



**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES QUE PERMITA
LLEVAR UNA DIETA SALUDABLE, INCENTIVAR LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
PREVENIR LA OBESIDAD Y EL SOBREPESO**

**INTEGRANTES DARLEY BENITEZ BERTEL JOEL ALVAREZ ACOSTA ERICK JAVIER
BLANQUICET HERAZO**

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR CUN
INGENIERÍA DE SISTEMAS
OPCIÓN DE GRADO II
SINCELEJO-2020 B**

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|-----------|
| ABSTRACT | 4 |
| RESUMEN | 5 |
| PALABRAS CLAVES | 5 |
| INTRODUCCION | 6 |
| OBJETIVOS | 7 |
| DESCRIPCION DE LA IDEA DE NEGOCIO | 8 |
| ¿CUÁL ES EL PRODUCTO O SERVICIO? | 8 |
| JUSTIFICACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO | 10 |
| MECANISMOS DE ENTREGAS | 12 |
| MODELO DE NEGOCIO DE VENTAS POR INTERNET | 13 |
| ¿COMO CAPTARÁ SUS CLIENTES SEGÚN EL MODELO DE VENTAS POR INTERNET ESCOGIDO? | 13 |
| ¿COMO Y QUE ALTERNATIVAS OFRECERÁ A LOS CLIENTES SEGÚN EL MODELO DE VENTAS POR INTERNET ESCOGIDO? | 13 |
| ¿COMO CERRARA LA VENTA POR INTERNET Y CUALES PODRÍAN? | 13 |
| ESTRATEGIA OCÉANO AZUL | 14 |
| DESARROLLE ESTRATEGIAS CLARAS CON RESPECTO A LAS VARIABLES IMPORTANTE QUE VAN A DIFERENCIARLO CON SU COMPETENCIA: | 14 |
| FUERZA PORTER | 15 |
| MARKETING MIX. | 15 |
| ESTRATEGIAS DE PRECIO | 16 |
| ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN. | 16 |
| ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN. | 16 |

| | |
|--|-----------|
| MARKETING DIGITAL | 18 |
| ESTRATEGIAS DE MARQUETING DIGITAL | 19 |
| ESTUDIO TÉCNICO | 20 |
| LOCALIZACION DEL PROYECTO | 20 |
| MACRO LOCALIZACIÓN: | 20 |
| INGENIERIA DEL PROYECTO | 22 |
| CONCLUSIONES | 24 |
| REFERENCIAS | 25 |

ABSTRACT

The purpose of this project is to create a mobile application that helps and encourages the user to lead a healthy life. It is often difficult for people to have a caloric control or simply download some sizes and this is because they do not have control over their diet. With this app, you can choose the food in questions and have detailed information about it. It will have different dietary options, compatibility whit different devices that help to obtain better data. It will have a system in the form of levels and incentives for those who meet certain objectives in this way we make the user stay and not leave it at the same time. Photos will be taken from the same app periodically to make progress over time. In addition, there will be a section where you can find all kinds of exercise every time a routine is permofed. reward in the form of experience with all this we want to prevent diseases related to overweight which increases the chances of suffering

RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad crear una aplicación móvil la cual ayude e incentive al usuario a llevar una vida saludable. A menudo se le hace difícil a las personas llevar un control calórico o simplemente bajar algunas tallas y esto es porque no llevan un control en su alimentación. Con esta app podrás elegir el alimento en cuestión y tener una información detallada de este. Tendrá diferentes opciones de dietas a la elección del usuario, compatibilidad con diferentes dispositivos que ayuden a una mejor obtención de datos.

Contará con sistema en forma de niveles e incentivos para los que cumplan ciertos objetivos de esta forma hacemos que el usuario se mantenga y no lo deje al tiempo. Se tomarán fotos desde la misma app periódicamente para llevar un progreso del avance con el tiempo, Además, tendrá una sección en la que se podrán encontrar todo tipo de ejercicios con sus respectivos videos para incentivar ejercicio cada vez que se realiza una rutina se genera una recompensa en forma de experiencia con todo esto queremos prevenir enfermedades relacionadas al sobrepeso lo cual incrementa las posibilidades de padecer cualquier enfermedad

PALABRAS CLAVES

App, Software, Base de datos, Obesidad, Ejercicios, Sobrepeso, Colombia, Alimentos

INTRODUCCION

En las últimas décadas la transición en el cambio del comportamiento alimentario en el mundo, ha generado impacto sobre el desarrollo de enfermedades crónicas no transmisibles (ECNT) ⁽¹⁾.

Según la Organización Mundial de la Salud, una alimentación poco saludable y la falta de actividad física son las causas principales de las enfermedades no transmisibles más importantes, y contribuyen sustancialmente a la carga mundial de morbilidad, mortalidad y discapacidad. En el caso de la obesidad, nos enfrentamos a una afección que hoy en día ha llegado a ser considerada como una epidemia y que causa cada año la muerte de 2,8 millones de personas, además de constituir un factor de riesgo para otras patologías crónicas como la diabetes mellitus tipo 2, las enfermedades cardiovasculares y algunos tipos de cáncer. ⁽²⁾

las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) podrían constituir un método prometedor y plantearse como una alternativa a los tratamientos tradicionales para reducir costes económicos, disminuir el tiempo entre visitas y mejorar la adherencia, tal como se desprende de algunos trabajos, La comunicación mediante las TIC (correo electrónico, chat, web 2.0, aplicaciones para teléfonos móviles. . .) permite además interactividad, importante atributo para la promoción de la salud, y parece tener más influencia sobre los factores de control psicológicos, y la motivación en relación a la salud. ⁽²⁾

En el desarrollo de nuevas tecnologías, son las aplicaciones para teléfonos inteligentes (App) las que están adquiriendo una mayor relevancia. En Colombia, el 96% de la población dispone de un Smartphone. ^(2,3)

Colombia es el cuarto país de Latinoamérica en el que más se utilizan las aplicaciones móviles, de acuerdo al informe de EMARKETER dado a conocer en agosto de 2016. En este mismo informe se declaró que Colombia es el tercer mercado más grande en materia de Smartphone. ⁽⁵⁾

Según los estudios realizados por DELOITTE una compañía privada, en el año 2016 las personas suelen usar un Smartphone o computador al hacer sus actividades diarias, lo utiliza en ambiente laboral, en sitios públicos y actividades sociales. ⁽³⁾

OBJETIVOS

- Diseñar y construir una aplicación nativa en plataforma Android que permita mejorar la calidad de vida de las personas con un alto grado de obesidad.
- Utilizar los servicios disponibles en la plataforma Android como: localización, multimedia, reproductor mp3.
- Implementar un mecanismo de localización de direcciones de tiendas fitness en maps.
- Afianzar conocimientos sobre la obesidad y sus consecuencias, de manera que los usuarios puedan tener un panorama más amplio en el ámbito del estar saludable.
- Reducir los índices de obesidad globales.

CLAVES PARA EL EXITO

- Contar con una aplicación móvil que permita determinar el nivel de obesidad de una persona, teniendo en cuenta algunas variables fisiológicas tales como (talla, peso).
- Proporcionar información al usuario sobre cuál es su rutina de vida saludable (dieta, ejercicios) que debe seguir.
- Explicar el desarrollo y funcionamiento de la aplicación a través de artículos científicos y tecnológicos

DESCRIPCION DE LA IDEA DE NEGOCIO

Hoy en día las aplicaciones móviles son medios más que efectivos para establecer lazos con el público y fortalecer todos los tramos que relacionan al marketing digital.

El modelo de negocio que se va a implementar en nuestro proyecto será el de afiliación, lo que conlleva a que la aplicación va a ser gratuita. El beneficio que esta va a obtener es la comisión por venta, es decir, anunciando dentro de la aplicación otra aplicación, este modelo de afiliación se fundamenta en la recomendación de unos a otros, con la que se incita a comprar el producto o servicio recomendado, consiguiendo el recomendado una comisión por ello. Una de sus fortalezas es su carácter eminentemente social, y considerando la rapidez del crecimiento de las Comunidades Virtuales y las Redes en general. (4)

Cuanto más focalizada esté la App en un nicho determinado, más a fin serán nuestros usuarios a un tipo de producto/servicio y mayor rentabilidad le podremos sacar a este tipo de ingresos.

¿CUÁL ES EL PRODUCTO O SERVICIO?

En los últimos años han surgido una serie de apps sobre alimentación y rutina de ejercicios, que ofrecen una extensa variedad de herramientas, profesionales del área de la salud, al público en general o a grupos de personas con alguna enfermedad en particular. Entre las diversas apps abundan aquellas dedicadas al control del peso, que entre otras cosas son las más demandadas.

Con nuestra app **CARE YOU HEALT** la cual está diseñada para Android podrás documentar y analizar de forma rápida y sencilla tu dieta, tus hábitos alimenticios, y tu actividad física la cual es totalmente gratis. Solamente tienes que introducir tus comidas en el registro alimentario, tu peso, tu medida y nosotros nos encargaremos del resto. Llevando un control de las calorías, las proteínas que consumes a diario a través de nuestro diario de comidas podrás comparar tu necesidad calórica con la cantidad real de calorías que consumes. Así que, ya estés buscando perder peso, tener buena actividad física nuestra app te ayudará a alcanzar tu objetivo.

¿QUIÉN ES EL CLIENTE POTENCIAL?

Las personas que presenten síntomas de obesidad y sus derivados evitando gimnasios y suplementos dietarios químicos, todo será natural y desde la comodidad de su casa sin riesgos del exterior.

¿CUÁL ES LA NECESIDAD?

Permite mejorar la calidad de vida de las personas con un alto grado de obesidad.

¿CÓMO?

Utilizar los servicios disponibles en la plataforma Android como: localización, multimedia, reproductor mp3.

Implementar un mecanismo de localización de direcciones de tiendas fitness en maps. Contar con una aplicación móvil que permita determinar el nivel de obesidad de una persona, teniendo en cuenta algunas variables fisiológicas tales como (talla, peso).

Proporcionar información al usuario sobre cuál es su rutina de vida saludable (dieta, ejercicios) que debe seguir.

¿PORQUE LO PREFERIRAN?

Por ser una aplicación gratis y que garantiza el ser efectiva con respecto a lo que dicta.

JUSTIFICACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO

Con la aparición de teléfonos inteligentes, Tablet y el masivo uso que se hace de ellos, además con el auge de las aplicaciones móviles en el mercado actual, y viendo la problemática que vive nuestro país con la obesidad.

De lo anterior mencionado surge la necesidad de realizar una aplicación dietaría para cualquier Smartphone que permita:

- administrar su dieta de forma fácil y eficiente, lo cual le permitirá al usuario:
- tener un control de sus actividades dietéticas y físicas proporcionándole así un ambiente saludable y con el tiempo mejorar su calidad de vida.

La app busca principalmente mejorar la calidad de vida de las personas que presenten síntomas de obesidad y sus derivados evitando gimnasios y suplementos dietarios químicos, todo será natural y desde la comodidad de su casa sin riesgos del exterior.

2. Modelo de negocio

1 Estructure la idea de negocio y defina el modelo de negocio a través del siguiente lienzo:



SEGMENTO:

Las personas que presenten síntomas de obesidad y sus derivados.

DEBE RESOLVER PROBLEMAS O SATISFACER NECESIDADES:

Mejorar la calidad de vida de las personas con un alto grado de obesidad.

ARQUITECTURA DEL SERVICIO:

El canal de distribución a utilizar será la playstore, diseñada para dispositivos Android, ir infectando poco a poco a la sociedad con los testimonios de personas que les ha funcionado la app.

COSTO Y PRECIO

La aplicación al ser gratuita no contara con ningún costo para los usuarios.

MECANISMOS DE ENTREGAS

Se realizarán encuestas que darán a conocer la aplicación.

GANANCIAS ESPERADAS

El beneficio que esta va obtener es la comisión por venta, es decir, colocar anuncios de otras aplicaciones en nuestra aplicación.

RECURSOS

Mediante ingresos obtenidos atreves de los anuncios.

FIDELIDAD

Los usuarios más fieles de la app tendrán un pase a sesiones gratis con un instructor de gimnasio profesional privado, así como también descuentos de suplementos en tiendas fitness esto con el fin de motivar a las personas a seguir usando mas la app.

CADENA

Esta la publicidad hecha vía internet atreves de las redes sociales tales como Facebook, twitter, YouTube, Instagram, etc.

MODELO DE NEGOCIO DE VENTAS POR INTERNET

¿COMO CAPTARÁ SUS CLIENTES SEGÚN EL MODELO DE VENTAS POR INTERNET ESCOGIDO?

Por publicidad: La descarga y uso de la aplicación es gratis, pero la inversión en la app se recupera mediante la introducción de la publicidad, en función del número de clicks (CPC) o por el número de exposiciones (CPI / CPM).

¿COMO Y QUE ALTERNATIVAS OFRECERÁ A LOS CLIENTES SEGÚN EL MODELO DE VENTAS POR INTERNET ESCOGIDO?

Como está establecido nuestra aplicación es una aplicación gratuita por lo tanto no tenemos modelo de ventas, la aplicación se encontrara en la Play Store, por ende, cualquier persona puede usarla de manera gratuita.

¿COMO CERRARA LA VENTA POR INTERNET Y CUALES PODRÍAN?

También sucede la misma situación no tendremos en cuenta la parte de ventas porque nuestra aplicación es gratuita. lo que nos lleva a omitir este tipo de preguntas.

ESTRATEGIA OCÉANO AZUL

□ Identifique quien es su competencia.

Existen variedad de aplicaciones de carácter nutricional y de ejercicios lo que hace que la competencia sea mayor, en este caso nuestra competencia seria FITIA-NUTRICION INTELIGENTE, y también RETOS DE 21 DIAS- PERDER PESO.

- **Defina las variables importantes para su idea de negocio.**

Seguridad

Tipo de Dispositivo

Calidad

Diseño de la aplicación

Gestor de Contenido

- **Dele un valor de (1 a 5)**

4.5

- **Desarrolle la estrategia con su explicación de (incrementar, reducir, eliminar o mantener).**

INCREMENTAR: Calidad de vida del usuario

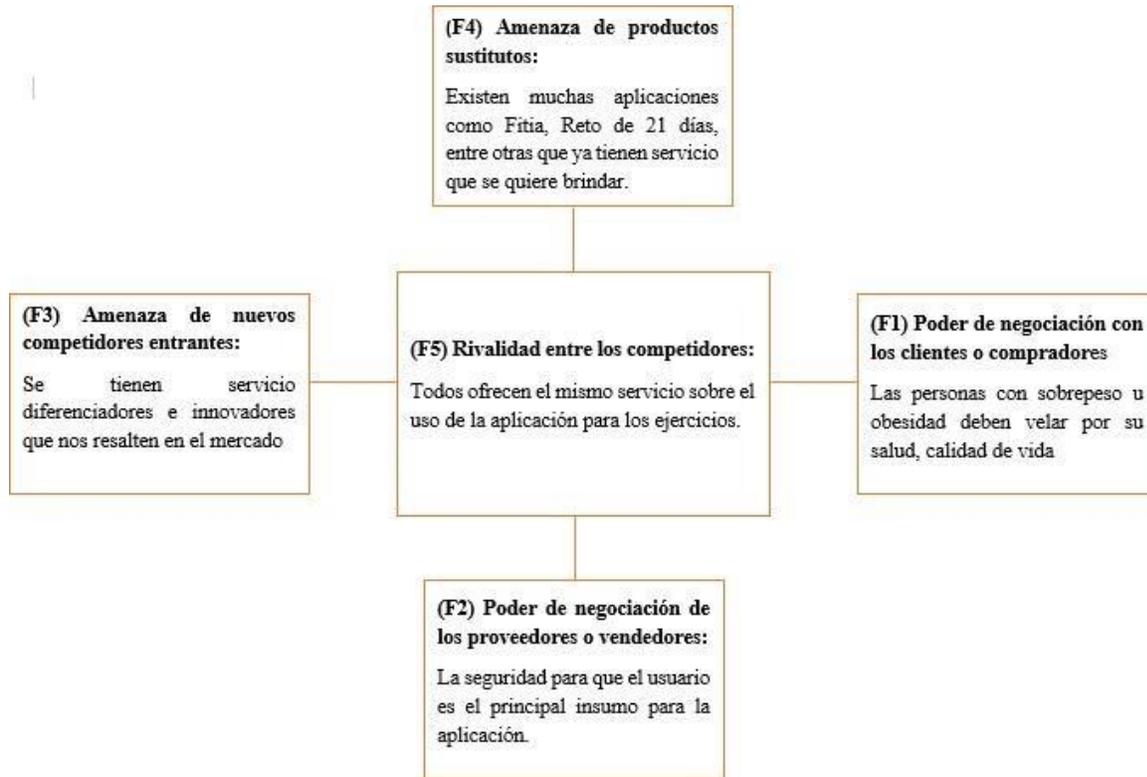
REDUCIR: Enfermedad Física

ELIMINAR: Sobrepeso u obesidad

DESARROLLE ESTRATEGIAS CLARAS CON RESPECTO A LAS VARIABLES IMPORTANTE QUE VAN A DIFERENCIARLO CON SU COMPETENCIA:

| IDEA DE NEGOCIO | SEGURIDAD | CALIDAD | DISEÑO | CONTENIDO |
|-----------------|-----------|---------|--------|-----------|
| CARE YOU HEALT | 4 | 5 | 4 | 4 |
| FITIA | 3 | 5 | 4 | 5 |
| RETO 21 DIAS | 3 | 4 | 3 | 4 |

FUERZA PORTER



MARKETING MIX.

Estrategias de producto.

Núcleo: el aplicativo móvil estará diseñado de manera práctica para que los usuarios puedan hacer uso de la aplicación de manera eficaz y correcta, gracias a su desarrollo amigable para con el cliente.

Calidad: Como toda aplicación se busca satisfacer las necesidades del cliente, brindando un apto apoyo a cumplir las normas legales de conducción, para generar un transporte seguro, confiable, para así resaltar en el mercado por brindar cada uno de estos beneficios asegurando la integridad del cliente.

Envase: el producto se presentará a través de plataformas virtuales, que lleven a la compra y venta de aplicaciones móviles, como PLAY STORE. Diseño: el aplicativo móvil está diseñado de manera que el cliente pueda tener una conexión amigable, y que pueda comprender cada uno de los mecanismos que la APP le quería mostrar, así como también buscar una relación con aquellas personas que no tienen un fuerte en la tecnología.

Marca: CARE YOU HEALTH nace de una innovación que pretende buscar la mejorar la salud de los usuarios, basándose en el uso de rutinas digitales.

Servicio: CARE YOU HEALTH es una aplicación de fácil uso, que caracteriza de las demás por su desarrollo al momento de usarla y cada una de las alternativas que te puede brindar.

ESTRATEGIAS DE PRECIO

Para este proyecto el precio es algo complejo, ya que nosotros nos basamos en algo que es totalmente gratuito y que cualquier persona lo pueda usar, las únicas estrategias que tenemos para la recolección de fondos estaría enfocada en la publicidad que agregaremos en la aplicación pero el uso como tal de la aplicación será totalmente gratuita.

ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN.

Canal Indirecto: Usaremos este canal de distribución para la distribución del producto, porque se pueden usar varios intermediarios para que el producto llegue al usuario final, y pueda hacer uso del aplicativo móvil, ya sea de un proveedor o de alguna aplicación shop.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN.

La publicidad del aplicativo más que todo será a través de internet pues es la red donde las personas pasan el mayor tiempo posible, también se presentara por medio de influencias, demostraciones de lo que el software es capaz de hacer, como marketing directo tenemos el uso de teléfonos de forma directa, ya que es una APP móvil.

| Nombre de la idea : | | CARE YOU HEALTH |
|--------------------------------------|--|---|
| Pasos | Objetivos | Resultado |
| Primer paso: Diagnostico del mercado | A. Identificar el sector | El sector en el cual está enfocada la APP es el grupo de personas que padecen sobre peso y están teniendo problemas de salud por cual del sobre peso |
| | B. Identificar marca de competencia | En el mercado se encuentra varias aplicaciones que podrían competir con nosotros como: Seven, Keep, Hiit y Cardio, Sworkit. |
| | C. Soluciones principales y alternativas | Las posibles soluciones principales o alternativas que tenemos para la APP es promocionarla en entidades que apoyen a gente con sobre peso como: Ministerio de salud, corazones responsables. |

| | | |
|--|---|--|
| | D. Tendencias del mercado | Una tendencia en el mercado que se mueve nuestra aplicación, es la regularidad de las personas ya que éstas están obligadas a entrar por el beneficio que ejerce esta sobre su salud |
| | E. Arquetipo de la marca | Nuestro arquetipo es Seven que es una de las App más conocidas en el ámbito de los ejercicios |
| Segundo paso: Realidad psicológica de la marca | A. Percepción de las marcas de la competencia | Algo de que nos percatamos de las otras marcas, es el hecho de que no son gratuitas y las que si son gratuitas contienen mucho anuncio el cual no es agradable para el usuario. |
| | B. Identificar variables del neuromarketing | Los colores de la aplicación, usan sonidos y canciones para el momento de terminar una actividad. |
| Tercer paso: Posicionamiento | A. Identificar Top of Mind | Top of Mind es la aplicación de dar nombres a productos con nombres de empresas que generan esos productos, ejemplo: comprar una coca cola, siendo una bebida gaseosa. |
| | B. Identificar Top of Heart | significa la preferencia que tienen los consumidores por una marca, empresa o persona por el grado de cariño |
| Cuarto paso: Realidad material de la marca | Traducir nuestras propuesta de valor en la marca | Queremos hacer una aplicación que sea conocida a nivel nacional y también por entidades que apoyan a la gente con sobre peso, para esto tenemos que implementar varias de nuestros conocimientos para poder realizar la aplicación. |
| Quinto paso: Estrategia de comunicación | Desarrollar acciones continuas para la introducción de la marca en el mercado, que estén dirigidas en mediación tecnológica y de redes sociales | La publicidad del aplicativo más que todo será a través de internet pues es la red donde las personas pasan el mayor tiempo posible, también se presentara por medio de influencias, demostraciones de lo que el software es capaz de hacer, como marketing directo tenemos el uso de teléfonos de forma directa, ya que es una App móvil. |

MARKETING DIGITAL

Se desarrolla la respectiva página oficial de nuestra app, la cual cuenta con diferente ítem



CARE YOU HEALT

/ INICIO

// CONOCENOS

/// CONTACTO



<https://joel1999alvarez.wixsite.com/careyouhealt> se podrá explorar todo lo relacionado con la página web.

ESTRATEGIAS DE MARQUETING DIGITAL

ENCONTAMOS ANUNCIOS DEL LA INNAVURACION DE LA APLICACIÓN Y SUS RESPECTIVAS REDES SOCIALES DONDE PODRAS ENCONTRARNOS



https://www.facebook.com/CARE-You-HEALT-108833137680241/?view_public_for=108833137680241
<https://www.instagram.com/careyouhealt/>

ESTUDIO TÉCNICO

LOCALIZACION DEL PROYECTO

MACRO LOCALIZACIÓN

El aplicativo para evitar la distracción que causan los dispositivos móviles frente a los conductores de transporte público CARE YOU HEALT, estará ubicada en la ciudad de Sincelejo, donde funcionara específicamente en la zona norte de nuestro país, el cual es un punto estratégico del Caribe colombiano.

Sincelejo es un municipio colombiano, capital del departamento de Sucre. Está ubicado al noroeste del país, en la Región Caribe colombiana exactamente en la subregión Sabanas en el departamento de Sucre. Esta cuenta con todos los servicios necesarios para el funcionamiento de CARE YOU HEALT, tales servicios como: comunicación, comerciales y bancarios, Si no también servicios de internet, telefonía y los básicos como lo son el del alcantarillado, agua potable y fluido eléctrico. Dando una mejor calidad de vida y estos facilitando los procesos del aplicativo móvil.

| Tipo de Activo | Descripción | Cantidad | Valor Unitario | Requisitos técnicos |
|------------------------------|---|----------|----------------|---------------------|
| Infraestructura Adecuaciones | Local Comercial, Barrio 7 de Agosto. Cll 19 #23-63. | 1 | \$750.000 | No aplica |
| Maquinaria y equipos | Computador para manejar el servidor | 1 | \$15.000.000 | No aplica |
| | PowerEdge T40 | 1 | \$2.700.300 | No aplica |
| | Router Huawei AR1220C | 1 | \$1.567.486 | No aplica |
| | Combo Teclado-Mouse Trust | 1 | \$60.900 | No aplica |

| | | | | |
|--------------------------------------|---|---|--------------|-----------|
| | Ziva Inalambrico | | | |
| | Rack Gabinete Servidor 18ru 90Cm | 1 | \$903.470 | No aplica |
| | Monitor HP 19KA LED 18.5" | 1 | \$299.900 | No aplica |
| | Tp-link Switch (Tl-sg1016d) | 1 | \$329.900 | No aplica |
| Equipo de comunicaci3n y computaci3n | Servicio Internet Movistar | 1 | \$92.900 | No aplica |
| Muebles y enseres y otros | Aire acondicionado Electrolux Inverter 9BTU 110V | 1 | \$749.900 | No aplica |
| | UPS on line 2KVA MTK | 1 | \$1.167.900 | No aplica |
| Otros(incluido herramientas) | Licencia de Wndows Server 2019 Essentials | 1 | \$1.718.475 | No aplica |
| | Hosting | 1 | \$156.000 | No aplica |
| | Licencia de antivirus McFree para 10 Usuarios | 1 | \$659.949 | No aplica |
| | Zyxel Zywall Usg Utm Firewall | 1 | \$1.282.500 | No aplica |
| Gastos operativos | No manejaremos gastos operativos porque nosotros mismo manejaremos el aplicativo y su mantenimiento | | \$0 | No aplica |
| Total: | | | \$27.438.580 | |

INGENIERIA DEL PROYECTO

Teniendo en cuenta el proceso de producción u operación de su producto o servicio, responda la siguiente pregunta y elabore el flujograma respectivo.

¿Cuál es el proceso que se debe seguir para la producción del bien o prestación del servicio?

Nuestro proyecto es desarrollar un aplicativo móvil, de manera que no aplicamos para lo solicitado.

¿Qué materias primas o insumos necesita para la elaboración del producto?

Para el desarrollo de nuestro aplicativo contamos con lo siguiente:

Servidor: 3.000.000

Computador: 15.000.000

Servidor SQL (Base de datos): 640.000

2. Desarrolle la siguiente tabla de requerimientos de operación en el proceso de producción de su empresa.

| Bien/servicio | | | | |
|---|---|--|---|---|
| Unidades a producir: | | | | |
| Actividad del proceso | Tiempo estimado de realización (minutos/horas). | Cargos que participan en la actividad. | Numero de personas que intervienen por cargo. | Equipos y maquinas que se utilizan. Capacidad de producción por maquina (Cantidad de producto/unidad de tiempo) |
| Idea. | 2 horas. | Desarrolladores. | 7 | ----- - |
| Análisis del mercado y de requerimientos. | 3 horas. | Desarrolladores. | 7 | ----- -- |
| Diseño en papel de la | 18 horas. | Desarrolladores. | 5 | Computador Hojas de papel |

| | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|------------------|---|---------------------------|
| aplicación. (Prototipo). | | | | |
| Desarrollo de la aplicación. | 2 semanas. 336 | Desarrolladores. | 7 | Computador + software |
| Pruebas o testing. | 1 dia. 24 | Desarrolladores | 2 | Computador + celular |
| Correo. | 15 minutos | Desarrolladores | 1 | Computador |
| Servidor. | 5 horas. | Desarrolladores | 3 | Servidor + computador |
| Servidor SQL (Base de datos) | 2 horas. | Desarrolladores | 2 | Servidor AQL + computador |
| Publicación de la aplicación. | 1 hora. | Desarrolladores | 1 | Computador + plataforma |
| Mantenimiento | ----- - | Desarrolladores | 4 | Computadores. |
| Total. | 15 minutos / 391 horas | Desarrolladores | 7 | ----- ----- ---- |

CONCLUSIONES

Analizando los diferentes estudios realizados en este documento se ha llegado a conclusión que el proyecto CARE YOU HEAL es una herramienta para mejorar los hábitos alimenticios y la actividad física para obtener una mejor calidad de vida. Cuenta con una base de datos tecnológica que está en crecimiento y con un alto flujo de posibles usuarios que se verían beneficiados al descargar la aplicación. Así mismo es importante resaltar que funcionaría como una excelente plataforma de publicidad para los diferentes negocios y empresas que encuentran su sector de mercado en el sistema de salud y en los servicios de bienestar. Al ser un proyecto que se basa en el desarrollo virtual, su impacto en el medio ambiente es mínimo, no contamina ni pone en riesgo la salud humana. Es importante recalcar que esta oportunidad de negocio surge en un contexto donde el comercio virtual está en auge y permite el desarrollo de tecnología para mejorar la calidad de vida de las personas. Al hacer la evaluación financiera del proyecto se evidenciaron varios obstáculos en la generación de ganancias debido al modelo de mercado propuesto para las aplicaciones móviles. El Costo por Clic en promedio para Colombia es bajo, lo que requiere que las aplicaciones tengan un impacto masivo respecto a las descargas y la cantidad de usuarios fidelizados. Sin embargo, hay que reconocer el impacto positivo que podría tener la aplicación en el mejoramiento del sistema de salud en Sincelejo, es un proyecto que beneficiaría a las entidades públicas y aportaría en la modernización de los procesos estatales con respecto a los temas de salud y bienestar.

Las apps han llegado al campo de la salud para quedarse y evolucionar hacia un nuevo modelo de medicina, esta nueva área de investigación tiene el potencial de ser una fuerza transformadora, porque es dinámica, basada en un proceso continuo de entrada y evaluación de datos.

REFERENCIAS

1. javeriana.edu.co/biblos/tesis/ciencias/tesis704.pdf
2. core.ac.uk/download/pdf/81208412.pdf.
3. deloitte.com/content/dam/Deloitte/co/Documents/technology-media-telecommunications/Consumo%20movil%202018.pdf.
4. javiermegias.com/blog/2013/06/como-funciona-modelo-negocio-afiliacion-conversion-afiliado/.
5. marketing4ecommerce.co/aplicaciones-moviles-en-colombia/
6. dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7951/1/UPSCT004811.pdf?fbclid=IwAR2v7JhKyBxbO5wTL1SrXDLuT1oykhFgrjwEZW538quzUVpywRKR7TucYVQ
7. upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.1/15333/2012_05_15_PFC_Desarrollo_de_una_aplicacion_para_dispositivos_moviles_para_el_estudio_de_habitos_de_vida_saludables.pdf?sequence=1.
8. docplayer.es/60327417-Propuesta-normativa-para-aplicaciones-moviles-en-colombia-derechos-y-deberes-de-actores-involucrados-en-la-creacion-y-gestion-de-aplicaciones-nativas.html.
9. informatica-juridica.com/trabajos/aplicacion-de-los-requisitos-juridicos-de-los-mensajes-de-datos/.
10. blog.uclm.es/cesco/files/2014/07/Colombia-Estatuto-del-Consumidor.pdf.
11. scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-41082016000200137
12. mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html.
13. repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4131/Rodr%C3%ADguezjuan2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=32&zoom=100,0,780
14. appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/.
15. luismarketingonline.es/modelos-de-ingresos-para-rentabilizar-una-app/
16. gestion.org/acerca-de-las-aplicaciones-de-gestion-de-los-recursos-humanos/

17. repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/9372/tesis460.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=45&zoom=100,0,113
18. [httadianteapps.com/blog/article/como-ganar-dinero-con-publicidad-en-tu-app](http://tadianteapps.com/blog/article/como-ganar-dinero-con-publicidad-en-tu-app)