

UNIVERSIDAD DON BOSCO
DISEÑO Y PROGRAMACION DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA



I AVANCE DE CATEDRA
Categoría GRUPAL

GRUPO 01T

INTEGRANTES:

Apellidos	Nombres
Cardoza de León	Sergio Alexander

Carnet
CD120928

DOCENTE:
Ing. Alexander Sigüenza

FECHA DE PRESENTACIÓN:
Miércoles, 27 de Septiembre de 2023

Índice

Introducción.....	3
El diseño UX/UI	4-13
Diagramas UML	14
Herramientas a utilizar	14-15
Presupuesto del costo de la aplicación	16
Fuentes de consulta	17

Introducción

La atención médica es de suma importancia en el Asilo de Ancianos Esperanza de Santa Ana. Sin embargo, se ha identificado un desafío significativo en la gestión de los registros de los pacientes, doctores y sus historiales de citas. Actualmente, se está utilizando una tabla de Excel para mantener estos registros, lo que lamentablemente ha resultado en la pérdida ocasional de información valiosa.

El principal problema radica en que cada doctor tiene su propio archivo en Excel, lo que a menudo conduce a la falta de completitud en el registro de las citas. En ocasiones, estos registros no se llenan adecuadamente o se extravían, lo que puede afectar la calidad de la atención brindada a los pacientes.

Por esta razón, se decidió buscar una solución más eficiente y precisa para el control de registros mediante una aplicación móvil personalizada que permita gestionar de manera efectiva la información de los pacientes, citas y médicos. Esta aplicación no solo mejorará la organización y accesibilidad de los datos, sino que también garantizará que todos los registros se mantengan actualizados y completos en todo momento.

Creo que esta iniciativa no solo mejorará la calidad de la atención médica que se brinda a los pacientes, sino que también optimizará los procesos internos y reducirá la probabilidad de errores o pérdida de información.

Diseño UX/UI

El diseño de experiencia de usuario (UX) y el diseño de interfaz de usuario (UI) son componentes esenciales en el desarrollo de una aplicación móvil. Ambos desempeñan un papel fundamental para garantizar que la aplicación sea efectiva, fácil de usar y atractiva para los usuarios.

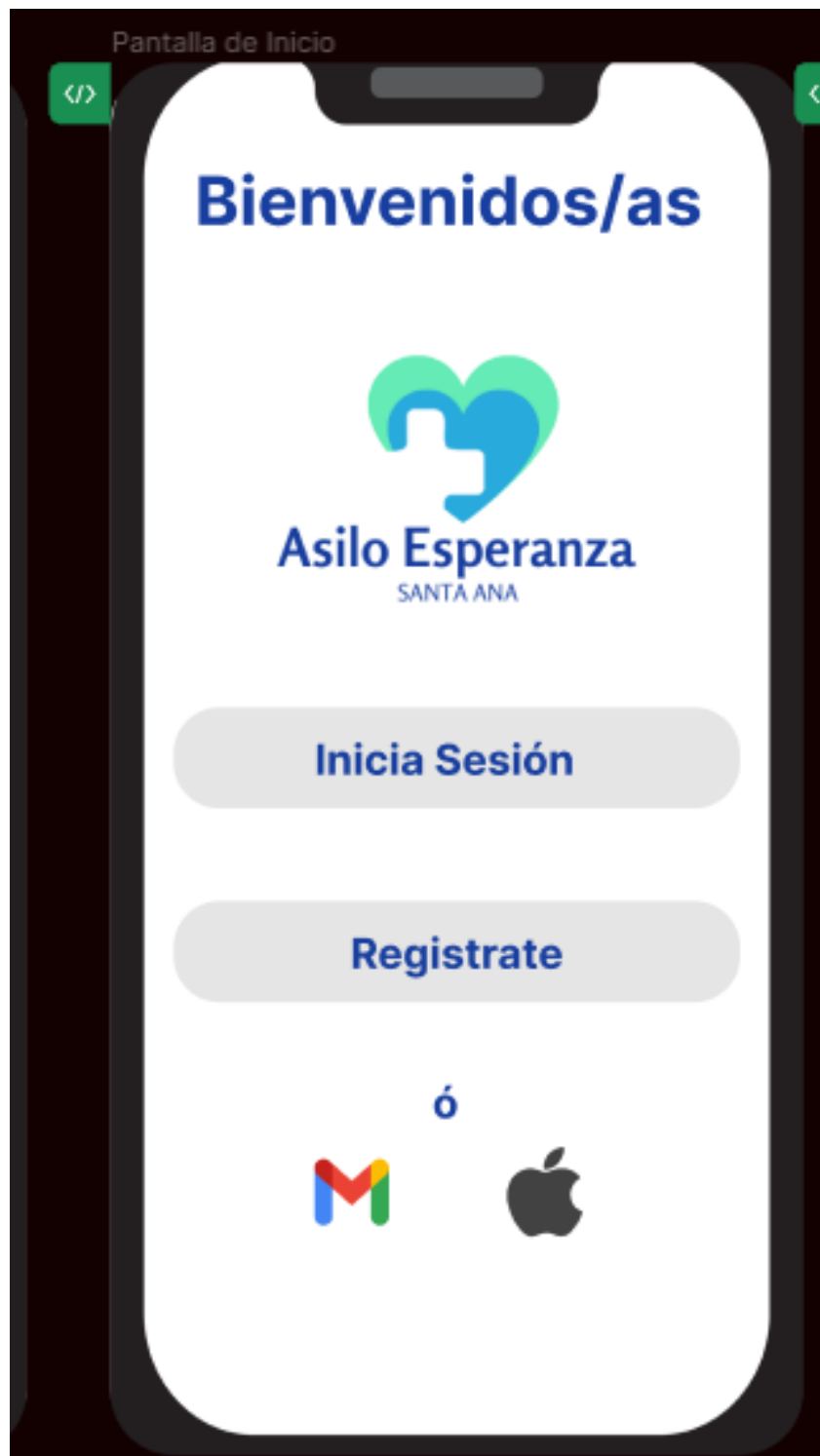
Como resumen podríamos indicar que el diseño UX se enfoca en la experiencia general del usuario al interactuar con la aplicación, asegurando que sea intuitiva y eficiente. El diseño UI se concentra en la parte visual y estética de la aplicación, creando una interfaz atractiva y coherente. Ambos aspectos son cruciales para el éxito de una aplicación móvil, ya que una buena experiencia de usuario y un diseño atractivo pueden influir en la retención de usuarios y la satisfacción del cliente.

Figma es una herramienta versátil y poderosa para crear mockups y prototipos de aplicaciones móviles. Facilita la colaboración, la creación de prototipos interactivos y la comunicación efectiva en todo el proceso de diseño. Para este proyecto se ha utilizado Figma para crear mockups.

Enlace Mockups: <https://acortar.link/VVgU9G>

- Página de inicio, está será la que pueden visualizar todos los usuarios al iniciar el aplicativo. Debido a que es una aplicación de seguimiento se debe de tener un usuario, por lo que puede iniciar sesión para ver el historial médico en el hospital, si es la primera vez, debe de registrarse





- Para poder crear un usuario con el perfil de paciente debe de ingresar el correo, el nombre completo, usuario, contraseña y otros datos más.

Registro de Usuario

</>

 **Registro de Usuario**
Asilo Esperanza
SANTIAÑO

Ingrese Nombre

Ingrese Correo Electronico

Ingrese Edad

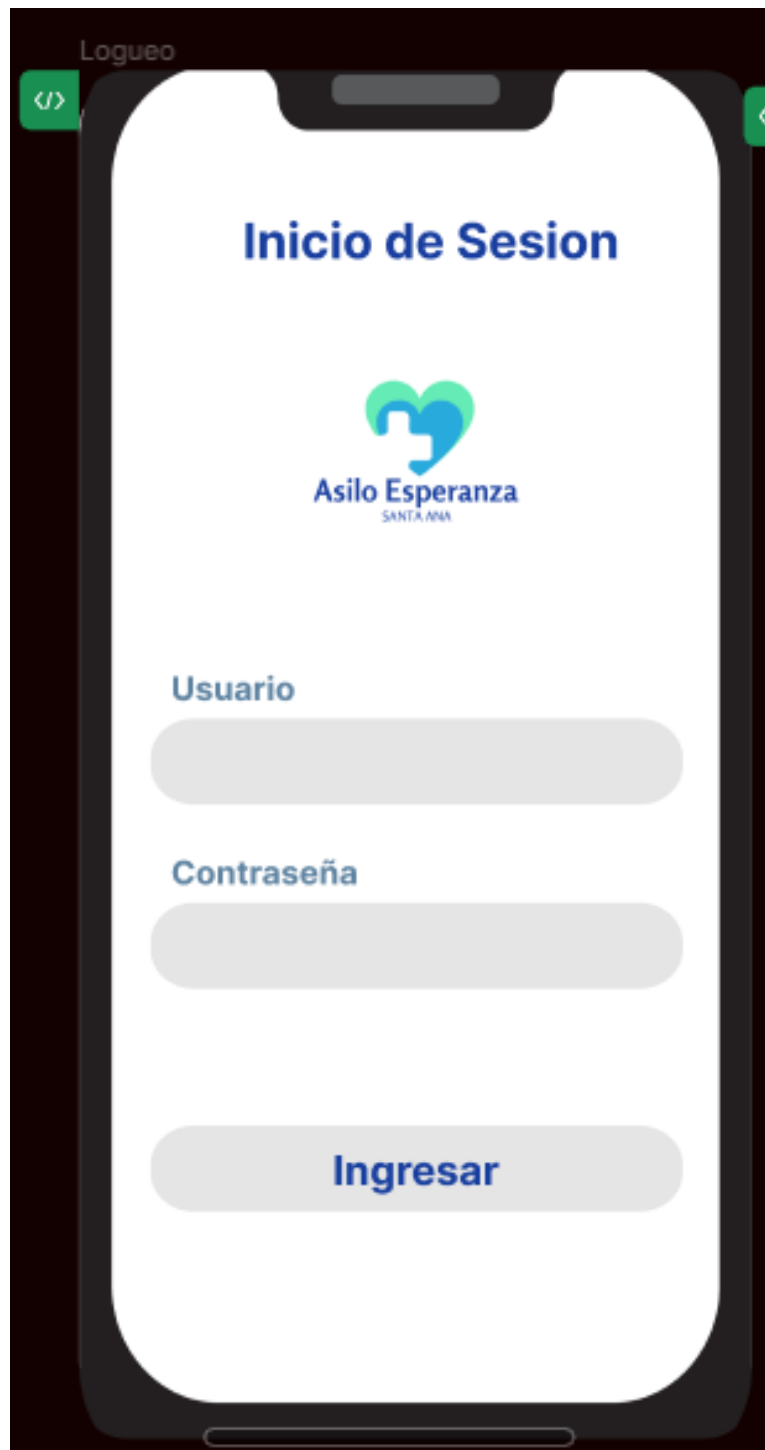
Ingrese DUI

Ingrese Direccion

Ingrese Genero

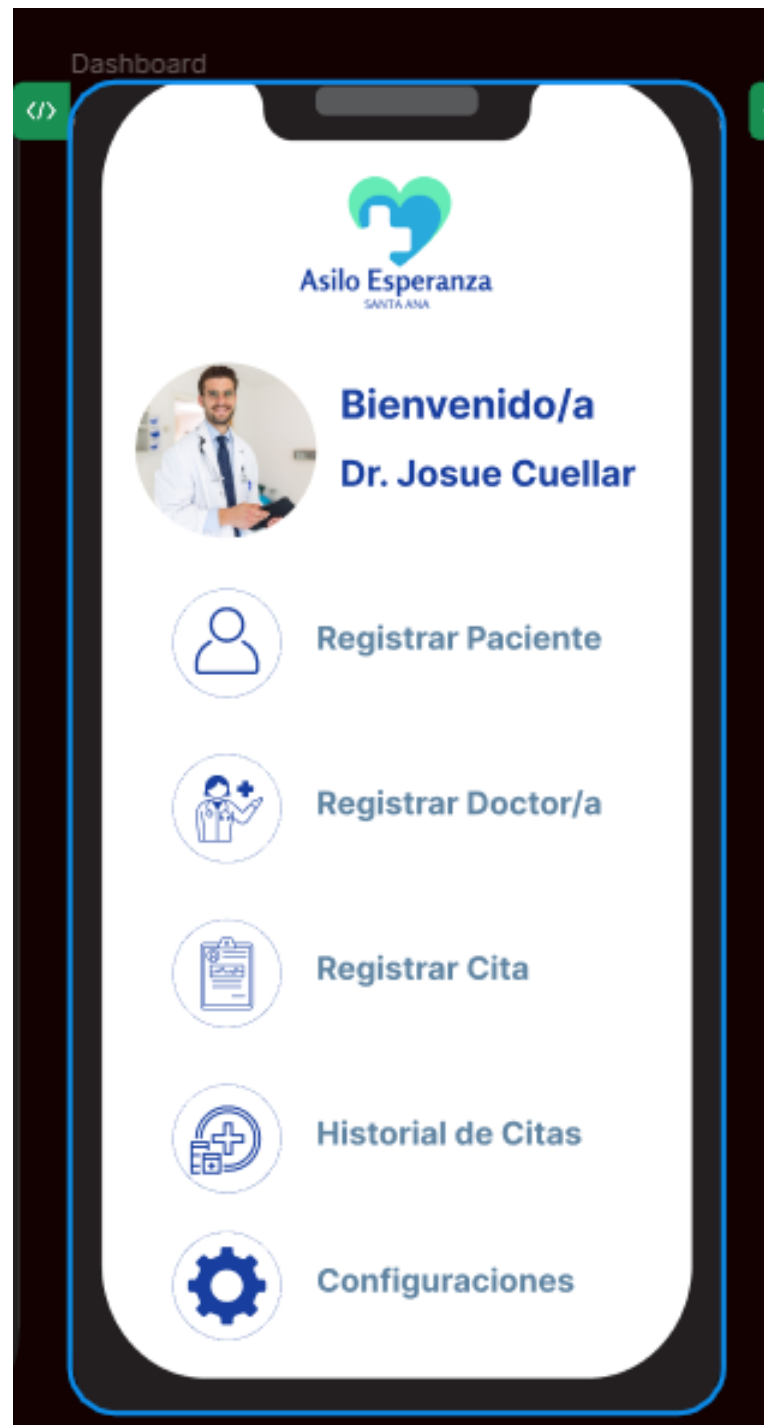
Registrar

- Los usuarios de medico deben de ser creados por el administrador, por lo que se le debe de brindar el usuario y la contraseña para poder ingresar



The image shows a mobile application interface for a login screen. At the top, the word "Logueo" is displayed in a small, light gray font. Below it, the title "Inicio de Sesion" is written in a bold, dark blue font. The logo for "Asilo Esperanza SANTA ANA" is centered, featuring a stylized heart shape in green and blue. Below the logo, there are two input fields: "Usuario" and "Contraseña", both with light gray rounded rectangular boxes. At the bottom, there is a button labeled "Ingresar" in a bold, dark blue font, set against a light gray rounded rectangular background. The entire interface is framed by a dark gray border, and there are green navigation icons on the left and right sides.

- Cuando ya se han logueado con alguno de los usuarios de clientes; ingresa a la pantalla principal por lo que puede agregar pacientes, citas, áreas, reportes.



- Creación del paciente con sus datos personales este se podrá editar o eliminar.

The image displays three mobile application screens for patient management, each with a dark header bar and a white content area. The first screen, titled 'Opciones de Paciente', features the 'Asilo Esperanza SANTA ANA' logo and a 'Registro de Pacientes' section with buttons for 'Agregar Paciente', 'Editar Paciente', and 'Eliminar Paciente'. It also includes a note about entering the DUI number to edit or delete a patient. The second screen, 'Registro Paciente', contains input fields for 'Nombre', 'Correo Electronico', 'Edad', 'Telefono', 'Genero', and 'DUI', followed by a 'Registrar' button. The third screen, 'Editar o Eliminar Paciente', has a 'Ingrese Numero de DUI' field, followed by input fields for 'Correo Electronico', 'Edad', 'Telefono', 'Genero', and 'Nombre', with 'Editar' and 'Eliminar' buttons at the bottom.

Opciones de Paciente

Registro Paciente

Editar o Eliminar Paciente

Asilo Esperanza
SANTA ANA

Registro de Pacientes

Agregar Paciente

Para Editar o Eliminar un Paciente, debe de ingresar su numero de DUI

Ingrese DUI

Editar Paciente

Eliminar Paciente

Nombre

Correo Electronico

Edad

Telefono

Genero

DUI

Registrar

Editar o Eliminar Paciente

Ingrese Numero de DUI

Correo Electronico

Edad

Telefono

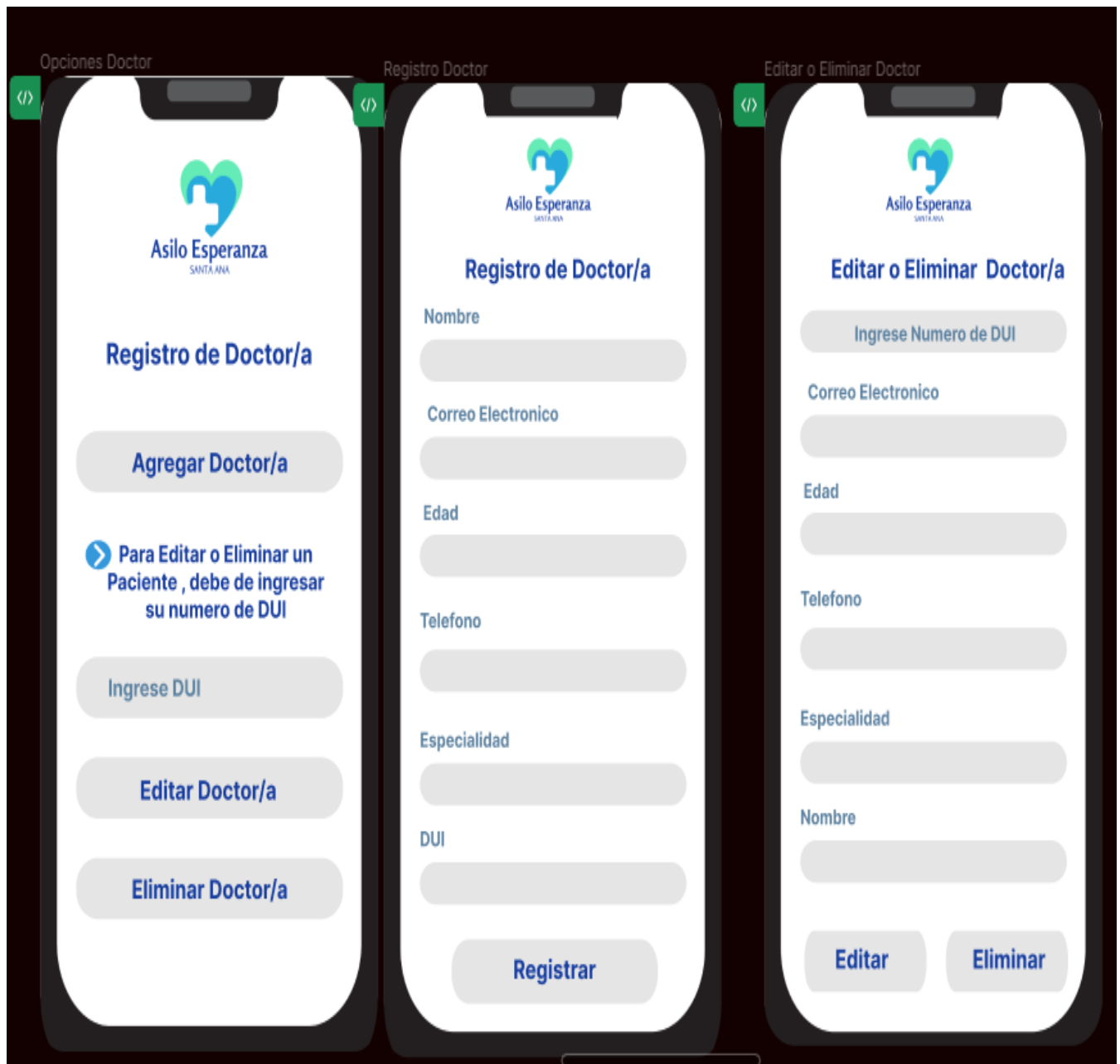
Genero

Nombre

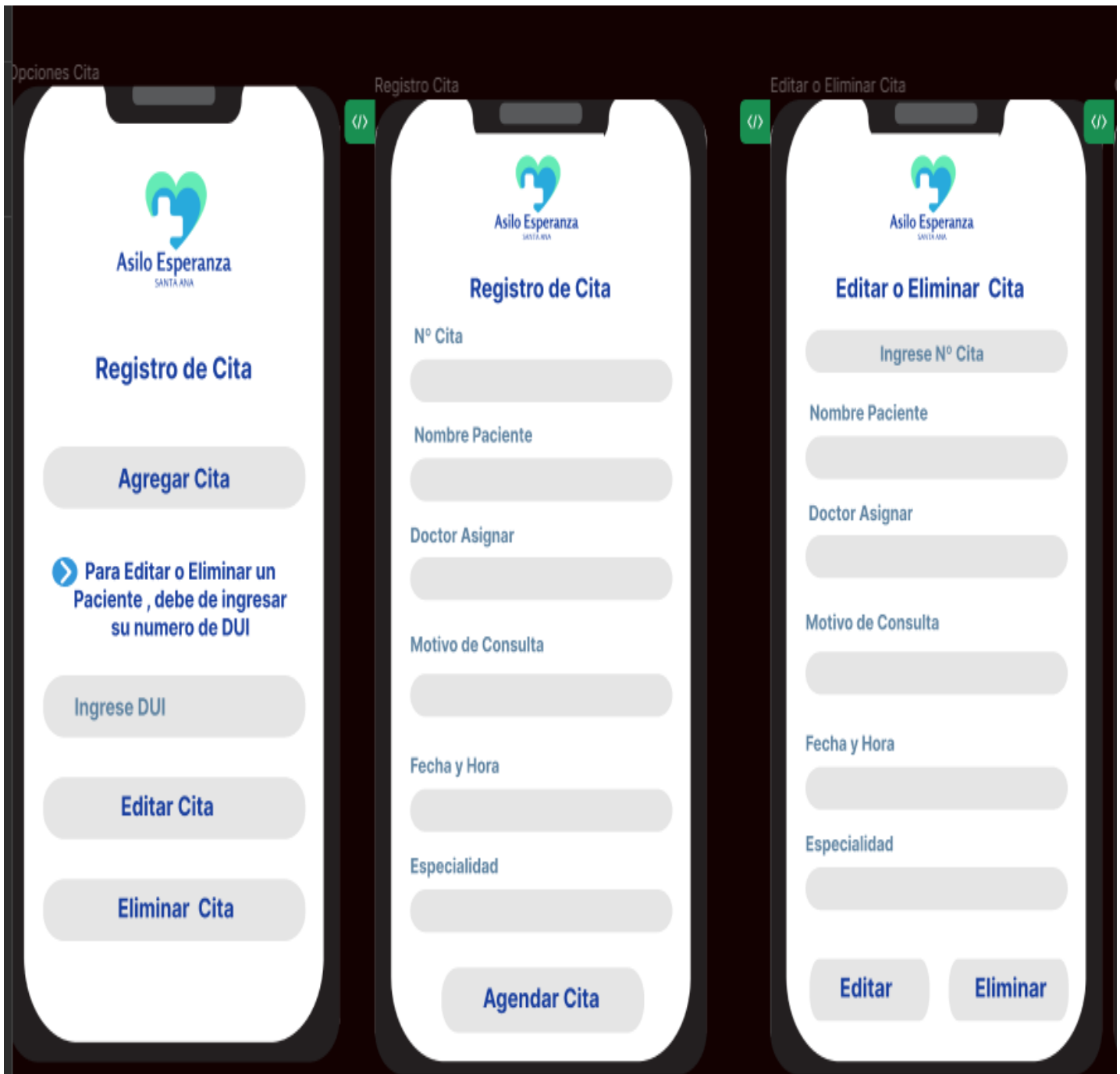
Editar

Eliminar

- Creación del doctor/a con sus datos personales este se podrá editar o eliminar.



- Creación de cita con sus datos personales estos este se podrá editar o eliminar.



- También se programará un módulo para obtener el historial de citas médicas.

Historial de Citas


Asilo Esperanza
SANTA ANA

Historial de Citas

Búsqueda por Fecha

N° Cita	Nombre Paciente	Doctor Asignar	Motivo de Consulta	Especialidad

Realizar la Búsqueda

- Como último se tendrá un módulo de configuraciones que permitirá editar datos personales de la cuenta, privacidad y seguridad.

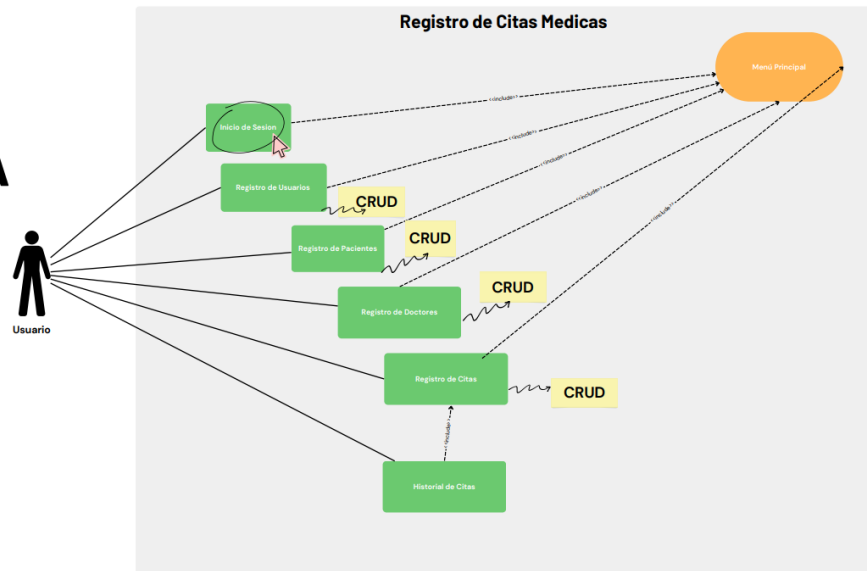


Diagramas UML

Los diagramas UML (Lenguaje de Modelado Unificado, por sus siglas en inglés) se utilizan para modelar y visualizar sistemas y procesos en el desarrollo de software y otros campos relacionados con la ingeniería de software. Estos diagramas proporcionan una representación gráfica de las estructuras y relaciones en un sistema, lo que facilita la comunicación entre equipos de desarrollo, stakeholders y diseñadores.

UML ASILO ESPERANZA

Santa Ana



Herramientas a utilizar

Las herramientas de desarrollo nos ayudan optimizar el rendimiento de las tareas diarias, y para desarrollar un software que funcione de manera eficiente, para conseguirlo, se lanzan, constantemente, nuevos lenguajes, frameworks, bibliotecas, etc.

En el proyecto que se está realizando se han ocupado las siguientes herramientas:

- (IDE): La herramienta a utilizar Eclipse y Android Studio para escribir, depurar y compilar el código
- Control de Versiones: GitHub será la plataforma que se utilizará para gestionar y mantener el control de las versiones del código fuente.
- Lenguaje de Programación: React Native.

- Diseño UX/UI : Software para diseñar la interfaz de usuario es Figma.
- Gestión de Proyectos: Plataformas para administrar tareas, seguimiento de proyectos y colaboración en equipo es Trello.
- Bases de Datos: El sistema de gestión de bases de datos que se utilizara es SQLite y Firebase.
- Herramientas de Comunicación: Google Meet.

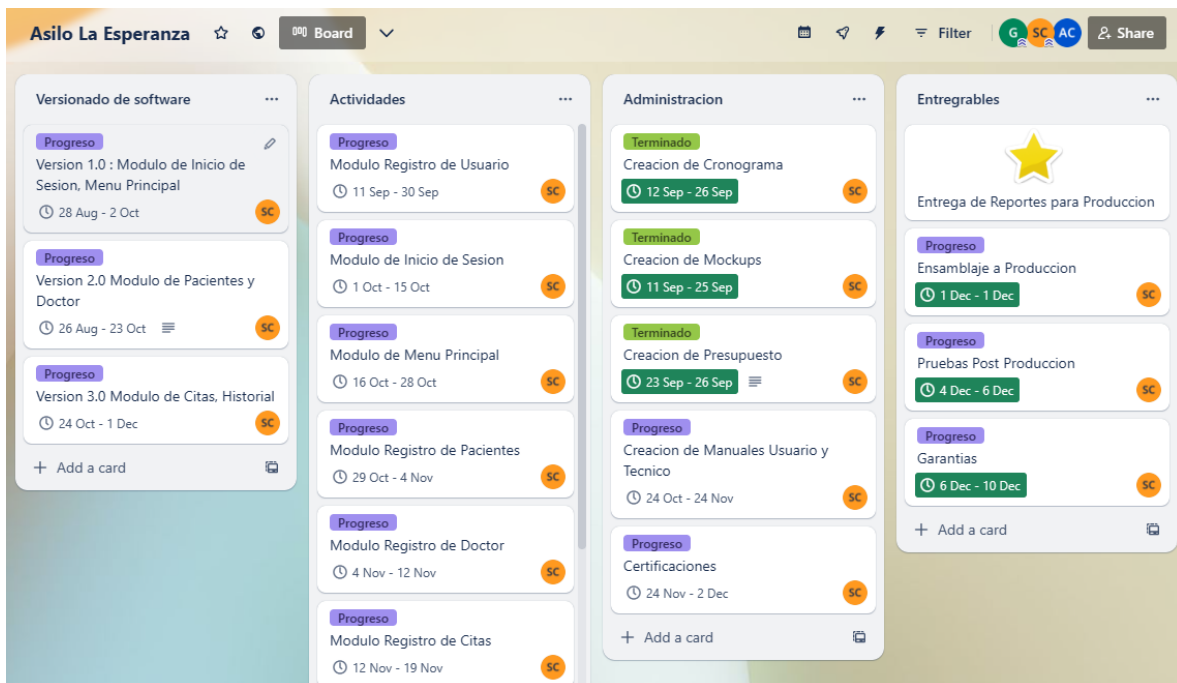
Enlaces que se ha utilizado con estas plataformas

Figma: <https://acortar.link/VVgU9G>

Github: <https://github.com/Sergiocardoza1/Proyecto-DPS.git>

Trello: <https://acortar.link/HKixuT>

Cronograma de actividades se ha realizado por medio de Trello, para más detalles puede acceder al enlace proporcionado anteriormente.



Presupuesto del costo de la aplicación

Un presupuesto para el costo de desarrollar una aplicación móvil puede variar considerablemente según las características, la complejidad y otros factores específicos del proyecto, según lo observado con la identidad se ha determinado:

Desarrollo de la Aplicación Móvil	
Desarrollo Frontend	\$ 5.000,00
Desarrollo Backend (Servidores y Bases de Datos)	\$ 2.500,00
Diseño de Interfaz de Usuario (UI/UX)	\$ 3.000,00
Pruebas y Control de Calidad	
Pruebas Funcionales y de Usabilidad	\$ 1.000,00
Publicación en Tiendas de Aplicaciones	
Costos de Publicación (App Store y Google Play)	\$ 500,00
Mantenimiento Continuo (primer año)	
Actualizaciones y Correcciones de Errores	\$ 1.000,00
Marketing y Promoción	
Campañas de Lanzamiento y Publicidad en Redes Sociales	\$ 2.000,00
Licencias y Tasas	
Licencias de Software y Herramientas de Desarrollo	\$ 1.000,00
Capacitación y Soporte	
Capacitación para el Personal	\$ 1.000,00
Soporte Técnico	\$ 1.500,00
Infraestructura	
Electricidad	\$ 1.600,00
Depreciación del Equipo	\$ 900,00
Hosting	\$ 150,00
Total	\$ 21.150,00

Licencias

- Atribución (CC BY)
- Atribución-NoComercial (CC BY-NC)
- Atribución-CompartirIgual (CC BY-SA)
- Atribución-SinDerivadas (CC BY-ND)

Fuentes de consulta

- Creative commons. (2023). Sobre las licencias. Obtenido de <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>
- GitHub. (2020). Obtenido de <https://github.com/>
- Mockup: qué es y para qué se usa. Obtenido de Imborrable: <https://imborrable.com/blog/mockup-que-es/>