



**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*

Lima , 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito . . . . .	5
1.2. Alcance . . . . .	5
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>6</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>7</b>
3.1. Roles exsistentes: . . . . .	7
3.1.1. Product Owner . . . . .	7
3.1.2. Scrum Master . . . . .	7
3.1.3. Scrum Team . . . . .	7
<b>4. Product Backlog</b>	<b>8</b>
<b>5. Historias de Usuarios</b>	<b>9</b>
<b>6. Planificación</b>	<b>11</b>
6.0.1. Tareas . . . . .	11
<b>7. Conclusiones</b>	<b>15</b>
<b>8. Recomendaciones</b>	<b>16</b>
<b>9. Referencia Bibliograficas</b>	<b>17</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>18</b>

# Índice de figuras

6.1. Figura 1 . . . . .	12
6.2. Figura 2 . . . . .	13
6.3. Figura 3 . . . . .	14
6.4. Figura 4 . . . . .	14

# Índice de cuadros

# Capítulo 1

## Introducción

En la actualidad gran porcentaje de la población peruana están desinformadas sobre las enfermedades. Provocan que la mayoría de ellos 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 o 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 o 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 tenga la lengua Castellano y Quechua en el Perú.a

# Capítulo 3

## Equipo

### 3.1. Roles exsistentes:

Existen 3 diferentes roles en la metodologia 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 Backlog

Es como una lista de los requerimientos que debe realizar nuestro programa.

<b>Id</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Descripcion</b>
PB-1°	10	El programa iniciará mostrando una pantalla que permita elegir el lenguaje que desea usar el usuario(Castellano o Quechua).
PB-2°	20	El programa mostrará una pantalla de login en el cual el usuario tendrá las opciones de ingresar y registrarse,al registrar se pedirá unos datos adicionales del usuario(Edad,DNI).
PB-3°	30	Realizando el login el programa mostrará 2 tipos de encuestas a elegir "Diabetes" .Anemia".
PB-4°	40	Una encuesta le aparecera en la siguiente pantalla al usuario con una serie de alternativas por pregunta, el cual el usuario tendrá que responder a todas de forma obligatoria.
PB-5°	50	Al finalizar la encuesta el programa analizará las respuestas y le mostrará al usuario la información que crea necesaria.
PB-6°	60	Se mostrará una estadistica de las respuestas de la persona.

## Capítulo 5

# Historias de Usuarios

Las historias de usuario son similares a los requerimientos debido a que estos se piensan en las necesidades del cliente, y se muestra una lista de las más importantes. En la cuales se van a trabajar de las más importantes a las sencillas, para los diferente sprints para el desarrollo total del proyecto.

<b>Id-HU</b>	<b>ID-PB</b>	<b>Estimado</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Descripcion</b>
HU-1	PB-1	7días	40	Como cliente, yo debería acceder al sistema y elegir el tipo de lengua que hablo a fin de comprender la información que me brinden
HU-2	PB-2	6días	20	Como un cliente debería registrar algunos de mis datos personales tales como(edad,dni,correo electronico y un nombre o apellido)a fin de mostrar mi identidad.
HU-3	PB-1	6días	30	Como un cliente debería iniciar sesión en el sistema con mi correo electronico y mi dni a fin de demostrar que soy un usuario que pertenece al sistema
HU-4	PB-5	5días	10	Como un cliente que habla una lengua (Castellano o Quechua), yo debería contar con información acerca de las enfermedades relacionadas como la anemia y/o diabetes a fin de mejorar mi salud con la información que me brinden.
HU-5	PB-4	5días	10	Como un cliente debería poder rellenar una encuesta de preguntas básicas respecto a la enfermedad que yo seleccione con el fin de saber mi conocimiento respecto a la enfermedad.
HU-6	PB-5	6días	50	Como cliente yo debería tener aplicación con un diseño de vista que pueda aportarme la información ordenada y legible con el fin de tener un mejor entendimiento o interacción con la aplicación.
HU-7	PB-6	6días	50	Como cliente yo debería poder obtener un analisis de mis respuestas para poder comprobar que tanto conocimiento tengo sobre la enfermedad.

# Capítulo 6

## Planificación

### 6.0.1. Tareas

Requisito	Tarea	Responsable	Estimado	Descripcion
HU-4	T-1	Torres	7 horas	Lograr la traducción correcta de esta informacion en las lenguas Castellano y Quechua.
HU-4	T-1	Vilca	5 horas	Buscar informacion acerca de la anemia y diabetes.

Requisito	Tarea	Responsable	Estimado	Descripcion
HU-2 y 3	T-3	Flores	5 horas	Realizar una interfaz de login movil.
HU-2 y 3	T-3	Vilca	5 horas	Desarrollo de la base de datos con las tablas.
HU-2 y 3	T-3	Flores	4 horas	Realizar una interfaz de registro movil.
HU-2 y 3	T-3	Torres	5 horas	Realizar una interfaz de login web.
HU-2 y 3	T-3	Torres	5 horas	Realizar una interfaz de registro web.

Requisito	Tarea	Responsable	Estimado	Descripcion
HU-5	T-5	Torres	6 horas	Realización de la interfaz para los cuestionarios para las enfermedades web.
HU-7	T-7	Torres	10 horas	Realizar la interfaz de los cuadros estadísticos sobre los resultados generales de todos los usuarios participantes y también de manera personal para cada usuario.

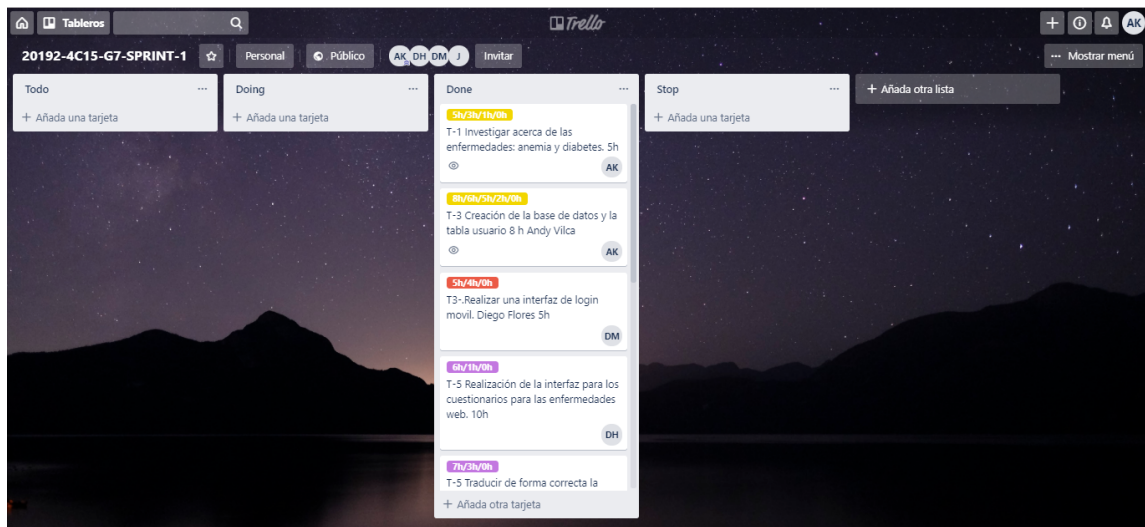


Figura 6.1: Trello del proyecto Primer Spring

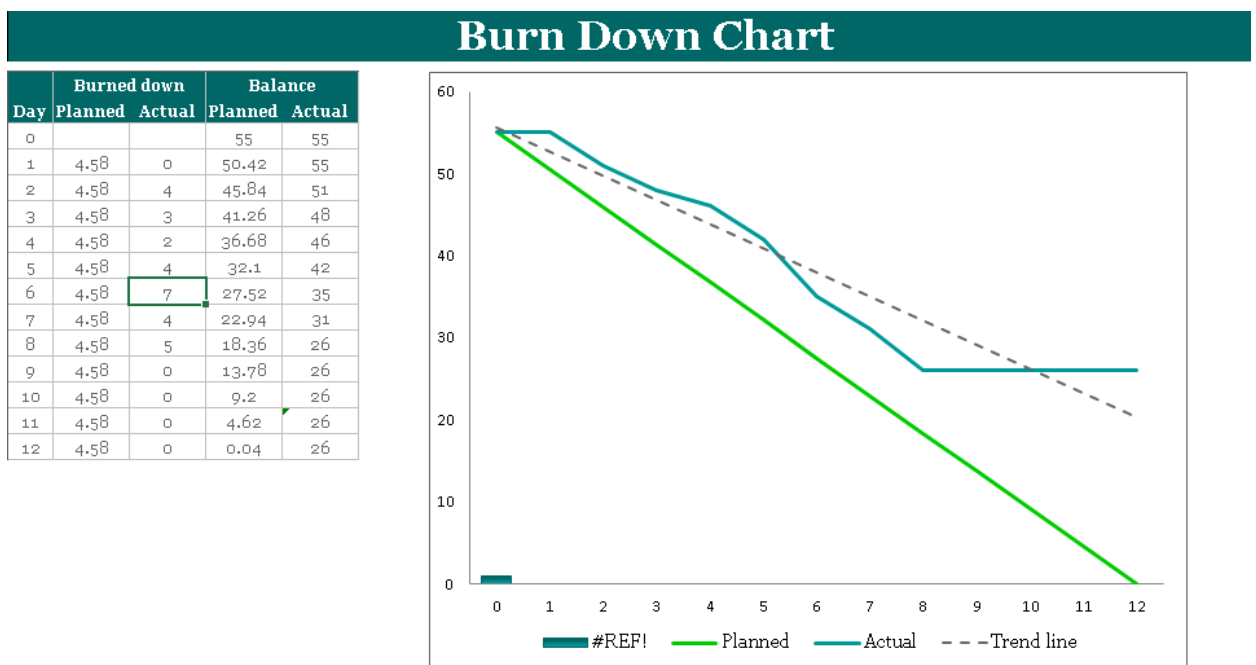


Figura 6.2: Burndown



Figura 6.3: Trello del proyecto Segundo Spring

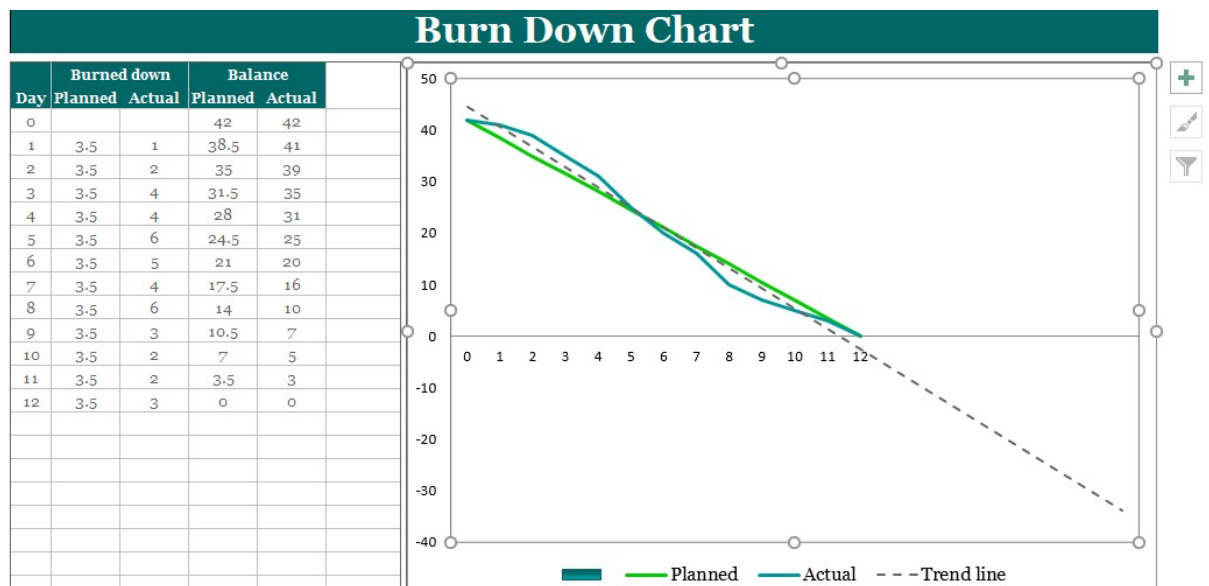


Figura 6.4: Segundo Burndown

# Capítulo 7

## Conclusiones



# Capítulo 8

## Recomendaciones

## Capítulo 9

### Referencia Bibliograficas

<https://github.com/rafael1diego/VFT>

# Capítulo 10

## Anexos