



**Diseño y programación de  
software multiplataforma  
DPS104Grupo 01T**

**Ciclo 2 - 2022**

**Primera Fase Proyecto**

**Docente:**

Ing. Karens Lorena Medrano.

**Alumno:**

**Carnet:**

Rocío Esmeralda Rodríguez Salazar	RS200052
José ismael Marín azúcar	MA162235
Esteban Alexander Gámez Pérez	GP080240
Samuel Alejandro Granados Gonzales	GG150384

---

**SOYAPANGO, SAN SALVADOR, 11/09/202**

# Índice

Introducción.....	3
4.El diseño UX/UI -> Mock Ups.....	4
5. Lógica a utilizar .....	11
<b>5.1 Diagrama de clases</b> .....	12
6. Herramientas a utilizar durante el desarrollo.....	13
7. Presupuesto del costo de la aplicación .....	14
8. Fuentes de consulta.....	15

## **Introducción**

Las aplicaciones móviles han recorrido un largo camino en su evolución, al punto de que hoy en día, se han convertido en una parte fundamental de las empresas debido a los beneficios que las TIC brindan a los usuarios, mejorando radicalmente la calidad, la rentabilidad y el tiempo de los procesos que se realizan dentro de las diferentes entidades a nivel mundial.

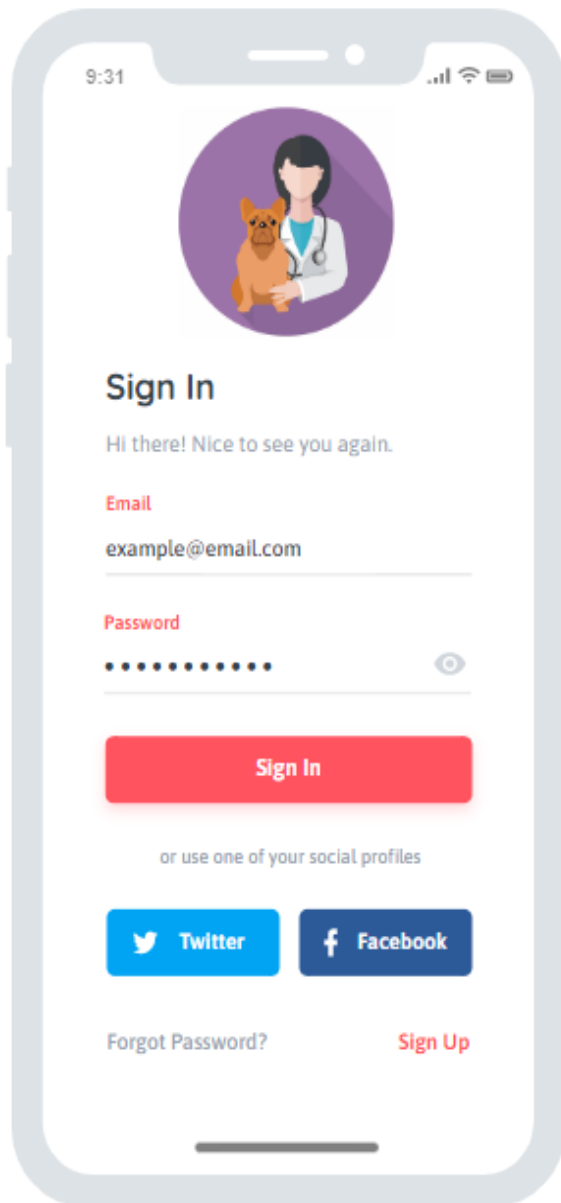
Las herramientas tecnológicas han transformado completamente la forma en que se gestionan los centros de salud, en específico las clínicas veterinarias, ya que han permitido optimizar en gran magnitud el cuidado de las mascotas, controlando estrictamente los tratamientos aplicados, al igual que la fidelización de sus clientes brindándoles atención de calidad.

Sin embargo, en El Salvador aún queda camino por recorrer en lo que respecta a la implementación de nuevas tecnologías, como es el caso del sector de la medicina veterinaria, que con frecuencia se ha observado que, en muchas clínicas siguen manejando los diferentes tipos información en papel, ya sea porque son centros veterinarios que apenas están incursionando o debido a que en el mercado estos sistemas suelen ser muy costosos y no se ajustan a las necesidades específicas de la clínica.

En este proyecto se presenta una solución a este problema, definiendo el desarrollo de una aplicación móvil que permita a las clínicas veterinarias asegurar y administrar su información, además de influir positivamente el desempeño de las actividades laborales y los servicios que ofrece, también fomenta la fidelización entre sus clientes para que de esta forma las pequeñas clínicas tengan acceso a una aplicación móvil económica y adaptada a sus necesidades.

## 4.El diseño UX/UI -> Mock Ups

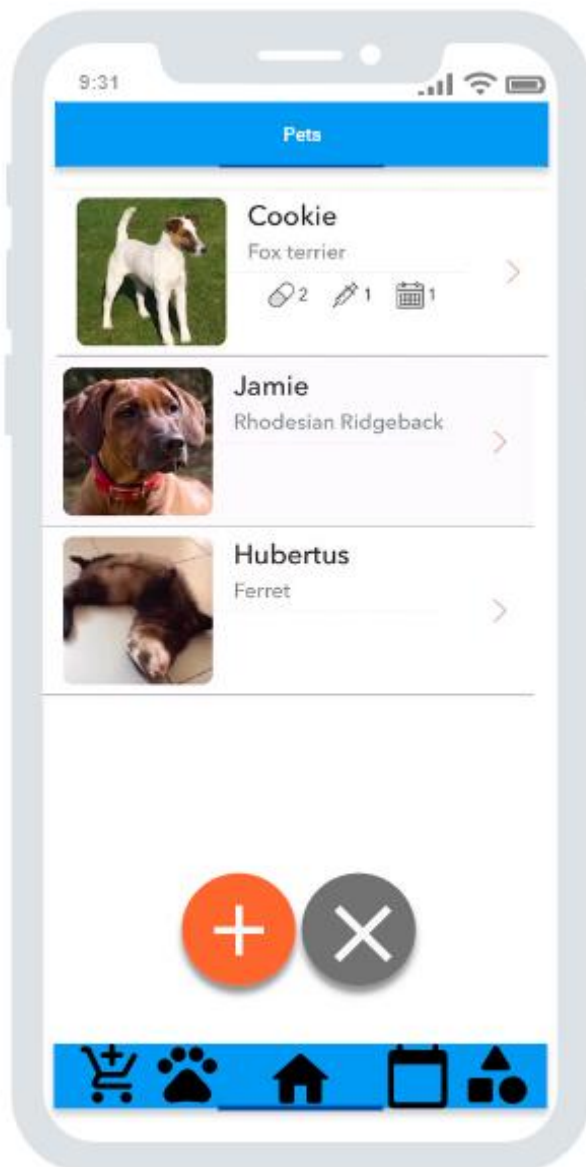
### LOGIN



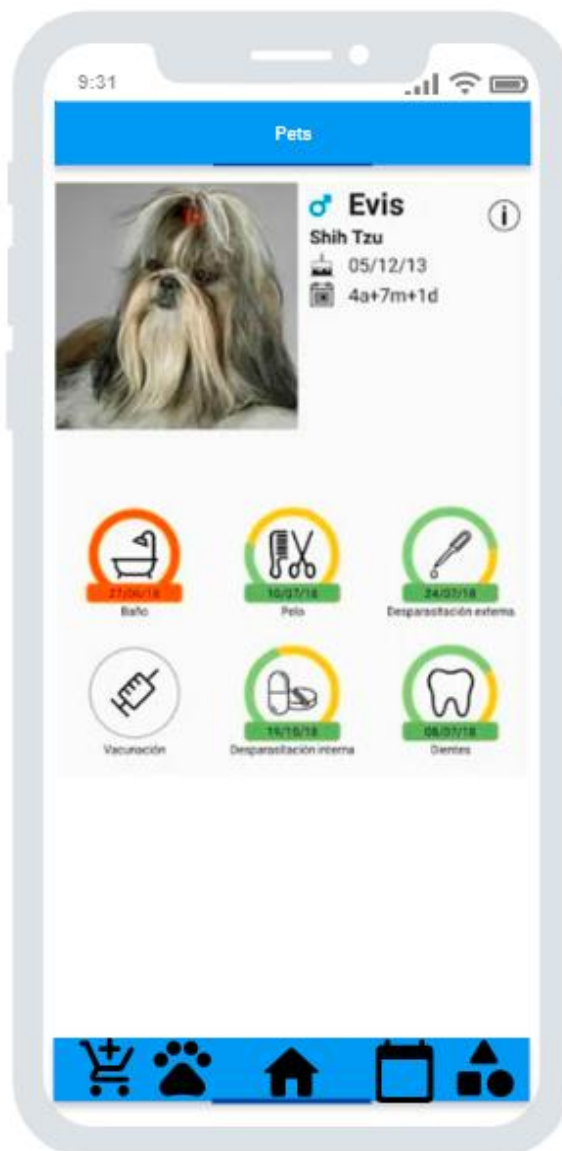
### MENU



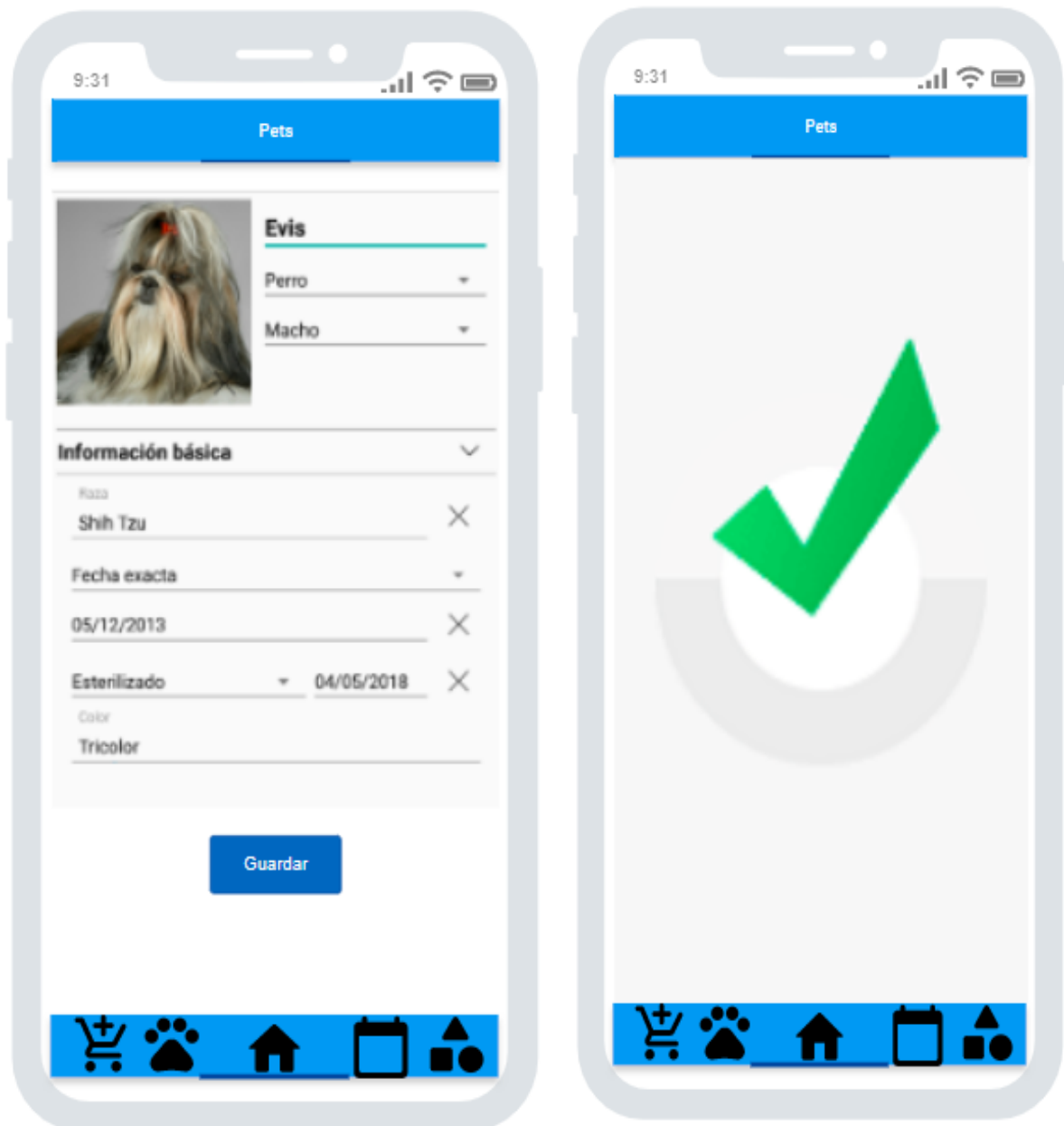
## MENU-MIS MASCOTAS



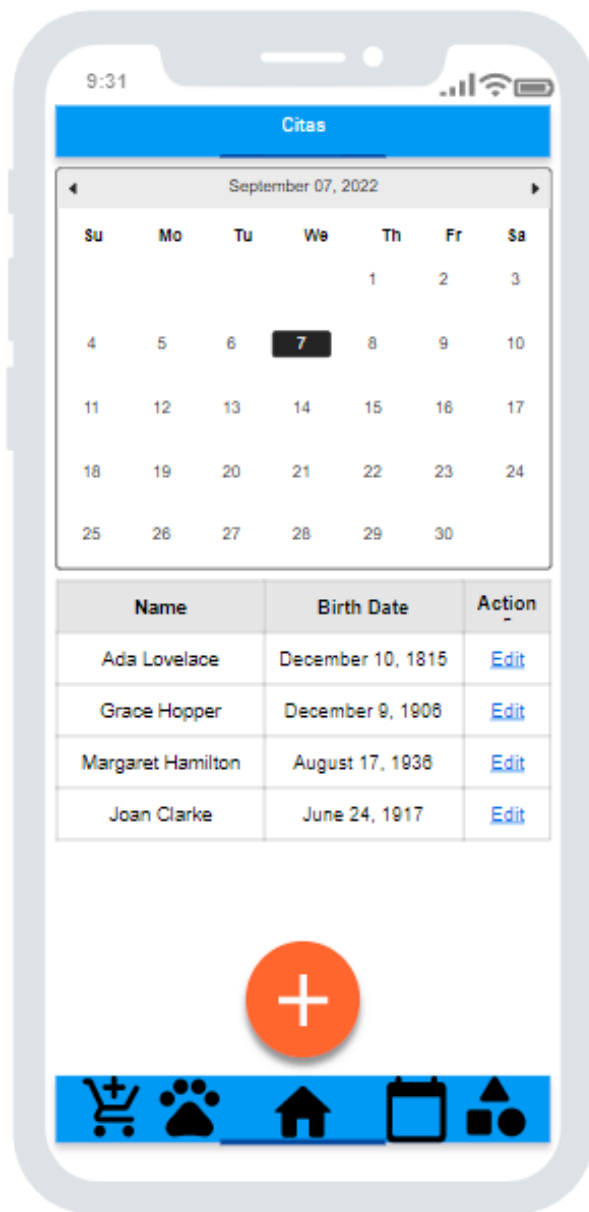
## MENU-MIS MASCOTAS-NOMBRE



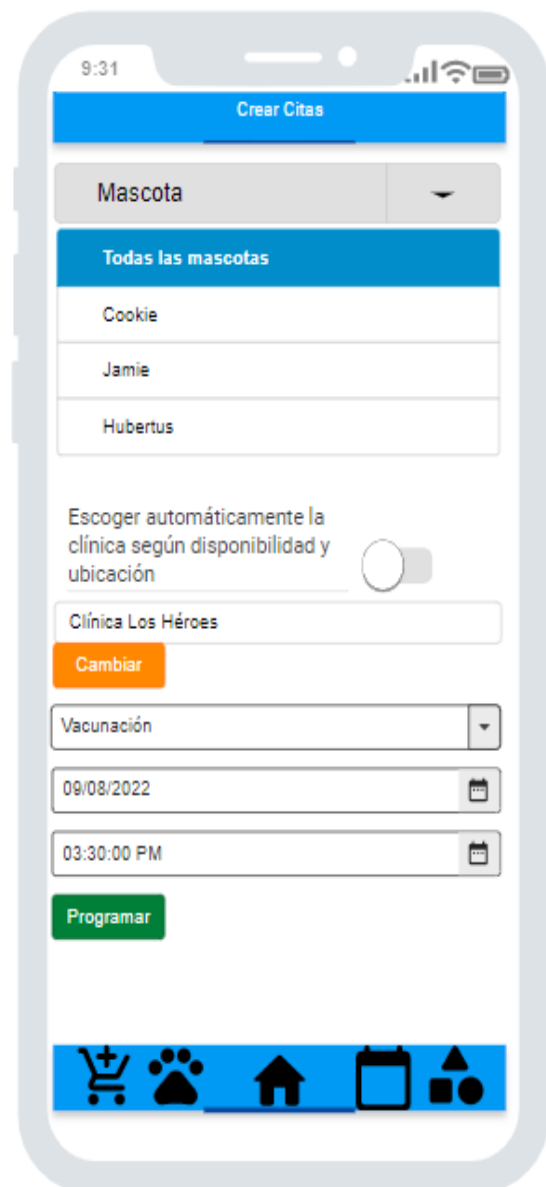
## MENU-MIS MASCOTAS-NOMBRE



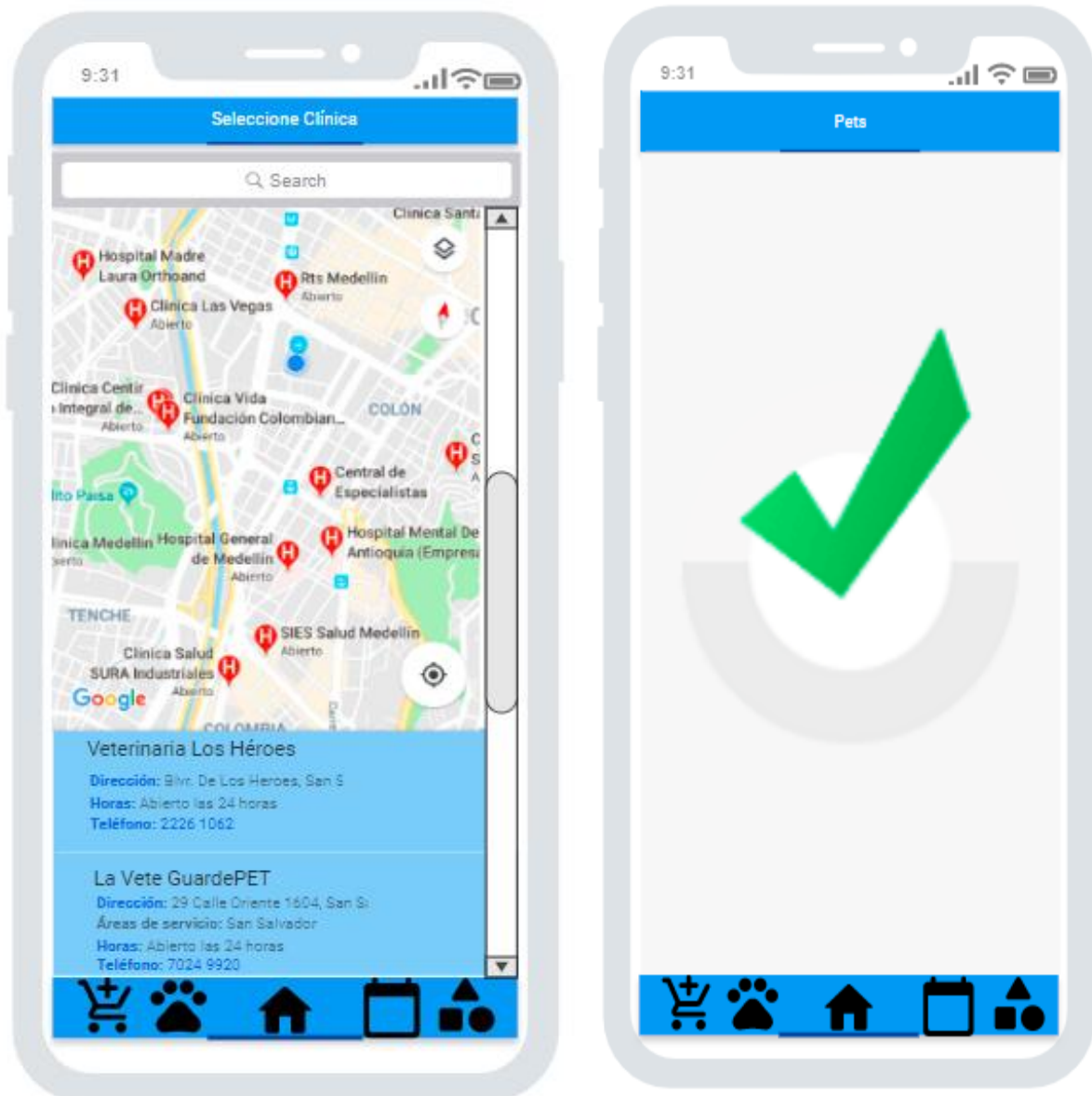
## MENU-PCITAS



## MENU-PCITAS-CREAR CITAS

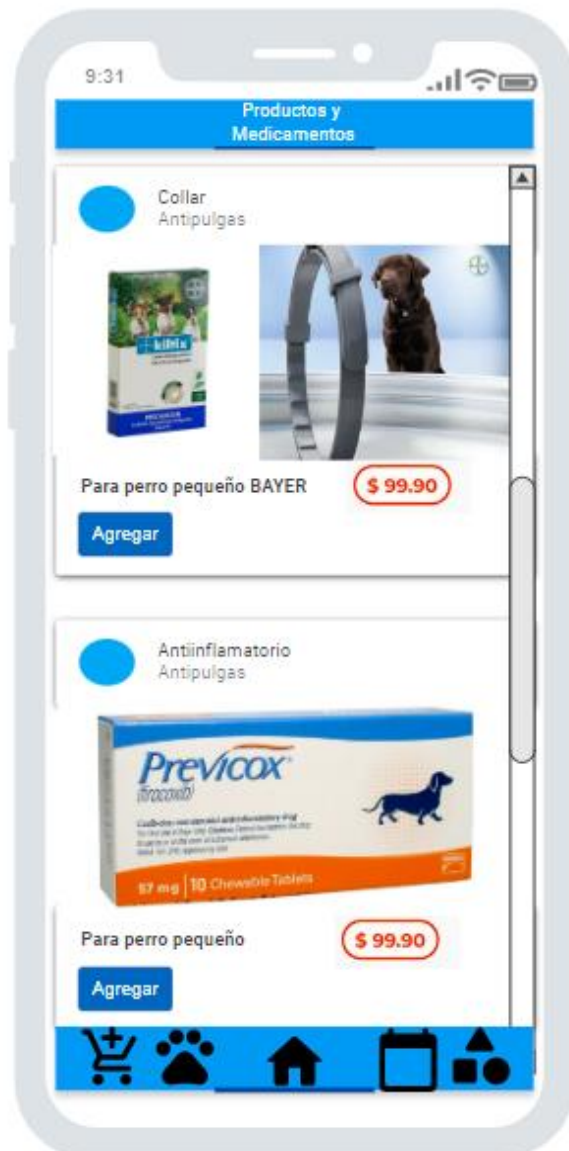


## MENU-PCITAS-CREAR CITAS-LUGAR

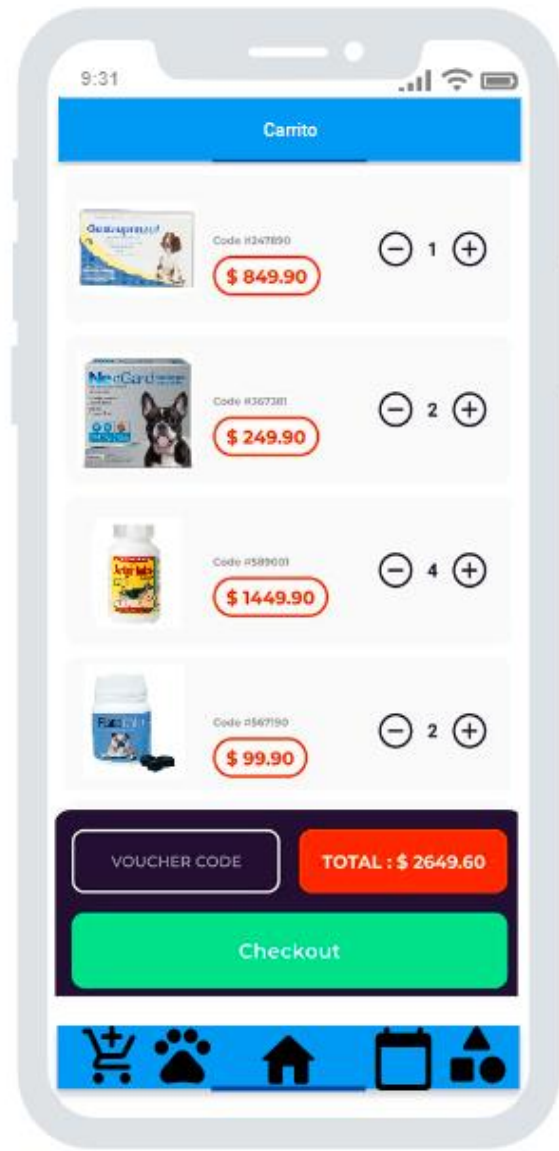




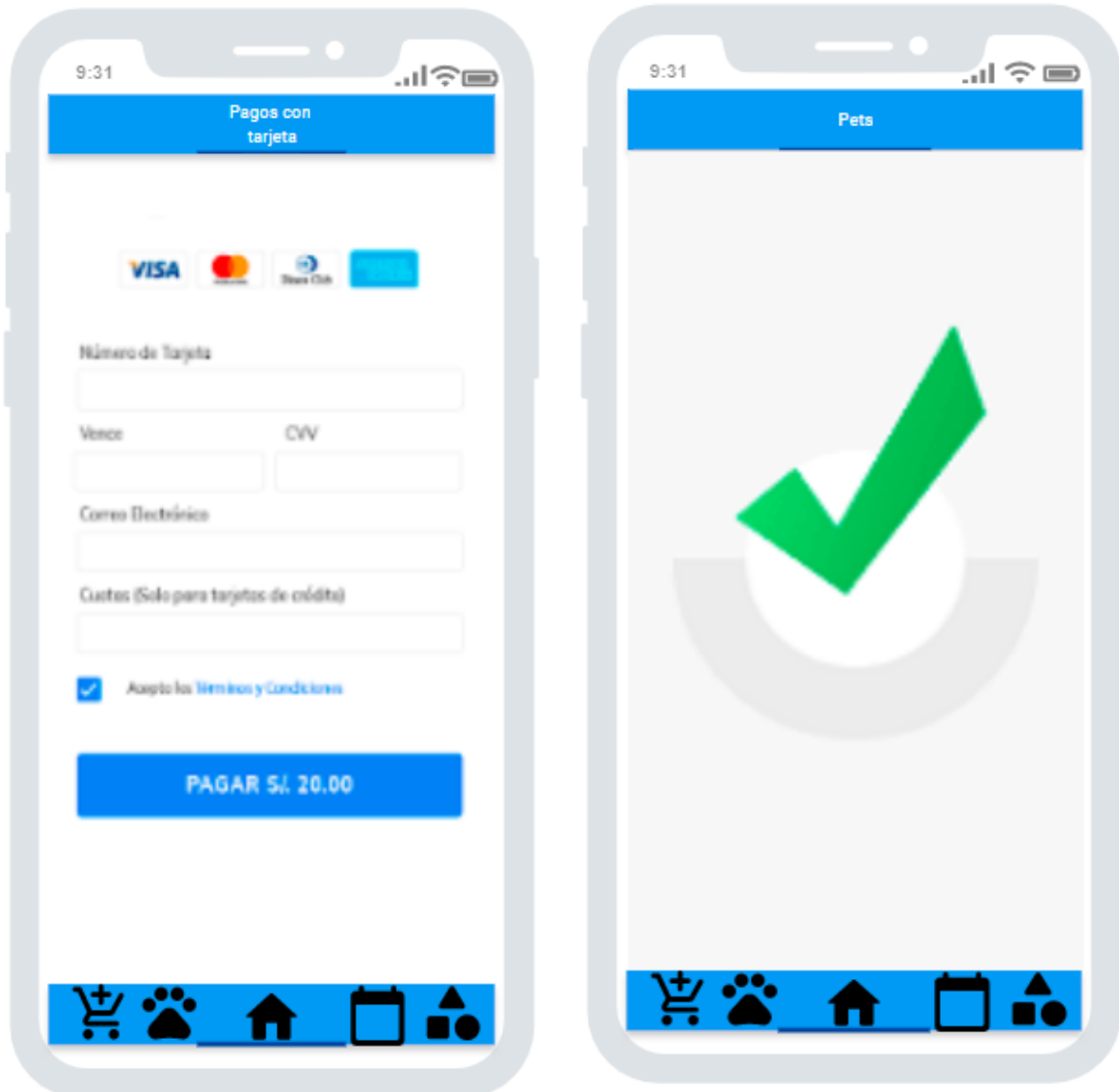
## MENU-PRODUCTOS



## CARRITO



## MENU-CARRITO-PAGOS



## 5. Lógica a utilizar

El funcionamiento se basa en un usuario que, al crear su cuenta dentro de la aplicación, ingresa su o sus mascotas junto con sus datos teniendo así la información necesaria a la mano y guardada en la base de datos, además dentro de la aplicación se tienen distintas opciones

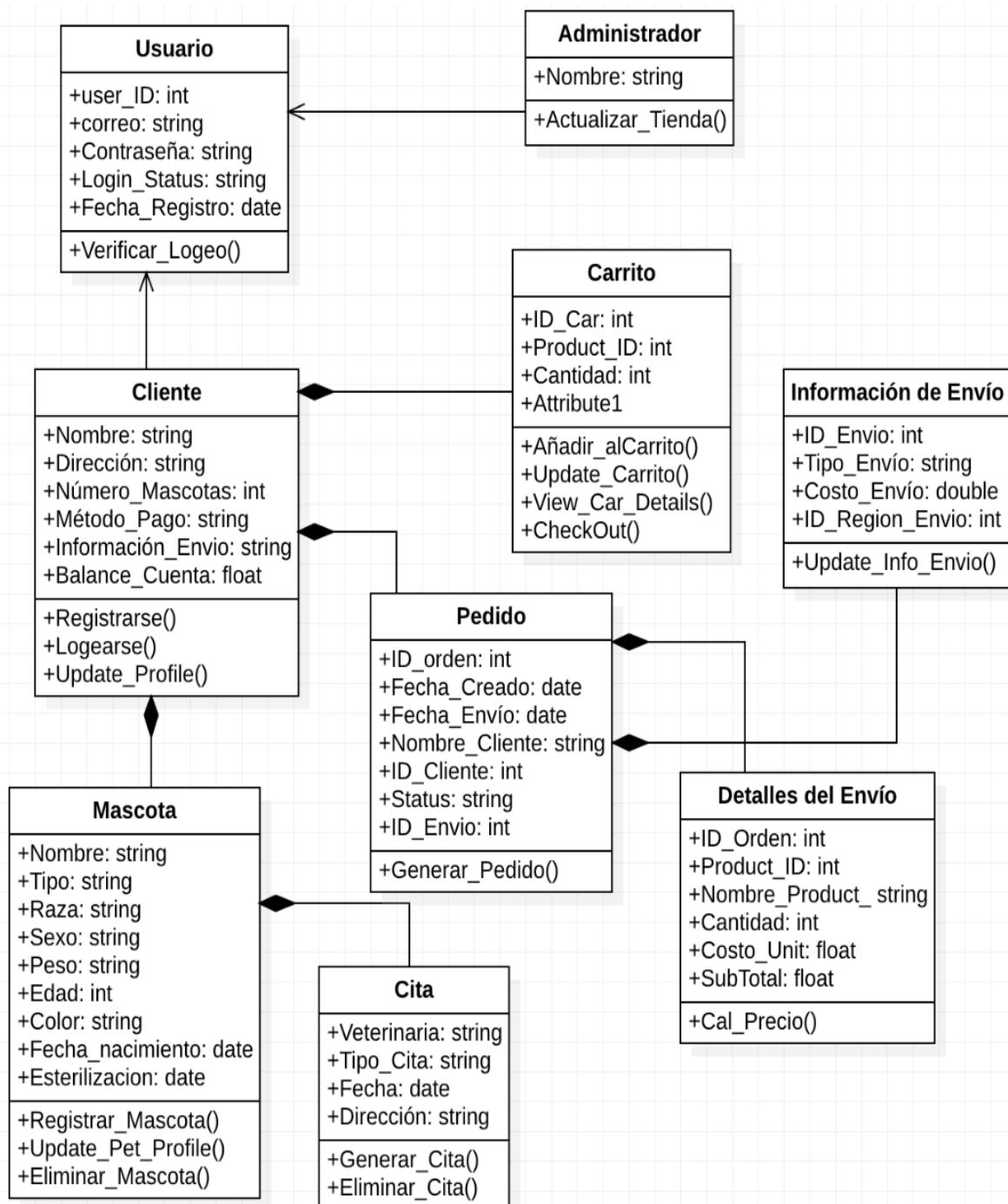
Mascotas: Agregar o eliminar mascotas. Apartado donde se puede encontrar todos los datos generales de la mascota, así como sus próximas citas.

Citas: Agendar una cita para el propósito deseado (vacunación, revisión, baño, etc.), o cancelar, esta puede ser en las veterinarias ofertadas dentro de la aplicación.

Productos: Puede buscar productos o medicamentos de su interés y visualizar su información, además de poder agregarlos a su carrito de compra.

Carrito: Proceso final para la compra de productos, si los productos se encuentran hábiles se procesa el pago y envío del producto.

## 5.1 Diagrama de clases



## 6. Herramientas a utilizar durante el desarrollo

Herramientas	
Nombre	Descripción
Visual Studio Code 	Herramienta utilizada para la codificación
Mock Ups 	Herramienta utilizada para la realización de las pantallas prototipo
GitHub 	Herramienta utilizada para el control de versiones
Android Studio 	Herramienta utilizada para realizar las pruebas de la aplicación
Trello 	Herramienta utilizada para la gestión y administración del proyecto

## 7. Presupuesto del costo de la aplicación

<b>Presupuesto</b>		
<i>Concepto</i>	<i>Descripción</i>	<i>Monto</i>
Diseño de la aplicación	Mockus	\$95.00
Desarrollo de la aplicación	Incluye el pago respectivo a los miembros del equipo	\$400.00
Mantenimiento de la aplicación	Pantallas, actualizaciones	\$55.00
Equipo informático	Depreciación	\$55.00
Internet	Gastos por servicio	\$120.00
Energía eléctrica	Gastos por servicio	\$150.00
<b>Total, presupuestado: \$875.00</b>		

## 8. Fuentes de consulta

*CREATIVE COMMONS*. (s.f.). Obtenido de Creative Commons licenses are 20!: <https://creativecommons.org/>

*CREATIVE COMMONS*. (s.f.). Obtenido de Lo que nuestras licencias hacen: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

*DELOITTE*. (s.f.). Obtenido de ¿Qué es React Native?: <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/que-es-react-native.html>

REHKOPF, M. (09 de 09 de 2022). *ATLASSIAN*. Obtenido de Kanban frente a scrum: ¿qué metodología ágil prefieres?: <https://www.atlassian.com/es/agile/kanban/kanban-vs-scrum#:~:text=Resumen%3A%20el%20dilema%20de%20%E2%80%9Ckanban,de%20trabajo%20cortos%20y%20estructurados.>