1. **Nombre del Proyecto:** “ Aplicación para patologías oculares”
2. **Propósito y alcance:**

El propósito de nuestra aplicación es hacer llegar a los usuarios que lo demanden la información necesaria para resolver sus dudas sobre las diferentes patologías oculares. Nuestro plan es que las mismas puedan acceder a ellas a través de tres vías:

- Por un lado, podrán acceder a un consultorio buscando por el nombre de las patologías y les mostrará toda la información existente. En ella, podrán encontrar la definición, las causas, los síntomas y sus tratamientos.

- Por otro lado, podrán acceder buscando por los síntomas.

- Finalmente, tendrán a su disposición un asistente que les guiará mediante un cuestionario para poder averiguar la patología detallada.

Esta aplicación esta enfocada a usuarios preocupados con su salud visual así como usuarios que tengan un interés educativo sobre las patologías visuales.

1. **Arquitectura:**

La aplicación tendrá una arquitectura de tres capas, siendo:

1. Capa de presentación (parte en el cliente y parte en el servidor) Navegador Web

* Recoge la información del usuario y la envía al servidor (cliente)
* Manda información a la capa de proceso para su procesado
* Recibe los resultados de la capa de proceso
* Generan la presentación
* Visualizan la presentación al usuario (cliente)

2. Capa de proceso (servidor web)

* Recibe la entrada de datos de la capa de presentación
* Interactúa con la capa de datos para realizar operaciones
* Manda los resultados procesados a la capa de presentación

1. Capa de datos (servidor de datos)

* Almacena los datos
* Recupera datos
* Mantiene los datos
* Segura la integridad de los datos

1. **Tecnologías empleadas:**
2. **Repositorio (Nombre, dirección):**
3. **Funcionalidad (Qué permite):**
4. **Vistas/Pantallas**
5. **Modelo de base de datos (E/R)**
6. **Tipos de dispositivos admitidos**
7. **Tipos de usuario (administrador)**
8. **Problemas pendientes**