



**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

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

<b>12.Referencia Bibliograficas</b>	<b>16</b>
<b>13.Anexos</b>	<b>17</b>

# Índice de figuras

# Índice de cuadros

3.1. Tabla de Roles. . . . .	7
4.1. Tabla muy sencilla. . . . .	8

# 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	Prioridad	Descipción	Estado
1	20	Conexión y creación de la base de datos :Se crearán las tablas necesarias para el registro de usuarios,de medicamentos con sus imagenes y enfermedades específicas.	Sin hacer
2	30	Registro: se crea una interfaz móvil con los campos Nombres ,apellidos,DNI y edad.	Sin hacer
3	30	Interfaz de enfermedades y medicamentos: Habrá un combobox con nombres de enfermedades y un buscador .También botones tipo carpetas que mostrarán las medicinas generales ,de laboratorio y naturales según la enfermedad escogida.	Sin hacer
4	20	Historial: Registro de enfermedades que se tubo y con medicinas se han automedicado	Sin hacer

Cuadro 4.1: Tabla muy sencilla.

## 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