ZOOCAM, ANIMALCAM, ZOOPLANET

INTRODUCCIÓN

En este documento se incluye toda la información relativa al proyecto de desarrollo de la aplicación ZOOPLANET. En él, se realizará una descripción detallada de las diferentes etapas del ciclo de vida del software, y de los aspectos que deberían tenerse en cuenta para garantizar el éxito del proyecto.

|  |
| --- |
| El desarrollo de la aplicación ha sido asignado a nuestra empresa tras haber ganado un concurso público convocado por el Ministerio de Educación y Medioambiente. El proyecto contempla el desarrollo de un software educativo y de divulgación dirigido a fomentar la concienciación y respeto medioambientales, mejorar el conocimiento del reino animal, y promocionar las visitas a los zoos y acuarios.  En función de la acogida que tenga la aplicación, el contrato contempla una prórroga para la elaboración de una segunda versión del software con nuevas funcionalidades. Al estar la aprobación de esta segunda fase sujeta al éxito de la aplicación, en este documento no se tratarán los detalles de su desarrollo sino tan sólo los de la primera versión. |
| **Apartado A-Contextualización: nombre del cliente, características del cliente,** |
| **objetivos del proyecto y otros detalles que penséis necesarios para** |
| **describir el contexto del proyecto propuesto.** |
|  |
| **Ministerio de educacion y medioambiente, saca a concurso un proyecto, lo ganamos.** |
| **Se trata de hacer una aplicacion para movil y una pagina web educativas para fomentar promocionar visitas a los zoos y acuarios.** |

APARTADO A: Contextualización

1. Descripción del proyecto

El proyecto a desarrollar consiste en la implementación de la aplicación ZOOPLANET, de descarga gratuita. El software permitirá la observación en directo de diferentes animales mediante la conexión del dispositivo con las cámaras instaladas en zoológicos y acuarios. Así mismo, se incluirá en la aplicación información detallada sobre todos los animales visualizados (enciclopedia), y sobre los zoos y acuarios participantes en el proyecto.

La aplicación se desarrollará para Windows, Apple y Linux en su versión de escritorio, y para Android, iOS y Windows Phone en su versión móvil.

Será necesario contar con una conexión a internet para poder aprovechar todas las funcionalidades de la aplicación, si bien será posible consultar la parte de la enciclopedia si se está trabajando offline.

Los usuarios que descarguen la aplicación en el móvil obtendrán un descuento para visitar los zoos y acuarios que participen en el proyecto, simplemente enseñando el móvil con la aplicación descargada al acceder al recinto.

La aplicación está dirigida al público en general. Se desarrollará una interfaz amigable y atractiva, que ofrezca una navegación sencilla, asequible para un rango de edad lo más amplio posible.

1. Características del cliente

El desarrollo del proyecto está promocionado, gestionado y financiado por el Ministerio de Educación y Medioambiente. Se ha conseguido pactar los plazos que se consideran necesarios para un desarrollo exitoso. El cliente, para esta 1ª fase del proyecto, nos ha marcado de forma clara y detallada los objetivos y funcionalidades del software, si bien ciertos detalles referentes a servidores son susceptibles de evolución.

En el proyecto están implicados también como colaboradores un gran número de parques zoológicos y acuarios, tanto públicos como privados, que a cambio de su implicación gratuita en el proyecto, aportarán su infraestructura en cuanto a instalación de cámaras, y colaborarán en la redacción de los contenidos sobre los animales que se incluirán en la aplicación. Por consiguiente, será necesario el contacto con estos colaboradores, si bien la gestión de designación de los mismos correrá por cuenta del cliente.