



UADY
UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN

"Luz, Ciencia y Verdad"

Título del Documento: Guía de definición del proyecto.
ORGANIZACIÓN PATROCINANTE: FMAT-UADY
PROYECTO: OT Mobile

Revision: **Numero 2**

Fecha: 01/05/20

Guía de definición del proyecto

OT Mobile

Versión 0.1

Elaborado por:

Eduardo León Marín

Manuel Martín Rico



Contenido

Introducción	2
Contenido	2
Conclusiones.....	4



Introducción

En el presente proyecto se propone un sistema de agilización mental, enfocado primordialmente a gente de la tercera edad. El objetivo es ayudar con retrasar la degradación de las facultades cognitivas de las personas pertenecientes al grupo de la tercera edad.

Este documento es la descripción del contenido de esta guía del proyecto, que nos encaminó a elegir el presente proyecto y los motivos por cuales elegimos dicho grupo.

Contenido

Propósito

La aplicación es un servicio de entretenimiento el cual consta de un menú principal, el cual muestra los diferentes juegos que se han agregado.

Debido a la poca actividad mental que la mayoría de la gente de la tercera edad presenta, tienen una fácil degeneración de las facultades cognitivas. El objetivo de nuestra aplicación radica en una manera sencilla el cual los adultos mayores tengan un acceso a actividades que puedan estimular su mente, para atrasar lo más posible los efectos de la edad.

Justificación

- Debido a baja actividad mental es mucho más fácil que los adultos mayores tengan una degradación mental.
- La actividad mental ayuda a la activación para gente de todas las edades.

Beneficios

- Ayudará en reducir el desgaste mental ocasionado por la edad.
- Es una gran manera de entretenerse.

Funcionalidades

Requisitos del Log-in

- El sistema deberá tener un Log-in
- El inicio de sesión debe ser realizado por el usuario a través del teléfono celular.
- El usuario debe iniciar sesión con su número de teléfono celular.
- El sistema debe tener una sección utilizada para recuperar la contraseña.
- El sistema deberá mostrar una advertencia cuando el inicio de sesión falla.
- El sistema deberá mandar un SMS al teléfono del usuario cuando inician la recuperación de contraseña.
- El sistema deberá regresar a la página de inicio de sesión luego de que el proceso de recuperación de contraseña finalice.



Requisitos del Menú principal

- El sistema deberá mostrar un mensaje de bienvenida por nombre al usuario
- El sistema deberá mostrar el nombre de cada ejercicio, el nivel actual y el icono de cada ejercicio
- El sistema tendrá una sección con la información del usuario y opciones de configuración
- El sistema deberá mostrar la información del juego seleccionado
- El usuario podrá de seleccionar cual nivel querrá jugar en

Requisitos acerca del menú de información

- El menú de información deberá tener la opción de cambiar el estilo de la aplicación
- El menú de información deberá tener la opción de editar la información del usuario
- El menú de información deberá tener la opción de poder visualizar los puntajes más altos y los récords.

Requisitos de los juegos

- Los juegos necesitarán tener un tiempo límite
- El usuario pasará un nivel cuando complete el juego dentro del tiempo límite
- El sistema debe contener Tangram en la lista de juegos.
- El sistema debe contener "Memorama" en la lista de juegos.
- El sistema debe contener "Sopa de letras" en la lista de juegos.
- El sistema debe contener un Rompecabezas en la lista de juegos.
- El sistema debe contener "Simetría" en la lista de juegos.
- El sistema debe contener una actividad de formar oraciones en la lista de juegos
- El sistema debe contener una actividad de busca de objetos en la lista de juegos

Requisitos del Tangram

- El sistema deberá saber la forma del ejercicio
- El usuario debe poder crear diferentes formas con los objetos que el juego le dio.
- El juego finalizará solamente cuando el usuario haya copiado con éxito la forma del ejercicio usando los objetos.



Requisitos del Memorama

- El sistema mostrará todos los íconos de las cartas, pero no iniciará el temporizador
- El juego deberá iniciar con todas las cartas bocabajo.
- El usuario deberá elegir dos cartas y ver el resultado
- Si las cartas tienen el mismo ícono, se mantendrán bocarriba.
- Si las cartas no tienen el mismo ícono, deberán ser regresar a su posición bocabajo.
- El juego terminará cuando todas las cartas estén bocarriba.

Requisitos de la Sopa de Letras

- El juego iniciará con la sopa de letras en la pantalla.
- El juego terminará solamente cuando el usuario encuentre todas las palabras.

Requisitos del Rompecabezas

- El juego iniciará con las piezas revueltas
- El juego terminará cuando el usuario coloque las piezas en el lugar correspondiente.

Requisitos del juego de simetría

- El juego iniciará con la mitad de un dibujo en la pantalla.
- El juego tendrá que dibujar la mitad faltante para completar el nivel.

Requisitos de la actividad de formar oraciones

- El juego iniciará con un conjunto de palabras revueltas.
- El usuario deberá hacer una oración coherente con las palabras para seguir a la siguiente.
- Cada nivel contendrá diez de esta actividad.
- El juego terminará cuando el usuario complete las diez actividades.
- Cada vez que el usuario comienza un juego, cambiará el orden de las diez tareas.

Requisitos de la actividad de búsqueda de objetos

- El juego iniciará con un conjunto de objetos revueltos y con las instrucciones de que objeto el usuario debe de buscar.
- El usuario deberá seleccionar el objeto en la pantalla
- Cada nivel contendrá diez de esta actividad.
- El juego terminará cuando el usuario complete las diez actividades.



Requisitos de Usabilidad

- El usuario debe poder usar las funciones principales de la aplicación leyendo el manual del usuario.
- El usuario debe encontrar lo que quiere (o ver que no está disponible) lo más rápido posible
- El usuario debe comenzar un nivel de juego en la menor cantidad de interacciones posible (Comenzando desde el menú principal).
- El usuario deberá saber cada vez que comete un error al navegar por la aplicación.
- El usuario debe elegir la opción correcta entre "iniciar sesión" y "registro" tanto como sea posible.
- El usuario debe poder personalizar la interfaz en diferentes colores lo más rápido posible.
- La mayoría de los usuarios deberá calificar la interfaz de la herramienta como atractiva a la vista.

Trabajos relacionados

Para la terapia ocupacional se utilizan distintas aplicaciones, sin embargo ninguna de estas está orientada a este tipo de terapias. Entre los ejemplos más populares se tiene:

- Candy Crush
- Ajedrez
- Juegos genéricos de sopa de letras, crucigramas etc.

Si bien estos juegos se utilizan como medio en la terapia, el atractivo que tiene ot mobile es el diseño orientado al adulto mayor.

Plan de investigación

Toda la investigación para la realización de este proyecto se tiene en la carpeta "hear".

Plan de actividades

Las actividades realizadas en este proyecto se registraron en un tablero trello.
Link
<https://trello.com/b/rOOP7h4V/actividades-para-el-desarrollo>



Conclusiones

El proyecto OT mobile se construyó utilizando el diseño centrado en el usuario. Si bien el proyecto comenzó con una organización y estandarización de parte del equipo de trabajo, la situación con el covid19 afectó las fechas y la calendarización de que se habían establecido previamente. Al igual que los motivos propios que pudo tener cada integrante del equipo.

Esta segunda entrega se atrasó por aproximadamente dos meses. Al tener que reiniciar toda la primera fase y por tener que tomar en cuenta los aspectos drásticos que pueden afectar a nuestros usuarios en estos tiempos de confinamiento. Sin embargo, se ha llegado a un producto con una solución aproximada y también se tiene el testing necesario para seguir con el procedimiento en el DCU.

Actualmente, se está avanzando con la tercera y última entrega, una vez inicializada la prueba a la aplicación y recolectada toda la información se tendrá un análisis formal del proceso.