



**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 segun 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 Castellana,Aimara y Quechua en el Perú.a



# 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

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

## Capítulo 5

### Criterios de Terminacion

## Capítulo 6

## Prototipos

## Capítulo 7

### Epicas

## Capítulo 8

# Historias de Usuarios

- Como cliente, yo debería acceder al sistema y elegir el tipo de lengua que hablo a fin de comprender la información que me brinden
- Como un cliente que habla una lengua nativa (quechua o aymara), 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.
- 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.

# Capítulo 9

## Planificación

## Capítulo 10

## Conclusiones



# Capítulo 11

## Recomendaciones

## Capítulo 12

### Referencia Bibliograficas

## Capítulo 13

### Anexos