

# **ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**

**ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS**

**DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y UNA APLICACIÓN MÓVIL  
PARA GESTIONAR LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS EN LA  
CIUDAD DE QUITO**

**DESARROLLO DEL FRONTEND**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PRESENTADO COMO  
REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO SUPERIOR  
EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**JOSÉ LUIS COLCHA CONEJO**

**DIRECTOR: DR. RICHARD PAUL RIVERA GUEVARA**

**DMQ, septiembre 2022**

## CERTIFICACIONES

Yo, José Luis Colcha Conejo declaro que el trabajo de integración curricular aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



---

**JOSÉ LUIS COLCHA CONEJO**

**jose.colcha@epn.edu.ec**

**jose.colcha@outlook.com**

Certifico que el presente trabajo de integración curricular fue desarrollado por JOSÉ LUIS COLCHA CONEJO, bajo mi supervisión.



---

**PhD. RICHARD PAUL RIVERA GUEVARA**  
**DIRECTOR**

**richard.rivera01@epn.edu.ec**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

A través de la presente declaración, afirmamos que el trabajo de integración curricular aquí descrito, así como el (los) producto(s) resultante(s) del mismo, son públicos y estarán a disposición de la comunidad a través del repositorio institucional de la Escuela Politécnica Nacional; sin embargo, la titularidad de los derechos patrimoniales nos corresponde a los autores que hemos contribuido en el desarrollo del presente trabajo; observando para el efecto las disposiciones establecidas por el órgano competente en propiedad intelectual, la normativa interna y demás normas.



José Luis Colcha Conejo

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar el presente proyecto en mi primera instancia a mi madre que me ha brindado su apoyo desde que inicie mi carrera universitaria y me ha incentivado a seguir esforzándome a pesar de todo, de igual forma quiero dedicar a las personas que han formado parte de mi proceso de aprendizaje como lo son amigos, familiares y docentes que fomentaron conocimientos, buenos pensamientos y ganas de superación.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios que sin él nada esto sería posible, quien me ha dado la fuerza y el conocimiento necesario para terminar este proyecto, además un agradecimiento especial a toda mi familia y a esos amigos que me apoyaron y no me dejaron solo cuando más necesite.

# ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIONES.....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	V
RESUMEN .....	VII
ABSTRACT .....	VIII
1 DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE DESARROLLADO .....	1
1.1 Objetivo general.....	1
1.2 Objetivos específicos .....	2
1.3 Alcance .....	2
1.4 Marco Teórico .....	3
Metodología.....	3
Metodología ágil .....	4
Frontend.....	5
2 METODOLOGÍA .....	6
2.1 Metodología de Desarrollo .....	6
Roles.....	6
Artefactos.....	7
2.2 Diseño de interfaces .....	9
Figma.....	9
2.3 Diseño de la arquitectura .....	9
Patrón arquitectónico .....	10
2.4 Herramientas de desarrollo.....	10
3 RESULTADOS.....	12
3.1 Sprint 0. Configuración del ambiente de desarrollo .....	12
Creación del proyecto en Next.js .....	12
Creación del repositorio en GitHub.....	13
Roles de usuario .....	13
3.2 Sprint 1. Autenticación .....	14
Creación del formulario de registro .....	14
Creación del formulario de inicio de sesión.....	15

Creación de la vista de restablecimiento de contraseña .....	16
3.3 Sprint 2. Módulo de página principal e instrucciones de adopción.....	18
Creación de la página principal .....	18
Creación de la página de instrucciones de adopción .....	19
3.4 Sprint 3. Módulo de publicaciones y adopciones .....	20
Creación del formulario para publicar una mascota.....	20
Creación de la interfaz de publicaciones de mascotas .....	22
Creación del perfil de mascota.....	24
Creación del perfil de usuario .....	24
Gestionar las publicaciones de mascotas.....	25
Creación de los formularios de adopción.....	27
Visualizar lista de solicitudes de adopción.....	30
Creación de la página de adopciones.....	31
3.5 Sprint 4. Módulo de notificaciones y comentarios .....	32
Visualizar sección de comentarios .....	32
Creación del componente de notificaciones.....	34
3.6 Sprint 5. Módulo de usuario administrador.....	37
Visualizar perfiles de usuario .....	37
Gestionar publicaciones de mascotas.....	38
Gestionar comentarios.....	41
3.7 Sprint 6. Pruebas y despliegue .....	42
Pruebas de aceptación .....	42
Despliegue del <i>frontend</i> .....	43
4 Conclusiones .....	45
5 Recomendaciones .....	46
6 Referencias BIBLIOGRÁFICAS .....	47
7 ANEXOS .....	51
ANEXO I Certificado de Originalidad.....	52
ANEXO II Manual técnico.....	53
ANEXO III Manual de usuario .....	63
ANEXO IV Manual de instalación.....	64

## RESUMEN

La sobrepoblación de animales callejeros es un problema social que va aumentando con el pasar de los años, esto sigue ocurriendo a pesar de la existencia de una ley que sanciona el abandono animal, en la ciudad de Quito dicho abandono se lo puede notar en los perros y gatos que deambulan por las calles, causando problemas sociales y de salubridad.

Los sistemas web en la actualidad son muy importantes para simplificar muchos procesos de manera automática, es por esto que se ha desarrollado el componente *frontend* de un sistema de adopción que facilita la adopción de animales rescatados de la calle, colocando a disposición varias mascotas listas para ser adoptadas, el proceso de adopción se realiza mediante un formulario que contiene preguntas de diferente índole, en donde el usuario propietario de la publicación tiene la capacidad de aceptar o denegar las solicitudes de adopción. De esta forma se contribuye a disminuir la sobrepoblación de animales en situación de calle.

El presente proyecto se lo ha desarrollado con la metodología *Scrum* con la cual se cumplió los objetivos propuestos de una forma más ordenada, además se ha utilizado el *framework* NextJs y la librería Material UI para mejorar la productividad en el desarrollo.

En este documento se encuentran detalladas las fases de desarrollo del proyecto, aspectos como los requerimientos recopilados, los prototipos de las interfaces creadas, el desarrollo e implementación de cada componente junto al resultado esperado y finalmente las conclusiones y recomendaciones al terminar satisfactoriamente el sistema de adopción.

**PALABRAS CLAVE:** Next, Scrum, *frontend*, adopción, mascotas.



## **ABSTRACT**

The overpopulation of stray animals is a social problem that is increasing over the years, this continues to occur despite the existence of a law that punishes animal abandonment, in the city of Quito such abandonment can be noticed in the dogs and cats that roam the streets, causing social and health problems.

Web systems are currently very important to simplify many processes automatically, that is why we have developed the frontend component of an adoption system that facilitates the adoption of animals rescued from the street, making available several pets ready to be adopted, the adoption process is done through a form containing questions of different nature, where the user owner of the publication can accept or deny adoption requests. In this way, it contributes to reduce the overpopulation of street animals.

This project has been developed with the Scrum methodology with which the proposed objectives were met in a more orderly manner, in addition, the NextJs framework and the Material UI library have been used to improve productivity in the development.

This document details the development phases of the project, aspects such as the requirements gathered, the prototypes of the interfaces created the development and implementation of each component together with the expected result and finally the conclusions and recommendations upon successful completion of the adoption system.

**KEYWORDS:** Next, Scrum, frontend, adoption, pets.

# 1 DESCRIPCIÓN DEL COMPONENTE DESARROLLADO

En el Distrito Metropolitano de Quito (DMQ) la sobrepoblación de animales que viven en situación de calle ha crecido notablemente en los últimos años, a pesar de que existe una normativa municipal que sanciona el abandono animal [1], estableciendo sanciones que van desde un 10% de un salario básico, trabajo de servicio comunitario y encarcelamiento entre 3 y 30 días [2]. Según cifras que maneja la Secretaría de Salud se considera que en el DMQ subsisten aproximadamente 600000 animales domésticos, entre ellos cerca de 100000 son animales abandonados que deambulan por la ciudad producto de un dueño irresponsable [3].

El impacto que ha provocado el incremento de gatos y perros abandonados se ve reflejado en diversos problemas sociales y de salubridad, como por ejemplo la transmisión de enfermedades infecciosas, el incremento de accidentes de tránsito causados por animales que deambulan por la calle, las mordeduras que ocasionan los perros a los ciudadanos, la defecación de perros en sitios públicos, la descomposición de cadáveres de animales callejeros, entre otros problemas que afectan a la salud pública [4], [5].

En algunas parroquias de la ciudad de Quito dicha sobrepoblación de animales no ha logrado solucionarse sino al contrario ha crecido, en el año 2018 la Universidad San Francisco de Quito (USFQ) ha realizado un estudio sobre la población de perros que han sido abandonados en el DMQ [6], los resultados indican que existe un perro en situación de abandono por cada 22 habitantes, en comparación con el año 2013 donde la estimación fue de un perro abandonado por cada 49 habitantes, se evidencia que en el transcurso de 5 años la cifra de abandono ha crecido alrededor de un 20% [7], [8].

De acuerdo con lo dicho anteriormente se propone la implementación y desarrollo de la parte *frontend* de un sistema web para gestionar adopciones de animales rescatados, beneficiándolos para que puedan ser publicados en adopción y logren encontrar un lugar idóneo donde vivir. Además, el sistema web permitirá a la ciudadanía de Quito que quiera adoptar una mascota en la búsqueda y selección de esta. Apoyando de esta manera, a la disminución de animales abandonados en las calles del Distrito metropolitano de Quito y estas puedan tener un hogar, alimento y un dueño responsable, por medio de herramientas actuales que nos ofrece la tecnología.

## 1.1 Objetivo general

Desarrollar un sistema web para gestionar la adopción de mascotas en la ciudad de Quito.

## 1.2 Objetivos específicos

1. OE1. Determinar los requerimientos funcionales y no funcionales para el desarrollo del *frontend*.
2. OE2. Diseñar los mockups del sistema en base a los requisitos.
3. OE3. Probar el funcionamiento del sistema web.
4. OE4. Desplegar el sistema web a producción.

## 1.3 Alcance

Actualmente la interacción de los sitios web con las personas ha crecido notoriamente, puesto que los sitios web proveen más que solo información, sino que se hace uso de diversas herramientas capaces de resolver distintos problemas que se le presente al usuario como la comunicación entre personas de diferente nacionalidad, comprar algún tipo de producto en línea, inclusive se puede almacenar archivos en la nube para tenerlos siempre a disponibilidad en cualquier lugar [9]. Es por esto, que los sistemas web cada vez son más robustos consiguiendo transformar el mundo e imponiéndose en todo ámbito social, como en la educación brindado a los estudiantes información al instante, en la economía capaces de crear negocios remotamente, y demás aplicaciones que logran la aceptación de los usuarios en su vida cotidiana [10].

Por lo antes mencionado, se propone implementar el componente *frontend* del sistema web para la gestión de mascotas rescatadas en la ciudad de Quito facilitando de esta forma la publicación y búsqueda de animales de compañía que necesitan un hogar, brindando al usuario la posibilidad de adoptar el número de mascotas que solicite, para lo cual se hace uso herramientas de desarrollo actuales con el objetivo de crear un sistema web que garantice la integridad, la consistencia y la seguridad de la información proporcionada por el usuario, mediante la autenticación pertinente. Al inicio se planteó la creación de 3 perfiles de usuario los cuales corresponden a perfil administrador, perfil adoptante y perfil protector, pero debido a que el perfil adoptante en un futuro decida publicar una mascota ocuparía las funciones del perfil protector, por dicha razón se ha unificado los dos perfiles mencionados en uno solo denominado perfil ciudadano, las funciones de cada perfil se describen a continuación.

**El perfil administrador en el sistema web tendrá las siguientes funciones:**

- Iniciar sesión

- Visualizar usuarios registrados en el sistema.
- Visualizar, editar y eliminar mascotas publicadas en el sistema.
- Visualizar lista de potenciales adoptantes.
- Visualizar y eliminar comentarios.
- Aceptar o denegar solicitudes de publicación.

**El perfil ciudadano tendrá las siguientes funciones:**

- Registro en el sistema
- Iniciar sesión
- Visualizar las publicaciones de mascotas
- Añadir y eliminar comentarios en las publicaciones
- Visualizar y editar la información personal
- Recibir, visualizar y eliminar notificaciones
- Rellenar formularios de adopción
- Solicitar una mascota para adoptar en el sistema
- Realizar publicaciones de mascotas
- Visualizar, editar y eliminar las publicaciones de mascotas realizadas
- Visualizar lista de potenciales adoptantes
- Visualizar perfil de potencial adoptante.
- Visualizar formulario completado de potencial adoptante.
- Aceptar o denegar la solicitud de los potenciales adoptantes.

## **1.4 Marco Teórico**

### **Metodología**

La metodología de investigación hace referencia a como el individuo investigador implementa un diseño sistemático para asegurar que todos los resultados tengan validez y sean fiables, consiguiendo de esta forma los objetivos propuestos en dicha investigación [11]. La metodología de investigación es un método donde se hará uso de la recopilación

de datos para la resolución de un problema planteado, haciendo uso de diferentes técnicas las cuales nos proveen de interpretaciones y resultados de la información recopilada previamente, para cumplir lo mencionado se debe elegir una buena metodología tomando en cuenta los objetivos propuestos, el tipo de investigación seleccionada, los recursos disponibles, entre otros, además las metodologías de investigación puede ser cualitativas, cuantitativas y mixtas dependiendo de la investigación a realizarse se puede utilizar dos o tres tipos diferentes [12].

### **Metodología ágil**

La metodología ágil hace referencia a ciertas formas de trabajar que permite la adaptación de los proyectos dependiendo de las condiciones en las que se encuentra los mismos [13]. De esta forma se obtiene flexibilidad y rapidez para ajustar dicho proyecto y el desarrollo a cualquier tipo de cambio sometiéndose al entorno en el que se encuentre [13].

Utilizar metodologías ágiles tiene sus ventajas, las empresas que hacen uso de ellas disminuyen de manera considera el tiempo de producción como también los costes. La evaluación del trabajo se realiza a lo largo del ciclo de su desarrollo y además permite hacer la entrega de los proyectos en un tiempo muy corto. Además, el cliente también forma parte de dicha metodología a través de la entrega de avances consecutivos del proyecto, con el *feedback* que facilita el cliente ayuda en la obtención de beneficios como la reducción en la fecha de entrega a la planteada previamente [14]. Al hacer entrega de software funcional frecuentemente, la parte inversora genera y fortalece la confianza con el equipo de trabajo y el futuro cliente; al tener al cliente involucrado en el proyecto se crea un ambiente de transparencia donde dicho cliente puede estar al pendiente del planteamiento de todas las iteraciones, de las sesiones de revisión y de las nuevas características que se incluirán en el sistema [15]. Los *sprints* se los realizan de una manera fija durante 1 a 4 semanas, la principal ventaja de utilizar una metodología ágil se nota en la entrega predecible del producto al cliente, puesto que las nuevas funciones se los entrega muy rápidamente y de forma frecuente, también ayuda al equipo de trabajo a lanzar el sistema mucho antes de la fecha prevista, con la única condición que posea un suficiente valor empresarial. Existen diversas metodologías ágiles, las cuales comparten una misma ideología y poseen similares características y procesos de desarrollo. No obstante, una vez implementadas cada una de las metodologías se puede notar que cada una posee sus propios métodos, prácticas y desarrollo [15]. Para el presente proyecto se hace uso de la metodología SCRUM la cual ayuda en la buena práctica de trabajar en conjunto para obtener los mejores resultados y cumplir con los objetivos planteados.

## Frontend

El *frontend* se refiere al componente de un sistema web que permite a los usuarios conectar e interactuar cuando lo visitan. Es el componente visible para los usuarios, el que permite la visualización del diseño y del contenido que conforma el sistema web permitiendo a los usuarios navegar por las distintas secciones cuando lo deseen, en el *frontend* se encuentra englobado todo lo referente a diseño web en el cual se encuentran el lenguaje de programación JavaScript, y para la maquetación del sitio web HTML y CSS, los 3 en conjunto permiten la aparición de las interfaces graficas de cada usuario que visite cualquier sitio web [16]. Casi todos los sistemas y aplicaciones web tienen un *frontend*, incluso los sistemas en los cuales todos los procesos no son visibles para los usuarios puesto que se están ejecutando en segundo plano, existe una interfaz gráfica para la interacción del usuario, En un sistema de gestión de cualquier tipo de contenido, el *frontend* cumple la función de permitir a los usuarios mostrar el contenido publicado , por ejemplo en un sistema de tiendas, dicho componente permite al usuario comprar algún producto , guardar productos, seguir a un usuario entre otros [17].

El *frontend* debe estar diseñado de manera atractiva, además debe ser muy interactivo y fácil de usar para el usuario, la imagen que da el sitio web a los usuarios depende de la buena experiencia de usuario (UX) [18] que este transmita, la UX es lo que puede hacer que el visitante se mantenga dentro del sitio web y está a la vez da mucha visibilidad al negocio y logra que sea más visible para otros usuarios, hoy en día existen diversos ejemplos de *frontend* solo basta con ingresar a cualquier sitio web en el internet para encontrar, sistema de compras online, blogs, sitios de noticias, entre otros [16]. En el sistema de gestión de adopciones se desarrolla varias interfaces graficas intuitivas para la buena navegabilidad del usuario, el *frontend* ese compone de varias secciones donde el usuario tendrá a disposición una lista de mascotas clasificadas por tipo para una mejor selección y visualización de las mascotas.

## 2 METODOLOGÍA

Los estudios de caso se basan en un método de investigación cualitativo, muy usado en múltiples disciplinas como en las ciencias de la salud, sociales, economía, entre otras, el cual tiene la característica de realizar una búsqueda y un análisis profundo de alguna, situación o fenómeno que se requiera obtener más información. El investigador que utilizado el caso de estudio suele recurrir a ciertas técnicas relacionadas con la observación, y las pruebas psicológicas dependiendo la ciencia a la cual pertenece la investigación [19].

Por lo mencionado, el presente proyecto es un estudio de caso puesto que está basado en la investigación de un problema social específico para implementar un sistema web, utilizando la técnica de la observación se ha visualizado diversas redes sociales y sistemas web donde se presenta la sobrepoblación de animales callejeros y la necesidad que tienen las personas de adoptar una mascota. Por lo cual se ha propuesto desarrollar la parte *frontend* de un sistema web para gestionar la publicación y la adopción de un animal rescatado de la calle y otorgarle un hogar por medio de la tecnología.

### 2.1 Metodología de Desarrollo

*Scrum* es una metodología la cual permite la gestión de proyectos que se basan en el desarrollo incremental. Está compuesto de iteraciones y *sprints* donde se busca desarrollar primero las características más relevantes y obtener un componente funcional entregable, luego se añaden más características al proyecto en futuros *sprints* que se van ajustando en función de lo que comenten las partes interesadas, esto es lo que diferencia a *Scrum* de otras metodologías que desarrollan un proyecto completo en una sola operación [20].

#### Roles

En la metodología *Scrum* lo principal es entender cada uno de los roles que lo conforman y las responsabilidades que conllevan estos, los roles son obligatorios para poder desarrollar el proyecto, cada uno tienen alta responsabilidad de que se cumpla los *sprints* y asegurar la implementación del sistema en su totalidad [21].

#### **Product Owner**

El *Product Owner* tiene la función de otorgarle el máximo valor al producto, además define cada uno de los objetivos y se encarga que se lleven a cabo, este rol siempre debe contar con disponibilidad para responder cualquier inquietud del equipo [20]. Dicho rol ha sido

asignado al Dr. Richard Rivera puesto que ha estado al tanto del desarrollo del proyecto y ha colaborado en la recopilación de requerimientos del sistema web.

### **Scrum Master**

El *Scrum Master* es rol encargado de dar resolución a los problemas que se puedan presentar en el equipo para aumentar la productividad en este, además ayuda al equipo y da consejos al *Product Owner* para avanzar en el proyecto [20]. Este rol fue asignado al Dr. Richard Rivera puesto que ha dado seguimiento al proyecto y cada uno de los *sprints*.

### **Development Team**

Un *Development Team* hace referencia al conjunto de profesionales encargados de desarrollar software, el cual puede ser subido a producción al terminar cada sprint, además tienen la capacidad para organizarse y gestionar su trabajo para incrementar el producto [22]. Este rol es asignado a José Luis Colcha, el cual desarrolla el componente *frontend* del sistema web.

En la **TABLA I** se visualizan los nombres y los roles que conforman cada integrante en la metodología *Scrum*.

**TABLA I:** Asignación de roles

<b>Rol</b>	<b>Integrante</b>
<i>Product Owner</i>	Dr. Richard Rivera
<i>Scrum Master</i>	Dr. Richard Rivera
<i>Development Team</i>	Sr. José Luis Colcha

### **Artefactos**

Los artefactos son los elementos físicos que se producen a causa de utilizar Scrum en el desarrollo de un proyecto [23].

### **Recopilación de Requerimientos**

La recopilación de requerimientos es un proceso en el cual se define las necesidades o deseos de los interesados para transformarlos en requisitos del sistema, el éxito que tendrá el desarrollo del proyecto depende de la correcta obtención de los requisitos del proyecto [24]. La recopilación de los requerimientos se la obtiene junto al *Producto Owner* el cual



ayuda en el análisis, eliminación y agregación de los requisitos. La información completa y detallada de la recopilación de requerimientos se la encuentra en el **ANEXO II**. sección recopilación de requerimientos.

### Historias de Usuario

Una historia de usuario es una ficha que contiene una descripción breve e informal de una característica o función de software, se encuentra escrita desde la perspectiva del cliente, además es de gran ayuda para el equipo puesto que se conoce las necesidades del usuario final, para poder ofrecer un sistema que cubra los requerimientos recopilados [25]. En la **TABLA II**. se muestra la representación gráfica de una historia de usuario. Las historias de usuarios restantes se las puede visualizar en el **ANEXO II**.

**TABLA II:** Historia de Usuario HU001

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU001	<b>Usuario:</b> Administrador, Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Registrar en el sistema	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> Todos los usuarios, podrán registrarse en el sistema mediante un formulario ingresando sus datos para posteriormente iniciar sesión e interactuar en el sistema de adopción.	

### Product Backlog

El *Product Backlog* es una lista ordenada de cada requisito necesario que un producto debe cumplir, es uno de los artefactos que conforma *Scrum* que puede ser sometido a cambios por lo que es un componente dinámico que cambia de manera constante, el rol encargado de este artefacto y todo su contenido es el *Product Owner* [26]. El *Product Backlog* detallado del sistema web se lo encuentra en el **ANEXO II**.

### Sprint Backlog

El Sprint Backlog se trata del conjunto de requisitos que contiene el Producto Backlog los cuales han sido seleccionados para cada Sprint, es el encargado de contener planes para entregar las nuevas funcionalidades del producto y de esta forma cumplir con los objetivos del Sprint. Sprint Backlog es definido como la expectativa que tiene el equipo de desarrollo

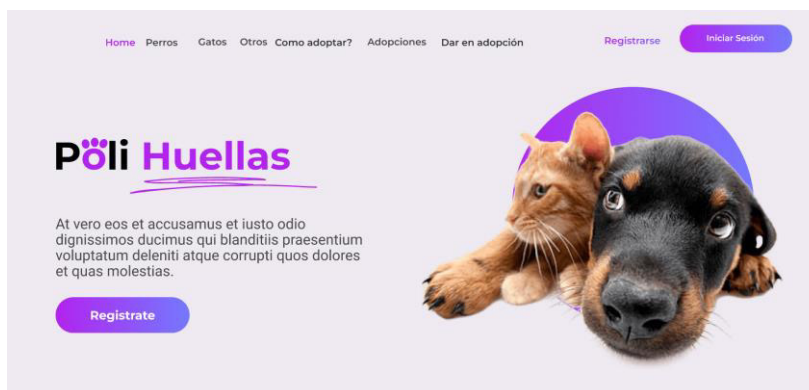
de las nuevas características o funcionalidades que se incluirán en la nueva iteración y saber cuánto trabajo requerirá incluir dichas funciones [27]. El Sprint Backlog detallado del sistema web se lo encuentra en el **ANEXO II**.

## 2.2 Diseño de interfaces

Luego de la recopilación de los requerimientos, se procede a diseñar los prototipos de cada interfaz gráfica que conforma el sistema web. A continuación, se describe la herramienta utilizada en el proceso de diseño.

### Figma

Figma se trata de una aplicación de diseño encargado de crear interfaces gráficas que se pueden ejecutar en el navegador, además facilita herramientas con las cuales se puede realizar diversas ilustraciones, permite crear prototipos con animaciones y generar código para transferirlo directamente al desarrollo web. Esta herramienta posee una gran comunidad que aporta extensiones y plantillas que facilitan la creación de las interfaces [28]. A continuación, la **Fig. 1** muestra el prototipo de la página de inicio. Las interfaces restantes se encuentran en el **ANEXO II**.



**Fig. 1:** Prototipo de interfaz de la página de inicio

## 2.3 Diseño de la arquitectura

El diseño de la arquitectura tiene mucha importancia, puesto que se define la estructura del sistema y de esta dependerá la calidad que conlleve. Para el sistema web se utiliza el diseño arquitectónico de software Modelo Vista Controlador (MVC) el cual se define a continuación.

## Patrón arquitectónico

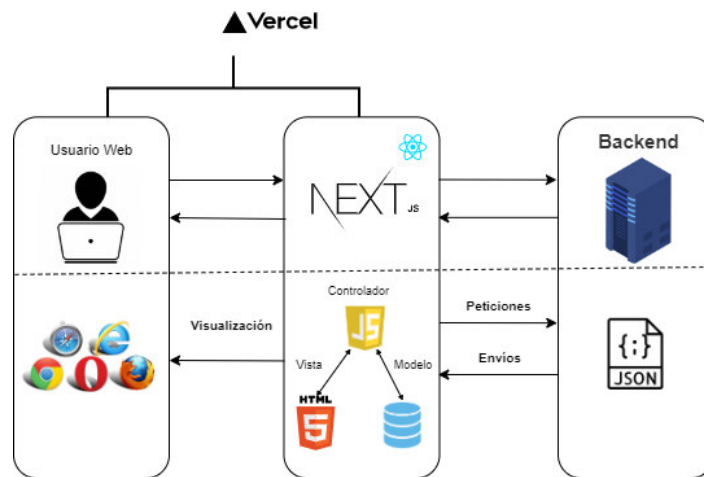
El patrón arquitectónico MVC es utilizado para separar el código en distintas secciones cada una con su responsabilidad. MVC es utilizado con frecuencia en sistemas web que cuentan con interfaces de usuario, está basado en separar el código en tres capas las cuales se denominan Modelos, Vistas Y Controladores [29], [30]. Las capas que conforman el patrón arquitectónico se describen a continuación.

**Modelo:** Es la capa que contiene todos los datos que son gestionados por el sistema, contiene funciones para acceder a la información.

**Vista:** Es la capa que permite mostrar la salida de datos visualmente a través de interfaces de usuario.

**Controlador:** Es la capa encargada de gestionar las ordenes que emite el usuario, además tiene la función de ser intermediario de datos entre el modelo y la vista.

La representación gráfica del patrón arquitectónico utilizado en el desarrollo del sistema web se presenta en la **Fig. 2**.



**Fig. 2:** Patrón arquitectónico del sistema web

## 2.4 Herramientas de desarrollo

En la **TABLA III** se visualiza cada una de las herramientas de desarrollo utilizadas en la creación del sistema web basado en el patrón arquitectónico MVC.

**TABLA III:** Herramientas utilizadas en el desarrollo del Sistema Web

<b>Herramienta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Justificación</b>
<i>React</i>	Es una librería basada en el lenguaje de programación JavaScript, permite la creación e implementación de interfaces de usuario [31].	El núcleo de <i>React</i> se ha utilizado en el marco de trabajo <i>Next.js</i> , gracias a lo mencionado se puede crear funciones y componentes que conforman el sistema web.
<i>Next.js</i>	Es un marco de trabajo basado en React que sirve para el desarrollo de sistemas creados con el lenguaje de programación JavaScript de una sola página [32].	Este marco de trabajo permite la creación de componentes que al combinarlos forman las diferentes secciones en el sistema web, además permite la conexión de con el <i>backend</i> a través de <i>endpoints</i> .
<i>MaterialUI</i>	Es una biblioteca <i>opensource</i> de Google basado en el marco de frontend de React, el cual permite crear sistemas web a través de componentes ya desarrollados para que el usuario haga uso de ellos [33].	El uso de esta biblioteca permite la rápida maquetación del sistema web, haciendo uso de los componentes ya creados y de las funciones ya definidas en cada componente.
<i>CSS Modules</i>	Estos archivos de estilo son considerados una evolución de los archivos CSS, puesto que permiten importar estilos directamente a un objeto JavaScript con los mismos parámetros de un archivo CSS [34].	Los módulos CSS se usan para dar diseño a cada componente del sistema web y ofrecer una mejor visualización e interacción al usuario.
<i>Vercel</i>	Es una plataforma <i>opensource</i> muy parecida a WordPress, hoy en día construye sitios web muy famosos como Twitch, TikTok, entre otros, además sirve como servicio de computación en la nube [35].	Esta plataforma permite el despliegue del sistema web una vez finalizado, la ventaja que tiene es la fácil configuración para desplegar el sistema web a producción.
<i>Github</i>	Es un repositorio online donde se puede gestionar proyectos y controlar las versiones de código que realice el usuario de manera gratuita [36].	Se uso el repositorio para almacenar cada una de las versiones de código que se genera en la codificación del sistema web, de esta forma se puede acceder a una versión anterior del código facilitando el desarrollo del sistema.
<i>VsCode</i>	Es un editor de código fuente capaz de trabajar con distintos lenguajes de programación, tiene una amplia sección de extensiones que facilitan la codificación, además es un editor libre de paga y de código abierto [37].	El editor de código ayuda en la codificación del sistema web, a través del lenguaje de programación JavaScript, además las extensiones instaladas mejoran la productividad de desarrollo.

<i>Swiper</i>	Swiper es una librería que provee un control deslizante gratuito conformado por varias configuraciones, efectos y transiciones, fue desarrollado para aplicaciones web, sitios web y sobre todo para aplicaciones móviles [38].	Se ha utilizado este componente para crear los carruseles de imágenes de las publicaciones de las mascotas realizadas por los usuarios.
---------------	---	---

### 3 RESULTADOS

En esta sección se da a conocer los resultados que se obtuvieron en cada Sprint, mediante una descripción y una representación gráfica del resultado.

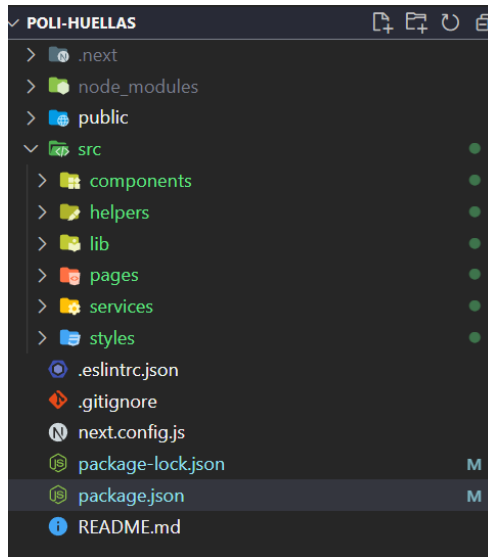
#### 3.1 Sprint 0. Configuración del ambiente de desarrollo

El *Sprint 0* es la base para iniciar el desarrollo del sistema web, lo planificado es la configuración e instalación de las herramientas necesarias utilizadas en todo el proceso de desarrollo, Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Creación del proyecto en Next.js
- Creación del repositorio en GitHub.
- Roles de usuario.

##### Creación del proyecto en Next.js

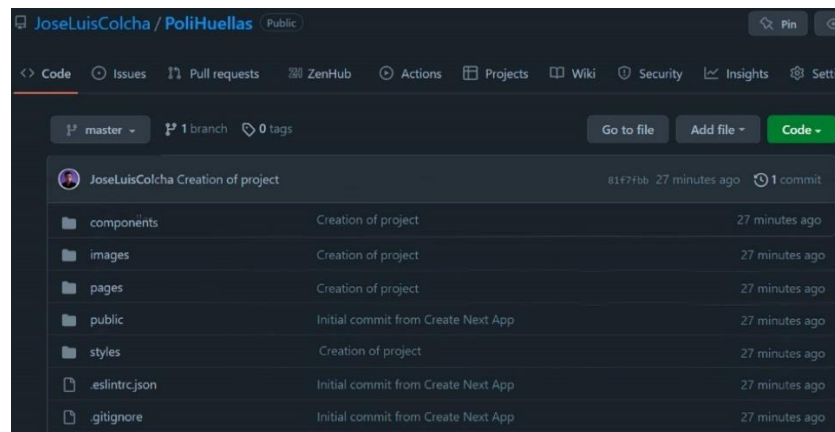
Para la creación del proyecto en Next.js se ha utilizado el editor de código Visual Studio Code (VsCode) que previamente se ha configurado e instalado las extensiones idóneas para aumentar la productividad en el desarrollo, además se verifica que se encuentra instalado NodeJs puesto que es un requisito previo antes de la instalación. Una vez creado el proyecto se crea los directorios necesarios para almacenar las páginas y componentes del sistema web. En la **Fig. 3** se visualiza la creación y organización del proyecto.



**Fig. 3:** Instalación del proyecto en Next.js

### Creación del repositorio en GitHub

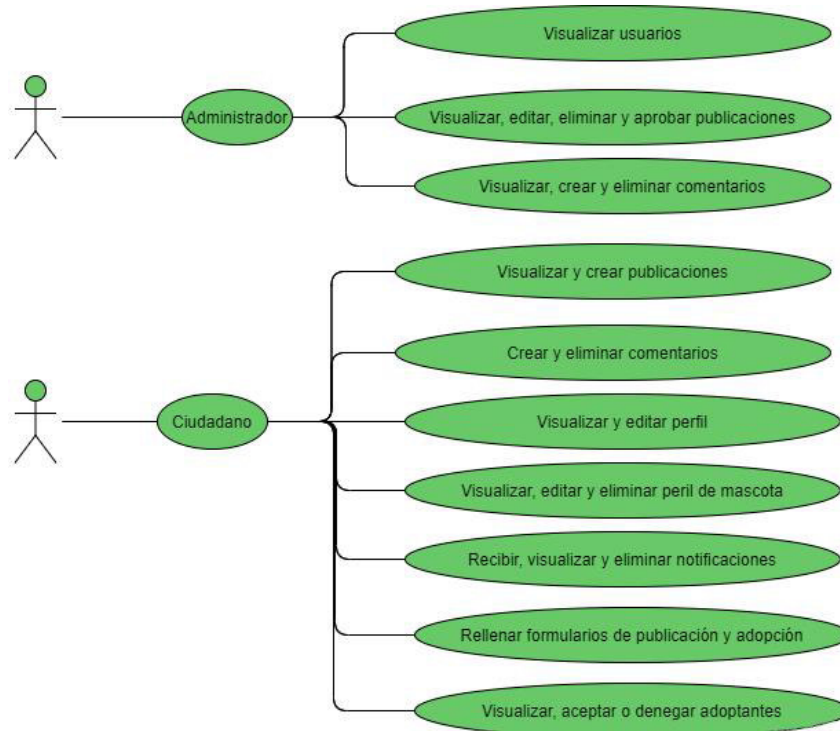
Una vez creado el proyecto en Next.js se procede a subirlo a un repositorio en GitHub, esto ayuda a la gestión y control de las versiones de código realizados durante todo el proceso de desarrollo del sistema. En la **Fig. 4** se presenta el proyecto en el repositorio de GitHub.



**Fig. 4:** Proyecto en el repositorio de GitHub

### Roles de usuario

En la **Fig. 5** se ilustra cada uno de los usuarios y sus módulos a los cuales pueden acceder al ingresar en el sistema web.



**Fig. 5:** Roles de usuario

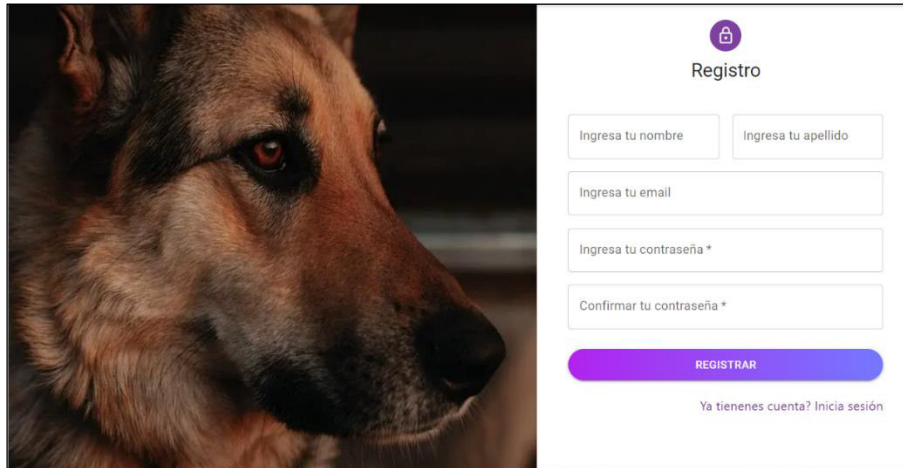
### 3.2 Sprint 1. Autenticación

El *Sprint 1* es la autenticación que permite al usuario ingresar y navegar por el sistema web, lo planificado es el registro e inicio de sesión con las correspondientes validaciones. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

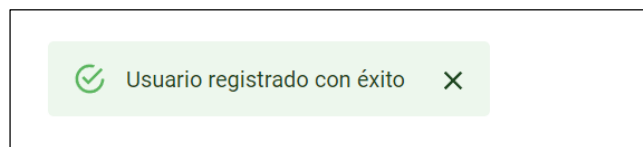
- Creación de la interfaz de registro de usuario
- Elaboración de validaciones en los formularios de registro.
- Creación de la interfaz de inicio de sesión
- Elaboración de validaciones en los formularios de inicio de sesión.
- Creación de la vista de restablecimiento de contraseña

#### Creación del formulario de registro

El módulo de registro está conformado por los campos necesarios para que el usuario pueda registrarse en el sistema web y posteriormente iniciar sesión con sus credenciales **Fig. 6**, si el registro fue exitoso se visualiza un mensaje de confirmación **Fig. 7**.

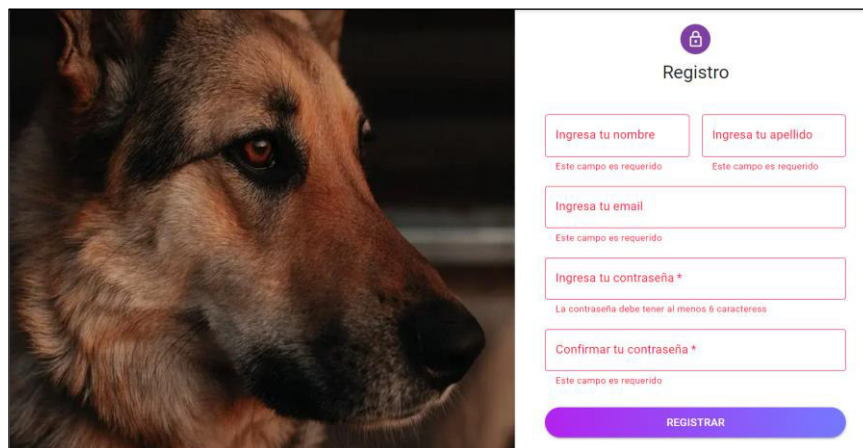


**Fig. 6:** Módulo registro de usuario



**Fig. 7:** Mensaje de confirmación

Además, el formulario de registro cuenta con las correspondientes validaciones en cada uno de los campos como se muestra en la **Fig. 8**.

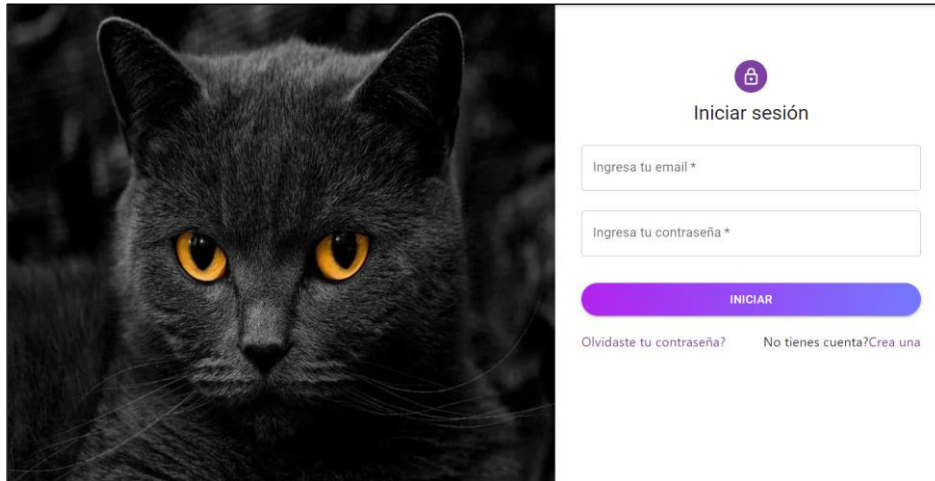


**Fig. 8:** Validaciones en registro de usuario

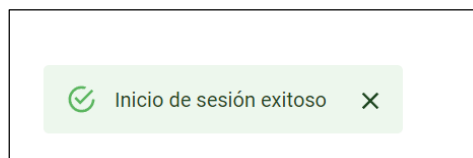
### Creación del formulario de inicio de sesión

El módulo de inicio de sesión está diseñado para que el usuario pueda ingresar al sistema a través de su correo electrónico y su contraseña **Fig. 9**, al iniciar sesión se visualiza un mensaje de confirmación que el inicio de sesión se ha realizado con éxito, como se muestra en la **Fig. 10**.



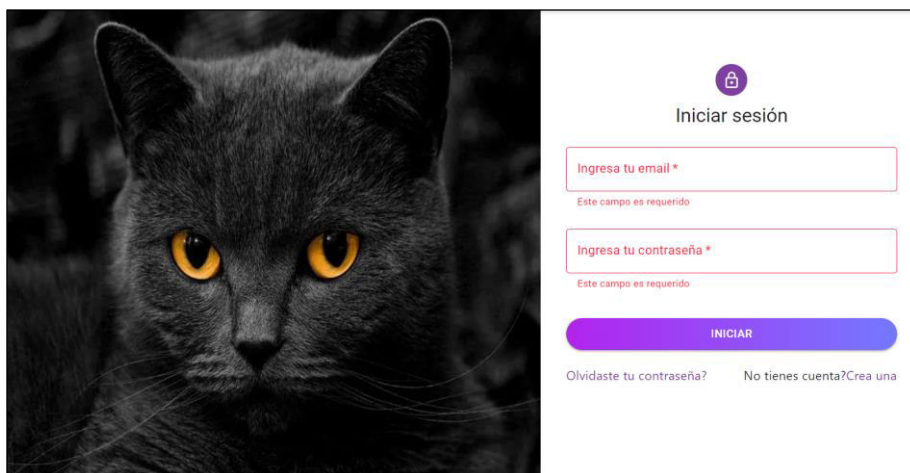


**Fig. 9:** Módulo inicio de sesión



**Fig. 10:** Mensaje de confirmación

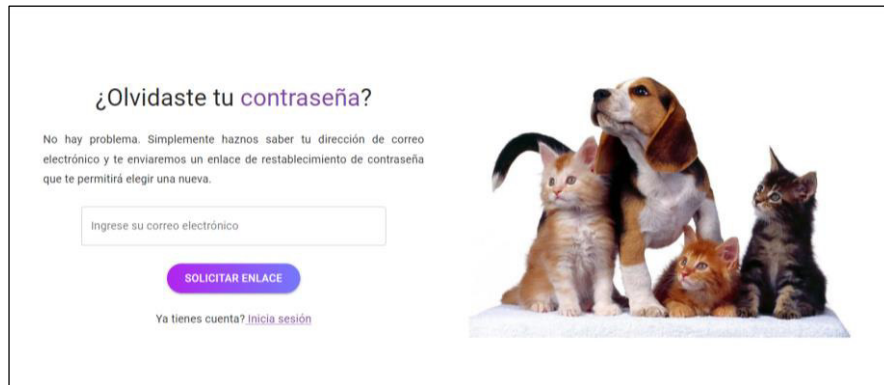
Además, el formulario de inicio de sesión esta validado con campos obligatorios como se visualiza en la **Fig. 11**.



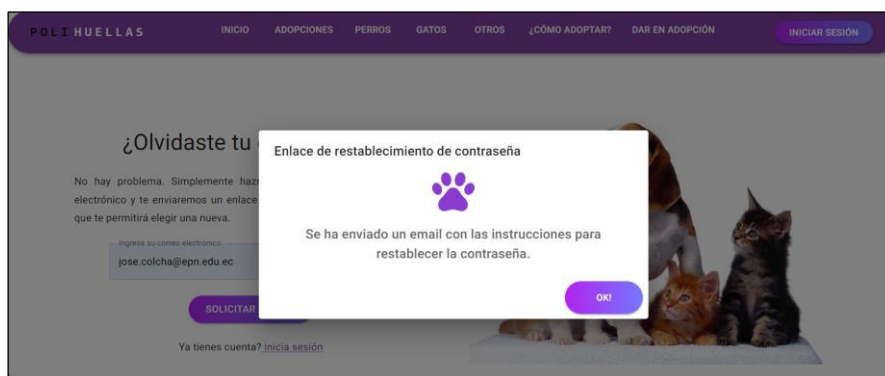
**Fig. 11:** Validaciones en inicio de sesión

### **Creación de la vista de restablecimiento de contraseña**

La creación de la vista para reestablecer contraseña está conformada por un formulario simple para ingresar el correo electrónico del usuario **Fig. 12** y un mensaje de información como se muestra en la **Fig. 13**.

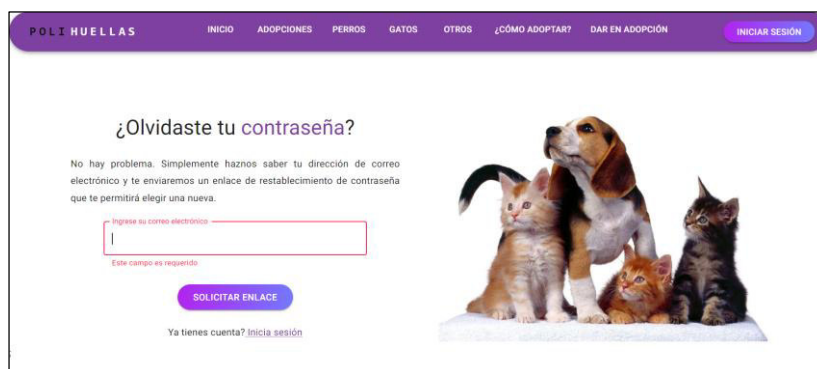


**Fig. 12:** Vista de restablecimiento de contraseña



**Fig. 13:** Mensaje de información

De igual forma el formulario contiene una validación si el usuario no ha ingresado ningún correo electrónico **Fig. 14.**



**Fig. 14:** Validación del restablecimiento de contraseña

### 3.3 Sprint 2. Módulo de página principal e instrucciones de adopción

El *Sprint 2* es el diseño de las interfaces de cada sección en el sistema, por las cuales el usuario puede navegar en búsqueda de adoptar o publicar una mascota. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Creación de la página principal
- Creación de las instrucciones de adopción

#### Creación de la página principal

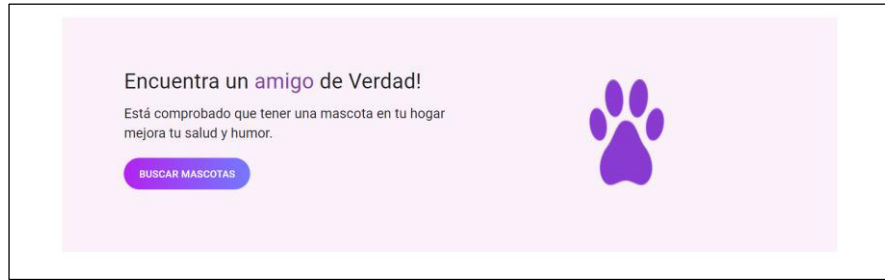
La página principal está conformada por un encabezado el cual contiene el nombre del sitio del web y un botón de registro como se muestra en la **Fig. 15**, además contiene secciones que permite al usuario buscar y navegar hacia el tipo de mascotas que desea **Fig. 16**, **Fig. 17**, una sección de información relacionada a la adopción de mascotas **Fig. 18** y un pie de página que contiene el nombre del sitio web y el nombre del desarrollador **Fig. 19**.



**Fig. 15:** Encabezado de la página principal



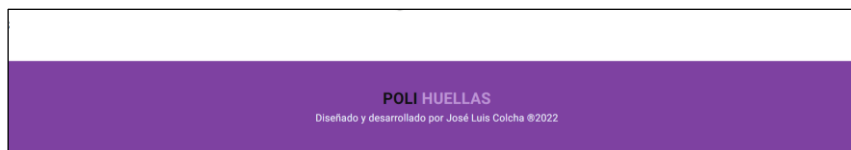
**Fig. 16:** Tipo de mascotas



**Fig. 17:** Sección para buscar mascotas



**Fig. 18:** Información sobre adopción de mascotas



**Fig. 19:** Pie de página

## Creación de la página de instrucciones de adopción

En la página de instrucciones de adopción se encuentra los pasos que debe seguir el usuario en el sistema, si desea adquirir una mascota como se muestra en la **Fig. 20**.



Fig. 20: Página de instrucciones

### 3.4 Sprint 3. Módulo de publicaciones y adopciones

El *Sprint 3* es correspondiente al módulo de publicaciones y adopciones, está conformado por las principales actividades que realiza el perfil ciudadano al ingresar al sistema. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Creación del formulario para publicar una mascota.
- Visualizar la lista de mascotas clasificadas por tipo.
- Creación del perfil de la mascota.
- Creación del perfil de usuario
- Gestionar las publicaciones de mascotas
- Creación del formulario de adopción.
- Visualizar lista de solicitudes de adopción.
- Creación de la sección de adopciones.

#### Creación del formulario para publicar una mascota

El formulario de publicación consta de varias preguntas relacionadas con la mascota, adicionalmente el perfil ciudadano debe ingresar aspectos generales de la mascota como el tamaño, la edad, el sexo y una fotografía. Luego de completar el formulario el perfil ciudadano puede enviar la información a la base de datos mediante un botón **Fig. 21**, además el formulario contiene las respectivas validaciones como se muestra en la **Fig. 22**. Posteriormente se visualiza un modal con información relevante para el usuario **Fig. 23**.

**Fig. 21:** Formulario para publicación

**Fig. 22:** Validaciones de formulario para publicación

**Fig. 23:** Modal de información

## Creación de la interfaz de publicaciones de mascotas

El sistema cuenta con tres páginas que incluyen una lista de mascotas cada una clasificada por tipo, lista de perros **Fig. 24**, lista de gatos **Fig. 25** y una lista que contiene otro tipo de mascotas como pueden ser hámsteres, peces, aves, entre otros **Fig. 26**.



**Fig. 24:** Publicaciones de perros

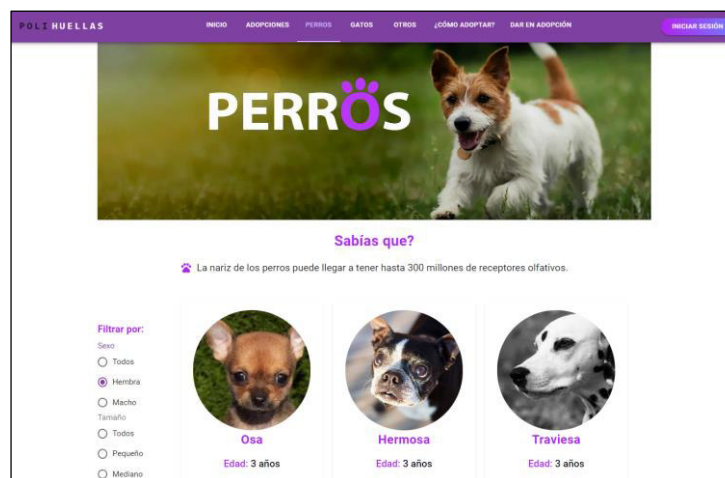


**Fig. 25:** Publicaciones de gatos



**Fig. 26:** Publicaciones de otro tipo de mascotas

Cada publicación está compuesta por una imagen, nombre, edad y sexo de la mascota, además en cada lista de publicaciones el usuario tiene la posibilidad de filtrar las mascotas por sexo o por tamaño o una combinación de ambas **Fig. 27**, sino existe publicaciones acordes al filtro seleccionado, se visualiza en pantalla una imagen de no hay resultados como se muestra en la **Fig. 28**.



**Fig. 27:** Publicaciones de perros filtradas por sexo hembra





**Fig. 28:** Publicaciones no encontradas por filtrado

## Creación del perfil de mascota

El perfil de la mascota está compuesto por el nombre y contacto de usuario que realizó la publicación, información relevante de la mascota como el nombre, edad, sexo, descripción y un botón para iniciar el proceso de adopción **Fig. 29**.



**Fig. 29:** Perfil de mascota

## Creación del perfil de usuario

En el perfil de usuario se encuentra la información de contacto y las publicaciones de mascotas que haya realizado, si el usuario no tiene publicaciones se visualiza una imagen indicando lo mencionado **Fig. 30**, además cuenta con un botón para editar la información, como la imagen de perfil y la información personal **Fig. 31**.



Fig. 30: Perfil de usuario

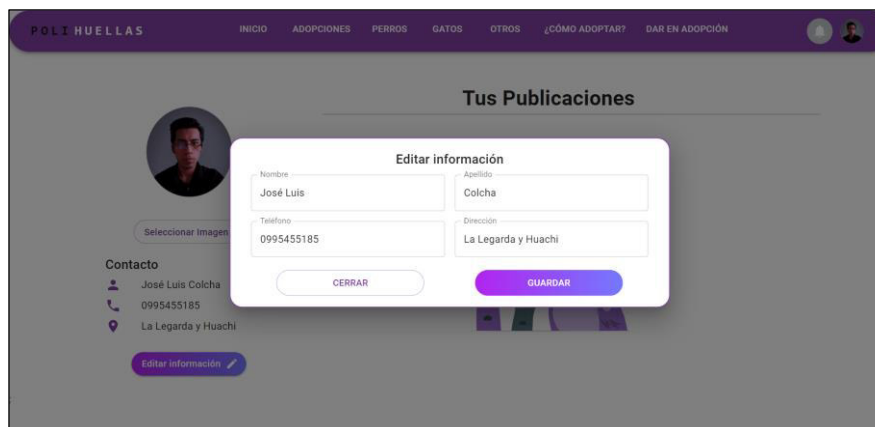


Fig. 31: Modal para editar información

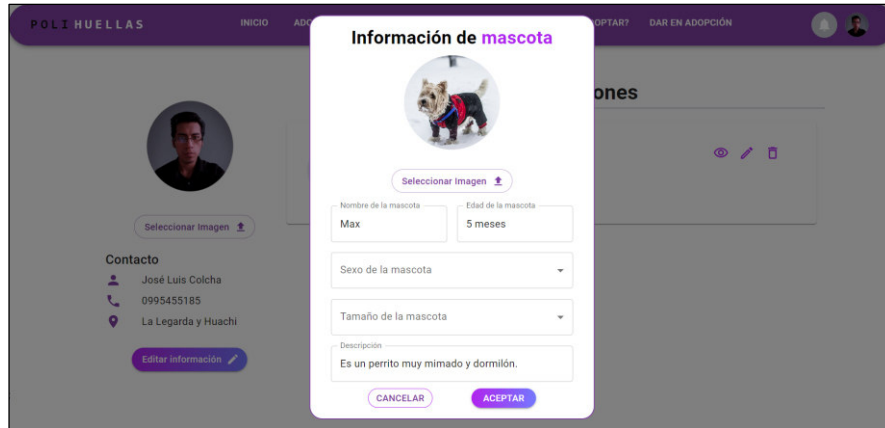
## Gestionar las publicaciones de mascotas

El perfil ciudadano tiene la posibilidad de editar el perfil de la mascota desde la lista de publicaciones, cada publicación cuenta con 3 iconos de acción los cuales permite visualizar el perfil de la mascota, editar la información y eliminar la publicación **Fig. 32**.

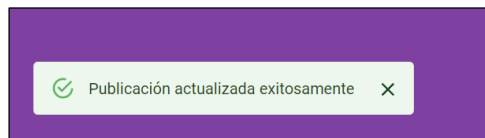


Fig. 32: Publicación de usuario

La función de edición permite editar la imagen, los campos como nombre, edad, sexo, tamaño y descripción como se visualiza en la **Fig. 33**, posteriormente aparece un mensaje confirmando que la actualización de la información ha sido exitosa **Fig. 34**.

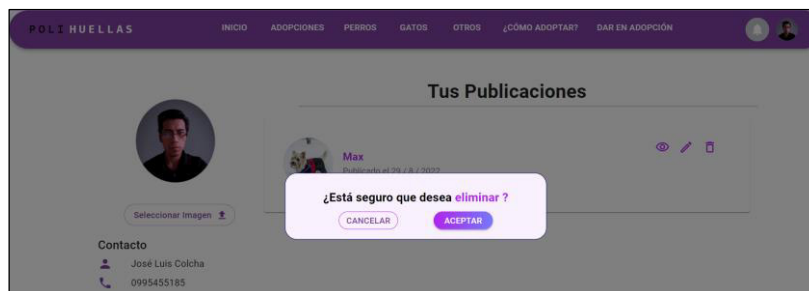


**Fig. 33:** Modal para editar información de mascota

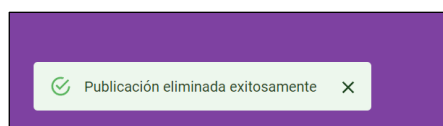


**Fig. 34:** Mensaje de confirmación

El icono de eliminar permite suprimir la publicación mediante un modal de eliminación como se muestra en la **Fig. 35**, posteriormente aparece un mensaje de confirmación en la parte inferior izquierda de la pantalla **Fig. 36**.



**Fig. 35:** Modal de eliminación de mascota



**Fig. 36:** Mensaje de confirmación

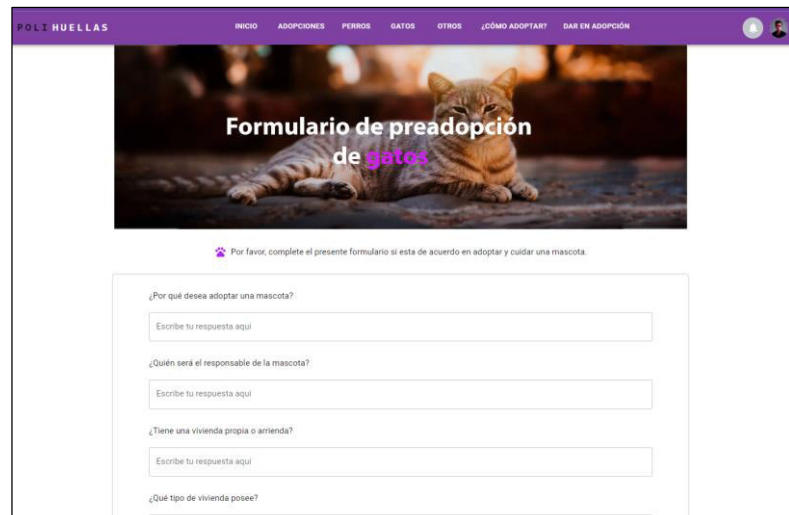
## Creación de los formularios de adopción

El perfil ciudadano puede solicitar una mascota mediante formularios de adopción, los cuales contendrán preguntas relacionadas con el lugar donde vive, el tiempo que le invertirá a la mascota, el tipo de vivienda que posee, entre otros, una vez finalizada las preguntas el adoptante puede enviar su solicitud mediante un botón, el sistema cuenta con 3 tipos de formulario para perros, gatos y otro tipo de mascotas respectivamente **Fig. 37**, **Fig. 38** y **Fig. 39**.



The screenshot shows the 'Formulario de preadopción de perros' page. The header is purple with the text 'POLI HUELLAS' and navigation links: 'INICIO', 'ADOPCIONES', 'PERROS', 'GATOS', 'OTROS', '¿CÓMO ADOPTAR?', and 'DAR EN ADOPCIÓN'. The main content area features a large image of a dog being petted, with the title 'Formulario de preadopción de perros' overlaid. Below the image is a purple note: 'Por favor, complete el presente formulario si esta de acuerdo en adoptar y cuidar una mascota.' The form contains four text input fields with the following questions: '¿Por qué desea adoptar una mascota?', '¿Quién será el responsable de la mascota?', '¿Tiene una vivienda propia o arrienda?', and '¿Qué tipo de vivienda posee?'. Each field has a placeholder text 'Escribe tu respuesta aquí'.

**Fig. 37:** Formulario de adopción de perros



The screenshot shows the 'Formulario de preadopción de gatos' page. The header is purple with the text 'POLI HUELLAS' and navigation links: 'INICIO', 'ADOPCIONES', 'PERROS', 'GATOS', 'OTROS', '¿CÓMO ADOPTAR?', and 'DAR EN ADOPCIÓN'. The main content area features a large image of a cat lying down, with the title 'Formulario de preadopción de gatos' overlaid. Below the image is a purple note: 'Por favor, complete el presente formulario si esta de acuerdo en adoptar y cuidar una mascota.' The form contains four text input fields with the following questions: '¿Por qué desea adoptar una mascota?', '¿Quién será el responsable de la mascota?', '¿Tiene una vivienda propia o arrienda?', and '¿Qué tipo de vivienda posee?'. Each field has a placeholder text 'Escribe tu respuesta aquí'.

**Fig. 38:** Formulario de adopción de gatos

**Fig. 39:** Formulario de adopción de conejos y otros

Cada formulario de adopción está validado **Fig. 40**, **Fig. 41** y **Fig. 42**. Al enviar la solicitud aparece un modal con información relevante para el solicitante como se muestra en la **Fig. 43**.

**Fig. 40:** Validaciones de formulario de perros

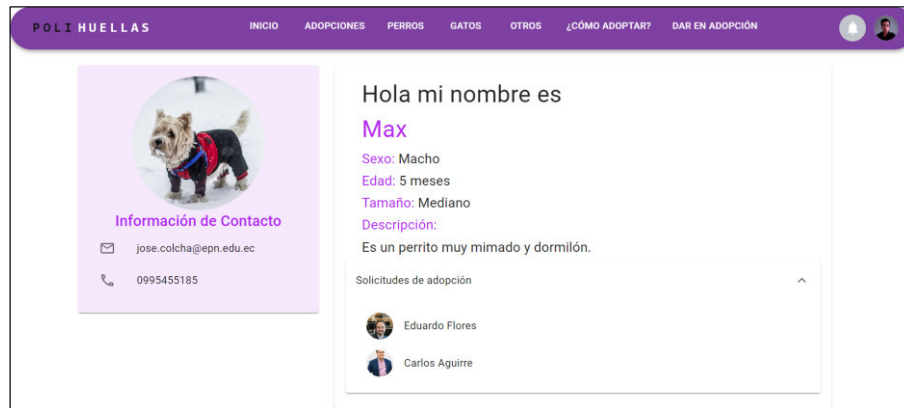
Fig. 41: Validaciones de formulario de gatos

Fig. 42: Validaciones de formulario de conejos y otros

Fig. 43: Modal de información

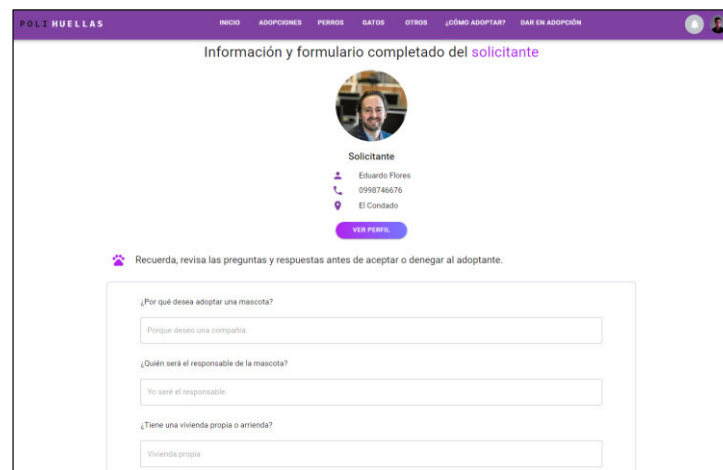
## Visualizar lista de solicitudes de adopción

El perfil ciudadano tiene la capacidad de ver a los potenciales adoptantes a través de una lista denominada solicitud de adopciones, la cual está conformada por el nombre completo del solicitante como se muestra en **Fig. 44**.



**Fig. 44:** Lista de solicitudes de adopción

Al seleccionar una solicitud de adopción dentro de la lista, se redirecciona a la información del potencial adoptante junto al formulario completado **Fig. 45**. y un botón para redirigir al perfil del solicitante **Fig. 46**.

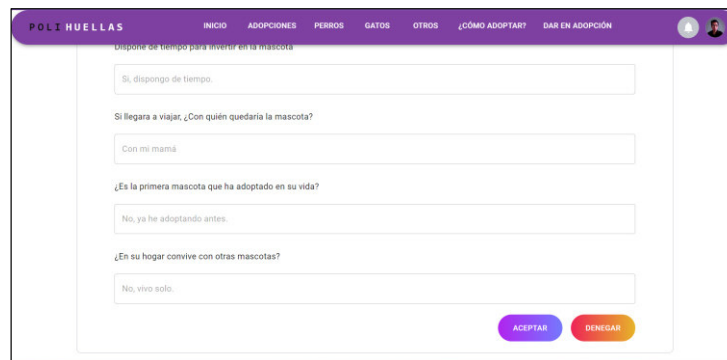


**Fig. 45:** Formulario completado del solicitante

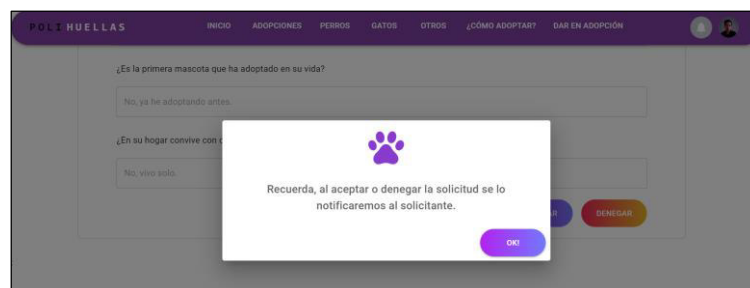


**Fig. 46:** Botones para aceptar o denegar solicitud

Además, el usuario ciudadano tiene a su disponibilidad dos botones para aceptar o denegar la adopción respectivamente **Fig. 47**, esto debe hacerlo por cada uno de los usuarios solicitantes de forma manual, y posteriormente se visualiza un modal de información como se muestra en la **Fig. 48**.



**Fig. 47:** Perfil del solicitante

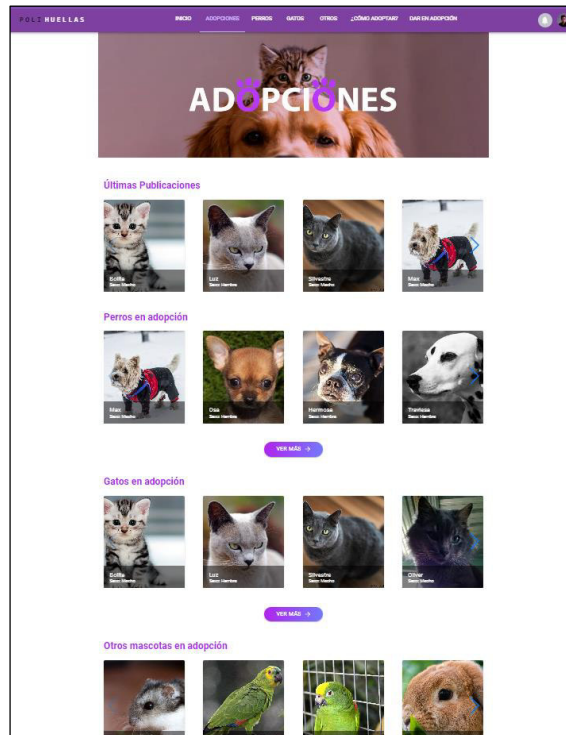


**Fig. 48:** Modal de información

## Creación de la página de adopciones

La página de adopciones está conformada por publicaciones de mascotas clasificadas por tipo, las cuales están contenidas en una *slider* de imágenes para que el usuario pueda tener una perspectiva del tipo de mascotas que contiene el sistema **Fig. 49**.





**Fig. 49:** Página de adopciones

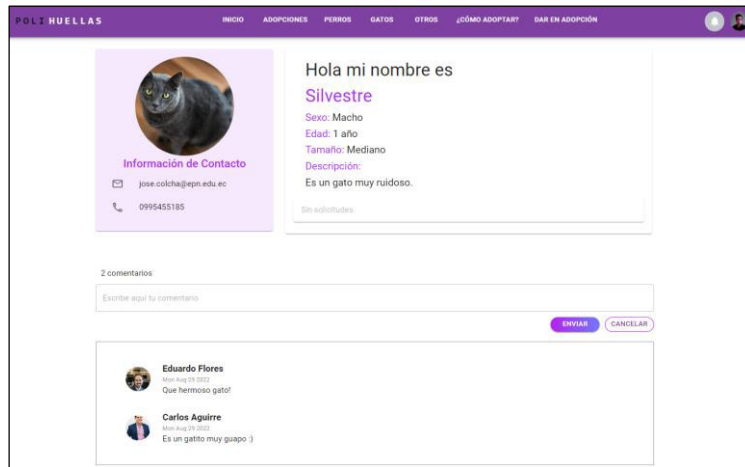
### 3.5 Sprint 4. Módulo de notificaciones y comentarios

El *Sprint 4* es correspondiente a los comentarios que realiza el perfil ciudadano en las publicaciones y las notificaciones generadas por las distintas actividades realizadas por dicho perfil en el sistema. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Creación del componente de notificaciones
- Visualizar sección de comentarios

#### Visualizar sección de comentarios

Las publicaciones están conformadas por una sección de comentarios, donde el perfil ciudadano puede comentar si lo desea mediante una caja de comentarios con la opción de enviar o cancelar dicho comentario **Fig. 50**.



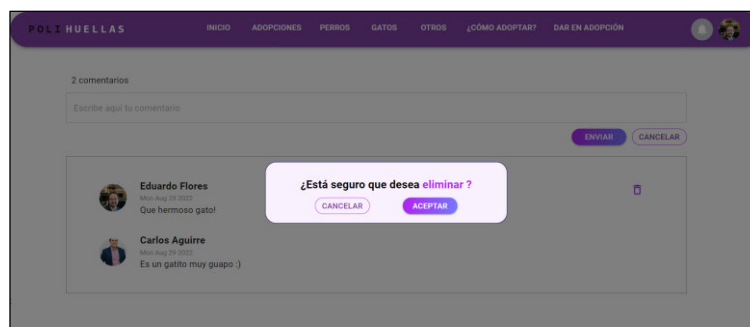
**Fig. 50:** Sección de comentarios

Cada comentario está acompañado por el nombre del usuario y la fecha de publicación y el correspondiente comentario realizado como se visualiza en la **Fig. 51**.

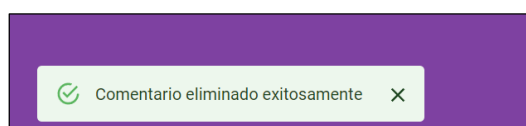


**Fig. 51:** Comentario individual

Además, el usuario ciudadano tiene la posibilidad de eliminar su comentario mediante un modal como se visualiza en la **Fig. 52**, seguidamente aparece un mensaje de confirmación para el comentario eliminado **Fig. 53**.



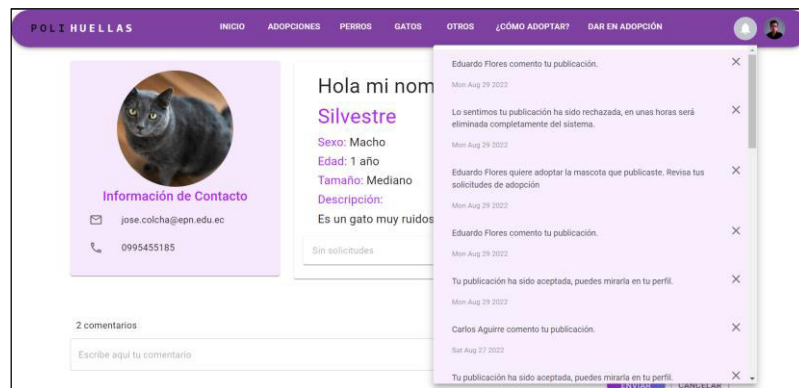
**Fig. 52:** Modal de eliminación de comentario



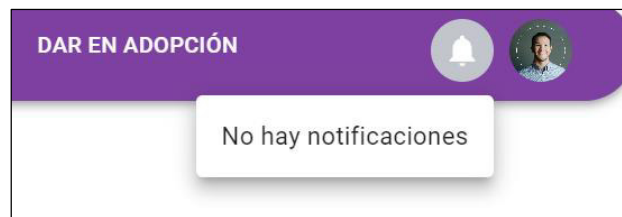
**Fig. 53:** Mensaje de confirmación

## Creación del componente de notificaciones

El perfil ciudadano cuenta con un menú desplegable de notificaciones ubicada en la barra de navegación que se visualiza al pulsar el icono de campana como se muestra en la **Fig. 54**, por otro lado, si el usuario no tiene notificaciones se muestra una descripción que indica la ausencia de notificaciones **Fig. 55**.

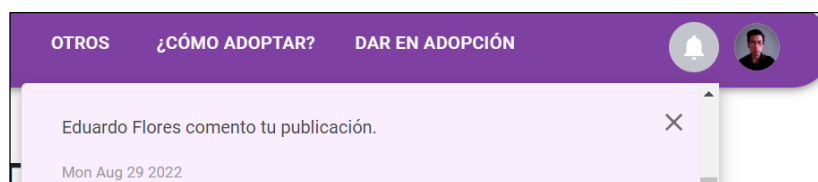


**Fig. 54:** Lista de notificaciones



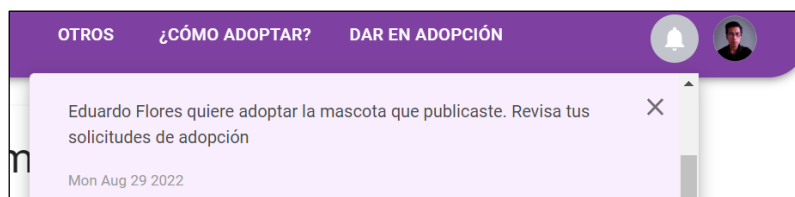
**Fig. 55:** Usuario sin notificaciones

El usuario ciudadano cuenta con cuatro tipos de notificaciones, el primer tipo de notificación se genera cuando otro usuario comente una publicación, posteriormente el propietario de dicha publicación visualiza una notificación como se muestra en la **Fig. 56**, al pulsar en la notificación nos redirecciona al perfil de la mascota con el comentario realizado.



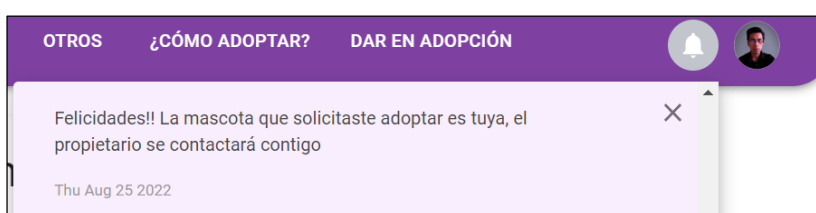
**Fig. 56:** Notificación generada por comentarios

El segundo tipo de notificación se genera cuando un usuario envía una solicitud de adopción, el propietario de la publicación recibe una notificación como se muestra en la **Fig. 57**, al pulsar en la notificación redirecciona al perfil de la mascota solicitada.



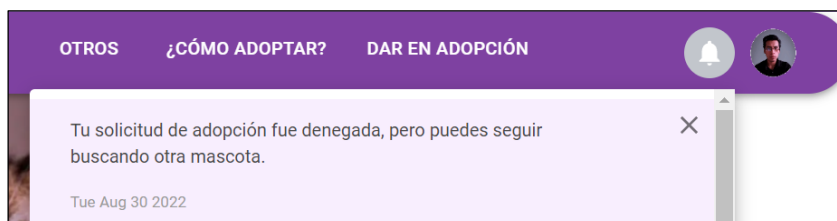
**Fig. 57:** Notificación generada por solicitud de adopción

El tercer tipo de notificación se genera cuando se aprueba una solicitud de adopción, el solicitante recibe una notificación como se visualiza en la **Fig. 58**, al pulsar en la notificación redirecciona al perfil de la mascota adoptada.



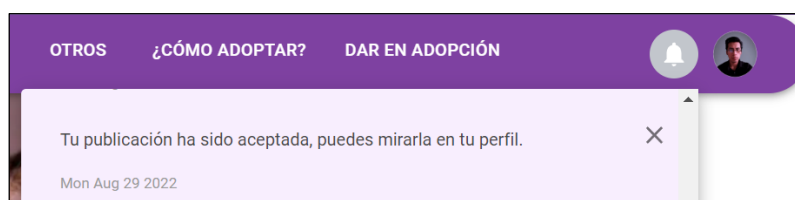
**Fig. 58:** Notificación generada por aceptación de solicitud

Por otro lado, si la notificación es rechazada se genera una notificación como se visualiza en la **Fig. 59**, al pulsar en la notificación redirecciona a la página de adopciones.



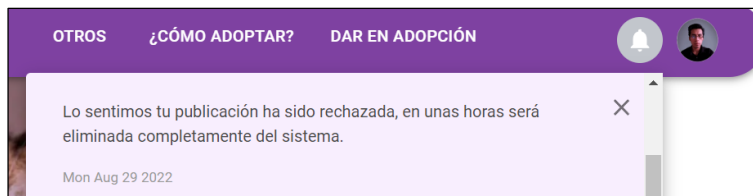
**Fig. 59:** Notificación generada por denegación de solicitud

El cuarto tipo de notificación se genera cuando el administrador acepta la solicitud de publicación, el usuario ciudadano recibe una notificación como se visualiza en la **Fig. 60**, al pulsar en la notificación redirecciona al perfil del usuario con la publicación aceptada.



**Fig. 60:** Notificación generada por aceptación de publicación

Si el administrador rechaza la solicitud de publicación el usuario ciudadano recibe una notificación como se visualiza en la **Fig. 61**, al pulsar en la notificación redirecciona a la publicación denegada con un mensaje de advertencia como se visualiza en la **Fig. 62**.



**Fig. 61:** Notificación generada por denegación de publicación



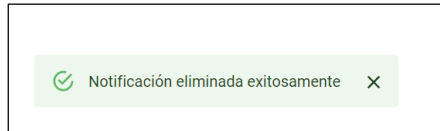
**Fig. 62:** Publicación denegada

Si una publicación vinculada con una notificación ha sido eliminada por el administrador, al pulsar en dicha notificación se visualiza que la publicación ha sido eliminada **Fig. 63**.



**Fig. 63:** Publicación eliminada

El usuario ciudadano puede eliminar la notificación mediante un icono de acción y posteriormente aparece un mensaje de confirmación de la eliminación **Fig. 64**.



**Fig. 64:** Mensaje de confirmación de eliminación

### 3.6 Sprint 5. Módulo de usuario administrador

El *Sprint 5* es correspondiente al módulo de administrador y la funciones que este rol conlleva. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Visualizar perfiles de usuario
- Gestionar publicaciones de mascotas
- Gestionar comentarios

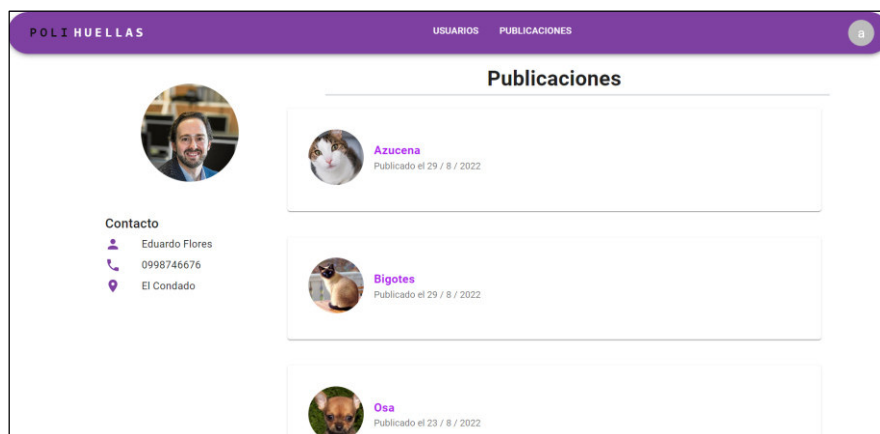
#### Visualizar perfiles de usuario

El perfil administrador puede visualizar a todos los usuarios registrados en el sistema mediante una lista que contiene la información como el nombre, correo, teléfono y fecha de registro. Además, cuenta con un icono para visualizar el perfil del usuario y las publicaciones realizadas **Fig. 65**.

Usuario	Correo	Teléfono	Fecha de registro	Acciones
Nelly Guingla	nelly.guingla@outlook.com.es	0995467890	16 / 8 / 2022	
Fernanda Aguirre	fer.aguirre@gmail.com	0998746676	26 / 6 / 2022	
María Flores	maria.flores@epn.edu.ec	0983068205	15 / 8 / 2022	
Miguel Hurtado	migue@gmail.com	0988185518	26 / 6 / 2022	
Eduardo Pérez	edu.perezo@epn.edu.ec	0998765432	24 / 8 / 2022	
Eduardo Flores	eduardo.flores@epn.edu.ec	0998746676	18 / 7 / 2022	
Freddy Gallardo	freddyfv@gmail.com	0985985104	9 / 7 / 2022	
José Luis Colcha	jose.colcha@epn.edu.ec	0995455185	26 / 6 / 2022	

**Fig. 65:** Listas de usuarios registrados en el sistema

























La opción de visualizar permite al administrador revisar el perfil del usuario junto a las publicaciones realizadas por este **Fig. 66**.



**Fig. 66:** Perfil de usuario

## Gestionar publicaciones de mascotas

Para la gestión de publicaciones de mascotas el usuario administrador cuenta con un menú de publicaciones clasificados por perros, gatos, y otros, cada tipo de mascota está compuesto por una lista que contiene la información de la mascota como el nombre, sexo, tamaño, el estado de la publicación y 3 iconos de acción para visualizar, editar y eliminar mascota. **Fig. 67**, **Fig. 68** y **Fig. 69**. La publicación puede estar en 3 estados “aceptada” o “rechazada” cuando el administrador aprueba la solicitud de publicación, y el estado “creada” cuando la publicación está a la espera de la aprobación.

Nombre	Sexo	Tamaño	Fecha de creación	Estado	Acciones
Bolita	Macho	Pequeño	29 / 8 / 2022	CREADA	  
Luz	Hembra	Mediano	29 / 8 / 2022	CREADA	  
Silvestre	Macho	Mediano	29 / 8 / 2022	CREADA	  
Orejitas2	Hembra	Mediano	23 / 8 / 2022	RECHAZADA	  
Orejas	Hembra	Pequeño	23 / 8 / 2022	RECHAZADA	  
Oliver	Macho	Mediano	18 / 8 / 2022	ACEPTADA	  
Bigottos	Macho	Pequeño	16 / 8 / 2022	ACEPTADA	  
Gulilo	Macho	Mediano	15 / 8 / 2022	ACEPTADA	  

**Fig. 67:** Lista de publicaciones de gatos

POLI HUELLAS					
		USUARIOS	PUBLICACIONES		
Lista de <b>perros</b>					
Nombre	Sexo	Tamaño	Fecha de creación	Estado	Acciones
Max	Macho	Mediano	29 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Osa	Hembra	Pequeño	23 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Hermosa	Hembra	Mediano	20 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Pepe	Hembra	Mediano	18 / 8 / 2022	RECHAZADA	
Oliver	Hembra	Mediano	18 / 8 / 2022	RECHAZADA	
Travesía	Hembra	Pequeño	18 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Orejas	Macho	Pequeño	18 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Oliver	Macho	Mediano	18 / 8 / 2022	RECHAZADA	

**Fig. 68:** Lista de publicaciones de perros

POLI HUELLAS					
		USUARIOS	PUBLICACIONES		
Lista de conejos y <b>otros</b>					
Nombre	Sexo	Tamaño	Fecha de creación	Estado	Acciones
Oliverito	Hembra	Mediano	24 / 8 / 2022	RECHAZADA	
Oliver	Macho	Mediano	23 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Plumitas	Hembra	Mediano	23 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Ulises	Macho	Mediano	23 / 8 / 2022	ACEPTADA	
dede	Macho	Mediano	23 / 8 / 2022	RECHAZADA	
Orejas	Hembra	Mediano	21 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Patitas	Macho	Mediano	20 / 8 / 2022	ACEPTADA	
Pingui	Macho	Mediano	18 / 8 / 2022	ACEPTADA	

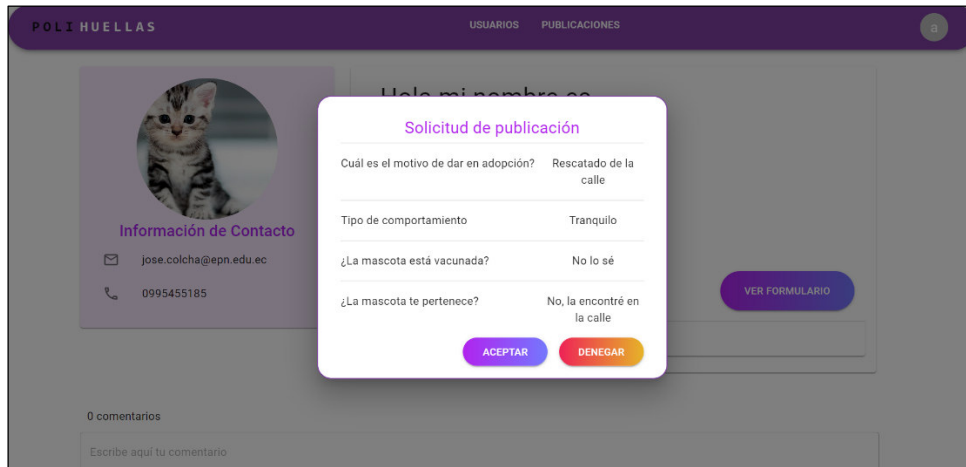
**Fig. 69:** Lista de publicaciones de conejos y otros

El icono de visualizar redirecciona al perfil de la mascota **Fig. 70**, además se presentan las solicitudes de adopción y un botón que permite ver la solicitud de publicación junto a dos botones para aceptarla o denegarla como se visualiza en la **Fig. 71**.

POLI HUELLAS	
USUARIOS PUBLICACIONES	
 <p><b>Información de Contacto</b></p> <p> jose.colcha@epn.edu.ec</p> <p> 0995455185</p>	<p>Hola mi nombre es</p> <p><b>Bolita</b></p> <p>Sexo: Macho</p> <p>Edad: 2 meses</p> <p>Tamaño: Pequeño</p> <p>Descripción:</p> <p>Es una gatito muy pequeño.</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">VER FORMULARIO</a></p> <p>Sin solicitudes</p>

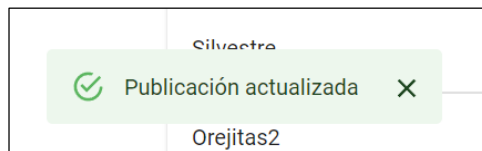
**Fig. 70:** Perfil de la mascota





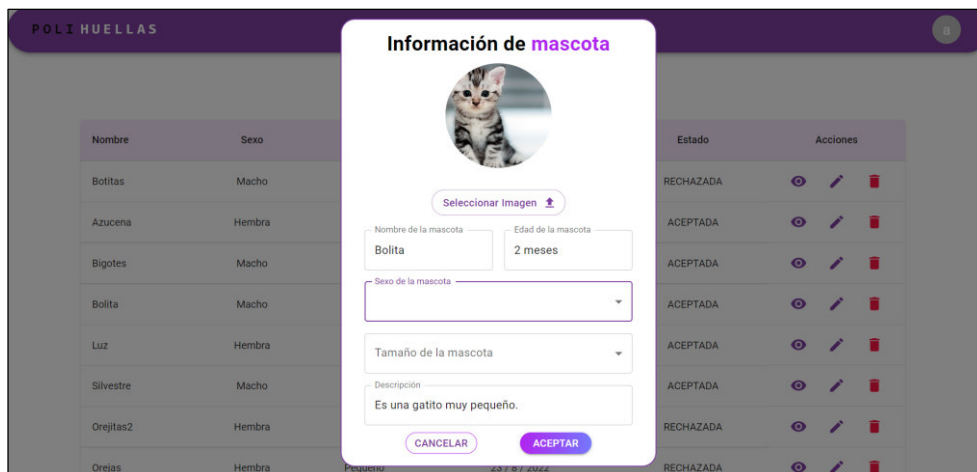
**Fig. 71:** Solicitud de publicación

El usuario administrador al aceptar o denegar la solicitud es redireccionado a la lista de mascotas y se visualiza un mensaje de confirmación indicando que el estado de la publicación ha sido actualizado **Fig. 72**.



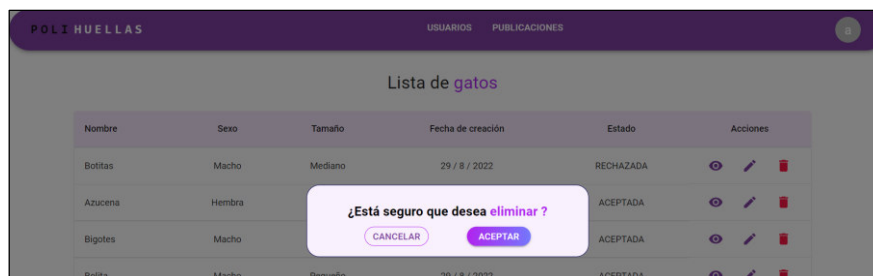
**Fig. 72:** Mensaje de confirmación

El icono de acción de editar permite al administrador actualizar o modificar la información de la mascota mediante un modal como se muestra en la **Fig. 73**.

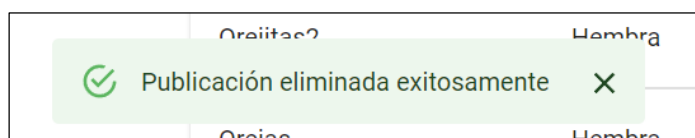


**Fig. 73:** Modal de edición

De igual forma el icono de eliminar permite al administrador eliminar una publicación mediante un modal como se visualiza en la **Fig. 74**, seguidamente se muestra un mensaje de confirmación de la publicación eliminada **Fig. 75**.



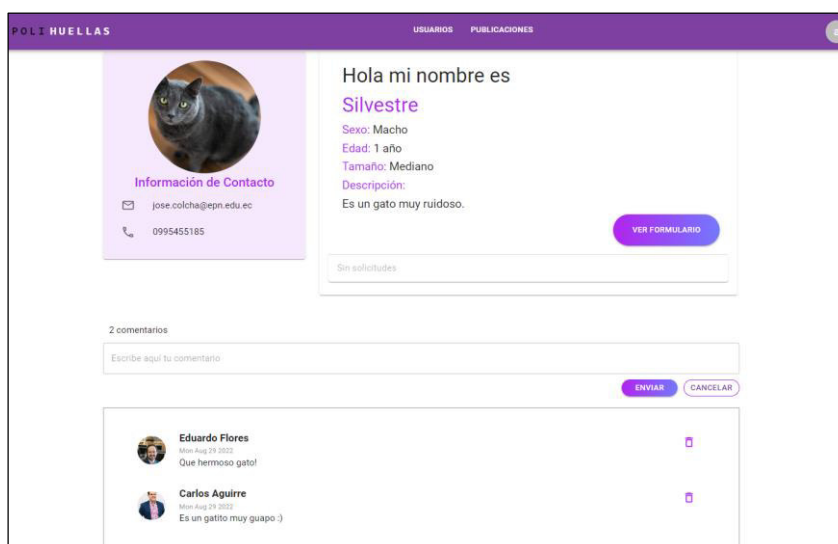
**Fig. 74:** Modal de eliminación



**Fig. 75:** Mensaje de confirmación

## Gestionar comentarios

Para la gestión de comentarios el administrador tiene a disposición todos los comentarios realizados en cada publicación individual, para poder eliminarlos como se muestra en la **Fig. 76**.



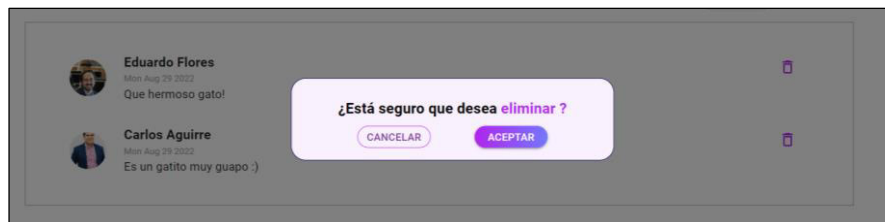
**Fig. 76:** Perfil de mascota comentada

Cada comentario realizado consta con un icono de acción para eliminarlo en el caso de existir algún tipo de insulto o acoso **Fig. 77**.

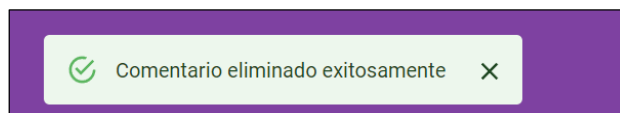


**Fig. 77:** Comentarios de usuarios

La eliminación del comentario se realiza mediante un modal como se visualiza en la **Fig. 78**, posteriormente aparece un mensaje de confirmación del comentario eliminado **Fig. 79**.



**Fig. 78:** Modal de eliminación



**Fig. 79:** Mensaje de confirmación

### 3.7 Sprint 6. Pruebas y despliegue

El *Sprint 6* es correspondiente a las pruebas de software y al despliegue del sistema a producción. Los resultados que se obtuvieron en el *Sprint* son:

- Pruebas de aceptación
- Despliegue del componente *frontend*

#### Pruebas de aceptación

Las pruebas de aceptación se las lleva a cabo para poder determinar si realmente los requerimientos solicitados por el cliente se han cumplido, dichas pruebas de aceptación por lo general son responsabilidad del cliente o usuario del sistema [39].

En la **TABLA IV** se muestra la representación gráfica de una prueba de aceptación. Las pruebas de aceptación restantes se las puede visualizar en el **ANEXO II**.

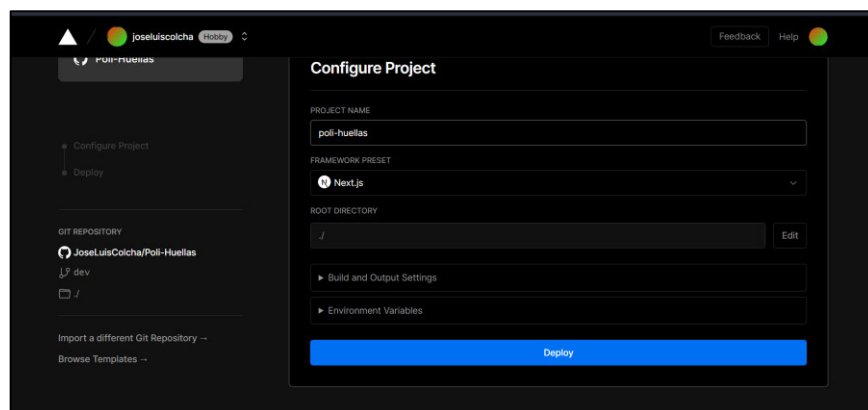
**TABLA IV:** Prueba de Aceptación PA001

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA001	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU001
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Registrar en el sistema	
<b>Descripción:</b> El usuario puede registrarse en el sistema ingresando los datos solicitados.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web Poli Huellas</li> <li>• Pulsar en el botón “Regístrate”</li> <li>• Llenar el formulario con los campos de nombre, apellido, correo electrónico y contraseña</li> <li>• Pulsar el botón “Registrar”</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Los campos son validados por el formulario y los datos son almacenados en la base de datos y se proporciona un rol de usuario para acceder al sistema web.	
<b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%	

## Despliegue del *frontend*

Una vez concluido la etapa de codificación y las pruebas de aceptación realizadas en cada uno de los componentes, se procede a desplegar el sistema web a la plataforma Vercel.

En la **Fig. 80** se visualiza la importación y la configuración del sistema web conformada por el nombre y el directorio *root* para su correcto despliegue.



**Fig. 80:** Configuración del proyecto

En la **Fig. 81** se visualiza el sistema web Poli Huellas desplegado satisfactoriamente junto a su enlace de acceso.



**Fig. 81:** Sistema web en Vercel

## 4 CONCLUSIONES

- El uso de la metodología ágil *Scrum* es fundamental para la organización del tiempo y de las tareas propuesta en el proyecto, los cambios en los requisitos que fueron surgiendo en la fase de desarrollo, han sido implementados satisfactoriamente gracias al tipo de metodología ágil utilizada.
- Los objetivos para implementar los módulos propuestos se han cumplido plenamente, puesto que se cuenta con un sistema de adopción donde el usuario tiene la facilidad de adoptar una mascota que desea, además tiene la posibilidad de aceptar o denegar solicitudes de adopción de los potenciales adoptantes.
- El uso de librerías CSS facilita una forma simple y segura para agregar estilos a cada componente del sistema, sin tener que crearlos desde cero y aumentando la productividad en el desarrollo, gracias a la librería Material UI se ha logrado replicar los prototipos de interfaces diseñados previamente al iniciar el proyecto.
- Las pruebas de aceptación facilitan el *testing* del sistema web finalizado, cada una de las pruebas realizadas ha dado un buen resultado y de esta forma se logra comprobar que el sistema cumple con los requisitos y expectativas del cliente.
- El despliegue del sistema de adopción ha sido realizado en Vercel, puesto que es una plataforma que permite desplegar aplicaciones de manera rápida y sencilla, simplemente importando el repositorio de GitHub donde se almacena todo el código del sistema.

## 5 RECOMENDACIONES

- Para el mantenimiento del sistema se recomienda actualizar constantemente todas las librerías, el *framework* y los complementos utilizados, de esta forma se puede mantener el sistema activo sin que cause algún conflicto en su uso.
- Si se desea agregar cambios o mejorar la funcionalidad del sistema se recomienda consultar estrictamente con el cliente, de esta manera se mantiene el proyecto lo más actualizado acorde a los nuevos requisitos propuestos.
- Se recomienda que el sistema de adopción en un futuro permita visualizar una sección de todas las mascotas que han sido adoptadas, con información de sus respectivos adoptantes.
- Se recomienda que el sistema de adopción en un futuro permita visualizar una sección de noticias importantes acerca del cuidado de las mascotas, enfermedades, higiene, entre otros.
- Se recomienda en un futuro crear una aplicación móvil que cumpla con los mismos requisitos del sistema web de adopción.

## 6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] C. R. D. C. Garzón, «Trabajos de titulación Udlu,» 2020. [En línea]. Available: <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/882/3/UDLA-EC-TPE-2020-20.pdf>. [Último acceso: 19 Mayo 2022].
- [2] «El Comercio,» 5 Junio 2017. [En línea]. Available: <https://www.elcomercio.com/narices-frias/leyes-animales-quito-ordenanza048-maltratoanimal/>. [Último acceso: 20 Mayo 2022].
- [3] E. Jácome, «El Comercio,» Mayo 29 2018. [En línea]. Available: <https://www.elcomercio.com/actualidad/perros-duenos-causantes-ataques-quito.html>. [Último acceso: 19 Mayo 2022].
- [4] K. P. Maldonado y R. Bustillos Huilca, «CEDAMAZ,» 31 Diciembre 2020. [En línea]. Available: <https://revistas.unl.edu.ec/index.php/cedamaz/article/view/829/756>. [Último acceso: 19 Mayo 2022].
- [5] A. r. Pacheco, «Revista Biomedica,» Diciembre 2001. [En línea]. Available: <https://www.revistabiomedica.mx/index.php/revbiomed/article/view/288/300>. [Último acceso: 20 Mayo 2022].
- [6] U. S. F. d. Quito, «Portal de Noticias USFQ,» 9 Septiembre 2018. [En línea]. Available: <https://noticias.usfq.edu.ec/2018/09/resultados-del-1er-censo-ciudadano-de.html>. [Último acceso: 20 Mayo 2022].
- [7] «Últimas Noticias,» 5 Octubre 2018. [En línea]. Available: <https://www.ultimasnoticias.ec/las-ultimas/quito-perros-abandonados-censo-proyecto.html>. [Último acceso: 20 Mayo 2022].
- [8] S. d. I. Torre, C. Figueroa, M. Cárdenas, C. Sampedro y J. Grijalva Rosero, «Pet Friendly USFQ,» Marzo 2021. [En línea]. Available: [https://petfriendly.usfq.edu.ec/wp-content/uploads/2021/03/informe\\_resultados\\_i\\_censo\\_de\\_perros\\_abandonados\\_dmq-revf.pdf](https://petfriendly.usfq.edu.ec/wp-content/uploads/2021/03/informe_resultados_i_censo_de_perros_abandonados_dmq-revf.pdf). [Último acceso: 20 Mayo 2022].
- [9] A. Ortiz, «Merca 2.0,» 15 Julio 2020. [En línea]. Available: <https://www.merca20.com/la-importancia-del-desarrollo-web-en-nuestra-actualidad/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [10] «Mauronet,» Noviembre 2015. [En línea]. Available: <https://www.mauronet.com/2015/11/importancia-del-desarrollo-web-en-el.html>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [11] «Questionpro,» 04 Enero 2020. [En línea]. Available: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodologia-de-la-investigacion/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].



- [12] U. Bhosale, «Enago Academy,» 14 Enero 2022. [En línea]. Available: <https://www.enago.com/es/academy/choose-best-research-methodology/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [13] J. F. Pareja Quinaluisa, «Evaluación de procesos de software utilizando EvalProSoft Aplicado a un caso de estudio,» 08 02 2012. [En línea]. Available: <http://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/4491> .
- [14] L. M. García, «Euroinnova,» [En línea]. Available: <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-una-metodologia-agil>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [15] «Crocreativo,» 08 Enero 2020. [En línea]. Available: <https://crocreativo.com/blog/metodologia-agil/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [16] L. Gonçalves, «Adapt methodology,» 28 Noviembre 2021. [En línea]. Available: <https://adaptmethodology.com/es/que-es-la-metodologia-agil/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [17] «Neoattack,» 31 Diciembre 2020. [En línea]. Available: <https://neoattack.com/neowiki/front-end/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [18] J. Izquierdo, «Onion,» 14 Agosto 2019. [En línea]. Available: <https://www.onion.st/que-es-frontend/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [19] A. Luzuriaga, «EscuelaSm,» 22 Julio 2021. [En línea]. Available: <https://www.escuelasm.ec/web/que-es-la-experiencia-del-usuario-ux/>. [Último acceso: 05 Junio 2022].
- [20] I. R. Salvador, «Psicología y mente,» 08 Marzo 2018. [En línea]. Available: <https://psicologiymente.com/psicologia/estudio-de-caso>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [21] «Euroforum,» 01 Febrero 2022. [En línea]. Available: <https://www.euroforum.es/blog/metodologia-scrum-definicion-herramientas-y-ejemplos-de-proyectos/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [22] O. García, «Proyectum,» 19 Octubre 2016. [En línea]. Available: <https://www.proyectum.com/sistema/blog/los-tres-principales-roles-en-scrum/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [23] J. M. d. A. Tirado, «Mamá... ¿Qué es Scrum?,» 06 Junio 2022. [En línea]. Available: <https://mamaqueesscrum.com/2020/04/29/que-es-un-development-team-os-proponemos-una-dinamica/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [24] J. Roche, «Deloitte,» [En línea]. Available: <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/artefactos-scrum.html>. [Último acceso: 06 Junio 2022].

- [25] O. García, «Proyectum,» 01 Mayo 2013. [En línea]. Available: <https://www.proyectum.com/sistema/blog/recopilacion-de-requisitos/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [26] «Scrum México,» 02 Agosto 2018. [En línea]. Available: <https://scrum.mx/informate/historias-de-usuario>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [27] M. Garcia, «It.tude,» 20 Abril 2020. [En línea]. Available: <https://ittude.com.ar/b/scrum/que-es-el-product-backlog/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [28] «Visual Paradigm,» [En línea]. Available: <https://www.visual-paradigm.com/scrum/what-is-sprint-backlog-in-scrum/>. [Último acceso: 06 Junio 2022].
- [29] K. Bracey, «Web Design,» 26 Noviembre 2018. [En línea]. Available: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/what-is-figma--cms-32272>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [30] «`Desarrollo Web,» 28 Julio 2020. [En línea]. Available: <https://desarrolloweb.com/articulos/que-es-mvc.html>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [31] U. Hernández, «Código Facilito,» 22 Febrero 2015. [En línea]. Available: <https://codigofacilito.com/articulos/mvc-model-view-controller-explicado>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [32] M. A. Alvarez, «Desarrollo web,» 25 Febrero 2019. [En línea]. Available: <https://desarrolloweb.com/articulos/que-es-react-motivos-uso.html>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [33] M.Domínguez, «Todo xampp,» [En línea]. Available: <https://todoxampp.com/next-js-que-es-y-por-que-debes-usarlo/>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [34] P. U. Mejías, «Tech Club Tajamar,» Junio 22 2020. [En línea]. Available: <https://techclub.tajamar.es/material-ui-caching-en-react/#:~:text=Material%2DUI%20es%20una%20biblioteca,js..> [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [35] R. Rendle, «CSS Tricks,» 04 Abril 2016. [En línea]. Available: <https://lenguajecss.com/css/introduccion/que-es-css/>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [36] «IproUp,» 23 Junio 2021. [En línea]. Available: <https://www.iproup.com/startups/23899-argentina-tiene-sexto-unicornio-argentino-que-es-vercel#:~:text=Se%20trata%20de%20una%20plataforma,de%20Apple%2C%20entre%20muc hos%20otros..> [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [37] «Web Empresa,» [En línea]. Available: [https://www.webempresa.com/hosting/que-es-github.html?gclid=Cj0KCQjwwJuVBhCAARIsAOPwGAQdydyffSzwokX45t5bTwf5ydEZeF7hdEIAkP9vY7Jy7Aq\\_vzWO5gaAo\\_mEALw\\_wcB](https://www.webempresa.com/hosting/que-es-github.html?gclid=Cj0KCQjwwJuVBhCAARIsAOPwGAQdydyffSzwokX45t5bTwf5ydEZeF7hdEIAkP9vY7Jy7Aq_vzWO5gaAo_mEALw_wcB). [Último acceso: 07 Junio 2022].

- [38] «Aitana,» 10 Octubre 2018. [En línea]. Available: <https://blog.aitana.es/2018/10/16/visual-studio-code/>. [Último acceso: 07 Junio 2022].
- [39] «Swiperjs,» [En línea]. Available: <https://swiperjs.com/>. [Último acceso: 2022 Agosto 17].
- [40] «PMOinformatica,» 8 Agosto 2016. [En línea]. Available: <http://www.pmoinformatica.com/2016/08/pruebas-acceptacion-software-istqb.html>. [Último acceso: 18 Agosto 2022].

## **7 ANEXOS**

ANEXO I. Certificado de originalidad

ANEXO II. Manual técnico

ANEXO III. Manual de usuario

ANEXO III. Manual de instalación

# ANEXO I Certificado de Originalidad



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS**  
**CAMPUS POLITÉCNICO "ING. JOSÉ RUBÉN ORELLANA"**

## CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

Quito, D.M. 11 de septiembre de 2022

De mi consideración:

Yo, Richard Paúl Rivera Guevara, en calidad de Director del Trabajo de Integración Curricular titulado **DESARROLLO DEL FRONTEND** asociado al **DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB Y UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA GESTIONAR LA ADOPCIÓN DE MASCOTAS EN LA CIUDAD DE QUITO** elaborado por el estudiante **JOSÉ LUIS COLCHA CONEJO** de la carrera en **TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE**, certifico que he empleado la herramienta Turnitin para la revisión de originalidad del documento escrito completo, producto del Trabajo de Integración Curricular indicado.

El documento escrito tiene un índice de similitud del 11%.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento para los trámites de titulación.

NOTA: Se adjunta el informe generado por la herramienta Turnitin.

Atentamente,

RICHARD  
PAUL RIVERA  
GUEVARA

Firmado digitalmente por  
RICHARD PAUL  
RIVERA GUEVARA  
Fecha: 2022.09.11  
23:17:28 -05'00'

---

**Richard Rivera**  
**Profesor Ocasional a Tiempo Completo**  
**ESFOT**

## ANEXO II Manual técnico

En la siguiente sección se encuentran detallados los componentes que conforman el manual técnico del proyecto.

### Recopilación de requerimientos

En esta sección se visualiza la recopilación de requerimientos del proyecto realizado en la **TABLA V**.

**TABLA V:** Recopilación de requerimientos

RECOPIACIÓN DE REQUERIMIENTOS		
TIPO DE SISTEMA	ID - RR	ENUNCIADO DEL ÍTEM
<i>Sistema Web-Frontend</i>	<b>RR001</b>	Como usuario ciudadano debo registrarme en el sistema a través de un formulario.
	<b>RR002</b>	Como usuario administrador y ciudadano debo iniciar y cerrar sesión del sistema.
	<b>RR003</b>	Como usuario ciudadano puedo visualizar la página principal.
	<b>RR004</b>	Como usuario ciudadano puedo visualizar la sección de instrucciones para adoptar.
	<b>RR005</b>	Como usuario ciudadano puedo publicar una mascota en el sistema.
	<b>RR006</b>	Como usuario ciudadano, puedo visualizar lista de mascotas clasificadas por tipo de perros, gatos, otros (conejos, canarios, etc.)
	<b>RR007</b>	Como usuario ciudadano debo visualizar el perfil de la mascota con su información correspondiente.
	<b>RR008</b>	Como usuario ciudadano, debo visualizar y editar mi perfil.
	<b>RR009</b>	Como usuario ciudadano y adoptante, debo visualizar y llenar el formulario de adopción.
	<b>RR010</b>	Como usuario ciudadano, debo visualizar y aprobar las solicitudes de adopción.
	<b>RR011</b>	Como usuario ciudadano, puedo visualizar la sección de adopciones.

	<b>RR012</b>	Como usuario ciudadano, debo visualizar, editar y eliminar mis publicaciones de mascotas.
	<b>RR013</b>	Como usuario ciudadano puedo añadir, visualizar y eliminar mis comentarios.
	<b>RR014</b>	Como usuario ciudadano, debo recibir, visualizar y eliminar notificaciones.
	<b>RR015</b>	Como usuario administrador, debo visualizar los perfiles de los usuarios registrados.
	<b>RR016</b>	Como usuario administrador, debo visualizar, editar y eliminar las publicaciones de mascotas.
	<b>RR017</b>	Como usuario administrador, debo visualizar y eliminar los comentarios en las publicaciones del sistema.

## Historias de usuario

En esta sección se muestra las historias de usuario realizadas en el proyecto desde la **TABLA VI** hasta la **TABLA XX**.

**TABLA VI:** Historia de Usuario HU002

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU002	<b>Usuario:</b> Administrador, Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Iniciar y cerrar sesión	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Alto
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano y administrador pueden iniciar sesión colocando su email y contraseña para ingresar al sistema e interactuar en este, de igual forma pueden cerrar sesión cuando lo deseen.	
<b>Observación:</b> El inicio de sesión constará con validaciones que se visualizaran si se ingresan campos vacíos, además se debe visualizar una vista mediante un enlace para poder solicitar el cambio de contraseña si el usuario lo desea.	

**TABLA VII:** Historia de Usuario HU003

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU003	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar página principal	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, tendrá la posibilidad de visualizar la página principal para encontrar información acerca del contenido del sistema de forma resumida.	
<b>Observación:</b> La página principal estará conformada por una sección de las mascotas clasificadas por tipo, una sección para buscar la mascota deseada y una sección informativa que incentiva al usuario a la adopción.	

**TABLA VIII:** Historia de Usuario HU004

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU004	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar instrucciones de adopción	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Baja	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Baja
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano tendrá la posibilidad de visualizar una sección de instrucciones de adopción para facilitar el proceso de seleccionar una mascota de su elección.	
<b>Observación:</b> Las instrucciones de adopción estarán enumeradas para una mejor percepción del usuario.	



**TABLA IX:** Historia de Usuario HU005

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU005	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Realizar publicación de mascota	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, podrá ofertar una mascota en adopción mediante un formulario que solicitará información importante de la mascota como el nombre, edad, sexo, tamaño, y tipo para que otro usuario puede seleccionar y solicitar dicha mascota.</p>	
<p><b>Observación:</b> El formulario de publicación constará con preguntas relacionadas al motivo de publicar la mascota en el sistema, los campos solicitados estarán validados.</p>	

**TABLA X:** Historia de Usuario HU006

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU006	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar lista de mascotas	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Alta
<b>Iteración Asignada:</b> 1	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, puede visualizar una lista de mascotas en adopción clasificadas por tres tipos perros, gatos, otros (conejos, canarios, hámsteres, etc.), cada publicación con su respectiva información para seleccionar una de su preferencia.</p>	
<p><b>Observación:</b> Cada mascota publicada estará conformada por el nombre, edad, imagen y sexo, además se debe filtrar las mascotas por sexo y tamaño.</p>	

**TABLA XI:** Historia de Usuario HU007

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU007	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar el perfil de la mascota	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Media
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, podrá visualizar el perfil de la mascota para poder solicitarla en adopción mediante un botón que redirecciona al correspondiente formulario.</p>	
<p><b>Observación:</b> El perfil de la mascota incluirá información del propietario de la publicación, características de la mascota como edad, sexo, nombre y una pequeña descripción de esta.</p>	

**TABLA XII:** Historia de Usuario HU008

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU008	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar y editar perfil	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, tendrá la posibilidad de visualizar y editar la información ingresada en su perfil para poder cambiar la imagen de perfil, el nombre de usuario, el correo electrónico, teléfono y la dirección de domicilio.</p>	
<p><b>Observación:</b> En el perfil del usuario ciudadano se visualizará las publicaciones realizadas.</p>	

**TABLA XIII:** Historia de Usuario HU009

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU009	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Solicitar mascota en adopción	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, podrá seleccionar una mascota y rellenar un formulario para solicitar dicha mascota en adopción.	
<b>Observación:</b> Los formularios de adopción están clasificados en 3 tipos para perros, gatos y otros, además serán validados y constarán por varias preguntas abiertas en las cuales el usuario interesado en adoptar podrá contestar con sus propias palabras.	

**TABLA XIV:** Historia de Usuario HU010

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU010	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar y aprobar solicitudes de adopción	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, podrá visualizar en el perfil de la mascota una lista de todos los usuarios que soliciten la adopción de esta, para aceptar o rechazar las solicitudes según crea conveniente.	
<b>Observación:</b> El usuario ciudadano podrá visualizar el formulario completado del solicitante junto a su información de contacto, además contará con un botón para redireccionar al perfil del solicitante.	

**TABLA XV:** Historia de Usuario HU011

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU011	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar sección de adopciones	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Baja	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano tendrá la posibilidad de visualizar cuatro carruseles de imágenes que contendrán las publicaciones de las mascotas, para seleccionar el tipo de mascota que desean adoptar.</p>	
<p><b>Observación:</b> Los carruseles de imágenes estarán clasificados por tipo de animales: perros, gatos y otros, cada tipo de mascotas contará con un botón que redirecciona a las publicaciones del tipo de mascota seleccionado, además contará con un carrusel para visualizar las últimas publicaciones que se hayan realizado en el sistema.</p>	

**TABLA XVI:** Historia de Usuario HU012

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU012	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Gestionar perfil de mascota	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 2	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, podrá visualizar el perfil de las mascotas publicadas en su perfil para editar y eliminar dichas publicaciones.</p>	
<p><b>Observación:</b> Cada publicación contendrá tres iconos de acción para visualizar el perfil de la mascota, editar y eliminar dicha publicación. Al eliminar una mascota se visualizará un mensaje de confirmación con la opción de Aceptar o Cancelar.</p>	

**TABLA XVII:** Historia de Usuario HU013

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU013	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Crear y eliminar comentarios	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 3	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario protector y adoptante, podrá crear y eliminar sus comentarios en las publicaciones para interactuar en el sistema y opinar sobre la mascota publicada.	
<b>Observación:</b> La caja de comentarios estará conformada por una imagen de perfil, nombre del usuario, la fecha de publicación y un icono para eliminar comentario, además se visualizará un contador de comentarios en la parte superior y un modal para confirmar la eliminación del comentario.	

**TABLA XVII:** Historia de Usuario HU014

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU014	<b>Usuario:</b> Ciudadano
<b>Nombre Historia:</b> Recibir, visualizar y eliminar notificaciones	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 3	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano, tendrá la posibilidad de recibir, visualizar y eliminar notificaciones que se generan por diversas actividades de los otros usuarios para proporcionar información relevante del sistema.	
<b>Observación:</b> Las notificaciones estarán conformadas por la descripción y la fecha de llegada, además las notificaciones se generan cuando los otros usuarios comentan la publicación de la mascota, envían solicitud de adopción, aceptan o rechazan solicitud de adopción, o el administrador acepta o rechaza solicitud de publicación. Cada notificación debe constar con un icono para eliminación de esta.	

**TABLA XVIII:** Historia de Usuario HU015

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU015	<b>Usuario:</b> Administrador
<b>Nombre Historia:</b> Visualizar perfiles de usuario	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Alto
<b>Iteración Asignada:</b> 3	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario administrador puede visualizar cada uno de los perfiles de usuario, podrá ver la información de cada usuario como las publicaciones realizadas por este, para mantenimiento o seguridad del sistema.</p>	
<p><b>Observación:</b> El usuario administrador debe iniciar sesión obligatoriamente para gestionar los demás perfiles</p>	

**TABLA XIX:** Historia de Usuario HU016

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU016	<b>Usuario:</b> Administrador
<b>Nombre Historia:</b> Gestionar publicaciones de mascotas	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Alta	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 3	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<p><b>Descripción:</b> El usuario administrador, puede gestionar las mascotas publicadas en el sistema, podrá visualizar, eliminar y editar información para mantenimiento de errores en los posts.</p>	
<p><b>Observación:</b> El usuario administrador deberá visualizar mensajes de confirmación al eliminar una publicación de mascota en el sistema y se mostrará un modal al editar la información de esta.</p>	

**TABLA XX:** Historia de Usuario HU017

<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	
<b>Identificador (ID):</b> HU017	<b>Usuario:</b> Administrador
<b>Nombre Historia:</b> Gestionar comentarios	
<b>Prioridad en Negocio:</b> Media	<b>Riesgo en Desarrollo:</b> Medio
<b>Iteración Asignada:</b> 3	
<b>Responsable:</b> José Luis Colcha	
<b>Descripción:</b> El usuario administrador, podrá gestionar los comentarios que se generan en las publicaciones de las mascotas, podrá visualizar y eliminar comentarios para mantener el sistema web libre de acoso e insultos.	
<b>Observación:</b> El usuario administrador deberá visualizar un mensaje de confirmación al eliminar los comentarios.	

### Pruebas de aceptación

En esta sección se muestra las pruebas de aceptación realizadas en el proyecto desde la **TABLA XXI** hasta la **TABLA XXXVI**

**TABLA XXI:** Prueba de Aceptación PA002

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA002	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU002
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Iniciar y cerrar sesión	
<b>Descripción:</b> El usuario administrador y ciudadano pueden iniciar sesión ingresando los campos de correo electrónico y contraseña, en el caso de actualizar la contraseña el usuario puede solicitar un enlace para el cambio debido, además para abandonar el sistema disponen de un cierre de sesión.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> Iniciar sesión: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Pulsar en el botón “Iniciar sesión”</li> <li>• Ingresar los campos de correo electrónico y contraseña en el formulario</li> <li>• Pulsar el botón “Iniciar”</li> </ul> Cerrar sesión: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de cerrar sesión.</li> </ul> Actualizar contraseña:	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Pulsar en el botón “Iniciar sesión”</li> <li>• Seleccionar el enlace denominado “¿Olvidaste tu contraseña?”</li> <li>• Ingresar el correo electrónico</li> <li>• Pulsar en el botón “Solicitar enlace”</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> En el inicio de sesión los campos son validados por el formulario y los datos son enviados al <i>backend</i> autorizando el ingreso al sistema al igual que el cierre de sesión, además se recibe un enlace al correo electrónico para el cambio de contraseña</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXII:** Prueba de Aceptación PA003

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA003	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU003
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar página principal	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar la página la principal conformada por las distintas secciones que redireccionan a ciertas páginas del sistema de adopción.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <p>Sección de tipos de mascotas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia el tipo de mascota (perros, gatos u otros)</li> <li>• Visualizar las publicaciones del tipo de mascota seleccionado</li> </ul> <p>Sección de búsqueda de mascotas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia el botón “Buscar mascotas”</li> <li>• Visualizar la página de adopciones</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza la página principal y las diferentes secciones que esta contiene, además redireccionar desde estas secciones a las páginas de los distintos tipos de mascotas que alberga el sistema.	
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>	



**TABLA XXIII:** Prueba de Aceptación PA004

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA004	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU004
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar instrucciones de adopción	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar la página de instrucciones de adopción que indica el paso a paso para adoptar una mascota.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia la sección denominada “¿Cómo adoptar?”</li> <li>• Visualizar las instrucciones para adoptar</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza la página principal de instrucciones de adopción conformada por cada paso que se debe seguir en el proceso de adopción.	
<b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%	

**TABLA XXIV:** Prueba de Aceptación PA005

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA005	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU005
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Realizar publicación de mascota	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede publicar una mascota a través de un formulario ingresando información indispensable de esta, como el nombre, la edad, el sexo, el tamaño, el tipo, una imagen y una descripción opcional, además debe completar preguntas acerca de la publicación.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia la sección denominada “Dar en adopción”</li> <li>• Llenar las preguntas y campos solicitados en el formulario</li> <li>• Pulsar en el botón de “Enviar”.</li> <li>• Se visualiza un modal de información y pulsar en el botón “Ok”</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Al enviar el formulario los campos son validados y se visualiza un mensaje de confirmación que la publicación ha sido enviada al administrador para la aprobación, posteriormente se redirecciona al perfil del usuario.	
<b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%	

**TABLA XXV:** Prueba de Aceptación PA006

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA006	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU006
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar lista de mascotas	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar los distintos tipos de mascotas que alberga el sistema, perros, gatos, conejos y otros, cada tipo de mascota está en distintas páginas, se puede filtrar las publicaciones por sexo, tamaño o la combinación de ambas.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> Publicaciones de perros: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia la sección “Perros”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de perros</li> <li>• Seleccionar el filtro por sexo y/o tamaño</li> </ul> Publicaciones de gatos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Gatos”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de gatos</li> <li>• Seleccionar el filtro por sexo y/o tamaño</li> </ul> Publicaciones de conejos y otros: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Otros”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de conejos y otros</li> <li>• Seleccionar el filtro por sexo y/o tamaño</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza las publicaciones de perros, gatos conejos y otros, cada publicación consta del nombre, edad y sexo, además al filtrar las mascotas se visualiza solamente las mascotas por el tamaño y sexo seleccionado.	
<b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%	

**TABLA XXVI:** Prueba de Aceptación PA007

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA007	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU007
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar el perfil de la mascota	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar el perfil de la mascota conformada por la información del propietario de la publicación y la información de la mascota.	

<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <p>Perfil de perro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia la sección “Perros”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de perros</li> <li>• Seleccionar una publicación de perro</li> <li>• Visualizar el perfil de la mascota seleccionada</li> </ul> <p>Perfil de gato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Gatos”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de gatos</li> <li>• Seleccionar una publicación de gato</li> <li>• Visualizar el perfil de la mascota seleccionada</li> </ul> <p>Perfil de conejos y otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Otros”</li> <li>• Visualizar las publicaciones de conejos y otros</li> <li>• Seleccionar una publicación de mascota</li> <li>• Visualizar el perfil de la mascota seleccionada</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza el perfil mascota seleccionada junto al nombre, sexo, tamaño, además la información de contacto del propietario como lo es el correo y el número de teléfono y un botón de acción para solicitar la adopción.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXVII:** Prueba de Aceptación PA008

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA008	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU008
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar el perfil	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar su perfil con la información registrada previamente la misma que puede editar mediante un formulario, además visualiza las publicaciones realizadas.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <p>Perfil de perro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de “Perfil”.</li> <li>• Seleccionar una publicación de perro</li> <li>• Visualizar su perfil</li> <li>• Selecciona el botón “Editar información”</li> <li>• Llenar el formulario</li> <li>• Pulsar el botón “Guardar”</li> <li>• Seleccionar el botón “Seleccionar imagen”</li> <li>• Seleccionar imagen y pulsar “Abrir”</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar los cambios realizados</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza el perfil de usuario junto a la información proporcionada como el nombre, teléfono y dirección, además se muestra las publicaciones realizadas. Al editar la información aparece un modal para actualizar los campos y se visualiza los cambios en tiempo real.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXVIII:** Prueba de Aceptación PA009

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA009	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU009
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Solicitar mascota en adopción	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede solicitar una mascota en adopción llenando un formulario de adopción el contiene varias preguntas relacionadas al hogar donde vive, el espacio disponible, el tipo de vivienda que posee entre otros.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web "Poli Huellas"</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia el tipo de mascota (perros, gatos u otros)</li> <li>• Seleccionar una publicación de mascota</li> <li>• Pulsar en el botón "Solicitar adopción"</li> <li>• Llenar las preguntas solicitadas por el formulario</li> <li>• Pulsar en el botón "Enviar"</li> <li>• Pulsar en el botón "OK" en el modal de información</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Al enviar el formulario los campos son validados y se visualiza un mensaje de confirmación que la solicitud ha sido enviada, seguidamente se redirecciona al perfil del usuario.	
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>	

**TABLA XXIX:** Prueba de Aceptación PA010

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA010	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU010
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar y aprobar solicitudes de adopción	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar una lista de solicitudes de adopción en el perfil de la mascota que ha publicado, además tiene a su disposición el formulario completado y la información de contacto del solicitante.	

<p><b>Pasos de Ejecución:</b>  Aprobar solicitud de adopción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de “Perfil”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Seleccionar un solicitante de las solicitudes de adopción</li> <li>• Visualizar el formulario completado y la información del solicitante</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> <li>• Visualizar modal de información</li> <li>• Pulsar en el botón “Ok”</li> </ul> <p>Denegar solicitud de adopción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de “Perfil”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Seleccionar un solicitante de las solicitudes de adopción</li> <li>• Visualizar el formulario completado y la información del solicitante</li> <li>• Pulsar en el botón “Denegar”</li> <li>• Visualizar modal de información</li> <li>• Pulsar en el botón “Ok”</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza en el perfil de la mascota todas las solicitudes que han enviado los potenciales adoptantes, las solicitudes están compuestas por la foto de perfil y el nombre completo del solicitante ,al seleccionar una solicitud se visualiza el formulario completado y la información del adoptante , como también se presenta un botón que permite ver el perfil del mismo, además al final del formulario se encuentran dos botones para aceptar o denegar la solicitud respectivamente, posteriormente nos redirecciona al perfil de la mascota.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b>  El resultado fue exitoso.  Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXX:** Prueba de Aceptación PA011

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA011	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU011
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar sección de adopciones	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede visualizar cuatro carruseles de imágenes que contienen las publicaciones del sistema, cada carrusel contiene un tipo de publicaciones ya sea perros, gatos u otros y un carrusel para ver las últimas publicaciones en el sistema.	

<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia la sección denominada “Adopciones”</li> <li>• Visualizar los carruseles de publicaciones</li> <li>• Seleccionar botón “Ver más”</li> <li>• Visualizar las publicaciones del tipo de mascota seleccionado</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza cuatro carruseles de imágenes que contienen las publicaciones de las mascotas están clasificadas por últimas publicaciones, perros en adopción, gatos en adopción y otras mascotas en adopción, cada carrusel tiene un botón que permite navegar hacia los tipos de mascotas que existen en el sistema.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXXI:** Prueba de Aceptación PA012

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA012	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU012
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Gestionar perfil de mascota	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede gestionar las publicaciones que haya realizado desde su perfil, tiene a su disposición la opción de visualizar perfil de mascota, editar y eliminar publicación.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <p>Visualizar perfil de la mascota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de “Perfil”.</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> </ul> <p>Editar información de la mascota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulsar la imagen de perfil</li> <li>• Seleccionar la opción de “Perfil”.</li> <li>• Seleccionar el icono de editar</li> <li>• Llenar el formulario con los campos solicitados</li> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> <li>• Visualizar los cambios.</li> </ul> <p>Eliminar publicación de mascota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de eliminar</li> <li>• Visualizar modal de eliminación</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza la publicación de la mascota junto a tres iconos de acción para visualizar, editar y eliminar, al visualizar se muestra el perfil de la mascota, al editar se visualiza un modal para actualizar la información de esta y al eliminar aparece un modal de confirmación para la eliminación, todos los cambios se visualizan en tiempo real.	

**Evaluación de la prueba:**  
El resultado fue exitoso.  
Aprobación del cliente 100%

**TABLA XXXII:** Prueba de Aceptación PA013

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA013	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU013
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Crear y eliminar comentarios	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede añadir comentarios a cualquier publicación en el sistema con la opción de eliminarlos si se lo desea.	
<b>Pasos de Ejecución:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Navegar hacia el tipo de mascota (perros, gatos u otros)</li> <li>• Seleccionar una publicación para comentar</li> <li>• Ingresar el comentario y pulsar en el botón “Enviar”</li> <li>• Visualizar el comentario</li> <li>• Pulsar en el icono de eliminar (tacho de basura)</li> <li>• Pulsar en el botón de “Aceptar” ubicado en el modal</li> <li>• Visualizar mensaje de confirmación</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza el comentario realizado y el contador de comentarios aumento en uno, al eliminar el comentario se visualiza un modal para la eliminación y el comentario es eliminado en tiempo real.	
<b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%	

**TABLA XXXIII:** Prueba de Aceptación PA014

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA014	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU014
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Recibir y visualizar notificaciones	
<b>Descripción:</b> El usuario ciudadano puede recibir, visualizar y eliminar notificaciones mediante una lista desplegable, que puede contener varios tipos de notificaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notificaciones de comentarios</li> <li>• Notificaciones de solicitud de adopción</li> <li>• Notificaciones de aprobación de la solicitud de publicación</li> <li>• Notificación de aprobación de la solicitud de adopción</li> </ul>	

### **Pasos de Ejecución:**

#### Notificaciones de comentarios:

- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con ciudadano 1
- Iniciar sesión
- Navegar hacia el tipo de mascota (perros, gatos u otros)
- Seleccionar una publicación para comentar
- Ingresar el comentario y pulsar en el botón "Enviar"
- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con ciudadano 2
- Iniciar sesión
- Pulsar el icono de notificaciones
- Visualizar la notificación del comentario por el ciudadano 1
- Pulsar la notificación
- Visualizar el perfil de la mascota con el comentario realizado

#### Notificaciones de solicitud de adopción:

- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con ciudadano 1
- Iniciar sesión
- Navegar hacia el tipo de mascota que desea adoptar (perros, gatos u otros)
- Seleccionar una publicación de mascota
- Pulsar en el botón "Solicitar adopción"
- Llenar las preguntas que contiene el formulario
- Pulsar en el botón "Enviar"
- Pulsar en el botón "Ok" en el modal de información
- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con ciudadano 2
- Iniciar sesión
- Pulsar el icono de notificaciones
- Visualizar la notificación de la solicitud de adopción por el ciudadano 1
- Pulsar la notificación
- Abrir las solicitudes de adopción
- Visualizar la solicitud del ciudadano 1

#### Notificaciones de solicitud de publicación aceptada:

- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con usuario ciudadano
- Iniciar sesión
- Navegar hacia la página "Dar en adopción"
- Llenar las preguntas y campos solicitados del formulario
- Pulsar en el botón de "Enviar"
- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con usuario administrador
- Iniciar sesión
- Navegar hacia la sección de "Perros"
- Seleccionar el icono de visualizar
- Pulsar el botón "Ver formulario"
- Visualizar solicitud de adopción
- Pulsar el botón "Aceptar"
- Pulsar el icono de notificaciones con el usuario ciudadano
- Visualizar la aprobación de la publicación
- Pulsar la notificación
- Visualizar perfil de usuario con la publicación aceptada

#### Notificaciones de solicitud de publicación denegada:

- Ingresar al sistema web "Poli Huellas" con usuario ciudadano
- Iniciar sesión
- Navegar hacia la página "Dar en adopción"
- Llenar las preguntas y campos solicitados del formulario



- Pulsar en el botón de “Enviar”
- Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con usuario administrador
- Iniciar sesión
- Navegar hacia la sección de “Gatos”
- Seleccionar el icono de visualizar
- Pulsar el botón “Ver formulario”
- Visualizar solicitud de adopción
- Pulsar el botón “Denegar”
- Con el usuario ciudadano pulsar el icono de notificaciones
- Visualizar la descripción en la notificación
- Pulsar la notificación
- Visualizar la publicación denegada

Notificaciones de solicitud de adopción aceptada:

- Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con ciudadano 1
- Iniciar sesión
- Navegar hacia el tipo de mascota que desea adoptar (perros, gatos u otros)
- Seleccionar una publicación de mascota
- Pulsar en el botón “Solicitar adopción”
- Llenar las preguntas que contiene el formulario
- Pulsar en el botón “Enviar”
- Pulsar en el botón “Ok” en el modal de información
- Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con ciudadano 2
- Iniciar sesión
- Pulsar el icono de notificaciones
- Visualizar la notificación de la solicitud de adopción por el ciudadano 1
- Pulsar la notificación
- Abrir las solicitudes de adopción
- Visualizar la solicitud del ciudadano 1
- Pulsar en el botón “Aceptar”
- Con ciudadano 1 visualizar notificación de aprobación de solicitud
- Pulsar notificación
- Visualizar perfil de mascota

Notificaciones de solicitud de adopción denegada:

- Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con ciudadano 1
- Iniciar sesión
- Navegar hacia el tipo de mascota que desea adoptar (perros, gatos u otros)
- Seleccionar una publicación de mascota
- Pulsar en el botón “Solicitar adopción”
- Llenar las preguntas que contiene el formulario
- Pulsar en el botón “Enviar”
- Pulsar en el botón “Ok” en el modal de información
- Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con ciudadano 2
- Iniciar sesión
- Pulsar el icono de notificaciones
- Visualizar la notificación de la solicitud de adopción por el ciudadano 1
- Pulsar la notificación
- Abrir las solicitudes de adopción
- Visualizar la solicitud del ciudadano 1
- Pulsar en el botón “Denegar”
- Con ciudadano 1 visualizar notificación de denegación
- Pulsar notificación

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar perfil de mascota</li> </ul> <p>Eliminación de notificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas” con usuario administrador</li> <li>• Iniciar sesión</li> <li>• Pulsar el icono de notificaciones</li> <li>• Seleccionar una notificación y pulsar en el icono de eliminar(X)</li> <li>• Visualizar mensaje de eliminación</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza todas las notificaciones recibidas en el menú desplegable, cada notificación contiene una descripción y la fecha de llegada, además cada notificación redirecciona al perfil de la mascota, a la sección de adopciones, al perfil de usuario dependiendo el tipo de notificación respectivamente.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXXIV:** Prueba de Aceptación PA015

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA015	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU015
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Visualizar perfiles de usuario	
<b>Descripción:</b> El usuario administrador puede visualizar el perfil de los usuarios registrados en el sistema junto a las publicaciones realizadas.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión con perfil administrador</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Visualizar el perfil del usuario y sus publicaciones</li> <li>• Visualizar solicitud de adopción</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Se visualiza una tabla que contiene todos los usuarios registrados en el sistema junto a la información de correo electrónico, teléfono y fecha de registro junto a 1 icono de acción para visualizar la información del usuario y sus correspondientes publicaciones.	
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>	

**TABLA XXXV:** Prueba de Aceptación PA016

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA016	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU016
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Gestionar publicaciones de mascotas	
<b>Descripción:</b> El usuario administrador puede gestionar cada una de las mascotas registradas en el sistema, con la opción de visualizar, editar y eliminar la publicación.	
<b>Pasos de Ejecución:</b>	
<p>Aprobación de publicaciones de perros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión con perfil administrador</li> <li>• Navegar hacia la sección “Perros”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Pulsar el botón “Ver formulario”</li> <li>• Visualizar solicitud de adopción</li> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> </ul> <p>Editar información de las publicaciones de perros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de editar</li> <li>• Llenar el formulario con los campos solicitados</li> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> <li>• Visualizar los cambios.</li> </ul> <p>Eliminar publicación de perros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de eliminar</li> <li>• Visualizar modal de eliminación</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> </ul> <p>Aprobación de publicaciones de gatos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Gatos”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Pulsar el botón “Ver formulario”</li> <li>• Visualizar solicitud de adopción</li> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> </ul> <p>Editar información de las publicaciones de gatos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de editar</li> <li>• Llenar el formulario con los campos solicitados</li> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> <li>• Visualizar los cambios.</li> </ul> <p>Eliminar publicación de gatos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de eliminar</li> <li>• Visualizar modal de eliminación</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> </ul> <p>Denegación de publicaciones de conejos y otros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegar hacia la sección “Otros”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Pulsar el botón “Ver formulario”</li> <li>• Visualizar solicitud de adopción</li> <li>• Pulsar el botón “Denegar”</li> </ul> <p>Editar información de las publicaciones de conejos y otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de editar</li> <li>• Llenar el formulario con los campos solicitados</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulsar el botón “Aceptar”</li> <li>• Visualizar los cambios.</li> </ul> <p>Eliminar publicación de conejos y otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar el icono de eliminar</li> <li>• Visualizar modal de eliminación</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> </ul>
<p><b>Resultado deseado:</b> Se visualiza una tabla que contiene todas las mascotas registradas en el sistema junto a la información de nombre, sexo, tamaño, fecha de creación, estado y tres iconos de acción para visualizar, editar y eliminar. Al visualizar el perfil de la mascota se muestra la información de esta, las solicitudes de adopción y la solicitud de publicación, además los cambios de edición y eliminación se muestran en tiempo real.</p>
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>

**TABLA XXXVI:** Prueba de Aceptación PA017

<b>PRUEBA DE ACEPTACIÓN</b>	
<b>Identificador:</b> PA017	<b>Identificador Historia de Usuario:</b> HU017
<b>Nombre de la Prueba de Aceptación:</b> Gestionar comentarios	
<b>Descripción:</b> El usuario administrador puede gestionar todos los comentarios realizados en las publicaciones del sistema de adopción.	
<p><b>Pasos de Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar al sistema web “Poli Huellas”</li> <li>• Iniciar sesión con perfil administrador</li> <li>• Navegar hacia la sección “Perros”</li> <li>• Seleccionar el icono de visualizar</li> <li>• Visualizar comentarios</li> <li>• Pulsar en el icono de eliminar</li> <li>• Visualizar modal de eliminación</li> <li>• Pulsar en el botón “Aceptar”</li> </ul>	
<b>Resultado deseado:</b> Al eliminar los comentarios se visualiza el modal de información para confirmar la eliminación, seguidamente se elimina el comentario en tiempo real.	
<p><b>Evaluación de la prueba:</b> El resultado fue exitoso. Aprobación del cliente 100%</p>	

## Product Backlog

En esta sección se presenta el *Product Backlog* del proyecto realizado en la **TABLA XXXVII**.

**TABLA XXXVII: Product Backlog**

<b>ID-HU</b>	<b>HISTORIA DE USUARIO</b>	<b>ITERACIÓN</b>	<b>ESTADO</b>	<b>PRIORIDAD</b>
HU001	Registrar usuarios en el sistema	1	Finalizada	Alta
HU002	Iniciar y cerrar sesión	1	Finalizada	Alta
HU003	Visualizar página principal	1	Finalizada	Media
HU004	Visualizar sección de adopciones	1	Finalizada	Baja
HU005	Realizar publicación de mascota	1	Finalizada	Baja
HU006	Visualizar lista de mascotas	1	Finalizada	Alta
HU007	Visualizar el perfil de la mascota	2	Finalizada	Alta
HU008	Visualizar y editar perfil	2	Finalizada	Alta
HU009	Solicitar mascota en adopción	2	Finalizada	Media
HU010	Visualizar y aprobar solicitudes de adopción	2	Finalizada	Alta
HU011	Visualizar sección de adopciones	2	Finalizada	Baja
HU012	Gestionar perfil de mascota	2	Finalizada	Media
HU013	Crear y eliminar comentarios	3	Finalizada	Media
HU014	Recibir, visualizar y eliminar notificaciones	3	Finalizada	Alta
HU015	Visualizar perfiles de usuario	3	Finalizada	Alta
HU016	Gestionar publicaciones de mascotas	3	Finalizada	Alta
HU017	Gestionar comentarios	3	Finalizada	Media

## Sprint Backlog

En esta sección se presenta el Sprint Backlog que corresponde al proyecto como se visualiza en la **TABLA XXXVIII**.

**TABLA XXXVIII: Sprint Backlog**

ELABORACIÓN DEL SPRINT BACKLOG					
ID-SB	NOMBRE	ID-HU	HISTORIA DE USUARIO	TAREAS	TIEMPO ESTIMADO
SB00	Configuración del entorno de desarrollo	N/A	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación del proyecto en Next.js.</li> <li>Creación del repositorio en GitHub</li> <li>Roles de usuario</li> </ul>	10 H
SB01	Modelo de autenticación	HU001	Registrar usuario en el sistema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar los campos de registro.</li> <li>Creación de la interfaz gráfica del registro de usuario.</li> <li>Elaboración de validaciones en los formularios de registro.</li> </ul>	30 H
		HU002	Iniciar y cerrar sesión	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de la vista de inicio de sesión.</li> <li>Elaboración de validaciones en los formularios de inicio de sesión.</li> <li>Implementar el cierre de sesión.</li> <li>Creación de la vista para restablecer la contraseña.</li> <li>Creación de botón para solicitar el enlace de restablecimiento.</li> <li>Implementar un mensaje de confirmación</li> </ul>	
SB02	Módulo de página principal e instrucciones de adopción	HU003	Visualizar página principal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar la barra de navegación con cada sección del sistema.</li> <li>Crear la interfaz de la pantalla principal.</li> <li>Mostrar el botón de registro e inicio de sesión.</li> <li>Mostrar información de las mascotas clasificadas por tipo.</li> </ul>	10 H

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar una sección informativa sobre la adopción de mascotas.</li> </ul>	
		HU004	Visualizar instrucciones de adopción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir las instrucciones para el proceso de adopción en el sistema.</li> <li>Mostrar el paso a paso del proceso de adopción.</li> </ul>	
SB03	Módulo de publicaciones y adopciones	HU005	Realizar publicación de mascota	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear la vista de los formularios para dar en adopción.</li> <li>Definir las preguntas del formulario.</li> <li>Creación de botón para enviar el formulario una vez finalizado.</li> <li>Implementar un mensaje de confirmación al enviar el formulario para dar en adopción.</li> </ul>	80 H
		HU006	Visualizar lista de mascotas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar las publicaciones de gatos, perros y otros según el tipo de selección.</li> <li>Definir los campos que se mostraran en cada mascota publicada.</li> <li>Filtrar las mascotas por sexo o tamaño.</li> </ul>	
		HU007	Visualizar el perfil de la mascota	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implementar la Vista de perfil de mascota</li> <li>Definir los campos del perfil de la mascota</li> <li>Mostrar la mascota seleccionada con su nombre, edad, sexo e información de contacto.</li> <li>Implementar un botón para poder adoptar la mascota.</li> </ul>	
		HU008	Visualizar perfil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar los campos del perfil.</li> <li>Creación de la vista del perfil de usuario autenticado.</li> <li>Creación de modal para editar la información de perfil.</li> <li>Implementación de botones para actualizar la imagen de perfil e información.</li> <li>Mostrar las publicaciones realizadas en el perfil.</li> </ul>	
		HU009	Solicitar mascota en adopción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implementar la vista de formulario de adopción.</li> <li>Determinar las preguntas del formulario.</li> <li>Validar los campos del formulario</li> </ul>	

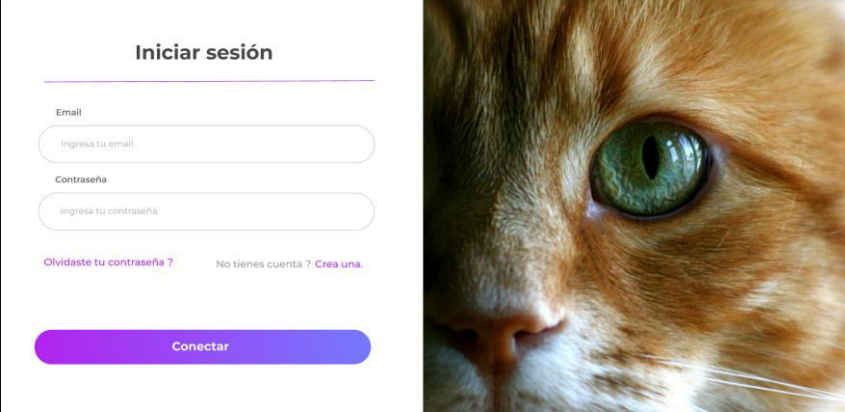
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de botón para enviar el formulario una vez finalizado.</li> <li>• Implementar un mensaje de confirmación al enviar el formulario</li> </ul>	
		HU010	Visualizar y aprobar solicitudes de adopción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una lista de solicitudes de adopción.</li> <li>• Mostrar información y el formulario de adopción finalizado por el solicitante.</li> <li>• Creación de botones para aceptar y denegar al posible adoptante.</li> <li>• Implementar un botón para visualizar el perfil del solicitante</li> </ul>	
		HU011	Visualizar sección de adopciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar la vista de la sección de adopciones.</li> <li>• Mostrar sección de adopciones con mascotas clasificadas por tipo y fecha de publicación.</li> <li>• Implementación de un botón para para visualizar la lista de mascotas en el sistema.</li> </ul>	
		HU012	Gestionar perfil de mascota	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar un botón para actualizar la imagen de perfil de una mascota.</li> <li>• Crear un modal para editar la información de la mascota.</li> <li>• Implementar el icono para visualizar el perfil de la mascota.</li> <li>• Implementar la eliminación de una mascota publicada.</li> <li>• Crear un mensaje de confirmación al eliminar una publicación.</li> </ul>	
		HU0013	Crear y eliminar comentarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar una sección para realizar comentarios en una publicación.</li> <li>• Implementar la eliminación de comentarios por parte del usuario.</li> <li>• Implementar un contador de comentario</li> <li>• Implementar un botón para enviar o cancelar comentarios</li> </ul>	



		HU014	Recibir notificaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar la recepción de notificaciones.</li> <li>• Determinar la información que almacenara las notificaciones.</li> <li>• Implementar la eliminación de notificaciones</li> </ul>	
SB05	Módulo de perfil administrador	HU015	Visualizar perfiles de usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar una tabla para visualizar los usuarios registrados en el sistema.</li> <li>• Implementar la visualización de un usuario.</li> </ul>	70 H
		HU016	Gestionar publicaciones de mascotas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar una barra de navegación para gestionar las publicaciones de mascotas.</li> <li>• Implementar una tabla para almacenar las mascotas publicadas y por publicar en el sistema.</li> <li>• Implementar la visualización, edición y eliminación de una mascota.</li> <li>• Implementar un modal para visualizar la solicitud de publicación.</li> <li>• Implementar dos botones para aceptar o denegar la solicitud de publicación.</li> </ul>	
		HU017	Gestionar comentarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la publicación junto a los comentarios emitidos.</li> <li>• Implementar un botón para eliminar comentarios de usuarios.</li> <li>• Implementar un modal para confirmar la eliminación.</li> </ul>	
SB06	N/A	N/A	Pruebas y despliegue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de las pruebas de aceptación.</li> <li>• Desplegar el sistema web en Vercel.</li> </ul>	10 H
Documentación				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe Técnico</li> </ul>	30H

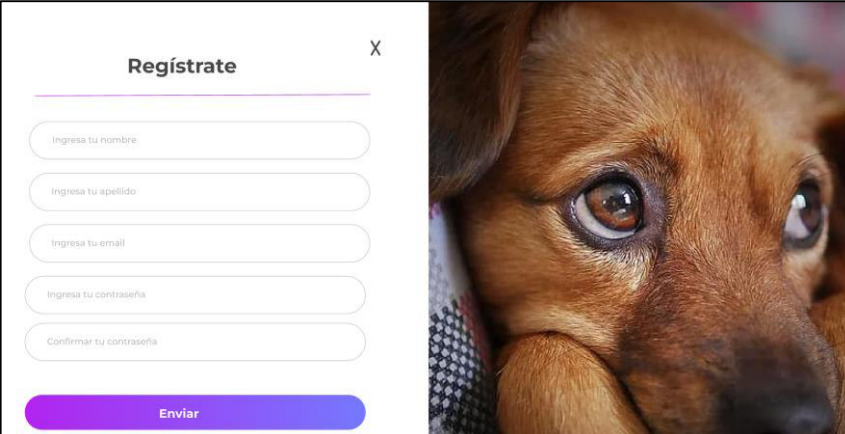
## Prototipos de interfaces

En esta sección se presenta los mockups realizados y tomados como referencia para el desarrollo del *frontend* del sistema web desde la **Fig. 82** hasta la **Fig. 98**.



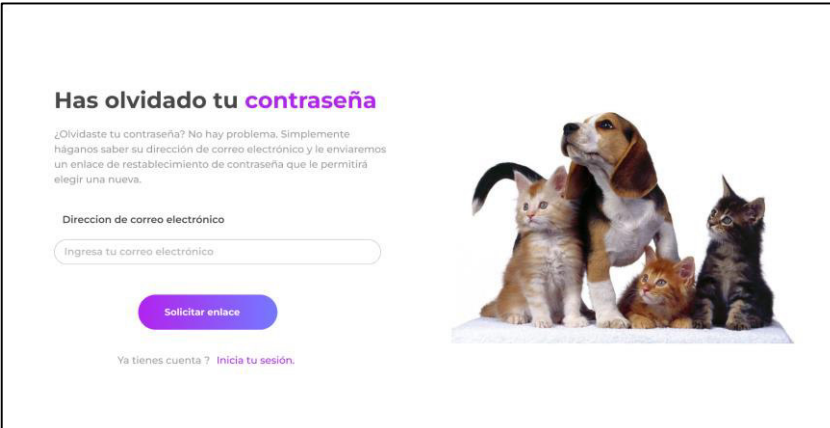
El prototipo de inicio de sesión muestra un formulario con el título "Iniciar sesión". Incluye campos de entrada para "Email" (con el placeholder "Ingresa tu email") y "Contraseña" (con el placeholder "Ingresa tu contraseña"). Debajo de los campos, hay un enlace "Olvidaste tu contraseña?" y un enlace "No tienes cuenta? Crea una.". En la parte inferior del formulario hay un botón "Conectar". A la derecha del formulario se muestra una imagen de un gato naranja con ojos verdes.

**Fig. 82:** Prototipo de inicio de sesión



El prototipo de registro muestra un formulario con el título "Regístrate" y un botón de cerrar "X". Incluye campos de entrada para "Ingresa tu nombre", "Ingresa tu apellido", "Ingresa tu email", "Ingresa tu contraseña" y "Confirmar tu contraseña". En la parte inferior del formulario hay un botón "Enviar". A la derecha del formulario se muestra una imagen de un cachorro de color marrón.

**Fig. 83:** Prototipo de registro



El prototipo de recuperación de contraseña muestra un formulario con el título "Has olvidado tu contraseña". Incluye un texto explicativo: "¿Olvidaste tu contraseña? No hay problema. Simplemente háganos saber su dirección de correo electrónico y le enviaremos un enlace de restablecimiento de contraseña que le permitirá elegir una nueva." Debajo del texto, hay un campo de entrada "Direccion de correo electrónico" con el placeholder "Ingresa tu correo electrónico". En la parte inferior del formulario hay un botón "Solicitar enlace". En la parte inferior del formulario, hay un enlace "Ya tienes cuenta? Inicia tu sesión.". A la derecha del formulario se muestra una imagen de un beagle y tres gatitos.

**Fig. 84:** Prototipo de recuperación de contraseña



Fig. 85: Prototipo de sección de adopciones

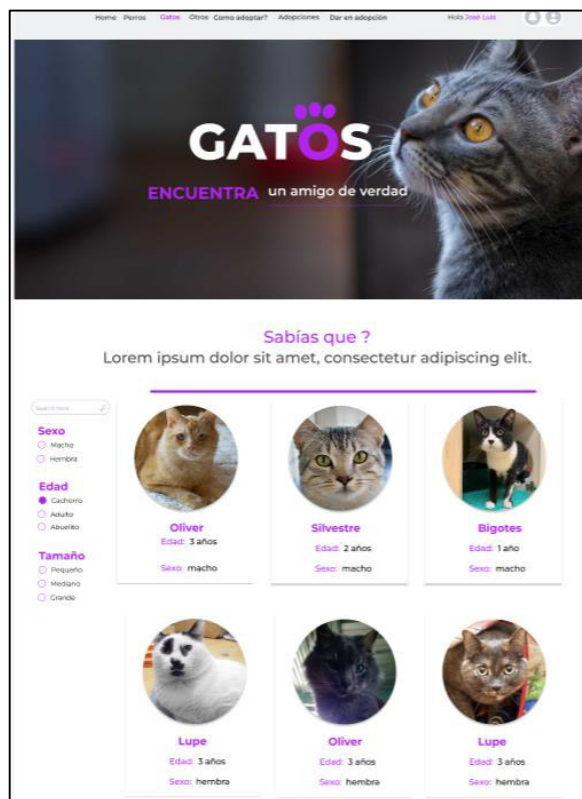


Fig. 86: Prototipo de publicaciones de gatos

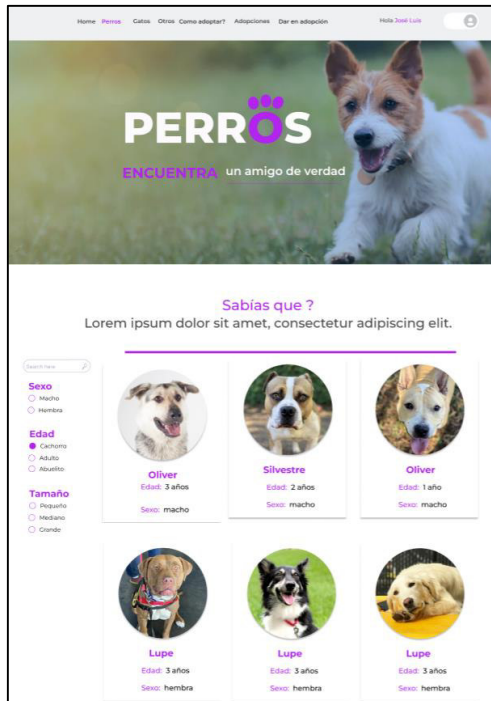


Fig. 87: Prototipo de publicaciones de perros



Fig. 88: Prototipo de publicaciones de otras mascotas

Porque desea adoptar un gato? Seleccionar Opción

Quién será el responsable del gato? Seleccionar Opción

Tiene una vivienda propia o arrendada? Seleccionar Opción

Qué tipo de vivienda posee? Seleccionar Opción

Por qué consideras que debemos darte en adopción a esta mascota? Seleccionar Opción

Su familia esta de acuerdo con la adopción de la mascota? Seleccionar Opción

¿Qué hará si el perro llega a enfermarse? Seleccionar Opción

¿Ha cambiado de domicilio en los últimos años? Seleccionar Opción

En el caso de convivir con niños, saben como cuidar a los animales? Seleccionar Opción

Usted o alguno de sus convivientes Tiene alergias? Seleccionar Opción

Dispone de tiempo para invertir en la mascota? Seleccionar Opción

Si llegará a viajar, con quién dejarla al perro? Seleccionar Opción


Porque deseas adoptar un perro? Seleccionar Opción

Es el primer perro que ha adoptado en su vida? Seleccionar Opción




En su hogar convive con otras mascotas? Seleccionar Opción

Enviar

**Fig. 89:** Prototipo de formulario de adopción




**Contacto**

 José Luis Colcha  
 0995455185  
 La Legardá y Huachi


Editar información

### Tus Publicaciones




**Bigotes**  
Publicado 15/05/2022

✎ 🗑️



**Boby**  
Publicado 13/01/2022

✎ 🗑️



**Negro**  
Publicado 13/01/2022

✎ 🗑️

**Fig. 90:** Prototipo de perfil de usuario

### Información de mascota

**Avatar**  
Actualiza el avatar de tu mascota.

**Perfil de mascota**  
Actualice la información de tu mascota.

Imagen

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Actualizar

---

Nombre de mascota

Edad de mascota

Sexo de mascota

Tamaño de mascota

Descripción

Actualizar

**Fig. 91:** Prototipo para editar perfil de mascota

### Información de perfil

**Avatar**  
Actualiza el avatar de tu perfil.

**Perfil**  
Actualice la información de perfil de su cuenta.

**Contraseña**  
Asegúrese de que su cuenta use una contraseña larga y aleatoria para estar seguro.

Imagen

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Actualización de avatar con éxito

Actualizar

---

Nombre de pila

Nombre de usuario

Teléfono

Contraseña actual

Nueva contraseña

Confirmar contraseña

Apellido

Fecha de nacimiento

Dirección

Actualizar

**Fig. 92:** Prototipo para editar perfil de usuario

Home Perros Gatos Otros Como adoptar? Adopciones Dar en adopción
Hola José Luis

**Notificaciones**

La mascota que solicitaste ya fue adoptada, pero puedes seleccionar otra de tu preferencia. ×

25 May 2022

Maria Aguirre respondió tu comentario. ×

12 May 2022

**Avatar**  
Actualiza el avatar de tu perfil.

**Perfil**  
Actualice la información de perfil de su cuenta.

### Información de perfil

Imagen

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Actualizar

---

Nombre de pila

Nombre de usuario

Apellido

Fecha de nacimiento

**Fig. 93:** Prototipo de notificaciones

Cual es el motivo de dar en adopción? Seleccionar Opción

---

Tipo de comportamiento Seleccionar Opción

---

Tiene una vivienda propia o arrendada? Seleccionar Opción

---

Qué tipo de vivienda posee? Seleccionar Opción

---

Por qué consideras que debemos darte en adopción a esta mascota? Seleccionar Opción

---

Su familia esta de acuerdo con la adopción de la mascota? Seleccionar Opción

---

Tamaño de la mascota Seleccionar Opción

---

Edad de la mascota Seleccionar Opción

---

Sexo de la mascota Seleccionar Opción

---

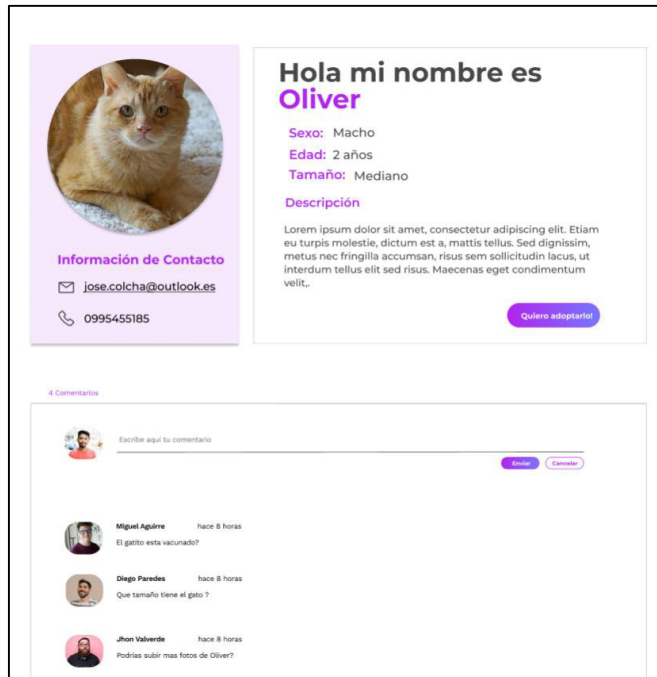
Subir imagen Seleccionar archivo

---

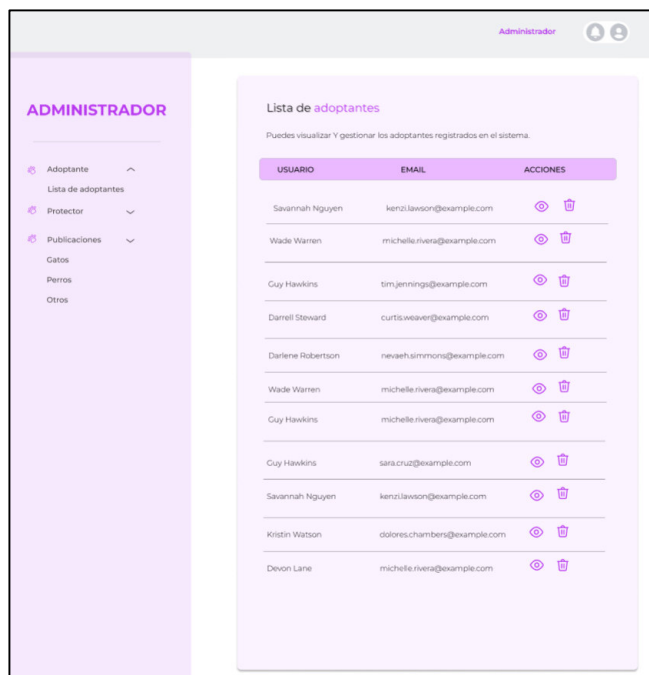
Agregar una Descripción

Enviar

**Fig. 94:** Prototipo de formulario para publicar



**Fig. 95:** Prototipo de perfil de mascota



**Fig. 96:** Prototipo de lista de usuarios



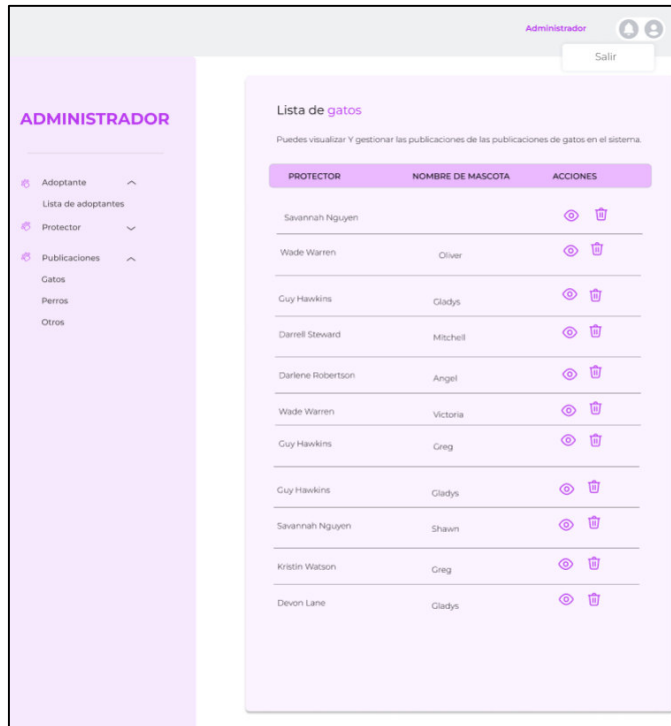


Fig. 97: Prototipo de gestión de publicaciones

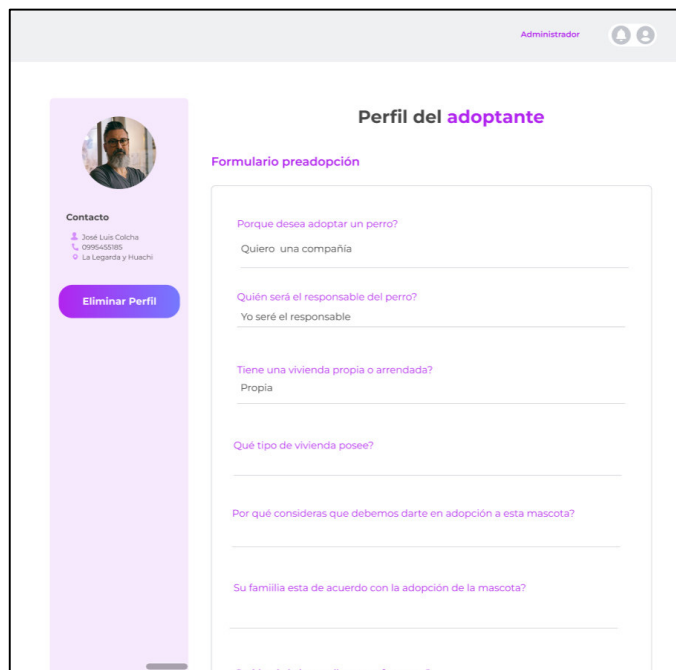


Fig. 98: Prototipo de solicitud de adopción

## **ANEXO III Manual de usuario**

El video que corresponde al manual de usuario del sistema web Poli Huellas se lo encuentra en el siguiente enlace: <https://youtu.be/Lx5lvqZ4JeM>

## ANEXO IV Manual de instalación

En este apartado se visualizan las credenciales de acceso al sistema web Poli Huellas, además el código del sistema web y sus instrucciones de instalación, se lo encuentra en un repositorio almacenado en GitHub accediendo al siguiente enlace: <https://github.com/JoseLuisColcha/Poli-Huellas>

Credenciales de perfil administrador:

- Correo electrónico: [admin@gmail.com](mailto:admin@gmail.com)
- Contraseña: admin1234

Credenciales de perfil ciudadano:

- Correo electrónico: [jose.colcha@epn.edu.ec](mailto:jose.colcha@epn.edu.ec)
- Contraseña: 654321