

PROYECTO DE FIN DE GRADO SUPERIOR

APLICACIÓN PARA ANDROID

CALENDAR MOOD

Alumnos participantes

Alejandro Fabra
Alex López

Dominio

calendarmood

1. Descripción del proyecto y justificación

Una aplicación móvil orientada a generar estadísticas sobre fluctuaciones psicológicas. A partir de sencillos cuestionarios diarios, se pretende crear una visión general mediante estadísticas y otros elementos que son resultado de procesar los datos introducidos por el usuario. Busca ser una ayuda para conocerse más a fondo, pudiendo utilizarse tanto como herramienta para análisis psicológicos a pacientes como para usuarios que pretendan observar sus patrones psicológicos.

Como proyecto para el futuro de la aplicación y para ser innovadores en este tipo de aplicaciones, hemos pensado en implantar un foro donde los usuarios puedan pedir consejo y otros usuarios que han usado durante un tiempo la aplicación, tienen buenas estadísticas y han pasado un test psicológico puedan responder.

También nos hemos planteado la idea de que los usuarios puedan compartir un problema y como lo han solucionado, eso sí, con cierto filtro, es decir, no todo el mundo puede hacer esas publicaciones, por ejemplo unos filtros recomendables podrían ser que la cuenta lleve creada al menos un mes y haya usado la aplicación unas cuantas veces. En caso de implementarlo se tendría que hacer una nueva pestaña donde se pudieran ver estas publicaciones hechas por los demás usuarios.

Una posible derivación para monetizar mediante la aplicación sería permitir, mediante suscripción, a psicólogos reales (habiendo probado que lo son con sistemas de verificación) responder a preguntas y publicitarse.

Sin embargo, nuestro objetivo en este mes es llegar a hacer la primera parte del proyecto, explicada en el primer párrafo.

Consideramos que podría ser útil para detectar sesgos y problemas psicológicos sistemáticos que a primera vista pueden pasar desapercibidos y con una vista general pueden mostrarse (esto no significa que la aplicación pretenda dar un diagnóstico clínico, sino que el usuario podrá tomar conciencia de lo que le va pasando emocionalmente y de cómo responde conductualmente con la ayuda de la app). También podría ser de utilidad para aportar información a los psicólogos de los usuarios de la aplicación. Es por ello que estamos motivados a hacer este proyecto.

Recursos necesarios

- Necesitaremos Android Studio para desarrollar la aplicación móvil.
- Dado que los datos recogidos en la aplicación son privados, por razones de seguridad utilizaremos SQLite para crear y gestionar la base de datos.
- Usaremos la plataforma Trello para distribuir las tareas
- Necesitaremos el editor de código Visual Studio Code junto al framework Angular y el gestor de paquetes Node Visual Studio para la página web.

Módulos utilizados

- Base de datos:

Tenemos que guardar los datos de los usuarios, las cuentas y la configuración de estos en una base de datos.

- Desarrollo de aplicaciones móvil:

Para programar la aplicación usaremos lo aprendido en clase de Android Studio.

- Entornos de programación:

Aplicaremos metodologías SCRUM y programaremos teniendo en cuenta lo aprendido en clase (hacer javadoc, tests, etcétera).

- Lenguaje de marcas:

Para la página web usaremos HTML y TypeScript (Angular)

- Acceso a datos:

Conectaremos nuestra aplicación a la base de datos.

Asignación de tareas

Alejandro: Página web y desarrollo de la aplicación (enfocado a elementos front-end)

Àlex: Parte de la base de datos y desarrollo de la aplicación (enfocado a conexión al back-end)

Metodología

Seguiremos una metodología tipo Scrum y utilizaremos Trello para programar y visualizar el estado de las tareas. Haremos una reunión al iniciar cada semana en la que definiremos una lista de objetivos a los que debemos llegar. Al final de la semana miraremos qué hemos hecho y cómo vamos respecto a la totalidad del proyecto. Cada día revisaremos los objetivos y organizaremos reuniones si es necesario.

Cronograma inicial

	Semana 1 (28 feb-3 mar)	Semana 2 (7 mar-10 mar)	Semana 3 (14 mar - 17 mar)	Semana 4 (21 mar-23 mar)
lunes		Análisis y revisión de como llevamos la aplicación y reprogramación del cronograma(2h) (ambos) Pruebas de la conexión con la base de datos(3h) (Alex) Implementación de calendario personalizado y trabajo en sus funcionalidades (Alejandro) (3h)	Análisis y revisión de como llevamos la aplicación y reprogramación del cronograma(2h) (ambos) implementar gráficas de estado de ánimo general por mes (3h) (Aejandro) implementar gráficas de estado de ánimo general por año (1h) (Aejandro)	Análisis y revisión de como llevamos la aplicación y reprogramación del cronograma(1h) (ambos) Revisión de la documentación de la base de datos (5h) (Alex) Revisión de la documentación del frontEnd(5h) (Alejandro)
martes	Diseño (1h) (ambos) Mejora del documento inicial (3h)(Alejandro) Planteamiento de la base de datos(2h) Implementación base de datos (3h) (Alex)	Creación e interacción de base de datos de reporte de usuarios(Alex)(5h) Creación de métodos que añadan puntos de colores que representen las etiquetas de las emociones en el calendario(5h)(Alejandro)	implementar gráficas de etiquetas de estados de ánimo por mes (3h) (Aejandro) implementar gráficas de etiquetas de estados de ánimo por año (1h) (Aejandro)	Revisión y corrección general (5h) (Alex y Alejandro)
miércoles	Conexión entre app y base de datos (5h) (Alex) Búsqueda e implementación de librerías necesarias para gráficas, calendarios y otros elementos (5h) (Alejandro)	Creación de la tabla de login (5h) (Alex) Creación del login(5h)(Alejandro)	imprevistos(Alex y Alejandro) (5h)	Preparación de la presentación (Alex y Alejandro) (5h) Entrega
jueves	Conexión entre app y base de datos (5h) (Alex)	Pruebas de seguridad de la base de datos(5h) (Alex)	imprevistos(Alex y Alejandro) (5h)	presentación

	Creación de formularios para recabar datos (Alejandro) (5h)	Conexión entre datos y estadísticas (5h) (Alejandro)		
--	---	--	--	--

DAFO	
<u>Debilidades</u> Falta de experiencia en desarrollo de proyectos ambiciosos. Poco tiempo para hacer la aplicación.	<u>Amenazas</u> Es una aplicación que para funcionar requiere mucho de la constancia del usuario. Sin un diseño dinámico puede llegar a ser tedioso un uso diario de la app. Hay varias apps similares en la Play Store.
<u>Fortalezas</u> Tenemos un conocimiento mínimo para poder desarrollar la aplicación. Buena comunicación entre los integrantes del grupo.	<u>Oportunidades</u> Cada vez hay más gente con problemas relacionados con las emociones y, por tanto, una mayor necesidad en gestionar estas, por eso nuestra app aportar un mayor control emocional a esta sección de la población. Se puede derivar a un sector mayor dado que podemos hacer que los psicólogos puedan hacer seguimientos de sus pacientes.

Mockup





