**Gestión Ágil del Proyecto APT V2**

Nombres:

Matías Catalán  
Daniel Collao  
Kevin Arucutipa

Gabriel Andres

CAPSTONE  
Sección: 003D  
  
Profesor: ALDO ALBERTO MARTINEZ ÓRDENES

**Índice**

Contenido

[Abstract 3](#_heading=h.p602nvhg3t36)

[Contextualización del Proyecto APT (MoodMap) 3](#_heading=h.lylmrth5db5u)

[1. Solución Propuesta: 5](#_heading=h.wiifpwjon4bc)

[2. Priorización de tareas 5](#_heading=h.vz2kwqmn7oim)

[3. Priorización de historias de usuario 7](#_heading=h.m90966yxraif)

[4. Definición de las épicas 8](#_heading=h.1yzmmbf6xq3m)

[5. Estimación Esfuerzo Historias de Usuario 9](#_heading=h.z8crrn37hi1s)

[6. Criterios de Aceptación para V2 10](#_heading=h.dkkd5imi54gk)

### Abstract

Este documento describe la Fase 1 del proyecto APT, enfocada en la creación de MoodMap, una aplicación móvil diseñada para mejorar el acceso a herramientas de salud mental. El objetivo principal es ofrecer una solución innovadora que combine un registro emocional personalizado y un chatbot con IA para brindar ejercicios adaptados a las necesidades de los usuarios.

Se detallan los objetivos clave, como la implementación de tecnologías ágiles (Scrum), la integración de bases de datos seguras (PostgreSQL) y la validación con usuarios reales. Además, se incluyen los entregables esperados: un prototipo funcional, documentación técnica y un plan de pruebas.

Esta guía está dirigida a estudiantes y equipos de desarrollo, proporcionando una estructura clara para la planificación, ejecución y evaluación del proyecto, asegurando resultados alineados con estándares de calidad.

This document outlines Phase 1 of the APT project, focused on building MoodMap, a mobile app designed to enhance access to mental health tools. The main goal is to provide an innovative solution combining a personalized mood tracker and an AI-powered chatbot to deliver tailored exercises based on users’ emotional needs.

Key objectives include the use of agile methodologies (Scrum), secure database integration (PostgreSQL), and real-user testing. Expected deliverables are a functional prototype, technical documentation, and a testing plan.

Aimed at students and development teams, this guide offers a clear framework for planning, execution, and evaluation, ensuring results meet quality standards.

### Contextualización del Proyecto APT (MoodMap)

La salud mental es un tema crítico en la sociedad actual, especialmente entre jóvenes y adultos que enfrentan estrés laboral, académico o personal.

Muchas personas no tienen acceso oportuno a herramientas de apoyo psicológico debido a barreras como costos, estigmas sociales o falta de recursos disponibles.

La ansiedad, el estrés y otros desafíos emocionales están en aumento, y las soluciones tradicionales (como terapia presencial) no siempre son accesibles o inmediatas.

Impacto social:

* La falta de atención a la salud mental puede llevar a problemas más graves, como depresión, burnout o incluso enfermedades físicas.
* Existe una necesidad creciente de soluciones innovadoras que permitan a las personas gestionar sus emociones de manera autónoma y efectiva.

El equipo que se ha definido es el siguiente:

| Matías Catalán | Scrum Master |
| --- | --- |
| Docente | Product Owner |
| Psicólogo | Product Owner |
| Entrenador Fisico | Product Owner |
| Daniel Collao | Desarrollador/Backend/Frontend |
| Kevin Arucutipa | Desarrollador/Documentador |
| Matías Catalán | Desarrollador/Backend |
| Gabriel | Desarrollador/Frontend |

| Roles | Scrum Master | Product Owner | Product Owner(Psicólogo) | Product Owner (Entrenador) | Desarrolladores | Stakeholders |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actividades |
| Definición de requisitos | A | R | I | I | C | I |
| Planificación de Sprint | R | A | I | I | C | I |
| Desarrolladores | A | C | C | C | R | I |
| Pruebas y validaciones | C | A | A | A | R | I |
| Presentación del prototipo | R | A | I | I | C | I |

## Solución Propuesta:

MoodMap es una aplicación móvil diseñada para brindar apoyo psicológico accesible y personalizado.

Ofrece dos funcionalidades principales:

* Agenda personalizada: Permite a los usuarios registrar su estado de ánimo diario y recibir recomendaciones basadas en sus emociones.
* Chatbot interactivo: Proporciona ejercicios y técnicas de relajación adaptadas a las necesidades emocionales del usuario en tiempo real.

Público objetivo:

* Jóvenes y adultos que buscan mejorar su bienestar emocional.
* Profesionales de la psicología que pueden utilizar la aplicación como herramienta de apoyo en sus consultas.

Innovación:

* Combina tecnología (chatbot, inteligencia artificial) con técnicas psicológicas validadas para ofrecer una experiencia interactiva y personalizada.

## 

## 

## Priorización de tareas

Las historias de usuario que se desarrollaron en base del contexto del caso y de los requisitos planteados por el cliente fueron los siguientes:

| N° Historia | Historia |
| --- | --- |
| Historia 1 | Como usuario, quiero registrarme en la aplicación utilizando mi correo electrónico y una contraseña, para poder acceder a mis datos de manera segura. |
| Historia 2 | Como usuario, quiero iniciar sesión con mi cuenta registrada, para acceder a mi perfil y herramientas personalizadas. |
| Historia 3 | Como usuario, quiero recuperar mi contraseña en caso de olvidarla, para poder acceder a mi cuenta nuevamente. |
| Historia 4 | Como usuario, quiero completar mi perfil con información básica (nombre, edad, género, etc.), para personalizar mi experiencia en la aplicación. |
| Historia 5 | Como usuario, quiero editar mi perfil (incluyendo tema claro/oscuro y emoción diaria), para mantener mis preferencias actualizadas. |
| Historia 6 | Como usuario, quiero registrar mi estado de ánimo diario (feliz, triste, estresado, etc.), para llevar un seguimiento de mis emociones. |
| Historia 7 | Como usuario, quiero interactuar con un chatbot que me pregunte cómo me siento, para recibir ejercicios y técnicas adaptadas a mi estado emocional. |
| Historia 8 | Como usuario, quiero acceder a una interfaz de ejercicios de relajación (respiración, meditación, etc.), para reducir mi estrés o ansiedad. |
| Historia 9 | Como usuario, quiero generar un reporte resumen de mi sesión con el chatbot, para revisar ejercicios y emociones registradas. |
| Historia 10 | Como usuario, quiero sincronizar la aplicación con mi smartwatch para registrar mi ritmo cardíaco durante ejercicios de relajación. |
| Historia 11 | Como usuario, quiero compartir mis logros emocionales en redes sociales para motivar a mis contactos. |
| Historia 12 | Como usuario, quiero recibir insignias virtuales por completar ejercicios consecutivos. |
| Historia 13 | Como profesional de la psicología, quiero acceder a un dashboard avanzado con análisis predictivo del estado emocional de mis pacientes. |
| Historia 14 | Como usuario, quiero que la aplicación integre música personalizada según mi estado de ánimo. |
| Historia 15 | Como usuario, quiero participar en desafíos grupales de meditación con otros usuarios. |

## 

## Priorización de historias de usuario

Priorización de Historias de Usuario (Método MoSCoW) - V2

**1. MUST HAVE (Críticas para V2)**

Historias esenciales sin las cuales el producto no cumple su objetivo básico:

* H1: Registro con correo y contraseña (Base del sistema)
* H2: Inicio de sesión (Acceso al producto)
* H3: Recuperación de contraseña (Usabilidad básica)
* H6: Registro emocional diario (Core de la app)
* H7: Interacción con chatbot (Funcionalidad principal)
* H8: Interfaz de ejercicios (Valor central)

**2. SHOULD HAVE (Importantes pero no críticas)**

Funcionalidades que mejoran significativamente la experiencia pero no bloquean el lanzamiento:

* H4: Completar perfil (Mejora personalización)
* H5: Editar perfil (modo oscuro + emoción) (UX avanzado)
* H9: Reporte de sesión de chat (Valor agregado)

**3. COULD HAVE (Deseables post-V2)**

Funcionalidades útiles pero prescindibles en esta versión:

* H10: Sincronización con wearables (Requiere hardware)
* H11: Compartir en redes sociales (Marketing)
* H12: Insignias virtuales (Gamificación)

**4. WON'T HAVE (Descartadas)**

Funcionalidades excluidas del alcance actual:

* H13: Dashboard profesional (Fuera de scope)
* H14: Música por estado de ánimo (Complejidad innecesaria)
* H15: Desafíos grupales (No alineado con objetivos V2)

| Prioridad | Historias | Justificación |
| --- | --- | --- |
| MUST | H1, H2, H3, H6, H7, H8 | Core del producto |
| SHOULD | H4, H5, H9 | Mejoras UX/UI |
| COULD | H10, H11, H12 | Iteraciones futuras |
| WON'T | H13, H14, H15 | Exceden alcance V2 |

## Definición de las épicas

Basado en el listado final de historias de usuario acordadas por el equipo, se definen las siguientes épicas para la documentación V2:

**1. Registro y Autenticación**

Descripción: Funcionalidades esenciales para que los usuarios accedan de forma segura a la aplicación.

Historias incluidas:

* H1: Registro con correo y contraseña.
* H2: Inicio de sesión.
* H3: Recuperación de contraseña.

**2. Gestión de Perfil**

Descripción: Permite a los usuarios personalizar su información y preferencias.

Historias incluidas:

* H4: Completar perfil con datos básicos.
* H5: Editar perfil (incluye modo oscuro y emoción diaria).

**3. Registro Emocional**

Descripción: Herramientas para el seguimiento diario del estado de ánimo.

Historias incluidas:

* H6: Registrar estado de ánimo diario.

**4. Chatbot de Apoyo Emocional**

Descripción: Interacción con IA para recibir ejercicios adaptados.

Historias incluidas:

* H7: Interactuar con chatbot.
* H9: Generar reporte de sesión de chat (nueva en V2).

**5. Biblioteca de Ejercicios**

Descripción: Acceso a técnicas de relajación básicas.

Historias incluidas:

* H8: Interfaz de ejercicios (respiración, meditación).

## Estimación Esfuerzo Historias de Usuario

Utilizando el método de Scrum Poker, el equipo participó en una discusión productiva donde se exponían los distintos factores y consideraciones que se debían tener en cuenta para la realización de las épicas y sus tareas asociadas, el resultante de esta actividad es el siguiente:

| N° Historia | Historia de usuario | Estimación de Esfuerzo |
| --- | --- | --- |
| 1 | Registro con correo/contraseña | 5 |
| 2 | Inicio de sesión | 3 |
| 3 | Recuperar contraseña | 8 |
| 4 | Completar perfil | 3 |
| 5 | Editar perfil (modo oscuro + emoción) | 5 |
| 6 | Registrar estado de ánimo diario | 5 |
| 7 | Interactuar con chatbot | 13 |
| 8 | Interfaz de ejercicios | 8 |
| 9 | Reporte de sesión de chat | 8 |

## Criterios de Aceptación para V2

1. **Registro y Autenticación**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| H1: Registro | Aceptar contraseñas de 6+ caracteres (con hash seguro). |
| H2: Login | Acceso exitoso con credenciales correctas.  Redirigir al Home tras login exitoso. |
| H3: Recuperar contraseña | Validar nueva contraseña con mismas reglas que H1. |

1. **Gestión de Perfil**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| H4: Completar perfil | Campos obligatorios: Nombre, Edad, Género.  Guardar datos en DB y mostrarlos en el perfil. |
| H5: Editar perfil | Permitir editar todos los campos excepto el email.  Modo oscuro/claro: Persistir preferencia tras reinicio.  "Editar emoción diaria": Permitir ajustar registro de últimos 2 días. |

1. **Funcionalidades Clave**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| H6: Registro emocional | Opciones: Feliz, triste, estresado, enojado, ansioso.  Mostrar confirmación visual tras registrar. |
| H7: Chatbot | Responder a emociones base con técnicas validadas (ej: "ansiedad" → ejercicio de respiración).  Guardar historial de conversaciones. |
| H8: Ejercicios | Mostrar 3 categorías: Respiración, Meditación, Físicos.  Representación mediante audios/videos/Imagenes. |
| H9: Reporte de chat | Resumen de emociones, ejercicios recomendados y fecha. |