



**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL**  
**DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

**TITULO DEL PROYECTO**  
**DOCUMENTO DE PROYECTO**

Presentado por  
*Flores Martinez Diego*  
*Torres Huaman Diego*  
*Vilca Kohama Andy*

Docentes  
*Jaime Gomez*  
*Luis Miranda*  
*Erick Benites*  
*Eduardo Velasquez*

Lima , 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
1.1. Propósito . . . . .	6
1.2. Alcance . . . . .	6
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>7</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>8</b>
3.1. Roles exsistentes: . . . . .	8
3.1.1. Product Owner . . . . .	8
3.1.2. Scrum Master . . . . .	8
3.1.3. Scrum Team . . . . .	8
<b>4. Product Baclog</b>	<b>9</b>
<b>5. Criterios de Terminacion</b>	<b>10</b>
<b>6. Prototipos</b>	<b>11</b>
<b>7. Epicas</b>	<b>12</b>
<b>8. Historias de Usuarios</b>	<b>13</b>
<b>9. Planificación</b>	<b>14</b>
<b>10.Conclusiones</b>	<b>15</b>
<b>11.Recomendaciones</b>	<b>16</b>
<b>12.Referencia Bibliograficas</b>	<b>17</b>



# Índice de figuras

# Índice de cuadros

# Capítulo 1

## Introducción

En la actualidad gran porcentaje de la población peruana están desinformadas sobre temas de suma importancia. Esto involucra los temas de enfermedades provocando que la población no sepa actuar de manera preventiva frente a una enfermedad ni cómo identificarla. La anemia es una de las principales enfermedades que sufren los menores de 6 a 59 meses de edad, siendo un alarmante debido a que un 32,8 % de niños padecen anemia, manteniéndose así aproximadamente desde el 2012 hasta 2018 que se realizó un último estudio de parte de organización panamericana de salud. Otra enfermedad que provoca pánico entre los peruanos es la diabetes siendo esta la quinta causa de muerte en el Perú aproximadamente a fines de 2018 se reportaron un millón de personas con esta enfermedad. Pero gran parte de las provincias no están informadas acerca de estos temas por el cual se presenta una aplicación que hace realiza una encuesta al usuario en el lenguaje que este prefiera: castellano, quechua y aimara para luego continuar a informarle al usuario sobre una de ambas enfermedades en el lenguaje que selecciono.

## **1.1. Propósito**

El propósito de este proyecto es el de realizar una aplicación que pueda informar a las personas que hablan Castellano, Quechua, acerca de enfermedades relacionadas como Anemia, Diabetes, o incluso su estilo y que puedan mejorar su salud.

## **1.2. Alcance**

- Su alcance es para las personas que hablen las lenguas castellano, quechua.
- Las personas que usan el sistema solo podrán marcar su respuesta en el cuestionario que se le brinda un resultado en base a los estudios de enfermedades como la anemia, diabetes.

## Capítulo 2

### Visión del Proyecto

Hacer una aplicación que realice una encuesta a los usuarios para según su resultado pasar a ser informativa sobre los temas de anemia y diabetes (dependiendo del cual fue seleccionado) abarcando la mayor parte de personas que tengan la lengua Castellana, Aimara y Quechua en el Perú.



# Capítulo 3

## Equipo

### 3.1. Roles existentes:

Existen 3 diferentes roles en la metodología Scrum:

#### 3.1.1. Product Owner

Es el encargado de comunicar al Scrum Master los requisitos del proyecto requeridos por el cliente.

#### 3.1.2. Scrum Master

Es el encargado de asegurar un ambiente adecuado de trabajo para el Scrum Team

#### 3.1.3. Scrum Team

Son los encargados de realizar los entregables del proyecto

**Tabla de Integrantes con sus respectivos roles**

Scrum	
Integrante	Rol
Diego Torres	Product Owner
Andy Vilca	Scrum Master
Rafael Flores	Scrum Team

# Capítulo 4

## Product Baclog

Recursos	Costo Unit.(\$)	Cant.	Subtotal (\$)	Observaciones
Computadora	\$1500	2	\$3000	Computadoras iCore 7 con tarjeta gráfica NVIDIA GTX 1060
Software	\$2000	1	\$2000	Se usará Python v 3.7, Servidor en la nube ( AWS )
Programadores	\$2000	2	\$4000	
Cursos online sobre Análisis de Sentimiento	\$200	3	\$600	
Seminarios	\$150	3	\$450	
Libros, papers	\$100	10	\$1000	
Reuniones y gastos diversos	\$100	10	\$1000	
Impresiones	\$400	1	\$400	
—	—	<b>Total</b>	\$12450	-

## Capítulo 5

### Criterios de Terminacion

## Capítulo 6

## Prototipos

## Capítulo 7

### Epicas

## Capítulo 8

# Historias de Usuarios

# Capítulo 9

## Planificación

## Capítulo 10

## Conclusiones



# Capítulo 11

## Recomendaciones

## Capítulo 12

### Referencia Bibliograficas

## Capítulo 13

### Anexos