



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

PROYECTO FINAL



AdoptMe

Poster y Paper

Curso 5K4

Grupo 5

- Doffo Tamara 52208
- Floreano Micaela 72276
- Moré Milagros 71875
- Pereyra Evangelina 43542
- Screpnik Julieta 74842

Profesor: Gastañaga, Iris

JTP: Jaime, Natalia



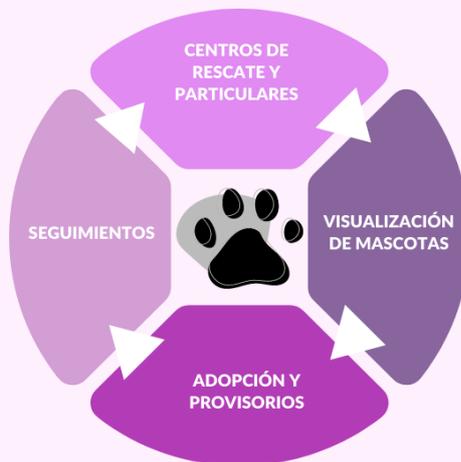
El puente entre vos y la mascota que buscás



Una plataforma que busca contribuir a la problemática social de animales en situación de calle, donde los mismos puedan encontrar un hogar de forma más rápida, segura y que los elija para siempre

Registrá ese animalito que está buscando ser adoptado o tener un hogar provisorio

Si diste una mascota en adopción o provisorio, podrás realizar un seguimiento pidiendo imágenes e información sobre la salud y estado del animal



Encontrá fácilmente esa mascota que buscás dentro de Córdoba Capital, mediante la aplicación de filtros prácticos y desde la comodidad de tu casa

Una vez elegida, postuláte de manera sencilla a través de un formulario para brindarle ese hogar que tanto desea

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS



Doffo Tamara
tamaradoffo87@gmail.com
Floreano Micaela
michaelafloreano@gmail.com
Moré Milagros
milimore16@gmail.com
Screpnik Julieta
julietascrepnik@gmail.com
Pereyra Evangelina
evanpereyra@gmail.com



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

PROYECTO FINAL - 5K4 - GRUPO 5 - AÑO 2021

DOCENTES:

Ing. Gastañaga Iris (Titular) - Ing. Jaime Natalia (JTP)

AdoptMe

*Doffo, Tamara
Floreano, Micaela
Moré, Milagros
Pereyra, Evangelina
Screpnik, Julieta
-Grupo Nro. 5-*

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

AdoptMe fue un proyecto que surgió para hacer frente a la problemática social de perros y gatos en situación de calle mediante la implementación de una aplicación que permitiera la reducción de tiempos entre que las mascotas eran publicadas y que encontrasen su hogar definitivo. La plataforma se planteó como un puente entre particulares y/o Centros Rescatistas de la Ciudad de Córdoba Capital que publican mascotas sin hogar y personas particulares que quieran incorporarlos a su familia o brindarles hogar provisorio. El sistema permite a las personas particulares encontrar al animal a través de filtros que facilitan la búsqueda, a la vez que brinda soporte a los centros rescatistas y particulares que colaboran en la causa en los procesos de adopción, provisorio y seguimiento de mascotas para asegurar en todo momento el bienestar del animal en su nuevo hogar.

Palabras Clave

Impacto social. Animales callejeros. Adopción de animales. Provisorio de animales. Centro de Rescate.

Introducción

Una de las problemáticas presente en casi toda sociedad actual, es la numerosa cantidad de animales en situación de calle. A raíz de esto, son muchos los esfuerzos individuales y de organizaciones tanto gubernamentales como no gubernamentales para reubicar a los mismos en un hogar en el cual se cubran sus necesidades y se les brinde afecto que necesitan.

A pesar de sus acciones, la problemática social aún sigue presente y lejos está de erradicarse. Haciendo foco en Córdoba Capital, se relevaron numerosos Centros de Rescate que difunden su trabajo a través de redes sociales como Facebook e Instagram, entre otras y que se sostienen financieramente a través de donaciones y/o

venta de productos para mascotas, como accesorios, comederos, correas y juguetes. Ante la ausencia de capital, es inviable para estos centros invertir en sistemas de información que ayuden a mejorar sus operaciones diarias. Para llevar a cabo su trabajo, tanto estas organizaciones como particulares dedicados a la causa, utilizan en muchos casos registros en hoja y papel, o se manejan con el apoyo de herramientas gratuitas como las hojas de cálculo.

AdoptMe se desarrolla como respuesta a estas problemáticas, para centralizar en una única plataforma gratuita la difusión de las mascotas de los distintos centros rescatistas y/o particulares a la vez que permite la gestión de procesos de adopción, provisorio y seguimiento, haciendo así un aporte social a esta causa que motivó el inicio de este proyecto.

Elementos del Trabajo y metodología

La metodología de trabajo elegida por el equipo para llevar a cabo el proyecto, fue Scrum [1]. Bajo este marco de trabajo, el producto se construyó de manera iterativa e incremental, entregando con prioridad las funcionalidades que mayor valor entregaban a los usuarios interesados, identificados en una primera instancia del proyecto. Conjuntamente a Scrum, y teniendo en cuenta el contexto de pandemia que condicionaba la comunicación y la coordinación entre los miembros del equipo, se hizo uso de herramientas tecnológicas que permitieron el trabajo colaborativo entre los miembros del equipo, como la Suite de Google para realizar

reuniones, gestionar la documentación y la calendarización. Para la gestión del proyecto se utilizó la versión gratuita de Jira, realizando allí el seguimiento de los sprints dispuestos de 14 días y generando las métricas para obtener el feedback necesario para mejorar el trabajo. En cuanto a los roles de Scrum, cabe destacar que ante la ausencia de un cliente específico uno de los miembros del equipo llevó adelante el rol de Product Owner.

Debido a que los miembros del equipo no contaban con grandes experiencias en el ámbito de la implementación de productos, uno de los pilares esenciales para la elección de las tecnologías a utilizar fue que éstas tuviesen una comunidad en línea extensa que pudiese servir de ayuda al momento de capacitarse e interiorizarse en las mismas. Por esta razón, luego de realizar una investigación y un análisis detallado, se decidió optar el MEAN stack, cuyas siglas se corresponden a las tecnologías de Mongo, Express, Angular y Node. Entre sus ventajas se destacan mencionar [2]:

- Es adecuado para aplicaciones en tiempo real, que se ejecutan de forma nativa en la nube.
- Integración sencilla, ya que todos los componentes se basan en JavaScript y JSON.
- Express y Angular son dos de los frameworks de JavaScript más populares y mejor soportados para el desarrollo tanto de Backend como Frontend.
- Todos los componentes son de código abierto y, por lo tanto, no solo aportan gran flexibilidad a la hora de desarrollar, sino que también al ser gratuitos, colaboran a que el equipo no incurra en costos asociados a las tecnologías utilizadas.

Resultados

En una primera instancia del proyecto, se utilizó la herramienta de Google Forms para obtener la información que permitió al

equipo realizar un análisis del mercado actual. Se contactaron distintos centros de rescate de la ciudad de Córdoba Capital para relevar cómo llevan a cabo los procesos de adopción, hogar provisorio y seguimiento. Además, se indagó las condiciones y características que deben cumplir las personas para brindar hogar a una mascota. A su vez, se encuestaron otras 200 personas para conocer los medios más utilizados a la hora de buscar un animal que adoptar. Esta encuesta arrojó que aproximadamente el 46% lo hizo a través de conocidos, mientras que el resto de los casos se vio una variabilidad destacándose las redes sociales y los centros de rescate. A partir de allí, se decidieron las siguientes funcionalidades desarrolladas:

- Visualización de mascotas que disponibles para ser adoptadas y/o para brindarles hogar provisorio.
- Gestión del proceso de adopción de una mascota, desde la recepción de solicitudes de los potenciales adoptantes, hasta la selección de su nuevo dueño.
- Gestión del proceso de hogar provisorio. El mismo consta de la recepción de solicitudes de particulares dispuestos a brindar hogar provisorio a una mascota, la selección de un hogar y la posibilidad de extender del plazo del provisorio.
- Gestión del seguimiento de mascotas adoptadas y en provisorio para resguardarlas en todo momento de posibles maltratos que pudiesen surgir. Esta gestión se realiza a través del envío de imágenes y documentación como el carnet de vacunación.
- Gestión de donaciones voluntarias a los centros de rescate de Córdoba Capital para colaborar en que los mismos cuenten con los fondos suficientes para continuar con sus actividades.
- Gestión de reportes y estadísticas que sirven como entrada para la

toma de decisiones que permitan a los administradores desarrollar nuevas estrategias que fomenten el uso de la plataforma por parte de los particulares y centros rescatistas. Además, esta información también permite implementar cambios en las funcionalidades para mejorar la experiencia de los usuarios al utilizar el sistema.

Discusión

Culminado el proceso de cierre dentro del proyecto, se obtuvo una primera versión correspondiente al Mínimo Producto Viable (MVP) el cual puede ser presentado en el entorno. Al pasar el tiempo, se espera que el análisis del producto en el ambiente productivo y la interiorización de las tecnologías utilizadas, permita escalar el producto a otras localidades dentro de la provincia de Córdoba.

Si bien se espera contribuir con la problemática, se reconoce que para erradicarla se requieren acciones conjuntas a políticas gubernamentales. A futuro se espera poder incluir funcionalidades que permitan destacar cualquier información, planes o normativas que surjan de organismos públicos.

Conclusión

AdoptMe es el resultado anhelado de los miembros del equipo de trabajo para colaborar con esta causa. En la actualidad, no hay productos gratuitos especializados que las personas y centros rescatistas puedan utilizar para publicar mascotas, a la vez que les brinde soporte para realizar cada una de sus actividades en un mismo lugar, sino que consiguen su difusión mediante el uso de redes sociales cuyo alcance de las publicaciones depende de la cantidad de usuarios que siguen la cuenta. Con la implementación del sistema, se logra mejorar el alcance de las mascotas publicadas a todos los usuarios particulares interesados sin distinción por centro rescatista la eficiencia de los procesos de registro de las mascotas, adopciones y

hogares provisorios, como así también dar seguimiento a estos procesos y obtener reportes y estadísticas para mejorar la toma de decisiones.

Además, las personas que estén buscando adoptar y/o brindar provisorio encuentran en un solo lugar a todas las mascotas disponibles dentro de la ciudad.

Se espera que la forma en la que fueron planteadas las funcionalidades incentive a las personas a ingresar a nuestra plataforma, encontrar al animal deseado y dar el primer paso, ya que muchas veces ante formularios extensos y la gran demora en seleccionar un adoptante o provisorio, haya una gran cantidad de trámites que no son terminados y las mascotas pierden una gran oportunidad de encontrar un nuevo hogar.

A nivel personal, los miembros del equipo se nutren de una experiencia académica que da cierre a su carrera universitaria.

Agradecimientos

A nuestras familias y amigos, por el apoyo incondicional en el transcurso de nuestras carreras universitarias. A nuestros docentes de la cátedra de Proyecto Final, por su guía y acompañamiento en esta última etapa de la carrera.

Finalmente, a todas las organizaciones no gubernamentales dedicadas a esta causa quienes nos dedicaron su tiempo, información y experiencia, sin ellas el resultado logrado no hubiese sido posible.

Referencias

- [1] The 2020 Scrum Guide (2020) Sitio web: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>
- [2] What is the MEAN Stack? (2020) Sitio web: <https://www.mongodb.com/mean-stack>

Datos de Contacto:

Doffo, Tamara. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.

tamaradoffo87@gmail.com

Floreano, Micaela. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.

micaelafloreano@gmail.com

Moré, Milagros. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.

milimore16@gmail.com

Screpnik, Julieta. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.

julietascrepnik@gmail.com

Pereyra, Evangelina. Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Córdoba.

evanpereyra@gmail.com

PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

AÑO	2021	CURSO Y NRO. DE GRUPO	5K4 Grupo Nro. 5
NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO			
AdoptMe			
CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)			
Proyecto de impacto social			
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS			
ÁMBITO DE APLICACIÓN	NOMBRE Y VERSIÓN		
ENTORNO DE DESARROLLO	Develop, Stage y Producción		
REPOSITORIOS Y VERSIONADO	GitHub		
PROGRAMACIÓN	Angular y NodeJs		
BASE DE DATOS	MongoDB		
COMUNICACIÓN INTERNA	Google Meet, WhatssApp		
CAPACITACIÓN	Udemy, Platzi		
PRUEBAS DE SISTEMA	Postman		
GESTION DEL PROYECTO	Jira		
DOCUMENTACIÓN	Google Drive, Confluence		
MODELOS	Bizagi, Lucid Chart		