

• **Aplicación Móvil del OIJ**

| | |
|---|--|
| Institución o actor responsable de la implementación | Organismo de Investigación Judicial (OIJ) |
| Persona responsable de la institución: (nombre y correo electrónico) | Randall Zúñiga López, Jefe Oficina de Planes y Operaciones, OIJ. |
| Instituciones de la sociedad civil | Por determinar |
| Descripción del compromiso | |
| Duración | 5 años |
| ¿Cuál es la problemática que el compromiso aborda? | La tecnología facilita hoy la comunicación. El Poder Judicial no debe quedar afuera de ello. Las comunicaciones entre la institución y sus usuarios deben adquirir formas virtuales que faciliten en acceso a la información y a la justicia. |
| ¿Cuál es el compromiso? | Desarrollo de una serie de herramientas y aplicaciones para dispositivos móviles basados en diferentes iniciativas sobre transparencia, participación y colaboración ciudadana. Se pretende realizar un desarrollo llamado "MiOIJ" en el cual se puede interactuar con la ciudadanía. Por un lado mostrar de forma transparente y mediante transacciones sencillas los datos relevantes sobre presupuesto, contrataciones, auditorías y rendición de cuentas, pero también dentro de la parte de participación ciudadana permitir a los usuarios tener una activa intervención permitiendo transacciones complejas como los servicios de autogestión como consultas, opinión y debate sobre emprendimientos policiales (política institucional). Finalmente, mediante la colaboración se quiere utilizar la información que se genera de los datos internos de OIJ como los puntos de delitos y demás, que permita al usuario poder saber sitios peligrosos y los cuidados que debe tener. |
| Principio del gobierno abierto con el que se relaciona | Transparencia y Rendición de cuentas |
| ¿Requiere cambios normativos? | No se requieren |

| Recursos necesarios | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento</th> <th>Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Estación de Trabajo</td> <td>Hardware</td> </tr> <tr> <td>Dispositivo Celular Android</td> <td>Hardware</td> </tr> <tr> <td>Dispositivo Celular iPhone</td> <td>Hardware</td> </tr> <tr> <td>Publicador Play Store</td> <td>Licenciamiento</td> </tr> <tr> <td>Publicador ITunes</td> <td>Licenciamiento</td> </tr> <tr> <td>MS Visual Studio Code</td> <td>Software IDE</td> </tr> </tbody> </table> | | Elemento | Tipo | Estación de Trabajo | Hardware | Dispositivo Celular Android | Hardware | Dispositivo Celular iPhone | Hardware | Publicador Play Store | Licenciamiento | Publicador ITunes | Licenciamiento | MS Visual Studio Code | Software IDE |
|--|---|--------------------------|----------|------|---------------------|----------|-----------------------------|----------|----------------------------|----------|-----------------------|----------------|-------------------|----------------|-----------------------|--------------|
| | Elemento | Tipo | | | | | | | | | | | | | | |
| | Estación de Trabajo | Hardware | | | | | | | | | | | | | | |
| | Dispositivo Celular Android | Hardware | | | | | | | | | | | | | | |
| | Dispositivo Celular iPhone | Hardware | | | | | | | | | | | | | | |
| | Publicador Play Store | Licenciamiento | | | | | | | | | | | | | | |
| | Publicador ITunes | Licenciamiento | | | | | | | | | | | | | | |
| | MS Visual Studio Code | Software IDE | | | | | | | | | | | | | | |
| Población objetivo | Personas mayores de 15 años que tengan acceso a un teléfono inteligente con internet. | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividad | Fecha de inicio: | Fecha de término: | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Elaborar prototipo no funcional | Realizada | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Codificar una aplicación móvil ligera, rápida y concisa basada en la información brindada en el sitio oficial del OIJ | Realizada | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Establecer medidas de accesibilidad disponibles para aplicaciones móviles | Realizada | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Realizar pruebas de acceso y actualización de la información con y sin conexión a Internet. | Realizada | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Publicar aplicación móvil para diferentes plataformas y dispositivos | Noviembre 2018 | Diciembre 2018 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Promover la descarga de la aplicación móvil para diferentes plataformas y dispositivos | Diciembre 2018 | Enero 2019 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Evaluar la satisfacción del usuario | 01 Julio 2019 | 31 Julio 2019 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Realizar cambios si fueran necesarios | 01 Agosto 2019 | 31 de Diciembre 2019 | | | | | | | | | | | | | | |
| Metas | Indicadores | Año | | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|---|---|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Que a diciembre de 2019 se hayan realizado al menos 5 mil descargas de la app. | <p>1.1. Cantidad de descargas de la app.</p> | <p>2019</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Que a diciembre de 2019, la app tenga una calificación mínima de 3 estrellas. | <p>2.1. Cantidad de estrellas obtenidas en la calificación.</p> | <p>2019</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Que a diciembre de 2020, se tengan al menos tres funcionalidades de colaboración en la app. | <p>3.1. Cantidad de funcionalidades de colaboración incorporadas.</p> | <p>2020</p> |