



Diseño y Programación de Software Multiplataforma

GT01

Instructor: Ing. Alexander Alberto Sigüenza Campos

Integrantes: Fredy Antonio Alfaro Santos
AS231934

Link figma:

<https://www.figma.com/file/i6NbiInXh7ZxnYbl9gUJ6O/Untitled?type=design&node-id=15%3A55&mode=design&t=8HcFRn6jrEty8PcD-1>

Link caso de uso:

<https://drive.google.com/file/d/1VTbPrdTt5bhFKp2Zlzk4IHwlusdUhrvN/view?usp=sharing>

Link tablero Trello:

<https://trello.com/invite/b/N5czoLu7/ATTI699a2a2558202b4a4f160fb0b437fcf1C51F1392/app-acilo-esperanza>

Fecha de entrega: 24 de marzo de 2024

INDICE

INTRODUCCION	2
Diseño de la solución.....	3
Lógica a utilizar.....	5
Herramientas a utilizar	6
Presupuesto de la Aplicación	7
¿Qué es un presupuesto de un proyecto?	7
Elementos del presupuesto de un proyecto	7
¿Cómo hacer un presupuesto de un proyecto?	8
Referencias	9

INTRODUCCION

En el siguiente trabajo se mostrara toda la lógica de la aplicación del acilo de ancianos Esperanza se mostraran Mock ups como parte del diseño de la interfaz, se usara expo react native como diseño de la solución, ya que ofrece características y facilidades que ayudan al desarrollo ágil de aplicaciones permitiéndonos usar en diferentes plataformas y para el backend se usara node JS con el módulo de Express y base de datos mysql.

Se usara Auth0 de google para la autenticación a través de cuentas Gmail así como la capacidad de registrar un nuevo usuario desde la App.

Se detallaran las Herramientas a usar para la realización de la App Acilo de ancianos

Diseño de la solución

Mock Ups

Login: Permitirá al usuario iniciar sesión con un usuario y contraseña o a través de Google así como posibilidad de registrarse en la App

The first mockup shows the login screen with the header 'Acilo Santa Ana'. It features input fields for 'Usuario' and 'Contraseña', a green 'Ingresar' button, a red 'Login With Google' button, and a link 'Registrar'. The second mockup shows the registration screen with input fields for 'Nombres', 'Apellidos', 'Usuario', 'Contraseña', 'Fecha de nacimiento', and 'DUI'. It includes a green 'Registrar' button and a black 'Iniciar' button.

Pacientes: Registrar un paciente, detalles de pacientes y busquedas de pacientes

The first mockup shows the 'Pacientes' screen with a 'SALIR' button and a 'Nuevo Paciente' button. It includes a 'Buscar Paciente' search bar with a refresh icon. Below is a table with columns 'Nombres', 'Apellidos', and 'Acciones'. The second mockup shows the 'Nuevo Paciente' screen with a 'SALIR' button and a 'Registrar Nuevo paciente' header. It features input fields for 'Nombres', 'Apellidos', 'Fecha de nacimiento', 'DUI', 'Direccion', and 'Fecha Registro'. It includes a green 'Registrar' button and a black 'Regresar' button. Both screens have a bottom navigation bar with icons for a clock, a person, a calendar, and a document.

Doctores: Registrar un Doctor, detalles de doctores y busquedas de doctores

The image displays two mobile application screens for managing doctors.

Left Screen (Doctores): The header is "Doctores" with a "SALIR" button. Below the header is a "Nuevo Doctor" button. A search bar labeled "Buscar Doctor" is present. Below the search bar is a table with columns "Nombres", "Apellidos", and "Acciones". The table contains three rows of placeholder text (.....). The "Acciones" column contains icons for edit, delete, and view. At the bottom is a navigation bar with icons for home, doctor, calendar, and list.

Right Screen (Nuevo Doctor): The header is "Nuevo Doctor" with a "SALIR" button. Below the header is a "Registrar Nuevo Doctor" section. It contains input fields for "Nombres:", "Apellidos:", "Fecha de nacimiento:", "DUI:", "Direccion:", and "Fecha Registro:". Below the input fields are "Registrar" and "Regresar" buttons. At the bottom is a navigation bar with icons for home, doctor, calendar, and list.

Citas: Registrar una cita, detalles de citas y busquedas de citas

The image displays two mobile application screens for managing appointments.

Left Screen (Citas): The header is "Citas" with a "SALIR" button. Below the header is an "Agendar Cita" button. A search bar labeled "Buscar cita" is present. Below the search bar is a table with columns "N° Cita", "Doctor", "Paciente", and "Acciones". The table contains three rows of placeholder text (.....). The "Acciones" column contains icons for delete, edit, and view. At the bottom is a navigation bar with icons for home, doctor, calendar, and list.

Right Screen (Agendar Cita): The header is "Agendar Cita" with a "SALIR" button. Below the header is a "Paciente" section. It contains input fields for "Paciente", "Doctor", "Fecha de la cita", and "Hora". Below the input fields are "Agendar" and "Regresar" buttons. At the bottom is a navigation bar with icons for home, doctor, calendar, and list.

Historial: Detalles de citas, buscar citas



Lógica a utilizar

Para el proyecto la administración de la App la realizara el personal del Acilo siendo capaz de Identificarse a través de un usuario o contraseña o a través de una cuenta Google y con la posibilidad de registrarse como nuevo usuario.

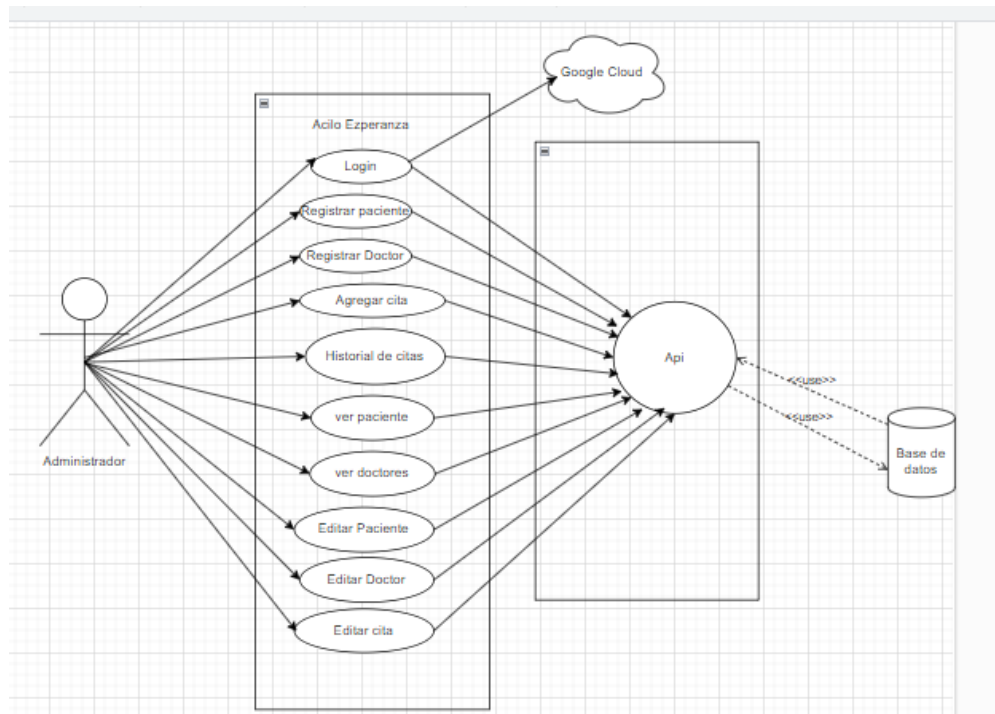
Se ofrecerá la posibilidad de registrar un nuevo paciente, editar sus datos y visualizar los detalles de este a través de un filtrado por nombres

Posibilidad de registrar a un nuevo doctor, editar la información previamente guardada, además de visualizar a detalle la información guardada, filtrando los datos de doctores

Posibilidad de Agendar una cita de un paciente a un doctor en específico asignando la hora y fecha de la cita, será posible eliminar una cita, editar y ver a detalle los datos

Posibilidad de mostrar el historial de citas de un paciente en específico a través de una búsqueda previa del número de cita o nombre del paciente, o simplemente mostrar el historial de las últimas 10 citas

La App realizara consultas a una base de datos en MySQL para realizar las operaciones y consultas, el backend será desarrollado en NodeJS utilizando el modulo express



Herramientas a utilizar

Visual Studio Code: Se utilizara como IDE para desarrollar la lógica de programación dado a sus potentes herramientas y adaptabilidad a los requerimientos de la App

NodeJS: para toda la codificación del FrontEnd se usara react-native con expo, para backend se usara NodeJs y express, es un entorno que trabaja en tiempo de ejecución, de código abierto, multi-plataforma, que permite a los desarrolladores crear toda clase de herramientas de lado servidor y aplicaciones en JavaScript (MDN contributors 2023)

GitHub Desktop: para el versionamiento de código ya que nos permite facilidad de crear y administrar repositorios para el manejo de versiones

Cuenta Google: para realizar pruebas de logueo en la App con google a través de Auth0

Trello: Como pizarra de asignación de tareas que permitirá ver los estados de tareas por hacer, en proceso y las ya terminadas llevando así un control , Esta

organización se visualiza a partir de tarjetas virtuales que pueden arrastrarse y situarse en tableros accesibles desde la plataforma web o desde aplicaciones móviles en los llamados «Espacios de trabajo» (Daniella Terreros 2022)

MYSQL: Se usara como base de datos para almacenar la información de la Aplicación

Presupuesto de la Aplicación

¿Qué es un presupuesto de un proyecto?

Es un documento financiero en el que se planifica las necesidades de un proyecto para cubrir todos los gastos que genere y nos da las herramientas para controlar el progreso del mismo y detectar posibles desviaciones que nos puedan llevar a gastos innecesarios si no los corregimos tempranamente.

Este presupuesto controla desde un inicio los costos durante un plazo determinado y debe tomar en cuenta las variables que puedan alterar su progreso y sus costos. Como todos los presupuestos debe ser coherente, exacto y realista.

Elementos del presupuesto de un proyecto

Este tipo de presupuesto cuenta con los mismos elementos básicos costos directos e indirectos, la diferencia radica en que se desglosan y/o tienen sub elementos:

1. Costos directos, donde se desglosará los costos de planeamiento, ejecución y mantenimiento, teniendo en cuenta las tareas y sub tareas del proyecto. Este desglose puede ser de la siguiente forma:
 - Gastos del personal (salarios)
 - Materiales (describiendo las presentaciones disponibles en el mercado, el costo por unidad, la cantidad solicitada y el importe total)
 - Equipamiento (equipo necesario con su precio, cantidad e importe por renglón)
 - Viajes (si requiere traslados a otros lugares distantes se incluirán los viáticos necesarios)
 - Otros gastos
2. Costos indirectos, son los costos de administración, que pueden ser entre un 25% a un 30% del monto solicitado o detallarlos si lo consideras más conveniente.
3. Registro de riesgo, también se debe considerar un monto de respaldo para eventualidades o contingencias que puedan ocurrir durante el transcurso del proyecto.

¿Cómo hacer un presupuesto de un proyecto?

Hacer el presupuesto de un proyecto lleva tiempo, ya que debes desglosar los elementos detalladamente para que éste sea aprobado. Cada proyecto es único y como tal debes tomarte el tiempo necesario para su presupuesto, debes tomar en cuenta las variables que pueden influir en él y tener un monto que te respalde en caso de que se presente una modificación (Redacción Milformatos 2019).

Debes contar con ciertos documentos que facilitaran su elaboración, como son:

1. Alcance del proyecto, que nos dará el total de los requerimientos del proyecto.
2. Plan de gestión del proyecto, nos proporciona la planificación de cuando se necesitarán los recursos.
3. Plan de gestión de costos, nos aporta una estimación aproximada de los costos, para quedarnos dentro de un rango aceptable.
4. Cronograma del proyecto, lo que nos va a aportar los tiempos y el progreso para el monitoreo del presupuesto.
5. Registro de riesgos, son las variables que pueden afectar al proyecto y a su vez al presupuesto.
6. Cotizaciones reales de proveedores que puedan darte el servicio que se requiere. Identificando los objetivos principales, debemos realizar una lista de los esenciales y los no necesarios.

Para plasmarlo solo debemos desglosar en columnas los datos que nos aporte la información necesaria:

- Recurso, el que sea necesario de acuerdo a las tareas del proyecto
- Tipo de recurso, se describe el recurso, ya sea un material, un servicio o una persona, y puede ser un costo directo o indirecto.
- Tipo de unidad, va a ser como se mide el uso del recurso; jornada laboral; para materiales, número de piezas u otras unidades según sea el caso.
- Costo, es lo que se va a pagar en el momento en el que se utilice el recurso.

Presupuesto de Proyecto

Proyecto

Lider

Acilo Ezperanza Santa Ana

Fredy Antonio Alfaro Santos

Duracion del proyecto

3 mes

Costos directos	\$	4,500.00
Costos indirectos	\$	0.25
Reserva para riesgos		20%

Presupuesto	\$ 4,500.25
Riesgo	\$ 900.05
Total	\$ 5,400.30

Costos Directos

Elemento	Tipo de recurso	Tipo de Unidad	Unidades	Precio por unidad	Costo
Depreciacion del equipo	Computadora HP ProDesk	Depreciacion	1	90	90
Personal	PM, Diseñador ,Programador	Jornada Semana	12	175	2100
Instalaciones	Local Estancia	Jornada Semana	12	100	1200
Viaticos	Alimentacion	Al mes	3	160	480
Energia Electrica	Electricidad	Factura electrica	3	50	150
Internet	Internet	Internet mensual	3	60	180
Agua	Servicio agua potable	Factura agua mensual	3	25	75
Otros	varios	Servicios varios	3	75	225
				TOTAL	4500

Referencias

Redacción Milformatos. 2019. *PRESUPUESTO DE UN PROYECTO*
https://milformatos.com/empresas-y-negocios/presupuesto-de-un-proyecto/#google_vignette

Daniella Terreros. 2022. Qué es Trello, para qué sirve y cómo funciona.
<https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-trello>

MDN contributors. 2023. Introducción a Express/Node.
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Server-side/Express_Nodejs/Introduction