

**APLICACIÓN MÓVIL PARA ADOPCION DE MASCOTAS ABANDONADAS  
“PELUDITOS.COM”**

Presentado Por:

ANGY CATERINE MENDEZ MELO  
ALEXANDRA VILLAFANE CASTAÑO  
JEFFERSSON MARTINEZ ESPAÑA  
JAIRO ANDRES CRIOLLO

Presentado a:

PhD(c) GABRIEL RAMIREZ  
Director

MONOGRAFÍA

DIPLOMADO PROFUNDIZACION EN COMPUTACION MOVIL

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA  
INGENIERÍA DE SISTEMAS

2019

## INTRODUCCIÓN

En Colombia recientes estudios de la Universidad de La Salle revelaron que pueden existir más de un millón de perros callejeros. Solo en Bogotá , se estima que hay más de 150 mil animales en las calles<sup>[1]</sup>. En el marco del día mundial del perro callejero se conoció que, en la capital del país, por cada 100 perros con vivienda, otros 38 deambulan por las calles<sup>[1]</sup>.

De acuerdo con los expertos, estos animales padecen principalmente de enfermedades gastrointestinales, dermatológicas y respiratorias, pero adicionalmente, son constantemente atropellados, sufren las inclemencias por el clima, el maltrato, la indiferencia y el rechazo de sus dueños<sup>[1]</sup>. Para enfrentar esta problemática, tanto en materia de maltrato como también de salud pública, las autoridades de salud han promovido la adopción de mascotas, junto con campañas de tenencia responsable y la esterilización.<sup>[2]</sup>

Se suma al propósito de enfrentar la problemática, la tendencia actual de los seres humanos a domesticar y estar rodeados de animales, el altruismo natural de protección hace realidad la condición social de la adopción de mascotas, también juega un gran papel en este proceso el aporte de la versatilidad tecnológica actual que permite el desarrollo y uso de aplicaciones móviles al alcance de un clic, sin consumo de muchos recursos, este tipo de desarrollos cuenta con entornos integrados ágiles, seguros y de fácil usabilidad.

El uso de estos recursos tecnológicos como aporte a la solución de la problemática social de abandono de animales, abre paso a la oportunidad de creación de una aplicación móvil bajo el sistemas android que permita a las personas interesadas ser parte activa de la protección de los animales desprotegidos y contribuir a través de la adopción en línea,.

Con el desarrollo de la aplicación movil “Peluditos.com”, los amantes de los animales y del uso de aplicaciones móviles, tendrá acceso a información sobre la hoja de vida de cada una de las mascotas disponibles para adopción, variedad de servicios como, donaciones en dinero o especie que contribuyan al sostenimiento de las mascotas, la modalidad de apadrinar una mascota entre otros.

También las instituciones privadas y públicas que alberguen las mascotas dispondrán de las opciones para enriquecer las hojas de vida y presentar al público de manera controlada todo la información de interés para la toma de decisiones y consumo de servicios disponibles, seguimiento y control de los mismo.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>TABLA DE CONTENIDO</b>	<b>4</b>
<b>LISTADO DE TABLAS</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO 1</b>	<b>6</b>
1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
1.2 OBJETIVO GENERAL	9
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.4 JUSTIFICACIÓN	10
1.5 REVISIÓN DE LA LITERATURA	12
1.5.1 MARCO TEÓRICO	12
1.5.2 MARCO CONTEXTUAL	13
1.5.3 MARCO LEGAL	14
1.6 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	17
1.7 METODOLOGÍA DE DESARROLLO	19
<b>2. CAPÍTULO 2</b>	<b>21</b>
2.1 ANÁLISIS	21
2.2 DISEÑO	32
2.3 IMPLEMENTACIÓN	36
2.4 PRUEBAS	39
<b>3. CAPÍTULO 3.</b>	<b>41</b>
3.1 RESULTADOS	41
3.2 PROYECCIONES	42
3.3. CONCLUSIONES	43
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>48</b>
Anexo 1. Descripción de los Requerimientos Técnicos	48
Anexo 2. Descripción de los Requerimientos Funcionales	50

Anexo 3. Descripción de Requerimientos no funcionales	64
Anexo 4. Especificación de Casos de uso y Diagramas	68
Anexo 5. Diagramas de Colaboración	105
Anexo 6. Diagramas de Actividades	107
Anexo 7. Método De Recopilación	108
Anexo 8 . Pruebas de la Aplicación Móvil	111

## **LISTADO DE TABLAS**

Tabla 1. Funcionalidades de la Aplicación Móvil	22
Tabla 2. Listado Requerimientos Técnicos	24
Tabla 3. Listado de Requerimiento Funcionales	25
Tabla 4. Listado de Requerimiento No funcionales	28
Tabla 5. Listados casos de uso	29
Tabla 6. Listado de Actores	31
Tabla 7. Diseño de Pruebas	38

## **1. CAPÍTULO 1**

## 1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La gravedad del problema de animales callejeros a nivel mundial, la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la World Society for Animal Protection (WSPA) señala que desde los años 90 que la única forma de frenar la sobrepoblación canina callejera es esterilizar, educar a la sociedad sobre la tenencia responsable e identificar a los animales. En México, el 70 por ciento de los perros se encuentran en condición de calle, lo cual lo ubica como el primer lugar en América Latina con caninos en dicha condición, reveló Boehringer Ingelheim Animal Health. [3]

Según datos del Instituto de Protección y Bienestar Familiar, en los meses de enero y febrero son abandonadas alrededor de 120.000 mascotas, dejando a estos animalitos sin un hogar en el que estar. “El abandono de mascotas es más frecuente de lo que se cree y la principal causa de los abandonos en Colombia se produce porque las personas no están conscientes de las nuevas responsabilidades que van a adquirir al adoptar esta mascota”. [4]

Los problemas de comportamiento son una de las principales causas de abandono de animales de compañía “Algunas personas deciden hacerlo cuando se enfrentan a situaciones que no se sienten capaces de solucionar, muchas veces por desconocimiento o por haber sido mal asesoradas”. [5]

Las situaciones más comunes por las cuales se da el abandono son: agresividad, poca disposición de la familia para educarlos, Ansiedad por Separación (APS) y la

eliminación inadecuada, entre otras, que también se convierten en los principales motivos de consulta a especialistas. Existen otras problemáticas que influyen en el abandono mascotas como: Aspectos económicos, Camadas no deseadas o muy grandes, llegada de las vacaciones.<sup>[5]</sup>

La adopción como política pública, acompañada por campañas de esterilización y tenencia responsable, tiene dos lados estratégicos: es una solución parcial para la problemática del abandono animal, y también busca eliminar los riesgos para la salud pública que implican los animales en las calles. <sup>[6]</sup>

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo desarrollar una aplicación móvil nativa para Android que permite a las personas adoptar mascotas abandonadas?

## **1.2 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una aplicación móvil en Android que permita a las personas adoptar y obtener toda la información de interés sobre las mascotas.

## **1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las funcionalidades más utilizadas y preferencias de uso de los potenciales consumidores de la aplicación móvil.
- Determinar el tipo de mascotas, sitios, tipos donación, tipos de servicios que marcan la preferencia para los interesados en las mascotas .
- Plantear el modelo de desarrollo de la aplicación con las funcionalidades y preferencias de uso identificadas.
- Desarrollar la aplicación móvil en Android innovadora con principios de usabilidad y eficiencia,
- Evaluar el correcto funcionamiento de la aplicación móvil desarrollado mediante un plan de pruebas

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**



El abandono mascotas callejeras está produciendo un gran problema ambiental, si se tiene en cuenta que se estima que 750 millones de los perros en el mundo son callejeros [16]. En Colombia se estima que existe un aproximado de un millón de perros callejeros, que no cuentan con la posibilidad real de adopción o que fueron abandonados [1].

Es importante reconocer y generar conciencia de las implicaciones ambientales de los animales callejeros, los animales en condición de calle padecen enfermedades gastrointestinales, dermatológicas, respiratorias, entre otras; son constantemente atropellados, sufren las inclemencias del clima y el maltrato e indiferencia [7].

El desarrollo de la aplicación móvil busca reducir la cantidad de animales en situación de calle y mejorar las condiciones de vida de los animales que son adoptables, existen distintas organizaciones que se encargan del mejoramiento de vida de estos animales pero la falta de interés por parte de la comunidad no permite que muchos animales de calle logren mejorar su condición de vida [8].

Con la aplicación buscamos reducir los índices de animales en situación de calle, mediante estrategias de adopción, promoción de la tenencia responsable, rescate de animales de calle, alentando una cultura de adopción y buscando mediante esta herramienta tecnológica el mejoramiento de la calidad de vida de los animales. [16].

Esta estrategia se ha implementado por entidades públicas como la Alcaldía Distrital de Bogotá - Colombia, buscando mejorar la calidad de vida de los animales, mejorar las

condiciones de tenencia responsable y buscando encontrar un hogar para aquellos animales que aún no lo tienen. [17].

La aplicación móvil contempla módulos para que los usuarios puedan ver los animales que se encuentran disponibles para adoptar, así como la información de su estado físico y condiciones en las que ha vivido. Busca generar interés por parte de la comunidad hacia estos animales para mejorar y contribuir con los procesos de adopción.

Una vez la aplicación se encuentre en funcionamiento aumentará la cantidad de adopciones de animales en situación de calle, contribuirá en el mejoramiento de las condiciones ambientales de las regiones y el mejoramiento del componente socio-ambiental de las áreas habitadas.

La aplicación también actuará como un puente de comunicación entre las personas que acceden, permitirá informar acerca del estado de sus mascotas en caso de pérdidas o robos, de los servicios necesarios para el sostenimiento digno de las mascotas al cuidado del usuario de la aplicación.

## 1.5 REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 1.5.1 MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes que marcan el abandono de las mascotas, se encuentran las diferentes estadísticas entregadas por diferentes medios de comunicaciones, entre ellos, RCN radio para el 2016 en Colombia reporta más de 900 mil animales domésticos abandonados, UNIMINUTO Radio para este año reporta un millón de animales domésticos en la calle, El Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal de Bogotá asegura que hay más de 33 mil animales entre perros y gatos fueron abandonados entre el 2010- 2016.[2] Las autoridades creen que 120.000 animales son tirados a la calle en el país durante los primeros meses del año. El 20% de perros y 11 % de gatos abandonados son de raza pura, la mayoría de edad adulta.[9]

Al no existir un control, la sobrepoblación de animales callejeros afecta la salud humana, ya que hay una mayor exposición a enfermedades como la rabia, la fiebre maculosa, la tiña, toxocariasis, toxoplasmosis y contacto con heces de perros que transmiten más de 10 enfermedades parasitarias que pueden ser por contagiadas por contacto directo o transmitidas por insectos . [7]

La adopción es una nueva tendencia en el mundo y está cambiando la manera en que las personas se relacionan con los animales. Cerca de 2.7 millones de perros y gatos son adoptados al año en Estados Unidos, en más de 13 mil refugios animales, lo que permite dimensionar el tamaño de este fenómeno. En Colombia aún no existen cifras

puntuales de adopción animal a nivel nacional, pero en el Centro de Zoonosis del Distrito, en Bogotá, 750 perros y 250 gatos fueron adoptados en 2015.[1]

### **1.5.2 MARCO CONTEXTUAL**

Desde la década de los ochenta, se implantó en la ciudad un sistema de sacrificios de la población de perros abandonados. Se estima que se realizan 1.353 sacrificios mensuales a 150.000 pesos cada uno, lo que arroja una inversión estatal por mes de 202.950.000 de pesos. Al ver que este programa de sacrificios masivos no venía sirviendo, la Alcaldía de Bogotá adelantó varios programas de esterilización, vacunación, adopción y apadrinamiento de mascotas.[12]

Estas medidas se constituyen en soluciones más efectivas a la problemática de sobrepoblación y abandono, son las que actualmente cuentan con una condición decreciente de recursos, anualmente se requieren cerca de \$10 mil millones para desplegar estas acciones y tan sólo se aprueban un poco más de \$1.000 millones, lo cual arroja un déficit del 90% en los recursos necesarios.[15]

Según el centro de Zoonosis de Bogotá, cerca de 100 mascotas rescatadas de las calles de la ciudad son adoptadas mensualmente. La participación ciudadana es, sin duda, clave para luchar contra el problema del abandono de animales de compañía y, por ello, es necesario educar al público acerca de las ventajas, pero también de las obligaciones que supone adoptar, y de cómo la llegada de un perro o un gato puede influir en el estilo de vida.

### 1.5.3 MARCO LEGAL

Analizando nuestro tema de abandono de mascotas desde el punto de vista legal, encontramos que se han creado varias leyes; En el 2002, por medio de la ley 769, se ordenó la creación de los Cosos O Depósitos De Animales abandonados en cada uno de los municipios del país y en el Distrito Capital, de la siguiente manera, “Se crearán los cosos o depósitos de animales, en cada uno de los municipios del país, y, en el caso del distrito capital de Bogotá, uno en cada una de sus localidades”.

Además, se consignó que el mismo será un inmueble dotado con los requisitos necesarios para el alojamiento adecuado de los animales que en él se mantuvieran. Sin embargo, la realidad es completamente distinta. El centro de Zoonosis de Bogotá no cuenta con la infraestructura adecuada para mantener a los animales y recurre a matar a los que no puede entregar o enviarlos a laboratorios universitarios. Este acto entra en conflicto con el Estatuto Nacional de Protección Animal o Ley 84 de 1989, el cual prohíbe la utilización de los animales para prácticas en las facultades de medicina o veterinaria.[10]

La ley 1774 de 2016, contra el maltrato animal, señala que el abandono es una forma de maltrato que debe erradicarse. Para enfrentar esta problemática, tanto en materia de maltrato como también de salud pública, las autoridades de salud han promovido la adopción de mascotas, junto con campañas de tenencia responsable y la esterilización. Ni siquiera las multas, desde 20 a 52 salarios mínimos y hasta tres años de prisión,

disuaden a las personas que los abandonan. [10]

Dentro del marco legal se contempla lo referente a la solución planteada, creación de la aplicación móvil, estas se han convertido en una tendencia mundial de gran aceptación en todas las comunidades. Android es un sistema operativo móvil desarrollado por Google, basado en el Kernel de Linux y otros software de código abierto. Lo que permite utilizarlo sin tener problemas legales ni costos adicionales a su programación.

Para poder desarrollar aplicaciones móviles se debe tener muy en presente los aspectos legales que aplican a estas para evitar sanciones, multas e incluso el cierre permanente de la misma. En primera instancia la aplicación debe contar con un certificado de licencia en la plataforma de desarrollo a utilizar, para el caso de las aplicaciones Android por ser de código abierto no se debe pagar por esta licencia, sólo se deben aceptar las condiciones y términos de uso.

Aunque no se requiere una licencia para desarrollar ni para usarla si es obligatorio dar a conocer al usuario final los permisos y condiciones de uso, si encontrara publicidad o si se instalarán cookies en su dispositivo, todo esto se debe dar a conocer con total claridad para que el usuario pueda leerlas y aceptarlas antes de instalar la app. Esto protege a los desarrolladores a la hora de reclamaciones por parte del usuario. [13]

## 1.6 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para determinar los factores principales que influyen en la adopción de animales en nuestra sociedad, se inclinó por una metodología cuantitativa que se centra en los aspectos observables susceptibles de cuantificación y utiliza la estadística para el análisis de datos, la cual se acopla perfectamente a nuestro proyecto de investigación.

Con la recolección de datos por medio de una muestra representativa de la población de forma aleatoria, se podrán determinar los factores esenciales que influyen en nuestra sociedad al momento de tomar la decisión de adoptar o no una mascota. Además, el resultado de la investigación permitirá tener una base sólida para la generación de políticas públicas con estrategias y acciones preventivas para la reproducción animal y esencialmente a la adopción de animales en situación de calle con la ayuda de albergues.

La población objetivo para la realización de la encuesta serán hombres y mujeres mayores de edad residentes de las diferentes ciudades de Colombia que quieran participar y dar su opinión sobre los factores que influyen al momento de adoptar un animal en sus hogares.

El método de recopilación será una encuesta online hecha con la herramienta Google Drive, la cual contará con diez preguntas de selección múltiple, preguntas esenciales para el caso de estudio, “la encuesta se encuentra en los anexos del documento”, esta encuesta será enviada por medio de un enlace al correo electrónico de cada una de las personas de la muestra de estudio.

La encuesta se diseñó para conocer la opinión del público frente a la adopción animal como también los factores que imposibilitan la misma, algunas preguntas como: conducta del animal, espacio en el hogar, sostenibilidad económica, desconocimiento de su origen, raza, tamaño, etc, ayudarán a determinar las principales causas y brindar soluciones futuras para aumentar esta práctica.

La fase de campo se constituirá de el envío de la encuesta por medio correo electrónico, control de las respuestas obtenidas, recepción, depuración y codificación de los datos. La muestra será seleccionada al azar, pero será un tamaño que garantice la representación para permitir la inferencia de los valores muestrales a la población.

La fórmula para calcular el tamaño de la muestra, para nuestro caso desconocido es la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 \times p \times q}{d^2}$$

reemplazando los datos para nuestra muestra con un nivel de confianza del 95% , probabilidad de éxito del 0.5, una probabilidad de fracaso del 0.5 y con una precisión del 0.05 nuestra fórmula quedaría de la siguiente manera:

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2} \quad n = 384$$

384 es el tamaño de nuestra muestra representativa, es la cantidad de personas que necesitamos encuestar para garantizar y estudiar las conductas que influyen directamente al momento de adoptar un animal.

## **1.7 METODOLOGÍA DE DESARROLLO**



## **METODOLOGÍA SCRUM**

Uno de los principales motivos por los cuales se ha decidido utilizar este tipo de metodología es por el tipo de proyecto escalable, los requisitos pueden sufrir variaciones y cambios en el alcance. Además, este tipo de metodología se ajusta a nuestro equipo de trabajo autoorganizados, multidisciplinares y multinivel (equipos formados por personas con diferentes niveles de conocimientos). El uso de este tipo de metodologías nos aportará una serie de beneficios que mencionamos a continuación:

Obtener un producto funcional desde las primeras fases o iteraciones, feedback del cliente o tutor (responsable de la app) de forma muy rápida desde las primeras iteraciones, gestionar los cambios de un modo flexible, producción incremental (cada iteración aporta un valor incremental al producto). Reducción de riesgos a largo plazo, gestionar la complejidad del proyecto, conocer el progreso real del proyecto desde el inicio.

Se identificaron los roles y se definieron las responsabilidades de cada uno de los miembros del equipo para la construcción del proyecto:

Lider de producto: Alexandra Villafañe quien también hará función de desarrolladora, Scrum master Katerine Mejía quien también hará parte del equipo de desarrollo y el equipo de desarrollo compuesto por: Jairo Andrés Criollo y Jefferson Martinez.

Todos los involucrados en el equipo se reúnen para planificar el Sprint. Durante este evento se decide qué requerimientos o tareas se le asignará a cada uno de los elementos del equipo.

Se definieron las funcionalidades y se asignaron a cada miembro del equipo para su desarrollo.

Durante esta fase se realizarán reuniones con el equipo para determinar los avances, posibles fallas y correcciones, se generarán revisiones que despejen dudas que surjan y que fijen el tiempo de desarrollo del producto. Una revisión final que permita visualizar el producto finalizado y funcional. Y para finalizar se realizará retroalimentación con el equipo de trabajo evaluando y valorando lo desarrollado.

## 2. CAPÍTULO 2

### 2.1 ANÁLISIS

#### Objetivo de la Aplicación

Desarrollar una aplicación para dispositivos móviles bajo el lenguaje de programación Java para Android, con las funcionalidades que permita hacer los registros de mascotas abandonadas, usuarios, instituciones y demás información detalla en los requerimientos para ofrecer el servicio de adopción en línea.

#### Características de la Aplicación

Característica	Descripción
Interfaz	La aplicación móvil estará estructurada con un interfaz simple e intuitiva.
Plataforma	La aplicación se desarrolla en Android.
Seguridad	Confidencialidad, dentro dentro del marco legal y política de manejo de datos sensibles de los usuarios. (LEY ESTATUTARIA 1581 DE 2012).
Funcionamiento Offline	La aplicación contará con funcionalidades con la característica offline para que sea más atractiva al usuario.
Actualizaciones	Se realizarán de Forma periódica , para mantenimiento y mejora o inclusión de nuevas funcionalidades, estarán amarradas a versionamiento.

#### Funcionalidades

Tabla 1. Funcionalidades de la Aplicación Móvil

<b>Código</b>	<b>Nombre de la Funcionalidad</b>	<b>Descripción</b>
FUN1	Inicio -Presentación	Ventana inicial que le permite al usuario conocer información general de la aplicación y los servicios.
FUN2	Registrate	Permite el registro de usuarios en la aplicación para poder hacer usos de los servicios.
FUN3	Inicio de sesión de usuarios	Permite al usuario registrado con anterioridad loguearse en la aplicación para acceder al Menú Principal.
FUN4	Afiliación de instituciones	Permite a la institución realizar el registro de su información a través del diligenciamiento del formulario con la información básica, una vez se completa el proceso de afiliación de la institución, se habilita la funcionalidad de registro de hojas de vida de las mascotas.
FUN5	Hoja de vida de la mascota	Hoja de vida de la mascota: Permite realizar el registro de la foto y los datos de la mascota para que estén disponibles para los procesos de adopción y apadrina.
FUN6	Información del adoptante	Permite que el usuario registrado que desea realizar el proceso de adopción diligencie datos adicionales para llevar los registros y control en el proceso de adopción de las mascotas.
FUN7	Adopta	Esta funcionalidad permite al adoptante ver las hojas de vida de las mascotas disponibles de acuerdo a su ciudad y ubicación y realizar el proceso de adopción en línea.
FUN8	Apadrina	Opción disponible para todos los usuarios registrados, permite visualizar la hojas de vida de las mascota y seleccionar una para

		proveer alimentos y cuidados a través de donaciones y visitas.
FUN9	Agenda la cita	Opción que se activa para programar fecha y horas en los procesos adopta y apadrina.
FUN10	Dona dinero	Permite a los usuarios hacer donaciones a en dinero. en esta opción
FUN11	Donación en especie	Funcionalidad disponible para que los usuarios registren sus donaciones en especie (Comida- Juguetes) y seleccionen las opciones de lugar de entrega, cantidad, fecha e institución beneficiada.
FUN12	Denuncia maltrato	Permite al usuario registrado reportar casos de maltrato a los animales, para que las entidades y entidades autorizadas realicen seguimiento a este tipo de situaciones.
FUN13	Informe de mascotas perdidas	Permite a los usuarios que han perdido mascotas registrar fotos, datos y número de contacto, así mismo los ciudadanos que encuentren una mascota puedan compartir ubicación o número de contacto para que el dueño pueda comunicarse.
FUN14	Comedores comunitarios	Permite al Usuario registrado visualizar los comedores comunitarios para mascotas que se encuentran ubicados en parques, zonas verdes o entidades.
FUN15	Experiencias	Espacio para que los usuarios adoptantes pueden contar historias o anécdotas del proceso de adopción y de las vivencias con las mascotas, compartir comentarios sobre situaciones y enfermedades. compartir recomendaciones y cuidados.
FUN16	Club de mascotas	Publicación de información de los diferentes clubs por ciudad.

FUN17	Eventos de Mascotas	Portal informativo sobre los eventos que se realizan a nivel nacional con las mascotas.
FUN18	Guardería para mascotas	Publicación de información de lugares que prestan el servicio de cuidado de las mascotas, ubicación y objetivo.
FUN19	Veterinarias	Catálogo de veterinarias por ciudad, con información de ubicación y objetivos.
FUN20	Califica tu servicio	Opción de calificación de los servicios obtenidos a través de la aplicación.

## Requerimientos Técnicos

Tabla 2. Listado Requerimientos Técnicos

RT 01	Interfaz de la Aplicación	La Aplicación debe tener una interfaz de uso intuitiva y sencilla.
RT 02	Desempeño	la aplicación garantiza a los diferentes usuarios tiempo de respuesta de menos de un segundo en registros almacenamiento y consulta
RT 03	Compatibilidad	La aplicación móvil está disponible para smartphones y tablets con versión Android Studio 3.3.2 o versiones superiores. esto abarca el 100% de los usuarios Android.

## Requerimientos Funcionales

Tabla 3. Listado de Requerimiento Funcionales

RF 01	Validación de Usuario	Valida que el usuario y la
-------	-----------------------	----------------------------

		contraseña registradas en el formulario de inicio de sesión coincidan con los datos registrados de un usuario en la base de datos.
RF 02	Registrarse	Permite el registro de los datos básicos necesarios para ingresar a la aplicación en la tabla usuarios.
RF 03	Visualización de comedores comunitarios	
RF 04	Reportar Animales Perdidos	Permite reportar una mascota como pérdida registrando sus datos básicos y el lugar de la pérdida.
RF 05	Visualizar Animales Perdidos	Permite la búsqueda, actualización y visualización de un reporte de animal perdido.
RF 06	Reportar Maltratos	Permite el reporte de un maltrato realizado hacia una mascota, registrando la descripción del maltrato y la ubicación del mismo.
RF 07	Registro de Instituciones	La aplicación debe permitir el registro de las instituciones que albergan las mascotas abandonadas a través de un formulario

RF 08	Hoja de vida de la mascota	La aplicación debe permitir el registro a través de un formulario de toda la información de la mascota
RF 09	Seguimiento Denuncias	Permite la Realización de un seguimiento a un maltrato previamente registrado en la plataforma y esta se realiza mediante el identificador del maltrato.
RF 10	Información Adoptante	La aplicación captura la información del usuario en calidad de adoptante
RF 11	Adopta	La aplicación permite la visualización de las hojas de vida de la mascotas, institución y punto de ubicación y permite marcar por parte del adoptante la mascota que desea adoptar
RF 12	Agendamiento	La aplicación dispone de una agenda que programara las citas de entrega de las mascotas y visitas
RF 13	Comedores Comunitarios	La aplicación presenta al usuario la información sobre la ubicación de los comedores comunitarios disponibles.



RF 14	Apadrina	La aplicación permite visualizar y enviar solicitud para apadrinar una a varias de las mascotas que viven en los albergues hasta que sean adoptados.
RF 15	Dona dinero	La aplicación muestra a los usuarios las cuentas disponibles para consignar ayuda en dinero para los albergues, fundaciones o comedores comunitarios.
RF 16	Experiencias	La aplicación permite la interacción asincrónica de los usuarios para que puedan compartir sus vivencias con las mascotas adoptadas
RF 17	Club de Mascotas	La Aplicación contiene la información de clubes de mascotas y permite la creación de nuevos.
RF 18	Donación en especie	Permite donaciones de cualquier tipo menos monetario y a cualquier sede.
RF 19	Eventos de mascotas	Se puede crear, modificar y consultar eventos de mascotas.
RF 20	Guarderías para mascotas	Permite conocer, crear y modificar guarderías.
RF 21	Veterinarias	Permite conocer, crear y modificar veterinarias.
RF 22	Calificar servicio	Permite al usuario a partir de su experiencia con la app, calificarla.

## Requerimientos NO Funcionales

Tabla 4. Listado de Requerimiento No funcionales

RFN 01	Confiabilidad continúa del sistema.	Disponibilidad de la aplicación móvil debe ser continua con un nivel de servicio para los usuarios de 7 días por 24 horas,
RFN 02	Flexibilidad	La aplicación debe aceptar actualizaciones, cambios y generación de nuevas opciones futuras
RFN 03	Seguridad	La Aplicación Móvil, debe validar autenticación mediante usuario y contraseña el acceso del administrador
RFN 04	Auditable	Debe contar con el módulo donde se puedan activar los log de auditoría que permitan examinar y verificar la funcionalidad de la aplicación
RFN 05	Usabilidad	La Aplicación móvil debe satisfacer necesidades en el menor tiempo posible y sin necesidad que el usuario tenga conocimiento de la aplicación
RFN 06	Mantenibilidad	La aplicación se mantendrá actualizada agregando nuevas funcionalidades a la aplicación móvil

## Casos de Uso

Tabla 5. Listados casos de uso

CU#1	Información del Adoptante
CU#2	Afiliación de las Instituciones
CU#3	Hoja de vida de la mascota
CU#4	Agenda para adopción
CU#5	Registro de Mascota
CU#6	Registro del Paseador
CU#7	Consulta de Eventos
CU#8	Gestión del Donante
CU#9	Información de Guarderías
CU#10	Registro de Padrino
CU#11	Consultar comedores
CU#12	Consulta de cuentas para donar dinero
CU#13	Consulta experiencias
CU#14	Presentación- Inicio
CU#15	Donación en especie
CU#16	Eventos de mascotas
CU#17	Guarderías
CU#18	Veterinarias

CU#19	Califica el Servicio
CU#20	Registrar Seguimientos a las denuncias

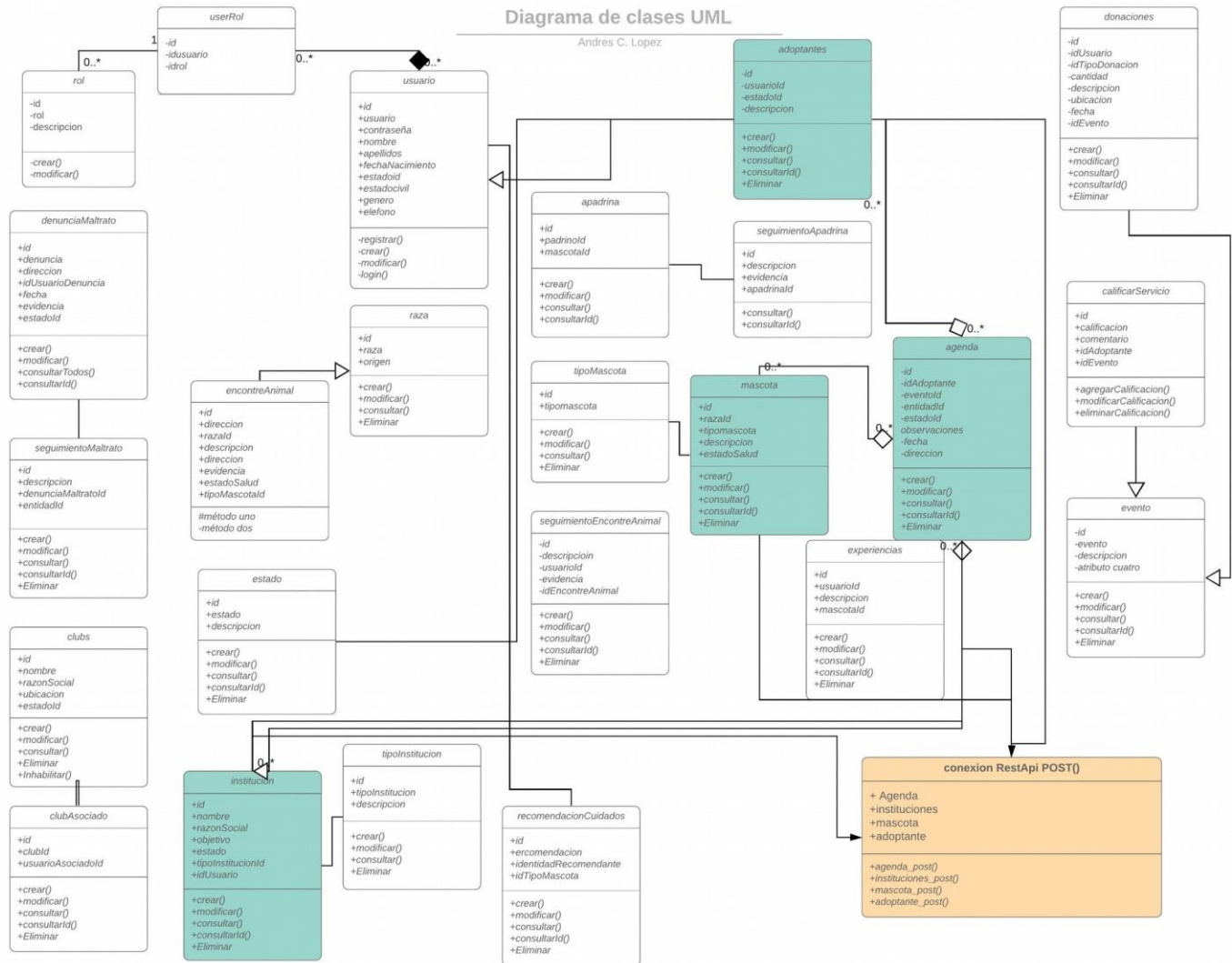
## Actores

Tabla 6. Listado de Actores

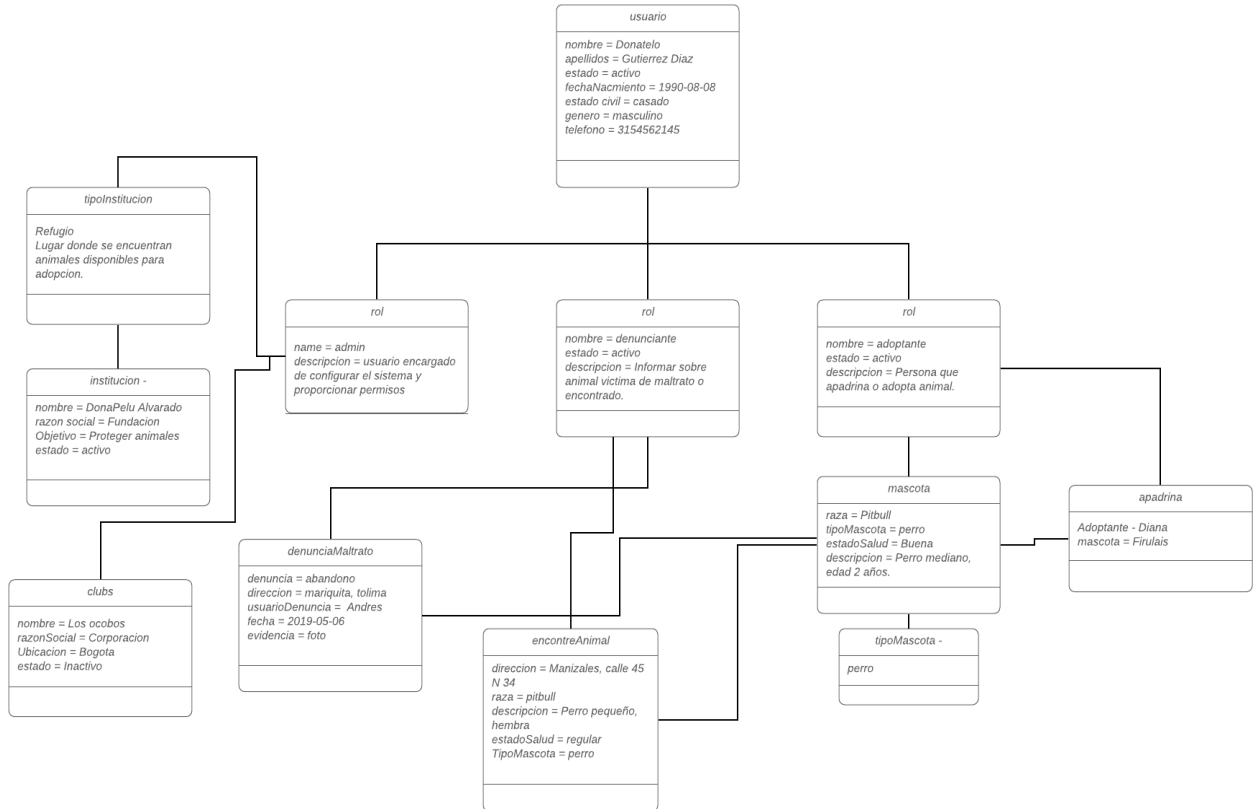
Administrador
Adoptante
Usuario Registrado
Instituciones
Paseador
Mascota
Comedor
Padrino

## 2.2 DISEÑO

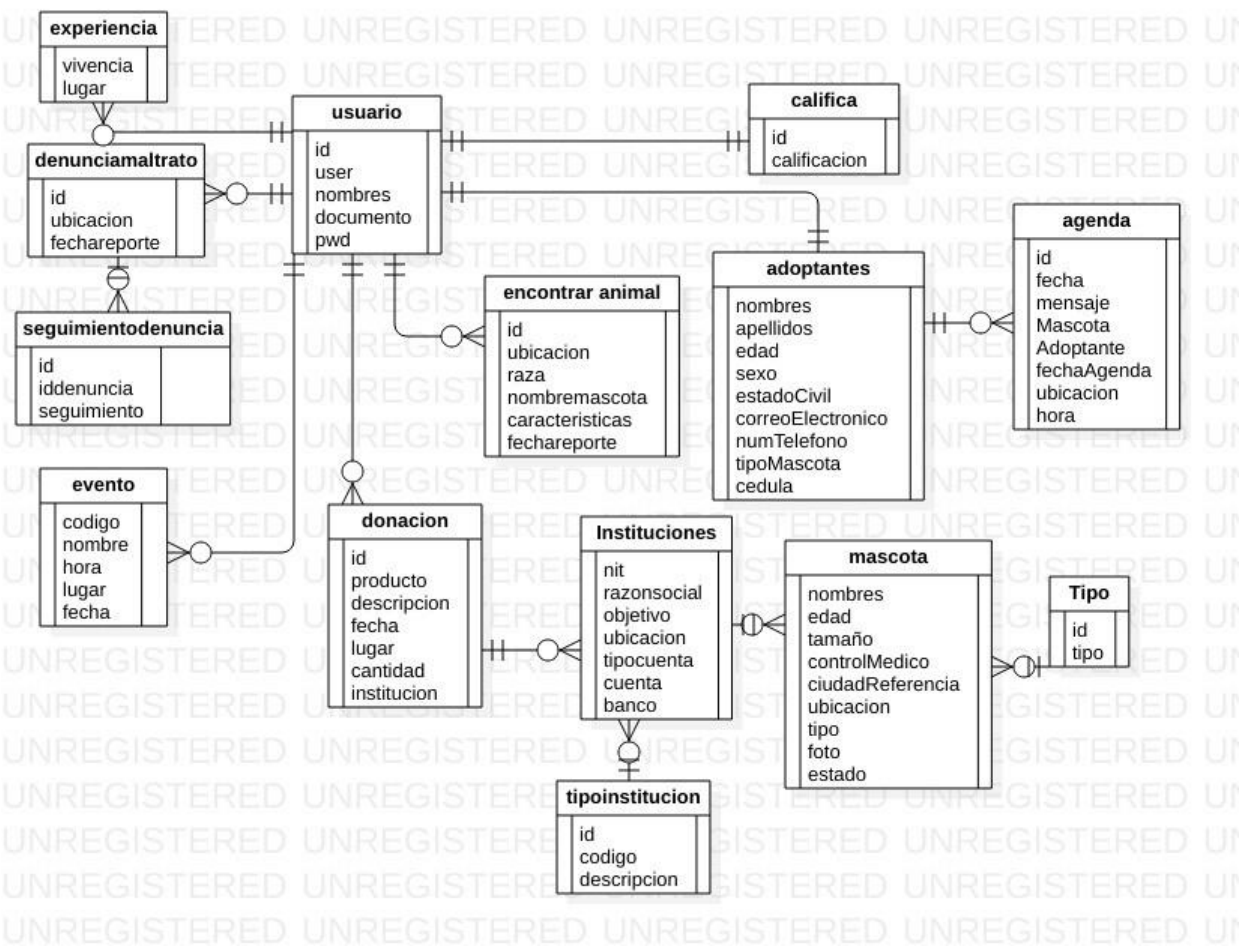
# Diagrama de Clases



## Diagrama de Objetos

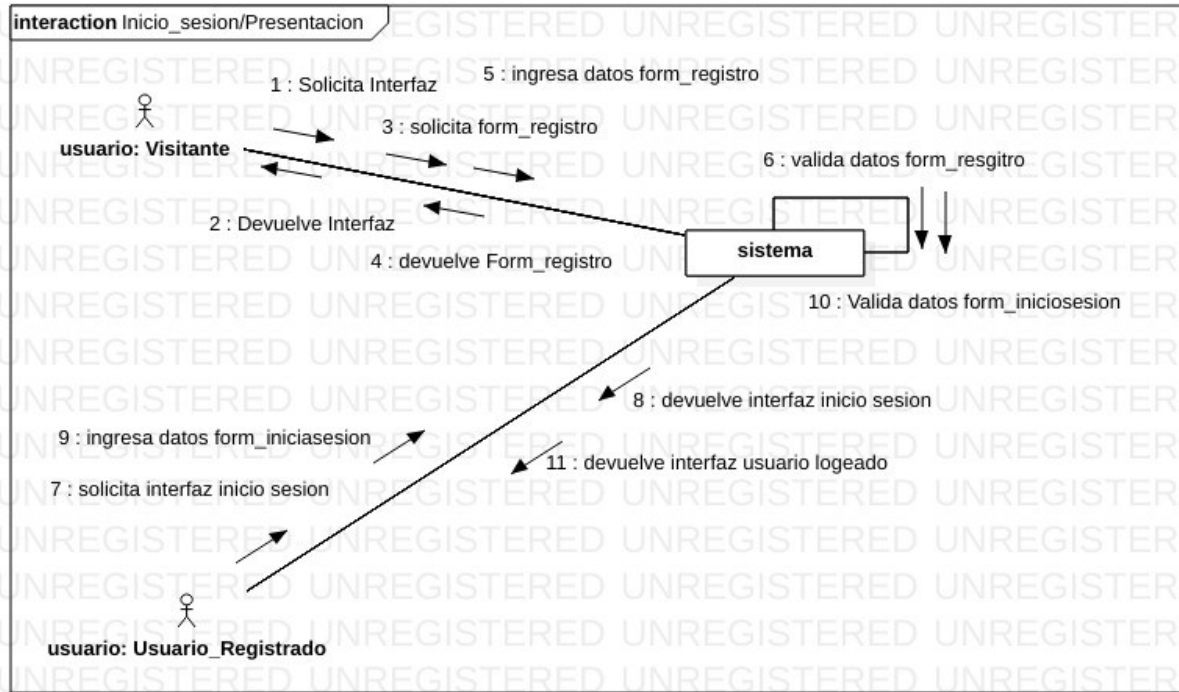


## Modelo Entidad Relación



## Diagrama de Colaboración

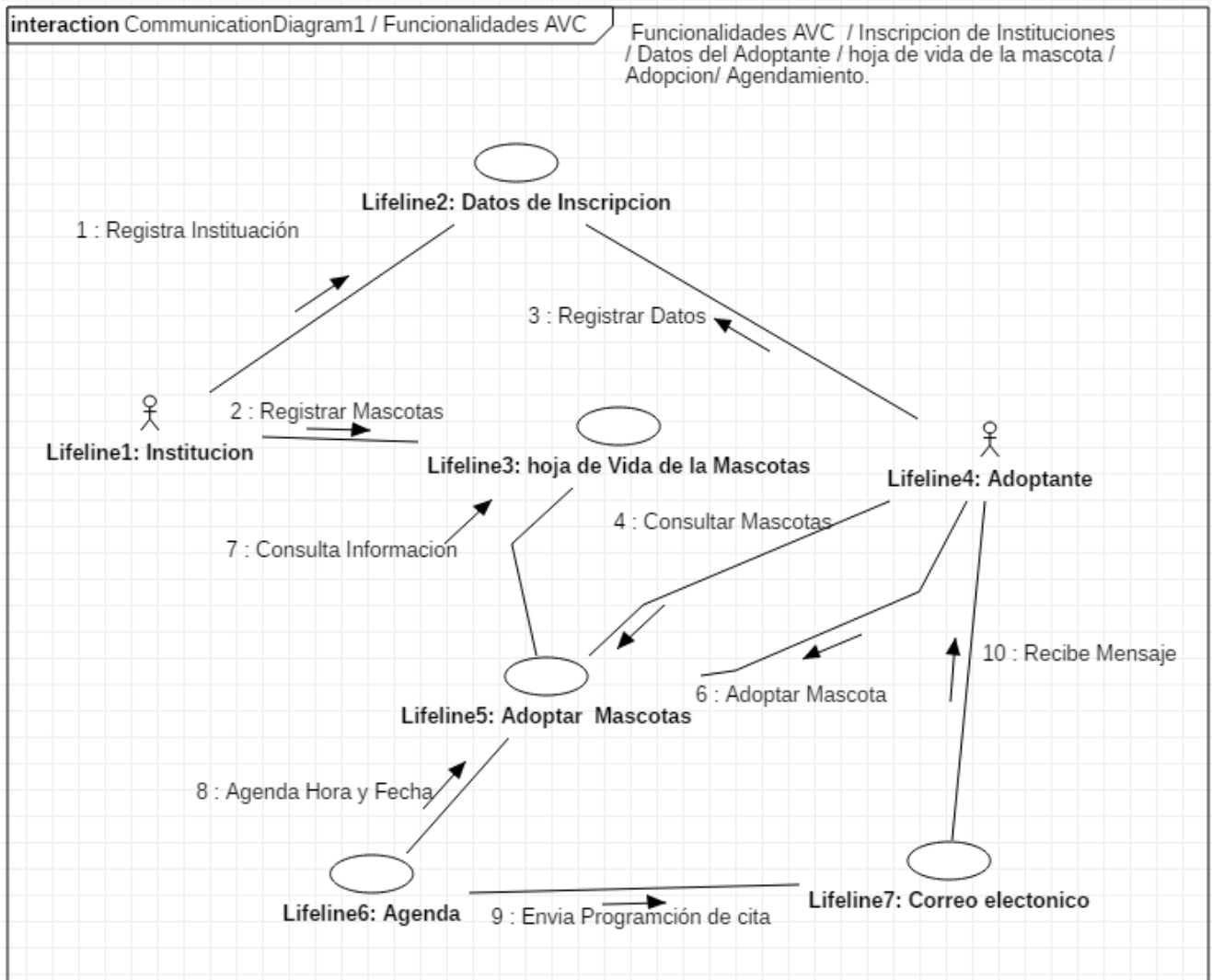
Diagrama de Logueo de Usuarios:



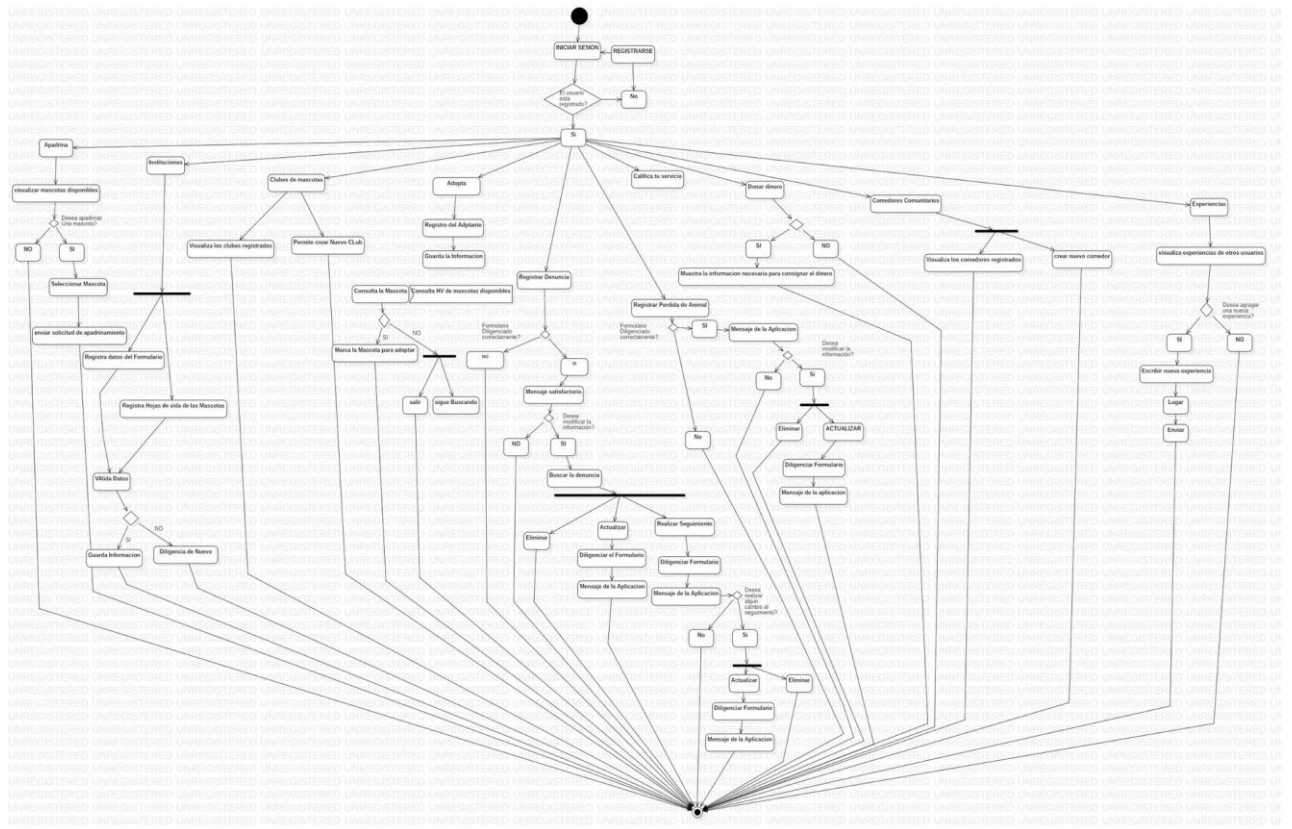


## 2.3 IMPLEMENTACIÓN

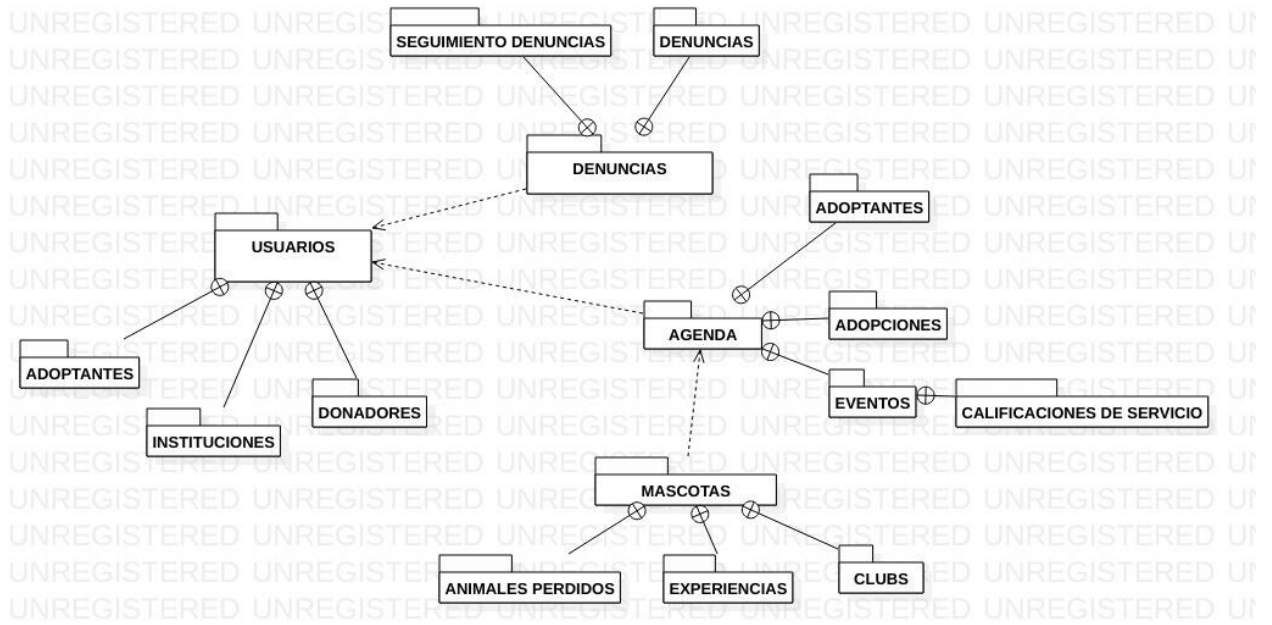
### Diagrama de Comunicaciones



# Diagrama de Actividades



## Diagrama de Paquetes



## 2.4 PRUEBAS

Tabla 7. Diseño de Pruebas

Tipo de Prueba	Descripción de la Prueba	Resultado Esperado
Prueba de Caja Negra	Tiene como enfoque las entradas y salidas del APP peluditos. tomando como base cada una de las funcionalidades	Verificación de que cada ítem de entrada y salida producen los resultados esperados de acuerdo a las funcionalidades del APP
Prueba de clases	Valida el funcionamiento de las clases y sus instancias	Asegurar que cada clase y sus todas sus instancias cumplen con el comportamiento definido
Prueba de Cubrimiento	Cobertura de código	Asegurar que todas las líneas de código se ejecutan al menos una vez
Pruebas de Regresión	Descubre los errores (bugs) que tenga el desarrollo del APP	Identificar problemas de funcionalidad, o disparidad funcionales con respecto al comportamiento esperado del APP, que puede ser causado por la realización de un cambio en el programa.
Prueba de Prototipos	Toma como base los casos de uso	Probar con cada caso de uso que el diseño de la aplicación satisface las necesidades de los usuarios del APP
Pruebas de Integración	Valida que los elementos unitarios del Software funcionan integrados	Verificar que cada parte del APP y las 20 funcionalidades funcionan integradas
Pruebas de Interrupción	Valida el comportamiento del App frente a los eventos presentados en el dispositivo móvil	Evidenciar el comportamiento de las Aplicación frente a los eventos presentados en el dispositivo como llamadas entrantes, la batería baja , perdida de conexion datos,

		entrada de sms y de correos electrónicos, apagado del equipo
Pruebas de interfaz	Validar pruebas de usabilidad con los usuarios	Evaluar la usabilidad de las interfaces de las aplicación, aceptación teniendo en cuenta criterios como : distribución de la pantalla , alineación y colores , Posición, tamaño, acciones, datos de entrada, mensaje de error
Pruebas de Compatibilidad	Validar compatibilidad de la aplicación móvil	Evaluar el comportamiento del app frente a otras aplicaciones, plataformas, navegadores, redes y comunicaciones
Pruebas de conectividad	Validar desempeño del app frente a la conexiones de diferentes redes y protocolos	Evaluar la conectividad del app con wifi, redes 3Gy 4G

### **3. CAPÍTULO 3.**

#### **3.1 RESULTADOS**

Se realiza la validación del modelo de desarrollo para la base de datos, se corren los script con las sentencias y se valida la creación en el motor de datos MySQL, se corrigen los errores presentados, se llegó al versionamiento tres del código, se comprueba la generación de consultas en la base de datos y se obtiene resultados exitosos en el proceso de inserción, modificación y consulta.

Para las funcionalidades se testea el caso de uso general de la aplicación, validando la interacción de los actores, las consultas por cada rol, los formularios dispuestos para captura de información en cada pantalla, se corren tres ciclos de pruebas, se corrigen los errores en el código, como resultado final se obtiene la creación de una aplicación móvil que contiene información sobre mascotas y permite adoptarlás en línea.

La aplicación móvil Peluditos.com, queda disponible con las siguientes funcionalidades principales registro de usuarios, inicio de sesión, registro de instituciones, registro de Hojas de vida de la mascota, información del adoptante, donar en especie, guardería, veterinarias, eventos, agenda cita para la adopción, denunciar maltrato, reporte de mascotas perdidas y calificar servicios, todas estas funcionalidades con su respectivo método CRUD.

En cuanto a la Arquitectura del de aplicación se implementa un Conexió Web Hosting con dominio peluditos.online ip 160.153.131.188, con una CPU, 512 MB RAM, 250.000 files, 115 entry processes. La conexión entre el dispositivo y el servidor se probó ejecutando la aplicación móvil con las funcionalidades.

### 3.2 PROYECCIONES

Dado que la arquitectura de desarrollo del software es escalable, permite adaptar nuevas funcionalidades dentro de la aplicación Peluditos.com, se contempla entonces para una segunda fase del proyecto agregar todos los servicios de pasarela de pago y nuevas funcionalidades que permitan robustecer la aplicación como proceso de geolocalización y chatbot que atienda las inquietudes básicas de los usuarios interesados en adoptar.

Asociar el adoptante a la opción de usuario registrado para controlar la navegación y amarre de las mascotas adoptadas, esto con el objetivo de incluir algoritmos de inteligencia artificial(AI), que permita monitorear a los potenciales adoptantes y de acuerdo al perfil y sus hábitos de búsqueda, crear una funcionalidad que le sugiera que mascota es la más adecuada para que se lleva a casa. .

Ejecución de pruebas de rendimiento garantice la correcta funcionalidad de la aplicación en situaciones críticas y de los servicios en conexiones de forma concurrentes para aproximadamente mil usuarios sin pérdidas ni retrasos en la respuesta, que permita realizar los controles de calidad(QA).

### 3.3. CONCLUSIONES

Se cumple con el objetivo general del proyecto creando una aplicación móvil en Android que permite a las personas adoptar y obtener toda la información de interés a través de una app de fácil uso y con contenidos sobre cuidado de las mascotas información de centros de atención, reporte pérdidas y denuncias y demás información relevante para los tenedores de mascotas.

Se contribuye a la solución la problemática de animales de calle, con el desarrollo de la aplicación móvil Peluditos.com, permite en las fase de análisis concretar las necesidades de los usuarios frente al abandono de mascotas, la puesta en marcha del App Peluditos.com, da alternativas al alcance de un clic para realizar adopción de mascotas en línea, y obtener información de interés para la tenencia de las mascota.

En la herramienta GitHub se unificó en el desarrollo del proyecto, permite llevar un control sobre las funcionalidades y cambios efectuados en sus diferentes etapa, dar solución rápidamente a problemas de incompatibilidad y errores de depuración que se presenten por los aporte de las personas del equipo de desarrollo.

En el proceso de desarrollo del App fue importante para el diseño por etapas, el uso adecuado de los diagramas UML, permitieron que el proceso de análisis y desarrollo de la aplicación móviles se ejecute cumpliendo con estándares de calidad y a su vez minimizando las fallas de la aplicación.



Para estructurar el desarrollo este proyecto se utiliza el patrón MVC( Modelo, vista, controlador), esto permitiendo dividir la interfaz gráfica y el código de funcionamiento, realizar una implementación de forma modular por funcionalidades, contar con vistas actualizadas, adicional las modificaciones a las vistas no afectan al modelo, este patrón permitirá a la aplicación peluditos.com su mantenibilidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- [1] Jose David Rodriguez. (2019, Abril 4). En Colombia puede haber más de un millón de perros callejeros [Online]. Available: <https://www.rcnradio.com/colombia/en-colombia-puede-haber-mas-de-un-millon-de-perros-callejeros>
- [2] RCN Radio (2016, Mayo 04) En Colombia hay 900 mil animales domésticos abandonados. [Online] <https://www.rcnradio.com/medio-ambiente/en-colombia-hay-900-mil-animales-domesticos-abandonados>.
- [3] El Exelsior (2019, Mayol 6). México el país con más perritos en América Latina [Online]. Available: <https://www.excelsior.com.mx/nacional/mexico-el-pais-con-mas-perritos-callejeros-en-america-latina/1255188#view-1>
- [4] OngAdda. Abandono causas y consecuencias. [Online]. Available: <https://www.addaong.org/es/que-denunciamos/abandono-causas-y-consecuencias/>
- [5] Beck AM. 1975. The Public Health Implications of Urban Dogs. Am J Public Health. 65: 1315-1318.
- [6] Acha y Szyfres. Zoonosis y enfermedades transmisibles comunes al hombre y a los animales, 2001, p.11
- [7] Didier r. Jiménez Mendoza. (2019, febrero 15). ¿Por qué tantas mascotas son abandonadas en Colombia? [Online]. Available: <https://www.eluniversal.com.co/cartagena/por-que-tantas-mascotas-son-abandonadas-en-colombia-HE767339>
- [8] Redacción Cromos (2017, enero 26). Problemas de comportamiento, una de las causas de abandono de perros [Online]. Available: \_

<https://www.elespectador.com/cromos/estilo-de-vida/problemas-de-comportamiento-una-de-las-causas-de-abandono-de-perros-24601>

[9] LatinAmerica (2018, juni 26). Una vida de perros: realidad Colombiana del abandono animal [Online]. Available: <https://latinamericanpost.com/es/21803-una-vida-de-perros-la-realidad-colombiana-del-abandono-animal>

[10] Periódico El espectador (2018, mayo 09) Por: red Zoodiacal. [Online]. <https://www.elespectador.com/noticias/actualidad/por-que-tantas-mascotas-abandonadas-articulo-734315>

[11] UNIMINUTO Radio (2019, Abril 3) En Colombia hay más de un millón de animales en la calle, Por Guillermo Romero Salamanca. [Online]. <https://www.uniminutoradio.com.co/en-colombia-hay-mas-de-un-millon-de-animales-en-la-calle/>.

[12] LatinAmerica (2018, juni 26). Una vida de perros: realidad Colombiana del abandono animal [Online]. Available: <https://latinamericanpost.com/es/21803-una-vida-de-perros-la-realidad-colombiana-del-abandono-animal>

[13] YeePLY (2014 junio 09) Decálogo de buenas prácticas: Aspectos legales de las aplicaciones móviles. [Online] <https://www.yeeply.com/blog/decalogo-de-buenas-practicas-aspectos-legales-de-las-aplicaciones-moviles/>.

[14] Instituto de marketing Agil. (2016, julio 9). Como empezar a utilizar scrum en 10 min. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=d3Ro7p-JAoA>

[15] El Colombiano (2016, julio 9). Fundaciones que rescatan animales. [Online]. Available:

<https://www.elcolombiano.com/tendencias/asi-puede-ayudar-a-los-animales-KM4538851>

[16] Selecciones (2018, mayo 13). Perros callejeros: ¿un problema de educación?. [Online]. Available:

<https://selecciones.com.mx/perros-callejeros-un-problema-de-sobrepoblacion-o-de-educacion/>

[17] Bogota.gov (2018, julio 12). Bogotá es 'DISTRITO APPNIMAL': aplicación para adopciones y reportes de mascotas perdidas. [Online]. Available:

<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/app-de-animales>

[18] nicosiored, "Introduccion a UML- 1- Tutorial UML en español," Oct. 2017. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=-OWd0tJAK10>

## ANEXOS

### Anexo 1. Descripción de los Requerimientos Técnicos

Número del Requisito	RT 01
Nombre del Requisito	Interfaz de la Aplicación
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La Aplicación debe tener una interfaz de uso intuitiva y sencilla.

Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/Opcional
-------------------------	---

Número del Requisito	RT 02
Nombre del Requisito	Desempeño
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	El desempeño de la aplicación móvil debe garantizar a los diferentes usuarios tiempo de respuesta de menos de un segundo en registros realizados y almacenamiento, las transacciones podrán ser consultados y actualizados permanente y simultáneamente, sin que se afecte el tiempo de respuesta.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/Opcional

Número del Requisito	RT 03
Nombre del Requisito	Compatibilidad
Tipo	<input type="checkbox"/> Requisito <input checked="" type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación móvil está disponible para smartphones y tablets con versión Android Studio 3.3.2 o versiones superiores con densidades de pantalla para smartphone entre 320 y 384 DP y tablet entre 960 x 600 DP y 1280x800 DP

Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
-------------------------	---

## Anexo 2. Descripción de los Requerimientos Funcionales

Número del Requisito	RF 01
Nombre del Requisito	Validación de Usuario
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe validar los datos del formulario de inicio de sesión con el listado de usuarios registrados en la base de datos de la aplicación
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 02
Nombre del Requisito	Registrarse
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir el registro de nuevos usuarios y guardarlos en la base de datos con sus datos principales y sus credenciales de acceso.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 03
Nombre del Requisito	Visualización de comedores comunitarios

Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los usuarios registrados visualizar la información los comederos que se encuentran almacenados en la aplicación.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 04
Nombre del Requisito	Reportar Animales Encontrados
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los usuarios registrados reportar animales encontrados, así como la información de dónde y en qué estado se encontraron dichos animales.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 05
Nombre del Requisito	Visualizar Animales Encontrados
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los usuarios registrados visualizar el listado de animales reportados como encontrados, de igual manera debe permitir reportar si el usuario registrado es el propietario del animal.



Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
-------------------------	--

Número del Requisito	RF 06
Nombre del Requisito	Reportar Maltratos
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los usuarios registrados reportar hechos de maltrato animal, reportando el hecho y el lugar del hecho
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 07
Nombre del Requisito	Registro de Instituciones
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción que permita ingresar los datos de las instituciones donde se albergan las mascotas disponibles para adopción, debe contener los siguientes campos para su registro</p> <p>Nit : Identificación Tributaria</p> <p>Razón Social : Nombre o razón social de la institución</p> <p>Ubicación : Ciudad donde se encuentra ubicada</p> <p>Objetivo: Descripción del objetivo de la institución.</p> <p>Una vez registrado la información debe dar clic en el botón de guardar para almacenar la información.</p>

	Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser llamados en otras opciones y consultados permanentemente.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 08
Nombre del Requisito	Hoja de vida de la mascota
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción donde se ingresan los datos de la mascota, incluyendo la fotografía.</p> <p>Nombre o Alias :</p> <p>Tipo de mascota : (Perro - Gatos - Etc)</p> <p>Edad : Edad promedio de la mascota</p> <p>Tamaño : altura en CM</p> <p>Estatus de Control Médico: breve resumen del estado médico de la mascota, este es el que el médico veterinario da para registrar.</p> <p>Cualidades: una descripción de las cualidades de la mascota.</p> <p>Ubicación: Dirección donde se encuentra la mascota.</p> <p>Foto: Fotografía que se le toma para poder cargar a la plataforma. medidas.</p> <p>Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser llamados en otras opciones y</p>

	consultados permanentemente.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 09
Nombre del Requisito	Seguimiento Maltratos
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los entidades registradas realizar seguimientos a los hechos de maltrato animal, en caso de que el hecho o suceso se solucione la entidad podrá dar el hecho como cerrado.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 10
Nombre del Requisito	Información Adoptante
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	Opción donde se ingrese la información de las personas que van adoptar las mascotas Nombre,Apellidos,Edad,Sexo,Estado civil,Número Telefónico Correo Electrónico,Tipo de Mascota que desea Adoptar Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser llamados en otras opciones y consultados permanentemente.

Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
-------------------------	--

Número del Requisito	RF 11
Nombre del Requisito	Adopta
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción donde los adoptantes puedan ver el listado de las mascotas que están disponibles para adopción, muestra la información de la ciudad donde está la mascota</p> <p>Tipo de Mascota ( Gato – Perro – etc)</p> <p>Mostrar la hoja de vida según el tipo de mascota seleccionado</p> <p>Debe tener un botón: INTERESADO EN ADOPTAR</p> <p>Una vez marcado como interesado en adoptar debe abrir una agenda para la cita de adopción</p> <p>Enviar al correo electrónico del adoptante la fecha y hora de cita y la ubicación de la mascota seleccionada.</p> <p>Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser llamados en otras opciones y consultados permanentemente.</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RT 12
Nombre del Requisito	Agendamiento

Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción donde queda registrada la información de agendamiento para el proceso de adopción, visita a mascota o donación.</p> <p>Se ingresa la siguiente información:</p> <p>Fecha :</p> <p>Hora :</p> <p>Ubicación :</p> <p>Al dar guardar queda concretada la cita y se envía un email notificando al adoptante.</p> <p>Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser llamados en otras opciones y consultados permanentemente.</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 13
Nombre del Requisito	Creación de Comedores Comunitarios
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir registrar comedores comunitarios, teniendo en cuenta su ubicación geográfica y la descripción del

	comedor
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 14
Nombre del Requisito	Apadrina
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Que permita a un usuario registrado ver el listado de las mascotas listas para dar en adopción con sus principales características:  ID:-Nombre:-Tipo:-Edad:-Sexo:-Historia breve:-Raza (si aplica):-  Foto:  Esto para permitir al usuario conocer sus posibilidades antes de solicitar la mascota.  debe tener un send donde el usuario pueda enviar su solicitud de interés en esa mascota.</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eseencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 15
Nombre del Requisito	Dona dinero
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe suministrar los diferentes medios disponibles para donar dinero a las diferentes fundaciones inscritas.

Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
-------------------------	--

Número del Requisito	RF 16
Nombre del Requisito	Experiencia
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	Le debe permitir a los usuarios escribir su historia con respecto a una mascota adoptada, puede contar como le fue en el proceso de adopción, alguna anécdota, dar alguna recomendación o consejo.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 17
Nombre del Requisito	Clubs de mascotas
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe permitir a los usuarios ver los clubs que hay disponibles en su ciudad y sus actividades permitiéndole escoger el que más le guste. Nombre del CLub. Tipo Lugar.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 18
Nombre del Requisito	Donación en Especie
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción donde los usuarios pueden realizar donaciones de cualquier tipo menos monetario.</p> <p>Producto para donar</p> <p>Cantidad</p> <p>Lugar de entrega</p> <p>Fecha de entrega</p> <p>Debe incluir un botón: DONAR EN ESPECIE</p> <p>Una vez marcado como donar en especie debe abrir el formulario a diligenciar.</p> <p>Confirmación de envió de datos.</p> <p>Los datos guardados deben almacenarse en la base de datos y quedar disponibles para ser consultados y utilizados permanentemente</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 19
Nombre del Requisito	Eventos de mascotas
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción



Descripción del Requisito	<p>Opción donde los usuarios podrán consultar y crear eventos para animales dentro de su ciudad o municipio con el fin de crear una comunidad que comparten los mismos intereses.</p> <p>El usuario podrá:</p> <p>Consultar.</p> <p>Crear</p> <p>Modificar</p> <p>Para crear un nuevo evento se dispone de:</p> <p>Un botón EVENTOS DE MASCOTAS el cual dispondrá de los siguientes campos a diligenciar: Código del evento, Nombre del evento, Lugar, hora, Fecha y un botón de guardar.</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 20
Nombre del Requisito	Guarderías
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	<p>Opción donde los usuarios podrán consultar guarderías para sus mascotas.</p> <p>Se dispondrá de una interfaz donde el usuario podrá crear, consultar y modificar una guardería, el cual dispondrá de información como: Nit , Razon Social, Ubicacion, Ubicación y objetivo.</p>
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 21
Nombre del Requisito	Veterinarias
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	Opción donde los usuarios podrán crear y consultar veterinarias para sus mascotas. Se dispondrá de una interfaz donde el usuario podrá crear, consultar veterinarias, el cual dispondrá de información como: Nit, Razon Social, Ubicacion, Ubicación y objetivo.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RF 22
Nombre del Requisito	Calificar servicio
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	Opción donde los usuarios podrán calificar los servicios de la app de acuerdo a su experiencia. Esta opción contará con 4 opciones “Excelente, Buena, Regular, Mala ” y un botón de CALIFICAR.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

### Anexo 3. Descripción de Requerimientos no funcionales

Número del Requisito	RNF 01
Nombre del Requisito	Confiabilidad continua del sistema.
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La disponibilidad de la aplicación móvil debe ser continua con un nivel de servicio para los usuarios de 7 días por 24 horas, garantizando un esquema adecuado que permita la posible falla en cualquiera de sus componentes, contar con una contingencia, generación de alarmas.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RNF 02
Nombre del Requisito	Flexibilidad
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación debe aceptar actualizaciones, cambios y generación de nuevas opciones futuras.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RNF 03
Nombre del Requisito	Seguridad
Tipo	<input type="checkbox"/> Requisito <input checked="" type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La Aplicación Móvil, debe validar autenticación mediante usuario y contraseña el acceso del administrador, para la modificación, alteración, actualización o borrado de la información
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RNF 04
Nombre del Requisito	Auditable
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	Debe contar con el módulo donde se puedan activar los log de auditoría que permitan examinar y verificar la funcionalidad de la aplicación
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

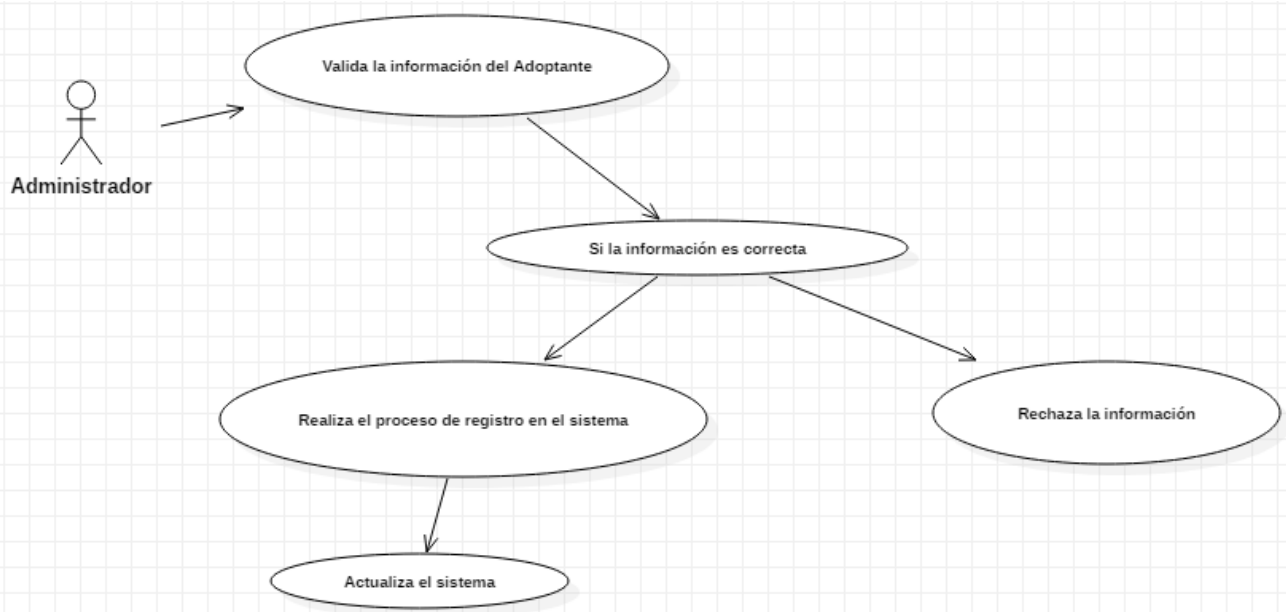
Número del Requisito	RNF 05
Nombre del Requisito	Usabilidad
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción

Descripción del Requisito	La Aplicación móvil debe satisfacer necesidades en el menor tiempo posible y sin necesidad que el usuario tenga conocimiento de la aplicación.
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número del Requisito	RNF 06
Nombre del Requisito	Mantenibilidad
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del Requisito	La aplicación se mantendrá actualizada agregando nuevas funcionalidades a la aplicación móvil
Prioridad del Requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Eencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

#### Anexo 4. Especificación de Casos de uso y Diagramas

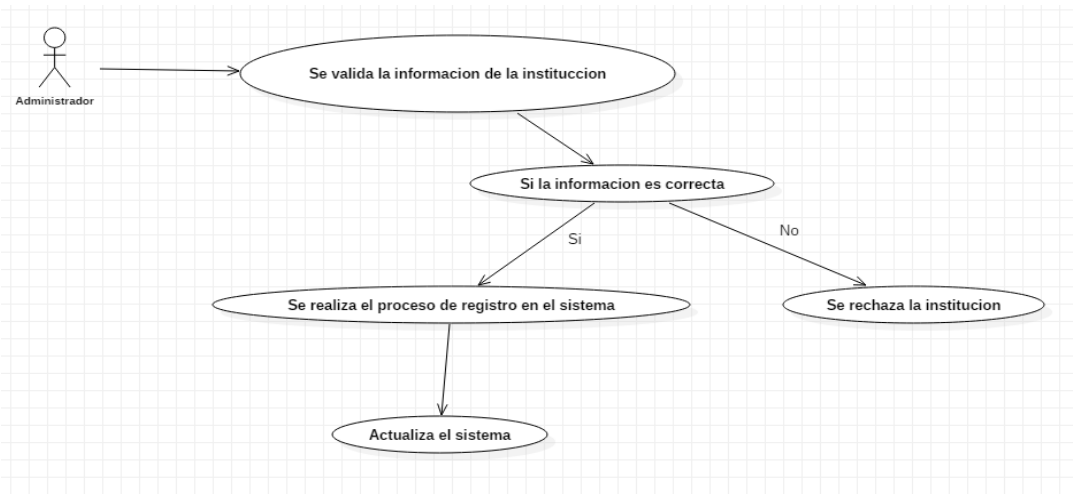
# Información del Adoptante



CU # 1	Validación información del Adoptante	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Administrador	
Dependencias	Ingresar a la aplicación	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	Aceptación de la información registrada por el adoptante	
Secuencia normal		
	Paso	Acción
	1	Consulta Información registrada por el adoptante
	2	Si la información cumple (correcta) se valida el proceso de registro
	3	Se actualiza la información
4	Si la información no es correcta se rechaza	

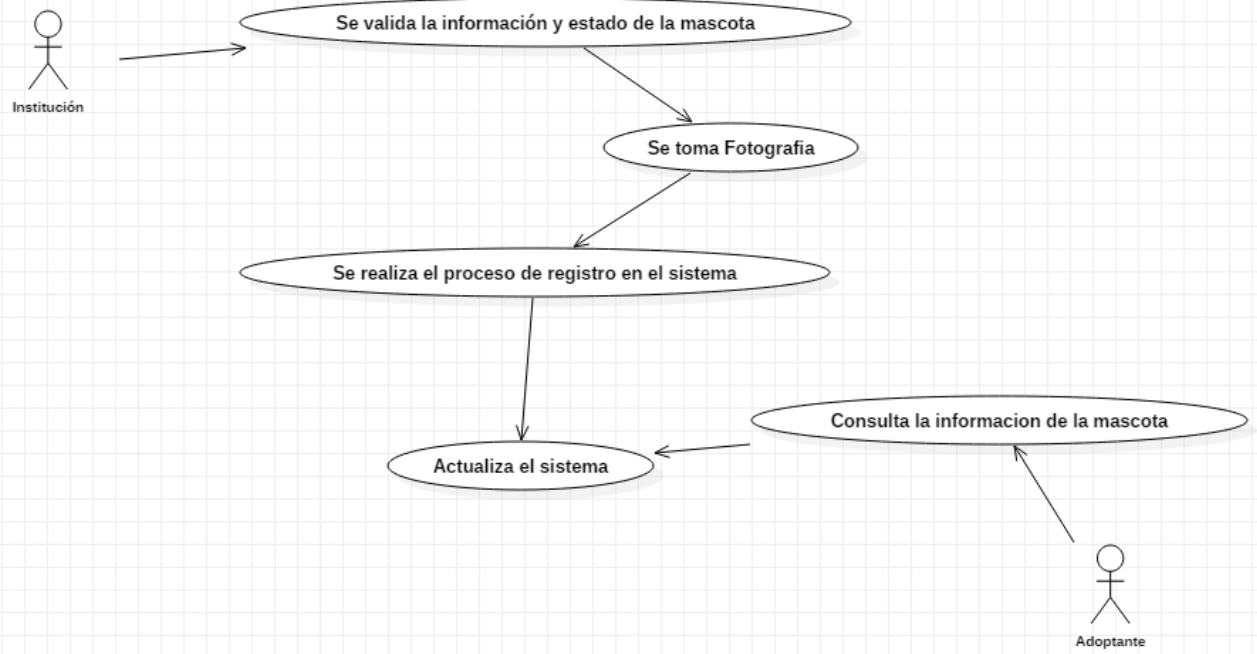
Información de las Instituciones





CU #2	Validación información de las Instituciones	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Administrador	
Dependencias	Ingresar a la aplicación	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	Aceptación de la información registrada por las instituciones que albergan las mascotas para la adopción	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Consulta Información registrada por la institución
	2	Si la información cumple (correcta) se valida el proceso de registro
	3	Se actualiza la información
	4	Si la información no es correcta se rechaza

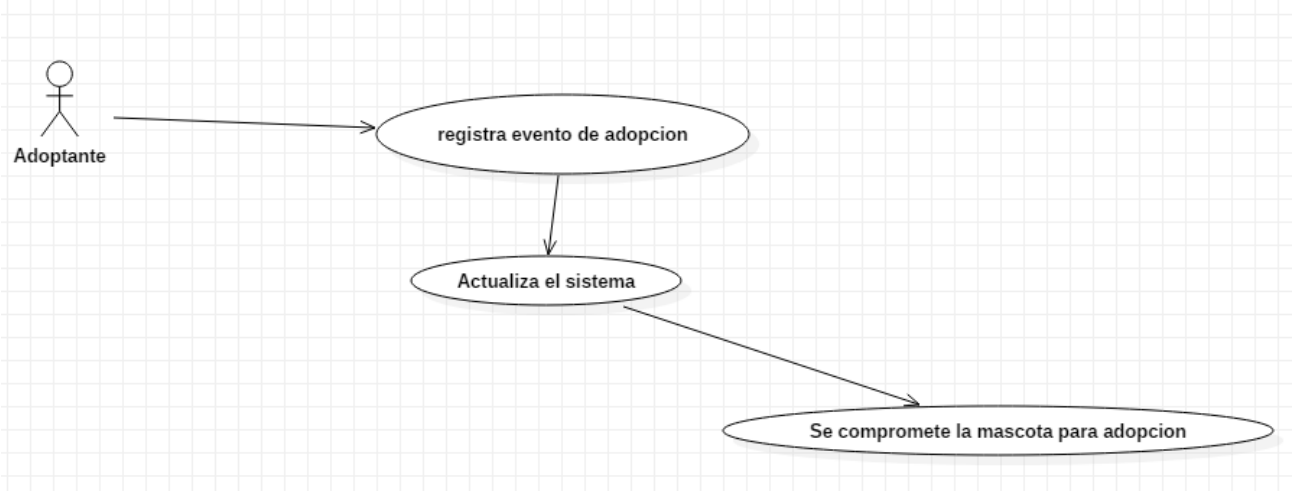
Información de la mascota



CU #3	Validación de la información de la mascota	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Institución	
Dependencias	Ingresar a la aplicación	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	Registra la información de las mascotas disponibles para la adopción	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Valida Información y estado de la mascota.
	2	Toma la Foto de la mascota.
	3	Registra los datos solicitados para matrícula la mascota.
	4	Guarda la información actualizando la aplicación
	5	Queda la información lista para la consultas del Adoptante



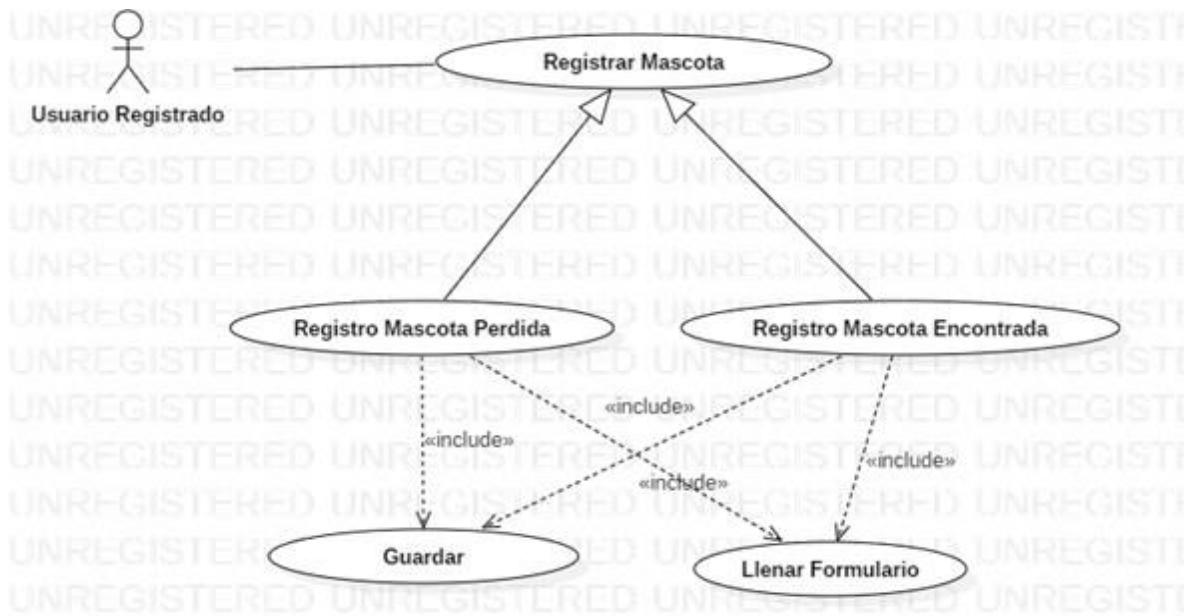
## Agenda para adopcion



CU #4	Agenda para adopcion	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Adoptante	
Dependencias	Ingresar a la aplicación	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	Registra el evento de adopción de la mascota	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Registra evento de Adopción.
	2	Elegí la mascota.
	3	Registra la fecha para recoger la mascota



## Informe de mascotas perdidas



CU # 5	Registrar Mascota
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado
Dependencias	IngresarAlSistema
Precondición	Ingresar con usuario y contraseña



Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y registra los datos de las mascotas perdidas o encontradas.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	<p>Registrar Mascota Perdida: el actor ingresa los datos de la mascota perdida</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Nombre mascota</li> <li>· Foto mascota</li> <li>· Número de contacto</li> <li>· Confirmar. El actor hace el envío de la información a través de un botón de registrar</li> </ul>
	2	<p>Registrar Mascota Encontrada: el actor ingresa los datos de la mascota encontrada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Foto mascota</li> <li>· Número de contacto</li> <li>· Confirmar. El actor hace el envío de la información a través de un botón de registrar.</li> </ul>

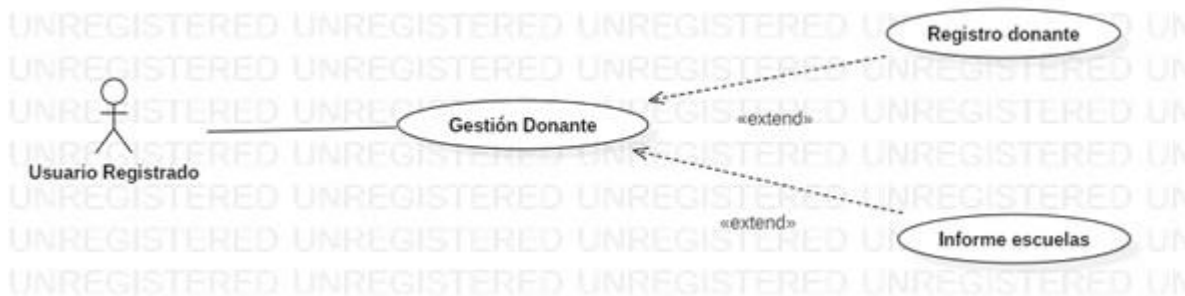
## Paseando mi mascota



CU #6	Registro Paseador	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Paseador	
Dependencias	IngresarAlSistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y registra sus datos como paseador de mascotas	
Secuencia normal	Paso	Acción

	1	<p>Registrar Mascota Paseador: el actor ingresa los datos como paseador</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Nombres completos</li><li>· Paseos grupales</li><li>· Paseos individuales</li><li>· Valor hora</li></ul> <p>Confirmar. El actor hace el envío de la información a través de un botón de registrar</p>
--	---	---

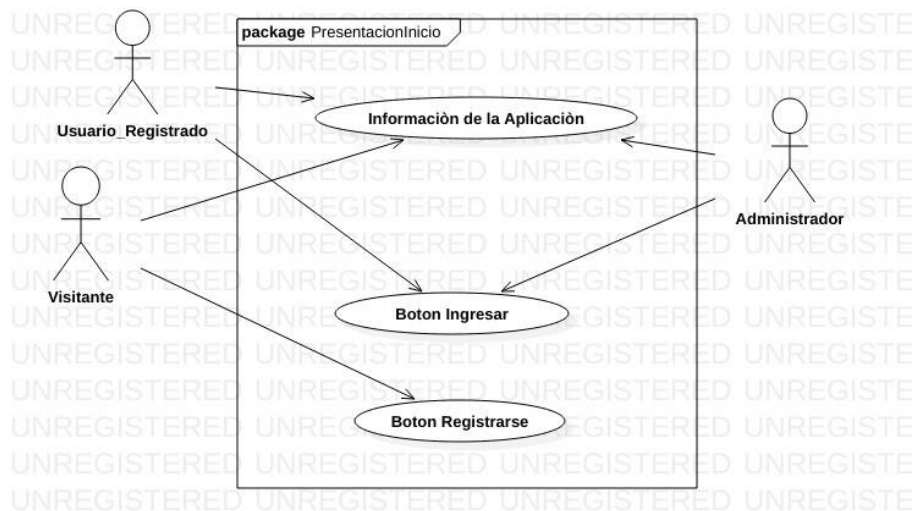
## Gestión Donante



CU #8	Gestión donante	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	IngresarAlSistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y podrá realizar donación de perros lazarillos a personas ciegas. Además, encontrará información sobre los eventos de mascotas a nivel nacional.	
Secuencia normal	Paso	Acción

	1	Registro donante: <ul style="list-style-type: none"><li>· Nombre mascota</li><li>· Foto mascota</li><li>· Número de contacto</li><li>· Confirmar. El actor hace el envío de la información a través de un botón de registrar</li></ul>
	2	Informe escuelas Sitios de escuelas de adiestramiento

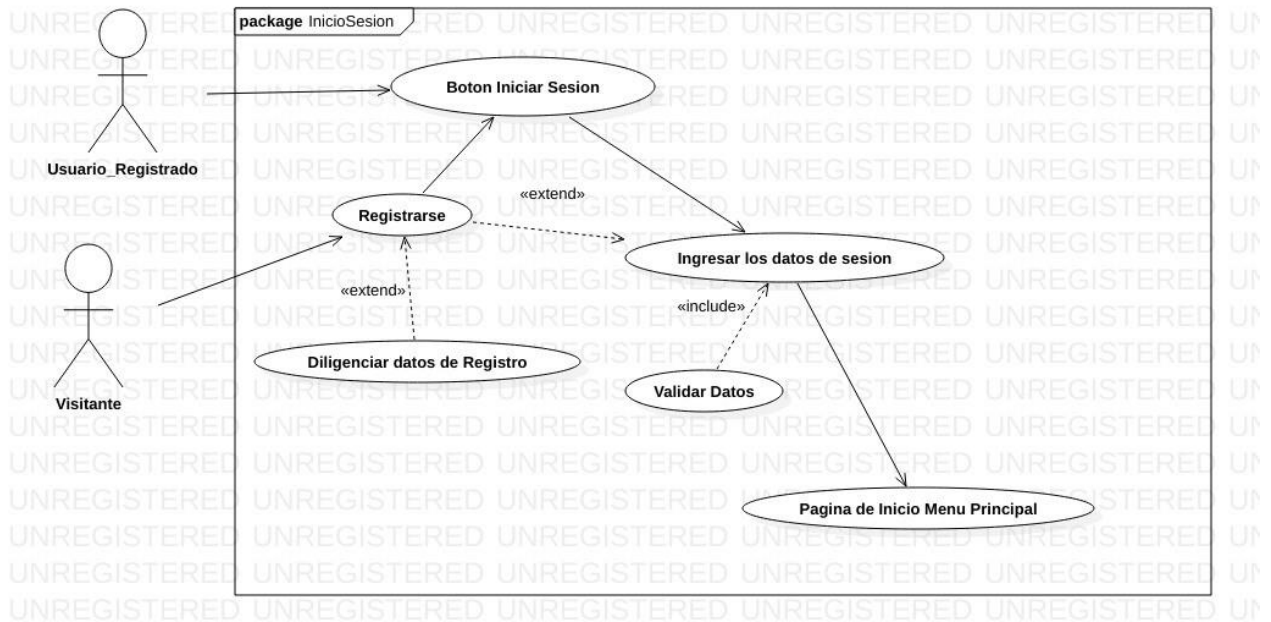
## Presentación / Inicio



CU #10	Presentación - Inicio	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Inicio del sistema	
Dependencias	No Aplica	
Precondición	Acceder a la aplicación	
Descripción	Ventana inicial del usuario que le permite conocer información de la aplicación y las opciones de ingreso o registro como usuario.	
Secuencia normal	Paso	Acción

	1	Ingresar a la Aplicaciòn
--	---	--------------------------

## Inicio de Sesión

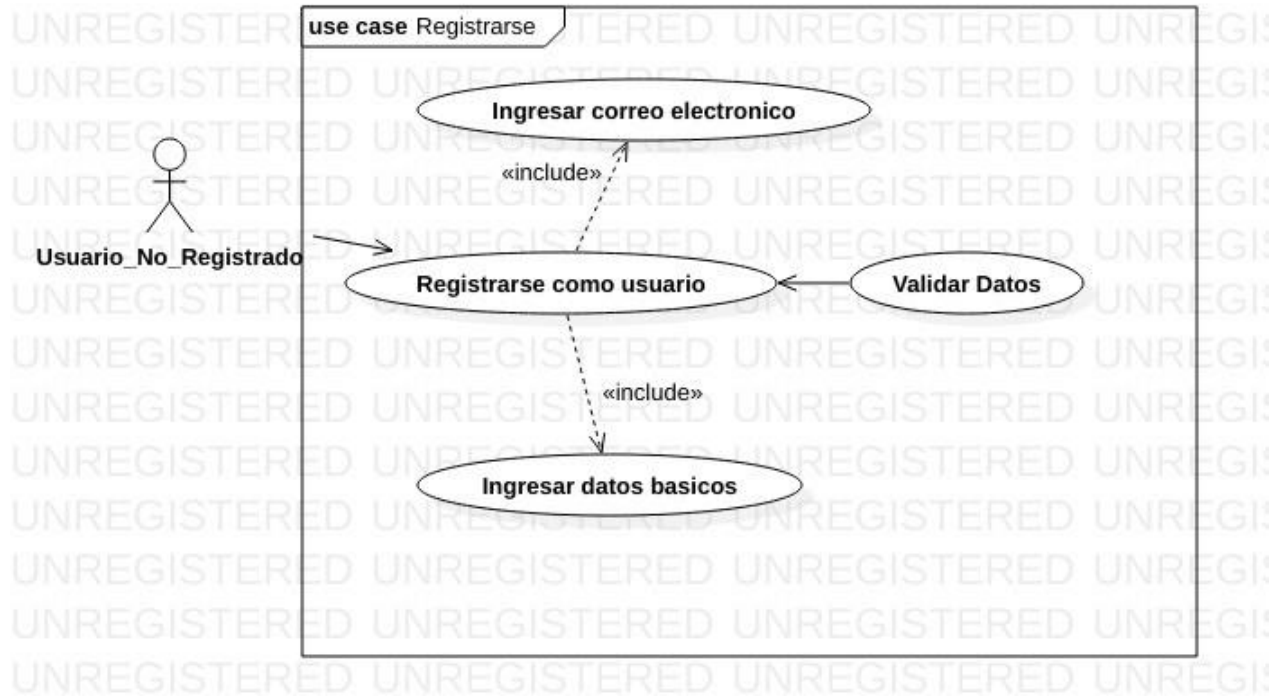


CU #11	Inicio de Sesión	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Registro de Usuarios	
Precondición	Estar Registrado como usuario en la aplicación	
Descripción	Permite al usuario registrado con anterioridad loguearse en la aplicación para acceder al Menú Principal.	
Secuencia normal	Paso	Acción



	1	Ingresar a la opción iniciar sesión Si el usuario no está registrado debe hacerlo: -Datos de Registro (nombre, correo electrónico).
	2	Ingresar los datos de Sesión al formulario -Si los datos son incorrectos la aplicación informara.
	4	Inicio de sesión completo - Menú Principal Visible

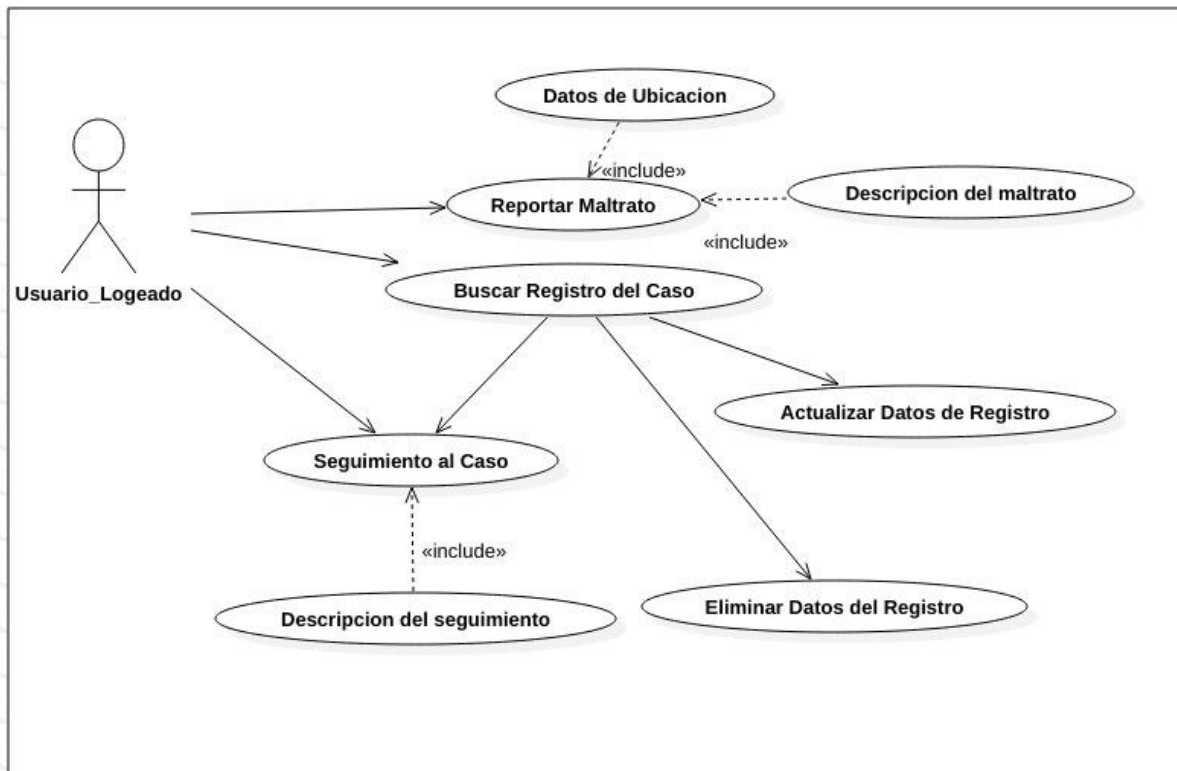
## Registrarse



CU #12	Registrarse
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario No Registrado
Dependencias	No Aplica
Precondición	Acceder a la aplicación

Descripción	Ventana de registro de nuevos usuarios, guardando y registrando su información básica y correo electrónico como usuario.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Ingresar a la opción Registrarse
	3	Ingresar los datos de registro: 1-Usuario (Correo Electrónico). 2- Datos básicos (Nombre, apellidos, contraseña) 3- Validar Correo Electrónico 4-Aceptar Terminos y condiciones.

## Maltrato Animal

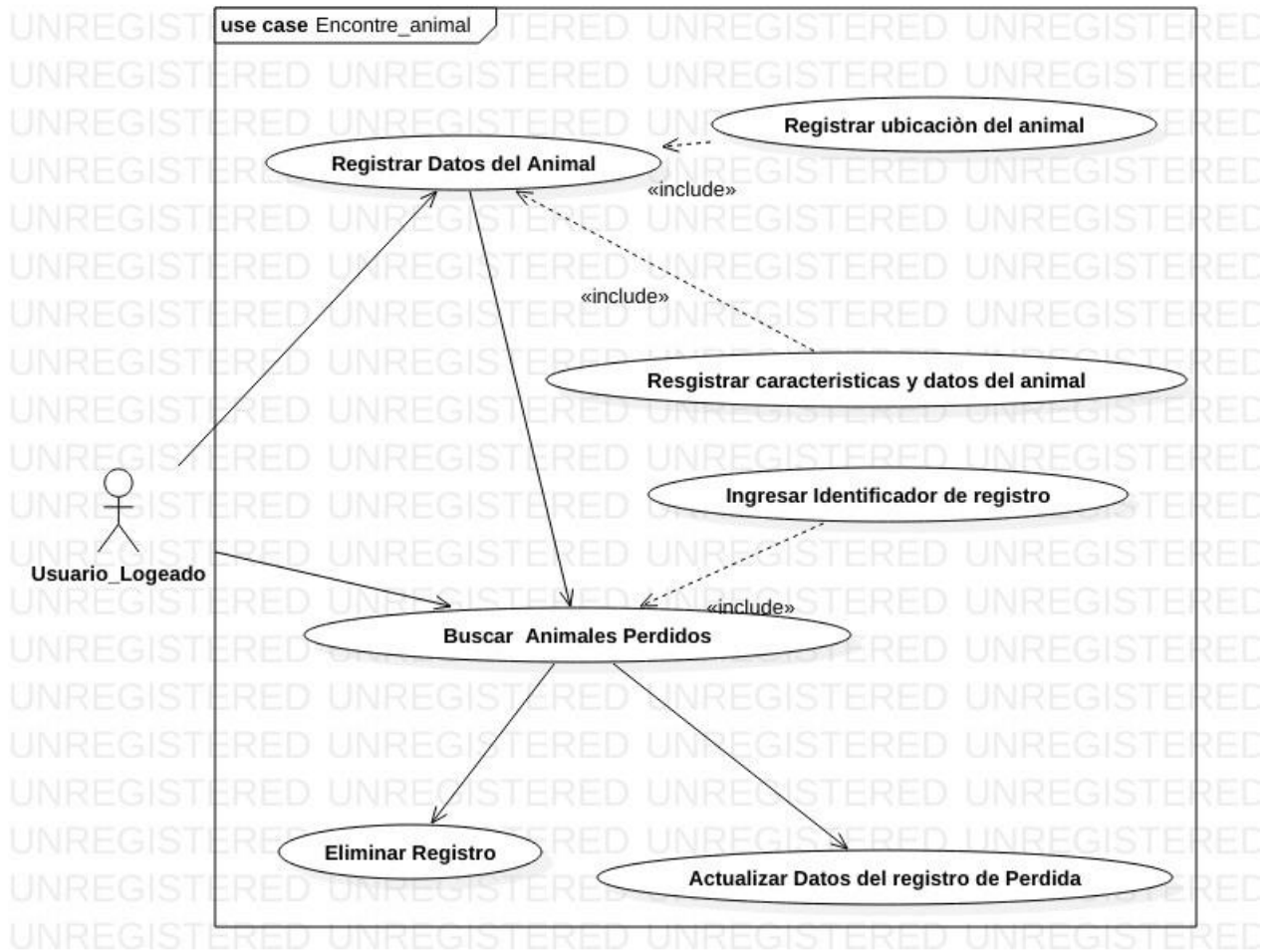


UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UN

CU #13	Denuncia Maltrato Animal
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado
Dependencias	Inicio de Sesión

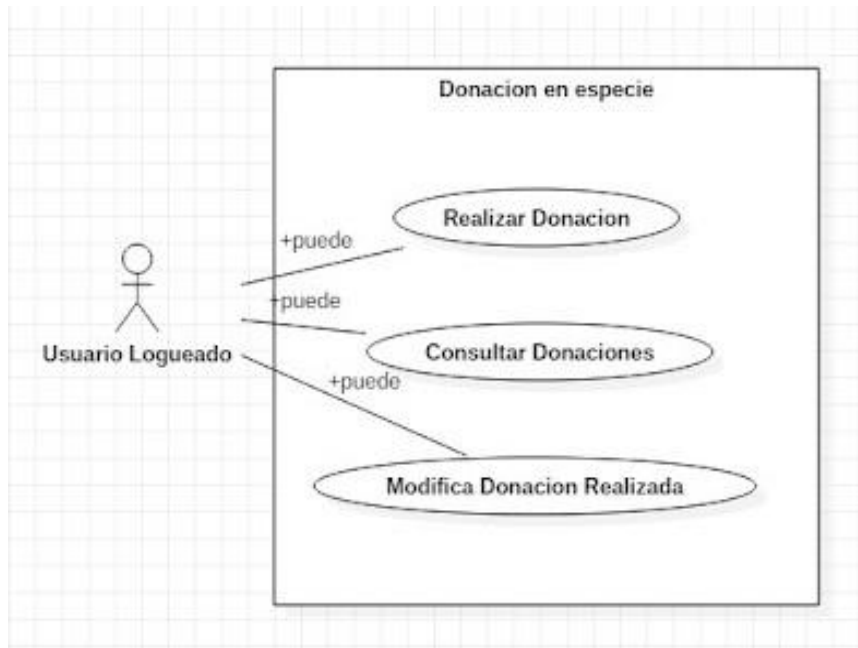
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de reporte y visualización de los casos de maltrato animal.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Ir a enlace de Denuncias
	3	Ingresar la Información de la denuncia que quiere realizar
	4	Publicar la denuncia con sus respectivas evidencias
	5	Visualizar Denuncia publicada.

## Encontre un Animal



CU #14	Presentación - Inicio
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado

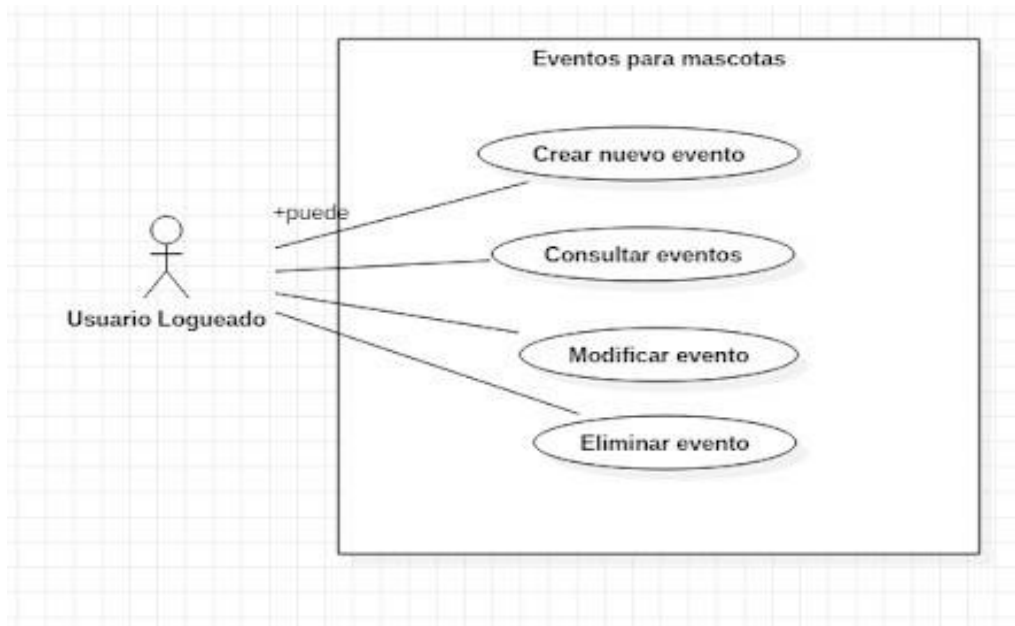
Dependencias	No Aplica	
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de registro y visualización de avistamientos de animales que se creen perdidos	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Ir a enlace de Encuentra un Animal
	3	Ingresar la Información del avistamiento -Datos del animal (Raza, descripción, fotografía). -Datos de la Ubicación del avistamiento.
	4	Publicar el avistamiento
	5	Visualizar Avistamiento



CU #15	Donación en especie
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado
Dependencias	Ingresar Al Sistema
Precondición	Ingresar con usuario y contraseña
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y podrá realizar donaciones en especie al centro más cercano.

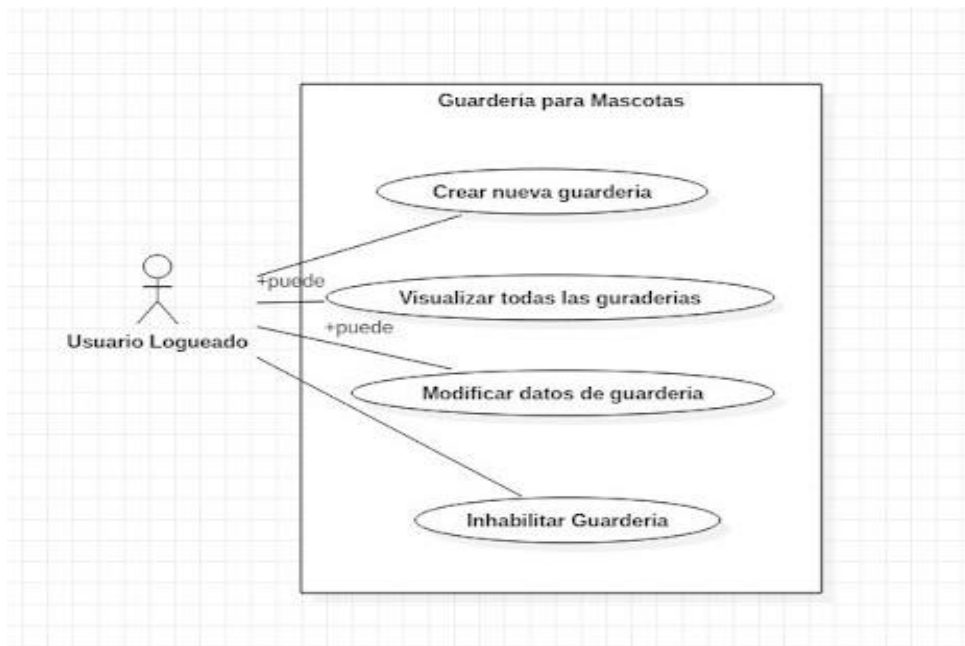


Secuencia normal	P a s o	Acción
	1	<p>Registro de donación en especie.</p> <p>Nombre elemento</p> <p>Descripción</p> <p>Cantidad</p> <p>Sede o centro que recibirá donación</p> <p>Confirmación: El actor realiza el envío del formulario a través del botón confirmar donación.</p>



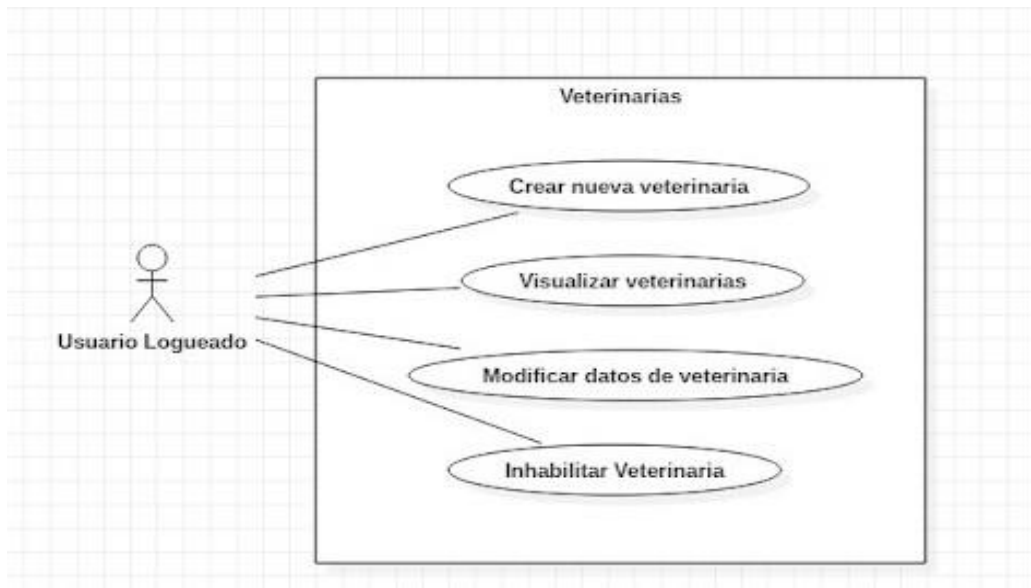
CU #16	Eventos de mascotas	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Ingresar al Sistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	<p>El usuario registrado, accede a la aplicación y podrá encontrar la opción de Eventos de mascotas</p> <p>También podrá crear un nuevo evento.</p>	
Secuencia	Paso	Acción

normal	1	Acceso a la opción eventos de mascotas Consultar Eventos Agregar o modificar un evento. Confirmar petición.
--------	---	--



CU #17	Guardería para mascotas	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Ingresar Al Sistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y podrá encontrar información sobre guarderías , crear, modificar, consultar.	
Secuencia	Paso	Acción

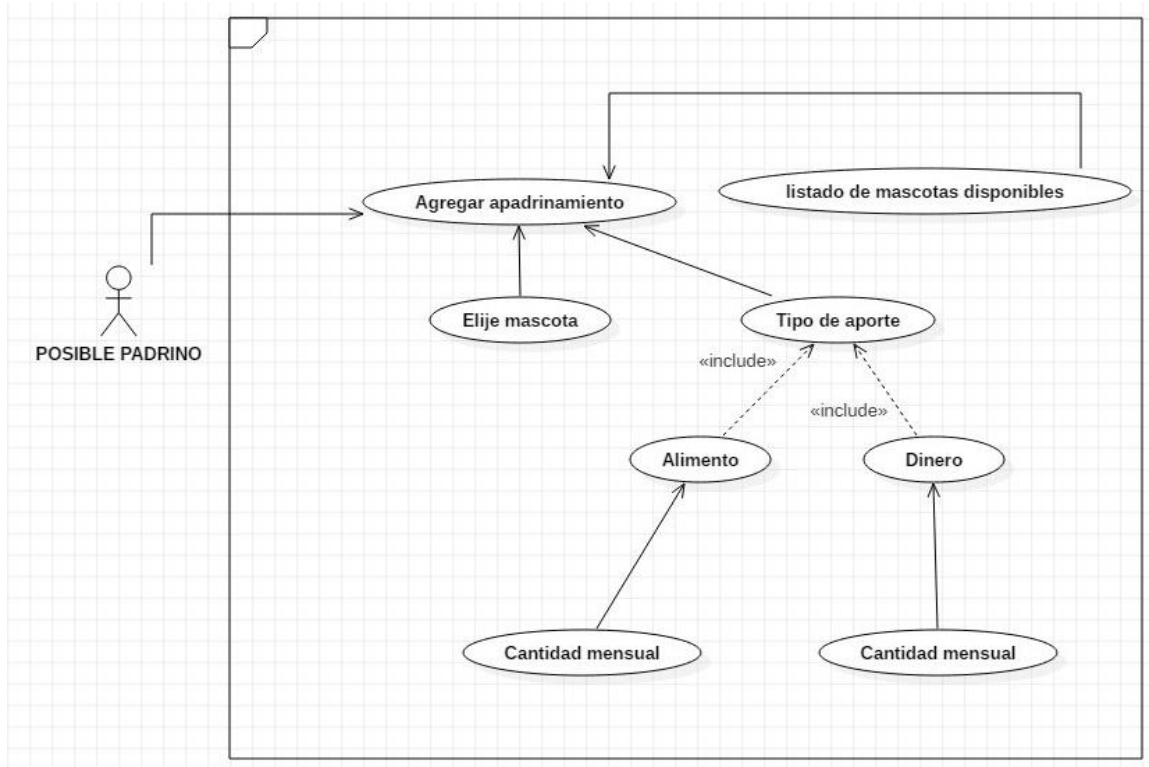
normal	1	Guarderías para mascotas: . Selección de filtros: Código o Nit . Resultado: Nombre, Dirección, Teléfono y ciudad.
--------	---	--



CU #18	Veterinarias	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Ingresar Al Sistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y podrá utilizar la opción veterinarias que le permitirá crear, consultar, modificar e inhabilitar Veterinarias.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Veterinarias. · Resultado: Nombre, Dirección, Teléfonos de contacto y ciudad.

CU #19	Calificar servicio	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Ingresar Al Sistema	
Precondición	Ingresa con usuario y contraseña	
Descripción	El usuario registrado, accede a la aplicación y calificar el servicio de la app en general.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	<p>Selecciona Calificar servicio</p> <p>La calificación se realiza por medio de cuatro opciones: Excelente, Buena, Regular, Mala y el botón de CALIFICAR</p>

## Apadrinar

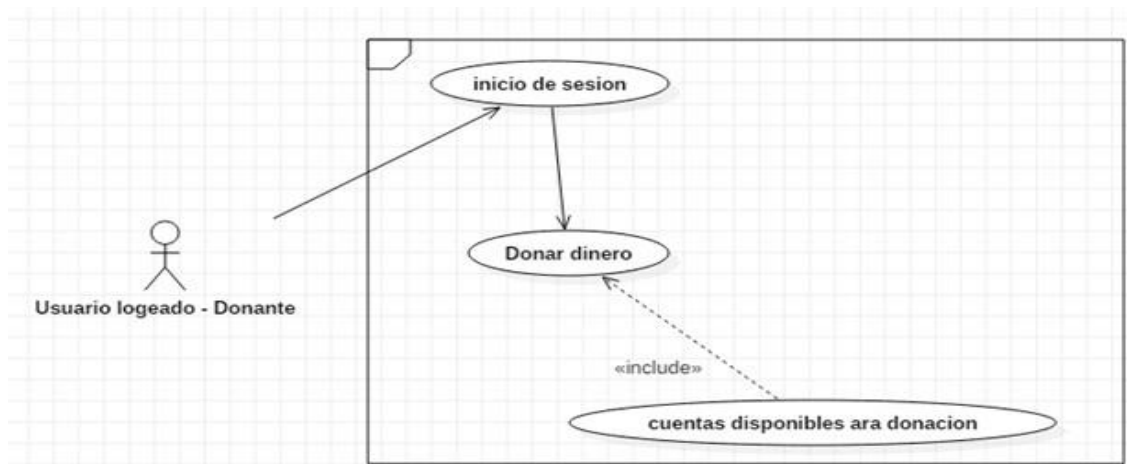


CU #20	Apadrinar
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado
Dependencias	Inicio de Sesión
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario
Descripción	Ventana de apadrinamiento con el listado para seleccionar la mascota



	que se quiere apadrinar.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Ir a enlace de apadrinar
	3	Elegir mascota
	4	Seleccionar tipo de aporte
	5	Establecer la cantidad del aporte.

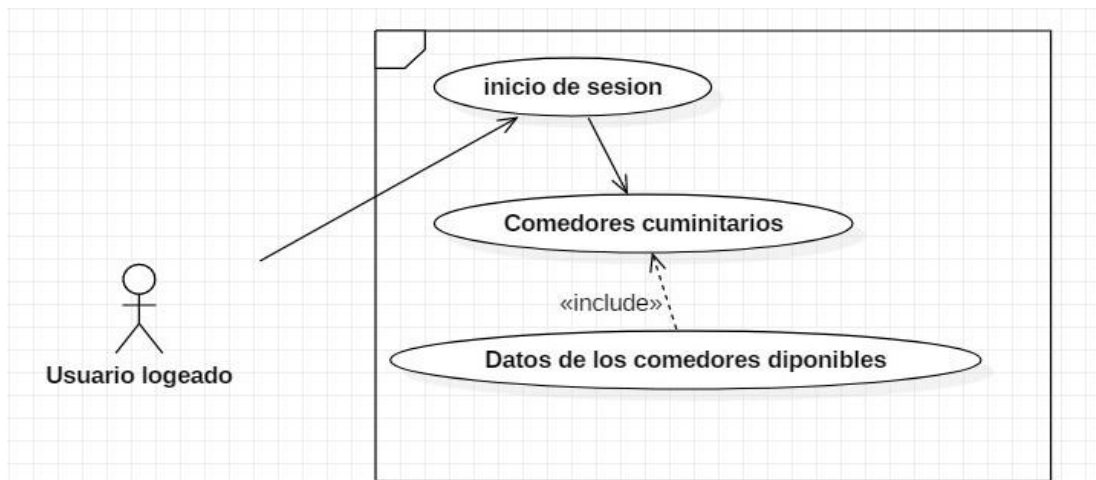
### Donar dinero



CU #21	Donar dinero
Versión	1.0 (mayo 2019)

Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Inicio de Sesión	
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de donar dinero con información de las cuentas de las diferentes entidades, donde el usuario puede elegir a cual desea hacer la donación.	
Secuencia normal		Acción
	Paso	
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Donar Dinero
	3	Visualizar las cuentas

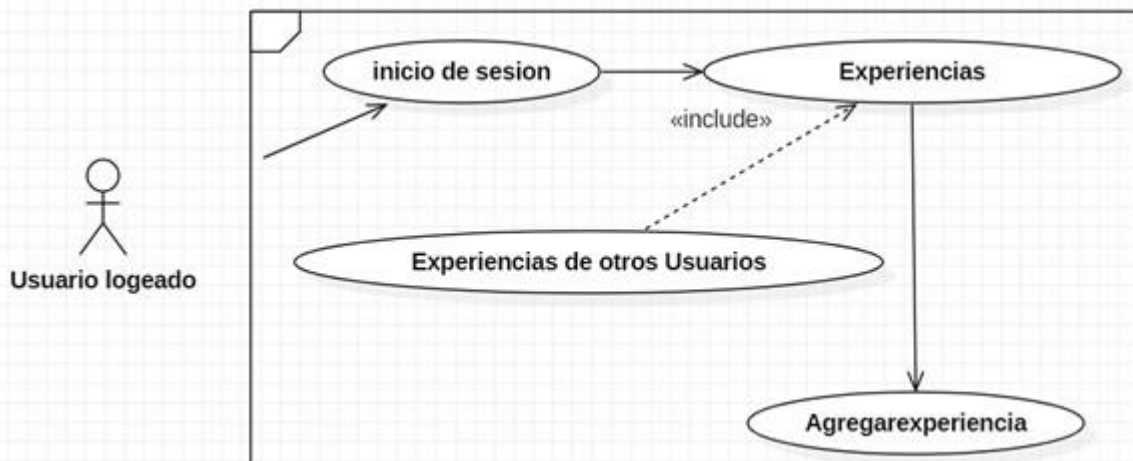
### Buscar Comedor Comunitario



CU #22	Buscar comedor Comunitario
Versión	1.0 (mayo 2019)
Actores	Usuario Registrado

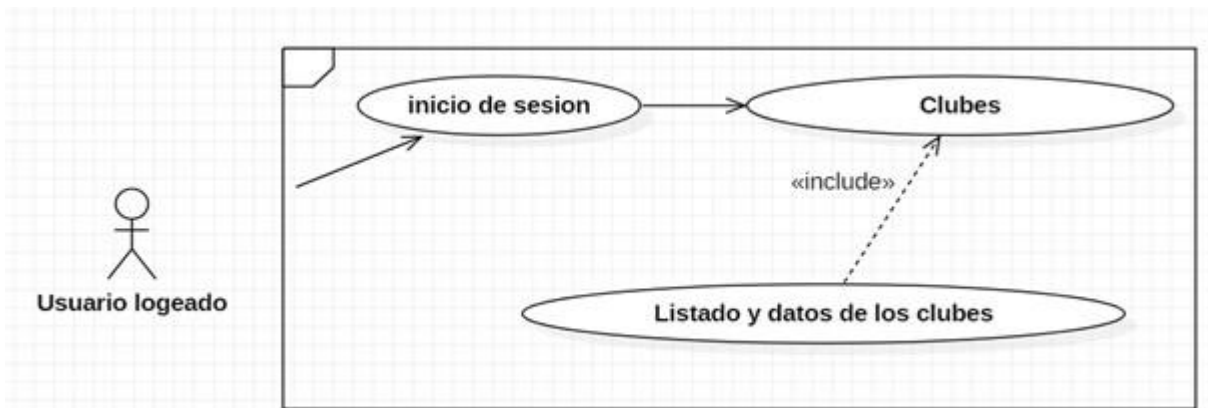
Dependencias	Inicio de Sesión	
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de donar dinero con información de las cuentas de las diferentes entidades, donde el usuario puede elegir a cual desea hacer la donación.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Enlace comedores comunitarios
	3	Visualizar los datos de los diferentes comedores disponibles

Agregar una Experiencia



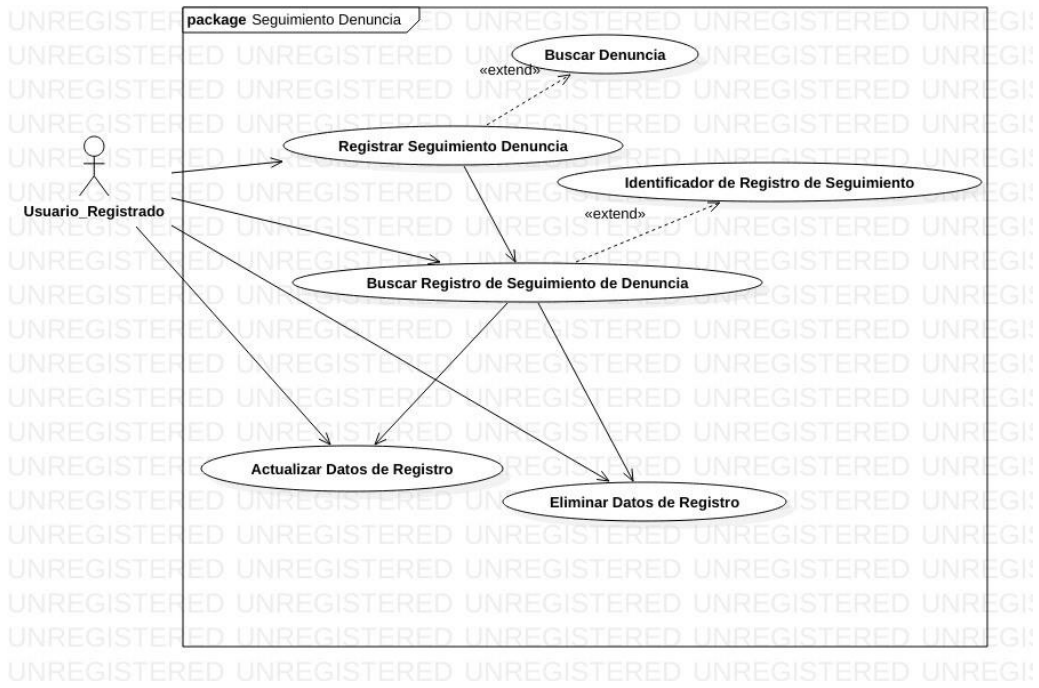
CU #23	Agregar una experiencia	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Inicio de Sesión	
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de experiencias donde están las experiencias de otros usuarios y la opción para agregar una nueva experiencia.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Enlace experiencias
	3	Agregar nueva experiencia

Buscar club de Mascotas



CU #24	Buscar Club	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Inicio de Sesión	
Precondición	Acceder a la aplicación como usuario	
Descripción	Ventana de experiencias donde están las experiencias de otros usuarios y la opción para agregar una nueva experiencia.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación
	2	Enlace Clubes
	3	Visualizar Clubes y sus datos

Diagrama de Casos de Uso - Realizar Seguimiento a las Denuncias

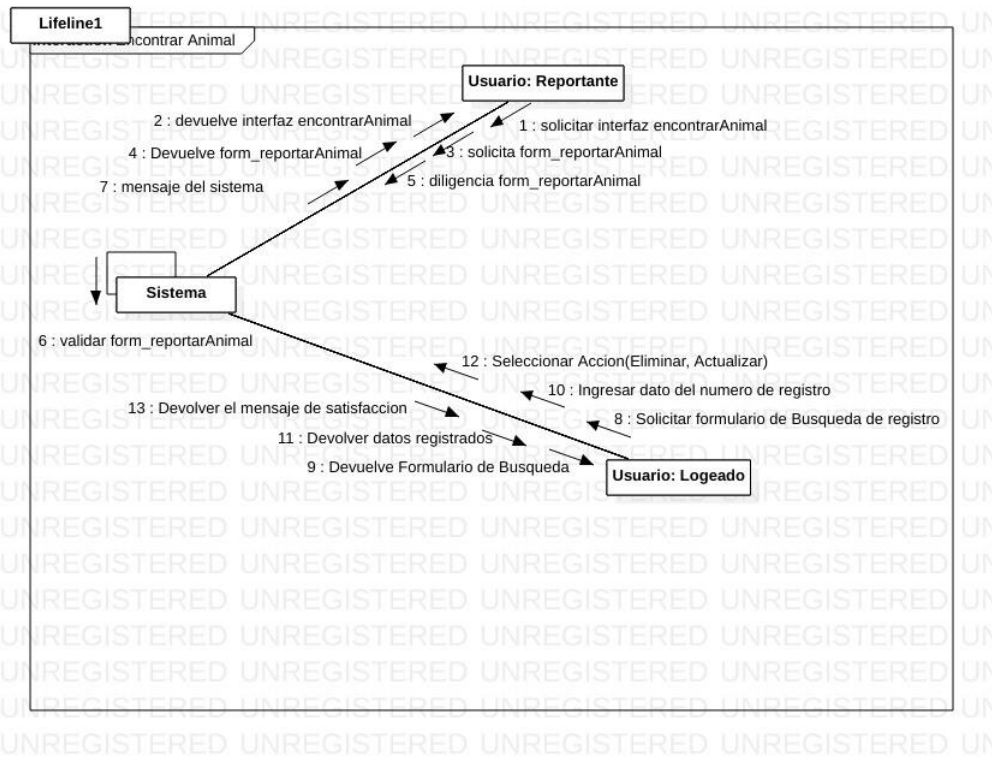


CU #25	Realizar Seguimiento a las Denuncias	
Versión	1.0 (mayo 2019)	
Actores	Usuario Registrado	
Dependencias	Inicio de Sesión - Denuncias	
Precondición	-Acceder a la aplicación como usuario. -Registrar con Anterioridad una Denuncia	
Descripción	Permite el seguimiento a las denuncias registradas en la aplicación	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Ingresar a la Aplicación

	2	Buscar la denuncia a la cual se le va ha realizar el seguimiento
	3	Registrar el seguimiento a la denuncia.

## Anexo 5. Diagramas de Colaboración

### Diagrama de Interacción Encontrar un Animal



## Diagrama de Colaboración: Denunciar Maltrato

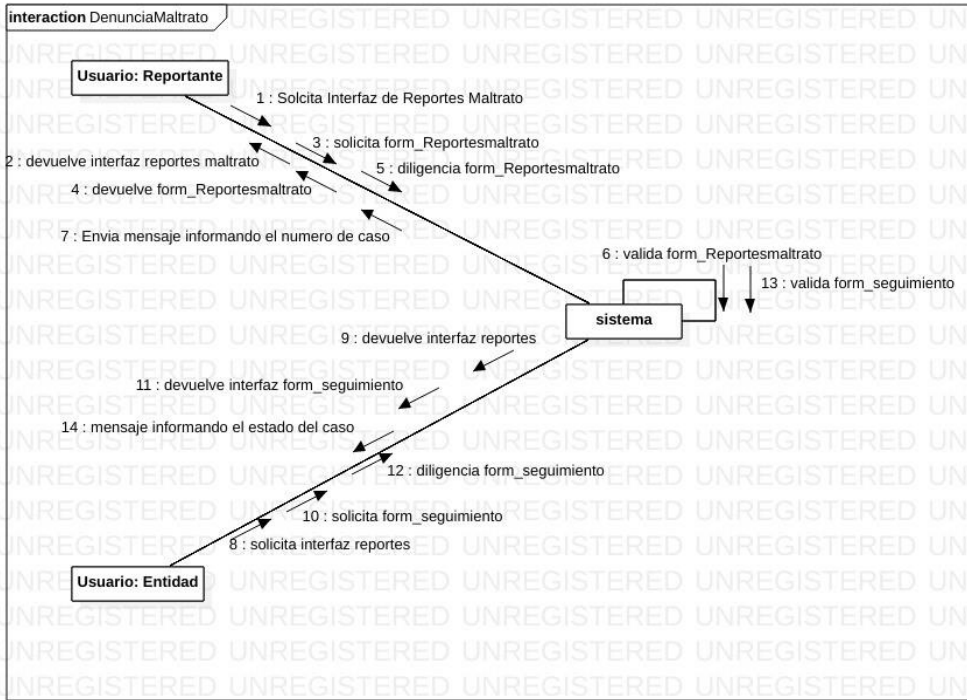
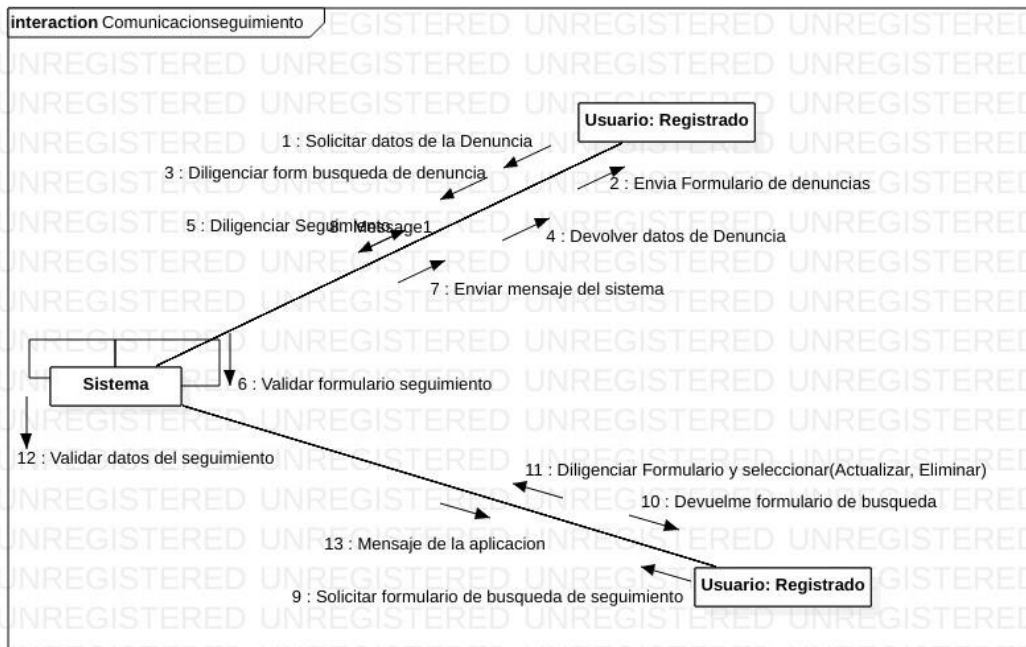
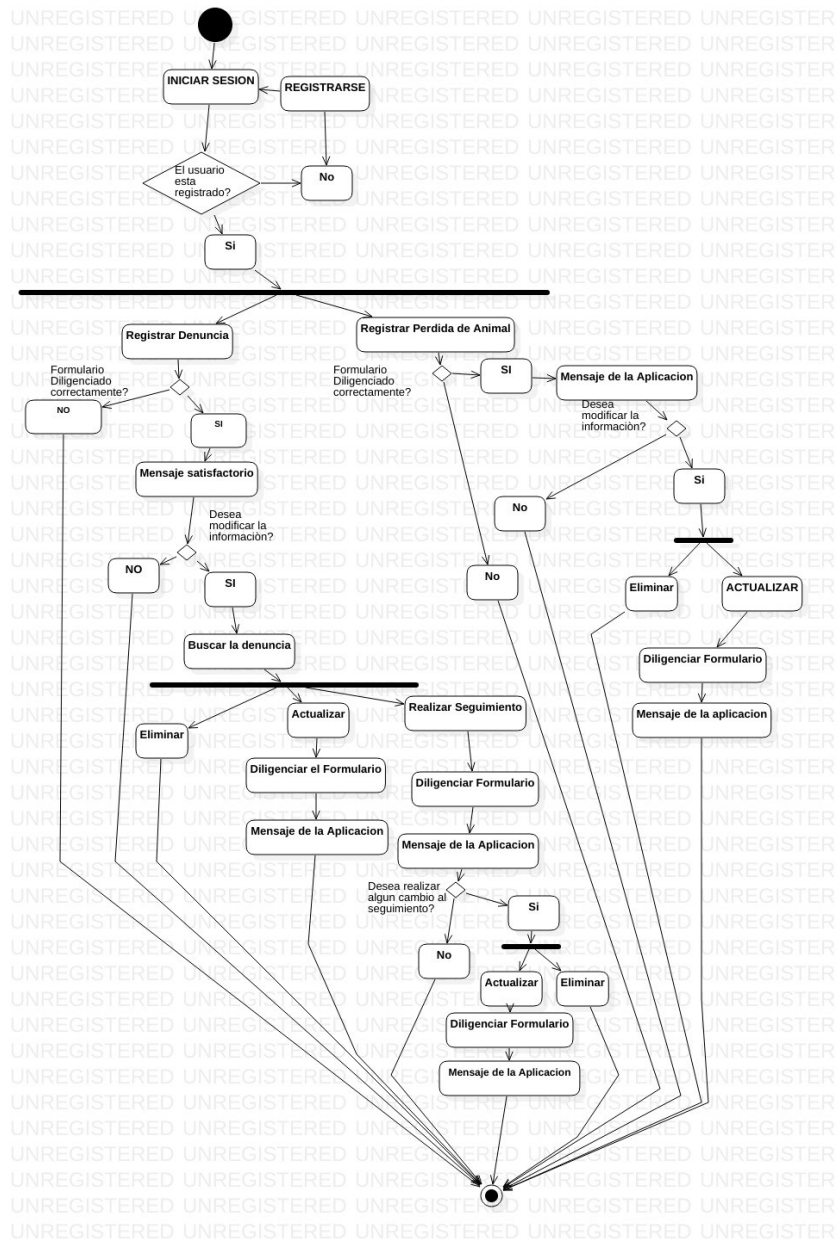


Diagrama de Colaboración: Seguimientos Denuncia





## Anexo 6. Diagramas de Actividades



## Anexo 7. Método De Recopilación

### Encuesta

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeu8mTYYOTP-sLIY5TfScTAJTj8Zp\\_NXYQC--rLkuoXU0rf9Q/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeu8mTYYOTP-sLIY5TfScTAJTj8Zp_NXYQC--rLkuoXU0rf9Q/viewform)

# Adopción De Mascotas

Proyecto de investigación Universidad Nacional abierta y a Distancia UNAD.

\*Obligatorio



Indique su Género \*

Masculino

Femenino

Indique el rango de edad en el que se encuentra \*

Elegir

¿Qué opinas de la idea de fomentar la adopción de Mascotas? \*

Excelente

Buena

Regular

Mala

Indiferente

¿Adoptaría una mascota?

Sí

No

Tal vez

Personalmente, ¿qué factores consideras importante para la adopción de una mascota? \*

Estado de salud del animal

Raza u Origen del Animal

Edad del animal

Espacio del lugar donde habitara la mascota

Otros:

¿Por qué razón no adoptarías una mascota? \*

Enfermedad o discapacidad del animal

Falta de recursos para la manutención de la mascota

Desconocimiento de su origen

No le gustan las mascotas

Sufre de Alergias

No tiene tiempo para dedicarle

¿Actualmente cuenta con una mascota? \*

Sí

No

Si tiene, ¿cómo lo adquirió?

Compra

Adopción

Regalo

Si deseara tener una mascota ¿cómo la adquiere?

Compra

Adopción

Regalo

¿Cuál considera el mayor factor por el que se abandona una mascota? \*

Falta de Recursos económicos para su tenencia

Mala conducta de las mascota

Espacio en el hogar

Cambio de domicilio

Alergias

Bebés

Enfermedad de la mascota

Conoce usted lugares donde se realicen procesos de adopción de mascotas? \*

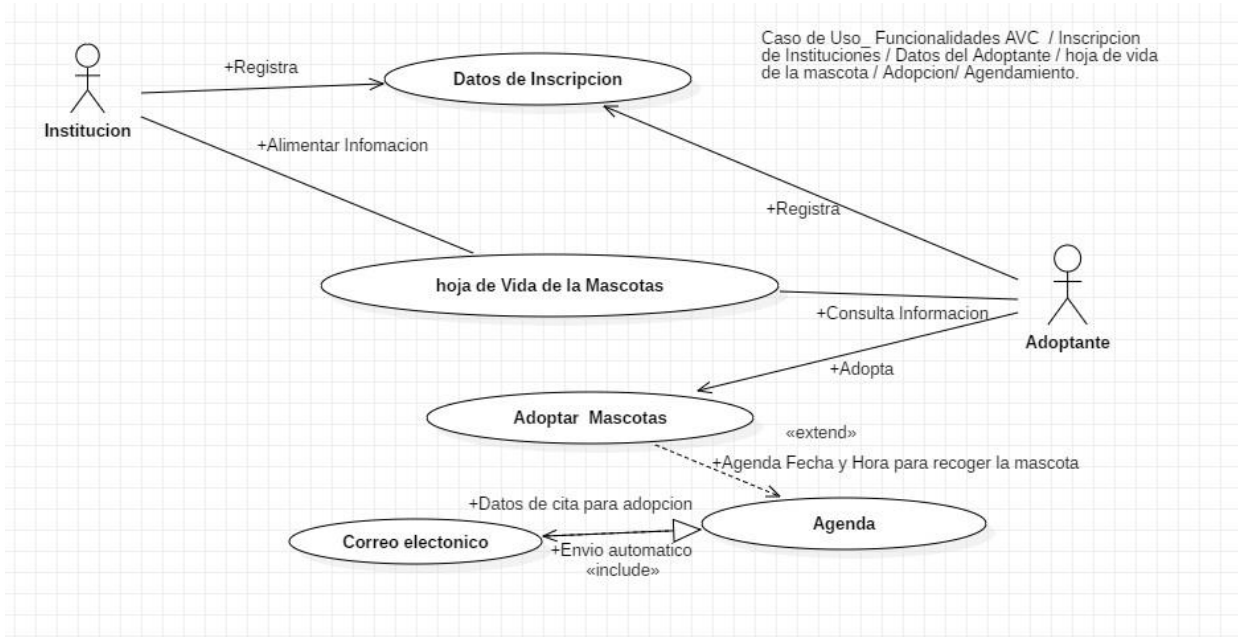
Sí

No

¿Qué facilidades cree que deba darte un centro de adopción de mascotas?

## Anexo 8 . Pruebas de la Aplicación Móvil

### Prototipo





Movistar 9:37

## Peluditos

**FOTO**

Nombre o Alias  
silvestre

Edad  
2

Tamaño CM  
45

Tipo

- Perro
- Gato
- Loro

Cualidades y Preferencias  
comer galletas

Ubicacion  
cali


Estado  
Disponible

**GUARDAR**

Movistar 13:43

## Peluditos

### Hoja de Vida de la Mascota



**FOTO**

Nombre o Alias  
kiara

Edad  
2

Tamaño CM  
80

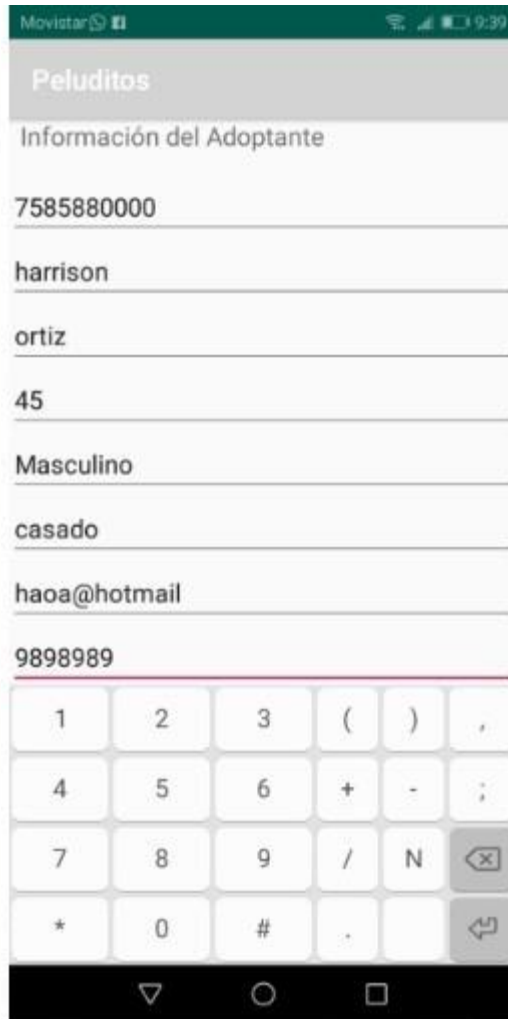
Tipo

Estatus de Control Medico  
si

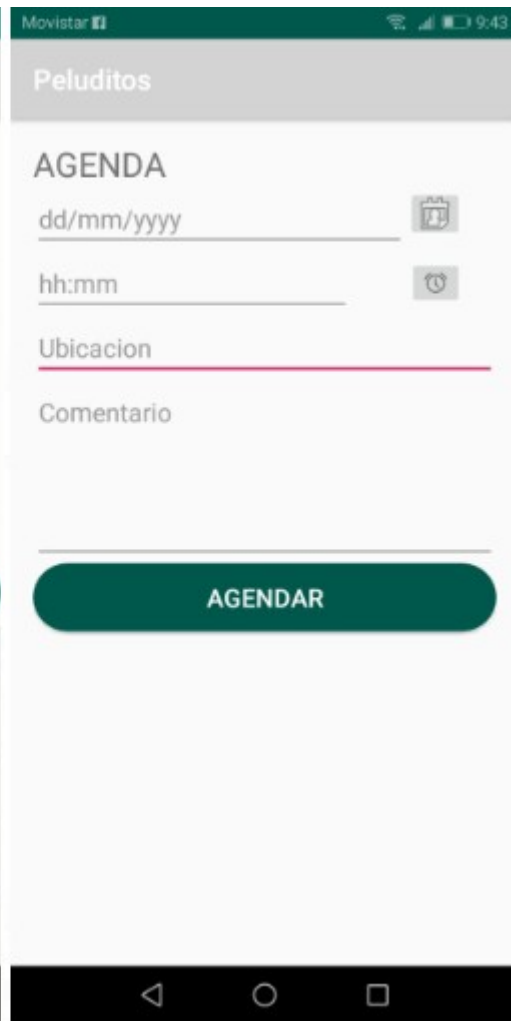
Cualidades y Preferencias  
dormir

Ubicacion













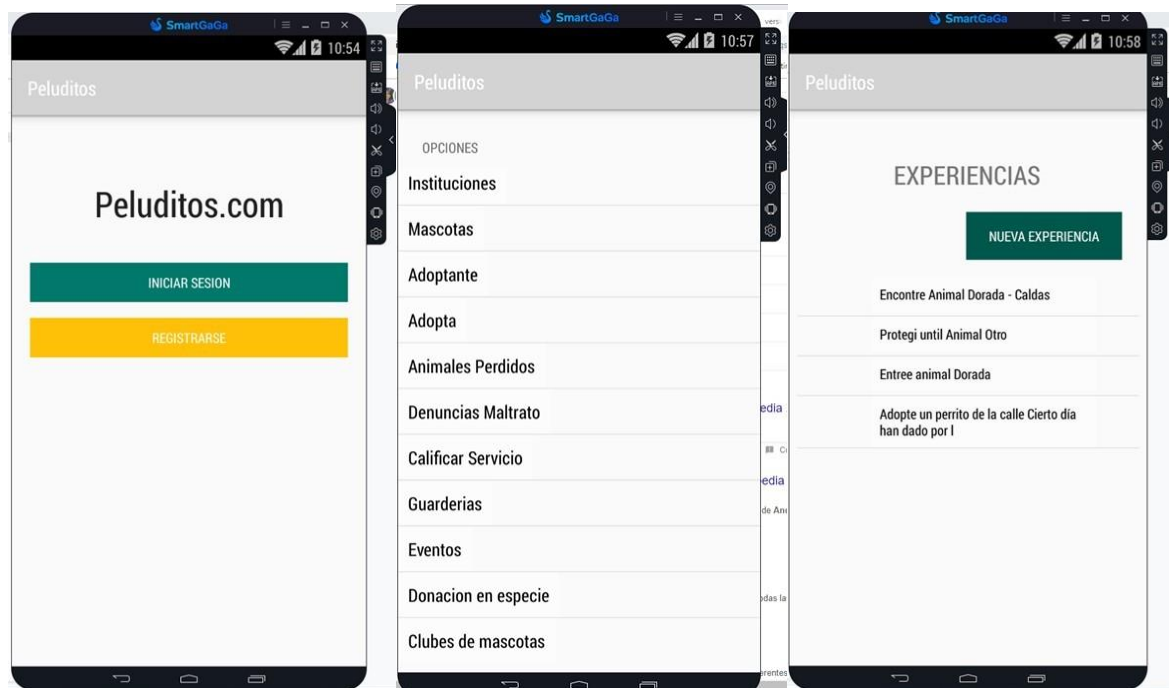
Conclusión: pruebas satisfactorias 100%

Pruebas en dispositivos

Prueba #1: Dispositivo virtual  
 Nombre de la aplicación: SmartGaGa  
 Descripción: Launcher  
 Android: Jelly Bean  
 Tipo de red: wifi

4.1

Funcionalidad	Conectividad	Instalación	Observaciones
100%	100%	sin novedad	Se visualiza un segundo icono en el escritorio, sin función.



Conclusión: pruebas satisfactorias 100% operatividad

Prueba #2: Dispositivo móvil físico  
 Dispositivo: Samsung Galaxy A30 SM-A305GZKJCOO

Pantalla: 6,4”

Resolución: 2340 x 1080 (FHD+)

Android: Pie 9.0

Tipo de red: 4G

Funcionalidad	Conectividad	Instalación	Observaciones
100%	100%	sin novedad	Se visualiza un segundo icono en el escritorio, sin función.



Conclusión: pruebas satisfactorias 100% operatividad.

Prueba #3: Dispositivo móvil físico

Dispositivo: ONEPLUS 6 A 6003

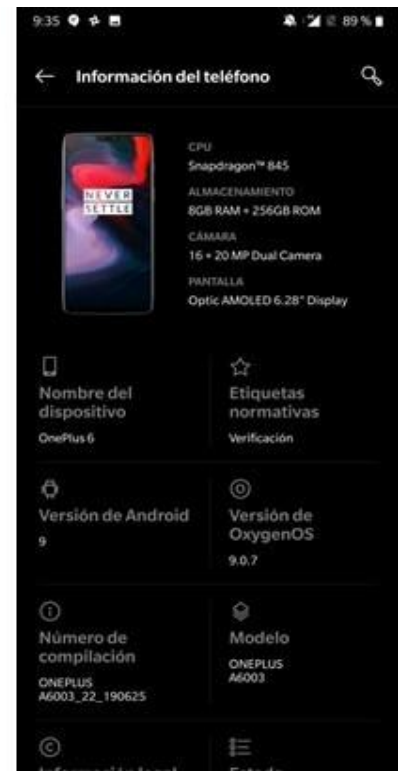
Pantalla: 6,4”

Resolución: 2340 x 1080 (FHD+)

Android: Pie 9.0.7

Tipo de red: 4G

Funcionalidad	Conectividad	Instalación	Observaciones
100%	100%	sin novedad	Se visualiza un segundo icono en el escritorio, sin función.



Conclusión: pruebas satisfactorias 100% operatividad.