

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

CECyT 9 “JUAN DE DIOS BÁTIZ”

LABORATORIO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Documento de Requerimientos

MINDLOOSE



4IV9

INTEGRANTES:

- Carbajal Chimal Isaac
- Madrado Rivera Jonathan
- Maldonado Alcalá Leonardo
- Marmolejo Barajas Arturo
- Velazquez Molina Valeria

VERSIÓN 1.0 DE INSECURE-MIND

DESCRIPCIÓN

Es una aplicación web propuesta con el fin de ayudar a personas con pánico social o agorafobia mediante dicha aplicación va a proporcionar distintas, actividades, consejos y sugerencias para las personas que sufren de agorafobia, este programa se basará en el tratamiento que más ha ayudado a personas con dicha fobia conocido como terapia de exposición consistirá de varios retos o actividades diarias para gradualmente ir mejorando la manera de socializar del usuario, se busca crear un ambiente que de seguridad y de al usuario una experiencia que provoque serenidad y ganas de continuar tratando su fobia.

Como es un programa piloto con área de estudio en el CECyT9 algunos módulos estarán especificados para los usuarios de dicha área de estudio, en si lo que va a abarcar el proyecto es ayudar a superar la agorafobia a nuestros usuarios mediante retos, para sacarlos de su zona de confort, con el propósito de que ellos se enfrenten a su problema directamente y se pueda ir tratando y por lo tanto mejorando.

JUSTIFICACIÓN

La aplicación web propuesta surge como una respuesta para ayudar a personas que sufren de pánico social o agorafobia. Reconociendo la importancia de brindar apoyo y recursos accesibles para aquellos que enfrentan este desafío, la aplicación se presenta como una herramienta integral diseñada para facilitar la superación de esta fobia.

La justificación se fundamenta en la necesidad de ofrecer un enfoque terapéutico efectivo y accesible para quienes experimentan pánico social o agorafobia y que la terapia de exposición puede llevar un tratamiento informal, es decir no requiere de la atención rigurosa de un especialista.

Conscientes de que la terapia de exposición ha demostrado ser una estrategia eficaz en el tratamiento de estas condiciones, nuestra aplicación se basa en este enfoque, adaptándolo a un entorno digital que pueda ser utilizado de manera conveniente y continua por los usuarios.

El diseño se centra en proporcionar una variedad de actividades, consejos y sugerencias cuidadosamente seleccionadas para ayudar a los usuarios a enfrentar sus temores y afrontar situaciones sociales de manera gradual.

Estas actividades se presentan en forma de retos diarios, diseñados para desafiar a los usuarios a salir de su zona de confort de manera controlada y segura, mientras trabajan en mejorar su capacidad para socializar y enfrentar las situaciones que desencadenan su ansiedad.

Además, como parte de nuestro compromiso con la efectividad y la relevancia de nuestro programa, así como para realizar Analytics en cuanto al impacto en el grupo poblacional , hemos establecido una prueba piloto en el Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos No. 9 "Juan de Dios Bátiz". Esta asociación nos permite personalizar ciertos módulos de la aplicación para adaptarlos específicamente a las necesidades y contextos de los usuarios que pertenecen a esta área de estudio, maximizando así el impacto y la efectividad de nuestra intervención.

GLOSARIO

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.

Registro de Usuarios: El proceso mediante el cual los usuarios crean una cuenta en la aplicación web proporcionando información como nombre de usuario, correo electrónico y contraseña.

Inicio de sesión: El proceso mediante el cual los usuarios acceden a sus cuentas existentes en la aplicación web, generalmente mediante un nombre de usuario y contraseña.

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

Panel de Control: Una sección de la aplicación web donde los usuarios pueden ver y gestionar su información personal, configuraciones y preferencias.

Analytics: Datos recopilados y analizados sobre el uso de la aplicación web, como el número de usuarios, el tiempo de sesión y las acciones realizadas.

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

Actualización de Contenido: El proceso de añadir, editar o eliminar contenido dentro de la aplicación web para mantenerlo relevante y atractivo para los usuarios.

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.

Plataforma de Desarrollo: El entorno o conjunto de herramientas utilizadas para crear y mantener la aplicación web, como lenguajes de programación, frameworks y sistemas de gestión de contenido (CMS).

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

- Usuario invitado genera-CREATE registro(mail, nombre, contraseña, edad, sexo).
- Usuario invitado genera_CREATE respuestas de cuestionario (30 incisos, 5 respuestas[0 =no me molesta, 1= me incomoda levemente, 2=me incomoda, 3=me incomoda bastante, 4= no lo soporto])
- Usuario invitado inicia sesión(mail, contraseña).
- Usuario invitado consulta-READ propósito.
- Usuario invitado consulta-READ términos y condiciones.
- Usuario invitado consulta-READ política de privacidad.
- Usuario registrado consulta-READ propósito.
- Usuario registrado consulta-READ términos y condiciones.
- Usuario registrado consulta-READ política de privacidad.
- Usuario registrado consulta-READ retos.
- Usuario registrado aumenta-UPDATE retos completados.
- UsuarioAdministrador edita-UPDATE registros(mail, nombre, contraseña, edad, sexo).
- UsuarioAdministrador consulta-READ registros(mail, nombre, contraseña, edad, sexo).
- UsuarioAdministrador genera-CREATE registro(mail, nombre, contraseña, edad, sexo).
- UsuarioAdministrador genera_CREATE respuestas de cuestionario (30 incisos, 5 respuestas[0 =no me molesta, 1= me incomoda levemente, 2=me incomoda, 3=me incomoda bastante, 4= no lo soporto])
- UsuarioAdministrador inicia sesión(mail, contraseña).
- UsuarioAdministrador consulta-READ propósito.
- UsuarioAdministrador consulta-READ términos y condiciones.
- UsuarioAdministrador consulta-READ política de privacidad.

Requerimientos No-Funcionales

INTERFAZ

- La interfaz busca ser intuitiva y fácil de usar para el usuario, especialmente para personas con agorafobia o pánico social que pueden experimentar leves niveles de ansiedad por lo cuál es importante transmitir la confianza que buscamos brindar, después de realizar las encuestas e investigación propia en cuanto a la psicología de colores determinamos que los más indicados serían una paleta de tonos azules y beige(#008dda, 41c9e2, #ace2e1, #f7eedd), se eligieron los colores ya que el azul se relaciona con la confianza la cual es una sensación que buscamos dar a los usuarios que tratan con su inseguridad social, así como el beige que representa un estado relajante y confortable, evoca sencillez, calidez y tranquilidad, ambos colores claros como se pidió en la encuesta un menú fijo en la interfaz para un uso más intuitivo y simplista.

SEGURIDAD

- Se deben implementar medidas de seguridad robustas en este primer avance serán físicas es decir mediante contraseñas y filtros al no tener tanto conocimiento en ciberseguridad para proteger los datos sensibles de los usuarios, como información personal y registros de progreso.

RENDIMIENTO

- La aplicación debe ser rápida y receptiva, incluso durante períodos de alto tráfico o carga.
-Se realizarán pruebas mediante encuestas de satisfacción de rendimiento para garantizar que la aplicación pueda manejar múltiples usuarios concurrentes sin degradación del rendimiento.

DISPONIBILIDAD

- La aplicación estará disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, para garantizar que los usuarios puedan acceder a ella en cualquier momento que lo necesiten, esto durante el periodo de prueba de la misma.

COMPATIBILIDAD

- La aplicación será compatible con una variedad de navegadores web populares, como Chrome, Firefox, Safari, etc., para garantizar una experiencia consistente para todos los usuarios.
- Se intentará garantizar que la aplicación sea compatible con diferentes sistemas operativos, dispositivos y tamaños de pantalla.

DOCUMENTACIÓN

- Se debe proporcionar una documentación detallada que describa cómo utilizar la aplicación, incluidas las instrucciones para registrarse, navegar por la aplicación y completar actividades.
- La documentación también incluirá información sobre la fobia de la agorafobia y consejos para gestionarla, así como los retos, alcances y canalización en casos avanzados de la afección.

Requerimientos de Hardware y Software

Hardware

Cliente: Dispositivos con acceso a internet, 2GB de memoria ram, almacenamiento de 20GB.

Servidor: Es un servidor local de no mucha potencia por lo que solo se podrá acceder al programa cuando el servidor (un ordenador)esté encendido.

Software

Cliente: requerimientos mínimos

Solo se requiere conexión a ethernet, versión de windows 10, un navegador web (Chrome: Versión 123.0.6312.106 (Build oficial) (64 bits), sistema operativo de 64 bits

Servidor: El ordenador en el que estará el servidor consta de varias aplicaciones que trabajaran en conjunto las principales serán clases en java, la interfaz en java script y html, y una base de datos relacionales SQL.