

Introducción

Capítulo 1

Entorno Empresarial

En el presente capítulo se describe el entorno en el cual se desarrolló el proyecto de pasantía HxPlus Ocupacional, el cual fue realizado para la empresa Globinsoft S.A. Se presenta la historia, descripción, estructura organizacional y el cargo ocupado por el pasante dentro de la misma.

1.1 Antecedentes

Globinsoft S.A. posee en la actualidad su producto HxPlus el cual tiene como objetivo el almacenamiento de historias médicas de manera digital, usando tecnología web, para mantener su disponibilidad a cualquier hora del día y desde cualquier dispositivo con acceso a la web. Cuenta también con la opción de generar informes médicos, récipes y reposos médicos para uso de los farmacéutas y comodidad de los pacientes.

1.2 Misión

Brindar apoyo tecnológico al área médica en Venezuela, prestando servicios de calidad dentro del marco de lo estipulado por el Ministerio de Salud.

1.3 Visión

Ofrecer una plataforma integral para la gestión de consultas, historias médicas, récipes y medicamentos con alcance nacional y disponibilidad las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

1.4 Estructura organizacional

Globinsoft S.A. mantiene los siguientes departamentos:

1. Gerencia.
2. Recursos Humanos.
3. Finanzas y Contabilidad.
4. Proyectos.

En la gerencia de proyectos se ubica el ingeniero Juan Albarrán, quien a su vez tiene el papel de tutor industrial de la pasantía descrita en el presente informe. La gerencia de proyectos se divide en cada uno de los proyectos realizados por la empresa y hasta el momento de la presente redacción, se cuenta con “HxPlus” como proyecto en producción, al cual se le hace seguimiento, y soporte, y “HxPlus Ocupacional” como proyecto en desarrollo. Figura 1.1.

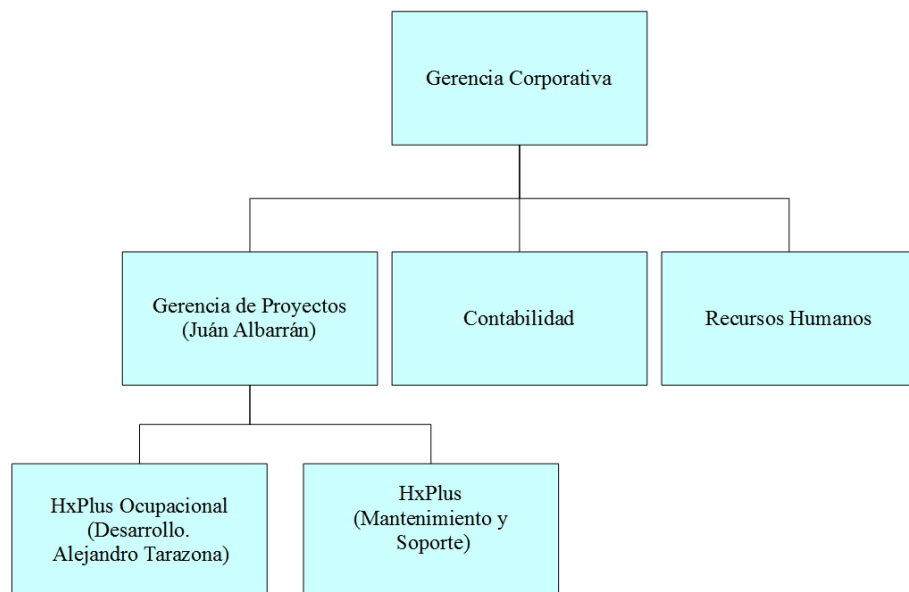


Figura 1.1: Estructura Organizacional de Globinsoft

Capítulo 2

Marco Teórico

En el presente capítulo se describen conceptos y patrones utilizados para el desarrollo del proyecto de patantía, los cuales fueron seleccionados siguiendo los criterios de usabilidad, mantenibilidad, escalabilidad y portabilidad.

2.1 Modelo Vista Controlador (MVC)

El Modelo-Vista-Controlador es un patrón de arquitectura de *software* que separa el modelo (Objetos de negocio) la vista (Interfaz con el usuario u otros sistemas) y el controlador (Manejo de la información de negocio)[1].

Específicamente, cada componente tiene una asignación independiente de los demás componentes. Estas son:

1. Modelo

- Almacenamiento de los datos.
- Estado del sistema.
- Recuperación de errores a nivel de datos.

2. Vista

- Presentación del modelo.
- Puede acceder al modelo pero no cambiar su estado.

3. Controlador

- Reaccionar a las peticiones del cliente.
- Comunicar al modelo de las acciones ejecutadas.
- Direccionar a las vistas requeridas del lado del cliente.



Figura 2.1: Representación gráfica del patrón Modelo Vista Controlador[2]

2.2 Arquitectura Orientada a Servicios

SOA por sus siglas en inglés, *Service Oriented Architecture*. Es una filosofía de desarrollo la cual actúa como una guía de diseño y facilita el mismo orientado a la escalabilidad del sistema, esto es: facilita las actualizaciones de uno o varios de los componentes MVC y minimiza el efecto que dicha actualización tiene sobre los demás.

Según Gartner[3] y González Quiroga[4], la incorporación de SOA empieza en las empresas hacia 2003, por las siguiente razones:

- La incesante presión de los negocios para la agilidad. Cuando una empresa quiere modificar sus procesos, productos o servicios, no puede permitirse el lujo de esperar por mucho tiempo. Debe ser posible cambiar la forma de aplicación de los sistemas de trabajo simplemente modificando

los componentes que ya están en uso, en lugar de comprar o codificar nuevos componentes o sistemas enteros desde cero.

- La flexibilidad de la arquitectura SOA basada en Servicios Web de apoyo a múltiples aplicaciones.
- La aceptación unánime de proveedores de los estándares de Servicios Web, especialmente de Simple Object Access Protocol (SOAP) y Web Service Description Language (WSDL)[3]

SOA se basa en capas, cada una servicios a la siguiente y sus procedimientos internos se mantienen ocultos a las demás capas. Con esto se generan APIs de acceso estandarizado y son independientes de las tecnologías utilizadas en el desarrollo.

En *Service Oriented Architecture*[5] definen SOA usando el poema de Saxe sobre los ciegos y el elefante.

”Seis ciegos de Indostan se encuentran con un elefante, cada uno describe el elefante de forma diferente porque se ve influenciado por sus propias experiencias (Ver figura 2.2)

- Quien le toca la trompa cree que es una serpiente.
- Quien le toca los colmillos cree que son lanzas.
- Quien le toca las orejas cree que son abanicos.
- Quien le toca la panza cree que es una pared.
- Quien le toca la cola cree que es una cuerda.
- Quien le toca las patas cree que son árboles.”

Se usa la analogía para ejemplificar el hecho de que haya varias definiciones diferentes de lo que es SOA en sí, porque se le ha definido como patrón de diseño o como una filosofía de desarrollo, siendo esta última la definición adoptada para el trabajo descrito en el presente informe.

También se puede usar dicha analogía para ejemplificar cómo las (potencialmente) distintas vistas pueden interactuar con el controlador y este a su vez con el modelo.

2.3 Autenticación Basada en *Tokens*

Es una forma de autenticación ligera, que va de la mano con SOA, que usa *tokens*, o fichas, cifradas para la verificación de usuarios. Estas fichas son almacenadas en el cliente y enviadas en cada una de

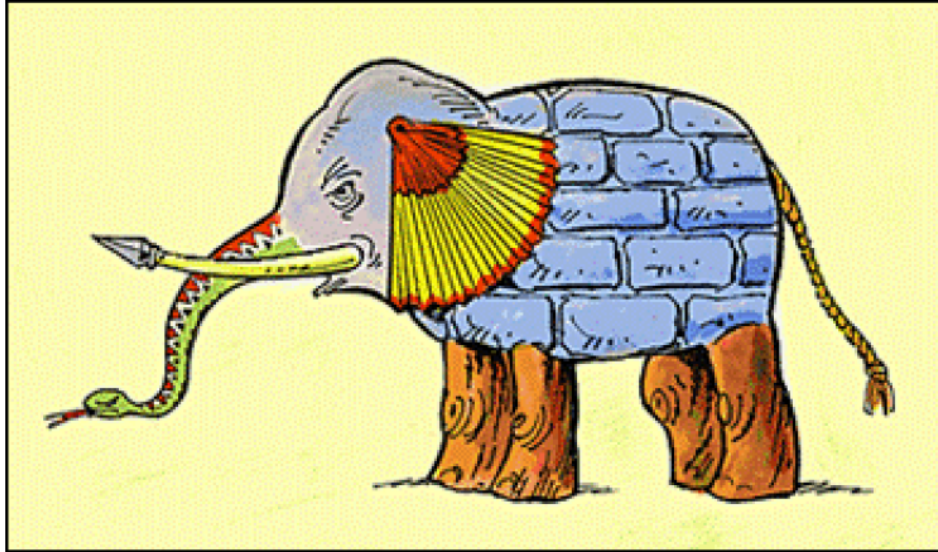


Figura 2.2: El elefante de Saxe

los *requests* que realiza el navegador, la ficha es decifrada y se verifican las credenciales del usuario en cuestión[6].

Entre los datos almacenados en las fichas pueden estar:

- Nombre de usuario.
- Fecha de autenticación.
- Fecha de caducidad de la ficha.

Estas son cifradas en el servidor bajo una clave secreta elegida por el mismo servidor y que se usa para el posterior decifrado de las fichas.

Todo esto permite que el servidor no se sobrecargue con variables de estado o de sesión por cada usuario autenticado en un momento dado y además permite la portabilidad desesada para el sistema, como muestra en la figura.

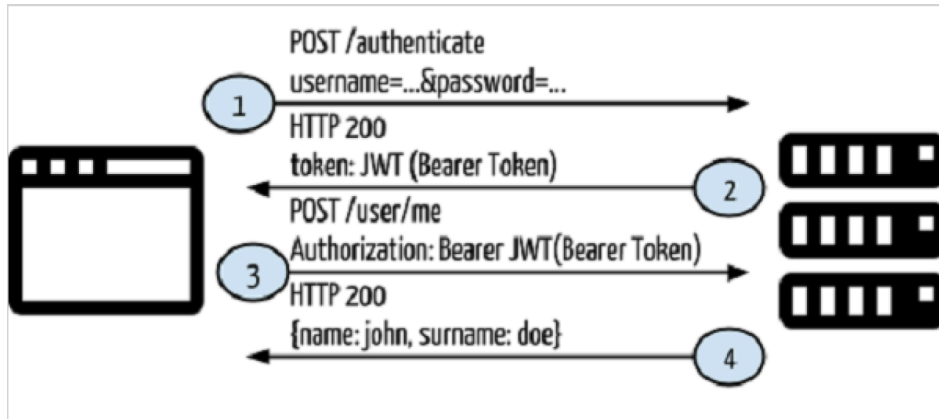


Figura 2.3: Autenticacion basada en fichas.

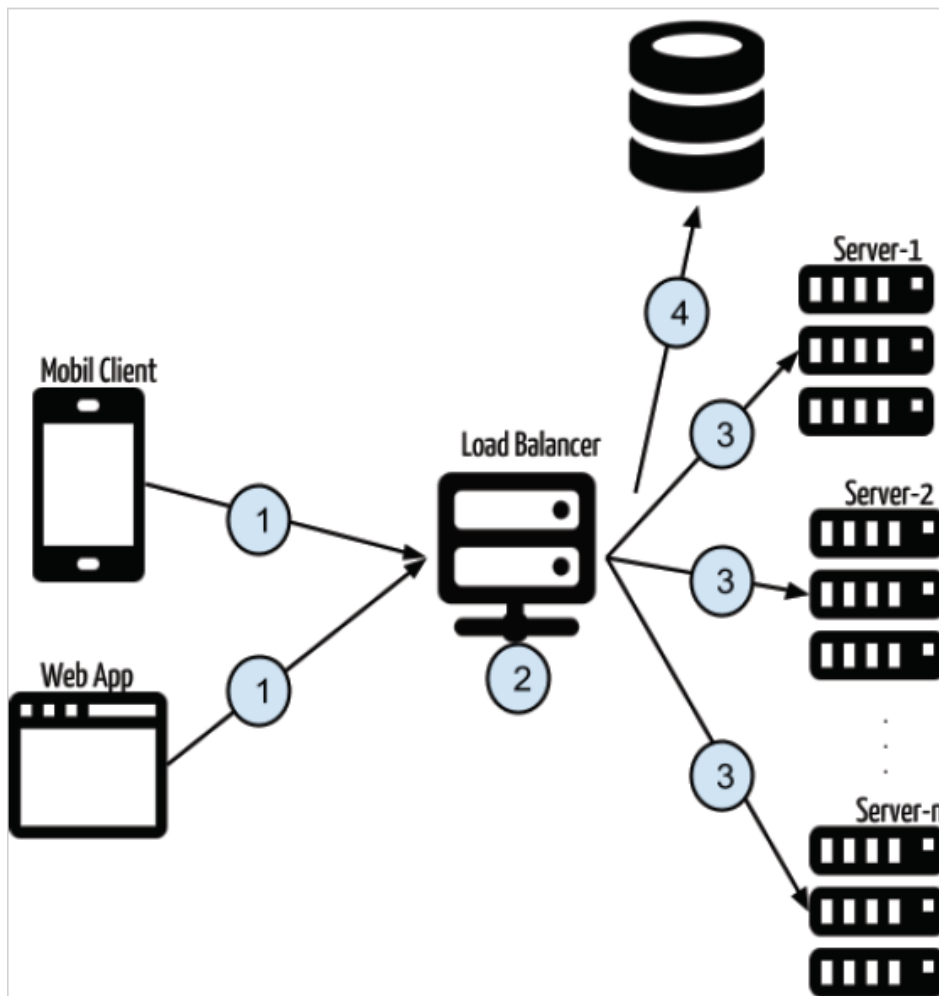


Figura 2.4: Portabilidad de la Autenticación Basada en Fichas.

Capítulo 3

Marco Metodológico

En el presente capítulo se describe la metodología usada para el desarrollo del proyecto así como sus componentes, los actores que participaron y los roles que cumplieron en el desarrollo del mismo.

Para *HxPlus Ocupacional* fue seleccionado Scrum como metodología de desarrollo a seguir. Y aunque no está estipulado por la metodología, se llevaron a cabo diagramas de casos de uso y de clases para una documentación completa del sistema.

Scrum es una metodología de gestión de proyectos ágil que utiliza uno o más equipos de trabajo, de a lo sumo 7 personas, en iteraciones de tiempo fijo, llamados *Sprints*, para la entrega de tareas o avances en el proyecto que sean funcionales y probados ¹.

Los equipos apuntan siempre a conseguir avances limpios, probados y aceptados de manera que puedan ser puestos en producción inmediatamente.

SCRUM se divide en Roles, Eventos y Artefactos tal como se describe a continuación:

3.1 Roles

3.1.1 Product Owner

Este rol representa la voz del cliente en la gestión del proyecto. Debe velar por la realización del proyecto desde la perspectiva del negocio. Se encarga de escribir las historias de usuario, las prioriza y las anexa al “Product Backlog”.

¹Con información de Jeff Sutherland[7], Pete Deemer[8] y proyectosagiles.org[9]

El Dueño de Producto es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto (Product Backlog). La gestión de dicha lista, según expresa Jeff Sutherland[7], consiste en:

- Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto.
- Ordenar los elementos en la Lista del Producto para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible.
- Optimizar el valor del trabajo desempeñado por el Equipo de Desarrollo.
- Asegurar que la Lista del Producto es visible, transparente y clara para todos, y que muestra aquello en lo que el equipo trabajará a continuación.
- Asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos de la Lista del Producto al nivel necesario.

Para el presente proyecto se designó al ingeniero Juan Albarrán como Product Owner siendo el mejor representante de los intereses de Soluciones Globinsoft S.A. y estando él familiarizado tanto con los porcesos de negocio como con el equipo de desarrollo y el proceso de desarrollo mismo.

3.1.2 Scrum Master

Es el responsable de llevar el procedimiento de gestión del proyecto según los lineamientos de Scrum. Sirve de asesoría entre ivloucrados y comprometidos en materia den organización y distribución de la información. Él dirige las reuniones y vela por su cumplimiento según las reglas de procedimiento de Scrum.

Jeff Sutherland[7] clasifica los servicios del Scrum Master en tres categorías:

1. Servicio al dueño del producto

- Asesoramiento para la gestión eficiente de la Lista del Producto (“Product Backlog”).
- Asesoramiento para la planificación del producto.

2. Servicio al equipo de desarrollo

- Apoyar en la organización del equipo.
- Eliminar los impedimentos y dificultades que limiten el progreso del equipo.
- Facilitar la organización de los eventos de Scrum según sea requerido.
- Guiar al equipo en entornos donde Scrum no haya sido del todo adoptado.

- Apoyar al equipo en dudas que surjan respecto a los eventos y artefactos de Scrum.

3. Servicio a la organización

- Liderar la adopción de Scrum como metodología de desarrollo.
- Asesorar a los empleados en el uso de Scrum y sus procedimientos.

Por su experiencia en previos proyectos, entre ellos HxPlus (antecedente de “HxPlus Ocupacional”) y su amplio conocimiento en el negocio, se le delegó tanto el puesto de “Scrum Master” en el presente proyecto al ingeniero Juan Albarrán.

3.1.3 Development Team

Es el conjunto de personas dedicadas a contruir el producto indicado por el dueño del producto. Se requieren que sean grupos lo suficientemente pequeños como para fomentar un alto nivel de independencia y autoorganización pero, a su vez, lo suficientemente grandes como para poder presentar avances significativos en cada Sprint y que potencialmente, estos avances, puedan ser puestos en producción.

Equipos pequeños, de menos de tres personas, reduce la productividad global y reduce los posibles avances en el producto. También podrían presentar limitaciones en cuando a las habilidades de los integrantes, lo cual resultaría convirtiéndose en impedimentos en el desarrollo.

Por otro lado, equipos muy grandes, de más de nueve miembros requiere demasiada coordinación entre los miembros lo cual podría significar una menor eficiencia y mayor trabajo para la organización de los avances. En otras palabras, se perdería agilidad tratando de organizar un equipo semejante.

Idealmente un equipo de desarrollo varía entre tres y siete personas. Esto mantiene un equilibrio saludable entre la cantidad de trabajo que pueden manejar y la capacidad de autoorganización del equipo.

El equipo debe ser multifuncional, debe tener las capacidades necesarias para desarrollar el producto y poder apoyarse entre sí para compensar los puntos débiles de cada individuo.

No existen roles dentro del equipo de desarrollo. A pesar que uno podría desempeñarse mejor en un área de desarrollo, no existen como tal roles. Esto es debido a que la responsabilidad del desarrollo recae sobre el equipo como un todo y sobre ningún miembro en particular, por ello tampoco existe un rol de Líder o Jefe de Proyecto.

Para HxPlus Ocupacional el equipo de desarrollo consta de un solo miembro, Alejandro Tarazona, pasante y autor del presente libro.

3.2 Eventos

Esta sección describe los eventos determinados por la metodología seleccionada y cómo fueron establecidos para la gestión del proyecto. Estos son:

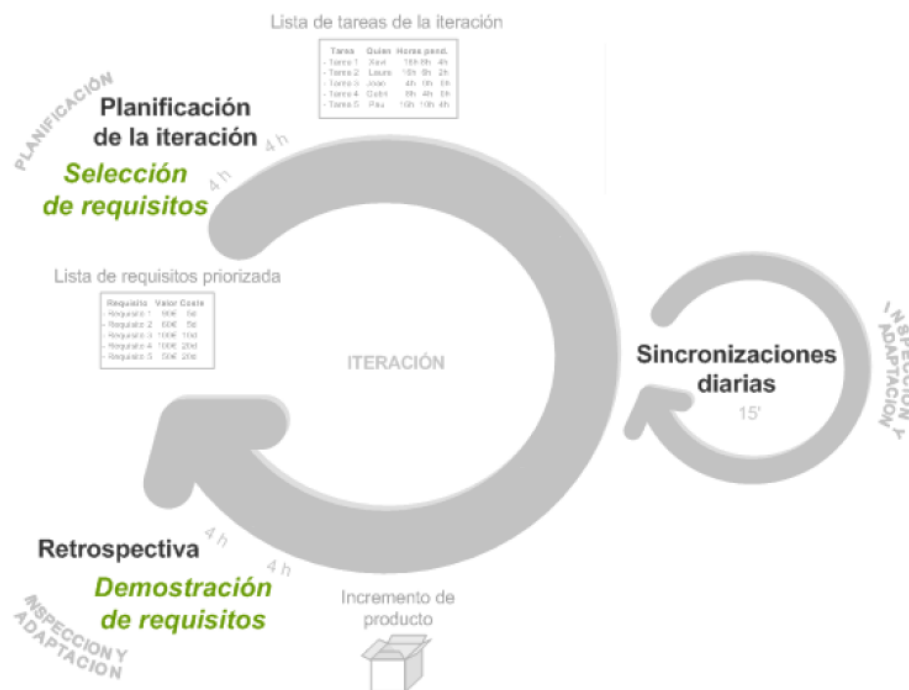


Figura 3.1: Esquema de trabajo de SCRUM

3.2.1 Sprint

Unidad mínima de desarrollo, usualmente determinada por una tarea corta o un período de tiempo pequeño, usualmente 1 o 2 semanas, nunca más de 30 días; durante el cual el equipo de desarrollo trabaja según las metas estipuladas al principio del mismo. Normalmente éstas metas no cambian durante el desarrollo del Sprint sino al final del mismo, cuando se planifica el siguiente Sprint.

Para HxPlus Ocupacional fue determinado en una semana para las primeras tareas y dos para las últimas, debido a las pruebas subyacentes y el trabajo de integración que representan.

Se llevaron a cabo 3 fases:

1. Preparación (1 Sprint)
2. Desarrollo (8 Sprints)

3. Cierre (2 Sprint)

Tal y como se describe en el capítulo 5.

3.2.2 Sprint Planning

Planificación del siguiente Sprint a realizar. El equipo de desarrollo (“Development Team”, punto 3.1.3) hace los pronósticos e indica qué puede llevar a cabo en el siguiente Sprint de lo que propone el dueño del producto (“Product Owner”, punto 3.1.1) que debe hacerse durante el Sprint. El “Scrum Master” (punto 3.1.2) está encargado de revisar cuidadosamente con el equipo las posibilidades, negociar con el dueño del producto las posibilidades de realización y establecer las metas.

Semanalmente se realizó una reunión del *Development Team* con el *Scrum Master* y *Product Owner* para evaluar el resultado del Sprint de esa semana y realizar la planificación adecuada a los logros y el desenvolvimiento en el proyecto.

3.2.3 Daily Sprint Meeting

Reuniones diarias realizadas entre el “Scrum Master” y el equipo de desarrollo para revisar los avances diarios, aclarar dudas y difundir información acerca del progreso alcanzado hasta el momento. Tiempo fijo en 15 minutos y usualmente se realizan en la mañana.

En este punto, Scrum, hace una diferenciación clave entre los elementos que están comprometidos (“*committed*”) y los que sólo están involucrados (“*involved*”) en el desarrollo del proyecto. Siendo comprometidos los equipos de desarrollo, el “Scrum Master” y el “Product Owner” e involucrados los demás departamentos de la empresa que puedan tener interés en el estado del proyecto (dpto de ventas, clientes, etc).

En este orden de ideas, durante una reunión diaria de Sprint, sólo los comprometidos tienen potestad de hablar o comentar las cosas que han sucedido. Esto se hace para lograr que, en los 15 minutos de duración de la reunión, se discutan temas que sean de suma necesidad para el desarrollo del proyecto, se ponen de manifiesto dificultades técnicas o impedimentos dentro de los equipos de desarrollo y, también, para difundir información sobre el estado del proyecto a las partes involucradas.

La responsabilidad de resolver todo impedimento manifestado en dichas reuniones recae sobre el “Scrum Master”.

Durante el proyecto se realizaron las reuniones con la presencia del Ing. Juan Jesús Albarrán para actualizar el estado del desarrollo del proyecto y aclaración de dudas por parte del pasante en cuando

a lo acaecido durante el día previo.

3.2.4 Sprint Review

Son reuniones que se realizan, como su nombre lo indica, para hacer una revisión del trabajo realizado durante el Sprint y presentar el trabajo completado a las partes involucradas. Estas reuniones no deben pasar de 4 horas de duración y todo trabajo incompleto no debe ser presentado.

Una vez mostrados los resultados del Sprint, el “Product Owner” debe realizar una evaluación de las metas cumplidas (o no) y si ha habido cambios en el contexto, deberá también realizar las adaptaciones necesarias a la planificación del proyecto.

En *HxPlus Ocupacional* se realizaaron en conjunto las reuniones de *Sprint Planning* *Sprint Review* del último Sprint finalizado con la finalidad de minimizar el tiempo de reuniones y aprovechar las disponibilidades de los comprometidos y los involucrados.

3.2.5 Sprint Retrospective

Al finalizar cada Sprint el equipo se reúne con un tiempo fijo de 4 horas para revisar sus técnicas y la forma en que han abordado el desarrollo del proyecto, discutir las impresiones referentes al Sprint superado y revisar los inconvenientes presentados.

Es deber del “Scrum Manager” revisar los inconvenientes y buscarles solución rápida para mejorar la productividad del equipo.

Debido al que el grupo de trabajo sólo consta de 1 desarrollador, se consideró inconveniente realizar reuniones de 4 horas exclusivamente para hacer la retrospectiva. En su lugar se atendieron los inconvenientes, dudas y revisiones durante las reuniones diarias y se apartó un espacio de 15 minutos de las reuniones de planificación y revisión para realizar actividades de ésta reunión.

3.3 Artefactos

Documentos realizados para llevar registro de las etapas de desarrollo del proyecto y a su vez realizar la evaluación de las mismas.

3.3.1 Product Backlog

O también “Lista de Producto”. Es una lista con todas las consideraciones necesarias de parte del dueño del producto, quien la organiza y la gestiona. Cualquier cambio a realizarse dentro de la planificación debe pasar por esta lista.

En esta lista se enumeran los deseos del cliente, se priorizan y se estima el esfuerzo requerido. Esta lista debe ser seguida por el equipo de desarrollo para dirigir sus avances.

Es una lista que hace el Dueño del Pruducto iniciando el proceso de gestión de requerimientos, sin embargo, esta lista tiene la característica de ser mutable, como los requerimientos del Dueño del Producto, y es modificada conforme sea necesario o requerido. Por eso es que Jeff Sutherland[7] dice: “Una Lista de Producto nunca está completa”.

Para ello existe el “refinamiento” de la lista del producto, el cual es el proceso de añadir detalles, granularidad y prioridad a cada uno de los requerimientos, según Jeff Sutherland[7]. Usualmente, las tareas o requerimientos que pasan a ser parte de la siguiente planificación de Sprint son las de mayor prioridad y granularidad y que, además, suele ser el caso que las actividades prioritarias son refinadas primero para así llevarlas a desarrollo lo antes posible.

En el caso de *HxPlus Ocupacional* el Dueño del producto realizó un levantamiento de requerimientos y utilizó “Trello” para la gestión de los requerimientos.

3.3.2 Sprint Backlog

O “Lista de Pendientes del Sprint”. Es una lista de objetivos del Sprint tomada de la lista de producto durante la planificación del Sprint. Puede ser uno o varios objetivos, lo suficientemente refinados como para que el equipo de desarrollo pueda entenderlos en la reunión diaria y puedan ser llevados a cabo durante el Sprint.

Según se requiera nuevo trabajo, el equipo de desarrollo lo irá añadiendo a la lista de pendientes del Sprint, ya sea por inconvenientes surgidos o problemas no tomados en cuenta o por refinamiento de los objetivos. Además, conforme el trabajo vaya siendo completado, se debe actualizar la estimación del trabajo restante. Sólo el equipo de desarrollo tiene potestad sobre la lista de pendientes del Sprint y es su forma de ver, transparentemente y en tiempo real, el estado del dearrollo de un Sprint.

Usando también las facilidades de “Trello”, el equipo de desarrollo gestionó cada Sprint a través de las listas creadas dentro de una “Pizarra” del sistema.

Capítulo 4

Marco Tecnológico

En este capítulo se presentarán las herramientas y protocolos utilizados durante el desarrollo del proyecto, ya sea para el desarrollo en sí mismo o para el apoyo en cuanto a control de versiones y gestión de tareas.

4.1 Herramientas para el desarrollo de la aplicación

En esta sección se describen las herramientas usadas en el desarrollo de la aplicación y las características que hicieron que fueran seleccionadas para tal fin.

4.1.1 Eclipse (Kepler)

Entorno Integrado de Desarrollo (IDE) basado en Java. Provee las librerías necesarias para el desarrollo, facilita la configuración del proyecto y hace uso de herramientas como Maven para la gestión de librerías que use el proyecto.

4.1.2 Java

Lenguaje de programación utilizado para el desarrollo del *backend*. Java es un lenguaje de programación imperativo orientado a objetos que facilita el desarrollo independiente de los servicios y el fácil acceso al modelo de datos permitiendo así la baja cohesión entre los componentes del sistema.

4.1.3 JSON

Por *JavaScript Object Notation*, es un formato de intercambio de datos, ligero[10] que permite una sencilla comunicación entre la vista y el controlador.

”JSON es un formato de texto que es completamente independiente del lenguaje pero utiliza convenciones que son ampliamente conocidos por los programadores de la familia de lenguajes C, incluyendo C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python, y muchos otros. Estas propiedades hacen que JSON sea un lenguaje ideal para el intercambio de datos[11].”

Fue elegido por su compatibilidad con Java y porque es independiente de la tecnología usada en la Vista, lo cual permite a su vez realizar cambios en la Vista sin afectar las funcionalidades del controlador.

4.1.4 JPA

Por “Java Persistence API”, proporciona un modelo de persistencia basado en objetos de Java planos para hacer la correspondencia con las entidades en la base de datos[12]. En la práctica, hace transparentes las consultas y acciones realizadas sobre la base de datos.

4.1.5 Angular JS

Es un *framework* o conjunto de librerías orientada a facilitar el desarrollo web de aplicaciones dinámicas. ”AngularJS le permite extender el vocabulario HTML para su aplicación”[13].

4.1.6 JavaScript

JavaScript (abreviado comúnmente ”JS”) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico[14].

Es un lenguaje de programación orientado a crear contenidos dinámicos para páginas web del lado del cliente. Tanto JSON como AngularJS, previamente mencionados, usan JavaScript en su codificación.

4.1.7 MySQL

Manejador de bases de datos, *open source*, ofrece alto rendimiento, eficiencia y seguridad en el almacenamiento y recuperación de datos[15]. Además de poseer librerías ampliamente usadas para Java las cuales ayudan al desarrollo debilmente acoplado del *back-end*.

4.1.8 SPRING

Framework para el desarrollo de aplicaciones y provee inversión de control, de código abierto para la plataforma Java. Permite integración con Hibernate, JPA y JSON[16].

4.1.9 Maven

Es un sistema centralizado para la gestión y compilado d proyectos desde una sección de control llamada “POM”[17]. Gestiona desde ahí la descarga de librerías necesarias y vínculos con las mismas.

4.1.10 Hibernate

Es un gestor de persistencia que provee una implementación de JPA para hacer correspondencias de objetos planos de Java con la base de datos[18]. Gestiona las comunicaciones a nivel de nombres de entidades y atributos con su respectiva contraparte de Java, clases con sus atributos.

4.1.11 iText

Herramienta de generación de PDF dinámicos[19]. Proporciona una serie de comandos que permiten la generación de archivos PDF usando la información enviada a través de estos.

4.2 Herramientas para el control de versiones y planificación

En la presente sección se presentan las herramientas de planificación y control de versiones usadas durante el desarrollo de la aplicación. Si bien no están vinculadas directamente al código, las mismas sirvieron de soporte para la organización del proyecto.

4.2.1 Git

Sistema de manejo de control de versiones, *open source*, que provee la capacidad de crear tanto repositorios locales como remotos, ambos pueden estar sincronizados.

4.2.2 GitHub

Servidores online de repositorios remotos para Git. Puede ser usado de manera gratuita y pública. Permite el acceso a los repositorios de manera ininterrumpida y global.

4.2.3 Trello

Herramienta diseñada para la gestión de tareas usando listas o tablas. Cuenta con una interfaz intuitiva y de fácil aprendizaje.

Capítulo 5

Desarrollo de la Aplicación

En el presente capítulo se presenta, de forma detallada, cómo fue el desarrollo del proyecto, los objetivos y actividades específicas de cada *Sprint* y finaliza con una revisión de dificultades técnicas y los resultados del proyecto.

5.1 Fase de Preparación

5.1.1 Primer Sprint

En este *sprint* se realizó las descargas de herramientas y la creación de los diagramas que serán la guía de desarrollo del sistema.

1. Objetivos

- (a) Levantar los requerimientos del producto.
- (b) Documentación de la aplicación.
- (c) Introducción al ambiente de trabajo.

2. Actividades

- Creación del *Product Backlog*
- Documentar la aplicación.
- Creación del diagrama ER-E para la base de datos de la aplicación.
- Creación de un modelo de casos de uso de la aplicación.
- Descarga de las herramientas ya mencionadas en el marco tecnológico.

5.2 Fase de Desarrollo

5.2.1 Primer Sprint: Configuración de la aplicación

En este *sprint* se configuraron Eclipse, Apache y MySQL para crear un ambiente de desarrollo adecuado para el sistema a desarrollar.

1. Objetivos

- (a) Crear y configurar el ambiente de desarrollo
- (b) Descargar y configurar las herramientas necesarias para el desarrollo
- (c) Descargar y configurar las herramientas necesarias para la gestión del proyecto

2. Actividades

- Creación de las tablas en Trello para la gestión del proyecto

Las tablas de notas usadas fueron “Pendiente”, “Impedido”, “En desarrollo” y “Terminado”; para referirse al estado actual de las tareas en cada una de las listas.

- Creación de repositorios

Se crearon los repositorios Git tanto local como remoto, para el almacenamiento de la aplicación usando Git y Github como sitio de almacenamiento para los repositorios remotos. Los repositorios están bajo los nombres de “ocupacional” y “proyectoAngular” en el url: www.github.com/atarazona89.

- Diseño de la Base de Datos

Creación del diagrama ER-E y el glosario de términos de la aplicación. Ver apéndice A.

- Descarga del *IDE* Eclipse

Para el desarrollo se utilizó Eclipse Kepler, descargado de la página oficial de Eclipse[20]

- Descargar y configurar *plugins* de Eclipse

Se realizaron los cambios necesarios en la configuración del “pom.xml” para así acceder a los repositorios de Maven que contienen las distintas librerías tanto de SPRING como de las distintas herramientas ya mencionadas. Se realizó la depuración de los archivos y la respectiva configuración adecuada al ambiente de trabajo. Esto se refiere a la configurar Eclipse para usar *SPRING* como *framework*, Hibernate y Liquibase como gestores de comunicación con la base de datos y configurar la base de datos con las credenciales de MySQL asignadas para el desarrollo del proyecto.

- Configuración de las características de *SPRING* para trabajar con anotaciones
Se realizaron los cambios dentro del archivo “occupational-servlet.xml” que permiten el uso de anotaciones para el direccionamiento interno de los procesos.
- Descargar y configurar la librería de JSON para la comunicación con el *frontend*
- Descargar y configurar las librerías de *Hibernate* para la comunicación con la base de datos
Usando Maven fueron descargadas las librerías de Hibernate que usan JPA como API para comunicarse con la base de datos. Esto, en conjunto con las anotaciones de *SPRING* facilita la creación de las diferentes consultas y acciones a realizar en la base de datos.

5.2.2 Segundo Sprint: Configuración de la aplicación

En este *sprint* se realizaron las configuraciones necesarias de las herramientas y la creación de funcionalidades básicas del lado del servidor para empezar el desarrollo del sistema.

1. Objetivos

- (a) Creación de clases, repositorios y servicios básicos.
- (b) Creación de controladores básicos.

2. Actividades

- Crear las siguientes clases para manejo de la información:
 - Usuario
 - Paciente
 - Doctor
 - Empresa
 - Centro de Costos
 - Sede
 - Departamento
 - Consulta
 - Nota de revisión (*SoapNote*, por *Subjective*, *Objective*, *Assessment*, *Plan*)
 - Diagnóstico
 - Examen
 - Consulta
 - Recípe
 - Medicamento

– Laboratorio

- Crear los repositorios

En este entorno 'repositorios' se refiere a las interfaces que usa *Hibernate* para manejar los accesos y consultas con la base de datos. Estos vienen con métodos y procedimientos estipulados por JPA.

- Crear los servicios para las clases

Los servicios están compuestos por una interfaz y su respectiva implementación por cada una de las clases mencionadas. Estos servicios se encargan de procesar la información haciendo uso de los repositorios, en caso de ser necesario, para brindar respuestas encapsuladas a los respectivos controladores.

- Crear los controladores de la aplicación

En este *Sprint* se crearon los controladores con operaciones básicas de gestión de cada una de las clases, dejando para futuros *Sprint* la tarea de modificar los mismos para cada una de las tareas, en caso de ser necesario.

5.2.3 Tercer Sprint: Autenticación y gestión de Usuarios

En este *sprint* se implementó el módulo de autenticación y las funcionalidades básicas de gestión de usuarios, dejando para el siguiente *sprint* la parte estética de dicha gestión.

1. Objetivos

- (a) Implementación de la autenticación basada en tokens.
- (b) Creación, consulta, edición y eliminación de usuarios.

2. Actividades

- Se implementó el módulo de autenticación siguiendo los parámetros de autenticación basada en *tokens*. La clave usada por el servidor fue una clave generada en tiempo de ejecución para que la misma fuera cambiante y mejorar la seguridad. Sin embargo, la clave, una vez generada se mantiene igual mientras el servidor esté en funcionamiento. Ver figura 5.1.
- Se implementó el módulo de gestión de usuarios, en el mismo, un usuario, con las credenciales adecuadas, puede crear, usuarios nuevos y se despliega una lista de los usuarios en la cual se puede elegir uno para luego poder editarlo o eliminarlo definitivamente de la base de datos. Esta última acción no es reversible por lo cual queda a consideración del *Product Owner* si quedará finalmente la funcionalidad al alcance de los usuarios. Ver figuras 5.2 y 5.3.

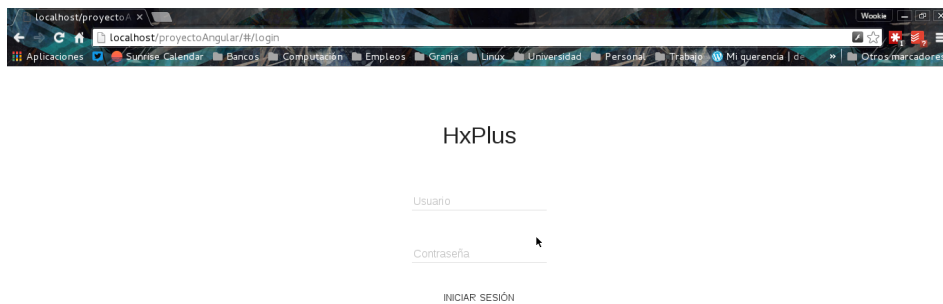


Figura 5.1: Pantalla de Autenticación de usuarios

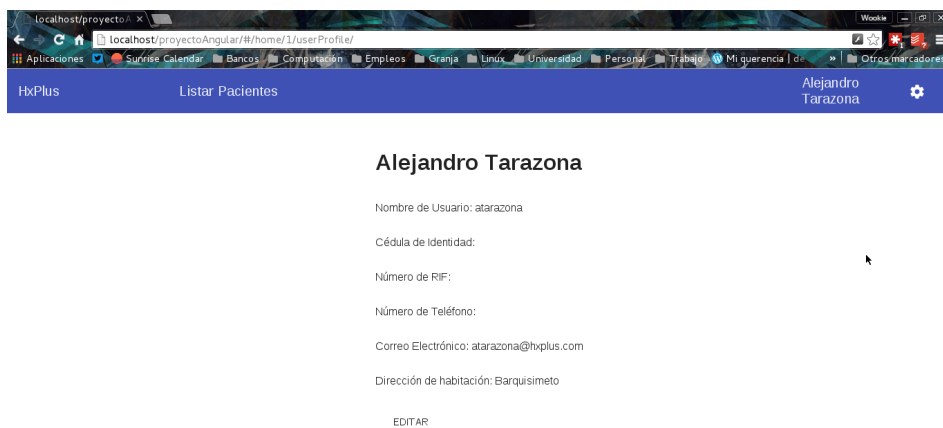


Figura 5.2: Pantalla de Revisión de Usuario.

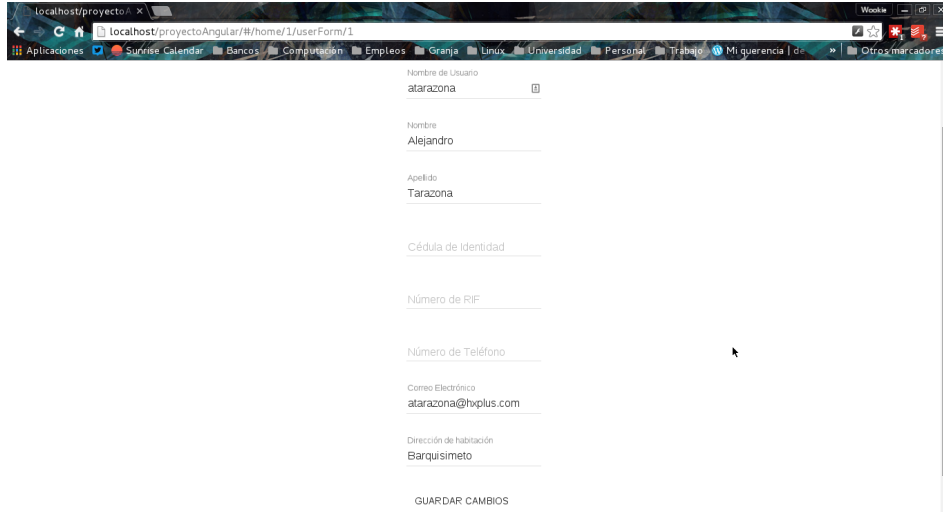


Figura 5.3: Pantalla de Edición de Usuario.

5.2.4 Cuarto Sprint: Consultas de Usuarios y Vista del doctor

En este *sprint* se mejoró la estética de la lista de usuarios y se implementó la visualización de parte de los doctores.

1. Objetivos

- Consultas del módulo de usuarios.
- Desarrollo de la vista del doctor.

2. Actividades

- Ordenamiento de las listas de usuarios

La lista de usuarios implementada en el *sprint* anterior fue reordenada para aparecer alfabéticamente en pantalla. Las funcionalidades previas no fueron modificadas.

- Visualización de usuarios

La lista también fue modificada para que fuese visualizada con la foto del usuario y con apariencia de lista de usuarios siguiendo los lineamientos de Material Design. Ver figura 5.4.

- Creación de la vista del doctor

Esta incluye la lista de pacientes a atender en el día actual y la lista de pacientes que ha atendido el doctor. Junto con las funcionalidades de:

- Agregar Paciente: Agrega un paciente nuevo a la lista de doctor, ya sea tomado de la lista de pacientes (Tal como se muestra en la figura 5.5) o creando un nuevo historial y agregándolo inmediatamente a la lista de pacientes del doctor (Figura 5.6).

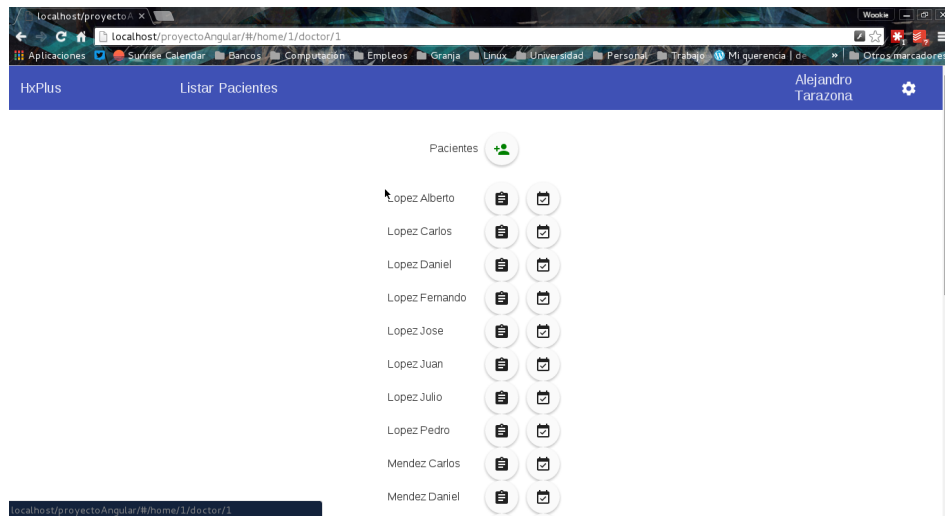


Figura 5.4: Lista de Pacientes del Médico

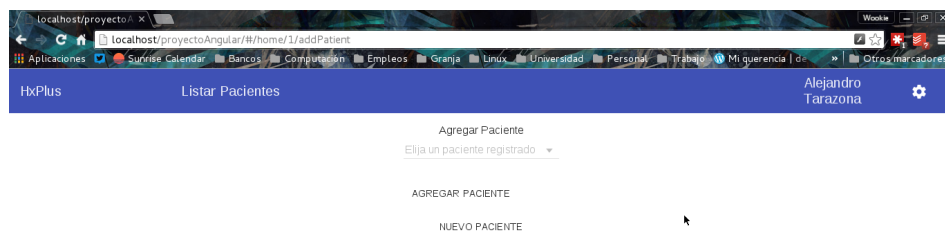


Figura 5.5: Vista de Agregar pacientes que ya han sido atendidos por algún médico.

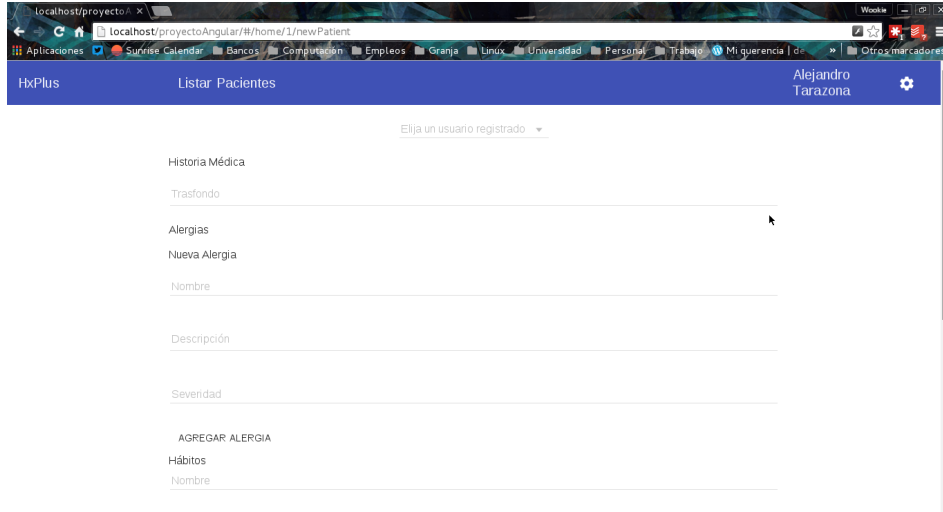


Figura 5.6: Vista de creación de nueva historia médica para un paciente nuevo.

- Crear Consulta: Crea una nueva consulta al historial de paciente. En este *sprint* se realizó la funcionalidad de “programar” una confulta futura, que permitirá la planificación de consultas. Se dejó para un futuro *sprint* la ceración de la consulta en sí misma ya que amerita el manejo de otros tipos de datos adicionales.

No se implementó la funcionalidad de “Eliminar Paciente” ni la de “Modificar Paciente” dado que el sistema busca mantener un registro histórico de las consultas y un médico no debería poder modificar ni eliminar dicho registro, sólo agregar nueva información al mismo.

5.2.5 Quinto Sprint: Consulta del Paciente

En este *sprint* se implementó el módulo de consultas del paciente, en este módulo el doctor puede crear y almacenar los datos pertinentes a una consulta dada y los mismos serán agregados al historial médico del paciente.

1. Objetivos

- Generación de consultas.
- Gestión de la linea de tiempo de la consulta del paciente.

2. Actividades

- Crear consulta nueva

Se crea la nueva consulta, permitiendo a médico almacenar los datos pertinentes. La consulta creada se agrega inmediatamente al historial del paciente, anexando los diagnósticos, en caso

de haberlos, a su apartado exclusivo dentro del historial.

Se almacenan los signos vitales o parámetros fisiológicos pertinentes, peso, estatura, tensión arterial entre otros. Se deja libertad al médico para añadir nuevos parámetros a los que ya estén almacenados en la base de datos (Figura 5.7).



Figura 5.7: *Paarámetros Fisiológicos*

- Creación de *Soap Note*

Se crea y almacena, para cada consulta, los datos recogidos en la consulta (Figura 5.8). Tales son:

- Subjetivos (*Subjective*): Lo que el paciente atestigua, síntomas y comentarios hechos por el paciente en el lenguaje que el mismo paciente los exprese para así mantener la información sin cambios en caso de que sea necesario revisarlos.
- Objetivos (*Objective*): Lo que el médico puede observar en la consulta. Se usa en esta sección el lenguaje técnico propio de la medicina.
- Comentarios (*Assessment*): Algún comentario u obsevación adicional que pueda hacer el doctor.
- Plan: Se acordó que el *Plan* estaría en un apartado especial por cuestiones de simplicidad y acceso a los datos.

- Solicitud y recepción de exámenes médicos

El médico tratante tiene una sección de solicitud de exámenes médicos. En ella indica el nombre del examen a solicitarle al paciente (Figura 5.9) Estas solicitudes quedan almacenadas y en futuras consultas, el médico tiene la opción de indicar la recepción de algún examen previamente solicitado, ya sea uno o varios de ellos (Figura 5.10).

localhost/proyecto/

localhost/proyectoAngular/#/home/1/patient/22

Aplicaciones Sunrise Calendar Bancos Computación Empleos Granja Linux Universidad Personal Trabajo Mi querencia | de Otros marcadores

Wookie

Diagnósticos previos

No posee diagnósticos previos

ALERGIAS

RESÚMEN GENERAL SIGNOS VITALES ORDENAR EXÁMENES RECIBIR EXÁMENES

¿Qué dice el paciente?

¿Qué se puede observar?

Plan de tratamiento: I

Diagnóstico(s):

Agregue un nuevo diagnóstico

Instrucción(es):

Agregue una nueva instrucción

Elija un fármaco registrado Indicación

Comentarios:

Figura 5.8: *Soap Note*

localhost/proyecto/

localhost/proyectoAngular/#/home/1/patient/22

Aplicaciones Sunrise Calendar Bancos Computación Empleos Granja Linux Universidad Personal Trabajo Mi querencia | de Otros marcadores

Wookie

Diagnósticos previos

No posee diagnósticos previos

ALERGIAS

RESÚMEN GENERAL SIGNOS VITALES ORDENAR EXÁMENES RECIBIR EXÁMENES

Nombre o tipo de examen a solicitar:

Consulta(s) previa(s)

Fecha: 24/01/2016. Hace 1 mes(es)

RESÚMEN SIGNOS VITALES INFORME MÉDICO

Altura: NADA

Brazo: NADA

Cadera: NADA

Cintura: NADA

Diastólica: NADA

Fecha: 14/01/2016. Hace 1 mes(es)

Figura 5.9: *Solicitud de Exámenes*



Figura 5.10: *Recepción de Exámenes*

En la sección de recepción de exámenes, el médico también tiene la opción de adjuntar algún archivo, ya sea resultados (en el caso de exámenes sanguíneos) o imágenes (ecografías, rayos X, etc) los cuales serán anexados a la respectiva consulta y con ella al historial del paciente.

- Creación de diagnósticos

El médico también puede almacenar uno o varios diagnósticos por consulta, estos constan de un nombre de enfermedad o dolencia y una gravedad. Ello lo elige de listas desplegables que estarán a su disposición tomando la base de datos del sistema. También se le permite agregar un nuevo diagnóstico en caso de carecer de ello el sistema, y el mismo será almacenado con posibilidad de reutilización (sólo del nombre) en futuras consultas.

- Creación del plan de tratamiento

El médico puede crear un plan de tratamiento, el cual consiste en:

- Recomendaciones: Cambios o hábitos de los que el paciente deba cuidarse, así como recomendaciones alimenticias y reposos. Es una sección informal.
- Comentarios: Algun comentario extra, preguntas o anotaciones que el médico quiera hacer del conocimiento del paciente.
- Tratamiento: Este incluye al menos un medicamento y la posología elegida para cada uno de los medicamentos añadidos. Los medicamentos son elegidos de la base de datos del sistema. El administrador del sistema se encargaría de añadir o eliminar medicamentos a la base de datos por ahora.
- Recípe Médico: En este se indica un medicamento y su respectiva dosis para permitir al paciente su compra en la farmacia de su preferencia.

Esta información estará disponible, en un futuro *Sprint* para ser impresa en hojas, según el formato lo establezca, y ser entregada al paciente.

5.2.6 Sexto Sprint: Generar informes

1. Objetivos

- Generación de informes médicos y reposos.

2. Actividades

- Investigar las herramientas disponibles para generar archivos PDF.
- Evaluar la compatibilidad con las herramientas y el *framework* que se está usando en el desarrollo de *HxPlus Ocupacional*.
- Elegir una de las herramientas y realizar los cambios adecuados para su uso en el sistema. Para *HxPlus Ocupacional* se eligió iText por las razones mencionadas anteriormente.

5.2.7 Séptimo Sprint: Generar informes

1. Objetivos

- Vista de Solicitud de informes.

2. Actividades

- Se implantó la vista de solicitud de informes médicos con posibilidad de selección múltiple.

Los parámetros son:

- Examen físico
- Diagnóstico(s)
- Tratamiento
- Comentario(s)

Tal como se muestra en la figura 5.11. Esto permite que en un solo formulario, el médico tiene la posibilidad de generar tanto informes como reposos médicos.

5.2.8 Octavo Sprint: Generar informes

1. Objetivos

- Generación de informes.



Figura 5.11: Sección de solicitud de informes médicos.

2. Actividades

- Se implantó el módulo de generación de informes médicos, tal y como fue descrito anteriormente, usando los parámetros seleccionados se generó el informe respectivo usando el formato indicado. Ver figura 5.12.



Figura 5.12: Informe modelo

5.3 Fase de Cierre

5.3.1 Primer Sprint: Pruebas finales y puesta en producción

1. Objetivos

- Resolución de incidencias.
- Diseño y ejecución de pruebas.
- Puesta en producción.

2. Actividades

- Se revisaron las incidencias y posibles errores de consistencia de la información y su acceso en el sistema.
- Se realizaron pruebas de aceptación de parte del *Scrum Master* en el uso del sistema.

5.3.2 Segundo Sprint: Redacción del libro de pasantías

1. Objetivos

- Redacción del libro de pasantías.
- Revisión y culminación del libro de pasantías.

2. Actividades

- Se recopiló la información del proyecto
- Se realizó el filtrado de dicha información y se llevó al presente trabajo en limpio para su presentación.

5.3.3 Dificultades generales encontradas

Las dificultades encontradas durante el desarrollo del proyecto fueron:

- **Restricción en el uso de herramientas:** el *Product Owner* solicitó explícitamente el uso de Java, SPRING, Hbernate, JavaScript, MySQL, AngularJS y JSON, tal y como fue descrito, para el desarrollo. Lo cual, si bien facilitó la creación y desarrollo del proyecto, dejó imposibilitada la posibilidad de, con tecnologías actuales, dar soporte a una base de datos orientada a eventos, tal como se pretendía hacer en el principio, y no se logró este enfoque.

- **Falta de información de parte de Inpsasel:** originalmente se buscaba generar informes médicos especializados para el reporte de enfermedades ocupacionales al Inpsasel, órgano encargado de la gestión de enfermedades ocupacionales en el ámbito nacional. Sin embargo, la falta de información, formatos y, más adelante, el lanzamiento de su portal (de Inpsasel) con automatización de dicha gestión, dejó a HxPlus Ocupacional sin la necesidad de realizar dichos informes.

5.3.4 Resultados Generales

El proyecto de pasantía se completó satisfactoriamente. A pesar de no poseer la funcionalidad de generación de informes de Inpsasel, la empresa se consideró satisfecha con los módulos implementados. La línea de tiempo de consultas se muestra adecuadamente y en orden cronológico, los diagnósticos y planes son almacenados y mostrados a gusto de la empresa y de conformidad con los lineamientos.

Queda de parte de la empresa gestionar el desarrollo de futuros módulos o funcionalidades para la aplicación.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

Habiendo terminado el proyecto, se logró la implementación del sistema “HxPlus Ocupacional” para Globisoft S.A. apoyando de esta manera su misión de brindar apoyo tecnológico al área médica en Venezuela. El mercado actual de herramientas en este ámbito está en su fase inicial y, aunque hay resistencia al cambio por parte de los médicos nacionales, la familiaridad y una interfaz planificada para la usabilidad, ayudará a que las nuevas generaciones hagan uso de este sistema.

SCRUM permitió una organización rápida y la debida evaluación oportuna de los objetivos logrados y la planificación de la siguiente serie de objetivos, adaptándose así a los inconvenientes evidenciados.

El proyecto, si bien orientado a medicina ocupacional, se recomienda en un futuro, incluir también el área farmacéutica y su integración con “HxPlus”, el cual se encuentra en funcionamiento. Con esto se crearía un sistema distribuido integral de gestión de consultas, remisión de informes médicos y generación de constancias, informes y récipes médicos y que a su vez le permita a las empresas farmacéuticas publicidad y registros en tiempo real, a los pacientes, tener siempre a su disposición los planes de tratamiento, récipes médicos, los diagnósticos realizados y su historial médico en caso de alguna eventualidad como pérdida del mismo u olvidos ocasionales.

También, y en el marco de las tecnologías usadas, se sugiere una evaluación del patrón de almacenamiento de la base de datos ya que el uso de un patrón orientado a eventos podría ser provechoso al momento de recuperación de fallos dentro de la base de datos.

Apéndice A

Diagrama ER-E y Glosario de términos

Entidad	Descripción	Atributo	Descripción	Tipo
company	Información pertinente de las empresas registradas	id	Monovaluado, clave, BIGINTEGER, autogenerado	

Cuadro A.1: Glosario de términos del diagrama ER-E

Bibliografía

- [1] Ejemplos TIW. *Modelo-Vista-Contolador*. URL: <http://www.lab.inf.uc3m.es/~a0080802/RAI/mvc.html> (visitado 05-12-2015).
- [2] Miguel Ángel Frechoso. *La Arquitectura Modelo - Vista - Controlador como base de la plataforma de servicio*. URL: <http://blog.cubenube.com/> (visitado 10-09-2015).
- [3] Gartner. *Predicts 2003: SOA is changing Software*. 2002.
- [4] María González Quiroga. “ESTUDIO DE ARQUITECTURAS DE REDES ORIENTADAS A SERVICIO”. PROYECTO FINAL DE CARRERA. Universidad Politécnica de Calalunya, 2011.
- [5] Microsoft. *Service Oriented Architecture*. URL: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb833022.aspx> (visitado 04-12-2015).
- [6] Hüseyin Babal. *Token-Based Authentication With AngularJS & NodeJS*. URL: <http://code.tutsplus.com/tutorials/token-based-authentication-with-angularjs-nodejs--cms-22543> (visitado 04-08-2015).
- [7] Ken Schwaber y Jeff Sutherland. *La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego*.
- [8] Craig Larman y Bas Vodde Pete Deemer Gabrielle Benefield. *SCRUM PRIMER. Una introducción básica a la teoría y práctica de Scrum. Versión 2.0*. Trad. por Ángel Medinilla. 2012.
- [9] proyectosagiles.org. *Qué es SCRUM*. URL: <http://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>.
- [10] Yahoo Developer Network. *Using JSON (JavaScript Object Notation) with Yahoo! Web Services*. URL: <http://web.archive.org/web/20100106010113/http://developer.yahoo.com/common/json.html> (visitado 25-11-2015).
- [11] Json Org. *Introducción a JSON*. URL: <http://www.json.org/json-es.html> (visitado 25-11-2015).
- [12] ejemplosTIW. *Interfaz de Persistencia Java (JPA) - Entidades y Managers*. URL: <http://www.lab.inf.uc3m.es/~a0080802/RAI/jpa.html> (visitado 10-08-2015).
- [13] Google. *Superheroic JavaScript MVW Framework*. URL: <https://angularjs.org/> (visitado 01-08-2015).

- [14] La enciclopedia libre Wikipedia. *JavaScript*. URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript> (visitado 01-08-2015).
- [15] ORACLE. *MySQL, The World's Most Popular Open Source Database*. URL: <http://www.oracle.com/us/products/mysql/overview/index.html> (visitado 04-08-2015).
- [16] Rod Johnson et al. *Spring Framework Reference Documentation*. 2004. URL: <http://docs.spring.io/spring/docs/current/spring-framework-reference/html/>.
- [17] Apache Maven Project. *Welcome to Apache Maven*. URL: <https://maven.apache.org/> (visitado 30-06-2015).
- [18] Hibernate community. *Hibernate ORM*. URL: <http://hibernate.org/orm/> (visitado 03-07-2015).
- [19] ITEXT corporation. *The future belongs to automated PDF*. URL: <http://itextpdf.com/> (visitado 10-09-2015).
- [20] Eclipse Foundation. *Eclipse - The Eclipse Foundation*. URL: <https://eclipse.org/>.