

Reto 1

Juan Camilo Castro Pinto
Andres Felipe Cajamarca Rojas
Juan Felipe Arango Manrique

Nombre de la aplicación

AppdoptaMe

Problema que intenta resolver

En la actualidad las mascotas hacen parte de la vida cotidiana de muchos seres humanos. Sin embargo, en algunos hogares por razones de fuerza mayor están obligados a dejar de lado a estas queridas mascotas en algunos casos abandonadas a su suerte y en otros buscando a alguien que se pueda hacer cargo de ellas. Para el último caso actualmente existen formas de divulgar la información de los animales para que estos puedan ser adoptados por otras personas (Facebook, Twitter, Instagram, etc.), sin embargo estos métodos no son muy especializados y los posts pueden pasar muy fácil al olvido.

AppdoptaMe ataca este problema de abandono de mascotas, creando un puente eficaz entre personas que deseen adoptar y dar en adopción un animal. Este nuevo canal de comunicación permitirá que aquellas personas que por alguna razón no puedan tener por más tiempo a su mascota, puedan ponerla en adopción y de forma rápida y eficiente encontrar a alguna persona interesada en adoptarla.

¿Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador?

La aplicación es innovadora pues gran parte de las aplicaciones de adopción no incluyen un método de aproximación mascota-adoptante que sea agradable al usuario. Es entonces el elemento diferenciador la forma en la que el adoptante tiene el primer acercamiento a la mascota (Swipe function) pues es un método que a pesar de ser conocido en otras aplicaciones como Tinder o Instagram, no se ha implementado en aplicaciones sobre adopción de mascotas y el cual resulta muy cómodo y amigable con el usuario en cuanto a temas de usabilidad respecta.

Aplicaciones similares

- AllPaws (App Store)
- coMpanion (App Store)

- WeRescue (App Store)

Plataforma

Debido a la popularidad y al fácil acceso de cursos y de conocimiento de cómo programar se utilizará el lenguaje **ANDROID**. Además de lo anterior, los integrantes del grupo tienen conocimientos avanzados en Java, lo cual facilita la implementación en este lenguaje.

Licenciamiento

La idea inicial del licenciamiento es que sea gratuito. Cualquier usuario puede descargar y usar en su totalidad la aplicación.

Forma de comercialización

Se piensa utilizar un método de comercialización por medio de la publicidad (AdMob), esperando un número de usuarios suficiente para mantener el mantenimiento de la aplicación. Para esto se utilizará el servicio de AdMob que ofrece google <https://www.google.es/admob/>