



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL
DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

PROYECTOSCRUM

**INFORMACION DE MEDICAMENTOS ,PRECIOS Y
TRATAMIENTOS SEGÚN LA ENFERMEDAD**

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

Docente
Ing. JAIME GOMEZ MARÍN

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 Backlog	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
4.1. Tabla muy sencilla.	8
8.1. Tabla Historias de usuario.	12

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 Backlog

4.1. Primera

Backlog				
Id	Código	Prioridad	Descripción	Estado
1	PB01	20	Conexión a la base de datos :Se crearán las tablas para el registro de usuarios,de medicamentos con sus imágenes y enfermedades específicas.	Sin hacer
2	PB02	30	Registro: Habrá una vista móvil con los campos a rellenar por el usuario, los cuales son: Nombres ,apellidos,DNI y edad.	Sin hacer
3	PB03	30	Logeo: El usuario podrá entrar a la plataforma, a fin de poder llevar un tratamiento con los medicamentos apropiados.	Sin hacer
4	PB04	30	Interfaz de enfermedades y medicamentos: Habrá un buscador que tendrá diversos tipos de enfermedades según el usuario desee saber. También 3 botones tipo carpetas que mostrarán las medicinas generales ,de laboratorio y naturales según la enfermedad escogida.	Sin hacer
5	PB05	20	Historial: Registro de enfermedades y medicamentos que se han consultado.	Sin hacer

Cuadro 4.1: Tabla muy sencilla.

Capítulo 5

Criterios de Terminacion

Capítulo 6

Prototipos

Capítulo 7

Epicas

Capítulo 8

Historias de Usuarios

Historias			
Id	Código	Descripción	Tareas
1	PB01	Conexión a la base de datos:	-Gestor de base de datos Mysql -Otra -linea
2	PB02	Registro: Como usuario, debería poder registrar los campos necesarios para obtener una cuenta.	
3	PB03	Logeo: Como usuario, debería poder acceder a la aplicación con una cuenta previamente ya creada a fin de poder usar todos los servicios que me brindan.	
4	PB04	Interfaz de enfermedades y medicamentos: Como usuario, debería poder tener acceso a la información de medicamentos según la enfermedad que he consultado.	
5	PB05	Historial: Como usuario, debería poder llevar un seguimiento de las enfermedades y medicamentos consultadas	
6	PB06	Como desarrollador frontend yo debería usar los principios de UX para tener una interfaz más amigable y eficiente para el usuario.	
7	PB07		

Cuadro 8.1: Tabla Historias de usuario.

Capítulo 9

Planificación

Capítulo 10

Conclusiones

Capítulo 11

Recomendaciones

Capítulo 12

Referencia Bibliograficas

Capítulo 13

Anexos