



Instituto San Vicente de Paul

Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software

Proyecto Práctica Profesional II

Sitio Web para Adopción de Mascotas



- Autores: Barchiesi, Pablo – Juarez, Iván – Quercetti, Alexis – Simionato, Lucas
- Profesor: Massetti, Bruno
- Mendoza, 2021

ÍNDICE

1. RELEVAMIENTO GENERAL	3
1.1. DE LA ORGANIZACIÓN	3
1.1.1. Misión	3
1.1.2. Visión	3
1.1.3. Valores	3
1.1.4. Organigrama	4
1.2. Definición y planificación de entrevistas	4
1.2.1. Fecha y Lugar	4
1.2.2. Entrevistador y Entrevistados	4
1.2.3. Contexto de la entrevista	4
1.2.4. Detalle	5
1.2.5. Cuestionario	5
1.2.6. Resultado	5
1.3. Funciones e Interfaces	6
1.4. Tecnologías de Información	7
2. RELEVAMIENTO DETALLADO	7
2.1. Funciones elegidas	7
2.2. Definición de áreas	8
2.3. Necesidades de las áreas	8
2.4. Definición del Backlog	8
2.5. Análisis FODA	10
2.6. Cadena de Valor (Supply Chain)	10
2.7. Definición de la estrategia de mercado o ventaja competitiva	11

1. RELEVAMIENTO GENERAL

1.1. DE LA ORGANIZACIÓN

1.1.1. MISIÓN

Día tras día podemos ver que la cantidad de mascotas que viven en la calle aumenta. Esto se agrava aún más cuando algunas personas, por diversos motivos, abandonan estos animales. Además, algunas de estas mascotas suelen ser agresivas con las personas que transitan la calle ya sea a pie o en bicicleta.

Es por estas razones que decidimos llevar a cabo este proyecto, cuya misión es reducir el número de mascotas abandonadas en la calle.

1.1.2. VISIÓN

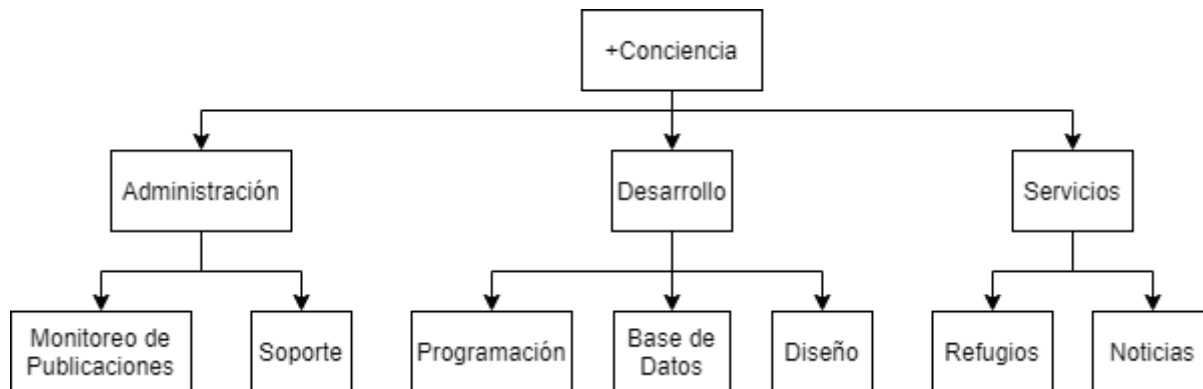
Para lograr nuestra misión, y así evitar que las mascotas sean abandonadas en la calle, proponemos agilizar las adopciones a través de un sitio web, de modo que estas sean eficientes y sencillas, sin demoras innecesarias, y así ayudar a encontrar nuevos dueños para las mascotas.

1.1.3. VALORES

Los valores que definen nuestro proyecto son:

- **Calidad:** nos enfocamos en que nuestro proyecto sea de la mayor calidad posible, para así brindar confiabilidad y la mejor experiencia de usuario.
- **Pasión:** nos importa mucho el trabajo que hacemos, porque está destinado a resolver una problemática crucial de la sociedad.
- **Trabajo en equipo:** en nuestro equipo, la tolerancia, el respeto y la consideración son prioridad. Esto nos permite tener un equipo de trabajo donde valoramos la libertad y la solidaridad.
- **Orientación a la sociedad:** la idea de este proyecto es ayudar a mejorar la calidad de vida, tanto de las mascotas como de las personas, anteponiendo el bienestar de la comunidad al lucro.
- **Innovación:** nuestro proyecto es uno de los pocos de su tipo en la zona, por lo cual tenemos una clara ventaja competitiva.

1.1.4. ORGANIGRAMA



1.2. DEFINICIÓN Y PLANIFICACIÓN DE ENTREVISTAS

1.2.1. FECHA Y LUGAR

Primera Entrevista Refugio Ampara:

- Fecha 26/09/2019
- Lugar: San Martin, Mendoza, Argentina

Segunda Entrevista Refugio Ampara:

- Fecha: 27/05/2021
- Lugar: San Martin, Mendoza, Argentina

1.2.2. ENTREVISTADOR Y ENTREVISTADOS

- Entrevistador: Barchiesi Ponce, Pablo Nahuel
- Entrevistado: Refugio Ampara

1.2.3. CONTEXTO DE LA ENTREVISTA

Primera Entrevista Refugio Ampara: se realizó vía mensaje privado por Facebook, para conocer mejor las necesidades del refugio.

Segunda Entrevista Refugio Ampara: se realizó en un contexto de pandemia para analizar las necesidades y los cambios que surgieron en esta nueva situación.

1.2.4. DETALLE

Primera Entrevista Refugio Ampara: la herramienta utilizada fue por mensaje privado de Facebook, en un contexto informal con respuestas abierta para comprender mejor lo problemas a resolver, con una duración aproximada de 35 minutos.

Segunda Entrevista Refugio Ampara: la herramienta utilizada fue por mensaje privado de Facebook, en un contexto informal, con una duración de 10 minutos.

1.2.5. CUESTIONARIO

1. ¿Qué opinan del proyecto?
2. ¿Cuántos animales tienen?
3. ¿Qué edades tienen los animales?
4. ¿Cuántos animales reciben?
5. ¿Cuántas mascotas son adoptados por semana?
6. ¿Cómo se puede colaborar con ustedes?

1.2.6. RESULTADO

1. ¿Qué opinan del proyecto?

El proyecto me parece fabuloso, una gran iniciativa para un problema tan vigente.

2. ¿Cuántos animales tienen?

Tenemos más de 50 animales, la mayoría son perros.

3. ¿Qué edades tienen los animales?

Alrededor de 6 años, aunque tenemos algunos aún más viejos.

4. ¿Cuántos animales reciben?

Ya no recibimos más, la gente los tira afuera, son demasiados los que tenemos.

5. ¿Cuántas mascotas son adoptadas por semana?

Tenemos un promedio de 3 mascotas, pero hay semanas que solo llegan y no se encuentra casa para ninguno.

6. ¿Cómo se puede colaborar con ustedes?

Se puede ayudar los domingos limpiando el refugio, trayendo alimento, ropa, o dinero, y ahora se pueden hacer socios pagando un donativo mensual.

1.3. FUNCIONES E INTERFACES

Como se muestra en el organigrama, tenemos tres departamentos: Administración, Desarrollo, y Servicios.

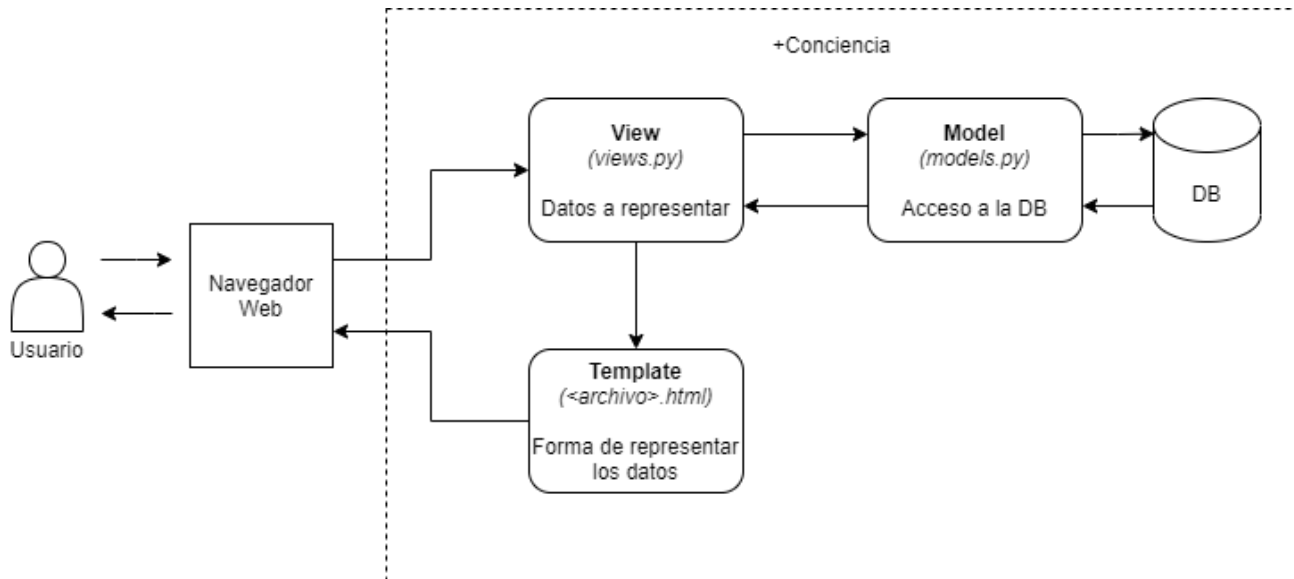
- **Administración:** se asegura que todo lo que se publique en el sitio sea adecuado en el contexto de la página (es decir, que esté referido a las mascotas). Además, brinda un servicio de ayuda a los usuarios que posean dudas sobre la página.
- **Desarrollo:** se encarga del todo lo referido al sitio web, como la implementación de nuevas funcionalidades, y su diseño de interfaces y experiencia de usuario.
- **Servicios:** este departamento se mantiene en contacto con los refugios de animales para estar pendientes de su situación, y de esta manera permitir que los usuarios conozcan estos refugios y sus maneras de accionar.

El departamento de Administración posee una importante relación con el departamento de Refugios, ya que muchas de las adopciones de las mascotas que se encuentran en los refugios se realizarán a través del sitio web y necesitamos que exista un control sobre estas publicaciones. Además, está claro que estos departamentos van a depender del departamento de Desarrollo, ya que este será quien brinde una plataforma sólida y sencilla de utilizar.

1.4. TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

La aplicación se programará en Python, más específicamente utilizando su framework web Django, el cual utiliza un patrón muy similar a MVC, el cual es el patrón MTV o *Model – Template – View*.

A continuación, se detalla su arquitectura:



2. RELEVAMIENTO DETALLADO

2.1 FUNCIONES ELEGIDAS

Las funciones elegidas para trabajar están relacionadas con la construcción de un sitio web de confianza, orientado a una experiencia de uso positiva, el cual ofrezca la mayor cantidad posible de facilidades a los usuarios.

Estas funciones son:

- Publicaciones de mascotas.
- Monitoreo de publicaciones.
- ABM de usuarios.
- Búsqueda por filtros.
- Sección de noticias.
- Sección de refugios.
- Sistema de mensajería interna.
- Página de contacto.

2.2 DEFINICIÓN DE ÁREAS

En el siguiente cuadro se detallan las áreas y las funciones que van a cumplir. Se omitió el área de desarrollo, ya que esta es quien va a implementar todas las funcionalidades para que las otras dos áreas puedan trabajar.

ÁREAS	FUNCIONES
Administración	<ul style="list-style-type: none">• ABM de usuarios.• Monitoreo de publicaciones.
Servicios	<ul style="list-style-type: none">• Sección de noticias.• Sección de refugios.

2.3 NECESIDADES DE LAS ÁREAS

- El área de **desarrollo** necesita tener completo acceso al sitio web, para poder implementar las nuevas funcionalidades desarrolladas.
- El área de **administración** necesita tener acceso al sitio de publicación, a través cual podrá monitorear las publicaciones de mascotas y emitir reportes.
- El área de **servicios** necesita tener acceso al sitio de refugios para poder modificarlo y así añadir nueva información obtenida acerca del estado de los refugios, además del acceso a la página principal para poder publicar noticias e información importante.

2.4 DEFINICIÓN DEL BACKLOG

A continuación, se detallan las historias de usuario tomadas en cuenta para la construcción del backlog del proyecto:

COMO	QUIERO	PARA
Como usuario	quiero acceder a la sección de noticias	para ver las últimas noticias.
Como usuario	quiero acceder a la sección de mascotas	para poder ver las publicaciones.
Como usuario	quiero acceder a la sección de “sobre nosotros”	para obtener información acerca del proyecto.

Práctica Profesional II

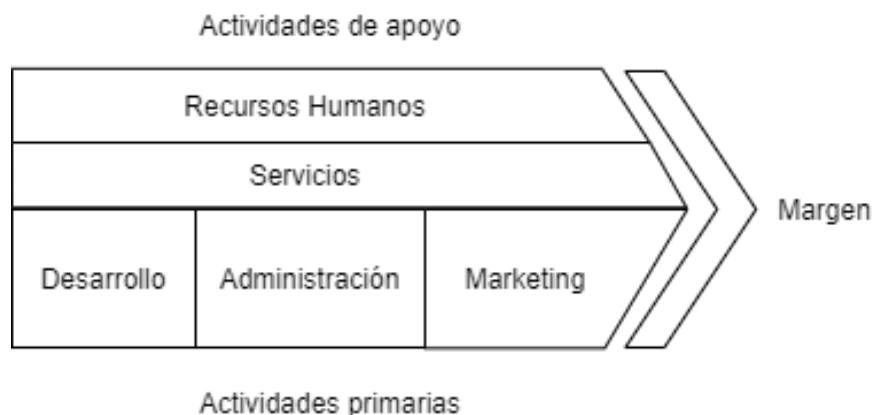
Instituto: San Vicente de Paul – Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software

Como usuario	quiero acceder a la sección de refugios	para obtener información sobre los mismos
Como usuario visitante	quiero acceder a la página de registro	para poder crear un usuario y así acceder a todas las funciones del sitio.
Como usuario registrado	quiero acceder a la página de inicio de sesión	para poder ingresar al sitio utilizando mis credenciales.
Como usuario registrado	quiero acceder a la sección de mascotas	para realizar una publicación.
Como usuario registrado	quiero acceder a la sección de mascotas	para adoptar una mascota.
Como usuario registrado	quiero acceder al sistema de mensajería interna	para comunicarme con otros usuarios registrados.
Como usuario registrado	quiero acceder a la página de contacto	para poder enviar consultas, sugerencias o reclamos a los administradores del sitio.
Como administrador	quiero acceder al panel de administración	para ver las consultas que han realizado los usuarios.
Como administrador	quiero acceder al panel de administración	para eliminar publicaciones.
Como administrador	quiero acceder al panel de administración	para eliminar usuarios.
Como administrador	quiero acceder a la sección de noticias	para añadir, modificar o eliminar noticias.

2.5 ANÁLISIS FODA

	Puntos Fuertes	Puntos Débiles
Origen Interno	Fortalezas <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación única en la provincia. • La aplicación es sencilla de utilizar. • El equipo está motivado para seguir adelante con el proyecto. • El usuario obtiene gran cantidad de información sobre las mascotas. • Se trata de brindar un buen servicio al usuario. 	Debilidades <ul style="list-style-type: none"> • Falta de experiencia. • Poca organización. • Dificultad para ver nuestros propios errores. • Falta de capital, al ser una aplicación gratuita sin ánimo de lucro. • Por la misma razón anterior, se desconoce la longevidad que puede tener el proyecto.
Origen Externo	Oportunidades <ul style="list-style-type: none"> • No existe competencia directa con el sistema. • Incremento de la conectividad entre personas. • La sociedad está interesada en el proyecto. • Nuevas tecnologías para facilitar el lanzamiento de la aplicación. 	Amenazas <ul style="list-style-type: none"> • Posibilidad de que aparezca competencia. • Algunas materias del Instituto ocupan mucho tiempo, reduciendo la disponibilidad horaria. • Falta de interés en mascotas callejeras. • Se desconoce si los datos que ingresan los usuarios son reales.

2.6 CADENA DE VALOR



El departamento que más destaca es el de Desarrollo, debido a que este va a implementar todas las funciones del sistema y se encargará del mantenimiento y el buen funcionamiento del sitio.

2.7 DEFINICIÓN DE LA ESTRATEGIA DE MERCADO O VENTAJA COMPETITIVA

Enfocaremos nuestra estrategia de mercado en una **oportunidad**, y esta es el hecho de que no existe una competencia directa contra el sistema. Esta situación nos va a permitir ser pioneros en este ámbito, lo cual es una clara ventaja ya que nos permite atraer la mayor cantidad de usuarios posible y brinda la posibilidad de poder planificar mejor nuestras decisiones y curso a seguir.