
Caso de Estudio: Veterinaria Animalia

Problema: La clínica veterinaria "Animalia" maneja sus turnos de forma manual, lo que causa errores y excesos en los tiempos de espera.

Solucion: Desean el desarrollo de una aplicación móvil que resuelva este problema.

1: Relevamiento inicial:

Esta es la fase de **descubrimiento**.

Reunión con el Cliente

Nos reunimos con la dueña de la clínica y una de las recepcionistas. Nuestro objetivo es escuchar y hacer las preguntas correctas.

Preparo las preguntas claves para la reunion:

- **Descripcion del problema:** ¿Cuál es el problema actual que tienen con la gestión de turnos?
- **Usuarios:** ¿Quiénes van a usar la aplicación? (Dueños de mascotas, recepcionistas, veterinarios)
- **Funcionalidades:** ¿Qué desean que haga la app?
- **Flujo de trabajo actual:** ¿Cómo reservan turnos hoy? ¿Necesitan que la app envíe recordatorios?
- **Datos:** ¿Qué información se necesita para agendar un turno? (Nombre del dueño, nombre de la mascota, tipo de servicio, etc.)
- **Restricciones:** ¿Hay alguna restricción de tiempo o presupuesto?
¿Debemos integrar la app con algún software existente?

Resultado de la reunión:

- **Objetivo de negocio:** Reducir las llamadas telefónicas para agendar turnos y minimizar las ausencias de los turnos tomados.
- **Usuarios:**
 - **Propietarios de mascotas:** Agendar y cancelar turnos.
 - **Recepcionistas:** Gestionar los turnos (generar, ver, modificar, bloquear franjas horarias).
 - **Veterinarios:** Consultar su agenda del día.
- **Funcionalidades clave:**
 - Registro de usuarios (dueños y recepcionistas)
 - Visualización de horarios disponibles
 - Toma de turnos
 - Cancelación de turnos
 - Envío de notificaciones como recordatorios a los dueños de mascotas
 - Panel de administración para la recepcionista

2: Elaboración del Project Charter

Nombre del proyecto: Animalia

Cliente: Animalia

Contexto: clínica veterinaria de mascotas

PM: @vpolcan

Fecha ultima revisión: 26/3/26

Declaracion del propósito del proyecto: El Cliente desea el desarrollo de un **Software de Gestión de Turnos** para su clínica veterinaria, que se ejecute en dispositivos móviles y una interfaz de administración web.

Objetivos del proyecto: Desarrollar una aplicación movil y un sitio web que gestione turnos por cuenta de los dueños de mascotas y por el personal de la veterinaria

Alcance del proyecto:

Entregables

- Aplicación movil
- Panel de administración web

Requerimientos:

- Mostrar logo de la veterinaria en la aplicacion
- Tener un banner en el top de la pagina durante todo el scrolling

Fuera del alcance:

- Métricas de tomas de turnos

Recursos

- 2 personas, 40 horas por semana por persona

Materia: Gestion de proyectos

- 4 semanas
- Presupuesto \$ 5.000

Firmantes: Sponsor o Patrocinador y PM o director del proyecto

- Sponsor: @mariagarcia
- PM: @vpolcan

3: CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Este contrato se celebra y entra en vigor a partir del 26/3/26, entre:

PROVEEDOR DEL SOFTWARE: IFTS, con domicilio en Belgrano 1234, CABA.

CLIENTE: Clinica veterinaria Animalia, representada por Maria Garcia, dueña del establecimiento, con domicilio en San Martin 1234, CABA.

Ambas partes acuerdan lo siguiente:

1. Objeto del Contrato

El Cliente contrata los servicios del Proveedor para el desarrollo de un **Software de Gestión de Turnos** para su clínica veterinaria, que se ejecutará en dispositivos móviles (iOS y Android) y una interfaz de administración web.

2. Alcance del Trabajo y Entregables

El Proveedor se compromete a desarrollar el software conforme a los requisitos detallados en el **Anexo A: Especificación de Requisitos de Software (SRS)**, que formara parte integral de este contrato una vez aprobado por ambas partes. El Alcance del Trabajo incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

- **Módulo de Usuario Final (Móvil):**
 - Registro y autenticación de usuarios.
 - Visualización de horarios y servicios disponibles.
 - Agendamiento y cancelación de turnos.
 - Recepción de notificaciones push.
- **Módulo de Administración (Web):**
 - Gestión de turnos (crear, modificar, cancelar).
 - Panel de visualización de agenda.
 - Gestión de usuarios y servicios.
- **Entregables Adicionales:**

- Código fuente completo del software.
- Manual de usuario para el personal de la clínica.
- Documentación técnica de la API.

3. Cronograma del Proyecto e Hitos de Entrega

El Proyecto se completará en un período de **4 (semanas)**, dividido en las siguientes fases y entregables principales (hitos):

- **Hito 1:** Aprobación del diseño de interfaz de usuario (UI/UX) y la arquitectura del sistema.
- **Hito 2:** Versión Beta con funcionalidades básicas del módulo de agendamiento y panel de administración.
- **Hito 3:** Versión final para pruebas de aceptación del usuario (UAT).
- **Hito 4:** Lanzamiento en tiendas de aplicaciones y entrega del código fuente.

4. Costo y Plan de Pagos

El costo total del proyecto se establece en una suma fija de **U\$S 5.000** (dólares estadounidenses), pagadera en las siguientes cuotas, vinculadas a la finalización de los hitos:

- **25%** del monto total a la firma del contrato.
- **25%** del monto total a la finalización y aprobación del Hito 2.
- **25%** del monto total a la finalización y aprobación del Hito 3.
- **25%** del monto total a la finalización y aprobación del Hito 4.

5. Gestión del Alcance y Cambios

Cualquier cambio solicitado por el Cliente que altere el Alcance del Trabajo definido en el Anexo A será gestionado a través de un **procedimiento de Solicitud de Cambio**. El Proveedor evaluará el impacto del cambio en el costo y el cronograma, y presentará una

Materia: Gestion de proyectos

propuesta de presupuesto y plazo ajustados para la aprobación del Cliente antes de su implementación.

6. Propiedad Intelectual

Una vez que el Cliente haya pagado la totalidad del monto del contrato, la propiedad intelectual y los derechos de autor del código fuente del software desarrollado pasarán al Cliente, con la excepción de cualquier componente de terceros o de código abierto.

7. Confidencialidad y Soporte

Ambas partes acuerdan mantener la confidencialidad de toda la información propietaria y sensible intercambiada durante el proyecto. El Proveedor ofrecerá un período de soporte de 60 **días** a partir del lanzamiento para la corrección de errores de programación sin costo adicional.

Por el Proveedor: Nombre del Representante y cargo

Por el Cliente: Firma del Cliente y cargo