Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

**PROFESOR PATROCINANTE:**

**GERMÁN GABRIEL BARRIENTOS TEREUCAN**

**ESCUELA DE INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES**

Proyecto Asignatura Proceso de Portafolio de Título

Para optar

al título de **Ingeniero Informático**

**WLADIMIR CÓRDOVA–PEDRO IBARROLA– DIEGO TORRES**

**PUERTO MONTT – CHILE**

**2024**

# DEDICATORIA

Se lo dedico a mi familia que me apoyó a pesar de la distancia y me motivaron a seguir dándolo todo.

**Pedro Nicolas Ibarrola Hube**

# AGRADECIMIENTOS

# SUMARIO

En este informe se brindará información sobre el desarrollo de este proyecto APT mostrando la problemática, fundamentación del desarrollo, metodología usada, resultados y conclusiones del proyecto.

# ÍNDICE

[DEDICATORIA 1](#_heading=h.gjdgxs)

[AGRADECIMIENTOS 2](#_heading=h.30j0zll)

[SUMARIO 3](#_heading=h.1fob9te)

[ÍNDICE 4](#_heading=h.2et92p0)

[ÍNDICE DE TABLAS 6](#_heading=h.tyjcwt)

[ÍNDICE DE FIGURAS 7](#_heading=h.3dy6vkm)

[ÍNDICE DE ANEXOS 8](#_heading=h.1t3h5sf)

[1.](#_heading=h.4d34og8) ANTECEDENTES GENERALES 9

[1.1.](#_heading=h.2s8eyo1) Introducción 9

[1.2.](#_heading=h.17dp8vu) Descripción del Proyecto 9

[1.2.1.](#_heading=h.3rdcrjn) Tema 9

[1.2.2.](#_heading=h.26in1rg) Áreas de Desempeño 9

[1.2.3.](#_heading=h.lnxbz9) Competencias o Unidades de Competencias 9

[1.3.](#_heading=h.35nkun2) Fundamentación Proyecto APT 10

[1.3.1.](#_heading=h.1ksv4uv) Relevancia del proyecto APT 10

[1.3.2.](#_heading=h.44sinio) Descripción de Proyecto APT 10

[1.3.3.](#_heading=h.2jxsxqh) Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso 10

[1.3.4.](#_heading=h.z337ya) Relación con los intereses profesionales 10

[1.3.5.](#_heading=h.3j2qqm3) Fortalezas y debilidades para desarrollar el proyecto APT 10

[1.4.](#_heading=h.1y810tw) Planteamiento del problema 10

[1.5.](#_heading=h.4i7ojhp) Objetivos 10

[1.5.1.](#_heading=h.2xcytpi) Objetivo General 10

[1.5.2.](#_heading=h.1ci93xb) Objetivos Específicos 10

[2.](#_heading=h.3whwml4) DISEÑO METODOLÓGICO 11

[2.1.](#_heading=h.qsh70q) ETAPA N°1 12

[2.1.1. 12](#_heading=h.3as4poj)

[3.](#_heading=h.1pxezwc) RESULTADOS 13

[4.](#_heading=h.49x2ik5) CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 14

[4.1.](#_heading=h.2p2csry) Conclusiones 14

[4.2.](#_heading=h.147n2zr) Limitaciones y Recomendaciones. 14

[BIBLIOGRAFÍA 15](#_heading=h.3o7alnk)

[LINKOGRAFÍA 16](#_heading=h.23ckvvd)

[ANEXO A: 17](#_heading=h.ihv636)

[ANEXO B: 17](#_heading=h.32hioqz)

[ANEXO C: 17](#_heading=h.1hmsyys)

[ANEXO D: 17](#_heading=h.41mghml)

# ÍNDICE DE TABLAS

# ÍNDICE DE FIGURAS

# ÍNDICE DE ANEXOS

# ANTECEDENTES GENERALES

## Introducción

El cuidado de las mascotas es una responsabilidad fundamental para sus dueños, quienes se esfuerzan por garantizar su bienestar y salud. Sin embargo, muchos enfrentan un desafío común: la dificultad para organizar y recordar información crucial, como el historial de vacunación, fechas de desparasitación, y citas médicas. La falta de una herramienta accesible y eficiente puede llevar a olvidos que impacten negativamente la salud de las mascotas.

En respuesta a esto se ha decidido desarrollar una aplicación móvil, diseñada específicamente para la gestión de la información relacionada a las mascotas.Este sistema busca proporcionar a los dueños de mascotas un medio práctico para registrar, consultar y recibir recordatorios sobre aspectos claves de sus mascotas.

## Descripción del Proyecto

### Tema

Aplicación móvil que permite el guardado y acceso a información médica de perros y gatos de manera rápida y sencilla por parte del dueño.

### Áreas de Desempeño

Área de software: Desarrollo de software

### Competencias o Unidades de Competencias

* Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.
* Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.
* Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización.
* Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización.

## Fundamentación Proyecto APT

### Relevancia del proyecto APT

La elección del tema para este proyecto nos pareció interesante ya que no existe algo similar dentro de la comuna/ciudad, en la creación de esta aplicación móvil buscaremos trabajar con veterinarios dentro de la ciudad por lo que esta aplicación busca impactar tanto a los veterinarios locales como la lo dueños de mascotas (perro y gatos) de Puerto Montt, lo que busca esta aplicación a grandes rasgos es que los usuarios tengan un mayor control sobre la información de sus mascotas ya sean vacunas, veterinarias cercanas para control, enfermedades propensas, etc.

### Descripción de Proyecto APT

El proyecto consiste en la creación de una aplicación móvil donde los usuarios podrán crear una cuenta donde registraran a sus mascotas y poder almacenar información importante sobre ellos además de tener las direcciones de las veterinarias más cercanas dentro de la ciudad.

### Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso

* + 1. Diseño, desarrollo y implementación de soluciones informáticas

El diseño y desarrollo de una aplicación móvil en Ionic para el almacenado y acceso ágil a información y el uso de una base de datos no relacional en Firebase almacenado en la nube.

* + 1. Aplicación de estándares, marcos de trabajo y tecnologías

El uso de Firebase e Ionic reflejan el uso de herramientas contemporáneas y estándares de calidad y rendimiento.

* + 1. Resolución de problemas complejos

El problema de la gestión de información acerca de las mascotas se abordó pensando en la optimización de almacenado y acceso de información y el uso de una base de datos no relacional que permite la estructuración de datos de forma flexible.

* + 1. Innovación y cultura centrada en las personas

El diseño de la aplicación está orientada a él fácil y rápido acceso y almacenamiento de la información para mejorar la calidad de vida de los dueños de mascotas e indirectamente de las mismas mascotas.

* + 1. Aprendizaje permanente

El aprendizaje permanente se refleja en el aprendizaje sobre bases de datos no relacionales específicamente firebase.

* + 1. Visión centrada en las personas y el bien común

La visión de este proyecto centrado en las personas y el bien común es promover el bienestar de los animales al ayudar a los dueños a gestionar la salud de sus mascotas.

También promueve la prevención de enfermedades y al fortalecimiento de la cultura del cuidado responsable de mascotas

### Relación con los intereses profesionales

* + 1. Desarrollo de software

El desarrollo de la aplicación móvil en Ionic se puede relacionar a los puestos:

* Desarrollador de aplicaciones móviles
* Ingeniero en software
* Desarrollador full stack
* Diseñador de experiencia de usuario
  + 1. Bases de datos no relacionales

El desarrollo de la base de datos no relacional en Firebase se puede relacionar a los puestos:

### Fortalezas y debilidades para desarrollar el proyecto APT

## 

## Planteamiento del problema

## Objetivos

### Objetivo General

* Almacenar información importante de las mascotas en el ámbito médico.
* Mostrar información general sobre las mascotas registradas en la aplicación.
* Evaluar la información registrada para futuros diagnósticos.
* Crear usuarios y perfiles de mascotas.

### Objetivos Específicos

* Analizar información importante de las mascotas.
* Sugerir tratamientos o cuidados dependiendo de la información. registrada de la mascota.
* Advertir a los dueños de enfermedades propensas de sus mascotas.
* Recibir y almacenar información de consultas veterinarias de cada mascota.
* Generar análisis óptimos para cada mascota.
* Consultar los registros de citas médicas sin problemas.
* Sugerir vacunas dependiendo de la información. registrada de la mascota.
* Recibir y almacenar vacunas aplicadas a las mascotas mientras estas se encuentran activas.

# DISEÑO METODOLÓGICO

Diagrama del diseño metodológico.

|  | DISEÑO METODOLÓGICO | |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objetivos específicos | Etapas | | Actividades |
| Analizar información importante de las mascotas. | N°1 |  |  |
|  | N°2 |  |  |
|  | N°3 |  |  |
|  | N°4 |  |  |

Fuente: Elaboración propia.

## ETAPA N°1

### 

# RESULTADOS

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## Conclusiones

## Limitaciones y Recomendaciones.

# BIBLIOGRAFÍA

# LINKOGRAFÍA

# ANEXO A:

# ANEXO B:

# ANEXO C:

# ANEXO D: