**PLANIFICACIÓN**

A continuación tendremos una serie de reuniones importantes respecto a la planificación:

* **Reuniones con Ministerios de Educación y de Medioambiente:** Primeramente tendremos una reunión inicial con los responsables del proyecto, en la cual nos deberán detallar de que se trata el proyecto, hacia quien está dirigido y el propósito del mismo. Luego habrá una segunda reunión en la cual presentaremos nuestra primera propuesta, de acuerdo a los detalles acordados en la primera reunión, de tal forma que podamos recibir comentarios del cliente que nos permita pulir detalles o hacer últimos cambios. Por último, una tercera reunión, para presentar nuestro proyecto definitivo.
* **Reuniones con zoológicos/acuarios públicos y privados que quieran adherirse:** Luego de haber finalizado la primera reunión con los Ministerios de Educación y de Medioambiente, tendremos reuniones con los responsables de los zoológicos y acuarios que se encuentren dentro del proyecto, en conjunto con el Departamento Informático y con el personal designado para elaborar los contenidos de la enciclopedia, correspondiente a cada uno de ellos.

A partir de aquí, tendremos reuniones al finalizar cada fase importante del proyecto con los responsables del proyecto, en vistas de mantenerles al día con el desarrollo del proyecto y, paralelamente, reuniones puntuales con los zoológicos y acuarios con los cuales se necesite resolver algún problema o para optimizar alguna fase del proyecto.

Se harán reuniones semanales entre los diferentes departamentos encargados del desarrollo del proyecto, de esta manera cualquier cambio, novedad o sugerencia se tomará en cuenta y se ejecutará con mayor eficacia.

**OBJETIVOS**

El proyecto ZOOPLANET está enfocado al público general, con el propósito de informar, educar y concientizar sobre la importancia del cuidado de la fauna y flora natural, una aplicación que busca generar un cambio cultural en la forma en que las personas se relacionan con su entorno.

En una segunda fase, se pretende enfocar con mayor ahínco al público infantil por medio de proyectos educativos en conjunto con el Ministerio de Educación.

A la aplicación se le integrará una enciclopedia con los animales que se encuentren disponibles en los zoológicos y acuarios, con el propósito de facilitarle al usuario conocimientos sobre aquellos animales en lo que se encuentre interesado, utilizando un lenguaje plano y fácil de entender para todas las edades.

Igualmente, con el objetivo de promocionar las visitas a los zoológicos y acuarios, se generarán descuentos para aquellos usuarios que descarguen la aplicación móvil.

**REQUISITOS FUNCIONALES**

Dentro de los requisitos funcionales para recibir, procesar y producir la información del proyecto ZOOPLANET se encuentran:

**Visualización:** Tanto en la página web como en la aplicación móvil, se ofrecerá una serie de catálogos de información. Hay tres opciones de interacción para el usuario relacionadas entre sí, para facilitar al usuario la navegación dentro de del proyecto, de acuerdo a sus preferencias.

Dichas opciones son:

* **Cámaras:** El usuario podrá visualizar un gestor de cámaras de los animales disponibles con transmisión en tiempo real. En el caso de fallo o desconexión, deberá mostrar un mensaje de “No disponible” con una imagen del zoológico o acuario al que pertenece, con un mensaje explicativo del error y dará la opción de recargar página o seguir navegando por el resto de funcionalidades de ZOOPLANET.
* **Animales:** De igual manera, el usuario podrá visualizar un listado de animales. En éste caso el diseño estará enfocado tipo enciclopedia, con un buscador y un catálogo offline.
* **Zoológicos/Acuarios:** Por último, habrá un catálogo de los parques, con información básica y contacto de los mismos.

**App:** El instalador de la aplicación realizará un escaneo del sistema al que se vaya a instalar el software para comprobar que el dispositivo dispone de una versión actualizada de Java, necesaria para ejecutar la aplicación (Esto se debe a que ésta será codificada con dicho lenguaje). En el caso de no hallarla ofrecerá las instrucciones y enlaces necesarios para su instalación.

**Enlaces:** Los tres aspectos antes mencionados, deberán relacionarse entre sí por medio de enlaces, de tal manera que la navegación sea más práctica para el usuario, según sus necesidades.

En el caso del gestor de cámaras, tendrá enlaces con los diferentes parques disponibles y con la ficha del animal al que corresponde en la enciclopedia.

En la enciclopedia de animales, el usuario podrá acceder al gestor de cámaras y parques que contengan dicho animal.

Y por último, en el caso de los zoológicos y acuarios, tendrá acceso a las cámaras y fichas de los animales que se encuentren en dicho centro.

Para entenderlo de una mejor manera, se representara en el siguiente gráfico:

**REQUISITOS NO FUNCIONALES**

Para los requisitos no funcionales hay varios factores importantes que deberemos tomar en cuenta a la hora de desarrollar ZOOPLANET y ofrecer un servicio de calidad.

* Tanto la página web como la aplicación deberán estar optimizadas de tal forma que la navegación sea rápida y fluida, sin tiempos largos de espera de carga.
* En vistas del punto anterior, una excelente sincronización con los servidores de los parques será un punto crucial para la experiencia del usuario.
* Asegurarnos de que la conexión a internet de los parques es adecuada para la retransmisión en vivo.
* Comprobar que los puertos de las cámaras permiten una conexión estable con los equipos informáticos de los parques.
* Gestionar el uso de servidores que albergarán los servicios de la aplicación.
* Las cámaras deberán transmitir siempre en tiempo real, sin bucles ni retransmisiones.

**OBJETIVOS PRIORITARIOS**

Entre los objetivos prioritarios de nuestro proyecto, hay dos fases importantes.

**1ª Fase**

En vistas de lograr un resultado beneficioso para nuestro cliente y culturalmente enriquecedor, en el caso de los usuarios, llevar a cabo el desarrollo y correcto funcionamiento de las diferentes opciones de visualización dentro de ZOOPLANET (Gestor de cámaras, Enciclopedia animal e Información de los zoológicos y acuarios asociados). Además, por medio de descuentos adquiridos al descargar la aplicación móvil, incentivar los usuarios a que no solo vean los animales por medio de la plataforma sino también se animen a visitar los zoológicos y/o acuarios aplicados al proyecto. Esto no solo ayudará a la economía de éste sector sino que creará mayor interés en la familias de disfrutar una tarde agradable rodeados de la flora y fauna natural.

**2ª Fase**

Luego de haber superado la fase anterior vendría una evolución dentro de ZOOPLANET, añadiendo noticias y novedades para mantener al día al usuario con los últimos acontecimientos en los parques. Podrán añadirse test y actividades interactivas para los niños.

Además, se crearán actividades directamente con los centros educativos (Excursiones, Enseñanza por transmisión en tiempo real, etc)

**TEMPORIZACION**

El proyecto ZOOPLANET, a partir de la especificación del Ministerio se adjudica a finales de Diciembre de 2017. Un mes más tarde comienza la fase de documentación sobre las tecnologías existentes y el análisis de la especificación. Para Junio de 2018 comienza el diseño y la construcción de la página Web/App. Esta fase del proyecto dura hasta Octubre del mismo año y acto seguido empieza la realización de pruebas del sistema e introducción de mejoras en la implementación. Por último, durante los meses de Enero y Febrero de 2019, se lleva a cabo la realización de la memoria descriptiva del proyecto para ser entregada al cliente.

Las fases de duración del proyecto se pueden resumir de la siguiente manera:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Fase* | Descripción | Fecha Inicio | Fecha Fin | Duración |
| Fase 1 | Documentación y Análisis | Febrero 2017 | Mayo 2017 | 4 meses |
| Fase 2 | Diseño y Construcción | Junio 2017 | Octubre 2017 | 5 Meses |
| Fase 3 | Pruebas y Mejoras | Noviembre 2017 | Diciembre 2017 | 2 meses |
| Fase 4 | Memoria Descriptiva | Enero 2018 | Febrero 2018 | 2 meses |

Cabe destacar que hay actividades que están sujetas a un cambio en la temporalización, ya sea por posibles inconvenientes o un ritmo más acelerado a lo previsto, por lo que son tiempos estimados para cada fase.