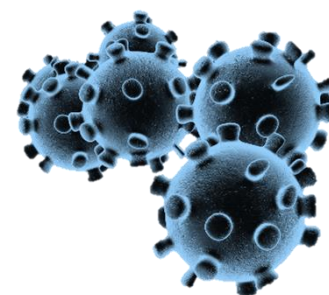


App: Coronavirus

Hoy en día vivimos en un mundo que se encuentra en constante comunicación. Personas en todos lados del mundo pueden establecer contacto con alguien que se encuentra a kilómetros de distancia, esto se debe en gran medida al auge de las nuevas tecnologías, como lo son el internet y los smartphones. Vivir paralelamente con un dispositivo que nos facilita muchas de las tareas cotidianas, es una ventaja que hace apenas unos cuantos años no existía. Aplicaciones que van desde juegos hasta algunas que nos permiten saber el estado del tráfico están cada vez más presentes en nuestro estilo de vida.



Implementar aplicaciones que resuelvan las necesidades que van surgiendo conforme a lo que acontece es uno de los mercados que mayor campo tiene.

Uno de los sucesos que mayor impacto ha tenido en la sociedad actual, es el descubrimiento de una cepa del Coronavirus que causa una nueva enfermedad llamada COVID-19. La gran mayoría de síntomas que causa esta enfermedad no son graves, pero aun así 1 de cada 6 personas que la contraen, pueden desarrollar una enfermedad grave.

Actualmente el coronavirus es una extensa familia de virus que pueden ocasionar enfermedades tanto en animales como en humanos, y es por eso que con ayuda de la tecnología se implementen medidas preventivas para poder mitigar los contagios y reducir la expansión de la enfermedad.

Introducción

Mucho se ha dicho sobre el alcance que tiene esta nueva enfermedad, llamada COVID-19. Algunos expertos en la materia consideran que de seguir incrementando los casos, podría ser un peligro mundial. Por eso es importante que se tomen las debidas precauciones para evitar que la enfermedad se propague por medio de los círculos vulnerables como lo pueden ser personas adultas, con enfermedades crónicas o defensas bajas.

Por tal motivo es que se ha decidido usar herramientas como lo son las aplicaciones, para tener a la población informada sobre las implicaciones de este nuevo virus y las medidas adecuadas que se debe de tomar en materia de salud.

El presente trabajo pretende dar a conocer el desarrollo de una aplicación móvil desarrollada en Swift para dispositivos iOS, para que esta sea usada como recordatorio de las buenas practicas que se deben seguir ante una situación de contagio.

Descripción y objetivo

La aplicación se trata de un reminder que enviara notificaciones a la pantalla del celular. Las notificaciones te recordaran cuando te debes de lavar las manos y en qué momentos debes de hacer limpieza de herramientas escolares que se usan a diario (laptop, celular), así como desinfectar los lugares de trabajo.

Al iniciar la aplicación se llenara un formulario con información de los horarios de clase, las horas de transporte aproximado durante la semana, y las horas de comida.

Esto para poder hacer estimaciones sobre la hora de llegada a casa y poder mandar notificación para la limpieza de manos. Como medida adicional, a lo largo del día también se recomendará el uso de gel antibacterial y la forma y tiempo correcto de limpieza de manos.



Listado de funcionalidades

- Usabilidad. La aplicación contara una interfaz intuitiva y de manejo sencillo, con botones de tamaño adecuado que mostraran el flujo de la aplicación, además contara con colores que sean atractivos para el usuario.

- Personalización. Queremos que el cliente nos prefiera ante la competencia por eso es importante que la aplicación ofrezca un servicio único para cada una de las personas que la descarguen sientan que se es una aplicación hecha únicamente para ellos.

Público Objetivo



Preferentemente estudiantes que tienen un contacto cotidiano con grandes multitudes.

Modelo de Negocio

Publicidad

La descarga y uso de la aplicación es libre. Por lo cual el retorno de inversión se va a ver reflejado mediante la introducción de publicidad, la cual se obtiene en función del número de exposiciones. Es decir, existirá una sección en el footer con un banner que contendrá la publicidad de las compañías con las que se realice un convenio.



Estudio de mercado

Si bien existe una gran variedad de aplicaciones para el tratamiento de enfermedades, son pocas las que se preocupan por ofrecer un sistema de prevención.

La principal ventaja que tiene la aplicación detallada en el documento sobre la competencia es la personalización con la que cuenta y el concepto. Como bien se mencionó anteriormente, es una aplicación preventiva y trata de generar el hábito de tener una mejor higiene para evitar el fácil contagio de esta enfermedad.

Análisis de la competencia:

Se identificaron dos tipos de competidores:

Competidores directos

En este rubro actualmente no existen plataformas o aplicaciones que utilicen el mismo concepto para la prevención del COVID-19.

Competidores Indirectos

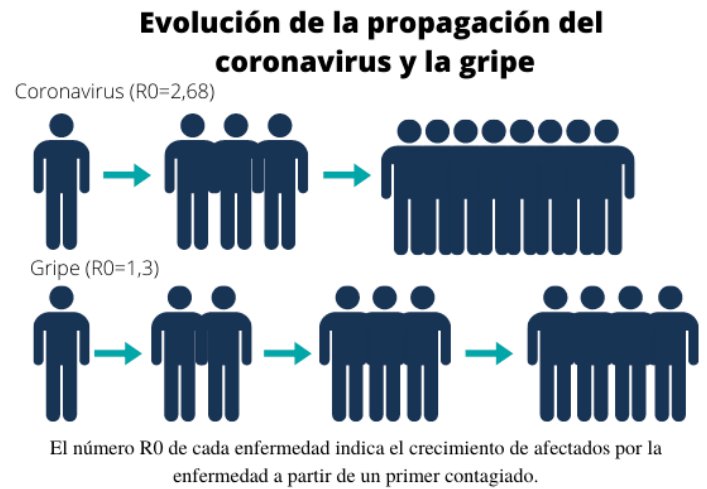
En cuantos a los competidores indirectos, en el mercado se encuentran aplicaciones en el sector salud que manejan un concepto similar al de la aplicación pero que tienen otra finalidad. Tales como pill reminder (gratuita) y recuerdaMed (gratuita).

De esta forma, la posibilidad de ofrecer una alternativa diferente a las tradicionales, representa un mercado potencial que aún no es atendido por lo cual se permitirá posicionar fácilmente la aplicación.

Volumen esperado de uso

Para definir la tendencia en el uso una aplicación sobre el coronavirus se utilizaron los siguientes criterios:

- Las estadísticas sobre los casos que se han presentado en América, y el tiempo en la que el virus se esparció por el mundo. Sin embargo, se debe tener como principal foco de atención al país y los casos que se han presentado de esta enfermedad.
- México es uno de los países que toma medidas rápidamente ante una situación de crisis. Como ejemplo podemos mencionar los escasos de gasolina y las compras masivas que se hicieron de este hidrocarburo, así como cuando se presentó el primer caso del virus y las compras de pánico de productos de higiene.



Inversión desglosando conceptos

En la siguiente tabla se muestran los materiales y costos unitarios de inversión inicial para poder desarrollar la aplicación propuesta.

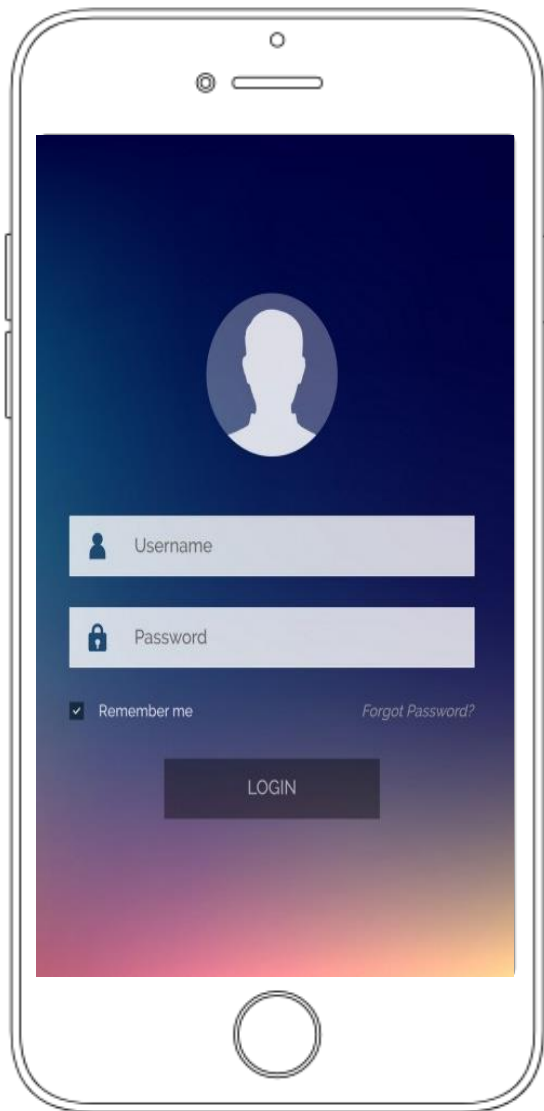
Tabla 1. Costos para desarrollo de aplicación Coronavirus				
Elemento / Requisito	Propósito	Valor unitario	Cantidad Prevista	Total
MacBook Air Apple -Core i5 -8GB RAM -128 GB SSD	Equipo de cómputo para el desarrollo principal de la aplicación (Backend y Frontend)	16,000	1	16,000
Equipo móvil iPhone 8 -64 GB	Corroborar y complementar funcionamiento y rendimiento tanto en equipo de escritorio como portátil.	11,400	1	11,400

Cuenta de Desarrollo IOS	Desarrollar y publicar la aplicación en la app store.	1	1	8,000
Diseñador gráfico	Elaborar maquetado y vistas principales de la aplicación	10,000	1	10,000
Desarrollador IOS	Elaboración de las principales funcionalidades de la app (Login con correo, interfaz, perfiles de usuario, etc)	25,000	1	25,000
Costo total = 70,400 MXN.				

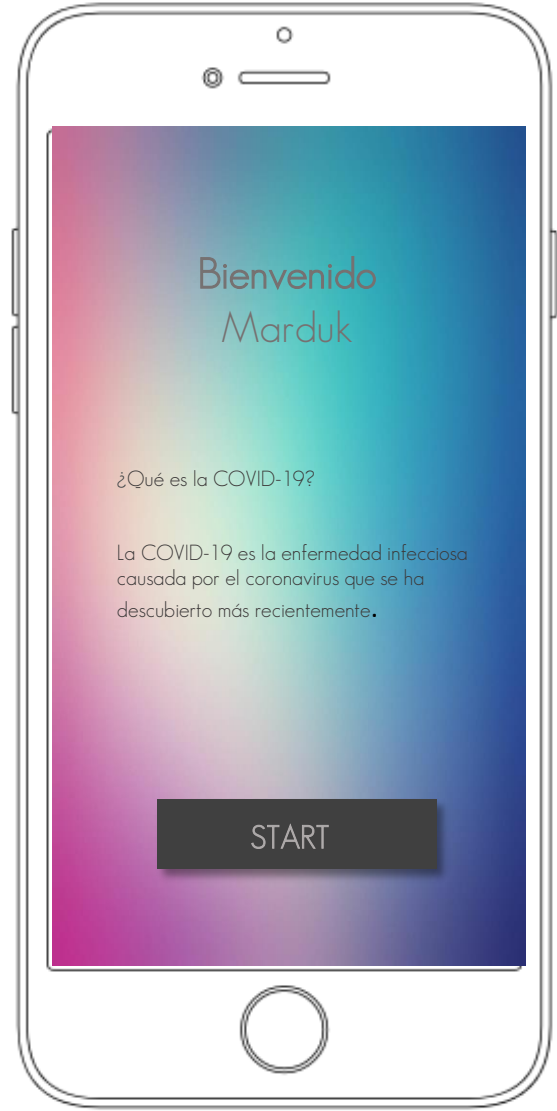
Sketch de app



Icono Aplicación



Login



Welcome



Calendar