

Diseño de interfaces

Sirius Protectora animal

Selene González Curbelo

Mariana Surós Álvarez

06/10/2023



ULPGC

Escuela de
Ingeniería Informática



Índice

1. Introducción.	2
2. Objetivos	2
3. Funcionalidades y Características principales.	2
2. Wireframes y aspectos principales de los mismos.....	3
2.1. Landing Page	3
2.2. Sign Up	3
2.3. Login	4
2.4. Home	4
2.5. Animals for adoption.....	5
2.6. Animal profile	5
2.7. Donations	6
2.8. About Us.....	6
2.9. User Profile	7
2.10. Loader.....	7
2.11. Botones interactivos.....	7

1. Introducción.

La aplicación móvil propuesta tiene como objetivo principal facilitar la gestión y promoción de la adopción y apadrinamiento de animales de una protectora. Está diseñada para ser utilizada tanto por los trabajadores de la protectora como por usuarios normales interesados en apoyar esta causa.

2. Objetivos

- Facilitar la adopción y apadrinamiento de animales.
- Fomentar la participación y colaboración de voluntarios.
- Proporcionar información actualizada sobre noticias y eventos de la protectora.
- Optimizar el proceso de registro de los animales y sus datos clínicos.
- Agilizar el papeleo administrativo de la protectora.
- Establecer un canal de comunicación efectivo entre la protectora y los usuarios.
- Mejorar la visibilidad de la protectora y sus actividades.

3. Funcionalidades y Características principales.

- Gestión de usuarios:
 - Registro de cuentas para diferentes roles: trabajador, administrador, dueño/a de la protectora, voluntario, usuario estándar, sin registrar.
 - Perfiles personalizados con información relevante para cada rol.
- Explorar animales:
 - Galería de fotos y detalles de animales disponibles para apadrinamiento o adopción.
 - Filtros de búsqueda por especie, estado (apadrinamiento, en adopción), etc.
- Perfil individual animal:
 - Detalles completos de un animal específico, incluyendo, nombre, edad, estado y descripción.
 - Opciones para apadrinar o adoptar.
- Registro clínico (para trabajadores):
 - Acceso exclusivo para ingresar y actualizar información médica de los animales.
 - Historial de tratamientos, medicamentos y diagnósticos.
- Gestión de eventos y noticias:
 - Publicación y actualización de eventos y noticias relevantes para la protectora y sus actividades.
- Comunicación entre roles:
 - Mensajería interna para facilitar la coordinación entre los implicados en la protectora.
 - Notificaciones para peticiones y actualizaciones.
 - Notificaciones sobre cambios en el estado de los animales (apadrinado, en adopción).
- Administración de facturas (para dueño/a):
 - Visualización y descarga de facturas asociadas a apadrinamientos, adopciones, gastos en el albergue.
- Niveles de acceso para voluntarios:

- Distintos permisos basados en responsabilidades asignadas.
- Proceso de apadrinamiento y adopción:
 - Flujo guiado para completar solicitudes de apadrinamiento o adopción.
- Calendario de disponibilidad de voluntarios:
 - Para que los voluntarios puedan indicar su disponibilidad y ser asignados a tareas de acuerdo con sus horarios.
- Donaciones:
 - Sistema de donaciones y pagos en líneas para apoyar financieramente a la protectora.
- Idiomas adicionales:
 - Ofrecer la opción de cambiar el idioma de la aplicación.

2. Wireframes y aspectos principales de los mismos

2.1. Landing Page



Este *Landing Page* está diseñado para recibir a los visitantes, con una encantadora imagen de fondo que muestra tiernos animales del refugio. En la parte superior de la página, se resalta el logo y el nombre del refugio, lo que transmite de inmediato la identidad de la organización.

Los visitantes tendrán dos opciones: un botón para iniciar sesión o crear una cuenta, y otro botón para unirse como invitado, para aquellos usuarios que deseen explorar la aplicación sin necesidad de registrarse.

2.2. Sign Up

La página de *Sign Up* o de registro está diseñada para que los nuevos usuarios se unan a la aplicación de manera sencilla y rápida. Presenta un formulario limpio y fácil de entender.

Para poder registrarse, se requieren los siguientes campos:

- **Nombre de usuario:** el usuario puede ingresar un nombre de usuario que utilizará para iniciar sesión. Este campo es esencial para acceder a la plataforma como usuario.
- **Email:** un campo para ingresar la dirección de correo electrónico. Es fundamental ya que se utiliza para identificar a los usuarios y para la comunicación necesaria.
- **Contraseña:** se introduce una contraseña segura. Este campo es obligatorio.

2.3. Login



La página de *Login* o de inicio de sesión está diseñada para que los usuarios registrados accedan a sus cuentas de manera segura y eficiente. Presenta un formulario conciso y fácil de usar.

Para iniciar sesión, se requieren los siguientes campos:

- **Nombre de usuario o correo electrónico:** los usuarios pueden introducir su nombre de usuario o dirección de correo electrónico.
- **Contraseña:** se introduce la contraseña segura asociada a la cuenta.

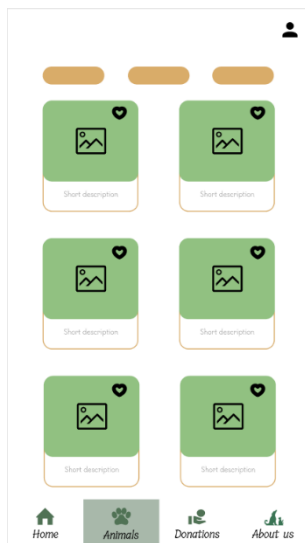
2.4. Home

La pestaña de *Home* o inicio de la aplicación sirve como la página principal donde los usuarios pueden acceder a información relevante y explorar otras secciones de la aplicación. Está diseñada para proporcionar una experiencia atractiva y fácil de navegar. Los componentes principales son:

- **Noticias, eventos y novedades (carrusel 1):** en la parte superior de la página, los usuarios encuentran un carrusel que presenta noticias, eventos y novedades relacionadas con el albergue. Esto puede incluir eventos de recaudación de alimentos, donaciones importantes, y noticias sobre animales que requieren cirugía, entre otros. Cada elemento del carrusel es interactivo y redirige a la página de noticias, eventos y novedades.
- **Animales en adopción (carrusel 2):** justo debajo del primer carrusel, se encuentra otro carrusel que muestra fotografías de los animales del albergue que están en busca de un hogar responsable. Los usuarios pueden desplazarse horizontalmente para ver diferentes animales. Cada animal en el carrusel es seleccionable y llevará al usuario a la página individual del animal, donde encontrará más información y la opción de apadrinar o adoptar.
- **Animales perdidos (carrusel 3):** este carrusel presenta animales perdidos cuyos propietarios se han puesto en contacto con el albergue. No necesariamente animales del albergue, pero se brinda este espacio para ayudar a reunir a las mascotas con sus dueños.
- **Buenas noticias (carrusel 4):** se comparten buenas noticias, como la recuperación o adopción de animales, así como historias positivas de animales encontrados. Estas noticias alegres se presentan para celebrar los éxitos.



2.5. Animals for adoption



La página de animales en adopción está diseñada específicamente para que los usuarios encuentren de manera sencilla animales listos para ser adoptados en el albergue, ya sea que se encuentran en casas de acogida o en el propio albergue. Sus componentes incluyen:

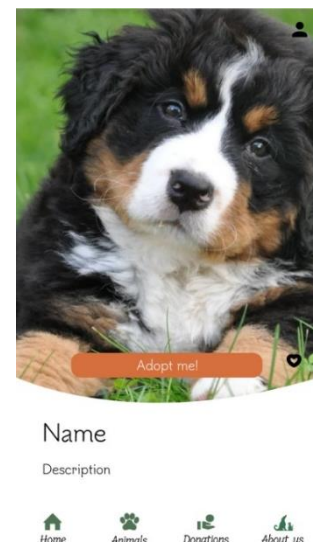
- **Filtros de búsqueda:** situados en la parte superior de la página, los usuarios pueden utilizar estos filtros para afinar su búsqueda. Estos criterios pueden abarcar la especie (gato, perro, etc.), tamaño, edad u otras características relevantes.
- **Listado de animales:** justo debajo de los filtros, se muestra un listado de animales en columnas. Cada animal se muestra con una imagen destacada y una breve descripción que incluye información como el nombre, la edad, la especie y el género. Cada elemento representa un animal y puede ser seleccionado para acceder al perfil individual del animal, donde se encontrarán datos más detallados.

En esta sección, los usuarios tendrán la posibilidad de indicar su interés por los animales, lo que les permitirá luego filtrarlos o acceder a sus perfiles desde el área de perfil.

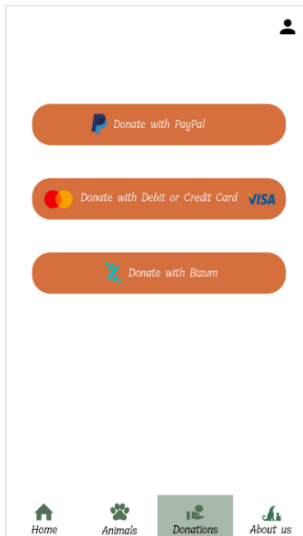
2.6. Animal profile

La página del perfil del animal proporciona a los usuarios una visión detallada de un animal específico disponible para apadrinamiento o adopción. Los componentes claves de la página son:

- **Foto principal del animal:** en la parte superior, se muestra una foto del animal en cuestión. Los usuarios tienen la posibilidad de desplazarla hacia la derecha o izquierda para ver más fotos del mismo animal si están disponibles.
- **Botón de adopción/apadrinamiento:** justo debajo de la foto principal, se encuentra un botón que anima a los usuarios a tomar medidas para apadrinar o adoptar al animal.
- **Nombre del animal**
- **Descripción del animal:** se presenta una descripción más detallada del animal, la cual puede incluir información sobre su especie, raza, género, edad, una breve historia o cualquier característica especial que lo distinga.



2.7. Donations

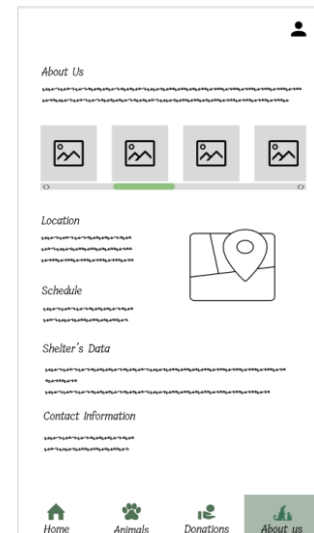


La página de donaciones ofrece a los usuarios la posibilidad de seleccionar el método de pago para contribuir con una donación al albergue. Los métodos de pago disponibles en principio son: Paypal, tarjeta de crédito/débito y bizum.

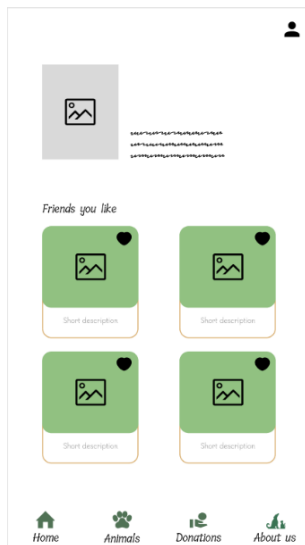
2.8. About Us

La página *About Us* ofrece información relevante sobre el albergue, incluyendo su historia y cómo ponerse en contacto con ellos. Los componentes principales de esta página son:

- **Información del albergue:** una breve descripción del albergue, su objetivo y su compromiso con la comunidad. Esto puede incluir información sobre el personal, voluntarios y cualquier programa especial que el albergue pueda tener.
- **Imágenes del albergue (Carrusel):** un carrusel o galería que muestra fotografías del albergue, sus instalaciones y el cuidado de los animales. Esto proporciona a los visitantes una representación gráfica del lugar.
- **Ubicación y mapa:** una sección que indica la ubicación física aproximada del albergue, complementada con un mapa interactivo.
- **Horario del albergue:** detalles sobre los días laborales, horarios de apertura y cierre del albergue, así como cualquier dato importante relacionado con visitas o adopciones.
- **Historia del albergue:** un apartado que destaca la evolución histórica del albergue. Puede abarcar detalles sobre su fundación, misión y cómo ha crecido a lo largo de los años.
- **Información de contacto:** datos de contacto del albergue, como número de teléfono, dirección de correo electrónico y, posiblemente, un formulario de contacto que los visitantes puedan completar si desean comunicarse con el albergue de animales.



2.9. User Profile

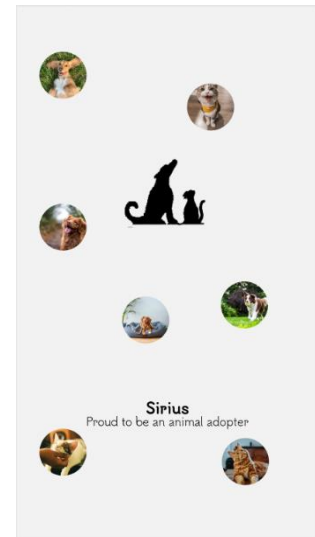


La página de perfil de usuario es un espacio donde los usuarios pueden ver y administrar su propio perfil, así como modificar su contraseña, email y otros datos de interés. Los componentes principales son:

- **Foto de perfil del usuario**
- **Descripción, biografía del usuario:** el usuario puede compartir una introducción o una breve biografía sobre sí mismo
- **Animales favoritos del usuario:** una lista o cuadrícula que muestra los animales a los cuales el usuario ha dado *like* o ha expresado interés. Cada elemento de la lista incluye una imagen del animal, su nombre y una breve descripción.

2.10. Loader

La pantalla de carga o *loader* es una visualización temporal que se muestra mientras la información se está cargando en la aplicación. En esta pantalla, se presenta el logo del albergue junto con imágenes de los animales del albergue. También se incluye el eslogan *Proud to be an Animal Adopter*, un mensaje que promueve la adopción y el apadrinamiento de animales.



2.11. Botones interactivos

Los botones interactivos se conforman por los botones de la barra de navegación y el botón del perfil de usuario. Cada botón redirige a otra parte de la aplicación. Entre los botones de la barra de navegación se encuentran: botón de inicio, botón de animales en adopción, botón de donaciones y botón de información del albergue.

