**PROYECTO: MIHORA LAMPA**

**Carrera:** Ingeniería en Informática

**Asignatura:** CAPSTONE - Portafolio de Título

**Proyecto APT - Fase 1:** Definición

**Integrantes:**

* Eder Ortiz
* Ernesto Pino

**Última fecha de modificación:** 03/09/2025

# **Índice**

[**Índice 2**](#_3gmnyh3pk2bb)

[**Abstract 3**](#_owa6hsqql5ha)

[**Descripción Breve y Relevancia 3**](#_mh2xonkhf1pm)

[**Relación con el Perfil de Egreso 4**](#_tmxps2ye9bue)

[**Relación con Intereses Profesionales 4**](#_qsrvilcqc29p)

[**Factibilidad del Proyecto 5**](#_y6nvbpqgrx9k)

[**Conclusiones 6**](#_h5qk0o7hnjqm)

[**Reflexión 7**](#_nzjetjghkhgl)

[**Bibliografía 7**](#_dn8zodispwk9)

# **Abstract**

El proyecto MiHora Lampa surge como una respuesta a la necesidad urgente de modernizar y digitalizar la gestión de horas médicas en el Centro de Salud Mental Comunitario (COSAM) de Lampa. En la actualidad, los pacientes reciben sus horas en papel, lo que genera múltiples problemas, como la pérdida de citas, confusiones en los horarios y una alta congestión telefónica para confirmar o reagendar.

La aplicación web propuesta permitirá a los usuarios consultar sus horas médicas a través de su RUT, visualizar citas pasadas y futuras, actualizar datos de contacto y recibir recordatorios automáticos por correo electrónico o SMS. Además, incluirá un espacio informativo para noticias y actividades comunitarias, así como un módulo administrativo para que los funcionarios gestionen pacientes, horarios y comunicaciones.

Este proyecto tiene un impacto social significativo, ya que busca mejorar la calidad de vida de los pacientes, muchos de ellos adultos mayores, facilitando el acceso a la información de manera más simple y organizada.

# **Descripción Breve y Relevancia**

La relevancia de *MiHora Lampa* se enmarca dentro del proceso de transformación digital que hoy viven tanto las instituciones privadas como los servicios públicos de salud en Chile. A nivel local, el COSAM de Lampa enfrenta una problemática concreta: gran parte de su población usuaria pertenece a grupos vulnerables y con dificultades para acceder a herramientas digitales avanzadas.

La implementación de esta aplicación web permitirá optimizar la gestión de las horas médicas, disminuir la pérdida de citas y reducir la sobrecarga en la atención telefónica. En el ámbito académico y profesional, el proyecto resulta relevante porque aplica de manera práctica competencias clave de la Ingeniería en Informática, integrando desarrollo web, gestión de bases de datos, metodologías ágiles y experiencia de usuario (UX).

# **Relación con el Perfil de Egreso**

El proyecto MiHora Lampa se articula directamente con las competencias declaradas en el perfil de egreso de Ingeniería en Informática de Duoc UC:

* Desarrollar soluciones de software: El proyecto contempla la creación de una aplicación web funcional, basada en buenas prácticas de programación y usabilidad.
* Construir y gestionar modelos de datos: Se diseñará una base de datos relacional que permitirá almacenar y gestionar la información de pacientes, citas, noticias y recordatorios.
* Gestionar proyectos informáticos bajo metodologías ágiles: Se utilizará Scrum como marco de trabajo, con roles definidos (Product Owner y Scrum Master) y planificación en sprints.
* Realizar pruebas de certificación de productos y procesos: Se implementarán pruebas de usabilidad, validación de funcionalidades y control de errores antes del despliegue final.

De esta forma, el proyecto permite poner en práctica de manera transversal las capacidades adquiridas durante la carrera, reflejando una integración de conocimientos técnicos, de gestión y de trabajo colaborativo.

# 

# 

# **Relación con Intereses Profesionales**

El proyecto se relaciona directamente con los intereses profesionales de los integrantes del equipo:

* **Eder Ortiz Villagra (Product Owner / Front-End):** Su interés se centra en el diseño de interfaces, la accesibilidad y la experiencia de usuario. *MiHora Lampa* le permitirá desarrollar competencias en front-end, aplicando buenas prácticas en diseño responsivo y accesible para adultos mayores, además de ejercer el rol de Product Owner en la gestión del proyecto.
* **Ernesto Armando Pino Arriaza (Scrum Master / Back-End):** Su orientación profesional está ligada al desarrollo back-end, la integración de bases de datos y la coordinación de equipos bajo metodologías ágiles. Este proyecto será una instancia concreta para aplicar sus conocimientos como Scrum Master, liderando la organización del equipo y asegurando la correcta integración técnica.

En conjunto, ambos estudiantes buscan proyectarse profesionalmente en el desarrollo de soluciones web con impacto social, siendo este proyecto un reflejo de esa motivación.

# 

# 

# 

# **Factibilidad del Proyecto**

La factibilidad del proyecto se sustenta en los siguientes aspectos:

* **Tiempo disponible:** El proyecto cuenta con un plazo de aproximadamente tres meses, organizados en etapas mediante una carta Gantt y sprints definidos. Esto asegura una planificación estructurada y alcanzable.
* **Recursos técnicos:** Se emplearán herramientas de libre acceso y ampliamente utilizadas, como Figma (diseño de interfaces), Visual Studio Code (entorno de desarrollo), MySQL Workbench (gestión de base de datos) y un servidor en la nube para el despliegue.
* **Factores externos:** Aunque no se cuenta con datos oficiales del COSAM de Lampa, se utilizarán datos simulados para asegurar la continuidad del desarrollo sin afectar la veracidad del proyecto.
* Posibles dificultades:  
  + Restricciones de tiempo frente a la amplitud de funcionalidades.
  + Complejidad técnica en la integración de recordatorios automáticos por SMS o correo electrónico.
  + Curva de aprendizaje en el uso de nuevas librerías o frameworks.
* **Medidas de mitigación:** Priorización de funcionalidades críticas, trabajo colaborativo en equipo y documentación constante del desarrollo.

En conclusión, el proyecto es totalmente viable en el marco temporal y académico establecido.

# **Conclusiones**

En esta primera fase de definición, se ha podido constatar que *MiHora Lampa* es un proyecto realista, alcanzable y con alto impacto social y académico. La propuesta no solo responde a una necesidad concreta del COSAM de Lampa, sino que también constituye una instancia ideal para aplicar competencias del perfil de egreso.

Ambos integrantes del equipo reconocen en este proyecto una oportunidad para consolidar su formación profesional: por un lado, el fortalecimiento de habilidades en front-end y gestión de proyectos, y por otro, el perfeccionamiento en back-end y metodologías ágiles. Además, el carácter comunitario del proyecto refuerza la idea de que la informática es una disciplina que puede aportar soluciones concretas a los desafíos sociales.

# 

# 

# 

# 

# 

# **Reflexión**

La fase de definición ha permitido comprender la importancia de iniciar cualquier proyecto con una justificación clara, objetivos bien planteados y una visión realista de factibilidad. *MiHora Lampa* representa un desafío que va más allá del desarrollo técnico, pues involucra empatía con los usuarios, planificación estratégica y compromiso ético.

El trabajo en equipo, con roles bien diferenciados, se presenta como una fortaleza que permitirá avanzar de manera organizada hacia la fase de desarrollo. Asimismo, el hecho de que el proyecto esté vinculado con una necesidad real lo convierte en una experiencia formativa enriquecedora y altamente significativa para nuestro futuro profesional.

# 

# 

# **Bibliografía**

* Escuela de Informática y Telecomunicaciones – Duoc UC. (2024). *Instructivo CAPSTONE*.