CARRERA: ANALISIS DE SISTEMAS

PROPUESTA DE PROYECTO – TRABAJO FINAL DE CARRERA

Adopta.me

Lucas Peralta

Camila Jesús

**Versión 0.1**

**Tabla de Contenidos**

[1 Introducción 4](#_Toc509338592)

[1.1 Objetivo del Documento 4](#_Toc509338593)

[1.2 Descripción del equipo 4](#_Toc509338594)

[2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO 6](#_Toc509338595)

[2.1 Nombre 6](#_Toc509338596)

[2.2 Resumen ejecutivo 6](#_Toc509338597)

[2.3 Alcance 6](#_Toc509338598)

[2.4 Tecnología 9](#_Toc509338599)

[2.5 Necesidades a satisfacer / Oportunidad a ofrecer 10](#_Toc509338600)

[2.6 Beneficios esperados 10](#_Toc509338601)

[2.7 Investigación de mercado 11](#_Toc509338602)

# Introducción

## Objetivo del Documento

La finalidad del presente documento es definir las características iniciales del proyecto que se llevará adelante durante el Seminario de Sistemas de la carrera Analista de Sistemas en la Escuela Da Vinci.

## Descripción del equipo

**Integrante:** Lucas Peralta

**Experiencia y conocimientos sobre la temática y la tecnología relacionada con el proyecto:**

* Usuario de aplicación similar
* Experiencia laboral de 12 años en desarrollo Web usando Java como lenguaje principal, JavaScript, HTML, Ajax, ExtJs, Groovy on Grails, base de datos, servicios REST.
* Conocimientos básicos de desarrollo en Android, autenticación usando OAuth

**Necesidades requeridas de capacitación:**

* Desarrollo en Android
* APIS de Facebook

**Integrante:** Camila Jesús

**Experiencia y conocimientos sobre la temática y la tecnología relacionada con el proyecto:**

* Experiencia de dos años en diseño y manejo de bases de datos.
* POO, Java y Android conocimientos académicos.
* HTML, Bootstrap, CSS (maquetado responsive)
* JavaScript básico.

**Necesidades requeridas de capacitación:**

* Desarrollo en Android
* APIS de Facebook
* JavaScript

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se basa en una aplicación para ayudar a la gente a que pueda adoptar y dar en adopción mascotas. El usuario creará un perfil en el cual tendrá la posibilidad de realizar las dos acciones. También apunta al público que quiera enterarse de distintos eventos para el cuidado de las mascotas.

## Nombre

Adopta.me.

## Resumen ejecutivo

Adopta.me va a ayudar a las personas a encontrar su futura mascota de forma sencilla. También facilita la tarea de los rescatistas a publicar las mascotas que tienen en adopción.

Con Adopta.me se pueden recibir notificaciones de castraciones gratis, eventos de adopción en la vía pública, y otros servicios, contratar esos veterinarios y pagarlo por plataformas de pago on line.

## Alcance

**Funcionalidades de la aplicación Web o Desktop**

La aplicación Web va a estar dividida en 2 partes: pública y privada

La parte pública va a contar con lo siguiente:

* Un listado de las mascotas que fueron adoptadas.
* Un listado de una cantidad definida de mascotas por adoptar, generada al azar con todas las mascotas a adoptar.
* Próximos eventos (adopción/ castración, etc.).
* Un link para autenticarse como administrador e ingresar a la parte privada.

**La parte Privada va a contar con lo siguiente:**

* Manejo de las cuentas de los usuarios (listar usuarios, borrar cuentas).
* Desde el servidor web se podrán crear eventos de adopción/ castración/ etc. que se podran ver desde la aplicación web y se publicarán esos mismos eventos en la parte pública de la Web.
* Se podrán crear servicios para mascotas, estos servicios serán vistos desde la aplicación móvil y se podrán contratar y pagar directamente desde el teléfono, para ello cada veterinaria deberá contar con un mail, una cuenta de pago online.
* Cada veterinaria deberá especificar cuáles servicios ofrece (guarderia y veterinaria), por cuánto tiempo y su costo.
* Se podrán ver las estadísticas de mascotas disponibles/adoptadas, por tipo (perros o gatos) por sexo y por edad

**Funcionalidades de la aplicación móvil**

La aplicación móvil contendrá las funcionalidades más importantes de la aplicación:

* Autenticación utilizando Facebook. En caso de no poseer una cuenta FB, se podrá acceder a partir del registro y creación de una cuenta.
* mostrar el perfil de usuario
* Dar de alta mascotas a ser adoptadas, las fotos se podrán subir desde el carrete del teléfono o sacando foto directamente con el celular.
* Filtros para la búsqueda por tipo de mascota tamaño, edad, sexo y distancia (se selecciona una distancia expresada en kilómetros, desde donde se esté utilizando la aplicación).
* El listado de mascotas se obtiene desde el servidor llamando a una api usando servicios REST.
* Seleccionar la mascota a adoptar
* Cuando una mascota es adoptada la persona que ofrece la mascota en adopcion (rescatista) debe poder marcarla como adoptada y se quitará de la búsqueda.
* En caso de que se seleccione una mascota ,se abre una via de comunicación via mail o algun sistema de mensajeria para que la persona que tiene la mascota y el potencial adoptante puedan coordinar entre sí.
* Listado de eventos.
* Posibilidad de ver el listado de avisos de los servicios ofrecidos por veterinarias asociadas.
* Los servicios ofrecidos se podrán contratar directamente desde la aplicación. Para ello, una vez seleccionado el servicio se abrira un link de mercado pago provisto por la veterinaria o entidad que ofrezca el servicio para poder pagar el mismo

## Tecnología

* Lenguajes de programación: Java 8 , JavaScript y HTML 5.
* Frameworks, spring boot .react native para la app android
* Bases de datos, postgresSQL
* API de autenticación: OAuth de Facebook.
* Otras APIS: las apis propias de la aplicación ya que la gran mayoria de las funcionalidades van a estar alojadas en el servidor web y desde la aplicación movil solo se consumen, Api de google Maps , Api de Gmail para el envio de mail

## Necesidades a satisfacer / Oportunidad a ofrecer

Este Proyecto sale de estar relacionado con rescatistas y de ver que el único medio que disponen para difundir las mascotas a adoptar es compartiendo publicaciones de Facebook lo cual tiene una llegada a un público limitado.

## Beneficios esperados

Lo que queremos solucionar con Adopta.me es la comunicación entre el adoptante y el rescatista y reunir la información en un solo lugar. Ya que, hoy en día al momento de querer adoptar una mascota las personas recurren a las veterinarias más cercanas, Facebook, jornadas especiales de adopción en plazas céntricas de la ciudad, etc.

Con esta aplicación los usuarios se enterarán de las jornadas y campañas de adopción en distintos puntos de C.A.B.A. y aquellos que no estén cerca de éstas, podrán utilizar la geolocalización para encontrar su futura mascota, lo cual también facilita el traslado hacia el hogar.

Otro de los problemas mencionados anteriormente es la comunicación, Para eso al seleccionar una mascota se abrira una via de comunicación via mail entre las partes para que puedan coordinar entre si, visitas , entrevistas,etc.

Simplemente la aplicación apunta a la reducción de mascotas en situación de calle y poder encontrar un hogar responsable a los cachorros.

También apunta al cuidado de las mascotas con la posibilidad de recibir eventos de castración, veterinaria móvil del gobierno, etc..

## Investigación de mercado

El mercado donde se ofrece el software va a ser en las redes de rescatistas de perros ya que ellos van a ser el sostén de la aplicación al dar de alta las mascotas que tienen para adoptar, también van a ser los difusores de la aplicación al estar interesados en que haya usuarios que adopten mascotas.

Las aplicaciones similares que hay en el mercado se basan exclusivamente en la aplicación móvil. Algunas de ellas son:

* BuscaCucha.
* Mascotas en adopción.
* Dogmates.

**Estas aplicaciones poseen las siguientes falencias:**

* No tienen una aplicación web que los complemente y permita su administración.
* No cuentan con búsquedas por localización lo cual es una funcionalidad importante para adoptar mascotas que se encuentren dentro del área donde se vive, no solo para los adoptantes sino también para los rescatistas que suelen trasportar a las mascotas hasta su futuro hogar y hacer un seguimiento de las mismas.
* No tienen la posibilidad de ofrecer eventos ni servicios a los usuarios de la aplicación ,Los usuarios de las aplicaciones actuales además de usar la aplicación publican eventos de forma individual en su propio Facebook ,twitter ,blogs ,etc, lo que tiene un alcance limitado. Ésta es una funcionalidad que permite centralizar todos los eventos y servicios que se realicen en un solo lugar,ya que entrando a la aplicación se puede consultar un listado de eventos y servicios dentro de la aplicación , además de publicar esos listados en la web de la aplicación, logrando llegar a un público mucho más amplio.