

Acta de Constitución

Nombre del proyecto

Petcare

**Índice de Contenidos**

[Información del proyecto 1](#_Toc210602594)

[Datos 1](#_Toc210602595)

[Presupuesto estimado 2](#_Toc210602596)

[Descripción del proyecto 2](#_Toc210602597)

[Objetivo General 2](#_Toc210602598)

[Objetivos Específicos 2](#_Toc210602599)

[Justificación del proyecto – Contexto 3](#_Toc210602600)

[Problema-Necesidad 3](#_Toc210602601)

[Descripción del producto 3](#_Toc210602602)

[Solución Propuesta 3](#_Toc210602603)

[Entregables 4](#_Toc210602604)

[Descripción del sistema 4](#_Toc210602605)

[Requerimientos de alto nivel 4](#_Toc210602606)

[Premisas y restricciones 5](#_Toc210602607)

[Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo 5](#_Toc210602608)

[TAprobaciones y control de cambios 6](#_Toc210602609)

# Información del proyecto

## Datos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Empresa / Organización | Instituto Profesional Duoc UC |
| Nombre del Proyecto | PetCare |
| Fecha de inicio/fin | 11/08/2025 – 17/11/2025 |
| Cliente | Comisión Evaluadora del Proyecto Capstone |
| Patrocinador principal | Jazna Meza  Juan Pablo Mellado |
| Gerente de Proyecto | Christopher Pineda |

## 

## Presupuesto estimado

|  |
| --- |
| El proyecto no contempla gastos asociados, ya que se desarrollará utilizando únicamente recursos personales y académicos. Todas las herramientas de software empleadas corresponden a versiones gratuitas o de libre acceso, y el equipamiento de hardware consistirá en los equipos personales de los integrantes del grupo. Por lo tanto, no se requiere presupuesto adicional para la ejecución del proyecto. |

# Descripción del proyecto

## Objetivo General

|  |
| --- |
| Desarrollar una aplicación web que permita a los usuarios gestionar y monitorear el cumplimiento de las obligaciones asociadas a la tenencia responsable de sus mascotas en un período de 3 meses y 1 semana. |

## Objetivos Específicos

|  |
| --- |
| 1. Lograr que al menos el 50% de los usuarios registren la información personal, clínica y de hábitos de sus mascotas en los primeros 6 meses de uso de la plataforma. 2. Conseguir que el 80% de los usuarios activos programe y cumpla rutinas con alertas inteligentes (alimentación, paseos, vacunas, medicación) en un periodo de 6 meses, desde la implementación. 3. Asegurar que el 70% de los usuarios utilicen el repositorio digital para subir y consultar documentos clínicos y legales en los primeros 6 meses de uso, desde la implementación. 4. Garantizar que el 75% de los usuarios consulte al menos un reporte mensual sobre indicadores de bienestar (peso, actividad, gastos, rutinas), con generación automática de resúmenes cada 30 días. 5. Lograr que al menos el 60% de los usuarios utilice la función de comparativas de gastos durante los primeros 6 meses. 6. Entregar al menos 3 tipos de informes anuales mediante inteligencia de negocios, dirigidos a actores externos (municipios, ONGs, aseguradoras o comercios). |

## Justificación del proyecto – Contexto

|  |
| --- |
| Actualmente, muchos dueños de mascotas enfrentan dificultades para organizar y dar seguimiento a las obligaciones relacionadas con el cuidado de sus animales, como la administración de vacunas, medicamentos, rutinas de alimentación y paseo. Esta falta de control genera olvidos, descuidos y poca trazabilidad, lo que impacta negativamente en la salud y bienestar de las mascotas, y a la vez puede convertirse en un problema para la salud pública y la gestión municipal en el marco de la Ley de Tenencia Responsable. El proyecto aborda la falta de herramientas digitales integrales para la tenencia responsable de mascotas, permitiendo a los dueños organizar todo lo referente a sus animales, además de generar reportes útiles para cuidadores y veterinarios. En el contexto chileno y bajo la Ley de Tenencia Responsable, esta solución impacta directamente a dueños de animales y su entorno, pero también ofrece valor a distintos organismos, como municipalidades, ONGs y clínicas veterinarias, mediante análisis de estos datos anonimizados. Para el campo laboral de la informática, el proyecto es relevante porque integra desarrollo de software e inteligencia de negocios, demostrando cómo la tecnología puede resolver problemas sociales reales y aportar valor a distintas organizaciones. |

## Problema-Necesidad

|  |
| --- |
| La problemática por abordar es la dificultad que tienen los dueños de mascotas para organizar y dar seguimiento a sus obligaciones de cuidado, lo cual puede provocar olvidos, descuidos, y poca trazabilidad de las actividades, que en consecuencia pueden afectar la salud y bienestar de las mascotas, generando un riesgo para la salud pública y aumentar los desafíos para la gestión municipal en el marco de la Ley de Tenencia Responsable. |

# Descripción del producto

## Solución Propuesta

|  |
| --- |
| Este proyecto tiene como objetivo el desarrollar una aplicación web que permita a los usuarios gestionar y monitorear el cumplimiento de las obligaciones asociadas a la tenencia responsable de sus mascotas. La aplicación consiste en un conjunto de funcionalidades que contemplan: el registro de los dueños y sus mascotas, con la información relacionada a los principales ámbitos de la vida de estas últimas (alimentación, recreación y salud) permitiendo la creación de rutinas, bitácoras de salud, QR con datos de identificación de ambos, y un módulo de análisis que generará información útil y beneficiosa para el dueño, veterinario, cuidador, instituciones municipales y tiendas. Esta aplicación ofrecerá a los usuarios, aquellas herramientas digitales ausentes en el mercado actual como un conjunto, permitiendo llevar un control integral sobre el cuidado de sus mascotas. |

## Entregables

|  |
| --- |
| El proyecto PetCare contempla la entrega de un Producto Mínimo Viable (MVP) que represente una versión funcional básica de la aplicación web, enfocada en validar las principales funcionalidades y la experiencia de usuario.  Este MVP permitirá demostrar el funcionamiento general del sistema, incluyendo el registro de usuarios, la gestión de mascotas y la visualización de información relevante.  Adicionalmente, se entregarán los siguientes componentes documentales y técnicos complementarios:   * Acta de Constitución del Proyecto. * Planilla de Requerimientos. * Diseños de interfaz (mockups de Figma). * Código fuente y documentación técnica. * Informe final. * Presentación de resultados. |

# Descripción del sistema

## Requerimientos de alto nivel

|  |
| --- |
| Los requerimientos de alto nivel han sido definidos y registrados en el documento denominado “Planilla de requerimientos.xlsx”. Este archivo contiene la descripción detallada de las necesidades funcionales y no funcionales del sistema, sirviendo como base para el desarrollo y validación del proyecto. |

## Premisas y restricciones

|  |
| --- |
| Premisas:   * Se contará con la asesoría de los docentes guías para la validación de entregables. * Las herramientas tecnológicas seleccionadas estarán disponibles en sus versiones gratuitas.   Restricciones:   * No hay presupuesto asignado. * Los plazos estarán definidos por el calendario académico de la institución. * El proyecto debe completarse dentro del semestre académico. * El alcance se limitará a un prototipo funcional (MVP). * No se implementará infraestructura de servidores propia (solo servicios en la nube gratuitos). |

## Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

|  |
| --- |
| El desarrollo del proyecto PetCare se llevará a cabo utilizando herramientas tecnológicas de libre acceso y en sus versiones gratuitas, priorizando la compatibilidad, escalabilidad y facilidad de mantenimiento del sistema.  Lenguaje de programación:   * JavaScript (ECMAScript 6+)   Frameworks y librerías:   * React: para la construcción de la interfaz de usuario. * Tailwind CSS: para el diseño, la maquetación responsiva y la coherencia visual del sistema.   Base de datos y servicios en la nube:   * Supabase: utilizado para la gestión de la base de datos (PostgreSQL), autenticación de usuarios y almacenamiento de información.   Entorno de desarrollo:   * Visual Studio Code como editor principal. * Git y GitHub para control de versiones y colaboración entre los integrantes del equipo.   Diseño y prototipado:   * Figma, para la elaboración de los mockups y la definición del diseño visual de la aplicación.   Despliegue y compatibilidad:   * Vercel, plataforma seleccionada para el despliegue del MVP y futuras versiones del sistema, garantizando un acceso web estable y continuo. * Compatibilidad asegurada con los principales navegadores (Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox). * Node.js (versión 18 o superior) como entorno de ejecución.   Seguridad:   * Implementación de autenticación de usuarios mediante Supabase Auth. * Validaciones básicas en los formularios para asegurar la integridad y privacidad de los datos.   Todas las herramientas utilizadas corresponden a versiones gratuitas y se ejecutarán en equipos personales de los integrantes del equipo de desarrollo. |

## TAprobaciones y control de cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Nombre | Rol | Fecha |
| 1.0 | Christopher Pineda | Gerente de Proyecto | 05/10/2025 |