



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL
DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

PROYECTUSCRUM
INFORMACION DE MEDICAMENTOS

Presentado por
Llanos Orihuela Jeff Anthony
Vilchez Ramos Junior Alfredo
Cristobal Quispe Antonio Carlos

Docente
Ing. Jaime GOMEZ MATÍN

Lima , 2019

Índice general

1. Introducción	5
1.1. Propósito	5
1.2. Alcance	5
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas	5
2. Visión del Proyecto	6
3. Equipo	7
3.1. Roles de Equipo:	7
3.1.1. Scrum master:	7
3.1.2. Product owner (PO):	7
3.1.3. Team:	7
4. Product Baclog	8
4.1. Primera	8
5. Criterios de Terminacion	9
6. Prototipos	10
7. Epicas	11
8. Historias de Usuarios	12
9. Planificación	13
10. Conclusiones	14
11. Recomendaciones	15

12.Referencia Bibliograficas	16
13.Anexos	17

Índice de figuras

Índice de cuadros

3.1. Tabla de Roles.	7
------------------------------	---

Capítulo 1

Introducción

1.1. Propósito

1.2. Alcance

Este proyecto tiene el objetivo de proporcionar información acerca de los medicamentos o tratamientos más convenientes para cada persona respecto a su enfermedad.

El desarrollo de esta aplicación médica tendrá que tener un equipo de developers que trabajaran con el marco de trabajo Scrum por el desarrollo ágil del Software ,para ello se tendrá que identificar al Product Owner ,al Scrum Master y al stakeholder utilizando criterios de selección .Habiendo concretado lo anterior,se realizará un product Backlog especificando todos los requerimientos de aplicación.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

Capítulo 2

Visión del Proyecto

Este software se proyecta a todas aquellas personas peruanas que se automedican y no tienen información relevante y/o de fácil acceso sobre medicamentos y sus precios, con respecto a alguna enfermedad en concreto, dándoles la facilidad de elegir entre 3 opciones, general, laboratorio y naturales, mostrando información tanto de la enfermedad elegida, como también información de los medicamentos seleccionados.

Con el fin de generar comodidad en los bolsillos de las personas que normalmente están siendo engañadas por hospitales o clínicas que recomiendan medicamentos costosos, dando el mismo efecto con medicinas generales o naturales.

Capítulo 3

Equipo

3.1. Roles de Equipo:

3.1.1. Scrum master:

Persona que lidera al equipo, guiando a los "Team" para que cumplan la metodología y los procesos con respecto a ella.

3.1.2. Product owner (PO):

Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.

3.1.3. Team:

Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta.

Scrum	
Apellidos	Rol
Llanos	Scrum Master
Vilchez	Team
Cristobal	Team

Cuadro 3.1: Tabla de Roles.

Capítulo 4

Product Baclog

4.1. Primera

- uno
- uno
- uno
- uno

Capítulo 5

Criterios de Terminacion

Capítulo 6

Prototipos

Capítulo 7

Epicas

Capítulo 8

Historias de Usuarios

Capítulo 9

Planificación

Capítulo 10

Conclusiones

Capítulo 11

Recomendaciones

Capítulo 12

Referencia Bibliograficas

Capítulo 13

Anexos