



PROYECTO PILLGUARD

PROPUESTA DEL PROYECTO















1. Información General del Proyecto

Nombre del Proyecto:

PillGuard: Sistema Inteligente y Accesible de Administración de Medicamentos

Equipo Responsable:

- Carlos Olaya: Coordinador General
- Jose Julián Alvares: Programador Principal
- César Gaspar: Analista de Datos e IA
- Ariel Chacon: Diseñador de Producto (Hardware)
- Carlos Arriaga: Tester y Responsable de Pruebas de Usuario

Objetivo del Proyecto:

Desarrollar una solución tecnológica accesible que permita a las personas con discapacidades administrar sus medicamentos de manera autónoma, mejorando su calidad de vida y reduciendo la dependencia de cuidadores.

Objetivo de la Agenda 2030:

PillGuard se alinea principalmente con:

































- ODS 3: Salud y Bienestar: Promover el acceso equitativo a tecnologías de salud que mejoren la calidad de vida.
- ODS 10: Reducción de las Desigualdades: Crear soluciones inclusivas que promuevan la autonomía de personas con discapacidades.

2. Justificación

Problema Identificado:

Las personas con discapacidades visuales, motoras o cognitivas enfrentan dificultades para gestionar sus medicamentos de forma independiente, lo que puede derivar en errores como omitir dosis, tomar medicamentos incorrectos o sobredosis. Además, las soluciones actuales carecen de accesibilidad, perpetuando desigualdades en el acceso a la salud.

Impacto Esperado:

- **Social:** Incrementar la autonomía y dignidad de las personas con discapacidades mediante un sistema accesible y autónomo.
- **Económico:** Reducir costos asociados a complicaciones de salud prevenibles por errores en la administración de medicamentos.
- Ambiental: Promover un diseño sostenible en materiales del dispositivo, reduciendo el impacto ambiental del sistema.

































3. Descripción Técnica del Producto

Descripción del MVP

El MVP de PillGuard incluirá las siguientes funcionalidades esenciales:

Pastillero Inteligente con IoT:

- o Notificaciones automatizadas en horarios programados.
- o Sensores para monitorear si se ha retirado la pastilla.
- o Alertas a través de señales sonoras y luces indicadoras.

2. Aplicación Móvil Accesible:

- o Configuración de horarios de toma de medicamentos.
- o Modos de vista para gente con algún tipo de problema de vista
- Talback integrado

3. Funciones de Accesibilidad:

- o Talkback diseñadas para personas con discapacidad visual.
- o Interfaz sencilla para el uso de personas mayores

































Tecnologías Empleadas

- IoT (Internet de las Cosas):
 - o Microcontroladores como ESP32 para gestionar los sensores y conectividad.
 - o Peso, y presencia para garantizar la interacción adecuada con el pastillero.
- Aplicación Móvil:
 - o Desarrollo en React Native
 - o Base de datos con fire base para mayor seguridad.
- Inteligencia Artificial:
 - o IA que da consejos para el uso de pastillas y de la salud.

































4. Planificación y Metodología

Metodología de Trabajo: Implementación de Scrum

Scrum será la metodología ágil utilizada para gestionar el desarrollo del proyecto, permitiendo flexibilidad y adaptación a los cambios mientras se garantiza un avance constante. A continuación, se detalla cómo se aplicará:

Roles del Equipo:

- Scrum Master: Garantizará la correcta implementación de Scrum, eliminando obstáculos y promoviendo la productividad del equipo.
- Product Owner: Será responsable de priorizar los requerimientos y mantener el Product Backlog actualizado.
- Equipo de Desarrollo: Integrado por programadores, diseñadores, analistas y testers, encargados de crear incrementos funcionales del producto en cada sprint.

2. Artefactos:

- Product Backlog: Lista priorizada de características y funcionalidades del proyecto (por ejemplo, diseño del pastillero, implementación de alertas, desarrollo de la app móvil).
- Sprint Backlog: Subconjunto del Product Backlog que será desarrollado durante cada sprint.
- Incremento: Producto funcional al final de cada sprint, como prototipos del pastillero o módulos de la app.































3. Sprints:

- Cada sprint tendrá una duración de 2 semanas.
- Al inicio de cada sprint, se realizará una Sprint Planning para definir las tareas prioritarias.
- Al final de cada sprint, se llevará a cabo una Revisión del Sprint para presentar los avances y una Retrospectiva para identificar mejoras en el proceso.

4. Ceremonias Scrum:

- Daily Stand-Up: Reuniones diarias de 15 minutos para revisar el progreso, identificar bloqueos y planificar el trabajo del día.
- Sprint Planning: Definición de los objetivos del sprint y las tareas a realizar.
- Sprint Review: Presentación de los resultados a los interesados, recibiendo retroalimentación para mejorar.
- Sprint Retrospective: Reflexión sobre el sprint concluido, identificando qué funcionó bien y qué se puede mejorar.

5. Herramientas de Soporte:

- o Trello o Jira: Para gestionar tareas y mantener el Product Backlog organizado.
- Discord: Para la comunicación interna del equipo, con canales organizados por temas y reuniones rápidas mediante voz o video.
- GitHub o GitLab: Para el control de versiones del software desarrollado.































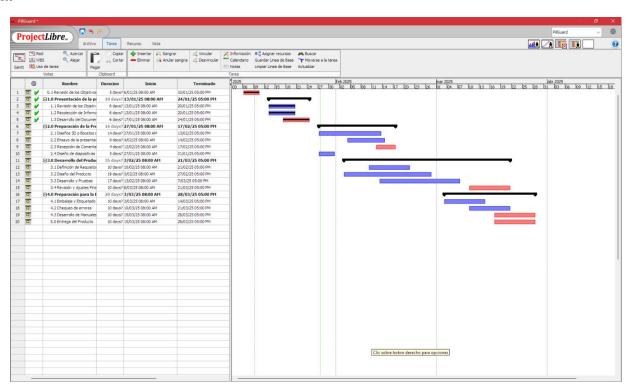


Ventajas de esta Metodología:

- **Iteración y mejora continua:** Cada sprint permite entregar incrementos funcionales del producto mientras se optimiza el proceso de desarrollo.
- **Priorización basada en valor:** Se desarrollan primero las funcionalidades más importantes para el usuario final.
- **Colaboración constante:** Promueve la comunicación entre los integrantes del equipo y con los interesados en el proyecto.

Este enfoque garantiza que el proyecto avance de manera ágil y organizada, entregando resultados tangibles en cada iteración.

WBS inicial:

























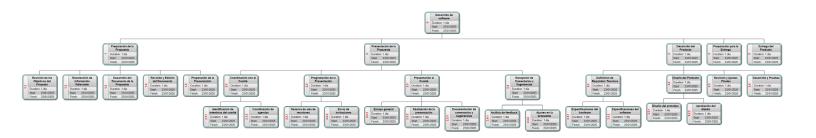




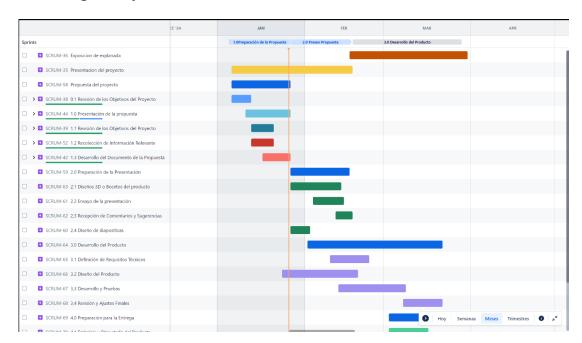








Cronograma preliminar:

























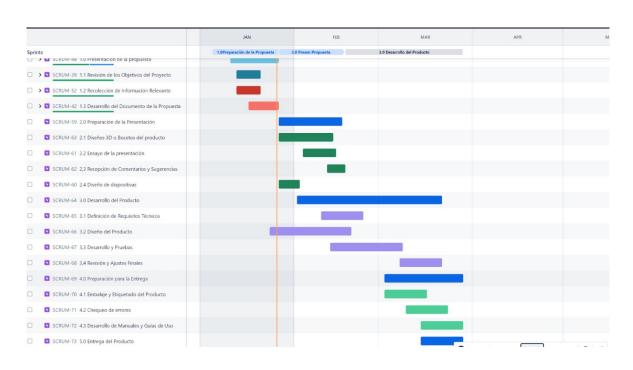










































5. Presupuesto

Costo Estimado Total

El presupuesto detallado incluye los costos asociados con la fabricación del prototipo, los componentes electrónicos, el desarrollo de software, las pruebas, y otros gastos adicionales.

1. Diseño y Fabricación del Prototipo

Elemento	Descripción	Cantidad	Costo Unitario (MXN)	Total (MXN)
Renta de impresora 3D	Costo por utilizar una impresora 3D para fabricar las piezas del pastillero.	1 día	\$300	\$300
Material PLA	Filamento plástico biodegradable utilizado para fabricar las piezas.	0.5 kg	\$550	\$550
Lija	Acabado más profesional y seguro.	1	\$50	\$50

Subtotal Diseño y Fabricación: \$900 MXN

































2. Electrónica y Componentes

Componente	Descripción	Cantidad	Costo Unitario (MXN)	Total (MXN)
LEDs de 5 mm	Indicadores visuales para alertas.	7	\$5	\$35
Altavoz pequeño	Emisión de alertas sonoras.	1	\$50	\$50
Módulo Bluetooth	Comunicación entre app móvil y dispositivo.	1	\$150	\$150
Sensor de apertura (efecto hall)	Detecta la apertura del pastillero.	1	\$150	\$150
Resistencias y capacitores	Componentes básicos para circuitos.	7 c/u	\$20	\$140
Batería de Litio 3.7V	Fuente de energía para el dispositivo.	1	\$120	\$120
Puerto de carga micro USB	Conexión para cargar el dispositivo.	1	\$30	\$30

Subtotal Electrónica y Componentes: \$675 MXN

































3. Software y Servicios

Servicio	Descripción	Cantidad	Costo Unitario (MXN)	Total (MXN)
API GPT-40	Uso para integrar IA en la app móvil.	Uso ilimitado	\$100 por 1,000 tokens	\$300
Firebase (plan gratuito)	Base de datos en tiempo real.	1 base de datos	\$0	\$0

Subtotal Software y Servicios: \$300 MXN

4. Ensamble y Pruebas

Material	Descripción	Cantidad	Costo Unitario (MXN)	Total (MXN)
Protoboard	Montaje inicial de circuitos.	1	\$60	\$60
Cables de conexión	Interconexión de componentes electrónicos.	12	\$3	\$36
Soldador y estaño	Soldadura de componentes finales.	1 set	\$200	\$200

Subtotal Ensamble y Pruebas: \$296 MXN

































- Gastos de Gestión

Elemento	Descripción	Precio X Hora	Horas totales	Total (MXN
Presentación de la propuesta	Cubre gastos por hora de todos los colaboradores que tienen asignada esta tarea.	\$100	20	\$2,000
Preparación de la Presentación	Solo cubre las horas trabajadas por día teniendo en cuenta solo 3 colaboradores	\$150	20	\$3,000
Desarrollo del producto	Implican las horas que toma programar todo el prototipo.	\$175	120	\$21,000
Preparación para la entrega	Incluye horas del tester y creación de manuales	\$150	16	\$2,400
Entrega del producto	Como tal no incluye horas de trabajo pero si horas de exposición	\$100	12	\$1,200

Subtotal de Gastos de Gestión: \$29,600 MXN

































5. Otros Gastos

Elemento	Descripción	Total (MXN)
Fondo para imprevistos	Cubre gastos inesperados.	\$250
Documentación impresa	Manuales y presentaciones del proyecto.	\$50

Subtotal Otros Gastos: \$300 MXN

Resumen del Presupuesto

Categoría	Total (MXN)
Diseño y Fabricación del Prototipo	\$900
Electrónica y Componentes	\$675
Software y Servicios	\$300
Ensamble y Pruebas	\$296
Otros Gastos	\$300
TOTAL ESTIMADO:	\$2,471 MXN
Gastos de Gestión	\$29,600
MONTO ESTIMADO TOTAL	\$32,071MXN































Propuesta de Financiamiento

1. Aportaciones del Equipo:

o Dividir los costos entre los integrantes del equipo.

2. Participación en Convocatorias y Concursos:

o Hackatones y proyectos de innovación tecnológica.

3. Donaciones y Patrocinios Locales:

o Colaboración con farmacias, clínicas y empresas tecnológicas.

4. Apoyo Institucional:

Solicitar financiamiento a la universidad.

5. Plan a Largo Plazo:

Buscar inversores para producción en masa y comercialización.

































6. Indicadores de Éxito (KPI's)

Adopción de Usuarios:

- o Meta: Obtener al menos **10 usuarios activos** en el primer mes de pruebas piloto.
- o Indicador: Número de usuarios que configuran y utilizan el pastillero en su rutina diaria.

2. Cumplimiento de Medicación:

- Meta: Lograr una mejora del 90% en el cumplimiento de horarios de medicación entre los usuarios que usen el pastillero.
- o Indicador: Porcentaje de notificaciones atendidas correctamente por los usuarios.

3. Satisfacción del Usuario:

- Meta: Alcanzar un 80% de calificaciones positivas (4 estrellas o más) en las encuestas de retroalimentación sobre funcionalidad y accesibilidad.
- o Indicador: Evaluaciones de usuarios recopiladas al finalizar el período piloto.

































7. Escalabilidad

Proyección Futura:

El proyecto tiene un alto potencial para escalar y evolucionar de las siguientes maneras:

1. Integración con Tecnologías Médicas:

- Añadir sensores adicionales para monitorear signos vitales, como presión arterial o niveles de glucosa, con comunicación directa a la app móvil.
- Conexión con dispositivos médicos, como medidores de presión arterial inteligentes o glucómetros.

2. Producción en Masa y Comercialización:

- Fabricación a gran escala del pastillero utilizando moldes industriales y materiales más económicos.
- Distribución en farmacias y plataformas de e-commerce como Mercado Libre,
 Amazon, o tiendas especializadas en productos médicos.

3. Expansión de Funcionalidades:

- Personalización de la App: Agregar opciones avanzadas de recordatorios, seguimiento de dosis, y reportes detallados de cumplimiento.
- Soporte Multilingüe: Incluir idiomas adicionales para ampliar el alcance del producto en mercados internacionales.

4. Servicios Adicionales:































- o Implementar suscripciones premium en la app móvil para reportes avanzados y asistencia remota con médicos o farmacéuticos.
- Ofrecer opciones para notificaciones integradas con asistentes virtuales como Alexa o Google Assistant.

Meta a Largo Plazo:

Convertir el pastillero en un ecosistema completo de salud conectado, compatible con redes IoT y servicios de telemedicina.



















