

Estructura del Documento de Requerimientos

Proyecto: MINDLOOSE
(mindloose versión final)

Cliente: Personas que padecen de agorafobia

Descripción del proceso del negocio

MINDLOOSE es una aplicación diseñada para brindar acompañamiento emocional a personas con agorafobia mediante una serie de retos terapéuticos. El proceso comienza con un registro que incluye un cuestionario para evaluar el nivel de agorafobia del usuario. Dependiendo de los resultados:

- Si el nivel de agorafobia supera lo que el programa puede tratar, el usuario será canalizado a servicios profesionales de ayuda cercanos a su localidad.
- Si el nivel es adecuado para la aplicación, se le proporcionarán retos basados en la terapia de exposición, adaptados a su nivel de agorafobia.

Para verificar la realización de estos retos, el usuario deberá enviar evidencia audiovisual breve. Una vez aprobada esta evidencia, podrá avanzar al siguiente reto y así sucesivamente hasta completar su nivel respectivo.

La aplicación también incluye un juego de memorama que busca concientizar sobre la importancia de la salud mental, centrándose en cuatro áreas afectadas por el pánico social: físico-mental, físico-social y físico-cerebral.

La aplicación estará disponible únicamente para dispositivos Android en su versión móvil, y para el sistema Windows en su versión web. Se planean actualizaciones para mejorar el bienestar y la seguridad del usuario. El modelo de negocio contempla un costo de 20 pesos para la descarga de la aplicación.

Glosario de Términos del Negocio

Usuario: Una persona que utiliza la aplicación web para acceder a sus funciones y contenido.

Interfaz de Usuario (UI): El aspecto visual de la aplicación web con el que interactúan los usuarios. Esto incluye elementos como botones, menús, formularios y diseños de página.

Experiencia del Usuario (UX): La experiencia general que tiene un usuario al interactuar con la aplicación web, incluyendo la facilidad de uso, la navegación y la satisfacción general.

Página de Inicio: La página principal de la aplicación web, que suele contener una visión general de las funciones y el contenido disponibles.

Monetización: Estrategias utilizadas para generar ingresos a través de la aplicación web, como publicidad, suscripciones, compras en la aplicación o modelos freemium.

SEO (Search Engine Optimization): Estrategias utilizadas para mejorar la visibilidad y el ranking de la aplicación web en los resultados de búsqueda de los motores de búsqueda como Google

Responsive Design: El diseño de la aplicación web que se adapta automáticamente a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, como computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos móviles.

API (Application Programming Interface): Un conjunto de reglas y protocolos que permite que diferentes aplicaciones se comuniquen

entre sí y compartan datos y funcionalidades.

Métricas de Desempeño: Indicadores utilizados para medir el rendimiento y la eficacia de la aplicación web, como la velocidad de carga, la tasa de conversión y la retención de usuarios.

Requerimientos Funcionales

2. Aspectos Esenciales

PRIORIDAD ALTA:

- **Seguridad:** La aplicación debe garantizar la seguridad emocional de los usuarios, evitando el sobre exceso o la exposición a situaciones que puedan provocar una crisis.
- **Confidencialidad:** Protección de la privacidad y datos personales de los usuarios, cumpliendo con normativas como GDPR.
- **Eficacia:** La aplicación debe tener un enfoque basado en evidencias y ser efectiva en la reducción de los síntomas de agorafobia.

PRIORIDAD MEDIA:

- **Interfaz de Usuario:** Debe ser intuitiva y amigable, facilitando la navegación y el uso por parte de personas que pueden estar lidiando con ansiedad.
- **Progreso y Retroalimentación:** Mecanismos para mostrar el progreso y ofrecer retroalimentación positiva y motivacional.

PRIORIDAD BAJA:

- **Gamificación:** Elementos de gamificación para hacer los retos más atractivos, sin interferir con la seriedad del tratamiento.
- **Personalización:** Opciones para ajustar los retos según las preferencias del usuario, aunque secundario frente a la seguridad y eficacia.

Funciones:

- **Evaluación Inicial:** Cuestionario para evaluar el nivel de agorafobia del usuario y filtrarlo según niveles establecidos.
- **Retos Graduales:** Sistema que envía retos con dificultad progresiva.
- **Registro de Progreso:** Funcionalidad para registrar y mostrar el progreso del usuario.
- **Notificaciones:** Recordatorios para mantener a los usuarios comprometidos.
- **Sistema de Recompensas:** Medallas para incentivar la continuidad en la terapia.
- **Sistema de Cuentas:** Manejo de sesiones (Registro, Login, Logout).
- **Juegos:** Información dinámica sobre los impactos de la agorafobia en diferentes ámbitos.

Características:

- **Interfaz Amigable:** Diseño simple y accesible que minimice la ansiedad.
- **Interactividad:** Funciones que involucren al usuario en el proceso.
- **Adaptabilidad:** Capacidad para ajustar contenido según feedback y progreso.
- **Privacidad:** Estrictas medidas de protección de datos personales.

Restricciones:

- **Técnicas:**
 - **Compatibilidad:** Compatible con Android y navegadores web en Windows.
 - **Recursos:** Eficiente en consumo de recursos del dispositivo.

- **Económicas:**
 - Presupuesto: Desarrollo y mantenimiento ajustados a presupuesto.
 - Costos de Licencias: Consideración de costos por tecnologías de terceros.
- **Legales:**
 - Regulación: Cumplimiento de regulaciones de salud mental y protección de datos.
 - Contenido: Asegurar contenido apropiado y protección de material proporcionado por usuarios.
 - Desarrollo: Gestión de tiempos para cumplir expectativas de lanzamiento.
 - Actualizaciones: Planificación de mejoras regulares.

3. Proceso de Identificación de Necesidades

1. Recopilación de Información:

- Consultar con psicólogos y expertos para diseñar retos apropiados.
- Realizar encuestas a potenciales usuarios.

2. Análisis de Requisitos:

- Definir claramente funciones y características.
- Priorizar aspectos según seguridad, eficacia y experiencia del usuario.

3. Documentación:

- Crear documento de necesidades, funciones, características y restricciones.
- Validar con stakeholders y profesionales de salud mental.

4. Desarrollo y Pruebas:

- Desarrollar según requisitos definidos.
- Realizar pruebas con usuarios reales.

5. Implementación y Monitoreo:

- Lanzar aplicación y monitorear desempeño.
- Recolectar feedback y realizar ajustes continuos.

Definición de requerimientos funcionales por tipo de usuario

USUARIO INVITADO

- Generar registro (mail, nombre, apellido paterno, apellido materno, contraseña)
- Rellenar respuestas de cuestionario (30 incisos, 5 opciones [0=no me molesta, 1=me incomoda levemente, 2=me incomoda, 3=me incomoda bastante, 4=no lo soporto])
- Iniciar sesión (mail, contraseña)

USUARIO REGISTRADO

CREATE

- Crear un nuevo registro de reto completado
- Crear un nuevo registro de juego completo

READ

- Consultar la sección de propósito
- Consultar los términos y condiciones de la empresa
- Consultar la política de privacidad de la empresa
- Consultar la sección de juegos e interactuar
- Consultar los retos diarios

- Cerrar Sesión

UPDATE

- Aumentar su progreso mediante completar retos
- Aumentar su progreso mediante completar juegos
- Cambiar los datos del registro (contraseña)

ADMINISTRADOR

CREATE

- Rellenar respuestas de cuestionario
- Generar registro
- Crear un nuevo registro de reto completado
- Crear un nuevo registro de juego completo

READ

- Consultar registros
- Iniciar sesión
- Consultar la sección de propósito
- Consultar los términos y condiciones
- Consultar política de privacidad
- Consultar la sección de juegos e interactuar
- Consultar los retos diarios
- Cerrar Sesión

UPDATE

- Aumentar el progreso de juegos
- Aumentar el progreso de retos
- Editar datos de registros

DELETE

- Eliminar cuentas (registros, progresos) de usuarios

Especificación de requerimientos

USUARIO INVITADO

CREATE El Usuario invitado debe ser capaz de generar respuestas para un cuestionario compuesto por 30 preguntas, cada una con 5 posibles respuestas que van desde "0 = no me molesta" hasta "4 = no lo soporto". El sistema debe permitir al Usuario invitado seleccionar una respuesta para cada pregunta y almacenar estas respuestas.

READ El Usuario invitado debe poder iniciar sesión en el sistema utilizando su correo electrónico y contraseña, consultar la sección del sistema que describe el propósito del software, los términos y condiciones del sistema, y la política de privacidad.

USUARIO REGISTRADO

READ El Usuario registrado debe poder consultar el propósito del software, los términos y condiciones, la política de privacidad, y la sección del sistema que describe los retos disponibles.

UPDATE El Usuario registrado debe ser capaz de aumentar el número de retos completados en su perfil.

ADMINISTRADOR

El Administrador debe ser capaz de editar registros de usuarios, consultar registros, generar nuevos registros, y generar respuestas para el cuestionario de evaluación.

Requerimientos No Funcionales

LOGRO DE LA CALIDAD:

FACILIDAD DE USO

La interfaz busca ser intuitiva y fácil de usar para el usuario, especialmente para personas con agorafobia que pueden experimentar ansiedad. Se utilizará una paleta de tonos azules y beige (#008dda, #41c9e2, #ace2e1, #f7eedd, #333) ya que el azul transmite confianza y el beige representa un estado relajante y confortable. Se implementará un menú fijo para un uso más intuitivo y simplista.

SEGURIDAD

Se implementarán medidas de seguridad robustas mediante contraseñas y filtros para proteger datos sensibles de los usuarios.

RENDIMIENTO

La aplicación debe ser rápida y receptiva, incluso durante períodos de alto tráfico o carga.

DISPONIBILIDAD

La aplicación estará disponible 24/7 para garantizar acceso cuando los usuarios lo necesiten.

COMPATIBILIDAD

La aplicación será compatible con navegadores web populares y se garantizará compatibilidad con diferentes sistemas operativos, dispositivos y tamaños de pantalla.

DOCUMENTACIÓN

Se proporcionará documentación detallada sobre el uso de la aplicación e información sobre la agorafobia, consejos para gestionarla, retos, alcances y canalización en casos avanzados.

Requerimientos de Hardware y Software

Hardware

Cliente:

- Dispositivos con acceso a internet
- 2GB de memoria RAM
- Almacenamiento de 20GB

Servidor:

- Servidor en la nube para acceso bajo demanda

Software

Cliente (requerimientos mínimos):

- Conexión a ethernet o internet
- Windows 10
- Navegador web (Chrome versión 123.0.6312.106 o superior)
- Sistema operativo de 64 bits

Servidor:

- Servidor Render (gratis)
- Base de datos en servidor Aiven
- Interfaz en JavaScript (React y React Native)
- Base de datos relacional SQL