

# INFORME DE PROYECTO: STUDYMIND

Tu espacio para estudiar y sentirte bien

|                   |  |
|-------------------|--|
| Atributo          | Detalle  |
| Tipo de Proyecto  | Aplicación Móvil (App)                                     |
| Sector            | Educación, Productividad y Bienestar (EdTech/WellTech)     |
| Estado actual     | Fase de presentación final, con las correcciones sugeridas |
| Fecha del Informe | Octubre de 2025  |

## 1. RESUMEN EJECUTIVO

StudyMind es una solución digital integral diseñada para abordar la doble problemática que enfrentan los estudiantes modernos: la desorganización académica y los altos niveles de estrés/ansiedad. Su general es fusionar herramientas de gestión de estudios con módulos de salud mental y bienestar, creando un entorno unificado que fomenta tanto el rendimiento académico como el propósito del equilibrio emocional.

## 2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

### 2.1. Problema actual

El mercado de aplicaciones para estudiantes está fragmentado. Las herramientas de productividad (agendas, cronómetros) ignoran el factor emocional, mientras que las aplicaciones de bienestar general no están adaptadas al contexto y las presiones académicas específicas. Esto obliga al estudiante a alternar entre múltiples plataformas, dificultando un enfoque holístico de su vida estudiantil.

### 2.2. Propuesta de Valor Única (PVU)

StudyMind resuelve esta desconexión al ser la primera aplicación que combina el rendimiento académico (gestión, técnica Pomodoro, grupos de estudio) con el bienestar emocional (registro de ánimo, ejercicios de relajación, recomendaciones contextuales). La aplicación no solo organiza las tareas, sino que también cuida al estudiante que las realiza.

## 3. OBJETIVOS PRINCIPALES DEL PROYECTO

| Categoría | Objetivo específico   | Indicador de Éxito (KPIs sugeridos)  |
|-----------|---|--|
| Académico | Mejorar la gestión y el seguimiento de responsabilidades (tareas, solicitudes). | Tasa de tareas completadas a tiempo, uso del Cronómetro Pomodoro.                                    |
| Bienestar | Reduzca el estrés percibido y fomente hábitos saludables.                       | Reducción en la frecuencia de registro de ánimo negativo, participación en ejercicios de relajación. |
| Comunidad | Facilitar el apoyo mutuo y la colaboración entre pares.                         | Número de interacciones en el foro, creación y actividad en Grupos de Estudio.                       |

## 4. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES DETALLADAS (MÓDULOS)

### 4.1. Módulo de Bienestar Emocional

- Funcionalidad Central: Monitoreo diario del estado de ánimo mediante un registro rápido (emojis/colores).
- Inteligencia: Recomendaciones automatizadas basadas en el estado reportado (ej. Cansancio).
- Herramientas: Mini-tests de estrés semanales, Biblioteca de ejercicios guiados de respiración/relajación.

### 4.2. Módulo Académico

- Organización: Agenda digital con recordatorios automáticos y visualización de entregas/exámenes.
- Productividad: Cronómetro de estudio integrado (Técnica Pomodoro personalizable).
- Colaboración: Grupos de Estudio Virtuales (creación por curso/tema, chat simple, subida de archivos).

### 4.3. Módulo de Comunidad y Apoyo

- Interacción: Foro anónimo/con nombre para compartir dudas, consejos de estudio, o buscar ayuda emocional.
- Fomento de Hábitos: Retos de "Estudio Saludable" para incentivar el equilibrio (ej.: sueño, pausas).

## 5. DISEÑO Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UI/UX)

- Estética: Diseño limpio, moderno y relajante, enfocado en la usabilidad y la reducción de la carga cognitiva.
- Paleta de colores: Tonos oscuros (negro, blanco, gris) para evocar calma y concentración.
- Flujo Tipo: Enfocado en la inmediata: el usuario puede registrar su ánimo y revisar sus tareas pendientes en segundos. El Perfil ofrece *insights* a través de gráficas de progreso emocional y académico.

## 6. PLAN DE ESCALABILIDAD Y MEJORAS FUTURAS

Para asegurar la sostenibilidad y la relevancia del proyecto, se proponen las siguientes fases de desarrollo:

1. Fase 1 (MVP - Versión Inicial): Implementación de los 4 módulos principales y el flujo básico de usuario.
2. Fase 2 (Administración e Integración): Desarrollo del Panel de Administración (para instituciones/tutores) y la integración con plataformas populares (Google Classroom).
3. Fase 3 (Innovación): Inclusión de un Chatbot de IA para soporte emocional o tutoría académica básica y un Sistema de Recompensas (Gamificación) basado en puntos por hábitos saludables.

## 7. CONCLUSIÓN

StudyMind no es solo una aplicación de productividad, sino una plataforma de cuidado estudiantil. Al integrar de manera coherente el ámbito académico y el emocional, se posiciona como una herramienta esencial para la nueva generación de estudiantes que busca un equilibrio entre el alto rendimiento y la salud mental. El proyecto está bien definido, con funcionalidades claras y un camino de crecimiento viable.