1. **IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Programa** | Ingeniería de Sistemas | | | | |
| **Espacio académico gestor** | Ingeniería de requisitos | | | **Semestre** | 5 |
| **Área** | EIE | **Grupo** | | 5-A | |
| **Tipo de entrega** | Primer Informe de avance de EIE | | | | |
| **Número de integrantes del equipo** | | | 3 | | |

1. **INFORMACIÓN DEL GRUPO Y RETO.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombres y apellidos completos de los integrantes** | Luis Felipe Muñoz Valdez  Brayan David Castro Zambrano  Anderson Yerlin Buesaquillo Gelpud |
| **Introducción** | Este proyecto busca dar solución a un problema tan normalizado como lo es la adicción a dispositivos electrónicos como lo es el teléfono móvil.  Este proyecto precisa ser abordado desde el área de la tecnología y la salud mental utilizando nuestros conocimientos en ingeniería para abordar y dar una posible solución a la adicción al celular.  Este proyecto pretende ser funcional para jóvenes y adultos por igual de forma que permita pasar más tiempo lejos de la pantalla del celular y haciendo actividades más sanas y recreativas que mejoren la salud mental y física, esto pretende ser logrado mediante una cantidad de retos sugerencias, consejos y recordatorios que buscan una mejor salud para el usuario. |
| **Pregunta problémica** | La adicción al celular es una problemática que afecta demasiado a la sociedad actual, en especial a la población joven la cual es más susceptible a caer en este tipo de adicciones en su búsqueda de entretenimiento y en tener diversas repercusiones negativas en la vida personal, social y emocional de las personas afectadas. Por ejemplo, puede interferir con las relaciones interpersonales, disminuir la productividad en el trabajo o estudio, afectar la calidad del sueño, causar ansiedad, depresión y otros problemas de salud mental, y contribuir a la desconexión con el entorno físico.  ¿Cómo evitamos que las personas utilicen de forma incorrecta el celular?  ¿Cómo evitamos la adicción al celular?  ¿Cómo mejoraremos la salud de las personas? |
| **Descripción del reto** | Buscamos mejorar la calidad de vida de las personas y evitar la adicción al celular, utilizando un software que aconseje notifique, sugiera y brinde un pequeño acompañamiento al usuario para ser más productivo y sano, para que de esta forma se controle la adicción a su dispositivo manteniendo al usuario centrado en actividades más importantes y llamativas. |

1. **APORTES DEL RETO EN LOS ESPACIOS ACADÉMICOS DEL SEMESTRE EN CURSO.**

|  |  |
| --- | --- |
| Relaciona en esta tabla los espacios académicos que cursas en el semestre actual, y frente a cada uno de ellos, describe el aporte que el reto tendrá sobre cada espacio académico. | |
| **Espacio académico** | **Descripción del aporte** |
| **Ingeniería de requisitos** | Es fundamental para comprender las necesidades de los usuarios y definir con precisión las funcionalidades que la aplicación debe ofrecer. Esto implica identificar los objetivos de la aplicación, analizar los patrones de uso, documentar los requisitos y validar que las funcionalidades implementadas satisfagan las necesidades de los usuarios. |
| **Base de datos** | Para crear una aplicación efectiva contra la adicción, necesitamos entender las necesidades de los usuarios y diseñar funcionalidades que les ayuden. También debemos almacenar información sobre su uso para generar estadísticas y personalizar las alertas que reciben. |
| **Ingles** | Es algo fundamental para generar una comunicación optima con usuarios que no hablan nuestro mismo idioma, logrando expandir nuestros horizontes de funcionalidad. |
| **Ecuaciones diferenciales** | Ayuda a mejorar nuestra lógica de programación y a generar algoritmos predictivos o analíticos que ayuden a comprender mejor al usuario y por ende a darle una mejor experiencia. |
| **Programación avanzada** | Para que la aplicación sea realmente útil, necesitamos desarrollar funcionalidades avanzadas que se integren a la perfección y sean fáciles de usar. Esto implica utilizar algoritmos complejos, asegurarnos de que todo funcione en conjunto y crear una interfaz que sea intuitiva para los usuarios. |
| **Probabilidad y estadística** | Es elemental tener conocimiento de ciertos datos y en este caso la probabilidad y estadística nos ayudaran a obtener información del comportamiento de los usuarios y de esta forma lograr mejorar la aplicación o en dado caso llegar a implementar incentivos adecuados para su uso. |