAS:

Propietario De La Tarjeta :

Número De La Tarjeta :

Mes De Expiración :

Año De Expiración : CVV :

The screenshot shows the Postman interface with the following details:

- Collection:** PamperUrPet / Pago
- Request:** POST RegisterPago
- URL:** http://localhost:8080/api/pago
- Method:** POST
- Body:** JSON (Pretty)
- Response Status:** 200 OK
- Response Body:**

```

1 "id_pago": 1,
2 "nombreapellido_pago": "Manuel Gonzales Prada",
3 "correo_pago": "palomino2527@hotmail.com",
4 "direccion_pago": "Los Olivos al lado de la casa de Menzo",
5 "distrito_pago": "Los Olivos",
6 "telefono_pago": 934123765,
7 "tarjeta_pago": "Perito Cotoaje Bedoya",
8 "tipotarjeta_pago": "Paypal",
9 "propietario_pago": "Alexander",
10 "numerotarjeta_pago": 378412349567,
11 "mesexpiracion_pago": "Mayo",
12 "añoexpiracion_pago": 2027
    
```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US014	Como propietario de una cuenta en la aplicación, quiero poder ver las diferentes membresías disponibles para suscribirme a una de ellas y acceder a los beneficios correspondientes.



## Aprovecha nuestras promociones!!!

**Basic****S/ 30****1 Mes****Standard****S/ 60****6 Meses****Vip****S/ 100****1 Año****Beneficios de la membresía:**

- Mayor contacto directo con los paseadores de mascotas
- Funciones más avanzadas en la app
- No tendrás publicidad en la página web y en el aplicativo móvil

```

[{"id_memb": 1, "numrotarjetas_memb": 34343, "fechavencimiento_memb": "22/09/2023", "cvv_memb": 123, "nombrecompleto_memb": "Raúl", "nombreselegida_memb": "Standard", "montopagos_memb": 60.6}, {"id_memb": 2, "numrotarjetas_memb": 5678904561234, "fechavencimiento_memb": "15/12/2024", "cvv_memb": 456, "nombrecompleto_memb": "Juan", "nombreselegida_memb": "Gold", "montopagos_memb": 120.0}]

```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US015	Como propietario quiero obtener la lista de mascotas para ver si se registró correctamente.



¿Qué estás buscando?  

[Registrar Mascota](#)

Nombre: Luna

[Modificar Datos](#)[Eliminar](#)

Nombre: Blacki

[Modificar Datos](#)[Eliminar](#)

Edad: 2 años

Nombre: Nieve

[Modificar Datos](#)

Raza: Pug

[Eliminar](#)

Edad: 8 meses

Nombre: Samoyedo

[Eliminar](#)

Edad: 4 meses

Mascota  
ID:

The screenshot shows the Postman application interface. On the left, there's a sidebar titled "My Workspace" with a tree view of API collections: "Paseador" (with POST RegisterPaseador, GET GetPaseador, PUT UpdatePaseador), "Mascota" (with POST RegistrarMascota, POST RegisterMascotaPropietario, GET GetMascota, PUT UpdateMascota, DELETE DeleteMascota), "Reserva" (with POST RegisterReserva, POST RegisterReservaPaseador, POST RegisterReservaPropietario, POST RegisterReservaPaseador, GET GetReserva, PUT UpdateReserva, DELETE DeleteReserva), and "Membresia" (with POST RegisterMembresia, GET GetMembresia, DELETE DeleteMembresia). The main panel shows a "GetMascota" request under the "Mascota" collection. The request method is "GET" and the URL is "http://localhost:8080/api/mascotas". The "Body" tab is selected, showing a JSON response with the following structure:

```

{
  "id_masc": 1,
  "nombre_masc": "Poo",
  "raza_masc": "Gato Dandé",
  "edad_masc": 21
}

```

The status bar at the bottom indicates "Status: 200 OK · Time: 23 ms · Size: 337 B".

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US016	Como propietario quiero actualizar los datos de mi mascota para actualizar información que sean necesarios de mi mascota.



PAMPER UR PET

Inicio

Membresía

Reservas

Mascotas

Perfil

## Modificar datos de Mascota

Mascota ID:



Nombre:

Raza:

Edad:

**Guardar**

The screenshot shows the Postman application interface. On the left, the 'My Workspace' sidebar lists collections: 'Propietario', 'Paseador', 'Mascota', 'Reserva', and 'Membresia'. Under 'Mascota', there are several requests: 'POST RegisterMascota', 'PUT UpdateMascota', 'GET GetMascota', and 'PUT UpdateMascota'. The main workspace shows a 'PamperUrPet / Mascota / UpdateMascota' request. The method is 'PUT' and the URL is 'http://localhost:8080/api/mascota/update/1'. The 'Body' tab is selected, showing JSON input:

```

1 {
2   "nombre_masc": "Cecilia",
3   "raza_masc": "Perro Aleman",
4   "edad_masc": 19
5 }

```

Below the body, the response status is 'Status: 200 OK - Time: 38 ms - Size: 337 B'. The response body is also shown in JSON format:

```

1 {
2   "id_masc": 1,
3   "nombre_masc": "Cecilia",
4   "raza_masc": "Perro Aleman",
5   "edad_masc": 19
6 }

```

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US017	Como propietario quiero eliminar datos de mascotas para registrar uno nuevo.



PAMPER UR PET

Inicio

Reservas

Mascotas

Perfil

## Eliminar datos de Mascota

¿Está seguro que desea eliminar  
los datos de esta mascota?

Cancelar

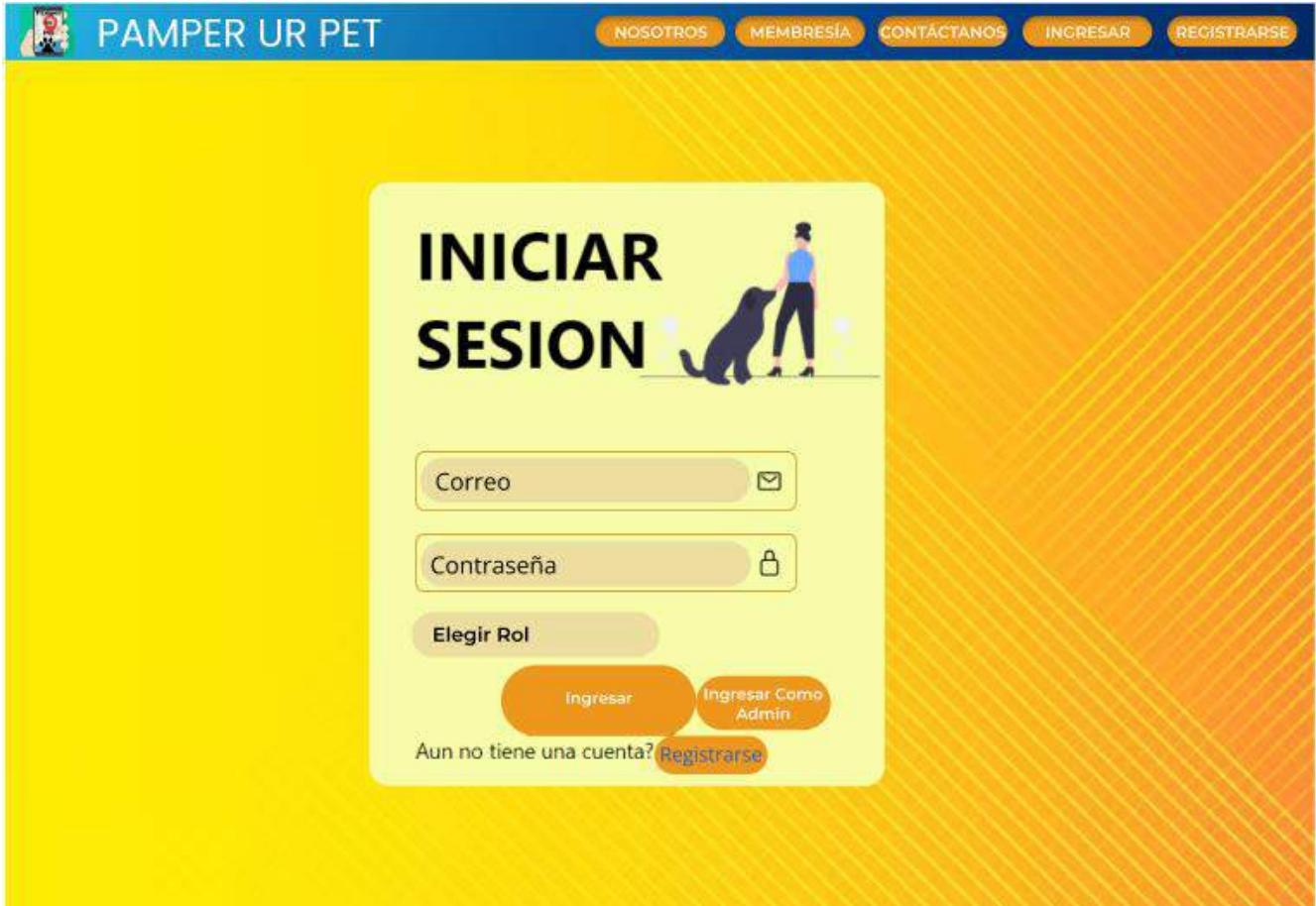
Confirmar

The screenshot shows the Postman application interface. On the left, there's a sidebar titled "My Workspace" with a tree view of collections: "DeletePropietario", "Paseador" (containing "POST RegisterPaseador", "GET GetPaseador", "PUT UpdatePaseador"), "Mascota" (containing "POST RegisterMascota", "POST RegisterMascotaPropietario", "GET GetMascota", "PUT UpdateMascota", "DELETE DeleteMascota"), "Reserva" (containing "POST RegisterReserva", "POST RegisterReservaPaseador", "POST RegisterReservaPago", "POST RegisterReservaPropietario", "POST RegisterReservaPaseador...", "GET GetReserva", "PUT UpdateReserva", "DELETE DeleteReserva"), and "Membresia" (containing "POST RegisterMembresia", "GET GetMembresia", "DELETE DeleteMembresia"). The main area shows a request for "DeleteMascota" with a "DELETE" method and the URL "http://localhost:8080/api/mascotadelete/1". The "Body" tab is selected, showing a JSON payload:

```
{  
  "id_msc": 1,  
  "nombte_msc": "Cattis",  
  "taza_msc": "PERRO Aleman",  
  "edad_msc": 19  
}
```

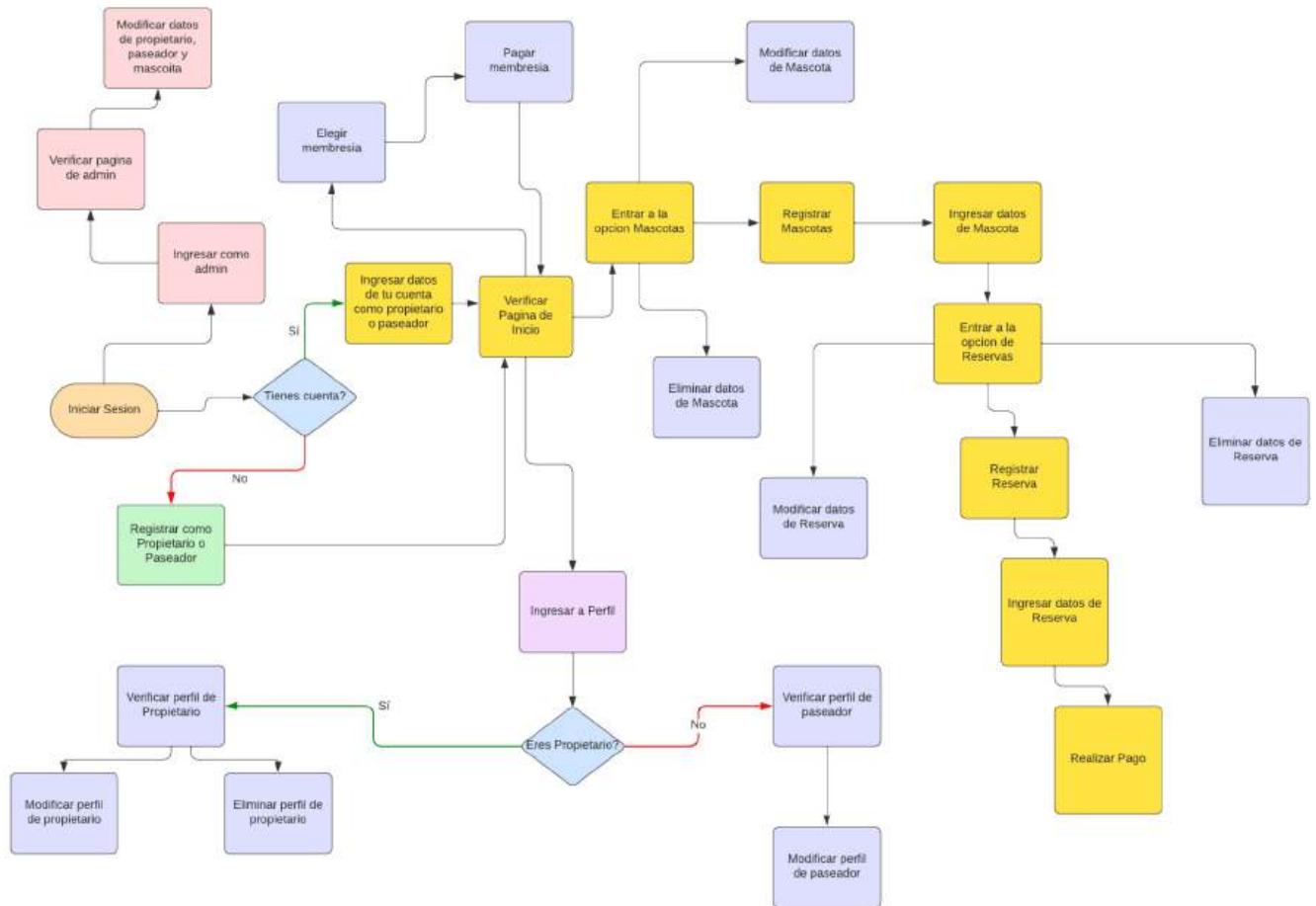
At the bottom right of the main window, status information is displayed: "Status: 200 OK - Time: 34 ms - Size: 337 B - Save as Example".

USER STORY ID:	DESCRIPCIÓN
#US018	Como usuario quiero iniciar sesión dentro del aplicativo para poder acceder a los servicios que me brinda esta.



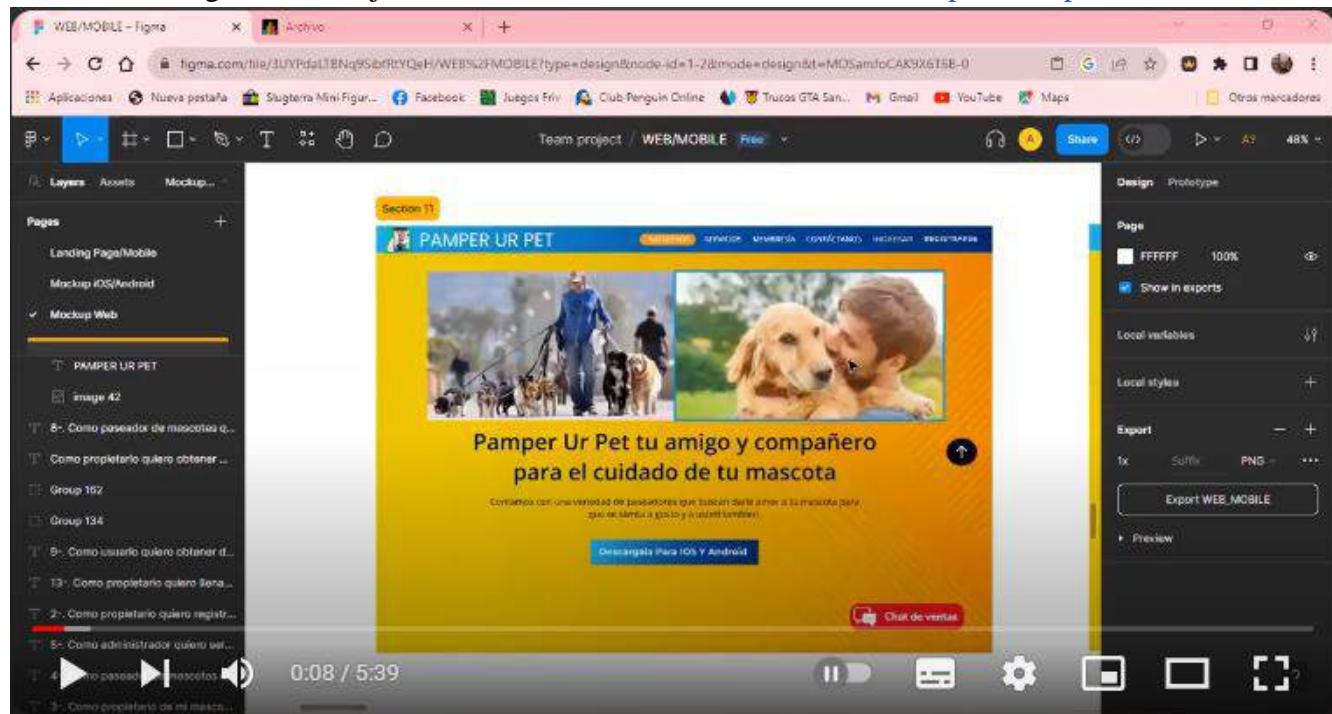
#### 4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams

Los "Web Applications User Flow Diagrams" para "Pamper Ur Pet" son representaciones visuales que guían al usuario desde el inicio de sesión hasta la finalización de un servicio para su mascota. Estos diagramas son esenciales para diseñar y mejorar la experiencia del usuario en la aplicación.



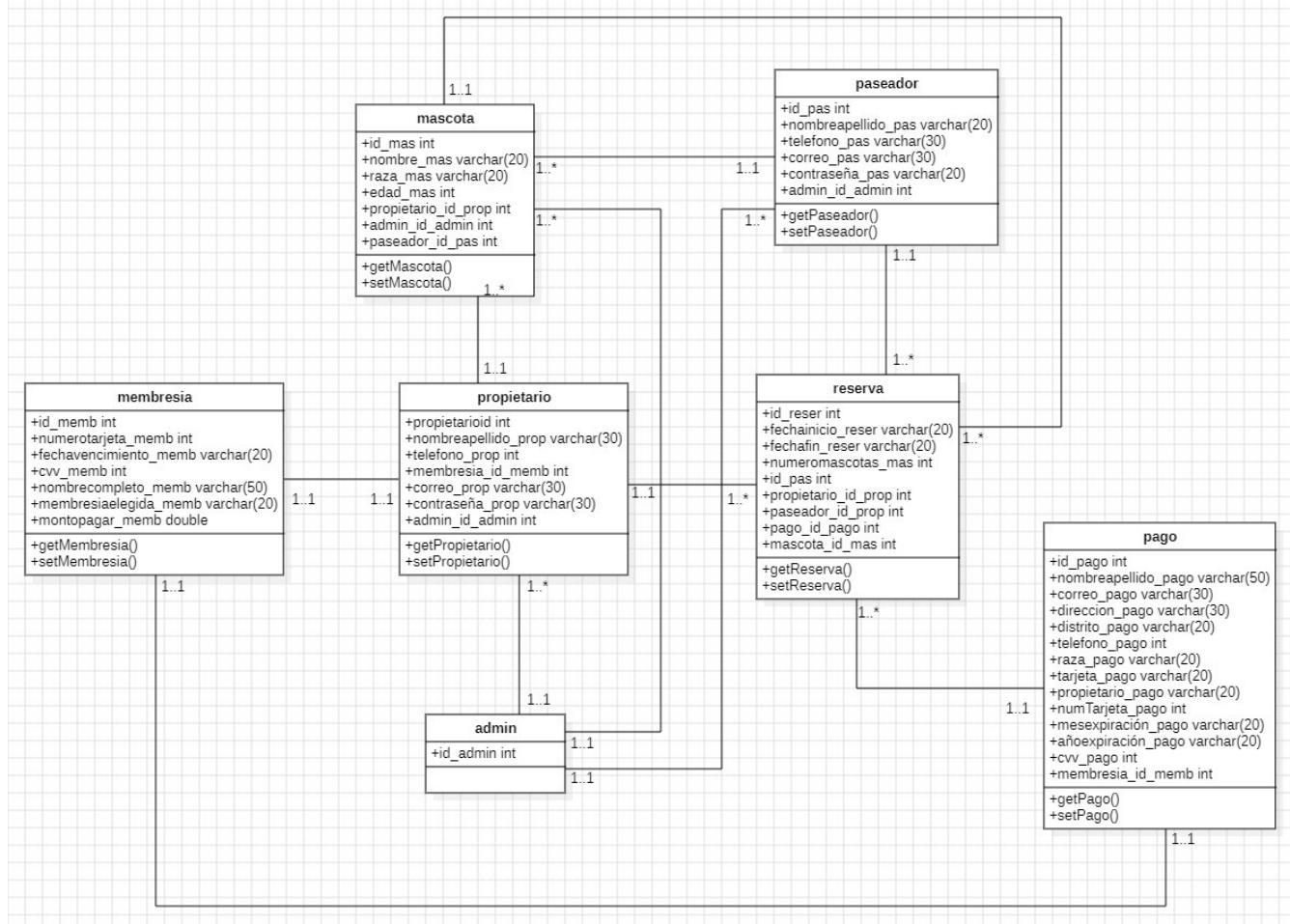
## 4.5. Web Applications Prototyping

A continuación, se observará el prototipo de nuestra página web y cómo es la navegación e interacción con los mockups, para ver cómo usarían la página nuestros usuarios como propietarios, paseadores y el administrador. Se visualizará cada sección con su función CRUD como la reserva, perfiles, pagos y la mascota. Por siguiente se deja el link del video subido a Youtube: [Prototipo - Pamper Ur Pet - SS71](#)



## 4.6. Software Object-Oriented Design.

### 4.6.1. Class Diagrams.



### 4.6.2. Class Dictionary.

**Mascota:** Esta clase se encarga de almacenar información de las mascotas de los propietarios registrados. La cual tiene como atributos id, raza, edad e id del propietario.

**Paseador:** Esta clase se encarga de almacenar información de los paseadores que se encargan de pasear y atender a las mascotas. La cual tiene como atributos id, nombre, apellido, ubicación y teléfono.

**Membresía:** Esta clase se encarga de almacenar información sobre el tipo de plan/membresía que el propietario registrado ha escogido. La cual tiene como atributos id, inicio de membresía, fin de membresía, precio y descripción.

**Propietario:** Esta clase se encarga de almacenar información de los propietarios que se registren. La cual tiene como atributos id, nombre y apellido, teléfono, id de membresía, tipo de usuario, correo y contraseña.

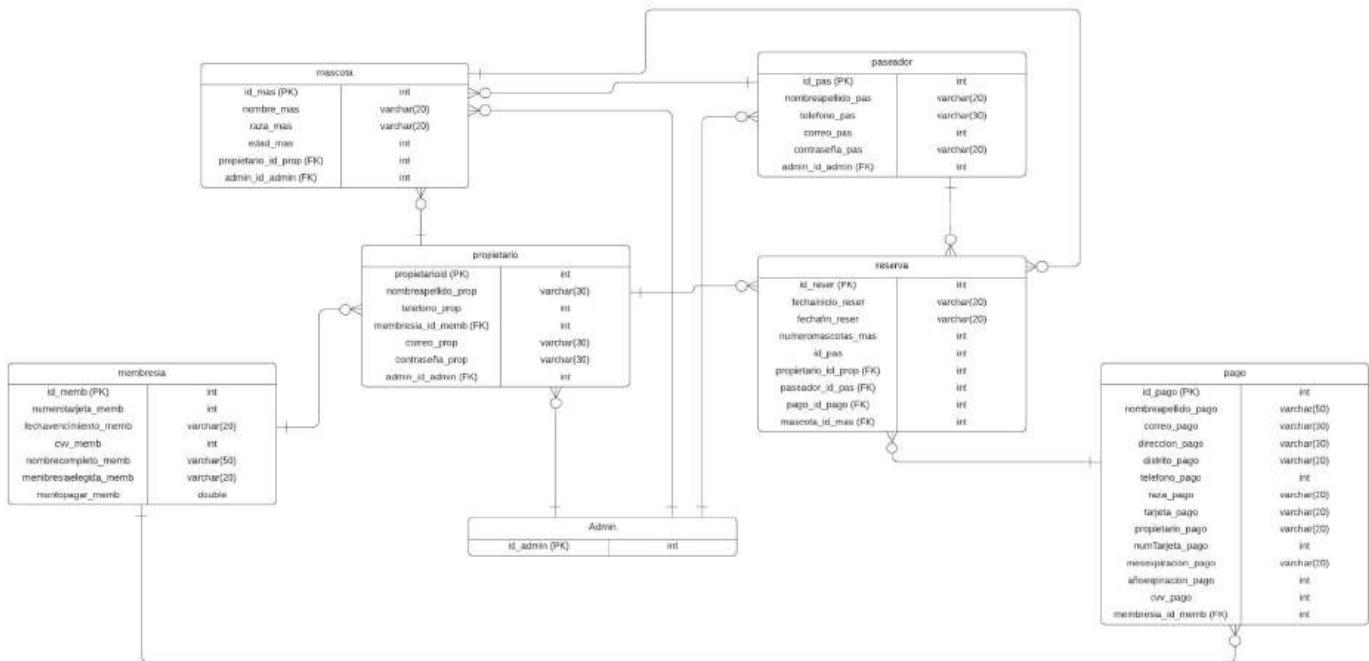
**Reserva:** Esta clase se encarga de almacenar información de la reserva que realizó el propietario con uno de los paseadores para hacer uso del servicio dependiendo su membresía. La cual tiene como atributos id, id de paseador, id de propietario, inicio de reserva y fin de reserva.

**Admin:** Esta clase se encarga de almacenar información de los administradores registrados. La cual tiene como atributos id e id de usuario.

**Pago:** Esta clase se encarga de almacenar información sobre el pago que se realizará por el servicio. La cual tiene como atributos id, tipo de tarjeta, número de tarjeta, cvv, fecha de expiración.

## 4.7. Database Design.

### 4.7.1. Database Diagram.



# CAPÍTULO V: PRODUCT IMPLEMENTATION, VALIDATION & DEPLOYMENT

## 5.1. Software Deployment Configuration.

### 5.1.1. Software Development Environment Configuration

#### **Project Management**

Para poder manejar todos los archivos necesarios para la aplicación web, hemos usado Google Drive para organizar todos los documentos.

#### **Requirements Management**

Para poder manejar los requerimientos necesarios, como grupo hemos coordinado en varias reuniones ideas o propuestas y al final se llegó a un acuerdo entre todos los integrantes del grupo.

#### **Product UX/UI Design**

Nosotros como grupo hemos utilizado “Figma” para el diseño y la creación de Mockups y Wireframes.

Link Figma referencia: <https://www.figma.com/files/recents-and-sharing/recently-viewed?fuid=1150890108717161301>

#### **Software Development**

Para hacer el entorno de desarrollo, hemos empleado la aplicación Visual Studio Code:

Link Visual Studio Code referencia: <https://code.visualstudio.com/>

Ahora, si hablamos de lenguaje, hemos utilizado HTML, CSS, Java.

## **Software Deployment**

Para el repositorio, hemos empleado GitHub, para el Landing Page y demás.

Link GitHub referencia: <https://github.com/>

## **Software Documentation**

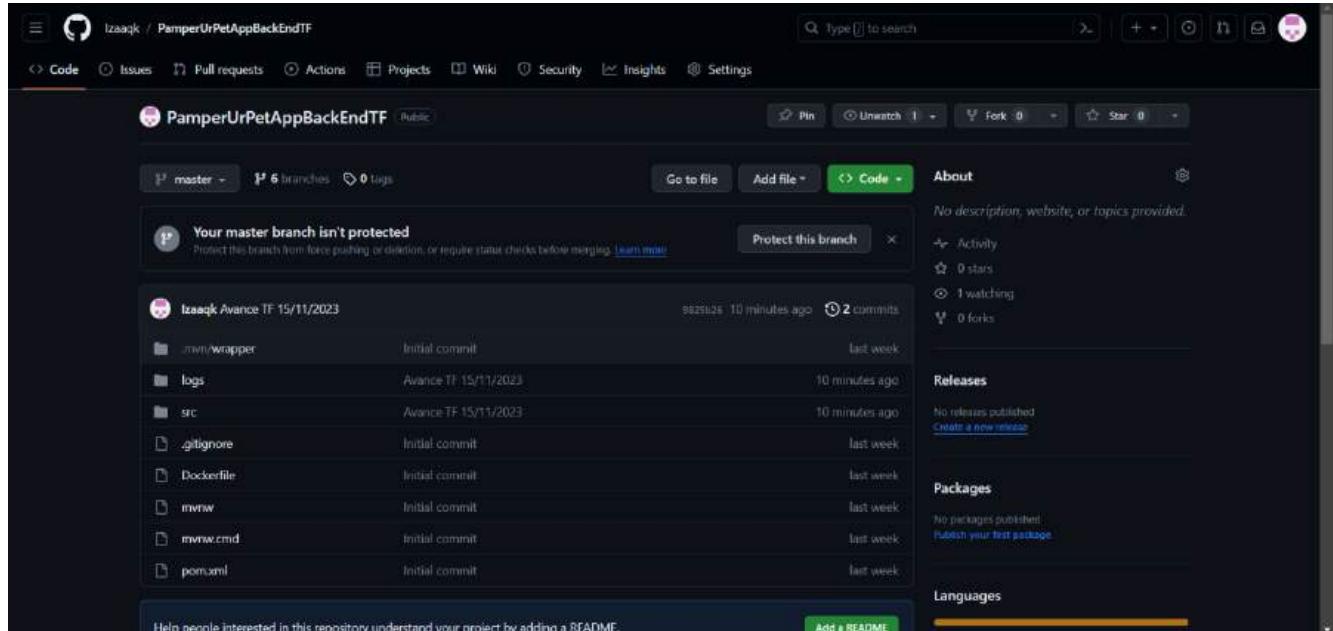
Para hacer la documentación del software, todos los integrantes del grupo hemos creado y utilizado un repositorio en donde se maneja el proyecto, el repositorio está en el GitHub.

- 5.1.2. Source Code Management

Aquí tenemos a los integrantes con su cuenta de GitHub:

<b>Integrante</b>	<b>Cuenta</b>
Valeria Milagros Caqui Pizarro	valeriacpz
André Nicolas Vásquez Castro	Izaaqk
Romina Stephanie Huamaní Félix	Romina-Stephanie-Huamani-Felix
Victor Manuel Terrones Polo	S4k3
Betty Andrea Cotrina Zavala	AndreaCZ16

Hemos creado el primer repositorio llamado PamperUrPetAppBackend, donde está todo el código de la aplicación web.



Link del repositorio: <https://github.com/Izaaqk/PamperUrPetAppBackendTF.git>

El segundo repositorio llamado PamperUrPetAppFrontEnd, donde está el otro código después del Backend, sus componentes, con el html, css y typescript.

The screenshot shows the GitHub repository page for 'PamperUrPetAppFrontEndTF'. The repository is public and has 6 branches and 0 tags. The main branch is protected. There are 3 commits in the main branch, all from 'Izaaqk' on 15/11/2023. The commits include initial configurations for .vscode, src, and angular.json. The repository has 0 stars, 1 watching, and 0 forks. It includes sections for About, Releases, Packages, and Languages.

Link del repositorio: <https://github.com/Izaaqk/PamperUrPetAppFrontEndTF.git>

### 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions

- HTML: Hemos empleado varios archivos con la extensión .html para poder hacer la estructuración de la aplicación web y el landing page.
- CSS: Hemos empleado varios archivos con la extensión .css para poder hacer el diseño del sitio web. Este archivo es importante debido a que le podemos dar color, letra y demás al sitio web.
- TYPESCRIPT: Hemos empleado varios archivos con la extensión .ts para poder hacer el código de los labels, botones y demás que están en los mockups.

### 5.1.4. Software Deployment Configuration

Primer paso: Debemos ingresar al repositorio y hacer clic en “Settings”.

The screenshot shows a GitHub repository page for 'PamperUrPetAppBackEndTF'. The 'Settings' tab is highlighted with a red circle. The main content area displays a list of files and their commit history. On the right side, there are sections for 'About', 'Activity', 'Releases', 'Packages', and 'Languages'.

Segundo paso: En settings se debe hacer clic en “Pages” y seleccionar una rama, después hacer clic en Save y se va a desplegar automáticamente.

The screenshot shows the 'GitHub Pages' settings page. The 'Pages' tab is highlighted with a red circle. In the 'Build and deployment' section, the 'Source' dropdown is set to 'Deploy from a branch'. A red circle highlights the 'Save' button. The left sidebar shows other settings like 'General', 'Access', 'Collaborators', 'Moderation options', etc., with 'Pages' also circled in red.

## 5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation.

### 5.2.1. Sprint 1

The screenshot shows a Trello board titled "Sprint Backlog 1". The board has four columns: "Done", "Done", "Historias de Usuario", and "Historias de Usuario".

- Done Column:**
  - TA01: Diseño de Base de datos
  - TA02: Mockups
  - TA03: Crear repositorio en Github
  - TA04: Organización del proyecto
  - TA05: Creación de ramas en Github
  - US02.TA06: Registrar mascota
  - US18.TA07: Iniciar sesión propietario o administrador
  - US01.TA08: Registrar propietario
  - US12.TA09: Adquirir una membresía
  - US06.TA10: Realizar una reserva
  - US14.TA11: Listar membresías
- Done Column:**
  - US13.TA12: Realizar un pago
  - US03.TA13: Modificar datos de un propietario
  - US04.TA14: Modificar datos de un paseador
  - US16.TA15: Modificar datos de una mascota
  - US07.TA16: Obtener datos de un propietario
  - US15.TA17: Obtener datos de mascota
  - US08.TA18: Obtener datos de reserva
  - US09.TA19: Obtener datos de:
- Historias de Usuario Column:**
  - US01: Registro Propietario
  - US02: Registro de mascota
  - US03: Modificar datos de un propietario, paseador y mascota
  - US04: Modificar datos de un paseador
  - US05: Administración de modificar el sistema
  - US06: Registrar Reserva
  - US07: Obtener datos de propietario
- Historias de Usuario Column:**
  - US11: Eliminar datos de reserva
  - US12: Comprar membresía
  - US13: Llenar datos de pago
  - US14: Obtener lista de membresía
  - US15: Obtener lista de mascotas
  - US16: Modificar datos de mascotas
  - US17: Eliminar datos de mascotas
  - US18: Iniciar sesión

Link: <https://trello.com/b/OvfTK6ef/sprint-backlog-1>

### 5.2.1.1. Sprint Backlog 1

En el sprint 1, como objetivo principal se desarrollaron las secciones de eliminar, filtrar, modificar y listar una entidad. Así mismo, se desarrollaron las relaciones entre entidades.

Así es como, se han asignado determinadas tareas para cada miembro del equipo.

Sprint #		Sprint 1					
User Story		Work-Item / Task					
ID	Título	ID	Título	Descripción	Estimación (horas)	Asignado a	Estado (Por hacer / En progreso / Por revisar / Hecho)
-	-	TA01	Diseño de Base de datos	Se realizó el diseño y diagrama de base de datos	8 horas	André Romina	Hecho
-	-	TA02	Mockups	Se realizó el diseño de los mockups	6 horas	Valeria Andrea	Hecho
-	-	TA03	Crear repositorio en Github	En esta tarea, se crea el repositorio en el que se aloja el código	1 hora	André	Hecho
-	-	TA04	Organización del proyecto	En esta tarea, se crea la estructura del proyecto	2 horas	André	Hecho
-	-	TA05	Creación de ramas en Github	En esta tarea, se separa el repositorio	1 hora	André	Hecho

				en ramas para distribuir mejor el trabajo			
US02	Registro de mascota	TA06	Registrar Mascota	Se creó el código para registrar una mascota	1 hora	Romina	Hecho
US01	Registro Propietario	TA08	Registrar Propietario	Se creó el código para registrar un propietario	1 hora	André	Hecho
US12	Comprar Membresía	TA09	Adquirir una membresía	Se creó el código para adquirir una membresía	1 hora	Romina	Hecho
US06	Registrar Reserva	TA10	Realizar una reserva	Se creó el código para registrar una nueva reserva	1 hora	Victor	Hecho
US14	Obtener lista de membresía	TA11	Listar membresías	Se creó el código para listar todas las membresías	1 hora	Romina	Hecho
US13	Llenar datos de pago	TA12	Realizar un pago	Se creó el código para registrar un pago	1 hora	Valeria	Hecho
US03	Modificar datos de un propietario	TA13	Modificar datos de un propietario	Se creó el código para modificar o actualizar datos de un	1 hora	André	Hecho

				propietario			
US04	Modificar datos de un paseador	TA14	Modificar datos de un paseador	Se creó el código para modificar o actualizar datos de un paseador	1 hora	André	Hecho
US16	Modificar datos de una mascota	TA15	Modificar datos de una mascota	Se creó el código para modificar o actualizar datos de una mascota	1 hora	Romina	Hecho
US07	Obtener datos de propietario	TA16	Obtener datos de propietario	Se creó el código para listar los datos de propietarios	1 hora	André	Hecho
US15	Obtener lista de mascotas	TA17	Obtener datos de mascota	Se creó el código para listar los datos de mascota	1 hora	Romina	Hecho
US09	Obtener datos de reserva	TA18	Obtener datos de reserva	Se creó el código para listar los datos de reserva	1 hora	Victor	Hecho
US08	Obtener datos de paseador	TA19	Obtener datos de paseador	Se creó el código para listar los datos de un paseador	1 hora	André	hecho

US10	Eliminar datos de propietario	TA20	Eliminar datos de un propietario	Se creó el código para borrar los datos de un propietario	1 hora	André	Por hacer
US11	Eliminar datos de reserva	TA21	Eliminar datos de una reserva	Se creó el código para borrar los datos de una reserva	1 hora	Victor	Por hacer
US17	Eliminar datos de mascotas	TA22	Eliminar datos de una mascota	Se creó el código para borrar los datos de mascotas	1 hora	Romina	Por hacer
US05	Administración de modificar el sistema	TA24	Modificar datos de propietario, paseador y mascota	Se creó un código para que el administrador pueda modificar los datos del propietario, paseador y mascota	1 hora	Andrea	Hecho

Link: <https://trello.com/b/OvfTK6ef/sprint-backlog-1>

### 5.2.1.2. Development Evidence for Sprint Review

En el siguiente cuadro, presentamos la evidencia del trabajo en los repositorios y en las distintas ramas trabajadas, así como las fechas en las que se modificaron

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Commit Message Body	Commit on Date
PamperUrPet AppBackEnd	feature/Andrea	c25efe8b98546c106b1c02529e66a11ffb79ee3e	Delete UsuarioService.java	CRUD Admin	21-09-2023
PamperUrPet AppBackEnd	feature/André	9ce6a8f743bb62c3b18df1e8c68be2a5ef30b51a	PUSH	CRUD propietario y paseador	20-09-2023
PamperUrPet AppBackEnd	feature/Valeria	573d3c06aadc45b31373af80582726ae9ef66cd7	PUSH	CRUD pago	21-09-2023
PamperUrPet AppBackEnd	feature/Victor	e01fd95daea09f85e1ea454829b3d6b8602af935	Update application.properties	CRUD reserva	21-09-2023
PamperUrPet AppBackEnd	feature/Romina	2261ce7a28acd4a9bd7f9d2988c3adb4c619dd31	deletemascota	CRUD mascota	21-09-2023

### 5.2.1.3. Execution Evidence for Sprint Review.

Durante el desarrollo de este sprint, nuestro equipo se centró en la creación de múltiples entidades fundamentales para nuestro proyecto, incluyendo Propietario, Mascota, Paseador, Reserva, Membresía, Admin y Pago. Cada una de estas entidades desempeñan un papel esencial en nuestro sistema, y por lo tanto, era crucial asegurarse de que estuvieran bien definidas y listas para su implementación.

Para lograrlo, delineamos una serie de funcionalidades clave que cada entidad debía ofrecer. En primer lugar, queríamos que todas fueran capaces de listar los datos asociados, lo que significa que los usuarios podrían acceder de manera rápida y sencilla a la información relevante de cada entidad. Esto facilita la visualización y consulta de datos, lo que es esencial para tomar decisiones informadas en nuestro sistema.

Además, consideramos la importancia de poder registrar nuevos datos en cada entidad. Esto permitiría a los usuarios agregar nueva información a medida que se generará, lo que es esencial en un entorno en constante evolución.

### 5.2.1.4. Services Documentation Evidence for Sprint Review

Para registrar de manera efectiva las múltiples actividades que llevaban a cabo los miembros de nuestro equipo, optamos por emplear un repositorio en Github como una plataforma centralizada para nuestro trabajo colaborativo. Este enfoque resultó invaluable para mantener un registro claro y organizado de todos nuestros proyectos y contribuciones individuales.

La metodología que adoptamos implicaba la utilización de ramas en el repositorio. Cada tarea o actividad se abordaba en una rama separada, lo que permitía que cada miembro del equipo pudiera trabajar de forma independiente y enfocarse en su tarea específica. Esta autonomía fomentó la productividad y permitió un progreso más ágil en el desarrollo de nuestras actividades.

Una vez que un integrante del equipo había finalizado su tarea y estaba satisfecho con los resultados, la rama que contenía su trabajo podía ser unida con la rama principal del repositorio. Esta estrategia de fusión facilitó la consolidación de los avances individuales

en una versión general del proyecto, lo que a su vez garantiza la coherencia y calidad del trabajo final.

### 5.2.1.5. Software Deployment Evidence for Sprint Review

INTEGRANTE	RAMA	TAREA
André	André	Desarrollo y codificación de las clases propietario y paseador
Andrea	Andrea	Desarrollo y codificación de la clase administrador
Romina	Romina	Desarrollo y codificación de las clases mascota y membresía
Valeria	Valeria	Desarrollo y codificación de la clase pago
Victor	Victor	Desarrollo y codificación de la clase reserva

Durante el desarrollo de este Sprint, nuestra hoja de ruta comenzó con la creación del Landing Page en Figma como la primera etapa de nuestro proyecto. Aquí, aprovechamos las capacidades de diseño de Figma para dar vida a nuestra visión y asegurarnos de que cada detalle se ajustará a nuestros objetivos y estándares visuales.

Una vez completada esta fase de diseño, avanzamos a la fase de desarrollo web en IntelliJ IDEA. Aquí, nuestro equipo de desarrolladores se puso manos a la obra, transformando el diseño en una realidad funcional, y después, se ha usado el Visual Studio Code para poder hacer todos estos mockups en cada componente que se ha creado en el programa, cada componente tiene su html, css y typescript que son necesarios para hacer funcionar el programa correctamente.



PAMPER UR PET

NOSOTROS

MEMBRESIA

OFRECEMOS

INGRESAR

REGISTRARSE

## Bienvenido, somos Pamper Ur Pet

La misión de nuestra empresa es convertirse y centrarse a ser uno de los mejores aplicativos de servicios para mascotas con un sistema inteligente y geolocalización para personas que se encuentran sin tiempo por los estudios o el trabajo. Así tu mascota recibirá mucho amor y no estará solo.



Pamper Ur Pet tu amigo y compañero  
para el cuidado de tu mascota

## ¿Qué ofrecemos?

### Universitarios



Servicio para cuidar o pasear a tu mascota  
Información de los paseadores  
Sistema GPS para mayor seguridad  
Personal experimentado  
Amor y cariño para tu mascota  
Importancia y priorizar tu tiempo

### Trabajadores



Servicio para cuidar o pasear a tu mascota  
Información de los paseadores  
Sistema GPS para mayor seguridad  
Personal experimentado  
Amor y cariño para tu mascota  
Importancia y priorizar tu tiempo

## Aprovecha nuestras promociones!!!



### Basic

**S/ 30**  
**1 Mes**

### Standard

**S/ 60**  
**6 Meses**

### Vip

**S/ 100**  
**1 Año**

#### Beneficios de la membresía:

Mayor contacto directo con los paseadores de mascotas  
Funciones más avanzadas en la app  
No tendrás publicidad en la página web y en el aplicativo móvil



PAMPER UR PET

NOSOTROS

MEMBRESIA

CONTACTANOS

INGRESAR

REGISTRARSE

## INICIAR SESION



asdas



...



Ingresar

Ingresar  
como admin

Aun no tiene una cuenta? [Registrarse](#)



Aparte, también se ha desplegado el BackEnd en el Amazon Web Service, aquí están las pruebas de su despliegue en el AWS:

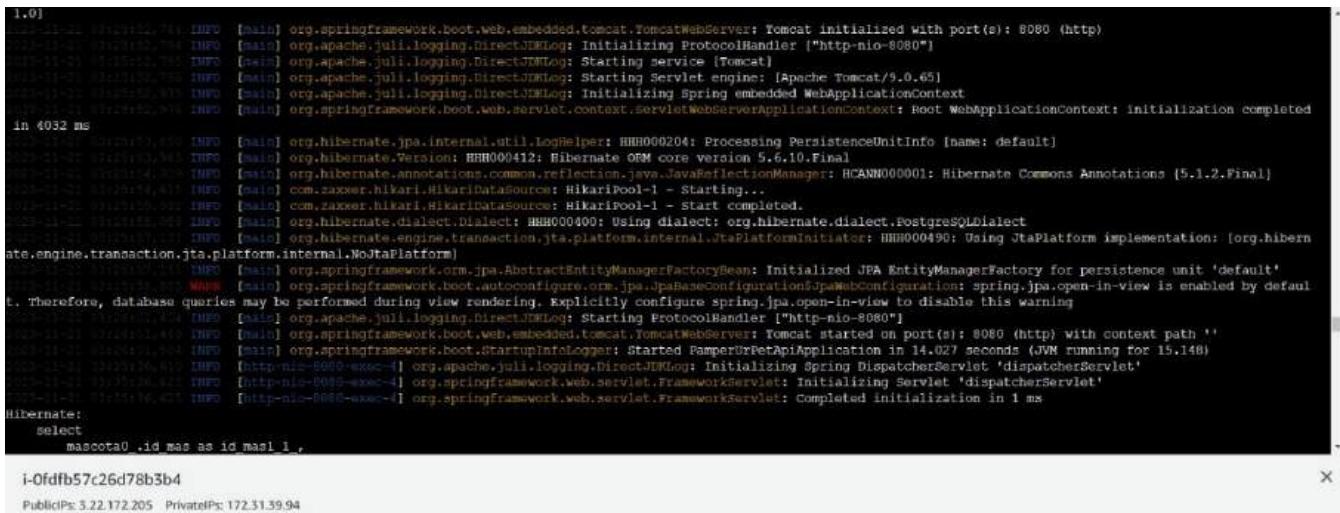
```

f571aa75894b izaaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 2 seconds ago Up 1 second 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstadter
9403f3d07bf2 izaaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 11 minutes ago Up 7 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-container
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 3 days ago Up 8 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker ps
CONTAINER ID IMAGE COMMAND CREATED STATUS PORTS NAMES
f571aa75894b izaaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 36 seconds ago Up 25 seconds 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstadte
t
9403f3d07bf2 izaaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 11 minutes ago Up 8 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-containe
r
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 3 days ago Up 8 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker images
REPOSITORY TAG IMAGE ID CREATED SIZE
izaaqk/pamper-ur-pet-app-front-end latest 039f657ee00a About a minute ago 44.7MB
izaaqk/backend-aws latest 1c6c55f6a938 14 minutes ago 52.0MB
postgres 14 5a7478d49660 11 days ago 41.6MB
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker images
REPOSITORY TAG IMAGE ID CREATED SIZE
izaaqk/pamper-ur-pet-app-front-end latest 039f657ee00a 10 minutes ago 44.7MB
izaaqk/backend-aws latest 1c6c55f6a938 23 minutes ago 52.0MB
postgres 14 5a7478d49660 11 days ago 41.6MB
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker ps
CONTAINER ID IMAGE COMMAND CREATED STATUS PORTS NAMES
f571aa75894b izaaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 9 minutes ago Up 9 minutes 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstadte
t
9403f3d07bf2 izaaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 20 minutes ago Up 17 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-container
r
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 4 days ago Up 17 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# 

```

i-0fdffb57c26d78b3b4  
PublicIP: 3.22.172.205 PrivateIP: 172.31.39.94

Como se puede observar, se tiene un container llamado “backend-aws”, ese es el BackEnd desplegado en el AWS, aquí mostraremos los logs del BackEnd:

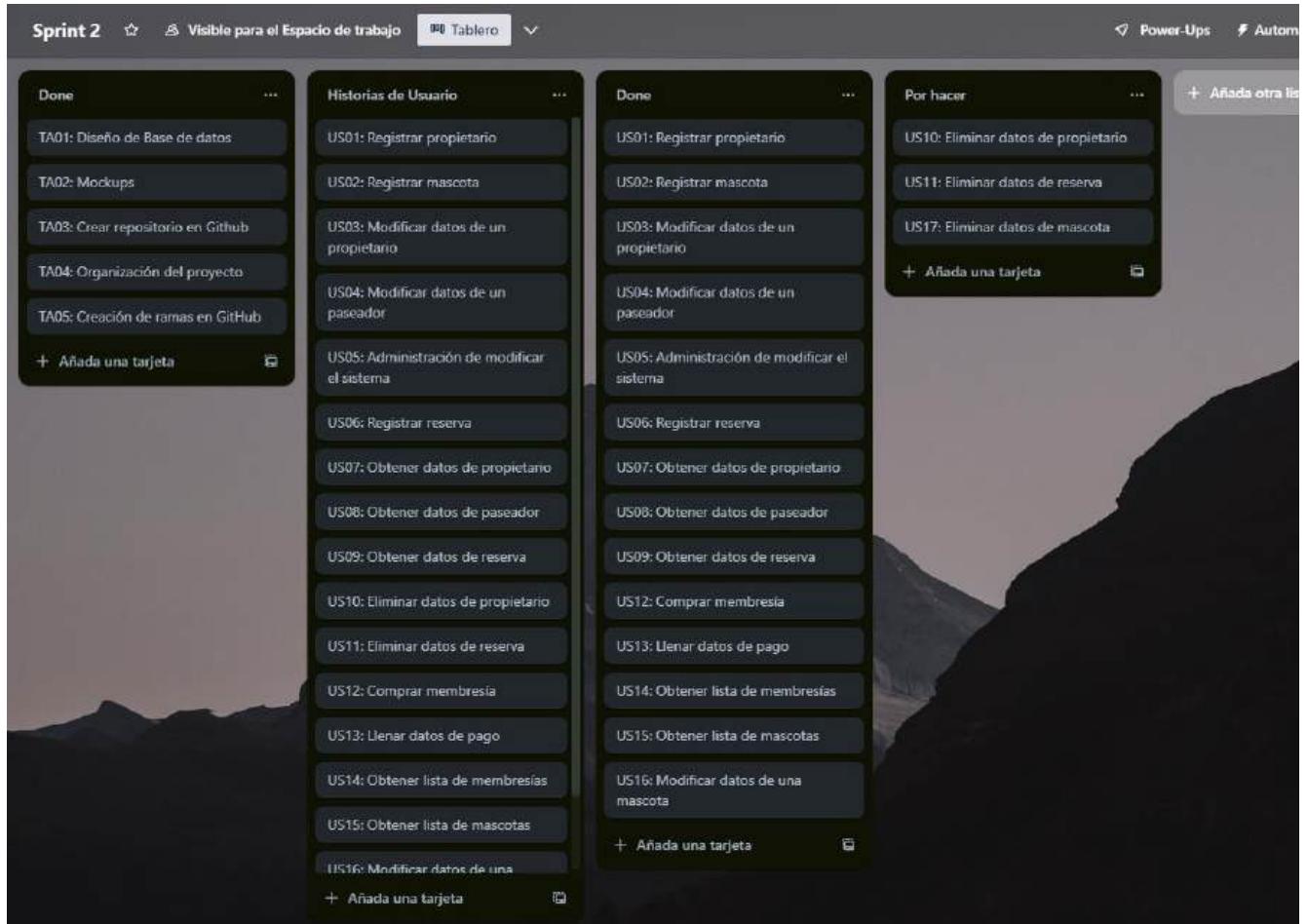


The screenshot shows a terminal window with a black background and white text. It displays a log of Java application startup. The log includes initialization messages for Tomcat, Spring Framework, and Hibernate, configuration details for JPA and JDBC, and a query execution. The logs are timestamped and show the progress of the application's startup.

```
1.0] 17/03/2023 11:55:16,425 INFO [main] org.springframework.boot.web.embedded.tomcat.TomcatWebServer: Tomcat initialized with port(s): 8080 (http)
17/03/2023 11:55:16,425 INFO [main] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Initializing ProtocolHandler ("http-nio-8080")
[main] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Starting service [Tomcat]
17/03/2023 11:55:16,425 INFO [main] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Starting servlet engine: [Apache Tomcat/9.0.65]
[main] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Initializing Spring embedded WebApplicationContext
[main] org.springframework.boot.web.servlet.context.ServletWebServerApplicationContext: Root WebApplicationContext: initialization completed in 4032 ms
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.hibernate.jpa.internal.util.LogHelper: HHH000204: Processing PersistenceUnitInfo [name: default]
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.hibernate.Version: HHH000412: Hibernate ORM core version 5.6.10.Final
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.hibernate.annotations.common.reflection.java.JavaReflectionManager: HCANN000001: Hibernate Commons Annotations [5.1.2.Final]
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] com.zaxxer.hikari.HikariDataSource: HikariPool-1 - Starting...
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] com.zaxxer.hikari.HikariDataSource: HikariPool-1 - Start completed.
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.hibernate.dialect.Dialect: HHH000400: Using dialect: org.hibernate.dialect.PostgreSQLDialect
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.hibernate.engine.transaction.jta.platform.internal.JtaPlatformInitiator: HHH000490: Using JtaPlatform implementation: [org.hibernate.engine.transaction.jta.platform.NoJtaPlatform]
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.springframework.orm.jpa.AbstractEntityManagerFactoryBean: Initialized JPA EntityManagerFactory for persistence unit 'default'
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.springframework.boot.autoconfigure.orm.jpa.JpaBaseConfiguration$JpaWebConfiguration: spring.jpa.open-in-view is enabled by default
t. Therefore, database queries may be performed during view rendering. Explicitly configure spring.jpa.open-in-view to disable this warning
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Starting ProtocolHandler ["http-nio-8080"]
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.springframework.boot.web.embedded.tomcat.TomcatWebServer: Tomcat started on port(s): 8080 (http) with context path ''
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [main] org.springframework.boot.web.StartupInfoLogger: Started PamperUrPetApplication in 14.027 seconds (JVM running for 15.148)
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [http-nio-8080-exec-4] org.apache.juli.logging.DirectJDKLog: Initializing Spring DispatcherServlet 'dispatcherServlet'
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [http-nio-8080-exec-4] org.springframework.web.servlet.FrameworkServlet: Initializing Servlet 'dispatcherServlet'
17/03/2023 11:55:16,545 INFO [http-nio-8080-exec-4] org.springframework.web.servlet.FrameworkServlet: Completed initialization in 1 ms
Hibernate:
    select
        mascota0 .id mas as id masl l ,
i-0fd5b57c26d78b3b4
PublicIPs: 5.22.172.205 PrivateIPs: 172.31.39.94
```

Como se puede ver, funciona correctamente, la aplicación inició sin problemas.

## 5.2.2. Sprint 2



A diferencia del primero, en el Sprint 2 se tuvo como objetivo principal implementar las secciones de eliminar, filtrar, modificar y listar una entidad dentro de distintas áreas dentro de la parte frontend de nuestro proyecto.

Así es como, se han asignado determinadas tareas para cada miembro del equipo.

Sprint #	Sprint 2
User Story	Work-Item / Task

ID	Título	ID	Título	Descripción	Estimación (horas)	Asignado a	Estado (Por hacer / En progreso / Por revisar / Hecho)
-	-	TA01	Diseño de Base de datos	Se desarrolló la versión actualizada del diseño y diagrama de base de datos lógica	3 horas	André Romina	Hecho
-	-	TA02	Mockups	Se realizó el diseño de los nuevos mockups	5 horas	Valeria Andrea	Hecho
-	-	TA03	Crear repositorio en Github	Implementación del espacio en donde se almacenará el código	30 minutos	André	Hecho
-	-	TA04	Organización del proyecto	Desarrollo de la estructura y arquitectura del proyecto	2 horas	André	Hecho

-	-	TA05	Creación de ramas en Github	Se dividió el repositorio en varias ramas para el desarrollo unitario por miembro del equipo	1 hora	André	Hecho
US02	Registro de mascota	TA06	Registrar Mascota	Se creó el código para registrar una mascota	4 horas	Romina	Hecho
US01	Registro Propietario	TA08	Registrar Propietario	Se creó el código para registrar un propietario	3 horas	André	Hecho
US12	Comprar Membresía	TA09	Adquirir una membresía	Se creó el código para adquirir una membresía	3 horas	Romina	Hecho
US06	Registrar Reserva	TA10	Realizar una reserva	Se creó el código para registrar una nueva reserva	3 horas	Victor	Hecho
US14	Obtener lista de membresía	TA11	Listar membresías	Se creó el código para listar todas las membresías	2 horas	Romina	Hecho

US13	Llenar datos de pago	TA1 2	Realizar un pago	Se creó el código para registrar un pago	3 horas	Valeria	Hecho
US03	Modificar datos de un propietario	TA1 3	Modificar datos de un propietario	Se creó el código para modificar o actualizar datos de un propietario	1 hora	André	Hecho
US04	Modificar datos de un paseador	TA1 4	Modificar datos de un paseador	Se creó el código para modificar o actualizar datos de un paseador	2 horas	André	Hecho
US16	Modificar datos de una mascota	TA1 5	Modificar datos de una mascota	Se creó el código para modificar o actualizar datos de una mascota	2 horas	Romina	Hecho
US07	Obtener datos de propietario	TA1 6	Obtener datos de propietario	Se creó el código para listar los datos de propietarios	1 hora	André	Hecho
US15	Obtener lista de mascotas	TA1 7	Obtener datos de mascota	Se creó el código para listar los datos de mascota	1 hora	Romina	Hecho

US09	Obtener datos de reserva	TA1 8	Obtener datos de reserva	Se creó el código para listar los datos de reserva	1 hora	Victor	Hecho
US08	Obtener datos de paseador	TA1 9	Obtener datos de paseador	Se creó el código para listar los datos de un paseador	2 horas	André	Hecho
US10	Eliminar datos de propietario	TA2 0	Eliminar datos de un propietario	Se creó el código para borrar los datos de un propietario	2 horas	André	Hecho
US11	Eliminar datos de reserva	TA2 1	Eliminar datos de una reserva	Se creó el código para borrar los datos de una reserva	3 horas	Victor	Hecho
US17	Eliminar datos de mascotas	TA2 2	Eliminar datos de una mascota	Se creó el código para borrar los datos de mascotas	2 horas	Romina	Hecho

US05	Administración de modificar el sistema	TA2 4	Modificar datos de propietario, paseador y mascota	Se creó un código para que el administrador pueda modificar los datos del propietario, paseador y mascota	4 horas	Andrea	Hecho
------	--	----------	--	---	---------	--------	-------

Link: <https://trello.com/b/fF6jWVBb/sprint-2>

### 5.2.2.1. Development Evidence for Sprint Review

El cuadro siguiente muestra los cambios realizados en los repositorios y sus ramas, así como las fechas en las que se realizaron.

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Commit Message Body	Commit on Date
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Andrea	1ce4e708b3009261dc3351b1a341ac3c150890e0	images	-	13-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Andrea	e20166b5462f5b378b9343ce274e049a7b07ffa790e0	Update bienvenida-pantalla.component.ts	-	13-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd	feature/Andrea	2414fc99aa0a c42747067073	Update register-	-	13-11-2023

TF		58ad51d71b8d1918	proprietario.component.html		
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/André	8954ddb326c346802afb1da9c5e7ac6e0f467ba3	Avance TF 15/11/2023	-	15-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/André	23d74ec1a243b808371b14817faffaea8d8ec3d5	Avance TF 16/11/2023	-	16-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/André	3f712f4088955681075da76e53005d544aad7f22	AVANCE TF 17/11/2023	-	17-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Valeria	e039f82eb68006bd6559f303badf60bb5316556b	Update bienvenida-pantalla.component.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Valeria	199cb338394688356cd7afae558de15d906b6516	Update landing-page.component.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Valeria	c130329261545d279ee70dd48ff230f7bb3ccbc4	Update landing-page.component.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Valeria	0b5a105367baef9406172f8f2e1cb5f12971e934	Update eliminar-	-	20-11-2023

			proprietario.co mponent.css		
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Victor	f80399431e30 b5d708d725de 27f0227fe64e 15c1	Update register- proprietario.co mponent.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Victor	0f087c37a1a4 6e1ff119c71d dcae83e2ef68 a669	Update login- pantalla.comp onent.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Victor	61dc6e22d71d 488702aeeefe 6b89be8b0c82 c2d6	Update getdelete- reserva.compo nent.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Romina	e5a7b6407ea0 bba88a74151c 2fb71992f09c b127	Update register- proprietario.co mponent.css	-	16-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Romina	9fc9727056aa f4b758003f87 f676c8478917 2cfb	Update login- pantalla.comp onent.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Romina	8c4e8518eb23 3afa26b357d0 30fa64726197 649f	Update login- pantalla.comp onent.css	-	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Romina	a6eaf75ff76e0 6c314049ca86 4b58110469df b12	Update login- pantalla.comp onent.html	--	20-11-2023
PamperUrPet AppFrontEnd TF	feature/Romina	b589e573210d 8477d5334e42 4a824b9eae99 2970	Update login- pantalla.comp onent.css		20-11-2023

## 5.2.2.2. Execution Evidence for Sprint Review

En este sprint, nuestro equipo se dedicó a implementar los componentes y funciones básicas de nuestro proyecto, que incluyen los propietarios, las mascotas, los paseadores, las reservas, las membresías, los administradores y los pagos dentro de la parte del frontend. Estos componentes son fundamentales para nuestro sistema, por lo que era importante definirlos con precisión antes de implementarlos.

Para lograr este objetivo, definimos una serie de funciones clave que cada componente debe tener. En primer lugar, todos los componentes deben poder listar sus datos asociados. Esto permitirá a los usuarios acceder rápidamente a la información relevante de cada componente, lo que es esencial para tomar decisiones informadas.

## 5.2.2.3. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Se va a mostrar las evidencias del despliegue del FrontEnd en el AWS, anteriormente también se había desplegado el BackEnd, vamos a mostrar el despliegue del FrontEnd en el AWS:

```
1571aa75894b izaqaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 2 seconds ago Up 1 second 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstädter
9403f3d07bf2 izaqaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 11 minutes ago Up 7 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-container
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 3 days ago Up 8 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker ps
CONTAINER ID IMAGE COMMAND CREATED STATUS PORTS NAMES
f571aa75894b izaqaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 26 seconds ago Up 25 seconds 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstädter
r
9403f3d07bf2 izaqaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 11 minutes ago Up 8 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-container
r
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 3 days ago Up 8 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker images
REPOSITORY TAG IMAGE ID CREATED SIZE
izaqaqk/pamper-ur-pet-app-front-end latest 039f657ee00a About a minute ago 44.7MB
izaqaqk/backend-aws latest 1c6c5f6a938 14 minutes ago 520MB
postgres 14 5e7478a49660 11 days ago 416MB
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker images
REPOSITORY TAG IMAGE ID CREATED SIZE
izaqaqk/pamper-ur-pet-app-front-end latest 039f657ee00a 10 minutes ago 44.7MB
izaqaqk/backend-aws latest 1c6c5f6a938 23 minutes ago 520MB
postgres 14 5e7478a49660 11 days ago 416MB
[root@ip-172-31-39-94 ~]# docker ps
CONTAINER ID IMAGE COMMAND CREATED STATUS PORTS NAMES
f571aa75894b izaqaqk/pamper-ur-pet-app-front-end "nginx -g 'daemon off;'" 9 minutes ago Up 9 minutes 0.0.0.0:80->80/tcp, :::80->80/tcp musing_hofstädter
r
9403f3d07bf2 izaqaqk/backend-aws "java -jar /backend-..." 20 minutes ago Up 17 minutes 0.0.0.0:8080->8080/tcp, :::8080->8080/tcp backend-container
r
ce8bc6b9c7cc postgres:14 "docker-entrypoint.s..." 4 days ago Up 17 minutes 0.0.0.0:5432->5432/tcp, :::5432->5432/tcp postgres-dev
[root@ip-172-31-39-94 ~]# []
i-0fd1b57c26d78b3b4
PublicIPs: 3.22.172.205 PrivateIPs: 172.31.39.94
```

Como se puede ver, se ha desplegado el FrontEnd con el container llamado “pamper-ur-pet-app-front-end”, se ha usado varios comandos para conseguir ese objetivo, es necesario el BackEnd para que pueda funcionar correctamente. Ahora, vamos a mostrar los logs del FrontEnd desplegado:

```

/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:37 +0000] "GET /assets/image-4.png HTTP/1.1" 200 287629 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:37 +0000] "GET /assets/image-155.png HTTP/1.1" 200 530050 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:37 +0000] "GET /assets/image-3.png HTTP/1.1" 200 541560 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:38 +0000] "GET /assets/image-157.png HTTP/1.1" 200 686381 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:38 +0000] "GET /assets/image-158.png HTTP/1.1" 200 571040 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:39 +0000] "GET /assets/image-159.png HTTP/1.1" 200 182514 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:39 +0000] "GET /assets/image-159.png HTTP/1.1" 200 172350 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:39 +0000] "GET /assets/image-14.png HTTP/1.1" 200 83010 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
181.67.203.52 - - [21/Nov/2023:03:44:40 +0000] "GET /assets/image-94.png HTTP/1.1" 200 688126 "http://3.22.172.205/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
2023/11/21 03:57:11 [error] 7#7: *31 open() "/usr/share/nginx/html/.git/config" failed (2: No such file or directory), client: 91.92.255.41, server: localhost, request: "GET /.git/config HTTP/1.1", host: "3.22.172.205"
91.92.255.41 - - [21/Nov/2023:03:57:11 +0000] "GET /.git/config HTTP/1.1" 404 555 "-" "Mozilla/5.0 (X11; Linux x86_64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/81.0.4044.129 Safari/537.36" "-"
45.29.168.172 - - [21/Nov/2023:04:05:44 +0000] "GET / HTTP/1.1" 200 23466 "-" "Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/119.0.0.0 Safari/537.36" "-"
172.105.128.11 - - [21/Nov/2023:04:05:57 +0000] "GET / HTTP/1.1" 200 23466 "-" "Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 13_1) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/108.0.0.0 Safari/537.36" "-"
116.103.229.50 - - [21/Nov/2023:04:11:58 +0000] "CONNECT www.google.com:443 HTTP/1.1" 400 157 "-" "-" "-"
[root@ip-172-31-39-94 ~]#

```

i-0fdfb57c26d78b3b4

PublicIPs: 3.22.172.205 PrivateIPs: 172.31.39.94

## 5.2.2.4. Team Collaboration Insights during Sprint

En las siguientes imágenes se podrá observar las colaboraciones dentro del repositorio por parte de cada integrante del equipo:

- André:

**Commits**

main

- Commits on Nov 20, 2023
  - Avance 20/11/2023** Izaaqk committed yesterday
- Commits on Nov 17, 2023
  - AVANCE TF 17/11/2023** Izaaqk committed 3 days ago
- Commits on Nov 16, 2023
  - Avance TF 16/11/2023** Izaaqk committed 4 days ago
- Commits on Nov 15, 2023
  - Avance TF 15/11/2023** Izaaqk committed 5 days ago
- Commits on Nov 7, 2023

- Victor:

Commits

Victor

Commits on Nov 20, 2023

Update register-mascota.component.css S4k3 committed 3 minutes ago	ed839fb
Update modificar-propietario.component.css S4k3 committed 4 minutes ago	81e3eb3
Update getdelete-reserva.component.css S4k3 committed 5 minutes ago	61dc6e2
Update login-pantalla.component.css S4k3 committed 6 minutes ago	0f087c3
Update register-propietario.component.css S4k3 committed 8 minutes ago	f803994

- Valeria:

Commits

Valeria

Commits on Nov 20, 2023

Update eliminar-propietario.component.css valeriacz committed 21 minutes ago	0b5a105
Update bienvenida-pantalla.component.css valeriacz committed 28 minutes ago	e039f82
Update landing-page.component.css valeriacz committed 31 minutes ago	199cb33
Update landing-page.component.css valeriacz committed 37 minutes ago	c130329

- Andrea:

## Commits

A screenshot of a GitHub commit history for user Andrea. The commits are listed as follows:

- Update register-proprietario.component.html by AndreaCZ16 committed last week. (Commit hash: 2414fc9)
- Update bienvenida-pantalla.component.ts by AndreaCZ16 committed last week. (Commit hash: e20166b)
- images by AndreaCZ16 committed last week. (Commit hash: 1ce4e70)

- Romina:

A screenshot of a GitHub commit history for user Romina. The commits are listed as follows:

- Update landing-page.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 14 minutes ago. (Commit hash: d2b50e3)
- Update register-proprietario.component.html by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: 3d21c54)
- Update register-proprietario.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: e5a70b4)
- Update login-pantalla.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: 9fc9727)
- Update login-pantalla.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: 8c4e051)
- Update login-pantalla.component.html by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: #6eff75)
- Update login-pantalla.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: 8762fca)
- Update login-pantalla.component.css by Romina-Stephanie-Huamani-Felix committed 1 hour ago. (Commit hash: b599e37)

## 5.3. Validation Interviews

### 5.3.1. Diseño de Entrevistas

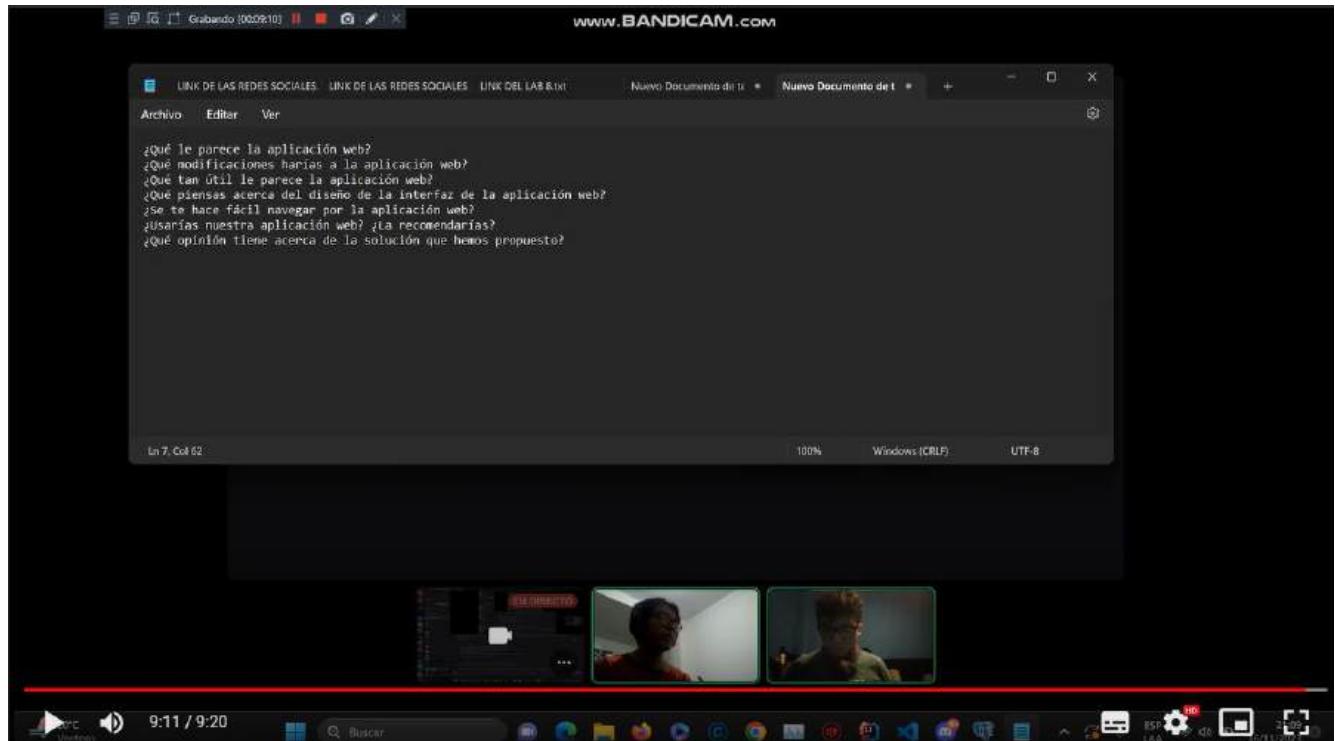
Se presenta la estructura de preguntas para las entrevistas realizadas al público, mostrando el aplicativo web para obtener retroalimentación específica. Inicialmente, se presentaron detalladamente cada sección y función de nuestra aplicación Pamper Ur Pet, respondiendo a cualquier inquietud que los usuarios pudieran tener. Posteriormente, se solicitó su opinión sobre la interfaz. Tras esto, se indaga sobre posibles mejoras o adiciones que podrían considerar tras probar la aplicación. Asimismo las preguntas se

formularon después de que los usuarios interactúan con la plataforma, buscando así obtener comentarios más precisos y relevantes.

1. ¿Qué le parece la aplicación web?
2. ¿Qué modificaciones harías a la aplicación web?
3. ¿Qué tan útil le parece la aplicación web?
4. ¿Qué piensas acerca del diseño de la interfaz de la aplicación web?
5. ¿Se te hace fácil navegar por la aplicación web?
6. ¿Usarías nuestra aplicación web? ¿La recomendarías?
7. ¿Qué opinión tiene acerca de la solución que hemos propuesto?

### 5.3.2. Registro de Entrevistas

#### Entrevista del segmento propietario:



<https://drive.google.com/file/d/1bz26ta7NM1QTEZ33yxcBwR9Hz5a9tuDm/view?usp=sharing>

Como se puede observar en el video, el entrevistado Alexander responde a las preguntas que hizo el entrevistador con respecto a la aplicación web, el objetivo principal es brindar una aplicación web que pueda satisfacer las necesidades del cliente con respecto al cuidado de sus mascota, con esta entrevista se puede saber que mejoras se le puede aplicar a la aplicación web y demás.

### 5.3.3. Evaluaciones según heurísticas

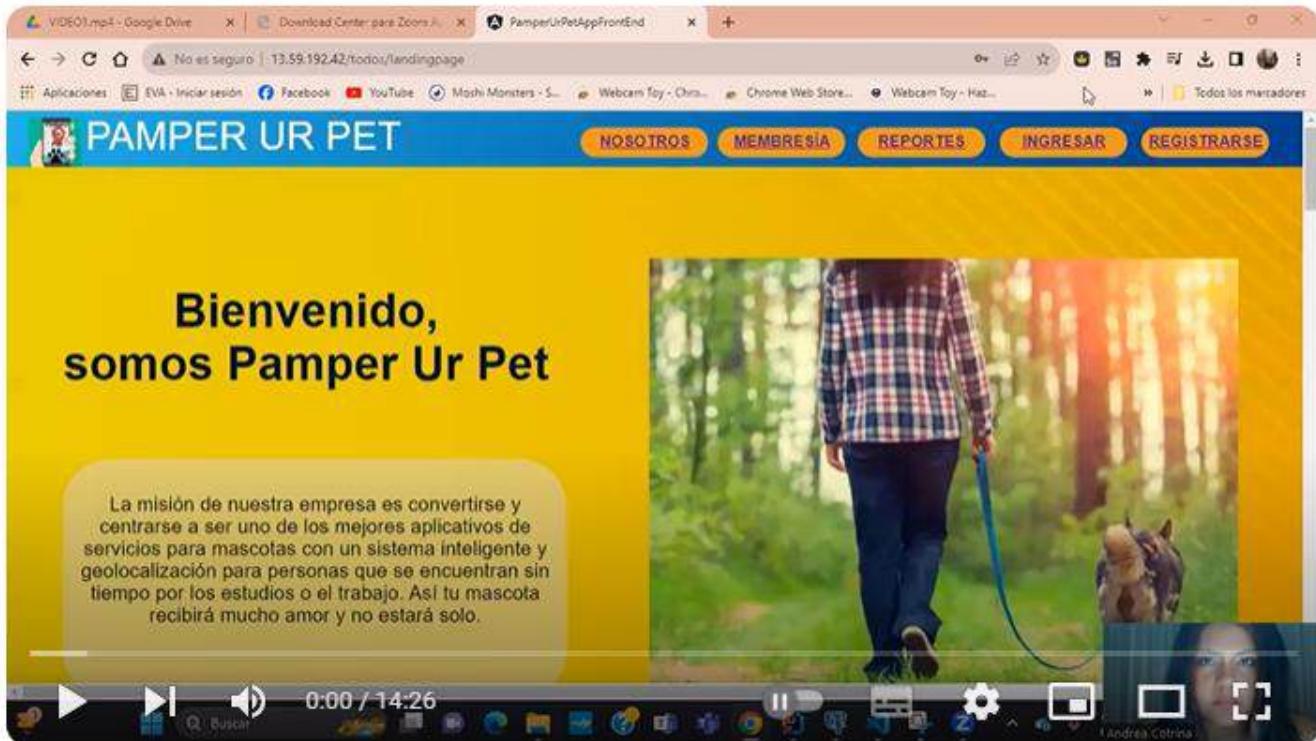
El propósito fundamental de la evaluación mediante heurísticas es analizar y valorar la usabilidad y la experiencia del usuario en una aplicación o sistema. Este enfoque se basa en la aplicación de principios predefinidos, conocidos como heurísticas, que derivan de la experiencia y el conocimiento previo sobre lo que constituye una buena usabilidad.

La evaluación heurística permite la detección temprana de posibles inconvenientes o carencias en la interfaz y la interacción de una aplicación, antes de que los usuarios finales la utilicen. Al aplicar estas heurísticas, es posible identificar problemas tales como dificultades de navegación, falta de retroalimentación visual, inconsistencias en el diseño o mensajes de error confusos.

Cuando se lleva a cabo una evaluación exhaustiva utilizando criterios como la visibilidad del estado del sistema, el control y la libertad del usuario, la consistencia y la adherencia a estándares, así como la prevención de errores, y no se detectan errores significativos, se puede concluir que el proyecto ha sido exitoso en términos de usabilidad.

La ausencia de problemas identificados en la interfaz y la interacción sugiere la aplicación efectiva de principios de diseño robustos y una consideración adecuada hacia la experiencia del usuario. Este resultado positivo indica una planificación y desarrollo sólidos del proyecto, ofreciendo a los usuarios una experiencia satisfactoria y exenta de obstáculos.

## 5.4. Video About-The-Team



LINK DEL VIDEO: <https://youtu.be/hQjVJAiO2V0>

## CONCLUSIONES

- El proceso ágil es una metodología muy eficiente ya que nos ha permitido llegar a la eficacia de nuestro trabajo, debido a las constantes mejoras que el proceso nos permite hacer del producto.
- El Empathy map nos brindó datos y características importantes de nuestros usuarios para la elaboración de nuestro proyecto. Además, gracias a las preguntas que se realizan en esta parte del proyecto, logramos obtener un panorama más claro acerca de las necesidades y requerimientos del usuario para así mejorar nuestro proyecto y lograr satisfacer al usuario.
- Los Assumptions y el Hypothesis Statement nos ayudaron a aclarar nuestro enfoque de lo que queremos lograr como empresa y qué impacto podría causar nuestra aplicación.
- En Requirements Specification se pudo desarrollar un boceto e historias de usuarios para así poder mejorar nuestro aplicativo de acuerdo con lo que fuimos conociendo a nuestros usuarios, además realizamos un avance del programa en figma para poder ser implementado. Esto ayudó mucho, ya que podemos ver qué cosas faltan o que otras estaban mal para la siguiente entrega.
- Gracias al Style Guide pudimos saber la estructura de nuestra página web para que así sea más fácil de manejar y junto con esto llegamos a trabajar la app Mobile. Esta se usará si la aplicación se usa desde un móvil y pueda ser mucho más sencilla de manejar.
- Se llegó a la conclusión que todos los items son muy importante para el proyecto desarrollado, pero los más sustancial de ellos, son las entrevistas y el Source Code Style Guide & Conventions. Las entrevistas fueron esenciales, ya que sin ellas no se hubiera podido ver los puntos débiles de nuestro proyecto y finalmente el Source Code Style Guide & Conventions es de gran importancia, ya que sirvió como una guía para el desarrollo de nuestro proyecto, y así cada integrante pueda implementar un diseño óptimo.
- Llegamos a la conclusión que las herramientas utilizadas para el trabajo, como Visual studio code, Github, Figma y Trello son muy importantes ya que definen la eficiencia de cómo se trabaja el proyecto, esto debido a que todos los integrantes deben practicar y entender cómo realizar sus respectivas partes en cada uno de estos, con el fin de completarlas satisfactoriamente.
- Como grupo llegamos a la conclusión de que el desarrollo del Sprint 1 fue muy importante para la integración de todo el equipo. También fue muy bueno ya que nos ayudó con la organización

y nuestra comunicación mejoró bastante, pudimos apoyarnos entre todos ante cualquier problema y salir adelante como grupo. Además, todos pudimos trabajar en el Landing Page y eso ayudó con nuestra creatividad, mejorando al máximo nuestra aplicación.

- Las auditorías de parte de los usuarios objetivos y el grupo auditor fueron muy relevantes en el desarrollo del prototipo final de la aplicación, pues gracias a las observaciones con respecto a heurísticas por cumplir que presentaba el proyecto hasta la fecha de revisión, se pudieron subsanar hallazgos que el equipo de desarrollo no había tomado en cuenta, dándole al proyecto un nuevo punto de vista desde la experiencia del usuario.
- Llegamos a la conclusión de que la interacción del usuario dentro del proyecto es una herramienta importante en cuanto al diseño. El uso de auditorías para poder afianzar la relación cliente-desarrollador también ayuda a un mejor entendimiento de los usuarios para con la interfaz.

## BIBLIOGRAFÍA

- [1] DIGESA / MINISTERIO DE SALUD. (2003) *Guía sanitaria sobre tenencia responsable de animales de compañía.* Ministerio de Salud. Recuperado de: [http://www.digesa.minsa.gob.pe/publicaciones/animales\\_compania.asp](http://www.digesa.minsa.gob.pe/publicaciones/animales_compania.asp)
- [2] CPI - Compañía peruana de estudios de mercados y opinión pública s.a.c. (2018). *Tenencia de mascotas en los hogares a nivel nacional.* Recuperado de: [http://cpi.pe/images/upload/paginaweb/archivo/26/mr\\_mascotas\\_201808.pdf](http://cpi.pe/images/upload/paginaweb/archivo/26/mr_mascotas_201808.pdf)
- [3] Díaz Folch, P., Lozada Rivera, L., Quiroz Abarca, G., Sánchez Valera, T., & Santa Cruz Sandoval, J. (2018). *Mascotas Estudios.* Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima, Perú. Recuperado de: <https://doi.org/10.19083/tesis/624759>
- [4] Ballabriga Ezquerra, D. (s.f.). *GUÍA PARA ENTENDER AL PERRO.* Recuperado de: <http://faada.org/docs/GuiaParaEntenderAlPerro.pdf>
- [5] Córdoba, M. (2021). Creación de una guía de estilo de interfaz de usuario para aplicaciones web y móviles en 2020. *Krasamo.* <https://www.krasamo.com/creating-ui-style-guide-for-web-and-mobile-apps/>
- [6] Khazanova, A. (2021). Cómo crear una guía de estilo de diseño web completa (más plantilla). *Elementor.* <https://elementor.com/blog/guia-de-estilo-de-diseno-web/>
- [7] Duckett, J. (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites.* Indianapolis, IN: John Wiley & Sons. <chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://wtf.tw/ref/duckett.pdf>
- [8] Crockford, D. (2008). *JavaScript: The Good Parts.* Recuperado de <https://www.example.com/book-url>
- [9] Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience.* Recuperado de <https://www.example.com/book1-url>

## ANEXOS

- **Videos de entrevistas:**

- Video entrevista 1: <https://youtu.be/KzjGOTygfFs>
- Video entrevista 2: <https://youtu.be/6FqrUIy8UgA>
- Video entrevista 3: <https://youtu.be/u2XqmDKZFWU>
- Video entrevista 4: <https://www.youtube.com/watch?v=9kgFkhvxzYk>

- **User Journey Mapping:**

[https://miro.com/app/board/uXjVMSveqkI=/?share\\_link\\_id=370301310078](https://miro.com/app/board/uXjVMSveqkI=/?share_link_id=370301310078)

- **Impact Mapping:**

<https://www.edrawmind.com/online/map.html?sharecode=642e5b97bbdfb2a67801103>

- **Pivotaltracker:**

<https://www.pivotaltracker.com/n/projects/2642154>

- **Style Guidelines:**

<https://www.figma.com/file/YDIRzYb8FzZVNIB620hExd/Pamper-Ur-Pet?type=design&node-id=1563%3A144&t=Ery5OgXiwu1U7p7r-1>

- **Landing/Wireframes/Mock-up/Prototipo:**

<https://www.figma.com/file/3UYPdaLTBNq9SibfRtYQeH/WEB%2FMOBILE?type=design&node-id=0%3A1&t=0XPCDijxRCD7h935-1>

- **Videos Prototipo:**

- Android: <https://youtu.be/NUjiiZeqzB4>
- IOS: <https://youtu.be/7WOcdPmdSrE>

- **GitHub:**

- Pamper Ur Pet: <https://github.com/Pamper-Ur-Pet>

- Repositorio Acceptance test: <https://github.com/Pamper-Ur-Pet/Acceptance-Tests>

- Repositorio Lading Page: <https://github.com/Pamper-Ur-Pet/Landing-Page>

- **Sprint Backlog 1 en Trello:**

<https://trello.com/invite/b/OvfTK6ef/ATTI328bd7f9fcabb06a0d2bd4e4d0cbe971E7C86893/sprint-backlog-1>

- **Sprint Backlog 2 en Trello:**

<https://trello.com/b/fF6jWVBb/sprint-2>

- **Video About-the-Product:** <https://youtu.be/FZzTSauhc0s>

- **Videos de entrevistas de validación:**

- **Universitarios:**

- Video entrevista 1: <https://youtu.be/H2o4pWOBvAw>

- Video entrevista 2: <https://youtu.be/wC8Gpyrk2dk>

- Video entrevista 3: <https://youtu.be/jSoKli2dTWA>

- **Trabajadores:**

- Video entrevista 1: [https://youtu.be/MM4GRf\\_zD9I](https://youtu.be/MM4GRf_zD9I)

- Video entrevista 2: <https://youtu.be/gWpkDZAQLkE>

- Video entrevista 3: <https://youtu.be/xmXt9IdBUIE>