



PET4SITTER

**Tu mascota merece lo mejor, nosotros te
ayudamos a encontrarlo.**

INTEGRANTES



Aaron Aparisi Miralles

aaronaparisi2005@gmail.ocm



Hugo Miquel
Valles

vamihu2004@gmail.com



Daniel Hernandez
Bautista

hernandezbautistadani@gmail.com



Rafael Navarrete
Girona

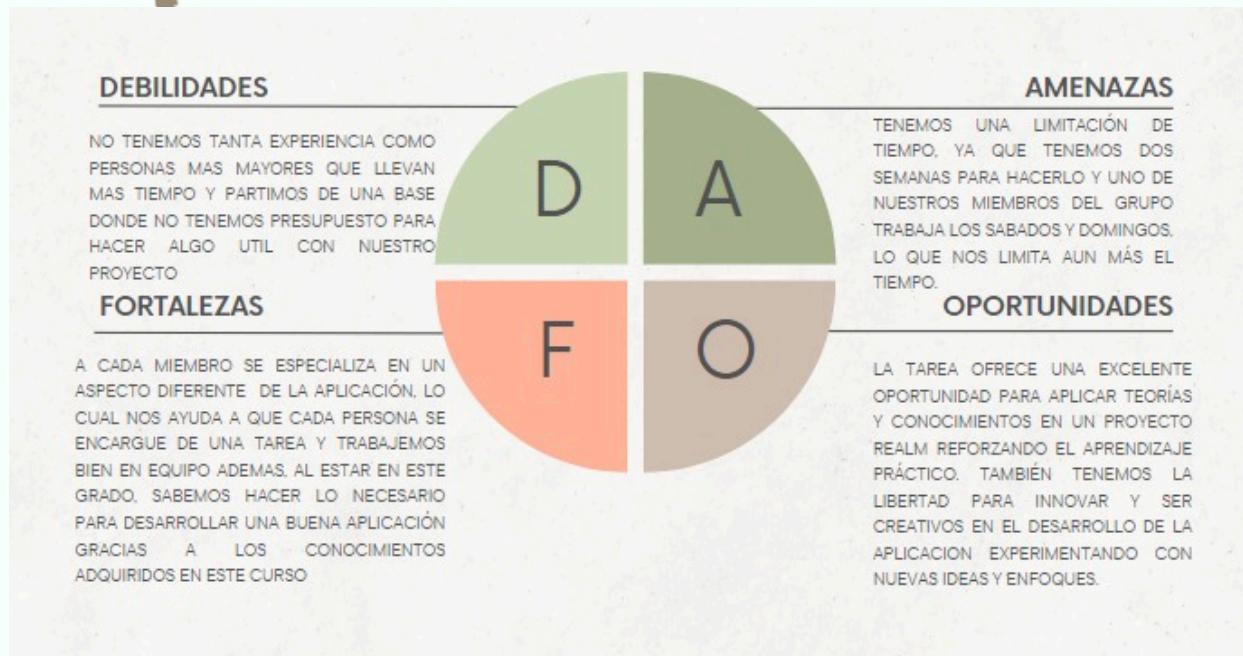
rngirona1@gmail.com



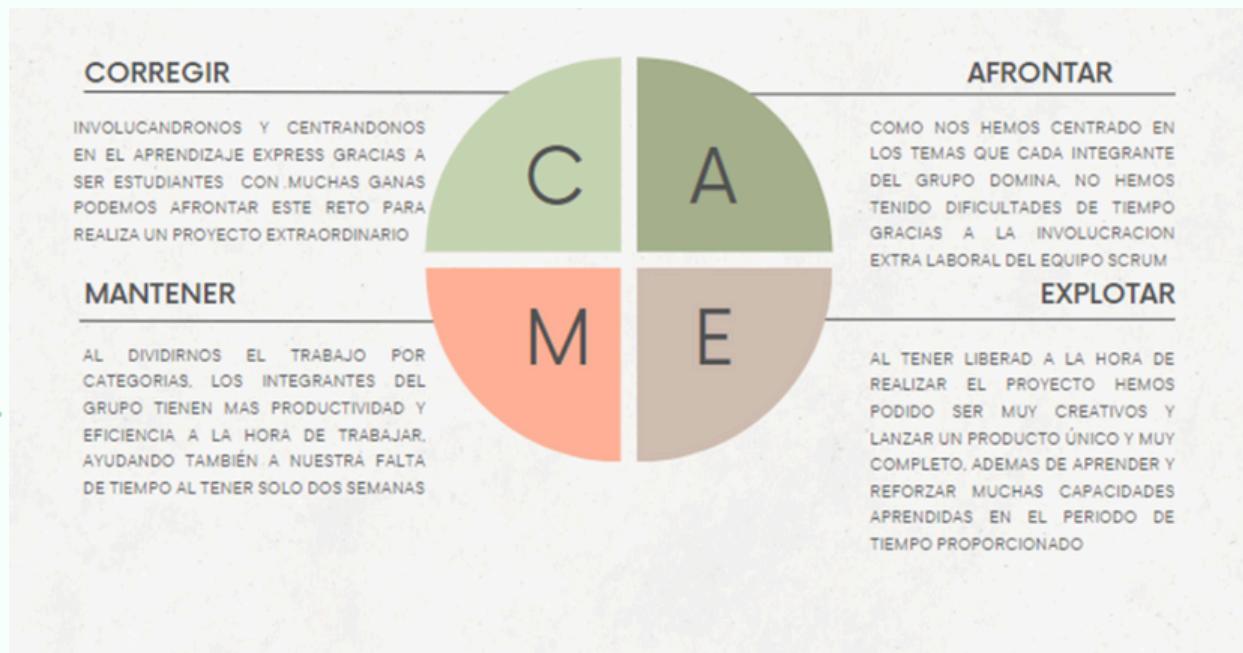
Izan Navarro
Lujan

izannavarro2005@gmail.com

DAFO



CAME



PESTEL



Política

Política del gobierno: Podemos colaborar con programas subvencionados por el gobierno para cuidar animales callejeros

Regulaciones y Legislación: Tenemos que cumplir las regulaciones implicadas por la UE

Incentivos gubernamentales: Hay gobiernos que ofrecen una ayuda económica inicial en ideas innovadoras.

Económico

Crecimiento en el mercado de mascotas: Un estudio reciente muestra un aumento del 20% en la obtención de mascotas

Competencia y precios: Podemos analizar a empresas que ofrecen productos relacionados con las mascotas como Amazon

Condiciones económicas: Ofrecer productos asequibles y servicios esenciales para mantener la demanda

Social

Aumento de propietarios de mascotas: Utilizar campañas de marketing dirigidas a nuevos propietarios de mascotas puede ayudar a captar este creciente mercado.

Mejoría en el estilo de vida: Con más personas trabajando desde casa, hay una mayor demanda de servicios como paseos de perros y cuidado a domicilio

Conciencia sobre el bienestar animal: La creciente preocupación por el bienestar animal ha llevado a muchos propietarios a buscar alimentos orgánicos

Tendencias sobre el cuidado animal: Cada vez se les compra más ropa a las mascotas

Tecnología

Búsqueda por localización: Integrar una función de búsqueda por localización que permita a los usuarios encontrar cuidadores cercanos mejora la experiencia del usuario.

Inteligencia artificial: En vez de utilizar un servicio de soporte.

Comercio electrónico: Poder comprar desde la propia aplicación sin tener que ir a ningún establecimiento.

Acceso a pago seguro: Implementación de pago seguro ya que realizamos verificaciones de las tarjetas de pago

Chat en tiempo real: Una forma rápida y eficaz de contactar con tu cuidador en vez de utilizar aplicaciones externas

Ecología

Consumo Energético: Reducir la huella de carbono utilizando energías renovables.

Sostenibilidad de Productos: Aportar una categoría especial si los productos son sostenibles en nuestra tienda.

Educación y Concienciación: Ofrecer contenido educativo sobre la sostenibilidad en el cuidado de mascotas puede fortalecer tu marca y fidelizar a los clientes

Legal

Leyes relativas a la protección del consumidor: Pet4sitter se compromete a si el servicio no ha sido de su agrado por motivos razonables ofrecerle un reembolso.

Leyes relativas a la privacidad de datos: Pet4sitter se compromete a cumplir la ley de privacidad de datos

Normativas de Protección animal: Pet4sitter se asegura que sus cuidadores cumplirán las normas de protección animal.

EXPLICACIÓN PROYECTO Y WEB

Proyecto

Imagínate tener la tranquilidad de saber que tu perro está en las mejores manos mientras tú estás ocupado o fuera de casa. Con nuestra app, encuentras cuidadores confiables y verificados en solo minutos.

Nuestra aplicación tiene varios apartados. Para comenzar, ofrece un servicio de registro y login donde puedes crear tu cuenta de usuario y acceder a la aplicación. También puedes hacerlo mediante Google. Tiene un sistema de reporte de bugs para que el usuario pueda informar de cualquier problema ocurrido en la app.

Una vez dentro, tienes diferentes apartados. Para empezar, puedes abrir un menú de configuración donde puedes elegir el idioma de la aplicación y el tema (claro u oscuro). También puedes eliminar tu cuenta y consultar nuestra política de privacidad de datos.

Lo primero que ves es una pantalla de inicio que muestra los últimos tres chats que tienes, los dos últimos productos y las noticias. Cabe destacar que el apartado de noticias es una funcionalidad premium que no es visible para los usuarios comunes; deberás ser premium para poder verla.

En esta pantalla, también está el botón de administrador en la esquina inferior derecha, el cual solo aparecerá si tu cuenta tiene los permisos adecuados. Desde ahí, podrás agregar, editar o eliminar productos de la tienda, así como eliminar usuarios problemáticos.

La funcionalidad principal es la búsqueda de cuidadores, indicada con una lupa. Esta opción despliega los filtros para la búsqueda, permitiéndote elegir entre precio y localización (o ambas). Al buscar, te aparecerán los cuidadores según los filtros aplicados, los cuales podrás ordenar y buscar más específicamente mediante un sistema de paginación para mejorar la eficiencia de la APP.

Otro apartado es el de chat en tiempo real, donde podrás contactar con tus cuidadores sin tener que utilizar aplicaciones externas de esta manera podrás negociar con ellos para el cuidado de tus mascotas. Está indicado con el símbolo de dos chat

También tenemos un canal de noticias, el cual es una funcionalidad premium. Este te mostrará noticias relacionadas con el mundo animal.

Continuamos con el apartado de tienda, donde podrás ver una selección de productos que puedes añadir al carrito. Puedes buscar y ordenar los productos según prefieras y visualizarlos de esa manera. También puedes revisar y pagar con tarjeta.

Además, tenemos un apartado de ayuda que usa **Inteligencia Artificial** donde podrás consultar cuestiones relacionadas con los animales y nuestra app para solventar cualquier problema que tengas.

Por último en nuestra APP, tienes un botón para configurar el perfil. Desde ahí, podrás darte de alta como cuidador y editar tu perfil (cambiar tu contraseña, cambiar tu foto de perfil).

Para ser premium tan solo deberás hacer una compra

Web

Nuestra web tiene varias funcionalidades bastante interesantes a las que podrás acceder desde el encabezado, donde tendrás una pequeña imagen del logo con el nombre de nuestra APP a la izquierda y, a la derecha, varios botones que te permitirán navegar entre Menú, Descargar, Sobre Nosotros y Contáctanos. Además, podrás cambiar el idioma entre inglés y español, así como alternar entre el tema claro y oscuro.

El inicio de nuestra web, también conocido como el “menú”, es el apartado central de nuestra web y lo que verás al entrar. En este apartado, tendrás una muestra de lo que hace nuestra aplicación y los apartados que la componen. Además, hay botones que te redirigirán directamente a las páginas de descargas de la aplicación para los distintos tipos de dispositivos.

El apartado de descargas incluye una pequeña sección donde podrás ver las imágenes de los tres principales sistemas operativos de ordenador: Windows, macOS y Linux. Al hacer clic en cada botón, aparecerá una sección que te permitirá descargar la aplicación o, en su defecto, te informará si no está disponible actualmente.

El apartado Sobre Nosotros es una página que muestra información sobre nosotros como individuos y como grupo, además de enlaces a nuestro GitHub.

Para contactarnos por cualquier problema o necesidad, tendrás un apartado exclusivo donde podrás ingresar tu nombre, correo electrónico, el título del asunto que deseas tratar y el mensaje que deseas enviar. Al enviarlo, se enviará un correo tanto a nuestra cuenta oficial como una confirmación a la tuya. Y este sería el ultimo apartado de nuestra web que puedes acceder con el Qr en el folleto promocional.

PROBLEMAS / NECESIDADES QUE RESUELVE

Para los usuarios

1. Inicio y Uso accesible

Un sistema de login y registro sencillo , que incluye el uso de Google que facilita al usuario poder acceder a la aplicación sin dificultades y de forma intuitiva.

Una interfaz muy visual que permite a los usuarios detectar los apartados o funciones que buscan con facilidad para mayor rapidez

2. Encontrar y Contactar Cuidadores de manera sencilla

Un sistema de filtrado de cuidadores que permite a el usuario interesado en sus servicios poder encontrarlos mediante filtros. Despu s de eso una interfaz sencilla en la que observar su informaci n y contactar mediante un chat integrado en la aplicaci n.

Una forma de dar a conocer tus servicios si eres un Cuidador

3. Una Tienda f cil de usar

Un sistema que te permite mediante varios filtros encontrar el producto deseado para poder añadirlo al carrito que podr s visualizar y acceder f cilmente para finalizar la compra.

4. Ayudante inteligente a tu disposici n

Una gran Inteligencia artificial que te ayudara con las preguntas que necesites sobre tus mascotas y animales.

5. Modificaciones Personales

Personalizaci n a gusto del consumidor de los estilos (claro y oscuro) ,el idioma (ingles y espa ol), y su propio usuario pudiendo cambiar distintos apartados de su perfil visible para otros usuarios.

Para los Administradores

1. Administraci n unificada y eficiente

Una interfaz administrativa que permite un control sobre los elementos del sistema para mantener la aplicaci n siempre en buenas condiciones

EVALUACIÓN CUALITATIVA

Empezando PI

Al empezar el proyecto, todo el grupo se sentía motivado para crear una buena aplicación, no solo por sacar una buena nota, sino también para mostrar su conocimiento. Fue un inicio firme, animado y muy claro, con pocos problemas que el grupo, gracias a su coordinación, pudo resolver sin mayores dificultades. Gracias a esto, la primera parte del proyecto estaba muy bien definida, con bases sólidas. Todos los integrantes colaboramos muy unidos, pero al mismo tiempo con pequeños tropiezos debido a la poca experiencia trabajando juntos. A pesar de todo, tuvimos un buen comienzo.

Durante PI

Durante el proyecto integrado, al tener ya unas buenas bases al inicio, el grupo continuó mejorando su capacidad de trabajo en equipo y avanzó más rápido. Nos encontramos con problemas más difíciles de resolver, aunque algunos nos costaron más que otros, pudimos superarlos y salir adelante. El grupo ya contaba con una muy buena cooperación y teníamos el trabajo distribuido como queríamos, lo que nos permitió avanzar en el proyecto con un orden. Este fue un punto intermedio del proyecto en el que supimos moldearnos y adaptarnos al trabajo.

Finalizando PI

En la recta final del proyecto nos encontramos con los fallos más significativos, los cuales nos llevaron más tiempo resolver, pero con paciencia logramos superarlos, dando los toques finales a la aplicación con pequeños detalles que mejoraron la experiencia del usuario y la hicieron más intuitiva. Al finalizar el proyecto integrado, nos sentimos muy orgullosos de lo que habíamos logrado y de la creación que conseguimos.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Distribución

Grupo de backend: El corazón del proyecto compuesto por Rafa, se ha centrado en todas las funcionalidades de nuestro proyecto.

Grupo de frontend: El grupo dirigido por Aaron junto con Dani, se dedicándose a la parte visual y de diseño de la web, aplicación y otros como el diseño de los documentos o folletos.

Grupo de apoyo global: Este grupo compuesto por Hugo e Iza se ha dedicado a distintos ámbitos del proyecto como son los diagramas o la base de datos. Los participantes de este grupo apoyaron a los anteriores con distintas tareas cuando acabaron su parte.

Registro del proyecto

Día previo a la semana de trabajo:

El equipo se ha centrado en hacer los diagramas de la asignatura de entornos de desarrollo.

Hemos tenido reunión dedicada a la discusión sobre los roles en nuestro proyecto.

Día 1. Lunes 13 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 15 MINUTOS.

Hemos comenzado el día hablando de los avances que realizamos el Día 0, que no se ha incluido ya que fue un día de reflexión y orientación del proyecto.

Hugo ha creado el prototipo de la BD.

Aarón Inició la aplicación empezando a crear los formularios avanzado un 40%.
Rafa ha comenzado con la investigación de las API's necesarias para el proyecto (email, Chat GPT...).

Iza ha finalizado el diagrama de clases del PI.

Dani ha comenzado investigación sobre la web.

Día 2. Martes, 14 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 15 MINUTOS.

Continuamos realizando proposiciones nuevas y completando las metas a corto plazo que presentamos diariamente.

Hugo acabó la primera versión la base de datos completa y asistió en la realización de un form.

Aaron realiza mejoras y ediciones en los forms y avanza un 30%.

Izan Revisa y actualiza los diagramas para entonces sobre nuestra aplicación y apoya con la base de datos.

Dani investiga el sistema de correos para nuestra página web.

Rafa ha asistido a el grupo con cuestiones técnicas sobre GitHub y administra el repositorio.

Día 3. Miércoles, 15 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 10 MINUTOS.

Hemos realizado una pequeña reunión ya que teníamos las tareas pendientes ya pensadas:

Hugo y Aaron Acabaron con los form que teníamos en un inciso y crearon más que se necesitaron y no teníamos planeados.

Dani empezó con la página web.

Izan ha comenzado a realizar la programación para adaptar nuestra aplicación a inglés y español con los forms que había en ese momento.

Rafa ha asistido a la mayoría del grupo con cuestiones técnicas como GitHub y empezó con la programación de algunos forms existentes.

Día 4. Jueves, 16 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Las reuniones son cada vez más escuetas ya que tenemos claro que tenemos que hacer cada uno.

Dani ha continuado con el correo en la página web con ayuda de Hugo.

Izan acabo multilenguaje y hizo modificaciones en la base de datos

Rafa empezó con el chat en tiempo real de nuestra app y formularios de registro.

Aaron y Hugo ha comenzado con el diseño de nuestra página web y sus apartados.

Día 5. Viernes, 17 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Hugo ha iniciado un boceto de el folleto de la aplicación y he modificado formularios de la app.

Aaron ha terminado todos los apartados de nuestra página web como conexión entre páginas, cambiar idiomas, y revisa un fallo encontrado en el correo electrónico.

Dani ha realizado la parte visual de un apartado en la página web

Izan y Rafa han estado trabajando sobre formularios de nuestra app.

Día 6. Lunes, 20 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Dani empieza escribiendo los apartados pedidos por FOL.
Hugo, Izan y Rafa han estado haciendo los formularios, se han juntado los tres debido a que es lo más abundante y lo que más tiempo lleva.
Aaron ha finalizado al 100% la página web, implementado los últimos detalles y empezando el folleto definitivo .

Día 7. Martes, 21 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Hugo ha preparado el diálogo del "elevator pitch".
Aaron ha hecho los folletos en inglés de la aplicación ademas de añadir funciones como un QR.

Dani ha continua documentación de FOL.
Izan y Rafa continúan haciendo forms y han empezado ha hacer el apartado de editar el perfil.

Día 8. Miércoles, 22 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Las reuniones son cada vez más escuetas ya que tenemos claro que tenemos que hacer cada uno.

Dani ha continuado con el correo en la pagina web con ayuda de Hugo.
Aaron y Hugo ha empezado con el diseño de nuestra pagina web y sus apartados.
Izan acabo multilenguaje y hizo modificaciones en la base de datos
Rafa estaba acabando con el chat en tiempo real de nuestra app y formularios de registro.

Día 9. Jueves, 23 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Hugo se ha ocupado de la parte de FOL y del informe.
Aaron hizo el canva de la presentación final y el canva del informe.
Izan y Rafa han seguido haciendo forms de la aplicación.

Día 10. Viernes, 24 de Mayo:

REUNIÓN DIARIA DE 5 MINUTOS.

Aarón ha retocado los últimos detalles de la web y ha pasado a limpio el informe final.
Dani está dando los últimos retoques a FOL y ha iniciado el guion de la presentación.
A Izan le ha surgido un problema con su portátil personal, pero aun así ha podido seguir haciendo forms con el portátil de la Florida.
Rafa ha estado junto a Izan haciendo los forms con detalles finales.
Hugo ha finalizado el modelo conceptual y el modelo relacional.

Herramientas Utilizadas

Compartir Datos con el grupo: Github

Desarrollo de la Aplicación: Visual Estudio 2022

Desarrollo de la Web: Visual Estudio Code

Creación de diagramas: Draw.io

Creación y Manejo Base de datos: HeidiSQL

Folleto y Presentaciones: Canva

Videos: Capcut

Resultado Final

Fue una experiencia muy gratificante donde aprendimos tanto en apartados técnicos como prácticos de lo impartido en el módulo, poniendo en práctica y mejorando lo que conocíamos. También hemos mejorado nuestro trabajo en equipo.

El proyecto lo tuvimos claro desde el inicio y, en conjunto, tuvimos una meta fija que queríamos alcanzar y mantuvimos durante todo el proyecto. La aplicación presentada cumple nuestras expectativas y estamos orgullosos de ella. Es una aplicación que puede ayudar a los usuarios que desean cuidar a sus mascotas mientras no están en casa y a aquellos que se ofrecen a cuidarlas, facilitando el contacto entre ellos. Además, incluye algunas funciones extra para ayudar con sus mascotas.

ENLACES DE INTERES

Sitio Web (Importante http)

<http://100.27.120.128/>

Github

<https://github.com/rxvIc/piRojo>

Video Demostrativo Pet4Sitter

<https://youtu.be/pdVQrg4ZepU>

Elevator Pitch

<https://youtu.be/26eWGXOGehY>

FIN