

**CASO 5: “Diseño Aplicación Móvil para Asesoras de Hogar” PTY4478**

# CONTEXTO

Después de un arduo estudio de mercado, se observa que las asesoras del hogar no saben cómo reaccionar frente a una emergencia en el hogar, ya sea, con cuidados a algún niño, los cuales están propensos a cualquier accidente como caída a piscinas, cortes, quemaduras; también la posibilidad de otros riesgos como incendios, terremoto, derrumbe, sospecha de robo entre otros.

Para ello es importante considerar la respuesta y reacción para cada una de las alternativas propuestas como la posibilidad de desplegar los diferentes números de teléfonos de emergencia.

Para ello es importante considerar la respuesta y reacción para cada una de la opciones propuestas como la posibilidad de desplegar los números de teléfonos de emergencia que permita llamar a una unidad de emergencia médica más cercana a su domicilio en caso de un accidente generado por caída a una piscina, corte o quemadura o desarrollar una consulta médica o de personal de enfermería vía telemedicina si es para consultar por el estado de salud en particular.

En tanto frente a una emergencia como un incendio la conexión a la compañía de bomberos más cercana a su domicilio y en el caso de robos al igual que el caso anterior la Comisaría de Carabineros más cercana a su domicilio o el servicio de seguridad de la comuna en la que reside.

# PROBLEMÁTICA

Como problemática tenemos que las asesoras del hogar no cuentas con la información accesible para actuar en forma rápida frente a una situación de urgencia.

# OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un proyecto tecnológico cuyo objetivo es diseñar un sistema informático a través de la ejecución de una aplicación móvil.

# OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Desarrollar una aplicación de fácil acceso en forma rápida, amigable e intuitiva para el usuario.
2. Disponer de una aplicación móvil que contenga información útil sobre cómo reaccionar frente a posibles emergencias a las cuales se vea enfrentada en su labor doméstico de cuidado de niños.
3. Disponer de las opciones de emergencia para cada situación de emergencia.

# PERFIL DE USUARIO

Es importante destacar en el desarrollo de la aplicación el perfil de usuario considerando que es una asesora de hogar y que muchas de ellas, solo tienen conocimientos básicos de utilización del celular y no está familiarizada con el usos de plataformas móviles dependiendo de la edad, lo que conlleva a trabajar un sistema amigable por lo tanto la aplicación no debe ser compleja de uso, y la información a mostrar debe ser precisa y concisa. Además, debe considerar factores que las ayuden a tener una mejor User Experience al momento de su uso.

Por lo tanto, usted debe considerar los factores psicológicos y de uso al momento de realizar la aplicación, por ello, deberá realizar un Customer Journey Map, un Mapa de Empatía y un prototipado a mano para poder determinar el mejor uso que se le podría dar a la aplicación.

En función del carácter amigable de la aplicación y la funcionalidad de esta, al considerar todas las instancias de una emergencia doméstica, podremos validar su factibilidad técnica y práctica de desarrollo por parte del usuario.

# NECESIDADES

A continuación se encuentran las actividades que la aplicación podrá ejercer y sus respectivas restricciones.

## Requerimiento funcional

* La aplicación podrá hacer llamadas directas a los números de emergencia
* La aplicación permitirá enviar la ubicación actual
* La aplicación deberá tener ayudas en casos de riesgos

## Requerimiento no funcional

* No se podrá realizar varias llamadas seguidas
* La aplicación debe ser amigable e intuitiva
* La aplicación estará disponible solo en Android

## Restricciones tecnológicas

-Se trabajará en Android Studio (lenguaje java), correspondiente al software que se utilizara para programar la aplicación.

-Este programa solo se aplicar bajo sistema operativo Android para celulares.

-La solución tecnológica debe disponer de manuales de usuario estructurados adecuadamente.

# MODULOS A DESARROLLAR

Dentro de la solución tecnológica de los módulos a desarrollar serían los siguientes:

## Actividades

Una actividad es el punto de entrada de interacción con el usuario. Representa una pantalla individual con una interfaz de usuario.

Una actividad posibilita las siguientes interacciones clave entre el sistema y la aplicación:

* + Realizar un seguimiento de lo que realmente le interesa al usuario (lo que está en pantalla) para garantizar que el sistema siga ejecutando el proceso que aloja la actividad.
  + Saber que los procesos usados con anterioridad contienen elementos a los que el usuario puede regresar (actividades detenidas) y, en consecuencia, priorizar más esos procesos que otros.
  + Ayudar a la aplicación a controlar la finalización de su proceso para que el usuario pueda regresar a las actividades con el estado anterior restaurado.
  + Permitir que las aplicaciones implementen flujos de usuarios entre sí y que el sistema los coordine (el ejemplo más común es compartir).

## Servicios

Un servicio es un punto de entrada general que permite mantener la ejecución de una aplicación en segundo plano por diversos motivos. Es un componente que se ejecuta en segundo plano para realizar operaciones de ejecución prolongada o para realizar tareas de procesos remotos

## Receptores de emisiones

Un receptor de emisión es un componente que posibilita que el sistema entregue eventos a la aplicación fuera de un flujo de usuarios habitual, lo que permite que la aplicación responda a los anuncios de emisión de todo el sistema

## Proveedores de contenidos

Un proveedor de contenido administra un conjunto compartido de datos de la aplicación que puedes almacenar en el sistema de archivos, en una base de datos

**CONDICIONES DE APROBACION DE LA SOLUCION** (criterios de aceptación o requisitos de aceptación)

Los criterios o condiciones por los cuales el desarrollo de la aplicación móvil dará por aprobado el cierre del proyecto se detallan a continuación:

**ALCANCE**: El proyecto debe garantizar que se cumplió con la totalidad del alcance basado en los requerimientos y la historia de usuario.

**FUNCIONAMIENTO:** El proyecto debe garantizar la ejecución correcta de: la Base de Datos, las interfaces y las funcionalidades requeridas, de acuerdo a los términos de referencia, estándares de calidad de los diferentes módulos.

**CALIDAD:** El proyecto debe garantizar que se desarrollaron y ejecutaron todos los procesos de calidad y pruebas de la Base de Datos, las interfaces y las funcionalidades de la solución de acuerdo a los términos de referencia

**DOCUMENTACIÓN:** El proyecto debe garantizar que se cuenta con toda la documentación de la aplicación móvil, técnica del software y manuales de usuario correctamente documentados y finalizados, de acuerdo a los términos de referencia.

**CAPACITACIÓN:** El proyecto debe garantizar el desarrollo de un plan de capacitación a los distintos actores.

**IMPLANTACIÓN:** El proyecto debe garantizar que la solución tecnológica quedo ejecutada y validad en función de las necesidades y funcionalidades del usuario.

**INSTALACIÓN Y RESPALDO:** El proyecto debe dar las garantías de la instalación en función de los requerimientos funcionales de la aplicación.

**SEGURIDAD Y CONFIDENCIALIDAD DE DATOS:** El proyecto debe garantizar la existencia de mecanismos de seguridad y confidencialidad de la Base de Datos y sus interfaces en conjunto con el grado de funcionalidad de la aplicación móvil acorde a los requerimientos y necesidades del usuario **GESTIÓN DEL PORTAFOLIO**

De acuerdo a su definición, la asignatura portafolio de título está estructurada en 3 entregas, a modo de ir en forma incremental generando los entregables que conforman el producto y su gestión. El detalle de los entregables será proporcionado por el docente, según los lineamientos de la asignatura.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fase/Etapa** | **Descripción general de los Entregables** |
| ETAPA 01: | PROYECTO   * Todos los entregables relacionados con la gestión del ciclo de vida de la dirección del proyecto, los grupos de proceso y sus áreas de conocimiento, de acuerdo a los términos de referencia, cultura empresarial y activos de la empresa. * Un informe del estado de avance del proyecto de acuerdo a los términos de referencia del proyecto.   PRODUCTO |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Un porcentaje de los entregables asociados al desarrollo del producto basado en una metodología de desarrollo de una aplicación móvil y de acuerdo a los términos de referencia y necesidades del cliente. |
| ETAPA 02: | PROYECTO   * Actualización de todos los entregables relacionados con la gestión del ciclo de vida de la dirección del proyecto, los grupos de proceso y sus áreas de conocimiento, de acuerdo a los términos de referencia, cultura empresarial y activos de la empresa. * Un informe del estado de avance del proyecto de acuerdo a los términos de referencia del proyecto.   PRODUCTO   * Un porcentaje de los entregables asociados al desarrollo del producto basado en una metodología de desarrollo de una aplicación móvil de acuerdo a los términos de referencia y necesidades del cliente. |
| ETAPA 03: | PROYECTO   * Actualización de todos los entregables relacionados con la gestión y cierre del ciclo de vida de la dirección del proyecto, los grupos de proceso y sus áreas de conocimiento, de acuerdo a los términos de referencia, cultura empresarial y activos de la empresa.   PRODUCTO   * Todos los entregables asociados al desarrollo del producto basado en una metodología de desarrollo de una aplicación móvil y de acuerdo a las necesidades del cliente. |