

Caso de Estudio

Gestión Médica y de Terapias de Rehabilitación

Curso 2024-25

Desarrollo Centrado en el Usuario

Grado en Ingeniería Informática

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

**Pedro Valderas
Manoli Albert**

Tabla de contenido

1. <i>Introducción</i>	3
2. <i>Descripción del Caso de Estudio</i>	3
3. <i>Etapas para el desarrollo del proyecto</i>	4

1. Introducción

En este documento se describe el proyecto que debe realizar el alumnado durante el cuatrimestre en el que se imparte la asignatura. El proyecto se realiza en grupo de máximo 4 estudiantes.

De este proyecto se deben realizar 3 entregas:

- Entregable 1. *Análisis de necesidades*: semana 18 de noviembre
- Entregable 2. *Prototipo*: semana 9 de diciembre
- Entregable 3. *Diseño web*: semana 13 de enero

Se habilitarán tareas en PoliformaT para las diferentes entregas, indicando la fecha límite. Solo un miembro del equipo debe subir el entregable a la tarea.

2. Descripción del Caso de Estudio

En este apartado se proporciona una breve descripción del caso de estudio propuesto para el desarrollo del proyecto de la asignatura. Obtener información adicional acerca de la aplicación a desarrollar forma parte del trabajo que tiene que desarrollar el estudiante.

Se propone el diseño de un prototipo de una aplicación destinada a la gestión de consultas médicas incluyendo posibles terapias físicas o de rehabilitación. La aplicación debe permitirles gestionar sus citas y recetas, las sesiones de rehabilitación y seguir sus avances, además de recibir recordatorios sobre ejercicios y citas. Algunos requisitos básicos son:

- Los usuarios disponen de un calendario con sus citas médicas y/o la programación de sus sesiones de terapia y ejercicios.
- Los usuarios deben poder acceder a información sobre los medicamentos recetados por su médico, así como la forma en la que deben tomarlos y durante cuánto tiempo.
- Los usuarios podrán recibir recordatorios automáticos sobre sus citas médicas o sesiones de terapia.
- Cuando los usuarios tengan pautada una terapia de ejercicios físicos, la aplicación debe incluir videos explicativos de los ejercicios.
- Los usuarios también deben poder registrar la realización de sus ejercicios diarios y realizar un seguimiento de su progreso.

3.Etapas para el desarrollo del proyecto

En este apartado se proporciona una guía de trabajo para el desarrollo del proyecto. Dicha guía detalla la documentación a incluir en la memoria final del proyecto.

Etapas 1. Análisis de Necesidades de Usuario

En una primera etapa, se debe llevar a cabo el *Análisis de Necesidades de Usuario*. Esta etapa debe realizarse teniendo en cuenta el perfil de usuarios de la aplicación propuesta (preferiblemente, personas que van con asiduidad al médico ya sea por enfermedad o gestión de recetas, o personas en proceso de rehabilitación). Para recopilar información de los usuarios, los miembros del equipo de proyecto **deben reclutar usuarios potenciales de la aplicación**.

Resultado Entregable: documento pdf con: (1) la investigación cualitativa (IC) llevada a cabo (explicación qué se ha hecho y resumen de los datos recogidos), (2) la elaboración de Personas y (3) la descripción de los Escenarios. En la elaboración de Personas y descripción de Escenarios **se debe explicar/justificar cómo las decisiones están basadas en los datos extraídos de la IC**.

Etapas 2. Diseño y Evaluación Iterativos

En una segunda etapa se abordarán de forma iterativa los siguientes pasos:

2.1 Diseño de la interfaz: Se realizará un boceto/prototipo de la aplicación, para versión web y móvil. Para realizar el boceto se utilizará la herramienta draw.io (o alguna herramienta similar). El boceto debe centrarse en dispositivos móviles y/o pantallas de escritorio según las necesidades de la/s Persona/s definidas.

2.2 Evaluación del Diseño de la Interfaz: Se realizará una evaluación del diseño realizado en el paso anterior. Si no se satisfacen los criterios de usabilidad se vuelve al paso 2.1.

Resultado Entregable: documento pdf con: (1) las imágenes del boceto de la interfaz web o de la interfaz móvil, y (2) un informe con la evaluación llevada a cabo y su resultado.

Etapas 3. Implementación y Evaluación

En la tercera etapa se abordarán los siguientes pasos:

3.1 Implementación de la interfaz: Se utilizarán tecnologías web para implementar la interfaz. La interfaz debe estar basada en el boceto realizado en la etapa anterior.

3.2 Evaluación de las interfaces: Se realizará una evaluación de la interfaz. Esta evaluación tiene que ser diferente a la realizada en la etapa 2. Si no se cumplen los criterios de usabilidad o los requisitos volver al paso 3.1

Resultado Entregable: fuente del proyecto web **y** documento pdf con: (1) las imágenes de la interfaz implementada, y (2) un informe con la evaluación llevada a cabo y su resultado.