



ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Quarter to pill

Descripción breve

Breve aplicación para móviles para ayudar a mejorar la salud de los pacientes

Luis Fernando Gomez Alejandro
Francisco Gerardo Mares Solano
Ricardo Olivo Martínez
Andrés Roberto Meza Rivera

CONTENIDO

1	Antecedentes	1
2	Introducción	1
2.1	Situación Actual.....	1
2.2	Descripción del proyecto.....	1
3	Requerimientos del sistema.....	1
4	Factibilidad técnica.....	1
4.1	Consideraciones de hardware.....	1
4.2	Consideraciones de software	1
4.3	Familiaridad.....	1
4.4	Tamaño.....	2
5	Factibilidad económica.....	2
6	Estructura del proyecto.....	2
6.1	Objetivos y ventajas	2
6.2	Familiaridad con la aplicación	2

1 ANTECEDENTES

2 INTRODUCCIÓN

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

Los usuarios se les conocen por ser unos cuantos irresponsables o poco cuidadosos cuando se trata de tomar sus medicamentos o personas que sufran de trastornos o estén muy ocupados para tomar sus medicamentos, de esta manera olvidan tomarlos o los toman de maneras atrasadas, y esto dificulta y ralentiza el proceso de sanación de los pacientes

2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nuestra aplicación garantiza al usuario notificarle con tiempo de anticipación para poder tomar los medicamentos de manera correcta de este modo el usuario tendrá la posibilidad de elevar su calidad de vida sanando más rápido y sin preocupaciones, a su vez dejamos de que el usuario deje de pensar cuando debe tomar sus medicamento programando cada vez que deberá tomar su pastilla y agendar hasta cuando dejara de tomarlas.

3 REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

El sistema será una aplicación para los dispositivos móviles Android por el alto mercado que tiene, además de que el usuario está más familiarizado con las aplicaciones de Android este deberá ser lo más liviano posible para que toda la gente pueda tener la aplicación sin tener que sacrificar su espacio de almacenamiento, y correrá en versiones posteriores a Android 4.2.1

4 FACTIBILIDAD TÉCNICA

4.1 CONSIDERACIONES DE HARDWARE

Correrá en Smart-Phones que tengan la actualización 4.2.1 en adelante no se necesita más hardware

4.2 CONSIDERACIONES DE SOFTWARE

La plataforma a desarrollar el lenguaje manejado es Java de tal modo de que no tenemos que considerar software que se desconozca

4.3 FAMILIARIDAD

Todos los usuarios alguna vez han dependido de medicamentos o han estado en el problema de que olvidan tomar sus medicamentos entonces los usuarios están muy bien familiarizados con el problema y con parte de la solución ya que todos saben ocupar un Smart-Phone.

4.4 TAMAÑO

El tamaño de la primera entrega solo está enfocado a solo dar y recordar cuando tomar los medicamento, después dará recomendaciones o información importante pero sobre todo preventiva para ayudar a mejorar la calidad de vida de los pacientes.

5 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Nuestra aplicación es factible, debido a que solo necesitamos de nuestras computadoras, un servidor prestado para poder otorgar las aplicaciones a los usuarios que la requieran.

6 ESTRUCTURA DEL PROYECTO

6.1 OBJETIVOS Y VENTAJAS

Queremos que los pacientes ocupen nuestra aplicación, queremos prevenir que los usuarios descuiden temas relacionados con su salud, de este modo queremos aumentar la calidad de vida de nuestros pacientes, así como su bolsillo porque cuando los pacientes se curan de manera más rápida, dejan de depender de tanto medicamento comprado.

6.2 FAMILIARIDAD CON LA APLICACIÓN

Los usuarios están ampliamente familiarizados con la programación de alarmas de despertadores, nuestra aplicación tiende a ser similar de modo que es muy familiar para el usuario el uso de estas tecnologías