**UNIVERSIDAD DON BOSCO**



PRIMER AVANCE DEL PROYECTO DE CATEDRA

**ASIGNATURA:**

Desarrollo de Software para Móviles

**DOCENTE:**

Ing. Alexander Sigüenza

**INTEGRANTES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre:** | **Carnet:** | **Grupo Teórico:** | **Porcentaje** |
| Fuentes Ramírez, Kevin José | FR170484 | 01T | 100% |
| Guzmán García, Johana Elizabeth | GG170441 | 01T | 100% |
| Herrera Molina, Rosa Estela | HM170237 | 03T | 100% |
| Gómez López, Erika Lissette | GL151366 | 01T | 100% |
| Pérez Valencia, Josselyn del Carmen | PV150955 | 01T | 100% |
|  |  |  | 100% |

**OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO**

**OBJETIVO ESPECÍFICO DEL PROYECTO**

INDICE

[INTRODUCCIÓN 4](#_Toc65360135)

[DISEÑO UX/UI 5](#_Toc65360136)

[LÓGICA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA 5](#_Toc65360137)

[DETALLE DE HERRAMIENTAS A UTILIZAR EN EL PROYECTO 5](#_Toc65360138)

[PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN 7](#_Toc65360139)

[FUENTES DE CONSULTA 7](#_Toc65360140)

# INTRODUCCIÓN

# DISEÑO UX/UI

# LÓGICA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

El proyecto está orientado a una aplicación móvil para una “clínica dental”. Conocemos hoy en día que la mayoría de personas tienen instaladas muchas aplicaciones en su teléfono para diferentes usos, aplicaciones como recordatorios, alarmas, calculadoras, mapas, juegos, comida rápida, almacenes y tiendas, etc. Esto nos hace constar que la mayoría de servicios y comerciales tienden a mudarse a este plan de marketing y servicios.

Para una clínica dental, puede agilitar mucho sus procesos internos, como el agendar citas, llevar expedientes dentales de pacientes, llevar un control de la relación equilibrada entre los odontólogos y citas (para no sobrecargar a este con demasiadas citas), etc.

La lógica de la solución que se plantea para el problema, es diseñar una aplicación móvil “APP DENTAL” accesible a cualquier usuario, sea este un empleado o un paciente. La aplicación le permitirá iniciar sesión o registrarse en dado caso no tenga una cuenta, al iniciar la sesión se tendrán dos opciones de vista: la vista de un paciente y la vista de un odontólogo, ambas con diferentes opciones para administrar, con el fin de facilitar un poco el proceso de la clínica para atender mejor a sus pacientes.

Al iniciar sesión como un paciente, tendrás la opción de ver las citas próximas que tengas agendadas, actualizar la información personal y ver el expediente clínico dental.

Si se inicia sesión como un odontólogo, se tiene la opción de ver las citas próximas con su respectivo paciente, agendar nuevas citas, actualizar su información personal y actualizar el expediente clínico de cada paciente.

# DETALLE DE HERRAMIENTAS A UTILIZAR EN EL PROYECTO

Para el desarrollo del proyecto, se han elegido una serie de herramientas que nos facilitarán el desarrollo de nuestra futura aplicación móvil “APP DENTAL”. Las herramientas son las siguientes:

*GITHUB*

Es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador. Git es un software de control de versiones diseñado pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente. Su propósito es llevar registro de los cambios en archivos de computadora incluyendo coordinar el trabajo que varias personas realizan sobre archivos compartidos en un repositorio de código.

GitHub nos facilitará el control de las versiones que se vayan realizando por cada cambio que se aplique en el proyecto durante el desarrollo de esta. Sin necesidad de estar comprimiendo la carpeta en un archivo .rar y enviarla teniendo, al final, muchas versiones de estos archivos .rar; para ello se decidió utilizar GitHub como en proyectos anteriores, creando un repositorio específico para el proyecto.

El link del repositorio es: <https://github.com/erikagomez15/proyecto_DSM.git>

*TRELLO*

Es un software de administración de proyectos con interfaz web y con cliente para organizar proyectos. Emplea el sistema Kanban, para el registro de actividades con tarjetas virtuales organiza tareas, permite agregar listar, adjuntar archivos, etiquetar eventos, agregar comentarios y compartir tableros. Es un tablón virtual en el que se pueden colgar ideas, tareas, imágenes o enlaces. Es versátil y fácil de usar pudiendo usarse para cualquier tipo de tarea que requiera organizar información.

Con ayuda de Trello, crearemos un tablero, en el cual, visualizaremos las actividades que tenemos que ir realizando a lo largo del desarrollo de la app. Para mejor organización, se crearon 3 listas de procesos. La primera se llama “Cosas que Hacer”, que son las actividades que tenemos definidas que realizaremos, pero que aún no se han comenzado. La segunda lista se llama “En Proceso”, ahí se encuentran las actividades que están siendo realizadas actualmente. Y la última lista es nombrada “Hecho”, en ella se encuentran las actividades que ya fueron culminadas.

El link del tablero en Trello del proyecto: <https://trello.com/b/y23iJ2Ob/proyecto-clinica-dental>

*MATERIALIZE*

Creado y diseñado por Google, Material Design es un lenguaje de diseño que combina los principios básicos del diseño exitoso con la innovación y la tecnología. El objetivo es desarrollar un sistema de diseño que permita una experiencia de usuario unificada en todos sus productos en cualquier plataforma.

Sabemos que el diseño es el que da mucho para hablar de cualquier app: colores, tamaños, ubicaciones, etc. Materialize nos ayudará a darle un mejor diseño a nuestra app, un diseño con gran cantidad de usabilidad y que sea vistoso a la vista del cliente, en este caso la clínica dental.

ANDROID STUDIO

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android. Fue anunciado el 16 de mayo de 2013 en la conferencia Google I/O y reemplazó a Eclipse como el IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android. Desde el 7 de mayo de 2019, Kotlin es el lenguaje preferido de Google para el desarrollo de aplicaciones de Android, aún si admite otros lenguajes de programación, como Java y C++.

Android Studio será la herramienta principal que nos ayudará a crear nuestra app. En ella diseñaremos nuestras pantallas y crearemos el código que le dará vida a nuestra app. El lenguaje de programación que se decidió utilizar será Java, debido a la familiaridad que el grupo cuenta con este lenguaje.

*BASES DE DATOS*

Para administrar la información que se ingresa, se modifica y se elimina en la aplicación móvil, se ha decidido utilizar una base de datos para ello. Aún no se ha seleccionado el servidor que utilizaremos para nuestra base de datos.

# PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN

# FUENTES DE CONSULTA

* Trello, ATLASSIAN. *Trello*. <https://trello.com/es>
* GitHub, Inc. *GITHUB.* [*https://github.com/*](https://github.com/)
* Google Developers. *developers.* <https://developer.android.com/about?hl=es-419>
* Materialize (2014). *Materialize*. <https://materializecss.com/>