



FIND YOUR PET

22/04/2024

GRUPO 1

ecoy-2019518
bvalladares-2022112
mgonzalez-2021391
cvega-2022244
ocastillo-2021185

GRUPO 1

El proyecto se centra en el desarrollo de una aplicación destinada a facilitar el proceso de adopción de perros, encontrar veterinarias cercanas y brindar herramientas para la localización y recuperación de mascotas extraviadas. Surge como respuesta a la necesidad de abordar de manera eficiente y humanitaria la problemática de los perros sin hogar y los desafíos que enfrentan los dueños al perder a sus queridas mascotas.

La motivación detrás de esta iniciativa se basa en varios factores. En primer lugar, está el deseo de promover la adopción responsable de animales, generando conciencia sobre la importancia de brindar un hogar amoroso a perros necesitados. Además, busca ofrecer una solución práctica y tecnológica para aquellas personas angustiadas por la pérdida de sus compañeros caninos, proporcionándoles una plataforma donde puedan reportar y buscar a sus mascotas de manera efectiva, así como poder ayudar a que las veterinarias se puedan localizar fácilmente.

El método empleado combina la programación de aplicaciones web con el uso de tecnologías de geolocalización y bases de datos. La aplicación se desarrollará con un enfoque centrado en el usuario, asegurando una interfaz intuitiva y funcional que permita tanto la búsqueda de perros en adopción como la notificación de mascotas perdidas y la localización de veterinarias cercanas a la ubicación del usuario.

No obstante, es importante destacar las limitaciones del trabajo. Aunque la aplicación busca abordar problemas reales, no puede resolver todos los desafíos asociados con el cuidado y la protección de los animales. Por ejemplo, no puede garantizar la adopción exitosa de cada perro registrado en la plataforma, ni asegurar la localización de todas las mascotas extraviadas. Asimismo, la efectividad de la aplicación puede verse afectada por factores como la disponibilidad de conexión a internet y la participación activa de la comunidad.

Propósito

El proyecto se plantea como una iniciativa completa y multifacética destinada a abordar diversas facetas del cuidado y la relación responsable con las mascotas en la sociedad contemporánea. A través de una aplicación móvil, se busca establecer un vínculo dinámico entre los usuarios y una serie de recursos, servicios y comunidades enfocadas en mejorar la calidad de vida de los animales domésticos y fomentar su adopción responsable.

En primer lugar, el propósito fundamental del proyecto radica en promover la adopción responsable de mascotas. Esto implica no solo facilitar la conexión entre aquellos que desean adoptar y las mascotas disponibles para su adopción, sino también educar a los potenciales adoptantes sobre los cuidados necesarios y las responsabilidades asociadas con tener una mascota. Se busca, en esencia, crear una cultura de adopción informada y comprometida, donde cada mascota encuentre un hogar amoroso y adecuado.

Además de facilitar la adopción, la aplicación tiene como objetivo proporcionar una amplia gama de recursos y herramientas para el cuidado integral de las mascotas. Desde consejos sobre alimentación y ejercicio hasta orientación sobre entrenamiento y atención veterinaria, se pretende ofrecer a los usuarios la información y el apoyo necesarios para garantizar el bienestar físico y emocional de sus mascotas. Esta faceta del proyecto busca empoderar a los propietarios de mascotas para que tomen decisiones informadas y proactivas en cuanto al cuidado de sus compañeros peludos.

Sin embargo, el proyecto no se limita solo al ámbito de la adopción y el cuidado personal de mascotas. También se propone como una plataforma para abordar situaciones difíciles y trágicas que puedan afectar a los animales, como el abandono, el maltrato o la pérdida. La aplicación brinda a los usuarios la posibilidad de reportar tales casos, facilitando la colaboración comunitaria y la intervención oportuna de las autoridades pertinentes para resolver estas situaciones y brindar ayuda a los animales en peligro o en situación de vulnerabilidad.

Además de estas funciones principales, la aplicación busca mejorar la experiencia del usuario mediante la implementación de tecnologías como la atención al cliente automatizada a través de un chatbot interactivo. Este chatbot no solo proporciona respuestas inmediatas a consultas comunes, sino que también guía a los usuarios a través de las diversas funciones y servicios disponibles en la aplicación, ofreciendo así una experiencia de usuario fluida y personalizada.

Por último, pero no menos importante, el proyecto aspira a fomentar la conciencia y la responsabilidad en la comunidad en relación con el cuidado y el bienestar de los animales domésticos. A través de campañas de sensibilización, recursos educativos y la promoción de prácticas de adopción responsable, se busca crear una cultura de respeto y empatía hacia los animales, donde la protección y el cuidado de los mismos sean valores fundamentales compartidos por todos los miembros de la sociedad. En resumen, la aplicación se concibe como una herramienta integral y dinámica que no solo facilita la adopción y el cuidado de mascotas, sino que también promueve un cambio cultural hacia una relación más consciente y comprometida con nuestros compañeros animales.

Objetivos y alcances

Objetivos

La aplicación busca promover la adopción responsable de mascotas, brindar asistencia completa para el cuidado de estas, facilitar la denuncia y atención de situaciones difíciles y trágicas que afecten a los animales, mejorar la experiencia del usuario a través de la atención automatizada, proporcionar acceso sencillo a servicios veterinarios y promover la conciencia y responsabilidad en la comunidad en relación con el cuidado y bienestar de los animales domésticos.

- **Facilitar la adopción responsable de mascotas:** Proporcionar una plataforma intuitiva y accesible que conecte a usuarios interesados con mascotas disponibles para adopción, promoviendo la adopción responsable y el bienestar animal.
- **Brindar asistencia integral para el cuidado de mascotas:** Ofrecer recursos educativos, consejos prácticos y orientación experta sobre el cuidado adecuado de mascotas, incluyendo alimentación, ejercicio, entrenamiento y atención veterinaria, para promover un ambiente saludable y feliz para las mascotas adoptadas.
- **Facilitar la denuncia y atención de dificultades y tragedias que afecten a mascotas:** Permitir a los usuarios reportar situaciones de dificultad y tragedia que afecten a las mascotas dentro de la aplicación, proporcionando una plataforma para la colaboración comunitaria y la asistencia en la resolución de estas situaciones.
- **Mejorar la experiencia del usuario mediante la atención al cliente automatizada:** Implementar un chatbot interactivo que proporcione asistencia inmediata y personalizada a los usuarios, respondiendo a consultas comunes, guiando a los usuarios a través de las funciones de la aplicación y ofreciendo soluciones rápidas a problemas técnicos o de uso. •
- **Facilitar el acceso a servicios veterinarios:** Integrar un sistema de geolocalización para mostrar en el mapa las veterinarias cercanas a la ubicación del usuario, junto con información útil como horarios de atención,

servicios ofrecidos y datos de contacto, permitiendo así un acceso fácil y rápido a servicios veterinarios de calidad.

- **Promover la conciencia y la responsabilidad en la comunidad:** Fomentar la sensibilización sobre temas relacionados con el cuidado de mascotas, la adopción responsable y la prevención del abandono animal, incentivando la participación activa de la comunidad en la protección y el cuidado de los animales domésticos.

Alcances

La aplicación ofrece una solución completa para la adopción y el cuidado de mascotas. Conecta a usuarios con mascotas para adopción, proporciona asesoramiento sobre el cuidado de mascotas y facilita la denuncia de casos de mascotas perdidas o abandonadas. Además, permite la programación de citas con veterinarios para asegurar el bienestar de las mascotas adoptadas. Es una herramienta esencial para los amantes de los animales que buscan encontrar un compañero peludo y brindarles el mejor cuidado posible.

- **Registro de usuarios:** Permitir a los usuarios crear cuentas para acceder a todas las funciones de la aplicación, incluida la adopción de mascotas, la presentación de informes y la interacción con el chatbot de atención al cliente.
- **Búsqueda avanzada de mascotas:** Implementar filtros de búsqueda avanzados para que los usuarios puedan encontrar mascotas disponibles para adopción según su ubicación, especie, raza, edad y otros criterios relevantes.
- **Sistema de reportes de casos:** Desarrollar un sistema de reportes que permita a los usuarios notificar casos de mascotas perdidas o abandonadas, adjuntando detalles relevantes y fotos para facilitar la identificación y la asistencia. Los reportes se harán exclusivamente dentro de la aplicación, proporcionando la opción de compartir la ubicación exacta desde donde se realiza el reporte.
- **Chatbot interactivo para asistencia personalizada:** Implementar un chatbot interactivo que brinde asistencia personalizada a los usuarios en

diferentes aspectos relacionados con el cuidado y la adopción de mascotas. El chatbot estará diseñado para responder consultas específicas sobre el proceso de adopción, proporcionar recomendaciones de cuidado de mascotas, ofrecer orientación sobre cómo reportar casos de mascotas perdidas o abandonadas, y dirigir a los usuarios a recursos útiles dentro de la aplicación. Además, el chatbot podrá realizar seguimiento a las consultas anteriores de los usuarios y ofrecer respuestas contextualizadas para una experiencia de usuario más fluida y eficiente.

- **Agenda de citas con veterinarias:** Permitir a los usuarios programar citas con veterinarios seleccionados dentro de la aplicación. Los usuarios podrán seleccionar veterinarias por preferencia o por proximidad geográfica. La aplicación proporcionará una interfaz intuitiva para seleccionar la fecha y hora convenientes, así como para recibir recordatorios de citas.
- **Mapa de veterinarias:** Utilizar servicios de geolocalización para mostrar en el mapa las veterinarias cercanas a la ubicación del usuario, junto con información útil como horarios de atención, servicios ofrecidos y datos de contacto.
- **Sección de consejos y datos:** Incluir una sección dedicada dentro de la aplicación que ofrezca consejos prácticos, artículos informativos y recursos útiles sobre el cuidado y la crianza de mascotas, respaldados por profesionales en el campo.

Suposiciones y restricciones

Suposiciones:

- Existe una demanda considerable de una aplicación dedicada al cuidado y adopción responsable de mascotas.
- La aplicación estará disponible inicialmente en un área geográfica específica, con planes para una posible expansión a otras regiones en el futuro.
- Hay una comunidad de usuarios interesados en el cuidado y la adopción de mascotas que están dispuestos a utilizar la aplicación.
- Los usuarios tendrán acceso a dispositivos compatibles con la aplicación, como laptops o computadoras de escritorio.
- Existe una demanda latente de adopción de mascotas y servicios relacionados en la comunidad objetivo, aunque puede variar según la temporada y otros factores externos.
- Los usuarios estarán dispuestos a proporcionar información personal, como dirección de correo electrónico y ubicación, para registrarse en la aplicación y utilizar sus funciones.

Restricción:

- Competencia internacional en el mercado de aplicaciones para el cuidado de mascotas, lo que requiere un enfoque estratégico para diferenciarse y destacar.
- Necesidad de cumplir con las regulaciones locales y nacionales relacionadas con el cuidado y la adopción de animales.
- Posibilidad de enfrentar desafíos técnicos durante el desarrollo y la implementación de características específicas, como el chatbot interactivo y la integración de servicios veterinarios.

- La disponibilidad de conexión a Internet o acceso a redes móviles en las áreas donde se implementará la aplicación, para garantizar la accesibilidad de los usuarios.
- Se requiere colaboración con veterinarios y otras partes interesadas en la comunidad para garantizar la veracidad y la calidad de los recursos y servicios ofrecidos a través de la aplicación.
- Limitaciones de tiempo para el desarrollo y la implementación de la aplicación
- Dependencia de proveedores externos para el mantenimiento de servidores, actualizaciones de software y otros servicios técnicos necesarios para el funcionamiento continuo de la aplicación.

Metodología de desarrollo software

Se ha tomado la decisión de implementar la metodología Scrum como el enfoque principal para el desarrollo de software. Esta elección se fundamenta en su agilidad y capacidad de adaptación a nuestras necesidades específicas, lo que nos permite personalizarla según las características de nuestro equipo y así potenciar nuestra productividad de manera significativa.

Se optó por la metodología Scrum debido a su enfoque en buenas prácticas que promueven la colaboración, la autoorganización y el aprendizaje continuo a partir de las experiencias, tanto positivas como negativas, con el objetivo constante de mejorar.

Scrum se alinea perfectamente con los requisitos del proyecto, ya que se enfoca en la entrega temprana de resultados y nos brinda la flexibilidad necesaria para hacer frente a los cambios que puedan surgir a lo largo del desarrollo del proyecto. Su enfoque especializado en el desarrollo de productos se ajusta de manera ideal a nuestras metas y expectativas.

Sin embargo, se ha identificado la necesidad de realizar algunas adaptaciones leves a esta metodología para gestionar de manera más eficiente nuestro proyecto. En particular, hemos decidido ajustar el rol de Scrum Master ya que se desempeñará un papel activo en el proceso de desarrollo del software, integrándose plenamente en el equipo de desarrollo. Este ajuste es el único cambio que implementaremos para adaptar la metodología Scrum a las necesidades específicas del proyecto.

Documento de Requisitos Recopilados

Requisitos Funcionales

RF1: Registro de Usuarios

- Los usuarios deben poder registrarse en la plataforma proporcionando información básica como nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.

RF2: Inicio de Sesión

- Los usuarios registrados deben poder iniciar sesión en la plataforma utilizando su nombre de usuario y contraseña.

RF3: Reporte de Mascotas Perdidas

- Los usuarios deben poder crear reportes detallados sobre mascotas perdidas, incluyendo información como especie, raza, color, ubicación y características específicas.

RF4: Búsqueda de Mascotas Encontradas

- Los usuarios deben poder buscar y visualizar información sobre mascotas encontradas por otros usuarios, incluyendo detalles sobre la ubicación y descripción de la mascota.

RF5: Notificaciones en Tiempo Real

- Los propietarios de mascotas perdidas deben recibir notificaciones instantáneas cuando se reporte una mascota perdida en su área geográfica.

RF6: Mapa Interactivo

- La plataforma debe contar con un mapa interactivo que muestre la ubicación de las mascotas perdidas y encontradas, facilitando la búsqueda y el seguimiento.

Requisitos No Funcionales

RNF1: Seguridad

- La plataforma debe cumplir con estándares de seguridad para proteger la información personal de los usuarios y garantizar la integridad de los datos.

RNF2: Usabilidad

- La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar, incluso para usuarios no técnicos.

RNF3: Rendimiento

- El sistema debe ser capaz de manejar un alto volumen de usuarios y datos sin experimentar una degradación significativa del rendimiento.

Requisitos de Integración

RI1: Integración con Servicios de Mapas

- La plataforma debe integrarse con servicios de mapas para mostrar la ubicación de las mascotas perdidas y encontradas en un mapa interactivo.

RI2: Integración con Servicios de Notificaciones

- Se requerirá integración con servicios de notificaciones para enviar notificaciones en tiempo real a los usuarios cuando se reporte una mascota perdida en su área.

Requisitos de Implementación

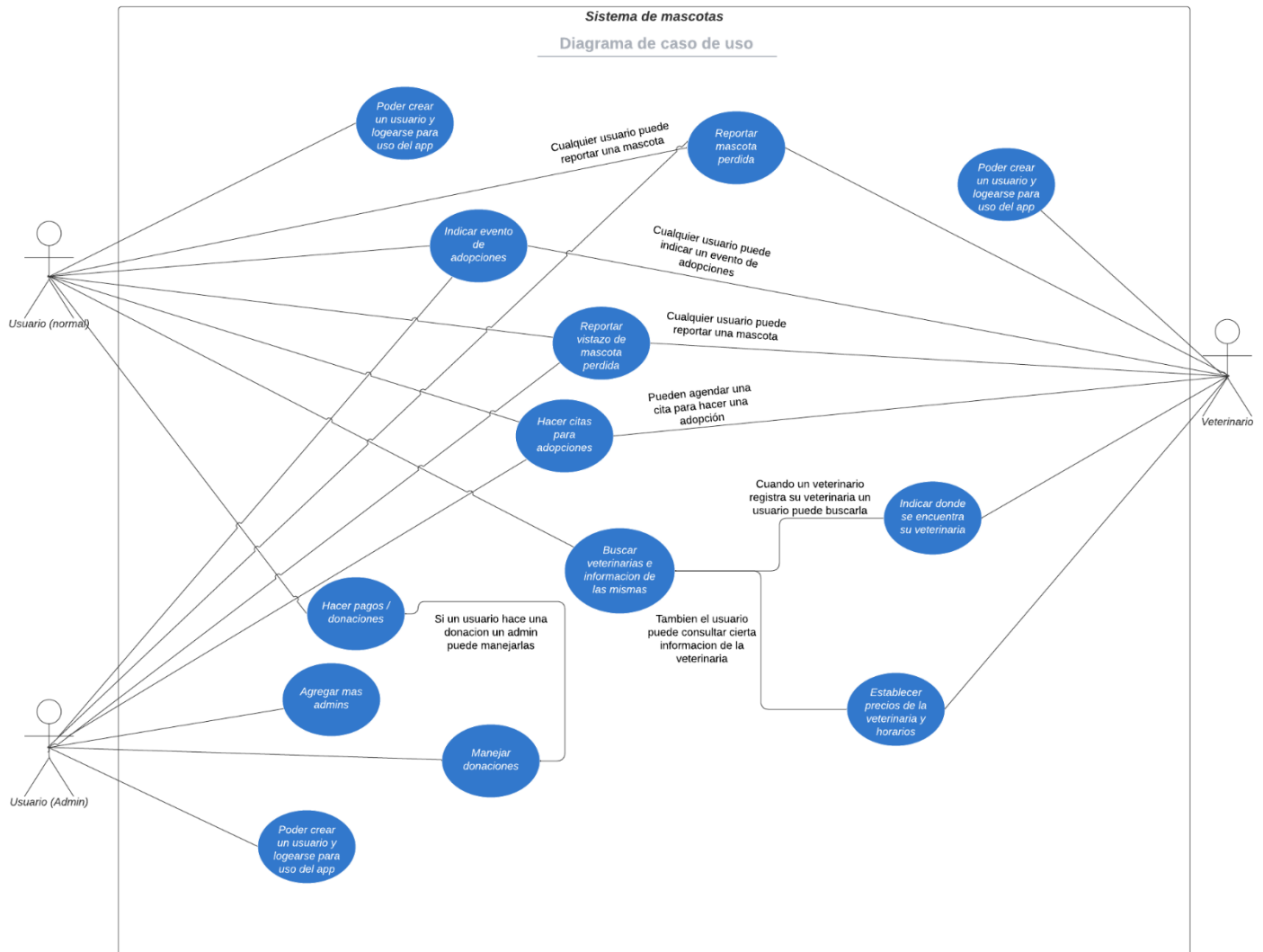
RImp1: Plataforma de Desarrollo

- El software se desarrollará utilizando tecnologías web modernas, como JavaScript, Node.js y React.js para garantizar la compatibilidad con una amplia gama de dispositivos y navegadores.

RImp2: Plataforma de Alojamiento

- La aplicación se alojará en un entorno local durante la fase inicial del desarrollo para facilitar la configuración y pruebas del sistema.

Modelo de casos de uso



Glosario

Aplicación multiplataforma

Programa que puede ser utilizado en diferentes tipos de dispositivos y sistemas operativos, cómo teléfonos, tabletas y computadoras, sin necesidad de modificaciones significativas.

Aplicación nativa

Programa diseñado para funcionar en un tipo específico de dispositivo o sistema operativo, ofreciendo la mejor experiencia de usuario posible para ese entorno particular.

Back-end

Parte de una aplicación, programa o página, que trabaja detrás de escena, maneja la información y asegura que todo funcione correctamente, aunque no se vea directamente.

Base de Datos

Archivo gigante donde se guarda información de manera ordenada para poder encontrarla fácilmente cuando se necesite.

Base de datos no-relacional

Tipo de base de datos diseñado para almacenar y gestionar datos de manera que puedan cambiar fácilmente y crecer sin límites, sin requerir un esquema fijo o relaciones definidas de antemano entre los datos.

Bcrypt

Algoritmo de cifrado utilizado para almacenar contraseñas de forma segura, mediante la aplicación de un proceso de transformación irreversible que protege la información confidencial de los usuarios.

Bibliotecas

Conjuntos de herramientas y funciones predefinidas que pueden ser reutilizadas en el desarrollo de software para realizar tareas específicas, como el manejo de fechas, la manipulación de archivos o la conexión a bases de datos.

BBDD

Abreviatura utilizada para referirse a base de datos.

Cliente-servidor

Modelo de arquitectura de software donde un cliente (como un navegador web) solicita recursos o servicios a un servidor central, que los proporciona en respuesta a las peticiones del cliente.

Constantes

Valores que no cambian durante la ejecución de un programa y que se utilizan para representar información fija y predefinida, como números específicos o configuraciones de software.

Componentes

Partes individuales que forman parte de un sistema más grande, como piezas de un rompecabezas que encajan para hacer que todo funcione correctamente.

Cors (Cross-Origin Resource Sharing)

Técnica que permite a un navegador web acceder a recursos (como archivos, datos o servicios) que están ubicados en un lugar diferente al sitio web que se está viendo en ese momento.

CRUD

Siglas en inglés para Crear, Leer, Actualizar y Eliminar. Son las operaciones básicas para

gestionar y manipular datos en cualquier sistema de información.

CSS (Cascading Style Sheets)

Lenguaje que se utiliza para dar estilo (colores, fuentes, tamaños, entre otras) y mejorar la apariencia de las páginas web.

DBMS (Database Management System)

Sistema que permite gestionar bases de datos de manera eficiente y segura.

Diagrama de flujo

Representación visual de un proceso o algoritmo, utilizado para describir de manera clara y concisa el flujo de control y las decisiones dentro del proceso.

Dotenv

Herramienta que carga variables de entorno desde un archivo de configuración externo, facilitando la gestión de configuraciones sensibles en aplicaciones.

Entidad

Objeto o concepto que puede ser almacenado y representado en una base de datos.

Equipo de desarrollo

Grupo de personas que trabajan juntas para diseñar, desarrollar, probar e implementar un producto de software.

Esquema

Estructura o un mapa que muestra qué tipos de datos se pueden almacenar y cómo están relacionados entre sí dentro de una base de datos.

Express

Herramienta que facilita la creación de aplicaciones web en Node.js. Funciona como un conjunto de herramientas que ayudan a manejar las solicitudes que llegan a la aplicación desde el navegador web, así como también define las rutas que estas solicitudes pueden tomar dentro de la aplicación

Frameworks

Conjunto de herramientas y convenciones de diseño que proporcionan una estructura común para el desarrollo de software.

Front-end

Parte de una aplicación que incluye todo lo que ven y con lo que interactúan en la pantalla, como los botones, formularios, imágenes y texto. Es la cara visible de la aplicación que permite a los usuarios realizar acciones y recibir información. También se le conoce como interfaz de usuario o GUI.

Funciones

Bloques de código que realizan una tarea específica y pueden ser reutilizados en diferentes partes de un programa.

JavaScript

Lenguaje de programación que se utiliza principalmente en el desarrollo web para agregar interactividad a las páginas (animaciones, efectos visuales, validaciones de formularios, entre otras).

JSON (JavaScript Object Notation)

Formato simple y fácil de leer utilizado para intercambiar datos entre diferentes sistemas, comúnmente utilizado en el desarrollo web para transmitir información entre un servidor y un cliente.

Jsonwebtoken

Forma estándar de crear "credenciales" en un formato sencillo y legible para las aplicaciones web. Se utiliza comúnmente para verificar quién es y qué puede hacer en una aplicación en línea.

Modelo entidad-relación

Modelo utilizado para estructurar datos en bases de datos relacionales, utilizando entidades y relaciones para representar la estructura de datos.

Model-view-controller (MVC)

Enfoque de diseño de software que divide una aplicación en tres componentes principales: el Modelo, la Vista y el Controlador, para organizar y separar las responsabilidades.

Model-view-viewmodel (MVVM)

Patrón arquitectónico que separa una aplicación en tres capas: el Modelo, la Vista y el ViewModel, facilitando la gestión de datos y la actualización de la interfaz de usuario.

Morgan

Herramienta que registra la información de las solicitudes web, como la dirección URL y el método HTTP utilizado.

Mongoose

Simplifica la comunicación con la base de datos MongoDB, permitiendo definir y manipular los datos de forma fácil y eficiente.

MongoDB

Base de datos flexible y escalable que almacena datos en documentos JSON, ideal para aplicaciones web que requieren una gestión ágil de datos.

Métodos

Funciones asociadas a objetos que definen su comportamiento, como cálculos o acciones específicas.

Middleware

Software que añade funcionalidades extras a una aplicación web, como autenticación o compresión de datos.

NodeJS

Entorno de ejecución de JavaScript del lado del servidor, popular por su capacidad para manejar un gran número de conexiones simultáneas de manera eficiente.

NPM

Gestor de paquetes para Node.js que facilita la instalación y gestión de bibliotecas y herramientas de código abierto.

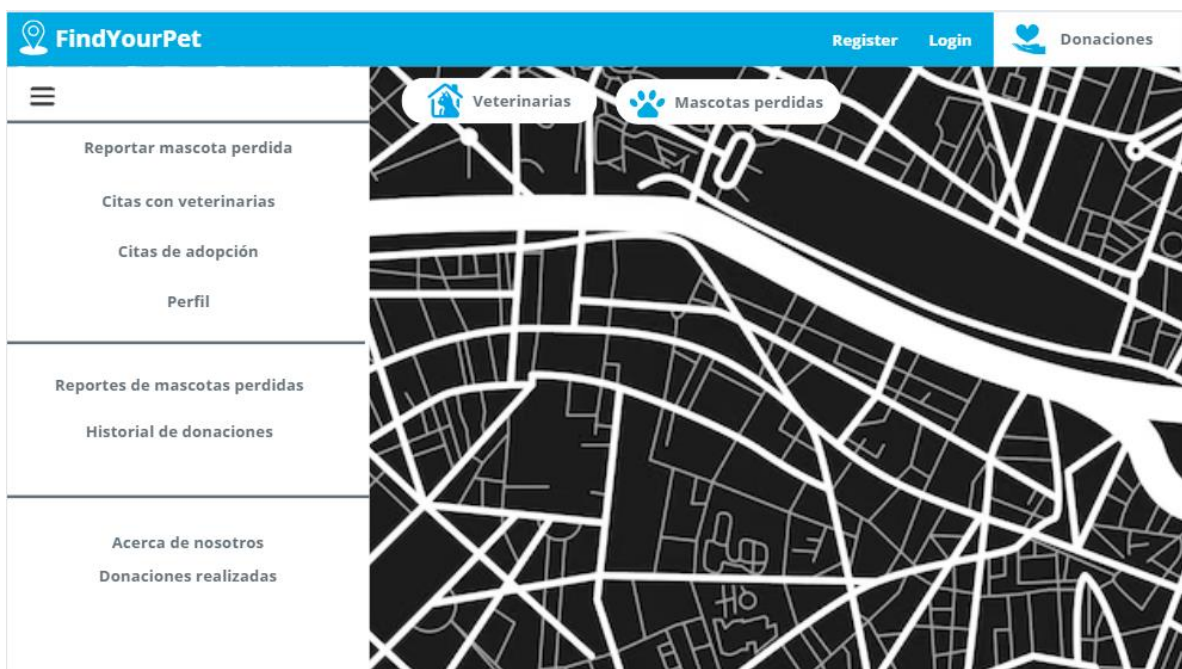
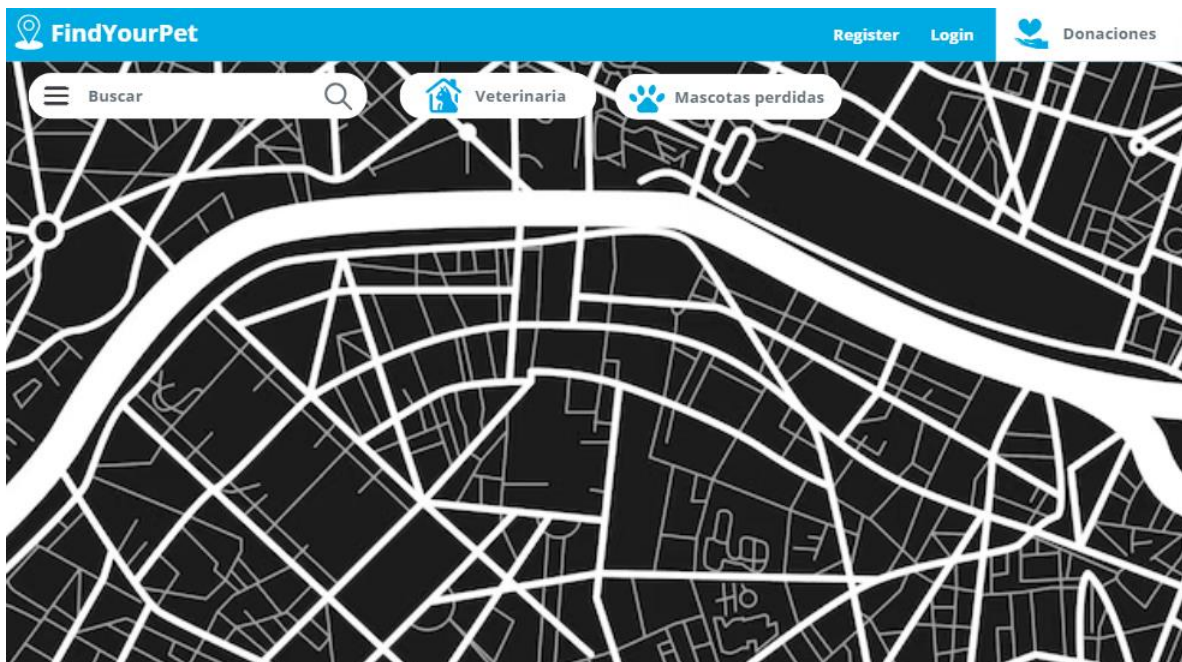
Product Owner

Persona responsable de definir las características y funcionalidades de un producto de software, trabajando en colaboración con el equipo de desarrollo.

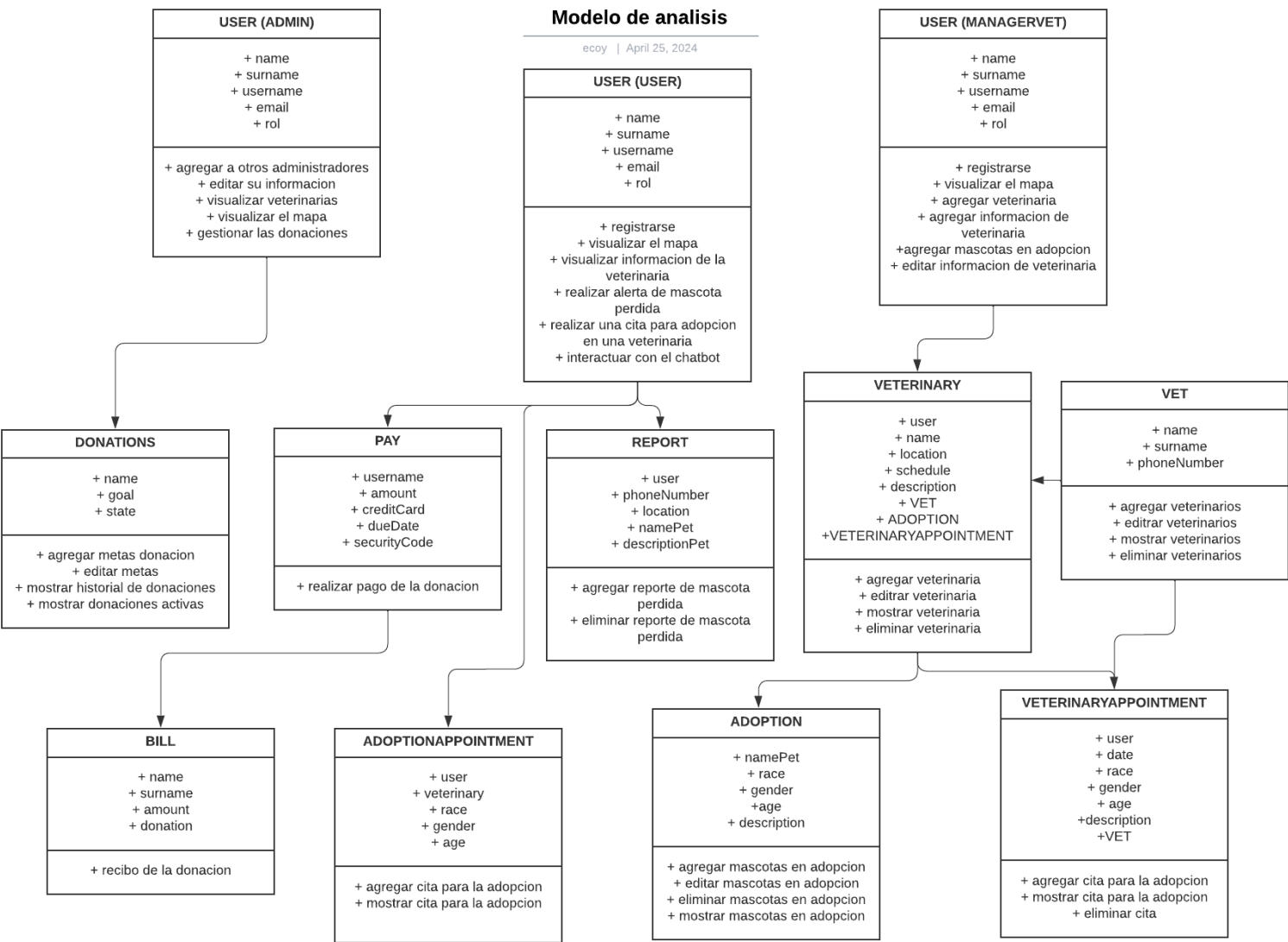
Variables de entorno

Valores configurables fuera del código fuente que controlan el comportamiento de la aplicación en diferentes entornos, como desarrollo, pruebas o producción.

Prototipos de interfaces de usuarios

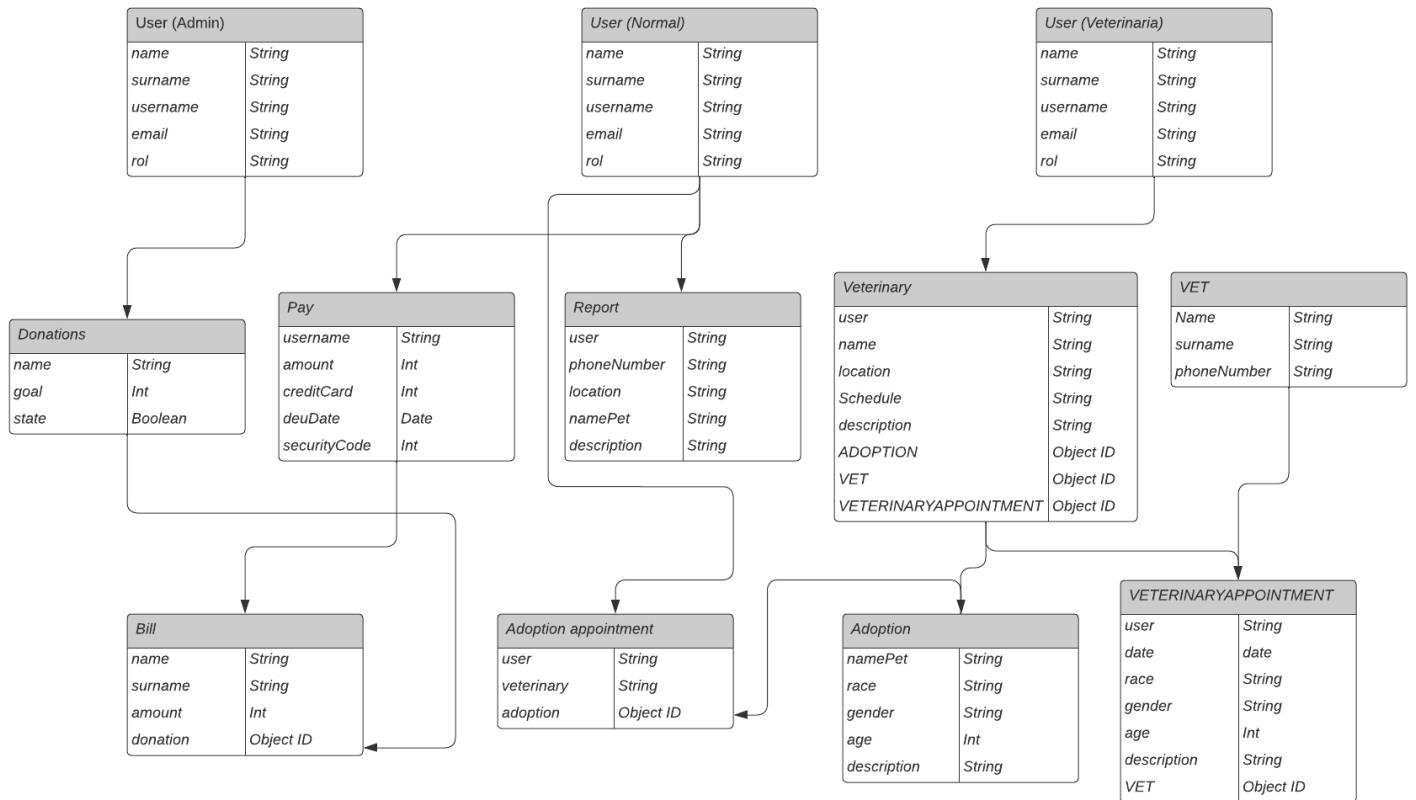


Modelo de Análisis

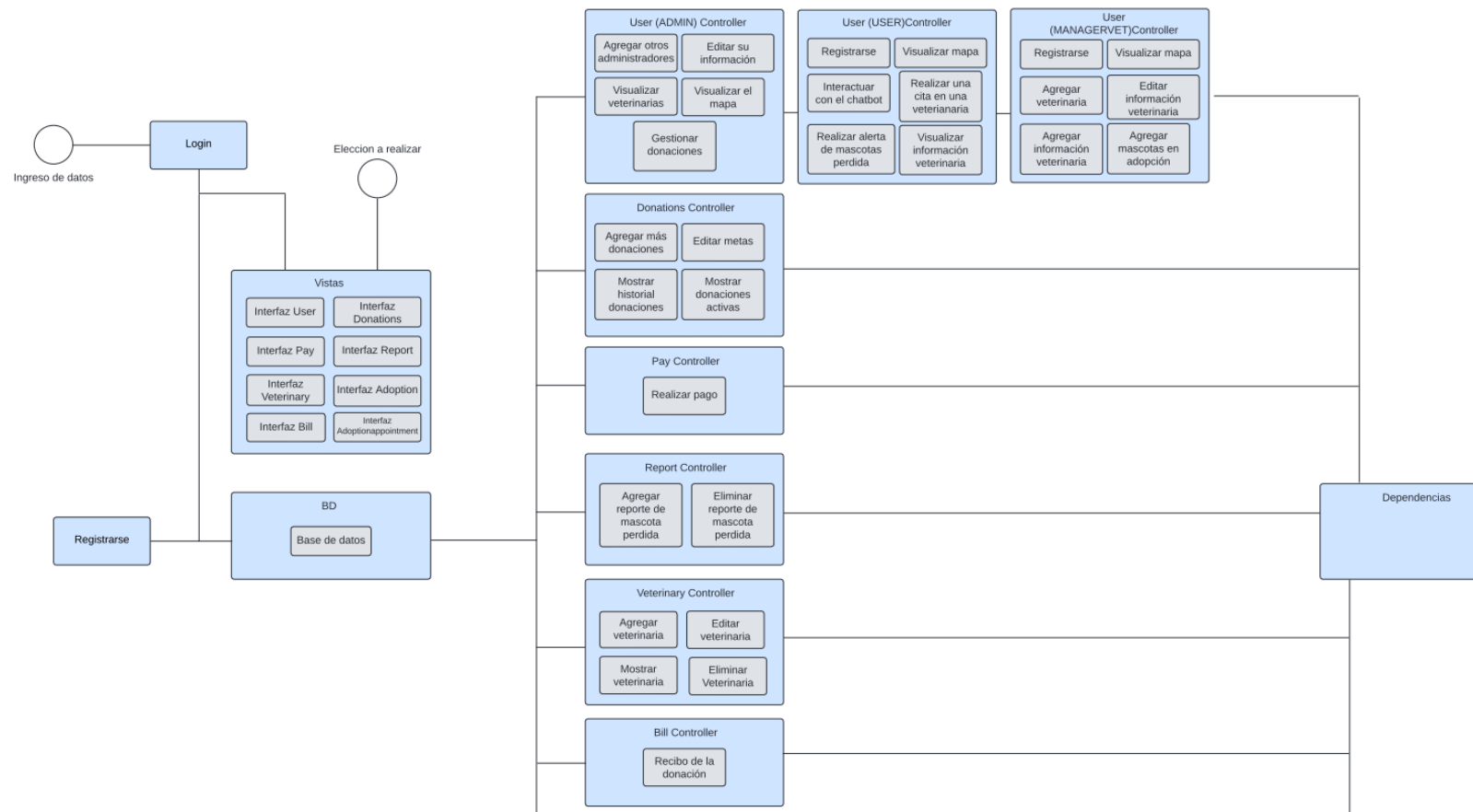


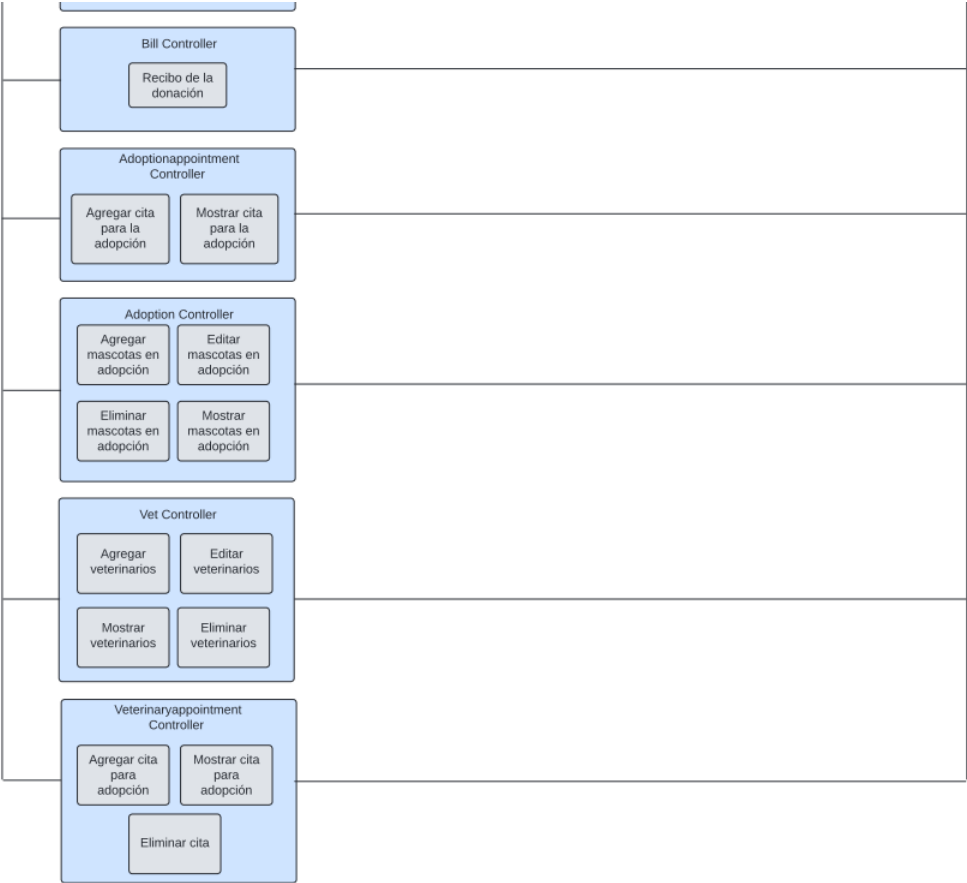
Modelo de datos

Modelo de datos

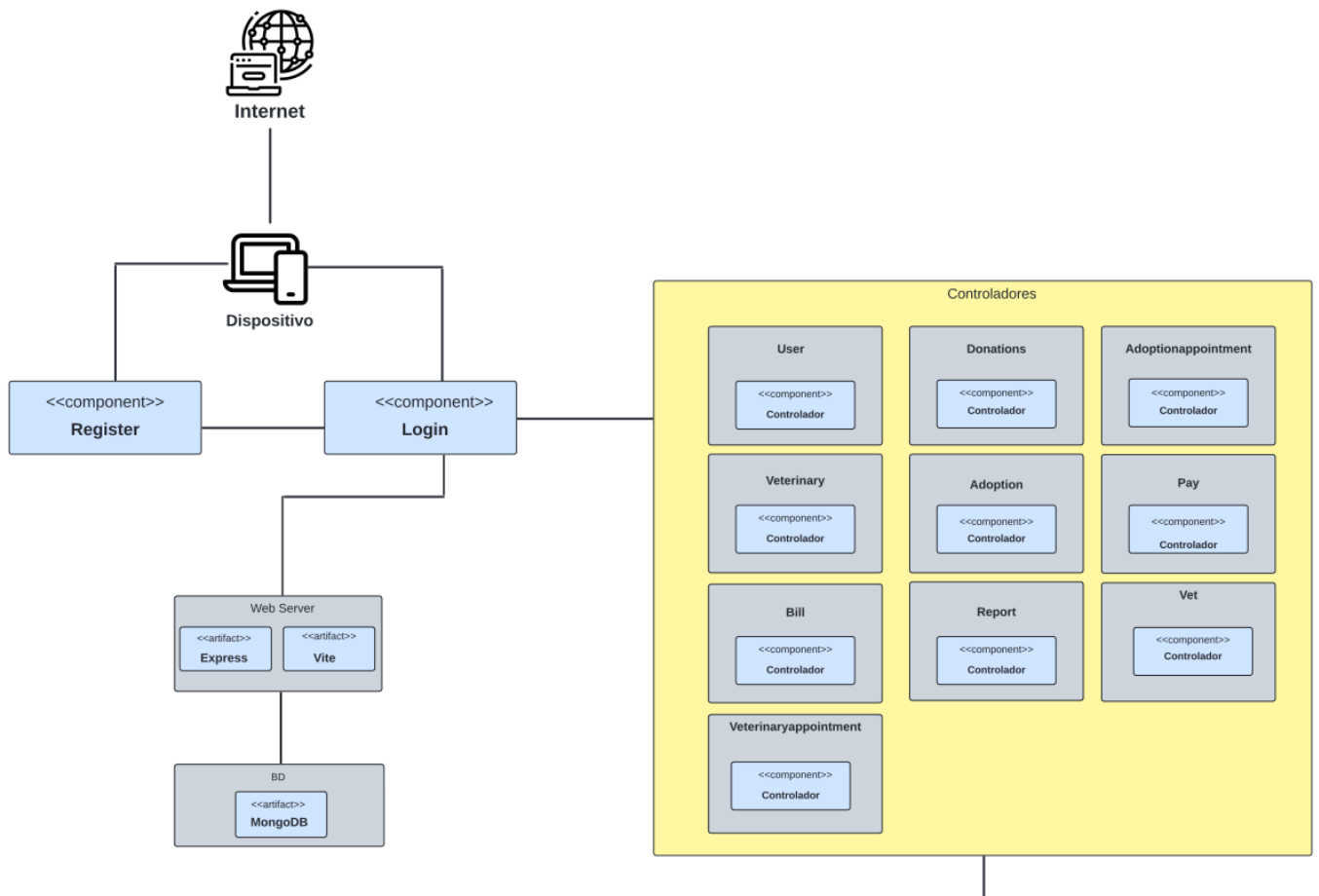


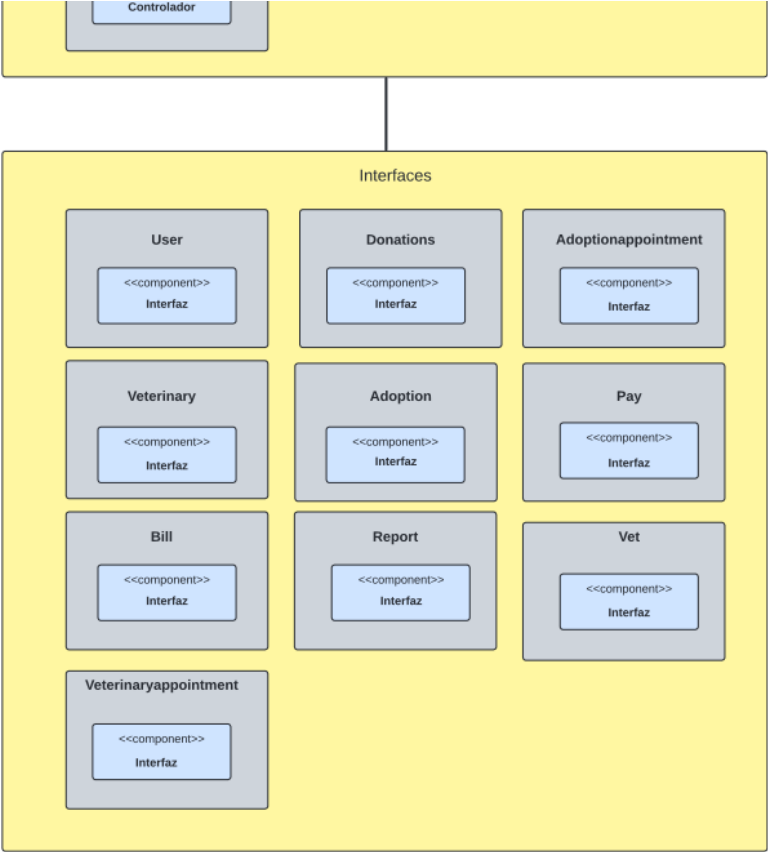
Modelo de implementación





Modelo de despliegue





Modelo de pruebas

Name Test	Componentes	Descripción	Prerrequisitos
001REG	Register	Crearemos un usuario	N/A
002LOG	Login	Ingresaremos a la aplicación con el usuario creado	Haberse registrado
003LPET	Reporte de mi mascota perdida	Debe reportar nuestra mascota perdida, aduntando datos necesarios.	Estar logeado
004AVPET	Aviso de mascota perdida	Debe dar aviso de una mascota perdida y marcar su ubicación.	Estar logeado
005EVAD	Evento de adopciones	Debe poder dar aviso de diferentes ferias de adopciones.	Estar logeado
006RVET	Registrar una veterinaria	Debe poder registrar una veterinaria y dar su ubicación.	Estar logeado y ser Veterinario
007INFVET	Agregar informacion de una veterinaria	Poder agregar info a la veterinaria ya creada, como precios y horarios.	Estar logeado y ser dueño de tal veterinaria.
008BVET	Buscar veterinarias	Debe buscar veterinarias por medio del mapa y por su nombre.	Estar logeado
009DONAT	Realizar donaciones	Debe hacer una donación por medio de la app y no hacer donaciones negativas.	Estar logeado
010APPO	Agendar una cita para adoptar	Debe hacer una cita para adoptar a una mascota.	Estar logeado
011FADOP	Encontrar feria de adopciones	Debe buscar en el mapa ferias de adopciones	Estar logeado
012ADONAT	Manejar donaciones	Debe poder manejar las donaciones que los usuarios hacen.	Estar logeado y ser admin
013UPDUSER	Actualizar user	Debe actualizar los datos de nuestro usuario.	Estar logeado y ser admin, veterinario o user normal.
014DELUSER	Eliminar User	Debe eliminar nuestro usuario de manera permanente.	Estar logeado y ser admin, veterinario o user normal.
015UPDVET	Actualizar veterinaria	Debe actualizar datos de una veterinaria.	Estar logeado y ser dueño de tal veterinaria.

015UPDVET	Actualizar veterinaria	Debe actualizar datos de una veterinaria.	Estar logeado y ser dueño de tal veterinaria.
016DELVET	Eliminar Veterinaria	Debe eliminar una veterinaria de manera permanente.	Estar logeado y ser dueño de tal veterinaria.
017REGPET	Registrar una mascota	Debera registrar una mascota y que no se repita con otra.	Estar logeado, tambien puede ser veterinario.
018UPDPET	Actualizar mascota	Deberia actualizar datos de una mascota.	Estar logeado y ser quien registró la mascota.
019DELPET	Eliminar mascota	Deberia eliminar permanente mente la mascota.	Estar logeado y ser quien registró la mascota.
020DELAPPO	Cancelar cita de adopción	Debe de poder cancelar la cita para adoptar a la mascota.	Estar logeado y ser quien agendó la cita.
021UPDAPPO	Actualizar cita de adopción	Debe poder actualizar datos de la cita para adoptar a la mascota.	Estar logeado y ser quien agendó la cita.

Plan de actividades

PLAN DE ACTIVIDADES PARA EL PROYECTO "FindYourPet"		
No.	Actividades	Objetivos
1	Creación de la interfaz de login	Diseño de pantalla para iniciar sesión.
2	Creación de interfaz de registro	Diseño de pantalla para registrar nuevos usuarios.
3	Validaciones de registro	Verificación de datos ingresados en el registro.
4	Validaciones de inicio de sesión	Verificación de credenciales al iniciar sesión.
5	Creación de interfaz principal	Diseño de la pantalla principal del sistema.
6	Creación de interfaz de usuario	Diseño de la interfaz para la gestión de usuarios.
7	Implementación de sistema de geolocalización	Integración de funcionalidades de ubicación.
8	Implementación de ubicaciones de veterinarias	Integración de datos de ubicaciones de veterinarias.
9	Implementación de ubicaciones de reportes	Integración de datos de ubicaciones de reportes.
10	Creación de búsqueda de lugar en el mapa para reporte	Implementación de funcionalidad de búsqueda en el mapa.
11	Creación de interfaz para visualizar los reportes	Diseño de pantalla para visualizar reportes.
12	Creación de reportes de mascotas en peligro	Generación de informes sobre mascotas en riesgo.
13	Creación de chatbot para consultas	Desarrollo de un chatbot para consultas rápidas.
14	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Diseño de estructuras de datos para el proyecto.
15	Creación de esquemas y modelos	Configuración inicial del entorno de desarrollo.
16	Creación de base de proyecto	Establecimiento de comunicación con la base de datos.

17	Creación de conexión a base de datos	Establecimiento de comunicación con la base de datos.
18	Creación de modelo y controlador admin	Desarrollo de lógica para administradores.
19	Creación de modelo y controlador user	Desarrollo de lógica para usuarios.
20	Creación de modelo y controlador vet	Desarrollo de lógica para veterinarias.
21	Creación de modelo y controlador donations	Desarrollo de lógica para donaciones.
22	Creación de modelo y controlador pay	Desarrollo de lógica para pagos.
23	Creación de modelo y controlador bill	Desarrollo de lógica para facturación.
24	Creación de modelo y controlador report	Desarrollo de lógica para reportes.
25	Creación de modelo y controlador veterinary	Desarrollo de lógica para veterinarios.
26	Creación de modelo y controlador veterinaryAppointment	Desarrollo de lógica para citas veterinarias.
27	Creación de modelo y controlador adoption	Desarrollo de lógica para adopciones.
28	Creación de modelo y controlador de adoptionAppointment	Desarrollo de lógica para citas de adopción.
29	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.
30	Creación de interfaz de veterinarias	Diseño de la interfaz para visualizar veterinarias.
31	Creación de interfaz para citas en veterinarias	Diseño de la interfaz para programar citas.
32	Creación de interfaz de lista de veterinarias	Diseño de la interfaz para listar veterinarias.
33	Creación de interfaz de información de veterinaria	Diseño de la interfaz para mostrar información de vet.
34	Creación de interfaz de lista de mascotas para adopción	Diseño de la interfaz para listar mascotas para adopción.
35	Creación de interfaz de donaciones	Diseño de la interfaz para realizar donaciones.
36	Creación de interfaz de lista para campañas benéficas	Diseño de la interfaz para listar campañas benéficas.

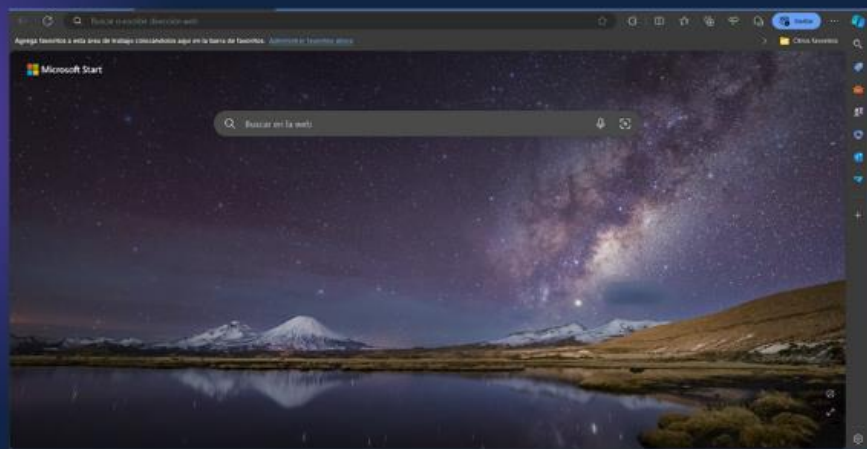
37	Creación de interfaz de información de campanas benéficas	Diseño de la interfaz para mostrar información de campañas benéficas.
38	Creación de interfaz de método de pago	Diseño de la interfaz para realizar pagos.
39	Creación de interfaz de historial de donaciones	Diseño de la interfaz para mostrar historial de donaciones.
40	Implementación de factura al pagar	Generación de facturas al realizar pagos.
41	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.
42	Verificación para validaciones para campos de registro	Pruebas para asegurar la validez de los datos.
43	Verificación para validaciones para campos de login	Pruebas para asegurar la validez de credenciales.
44	Verificación de funcionalidades en cada interfaz	Pruebas para asegurar el correcto funcionamiento.
45	Verificación de errores en cada interfaz	Pruebas para identificar y corregir errores.
46	Verificación de ubicaciones en el sistema de geolocalización	Pruebas para confirmar la precisión de la ubicación.
47	Verificación de errores en el sistema de geolocalización	Pruebas para identificar y corregir fallos en la geolocalización.
48	Solución de errores en cada interfaz	Corrección de errores encontrados en las pruebas.
49	Solución de errores de sistema de geolocalización	Corrección de errores identificados en la geolocalización.
50	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.

Manual de instalación

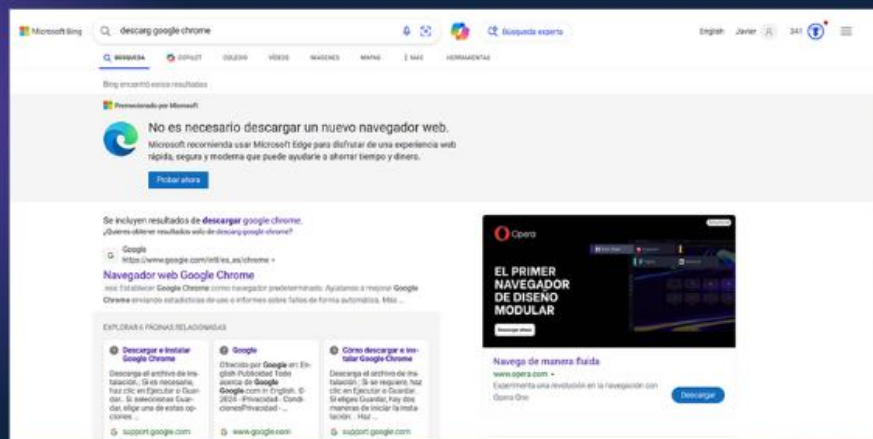




1. **El usuario debe abrir el navegador preinstalado en su computadora, que comúnmente es Microsoft Edge.**



2. Al abrir la aplicación, se presenta la interfaz del navegador:



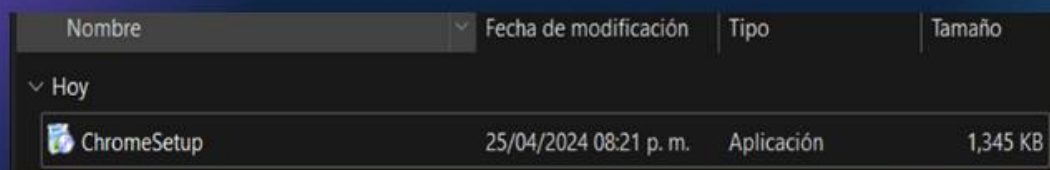
3.Seguidamente , el usuario debe hacer clic en la barra de dirección y escribir“Descargar Google Chrome”




5 Dentro del sitio web de Google Chrome, se debe hacer clic en "Descargar Chrome" para iniciar la descarga del instalador.



6 .Una vez finalizada la descarga, el usuario debe abrir el explorador de archivos, identificado por su icono característico.



Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
▼ Hoy			
 ChromeSetup	25/04/2024 08:21 p. m.	Aplicación	1,345 KB

7 Se localiza el instalador descargado, que debería estar disponible en la carpeta de descargas.

Descargando... Segundos restantes: 26.



8 .Se realiza doble clic en el instalador para ejecutarlo, lo que iniciará el proceso de instalación.

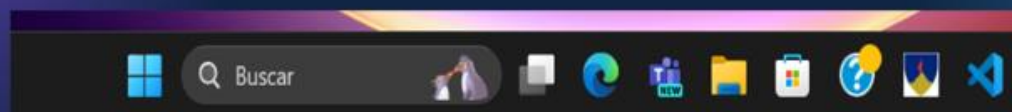


Instalación completada.

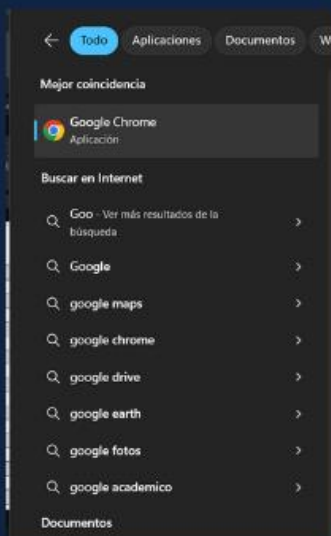


Cerrar

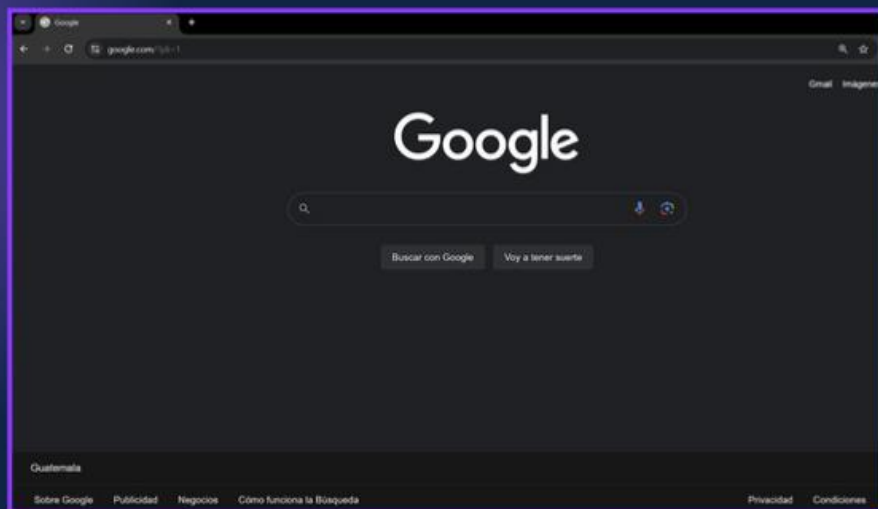
9. Una vez completada la instalación, se mostrará un mensaje de confirmación.



10 .Para acceder a Google Chrome, se puede utilizar la función de búsqueda en la barra de navegación ubicada en la parte inferior de la pantalla.



11 .Escribiendo "Google Chrome" en la barra de búsqueda, se encontrará la aplicación instalada.



12 .Finalmente, para abrir Google Chrome, se realiza doble clic en el icono correspondiente.

**13. Para acceder a la página web el usuario debe de utilizar el siguiente enlace:
"https://www.findyourpet.com", el usuario puede utilizar el navegador instalado.**

Presentación y acceso al producto



CONTENIDOS

01

INTRODUCCIÓN Y
OBJETIVOS

02

BENEFICIOS

03

ALCANCES

04

INTERFAZ

05

CONCLUSIONES
FINALES.



INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS



La aplicación busca promover la adopción responsable de mascotas, brindar asistencia completa para el cuidado de estas, facilitar la denuncia y atención de situaciones difíciles y trágicas que afecten a los animales, mejorar la experiencia del usuario a través de la atención automatizada, proporcionar acceso sencillo a servicios veterinarios y promover la conciencia y responsabilidad en la comunidad en relación con el cuidado y bienestar de los animales domésticos.

- Facilitar la adopción responsable de mascotas: Proporcionar una plataforma intuitiva y accesible que conecte a usuarios interesados con mascotas disponibles para adopción, promoviendo la adopción responsable y el bienestar animal.
- Brindar asistencia integral para el cuidado de mascotas: Ofrecer recursos educativos, consejos prácticos y orientación experta sobre el cuidado adecuado de mascotas, incluyendo alimentación, ejercicio, entrenamiento y atención veterinaria, para promover un ambiente saludable y feliz para las mascotas adoptadas.
- Facilitar la denuncia y atención de dificultades y tragedias que afecten a mascotas: Permitir a los usuarios reportar situaciones de dificultad y tragedia que afecten a las mascotas dentro de la aplicación, proporcionando una plataforma para la colaboración comunitaria y la asistencia en la resolución de estas situaciones.
- Mejorar la experiencia del usuario mediante la atención al cliente automatizada: Implementar un chatbot interactivo que proporcione asistencia inmediata y personalizada a los usuarios, respondiendo a consultas comunes, guiando a los usuarios a través de las funciones de la aplicación y ofreciendo soluciones rápidas a problemas técnicos o de uso.





BENEFICIOS



ADOPCIÓN RESPONSABLE DE MASCOTAS

Al proporcionar una plataforma intuitiva y accesible para la adopción de mascotas, promovemos la adopción responsable y reducimos la posibilidad de que las mascotas sean abandonadas o maltratadas.



ASISTENCIA INTEGRAL PARA EL CUIDADO DE MASCOTAS

Al ofrecer recursos educativos, consejos prácticos y orientación experta sobre el cuidado adecuado de mascotas, promovemos un ambiente saludable y feliz para las mascotas adoptadas, garantizando que reciban el cuidado necesario para prosperar y mantenerse felices.



FACILITACIÓN DE LA DENUNCIA Y ATENCIÓN DE DIFICULTADES Y TRAGEDIAS

Al permitir a los usuarios reportar situaciones de dificultad y tragedia que afecten a las mascotas dentro de la aplicación, proporcionamos una plataforma para la colaboración comunitaria y la asistencia en la resolución de estas situaciones.

ALCANCES



REGISTRO DE USUARIOS

Permitir a los usuarios crear cuentas para acceder a todas las funciones de la aplicación, incluida la adopción de mascotas, la presentación de informes y la interacción con el chatbot de atención al cliente.



BÚSQUEDA AVANZADA DE MASCOTAS

Implementar filtros de búsqueda avanzados para que los usuarios puedan encontrar mascotas disponibles para adopción según su ubicación, especie, raza, edad y otros criterios relevantes.



SISTEMA DE REPORTES DE CASOS

Desarrollar un sistema de reportes que permita a los usuarios notificar casos de mascotas perdidas o abandonadas, adjuntando detalles relevantes y fotos para facilitar la identificación y la asistencia.

CONCLUSIONES FINALES.

En resumen, nuestra aplicación tiene como función principal facilitar la reunión de mascotas perdidas con sus dueños, promoviendo la adopción responsable y el bienestar animal. Además de conectar a usuarios con mascotas disponibles para adopción, proporcionamos recursos educativos y asistencia en situaciones difíciles. Con una atención al cliente automatizada, buscamos mejorar la experiencia del usuario. En última instancia, nuestra misión es fortalecer la comunidad de amantes de los animales y asegurar que todas las mascotas reciban el cuidado y el amor que merecen.



Cronograma de actividades

NOMBRE DE TAREA	ENCARGADO	HORARIOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION	COSTOS ESTIMADOS	AVANCE	ESTADO	5/1/2024	5/2/2024	5/3/2024	5/4/2024	5/5/2024	5/6/2024	5/7/2024	5/8/2024	5/9/2024	5/10/2024	5/11/2024	5/12/2024	5/13/2024	5/14/2024	5/15/2024	5/16/2024	5/17/2024	5/18/2024	5/19/2024	5/20/2024	5/21/2024	5/22/2024	5/23/2024	5/24/2024	5/25/2024	5/26/2024	5/27/2024	5/28/2024	5/29/2024	5/30/2024	5/31/2024
FASE 1																																						
Creación de esquemas y modelos	Edwin Coy	2:00 p.m. - 7:00 p.m.	5/1/2024	5/1/2024	\$30.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de base de proyecto	Edwin Coy	2:00 p.m. - 6:00 p.m.	5/2/2024	5/2/2024	\$40.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de conexión a base de datos	Edwin Coy	6:00 p.m. - 7:00 p.m.	5/2/2024	5/2/2024	\$15.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador admin	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador user	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador vet	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador donations	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador pay	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador bill	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador report	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador veterinary	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador veterinaryAppointment	Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador adoption	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de modelo y controlador de adoptionAppointment	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/3/2024	5/4/2024	\$70.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementaciones extras en caso de que se presenten	Edwin Coy, Brener Valladares, Javier Vega, Omar Castillo, Manuel González	2:00 p.m. - 7:00 p.m.	5/5/2024	5/6/2024	\$50.00	0.00%	NO APROBADO																															
COSTOS TOTALES					\$905.00																																	
FASE 2																																						
Creación de interfaz de login	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/7/2024	5/7/2024	\$150.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de registro	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/8/2024	\$150.00	0.00%	NO APROBADO																															
Validaciones de registro	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/8/2024	\$75.00	0.00%	NO APROBADO																															
Validaciones de inicio de sesión	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/8/2024	\$75.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz principal	Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/9/2024	\$200.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de usuario	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/9/2024	\$100.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementación de sistema de geolocalización	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/8/2024	5/10/2024	\$325.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementación de ubicaciones de veterinarias	Brener Valladares, Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/10/2024	5/11/2024	\$100.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementación de ubicaciones de reportes	Manuel González, Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/10/2024	5/11/2024	\$100.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de búsqueda de lugar en el mapa para reporte	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/11/2024	5/11/2024	\$85.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz para visualizar los reportes	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/11/2024	5/11/2024	\$125.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de reportes de mascotas en peligro	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/11/2024	5/11/2024	\$175.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de chatbot para consultas	Javier Vega, Manuel González, Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/11/2024	5/11/2024	\$300.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementaciones extras en caso de que se presenten	Edwin Coy, Brener Valladares, Javier Vega, Omar Castillo, Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/11/2024	5/12/2024	\$50.00	0.00%	NO APROBADO																															
COSTOS TOTALES					\$2,010.00																																	
FASE 3																																						
Creación de interfaz de veterinarias	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/13/2024	5/14/2024	\$300.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz para citas en veterinarias	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/13/2024	5/14/2024	\$225.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de lista de veterinarias	Brener Valladares, Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/15/2024	5/15/2024	\$200.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de información de veterinaria	Brener Valladares, Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/15/2024	5/16/2024	\$150.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de lista de mascotas para adopción	Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/15/2024	5/17/2024	\$175.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de sistema de donaciones	Javier Vega, Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/16/2024	5/17/2024	\$200.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de lista para campañas benéficas	Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/16/2024	5/17/2024	\$175.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de información de campañas benéficas	Omar Castillo, Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/17/2024	5/17/2024	\$150.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de método de pago	Edwin Coy, Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/18/2024	5/18/2024	\$300.00	0.00%	NO APROBADO																															
Creación de interfaz de historial de donaciones	Omar Castillo, Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/18/2024	5/18/2024	\$200.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementación de factura al pagar	Omar Castillo, Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/18/2024	5/19/2024	\$75.00	0.00%	NO APROBADO																															
Implementaciones extras en caso de que se presenten	Edwin Coy, Brener Valladares, Javier Vega, Omar Castillo, Manuel González	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/18/2024	5/19/2024	\$50.00	0.00%	NO APROBADO																															
COSTOS TOTALES					\$2,200.00																																	
FASE 4																																						
Verificación para validaciones para campos de registro	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/20/2024	5/20/2024	\$40.00	0.00%	NO APROBADO																															
Verificación para validaciones para campos de login	Javier Vega	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/21/2024	5/21/2024	\$40.00	0.00%	NO APROBADO																															
Verificación de funcionalidades en cada interfaz	Omar Castillo	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/21/2024	5/21/2024	\$75.00	0.00%	NO APROBADO																															
Verificación de errores en cada interfaz	Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/21/2024	5/22/2024	\$80.00	0.00%	NO APROBADO																															
Verificación de ubicaciones en el sistema de geolocalización	Manuel González, Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/21/2024	5/23/2024	\$150.00	0.00%	NO APROBADO																															
Verificación de errores en el sistema de geolocalización	Manuel González, Brener Valladares	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/21/2024	5/23/2024	\$125.00	0.00%	NO APROBADO																															
Solución de errores en cada interfaz	Omar Castillo, Edwin Coy	2:00 p.m. - 9:00 p.m.	5/23/2024	5/24/2024	\$300.00	0.00%	NO APROBADO		</																													

PRESUPUESTO PARA EL PROYECTO “FindYourPet”			
No.	Actividades	Objetivos	Total
1	Creación de la interfaz de login	Diseño de pantalla para iniciar sesión.	\$150.00
2	Creación de interfaz de registro	Diseño de pantalla para registrar nuevos usuarios.	\$150.00
3	Validaciones de registro	Verificación de datos ingresados en el registro.	\$75.00
4	Validaciones de inicio de sesión	Verificación de credenciales al iniciar sesión.	\$75.00
5	Creación de interfaz principal	Diseño de la pantalla principal del sistema.	\$200.00
6	Creación de interfaz de usuario	Diseño de la interfaz para la gestión de usuarios.	\$100.00
7	Implementación de sistema de geolocalización	Integración de funcionalidades de ubicación.	\$325.00
8	Implementación de ubicaciones de veterinarias	Integración de datos de ubicaciones de veterinarias.	\$100.00
9	Implementación de ubicaciones de reportes	Integración de datos de ubicaciones de reportes.	\$100.00
10	creación de búsqueda de lugar en el mapa para reporte	Implementación de funcionalidad de búsqueda en el mapa.	\$100.00
11	Creación de interfaz para visualizar los reportes	Diseño de pantalla para visualizar reportes.	\$125.00
12	Creación de reportes de mascotas en peligro	Generación de informes sobre mascotas en riesgo.	\$175.00
13	Creación de chatbot para consultas	Desarrollo de un chatbot para consultas rápidas.	\$300.00
14	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Diseño de estructuras de datos para el proyecto.	\$50.00
15	creación de esquemas y modelos	Configuración inicial del entorno de desarrollo.	\$30.00
16	Creación de base de proyecto	Establecimiento de comunicación con la base de datos.	\$40.00
17	creación de conexión a base de datos	Establecimiento de comunicación con la base de datos.	\$15.00
18	creación de modelo y controlador admin	Desarrollo de lógica para administradores.	\$70.00
19	creación de modelo y controlador user	Desarrollo de lógica para usuarios.	\$70.00
20	creación de modelo y controlador vet	Desarrollo de lógica para veterinarias.	\$70.00
21	Creación de modelo y controlador donations	Desarrollo de lógica para donaciones.	\$70.00
22	Creación de modelo y controlador pay	Desarrollo de lógica para pagos.	\$70.00
23	creación de modelo y controlador bill	Desarrollo de lógica para facturación.	\$70.00

24	creación de modelo y controlador report	Desarrollo de lógica para reportes.	\$70.00
25	creación de modelo y controlador veterinary	Desarrollo de lógica para veterinarios.	\$70.00
26	creación de modelo y controlador veterinaryAppointment	Desarrollo de lógica para citas veterinarias.	\$70.00
27	creación de modelo y controlador adoption	Desarrollo de lógica para adopciones.	\$70.00
28	Creación de modelo y controlador de adoptionAppointment	Desarrollo de lógica para citas de adopción.	\$70.00
29	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.	\$50.00
30	Creación de interfaz de veterinarias	Diseño de la interfaz para visualizar veterinarias.	\$300.00
31	Creación de interfaz para citas en veterinarias	Diseño de la interfaz para programar citas.	\$225.00
32	Creación de interfaz de lista de veterinarias	Diseño de la interfaz para listar veterinarias.	\$75.00
33	Creación de interfaz de información de veterinaria	Diseño de la interfaz para mostrar información de vet.	\$75.00
34	Creación de interfaz de lista de mascotas para adopción	Diseño de la interfaz para listar mascotas para adopción.	\$75.00
35	Creación de interfaz de donaciones	Diseño de la interfaz para realizar donaciones.	\$75.00
36	Creación de interfaz de lista para campañas benéficas	Diseño de la interfaz para listar campañas benéficas.	\$75.00
37	Creación de interfaz de información de campanas benéficas	Diseño de la interfaz para mostrar información de campañas benéficas.	\$75.00
38	Creación de interfaz de método de pago	Diseño de la interfaz para realizar pagos.	\$75.00
39	Creación de interfaz de historial de donaciones	Diseño de la interfaz para mostrar historial de donaciones.	\$75.00
40	Implementación de factura al pagar	Generación de facturas al realizar pagos.	\$75.00
41	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.	\$75.00
42	Verificación para validaciones para campos de registro	Pruebas para asegurar la validez de los datos.	\$75.00
43	Verificación para validaciones para campos de login	Pruebas para asegurar la validez de credenciales.	\$40.00
44	Verificación de funcionalidades en cada interfaz	Pruebas para asegurar el correcto funcionamiento.	\$75.00
45	Verificación de errores en cada interfaz	Pruebas para identificar y corregir errores.	\$80.00

46	Verificación de ubicaciones en el sistema de geolocalización	Pruebas para confirmar la precisión de la ubicación.	\$150.00
47	Verificación de errores en el sistema de geolocalización	Pruebas para identificar y corregir fallos en la geolocalización.	\$125.00
48	Solución de errores en cada interfaz	Corrección de errores encontrados en las pruebas.	\$200.00
49	Solución de errores de sistema de geolocalización	Corrección de errores identificados en la geolocalización.	\$210.00
50	Implementaciones extras en caso de que se presenten	Desarrollo adicional según necesidades futuras.	\$50.00

El total del Proyecto “FindYourPet” es de: \$7055.00

Fecha: 25/04/2024

Contrato de Desarrollo de Software

Cliente: Josué Noj Dirección: 6A Avenida 13-54, Cdad. de Guatemala 01007

Desarrollador: Code Cookers Dirección: 6A Avenida 13-54, Cdad. de Guatemala 01007

1. Objeto:

El presente contrato tiene como objeto establecer los términos y condiciones bajo los cuales Code Cookers se compromete a desarrollar un software de acuerdo con los objetivos y alcances descritos a continuación, para el Cliente Josué Noj.

2. Descripción del Proyecto:

Objetivos: El software a desarrollar tiene como objetivo promover la adopción responsable de mascotas, brindar asistencia completa para el cuidado de estas, facilitar la denuncia y atención de situaciones difíciles y trágicas que afecten a los animales, mejorar la experiencia del usuario a través de la atención automatizada, proporcionar acceso sencillo a servicios veterinarios y promover la conciencia y responsabilidad en la comunidad en relación con el cuidado y bienestar de los animales domésticos.

Alcances: La aplicación ofrecerá una solución completa para la adopción y el cuidado de mascotas, incluyendo el registro de usuarios, búsqueda avanzada de mascotas, sistema de reportes de casos, chatbot interactivo para asistencia personalizada, agenda de citas con veterinarias, mapa de veterinarias, sección de consejos y datos, y facilitación de donaciones benéficas.

3. Plazos y Cronograma:

El desarrollo del software se llevará a cabo de acuerdo con el siguiente cronograma:

Inicio del proyecto: 1 de mayo de 2024

Entrega del software completo: 31 de mayo de 2024

4. Costos y Pagos:

El Cliente pagará a Code Cookers la suma total de \$6,085.00, que se desglosará de la siguiente manera:

Pago Inicial: 30% del total del proyecto, a pagar dentro de 7 días hábiles de la firma de este contrato.

Pagos por Fase Individual: 10% del total del proyecto por cada fase individual del proyecto, a pagar dentro de 7 días hábiles de la finalización de cada fase.

Pago Final: 30% del total del proyecto, a pagar dentro de 7 días hábiles de la entrega del software completo.

5. Propiedad Intelectual:

Todos los derechos de propiedad intelectual del software desarrollado serán propiedad exclusiva de Josué Noj una vez que se complete el proyecto y se hayan realizado todos los pagos correspondientes.

6. Confidencialidad:

Ambas partes acuerdan mantener en estricta confidencialidad toda la información confidencial revelada durante la ejecución del proyecto, incluyendo los detalles del software y los datos del Cliente.

7. Responsabilidades y Garantías:

Code Cookers se compromete a desarrollar el software de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por Josué Noj y a garantizar que el software funcione correctamente de acuerdo con dichas especificaciones.

8. Resolución de Conflictos:

Cualquier disputa que surja en relación con este contrato será sometida a mediación por un mediador neutral acordado por ambas partes.

9. Ley Aplicable:

Este contrato se registrará e interpretará de acuerdo con las leyes de la República de Guatemala, sin tener en cuenta sus conflictos de principios legales.

10. Mantenimiento del Software:

Después de la entrega del software completo, Code Cookers ofrecerá servicios de mantenimiento para garantizar su funcionamiento continuo y correcto. Los términos y condiciones para el mantenimiento del software se establecen a continuación:

a) *Soporte Técnico:* Code Cookers proporcionará soporte técnico para abordar cualquier problema técnico o funcional que pueda surgir con el software entregado. El soporte técnico estará disponible de lunes a viernes, de 8 am a 5 pm CST (Tiempo Central de América). Los problemas reportados serán atendidos y resueltos dentro de un plazo máximo de [tiempo máximo de respuesta] horas desde el momento del reporte.

b) *Actualizaciones y Parches:* Code Cookers realizará actualizaciones periódicas del software para corregir errores, mejorar el rendimiento y agregar nuevas funcionalidades según sea necesario. Estas actualizaciones estarán disponibles para el Cliente sin costo adicional durante el período de mantenimiento acordado.

c) *Capacitación Adicional:* En caso de que se requiera capacitación adicional para el personal del Cliente sobre el uso del software o nuevas características implementadas, Code Cookers proporcionará sesiones de capacitación adicionales según sea necesario. Estas sesiones pueden llevarse a cabo de forma presencial o virtual, según lo acordado entre ambas partes.

d) *Duración del Mantenimiento:* El período de mantenimiento del software será de 5 años a partir de la fecha de entrega del software completo. Después de este período, el Cliente tendrá la opción de renovar el contrato de mantenimiento por un costo adicional acordado entre ambas partes.

e) *Exclusiones:* El mantenimiento del software no cubrirá problemas causados por modificaciones no autorizadas realizadas por el Cliente o terceros, ni daños causados por eventos fuera del control de Code Cookers, como desastres naturales o acciones maliciosas.

f) *Terminación del Mantenimiento:* El contrato de mantenimiento del software podrá ser terminado por cualquiera de las partes mediante notificación por escrito con 30 días de anticipación. En caso de terminación, Code Cookers continuará brindando soporte y actualizaciones hasta la fecha de terminación del contrato.

Nombre y Firma del Cliente
