



Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Ingeniería de Sistemas y Computación | Ingeniería de Software

Desarrollo de Soluciones IOT

Informe de Trabajo Parcial

Startup: OneUp

Team Members

- Liberato Susanibar, Piero Anthony_U20181H057
- Farro Caballero, Alfredo Nolberto_201911924
- Orosco Orcotuma, Cristhian_U201921031
- Nuñez Martinez, Anthony Samir_U
- Llatas Flores, Enrique Aldhair_U20201F172

Sección: WS71

Profesor: Angel Augusto Velasquez Nuñez

Producto: ElderlyCare

Ciclo: 2024-01

Abril, 2024

Registro de versiones del informe

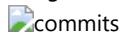
Versión	Fecha	Autor	Descripción de modificación
V1.0	13/04/2024	OneUp	Se agregaron las siguientes secciones: Contenido, Student Outcome, Capítulo I, Capítulo II, Capítulo III, Capítulo IV
V 1.1	29/04/2024	OneUp	Se agrego el contenido que faltaba en la TB1 y se aplico del Capítulo I hasta el Capítulo IV las correcciones
V2.0	02/05/2024	OneUp	Se agregaron las siguientes secciones: Capítulo V, Capítulo VI, Avance de Conclusiones, Bibliografía y Anexos

Project Report Collaboration Insights

- Link del repositorio Github: [Github](https://github.com/OneUp-WS71) / <https://github.com/OneUp-WS71>

Desarrollo de las actividades del informe:

- TB1: Para esta entrega se desarrollaron las secciones del capítulo I al capítulo IV, cada miembro desarrollo el avance del infome en el repositorio de Github realizando sus commits en la rama respectivo de cada capitulo, luego se realizo el merge en la rama develop, a continuacion las capturas de imagen de los commits.



- TP: Para la entrega del TP se desarollo las secciones del capitulo V al capitulo VI, cada miembro desarollo el avance del infome en el repositorio de Github realizando sus commits en la rama respectivo de cada capitulo, luego se realizo el merge en la rama develop, a continuacion las capturas de imagen de los commits.



Contenido

- Capítulo I: Introducción
 - 1.1. Startup Profile
 - 1.1.1. Descripción de la Startup
 - 1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo
 - 1.2. Solution Profile
 - 1.2.1 Antecedentes y problemática
 - 1.2.2 Lean UX Process
 - 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements
 - 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
 - 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
 - 1.2.2.4. Lean UX Canvas
 - 1.3. Segmentos objetivo
- Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis
 - 2.1. Competidores
 - 2.1.1. Análisis competitivo
 - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores
 - 2.2. Entrevistas
 - 2.2.1. Diseño de entrevistas
 - 2.2.2. Registro de entrevistas
 - 2.2.3. Análisis de entrevistas
 - 2.3. Needfinding
 - 2.3.1. User Personas
 - 2.3.2. User Task Matrix
 - 2.3.3. Empathy Mapping
 - 2.3.4. As-is Scenario Mapping
 - 2.4. Ubiquitous Language
- Capítulo III: Requirements Specification
 - 3.1. To-Be Scenario Mapping
 - 3.2. User Stories
 - 3.3. Impact Mapping
 - 3.4. Product Backlog
- Capítulo IV: Solution Software Design
 - 4.1. Strategic-Level Domain-Driven Design
 - 4.1.1. EventStorming
 - 4.1.1.1 Candidate Context Discovery
 - 4.1.1.2. Domain Message Flows Modeling
 - 4.1.1.3. Bounded Context Canvases
 - 4.1.2. Context Mapping
 - 4.1.3. Software Architecture
 - 4.1.3.1. Software Architecture System Landscape Diagram
 - 4.1.3.2. Software Architecture Context Level Diagrams
 - 4.1.3.3. Software Architecture Container Level Diagrams
 - 4.1.3.4. Software Architecture Deployment Diagrams
 - 4.2. Tactical-Level Domain-Driven Design
- Capítulo V: Solution UI/UX Design
 - 5.1. Style Guidelines
 - 5.1.1. General Style Guideline
 - 5.1.2. Web, Mobile and IoT Style Guidelines
 - 5.2. Information Architecture
 - 5.2.1. Organization Systems
 - 5.2.2. Labeling Systems
 - 5.2.3. SEO Tags and Meta Tags
 - 5.2.4. Searching Systems
 - 5.2.5. Navigation Systems

- 5.3. Landing Page UI Design
 - 5.3.1. Landing Page Wireframe
 - 5.3.2. Landing Page Mock-up
- 5.4. Applications UX/UI Design
 - 5.4.1. Applications Wireframes
 - 5.4.2. Applications Wireflow Diagrams
 - 5.4.3. Applications Mock-ups
 - 5.4.4. Applications User Flow Diagrams
- 5.5. Applications Prototyping
- 6.1. Software Configuration Management
 - 6.1.1. Software Development Environment Configuration
 - 6.1.2. Source Code Management
 - 6.1.3. Source Code Style Guide & Conventions
 - 6.1.4. Software Deployment Configuration
- 6.2. Landing Page, Services & Applications Implementation
 - 6.2.1. Sprint 1
 - 6.2.1.1 Sprint Planning 1
 - 6.2.1.2. Sprint Backlog 1
 - 6.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review
 - 6.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
 - 6.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 6.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 6.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 6.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Student Outcome

Criterio específico	Acciones realizada	Conclusiones
Participa en equipos multidisciplinarios con eficacia, eficiencia y objetividad, en el marco de un proyecto en soluciones de ingeniería de software	-Orosco Orcotuma, Cristhian TB1: Se identificaron diferentes problemas en base al desarrollo del trabajo tanto como la identificación del producto, como la elaboración del Lean ux y estructura de la aplicación, pero supimos implementar las soluciones con los compañeros a todas estas. Asimismo, Se modificó los diferentes puntos del lean Ux, el canvas, los assumptions y modificar nuestro objetivo TP: Se identificaron diferentes problemas en base al desarrollo del trabajo de la misma manera se desarrollaron las correcciones en base al feedback de la entrega anterior, para la elaboración de esta entrega se realizó el diseño ux/ui para el	Se evidencia la capacidad de identificar y abordar diversos problemas durante el desarrollo del trabajo. Los equipos demostraron eficacia al implementar soluciones colaborativas, adaptándose a las necesidades identificadas tanto en la etapa inicial como en las posteriores iteraciones. Además, se destaca la eficiencia al realizar ajustes basados en el feedback recibido, lo que refleja un enfoque objetivo para alcanzar los objetivos del proyecto. La colaboración entre los miembros del equipo en la elaboración de diferentes aspectos, como el diseño UX/UI, la redacción de User Stories, la creación de logotipos y el desarrollo de wireframes y mockups, demuestra una integración efectiva de habilidades y conocimientos para alcanzar resultados satisfactorios.

Criterio específico	Acciones realizada	Conclusiones
	<p>wireframe y mock up de la aplicación.</p> <p>-Liberato Susanibar, Piero Anthony</p> <p>TB1:</p> <p>Elabore el desarrollo de la descripción de la startup, Antecedentes y problemática</p> <p>Lean UX Problem</p> <p>Statements, Análisis competitivo, Estrategias y tácticas frente a competidores y Software Architecture.</p> <p>TP:</p> <p>Elabore el Style Guide de ElderlyCare, como el Wireframe y Mockup del landing Mobile Y desarrollo de la Landing Page</p> <p>-Nuñez Martinez, Anthony Samir</p> <p>TB1:</p> <p>Se redactaron alrededor de 10 User Stories, se desarrollaron ambos As-is y To-Be Scenario Maps, se redactó el Ubiquitous language, se hizo los Domain Message Flow Models y redactó el Bounded Context de los Reminders.</p> <p>TP:</p> <p>Se elaboraron correcciones diversas para la TP, se crearon varios logotipos para la marca de ElderlyCare y diseñó, con ayuda de otros integrantes, el diseño de los mockups y prototipos del Mobile Applications.</p> <p>-Enrique Aldhair Llatas Flores</p> <p>TB1: Se identificó las necesidades del usuario para la página web, se hizo el bounded context, wireframes, estructura de la aplicación</p> <p>TP: Desarrollo del Wireframe, mockup, diagram flow, Testing Suite evidence for sprint así como el deployment</p>	

Criterio específico	Acciones realizada	Conclusiones
	<p>-Farro Caballero, Alfredo TB1: Se identificó los requerimientos de los usuarios para la elaboración del primer entregable. TP: Se desarrolló en base a los requerimientos del usuario la Web App y Sprint 1</p>	
Conoce al menos un sector empresarial o dominio de aplicación de soluciones de software.	<p>-Orosco Orcotuma, Cristhian TB1: Para solucionar los problemas presentados en el trabajo se usó las metodologías ágiles de software para poder tener la mejor solución posible. Asimismo, se tuvieron que aprender nuevos conceptos acerca del Lean Ux, como mejorar en base al trabajo anterior puntos para definir mejor nuestra plataforma. TP: Para solucionar los problemas presentados en el trabajo se usó las metodologías de diseño, para el desarrollo de la aplicación, Ui/Ux para el mock up y los wireframes.</p> <p>-Liberato Susanibar, Piero Anthony TB1: Para este trabajo he realizado investigaciones para conocer nuestro mercado, competidores, etc. Asimismo entrevistar personas para conocer de primera mano sus necesidades y facilitarnos el proceso de desarrollo de nuestra organización. TP: Para solucionar los problemas presentados en el trabajo se usó las metodologías de diseño, para el desarrollo de la aplicación, Ui/Ux para el</p>	<p>Se evidencia el esfuerzo por comprender profundamente el entorno en el que se desenvuelve el proyecto. Los equipos demostraron una dedicación notable al investigar y familiarizarse con el mercado, los competidores y las necesidades de los usuarios. Esta investigación directa, que incluyó entrevistas con personas del público objetivo, permitió una comprensión más completa de los desafíos y oportunidades dentro del sector específico.</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>mock up y los wireframes.</p> <p>-Nuñez Martinez, Anthony Samir</p> <p>TB1:</p> <p>Se tuvo que desarrollar nuevas habilidades para complementar al equipo. Entre estas, se tuvo que entrevistar a personas que corresponden a nuestro público objetivo.</p> <p>TP:</p> <p>Para el desarrollo de la nueva entrega, se tuvo que aprender a utilizar nuevas herramientas para el desarrollo del producto, como Uxpressia.</p> <p>-Llatas Flores Enrique Aldhair</p> <p>TB1: Se desarrolló el trabajo usando los márgenes ágiles de software como lo es SCRUM, investigamos más acerca del negocio y las personas involucradas para así poder crear una mejor solución.</p> <p>TP : Elaboramos un website intuitivo para los usuarios , creamos los UX/UI que contienen los mockup y wireframes</p> <p>-Farro Caballero, Alfredo</p> <p>TB1: Se identificó el sector al cual pertenece el usuario. Además de las herramientas para lograr satisfacer sus necesidades.</p> <p>TP: Se desarrolló en base a los requerimientos del usuario la Web App y Sprint 1, utilizando herramientas como vue, PrimeVue, axios, entre otras.</p>	

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

Nuestra startup se enfoca en mejorar la calidad de vida y la seguridad de las personas mayores a través de una solución integral de cuidado y seguimiento. Desarrollamos una aplicación móvil y una pulsera inteligente que permiten el seguimiento de la salud,

recordatorios de medicamentos, ubicación en tiempo real, recordatorios generales y acceso rápido a números de emergencia.

Nuestra solución no solo beneficia a las personas mayores, sino que también proporciona tranquilidad a sus familiares y cuidadores, quienes pueden estar al tanto del bienestar de sus seres queridos en todo momento. En caso de emergencia, nuestra aplicación permite un acceso rápido a ayuda, lo que puede marcar la diferencia en situaciones críticas.

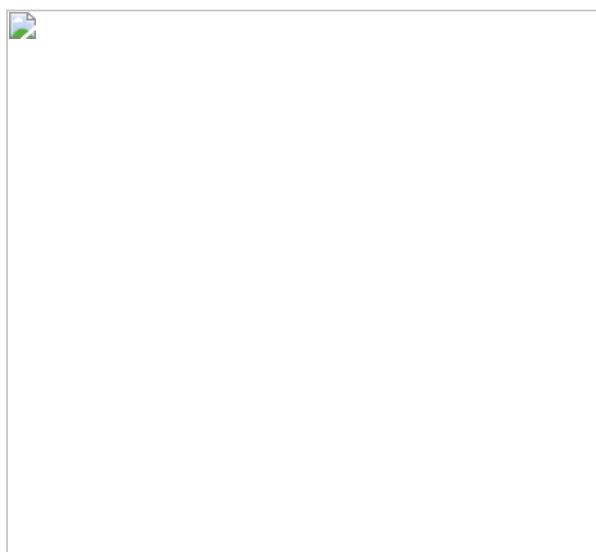
1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

- **Piero Anthony Liberato Susanibar:**

Universitario que cursa el 8to ciclo de, teniendo 22 años. En mis ratos libres me pongo a desarrollar un startup, hacer ejercicio, escuchar música, estudiar sobre temas de desarrollo personal y rara vez jugar videojuegos. Para mí la honestidad es uno de los valores más importantes en toda persona, siendo uno de mis valores principales, trabajador, amable y colaborativo. Mis habilidades son sobre todo cognitivas para la programación en React, Next y Flutter, aparte tengo conocimientos de oratoria y crear y pitchear una startup.



- **Cristhian Orosco Orcotuma:** Estudio la carrera de Ingeniería de Software en la UPC. Me considero una persona detallista, amante de los animales, la música, sobre todo la tecnología y los videojuegos, en el futuro me gustaría crear un videojuego y tener mi propia empresa de videojuegos. Soy un chico al cual le gusta aprender todo tipo de cosas, porque considero que siempre uno debe estar preparado para todo.



- **Anthony Samir Nuñez Martínez:**

Estudiante de Ingeniería de Software de 19 años en la Universidad Peruana de Ciencias y Tecnología, nacido el 15 de julio del

2004. Me gusta la música punk y desarrollo videojuegos en mi tiempo libre. Me gusta resolver problemas y buscar soluciones creativas o únicas a las cosas, inclusive cuando no es la forma más eficiente de hacerla, y soy una persona muy obsesionada con la puntualidad.



- **Enrique Aldhair Llatas Flores:**

Mi nombre es Enrique Aldhair Llatas Flores , estoy en el 7mo ciclo de la carrera de Ingeniería de Software tengo habilidades en frontend y backend, también cuento con conocimiento en margenes ágiles y otros lenguajes como C++ y C#. Espero seguir aumentando mis conocimientos durante este ciclo. En mis tiempos libres me gusta investigar sobre margenes agiles jugar y hacer ejercicio. Me gusta escuchar rock



- **Alfredo Farro Caballero:**

Soy Alfredo Farro, actualmente me encuentro cursando el séptimo ciclo de la carrera de Ingeniería de Software. Me considero una persona con gran potencial para trabajar en grupo, ya que siempre buscó entregar todo a tiempo.



1.2. Solution Profile

1.2.1 Antecedentes y problemática

Nuestra startup se enfoca en mejorar la calidad de vida y la seguridad de las personas mayores a través de una solución integral de cuidado y seguimiento. Desarrollamos una aplicación móvil y una pulsera inteligente que permiten el seguimiento de la salud, recordatorios de medicamentos, ubicación en tiempo real, recordatorios generales y acceso rápido a números de emergencia.

Nuestra solución no solo beneficia a las personas mayores, sino que también proporciona tranquilidad a sus familiares y cuidadores, quienes pueden estar al tanto del bienestar de sus seres queridos en todo momento. En caso de emergencia, nuestra aplicación permite un acceso rápido a ayuda, lo que puede marcar la diferencia en situaciones críticas.

Con respecto a nuestra propuesta, nuestra competencia es la siguiente:

MyTherapy es una aplicación útil tanto para cuidadores como para personas mayores. Actúa como un recordatorio de medicación, enviando alertas cuando es el momento de tomarla y manteniendo un registro de lo que ya se ha consumido. También almacena otros datos de salud importantes.

Safe365 es una aplicación de teleasistencia que permite mantener a las personas mayores localizadas en todo momento. En caso de emergencia, envía la posición con coordenadas GPS y crea alertas cuando entran o salen de áreas preestablecidas.

MiCuidum es una aplicación para familias que han contratado servicios de cuidado a domicilio. Ofrece un mayor control sobre las tareas diarias y la calidad de la asistencia, proporcionando diferentes planes de cuidado adaptados a las necesidades de cada persona mayor y facilitando el contacto con médicos especializados.

Problemática

What(Qué)

Deseamos crear una aplicación integral que combine las características de otras plataformas de cuidado para adultos mayores e incorpore dispositivos IoT para mejorar la vigilancia y el seguimiento de su salud.

When(Cuándo)

La necesidad de nuestra aplicación surge cuando las personas tienen a su cargo el cuidado de un adulto mayor y no pueden brindar una vigilancia continua debido a errores de memoria o limitaciones de tiempo.

Where(Donde)

Esta problemática es global, ya que el envejecimiento de la población y la disminución de las tasas de natalidad están incrementando la demanda de cuidados para los adultos mayores.

Who(quién)

Los afectados son los cuidadores que no pueden llevar un registro y una vigilancia constante del adulto mayor, lo que puede llevar a equivocaciones y descuidos.

Why(por qué)

Esta causa surge porque los adultos mayores a menudo necesitan asistencia y cuidados constantes, incluso las 24 horas del día, y no pueden valerse por sí mismos.

How (cómo)

Nuestro objetivo es que tanto los cuidadores como los familiares puedan estar más tranquilos y seguir el estado del adulto mayor de manera continua, permitiéndoles tener más tiempo para dedicarse a sus actividades diarias.

How much (cuánto)

El cuidado del adulto mayor es una tarea frecuente y de gran magnitud. Por ejemplo:

"En 2020, > 40 millones de cuidadores en los Estados Unidos proporcionaron atención no remunerada a un miembro de su familia o a otra persona ≥ 50 años"

Merckmanuals (abril 2023) Cuidado del anciano por parte de su familia. Recuperado el 1 de abril de 2024, de Cuidado del anciano por parte de su familia - Geriatría - Manual Merck versión para profesionales (merckmanuals.com)

Esto demuestra la importancia y la extensión de la problemática.

1.2.2 Lean UX Process.

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements.

El estado actual del cuidado del adulto mayor se ha centrado principalmente en recordar, contratar cuidador y seguir a tiempo real, pero de forma individual.

Lo que los servicios existentes no abordan es un seguimiento mas completo e individual o colectivo, del adulto mayor.

Nuestro servicio e producto abordará esta carencia mediante una aplicación que posee todas estas funciones e conectarlo con dispositivos IoT para el monitoreo.

Nuestro objetivo inicial será personas que cuidan del adulto mayor, tanto familiares como cuidadores.
sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un uso de nuestro producto por 3 o 4 meses.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions.

User Assumptions

1. ¿Quiénes son nuestros usuarios?

- Cuidadores de adultos mayores que buscan una solución práctica y efectiva para monitorear la salud y seguridad de sus seres queridos.
- Familiares de adultos mayores que desean estar informados sobre el bienestar de sus seres queridos y poder actuar rápidamente en caso de emergencia.

2. ¿Dónde encaja nuestro servicio para los usuarios?

- Nuestro servicio se integra perfectamente en la vida diaria de los cuidadores, proporcionándoles una herramienta fácil de usar para supervisar el bienestar de los adultos mayores a su cargo.
- Para los familiares de adultos mayores, nuestro servicio representa una forma de mantenerse conectados y cuidar de sus seres queridos a pesar de las limitaciones de tiempo y distancia.
- Para los profesionales de la salud, nuestra aplicación les brinda una herramienta adicional para monitorear la salud de sus pacientes y ofrecer un cuidado más personalizado.

3. ¿Qué problemas resuelve nuestro producto?

- Simplifica el proceso de cuidado al proporcionar información en tiempo real sobre la salud y la ubicación del adulto mayor.
- Brinda tranquilidad a los cuidadores al ofrecer un sistema confiable de alerta en caso de emergencia o anomalía en la salud del adulto mayor.
- Facilita la coordinación entre los cuidadores y otros miembros de la familia, permitiendo una respuesta rápida y efectiva en situaciones de emergencia.

4. ¿Cuándo y cómo es usado nuestro producto?

- Nuestro producto es utilizado por los cuidadores durante períodos en los que no pueden estar físicamente presentes con el adulto mayor, como durante el trabajo o cuando viajan.
- Se utiliza a través de una aplicación móvil que permite a los cuidadores monitorear remotamente la salud y la ubicación del adulto mayor en tiempo real.
- Por los familiares de adultos mayores para mantenerse informados sobre el bienestar de sus seres queridos, incluso cuando no pueden estar presentes físicamente.

5. ¿Qué características son importantes?

- La precisión y confiabilidad de los datos recopilados por los sensores integrados en la pulsera inteligente.
- La facilidad de uso de la aplicación móvil, con una interfaz intuitiva que permita a los usuarios acceder rápidamente a la información relevante.
- La capacidad de personalización para adaptar el sistema a las necesidades específicas de cada usuario y adulto mayor.
- La capacidad de personalización es esencial para adaptar el producto a las necesidades específicas de cada usuario y adulto mayor, asegurando así una experiencia de usuario óptima.

6. ¿Cómo debe verse y comportarse nuestro producto?

- La pulsera inteligente debe tener un diseño ergonómico y atractivo que la haga cómoda de llevar durante períodos prolongados.
- La aplicación móvil debe tener una interfaz intuitiva y fácil de usar, con características visuales claras y una navegación sencilla.
- Es importante que tanto la pulsera como la aplicación transmitan una sensación de seguridad y confianza, tanto en su diseño como en su funcionamiento.

Business Assumptions

- Creo que mis clientes tienen la necesidad de una herramienta para mejorar la calidad de vida y la seguridad de las personas mayores, lo que puede resultar en una disminución de los incidentes médicos graves y una mayor tranquilidad para los cuidadores.
- Estas necesidades se pueden solucionar con un software de uso seguro que permita a los miembros de la familia compartir información relevante y tomar decisiones informadas sobre alguna situación de riesgo como caídas, cambios bruscos de temperatura, entre otros.
- Mis clientes iniciales son familiares de adultos mayores que desean estar informados sobre el bienestar de sus seres queridos y poder actuar rápidamente en caso de emergencia. Además, incluimos a cuidadores de adultos mayores que buscan una solución práctica y efectiva para monitorear la salud y seguridad de los adultos mayores.
- El valor #1 que un cliente quiere obtener de mi servicio es la certeza de que el estado del adulto mayor monitoreado es preciso, confiable, seguro y en tiempo real.
- También pueden obtener estos beneficios adicionales: Acceso a información detallada sobre la salud y bienestar del adulto mayor, mayor tranquilidad y seguridad al recibir alertas de emergencia en tiempo real, y facilitación de la coordinación y colaboración entre cuidadores familiares.
- Adquiriré la mayoría de mis clientes a través de: La promoción del producto en redes sociales como TikTok, Facebook, Instagram y YouTube, la colaboración con residencias de ancianos y hospitales para promover la adopción del producto, y

estrategias de marketing digital dirigidas a personas responsables del cuidado de adultos mayores.

- Ganaré dinero de la siguiente manera: Ventas directas de pulseras inteligentes y suscripciones mensuales para obtener información sobre múltiples adultos mayores, y publicidad de otros productos y servicios relacionados con el cuidado de personas mayores en la aplicación.
- Mi principal competencia en el mercado será: Aplicaciones similares como Medisafe, Life360 y FallSafety Pro, que también se centran en el cuidado del adulto mayor.
- Les ganaremos debido a que nuestra aplicación está adaptada a las necesidades y habilidades tecnológicas de nuestro público objetivo, ofreciendo un monitoreo en tiempo real comprensible y notificaciones de problemas inmediatas, y mejorando continuamente la seguridad y efectividad del producto.
- Mi mayor riesgo de producto es que la pulsera se desprenda o se dañe, lo que podría impedir la detección oportuna de problemas y la notificación instantánea al cuidador.
- Sabremos que tenemos éxito cuando veamos los siguientes cambios en el comportamiento de los clientes: Aumento en el número de usuarios que utilizan activamente la aplicación para monitorear la salud de adultos mayores, reducción en el número de incidentes médicos graves reportados por los usuarios, y mayor satisfacción y fidelidad del cliente.
- Qué otros supuestos tenemos que, si se demuestra que son falsos, harán que nuestro negocio/proyecto fracase: La aceptación del mercado para este tipo de solución tecnológica, la disposición de los usuarios para pagar por el servicio de monitoreo y cuidado de adultos mayores, y la capacidad de la pulsera inteligente para proporcionar datos precisos y confiables en tiempo real.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements.

- Creemos que si nuestra solución integral de cuidado y seguimiento mejora la calidad de vida y seguridad de los adultos mayores. Entonces veremos una disminución en los incidentes médicos graves y una mayor tranquilidad para los cuidadores.
- Creemos que si nuestra plataforma permite a los miembros de la familia compartir información relevante y tomar decisiones informadas de manera conjunta sobre el cuidado de los adultos mayores. Entonces veremos una mejora en la coordinación y comunicación entre los cuidadores familiares, lo que resultará en un cuidado más efectivo.
- Creemos que si nuestra solución reduce el tiempo dedicado a tareas administrativas y aumenta el enfoque en la atención directa y el bienestar de los adultos mayores. Entonces observaremos una mejora en la eficiencia del proceso de cuidado, liberando tiempo y recursos para una atención más personalizada

1.2.2.4. Lean UX Canvas.

El siguiente artefacto es la síntesis del Lean UX, este nos ayudará a identificar el problema que tratamos de resolver, así como tener más claro nuestro modelo de negocio.

 [Canvas LINK](#)

1.3. Segmentos objetivo.

La aplicación tiene como segmentos objetivos a dos grupos en particular: Personas responsables del cuidado de adultos mayores y Miembros de familias con adultos mayores a su cargo.

Inicialmente, la aplicación estará disponible únicamente en Perú.

- **Personas responsables del cuidado de adultos mayores (Supervisores):**

Este segmento comprende usuarios encargados del cuidado y atención de adultos mayores. Según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en Perú existen aproximadamente entre 410 y 415 geriatras. Estos usuarios, en su mayoría, son técnicos enfermeros con formación básica en diversas áreas relacionadas con el cuidado del paciente, incluyendo higiene, terapia ocupacional, prevención de accidentes y atención de emergencias.

- **Personas que tienen un adulto mayor en su familia (Cuidadores):**

Este grupo incluye a aquellos usuarios que conviven con adultos mayores en su entorno familiar y son responsables de su cuidado. Según el INEI, en Perú hay aproximadamente 4 millones 598,000 personas de 60 años en adelante. Los datos de la Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO) indican que el 80% de los adultos mayores a nivel nacional sufren de problemas de salud crónicos, que incluyen artritis, hipertensión, asma, reumatismo, diabetes, tuberculosis, colesterol elevado, entre otros. Además, el 85.1% de las mujeres y el 74.2% de los hombres adultos mayores presentan al menos un problema de salud crónico.

2.1. Competidores

- **MyTherapy**

MyTherapy es una aplicación diseñada para asistir en el seguimiento del plan de medicación prescrito, ofreciendo recordatorios programados para tomar pastillas y comprimidos a tiempo. Además de los recordatorios, MyTherapy incluye un diario integrado que permite a los usuarios registrar mediciones, síntomas y citas médicas. Esta aplicación también ofrece la funcionalidad de recordar al usuario que controle su peso, mida su presión arterial o la saturación de oxígeno en sangre. Los datos de peso, presión arterial y saturación de oxígeno pueden ingresarse directamente en el diario de salud de MyTherapy.



- **Safe365**

Safe es una aplicación diseñada para brindar cuidado y atención a padres, abuelos y familiares mayores. Permite a los usuarios localizar a sus seres queridos en tiempo real, establecer rutinas diarias, fomentar hábitos saludables y mantenerse conectados con ellos. La aplicación también ofrece la función de recibir notificaciones cuando los familiares mayores ingresan o salen de ciertos lugares, así como un botón de emergencia/pánico para recibir alertas en caso de que necesiten ayuda urgente.



- **MiCuidum**

La aplicación MiCuidum está especialmente diseñada para familias que necesitan cuidados domiciliarios para personas mayores. Sus diversas funciones permiten un seguimiento más detallado de las rutinas diarias y la calidad de la atención recibida. Ofrece una variedad de planes de cuidado adaptados a las necesidades específicas de cada adulto mayor y facilita la comunicación con profesionales médicos especializados para abordar cualquier preocupación o pregunta que surja.



2.1.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape

¿Por qué llevar _____ Escriba en el recuadro la pregunta que busca responder o el objetivo de este análisis.

a cabo este análisis? Conocer las diferencias entre nuestro servicio brindado comparandola con la competencia

OneUp

MyTherapy

Safe365

MiCuidum

		OneUp	MyTherapy	Safe365	MiCuidum
Perfil	Overview	Aplicación en seguimiento de salud del anciano con dispositivos iot	Aplicación que brinda recordatorios medicos, enviando alertas cuando es el momento de tomarla y manteniendo un registro. También almacena otros datos de salud importantes.	Aplicación de teleasistencia que permite mantener a las personas mayores localizadas en todo momento. En caso de emergencia, envía la posición con coordenadas GPS.	Aplicación para familias que han contratado servicios de cuidado a domicilio. Ofrece un mayor control sobre las tareas diarias y la calidad de la asistencia.
	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Seguimiento del estado del adulto mayor.	Recordatorios medicos y seguimiento del tratamiento.	Ubicación a tiempo real, ante una emergencia o si se escapa.	Seguimiento del cuidador a domicilio.
Perfil de Marketing	Mercado objetivo	Personas que cuidan al adulto mayor	Personas que cuidan al adulto mayor	Personas que cuidan al adulto mayor	Personas que cuidan al adulto mayor
	Estrategias de marketing	Publicidad por medio de las redes sociales	Publicidad mediante su web	Publicidad mediante su web	Publicidad mediante su web
Perfil de Producto	Productos & Servicios	Servicio de seguimiento del estado de salud.	Servicio de recordatorio medico y seguimiento	Servicio de ubicacion a tiempo real del adulto mayor	Servicio de seguimiento del adulto mayor
	Precios & Costos	-Pago inicial por la herramienta iot -Plan premium con mas funcionalidades	Gratis	Gratis	2.619,26 dolares mensuales por 40h semanales tratamiento interno
	Canales de distribución (Web y/o Móvil)	Aplicación web	Aplicación móvil	Redes sociales y pagina web.	Redes sociales y pagina web.
Análisis SWOT	Fortalezas	Permite realizar un seguimiento de salud a tiempo real.	Sistema de recordatorio de toma de medicinas y recordatorio de análisis que se realizó	Seguimiento del adulto mayor las 24 horas del día	Permite conseguir un cuidador a medida y con seguimiento de lo que realiza
	Debilidades	Dependemos de un dispositivo externo	Solo ofrece esas funciones y no hay otros planes al cual acceder	No tiene otro plan o seguimiento por otro dispositivo	No muestra el precio real de contratarlos
	Oportunidades	Aplicamos seguimiento constante	Aplica recordatorios de medicina y de tratamientos realizados	Facilitar la tranquilidad de la familia que no se pierda	Personal especializados en el cuidado y reporte.

	OneUp	MyTherapy	Safe365	MiCuidum
Amenazas	Que la pulsera IoT fuera incomoda y no la quieran usar	Facilidad de copiar la aplicación.	Es necesario que el adulto mayor tenga en todo momento su celular	Su precio suele ser mas caro de lo usual

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

1. *Ventaja Competitiva:* OneUp ofrece un seguimiento del estado de salud del adulto mayor con dispositivos IoT. Esta característica puede destacarse como una ventaja clave sobre competidores como MyTherapy y Safe365, que se centran en recordatorios médicos y ubicación en tiempo real, respectivamente.
2. *Marketing:* Utilizar estrategias de marketing enfocadas en resaltar la capacidad de OneUp para ofrecer un seguimiento del estado de salud en tiempo real, lo cual brinda una mayor tranquilidad a los cuidadores. Publicitar en redes sociales y mediante la aplicación web para llegar al mercado objetivo.
3. *Desarrollo de Producto:* Continuar mejorando la integración y funcionalidades de los dispositivos IoT para ofrecer un seguimiento aún más detallado y efectivo del estado de salud del adulto mayor. Esto podría incluir la incorporación de sensores adicionales para monitorear otros aspectos de la salud.
4. *Precios y Costos:* Considerar la posibilidad de ofrecer planes más flexibles y accesibles para los cuidadores, como planes de suscripción mensuales o anuales, además del pago inicial por el dispositivo IoT.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Segmento principal: Cuidadores de adultos mayores

1. ¿Cuál es tu nombre? ¿Cuál es tu edad?
 2. ¿Estudias o trabajas?
 3. ¿Cuántas horas al día estás alejado de tu hogar?
 4. ¿Quién es la persona a la que estás cuidando o supervisando? ¿Cuántos años tiene?
 5. ¿Esta persona cuenta con alguna discapacidad?
 6. ¿Tienes alguien que te pueda ayudar? ¿Estas personas también tienen trabajos o estudios qué atender?
 7. Cuénteme sobre algún incidente que haya ocurrido con la persona que está cuidando.
 8. ¿Qué tipo de tecnología usa frecuentemente? Algo así como celular, laptop o televisión.
- Luego de las preguntas anteriores, se le resume el proyecto*
9. ¿Qué opina del proyecto? ¿Le gustó la propuesta?
 10. ¿Ha oído de alguna propuesta similar?
 11. Cuéntenos de alguna sugerencia o añadido que le gustaría ver en la propuesta.

2.2.2. Registro de entrevistas

En esta sección se presenta la información recolectada en las entrevistas realizadas a los usuarios de los segmentos objetivo.

Segmento: Cuidadores

Nombre y Apellidos : Norma Ismary Martinez Lozano

Edad : 51 años

Distrito : Villa María, Nuevo Chimbote



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 30:57

Duración : 5:41 minutos

Norma es una profesora de primaria, que se mantiene trabajando 8 horas, que se acumulan con otras actividades por lo que no puede mantenerse mucho tiempo en su domicilio. La persona a su cuidado es su madre, la cual tiene presión alta y varias enfermedades degenerativas que han estado bajando su calidad de vida. Norma parece muy enfocada en que siempre exista alguien presente al lado de su madre para que la cuide en caso que algún incidente le ocurra para ella.

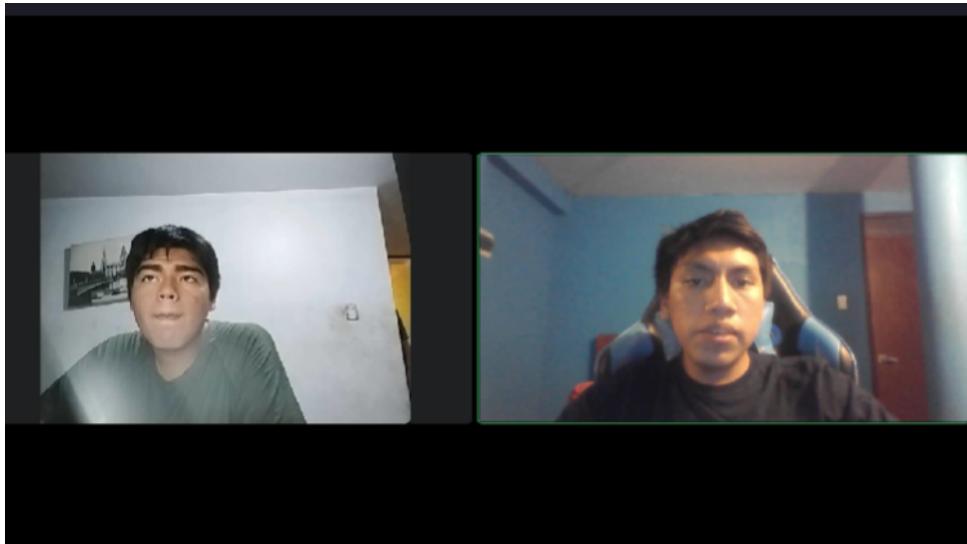
Norma utiliza mayormente su celular, su laptop y una cámara que tiene en el centro de la sala para vigilar a su madre, y hablar con ella.

Norma tiene un celular android y su explorador principal es Google Chrome.

Nombre y Apellidos : Juan Diego Ponce Arasaki

Edad : 21 años

Distrito : Ancon, Lima



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 28:16

Duración : 2:40 minutos

Nuestro entrevistado fue Juan Ponce, estudiante de ingeniería de sistemas que está interesado en la propuesta ya que cuida a un adulto mayor. Nos explicó sobre su situación y la preocupación que tiene al momento de salir, dejando a su abuela sola. Por eso nos comentó que si existiera una forma de mantener supervisión constante sobre su abuela le serviría de mucha ayuda. Así mismo nos contó sobre una mala experiencia que tuvo cuando la dejó sola y su abuela se cayó, por suerte el había avisado a un vecino si pudiera estar viéndola cada cierto tiempo siendo de mucha utilidad. Finalmente nos mencionó el sistema operativo de su celular y el navegador de su preferencia siendo android y Google Chrome.

Nombre y Apellidos : Jonatan Curi

Edad : 22 años

Distrito : Carabayllo, Lima



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 07:30

Duración : 6:13 minutos

Jonatan, estudiante de la UPC, enfrenta el desafío de equilibrar sus estudios con el cuidado especializado de un familiar de edad avanzada. Aunque se compromete con esta responsabilidad debido a su estrecha relación con su ser querido, reconoce las limitaciones de tiempo que le impone.

Jonatan sugiere mejoras para facilitar su situación, como la flexibilización de horarios académicos y el acceso a recursos de apoyo para estudiantes en circunstancias similares. Su experiencia resalta la importancia de considerar las necesidades de aquellos que enfrentan responsabilidades de cuidado familiar mientras persiguen sus objetivos educativos.

Segmento: Supervisores

Nombre y Apellidos : Raquel Lili Melany Romero Martinez

Edad : 24 años

Distrito : Villa María, Nuevo Chimbote



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 22:53

Duración : 4:04 minutos

Raquel es una estudiante de medicina que está alrededor de 5 o 6 horas al día fuera de su domicilio.

Actualmente está cuidando de su abuelo, que tiene 85 años y tiene problemas de movilidad.

Mientras conversaba con ella, se puede notar un tanto de melancolía al pensar en la situación de

su padre, especialmente por su dificultad en moverse o levantarse de la cama. A pesar de estos

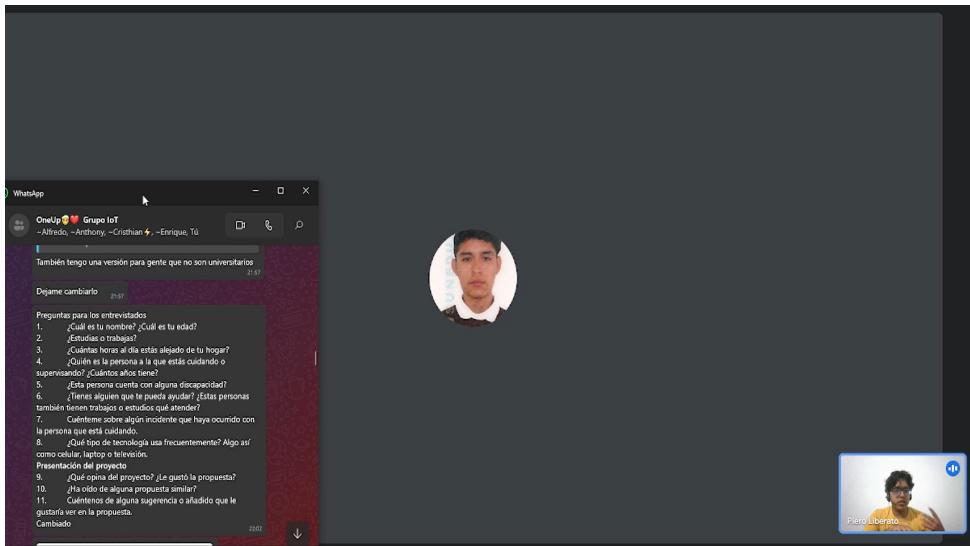
problemas de movilidad, él siempre encuentra como escaparse.

Raquel usa más frecuentemente su celular Android y su laptop, y su principal navegador de uso es Google Chrome.

Nombre y Apellidos : Jordi Jesus Carhuachin

Edad : 23 años

Distrito : Huaral, Lima



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 00:00

Duración : 7:30 minutos

Jordi es un estudiante de enfermo (Universidad Jose Faustino Sanchez Carrión) en el ultimo ciclo de internado, con relacionado al adulto mayor, realizo practicas en un asilo San Judas Tadeo, en donde tenian los adultos mayores que ser cuidados por expertos, en el curso del cuidado del adulto mayor. Existian muchos tipos de personas mayores, donde guardan esa informacion es por historial clinicas , tiene el historial de la enfermedades, tratamientos y doctores, exámenes auxiliares y entre otros.

Lo importante a realizar a un abuelo es que no les genere ulceras por presión, esto sucede porque para mucho tiempo postrados en cama o sentados, sus huesos comienzan a rozar con su piel. Por eso si se usaran una pulsera deben ser productos no lacerantes, algodón estaria bien

En caso de que los abuelos quieran irse es una constante cuando se les saca de paseo, ya que necesitan estimulación tanto fisica como mental.

En caso del producto es necesario para los pacientes de hipertensión, ya que es necesario revisar su presión o que tomen sus pastillas a tiempo, sino podrian caer en un taquicardia o un paro cardiaco. En estos casos es una revisión cada 8 horas o 3 veces al dia.

Ante la diferenciación la competencia dijo que serian los relojos pero algo que no tienen es la presión, eso seria relevante

Nombre y Apellidos : Maryfe Pamela Cortez Menguay

Edad : 26 años

Distrito : Callao, Lima



Enlace : <https://tinyurl.com/bdzku79j>

Inicio : Al minuto 13:43

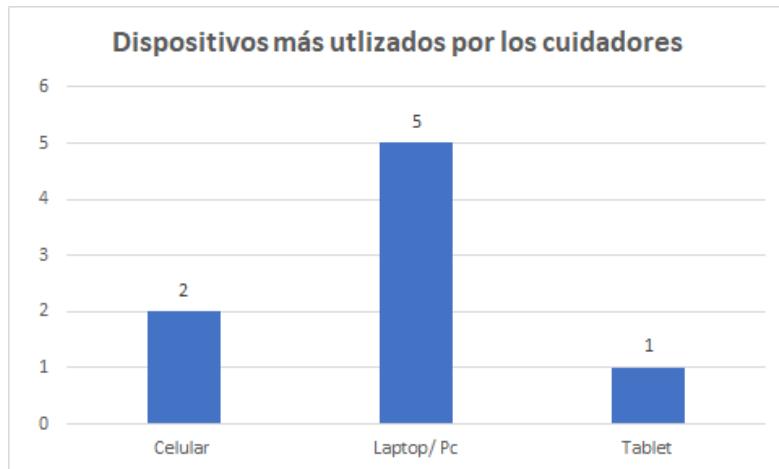
Duración : 10:30 minutos

Maryfe es una enfermera que cuida a una paciente mayor con diversas complicaciones de salud, incluyendo fibrosis pulmonar. Maryfe trabaja junto a otra persona para atender las necesidades de la paciente las 24 horas del día. La paciente es dependiente de sus cuidadores debido a su condición médica y no puede caminar ni alimentarse sola.

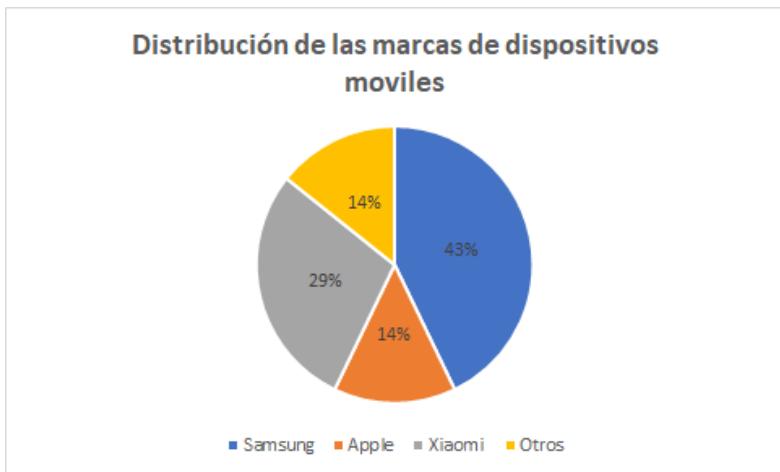
Maryfe no observa ninguna discapacidad adicional en la paciente aparte de sus problemas de salud. Ella utiliza principalmente su teléfono celular para tecnología y encuentra interesante el proyecto, que propone una aplicación móvil y una pulsera inteligente para monitorear a adultos mayores. Sugiere que la aplicación también registre la frecuencia cardíaca, ya que es un indicador importante de la salud del paciente.

2.2.3. Análisis de entrevistas.

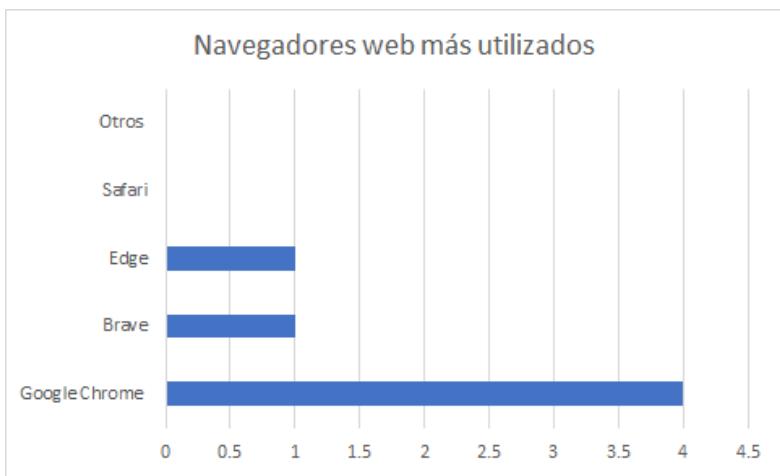
De acuerdo a las entrevistas realizadas, los cuidadores de adultos mayores hacen uso de la tecnología, se observa que los dispositivos que utilizan principalmente son las computadoras, laptops así como los celulares.



De la misma manera, se observa que los cuidadores de adultos mayores utilizan en su mayoría marcas de celulares con el sistema operativo Android.



En cuanto a los navegadores web, los cuidadores de adultos mayores utilizan principalmente Google Chrome.



En base las entrevistas se determino el segmento demografico de la siguiente manera:



De la misma manera, se determino las habilidades personales de los segmentos objetivos en base a la observación y comportamiento en las entrevistas realizadas.



Asimismo, se destaca la importancia del monitoreo de diferentes aspectos de la salud de los adultos mayores, como la presión arterial y la frecuencia cardíaca. Los entrevistados resaltan la relevancia de incluir estos parámetros en la aplicación móvil y la pulsera inteligente para proporcionar un monitoreo integral de la salud de los pacientes.

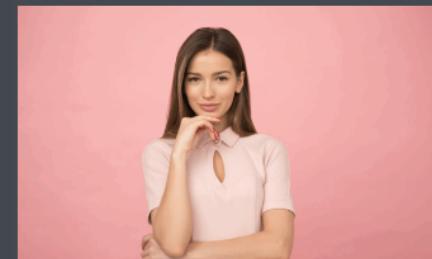
2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

A continuación, se construirán los User Persona de cada segmento objetivo de nuestra plataforma. Para ello, se utilizarán los datos recolectados de las entrevistas realizadas.

User Persona – Cuidador





Demographic

Female 35 years

Lima, Peru

Married

Gerontóloga

Skills

Empática



Comunicación



Paciencia



Resiliencia



Technology



Browsers



Chrome

Goals

- Proporcionar cuidados y servicios que promuevan el bienestar físico, emocional y social de las personas mayores. Esto puede incluir actividades recreativas, terapias ocupacionales, programas de ejercicio, apoyo emocional y social, entre otros.
- Promover su capacidad para mantenerse independientes y tomar decisiones sobre su propia vida tanto como sea posible. Esto implica proporcionar apoyo y recursos que les permitan vivir de manera autónoma y participar activamente en la comunidad.

Quote

“El envejecimiento no es 'perder juventud', sino ganar sabiduría. Es una etapa de la vida que merece ser celebrada y valorada por las experiencias y conocimientos que aporta.”

Background

Me apasiona mi trabajo como cuidadora de ancianos, especialmente en comunidades minoritarias. Mi viaje en este campo comenzó hace más de una década cuando decidí estudiar Psicología con un enfoque en Gerontología. Desde entonces, he estado comprometida en brindar cuidados compasivos y culturalmente sensibles a las personas mayores.

Mi experiencia me ha llevado a trabajar en una variedad de entornos, desde centros residenciales hasta cuidado domiciliario. Me siento afortunada de haber tenido la oportunidad de interactuar con personas de diversas culturas y trasfondos étnicos. Esta diversidad me ha enseñado la importancia de entender las distintas necesidades y sensibilidades culturales de mis clientes.

Motivations

- Marcar una diferencia significativa en la vida de las personas mayores, brindándoles cuidados compasivos y apoyo emocional en sus momentos de necesidad.
- Aprender de las experiencias de vida de quienes han acumulado sabiduría a lo largo de los años.
- Establecer relaciones cercanas y significativas con personas de diferentes trasfondos y experiencias de vida.
- Experimentar la gratitud y el reconocimiento de los ancianos y sus familias por el cuidado y el apoyo brindado puede ser una fuente poderosa de motivación y satisfacción en el trabajo.

Frustrations

- Falta de recursos adecuados, tanto financieros como materiales, para proporcionar el nivel de cuidado necesario para los ancianos.
- El cuidado de ancianos puede ser físicamente agotador y emocionalmente demandante.
- Trabajar con personas mayores puede implicar desafíos en la comunicación debido a problemas de audición, visión o cognitivos.
- La coordinación y la colaboración entre diferentes profesionales de la salud y proveedores de servicios pueden ser difíciles de lograr, lo que puede afectar negativamente la calidad del cuidado proporcionado.

Channels



Face to face



Facebook



Google



Website



Email



Messaging

User Persona – Supervisor

Ana Contreras Mondragon

MARKET SIZE



TYPE

Guardian



Goals

- Trabajar para garantizar que todos los ancianos, independientemente de su origen étnico o cultural, tengan acceso equitativo a servicios de atención médica, programas de apoyo social y otros recursos que necesiten para mantener su salud y bienestar.
- Fomentar la participación activa de los ancianos en su comunidad, así como promover su empoderamiento para que puedan tomar decisiones informadas sobre su atención y participar en actividades que les brinden alegría y satisfacción.

Quote

“El verdadero valor de una sociedad se refleja en cómo cuida a sus ancianos.”

Demographic

Female 40 years

Callao, Peru

Married

Gerontóloga

Background

Mi experiencia profesional se ha centrado en proporcionar un cuidado compasivo y culturalmente sensible a personas mayores de diversas comunidades.

Mi compromiso con la equidad en el acceso a servicios y recursos ha guiado mi práctica, trabajando para abogar por los ancianos y promover su participación activa en la comunidad.

Skills

Empática



Comunicación



Paciencia



Resiliencia



Motivations

- Conectar con las tradiciones, valores y experiencias culturales de los ancianos.
- Desarrollar habilidades interculturales, de comunicación y de resolución de problemas, así como para aprender lecciones de vida valiosas de los ancianos a los que cuidan.
- Establecer relaciones cercanas y significativas con personas de diferentes trasfondos y experiencias de vida.
- Experimentar la gratitud y el reconocimiento de los ancianos y sus familias por el cuidado y el apoyo brindado puede ser una fuente poderosa de motivación y satisfacción en el trabajo.

Frustrations

- Falta de recursos financieros, de personal y de apoyo comunitario
- Falta de capacitación y recursos para abordar las barreras lingüísticas y culturales puede dificultar la comunicación efectiva y la prestación de un cuidado culturalmente sensible.
- Trabajar con personas mayores puede implicar desafíos en la comunicación debido a problemas de audición, visión o cognitivos.
- La coordinación y la colaboración entre diferentes profesionales de la salud y proveedores de servicios pueden ser difíciles de lograr, lo que puede afectar negativamente la calidad del cuidado proporcionado.

Channels



Technology

This persona was built in uxpressia.com

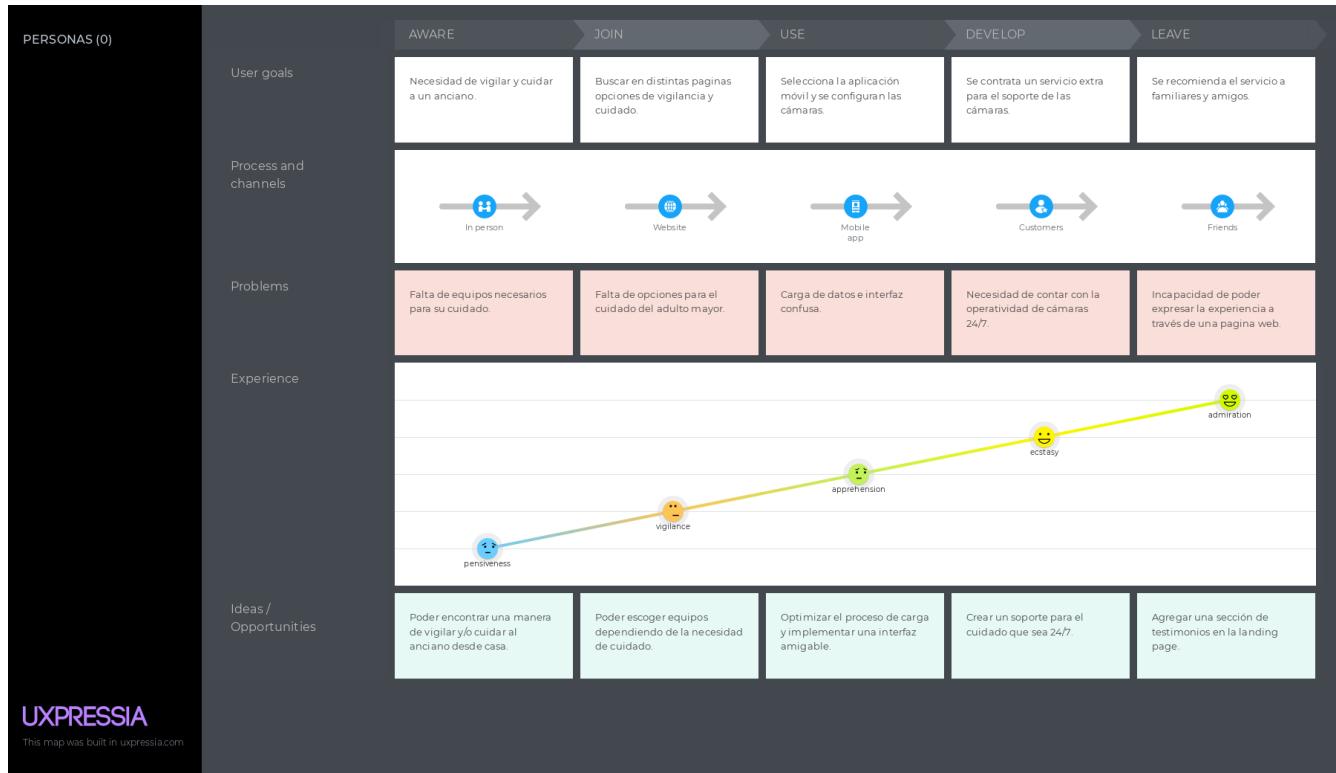
2.3.2. User Task Matrix

En esta sección, se describirán las actividades que realizarían los usuarios con respecto al cuidado de un adulto mayor. En el primer caso, se usa al user persona relacionado al cuidado de adultos en minorías. En el segundo aso, se usa al user persona relacionado al cuidado de adultos en mayorías.

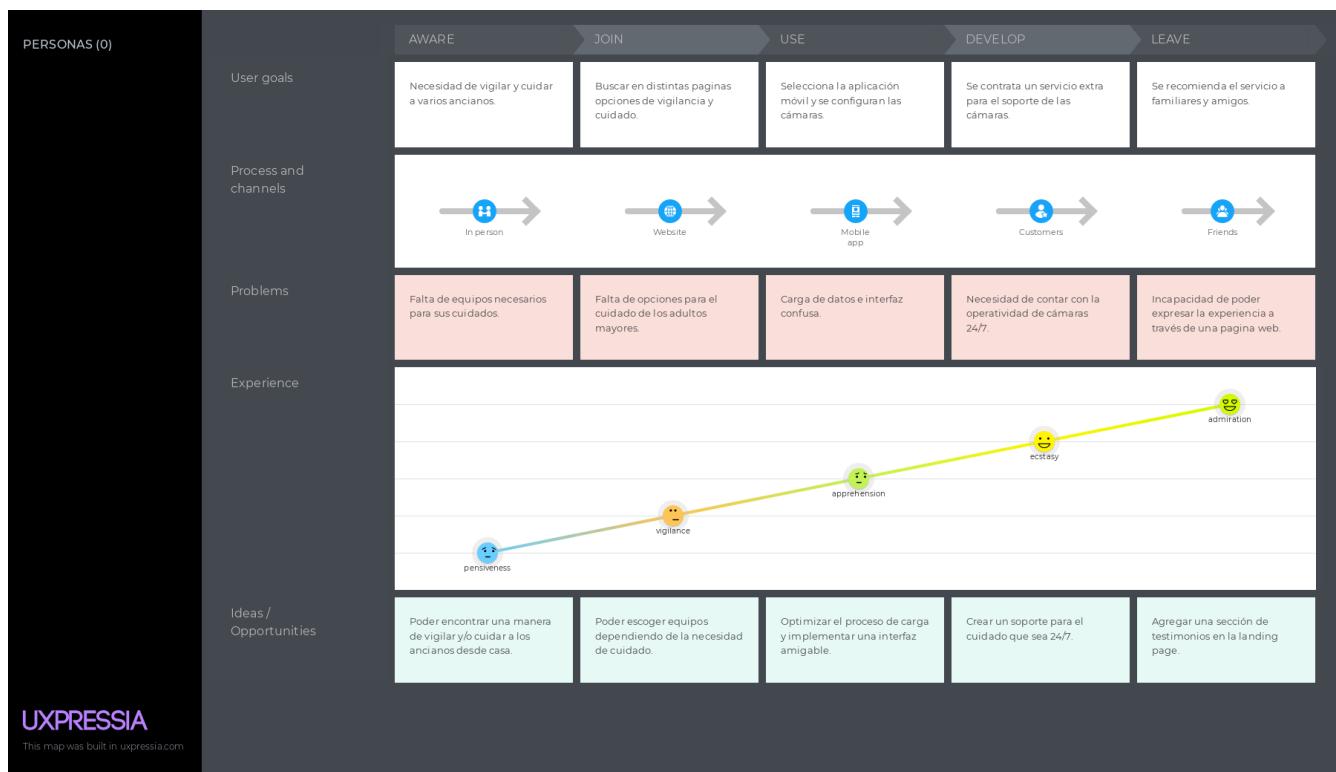
User Task Matrix	Luisa Costa		Ana Contreras	
	Frecuencia	Importancia	Frecuencia	Importancia
Monitorear signos vitales	Often	High	Often	High
Comunicarse con familiares y otros profesionales	Often	Medium	Often	Medium
Mantener registros y documentación	Often	High	Often	High
Administrar medicamentos	Often	High	Often	High
Facilitar actividades recreativas	Rarely	Medium	Rarely	Medium

2.3.3. User Journey Mapping

User Journey Mapping – Cuidador



User Journey Mapping – Supervisor



2.3.4. Empathy Mapping

Empathy Mapping – Cuidador

¿Qué escucha?

Experiencias positivas o negativas de usuarios con cuidadores del adulto mayor.

Consejos y recomendaciones sobre expertos del cuidado del adulto mayor.

¿Qué piensa y siente?

“ Entender lo que piensan y sienten los ancianos a quienes cuidan es fundamental para brindarles un cuidado compasivo y efectivo.

¿Qué ve?

Expresiones faciales y el lenguaje corporal del adulto mayor.

Experiencias negativas en el cuidado de adultos mayores por parte de sus familiares.



¿Qué dice y hace?

Expresar sus técnicas de cuidado al momento de postular a un trabajo.

Investigar en línea acerca de como mejorar la vida de un adulto mayor.

Pide opiniones a diferentes profesionales de la salud acerca de sus métodos.

PAINS

Experimentar un alto nivel de estrés emocional al enfrentarse a situaciones difíciles

Dificultades para acceder a los recursos y el apoyo necesario para brindar un cuidado de calidad.

GAINS

Sentido de propósito y significado al brindar cuidado y apoyo a los ancianos.

Oportunidad para el crecimiento personal y el desarrollo.

Aprender lecciones de vida valiosas y ganar sabiduría a través de las experiencias.

UXPRESSIA

This persona was built in uxpressia.com

Empathy Mapping – Supervisor

¿Qué escucha?

Experiencias positivas o negativas de usuarios con cuidadores del adulto mayor.

Consejos y recomendaciones sobre expertos del cuidado del adulto mayor.

¿Qué piensa y siente?

“
Preocupación constante por el bienestar físico, emocional y social de los ancianos a quienes cuida, deseando asegurarse de que reciban el mejor cuidado posible y que se sientan cómodos y seguros

¿Qué ve?

Expresiones faciales y el lenguaje corporal del adulto mayor.

Experiencias negativas en el cuidado de adultos mayores por parte de sus familiares.



¿Qué dice y hace?

Expresar sus técnicas de cuidado de mayorías al momento de postular a un trabajo.

Investigar en línea acerca de como mejorar la vida de un adulto mayor.

Pide opiniones a diferentes profesionales de la salud acerca de sus métodos.

PAINS

Experimentar un alto nivel de estrés emocional al enfrentarse a sobrecarga de trabajo

Dificultades para acceder a los recursos y el apoyo necesario para brindar un cuidado de calidad.

GAINS

Sentido de propósito y significado al brindar cuidado y apoyo a los ancianos.

Oportunidad para el crecimiento personal y el desarrollo.

Aprender lecciones de vida valiosas y ganar sabiduría a través de las experiencias.

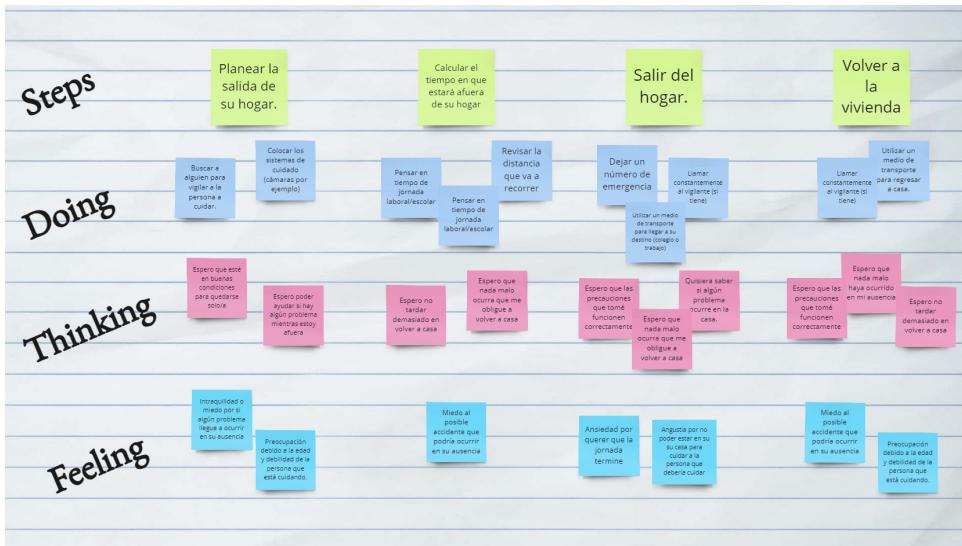
Aprender a manejar gran cantidad de personas.

UXPRESSIA

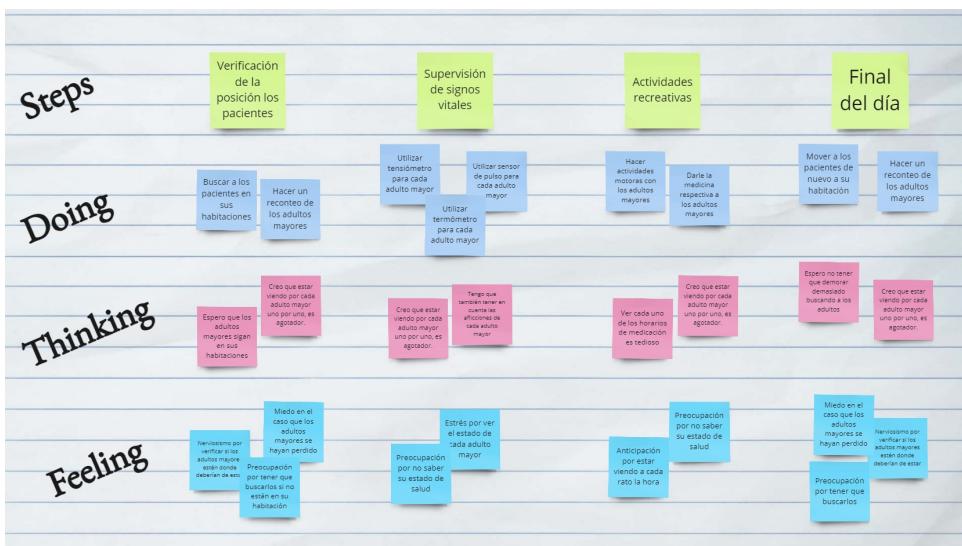
This persona was built in uxpressia.com

2.3.5. As-is Scenario Mapping

User - Cuidador



User - Supervisor



2.4. Ubiquitous Language

- Elderly (Adulto mayor):**

Una persona de la tercera edad (60 años a más).

- Keeper (Cuidador):**

Persona individual responsable del cuidado y atención de un adulto mayor, principalmente un familiar.

- Supervisor (Supervisor):**

Persona individual responsable del cuidado y atención de varios adultos mayores, este supervisor representaría a un profesional de la salud.

- Real time ubicacion (Ubicación en Tiempo Real):**

Capacidad de rastrear la ubicación exacta del adulto mayor en todo momento, proporcionando tranquilidad al cuidador y permitiendo una respuesta rápida en caso de emergencia.

- Reminder (Recordatorio):**

Recordatorio constante del consumo de consumo de medicina o de asistencia a una cita médica. Este recordatorio puede ser ya sea cada día, cada mes, o cada año.

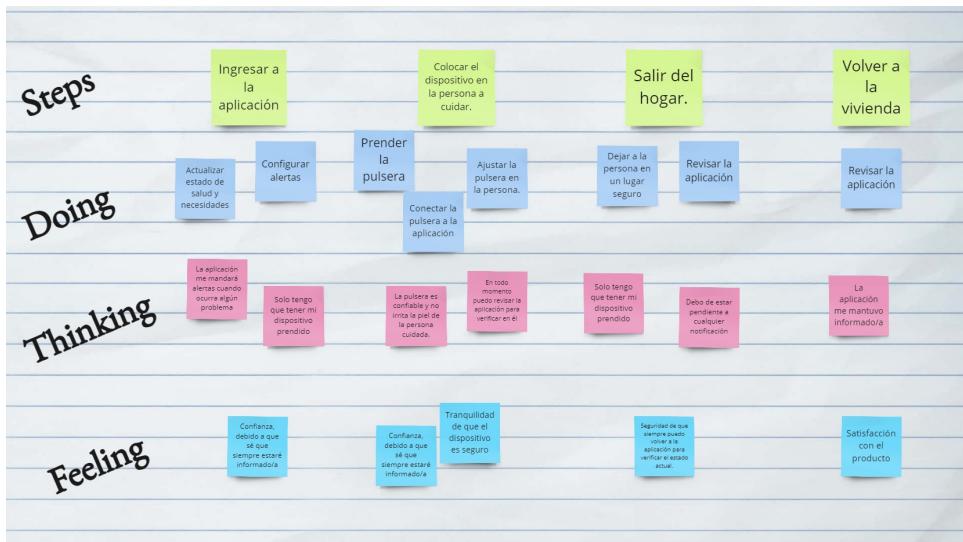
- **Device purchase (Compra de dispositivo):**

Se refiere al proceso de compra del dispositivo a través de medios oficiales, como podría ser nuestra aplicación web.

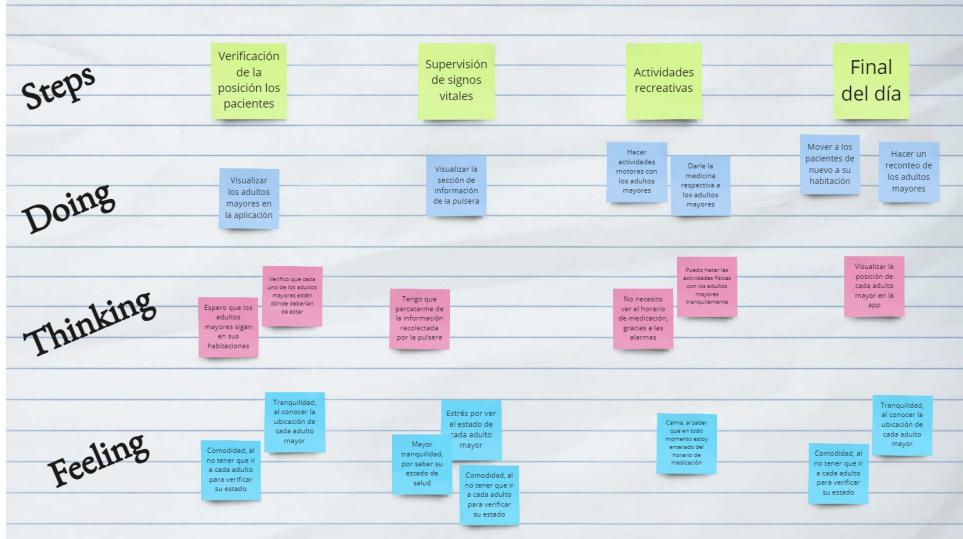
Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping

User - Cuidador



User - Supervisor



3.2. User Stories

Epic ID	Título	Descripción
---------	--------	-------------

Epic ID	Título	Descripción		
EP01	Desarrollo del Landing page	Se centra en el desarrollo del sitio web estático para la empresa. Incluye la creación de las diferentes secciones y funcionalidades necesarias para proporcionar información relevante sobre la empresa y el producto.		
EP02	Autenticación y Registro de Usuarios	Abarca las funcionalidades relacionadas con la autenticación y el registro de usuarios en la aplicación, tanto en la versión web como móvil.		
EP03	Monitorización y Seguimiento de la Persona Cuidada	Se enfoca en las funcionalidades relacionadas con la monitorización y seguimiento en tiempo real de la persona a cuidar, así como la visualización de datos históricos y la configuración de alertas.		
EP04	Gestión de Configuraciones y Notificaciones	Las funcionalidades relacionadas con la configuración de notificaciones y alertas personalizadas, así como la gestión de configuraciones de cuenta y medicamentos.		
EP05	Desarrollo del Back-end	Se enfoca en el desarrollo del back-end de la aplicación		
EP06	Conexión con Dispositivos de Monitoreo	La integración con dispositivos de monitoreo de salud externos, así como la implementación de notificaciones push y análisis de datos.		
User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US01	Acceso a la cuenta (Web application)	Como usuario de la aplicación. Quiero acceder a mi cuenta de usuario. Para poder verificar mi identidad Y ver los datos de la persona cuidada.	Escenario: Ingreso incorrecto de datos Dado que el usuario está en la pantalla de acceso. Cuando ingresa la contraseña y/o usuario incorrecto. Entonces la página muestra un mensaje de "Datos incorrectos". Escenario: Ingreso correcto de datos Dado que el usuario está en la pantalla de acceso. Cuando ingresa la contraseña y/o usuario correcto. Entonces el usuario es enviado a la página principal. Y se envia un mensaje al correo electrónico afiliado.	EP02
US02	Acceso a la cuenta (Mobile application)	Como usuario de la aplicación. Quiero acceder a mi cuenta de usuario. Para poder verificar mi identidad Y ver los datos de la persona cuidada.	Escenario: Ingreso incorrecto de datos Dado que el usuario está en la pantalla de acceso. Cuando ingresa la contraseña y/o usuario incorrecto. Entonces la página mosuestra un mensaje de "Datos incorrectos". Escenario: Ingreso correcto de datos Dado que el usuario está en la pantalla de acceso. Cuando ingresa la contraseña y/o usuario correcto. Entonces el usuario es enviado a la página principal. Y se envia un mensaje al correo electrónico afiliado.	EP02

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US03	Registro de cuenta. (Web Application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder registrarme en la aplicación. Para poder comenzar con el monitoreo de la persona a cuidar.	Escenario: Creación de la cuenta Dado que el usuario está en la pantalla de registro. Cuando el usuario ingresa datos como correo electrónico, nombre de usuario y contraseña Entonces una nueva cuenta se crea Y el usuario es llevado a la página principal.	EP02
US04	Registro de cuenta. (Mobile Application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder registrarme en la aplicación. Para poder comenzar con el monitoreo de la persona a cuidar.	Escenario: Activación de la pulsera. Dado que el usuario tiene una cuenta Y hay una pulsera afiliada a la cuenta. Cuando la pulsera está prendida. Entonces la pulsera actualiza los datos en la base de datos.	EP02

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			<p>Escenario: Editar nombre de usuario. Dado que el usuario está en la pantalla de actualización de datos.</p> <p>Cuando el usuario ingresa el nombre actualizado.</p> <p>Entonces el nombre del usuario es actualizado.</p>	
US05	Edición de datos de la cuenta.	<p>Como usuario de la aplicación.</p> <p>Quiero poder editar ciertos datos de mi cuenta como contraseña.</p> <p>Para poder corregir errores</p> <p>Y renovar la contraseña.</p>	<p>Escenario: Editar contraseña.</p> <p>Dado que el usuario está en la pantalla de actualización de datos.</p> <p>Cuando el usuario ingresa la contraseña actualizada.</p> <p>Y ingresa la contraseña anterior</p> <p>Y verifica a través de un correo electrónico.</p> <p>Entonces se actualiza la contraseña de la cuenta.</p>	EP04
			<p>Escenario: Editar el correo electrónico afiliado.</p> <p>Dado que el usuario está en la pantalla de actualización de datos.</p> <p>Cuando el usuario reingrese el correo electrónico anterior</p> <p>Y ingrese la contraseña para verificar</p> <p>Entonces se actualizará el correo electrónico afiliado.</p>	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US06	Obtención de la información sobre la persona cuidada.	<p>Como usuario de la aplicación.</p> <p>Quiero poder recibir información de la pulsera.</p> <p>Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando.</p>	<p>Escenario: Conexión con la pulsera.</p> <p>Dado que la pulsera está prendida Cuando recibe una confirmación de afiliación con una cuenta de un usuario. Entonces la pulsera se afilia con la cuenta de tal usuario.</p> <p>Escenario: Guardado de los datos en una base de datos local.</p> <p>Dado que la pulsera está afiliada a una cuenta Y se encuentra prendida. Cuando se detecta algún cambio en el pulso cardiaco, presión arterial o distancia de cierto punto. Entonces se actualizan los datos dentro de la base de datos local.</p>	EP03

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			<p>Escenario: Acceso a la pantalla de datos</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla principal.</p> <p>Cuando el usuario seleccione la opción de visualizar la información.</p> <p>Entonces el usuario es enviado a una pantalla en donde de visualiza en tiempo real la presión arterial, el pulso cardiaco y la distancia a cierto punto de la pulsera.</p>	
US07	Visualización de la información sobre la persona cuidada. (Web application)	<p>Como usuario de la aplicación. Quiero poder visualizar la información de la pulsera. Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando Y poder tomar medidas al respecto.</p>	<p>Escenario: Línea de tiempo de presión arterial</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla de visualización de datos.</p> <p>Cuando presiona en la sección de presión arterial.</p> <p>Entonces es llevado a una pantalla dónde hay una línea de tiempo que recopila la presión arterial de los dos últimos días.</p> <p>Escenario: Línea de tiempo de pulso cardiaco</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla de visualización de datos.</p> <p>Cuando presiona en la sección de pulso cardiaco.</p> <p>Entonces es llevado a una pantalla dónde hay una línea de tiempo que recopila el pulso cardiaco los dos últimos días.</p>	EP03

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US08	Visualización de la información sobre la persona cuidada. (Mobile application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder visualizar la información de la pulsera. Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando Y poder tomar medidas al respecto.	<p>Escenario: Acceso a la pantalla de datos</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla principal.</p> <p>Cuando el usuario seleccione la opción de visualizar la información.</p> <p>Entonces el usuario es enviado a una pantalla en donde de visualiza en tiempo real la presión arterial, el pulso cardiaco y la distancia a cierto punto de la pulsera.</p>	
			<p>Escenario: Línea de tiempo de presión arterial</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla de visualización de datos.</p> <p>Cuando presiona en la sección de presión arterial.</p> <p>Entonces es llevado a una pantalla dónde hay una línea de tiempo que recopila la presión arterial de los dos últimos días.</p>	EP03
US09	Generar alarmas cuando se detecten emergencias en la persona cuidada.	Como usuario de la aplicación. Quiero recibir alarmas en caso que se suceda alguna emergencia. Para poder tomar medidas al respecto.	<p>Escenario: Línea de tiempo de pulso cardiaco</p> <p>Dado a que el usuario se encuentra en la pantalla de visualización de datos.</p> <p>Cuando presiona en la sección de pulso cardiaco.</p> <p>Entonces es llevado a una pantalla dónde hay una línea de tiempo que recopila el pulso cardiaco los dos últimos días.</p>	EP03

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			bpm).	
			Entonces la pulsera envía una notificación con alarma al usuario con detalles del incidente, incluyendo posición, pulso cardiaco y hora del incidente.	
			Escenario: Lectura de presión arterial alta. Dado a que la pulsera se encuentra afiliada a una cuenta Y está prendida. Cuando detecta una presión arterial alta o baja (mayor a 140/90 mmHG o menor a 90/60 mmHG)	
			Entonces la pulsera envía una notificación con alarma al usuario con detalles del incidente, incluyendo posición, presión arterial y hora del incidente.	
			Escenario: Lectura de distancia límite. Dado a que la pulsera se encuentra afiliada a una cuenta Y está prendida Y tiene un punto de referencia al cual referir la distancia. Cuando detecta que el punto de referencia está a una distancia mayor (alrededor de 15 metros, pero depende del usuario)	
			Entonces la pulsera envía una notificación con alarma al usuario con detalles del incidente, incluyendo posición al momento de generarse la emergencia, presión arterial, pulso cardiaco y hora del incidente.	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			<p>Escenario: Misión de la empresa Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja a la sección sobre la empresa Entonces el visitante visualiza un párrafo sobre la misión de la empresa.</p>	
US10	Sección About Us	<p>Como visitante de la página destino Quiero poder visualizar la información del grupo de desarrolladores Para poder confirmar que los desarrolladores tienen experiencia anterior en el desarrollo de software.</p>	<p>Escenario: Visión de la empresa Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja a la sección sobre la empresa Entonces el visitante visualiza un párrafo sobre la visión de la empresa.</p>	EP01
			<p>Escenario: Integrantes de la empresa Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja a la sección sobre la empresa Entonces el visitante visualiza varios párrafos sobre cada uno de los desarrolladores de la aplicación.</p>	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US11	Sección About the Product	<p>Como visitante de la página de destino</p> <p>Quiero poder visualizar la información del producto</p> <p>Para poder verificar las funcionalidades de la aplicación antes de probarla.</p>	<p>Escenario: Descripción general de la aplicación</p> <p>Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino</p> <p>Cuando baja a la sección sobre la empresa</p> <p>Entonces el visitante visualiza un párrafo corto sobre el valor principal de la aplicación.</p>	EP01
US12	Sección Contacto	<p>Como visitante de la página de destino</p> <p>Quiero poder enviar un mensaje</p> <p>Para poder informar de errores o problemas con la aplicación con el equipo desarrollador.</p>	<p>Escenario: Funcionalidades de la aplicación</p> <p>Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino</p> <p>Cuando baja a la sección sobre la empresa</p> <p>Entonces el visitante visualiza varios párrafos sobre funcionalidades de la aplicación.</p>	EP01

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			Escenario: Facebook Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja al pie de la página y seleccione la opción de Facebook Entonces el visitante es dirigido a la página de Facebook de la empresa.	
US13	Sección de Redes Sociales	Como visitante de la página Quiero poder acceder a las redes sociales de la empresa Para poder ver distintas novedades relacionadas a políticas de la empresa o cambios en la aplicación.	Escenario: Instagram Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja al pie de la página y seleccione la opción de Instagram Entonces el visitante es dirigido a la página de Instagram de la empresa.	EP01
			Escenario: Twitter Dado a que el visitante se encuentra en la página de destino Cuando baja al pie de la página y seleccione la opción de Twitter Entonces el visitante es dirigido a la página de Twitter de la empresa.	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US014	Configuración de Notificaciones de Medicamentos (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar los recordatorios de medicamentos del adulto mayor, para asegurarme que se administren a tiempo.	<p>Escenario: Configurar Recordatorio</p> <p>Dado que el usuario está gestionando la lista de medicamentos.</p> <p>Cuando el usuario quiere modificar un recordatorio de algún medicamento.</p> <p>Entonces se le solicita modificar el nombre del medicamento, la dosis, la frecuencia y la hora de administración.</p>	EP04
			<p>Escenario: Activar Notificaciones</p> <p>Dado que el usuario agrega un nuevo medicamento.</p> <p>Cuando el usuario activa las notificaciones para ese medicamento.</p> <p>Entonces se programan automáticamente notificaciones diarias para recordar la administración del medicamento.</p>	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US015	Configuración de notificaciones (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar las notificaciones de emergencia para adaptarlas a mis preferencias y necesidades específicas.	<p>Escenario: Configuración de Preferencias de Notificación</p> <p>Dado que el usuario está en la sección de configuración.</p> <p>Cuando ajusta las preferencias de notificación.</p> <p>Entonces se presenta la posibilidad de activar o desactivar notificaciones para diferentes tipos de emergencias.</p> <p>Escenario: Guardado de Preferencias de Notificación</p> <p>Dado que el usuario configura sus preferencias de notificación.</p> <p>Cuando guarda los cambios realizados.</p> <p>Entonces las preferencias de notificación se guardan y se aplican en futuras situaciones de emergencia.</p>	EP04

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US016	Acceso a registros históricos (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder acceder a registros históricos de la salud del adulto mayor para realizar un seguimiento a largo plazo y detectar tendencias.	<p>Escenario: Acceder a Registros Históricos de Salud</p> <p>Dado que el usuario desea revisar datos históricos.</p> <p>Cuando busca los registros de salud.</p> <p>Entonces puede seleccionar una fecha para ver los datos registrados en esa fecha.</p>	
			<p>Escenario: Acceder a Registros Históricos de Ubicación</p> <p>Dado que el usuario desea revisar datos históricos.</p> <p>Cuando busca los registros de salud en una fecha que no tiene registros.</p> <p>Entonces el usuario deberá visualizar una advertencia que no se encuentra registrada en la fecha específica.</p>	EP02

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US017	Registro de múltiples cuentas de cuidadores (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil , quiero poder registrar y alternar entre múltiples cuentas de cuidadores para supervisar a diferentes adultos mayores a mi cargo.	<p>Escenario: Registro de una Nueva Cuenta de Cuidador</p> <p>Dado que el usuario está gestionando cuentas.</p> <p>Cuando agrega una nueva cuenta de cuidador.</p> <p>Entonces se le solicitan los datos necesarios para crear la cuenta.</p> <p>Dado que el usuario tiene múltiples cuentas de cuidador registradas.</p> <p>Cuando selecciona la opción para cambiar de cuenta.</p> <p>Entonces se presenta una lista de las cuentas registradas y puede seleccionar la que desea utilizar.</p>	EP02

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US018	Configurar alertas personalizadas (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar las alertas para recibir notificaciones específicas sobre la salud y seguridad del adulto mayor según mis necesidades y preferencias.	<p>Escenario: Configurar Alertas de Medicamentos</p> <p>Dado que el usuario está en la sección de configuración.</p> <p>Cuando el usuario quiere modificar las alertas de medicamentos.</p> <p>Entonces se le presenta la posibilidad de cambiar el tono de la alerta en base a su preferencia.</p>	EP04
			<p>Escenario: Configurar Alertas de Actividades</p> <p>Dado que el usuario está en la sección de configuración.</p> <p>Cuando quiere modificar las alertas de actividades, como citas médicas o ejercicios.</p> <p>Entonces se le presenta la posibilidad de ingresar los detalles de la actividad y recibir recordatorios en el momento deseado.</p>	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US019	Seguimiento de la ubicación del adulto mayor (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder realizar un seguimiento de la ubicación del adulto mayor en tiempo real para garantizar su seguridad y poder responder rápidamente en caso de emergencia.	<p>Escenario: Visualizar Ubicación en el Mapa</p> <p>Dado que el usuario ha accedido a la aplicación.</p> <p>Cuando quiere visualizar la ubicación del adulto mayor.</p> <p>Entonces se muestra un mapa con la ubicación actual del adulto mayor en tiempo real.</p>	
			<p>Escenario: Notificación de Salida de Zona Segura</p> <p>Dado que el usuario ha establecido una zona segura para el adulto mayor.</p> <p>Cuando el adulto mayor sale de esta zona.</p> <p>Entonces el usuario recibe una notificación en su dispositivo móvil para informarle sobre la salida de la zona segura.</p>	EP03

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US020	Agregar lista de medicamentos con recordatorio (Mobile application)	Como usuario de la aplicación, quiero agregar y gestionar una lista de medicamentos del adulto mayor, para administrarlo correctamente a tiempo.	<p>Escenario: Agregar Medicamento a la Lista</p> <p>Dado que el usuario ingresa a la aplicación.</p> <p>Cuando el usuario quiere agregar un nuevo medicamento.</p> <p>Entonces se le solicita que ingrese el nombre del medicamento, la dosis, la frecuencia y los horarios de administración.</p>	EP04
			<p>Escenario: Agregar Cita médica a la Lista</p> <p>Dado que el usuario ingresa a la aplicación.</p> <p>Cuando el usuario quiere agregar una cita médica.</p> <p>Entonces se le solicita que ingrese el horario de la cita, y detalles de este.</p>	

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US021	Historial de ubicaciones del adulto mayor (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder acceder al historial de ubicaciones del adulto mayor para poder realizar un seguimiento de sus movimientos y patrones de comportamiento a lo largo del tiempo.	<p>Escenario: Acceder al Historial de Ubicaciones</p> <p>Dado que el usuario desea revisar datos históricos.</p> <p>Cuando busca los registros de ubicaciones.</p> <p>Entonces puede elegir una fecha para ver el historial de ubicaciones del adulto mayor.</p>	EP05
US022	Registrar un nuevo usuario(Back-end)	Como desarrollador, quiero poder agregar un nuevo usuario al sistema mediante una solicitud POST "API/V1/user", proporcionando detalles como nombre, correo electrónico y contraseña, para permitir el login de nuevos usuarios en la plataforma.	<p>Escenario: Filtrar el Historial de Ubicaciones</p> <p>Dado que el usuario está revisando el historial de ubicaciones del adulto mayor.</p> <p>Cuando el usuario quiere filtrar por fecha o ubicación específica.</p> <p>Entonces se muestra una lista filtrada que cumple con los criterios seleccionados por el usuario.</p>	EP05

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US023	Agregar personas enfermas (backend)	Como desarrollador, quiero poder agregar una persona al cuidado de un usuario mediante una solicitud POST "API/V1/user/patient", proporcionando detalles como nombre, dirección, edad, sexo y enfermedad, para que el usuario pueda cuidar de ellos con mayor facilidad.	<p>Escenario: Ingreso de usuario Dado que el usuario está registrándose Cuando ingresa un correo invalido Entonces la página muestra un mensaje de "correo invalido".</p> <p>Escenario: Ingreso correcto de correo. Dado que el usuario está registrándose. Cuando ingresa el correo correctamente. Entonces el usuario es enviado a la página principal. Y se envía un mensaje al correo electrónico afiliado.</p>	EP05
US024	Iniciar sesión (backend)	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para que los usuarios inicien sesión enviando una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/login", permitiendo un acceso seguro a la plataforma.	<p>Escenario: Inicio de sesión exitoso Dado que el usuario ha ingresado sus credenciales correctamente Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/login" con su correo electrónico y contraseña válidos Entonces el backend verifica las credenciales Y devuelve un código de estado 200 junto con un token de sesión válido</p> <p>Escenario: Inicio de sesión fallido Dado que el usuario ha ingresado credenciales incorrectas Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/login" con información incorrecta Entonces el backend rechaza la solicitud Y devuelve un mensaje de error indicando que las credenciales son inválidas</p>	EP05

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US025	Recuperar contraseña (Backend)	Como desarrollador, quiero diseñar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios recuperen su contraseña mediante una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/recuperar-contraseña", para proporcionar una solución efectiva en caso de olvido de la contraseña..	<p>Escenario: Recuperación de contraseña exitosa Dado que el usuario ha olvidado su contraseña y desea restablecerla. Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/recuperar-contraseña" proporcionando su correo electrónico registrado Entonces el backend genera un enlace de restablecimiento de contraseña y lo envía al correo electrónico registrado del usuario</p> <p>Escenario: Correo electrónico no registrado Dado que el usuario proporciona un correo electrónico que no está registrado en la plataforma Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/recuperar-contraseña". Entonces el backend responde con un mensaje indicando que el correo electrónico no está asociado a ninguna cuenta</p>	EP05

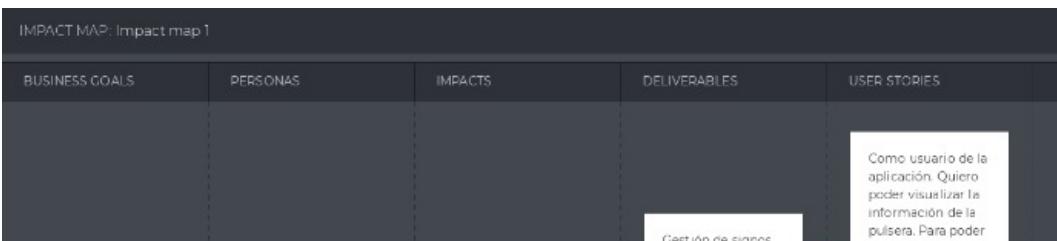
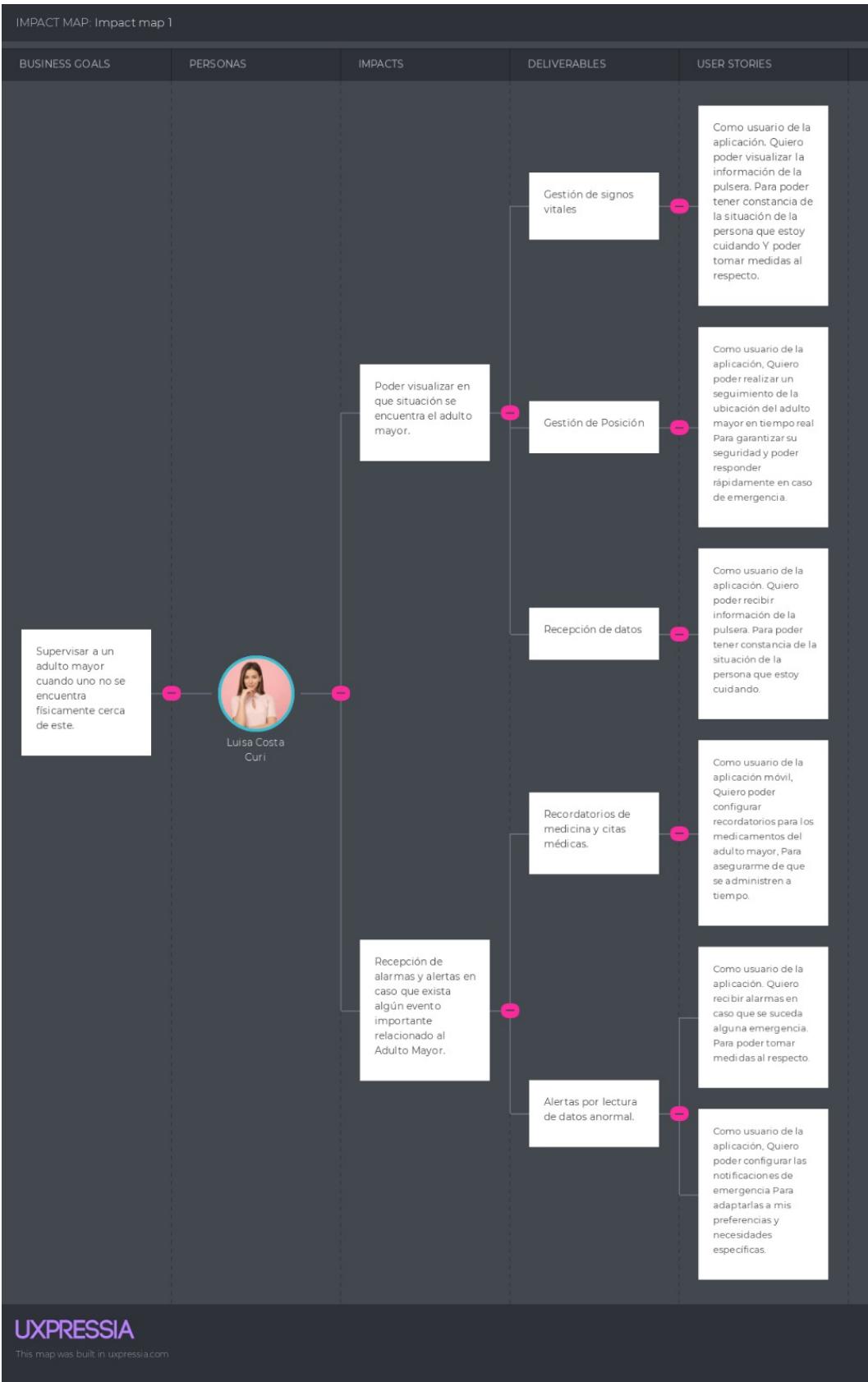
User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US26	Actualizar Información (backend)	<p>Como desarrollador, quiero crear un endpoint en el backend para permitir que los usuarios actualicen su información personal mediante una solicitud PUT a "/API/V1/usuarios/informacion", para mantener actualizados sus perfiles.</p>	<p>Escenario: Actualización exitosa de información</p> <p>Dado que el usuario desea actualizar su información personal. Cuando envía una solicitud PUT a "/API/V1/usuarios/informacion" con los campos a actualizar</p> <p>Entonces el backend actualiza la información del usuario en la base de datos</p> <p>Y devuelve un código de estado 200 junto con un mensaje de éxito</p> <p>Escenario: Campos inválidos</p> <p>Dado que el usuario proporciona campos inválidos o incompletos para la actualización . Cuando envía una solicitud PUT a "/API/V1/usuarios/informacion"</p> <p>Entonces el backend responde con un mensaje de error indicando los campos que deben corregirse</p>	EP06

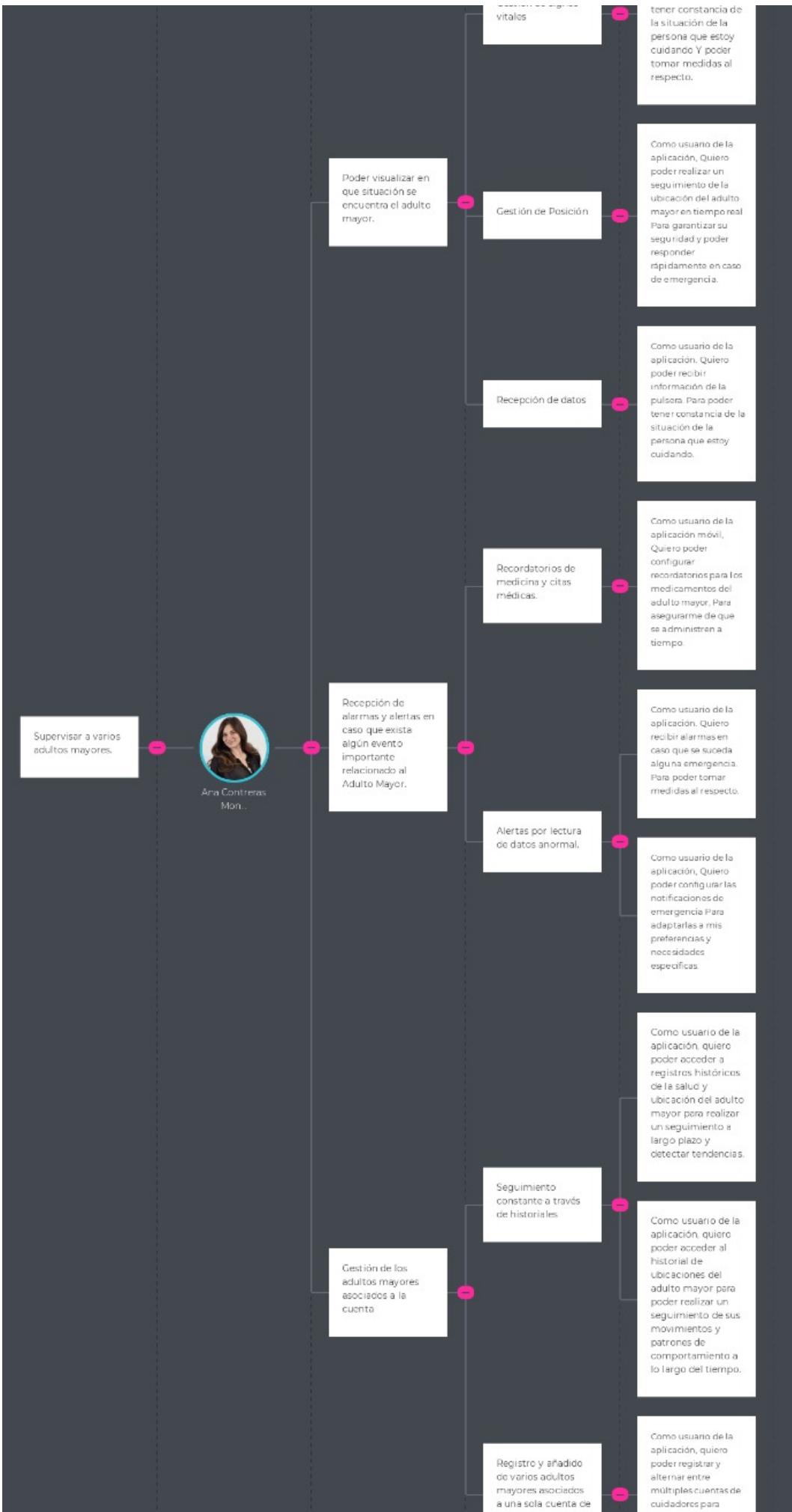
User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US27	Eliminar Cuenta(backend)	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios eliminen su cuenta mediante una solicitud DELETE a "/API/V1/usuarios/cuenta", asegurando la integridad de los datos y la privacidad del usuario.	<p>Escenario: Eliminación exitosa de la cuenta</p> <p>Dado que el usuario desea eliminar permanentemente su cuenta</p> <p>Cuando envía una solicitud DELETE a "/API/V1/usuarios/cuenta"</p> <p>Entonces el backend elimina todos los datos asociados con la cuenta del usuario</p> <p>Y devuelve un código de estado 200 junto con un mensaje de confirmación</p> <p>Escenario: Error en la eliminación de cuenta</p> <p>Dado que ocurre un error durante el proceso de eliminación de la cuenta</p> <p>Cuando envía una solicitud DELETE a "/API/V1/usuarios/cuenta"</p> <p>Entonces el backend responde con un mensaje de error indicando que la eliminación de la cuenta no fue exitosa</p>	EP06

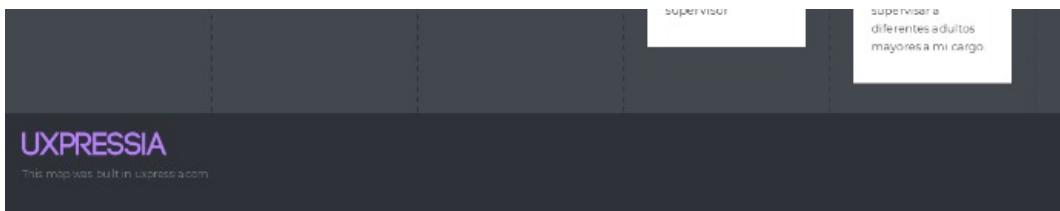
User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
			<p>Escenario: Solicitud de ayuda enviada con éxito</p> <p>Dado que el usuario necesita ayuda o asistencia técnica</p> <p>Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/solicitar-ayuda" proporcionando detalles del problema</p> <p>Entonces el backend registra la solicitud de ayuda y la asigna al departamento correspondiente</p> <p>Y devuelve un código de estado 200 junto con un mensaje de confirmación</p>	
US28	Endpoint Soporte (backend)	Como desarrollador, quiero diseñar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios envíen una solicitud de ayuda mediante una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/solicitar-ayuda", para ofrecer un soporte eficiente y satisfactorio.	<p>Escenario: Campos vacíos en la solicitud de ayuda</p> <p>Dado que el usuario envía una solicitud de ayuda con campos vacíos</p> <p>Cuando envía una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/solicitar-ayuda" sin proporcionar detalles del problema</p> <p>Entonces el backend responde con un mensaje de error indicando que los campos son obligatorios y deben completarse</p>	EP06

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	EPIC ID
US29	Proceso de ventas	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para procesar las ventas realizadas por los usuarios, de modo que se actualicen los registros de inventario y se registren las transacciones correspondientes en la base de datos.	<p>Escenario: Procesamiento exitoso de una venta</p> <p>Dado que un usuario realiza una compra de un producto en la plataforma</p> <p>Cuando se envía una solicitud POST a "/API/V1/ventas" con los detalles de la venta, incluyendo el ID del usuario, el ID del producto y la cantidad comprada</p> <p>Entonces el backend actualiza el inventario</p> <p>Y registra la transacción de venta en la base de datos, incluyendo detalles como el usuario que realizó la compra, el producto comprado, la cantidad adquirida y la dirección.</p> <p>Escenario: Error en el procesamiento de la venta</p> <p>Dado que ocurre un error durante el procesamiento de la venta, como un producto fuera de stock o un error interno del servidor</p> <p>Cuando se envía una solicitud POST a "/API/V1/ventas" con los detalles de la venta</p> <p>Entonces el backend responde con un código 400</p> <p>Y devuelve un mensaje de error descriptivo indicando la causa del problema.</p>	EP06

3.3. Impact Mapping







3.4. Product Backlog

# Orden	User Story Id	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
1	US10	Sección About Us	Como visitante de la página destino Quiero poder visualizar la información del grupo de desarrolladores Para poder confirmar que los desarrolladores tienen experiencia anterior en el desarrollo de software.	3
2	US11	Sección About the Product	Como visitante de la página de destino Quiero poder visualizar la información del producto Para poder verificar las funcionalidades de la aplicación antes de probarla.	3
3	US12	Sección Contacto	Como visitante de la página de destino Quiero poder enviar un mensaje Para poder informar de errores o problemas con la aplicación con el equipo desarrollador.	3
4	US13	Sección de Redes Sociales	Como visitante de la página Quiero poder acceder a las redes sociales de la empresa Para poder ver distintas novedades relacionadas a políticas de la empresa o cambios en la aplicación.	2
5	US01	Acceso a la cuenta (Web application)	Como usuario de la aplicación. Quiero acceder a mi cuenta de usuario. Para poder verificar mi identidad Y ver los datos de la persona cuidada.	5
6	US02	Acceso a la cuenta (Mobile application)	Como usuario de la aplicación. Quiero acceder a mi cuenta de usuario. Para poder verificar mi identidad Y ver los datos de la persona cuidada.	5

# Orden	User Story Id	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
7	US03	Registro de cuenta (Web Application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder registrarme en la aplicación. Para poder comenzar con el monitoreo de la persona a cuidar.	5
8	US04	Registro de cuenta (Mobile Application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder registrarme en la aplicación. Para poder comenzar con el monitoreo de la persona a cuidar.	5
9	US05	Edición de datos de la cuenta	Como usuario de la aplicación. Quiero poder editar ciertos datos de mi cuenta como contraseña. Para poder corregir errores Y renovar la contraseña.	3
10	US06	Obtención de la información sobre la persona cuidada	Como usuario de la aplicación. Quiero poder recibir información de la pulsera. Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando.	8
11	US07	Visualización de la información sobre la persona cuidada (Web application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder visualizar la información de la pulsera. Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando Y poder tomar medidas al respecto.	8
12	US08	Visualización de la información sobre la persona cuidada (Mobile application)	Como usuario de la aplicación. Quiero poder visualizar la información de la pulsera. Para poder tener constancia de la situación de la persona que estoy cuidando Y poder tomar medidas al respecto.	8
13	US09	Generar alarmas cuando se detecten emergencias en la persona cuidada	Como usuario de la aplicación. Quiero recibir alarmas en caso de que suceda alguna emergencia. Para poder tomar medidas al respecto.	8
14	US14	Configuración de Notificaciones de Medicamentos (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar los recordatorios de medicamentos del adulto mayor, para asegurarme que se administren a tiempo.	5

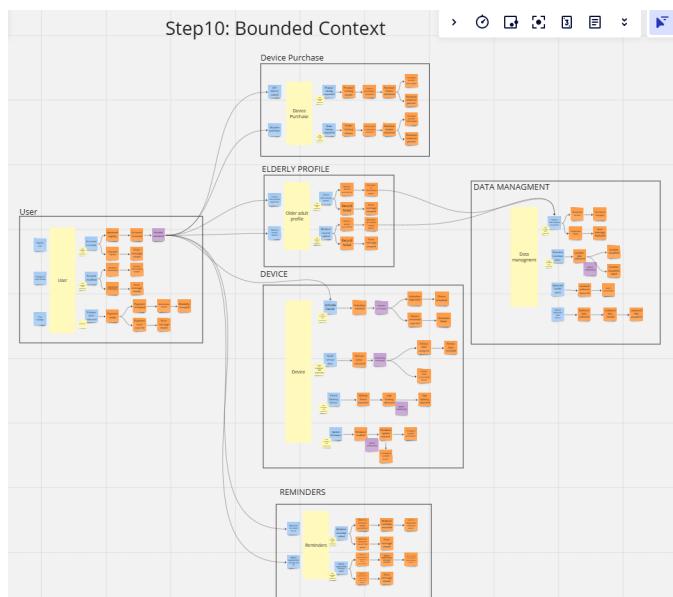
# Orden	User Story Id	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
15	US15	Configuración de notificaciones (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar las notificaciones de emergencia para adaptarlas a mis preferencias y necesidades específicas.	5
16	US16	Acceso a registros históricos (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder acceder a registros históricos de la salud del adulto mayor para realizar un seguimiento a largo plazo y detectar tendencias.	5
17	US17	Registro de múltiples cuentas de cuidadores (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder registrar y alternar entre múltiples cuentas de cuidadores para supervisar a diferentes adultos mayores a mi cargo.	5
18	US18	Configurar alertas personalizadas (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder configurar las alertas para recibir notificaciones específicas sobre la salud y seguridad del adulto mayor según mis necesidades y preferencias.	5
19	US19	Seguimiento de la ubicación del adulto mayor (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder realizar un seguimiento de la ubicación del adulto mayor en tiempo real para garantizar su seguridad y poder responder rápidamente en caso de emergencia.	8
20	US20	Agregar lista de medicamentos con recordatorio (Mobile application)	Como usuario de la aplicación, quiero agregar y gestionar una lista de medicamentos del adulto mayor, para administrarlo correctamente a tiempo.	5
21	US21	Historial de ubicaciones del adulto mayor (Mobile application)	Como usuario de la aplicación móvil, quiero poder acceder al historial de ubicaciones del adulto mayor para poder realizar un seguimiento de sus movimientos y patrones de comportamiento a lo largo del tiempo.	5
22	US29	Proceso de ventas	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para procesar las ventas realizadas por los usuarios, de modo que se actualicen los registros de inventario y se registren las transacciones correspondientes en la base de datos.	8

# Orden	User Story Id	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
23	US24	Iniciar sesión de usuario (Back-end)	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para que los usuarios inicien sesión enviando una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/login", permitiendo un acceso seguro a la plataforma.	3
24	US23	Agregar personas enfermas (back-end)	Como desarrollador, quiero poder agregar una persona al cuidado de un usuario mediante una solicitud POST "API/V1/user/patient", proporcionando detalles como nombre, dirección, edad, sexo y enfermedad, para que el usuario pueda cuidar de ellos con mayor facilidad.	3
25	US25	Recuperar contraseña (Backend)	Como desarrollador, quiero diseñar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios recuperen su contraseña mediante una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/recuperar-contraseña", para proporcionar una solución efectiva en caso de olvido de la contraseña.	5
26	US26	Actualizar Información (backend)	Como desarrollador, quiero crear un endpoint en el backend para permitir que los usuarios actualicen su información personal mediante una solicitud PUT a "/API/V1/usuarios/informacion", para mantener actualizados sus perfiles.	8
27	US27	Eliminar Cuenta(backend)	Como desarrollador, quiero implementar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios eliminen su cuenta mediante una solicitud DELETE a "/API/V1/usuarios/cuenta", asegurando la integridad de los datos y la privacidad del usuario.	5
28	US28	Endpoint Soporte (backend)	Como desarrollador, quiero diseñar un endpoint en el backend para permitir que los usuarios envíen una solicitud de ayuda mediante una solicitud POST a "/API/V1/usuarios/solicitar-ayuda", para ofrecer un soporte eficiente y satisfactorio.	8
29	US22	Registrar un nuevo usuario (Back-end)	Como desarrollador, quiero poder agregar un nuevo usuario al sistema mediante una solicitud POST "API/V1/user", proporcionando detalles como nombre, correo electrónico y contraseña, para permitir el login de nuevos usuarios en la plataforma.	3

Capítulo IV: Solution Software Design

4.1. Strategic-Level Domain-Driven Design.

4.1.1. EventStorming.



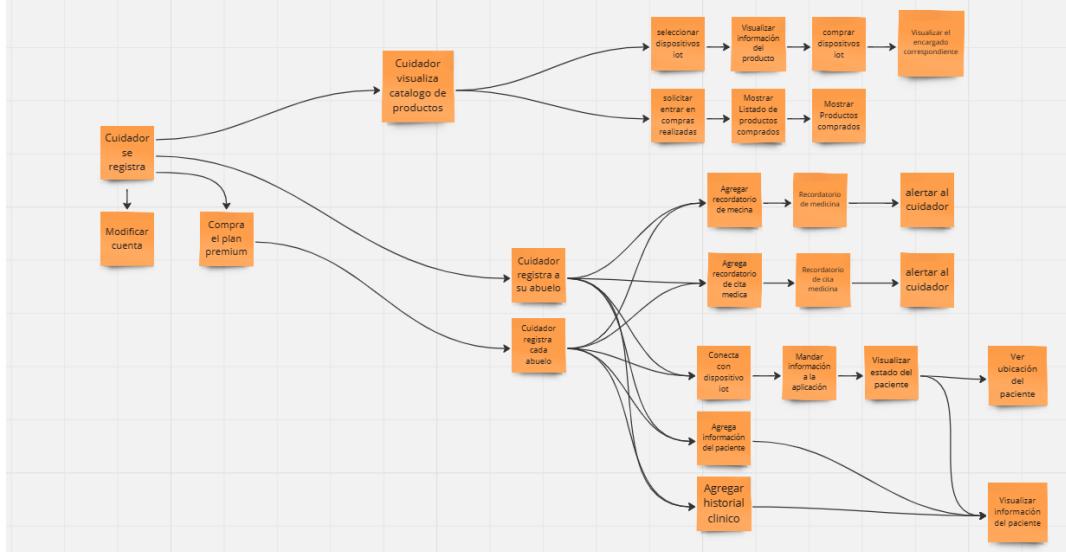
4.1.1.1 Candidate Context Discovery.

Step1:



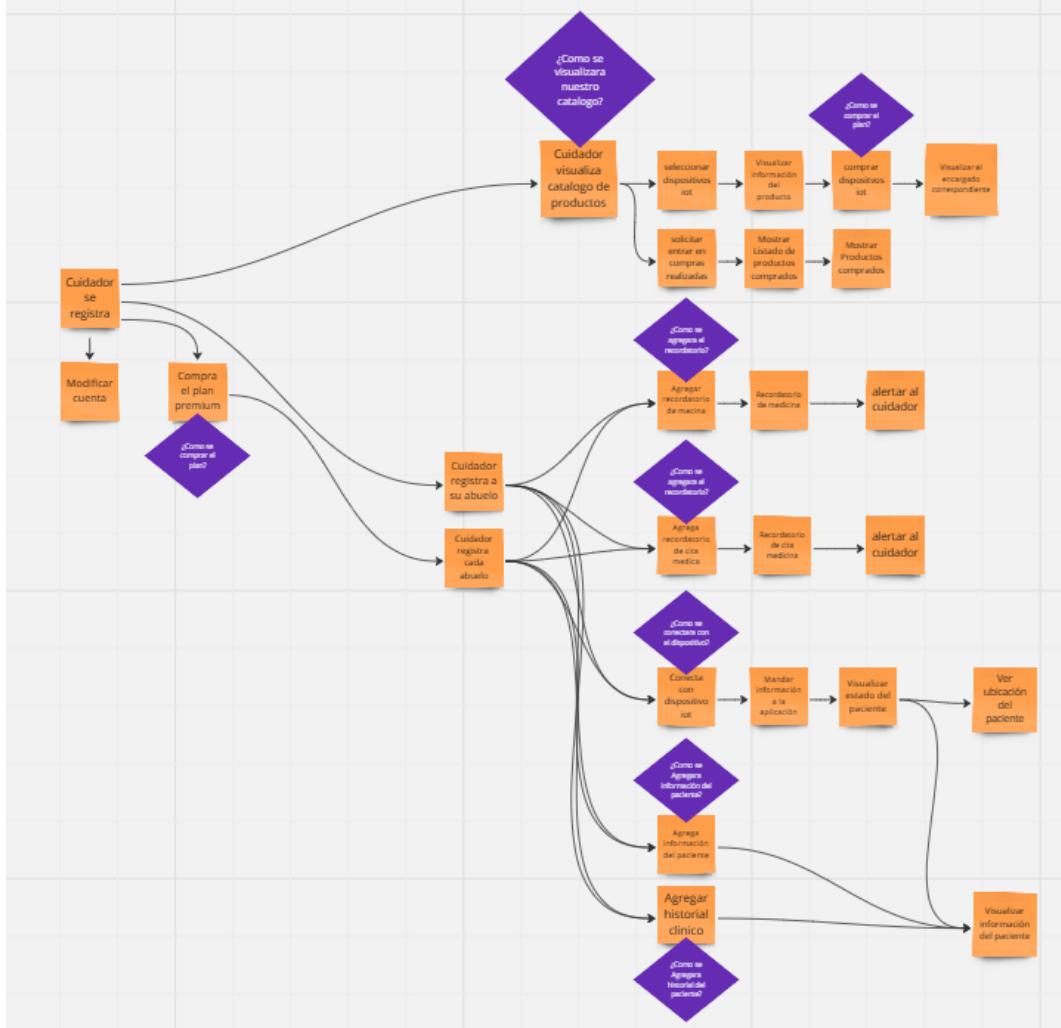
Step2:

Step2(Correction-Alternative Scenarios):



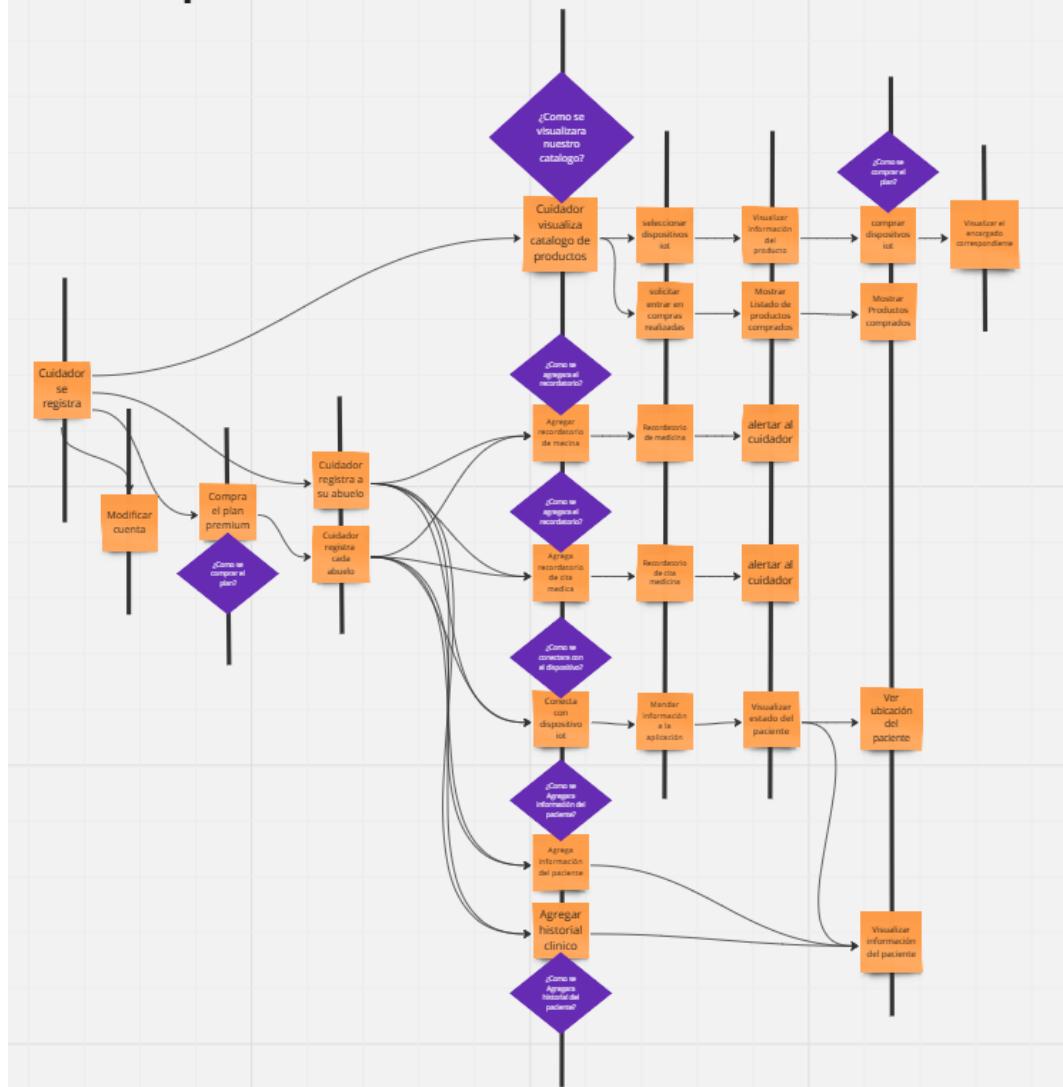
Step3:

Step3: Pain Points



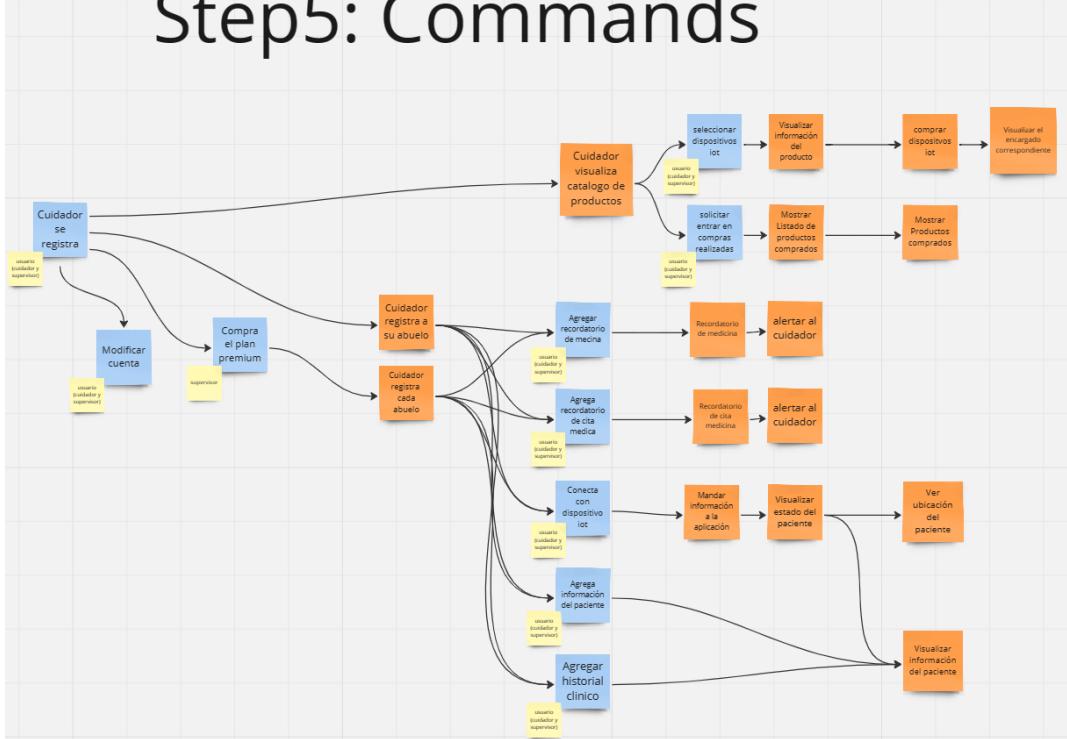
Step4:

Step4: Pivotal Points

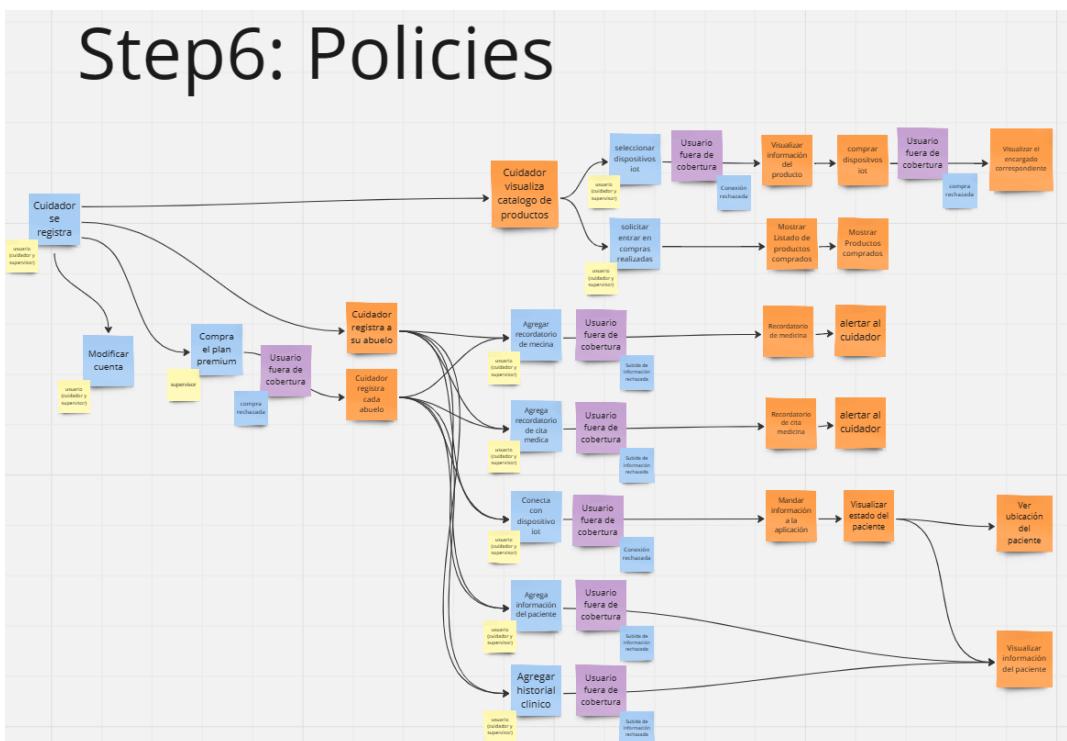


Step5:

Step5: Commands

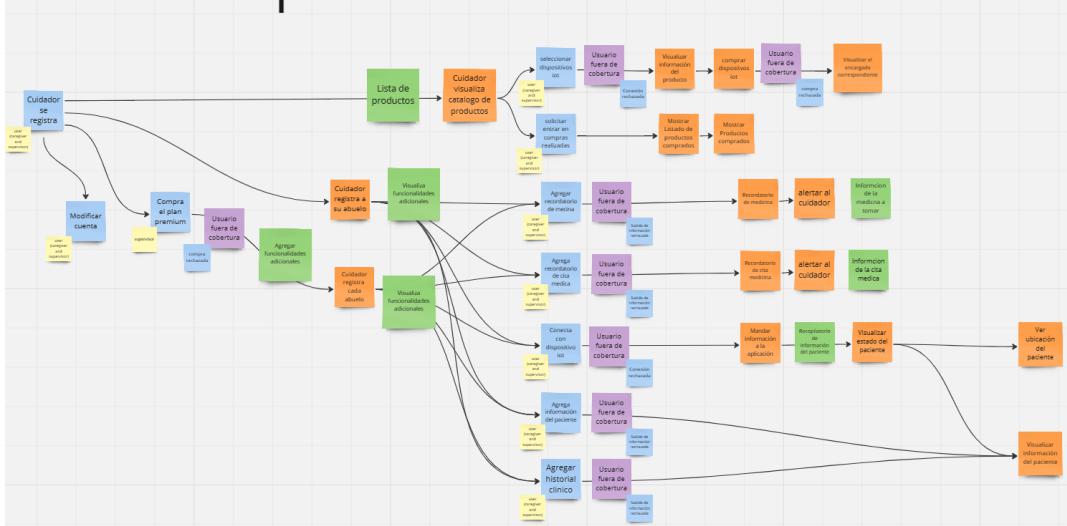


Step6:



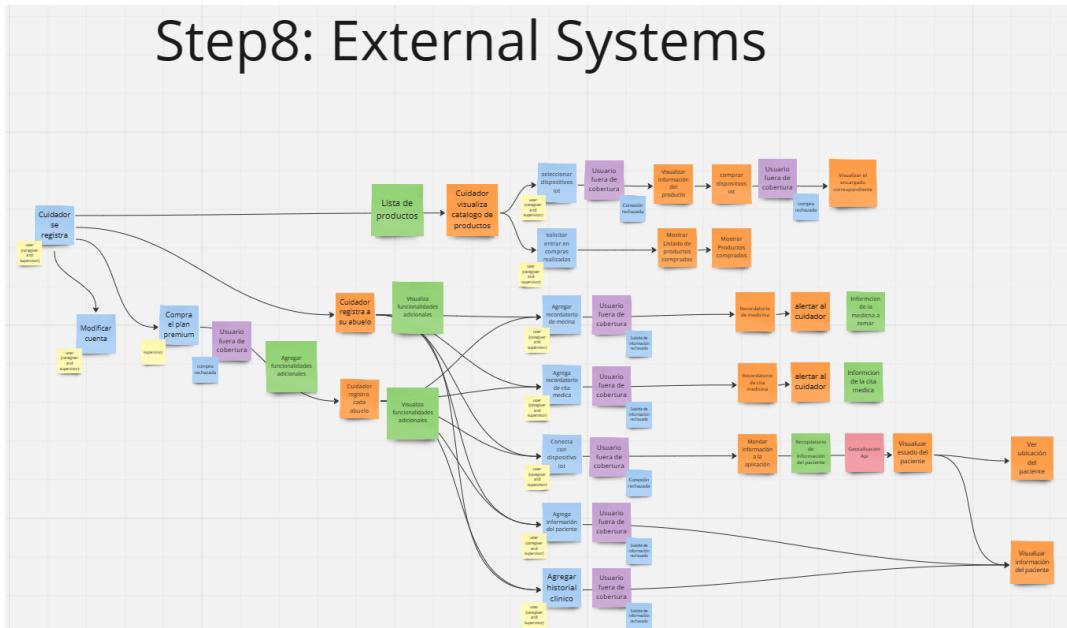
Step7:

Step7: Read Models



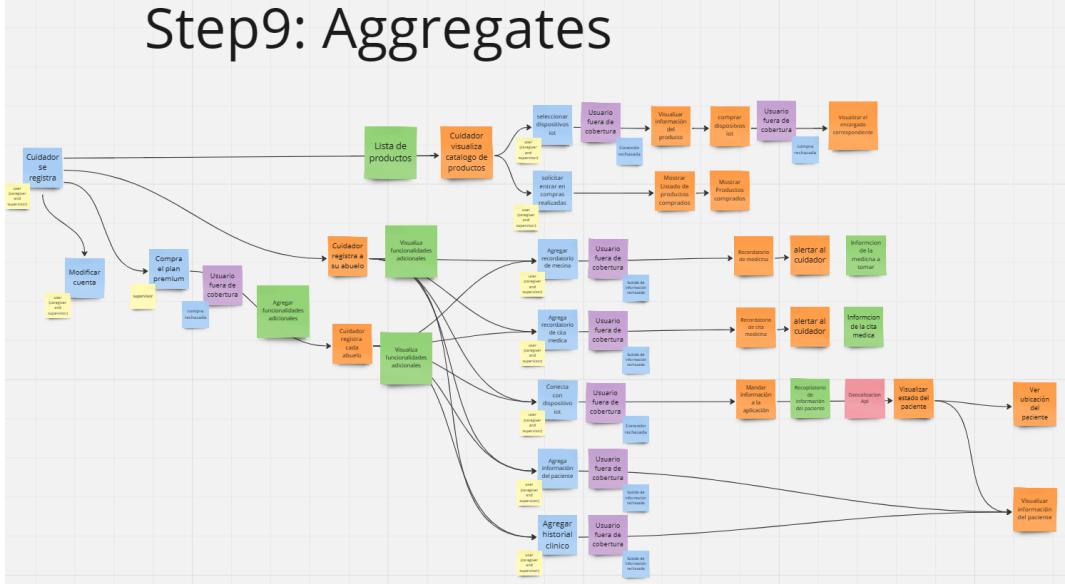
Step8:

Step8: External Systems

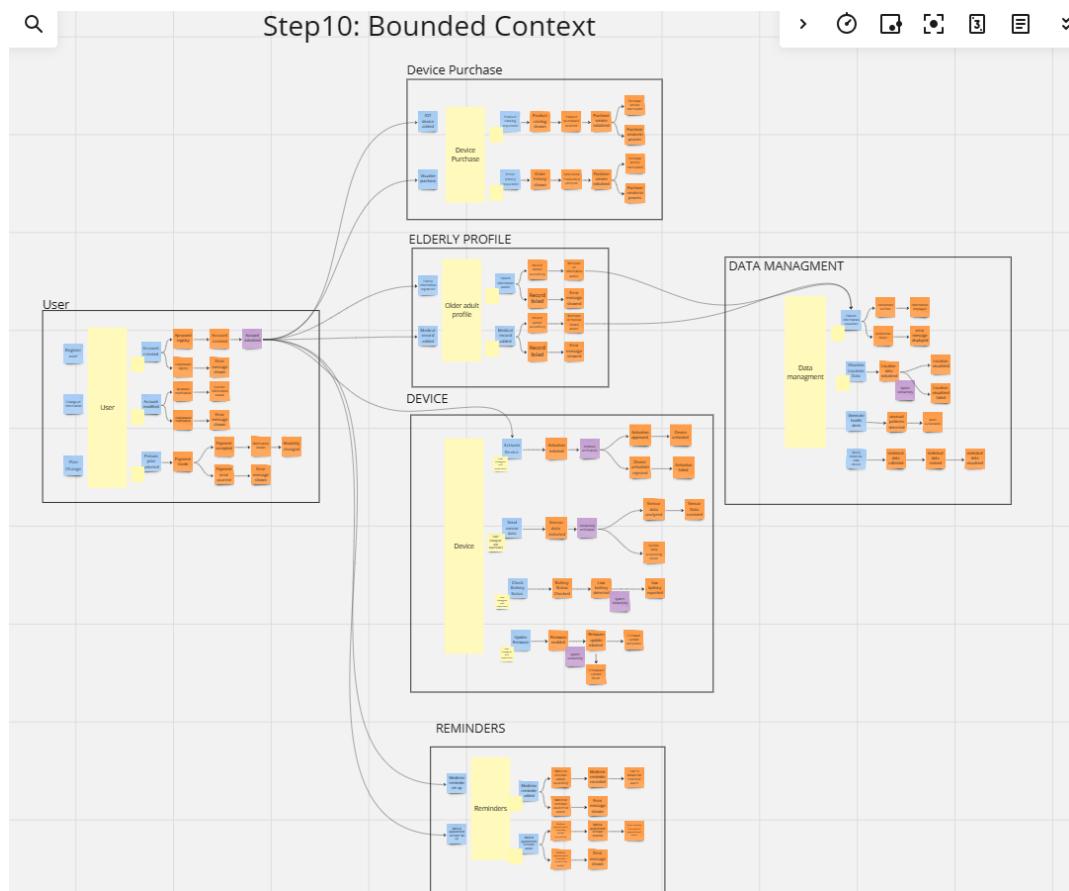


Step9:

Step9: Aggregates

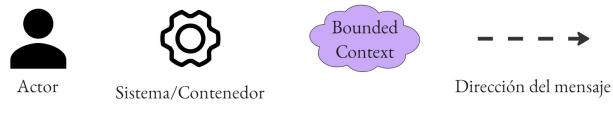


Step10:

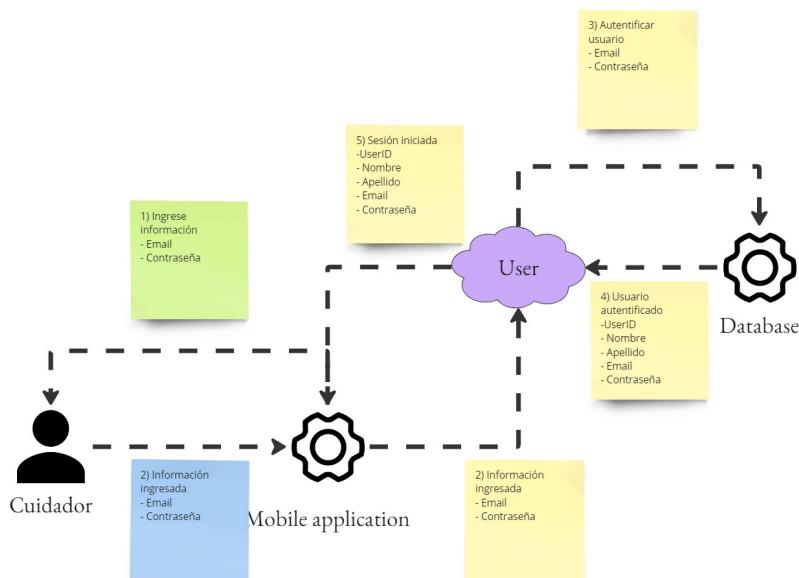


4.1.1.2 Domain Message Flows Modeling.

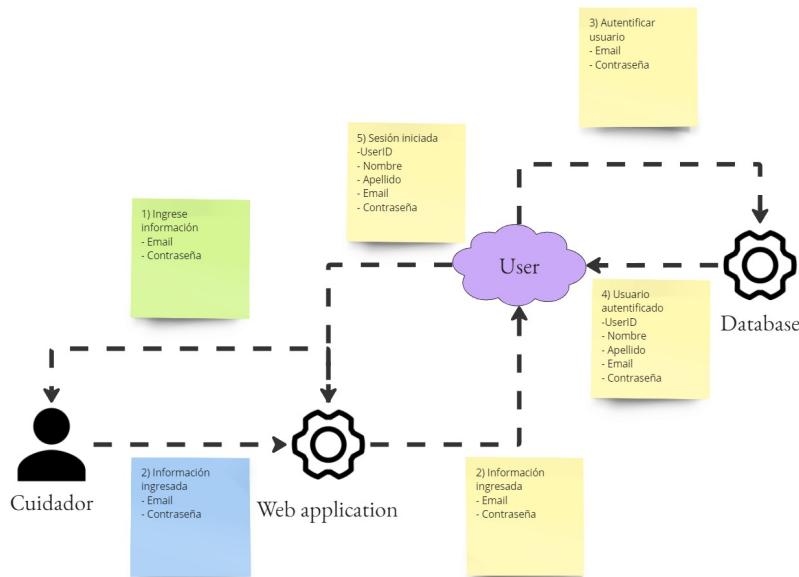
Leyenda



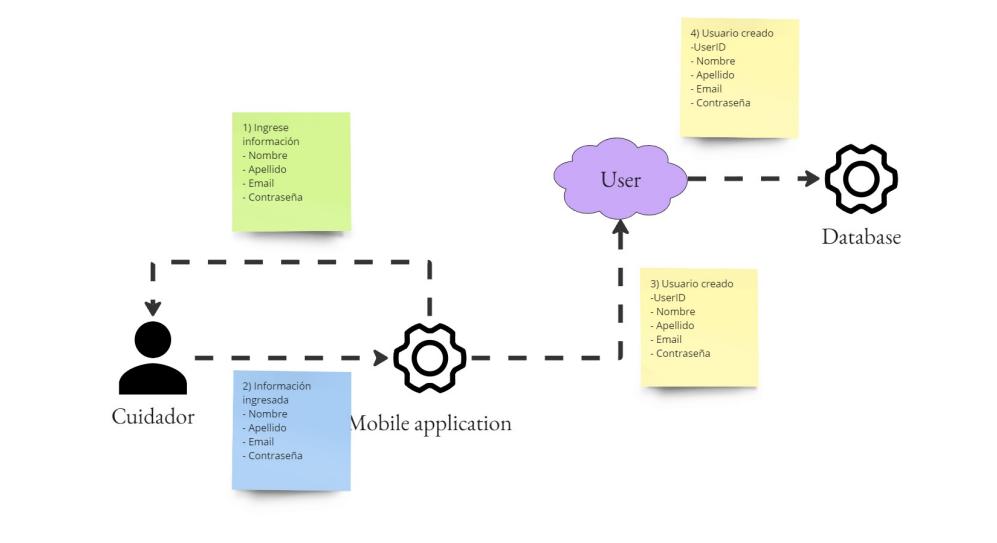
Scenario: Inicio de sesión (Móvil).



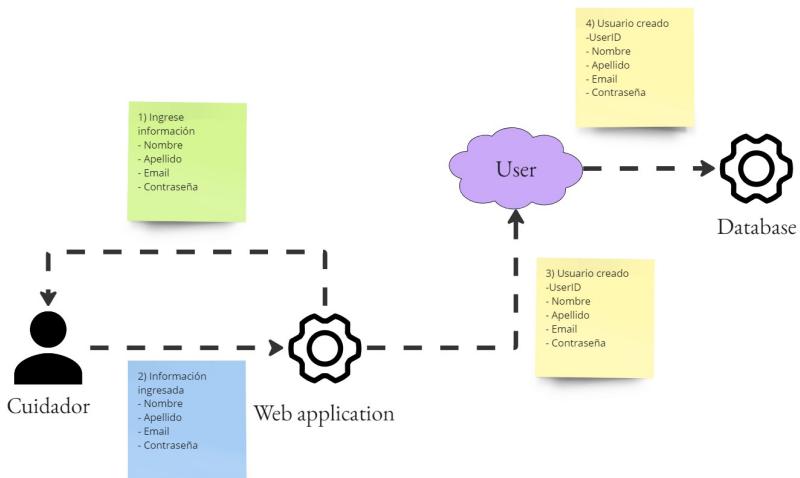
Scenario: Inicio de sesión (Web).



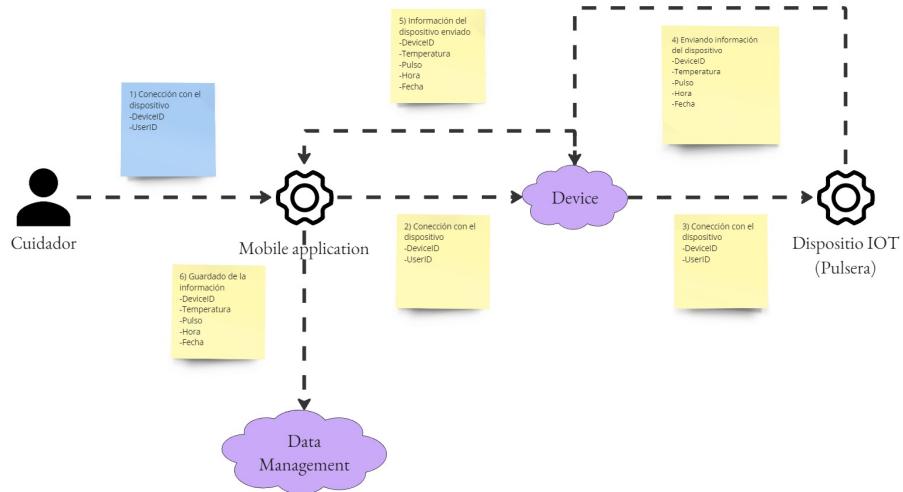
Scenario: Registro de usuario (Móvil).



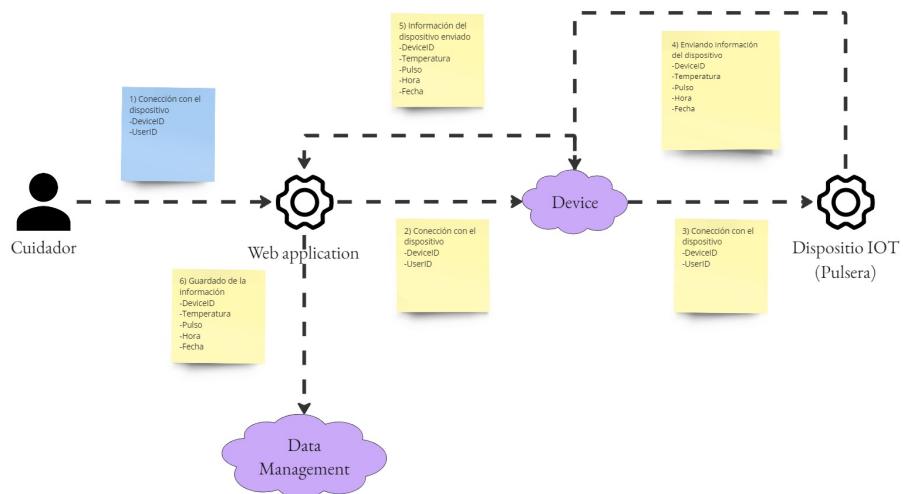
Scenario: Registro de usuario (Web).



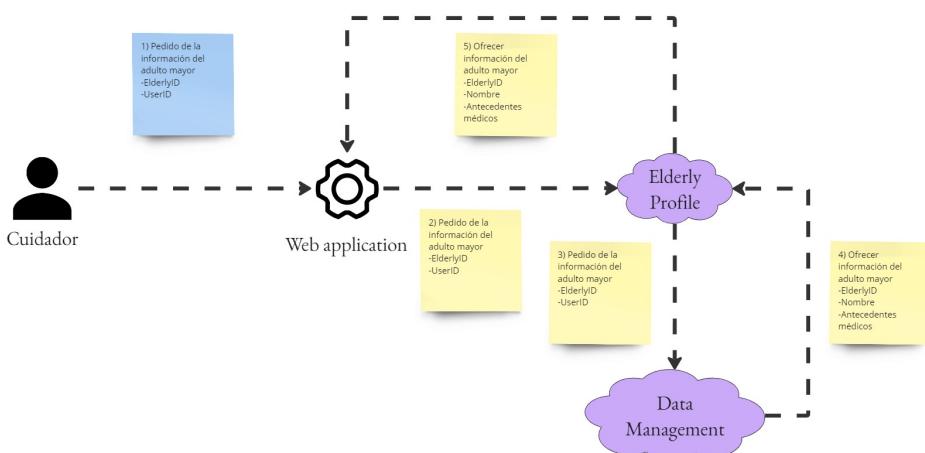
Scenario: Visualización de datos de la pulsera en la aplicación (Móvil).



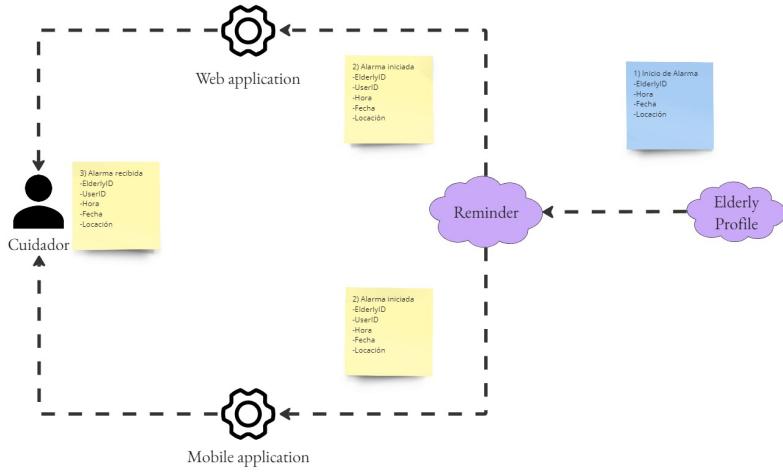
Scenario: Visualización de datos de la pulsera en la aplicación (Web).



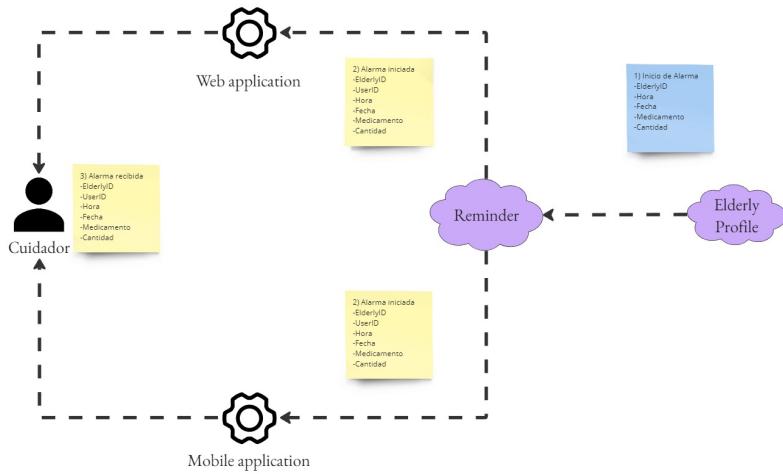
Scenario: Visualización de datos del historial médico del adulto mayor (Web).



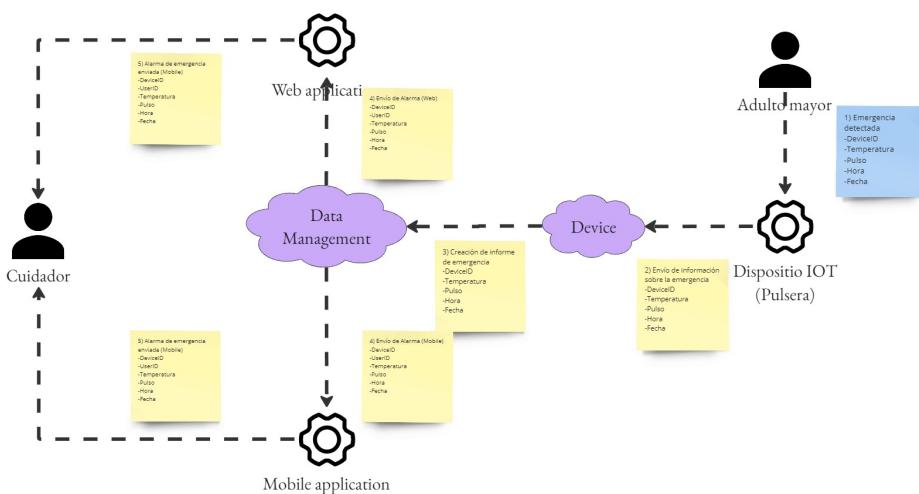
Scenario: Recordatorio de Cita médica activada.



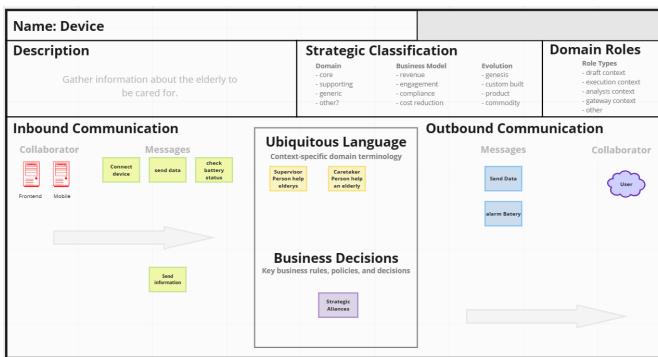
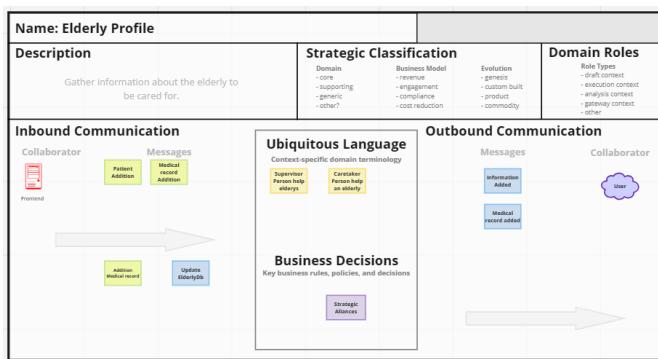
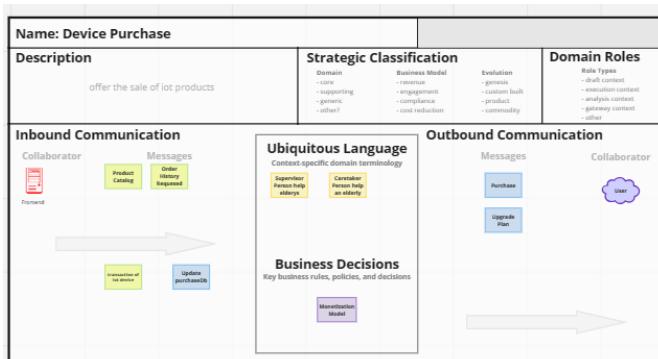
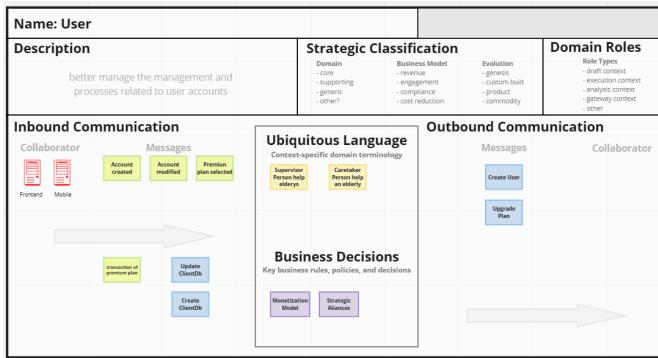
Scenario: Recordatorio sobre consumo de medicina activada.

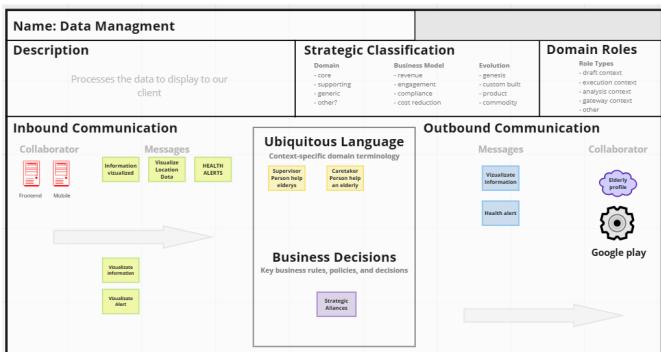
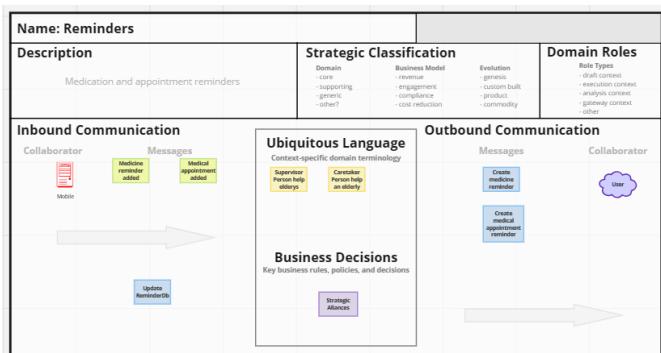


Scenario: Alarma de Emergencia activada.

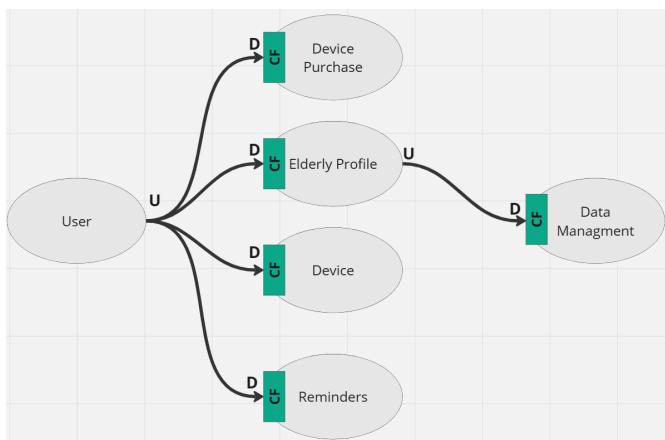


4.1.1.3 Bounded Context Canvases.



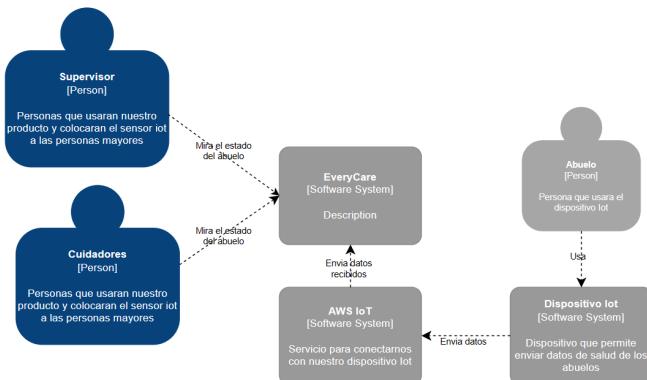


4.1.2. Context Mapping

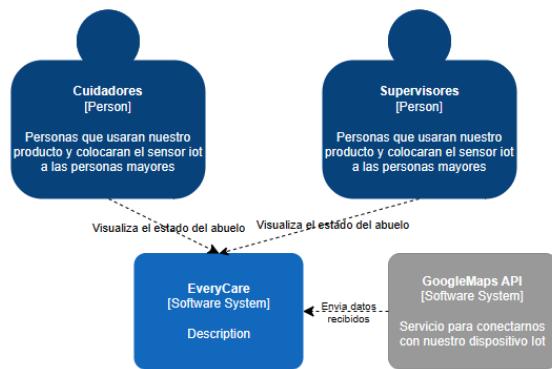


4.1.3. Software Architecture.

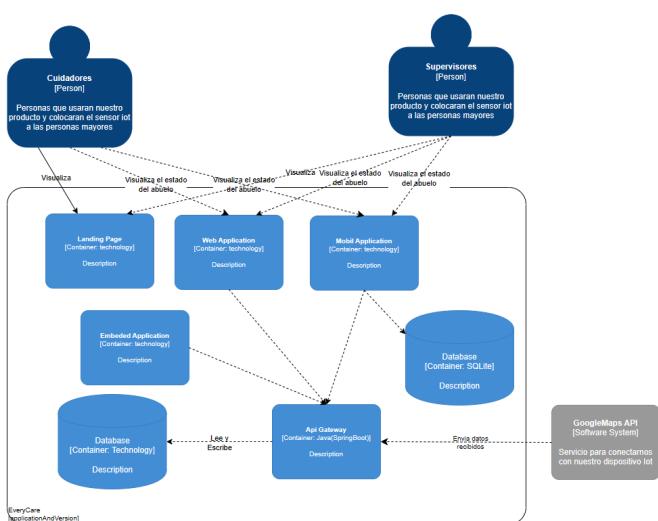
4.1.3.1. Software Architecture System Landscape Diagram.



4.1.3.2. Software Architecture Context Level Diagrams.

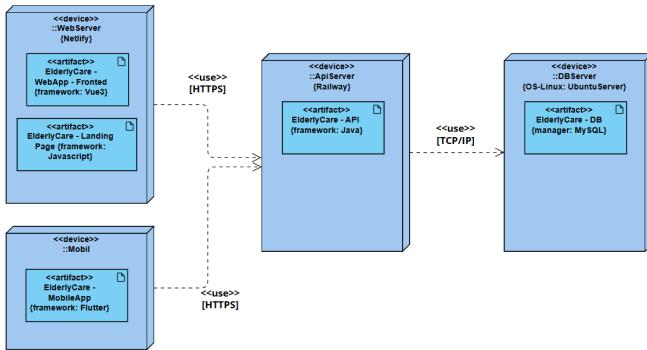


4.1.3.3. Software Architecture Container Level Diagrams.



4.1.3.4. Software Architecture Deployment Diagrams.

En esta sección nos enfocamos en modelar la distribución física de los componentes de un sistema de software en un entorno de ejecución.



4.2. Tactical-Level Domain-Driven Design

4.2.1. Bounded Context: Device

Este bounded context abarca todas las funcionalidades relacionadas con la pulsera de monitoreo. Incluye la gestión de sensores, recolección y envío de datos, así como la sincronización con la aplicación móvil y web.

Nombre		Device		
Descripción		Representa el dispositivo de monitoreo(pulsera)		
Atributos		Relaciones		
Nombre	Tipo de dato	Tipo	Clases/Enums	Metodos
deviceID	String	Composición	BatteryDevice	connect()
deviceName	String	Composición	LocationSensor	disconnect()
deviceType	String	Agregación	DataManager	activate()
batteryDevice	BatteryDevice			deactivate()
locationSensor	LocationSensor			sendData()
dataManager	DataManager			updateBatteryStatus()
lastConnectionTime	Date			visualizeData()
isConnected	boolean			processData()
isActive	boolean			

Nombre		BatteryDevice	
Descripción		Representa el nivel de batería de la pulsera	
Atributos		Metodos	
Nombre	Tipo de dato		
batteryLevel	int	getBatteryLevel()	
		setBatteryLevel()	

Nombre		DataManager	
Descripción		Representa la gestión de los datos del sensor	
Atributos		Metodos	
Nombre	Tipo de dato		
sensor	Sensor	removeSensor()	Sensor Agregación

Nombre	DataManager	
	getSensors()	
	getData(String)	
	generateReport()	
Nombre	Sensor	
Descripcion	Representa los datos obtenidos del sensor	
Atributos	Metodos	
Nombre	Tipo de dato	
sensorType	String	getSensorType
status	String	getData
data	Object	updateStatus
sensorID	String	updateData
Nombre	LocationSensor	
Descripcion	Representa la localización de la pulsera	
Atributos	Metodos	
Nombre	Tipo de dato	
longitude	double	getLocation()
latitude	double	setLocation()

4.2.1.1. Domain Layer.

Se identificó que la única clase que es parte del core del negocio es la clase Device, la cual es la representación de la pulsera en el sistema de monitoreo. Las reglas de negocio, es que la pulsera debe tener un sensor de localización y un sensor de batería como también sensores para los diferentes datos que se va a obtener como la temperatura, ritmo cardíaco, etc. Los datos siempre se van a gestionar cuando la pulsera esté conectada a la aplicación móvil y este conectada con internet.

4.2.1.2. Interface Layer.

Entites

- Device: Representa el dispositivo de monitoreo(pulsera)

Value Objects

- BatteryLevel: Representa el nivel de la batería de un dispositivo.
- Location: Representa la ubicación geográfica de un dispositivo.

Enums

- SensorType: Enumera los tipos de sensores disponibles.

Factories

- DeviceFactory: Fabrica para crear instancias de dispositivos.

Interfaces

- DeviceRepository: Interfaz para la gestión de datos.

4.2.1.3. Application Layer.

En esta sección se presentan las interfaces serán consumidas por la aplicación cliente para realizar cambios relacionados a los datos de la pulsera.

- DeviceController: Define las funciones que serán consumidos por la aplicación cliente para realizar cambios relacionados a los datos de la pulsera.

Aplicacion Layer

En esta sección presentamos los commandHandlers y EventHandlers encargados de manejar los comandos y eventos respectivos tras las solicitudes realizadas a las implementaciones de las interfaces del ítem anterior.

- CreateDeviceCommandHandler: Maneja el comando de crear un nuevo dispositivo.
- DeviceCreatedEventHandler: Maneja el evento de creación de un nuevo dispositivo.

4.2.1.4. Infrastructure Layer.

En esta sección presentamos las clases que se encargan de conectar con servicios externos:

- LocationServiceProvider: Proveedor de servicios externos para obtener datos de ubicación.
- NotificationServiceProvider: Proveedor de servicios externos para enviar notificaciones

4.2.1.6. Bounded Context Software Architecture Component Level Diagrams.

A continuación, presentamos el component level diagram considerado para el Device.

4.2.1.7. Bounded Context Software Architecture Code Level Diagrams.

4.2.1.7.1. Bounded Context Domain Layer Class Diagrams.

A continuación, presentamos el diagrama de clases del dominio considerado para el Device.



4.2.1.7.2. Bounded Context Database Design Diagram.



4.2.2. Bounded Context: Reminder

Reminder

Nombre	Reminder			
Descripción	Representa los recordatorios de la aplicación en general.			
Atributos	Relaciones			
Nombre	Tipo de Dato	Tipo	Clases/Enums	Métodos
ReminderID	ReminderID	Composition	ReminderID	Edit()
UserID	UserID	Composition	User	Remove()
Date	Date	Composition		Activate()

ReminderMedicine

Nombre	ReminderMedicine			
Descripción	Representa los recordatorios de la aplicación en cuanto al consumo de medicamentos.			
Atributos	Relaciones			
Nombre	Tipo de Dato	Tipo	Clases/Enums	Métodos

Nombre	ReminderMedicine			
ReminderID	ReminderID	Inheritance	Reminder	Edit()
UserID	UserID	Inheritance	Reminder	Remove()
Medicine	Medicine	Composition	Medicine	ChangeMedication()
Date	Date	Inheritance	Reminder	

ReminderAppointment

Nombre	ReminderAppointment			
Descripción		Representa los recordatorios de la aplicación en cuanto a la asistencia a citas médicas.		
Atributos		Relaciones		
Nombre	Tipo de Dato	Tipo	Clases/Enums	Métodos
ReminderID	ReminderID	Inheritance	Reminder	Edit()
UserID	UserID	Inheritance	Reminder	Remove()
Appointment	Appointment	Composition	Appointment	EditApointment()
Date	Date	Inheritance	Reminder	

Date

Nombre	Date	
Descripción		Representa la fecha y hora del recordatorio.
Atributos		
Nombre	Tipo de Dato	
Day	Int	
Month	Int	
Year	Int	
Hour	Int	
Minute	Int	

Medicine

Nombre	Medicine	
Descripción		Representa el tipo de medicamento a tomar
Atributos		
Nombre	Tipo de Dato	
MedicineID	Long	
Name	String	
Quantity	Int	

Appointment

Nombre	Appointment	

Nombre	Appointment		
Descripción	Representa la información de la cita médica.		
Atributos	Relaciones		
Nombre	Tipo de Dato	Tipo	Classes/Enums
AppointmentID	Long		
Location	Location	Association	Location
Repetition	Frequency	Composition	Frequency
Description	String		

UserID

Nombre	UserID
Descripción	Representación del usuario de la aplicación
Atributos	
Nombre	Tipo de Dato
UserID	Long

ReminderID

Nombre	ReminderID
Descripción	Representación del identificador del recordatorio
Atributos	
Nombre	Tipo de Dato
ReminderID	Long

Location

Nombre	Location
Descripción	Representa el lugar de la cita médica
Atributos	
Nombre	Tipo de Dato
Country	String
City	String
Address	String

Frequency

Nombre	Frequency
Descripción	Representa la frecuencia de una cita. O mejor dicho, si la cita se hace anualmente o solo una vez.
Valores	
Annual	
Once	

4.2.2.1. Domain Layer.

Para el negocio, dos entidades son de suma relevancia: ReminderMedicine y ReminderAppointment, ambos clases que heredan atributos de la clase Reminder, debido a que ambos son en su núcleo, recordatorios. El objeto ReminderMedicine engloba a aquellos recordatorios enfocados en el consumo del medicamento por parte del adulto mayor a cuidar. El objeto ReminderAppointment se refiere a la fecha de una cita médica.

Entities:

- Reminder (**Aggregate**): Representa los recordatorios de la aplicación en general.
- ReminderMedicine (**Aggregate**): Representa los recordatorios de la aplicación en cuanto al consumo de medicamentos.
- ReminderAppointment (**Aggregate**): Representa los recordatorios de la aplicación en cuanto a la asistencia a citas médicas.

Value Objects:

- ReminderID (**Aggregate**): Representación del identificador del recordatorio.
- User (**Aggregate**): Representación del usuario de la aplicación.
- Location: Representa el lugar de la cita médica.

Enums:

- Frequency: Representa la frecuencia de una cita. O mejor dicho, si la cita se hace anualmente o solo una vez.

Factories:

- ReminderMedicineFactory: Nos permitirá crear un nuevo recordatorio de consumo de medicamentos.
- ReminderAppointmentFactory: Nos permitirá crear un nuevo recordatorio de consumo de medicamentos.

Interfaces:

- IReminderRepository: Interfaz del repositorio de los recordatorios.

Nombre	IReminderRepository
Descripción	permite la conexión con la base de datos
Métodos	
GetAllReminder()	
GetByDateReminder()	
CreateReminder()	
DeleteReminder()	
UpdateReminder()	
GetReminderByID()	

- IReminderService: Interfaz del servicio de los recordatorios.

Nombre	IReminderService
Descripción	permite la conexión con la base de datos
Métodos	
GetAllReminder()	
GetByDateReminder()	
CreateReminder()	
DeleteReminder()	
UpdateReminder()	

Nombre IReminderService

GetReminderByID()

4.2.2.2. Interface Layer.

A continuación se mostrarán interfaces utilizadas por el Backend de la aplicación, que representan el core del negocio con respecto a este Bounded Context.

- **IReminderController:** Interfaz del repositorio de los recordatorios.

Nombre IReminderController

Descripción permite la conexión con la base de datos

Métodos

GetAllReminder()

GetByDateReminder()

CreateReminder()

DeleteReminder()

UpdateReminder()

GetReminderByID()

4.2.2.3. Application Layer.

En esta sección presentamos commandHandlers y EventHandlers para hacer control de eventos y comandos para realizar a las implementaciones de las interfaces del subdominio de los reminders.

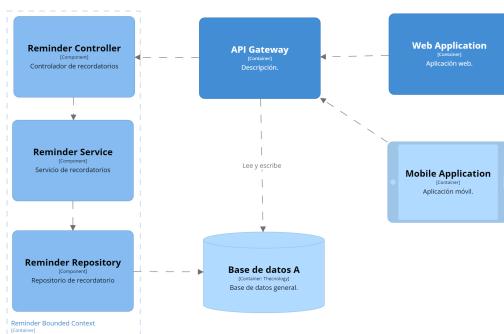
- **CreateReminderCommandHandler:** Controla la creación y configuración de recordatorios.
- **ReminderCreatedEventHandler:** Se encarga del evento de creación de recordatorios.

4.2.2.4. Infrastructure Layer.

A continuación se les presentan las clases encargadas de conectar el Frontend con los servicios del repositorio del Backend:

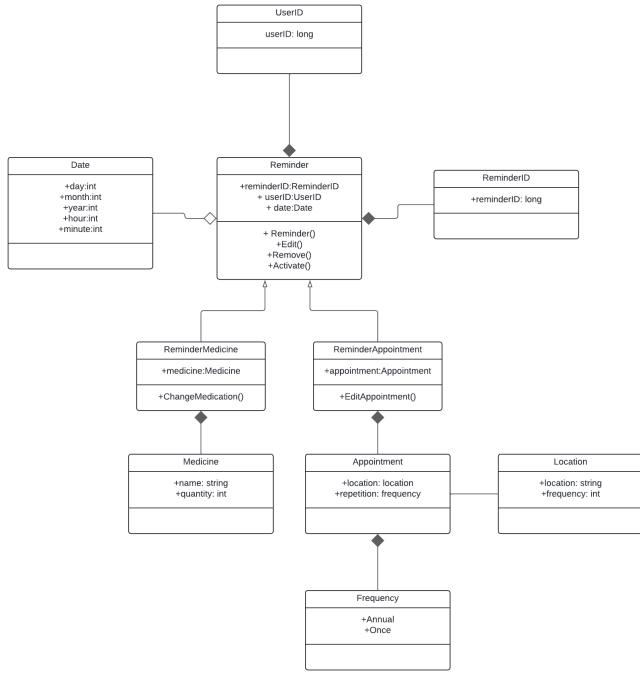
- **ReminderRepository:** Intercambio de datos entre la entidad Offer con la base de datos.

4.2.2.6. Bounded Context Software Architecture Component Level Diagrams.

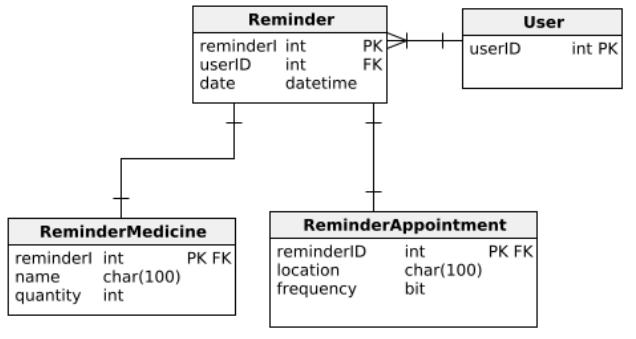


4.2.2.7. Bounded Context Software Architecture Code Level Diagrams.

4.2.2.7.1. Bounded Context Domain Layer Class Diagrams.



4.2.2.7.2. Bounded Context Database Design Diagram.



4.2.3. Bounded Context: Device Purchase

Nombre	DevicePurchase			
Descripción	Representa la compra de la pulsera			
Atributos	Relaciones			
Nombre	Tipo de Dato	Tipo	Clases/Enums	Métodos
devicePurchaseld	DevicePurchaseld	Composición	DevicePurchaseld	purchase()
userId	UserId	Composición	UserId	cancelPurchase ()

Nombre DevicePurchase				
title	string	Composición	Catalog	track()
description	String	Composición	History	
date	Date			
catalog	Catalog			
history	History			

Nombre Catalog	
Descripción	Representar el catálogo de pulseras

Atributos	Relaciones		
Nombre	Tipo de Dato		
bracelet	Bracelet	Composición	Bracelet

Nombre Bracelet	
Descripción	Representar una pulsera

Atributos	
Nombre	Tipo de Dato

description	string
-------------	--------

Nombre History	
Descripción	Representar el historial de compras

Valores	
---------	--

LessThanTwoPurchase	
---------------------	--

MoreThanTwoPurchase	
---------------------	--

Nombre	UserId
Descripción	Representa el identificador del usuario
Atributos	
Nombre	Tipo de Dato
userId	long

Nombre	DevicePurchaseId
Descripción	Representar el identificador de la compra
Atributos	
Nombre	Tipo de Dato
devicePurchaseId	long

4.2.3.1. Domain Layer.

Se identificó que la única clase que es parte del core del negocio es la clase Device Purchase, la cual es la compra de una pulsera. Las reglas de negocio, es que el cuidador del adulto mayor puede solicitar una o mas pulseras dependiendo de su situación.

Entities:

- DevicePurchase(**Aggregate**): Representa la compra de la pulsera

Value Objects:

- UserId (**Aggregate**): Representa el identificador del usuario
- DevicePurchaseId (**Aggregate**): Representar el identificador de la compra
- Bracelet: Representar una pulsera
- Catalog (**Aggregate**): Representar el catálogo de pulseras

Enums:

- History (Aggregate): Representar el historial de compras

Factories:

- DevicePurchaseFactory: ayuda a la creación de una orden de compra

Interfaces:

- IDevicePurchaserRepository: interfaz de la clase DevicePurchaseRepository, ayuda a mantener un bajo acoplamiento

Nombre	IDevicePurchaseRepository
Descripción	permite la conexión con la base de datos

Nombre IDevicePurchaseRepository

Métodos

findAll()

findById()

findByUserId()

create()

update()

delete()

- IDevicePurchaseServices: interfaz de la clase DevicePurchaseService, ayuda a mantener un bajo acoplamiento.

Nombre IDevicePurchaseService

Descripción Declara las funciones que contiene las reglas de negocio

Métodos

getAll()

getById()

getByUserId()

create()

delete()

purchase()

cancelPurchase ()

track()

4.2.3.2. Interface Layer.

En esta sección se presentan las interfaces serán consumidas por la aplicación cliente para realizar cambios relacionados a las ofertas de empleos.

- **IDevicePurchaseController:**
Define las funciones que reciben las solicitudes relacionadas a la administración de órdenes.

Nombre	IDevicePurchaseController
Descripción	define las funciones que reciben las solicitudes relacionadas a la administración de órdenes
Métodos	
getAll()	
getById()	
getByUserId()	
create()	
delete()	
purchase()	
cancelPurchase ()	

track()

4.2.3.3. Application Layer.

En esta sección presentamos los commandHandlers y EventHandlers encargados de manejar los comandos y eventos respectivos tras las solicitudes realizadas a las implementaciones de las interfaces del ítem anterior.

- CreateDevicePurchaseCommandHandler: Maneja el comando de crear órdenes
- DevicePurchaseCreatedEventHandler: Maneja el evento de orden creada

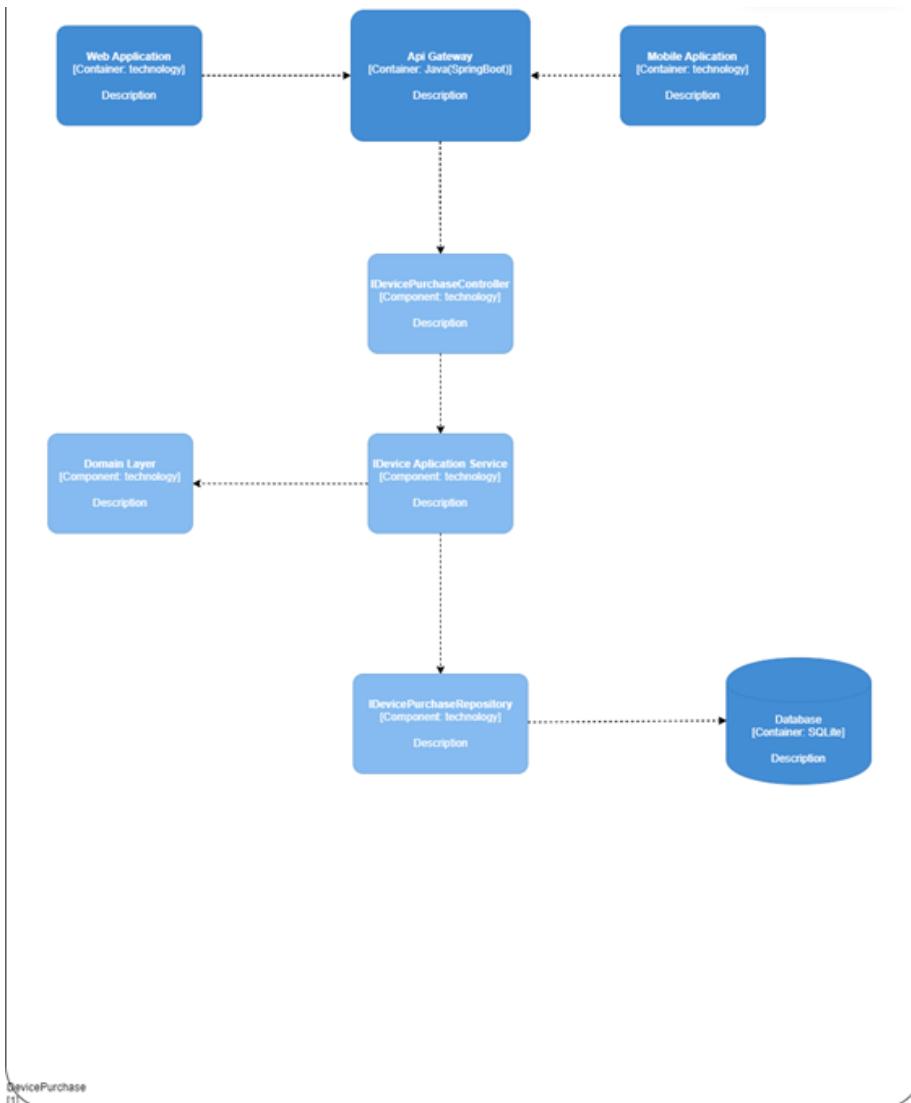
4.2.3.4. Infrastructure Layer.

En esta sección presentamos las clases que se encargan de conectar con servicios externos:

- DevicePurchaseRepository: establece la conexión del componente DevicePurchase con la base de datos, permitiendo el intercambio de datos entre ambas partes
- DevicePurchaseMailService: establece la conexión con el sistema de emails notifications.

4.2.3.6. Bounded Context Software Architecture Component Level Diagrams.

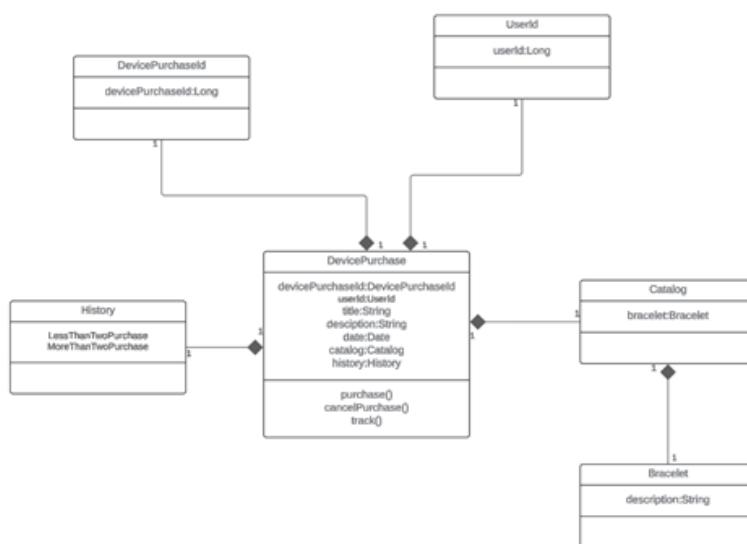
A continuación, presentamos el component level diagram considerado para el DevicePurchaseContext.



4.2.3.7. Bounded Context Software Architecture Code Level Diagrams.

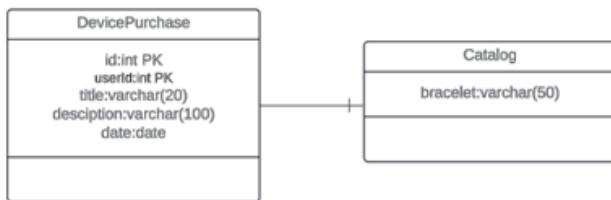
4.2.3.7.1. Bounded Context Domain Layer Class Diagrams.

A continuación, presentamos el diagrama de clases del dominio considerado para el DevicePurchaseContext.



4.2.3.7.2. Bounded Context Database Design Diagram.

A continuación, presentamos el diagrama de base de datos considerado para el DevicePurchaseContext.



4.2.4. Bounded Context: Elderly Profile

Nombre Elderly Profile				
Descripción				
Atributos		Relaciones		Métodos
Nombre	Tipo de Dato		Tipo	Clases/Enums
ElderlyProfileId	ElderlyProfileId		Composición	JobOfferId
				apply()
UserId	UserId		Composición	RecruiterId
				cancelApply()
name	string		Composición	Money
				disable()
direction	String		Composición	Availability
				seedirection()
initialDate	Date		Composición	UserProfile
endDate	Date			
age	string			
disease	int			
Nombre Elderly Profile				
Descripción				
Descripción	Representa a los adultos mayores			

Nombre**Elderly Profile**

Atributos

Relaciones

Métodos

Nombre**Tipo de Dato****Tipo****Clases/Enums**

ElderlyProfileId

ElderlyProfileId

Composición

JobOfferId

apply()

UserId

UserId

Composición

RecruiterId

cancelApply()

name

string

Composición

Money

disable()

direction

String

Composición

Availability

seedirection()

initialDate

Date

Composición

UserProfile

endDate

Date

age

string

disease

int

Nombre**Experience**

Descripción

Representar la experiencia necesaria para postular a una oferta

Valores

Practice

None

LessThanThreeYears

MoreThanThreeYears

Nombre**Availability**

Descripción

Representar la disponibilidad del usuario

Valores

Nombre	Availability
---------------	---------------------

Available

Unavailable

Nombre	UserInfo
---------------	-----------------

Descripción Representa la información del usuario cuidador

Valores

name

age

relation

Nombre	ElderlyAdultId
---------------	-----------------------

Descripción Representa a la persona que necesita cuidados

Atributos

Tipo de Dato

Nombre

ElderlyAdultId int

Nombre	UserId
---------------	---------------

Descripción Representa el identificador del cuidador

Atributos

Tipo de Dato

Nombre

UserId long

4.2.4.1. Domain Layer.

Se identificó que una clase que es parte del core del negocio es la clase Elderly Adult, la cual es la cual es la persona que es cuidada por el usuario. Las reglas de negocio, es que el usuario registra a su cuidado al Elderly Adult donde registra su información a excepción de la fecha de inicio que se autogenera con la fecha en la que se agrega.

Entidades:

- ElderlyAdult (**Aggregate**): Es la representación de un adulto mayor que necesita cuidados.

Value Objects:

- ElderlyAdultId (**Aggregate**): Es la representación del adulto mayor que necesita cuidados.
- UserId (**Aggregate**): Es la representación del identificador del cuidador del ElderlyAdult.
- Time: Es la representación del tiempo que cuidara al ElderlyAdult.

Enums:

- Availability (**Aggregate**): Es la representación de la disposición que tiene el usuario con el Elderly Adult
- Experience: Es la representación de la experiencia mínima necesaria para aplicar al cuidado del ElderlyAdult
- Userinfo: Es la representación de la información del usuario cuidador.

Interfaces:

- ElderlyAdultRepository: interfaz de la clase ElderlyAdultRepository, ayuda a mantener un bajo acoplamiento

Nombre	ElderlyAdultRepository
--------	------------------------

Descripción	permite la conexión con la base de datos
-------------	--

Métodos	
---------	--

findAll()	
-----------	--

findById()	
------------	--

findByUserId()	
----------------	--

create()	
----------	--

update()	
----------	--

- IElderlyAdultServices: interfaz de la clase IElderlyAdultService, ayuda a mantener un bajo acoplamiento.

Nombre	ElderlyAdultRepository
--------	------------------------

Descripción	permite la conexión con la base de datos
-------------	--

Métodos	
---------	--

findAll()	
-----------	--

findById()	
------------	--

findByUserId()	
----------------	--

Nombre **ElderlyAdultRepository**

create()

update()

delete()

Nombre **IElderlyAdultController**

Descripción Define las funciones que reciben las solicitudes relacionadas al cuidado de ElderlyAdult.

Métodos

getAll()

getById()

getByUserId()

state()

create()

delete()

apply()

renew()

enable()

disable()

update()

4.2.4.2. Interface Layer.

En esta sección se presentan las interfaces serán consumidas por la aplicación cliente para realizar cambios relacionados al estado de salud del ElderlyAdult.

- **IElderlyAdultController:**
- Define las funciones que reciben las solicitudes relacionadas al cuidado de ElderlyAdult.

Nombre **IElderlyAdultController**

Nombre	IElderlyAdultController
Descripción	Define las funciones que reciben las solicitudes relacionadas al cuidado de ElderlyAdult.
Métodos	
getAll()	
getById()	
getByUserId()	
state()	
create()	
delete()	
apply()	
renew()	
enable()	
disable()	
update()	

4.2.4.3. Application Layer.

En esta sección presentamos los commandHandlers y EventHandlers encargados de manejar los comandos y eventos respectivos tras las solicitudes realizadas a las implementaciones de las interfaces del ítem anterior.

- **RegisterElderAdultCommandHandler:** Maneja el comando de registrar Adultos mayores
- **ElderAdultRegisteredEventHandler:** Maneja el evento de registro de un Adulto mayor

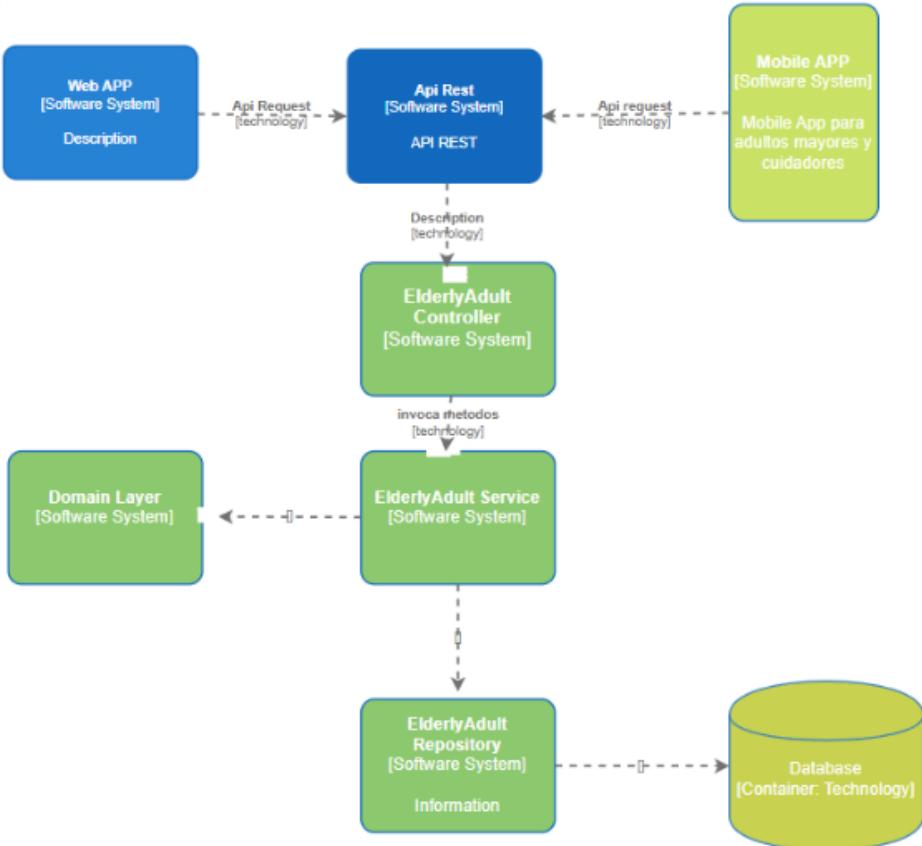
4.2.4.4. Infrastructure Layer.

En esta sección presentamos las clases que se encargan de conectar con servicios externos:

- **ElderlyAdultRegisterRepository:** establece la conexión del componente Offer con la base de datos, permitiendo el intercambio de datos entre ambas partes
- **ElderlyAdultRegisterMailService:** establece la conexión con el sistema de emails notifications.

4.2.4.6. Bounded Context Software Architecture Component Level Diagrams.

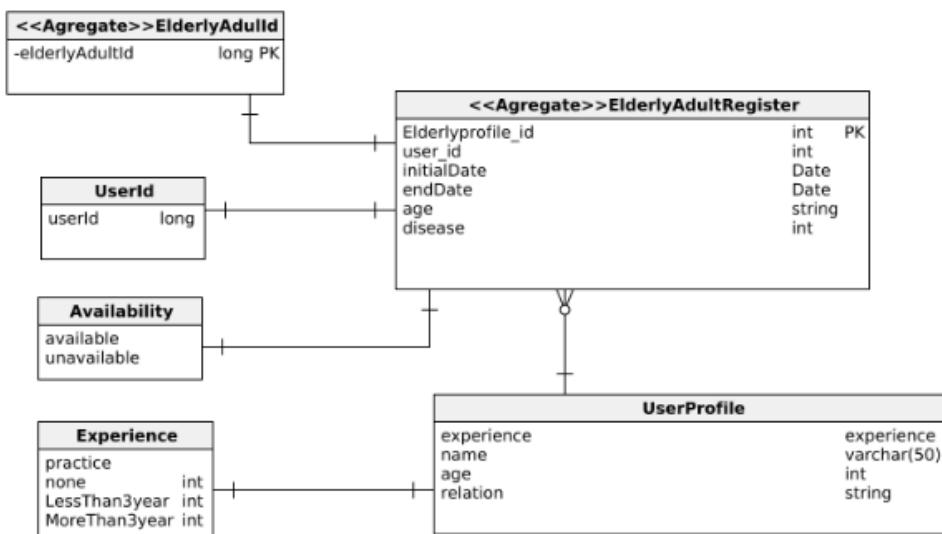
A continuación, presentamos el component level diagram considerado para el ElderlyAdultOfferContext.



4.2.4.7. Bounded Context Software Architecture Code Level Diagrams.

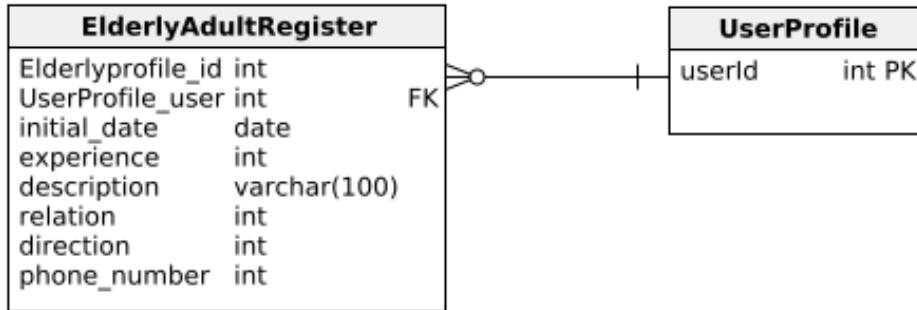
4.3.4.7.1. Bounded Context Domain Layer Class Diagrams.

A continuación, presentamos el diagrama de clases del dominio considerado para el ElderlyAdultContext.



4.3.4.7.2. Bounded Context Database Design Diagram.

A continuación, presentamos el diagrama de base de datos considerado para el ElderlyAdultRegisterContext.



Capítulo V: Solution UI/UX Design

5.1. Style Guidelines.

5.1.1. General Style Guidelines.

Introducción

Las siguientes pautas de estilo han sido diseñadas para garantizar la coherencia y la claridad en la interfaz de usuario de la aplicación de cuidado de personas mayores. Estas pautas abarcan aspectos como tipografía, colores, escritura y espaciado, con el objetivo de proporcionar una experiencia de usuario intuitiva y fácil de usar para los cuidadores.

Tipografía

- Fuente:** Inter
- Tamaños:** Seleccionar entre los tamaños disponibles para asegurar una legibilidad adecuada en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
- Estilos:** Utilizar estilos como negrita o cursiva para resaltar información importante.
- Espaciado entre letras y líneas:** Ajustar según sea necesario para mejorar la legibilidad, especialmente en textos largos.

INTER

A B D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y
z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & * () _ +

Typography

Heading (L) - Outfit Light - 32px Inter Lorem ipsum dolor sit amet	Body (M) - Outfit Light - 15px Inter Consectetuer adipiscing elit
Heading (M) - Outfit Light - 24px Donec odio quisque volutpat mattis eros	Body (S) - Outfit Light - 13px Inter Nullam malesuada erat ut turpis
Heading (XS) - Outfit Medium - 18px Nullam malesuada erat ut turpis	Body (S) - Outfit Light - 13px Inter Sed pretium, ligula sollicitudin laoreet viverra, tortor libero sodales leo, eget blandit nunc tortor eu nibh. Nullam mollis. Ut justo. Suspendisse potenti.

Colores

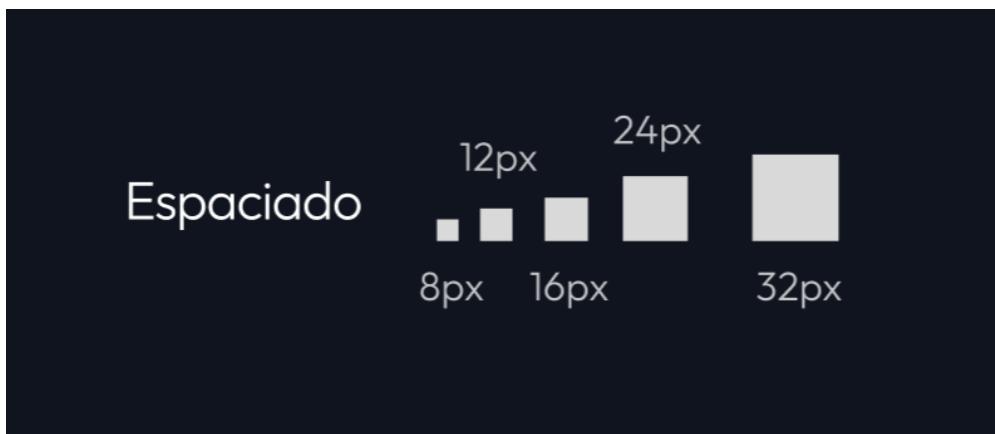
- **Significado del color:** El índigo representa la intuición, la sabiduría y la percepción psíquica, lo que refleja la naturaleza sensible y empática del cuidado de personas mayores.
- **Paleta de colores:** Utilizar la paleta de colores Indigo 50/100/200/300/400/500/600/700/800/900 para elementos visuales como botones, barras de progreso y fondos.



Espaciado

- **Espaciado entre componentes:** Utilizar un espaciado con métricas de 4^n (por ejemplo, 8px, 12px, 16px, 24px, 32px) para garantizar una disposición equilibrada y armoniosa de los elementos en la interfaz de usuario.

Estas pautas de estilo deben aplicarse de manera consistente en toda la aplicación para garantizar una experiencia de usuario coherente y fácil de usar para los cuidadores.



Escritura

- **Estilo de escritura:** Utilizar una escritura clara y concisa para comunicar de manera efectiva información relevante a los cuidadores.
- **Lenguaje:** Evitar jergas o términos técnicos que puedan resultar confusos para los usuarios no especializados en el cuidado de personas mayores.
- **Consistencia:** Mantener un tono y estilo de escritura coherentes en toda la aplicación para una experiencia de usuario unificada.

Branding

Para representar nuestro producto, se decantó por el siguiente logo, el cual representa a la pulsera inteligente cuidando de los adultos mayores que tiene encerrados. El corazón encima representaría tanto a la detección de pulso cardíaco como al cuidado que busca.



A partir de este logo, se diseñaron distintas variaciones de colores que se aplicarían de acuerdo al color que se tenga en el fondo.



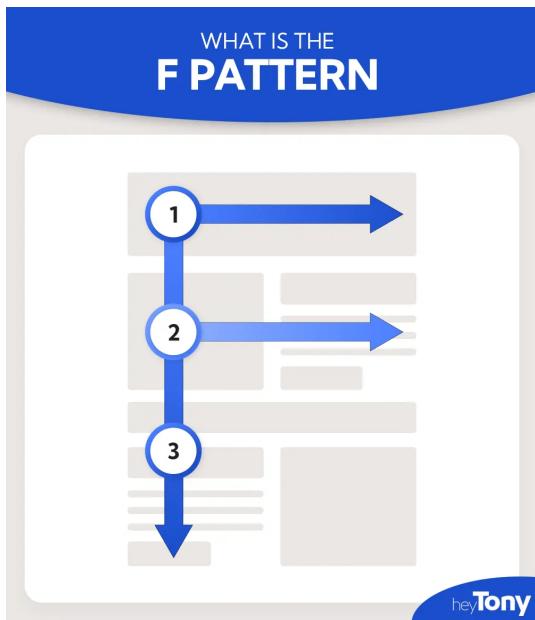
Por último, también se diseño un banner que contendría el logo y nombre del producto. Para este banner, se combinaron ambos aspectos para mantener continuidad entre ambos aspectos, otorgando un logo interesante de ver.



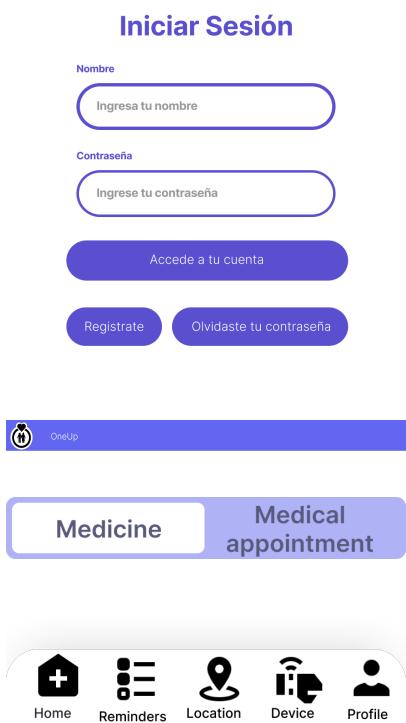
5.1.2. Web, Mobile and IoT Style Guidelines.

Debido a como se maneja la aplicación, se va a tener en cuenta adaptar funcionalidades a las dos plataformas principales. Estas plataformas serían Windows en Desktop y Android en Mobile.

Para la lectura de la información, se tiene previsto que se manejará una cantidad de información que es preferible que se visualize en forma de lista. Por lo tanto, se aplicará un patrón de diseño en F. Aunque se tiene previsto también utilizar el patrón Z para visualización del landing page.



Los elementos a utilizar para las aplicación son los siguientes:





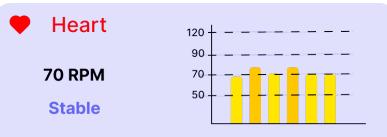
The wearer of the bracelet has left the restricted area

- Heart 80 bpm en la última revisión
- Blood Pressure 110/75 mmHG en la última revisión
- Time 8:19 pm

Cannot detect motion

Open Location

ignore



05:55 AM Paracetamol

Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do



5.2. Information Architecture.

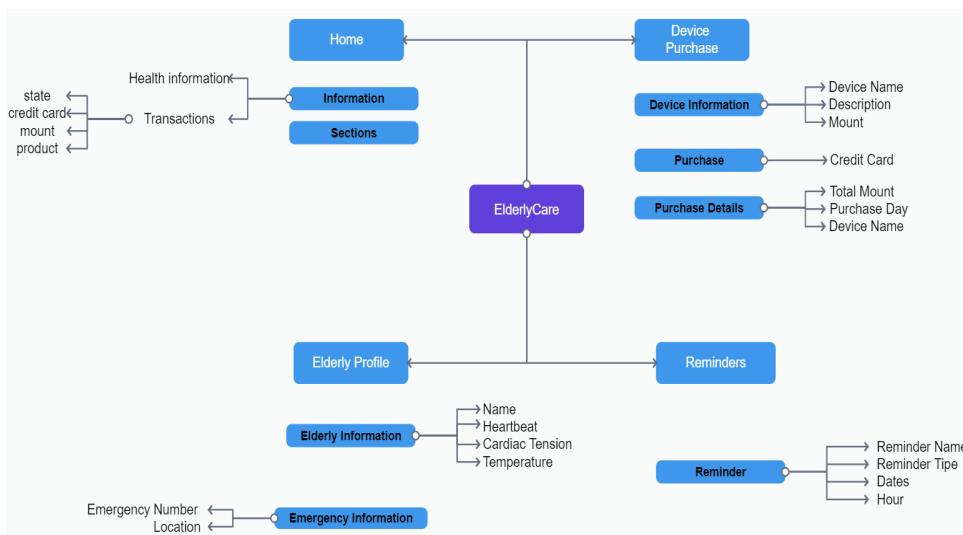
En este capítulo, exploraremos cómo la Information Architecture puede mejorar la experiencia de usuario y la eficacia de sistemas relacionados con el cuidado de personas mayores.

En particular, nos enfocaremos en cinco excepciones clave dentro de la Information Architecture aplicadas al cuidado de personas mayores:

5.2.1. Organization Systems.

En Organization System nos enfocamos en mejorar la calidad de vida y seguridad de las personas mayores con soluciones innovadoras. Nuestro sistema integral ofrece funciones como recordatorios de medicamentos, seguimiento de salud, ubicación en tiempo real y acceso a números de emergencia. Buscamos brindar tranquilidad a familiares y cuidadores, garantizando una atención excepcional a las necesidades de los adultos mayores.

A continuación, les presentaremos la imagen que representa visualmente el funcionamiento y beneficios de Organization System.



5.2.2. Labeling Systems.

Esta sección se enfoca en las etiquetas utilizadas para guiar a los posibles usuarios de las plataformas asociadas a nuestro producto, ElderlyCare.

Landing Page

En el encabezado de la página, se pueden encontrar las siguientes opciones. Cada opción redirige a una sección específica del Landing Page.

- **Home :** Redirecciona al banner del landing page. Esta sección permitirá al usuario con solo un par de palabras y una imagen atractiva poder captar su atención, y comunicar el tipo de producto que es ElderlyCare.
- **About :** Redirecciona a la sección de About the Product. En esta sección se describe de una forma más detallada de que trata Elderlycare, el núcleo del negocio y en especial sus puntos diferenciadores de la competencia.
- **Features :** Redirecciona a la sección de features, la cual señala los diferentes servicios asociados al producto, otras funcionalidades y diversas comodidades asociadas a este. Esta sección, además de señalar beneficios globales, también señala los beneficios respectivos para cada tipo de usuario, como el keeper y el supervisor.
- **Download :** Redirecciona a la sección de descarga de la aplicación, en la cual el usuario podrá elegir que plataforma le conviene para obtener el producto promocionado.
- **Team :** Redirige a la sección "About the Team", la cual describe a los integrantes del equipo de desarrollo del producto.
- **Contact :** Redirige a la sección de contacto, en la cual el usuario podrá enviar un correo electrónico directamente al equipo de desarrollo para esclarecer dudas.

Web application

En el menú lateral de la aplicación web, se pueden acceder a las siguientes secciones de la aplicación:

- **Dashboard :** Es la sección correspondiente a la página principal de la aplicación, la cual muestra datos correspondientes a las personas con las pulseras asociados a la aplicación, importante especialmente para los supervisores, y las transacciones relacionadas con la compra de productos de OneUp.
- **Profile :** Es la sección relacionada a los datos del perfil del usuario, y su edición.
- **Patients :** Esta sección está relacionada a los datos de los adultos mayores que utilizan el dispositivo, como sería verificar la actividad de la pulsera y los datos recopilados.
- **Products :** Esta sección se relaciona con los productos que OneUp tiene a la venta relacionados con los servicios de ElderlyCare. El único producto que se tiene previsto es la pulsera inteligente.
- **Orders :** Esta sección permite visualizar en tiempo real el estado de la transacción y envío de los productos. Esta sección es de principal importancia para los Supervisores.

Mobile application

En el menú inferior de la aplicación móvil, se pueden acceder a las siguientes secciones de la aplicación:

- **Home :** Zona principal la cual permite al usuario ver los datos recolectados por la pulsera. Estos datos se refieren a la tensión, temperatura y pulso cardíaco.
- **Reminders :** Es la sección para visualizar y configurar los recordatorios correspondientes al medicamento o citas médicas.
- **Location :** Sección reservada para visualizar en tiempo real la posición del adulto mayor en el mapa.
- **Device :** En esta sección se puede gestionar la conexión con la pulsera.
- **Profile :** Es la sección relacionada a los datos del perfil del usuario, y su edición.

5.2.3. SEO Tags and Meta Tags

```
1 <!-- SEO & Meta Tags -->
2 <meta charset="utf-8">
3 <meta content="width=device-width, initial-scale=1.0" name="viewport">
4 <meta content="startup: elderly, designer: Piero Liberato, category: app" name="description">
5 <meta content="index,nofollow,translate,snippet" name="robots">
6 <meta content="ElderlyCare, TechCompany" name="copyright">
7 <meta content="elderly, supervisor, healthy, treatment, reminder, security" name="keywords">
8 <meta content="adult" name="rating">
```

1. `<meta charset="utf-8">`: Esta línea especifica la codificación de caracteres utilizada en la página web, en este caso, UTF-8, que es ampliamente compatible y permite mostrar caracteres especiales y emojis correctamente.
2. `<meta content="width=device-width, initial-scale=1.0" name="viewport">`: Esta línea establece las dimensiones de la ventana gráfica (viewport) para que se ajuste al ancho del dispositivo y tenga una escala inicial de 1.0, lo que garantiza una correcta visualización en dispositivos móviles y tablets.
3. `<meta content="startup: elderly, designer: Piero Liberato, category: app" name="description">`: Aquí se proporciona una descripción de la página web, indicando que se trata de una startup enfocada en el cuidado de personas mayores, diseñada por Piero Liberato y categorizada como una aplicación.
4. `<meta content="index, nofollow, translate, snippet" name="robots">`: Esta línea especifica cómo los robots de los motores de búsqueda deben interactuar con la página. En este caso, se indica que la página puede ser indexada, pero no seguida, y puede ser traducida y mostrada como un fragmento (snippet) en los resultados de búsqueda.
5. `<meta content="ElderlyCare, TechCompany" name="copyright">`: Aquí se especifica la información de derechos de autor para la página, indicando que los derechos pertenecen a ElderlyCare y TechCompany.
6. `<meta content="elderly, supervisor, healthy, treatment, reminder, security" name="keywords">`: Esta línea proporciona una lista de palabras clave que son relevantes para la página. Estas palabras clave ayudan a los motores de búsqueda a entender de qué trata la página y a mostrarla en los resultados relevantes.
7. `<meta content="adult" name="rating">`: Esta línea especifica la clasificación de contenido de la página, indicando que es apta para adultos. Esto puede ser útil para los motores de búsqueda y los filtros de contenido.

5.2.4. Searching Systems.

Para mejorar la experiencia del usuario al buscar recordatorios de medicación o citas médicas, así como datos históricos de salud del adulto mayor en nuestra aplicación móvil, hemos implementado un sistema de búsqueda. Este sistema proporciona a los usuarios opciones principales para encontrar la información que necesitan de manera eficiente.

Búsqueda por nombre de recordatorio: Los usuarios pueden buscar recordatorios de medicación o citas médicas específicos ingresando el nombre asociado al recordatorio. Esta función permite a los usuarios encontrar rápidamente los recordatorios relacionados con un medicamento o una cita médica en particular.



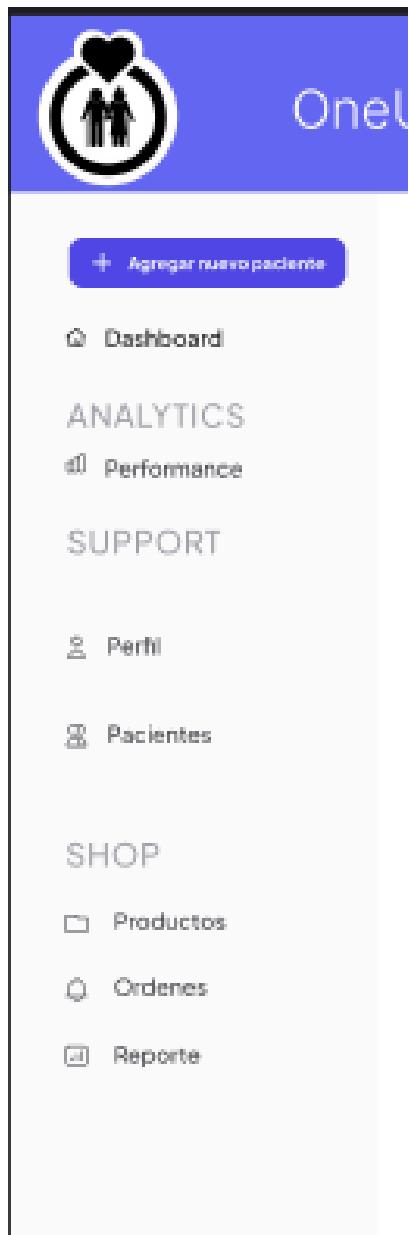
Filtro de búsqueda por fecha de los datos históricos de salud del adulto mayor: Utilizando los datos de salud recopilados por la pulsera del adulto mayor, hemos integrado un filtro de búsqueda por fecha. Los usuarios pueden especificar un rango de fechas para buscar registros históricos de presión arterial, temperatura corporal, nivel de actividad, entre otros datos biométricos. Este filtro de búsqueda permite a los usuarios obtener información detallada sobre la salud del adulto mayor en un período específico, lo que puede ser útil para el seguimiento y la gestión de su bienestar.

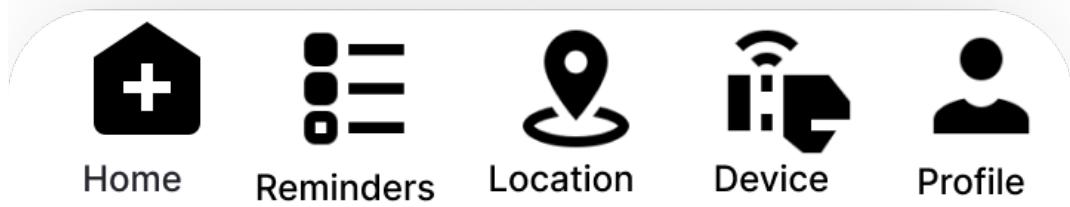


Estas funciones de búsqueda han agregado para mejorar la accesibilidad y la eficiencia en la recuperación de información relevante para el cuidado del adulto mayor. Al proporcionar tanto la opción de búsqueda por nombre como el filtro por fecha, garantizamos que los usuarios puedan acceder fácilmente a los datos específicos que necesitan, ya sea para administrar la medicación, programar citas médicas o monitorear la salud general del adulto mayor.

5.2.5. Navigation Systems.

Para poder navegar dentro de la aplicación, se va a añadir las siguientes secciones:





5.3. Landing Page UI Design.

Las Landing Pages se utilizan para convertir a los visitantes en clientes potenciales mediante mensajes atractivos y detalles sobre el producto, entre otras estrategias. Por eso, decidimos utilizar esta herramienta y desarrollar una versión preliminar tanto para dispositivos móviles como para computadoras.

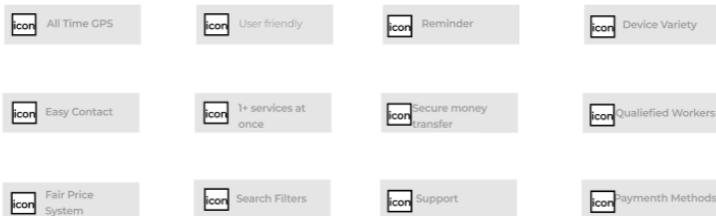
5.3.1. Landing Page Wireframe.

En esta sección, vamos a establecer los fundamentos para el diseño del sitio web de nuestro software, asegurando que el contenido se presente de manera clara tanto en la versión de escritorio como en la móvil.

El diseño del Landing Page se adaptará a las diferentes pantallas de los dispositivos, asegurando que la información sea fácilmente visible para el usuario.

Nuestro objetivo es proporcionar información precisa sin abrumar al usuario. Para lograrlo, implementaremos una barra de navegación fija que facilite la exploración de la Landing Page.

Our benefits



INFO IF YOU ARE A CARETAKER...



- We make it easier for you to manage the elderly.
- we will facilitate your grandfather's treatment
- Quality and intuitive service, always looking for the best standards.
- Direct communication with the health center in case of emergency.
- Notice of any incident with the service.
- GPS of the elderly always in sight.

With us you will no longer have to worry about forgetting a medicine or medical appointment.

INFO IF YOU ARE A SUPERVISOR

- Improved supervision of the elderly.
- We give you peace of mind by providing continuous and safe monitoring of the elderly.
- You can have all the medical records whenever you want.
- We provide support in case of inconveniences or problems.
- We provide personalized attention to improve the product.

With us you will worry less about the follow-up of the elderly, and you will start to grow with us.



Use your favorite platform from the web.

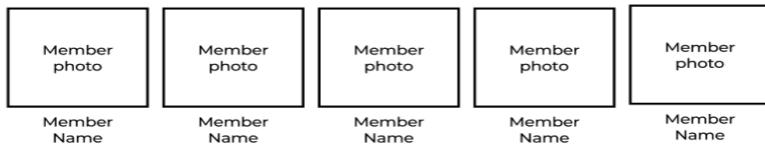
Logo Web Application

Apple Store

Google Play

Download from your favourite platform

Our team



Contact

Address
Av Salaverry

Name E-mail
Subject
Message
Send Message



Phone
+51 123 987 637

Email
elderlycare@contact.com

About Elderlycare



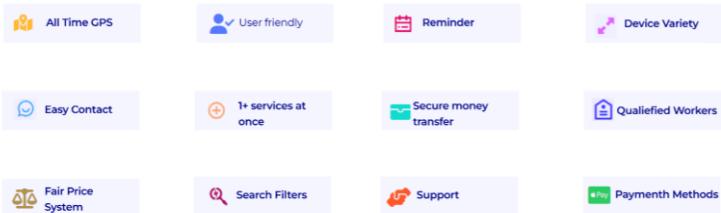
Copyright Elderlycare

5.3.2. Landing Page Mock-up.

Se mostrará la versión preliminar de nuestro sitio web, detallando su contenido y aplicando los colores de nuestra guía de estilos. También se incluirán imágenes relevantes para complementar la información y ofrecer una comprensión más clara de los conceptos que estamos comunicando.

The landing page features a purple header with the 'ElderlyCare' logo and a navigation menu (Home, About, Features, Team, Download, Contact). The main section has a large image of a smartphone displaying the ElderlyCare mobile app interface. Below the phone, a large blue button says 'Get Started'. To the left, there's a call-to-action text: 'Do you need to take better control of the elderly? ElderlyCare is here for you!' followed by a subtext: 'With us, we will facilitate the control and supervision of the elderly.' A 'Get Started' button is located at the bottom of this section. On the right, there's a section titled 'Elderly Care is an application that saves you time and problems in caring for the elderly' with three circular icons: 'Security' (GPS monitoring), 'Easier Services' (easy supervision via clicks), and 'Fair Price' (base fair price for caretaker and supervisor).

Our benefits



INFO IF YOU ARE A CARETAKER...



- We make it easier for you to manage the elderly.
- we will facilitate your grandfather's treatment
- Quality and intuitive service, always looking for the best standards.
- Direct communication with the health center in case of emergency.
- Notice of any incident with the service.
- GPS of the elderly always in sight.

With us you will no longer have to worry about forgetting a medicine or medical appointment.

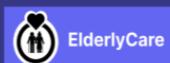
INFO IF YOU ARE A SUPERVISOR



- Improved supervision of the elderly.
- We give you peace of mind by providing continuous and safe monitoring of the elderly.
- You can have all the medical records whenever you want.
- We provide support in case of inconveniences or problems.
- We provide personalized attention to improve the product.

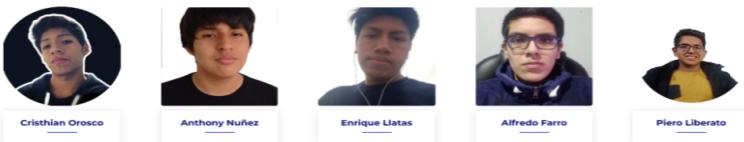
With us you will worry less about the follow-up of the elderly, and you will start to grow with us.

Use your favorite platform from the web.



Download from your favourite platform

Our team

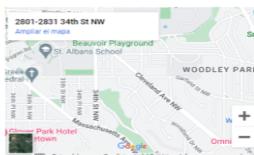


Contact

Address

Av Salaverry

Name	E-mail
Subject	
Message	



Send Message

Phone

+51 123 987 637

Email

elderlycare@contact.com

About Elderlycare



Copyright Elderlycare

5.4. Applications UX/UI Design.

5.4.1. Applications Wireframes.

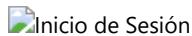
A continuación, se muestran los diseños elaborados de acuerdo a las funcionalidades de la aplicación.

Mobile Application Wireframes

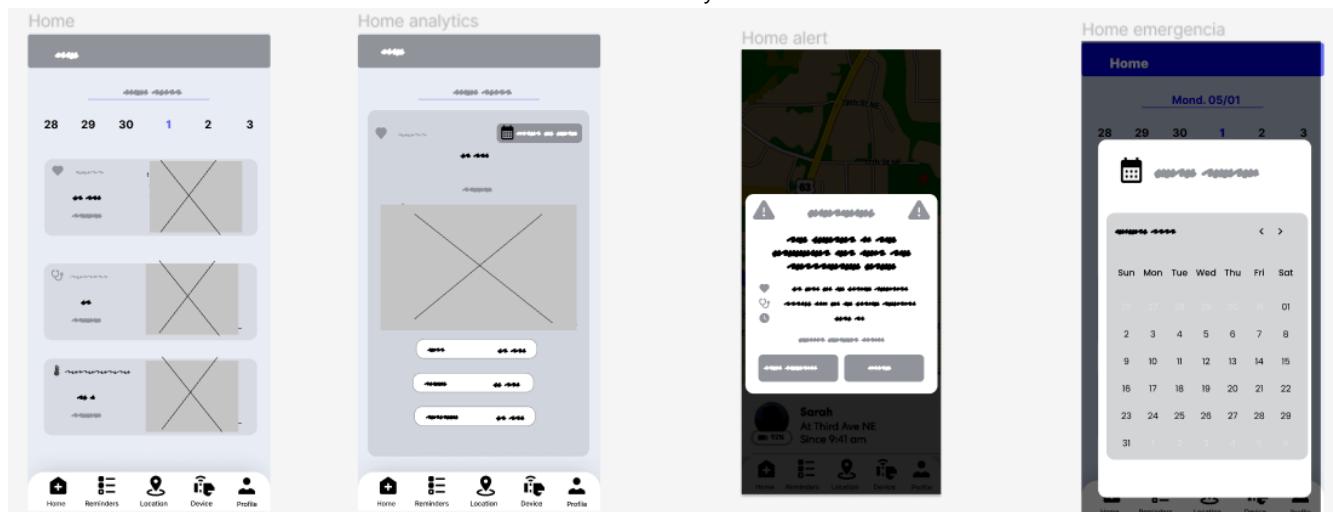
Registro de Usuario (Cuidador)



Inicio de Sesión



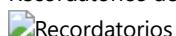
Sección Home donde se visualiza los datos biométricos del adulto mayor



Ubicacion del Adulto Mayor



Recordatorios de las citas medicas y medicamentos



Perfil del adulto mayor

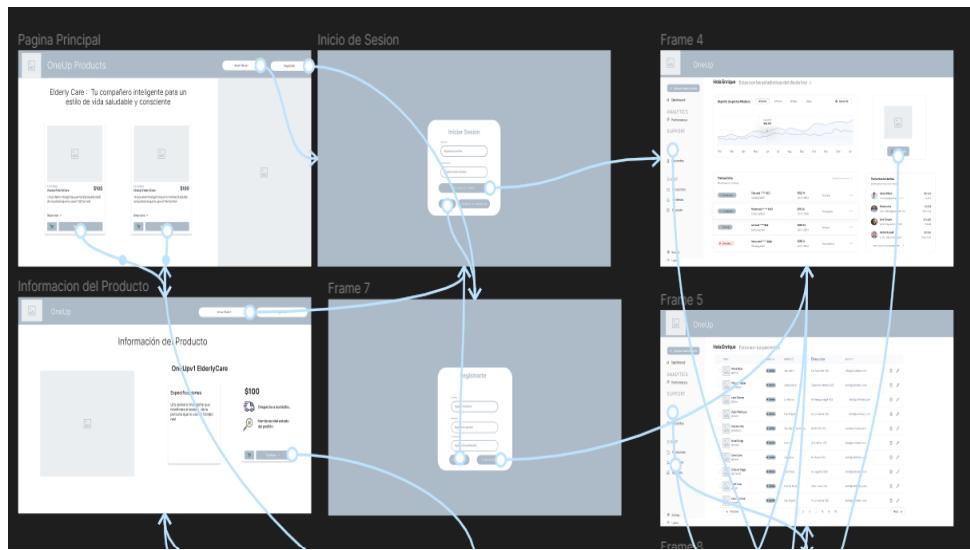


Sincronización de la pulsera

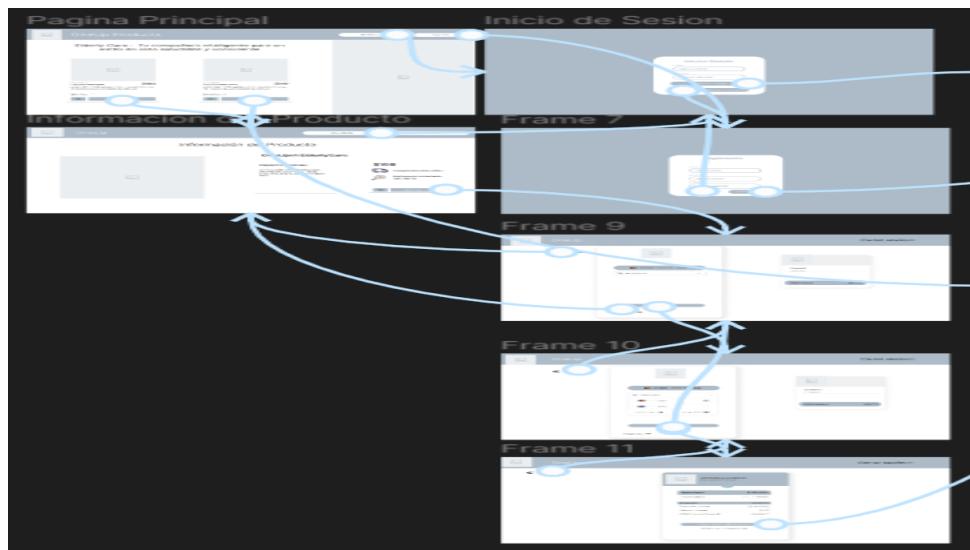


Web Application Wireframes

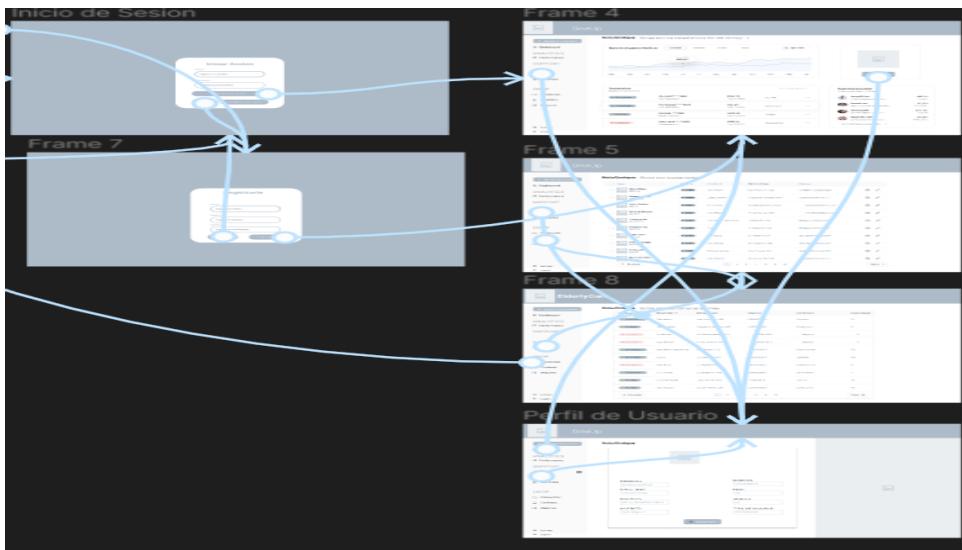
Registro de usuario



Compra de producto



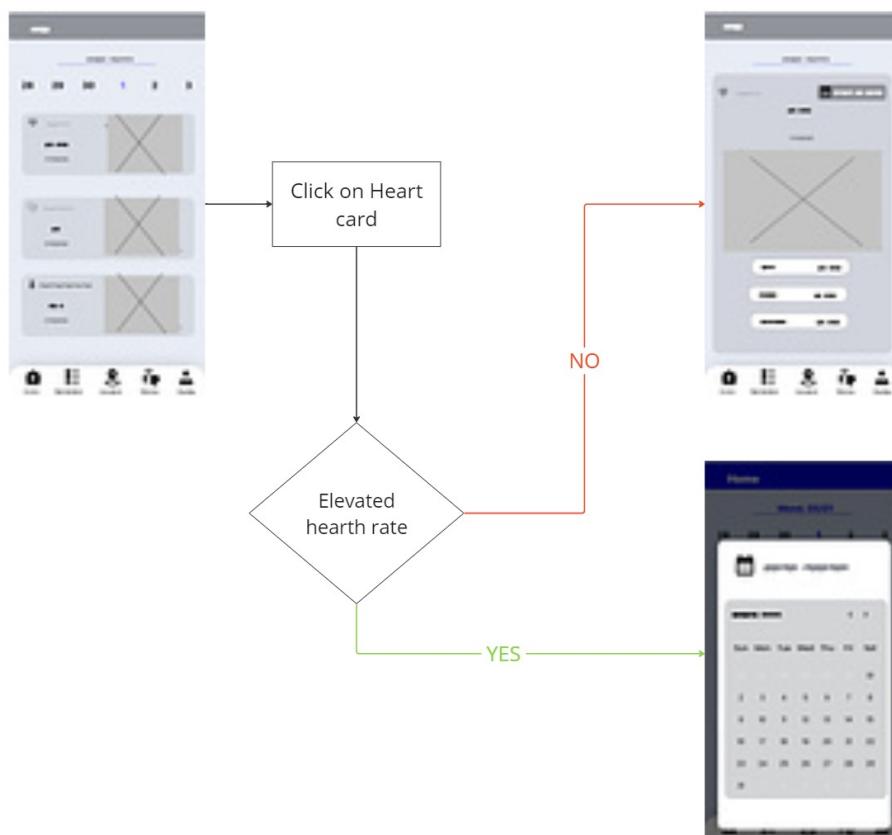
Página Principalz



5.4.2. Applications Wireflow Diagrams.

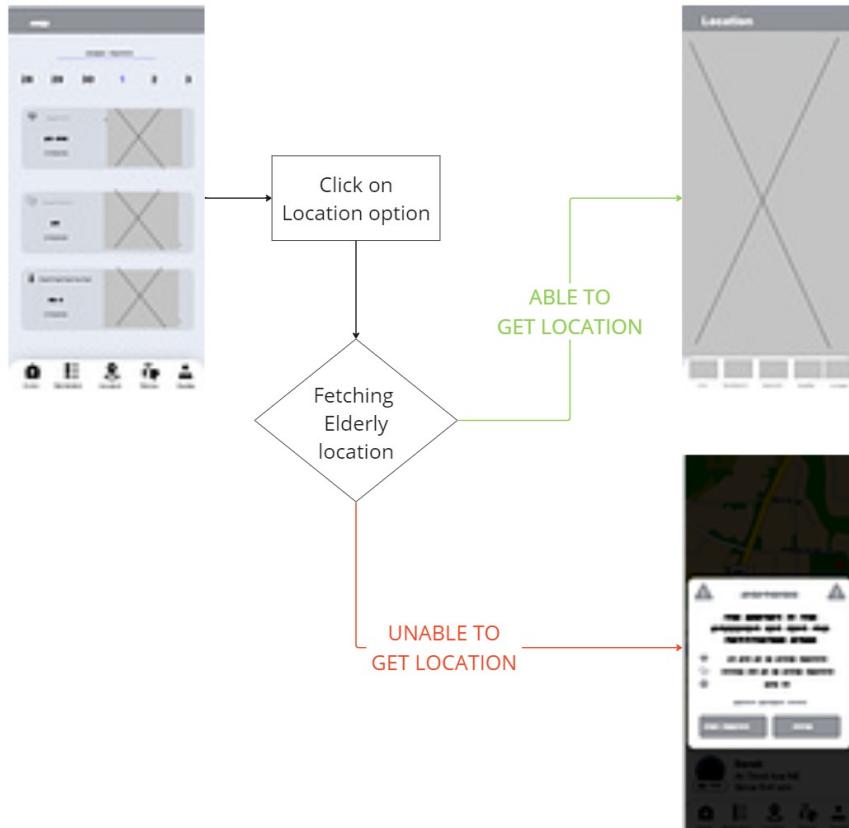
User Goal 1 : Verificar ritmo cardiaco

- Happy Path:
Visualización regular. No se genera una alarma
- Unhappy Path:
Se ha generado una alarma de ritmo cardiaco no regular.



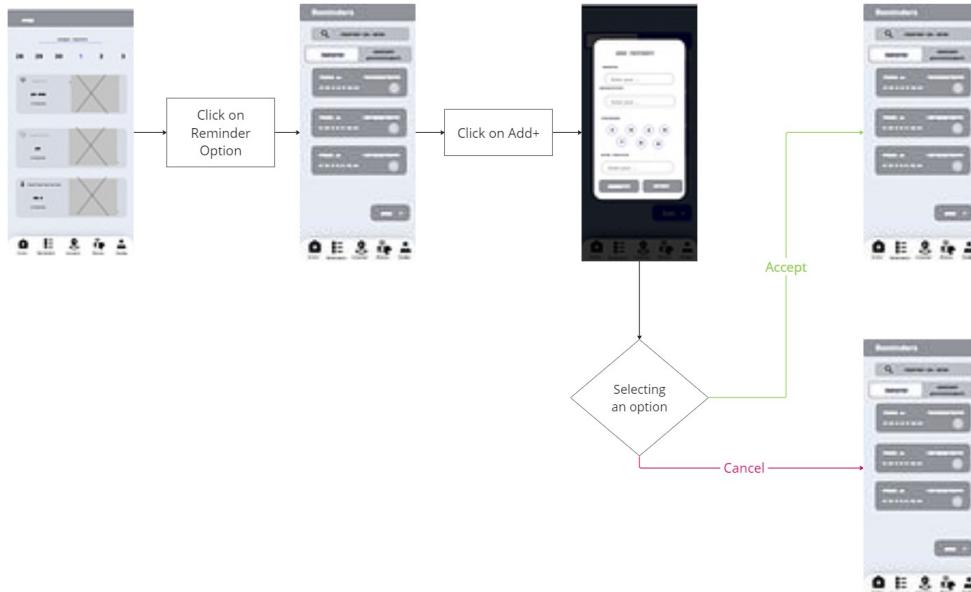
User Goal 2 : Ver localización del adulto mayor

- Happy Path:
Se llega a ver la posición del adulto mayor en el mapa
- Unhappy Path:
No se puede detectar la posición del adulto mayor, ya que este está afuera del área restringida.



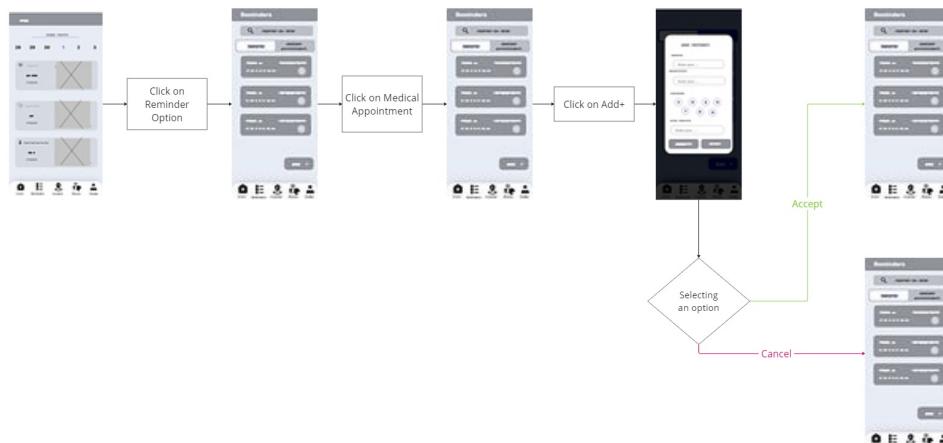
User Goal 3 : Añadir un recordatorio de medicamento

- Happy Path:
Se puede añadir el recordatorio exitosamente al recordatorio.
- Unhappy Path:
Se cancela el añadido del recordatorio.



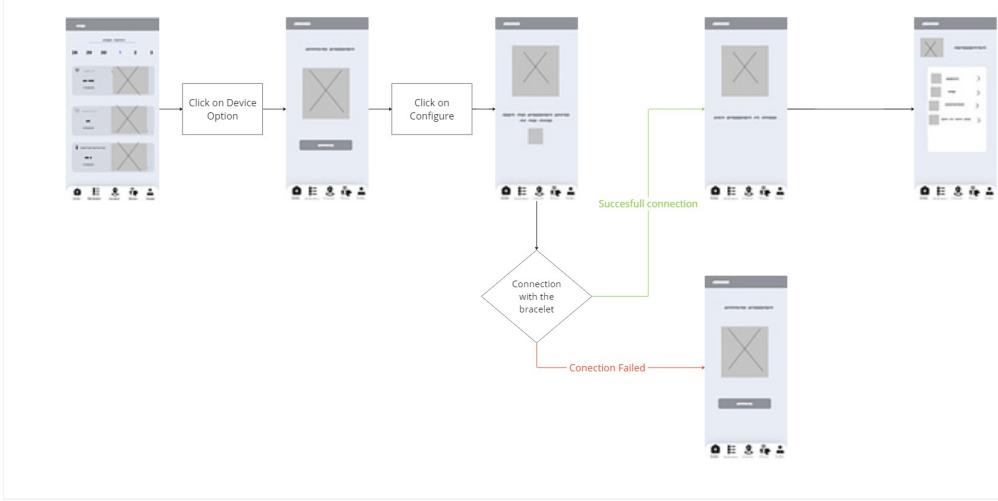
User Goal 4 : Añadir un recordatorio de cita médica

- Happy Path:
Se puede añadir el recordatorio exitosamente al recordatorio.
- Unhappy Path:
Se cancela el añadido del recordatorio.



User Goal 5 : Connección con el dispositivo

- Happy Path:
Se puede conectar exitosamente con el dispositivo
- Unhappy Path:
El dispositivo no llega a conectarse.

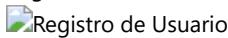


5.4.3. Applications Mock-ups.

A continuación, se presentan los mock-ups de la aplicación ElderlyCare, diseñados para brindar una experiencia de usuario intuitiva y atractiva.

Mobile Application Mock-ups

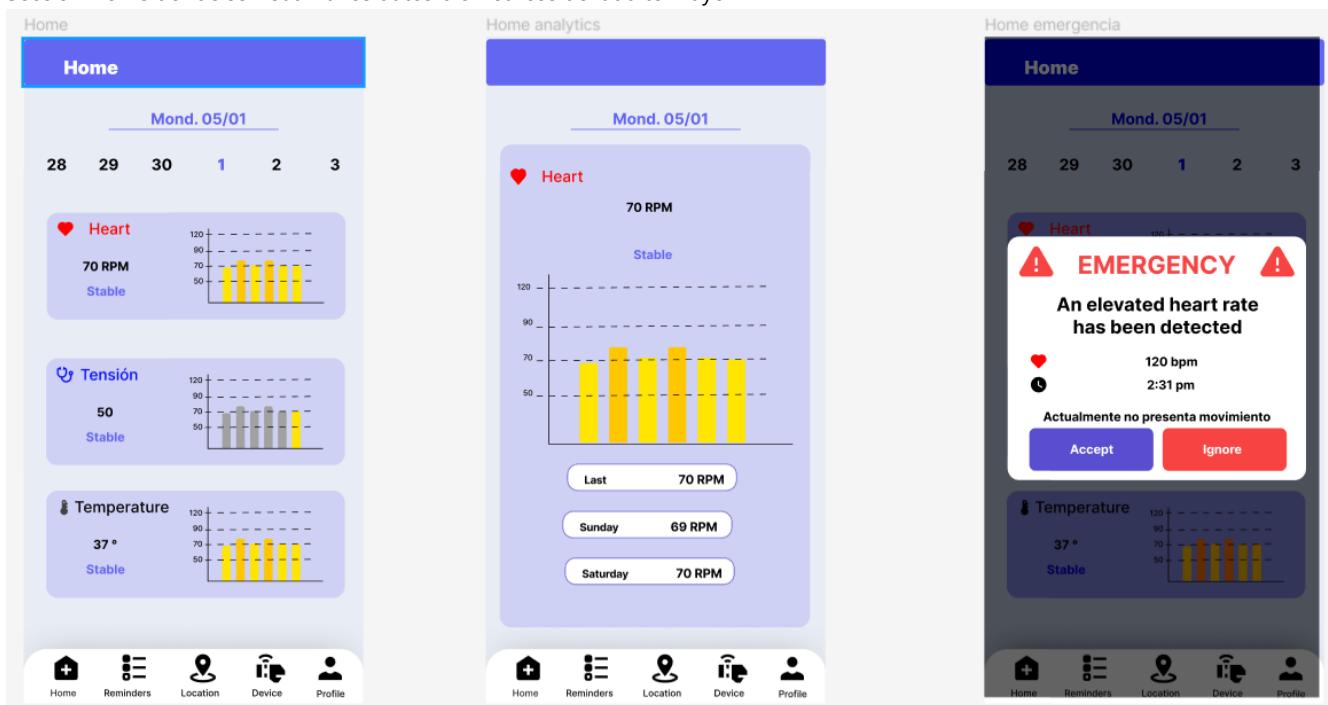
Registro de Usuario (Cuidador)



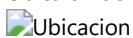
Inicio de Sesión



Sección Home donde se visualiza los datos biométricos del adulto mayor



Ubicacion del Adulto Mayor



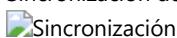
Recordatorios de las citas medicas y medicamentos



Perfil del adulto mayor

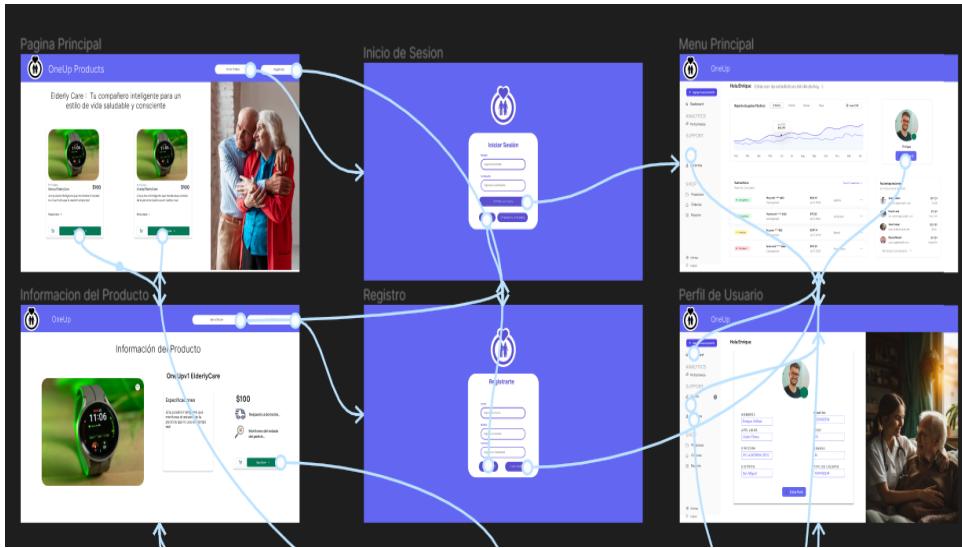


Sincronización de la pulsera

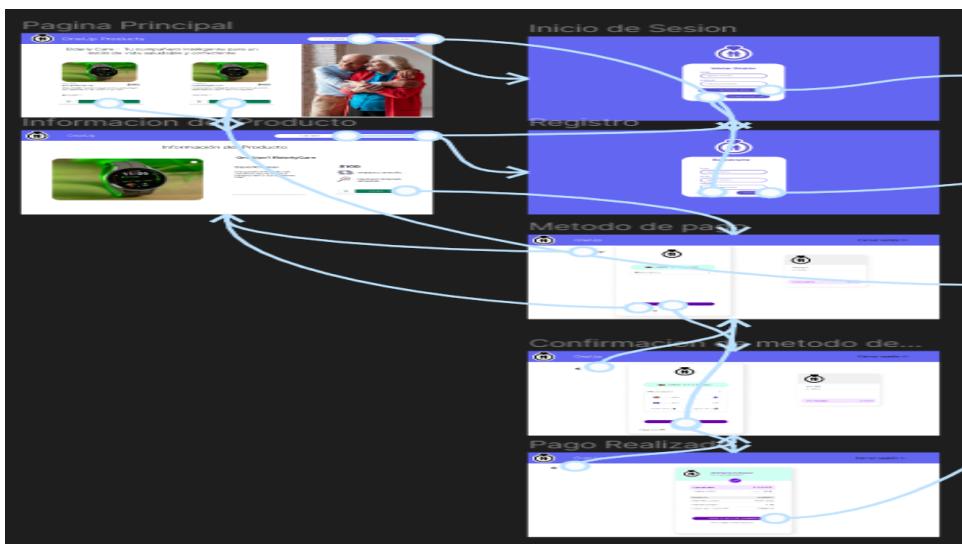


Web Application Mock-ups

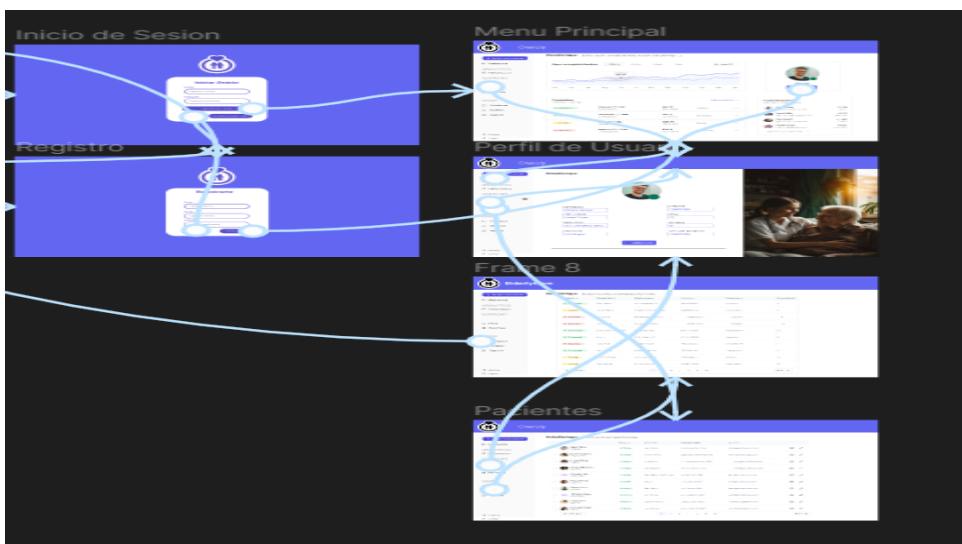
Registro de usuario



Compra de producto



Página Principalz

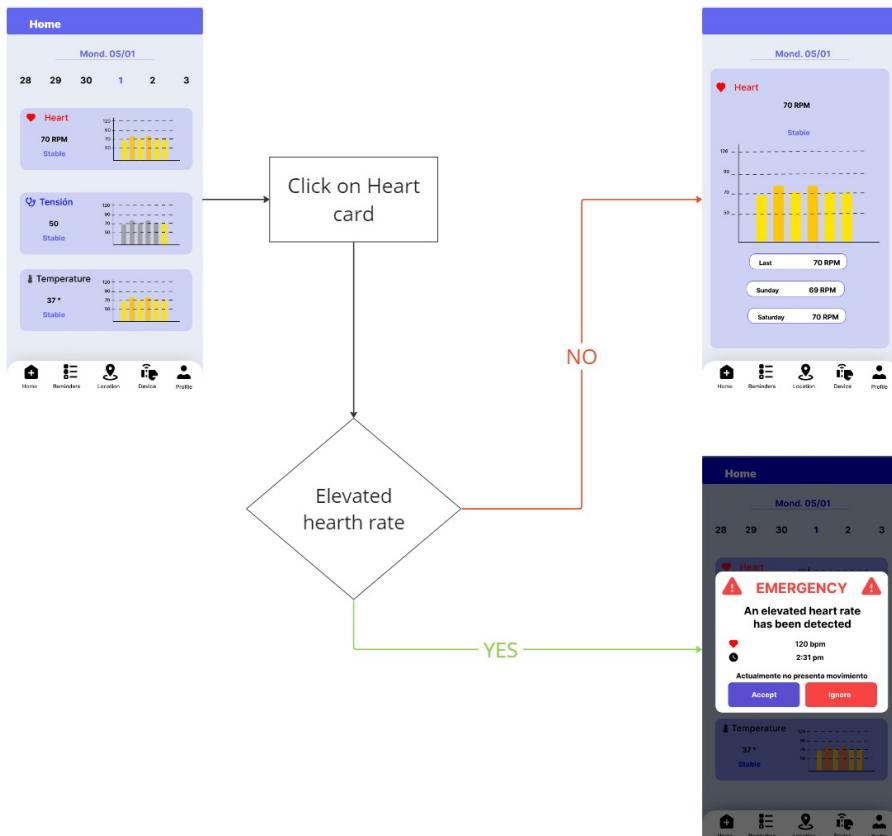


5.4.4. Applications User Flow Diagrams.

Para esta sección se visualizarán los flujos y las posibles opciones dentro del flujo para cada User Goal.

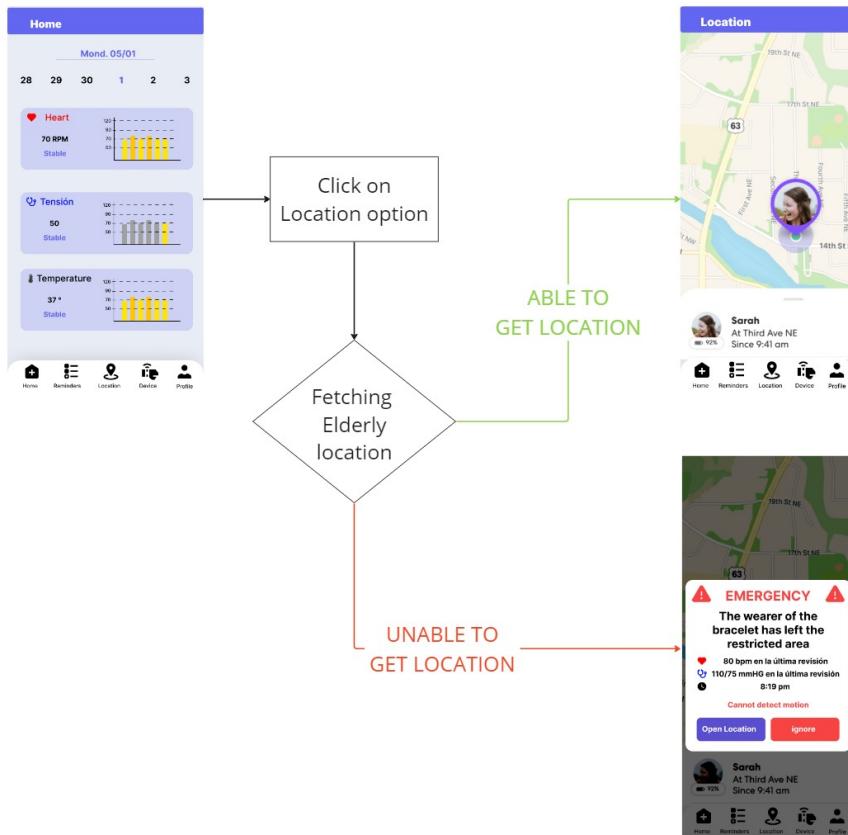
User Goal 1 : Verificar ritmo cardiaco

- Happy Path:
Visualización regular. No se genera una alarma
- Unhappy Path:
Se ha generado una alarma de ritmo cardiaco no regular.



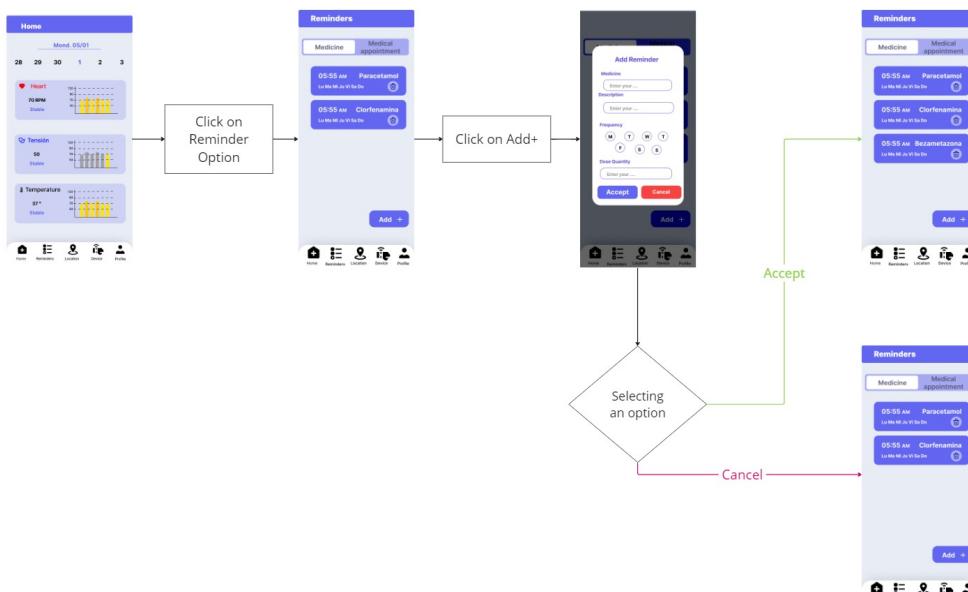
User Goal 2 : Ver localización del adulto mayor

- Happy Path:
Se llega a ver la posición del adulto mayor en el mapa
- Unhappy Path:
No se puede detectar la posición del adulto mayor, ya que este está afuera del área restringida.



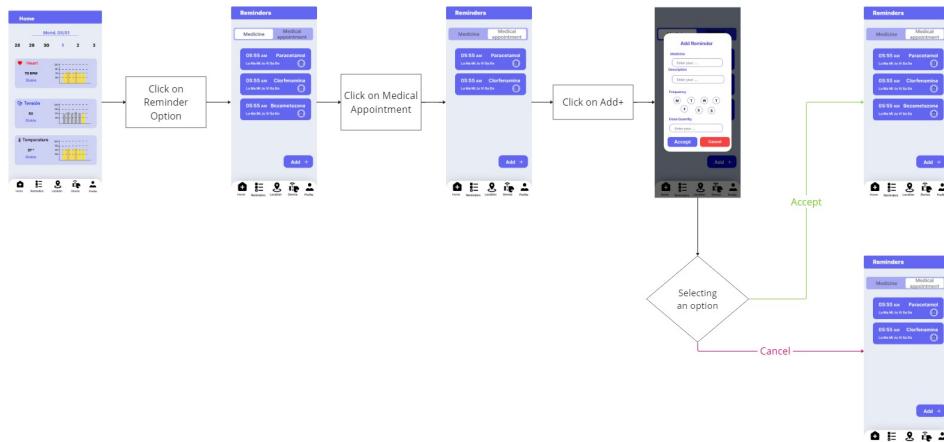
User Goal 3 : Añadir un recordatorio de medicamento

- Happy Path:
Se puede añadir el recordatorio exitosamente al recordatorio.
- Unhappy Path:
Se cancela el añadido del recordatorio.



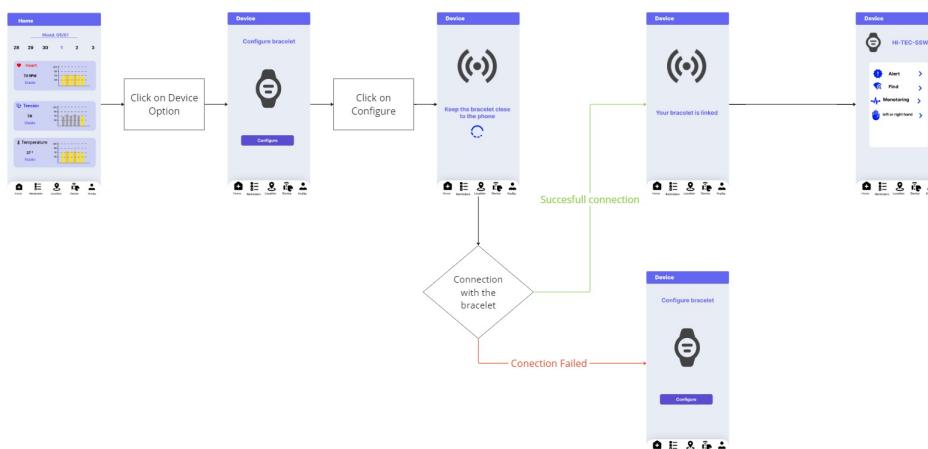
User Goal 4 : Añadir un recordatorio de cita médica

- Happy Path:
Se puede añadir el recordatorio exitosamente al recordatorio.
- Unhappy Path:
Se cancela el añadido del recordatorio.



User Goal 5 : Connección con el dispositivo

- Happy Path:
Se puede conectar exitosamente con el dispositivo
- Unhappy Path:
El dispositivo no llega a conectarse.



Web Diagram Flow

User Goal Como usuario deseo poder registrarme en la aplicación para poder acceder a sus beneficios

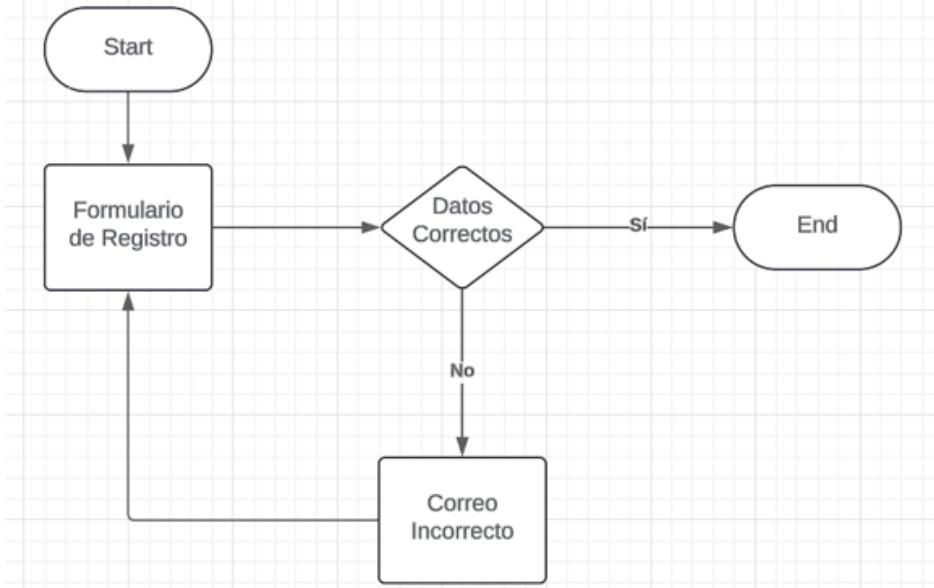
User
Goal

Como usuario deseo poder registrarme en la aplicación para poder acceder a sus beneficios

Task
Flow



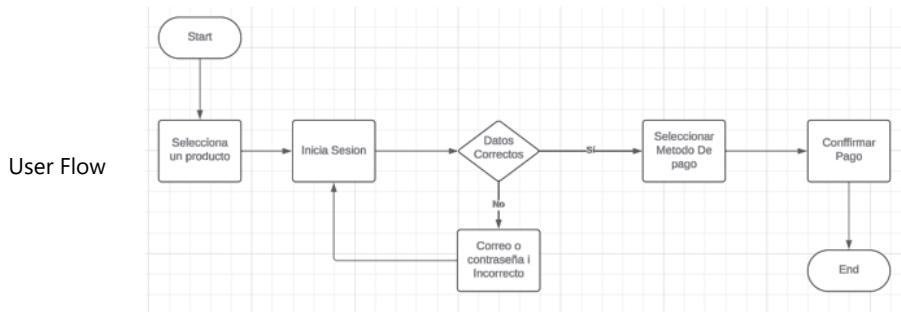
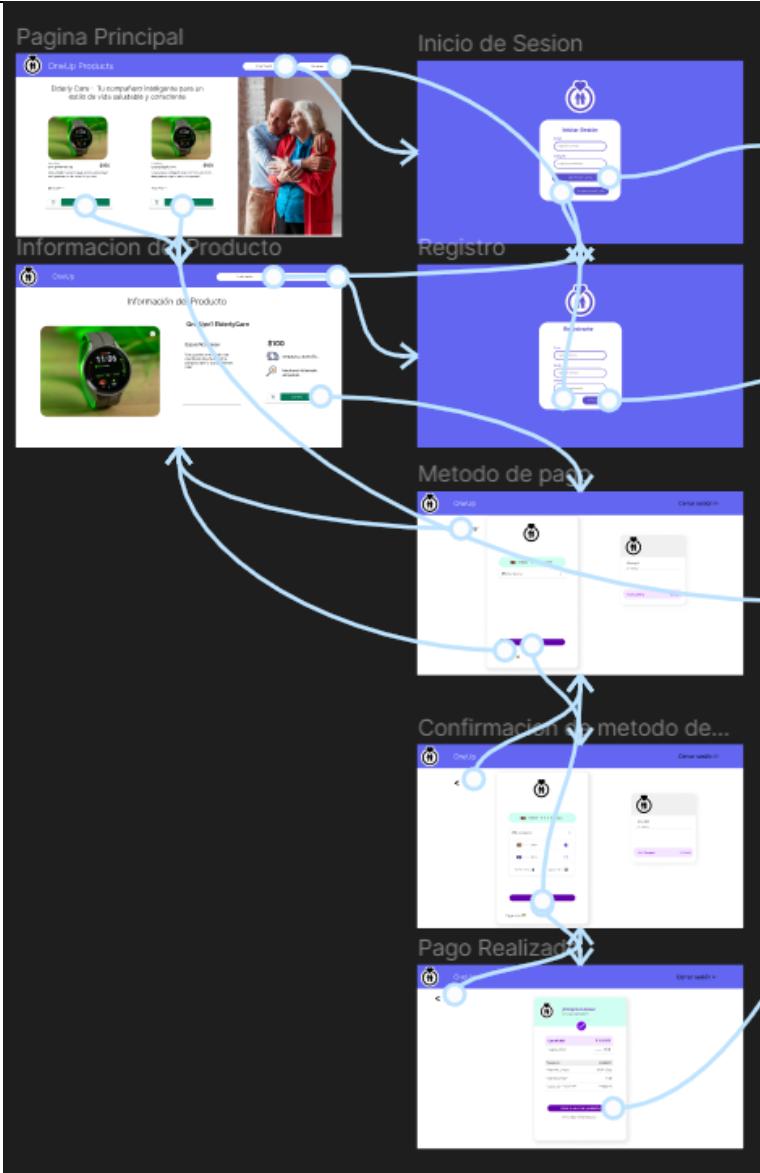
User
Flow



User Goal Como usuario deseo poder comprar OneUp ElderlyCare en la pagina web

Task Flow

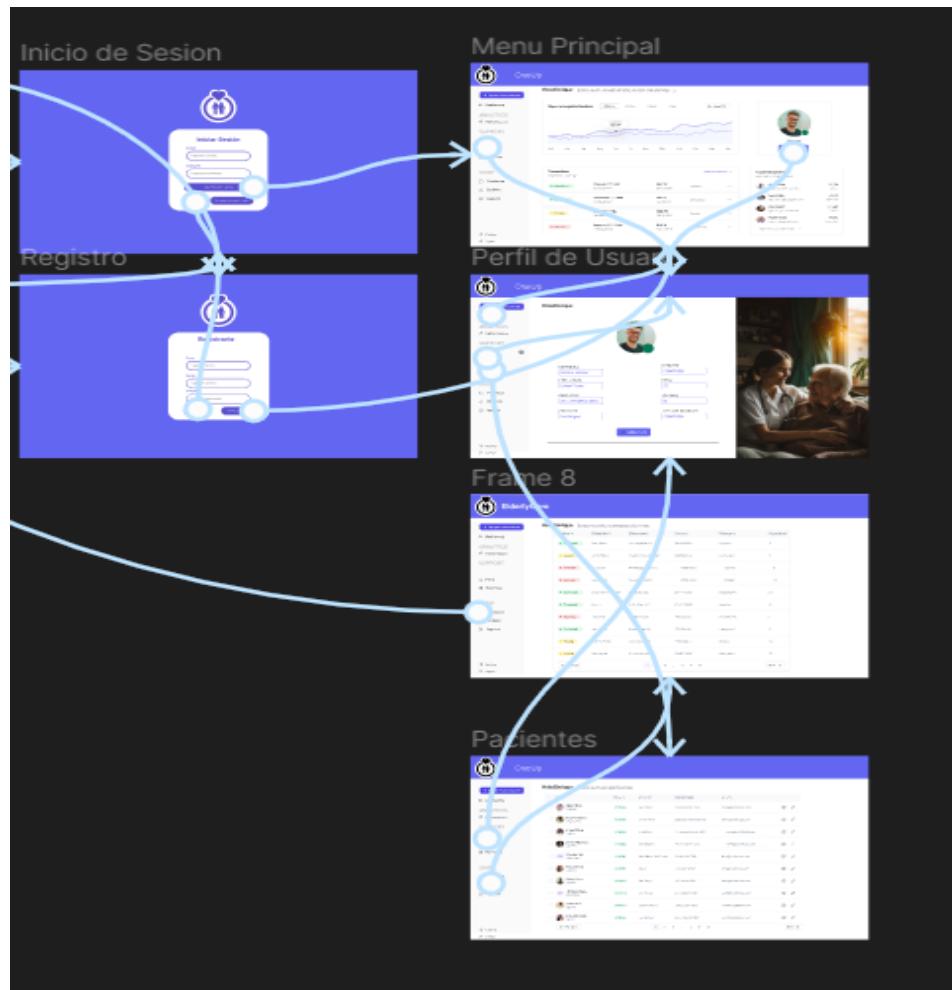
User Goal Como usuario deseo poder comprar OneUp ElderlyCare en la pagina web



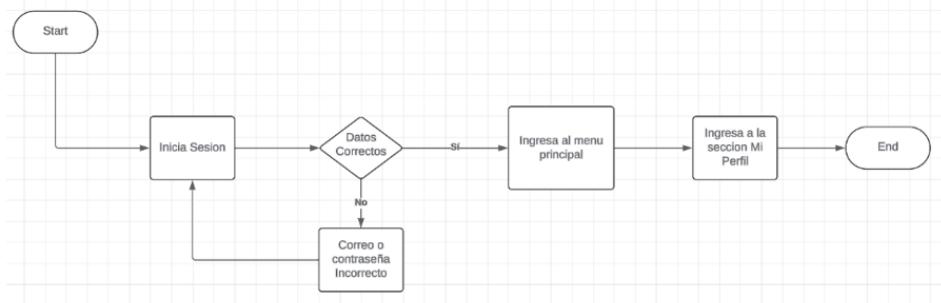
User Goal Como usuario quiero editar información personal .

User
Goal

Como usuario quiero editar información personal .



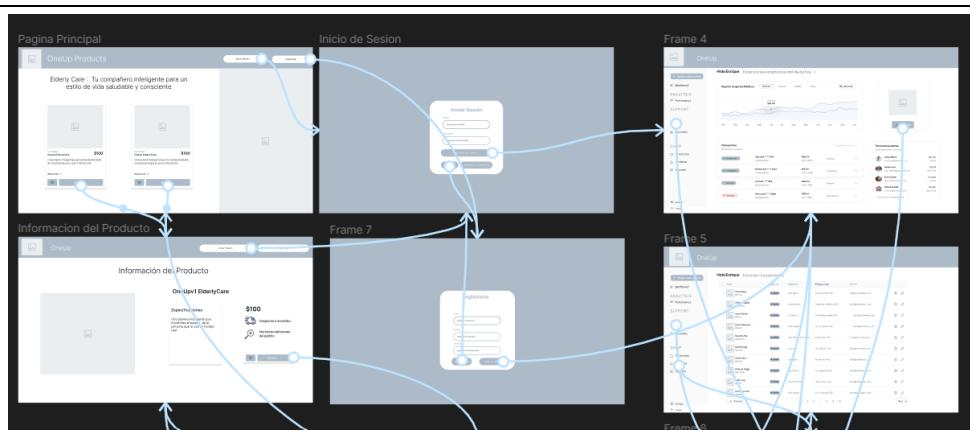
Task
Flow



User
Goal

Como usuario deseo poder registrarme en la aplicación para poder acceder a sus beneficios

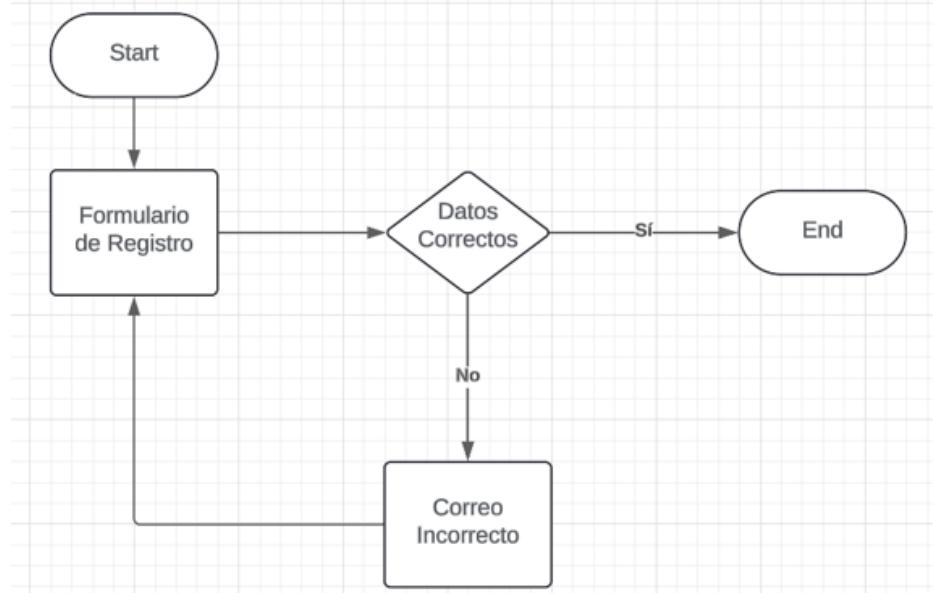
Task
Flow



User
Goal

Como usuario deseo poder registrarme en la aplicación para poder acceder a sus beneficios

User
Flow

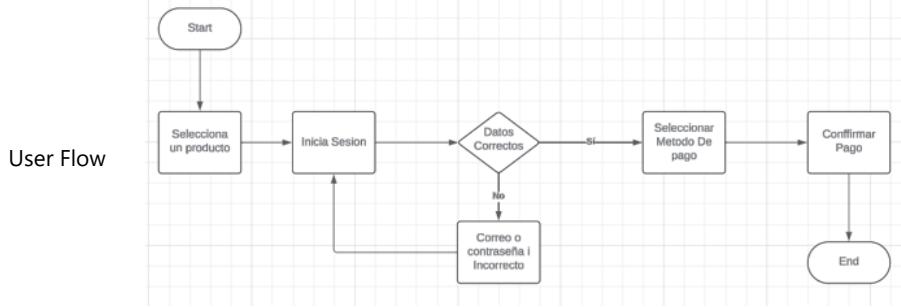


User Goal Como usuario deseo poder comprar OneUp ElderlyCare en la pagina web

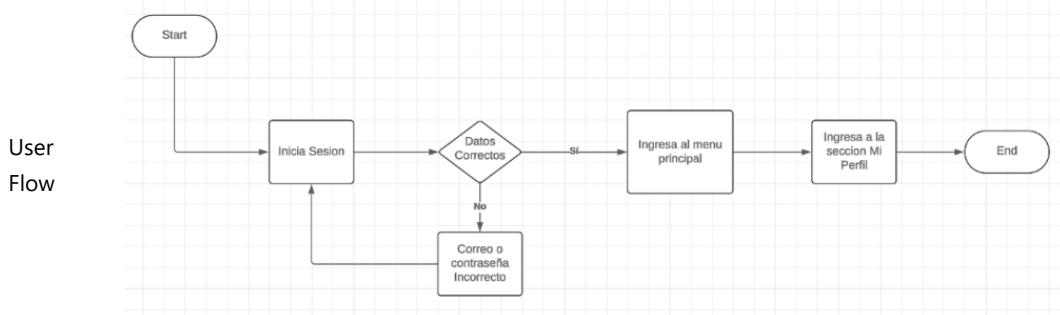
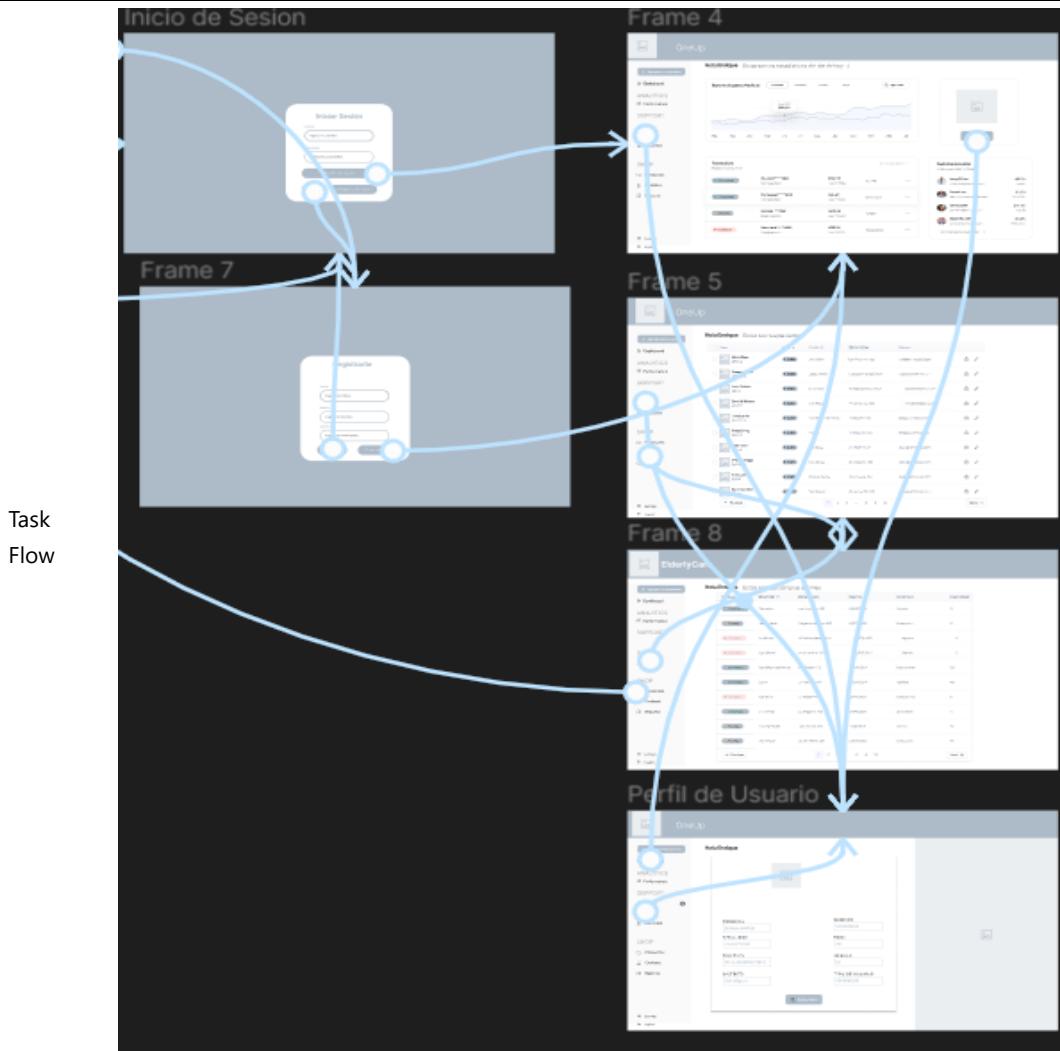
Task Flow



User Goal Como usuario deseo poder comprar OneUp ElderlyCare en la pagina web



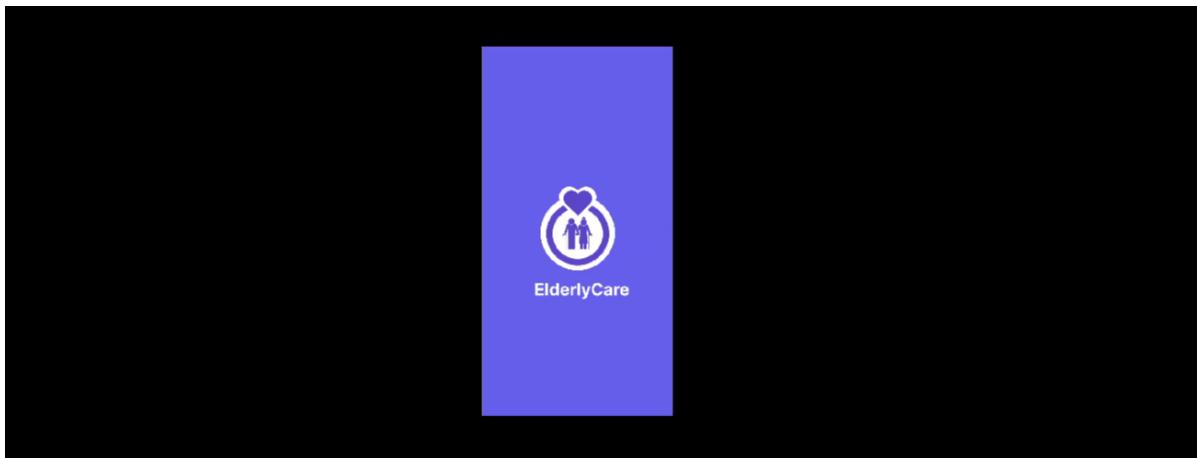
User Goal Como usuario quiero editar información personal .



5.5. Applications Prototyping

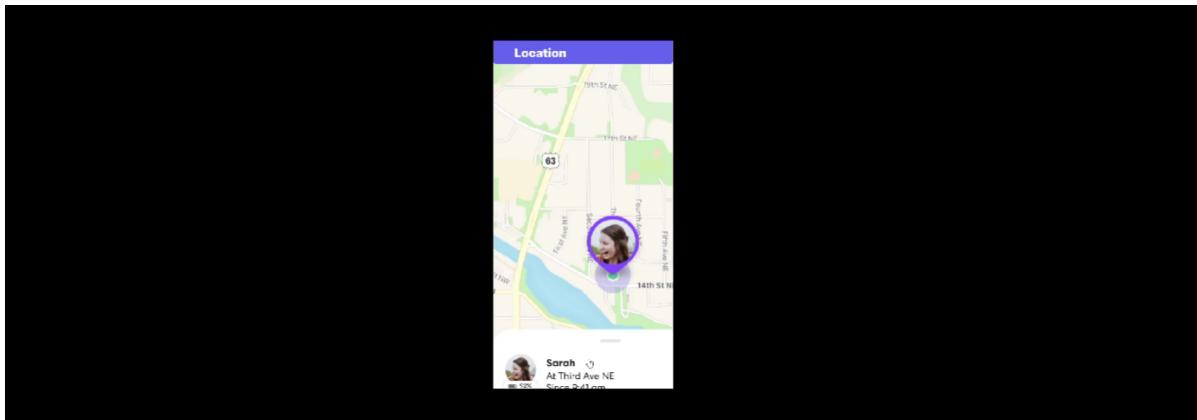
Prototype Mobile Application

User Goal 1 : Verificar ritmo cardiaco



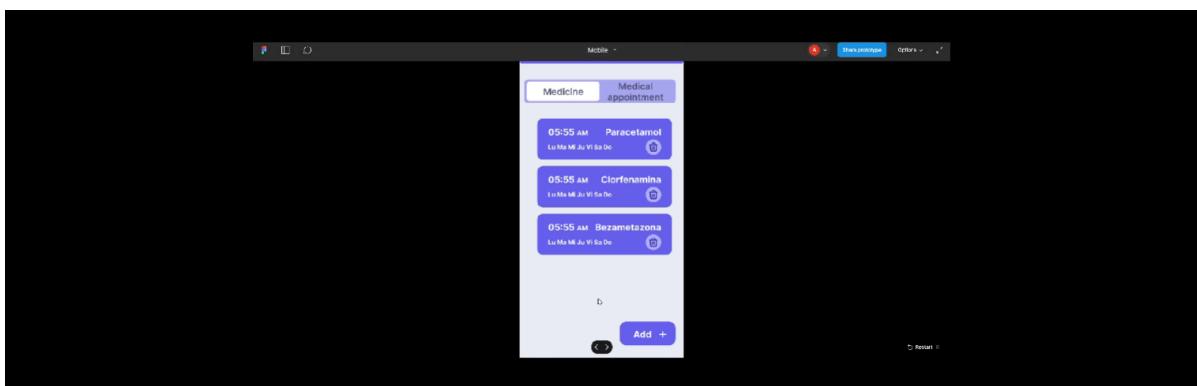
<https://tinyurl.com/4w5vfwh>

User Goal 2 : Ver localización del adulto mayor



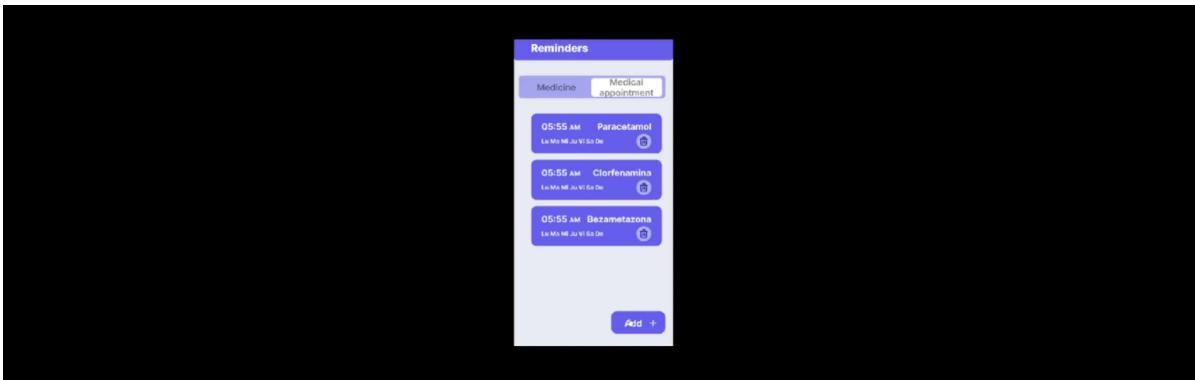
<https://tinyurl.com/5x259srr>

User Goal 3 : Añadir un recordatorio de medicamento



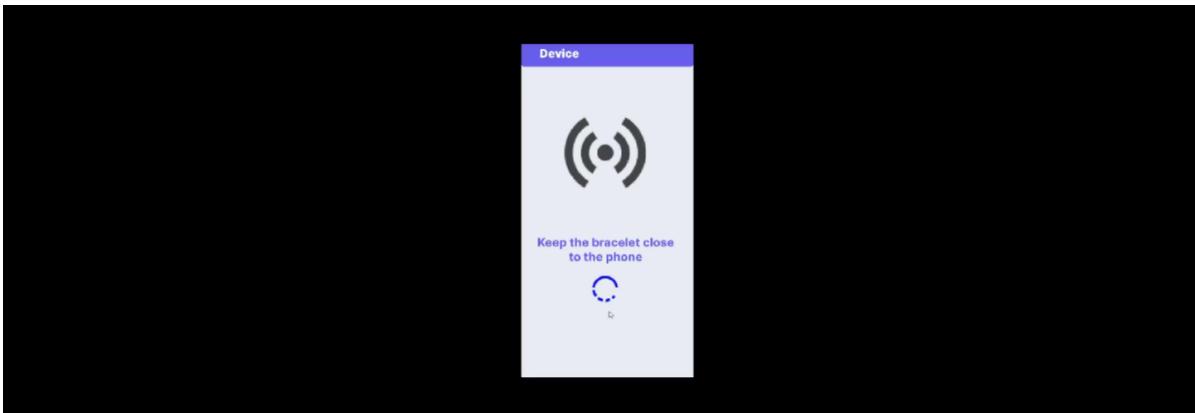
<https://tinyurl.com/5n977ufv>

User Goal 4 : Añadir un recordatorio de cita médica



<https://tinyurl.com/9uywjux7>

User Goal 5 : Connección con el dispositivo



<https://tinyurl.com/bdzfrurf>

Capítulo VI: Product Implementation, Validation & Deployment.

6.1. Software Configuration Management.

6.1.1. Software Development Environment Configuration.

Project Management

Se emplearon herramientas de software que permiten la comunicación en tiempo real y la edición rápida y compartida, lo que facilitó el trabajo eficiente. Algunas de las herramientas utilizadas fueron los servicios de Google (Drive, Documents, Meet) y Microsoft Outlook. Para el registro de versiones y la creación de repositorios se utilizó GitHub, una plataforma que permite registrar de manera ordenada cada uno de los commits realizados y Git una herramienta que permite el control de versiones.



Product UX/UI Design

Se utilizó Miro y UXPressia para el desarrollo de los segmentos objetivos y sus mapeos, así como para los As-Is y To-Be Scenario Maps. Para los mockups, wireframes, wireflows y el prototipo de la aplicación web se empleó Figma.

Software Development

Para el desarrollo del software se utilizó Visual Studio Code, HTML, CSS, Bootstrap y Javascript. Visual Studio Code es un software que admite muchos lenguajes de programación, incluyendo HTML y CSS, y fue utilizado principalmente para el Landing Page. HTML se utilizó para el desarrollo de la estructura de las páginas web, CSS para el diseño y presentación, Bootstrap para crear interfaces más limpias y responsive, y Javascript para implementar la interactividad dinámica y animaciones en el Landing Page.



También se está desarrollando la aplicación móvil empleando el framework Flutter, la cual es multiplataforma. Sin embargo, no se

utiliza Flutter solo por su responsiveness, sino que se eligió por el uso de distintos componentes que permite darle una estética más personalizado. El lenguaje en uso para el desarrollo de la aplicación móvil es Dart.



Asimismo, se utilizó Vue para el desarrollo de la aplicación web, un framework progresivo de JavaScript que permite crear interfaces de usuario interactivas y dinámicas.



Para el desarrollo del backend se utilizó Node.js, un entorno de ejecución de JavaScript que permite ejecutar código JavaScript en el servidor.



Software Testing

Para probar el Landing Page se utilizó la extensión LiveShare de Visual Studio Code, que permite crear un localhost para ver en tiempo real los cambios realizados. Para los test de aceptación se utilizó el lenguaje Gherkin y se subió al repositorio mencionado anteriormente.

Software Deployment

Para desplegar la Landing Page, al ser una página de contenido estático que no necesita muchas actualizaciones, se utilizó GitHub Pages, que es gratuito y permite actualizar el contenido cuando sea necesario.

Software Documentation

La documentación del software se realizó mediante comentarios en los archivos HTML, ya que al utilizar HTML para el desarrollo del Landing Page, un lenguaje de marcado, no era necesario crear diagramas de clases u otros tipos de documentación.

6.1.2. Source Code Management.

Para mantener el orden y evitar conflictos o superposiciones de información, los proyectos se trabajaron en una organización de GitHub y dentro de esta se encuentran los diferentes repositorios para cada proyecto cuyos enlaces de los repositorios son los siguientes:

1. Repositorio para el landing page: <https://github.com/OneUp-WS71/landign-page>
2. Repositorio de la aplicación web: <https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications>
3. Repositorio de la aplicación móvil: <https://github.com/OneUp-WS71/Mobile-applications>
4. Repositorio del backend: <https://github.com/OneUp-WS71/web-services>

Se utilizará GitFlow para la administración de versiones del proyecto, en concreto se hará uso de las ramas main, develop and feature.

- Para cada commit que se realice, ya sea para el landing page o los archivos .feature, se utilizará el formato de mensaje "Conventional Commits" para ayudar a reconocer mejor lo que se hizo en los commits y de esta forma conocer mejor el estado del proyecto.
- Cada repositorio de código tendrá sus respectivas ramas tal como lo describe Vincent Driessen, donde estará presente la rama Main (que almacenará las versiones estables y finales), Develop (donde se irán integrando los cambios implementados por cada feature y estará en constante actualización).
- Además, para la creación de ramas feature se utilizará el formato, feature/< user story / technical story> y para los commits se utilizará el siguiente formato para realizar los commits: < type>[optional scope]< optional sticker>: < description> [optional body] [optional footer(s)]

6.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.

A continuación, se mostrarán las pautas, convenciones, estilo y principios que se utilizarán para cada uno de los lenguajes de se emplearán en la creacion y desarrollo de nuestra aplicación. La práctica de este conjunto de reglas es de suma importancia, ya que estas tienen el propósito de conservar la calidad estructural del software, dar una mayor legibilidad al código fuente y facilitar el mantenimiento del código.

HTML:

- Declarar siempre el tipo de documento con <!DOCTYPE html>.
- Utilizar nombres de etiquetas y atributos en minúscula.
- Cerrar todas las etiquetas.
- Siempre utilizar comillas para los valores de los atributos.
- Especificar los atributos alt, width y height para las imágenes.
- No omitir la etiqueta <title> ni los metadatos (<meta>).

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Example Page</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="description" content="This is an example page">
</head>
<body>
    
</body>
</html>
```

CSS:

- Usar nombres de clases generales y descriptivos.
- Utilizar nombres de clase cortos y concisos.
- Separar palabras en nombres de clase con guiones.
- Evitar los selectores de ID.
- Usar propiedades abreviadas cuando sea posible.

JavaScript:

- Usar nombres cortos y descriptivos para variables, funciones, etc.
- Evitar el uso de variables globales (var).
- Comentar líneas de código complejas para facilitar la comprensión.
- Utilizar notaciones simples y comprensibles.

```
// Declaración de variables
let nombreUsuario = "Juan";

// Definición de función
function saludar() {
    return "Hola, " + nombreUsuario + "!";
}

// Uso de función
console.log(saludar());
```

Dart:

- Usar nombres de clases, métodos y variables en minúsculas.
- Utilizar nombres de clases en singular y en mayúscula.
- Utilizar nombres de métodos y variables en minúscula.
- Utilizar nombres de métodos en camelCase.
- Utilizar nombres de variables en minúscula y separados por guiones bajos.

```
// Declaración de variable utilizando camelCase
String nombreUsuario = 'Juan';

// Definición de función utilizando camelCase
```

```

void saludar() {
    print('Hola, $nombreUsuario!');
}

```

Vue:

- Usar nombres de componentes en singular y en mayúscula.
- Utilizar nombres de métodos y variables en minúscula.
- Seguir las convenciones de Vue.js para la estructura del proyecto, como el uso de componentes y la organización del código. Por ejemplo, dividir la interfaz de usuario en componentes reutilizables y mantener una estructura de carpetas lógica para los archivos de componentes.
- Utilizar la sintaxis de Vue.js de manera consistente en los archivos de componentes. Por ejemplo, utilizar la notación v-bind para enlazar atributos y v-on para manejar eventos.

```

<!-- Ejemplo de componente Vue -->
<template>
  <div>
    <p>{{ mensaje }}</p>
    <button @click="cambiarMensaje">Cambiar Mensaje</button>
  </div>
</template>

<script>
export default {
  data() {
    return {
      mensaje: 'Hola Mundo!'
    };
  },
  methods: {
    cambiarMensaje() {
      this.mensaje = '¡Hola Vue!';
    }
  }
};
</script>

```

Node.js:

- Usar nombres de variables y funciones en minúsculas.
- Utilizar nombres descriptivos y significativos para las variables y funciones.
- Seguir las convenciones de Node.js para la estructura del proyecto, como el uso de módulos y la organización del código. Por ejemplo, dividir la lógica de la aplicación en módulos reutilizables y mantener una estructura de carpetas lógica para los archivos de módulos.
- Utilizar módulos npm y gestionar las dependencias de manera adecuada. Por ejemplo, especificar las dependencias en un archivo package.json y utilizar herramientas como npm o yarn para instalar y gestionar paquetes.

```

proyecto-node/
|
+-- src/
|   +-- index.js
|   +-- controllers/
|       +-- usuarioController.js
|   +-- models/
|       +-- usuarioModel.js
|   +-- routes/
|       +-- usuarioRoutes.js
|

```

```
└── package.json
└── README.md
```

Spring:

Se siguieron las convenciones y guías de estilo de código de la documentación oficial de Spring Boot y se destaca lo siguiente:

- Uso de Anotaciones: Utilizar anotaciones como @Controller, @Service, @Repository y @Component para marcar clases y componentes específicos de Spring.
- Convención de Paquetes: Organizar los archivos y clases en carpetas que representen la estructura lógica de la aplicación, como controladores, servicios, repositorios, etc.
- Convención de Nombres en Bases de Datos: Utilizar la convención de nombres en bases de datos como snake_case para nombres de tablas y columnas. Spring Boot se encargará de mapear estos nombres a objetos Java.
- Uso de Spring Data JPA: Emplear Spring Data JPA para simplificar la interacción con la capa de persistencia y bases de datos.
- Uso de Inyección de Dependencias: Aplicar la inyección de dependencias utilizando el constructor de las clases.
- Uso de @RestController: Usar la anotación @RestController para marcar controladores que devuelven datos en formato JSON.
- Seguridad con Spring Security: Implementar la seguridad en la aplicación utilizando Spring Security para autenticación y autorización.

Java:

- Seguir las convenciones de nomenclatura de Java para nombres de variables, clases, métodos y paquetes. Por ejemplo, utilizar camelCase para nombres de variables y métodos, UpperCamelCase para nombres de clases, y utilizar nombres descriptivos que reflejen el propósito de la entidad.
- Utilizar comentarios Javadoc para documentar clases y métodos públicos. Esto es fundamental para proporcionar una descripción clara de la funcionalidad de las clases y métodos, así como para generar documentación automáticamente.
- Organizar el código en paquetes lógicos y utilizar la convención de nombres de paquetes de dominio invertido para evitar conflictos de nombres. Por ejemplo, el nombre de paquete com.ejemplo.proyecto indica que el proyecto pertenece al dominio ejemplo.com.

```
package com.ejemplo.proyecto.modelo;

/**
 * Clase que representa un usuario en el sistema.
 */
public class Usuario {
    private String nombre;
    private int edad;

    /**
     * Constructor de la clase Usuario.
     * @param nombre El nombre del usuario.
     * @param edad La edad del usuario.
     */
    public Usuario(String nombre, int edad) {
        this.nombre = nombre;
        this.edad = edad;
    }

    /**
     * Método para obtener el nombre del usuario.
     * @return El nombre del usuario.
     */
    public String getNombre() {
        return nombre;
    }

    /**

```

```

    * Método para establecer el nombre del usuario.
    * @param nombre El nuevo nombre del usuario.
    */
public void setNombre(String nombre) {
    this.nombre = nombre;
}

/**
 * Método para obtener la edad del usuario.
 * @return La edad del usuario.
 */
public int getEdad() {
    return edad;
}

/**
 * Método para establecer la edad del usuario.
 * @param edad La nueva edad del usuario.
 */
public void setEdad(int edad) {
    this.edad = edad;
}

/**
 * Método para imprimir los datos del usuario.
 */
public void imprimirDatos() {
    System.out.println("Nombre: " + nombre);
    System.out.println("Edad: " + edad);
}
}

```

6.1.4. Software Deployment Configuration.

En este punto, se dará a conocer el proceso de despliegue de las aplicaciones, así como la configuración de los servidores y la infraestructura necesaria para su correcto funcionamiento.

Landing Page:

Para desplegar la Landing Page, se utilizó GitHub Pages, una plataforma gratuita que permite alojar sitios web estáticos directamente desde un repositorio de GitHub. El proceso de despliegue fue el siguiente:

1. Crear un repositorio en GitHub con el código de la Landing Page.
 2. Acceder a la configuración del repositorio y habilitar GitHub Pages.

 3. Seleccionar la rama y la carpeta de origen del sitio web.
 4. Guardar la configuración y obtener la URL del sitio web desplegado.
 5. Finalmente, acceder a la URL del sitio web para verificar que se haya desplegado correctamente.

- Enlace de la Landing Page desplegada: <https://oneup-ws71.github.io/landign-page/>

FrontEnd:

Para el despliegue de la aplicación se ha usado los servicios que ofrecen Netlify una plataforma de alojamiento web que ofrece integración continua y despliegue automático desde repositorios de Git. El proceso de despliegue fue el siguiente:

- Preparación del Repositorio:
Asegúrarse que la página web esté almacenada en un repositorio Git, como GitHub, GitLab.
- Crear una Cuenta en Netlify:
Registrarse en la plataforma.

- Conectar el Repositorio:
Inicia sesión en Netlify y ve al panel de control.
Hacer clic en el botón "New site from Git" (Nuevo sitio desde Git).
Selecciona tu proveedor de servicios de alojamiento de Git (por ejemplo, GitHub) y autoriza la conexión con tu cuenta.
Seleccionar el repositorio que contiene la página web.
![front](/assets/netlify.png)
 - Configurar las Opciones de Despliegue:
Netlify detectará automáticamente la configuración de tu proyecto. Si necesitas ajustes adicionales, como la configuración del directorio de compilación, puedes establecerlos en la sección de configuración de tu sitio.
- 
- Despliegue Automático:
Activa la opción de "Deploy site" (Desplegar sitio) para habilitar el despliegue automático cada vez que realices cambios en tu repositorio.
 - Verificar el Despliegue:
Una vez que se complete el despliegue, Netlify te proporcionará una URL única para acceder a tu página web.

BackEnd:

Para el despliegue del backend se ha utilizado los servicios de Railway, una plataforma de alojamiento de aplicaciones web que permite desplegar aplicaciones de Node.js, Python, Ruby, Java, PHP, Go y Docker. El proceso de despliegue fue el siguiente:

- Preparación del Repositorio:
Asegúrarse de que el backend esté almacenado en un repositorio Git, como GitHub, GitLab.
 - Crear una Cuenta en Railway:
Registrarse en la plataforma.
 - Crear un Nuevo Proyecto:
Inicia sesión en Railway y ve al panel de control.
Crea un nuevo proyecto y selecciona "Backend" como tipo de proyecto.
Conectar el Repositorio:
Selecciona tu proveedor de servicios de alojamiento de Git (por ejemplo, GitHub) y autoriza la conexión con tu cuenta.
Selecciona el repositorio que contiene tu backend.
- 
- Configurar el Entorno:
Railway detectará automáticamente el tipo de backend que estás utilizando y configurará el entorno según sea necesario.
Si tu backend necesita variables de entorno específicas, como claves API o configuraciones de base de datos, puedes establecerlas en la sección de configuración de tu proyecto.
- 
- Despliegue Automático:
Activar la opción de "Auto Deploy" (Despliegue Automático) para habilitar el despliegue automático cada vez que realices cambios en tu repositorio.
 - Verificar el Despliegue:
Una vez que se complete el despliegue, Railway te proporcionará una URL única para acceder a tu backend.

6.2. Landing Page, Services & Applications Implementation.

6.2.1. Sprint 1

6.2.1.1. Sprint Planning 1.

Para este primer sprint operaremos por presentar el Landing Page, el cual es la primera impresión que tendrán los usuarios al visitar el sitio web. El Landing Page es una página web estática que contiene información relevante sobre el proyecto, como la descripción del servicio, las características principales, los beneficios, el equipo de desarrollo y los datos de contacto. El objetivo principal de este sprint es desarrollar y desplegar el Landing Page para que los usuarios puedan conocer más sobre el proyecto y contactar al equipo de desarrollo si es necesario.

Sprint #	Sprint 1
Sprint Planning Background	

Sprint #	Sprint 1
Date	01-05-2024
Time	22:00
Location	Lima, Perú- Reunión realizada mediante Discord
Prepared By	Liberato Susanibar, Piero
Attendees (to planning meeting)	Farro Caballero, Alfredo / Orosco Orcotuma, Cristhian / Nuñez Martinez, Anthony / Llatas Flores, Enrique

Sprint Goal & User Stories

Sprint n Goal	Desarrollo, despliegue del Landing Page y documentación del informe funcional
Sprint n Velocity	11
Sum of Story Points	11 story points

6.2.1.2. Sprint Backlog 1.

Para este sprint, tuvimos como objetivo implementar el diseño de nuestra aplicación web, backend, así como la creación del landing page mediante el uso de HTML, CSS y JavaScript y como framework Bootstrap. A continuación, se presentan las historias de usuario y sus respectivos puntos de historia:

Sprint #		Sprint 1		Description	Estimation (Hours)	Assigned To	Status (To-do / InProcess / ToReview / Done)
User Story	Work-Item / Task	Id	Title				
US10	Sección About Us	TS01	Implementación de la sección about us	Desarrollo e implementación de la barra de navegación, sección about us y estilos CSS y JS	3	Liberato Susanibar, Piero	Done
US11	Sección About the Product	TS02	Implementación de la sección about the product	Desarrollo e implementación de la Sección About the Product con estilos responsive	4	Liberato Susanibar, Piero	Done
US12	Sección Contacto	TS03	Implementación de la sección contacto	Desarrollo e implementación de la Sección Contacto con estilos responsive	2	Liberato Susanibar, Piero	Done
US13	Sección de Redes Sociales	TS04	Implementación de la sección de redes sociales	Desarrollo e implementación de la Sección de Redes Sociales con estilos responsive	3	Liberato Susanibar, Piero	Done
US01	Acceso a la cuenta (Web Application)	TS05	Implementación del login	Desarrollo e implementación del Login	4	Farro Caballero, Alfredo	Done

Sprint #	Sprint 1					
US03	Registro de cuenta (Web Application)	TS06	Implementación del register	Desarrollo e implementación del Register	5	Farro Caballero, Alfredo Done

6.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review.

En esta sección se presenta la evidencia del progreso del desarrollo de software. Se incluye detalles sobre lo que se implementó en el sprint actual, destacando algún avance significativo para la plataforma.

Application WEB

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Commit Message Body	Commit on (date)
https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications	develop	4a318a2dc6d09e2dca76daaeac4f4024ce4f1717	APP WEB V5	Conexion del front con el fake api	03/05/2024
https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications	develop	3f415160f06630e823394894bc6779f13f8edea0	APP WEB V4	Estructura del front end	02/05/2024
https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications	develop	8e5c3a38f19a7a1b99de732c2de5f3d719fc461	APP WEB V3	Diseño del front end	02/05/2024
https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications	develop	38eff473edf15c4082ea6147a1d7df78a8ebabb7	APP WEB V2	Informacion del front end	01/05/2024
https://github.com/OneUp-WS71/frontend-web-applications	develop	ac06aa5ebc3812f79fe557c56a07127f0f8942d	APP WEB V1	Creacion del front end	01/05/2024

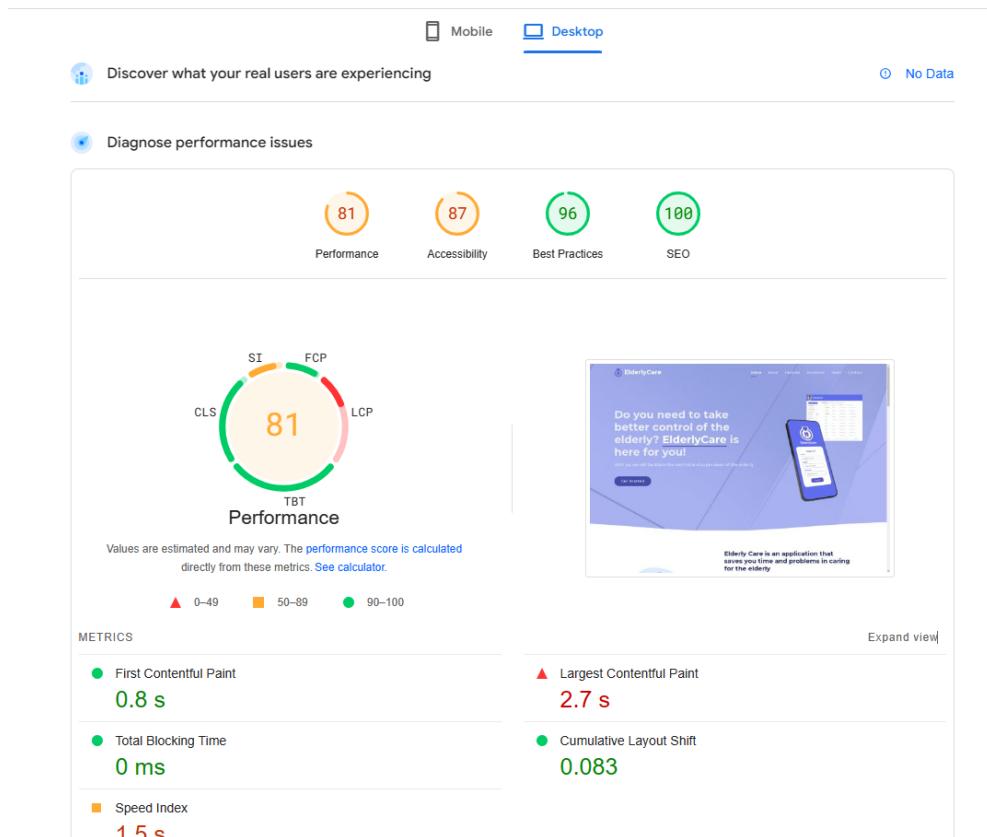
WEB SITE

Repository	Branch	Commit ID	Commit Message	Commit Message Body	Commit on (date)
https://github.com/OneUp-WS71/landign-page	develop	1d11330e380da7cfcb4bd64e4c248570d9d8b943	Fix Correction Logo	Correcion del logo	03/05/2024
https://github.com/OneUp-WS71/landign-page	develop	0710e061321158ff299d81426908e1134c18d47c	Fix ADD FINISH WEBSITE	Estructura del front end	02/05/2024

6.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review.

Aquí se proporcionará información sobre las pruebas realizadas durante el sprint. Se detallarán las pruebas funcionales, de rendimiento que se han llevado a cabo para garantizar la calidad del software. Se incluirán los resultados de estas pruebas y

cualquier corrección o mejora realizada.



Link de donde se realizo el testeo: https://pagespeed.web.dev/analysis/https-oneup-ws71-github-io-landign-page/15eeol9hre?form_factor=desktop&category=performance&category=accessibility&category=best-practices&category=seo&hl=en-US&utm_source=lh-chrome-ext

6.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review.

Esta sección se centrará en la ejecución de la aplicación durante el sprint. Se visualizará la navegación del landing page como la de la página web, de esta manera se destaca las características y funcionalidades implementadas en la aplicación.

- Landing Page:



Enlace de la navegación del landing page: https://upcedupe-my.sharepoint.com/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fu202119276_upc_edu_pe/EZTD_-0Y6wpFu2RDXbsQZvgB9MRhNIWynKjaJBZJ614rA?e=vLAKlw

- Web Application:



Enlace de la navegación de la página web: https://upcedupe-my.sharepoint.com/personal/u202119276_upc_edu_pe/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fu202119276%5Fupc%5Fedu%5Fpe%2FDocuments%2FCiclo%207%2FSoluciones%20IOT%2FTF%2FVideos%2FVideo%5FFrontEnd%2Emp4&ga=1&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2Eview%2E15614d5%2Dbb95%2D4b78%2D81f4%2D5dfcb0a715bb

6.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review.

Aquí se presentará la documentación relacionada con los EndPoints de la aplicación web, así como la descripción de cada uno de ellos. Para este primer sprint se utilizó un API falso para la aplicación.

EndPoint	Acción Implementada	Verbo	Descripción de

EndPoint	Accion Implementada	Verbo	Descripción de
https://6633c685f7d50bbd9b4aa0e7.mockapi.io/api/v1/Products	Obtener las imágenes de los usuarios en base al Api fake para la aplicación web.	Get	<pre>[{ "name": "Lucia Kuhic", "imageproduct": "https://loremflickr.com/640/480", "price": "585.00", "description": "The automobile layout consists of a front-engine design, with transaxle-type transmissions mounted at the rear of the engine and four wheel drive", "id": "1" }, { "name": "Amy Schuster", "imageproduct": "https://loremflickr.com/640/480", "price": "949.00", "description": "Carbonite web goalkeeper gloves are ergonomically designed to give easy fit", "id": "2" }]</pre>

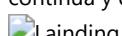
6.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review.

En esta sección se describirá el proceso de implementación del software en un entorno de producción o pruebas. Se destacarán los hitos clave alcanzados en términos de despliegue y disponibilidad de la plataforma para los usuarios finales.

Para llevar a cabo la automatización del despliegue del landing page, se utilizaron las herramientas de GitHub Pages, esta plataforma permite alojar sitios web estáticos directamente desde un repositorio de GitHub: <https://oneup-ws71.github.io/landign-page/>

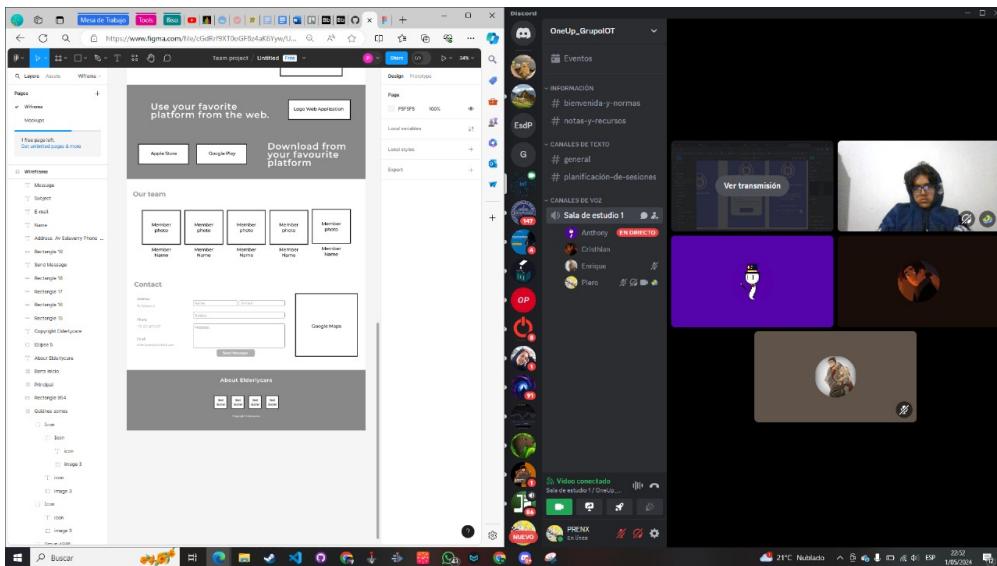


De la misma manera para el desarrollo del frontend se utilizó Netlify, una plataforma de alojamiento web que ofrece integración continua y despliegue automático desde repositorios de Git: <https://66346fd5681906a0ebc84020--one-up-app.netlify.app/>



6.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Se proporcionarán detalles sobre la colaboración y comunicación que hubo dentro del equipo de desarrollo durante el sprint. Esto incluirá la colaboración, resolución de problemas y la gestión de tareas.



6.2.2. Sprint 2

6.2.2.1. Sprint Planning 2.

6.2.2.2. Sprint Backlog 2.

6.2.2.3. Development Evidence for Sprint Review.

6.2.2.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review.

6.2.2.5. Execution Evidence for Sprint Review.

6.2.2.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review.

6.2.2.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review.

En esta sección se describirá el proceso de implementación del software en un entorno de producción o pruebas. Se destacarán los hitos clave alcanzados en términos de despliegue y disponibilidad de la plataforma para los usuarios finales.

Para llevar a cabo la automatización del despliegue del backend, se utilizaron las herramientas de Railway, a esta plataforma permite alojar sitios web estáticos directamente desde un repositorio de GitHub: <https://oneup-ws71.github.io/landing-page/>



De la misma manera para el desarrollo del frontend se utilizó Netlify, una plataforma de alojamiento web que ofrece integración continua y despliegue automático desde repositorios de Git: <https://66346fd5681906a0ebc84020--one-up-app.netlify.app/>



6.2.2.8. Team Collaboration Insights during Sprint.

6.3. Validation Interviews.

6.3.1. Diseño de Entrevistas.

6.3.2. Registro de Entrevistas.

6.3.3. Evaluaciones según heurísticas.

6.4. Video About-the-Product.

Conclusiones

Las técnicas empleadas para la formulación de proyectos DDD, como el Eventstorming y sus procesos correlativos, nos brindaron una comprensión más profunda de los posibles comportamientos requeridos por los potenciales usuarios de nuestro producto. Es esencial que todos los integrantes del equipo estén al tanto de estos cambios y de cómo influyen en la concepción y desarrollo del software. En proyectos de gran envergadura como el nuestro, es fundamental reconocer las diversas habilidades de cada miembro del equipo y asignarles tareas que se ajusten a sus talentos individuales, garantizando así un proceso fluido y sin contratiempos para todo el equipo.