

# SerConsciente365

Aplicación móvil para el registro diario de emociones

---

**Odreman Abraham Ferrer Díaz**

Universidad Oberta de Catalunya

Máster universitario de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Trabajo Final de Máster

Profesor colaborador:

**Pau Dominkovics Coll**

Profesor responsable

**Carles Garigues Olivella**

Junio de 2023



# Contexto

---

Esta investigación surge como parte del Trabajo Final del *Máster Universitario de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles* de la UOC.



# Índice

---

- 01** Descripción del proyecto
- 02** Implementación
- 03** Demo
- 04** Conclusiones



## 1. Descripción del proyecto, ¿El problema?

# Consecuencias de la vida moderna en el bienestar emocional

---

- Estrés laboral y agotamiento
- Falta de tiempo para ocio y recreación:
- Sobreexposición a las redes sociales:



1.Descripción del proyecto, ¿El problema?

## Desconexión social y el papel de la tecnología

---

- Falta de contacto físico
- Comunicación en línea menos efectiva



**¿Cómo podríamos facilitar una mejor  
gestión emocional?**

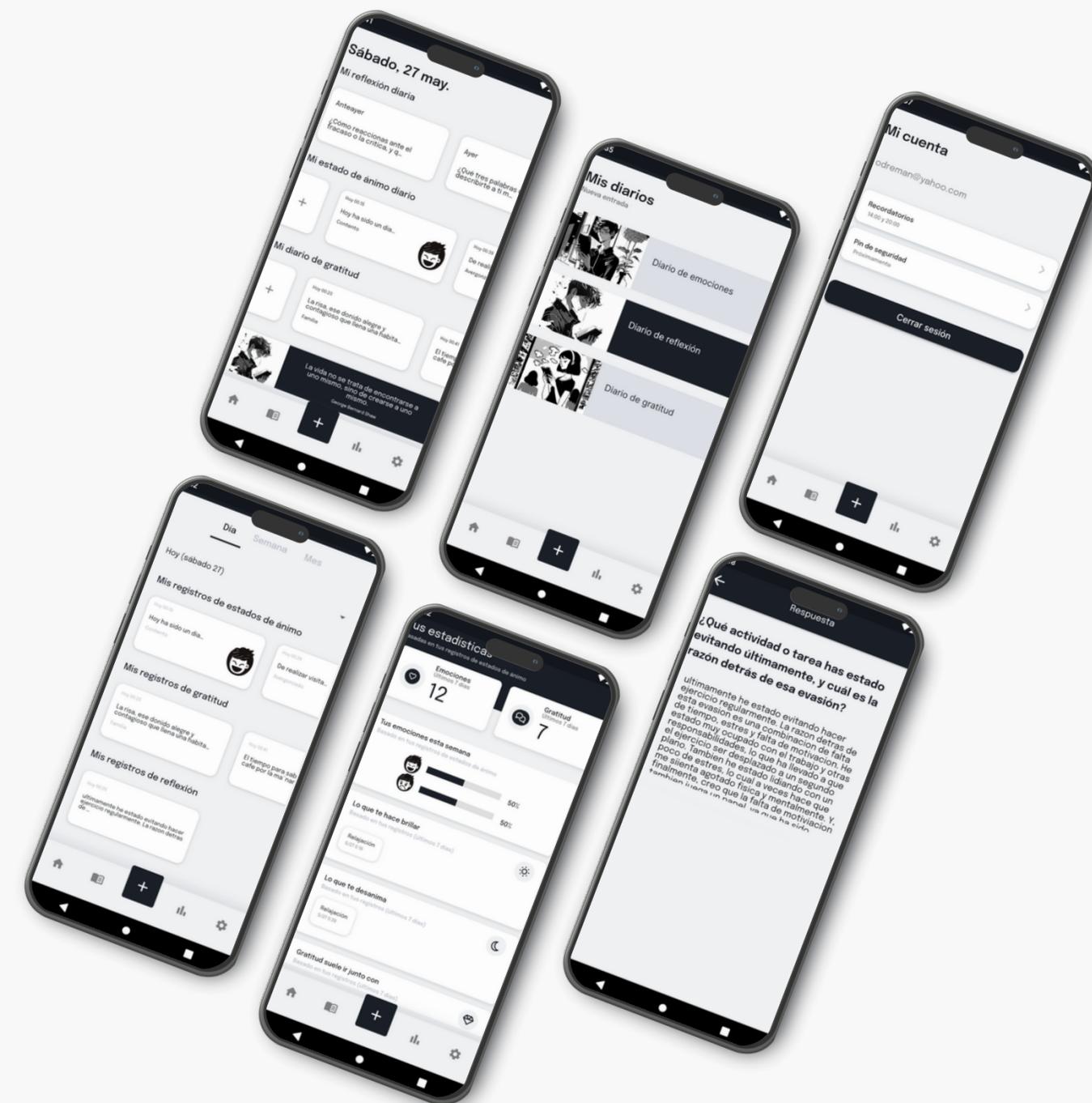
## 1.Descripción del proyecto

# Objetivo general

---

Fomentar el **bienestar emocional** y el **desarrollo de la inteligencia emocional**, impulsando la **reflexión** y el **autoconocimiento**, a través de una app para dispositivos móviles que permita el registro diario de emociones y la escritura reflexiva.





# DESCUBRE TU MUNDO INTERIOR

Registra, reflexiona, agradece

Empieza hoy tu viaje hacia un mayor autoconocimiento y bienestar emocional.

## **2. Implementación**

## 2. Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Encuestas y entrevistas

---

- Las **encuestas** permitieron obtener **datos cuantitativos** sobre las necesidades y expectativas de los usuarios.
- Las **entrevistas** proporcionaron una **visión más detallada y cualitativa**, permitiendo explorar hábitos, necesidades emocionales y opiniones acerca de la aplicación.
- Los **hallazgos** de las encuestas y entrevistas **se utilizaron para identificar las funcionalidades más valoradas y los requerimientos prioritarios** de la aplicación.



## 2.Implementación

# Estrategia de implementación de requerimientos funcionales

---

- Foco en **requerimientos funcionales**
- Uso de técnicas de **priorización basadas en las necesidades y deseos de los usuarios**
- Escala de prioridad del 1 al 3, siendo 1 los requerimientos **más importantes para los usuarios**



## 2.Implementación

# Priorización y Producto Mínimo Viable (MVP)

---

- Los requerimientos de **prioridad 1** conformaron el MVP
- Los requerimientos restantes se **priorizaron** tomando en consideración el **tiempo de implementación-beneficio**



## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Requerimientos funcionales priorizados

# Req	Descripción	Prioridad
Req-01	Capacidad de registrar y categorizar fácilmente las emociones experimentadas.	Prioridad 1
Req-02	Capacidad para personalizar la categorización de emociones.	Prioridad 1
Req-03	Herramientas de escritura reflexiva para fomentar la introspección y autoconocimiento.	Prioridad 1
Req-04	Calendario visual que permita ver las emociones a lo largo del tiempo para detectar patrones o tendencias	Prioridad 1
Req-05	Funcionalidad de recordatorio para motivar a los usuarios a escribir en su diario emocional y reflexionar sobre sus emociones diariamente.	Prioridad 1
Req-06	Privacidad para resguardar los datos con pin, biometría o cualquier otro método.	Prioridad 2
Req-07	Preguntas disparadoras para fomentar la introspección y autoconocimiento.	Prioridad 2
Req-08	Análisis y seguimiento de patrones emocionales a través de gráficos y estadísticas.	Prioridad 2
Req-09	Posibilidad de añadir fotos, audios, vídeos o <u>stickers</u> a las entradas para hacerlas más personales y creativas.	Prioridad 3
Req-10	Opción de personalizar y adaptar la aplicación a sus necesidades individuales.	Prioridad 3
Req-11	Sincronización de datos en la nube	Prioridad 3
Req-12	Permitir a los usuarios compartir sus entradas en redes sociales o con amigos a través de diferentes medios	Prioridad 3



## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Elección de estilo y colores

---

El diseño de la interfaz adoptó una **estética sobria y minimalista**. Se seleccionó una paleta de **colores neutros (blancos, negros y grises** para *transmitir calma* y permitir a los usuarios concentrarse en las funcionalidades y el contenido de la aplicación.

Esta presentación intenta seguir ese mismo estilo.

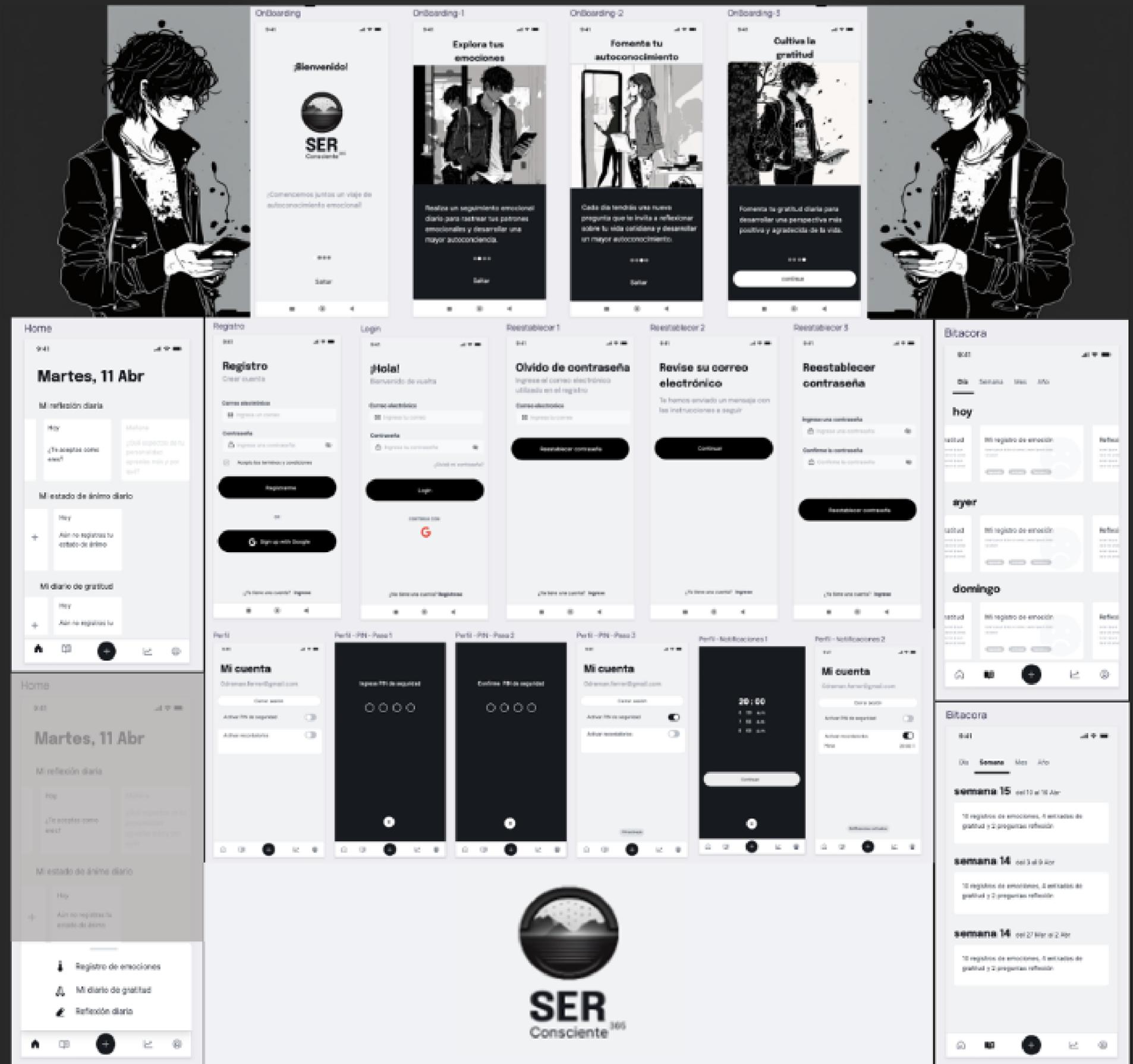


## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Prototipado HI-FI

A continuación se presentan los flujos:

- Onboarding
- Login
- Cuenta
- Home y bitácoras

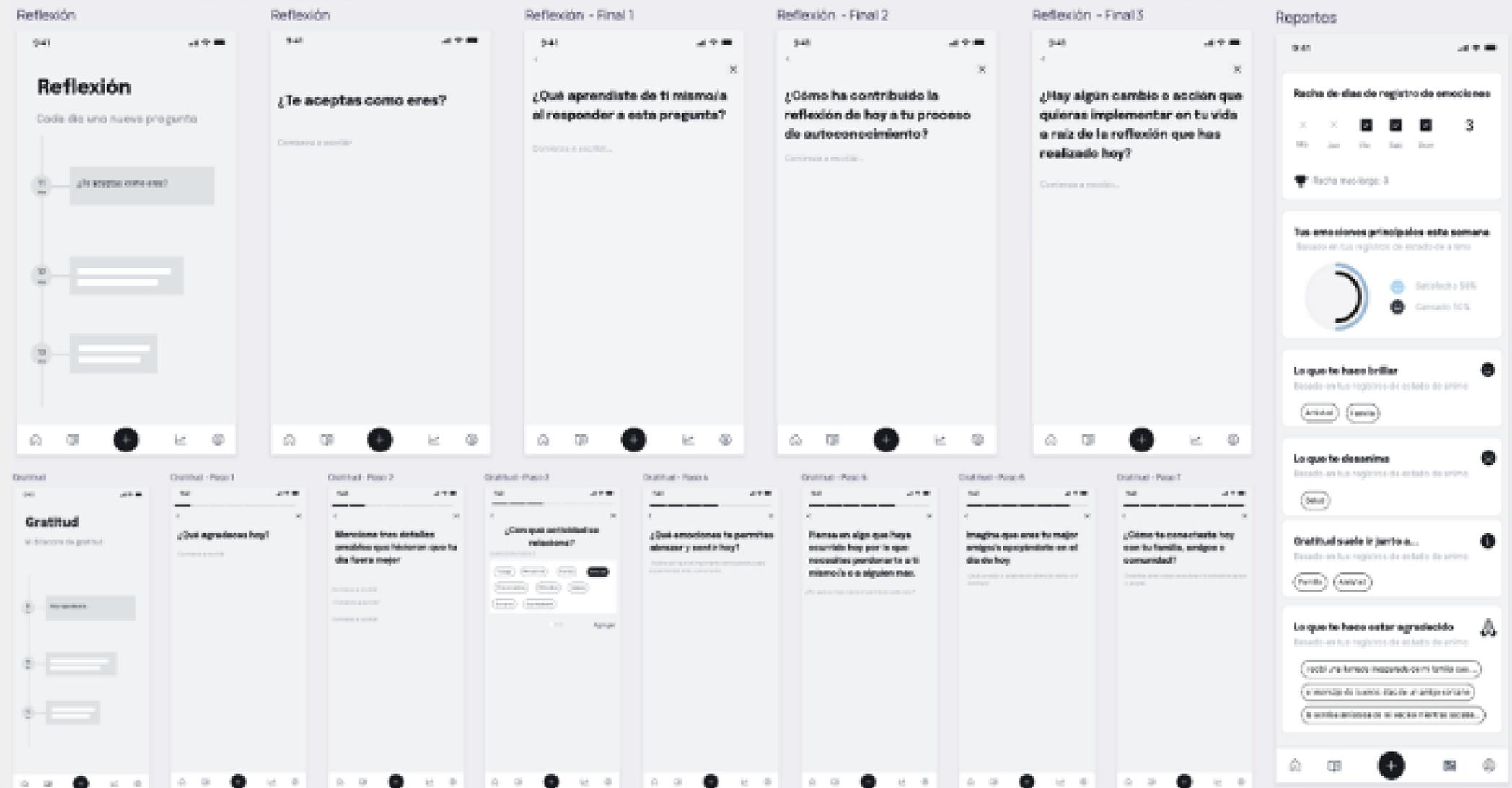


## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Prototipado HI-FI

A continuación se presentan los flujos:

- Reflexión
- Gratitud
- Reportes



## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Prototipado HI-FI

A continuación se presentan los flujos:

- Registro de emoción
- Personalización de emociones



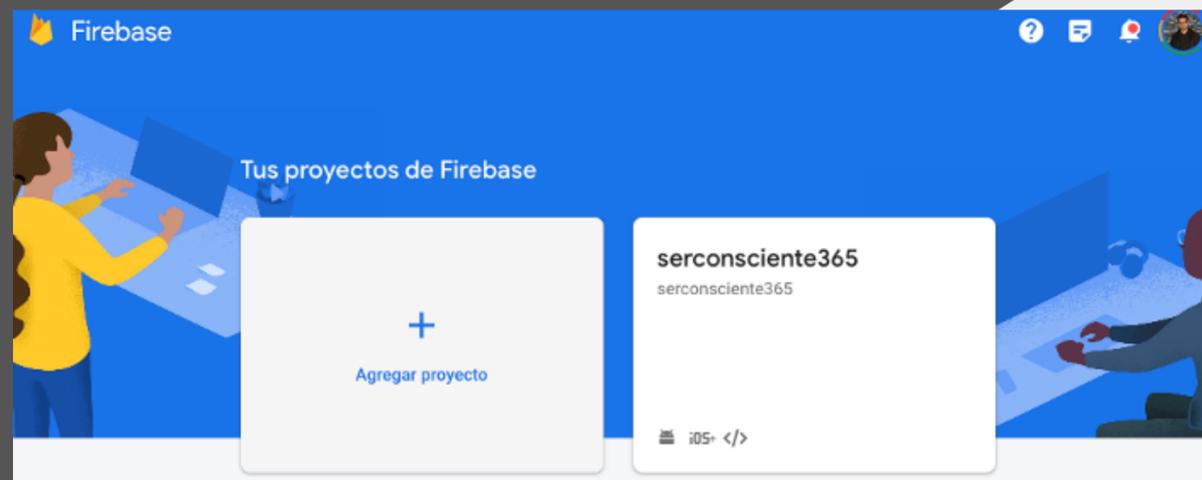
## 2.Implementación - Diseño centrado en el usuario

# Evaluación del prototipo

---

- **Usabilidad:** Se analizó cuán intuitiva y fácil de usar era la aplicación para los usuarios.
- **Navegación:** Se evaluó la fluidez y coherencia de la navegación entre diferentes pantallas y secciones.
- **Funcionalidad:** Se comprobó la efectividad y utilidad de las características y funciones de la aplicación.
- **Diseño Visual:** Se recogieron opiniones de los usuarios sobre la apariencia y estilo visual de la aplicación.
- **Feedback y sugerencias:** Se animó a los usuarios a proporcionar comentarios adicionales y sugerencias de mejora.

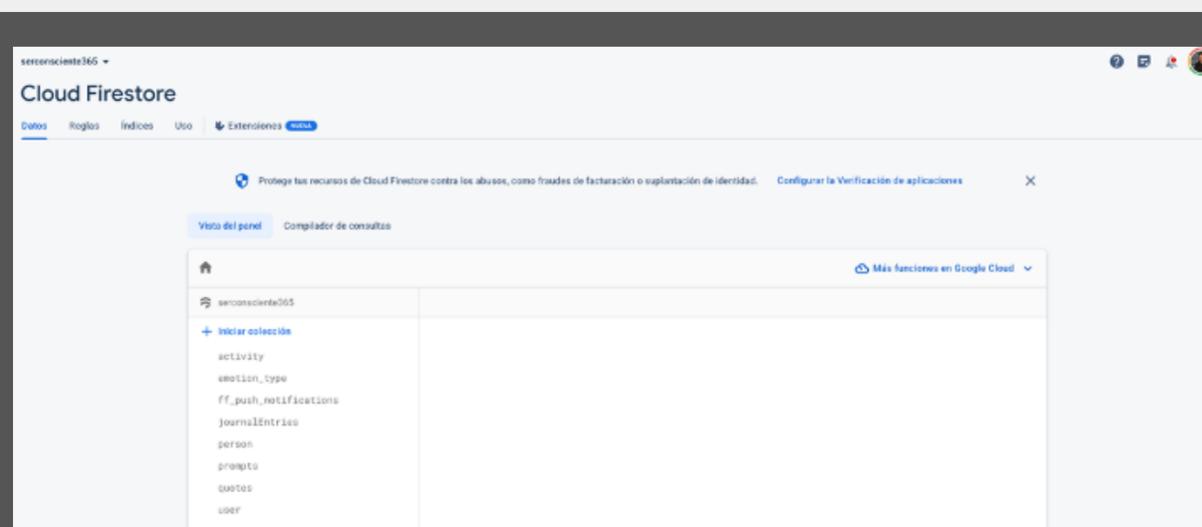
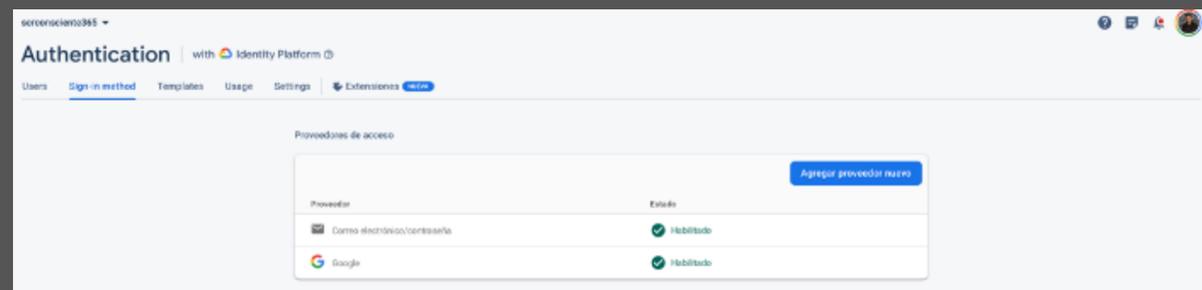




## 2.Implementación

# Implementación del backend

- Configuración de **Firestore** como base de datos en la nube.
- **Creación y población de colecciones** en Firestore con datos iniciales.
- Configuración de **índices** para optimizar las **consultas de datos**.
- Habilitó la autenticación requerida por la aplicación.
- Implementación de **servicios adicionales de Firebase**: Crashlytics, Google Analytics y Firebase Cloud Messaging, para mejorar la funcionalidad y la experiencia del usuario.

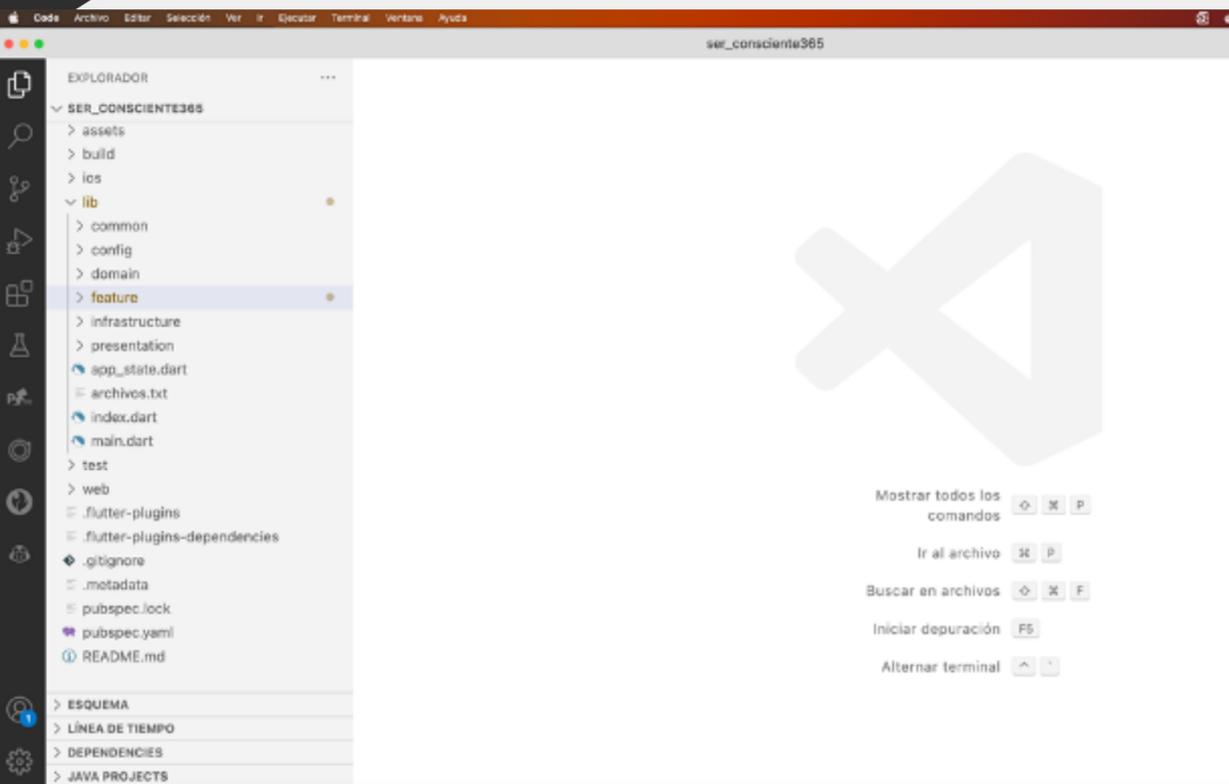


## 2.Implementación

# Desarrollo del frontend

---

- Elección de **Flutter** y Visual Studio Code como tecnología base y herramienta de desarrollo, respectivamente.
- **Proceso de investigación y experimentación con los widgets** de Flutter para diseñar la interfaz de usuario.
- Utilización de **GitHub** para el **control de versiones** y seguimiento de cambios.
- **Adaptación de la interfaz de usuario** a diferentes tamaños de pantalla.
- Investigación y configuración de plantillas de **autenticación**.





**SER**  
**CONSCIENTE 365**

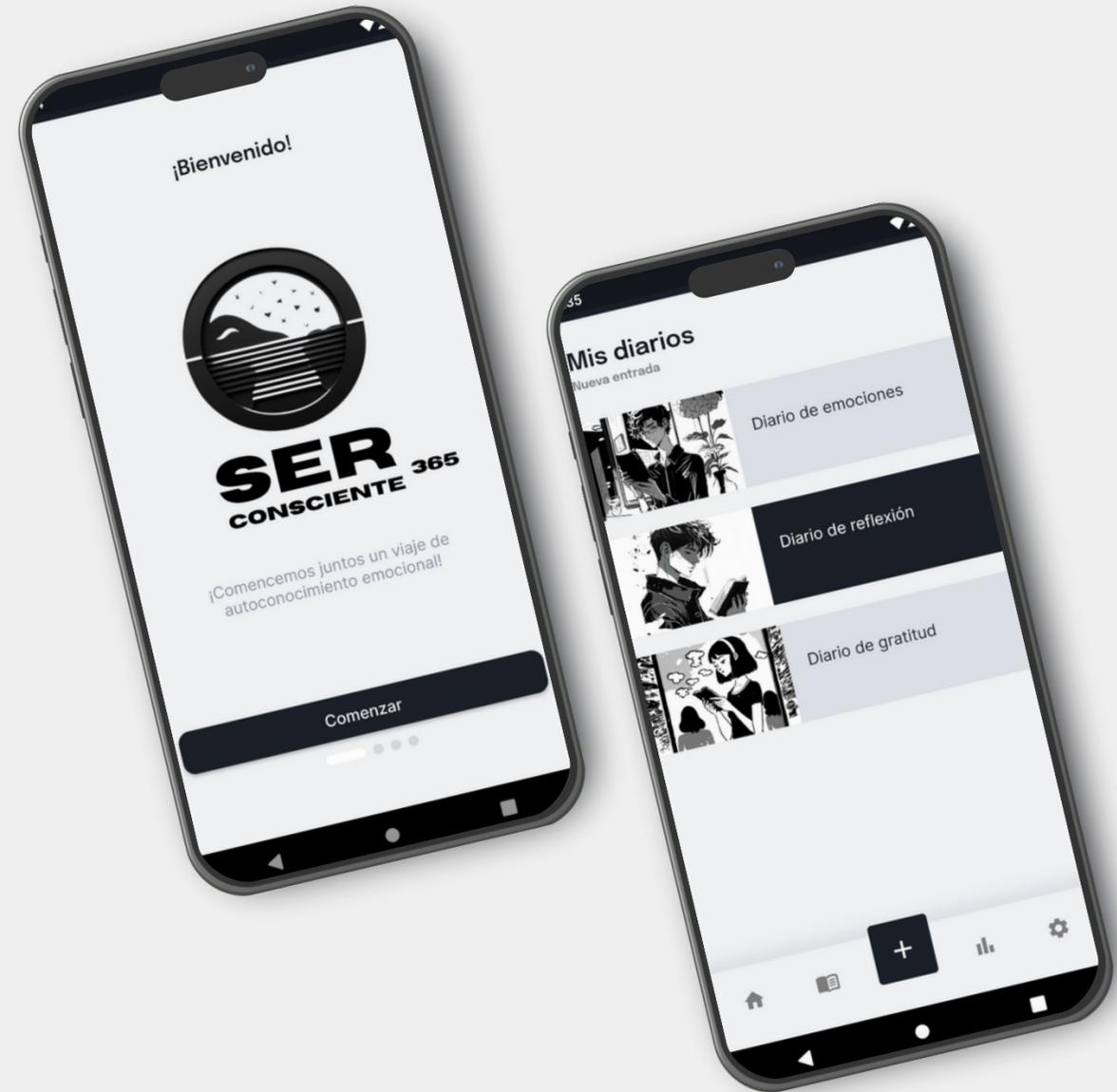
**Demo**  
**funcional**

#### 4. Conclusiones

## Reflexiones finales

---

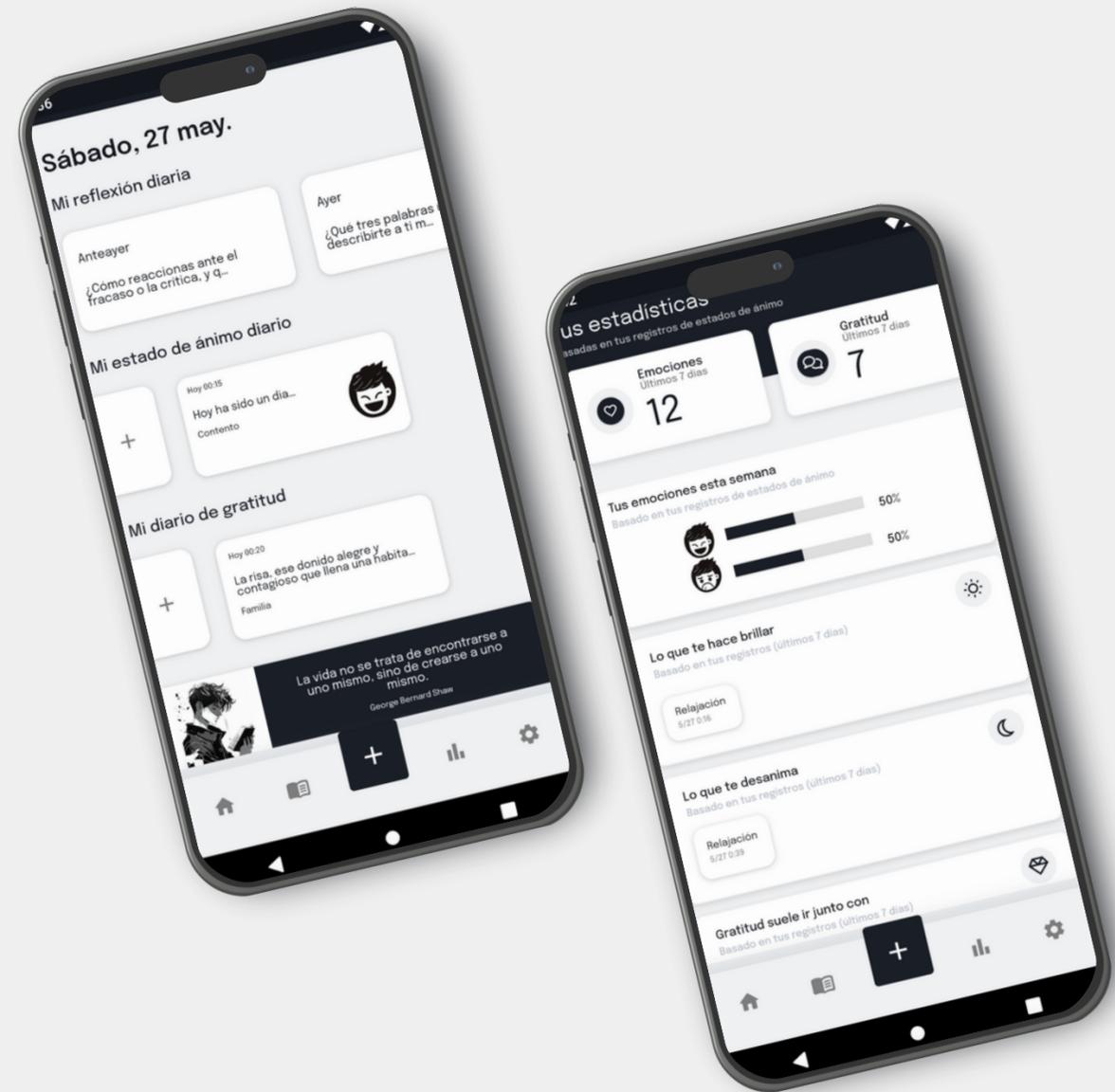
- Se logró el objetivo principal de crear una aplicación de registro emocional que ofrece una interfaz amigable e intuitiva.



## 4. Conclusiones

# Leciones aprendidas

---



- La importancia de **trabajar en un tema que inspira y motiva**, resultó ser un motor crucial para la dedicación y el compromiso con el proyecto.
- La adopción de un **enfoque flexible** y un **desarrollo iterativo**, demostró ser efectivo para mantener la productividad y el enfoque en los resultados.
- **Equilibrar la investigación y la experimentación** fue vital para el avance y éxito del proyecto.



#### 4. Conclusiones

## Líneas de trabajo futuras

---

- Publicación y Retroalimentación
- Monetización
- Funcionalidades Pendientes
- Análisis Emocional basado en IA
- Gamificación



**Gracias!!!**