INDICE

[**1.** **INFORMACIÓN GENERAL** 3](#_Toc39944144)

[**2.** **DESCRIPCIÓN** 4](#_Toc39944145)

[**3.** **JUSTIFICACIÓN** 5](#_Toc39944146)

[**5.** **EL PROBLEMA** 7](#_Toc39944147)

[**6.** **OBJETIVOS** 10](#_Toc39944148)

[**6.1.** **Objetivo General** 10](#_Toc39944149)

[**6.2.** **Objetivo especifico** 10](#_Toc39944150)

[**7.** **ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS** 12](#_Toc39944151)

[**Tabla 2** Tareas en relación a los objetivos planteados 12](#_Toc39944152)

[**8.** **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA** 16](#_Toc39944153)

[**8.1.** **ANTECEDENTES** 16](#_Toc39944154)

[**8.1.1.** **¿QUE ES GESTIÓN?** 17](#_Toc39944155)

[**8.1.2.** **GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN** 17](#_Toc39944156)

[**8.1.3.** **AGENDA** 18](#_Toc39944157)

[**8.1.4.** **SERVICIO** 18](#_Toc39944158)

[**8.1.5.** **ATENCIÓN** 19](#_Toc39944159)

[**8.1.6.** **PACIENTE** 19](#_Toc39944160)

[**8.1.7.** **NOTA DE VENTA** 19](#_Toc39944161)

[**8.1.8.** **CONSULTA MEDICA** 20](#_Toc39944162)

[**8.1.9.** **FICHA MÉDICA** 21](#_Toc39944163)

[**8.1.10.** **HISTORIA CLÍNICA** 21](#_Toc39944164)

[**8.1.11.** **TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)** 22](#_Toc39944165)

[**8.1.12.** **WEB** 23](#_Toc39944166)

[**8.1.13.** **APLICACIONES WEB** 24](#_Toc39944167)

[**8.1.14.** **DISPOSITIVOS MÓVILES** 25](#_Toc39944168)

[**8.1.15.** **APLICACIONES MÓVILES** 25](#_Toc39944169)

[**8.1.16.** **¿QUÉ ES HTML?** 27](#_Toc39944170)

[**8.1.17.** **¿QUÉ ES CSS?** 27](#_Toc39944171)

[**8.1.18.** **¿QUÉ ES JAVASCRIPT?** 28](#_Toc39944172)

[**8.1.19.** **¿QUÉ ES REACT JS?** 28](#_Toc39944173)

[**8.1.20.** **¿QUÉ ES PHP?** 29](#_Toc39944174)

[**8.1.21.** **PATRON DE DISEÑO MVC** 30](#_Toc39944175)

[**8.1.22.** **¿QUÉ ES LARAVEL?** 30](#_Toc39944176)

[**8.1.23.** **API REST** 31](#_Toc39944177)

[**8.1.24.** **JSON (JavaScript Object Notation)** 32](#_Toc39944178)

[**8.1.25.** **JAVA** 32](#_Toc39944179)

[**8.1.26.** **Base de datos** 34](#_Toc39944180)

[**8.1.27.** **MYSQL** 35](#_Toc39944181)

[**1.1.1.** **¿QUÉ ES SERVIDOR?** 36](#_Toc39944182)

[**1.1.2.** **¿QUÉ ES SERVIDOR WEB?** 36](#_Toc39944183)

[**1.1.3.** **GIT** 37](#_Toc39944184)

[**1.1.4.** **GIT HUB** 37](#_Toc39944185)

[**1.1.** **ASPECTOS PEÓRICOS CONCEPTUALES** 38](#_Toc39944186)

[**1.1.1.** **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN** 38](#_Toc39944187)

[**1.1.2.** **BASE DE DATOS** 38](#_Toc39944188)

[**1.1.3.** **ANDROID STUDIO** 39](#_Toc39944189)

[**1.1.4.** **DEFINICION DE LENGUAJE UNIFICADO DE MODELO** 39](#_Toc39944190)

[**1.1.4.1.** **¿PARAQUE SIRVE UML?** 40](#_Toc39944191)

[**1.1.4.2.** **TIPOS DE DIAGRAMA UML** 41](#_Toc39944192)

[**1.1.5.** **MODELO INTERACTIVO INCREMENTAL** 42](#_Toc39944193)

[**1.1.5.1.** **ETAPAS DEL MODELO INTERACTIVO INCREMENTAL** 42](#_Toc39944194)

[**1.1.5.1.1.** **FASE DE ANALISIS** 42](#_Toc39944195)

[**1.1.5.1.2.** **FASE DE DISEÑO** 43](#_Toc39944196)

[**1.1.5.1.3.** **FASE DE IMPLEMENTACIÓN** 43](#_Toc39944197)

[**1.1.5.1.4.** **FASE DE PRUEBAS** 44](#_Toc39944198)

[**1.** **PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS** 44](#_Toc39944199)

[**2.** **METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL** 44](#_Toc39944200)

[**2.1.** **TIPO DE INVESTIGACIÓN** 44](#_Toc39944201)

[**2.1.1.** **INVESTIGACIÓN DE CAMPO** 44](#_Toc39944202)

[**2.1.2.** **INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA** 45](#_Toc39944203)

[**2.1.3.** **INVESTIGACIÓN BIBLIOGRAFICA** 45](#_Toc39944204)

[**2.2.** **MÉTODOS GENERALES DE LA CIENCIA** 45](#_Toc39944205)

[**2.2.1.** **MÉTODO TEORICOS** 45](#_Toc39944206)

[**2.2.1.1.** **MÉTODO HIPOTETICO-DEDUCTIVO** 45](#_Toc39944207)

[**2.2.1.2.** **MÉTODO HISTÓRICO-LÓGICO** 45](#_Toc39944208)

[**2.2.2.** **MÉTODO EMPÍRICO** 45](#_Toc39944209)

[**2.2.2.1.** **OBSERVACIÓN** 45](#_Toc39944210)

[**2.2.2.2.** **ENTREVISTA** 46](#_Toc39944211)

[**2.2.2.3.** **ENCUESTA** 46](#_Toc39944212)

[**3.** **DESARROLLO DE LA PROPUESTA** 46](#_Toc39944213)

[**4.** **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES** 48](#_Toc39944214)

[**6.** **BIBLIOGRAFÍA** 49](#_Toc39944215)

[**7.** **ANEXOS** 53](#_Toc39944216)

[**3.4.1** **ANEXO N.°2 HOJA DE VIDA EQUIPO DE TRABAJO** 53](#_Toc39944217)

[**3.4.2** **ANEXO N.°2 HOJA DE VIDA EQUIPO DE TRABAJO** 54](#_Toc39944218)

**INDICE TABLAS**

[**Tabla 1.** Beneficiarios del proyecto 6](#_Toc33719293)

[**Tabla 2** Tareas en relación a los objetivos planteados 9](#_Toc33719294)

[**Tabla 3.** Población 32](#_Toc33719295)

[**Tabla 4.** Insumos 32](#_Toc33719296)

[**Tabla 5.** Gastos Directos 33](#_Toc33719297)

[**Tabla 6.** Gastos Totales del Proyecto 33](#_Toc33719298)

**FORMULARIO DE PRESENTACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROPUESTA TECNOLÓGICA** | **X** |
| **PROYECTO DE INVESTIGACION** |  |
| **ARTICULO ACADEMICO** |  |

**PROYECTO DE TITULACIÓN I**

1. **INFORMACIÓN GENERAL**

**Título:**

Aplicación web y móvil para sistematizar el control y registro de citas Médicas del Consultorio Odontológico Integral SOURI del Barrio la Estación.

**Fecha de inicio:**

MARZO 2019

**Fecha de finalización:**

AGOSTO 2019

**Lugar de ejecución:**

La propuesta Tecnológica se realizará para el Consultorio Médico Odontológico Integral SOURI ubicado en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Barrio la Estación.

**FACULTAD que auspicia:**

Ciencias de la Ingeniaría y Aplicadas

**Carreara de auspicia:**

Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales

**Proyecto de investigación vinculado:**

**Equipo de trabajo**

Chiluisa Osorio Stefany Alejandra

De la Cruz Cañar Carlos Ivan

**Área de conocimiento:**

Información y Comunicación (TIC)

**Línea de investigación:**

Tecnología de la Información y Comunicación (TICs)

**Sub líneas de investigación de la carrera:** Ciencias Informáticas para la modelación de software de información a través del desarrollo de software

1. **DESCRIPCIÓN**

En la presente propuesta tecnológica nuestro objetivo es desarrollar una aplicación web y móvil que permita sistematizar el control y registro de citas médicas del consultorio odontológico SOURI del Barrio la Estación ya que en la actualidad lleva un control de registro de citas médicas manualmente en cuadernos, agendas y llamadas telefónicas la misma que conlleva un largo proceso para reservar una cita médica debido que el especialista tiene que ver la disponibilidad de consultas médicas que tiene en el día, consumiendo un tiempo considerable en cada actividad, generando inconvenientes para el consultorio odontológico, los pacientes deben esperar hasta encontrar su ficha para su posterior consulta médica, además al momento del registro de los pacientes deben acudir al centro odontológico para realizar el registro y obtener la cita médica.

Los especialistas que trabajan en dicha institución realizan varias actividades como son ortodoncia, endodoncia, cirugías, odontología general, rehabilitación oral. Se ha logrado apreciar que los pacientes reciben las citas en una hoja que actúa como un ticket, además que los pacientes que ya tienen un historial clínico en el consultorio deben esperar un tiempo igual o superior a los pacientes que recién ingresan por primera vez, esto se debe a que los registros como historiales médicos y diagnósticos se encuentran almacenados en carpetas o archivos en Excel. Con la informacion recopilada de los pacientes y consultorio, obtuvimos la iniciativa de desarrollar una aplicación web la cual ayudara a reducir el tiempo en los procesos de control y registro de citas, pacientes, fichas médicas, historiales médicos, además para complementar la sistematización se propone desarrollar una aplicación móvil que permitirá a los pacientes solicitar una cita médica, visualizar los tratamientos y un reporte de gastos.

Para el desarrollo del aplicativo web utilizaremos en el Backend y en las API REST el framework de Laravel basado en PHP, para el FronEnd se usará React JS, el gestor de bases de datos MYSQL ayudará almacenar la información, además en el diseño de recursos gráficos se empleará el software de Photoshop. La aplicación móvil se realizar utilizando el lenguaje de JAVA en la plataforma Android Studio. El desarrollo del proyecto es importante para mejorar la calidad del servicio que el consultorio ofrece a los pacientes, permitiendo así mejorar una atención oportuna, reduciendo los costos y tiempo en cada uno de los procesos.

1. **JUSTIFICACIÓN**

El patrimonio más preciado de toda organización es su información; en consecuencia, las clínicas, centros y consultorios odontológicos deben estar a la vanguardia con los avances en tecnología de la información. Este proyecto será de gran impacto para el consultorio odontológico Integral SOURI como también para los pacientes debido a que el especialista encontrará nuevas maneras de administrar el control y registro de citas médicas, dando así una satisfacción de calidad al paciente al usar un servicio médico odontológico tanto que los administradores no tendrán que recurrir a su antigua modalidad. De igual manera, el consultorio odontológico se beneficiará de diversas maneras dentro de las cuales se destacará el tiempo y el recurso puesto que se evitará el ingreso de citas médicas manualmente, mediante llamadas telefónicas y el ingreso de fichas médicas.

Como se puede estimar que es de suma importancia el desarrollar una aplicación web y móvil que permita mejorar el tiempo y recurso, además brindar la seguridad de los datos de información con la que se trabaja en el consultorio odontológico.

Para el desarrollo del aplicativo web utilizaremos en el Backend y en las API REST el framework de Laravel basado en PHP, para el FronEnd se usará React JS, el gestor de bases de datos MYSQL ayudará almacenar la información, además en el diseño de recursos gráficos se empleará el software de Photoshop. La aplicación móvil se realizar utilizando el lenguaje de JAVA en la plataforma Android Studio. El desarrollo del proyecto es importante para mejorar la calidad del servicio que el consultorio ofrece a los pacientes, permitiendo así mejorar una atención oportuna, reduciendo los costos y tiempo en cada uno de los procesos.

**Matriz de Involucrados**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Grupos**  **Involucrados** | **Intereses respecto al proyecto** | **Problemas recibidos** | **Recursos** | **Estrategias** |
| **Personal médico del consultorio SOURI** | Adquirir un sistema de gestión de control y registro de citas con la finalidad de mejorar la eficiencia y eficacia en cada uno de sus procesos. | No disponen de un sistema que les permita sistematizar el proceso de control y registro de citas médicas. | Aplicativo Web.  Aplicativo Móvil.  Dispositivo Inteligente,  Ordenador. | Emplear el aplicativo web y móvil que entregaran los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi |
| **Pacientes del consultorio SOURI** | Adquirir un nuevo mecanismo para la reservación de citas médicas con la finalidad de reducir el tiempo de viaje y la espera de ser atendido. | Los pacientes realizan llamadas telefónicas o acuden personalmente al consultorio para gestionar una cita médica. | Dispositivo móvil y transporte. | Utilizar los dispositivos móviles para reservar una cita médica. |
| **Alumnos UTC** | Equipar al consultorio odontológico Integral SOURI de una aplicación web y móvil para mejorar la calidad de sus servicios con el fin de reducir gastos y tiempo en los procesos de control y registro de citas. | Con la información recopilada, se pudo evidenciar la carencia de un sistema que permita sistematizar los procesos de control y registro de citas. | Programas de desarrollo para aplicaciones web y móvil. | Desarrollar una aplicación web y móvil de fácil uso del personal médico y pacientes. |

1. **BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

Dentro del proyecto se clasifican en dos tipos los beneficiarios: directos e indirectos.

**Tabla 1.** Beneficiarios del proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Beneficiarios Directos** | **Beneficiarios Indirectos** |
| Pacientes del consultorio | Familiares de los pacientes |
| Dra. Verónica Chiluisa | Universidad Técnica de Cotopaxi |
| Stefany Alejandra Chiluisa Osorio alumna (UTC) |  |
| Carlos Ivan de la Cruz Cañar alumno (UTC) |  |

**Fuente:** Los investigadores

1. **EL PROBLEMA**

En el 13° Programa General de Trabajo de la OMS, que es el plan estratégico para los próximos cinco años, se articula la misión de la OMS; que es, promover la salud, mantener el mundo seguro y servir a los más vulnerables. Se establecieron tres objetivos estratégicos:

1. Cobertura sanitaria universal para 1000 millones más de personas.
2. Mejor protección frente a emergencias sanitarias para 1000 millones más de personas.
3. Mejor salud y bienestar para 1000 millones más de personas.

Asimismo, considera que las tecnologías digitales y la inteligencia artificial serán herramientas imprescindibles para alcanzar estos objetivos. Las historias clínicas electrónicas son vitales para asegurar la continuidad asistencial. Estas herramientas no estaban disponibles hace 70 años. Hoy en día más de 120 países han desarrollado estrategias sanitarias digitales y está cifra irá en aumento.[1]

En el Ecuador, el 29 de enero del 2015 se expide el “Reglamento para el Manejo de Información Confidencial en el Sistema Nacional de Salud**”** por tanto, en el capítulo III con el Título de “Confidencialidad en los documentos con Información de Salud”, señala que la gestión documental de las historias clínicas, tanto en formato físico como digital, deberá asegurar un sistema adecuado de archivo y custodia que asegure la confidencialidad de los datos que contienen y la trazabilidad del uso de la información, conforme consta en el “Manual de Normas de Conservación de las Historias Clínicas y aplicación del Tarjetero Índice Automatizado”, aprobado mediante Acuerdo Ministerial No. 0457 de 12 de diciembre de 2006, publicado en el Registro Oficial 436 de 12 de enero del 2007.[2]

El consultorio Dental SOURI fue fundado el X de xx del XXXX, con la finalidad de ofrecer sus servicios a la comunidad y el entusiasmo de crear su propia entidad y así poderla extender. Actualmente posee un gran grupo de profesionales en su entidad, los mismos que se encuentran claramente preparados para realizar una correcta función odontológica en sus distintas especialidades. Entre cada una de sus especialidades que ofrece la Clínica son las siguientes: rehabilitación oral, odontología general, ortodoncia, endodoncia, cirugías, entre otras. Los problemas identificados fueron los siguientes:

* Los pacientes que se atienden en el consultorio dental opinan que la gestión de registro de la información es de 8 a 13 minutos por cada paciente, debido a que son hechos de forma manual además el personal asignado en ocasiones no se encuentran en el consultorio médico causando un leve retardo en el manejo de los procesos de registro y atención.
* El consultorio SOURI actualmente las citas se realizan manualmente empleando cuadernos, fichas médicas, y llamadas telefónicas este proceso incurre en un uso excesivo de tiempo y materiales de oficina.
* El registro de los pacientes y la manera de apartar las citas es realizado por recepción de dicho consultorio en la que se estima un tiempo de búsqueda de 5 a 10 minutos en los archivos para comprobar si el paciente ya existe o no, luego el especialista (Doctor) acepta la ficha del paciente para generar un diagnóstico y así dar un adecuado tratamiento a seguir después de haber efectuado el servicio, finalmente la ficha es almacenada en folder.
* El personal de servicio del consultorio dental tarda en la búsqueda de historial médico de los pacientes, por el mal uso del almacenamiento de la información realizada y procesada, puesto que se realiza en fichas medicas en forma desordenada e incluso con diferentes nombres, produciendo una pérdida de tiempo de 7 a 13 minutos al momento de hacer o solicitar dicha información.
* Según la investigación realizada al especialista se dio a manifestar que las historias clínicas están desorganizadas en distintas carpetas; causando un retraso de 5 minutos en la creación de reportes del historial médico de un paciente.
* Se ha evidenciado que en el consultorio odontológico existe un problema al momento de reservar una cita para los pacientes; debido a que se genera una mala gestión de información de los pacientes trasmitiendo incomodidad y molestia.
* Los pacientes están inconformes, por la manera incorrecta de disponer los horarios y fechas de citas, en varias ocasiones existe confluencia de los mismos y no pueden ser atendidos en la hora y la fecha prevista es por ello que existe el desazón y desagrado de los pacientes.
* Las consultas médicas que los pacientes se realizan en el consultorio no son almacenan por lo que esto genera inconvenientes al momento de acceder a los antecedentes de posibles patologías, diagnósticos y tratamientos.
* El consultorio en la actualidad gestiona los pagos mediante recibos de cobro, dichos recibos son almacenados sin ninguna organización causando así inconvenientes al momento de realizar un reporte de ingresos, ya que en el proceso dichos documentos son extraviados o no se encuentran legibles.
* El personal del consultorio presenta incomodidad con el proceso de citas debido a que los pacientes no acuden en el tiempo acordado causando desorden en la planificación de las citas, a su vez también generando molestia a los demás pacientes, a esto también se suma la dificultad del cobro de pagos pendientes ya que en algunos casos los pacientes no recuerdan los valores y fechas de pago.
* La única forma para acceder a una cita médica consiste que el paciente acuda físicamente al consultorio, esto causa desazón e incertidumbre debido a que algunos pacientes no disponen de mucho tiempo o llegan de sitios lejanos, existen casos que los pacientes solicitan permisos en sus lugares de trabajo y no obtienen una cita, a esto se suma la molestia de que un médico especifico no se encuentran.
* Los pacientes muestran una incertidumbre al momento de iniciar un tratamiento, causado por la poca legibilidad de las indicaciones que el medico señala en la receta física o la perdida de la misma, además el desconocimiento de una proyección de gastos por el tratamiento a seguir.
* Para realizar una consulta de los pagos pendientes, vencidos o cancelados los pacientes se ven limitados a ir personalmente al consultorio médico o realizar llamadas telefónicas, esto genera un inconveniente al no tener conocimiento del estado del pago del servicio adquirido.

1. **OBJETIVOS**
   1. **Objetivo General**

Desarrollar una aplicación web y móvil para sistematizar el control y registro de citas médicas del consultorio odontológico SOURI del Barrio la Estación, utilizando herramientas de software libre y la metodología ágil Scrum.

* 1. **Objetivo especifico**
* Realizar una investigación bibliográfica acerca de cómo generar información de los control y registro de citas médicas mediante literaturas científicas que sirvan de base teórica para la investigación.
* Analizar el proceso de gestión de citas y control médico para la identificación de requerimientos necesarios utilizando la metodología ágil Scrum.
* Diseñar el modelado de dominio, relaciones y procesos de gestión de citas, control médico utilizando herramientas de modelado de software para describir los aspectos y funcionalidades del aplicativo.
* Desarrollar un aplicativo web que permita la sistematización del control de citas médicas por parte del personal médico de la clínica dental mediante la utilización de tecnologías de software libre.

1. **ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS**

**Tabla 2** Tareas en relación a los objetivos planteados

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objetivos específicos** | **actividades** | **Resultados de la actividad** | **Descripción de la actividad (técnica e instrumento)** |
| Realizar una investigación bibliográfica acerca de cómo generar información de los control y registro de citas médicas mediante literaturas científicas que sirvan de base teórica para la investigación. | 1. Realizar un listado de los conceptos que nos servirá para la elaboración del marco teórico. 2. Indagar en revistas científicas, páginas web científicas, bibliotecas virtuales. 3. Citar en el marco teórico con normas IEEE y hacer un análisis de cada concepto. | 1. Establecer los principales referentes teóricos a la investigación como conceptos y teorías. 2. Fuentes confiables tales como libros, artículos científicos y proyectos. 3. Obtener ideas principales y acoger ideas acerca del objeto de estudio. | 1. Análisis bibliográfico 2. Se utiliza el buscador Redalyc, IEEE, Scielo y la biblioteca virtual de la universidad. 3. Trabajos e investigaciones relacionadas al tema. |
| Analizar el proceso de gestión de citas y control médico para la identificación de requerimientos necesarios utilizando la metodología ágil Scrum. | 1. Aplicar las técnicas de recolección de datos entrevista y observación del proceso de gestión del control y registro de citas médicas. 2. Aplicar la normativa IEEE 830 para la especificación de requerimientos del aplicativo. 3. Definir el modelo actual del negocio del proceso de control y registro de citas médicas. | 1. Identificar las necesidades existentes en actual proceso de control y registro de citas médicas. 2. Obtener los requerimientos del software de forma priorizada. 3. Diagramas que permitan identificar los procesos de control y registro de citas médicas. | 1. Se utilizarán reuniones online con el personal y propietario del consultorio. 2. Obtener información real de la problemática 3. Identificar cada uno los procesos de manera gráfica utilizando un software de modelado. |
| Diseñar el modelado de dominio, relaciones y procesos de gestión de citas, control médico utilizando herramientas de modelado de software para describir los aspectos y funcionalidades del aplicativo. | 1. Usar el lenguaje unificado de modelado (UML), para elaborar y diseñar el aplicativo web. Utilizando diagrama entidad relación, diagrama de secuencia, diagrama de despliegue y diagrama de caso de uso. 2. Definir la infraestructura tecnología que soportará el aplicativo mediante un diagrama de arquitectura. 3. Realizar el diseño de las interfaces que soportaran las funcionalidades del aplicativo web utilizando la herramienta de software libre Adobe XD. | 1. Diagramas UML que describen las funcionalidades del aplicativo web y móvil. 2. Arquitectura tecnológica que soportara el aplicativo web y móvil. 3. Mockups de las interfaces graficas que soportaran las funcionalidades del sistema. | 1. Diseño de diagramas mediante un software de modelado. 2. Diseño del diagrama de arquitectura mediante un software de modelado. 3. Diseño de los mockups de las interfaces graficas del sistema mediante el software Adobe XD. |
| Desarrollar un aplicativo web y móvil que permita la sistematización del control de citas médicas por parte del personal médico de la clínica dental mediante la utilización de tecnologías de software libre. | 1. Implementar el Framework Laravel de software libre en el proceso del desarrollo del Backend y Java para el Lógica de negocio del aplicativo móvil en Andorid. 2. Implementar la tecnología de React en el proceso del desarrollo del FronEnd y XML para el aplicativo móvil. 3. Realizar un plan de pruebas para identificar los errores y cumplimiento de los requerimientos. | 1. Lógica de negocio de las funcionalidades del sistema a nivel web y móvil. 2. Interfaz gráfica de usuario que soportará la lógica de negocio del sistema. 3. Verificar que las funcionalidades del sistema cumplan con los requerimientos de software. | 1. Implantación de los lenguajes PHP y JAVA en la lógica de negocio. 2. Implantación de los lenguajes React y XML en la lógica de negocio. 3. Elaborar un plan de pruebas que permita verificar el cumplimiento de los requerimientos del sistema. |

**Fuente:** los investigadores

1. **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA** 
   1. **ANTECEDENTES**

INTRODUCCION DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Debido al gran avance de la tecnología, todos los procesos administrativos, financieros, investigativos, etc., toman impulso con vistas a mejorar los resultados futuros y elevar la calidad del producto y/o servicio prestado. El área de la salud no es la excepción, por ello, dentro del ámbito de este estudio, se menciona a las buenas prácticas de uso de las herramientas informáticas y el manejo eficiente de la información de los pacientes.

En el proyecto de titulación con el tema “Análisis, diseño e implementación de una aplicación informática para el seguimiento clínico dental de un consultorio odontológico de la ciudad de Guayaquil”, este trabajo de titulación tuvo como objetivo desarrollar un sistema que permita el seguimiento clínico dental de los pacientes del consultorio “Dental Esthetic” de la ciudad de Guayaquil a través de un sistema web. Por tal motivo, se realizó esta investigación con enfoque cualitativo dado que se buscó conocer la percepción del odontólogo a cargo del consultorio con respecto al proceso de creación de la historia clínica, además de establecer datos específicos de uso. Los resultados obtenidos determinan que en el proceso actual de creación de historia clínica la secretaria debe ingresar los datos del paciente en hojas impresas y almacena las historias clínicas en folders, por lo que se diseñó el sistema para que en un futuro sea utilizado con el fin de optimizar los procesos orientados al seguimiento clínico de los pacientes, lo cual mejorara el servicio que presta el consultorio Dental Esthetic a la comunidad[3]

El trabajo previamente mencionado permitió entender la factibilidad de la aplicación de una investigación con enfoque cualitativo, además permite comprender los resultados satisfactorios empleando técnicas de recolección de información como la entrevista y encuesta identificando la problemática y necesidades. Por consiguiente, tomaré esta investigación como guía ya que para el levantamiento de requerimientos se considera aplicar entrevistas con el propietario y posteriormente una encueta dirigida a los pacientes.

* + 1. **¿QUE ES GESTIÓN?**

Según [4] manifiesta que gestión es la acción y efecto de gestionar, Acción y efecto de administrar dentro de los negocios se reconoce como un casi contrato que se origina por el cuidado de interés ajenos sin mandato de su dueño.

Otra definición según[5] Cómo posible respuesta decimos que es interactuar en todas las áreas de una empresa, organización, unidades, instituciones informativas, etc.; entendemos además a toda actividad dirigida a obtener y asignar los recursos necesarios para el cumplimiento de los objetivos de la organización.

Entonces decir que la gestión consiste en el manejo correcto, eficaz y eficiente acerca de un trámite que se necesite realizar. Hay que decir que gestionar también es llevar a cabo una diligencia que hace posible una realización comercial o de un anhelo cualquiera.

Ahora se debe comprender a qué se refiere gestión de información que es lo que se requiere sistematizar con este aplicativo web y móvil.

* + 1. **GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN**

La Gestión de Sistemas de Información conlleva un análisis exhaustivo de cada fuente de información, de tratamiento de textos, etc. que existe dentro del sistema, estos se evalúan, comparan, miden, con el objetivo de ofrecer soluciones a los problemas que puedan existir en ellos. Este tipo de gestión identifica las amenazas, anula las debilidades, aprovecha las oportunidades e incrementa las fortalezas, permite controlar los procesos que se ejecutan en la organización, ya sean de pago, producción, servicios, contabilidad, transporte, logística, marketing entre otros.[4]

Según [6] considera a la gestión de informacion como el conjunto de habilidades integradas que abarca el descubrimiento reflexivo de la información, la comprensión de cómo se produce y se valora tal información, así como su uso para crear nuevos conocimientos y participar éticamente en comunidades de aprendizaje.

Entonces gestión de información nos dice que consiste en el control, agendamiento y evaluación de los recursos con los que cuentan las empresas, organizaciones, etc., esto facilitara a los procesos y operaciones que las mismas desarrollan.

Para administrar la información se utilizan varias herramientas que pueden ser de carácter tecnológico como programas, software de gestión, etc., sin embargo, en algunos casos se gestiona la informacion empleado útiles de oficina como libretas, hojas o agendas donde se realiza planificaciones o diversas tareas a cumplir. Entonces para tener una mejor comprensión se presenta una definición de una agenda como herramienta para de gestión de información

* + 1. **AGENDA**

Las agendas personales son varias herramientas muy útiles y sencillas, para llevar a cabo anotaciones sobre tareas que se debe realizar en una determinada fecha y hora ya que esto facilita recordar y organizar los diversos eventos previstos para cumplirlos en un debido tiempo.

Entonces se entiende que una agenda permite realizar planificaciones de actividades que deben ser cumplidas en un determinado tiempo. El uso de este material de oficina se ve frecuénteme en empresas pequeñas que ofrecen un servicio a la sociedad, para ello se considera importante entender que es un servicio.

* + 1. **SERVICIO**

Según [7] un servicio es cualquier acto o desempeño que una parte puede ofrecer a otra y que es en esencia intangible y no da origen a la propiedad de algo. Su producción podría estar ligada o no a un producto físico.

En [8] establecen que el servicio consiste en el conjunto de vivencias resultado del contacto entre la organización y el cliente, por lo que se considera la mejor manera de generar una relación adecuada, de la cual dependen su supervivencia y éxito..

La referencia [9] muestra que son muchas definiciones existentes sobre el servicio, sin embargo, se cree pertinente tomar en cuenta tres criterios: el servicio como producto de la empresa, el servicio como valor agregado y el servicio al cliente.

Según estos autores, un servicio puede ofrecerse de forma tangible e intangibles dependiendo de la razón social de la empresa, la razón de un servicio es atender las necesidades que un cliente busca satisfacer. Para ello se considera importante conocer que existen factores que influyen en la entrega del servicio la cual debe ser revisados para establecer como intervenirlos, con el fin de mejorar esas acciones, por esta razón el presente proyecto está enfocado en el buen servicio de atención a los pacientes ya que posee uno de los aspectos más determinados en el resultado optimo deseado, como lo es la cultura de servicio.

Ahora se debe comprender a qué se refiere la atención que es lo que se pretende complementar y mejorar con este aplicativo web.

* + 1. **ATENCIÓN**

Según [10] Define que la atención puede entenderse como el servicio que prestan las empresas que ofrecen servicio y/o comercializan productos a los clientes para la satisfacción de sus necesidades.

En [11] consideran que los usuarios tienen en cuenta algunos factores como el precio o la calidad, pero también la atención prestada por los responsables de venta. Una buena atención puede hacer que el cliente vuelva al negocio y que lo recomiende entre sus conocidos.

Según lo analizado en el siguiente concepto la atención también se puede deducir la capacidad de generar, seleccionar, dirigir y mantener un nivel de activación adecuada para procesar información relevante, cabe destacar que también la atención es uno de los procesos que se le brinda a un paciente ya que existe una amplitud de información que podemos atender al mismo tiempo y cantidad de tareas que podemos realizar.

Ante lo mencionado anteriormente es importante tener una definición clara de que es un paciente ya que la finalidad de este proyecto es mejorar la calidad de atención de los pacientes del consultorio médico.

* + 1. **PACIENTE**

En [12] Desde el enfoque empresarial de un hospital, un paciente es un personaje pasivo que solicita un servicio y un cliente, una persona que exige un servicio y participa de forma activa en su tratamiento. Por otra parte, el médico se convierte en un proveedor de salud para el sistema hospitalario.

De acuerdo a lo analizado el termino paciente suele utilizarse para nombrar a la persona que padece físicamente de una enfermedad, por lo tanto, el paciente debe acudir a una consulta médica a ver su estado de salud, precisamente esa atención citada se compone de varias fases que permite que la persona enferma pueda tratarse de la manera más conveniente y solucionar su enfermedad o lesión.

Ahora se debe comprender a que hace referencia los comprobantes de pago y como es de gran utilidad en nuestro proyecto.

* + 1. **NOTA DE VENTA**

En [13] nota de venta es el documento por el cual el vendedor detalla las mercaderías que ha vendido, indicando la cantidad, precio, fecha de entrega, forma de pago y demás condiciones de la operación.

Según [14] Es un documento que envía el vendedor al comprador, en el cual acredita legalmente una operación de compra-venta. En la Nota de Venta se consignan detalladamente los artículos que el proveedor envía al comprador, la cantidad, el precio unitario y el final, la forma de pago, etc. El original es para el comprador y representa la constancia de una compra realizada a plazo o al contado. El duplicado es para el vendedor y representa la constancia de una venta realizada a plazo o al contado.

Entonces se entiende por nota de venta a un documento que tiene la finalidad de acreditar una compra de bienes o la prestación de servicios, y a su vez sirve de constancia si existe algún inconveniente tiene la valides de reclamar a la empresa.

Las notas de venta tienen un nivel muy significativo en el proyecto a desarrollar ya que este documento describe los servicios adquiridos por los pacientes en cada consulta médica, es por ello que se considera esencial tener una definición clara de consulta médica.

* + 1. **CONSULTA MEDICA**

En [15] ya sea con diferentes tipos de exámenes para así llegar a una conclusión y buscar el tratamiento Es el tiempo que el médico dedica al paciente donde le realizara exámenes físicos e interrogara con respecto a sus antecedentes clínicos y los síntomas que presenta, así el médico puede formular una hipótesis que luego buscara confirmar adecuado; durante todo este proceso el médico le programara diferentes citas médicas para ver el desarrollo del paciente.

La consulta puede ser individual o colectiva, puede darse en ambientes rural o urbano, en el domicilio de los enfermos o en instituciones especializadas de consulta externa u hospitalaria. En años recientes incluso se recurren a medios digitales y de comunicación (telefónicas y telemedicina). De acuerdo a la gravedad del daño son emergencias o urgencias (sentidas o reales), o bien pueden otorgarse por situaciones espontáneas o para seguimiento y control de enfermedades crónicas.[16]

Entonces de acuerdo a los autores se puede decir que una consulta médica consiste en una entrevista médico - paciente, en la cual se recogen los aspectos más relevantes que permiten dar un diagnóstico del estado actual del paciente, para lo cual es indispensable conocer el historial clínico del paciente y poder generar una ficha medica describiendo un diagnóstico correcto y conciso, es por ello que se considera importante comprender que es una ficha médica.

* + 1. **FICHA MÉDICA**

La ficha medica es un documento legal donde queda registrada todos los datos relacionados al paciente, ya que se registran todas las actividades que el medico realiza al momento de efectuar un diagnóstico al paciente, las fichas suelen ser de tamaño pequeño y forma rectangular, para que los especialistas pueden almacenar fácilmente en un archivo y planificar una próxima cita médica.

Toca poner un conector

* + 1. **HISTORIA CLÍNICA**

En [17] La historia clínica es un documento médico legal que está incluido dentro del campo de la semiología clínica y forma parte de un registro completo de la atención que se brinda al paciente, incorporando datos de sus antecedentes personales, familiares, hábitos, higiénicos-dietéticos, entre otros, vinculados con su salud biopsicosocial, así como la evolución de su enfermedad y tratamiento de la misma.

Otra definición según [18] La historia clínica es la relación de los eventos de la vida de una persona. En ella se registran datos de una extrema intimidad, pues el enfermo sabe que cualquier distorsión en la información puede redundar en su propio perjuicio. Además, se registran datos familiares que también se consideran de un manejo delicado.

La historia clínica desempeña un papel fundamental en la calidad de la atención médico estomatológica y es vital en la interrelación entre los diferentes niveles de atención. La historia clínica es el resultado del trabajo del odontólogo, de la ejecución de la fase cognoscitiva de la relación médico-paciente, el cual tendrá un análisis o síntesis, conocido como diagnóstico y tratamiento.[19]

En este caso lo que el autor nos relata sobre las historias clínicas son las principales funciones al registro de la información obtenida, en la entrevista medico paciente ya que, a través del interrogatorio, el examen físico, y de los resultados, tanto de los estudios en los laboratorios clínicos se puede recopilar todo el expediente médico del paciente.

Entonces ante los argumentos presentados se puede identificar la importancia de utilizar herramientas que permitan una mejor gestión de información, es por ello que es importante comprender las TIC aplicadas a la estomatología.

* + 1. **TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)**

Según [20] se entiende por Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) a todos los sistemas tecnológicos interconectados en una red global, a través de la cual se recibe, almacena y transmite información en formato digital, tornándola disponible para otros (a veces con la atribución de permisos). Estos medios de almacenamiento, distribución o consulta pueden ser: múltiples redes de datos físicamente interconectadas (red fija), sin cable, internet, red de teléfono (fijo o móvil), servidores, computadoras personales y cualquier otro dispositivo que sirva para este fin.

Ante el avance inminente de la tecnología y las crecientes necesidades e inconvenientes a la hora de gestionar grandes volúmenes de información en el tiempo muchas clínicas, hospitales y consultorios odontológicos han visto la necesidad de incorporar el uso de las TIC´S en la estomatología.

En la odontología la incorporación de las TIC, se viene dando desde los años 80 donde comenzó la entrada de computadoras a las aulas la misma ADDA (Asociación Americana de Escuelas Dentales), acuña el término de informática dental lo que involucra las TIC en el campo de la docencia, clínica, investigativa y administrativa. En 1998, en los Estados Unidos se da los lineamientos estratégicos para las TIC de simulación con pacientes, sistema clínico de apoyo, videos pre clínicos de enseñanza etc. Reino Unido, Estados Unidos y Canadá describieron en 1988, el aporte de las TIC a docencia pregrado en al carrea de odontología.[21]

Entonces se tiene que las TICS o TIC son un conjunto de recursos necesarios para gestionar la información empleando ordenadores, herramientas informáticas, en entro otros dispositivos electrónicos, así también el uso de redes informáticas que permitan almacenar, transmitir, procesar o convertir la información. A nivel del campo de la estomatología la incorporación de las TICS ha permitido mejorar los procesos de las actividades como gestión de pacientes, servicios, fichas médicas, entre otros. usuario, empleando un conjunto de herramientas tecnológicas entre ellas se destaca el uso de los sistemas web que permiten gestionar de forma remota y centralizadas los datos, para tener una mejor compresión del término a continuación presentamos un concepto de sistemas web.

* + 1. **WEB**

En [22] Los sistemas de información se han desarrollado desde los inicios de los tiempos, en cada época vivida con la tecnología del momento. Actualmente, en la era digital que vivimos los sistemas digitales están desarrollados de forma que beneficien a las empresas y a las personas; los primeros son más complejos, debido a la cantidad de peticiones y actividades que realizan en simultáneo; mientras que los segundos, son de menor gama. Web, es una palabra inglesa que significa red o telaraña; y, se designa como “la web” al sistema de gestión de la información más popular de los últimos tiempos, el cual transmite información a través de internet. Por lo que, un sistema web o sistema de información web, vendría a ser una aplicación que pueda gestionar y manipular información, pero su ubicación estará en la red, para un acceso que será desde cualquier punto de red y no solo desde un ordenador con una aplicación instalada.

La referencia [23] define que la web es: WEB también World Wide Web o www, es un conjunto de documentos en la web interconectados por enlaces de hipertexto, disponible en Internet que se pueden comunicar empleando las diferentes tecnologías digitales. Se entiende por “hipertexto” la mezcla de textos, gráficos y archivos de todo tipo, en un mismo documento Web no es sinónimo de Internet; Internet es la red de redes donde reside toda la información, siendo un entorno de aprendizaje abierto más allá de las instituciones educativas formales de hoy en día. La web es un subconjunto de Internet que es donde se contiene la información a la que se puede acceder haciendo uso de cualquiera de los navegadores que se encuentran hoy en día en el mercado.

En [23] La evolución de la web:

* La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar; era unidireccional.
* La web 2.0, (apareció en 2004) y contiene los foros, los blogs, los comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información. Y aquí estamos, de momento la mayor parte de los consumidores.
* La web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave.
* La web 4.0. empezó en el 2016 y se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos.

En la referencia [24] La Web 2.0 consiste fundamentalmente en el cambio de rol del usuario de la Red, que pasa de ser un mero lector a lector-escritor. Con esta nueva filosofía de manejo de la Red aparece un nuevo paradigma de clasificación de la información en la que los propios usuarios clasifican o etiquetan la información, según sus propios “tags”. Para sostener esta transformación en la Red se necesita un soporte tecnológico adecuado. Tecnologías como RSS, AJAX, DHTML, API´s, etc. son herramientas colaborativas sobre la propia Web, sin necesidad de trabajar en el disco duro.

Se puede definir que una web es un conjunto de documentos los cuales son renderizados en un navegador, además pueden estar interconectados mediante enlaces de hipertexto permitiendo la navegación entre los diferentes contenidos alojados en un sistema web. De acuerdo con la evolución de la web se tiene que la Web 1.0 permitía solo la visualización de contenido sin ninguna interacción haciéndola muy limitada, es por ello en la web 2.0 el cliente o visitante podía interactuar directamente con una aplicación web. A continuación, se presenta los conceptos de aplicación web para un mejor entendimiento, ya que parte del tema de nuestro proyecto se centra en el desarrollo de una aplicación web.

* + 1. **APLICACIONES WEB**

En [25] las aplicaciones web suelen distinguirse tres niveles (como en las arquitecturas cliente/servidor de tres niveles): el nivel superior que interacciona con el usuario (el cliente web, normalmente un navegador), el nivel inferior que proporciona los datos (la base de datos) y el nivel intermedio que procesa los datos (el servidor web).

La referencia [26] denomina aplicación web a aquellas aplicaciones a los usuarios pueden acceder mediante un sevidor web a traves de internet o una intranet, en otras palabras es una aplicación (software) que no necesariamente no esta instalada en nestra computadora sino que esta en otro equipo y que hace a las veces de servidor en la red. Las aplicaciones web son poplares de debido a lo practico del navegador web como cliente ligero, a la indepencia del sistema operativo, asi como la factibilidad para actualizar y mantener aplicaciones web sin distribuir e instalar software a miles de usuarios potenciales.

En base a los autores consultados se pude decir que una aplicación web es un software que no necesita ser instalado en un ordenador o dispositivo móvil para tener acceso a la información, ya que solo necesita un navegador para acceder al contendido. Este tipo de aplicaciones en muchos casos están optimizados para mostrarse en dispositivos móviles que tengan conexión a internet o a una intranet, es por ello que es preciso comprender el termino de dispositivo móvil.

* + 1. **DISPOSITIVOS MÓVILES**

En [27] En la actualidad los dispositivos móviles conjuntan recursos y herramientas que permiten al usuario no solo ejecutar llamadas telefónicas, sino gestionar tiempo, información, desplazamiento e interactuar continuamente con su entorno a través de sensores como la cámara fotográfica, transmisión de video, pantallas táctiles y sensores de movimiento. Todo ello los convierte en herramientas potentes y versátiles.

En la referencias [28] La línea entre lo que es un dispositivo móvil y lo que no lo es puede ser un poco difusa, pero en general, se pueden definir como aquellos micro-ordenadores que son lo suficientemente ligeros como para ser transportados por una persona, y que disponen de la capacidad de batería suficiente como para poder funcionar de forma autónoma. Normalmente, son versiones limitadas en prestaciones, y por tanto en funcionalidades, de los ordenadores portátiles o de sobremesa.

Según los autores consultados se puede definir que un dispositivo móvil es un aparato electrónico de tamaño reducido que consume pocos recursos cómo batería, memoria, pero a la vez puede estar equipado con una gran variedad de sensores y componentes como cámaras, micrófonos, y auxiliares para interconectarse con otros dispositivos.

Ante lo expuesto anteriormente en la actualidad los dispositivos móviles como son los smartphones permiten ejecutar diversas aplicaciones móviles, siendo el desarrollo de aplicaciones móviles un factor fundamental en nuestro proyecto, por lo que se considera importante dar a conocer a que se refiere una aplicación móvil.

* + 1. **APLICACIONES MÓVILES**

En la referencia [29] Las aplicaciones móviles o más conocidas comúnmente como “apps” en el lenguaje anglosajón, se utilizan cada vez más en smartphones y tablets para acceder a noticias, juegos, entretenimiento, tiempo y otras informaciones. Las aplicaciones de software para los dispositivos móviles han estado disponibles desde hace algunos años. Las apps son los nuevos sustitutos de los softwares para computadoras con fines de mejorar los procesos informáticos.

En [30] Una aplicación móvil consta esencialmente de dos partes: las aplicaciones nativas y las webs móviles. Sin importar el tipo de aplicación que se decida usar, ambas deben proporcionar la misma calidad de información a los usuarios que las utilizan.

Las aplicaciones móviles pueden ser desde diferentes enfoques, es decir una aplicación móvil se puede desarrollar con los siguientes patrones: aplicaciones móviles nativas, aplicaciones multiplataforma y aplicaciones hibridas.

* **APLICACIONES MÓVILES NATIVAS:** En [31] Se fundamenta principalmente en el aprovechamiento óptimo de alguna de las funcionalidades de los dispositivos móviles, tales como el “GPS” (Global Positioning System), acelerómetro, captura de imágenes, audio y vídeo, entre otros, los cuales se implementan naturalmente mediante el uso de lenguajes de programación nativos para cada sistema operativo, según el tipo de dispositivo móvil.
* **APLICACIONES MÓVILES MULTIPLAFORMA:** En [32] El desarrollo multiplataforma se contrapone al nativo y se centra en la reutilización de código. Se procura entonces optimizar la relación costo/beneficio compartiendo la misma codificación entre las versiones para las distintas plataformas. La construcción de aplicaciones Web Móviles constituye un ejemplo representativo de este enfoque. Estas aplicaciones se diseñan para correr dentro de un navegador, se desarrollan con tecnología web bien conocidas (HTML, CSS y JavaScript), no necesitan adecuarse a ningún entorno operativo; su puesta en marcha es rápida y sencilla.
* **APLICACIONES MÓVILES HIBRIDAS:** En [32] Las aplicaciones híbridas constituyen otro tipo de desarrollo multiplataforma basado en tecnologías web (HTML, Javascript y CSS) pero que, a diferencia de las anteriores, no son ejecutadas por un navegador. En su lugar, corren en un contenedor web especial con mayor acceso a las capacidades del dispositivo a través de una API específica.

Entonces se puede deducir que una aplicación móvil es un software optimizado para ejecutarse en un dispositivo móvil como tablets, smartphones. Las aplicaciones móviles pueden tener un enfoque de desarrollo de acuerdo al aprovechamiento del hardware del dispositivo móvil en el que se ejecuta, estas pueden ser: nativas, multiplataforma, e hibridas.

**FALTA CONECTOR**

* + 1. **¿QUÉ ES HTML?**

En [33] HTML es un lenguaje de descripción de hipertexto compuesto por una serie de comandos, marcas, o etiquetas, también denominas “Tags” que permiten definir la estructura lógica de un documento web y establecer los atributos del mismo (color del texto, contenidos multimedia, hipervínculos, etc.). En resumen, es un lenguaje que permite crear páginas web y para ello utiliza unos comandos o etiquetas que indican o marcan qué se debe mostrar y de qué forma.

Se puede decir que HTML es un lenguaje de etiquetado que nos permite utilizar “tags” para representar el orden y las formas en la que se mostrará el contenido, así también las navegaciones por las distintas páginas web mediante hipervínculos.

Se define a HTML como el elemento más básico de una página web, este determina su contenido, pero no su funcionalidad o su presentación, es por ello que se apoya de estilos más conocidos como CSS, a continuación, una definición de este término.

* + 1. **¿QUÉ ES CSS?**

En [34] Define que los CSS u hojas de estilo en cascada en ingles Cascading Style Sheets, se define como un lenguaje de que sirve para establecer la presentación de un documento estructurado y escrito en HTML5. La organización W3C Word Wide Web Consortium es la encargada de especificar las propiedades que servirán de estándar para los diferentes navegadores, esto permite elaborar páginas web más elaboradas y dinámicas sin necesidad de recurrir a los lenguajes de programación. Se define a CSS como una tecnología para crear páginas web mucho más personalizadas puesto que ayudan a modificar el documento HTML creado, como también es una de las herramientas de suma importancia ya que esta nos permite diseñar un estilo a una estructura implementada con HTML. Cabe destacar que los CSS se encargarse de la descripción de las formas y de la sintaxis del lenguaje de marcado. De esta manera describe cómo se tienen que renderizar (generar las imágenes) los elementos que aparecen en pantalla.

Entonces se puede deducir que CSS son los estilos de diseño aplicados a un documento HTML, su importancia radica en que estos estilos se pueden derivar a uno o varios documentos partiendo de un archivo .css como base. Estas herramientas se utilizarán en el desarrollo de nuestro proyecto para el diseño de nuestra aplicación web, también JavaScript es una de las herramientas más importantes debido que van junto con los CSS, HTML y es el lenguaje base para el manejo de REACT JS, es por ello que se presenta a continuación el concepto de JavaScript.

* + 1. **¿QUÉ ES JAVASCRIPT?**

En [35] A diferencia de HTML y CSS, JavaScript es un lenguaje de programación comparable con cualquier otro lenguaje de programación profesional como C++ o Java. JavaScript difiere de los demás lenguajes en que puede realizar tareas personalizadas, desde almacenar valores hasta calcular algoritmos complejos, incluida la capacidad de interactuar con los elementos del documento y procesar su contenido dinámicamente.

En la referencias [36] JavaScript fue diseñado para añadir efectos y animaciones a los sitios web, pero ha ido evolucionando mucho al largo de los años, convirtiéndose en un lenguaje multipropósito. Es a partir del 2005 con la llegada de GMAIL y su uso de la tecnología AJAX, Asynchronous JavaScript and XML (gracias al modelo XMLHttpRequest creado por Microsoft para internet Explorer 5.0) lo que lanzo su popularidad.

Se puede deducir que Java Script es un lenguaje de programación que puede ser utilizados en varios niveles tanto a nivel de FRONTEND Y BACKEND, permite manejar los elementos y eventos del DOM, además mediante la tecnología AJAX se puede implementar funcionalidades más dinámicas gracias a que las peticiones viajan en segundo plano mientras se ejecuta otras actividades, permitiendo así dotar los sitios web de una atractiva y dinámica presentación visual.

Es importante recalcar la importancia de este lenguaje de programación en nuestro proyecto ya que React JS es una librería está escrita en JavaScript y mediante ello se trabajará la parte del FRONTEND del aplicativo web. A continuación, para una mejor comprensión de esta tecnología se presenta una definición de React JS.

* + 1. **¿QUÉ ES REACT JS?**

En [37] React, también conocido como React.js o ReactJS, es una librería JavaScript OpenSource diseñada para crear interfaces de usuario. Ha sido concebida para facilitar el desarrollo de SPA, Single Page Applications, obteniendo un gran rendimiento y ofreciendo una forma de desarrollo más cercana a la creación de videojuegos que a la de aplicaciones. Esta librería está mantenida por Facebook, Instagram y una gran comunidad de desarrolladores independientes y corporaciones.

En la referencias [38] React.js se basa en hacer funciones que toman las actualizaciones de estado y las traduce en una representación virtual de la página resultante. Cada vez que React detecta un cambio de estado en la página vuelve a ejecutar esas funciones que realizan cambios en el DOM para reflejar la nueva página.

En este proyecto se ha decidido utilizar React ya que tiene una excelente integración con el Framework de Laravel de PHP. Además, esta tecnología cuenta con una amplia comunidad lo que facilita la implementación y resolución de problemas a la hora de buscar información.

Para tener un mejor entendimiento de estas tecnologías se considera conocer las definiciones del Framework de Laravel basado en PHP, sin embargo, es importante primero entender que es el lenguaje de programación PHP.

* + 1. **¿QUÉ ES PHP?**

En [39] PHP es un acrónimo recursivo para PHP Hypertext Preprocessor, originalmente Personal Home Page, es un interpretado libre, usado originalmente solamente para el desarrollo de aplicaciones presentes y que actuaran en el lado del servidor, capaz de generar contenidos dinámicos en la World Wide Web. PHP es software libre, licenciado bajo la PHP License, una licencia incompatible con la GNU General Public License (GPL) debido a las restricciones en los términos de uso de PHP.

De acuerdo con el autor mencionado se entiende que PHP es un lenguaje interpretado de lado del servidor que surge dentro de la corriente denominada código abierto (open source) ya que este se caracteriza por su potencia, versatilidad, robustez, modularidad y permite trabajar con el paradigma orientado a objetos.

PHP es el lenguaje de programación imprescindible en el desarrollo de nuestro proyecto, ya que la estructura del BACKEND está escrita en este lenguaje al igual que el Framework de Laravel, se ha decidido utilizar PHP ya que tiene una amplia trayectoria, como también una comunidad enorme que constantemente están innovando y corrigiendo bugs. Ante lo mencionado se considera importante conocer un concepto del Framework de Laravel.

* + 1. **PATRON DE DISEÑO MVC**

El patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC) surge con el objetivo de reducir el esfuerzo de programación, necesario en la implementación de sistemas múltiples y sincronizados de los mismos datos, a partir de estandarizar el diseño de las aplicaciones. El patrón MVC es un paradigma que divide las partes que conforman una aplicación en el Modelo, las Vistas y los Controladores, permitiendo la implementación por separado de cada elemento, garantizando así la actualización y mantenimiento del software de forma sencilla y en un reducido espacio de tiempo. A partir del uso de Frameworks basados en el patrón MVC se puede lograr una mejor organización del trabajo y mayor especialización de los desarrolladores y diseñadores.

<http://revistatelematica.cujae.edu.cu/index.php/tele/article/view/15/10>

<http://190.221.29.250/bitstream/handle/123456789/640/354_Tesina_Zulian.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

* + 1. **¿QUÉ ES LARAVEL?**

En la referencia [40] Laravel es uno de los marcos de trabajo más populares para el desarrollo de aplicaciones web escritos en el lenguaje de programación PHP, la sintaxis con la que se maneja para su codificación se caracteriza por ser simple y expresiva. Taylor Otwell se inspiró Symfony y Ruby on Rails para su creación en el año 2011.

En [41] Laravel es un Framework para el desarrollo ágil open source que facilita el desarrollo de aplicaciones en PHP. Tiene una arquitectura flexible que permite desarrollar aplicaciones de una forma ágil debido a que sigue patrones de diseño lo que hace que el código sea organizado. Laravel es fácil de entender y de gran alcance, el propio Framework proporciona autenticación, enrutamiento, gestor de sesiones, el almacenamiento en caché, y toneladas de la mayor parte de componentes comúnmente utilizados, también herramientas de migración de base de datos y paquetes de pruebas unitarias integradas, todas estas herramientas proporcionan a los desarrolladores la capacidad de construir aplicaciones complejas.

Entonces Laravel es un Framework de desarrollo ágil con una trayectoria de uso considerable en los últimos años, este Framework viene incorporado con una gran cantidad de herramientas que agilizan y facilitan el desarrollo de aplicaciones complejas, y al igual que otros Framework está basado en el patrón de diseño MVC.

En este proyecto se ha decidido utilizar Laravel ya que tiene una excelente documentación que describe claramente cada uno de los procesos que se puede realizar. Además, esta tecnología cuenta con una amplia comunidad que facilita la implementación y resolución de problemas a la hora de buscar información.

El uso de este Framework en las aplicaciones web puede separar el aplicativo en una parte para el BACKEND y otra para el FRONTEND, entonces aquí entran las tecnologías API REST que se utilizarán en este proyecto. A continuación, se presentan las definiciones de los servicios API REST.

* + 1. **API REST**

En la referencia [42] En la última década, las empresas han empezado a exponer sus APIs para permitir a terceros construir funcionalidades nuevas. Las tecnologías tradicionales como SOAP (Service-oriented-architecture) han ido evolucionando para reducir la interdependencia entre los elementos que la usan, terminando en la gran adopción de la arquitectura REST para diseñar servicios web. Gracias al crecimiento del uso de esta arquitectura, junto al de las tecnologías asociadas como JSON (JavaScript Object Notation), el desarrollo y uso de APIs ha acelerado de forma considerable, y servicios como Twitter, Netflix o Facebook procesan miles de millones de llamadas API al día.

En [43] Las características de un servicio Rest son los siguientes:

* Permite listar, crear, leer, actualizar y borrar información
* Para las operaciones mencionadas se necesitan un URL y un método HTTP para accederlas
* Se usa JSON como lenguaje para la comunicación de datos
* Retornar códigos de respuesta HTML, como 200, 201, 404, etc. Con la finalidad de saber el estado y resultado de la petición.

También indica que los métodos HTTP que se usan son los siguientes:

* GET: para listar o leer recursos.
* POST: para crear un recurso.
* PUT: para actualizar un recurso completamente.
* DELETE: para eliminar un recurso.

Entonces API REST es una tecnología que ha ido avanzando y varias empresas han optado por utilizar estos servicios REST, esto se debe a que existe un estándar lógico y eficiente para la creación de servicio web, ya que esta tecnología también nos permite manipular los recursos como GET (consultar), POST (crear), PUT (editar) y DELETE (eliminar).

Entonces se podría decir que es de gran importancia las API REST en nuestro proyecto ya que nos permite crear APIs que serán consumidas por la aplicación móvil y web, debido a que tiene una conexión con las tecnologías de JSON entre otras por esta razón se debe tener encuentra el concepto de JSON.

* + 1. **JSON (JavaScript Object Notation)**

En [44] La página oficial de JSON (JavaScript Object Notation)es un formato ligero de intercambio de datos. Es fácil para los humanos leer y escribir. Es fácil para las máquinas analizar y generar. Se basa en un subconjunto del estándar de lenguaje de programación JavaScript ECMA-262, 3.a edición, diciembre de 1999. JSON es un formato de texto que es completamente independiente del lenguaje, pero utiliza convenciones que son familiares para los programadores de la familia de lenguajes C, incluidos C, C ++, C #, Java, JavaScript, Perl, Python y muchos otros. Estas propiedades hacen de JSON un lenguaje ideal para el intercambio de datos.

En la referencia [45] JSON es una abreviatura de JavaScript Object Notation, y es una forma de almacenar información de forma organizada y de fácil acceso. En pocas palabras, nos da una colección legible de datos que podemos acceder de una manera realmente lógica, lo caracterizan su sencillez y facilidad de uso, como así también lo compacto.

Se puede entender que JSON es un formato de datos que es muy ligero y está basado en un subconjunto de sintaxis de JavaScript, ya que se dispersa por matrices y objetos, puede incluirse dentro de archivos JavaScript y acceder a ellas sin ningún análisis adicional.

En este proyecto se ha decidido utilizar JSON debido a la utilización de servicios API REST FULL que eventualmente generan en las peticiones una respuesta en formato JSON que posteriormente serán renderizados en la vista del cliente tanto en la web como en la móvil, para poder manejar los resultados en este formato enfocado a la aplicación móvil, es necesario utilizar un lenguaje que permita decodificar los datos. En nuestro caso se utilizará el lenguaje de programación JAVA, por lo que se considera importante conocer los conceptos de JAVA.

* + 1. **JAVA**

En [46] Java es un lenguaje de programación desarrollado por Sn Microsystems. Java fue presentado en la segunda mitad del anño 1995 y desde entonces se ha convertido en un lenguaje de programación muy popular. Java es un lenguaje muy valorado porque los programas java se pueden ejecutar en diversas plataformas con sistemas operativos como Windows, Mac Os, Linux o Solaris. James Gosling el director de equipo de trabajo encargado de desarrollar Java, hizo realidad la promesa de un lenguaje independiente de la plataforma. Se buscaba diseñar un lenguaje que permitiera programar una aplicación una sola vez que luego pudiera ejecutarse en distintas máquinas y sistemas operativos. Para conseguir la portabilidad de los programas Java se utiliza un entorno de ejecución para los programas compilados. En este entorno se denomina Java Runtime Environment (JRE). Esto asegura que el mismo programa Java pueda ejecutarse en Windows, Mac OS, Linux o Solaris.

En la referencia [47] Java es un lenguaje de programación de propósitos generales. Podemos usar Java para desarrollar el mismo tipo de aplicaciones que programamos con otros lenguajes como C o Pascal. Java, como lenguaje de programación, se caracteriza por dos puntos bien definidos:

* Es totalmente orientado a objetos.
* La sintaxis del lenguaje es casi idéntica a la del lenguaje C++.

Más allá de esto, debemos mencionar que incluye una biblioteca muy extensa (árbol de clases) que provee funcionalidad para casi todo lo que el programador pueda necesitar. Esto abarca desde manejo de cadenas de caracteres (strings) hasta Sockets (redes, comunicaciones), interfaz gráfica, etcétera.

Entonces, en estricto sentido, esta es un lenguaje de programación que sirve para realizar aplicaciones web, escritorio y móviles, utiliza el paradigma orientado a objetos que permite abstraer un contexto en objetos facilitando el manejo de sus propiedades, acciones. Además, se puede entender también que java es un lenguaje que permite crear una gran variedad de aplicaciones que son compatibles con varias plataformas y sistemas operativos.

En este proyecto se ha decidido utilizar JAVA debido a que es un lenguaje de programación que está orientado a objetos, que esta dotado de una gran cantidad de librerías que facilitara el desarrollo del Backend de nuestra aplicación móvil. También es importante recalcar que para la ejecución de nuestra app móvil es importante tener un gestor de base de datos como MYSQL que permita gestionar la informacion, es por ello que se considera necesario comprender el concepto de MYSQL.

* + 1. **Base de datos**

Cada día, la mayoría de nosotros nos encontramos con actividades que requieren algún tipo de interacción con una base de datos (ingreso en un banco, reserva de una entrada para el teatro, solicitud de una suscripción a una revista, compra de productos, etc.). Estas interacciones son ejemplos de lo que se llama aplicaciones tradicionales de bases de datos (básicamente información numérica o de texto), aunque los avances tecnológicos han permitido que también existan: bases de datos multimedia, sistemas de información geográfica (GIS), almacenes de datos, sistemas de proceso analítico on-line. Una base de datos se entenderá como una colección de datos relacionados entre sí y que tienen un significado implícito. Por datos queremos decir hechos conocidos que pueden registrarse y que tienen un significado implícito. [48]

En [49] Las bases de datos son colecciones de información (datos) que se relacionan para crear un sentido y dar más eficiencia a una encuesta, un estudio organizado o la estructura de datos de una empresa son de vital importancia y en las últimas décadas se han convertido en la parte principal de los sistemas de información. Normalmente los datos permanecen allí durante varios años sin necesidad de cambiar su estructura.

Las bases de datos suelen ser administradas por sistemas de gestión de bases de datos (SGBD), que surgieron en los años 70. Antes de esto las aplicaciones utilizaban los archivos del sistema operativo para almacenar sus sistemas de información. En los años 80 la tecnología de SGBD relacional llegó a dominar el mercado y en la actualidad se utiliza casi exclusivamente. Otro tipo de bases de datos destacadas son los SGBD orientados a objetos, donde su estructura o aplicaciones que lo utilizan están en constante cambio. La aplicación principal de la base de datos es la que controla todas las operaciones empresariales.[49]

De acuerdo con los autores una base de datos es una colección de diferentes tipos de datos, también se pude entender como un espacio que todo sistema necesita para almacenar toda la información que este genere y sea de todo tipo teniendo como objetivo la administración de los datos donde se puede guardar, modificar, eliminar y respaldar archivos o datos de suma importancia.

Para nuestro proyecto en particular se utilizará un gestor de base de datos Mysql ya que nos permitirá gestionar las entidades que interactuaran con el sistema web y móvil. En el siguiente concepto se presenta una definición de Mysql.

* + 1. **MYSQL**

En [50] MySQL es el sistema de administración de bases de datos (Database Management System, DBMS) más popular, desarrollado y proporcionado por MySQL AB. Es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario. MySQL fue escrito en C y C++ y destaca por su gran adaptación a diferentes entornos de desarrollo, permitiendo su interactuación con los lenguajes de programación más utilizados como PHP, Perl y Java y su integración en distintos sistemas operativos.

Características MySQL:

* Velocidad. MySQL es rápido.
* Facilidad de uso. Es un sistema de base de datos de alto rendimiento, pero relativamente simple y es mucho menos complejo de configurar y administrar que sistemas más grandes.
* Capacidad de gestión de lenguajes de consulta. MySQL comprende SQL, el lenguaje elegido para todos los sistemas de bases de datos modernos.
* Capacidad. Pueden conectarse muchos clientes simultáneamente al servidor. Los clientes pueden utilizar varias bases de datos simultáneamente. Además, está disponible una amplia variedad de interfaces de programación para lenguajes como C, Perl, Java, PHP y Python.
* Conectividad y seguridad. MySQL está completamente preparado para el trabajo en red y las bases de datos pueden ser accedidas desde cualquier lugar de Internet. Dispone de control de acceso.
* Portabilidad. MySQL se puede utilizar en una gran cantidad de sistemas Unix diferentes, así como bajo Microsoft Windows.

Hoy en día, MySQL sigue siendo una opción muy extendida para proyectos web, mucho menos para proyectos más tradicionales. ¿Cuáles son las razones? En primer lugar, MySQL es capaz de ofrecer buenos rendimientos incluso con los servidores menos potentes. Además, su estabilidad es excelente y, en una instancia configurada de forma correcta, es muy raro que MySQL se cuelgue o pierda los datos. Por último, su carácter gratuito permite contemplar despliegues con cientos o miles de instancias en caso necesario sin gastar una fortuna en licencias.[51]

Se puede deducir que MySQL es un gestor de base de datos relacional, el cual permite su gestión mediante el lenguaje SQL, este gestor es muy popular en el desarrollo de aplicaciones web tanto por su rapidez y por acceso gratuito, también por su compatibilidad con varios sistemas operativos como Windows, Mac Os y Linux.

En nuestro proyecto se eligió utilizar MySQL, debido al alcance de nuestro proyecto no requiere una gran transmisión de datos, otro factor es que el Framework de Laravel tiene incorporado un ORM(Eloquent) que permite realizar consultas complejas y peticiones de manera optimizada y tiene una alta compatibilidad con MySQL.

Para alojar el gestor de base de datos y la aplicación web es necesario utilizar un servidor web que permita poner en producción nuestro sistema, de forma que los usuarios tengan accesos mediante la utilización de un navegador web, para ello se debe tener en cuenta el concepto de servidor.

* + 1. **¿QUÉ ES SERVIDOR?**

Se entiende que existe dos tipos de conceptos de servidor uno en el ámbito de Hardware y el otro en software ya que primero hace referencia al ordenador que pone recursos a disposición a través de una red y el segundo hace se refiere al programa que funciona en dicho ordenador, se puede decir que en el ámbito de servidor de hardware es un servidor que está basado en máquinas físicas integradas en una red informática, además del sistema operativo esta funcionado con uno o más servidores basados a software. Como también el servidor que está basado en software es un programa que ofrece un servicio especial que otros programas destinados a los clientes ya que pueden ser utilizados a nivel local a través de una red.

* + 1. **¿QUÉ ES SERVIDOR WEB?**

Según RAMIREZ AZANZA MARIA GABRIELA 2019 Es un programa informático que gestiona cualquier aplicación en el lado del servidor realizando conexiones bidireccionales y/o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente generando una respuesta en cualquier lenguaje o aplicación en el lado del cliente. El código recibido por el cliente suele ser compilado y ejecutado por un navegador web.

Otra definición del autor servidor web: Es un equipo que trabaja adjunto a un software que hace posible realizar el alojamiento a un hosting y da la posibilidad de alojar diferentes tipos de aplicaciones web. Un servidor web o más conocido como servidor hosting es un tema muy complicado a la hora de manejar, en especial para los que no tienen conocimientos base.

Cebe recalcar que el servidor web es utilizado directamente por varias personas conectadas mediante una red de internet ya que este sirve como ayuda para el proyecto a realizar debido a que el sistema va hacer alojado a un hosting y el usuario podrá visualizar y manejar el sistema.

Entonces se puede deducir que los servidores web son los que hacen posible el Web Hosting, es decir la posibilidad de alquilar un espacio en un servidor para que sea alojado en nuestro sitio web, permitiendo así ser manejada por un cliente/servidor es por ello que se considera importante comprender que es un cliente/servidor.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14567/1/ECFIC-2019-ISIS-DE00034.pdf>

* + 1. **GIT**

Se entiende que GIT fue creado pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones dependiendo de que esta tiene un gran número de archivos de código fuente, es decir que GIT nos proporciona las herramientas para el desarrollo de un trabajo en equipo de manera inteligente y rápida ya que por trabajo hacemos referencia a algún software o página que implique un código o documentación el cual sea necesario realizarlo en un grupo de personas.

Entonces se da a conocer que Git es una de las herramientas que utilizaremos para el desarrollo de nuestro proyecto debido a que es fácil y sencillo de utilizar en equipos de trabajo, es muy importante tener en cuenta que ningún grupo de programadores deberán desarrollar software sin usar un sistema de control de versiones. Esta herramienta nos facilita llevar un control de los cambios de piezas de software mediante el control de todos los archivos que forman parte del proyecto, de este modo se puede visualizar los estados que han tenido el archivo a lo largo del tiempo permitiendo así que los componentes del equipo de desarrollo sincronicen sus cambios los unos con los otros.

* + 1. **GIT HUB**
  1. **ASPECTOS PEÓRICOS CONCEPTUALES**
     1. **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN**

El conjunto de órdenes e instrucciones que se dan al ordenador para que resuelva un problema o ejecute una determinada misión. Reciba el nombre de programa. En los primeros tiempos de la informática, la programación se ejecutaba en el único lenguaje que entiende el microprocesador: su propio código binario, también denominado lenguaje maquina o código máquina. [21]

Un lenguaje de programación es un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de un elemento y expresiones y es utilizado para controlar el comportamiento físico y lógico de una máquina. [22]

Un lenguaje de programación es el conjunto de órdenes y comandos que describe el proceso deseado cada lenguaje tiene su propias instrucciones o reglas, los lenguajes de programación no son aplicaciones sino herramientas que le permiten al programador desarrollara adecuadamente las aplicaciones

* + 1. **BASE DE DATOS**

Una base de datos es una colección de datos almacenados y organizados de forma que un programa del ordenador pueda seleccionarlos rápidamente y capaces de ser: recobrados, actualizados, insertados y borrados. En un BDMS “Sistema de Administración de Base de Datos”, una base de datos es un sistema de archivos electrónicos. [23]

La base de datos es el almacenamiento de datos, documentos, texto, imágenes, archivos, voz y videos. Estos datos pueden ser números telefónicos, direcciones, nombres etc. Que le permiten al usuario tener rápidamente la información del cliente, además se podrá realizar actualizaciones, insertar y borrar datos que ya no sean necesarios para el usuario.

Una base de datos en una representación de la realidad (de la parte de la realidad que nos interesa en nuestro SI). Dicho de otro modelo, una BD se puede considerar un modelo de la realidad. El componente fundamental utilizado para modelar en un SGBD relacional son las tablas (denominadas relaciones en un mundo teórico). Sin embargo, en otros tipos de SGBD se utiliza otros componentes. [24]

Es un conjunto de datos conceptuales que es utilizado para modelar en un SGBD (sistema de gestión de base de datos), que nos permite tener un modelo relacional de tablas, todo modelo de base de datos tiene tres tipos de herramientas.

* Estructura de datos. (son árboles, tablas)
* Restricción (o reglas) de integridad.(SGBD tendrá que hacer cumplir a los datos dominios y claves foráneas)
* Operaciones. (modelo relacional su operación en SELECT que sirve para seleccionar y leer) filas que cumples con la condición.
  + 1. **ANDROID STUDIO**

En los últimos años los teléfonos móviles han experimentado una gran evolución, desde los primeros terminales, grandes y pesados solo para hablar por teléfono en cualquier parte, a los últimos modelos, con los que termino se queda bastante pequeños. [38]

Android Studio es un sistema operativo, inicialmente diseñado para teléfonos móviles como los sistemas operativos iOS (Apple), Firefox OS (Mozilla) y BlackBerry OS.

En la actualidad, este sistema operativo se instala no solo en móviles, sino también múltiples dispositivos, como tabletas, GPS, televisores, discos duros multimedia, mini ordenadores, etc. Incluso se ha instalado en microondas y lavadoras.

Está basado en Linux, que es un núcleo de sistema operativo libre, gratuito y multiplataforma. [39]

Es así como Android studio a evolucionada en los últimos años donde antes era solo para hacer llamadas hoy en día se puede hacer diferentes actividades desde un teléfono móvil inteligente. Android studio es un sistema operativo de código abierto y gratuito permitiendo programar aplicaciones para dispositivos móviles como tabletas televisores, minis ordenadores, Android studio está desarrollado principalmente para java y proporciona todas las interfaces necesarias para el desarrollo del teléfono con pantalla táctil.

Las estructuras del sistema operativo Android se compone de aplicaciones ejecutadas en el marco de trabajo java de aplicaciones orientadas a objetos. Las aplicaciones de ejecutaban en una máquina virtual Dalvik compiladas en tiempo de ejecución, hasta la versión 5.0, que se cambia en entorno Android Rutine, Android se compone de Aplicaciones, Marco de trabajo de las aplicaciones, Bibliotecas , Rutine de Android, Núcleo Linux. [40]

La arquitectura de Android studio está compuesta por aplicaciones ejecutadas orientadas a objetos la cual nos permite el desarrollo de la aplicación móvil, compilada en tiempo de ejecución.

* + 1. **DEFINICION DE LENGUAJE UNIFICADO DE MODELO**

El lenguaje unificado modelado (UML) es un lenguaje modelado visual de propósito general que se utiliza para especificar, visualizar, construir y documentar los artefactos de un sistema de software. Captura decisiones y conocimientos sobre sistemas que deben ser construidos. Se usa para comprender, diseñar, ojear, configurar, mantener y controlar la información sobre tales sistemas. Está pensado para ser utilizado con todo los métodos de desarrollo, etapas de ciclo, dominios de aplicaciones y medios. El lenguaje de modelado pretende unificar la experiencia pasada sobre las técnicas de modelado e incorpora las mejores prácticas de software actuales en una próxima estándar. [41]

El lenguaje modelado unificado tiene como propósito de generar, especificar, visualizar y construir documentos y artefactos de un sistema de software el UML está desarrollado por etapas y ciclos que nos permite hacer modelo unificado al desarrollo del proyecto interactivo del proceso de desarrollo orientado a objetos.

Modelo de desarrollo de software: es una representación simplificada del proceso para el desarrollo de software, presentado desde una perspectiva específica. Mientras que la metodología de desarrollo de software: es un enfoque estructurado para el desarrollo de software que incluye modelos de sistema, notación, reglas, sugerencias de diseño y guías de proceso. [42]

Claramente para [42] se puede evidenciar que usando el UML se puede realizar diferentes tipos de diagramas.

* Modelo de cascada.-está basado en análisis, diseño, pruebas y mantenimiento. Al final de cada prueba se reúnen para revisar los documentos que cumplan todo los requerimientos.
* Modelo de desarrollo incremental.- se basa en el desarrollo incremental de las funcionalidades de la metodología interactiva, en que cada incremento en una entrega escalable donde cada incremento son versiones incompletas del producto final.
* Modelo de desarrollo espiral.- al aplicar este modelo espiral se desarrolló en una serie de entregas evolutivas que en cada ciclo va ganando madures del producto final.
  + - 1. **¿PARAQUE SIRVE UML?**

El lenguaje UML. Tiene una notación grafica muy expresiva que permite representar el mayor y menor medida todas las fases de un proyecto informática: desde el análisis con los casos de uso, el diseño con los diagramas de clase, objetos, etc. hasta la implementación y configuración con los diagramas de despliegue. [43]

El lenguaje unificado de modelado prescribe un conjunto de notaciones de diagramas estándar para modelar sistemas orientados a objetos, y describe la semántica esencial de lo que estos diagramas y símbolos significan. Mientras que han tenido muchas notaciones y métodos usados para el diseño orientado a objetos. [44]

El UML es un sistema orientado a objetos este lenguaje está basado en normas estándares y símbolos que permite presentar los modelos de diagrama para realizar las fases de un proyecto.

* + - 1. **TIPOS DE DIAGRAMA UML**

Para [43] [44] nos dan a conocer los diferentes diagramas para que sean presentados correctamente a un sistema de lenguaje unificado de modelado UML, los diagramas más sugestivo son los siguientes.

* El diagrama de caso de uso.- se define como una interacción donde se representan los requisitos funcionales, es decir es lo que se debe hacer en un sistema donde se muestran los tres actores principales los clientes, los taquilleros y los jefes de taquilla y las rutinas que pueden realizar los roles.
* Diagrama de clases.- es un conjunto de clases, interfaces y sus relaciones, los sistemas están orientados a objetos, sus clases, atributos y las relaciones de una posible solución del problema.
* Diagrama de secuencia.- se muestra las interacciones de los objetos que compone un sistema de forma temporal y la base de tiempo.
* Diagrama de actividades.- es un modelado de flujo de actividad en actividad donde una actividad representa una operación de la clase del sistema que resulta un cambio de estado del sistema, este diagrama es utilizado para modelar flujos de trabajos internos.
* Otros diagramas.- los demás diagramas muestran distintos aspectos del sistema de modelar, para realizar un modelado de comportamiento dinámico son los siguientes diagramas. Diagrama de interacción, diagrama de colaboración, diagrama de estado, y los diagramas de componentes y el diagrama de despliegue están enfocados a la implementación del sistema.

**METODOLOGÍA**

* + 1. **MODELO INTERACTIVO INCREMENTAL**

Se basa en el desarrollo a partir del incremento de la funcionalidad del programa, se puede considerar un precursor de las modernas metodologías interactivas. El primer incremento es a menudo un desarrollo esencial, apenas con los requisitos básicos, cada incremento representa una entrega escalable. [45]

Los modelos interactivos se basan en dividir el proyecto de desarrollo en varias etapas, llamadas interacciones. Las alteraciones son cortas (una cuantas semanas, excepto en proyectos enormes) y en evolución es fija (no puede alargarse si hay retrasos, estos se incluye otras interacciones). [46]

El modelo interactivo incremental es el ciclo de vida que se le da a un proyecto es dividir en número de interacciones cada interacción en un ciclo completo de desarrollo del proyecto que tiene como entrega. El producto final es el que se va creando de iteración en iteración para convertirse en un producto final.

* + - 1. **ETAPAS DEL MODELO INTERACTIVO INCREMENTAL**

El proyecto está basado al cliente ya que es el encargado de hacer reuniones e historias de usuario, con sus respectivas descripciones de software a desarrollar, permite las estimaciones de tiempo y el plazo de entrega del producto final, la cual está dividida en diferentes fases para el desarrollo del software.

* + - * 1. **FASE DE ANALISIS**

La fase del análisis tiene que ver con la primera abstracciones (clases y objetos) y mecanismos que estarán presentes en el dominio del problema. Las clases se modelan y se vinculan a través de relaciones con otras clases y se describe en el diagrama de clases las colaboraciones entre clases también se muestran en el diagrama para desarrollar los casos de uso modelado previamente estas colaboraciones de crean a través de modelos dinámicos en UML. [47]

El análisis es la primera etapa de construcción de un sistema de software es donde consiste tener información actual y proponer ideas para la solución del problema. Es donde permite las características del software las cuales son: función, datos y rendimiento que tiene el software, el análisis se puede dividir en 5 áreas.

* Reconocimiento del problema.- el objetivo del analista debe de reconocer el problema que percibe el usuario/cliente para el desarrollo del software.
* Evaluación y síntesis.- evalúa la estructura del software, construye las características de una interfaz y detalla las limitaciones del diseño.
* Modelización.- crea modelos del sistema para entender mejor, que nos servirá como base para el diseño del software
* Especificación.- es la información básica que se dio al momento de describir el problema del software como, las funciones, el rendimiento, el comportamiento y las interfaces dando un criterio de validación para la implementación del software.
* Revisión.- se evalúa el plan del proyecto de software para así plantear las primeras estimaciones al proyecto durante el análisis.
  + - * 1. **FASE DE DISEÑO**

La fase del diseño durante el desarrollo de software será acorde a la problemática que tenga el desarrollador a través de patrones de creación, de estatura y de comportamiento, que le facilite el desarrollo del proyecto [48]

Los requisitos del sistema consisten en describir en forma detallada para poder implementar el producto se puede considerar los requisitos funcionales y los no funcionales.

Los funcionales. Describe las interacciones entre el producto y su entorno.

No funcionales. Describe aspectos visibles del producto del usuario, y que no se relaciona directamente con el comportamiento funcional del producto [49]

El diseño es la arquitectura de software está compuesto por patrones de comportamiento que le facilite al desarrollo del software es la etapa anterior a la etapa del análisis.

Los requisitos funcionales el cuándo el sistema debe validar la documentación del software además debe guardar los datos, el requisito no funcional son los aspectos visibles como el tiempo de respuesta, la memoria RAM, lenguaje de programación, tipo de aplicación.

* + - * 1. **FASE DE IMPLEMENTACIÓN**

Consiste en codificar y probar los diferentes subsistemas por separado. La prueba de unidad implica verificar cada una cumpla sus especificaciones del diseño. [50]

En esta fase se completa la codificación de cada uno de los módulos establecidos de la fase del análisis esta fase del diseño y se inicia la fase de codificación, para la codificación se debe conocer que herramientas se van a utilizar para el desarrollo del software, se debe seguir los lineamientos del diseño y tomando en cuantos los requisitos funcionales y no funcionales.

* + - * 1. **FASE DE PRUEBAS**

Para [49] la fase de pruebas es cuando el producto se ha terminado de codificar, debe ser instalado en el ambiente de pruebas. En esta parte se busca comprobar que el producto funciona correctamente y que cumpla con los requerimientos del usuario. Las pruebas finales del producto son realizadas por el mismo usuario con la guía del desarrollador.

Esta es la fase final para comprobar el software que este correctamente funcionado con todas las tareas indicadas, permitiéndole al usuario final que este satisfecho con el software entregado.

1. **PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS**

Si se desarrolla una aplicación web y móvil con requerimientos y metodología adecuada se mejorará la automatización de control y registro de clientes en el consultorio odontológico en san Felipe – Centro.

**Variable independiente:** aplicación web y móvil

**Variable dependiente:** Automatización de control y registro de clientes en el consultorio odontológico en san Felipe – Centro.

1. **METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL** 
   1. **TIPO DE INVESTIGACIÓN**
      1. **INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Se utilizará este tipo de investigación para observar el tiempo y el proceso que emplea el consultorio odontológico (SOUR) de san Felipe-Centro, la manipulación de datos de los clientes son ´por medio de cuadernos y fichas para el registro y control del historial dental, este tipo de investigación permitirá analizar los problemas que se dan al momento de registro y control dental.

Además, este tipo de investigación permitirá ampliar una entrevista como herramienta de investigación la misma que facilitara la descripción de las variables de análisis y de esta manera obtener datos adecuados la misma será utilizados e interpretación además se empleara una encuesta a los clientes del consultorio odontológica (SOUR) de san Felipe-Centro.

* + 1. **INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA**

Lo utilizaremos ya que el mismo nos permitirá analizar coherentemente las características importantes del campo de investigación, este tipo de investigación nos sirve para recoger y medir información de un conjunto de variables de la investigación.

* + 1. **INVESTIGACIÓN BIBLIOGRAFICA**

La investigación bibliográfica servirá para la recopilación de la información para adquirir conocimientos necesarios de esa manera analizar, desarrollar e implementar la aplicación web y móvil para el control y registro de clientes en el consultorio odontológico (SOURI) del Barrio san Felipe- Centro además nos permitirá para la elaboración del marco teórico en la cual se consiguiera información en fuentes bibliográficas confiables y así poder diseñar la aplicación web y móvil.

* 1. **MÉTODOS GENERALES DE LA CIENCIA**
     1. **MÉTODO TEORICOS**
        1. **MÉTODO HIPOTETICO-DEDUCTIVO**

El método hipotético deductivo se lo utilizara en la manipulación de los medios de habituales como cuadernos fichas que son los únicos recursos que maneja el consultorio odontológico (SOUR) del Barrio la Estación.

Este método será una guía para la investigación en el consultorio odontológico en la elaboración de la hipótesis en la cual se realizara deducciones importantes a la solución del problema que se basara en las técnicas como la observación y entrevista aplicadas para la realización de requerimientos.

* + - 1. **MÉTODO HISTÓRICO-LÓGICO**

Este método histórico lógica se lo utilizara durante el estudio de las diferentes herramientas de búsqueda en el desarrollo del contenido de la investigación y así tener un amplio conocimiento de dicho tema a tratar.

* + 1. **MÉTODO EMPÍRICO**
       1. **OBSERVACIÓN**

Este método se basa en la recolección de gran cantidad de información a partir de un análisis de esta forma se obtendrá mayor información de los problemas que existe en el consultorio odontológico (SOUR) del Barrio San Felipe-Centro.

* + - 1. **ENTREVISTA**

Es un método que nos permitirá obtener opiniones, sugerencias, criterios y necesidades que tendrán los clientes en el centro odontológico la misma que consta de preguntas sobre el proceso de registro y control en el centro odontológico (SOUR) del Barrio san Felipe-Centro para la realización de la aplicación web y móvil.

* + - 1. **ENCUESTA**

Para la realización de la encuesta se tomará en cuenta los tipos de encuestas que existen, las personas encuestadas será los clientes del consultorio odontológico (SOUR) del Barrio san Felipe-Centro, serán preguntas cerrada, el resultado que se tendrá será la aceptación que tendrá nuestro proyecto al implementarlo.

1. **DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Ingreso: $250

**Tabla 4.** Insumos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Recursos** | **PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN** | | | |
| **Cantidad** | **Unidad** | **V. Unitario $** | **Valor Total $** |
| **Impresiones** |  |  |  |  |
| **Internet** |  |  |  |  |
| **Cuadernos** |  |  |  |  |
| **Esferos** |  |  |  |  |
| **Carpeta** |  |  |  |  |
|  | TOTAL | | |  |

**Fuente:** los investigadores

La tabla de insumos corresponde a la primera etapa del proyecto son los recursos necesarios que se utilizaran para la elaboración del proyecto donde se mostrara la cantidad de recursos, las unidades su valor de cada unidad y el valor total de los insumos correspondientes.

**Tabla 5.** Gastos Directos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Recursos** | **PRESUPUESTO PARA LA ELAVORACIÓN** | | | |
| **Cantidad** | **Unidad** | **V. Unitario $** | **Valor Total $** |
| **Transporte** |  |  |  |  |
| **Alimentación** |  |  |  |  |
| **Comunicación** |  |  |  |  |
| **TOTAL** | | | |  |

**Fuente:** los investigadores

La tabla de los gastos indirectos esta desglosado por transporte, alimentación y comunicación para el desarrollo de la propuesta tecnológica en la cual consta con la cantidad de los recursos, la unidades el valor unitario y su valor total.

**Tabla 6.** Gastos Totales del Proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Recursos** | **PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN** | |
| **Valor Totales** | |
| **Total, insumos** |  | |
| **Total, gastos indirectos** |  | |
| **10% imprevistos** |  | |
| **Total** | |  |

**Fuente:** los investigadores

La tabla de los gastos totales para el desarrollo del proyecto

1. **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TAREAS** |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Presupuesto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cronograma |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Anexos y bibliografía |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **CONCLUCIONES Y RECOMENDACIONES**
2. **BIBLIOGRAFÍA**

[1] ADHANOM GHEBREYESUS, «Cumbre Mundial sobre el Buen Uso de la Inteligencia Artificial», *Organización Mundial de la Salud*, 2018. [Sarean]. Available at: https://www.who.int/dg/speeches/2018/artificial-intelligence-summit/es/. [Eskuratua: 23-apr-2020].

[2] Ministerio de Salud Pública del Ecuador, «Reglamento de información confidencial en el Sistema Nacional de Salud», *Acuerdo Minist. 5216*, or. 1–8, 2015.

[3] D. Sandoya eta E. Luis, «Análisis , diseño e implementación de una aplicación informática para el seguimiento clínico dental de un consultorio odontológico de la ciudad de Guayaquil», *Univ. CATÓLICA SANTIAGO GUAYAQUIL*, libk. 1, 2019.

[4] G. Pérez eta A. Martínez, «El servicio de consultoría estratégica en la gestión de sistemas de información», *Biblios*, libk. 55, zenb. 1, or. 13, 2014.

[5] P. Murray, «Gestión, información, conocimiento», *Biblios Rev. electrónica Bibl. Arch. y Museol.*, zenb. 14, or. 1, 2002.

[6] R. Terral, «Territoires du temps: Les faubourgs dans les villes des Petites Antilles françaises (1848-1946)», *Outre-Mers*, libk. 378–379, Monterrey, or. 77–85, 15-mai-2013.

[7] E. Fernandez, «Calidad En Atención a Usuarios De La Administración Pública», *Univ. Fratern. Agrup. St. Tomás Aquino*, or. 1–68, 2015.

[8] M. Agudelo, C. Alveiro, B. Saavedra, eta M. Ramiro, «El Crm Como Herramienta Para El Servicio Al Cliente En La Organización», *Visión Futur.*, libk. 17, zenb. 1, 2013.

[9] A. García, «Cultura de servicio en la optimización del servicio al cliente», *Telos Rev. Estud. Interdiscip. en Ciencias Soc.*, libk. 18, zenb. 3, or. 381–398, 2016.

[10] C. Torres, *UF0036:Atención al cliente/consumidor*, 1. arg. Antequera - Malagá: 2018, 2018.

[11] M. D. E. C. D. E. Profesionalidad, *MF0241\_2: Información y atención al cliente/consumidor/usuario*, 1. arg. Santiago de Compostella - España: 2015, 2015.

[12] C. Ayuzo, «Pacientes, clientes, médicos y proveedores, ¿ Es Solo Cuestión De Terminología ?», *PERMANYER*, or. 2015–2016, 2016.

[13] S. A. M. Anchundia, B. D. C. C. De Aguirre, S. A. R. Avilés, eta E. E. G. Linc, *CONTABILIDAD GENERAL*, 1. arg. Babahoyo - Ecuador, 1395.

[14] G. T. Y. Pinto, «SISTEMA CONTABLE DE LA EMPRESA EXTREME DEDICADA A LA ACTIVIDAD DE COMPRA Y VENTA AL POR MENOR DE ROPA EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, CANTÓN AMBATO», *Univ. TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA*, 2019.

[15] GERALDINE CAICEDO ORTIZ eta LAURA MILENA LEÓN MÉNDEZ, «AGENDA PERSONAL MÉDICA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES», *Univ. Ind. SANTANDER Fac. Ing. Fis.*, 2017.

[16] A. Rodríguez Torres, E. C. Jarillo Soto, eta D. Casas Patiño, «Medical consultation, time and duration», *Medwave*, libk. 18, zenb. 5, or. e7266, 2018.

[17] P. J. T. F. Irene Durante Montiel, Sara Morales López, Mario Jacobo Cruz Montoya, *La historia clínica para medicoblastos*, 2. arg. Ciudad de México - México: 2018, 2018.

[18] F. Guzmán eta C. A. Arias, «La historia clínica: elemento fundamental del acto médico», *Hist. clínica Rev Colomb Cir*, libk. 27, or. 15–24, 2012.

[19] E. Diez, «El diagnostico médico, problema crucial en el siglo XXI Medical diagnosis. A crucial problem in the 21th Century.», *Rev. electrónica las ciencias médicas*, libk. 8, zenb. 5, or. 121–130, 2007.

[20] C. F. Márcia *et al.*, «Estudio y análisis de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en odontología en Rio Grande do Sul.», *Odontoestomatologia*, libk. XVI, zenb. 23, or. 20–28, 2014.

[21] R. V. Guillén-Mendoza, S. X. Arteaga-Espinoza, eta J. A. Figueroa-Suárez, «Las tecnologías de información y comunicación (TIC’s) en odontología», *Polo del Conoc.*, libk. 2, zenb. 4, or. 120, 2017.

[22] P. O. Taipe Coronado, «Sistema web para la gestión de presupuestos en el Edificio Condominio Aquamar S.A.C. en La Perla, Callao», *Univ. César Vallejo "Escuela Prof. Ing. Sist.*, libk. I, or. 0–116, 2014.

[23] Latorre M, «Historia De Las Web», *Univ. Marcelino Champagnat*, or. 1–8, 2018.

[24] G. L. GARCIA, *Modelos de Comunicacion en Internet*. Valencia, 2005.

[25] S. Luján Mora, *Programación de aplicaciones web : historia , principios básicos y clientes web*, zenb. November. San Vicente (Alicante): 2002, 2002.

[26] J. R. Maldonado Guerrero, «Desarrollo e implementación de un sistema web de seguimiento y evaluación de las prácticas pre-profesionales para la facultad de ingeniería escuela civil de la puce», or. 198, 2016.

[27] E. Ruiz, J. Guitierrez, eta L. Garay, «Visualizando problemas de la derivada con aplicaciones en dispositivos móviles», *Innovación Educ.*, libk. 18, or. 39–68, 2017.

[28] C. Tardáguila, «Dispositivos móviles y multimedia», *Mosaic*, zenb. 49, 2006.

[29] L. F. Benítez, «LA IMPLEMENTACIÓN DEL MOBILE MARKETING COMO HERRAMIENTA MULTIDISCIPLINAR EN EL SECTOR TURÍSTICO Y AEROPORTUARIO», *Fac. Tur. Málaga*, or. 1–203, 2016.

[30] R. A. Garita-Araya, «Tecnología Móvil: desarrollo de sistemas y aplicaciones para las Unidades de Información», *e-Ciencias la Inf.*, libk. 3, zenb. 2, 2013.

[31] M. Morales Roldán eta D. N. Neil Thompson, «Aplicaciones móviles nativas orientadas a servicios y recursos de bibliotecas universitarias», *Edutec*, or. 1–12, 2013.

[32] P. Thomas *et al.*, «Análisis de Enfoques de Aplicaciones para Dispositivos Móviles», *Work. Investig. en Ciencias la Comput.*, or. 428–431, 2017.

[33] R. R. Ángel Cobo, Patricia Gómez, Daniel Pérez, *PHP Y MYSQL Tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web*, I. España, 2005.

[34] M. Á. Torres, *Diseño web con HTML5 Y CSS3*, Primera. Lima -Perú: junio 2014, 2014.

[35] R. Hughes, *El gran libro de HTML5, CSS3 Y JavaScript*, Tercera., libk. 53, zenb. 9. España, 2017.

[36] C. Azaustre, *Aprendiendo JavaScript Desde cero hasta ECMAScript 6*, Primera. España, 2016.

[37] J. J. Villar, «Descubre React», *Leanpub*, 2015.

[38] M. Muñoz Mejías, «Simulador didáctico de una arquitectura de planificación estática.», *Zaragoza*, or. 43, 2018.

[39] M. A. Arias, *Aprende Programación Web con PHP y MySQL*, Segunda. 2017.

[40] R. Das eta L. P. Saikia, «Comparison of Procedural PHP with Codeigniter and Laravel Framework.», *Int. J. Curr. Trends Eng. Res.*, libk. 2, zenb. 6, or. 42–48, 2016.

[41] X. Chen, Z. Ji, Y. Fan, eta Y. Zhan, «Restful API Architecture Based on Laravel Framework», *J. Phys. Conf. Ser.*, libk. 910, zenb. 1, 2017.

[42] S. Alonso, «API REST y sistema de aprovisionamiento en containers para servIoTicy», *Fac. Inform. BARCELONA*, or. 85, 2017.

[43] L. Li, W. Chou, W. Zhou, eta M. Luo, «Design Patterns and Extensibility of REST API for Networking Applications», *IEEE Trans. Netw. Serv. Manag.*, libk. 13, zenb. 1, or. 154–167, 2016.

[44] Douglas Crockford, «ECMA-404 El estándar de intercambio de datos JSON .» [Sarean]. Available at: https://www.json.org/json-en.html. [Eskuratua: 06-mai-2020].

[45] J. Olivera, «JWT: Json Web Token», 2017.

[46] J. M. L. Guevara, «Fundamentos de programación en Java», *Arch. españoles Urol.*, libk. 8, zenb. 2, or. 160–172, 2010.

[47] S. PABLO AUGUSTO, *Java a Fondo*, Segunda. Buenos Aires, 2013.

[48] Luis Vélez de Guevara, «Gestión de Bases de Datos», *Dep. Informática*, 2019.

[49] Angel Arías, *Base de datos con Mysql*, Segunda. 2015.

[50] A. A. Pérez García eta E. Egea López, «Desarrollo de herramientas web de gestión docente», *Esc. Técnica Super. Ing. Telecomunicación*, libk. 0, zenb. 0, or. 1–87, 2007.

[51] Stéphane COMBAUDON, *MySQL 5.7 Administración y optimización*, Primera. España, 2018.

1. **ANEXOS**
   * 1. **ANEXO N.°2 HOJA DE VIDA EQUIPO DE TRABAJO**

***DATOS PERSONALES***



**Nombre:** Stefany Alejandra

**Apellido:** Chiluisa Osorio

**Fecha de Nacimiento:** 06-01-1995

**Cédula:** 050372040-1

**Lugar de Nacimiento:** Latacunga/ La Matriz

**Estado Civil:** Soltera

**Dirección:** San Felipe

**Cantón:** Latacunga

**Parroquia:** Eloy Alfaro

**Teléfono:** 09987595

**Email:** [stefanny.chiluisa1@utc.edu.ec](mailto:alba.robles5@utc.edu.ec)

***ESTUDIOS REALIZADOS***

**Primaria:**  Centro Educativo Gabriela Mistral

**Secundaria:** Colegio Nacional Primero de Abril

***CURSOS REALIZADOS***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***CERTRO DE CAPACITACIÓN*** | ***CURSOS*** | ***TIEMPO*** |
| SKIMING | Curso de Lectura Rápida | 16 semanas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Computación Básica Microsoft Office 2017 | 40 Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Concurso de Programación IISC 2018 | 2Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Encuentro Internacional Itinerante de Software Libre UTC 2014 | 32 Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | V Congreso Latinoamericano de ingeniería de Sistema e Informática 2015 | 40 Horas |
| La Red Nacional de Investigación y Educación del Ecuador “REDCEDIA”. | 6to Congreso Ecuatoriano de Tecnologías de la información y Comunicación – TIC.EC 2018 | 20 Horas |

* + 1. **ANEXO N.°2 HOJA DE VIDA EQUIPO DE TRABAJO**

***DATOS PERSONALES***



**Nombre:** Stefany Alejandra

**Apellido:** Chiluisa Osorio

**Fecha de Nacimiento:** 06-01-1995

**Cédula:** 050372040-1

**Lugar de Nacimiento:** Latacunga/ La Matriz

**Estado Civil:** Soltera

**Dirección:** San Felipe

**Cantón:** Latacunga

**Parroquia:** Eloy Alfaro

**Teléfono:** 09987595

**Email:** [stefanny.chiluisa1@utc.edu.ec](mailto:alba.robles5@utc.edu.ec)

***ESTUDIOS REALIZADOS***

**Primaria:**  Centro Educativo Gabriela Mistral

**Secundaria:** Colegio Nacional Primero de Abril

***CURSOS REALIZADOS***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***CERTRO DE CAPACITACIÓN*** | ***CURSOS*** | ***TIEMPO*** |
| SKIMING | Curso de Lectura Rápida | 16 semanas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Computación Básica Microsoft Office 2017 | 40 Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Concurso de Programación IISC 2018 | 2Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | Encuentro Internacional Itinerante de Software Libre UTC 2014 | 32 Horas |
| Universidad Técnica de Cotopaxi | V Congreso Latinoamericano de ingeniería de Sistema e Informática 2015 | 40 Horas |
| La Red Nacional de Investigación y Educación del Ecuador “REDCEDIA”. | 6to Congreso Ecuatoriano de Tecnologías de la información y Comunicación – TIC.EC 2018 | 20 Horas |