

PLANIFICACIÓN GENERAL DEL FLUJO DE DESARROLLO

MoodPlanned surge para cubrir esa necesidad, proporcionando una experiencia personalizada que combine emociones, localización y actividades afines al estado de ánimo.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación web que recomiende actividades personalizadas en función del estado emocional del usuario, fomentando su bienestar y la interacción social.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar un sistema de registro y autenticación con perfiles personalizados.
 - Diseñar una interfaz atractiva y emocionalmente adaptativa.
 - Integrar un sistema de reconocimiento de emociones mediante selección manual o interfaz visual (ruleta con emojis).
 - Incorporar APIs externas (Google Maps, TripAdvisor, Spotify, OpenWeather, etc.) para obtener recomendaciones reales y geolocalizadas.
 - Añadir elementos de gamificación (puntos, logros, rankings, recompensas).
 - Implementar un módulo de comunidad y apoyo emocional con reseñas, retos y mensajes inspiradores.
 - Registrar y analizar la evolución emocional del usuario a lo largo del tiempo.
-

REQUISITOS Y FUNCIONES PRINCIPALES

FUNCIONALIDADES CLAVE

Autenticación y usuarios:

- Registro e inicio de sesión.
- Perfil personalizado con nombre, foto (subida o seleccionada de un catálogo de avatares generados con IA, NanoBanana Gemini) y ubicación.

Reconocimiento emocional:

- Selector animado de emociones (ruleta interactiva con emojis o caritas de colores).
- Fondo de la aplicación dinámico según el estado emocional.

- Frases de bienvenida personalizadas (“Bienvenido de nuevo, [nombre]. ¿Cómo te sientes hoy?”).

Sistema de recomendación:

- Sugerencias de actividades según la emoción actual.
- Panel de recomendaciones visuales con iconos y descripciones breves.
Ejemplo: Alegría → Cine / Tenis / Bar.
- Integración con APIs externas para localizar lugares o eventos cercanos.
- Mapa interactivo con usuarios visibles (si comparten ubicación) mostrando su emoción actual.

Seguimiento emocional:

- Registro diario del estado de ánimo, fecha y hora.
- Opción de añadir notas personales o reflexiones.
- Historial de emociones y estadísticas del bienestar semanal.

Gamificación:

- Sistema de puntos y niveles (“nivel de energía emocional”).
- Logros por participación y constancia (“Primer registro emocional”, “7 días seguidos cuidándote”).
- Recompensas visuales (termómetro de bienestar).
- Panel de progreso y ranking interno.

Comunidad y apoyo social:

- Mini chat o foro segmentado por emociones (opcional).
- Muro de retos y logros personales compartidos (“Sonia completó su reto semanal: correr 5 km”).
- Sección de frases motivacionales adaptadas al estado emocional.

ALCANCE DEL PROYECTO

Incluye:

- Diseño completo de la interfaz (wireframes y prototipos).
- Desarrollo del backend y frontend con conexión a bases de datos y APIs gratuitas.
- Sistema de usuarios y autenticación.

- Módulos de emociones, recomendación, gamificación y comunidad (chat o muros).
- Integración de geolocalización gratuita y mapas interactivos.

No incluye:

- Aplicación móvil nativa (la versión inicial será web responsive).
- Inteligencia artificial avanzada de análisis emocional automática (solo selector manual en esta fase).
- Integración con redes sociales externas.

PLANIFICACIÓN GENERAL

Semana Actividad principal

- | | |
|-----|--|
| 1 | Análisis de requerimientos y diseño funcional. |
| 2–3 | Diseño de interfaz y experiencia de usuario (wireframes y prototipos). |
| 4–6 | Desarrollo del backend (API, base de datos, autenticación). |
| 7–8 | Desarrollo del frontend (interfaz, integración de APIs externas). |
| 9 | Pruebas funcionales y corrección de errores. |
| 10 | Implementación de gamificación y comunidad. |
| 11 | Pruebas finales y optimización. |
| 12 | Documentación técnica y entrega. |

HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

Frontend: HTML, CSS3, JavaScript.

Backend: *(por especificar)*

Base de datos: MySQL.

Diseño de wireframes: Canva.

Control de versiones: Git y GitHub.

Integraciones externas: *(por definir según APIs seleccionadas)*

Hosting y despliegue: *(por definir)*

RIESGOS Y CONSIDERACIONES INICIALES

- Limitaciones en el uso de APIs gratuitas (cuotas de peticiones).

- Posible dificultad en la integración de geolocalización y mapas en tiempo real.
 - Gestión de datos personales y cumplimiento de la normativa vigente.
 - Escalabilidad futura si aumenta la base de usuarios o las funciones sociales.
 - Dependencia de la conexión a Internet para las recomendaciones dinámicas.
-

FLUJO DE USUARIO

El flujo de usuario define el recorrido que sigue un usuario dentro de la aplicación MoodPlanned, desde el momento en que accede al sistema hasta la realización de las acciones principales, como descubrir nuevos planes o interactuar con la comunidad.

El objetivo del flujo es garantizar una experiencia intuitiva y fluida, permitiendo que el usuario logre su objetivo (encontrar planes personalizados según su estado de ánimo) con el mínimo número de pasos posibles.

Descripción general del flujo

Inicio / Acceso:

El usuario accede a la aplicación a través de la página principal. Si ya dispone de una cuenta, puede iniciar sesión con sus credenciales. En caso contrario, tiene la opción de registrarse mediante un formulario simple que solicita nombre, correo electrónico y contraseña.

Dashboard (pantalla principal):

Una vez autenticado, el usuario accede al panel principal o *dashboard*. En esta pantalla se le pregunta cómo se siente, pudiendo seleccionar su estado de ánimo mediante emojis o una escala emocional.

Recomendación de planes:

Tras seleccionar su estado de ánimo, el sistema aplica reglas base que relacionan emociones con categorías de actividades (por ejemplo: si se siente estresado → planes relajantes; si está feliz → actividades sociales).

A partir de estas reglas y de la información obtenida de la base de datos o de APIs externas (como Google Places), se muestran al usuario los planes más adecuados en forma de tarjetas (*cards*).

Detalle del plan:

Al seleccionar uno de los planes sugeridos, el usuario accede a una vista detallada donde puede ver información más específica: descripción, ubicación en mapa, valoraciones de otros usuarios e imágenes.

Desde esta pantalla puede marcar el plan como favorito, valorar o dejar una reseña.

Gamificación y perfil:

Cada interacción dentro del sistema (por ejemplo, valorar un plan o realizar una

búsqueda) otorga puntos al usuario.

En su perfil puede consultar su progreso, logros desbloqueados y los planes guardados como favoritos.

Comunidad y reseñas:

La aplicación dispone de una sección comunitaria donde los usuarios pueden compartir experiencias, descubrir los planes más recomendados y dejar comentarios.

Cierre de sesión:

Finalmente, el usuario puede cerrar sesión desde la barra de navegación, terminando el flujo de uso principal.

Flujo visual

El flujo de usuario se representa mediante un diagrama de flujo creado con Draw.io, que ilustra de forma clara las diferentes pantallas y decisiones que el usuario toma dentro de la aplicación.

El diagrama refleja las conexiones entre los distintos estados del sistema y permite comprender de forma visual cómo se estructura la navegación principal y los flujos secundarios (registro, perfil, comunidad).

Figura X. Diagrama de flujo de usuario de la aplicación *MoodPlanned*.

Conclusión

Este diseño de flujo de usuario asegura que la interacción con la aplicación sea simple, lógica y coherente, mejorando la usabilidad y la experiencia general del usuario.

El flujo se ha diseñado pensando en minimizar la fricción y mantener una navegación clara, permitiendo que el usuario logre sus objetivos con pocos clics y reciba siempre una respuesta inmediata del sistema.