

Control de documento

Nombre del proyecto	Healthec
Cierre de iteración	I3 10/03/2023
Generador por	Carlos Antonio Madrigal Trejo
Aprobado por	Carlos Antonio Madrigal Trejo
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Resumen de la Iteración	4
Identificación	4
Hitos especiales	4
Artefactos y evaluación	4
Riesgos y problemas (Riesgo con su identificador si sucedió o no sucedió)	6
Asignación de recursos	6
Anexos	7
Anexo A.	7
Anexo B.	8
Anexo C.	9
Anexo E.	10
Anexo F.	11
Anexo G.	12
Anexo H.	13
Anexo I.	14
Anexo J.	15
Glosario de términos	16

Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración I3, y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.

Resumen de la Iteración

Identificación

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
I3	Definición (Ing. Requisitos)	06/02/23	10/03/23	Se completó correctamente.

Hitos especiales

En este sprint se logró crear los diseños de la base de datos, página web e interfaces requeridos para la posterior creación de la aplicación en código.

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
DSGN-01	100%	Se logró crear el diseño de la base de datos que se utilizará en la app.
DSGN-02	100%	Se logró crear el diseño del login que se utilizará en la app.
DSGN-03	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz del menú que se utilizará en la app.
DSGN-04	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz de meditación para dormir que se utilizará en la app.
DSGN-05	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz de recetas que se utilizará en la app.
DSGN-06	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz de consejos saludables que se utilizará en la app.
DSGN-07	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz de recordatorios médicos que se utilizará en la app.
DSGN-08	100%	Se logró crear el diseño de la interfaz de información de sueño diario que se utilizará en la app.
DSGN-09	100%	Se logró crear el diseño de la base de datos que se utilizará en la app.

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
DSGN-01	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-02	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-03	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-04	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-05	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-06	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-07	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-08	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.
DSGN-09	Diseño gráfico	100%	Se cumplió en su totalidad y en tiempo la tarea.

Riesgos y problemas (Riesgo con su identificador si sucedió o no sucedió)

Notas y observaciones

	Riesgo	Ocurrió
RIE-02	Fallas de hardware	No
RIE-04	Enfermedades	No
RIE-10	Falta de etica y moral del personal	No
RIE-12	Requisitos confusos o ambiguos	No
RIE-14	Ambiente laboral deficiente	No
RIE-16	Documentación deficiente	No
RIE-19	Estimación del tiempo inadecuada	No
RIE-21	Falta de comunicación con el cliente	No
RIE-22	Falta de claridad en los roles de actividades	No
RIE-23	Falta de experiencia del lider de proyecto	No

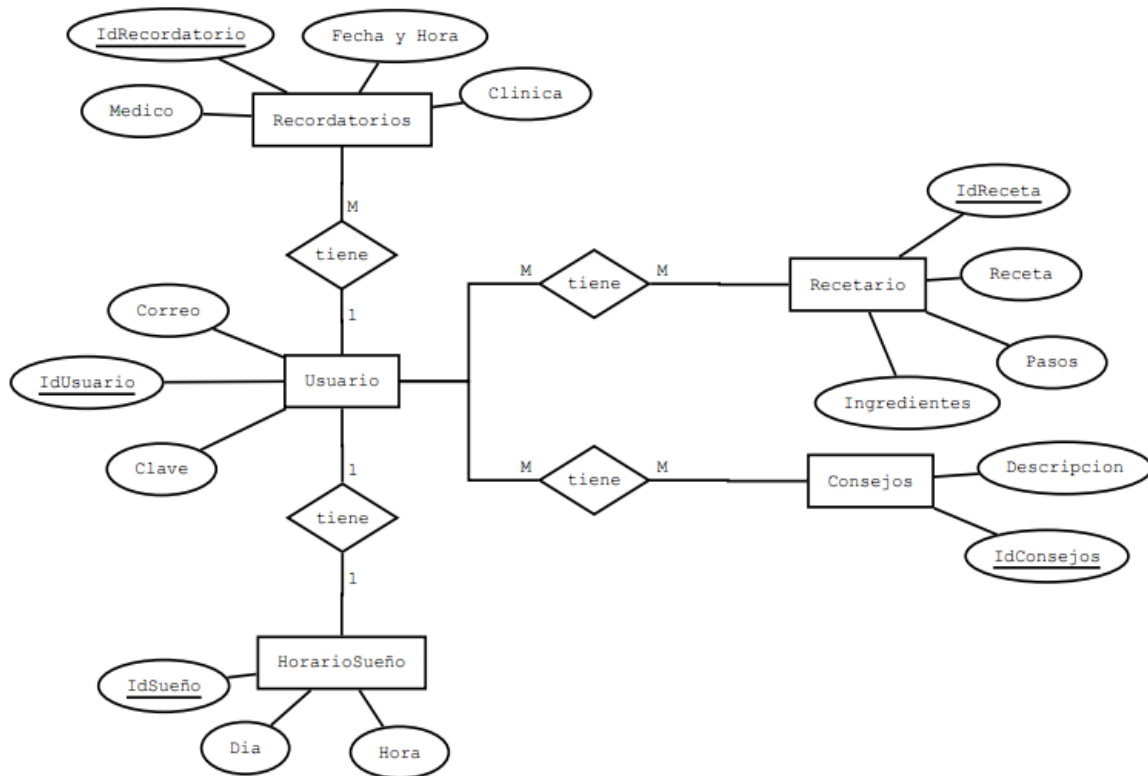
Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por(área)	Observaciones
Diseñador	3 horas.	Carlos Antonio Madrigal Trejo	Realizó un buen diseño.
Diseñador	3 horas.	Fernando Pérez Romero	Supo crear el diseño de la bd correctamente.
Diseñador	2.5 horas.	Omar Adrián Tapia Guzmán	Realizó un buen diseño de la interfaces.
Diseñador	2.5 horas.	Rubén Dario Vidaña	Realizó un buen diseño.
Diseñador	3 horas.	Carlos Daniel López Romo	Realizó un buen diseño de la interfaces.

Anexos

Anexo A.

DSGN-01 Diseñar la base de datos



Conclusión:

El diseño de esta base de datos nos servirá bastante para una organización correcta en ella.

Anexo B.

DSGN-02 Diseñar login



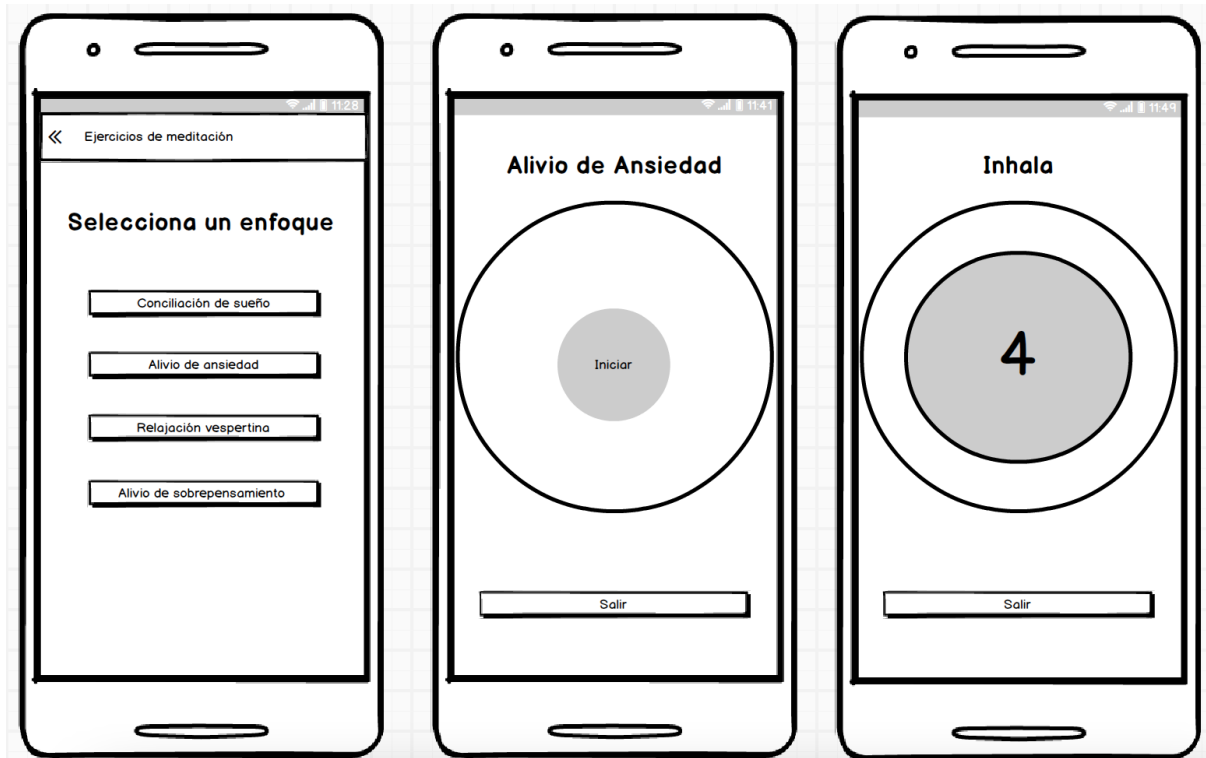
Anexo C.

DSGN-03 Diseñar la interfaz de menú



Anexo E.

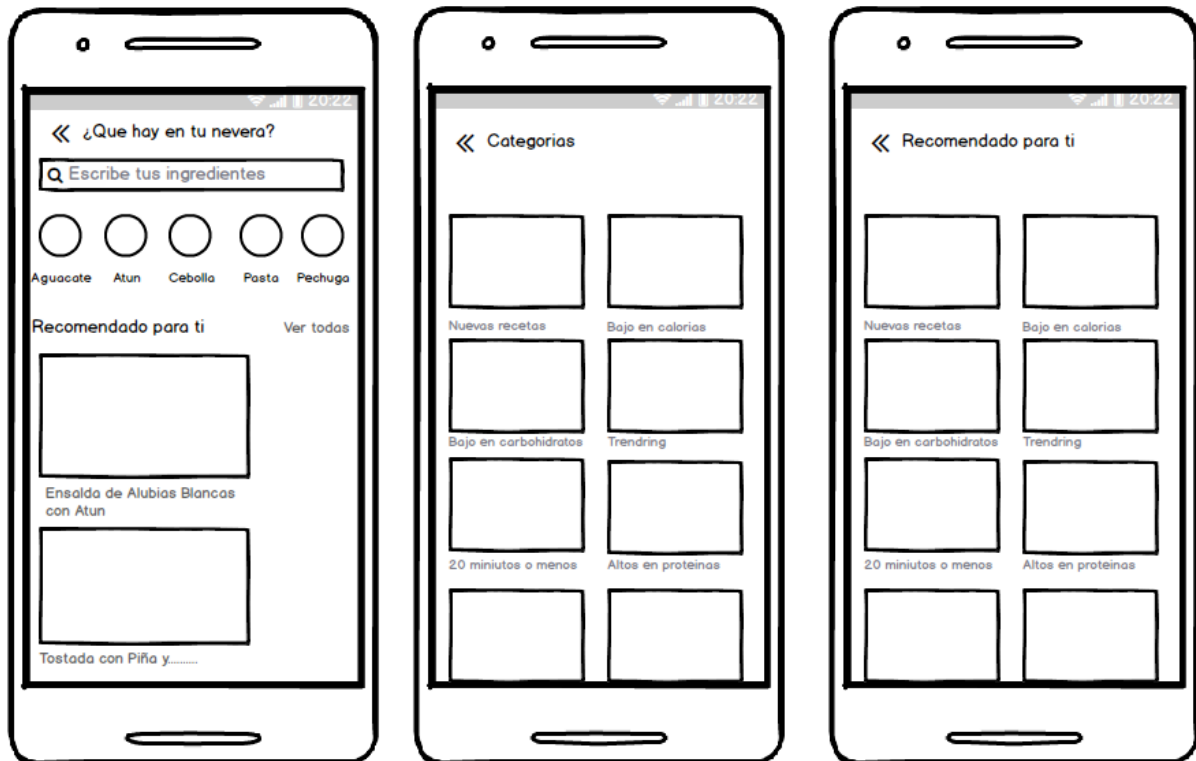
DSGN-04 Diseño de Meditación para dormir



Anexo F.

DSGN-05 Diseñar la interfaz de Recetas

Diseño de la interfaz de las recetas



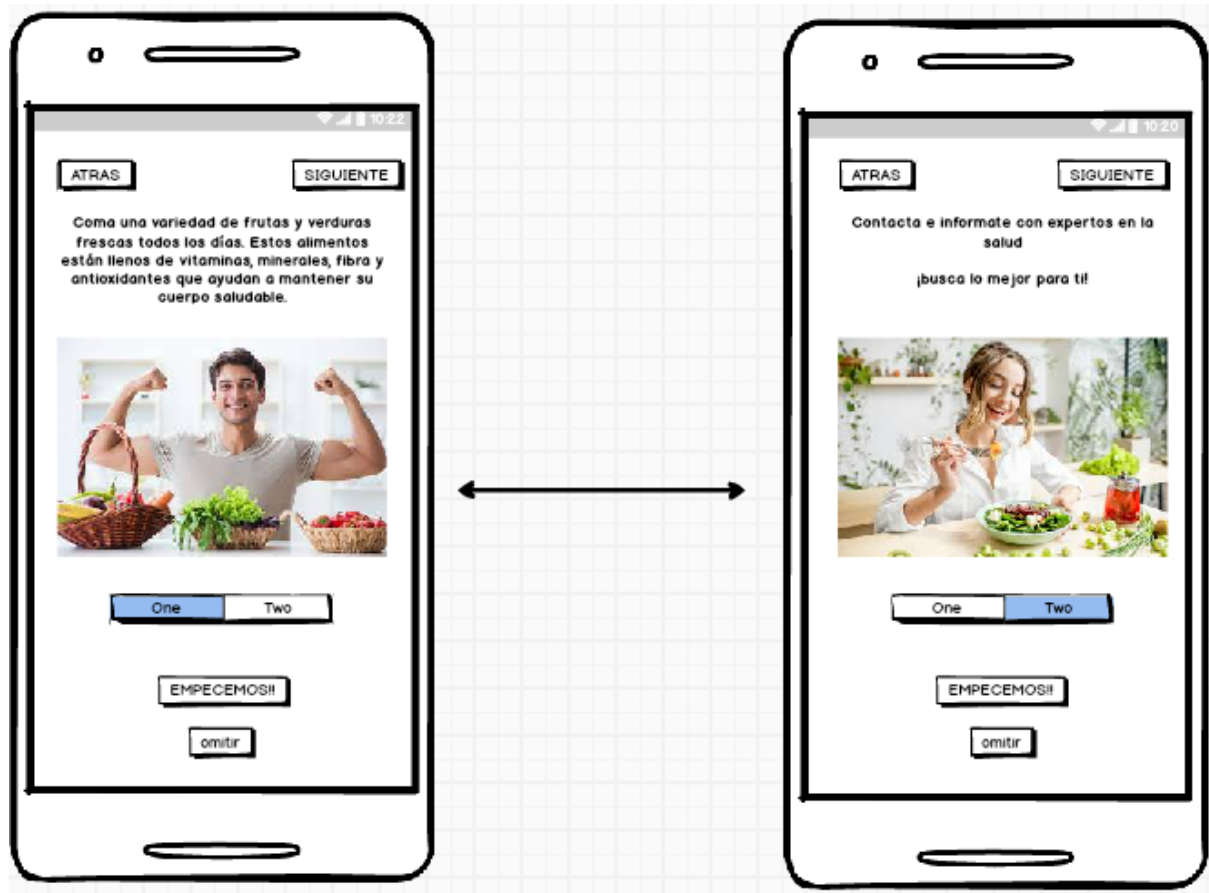
Conclusión:

En conclusión, diseñar una interfaz de recetas efectiva implica considerar varios aspectos importantes. Primero, es importante asegurarse de que la interfaz sea fácil de usar y navegar, con un diseño claro y conciso que permita a los usuarios encontrar rápidamente la información que necesitan.

Además, la interfaz debe ser atractiva visualmente y utilizar imágenes atractivas y bien iluminadas de los platos, lo que puede ayudar a aumentar el interés de los usuarios y fomentar la participación en la plataforma.

Anexo G.

DSGN-06 Diseñar la interfaz de Consejos Saludables



Conclusión:

En conclusión, el diseño de una interfaz para consejos saludables debe ser intuitivo, accesible y fácil de usar para que los usuarios puedan navegar y encontrar información relevante de manera eficiente. Es importante que la interfaz tenga una apariencia atractiva y moderna para motivar al usuario a seguir explorando y aprendiendo más sobre la salud. Además, es fundamental que la información presentada sea precisa y esté respaldada por fuentes confiables y actualizadas.

Para lograr una experiencia de usuario satisfactoria, se debe considerar la inclusión de elementos interactivos como videos, infografías, animaciones, entre otros, que puedan complementar y enriquecer la información presentada. También es importante que la interfaz sea adaptable a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla para garantizar la accesibilidad y usabilidad en diferentes contextos y situaciones.

Por último, es fundamental que la interfaz fomente el cambio de hábitos saludables y proporcione información práctica y realista para que los usuarios puedan aplicarla en su vida diaria. Al seguir estos principios de diseño, se puede crear una interfaz atractiva y efectiva para promover la salud y el bienestar.

Anexo H.

DSGN-07 Diseñar la interfaz de Recordatorios médicos



Conclusión:

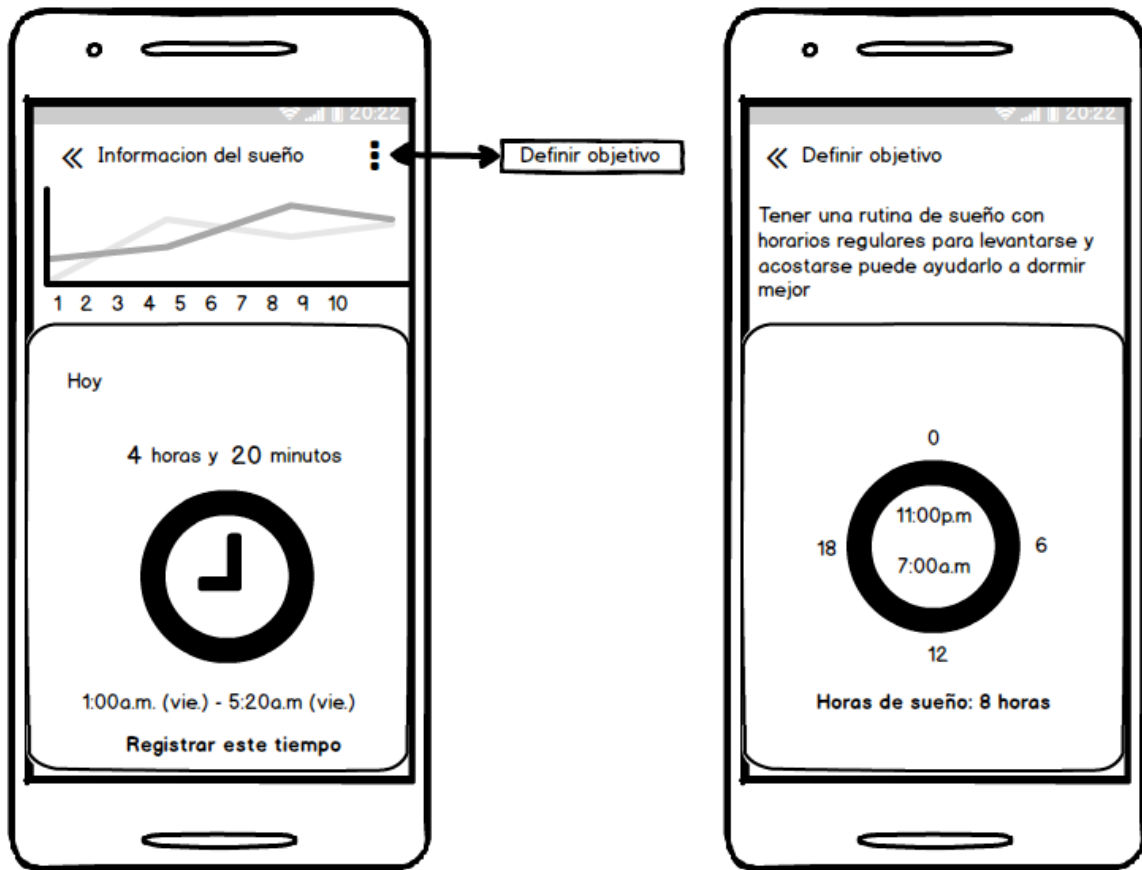
En conclusión, el diseño de una interfaz para recordatorios médicos debe ser intuitivo, accesible y fácil de usar para que los usuarios puedan configurar y recibir recordatorios de manera eficiente y efectiva. Es importante que la interfaz tenga una apariencia clara y fácil de entender para evitar confusiones y errores al programar los recordatorios.

Es fundamental que la interfaz sea segura y proteja la privacidad de los usuarios, evitando el acceso no autorizado a información médica sensible. Al seguir estos principios de diseño, se puede crear una interfaz efectiva y útil para recordatorios médicos que contribuya a mejorar la salud y el bienestar de las personas

Anexo I.

DSGN-08 Diseñar la interfaz de Información de sueño diario

Diseño interfaz sueño



Conclusión:

En conclusión, diseñar la interfaz de información de sueño diario puede ser un proceso complejo que requiere una comprensión sólida de las necesidades y preferencias de los usuarios, así como de los principios de diseño de interfaz efectivos. Para crear una interfaz efectiva, es importante considerar factores como la legibilidad y la claridad de la información presentada, la facilidad de uso y la capacidad de respuesta de la interfaz, así como la capacidad de la interfaz para motivar y fomentar un comportamiento saludable.

Además, la interfaz debe ser capaz de presentar información de una manera clara y accesible, permitiendo a los usuarios entender su información de sueño diario de manera rápida y sencilla. La interfaz debe ser también personalizable, para que los usuarios puedan adaptarla a sus necesidades y preferencias individuales.

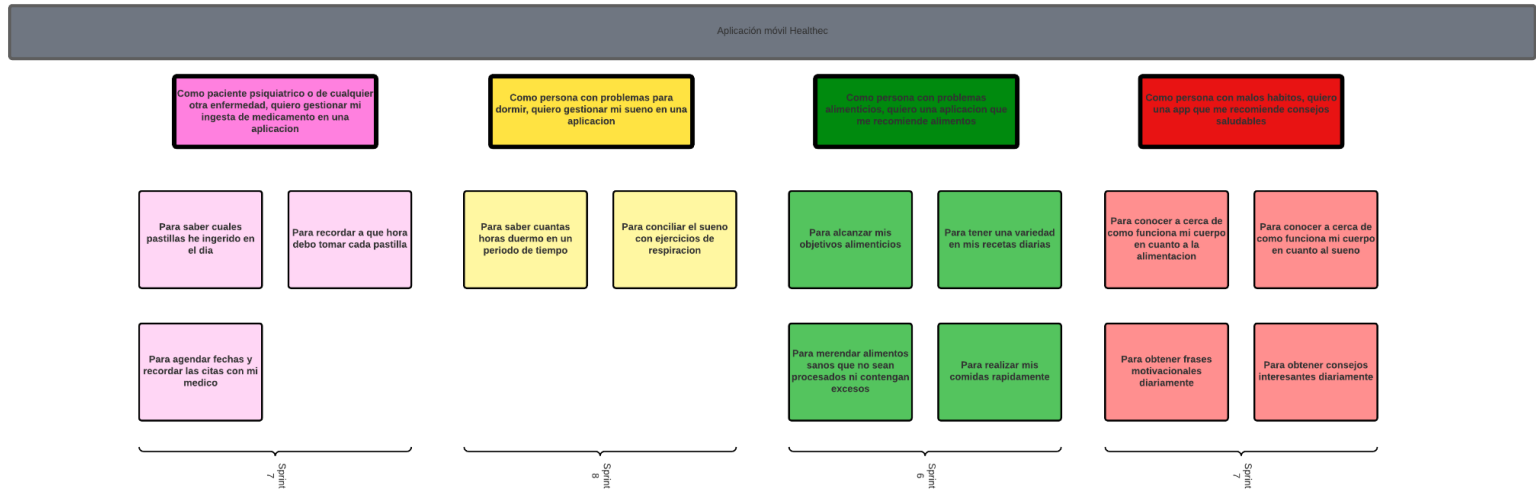
Anexo J.

DSGN-09 Diseñar la interfaz de la página web



Anexo K.

Historias de usuario



Anexo L.

Tabla de McCall

CAPACIDAD	FACTOR	Métrica	Calificación
Operación	Corrección: Grado de cumplimiento de las especificaciones y objetivos del usuario	Compleción: Grado en que se logró implementar en la app los requerimientos especificados por las necesidades del usuario final	5
		Consistencia: Los requerimientos del usuario final cumplen con las técnicas de documentación por norma	4
		Trazabilidad: Los elementos del diseño de la app se identifican a partir de los requerimientos del usuario final	3
	Confiabilidad: Grado en el sistema está disponible para usarse.	Complejidad: La complejidad de las funciones de la app interfieren con la disponibilidad para usarse	5
		Consistencia: El diseño de la app permite el usuario utilizarla en cualquier momento	5
		Tolerancia a errores: Las fallas en la disponibilidad de la app interfieren en las necesidades de los usuarios	3
	Usabilidad: Grado de esfuerzo necesario que se requiere para aprender a utilizarlo.	Facilidad de formación: Facilidad en que el usuario puede aprender a utilizar la app	5
		Operatividad: La app cuenta con una guía para su facilidad de operación	3
	Integridad o Seguridad: Grado en el que se controla el acceso al programa o los datos por usuarios no autorizados.	Facilidad de auditoria: La app cuenta con las autenticaciones necesarias para impedir a usuarios no autorizados acceder a información sensible	4
		Instrumentación: La app cuenta con herramientas para identificar automáticamente brechas de seguridad en la información del usuario	5
		Seguridad: La app cuenta con elementos de protección para asegurar la protección de información importante.	5
	Eficiencia o Performance: Cantidad de recursos y código requeridos por un programa para realizar una función.	Concisión: Nivel de optimización de código en las funciones de la app.	4
		Eficiencia de ejecución: Nivel de eficiencia de ejecución en las funciones de la app.	3
		Operatividad: Nivel de facilidad de operación en las	4

		funciones de la app.	
Transición	Portabilidad: Grado que mide el esfuerzo para migrar un programa de un entorno de operación a otro.	Auto documentación: El código de la app cuenta con la claridad necesaria para portara en otro entorno sin documentción.	5
		Generalidad: La app en general es capaz de ser migrado a otro entorno.	4
		Modularidad: El código de la app es capaz de ser migrado por modulos.	3
	Reusabilidad: Grado de esfuerzo requerido para que el programa o una de sus partes pueda ser utilizado en otro proyecto.	Autodocumentación: El código de la app cuenta con la claridad necesaria para que otro desarrollador pueda utilizarlo en otro proyecto.	5
		Independencia hardware: La app o cualquier parte de su código puede ser utilizado en cualquier modelo celular.	4
		Independencia del sistema: La app o cualquier parte de su código puede ser utilizado en cualquier sistema operativo o versión vigente.	3
	Interoperabilidad: Grado de esfuerzo dedicado para que un sistema o programa pueda operar conjuntamente con otro.	Estd. Comunicaciones: Grado de uso de estándares para que la app pueda operar con otro software conjuntamente.	5
		Estandarización de datos: Nivel de manejo de interoperabilidad con otros softwares.	5
Revisión	Facilidad Mantenimiento: Esfuerzo requerido para localizar y corregir un error en un programa en funcionamiento.	Consistencia: Nivel de documentación empleada para reducir el esfuerzo requerido en corrección de errores.	4
		Modularidad: Nivel de modularidad de las funcionalidades para su fácil mantenimiento.	5
		Simplicidad: Nivel de simplicidad del código para su fácil mantenimiento por cualquier desarrollador incluso ajeno al proyecto.	4
	Flexibilidad: Esfuerzo requerido para modificar un software en funcionamiento.	Capacidad de expansión: Grado permitido para ampliar la app en funcionamiento.	3
		Complejidad: Nivel de complejidad para ampliar la app en funcionamiento.	3
		Consistencia: Nivel de documentación empleada para poder ampliar la app en funcionamiento.	5

	Facilidad de Prueba: Grado de esfuerzo requerido para probar un programa verificando que realice adecuadamente sus funciones.	Auto documentación: La app puede ser probada debido a la claridad del código proporcionada por la documentación realizada.	3
		Facilidad de auditoria: Nivel de facilidad de auditoria de las funciones de la app.	4
		Instrumentación: Nivel de aplicación de herramientas que apliquen pruebas automatizadas a la app.	5

Glosario de términos

Hardware: Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

Software: Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

Interfaz: En el contexto de la programación, una interfaz es un conjunto de métodos y propiedades que se pueden implementar en una clase para permitir la comunicación con otras clases y componentes. Una interfaz define un contrato que debe cumplirse para que las clases puedan comunicarse entre sí de manera efectiva.

Hash: En el contexto de la seguridad informática, un hash es un valor numérico que se genera a partir de un conjunto de datos utilizando un algoritmo de hash. Los algoritmos de hash son funciones criptográficas que toman una entrada de datos y producen una salida de longitud fija que es única para esa entrada. Los hashes se utilizan para verificar la integridad de los datos, proteger las contraseñas y garantizar la autenticidad de los mensajes.

Salting: El salting (en español, "salteado") es una técnica de seguridad utilizada en la criptografía de contraseñas. Consiste en agregar una cadena aleatoria de datos a la contraseña antes de realizar el hash. El salting hace que las contraseñas sean más difíciles de romper mediante ataques de fuerza bruta o de diccionario, ya que el hash resultante será diferente para cada usuario. El proceso de salting y hashing juntos se conoce como "salting and hashing" o "hashing with salt".

Métodos: En programación, los métodos son bloques de código que realizan una tarea específica. Los métodos pueden recibir parámetros y devolver valores, lo que les permite interactuar con otros componentes del programa. Los métodos se utilizan para organizar y modularizar el código, lo que facilita el mantenimiento y la reutilización del mismo.

Base de datos: Una base de datos es un sistema de almacenamiento y recuperación de información. Las bases de datos se utilizan comúnmente en aplicaciones informáticas para almacenar información estructurada y permitir la recuperación y manipulación de los datos de manera eficiente.

Sensor: Un sensor es un componente de hardware que detecta y responde a cambios en su entorno. En el contexto de la programación móvil, los sensores se utilizan comúnmente en los dispositivos móviles para detectar la ubicación, el movimiento, la luz, la proximidad y otros aspectos del entorno del dispositivo. Los datos del sensor se pueden utilizar para crear experiencias interactivas en tiempo real y para mejorar la precisión de las aplicaciones.

Tareas en segundo plano: Las tareas en segundo plano son operaciones tipo "desencadenar y olvidar" y su progreso de ejecución no tiene ningún impacto en la interfaz de usuario o el proceso de llamada. Esto significa que el proceso de llamada no espera a la finalización de las tareas.