**Proyecto de Aplicación Móvil: Acompaña**

Un dibujo de una persona

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

**Introducción**

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación móvil gratuita destinada a familiares de personas con adicciones (drogas, alcohol, juego, etc.), con el objetivo de brindar herramientas de acompañamiento, información, recursos accesibles y apoyo emocional.

Está enfocado en España y prioriza a familias con pocos recursos. Los principales centros y asociaciones incluidos serán parroquias, ONGs, centros evangélicos y otras entidades de carácter social o voluntario, asegurando que casi todos los recursos ofrecidos sean gratuitos o de bajo coste.

El propósito es construir una red de apoyo accesible para que los familiares de personas con adicciones puedan recibir orientación práctica, apoyo emocional y conectarse con recursos profesionales y comunitarios, sin que su situación económica sea una barrera.

**Objetivos**

Conectar a familiares con recursos locales gratuitos o de bajo coste, priorizando asociaciones, parroquias y centros evangélicos.

Brindar información clara y práctica sobre cómo actuar ante situaciones relacionadas con la adicción.

Ofrecer herramientas de acompañamiento emocional y manejo de la propia salud mental de los familiares.

Permitir comunicación segura entre familiares en una comunidad anónima.

Integrar un botón de pánico y geolocalización para alertar ante posibles recaídas.

Facilitar la participación de voluntarios profesionales (psicólogos y médicos) para ofrecer ayuda inicial.

Incluir un portal de donaciones, monetarias y en especie, para apoyar a familias, profesionales voluntarios y asociaciones.

Proporcionar un sistema para denuncias anónimas de puntos de venta de drogas, conectado a autoridades oficiales.

Incorporar elementos de gamificación y seguimiento del progreso emocional de familiares y personas con adicción.

Fomentar la colaboración con empresas y comercios locales para que puedan contactar con asociaciones y centros sociales participantes, con el fin de ofrecer donaciones de alimentos, productos básicos u otros recursos.

**Contexto (Estado actual)**

**¿Qué existe ahora? (Para familias)**

Hay varias organizaciones y servicios públicos en España que ofrecen tratamiento para adicciones, tanto institucionales como ONGs:

Esvidas: ofrecen terapias especializadas para familiares de adictos, espacio para expresar sentimientos, aprender cómo actuar, etc. **(Según fuentes privado -público, pero al ponerme en contacto con ellos los servicios que ofrecen son de pago)**

Junta de Andalucía**:** tiene un teléfono de información gratuita sobre adicciones, orientación, así como centros públicos de tratamiento ambulatorio. **(Continúan viviendo en su domicilio)**:

Adicayuda:es un servicio que asesora sobre centros de desintoxicación y tratamientos para personas con adicciones. (**Privado)**

**¿Qué falta / cuáles son los problemas del estado actual?**

-Precios aproximados de centros de desintoxicación en España:

Captura de pantalla de un celular

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

-Muchos recursos están centrados en la persona con la adicción, cuando en realidad la familia es el mayor apoyo y clave para la recuperación, ya que son ellos quienes deben ayudar especialmente en los momentos de recaídas, donde la persona con la adicción suele no ser capaz de manejarlo sola.

-No siempre hay una herramienta centralizada gratuita y accesible que integre información práctica, comunidad, ayuda emocional, geolocalización, botón de alerta, etc.

**¿Por qué mi app es mejor o necesaria?**

1. Enfoque en la familia, que es el verdadero pilar en la recuperación, no solo en la persona con adicción.

2. Recursos gratuitos o de bajo coste, priorizando asociaciones y centros accesibles para familias con pocos recursos.

3. Centraliza toda la información y apoyo en un solo lugar: comunidad, ayuda emocional,

recursos y profesionales voluntarios.

4. Funciones innovadoras como botón de pánico, geolocalización y denuncias anónimas

para actuar rápido en emergencias.

5. Comunidad segura y anónima donde los familiares pueden apoyarse mutuamente y

recibir orientación.

6. Colaboración con empresas y voluntarios para ampliar el apoyo social y recursos

disponibles.

7. Sin ánimo de lucro: a diferencia de otras organizaciones, aquí nadie se lucra; el objetivo

es ayudar de forma auténtica y accesible.

**Contexto (Justificación)**

**Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**Gráfico, Gráfico de líneas

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**Gráfico, Gráfico de líneas

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

No hay una única gráfica de aumento global de ludópatas, pero las estadísticas y estudios locales sugieren un incremento preocupante, especialmente en España y a nivel mundial, con estimaciones de entre el 0.5% y el 2% de la población adulta o incluso un 1.2% a nivel global sufriendo el trastorno. Se observa una prevalencia mayor en hombres, aunque las mujeres presentan más dificultades para reconocer y abordar la ludopatía.

El proyecto Acompaña nace ante el aumento de las adicciones en España y la necesidad de ofrecer apoyo real a las familias. Actualmente, alrededor del 90 % de las ayudas y tratamientos son gestionados como negocios privados con costes muy elevados, lo que deja fuera a quienes no pueden permitirse pagar por ayuda profesional.

Además, la mayoría de las aplicaciones y programas existentes están dirigidos a la persona enferma, lo cual resulta poco efectivo, ya que durante una recaída el afectado no suele ser consciente de su situación. En esos momentos, son los familiares quienes deben actuar, acompañar y sostener el proceso de recuperación.

Por ello, Acompaña busca ser una herramienta gratuita, solidaria y centrada en la familia, que ofrezca orientación, apoyo emocional y recursos accesibles. Su finalidad es crear una red de ayuda basada en la empatía, la inclusión y la colaboración social, demostrando que la solidaridad puede transformar realidades y salvar vidas.

**Metodología y fases**

Para el desarrollo de Acompaña, se utilizará una metodología ágil basada en SCRUM, ya que permite trabajar por fases cortas (sprints), mantener una comunicación constante entre los miembros del equipo y adaptarse fácilmente a los cambios que puedan surgir durante el desarrollo de la aplicación.

**Fases del proyecto**

**Fase 1 – Análisis y diseño (2 semanas)**  
Se realizará un estudio de las necesidades de las familias y de los posibles usuarios, además de una búsqueda de recursos gratuitos o de bajo coste que puedan integrarse en la app. Con la orientación del profesor, se definirán las funciones principales, la estructura y el diseño general de la aplicación.

**Fase 2 – Desarrollo inicial (4 semanas)**  
Se llevará a cabo la creación de la aplicación utilizando herramientas y plataformas gratuitas. En esta fase se construirán las pantallas principales y las funciones básicas, como la comunidad de apoyo, el botón de ayuda y la localización. Todo el trabajo será realizado por la autora del proyecto con el asesoramiento técnico del profesor tutor.

**Fase 3 – Pruebas**   
Una vez desarrollado el prototipo funcional, se harán pruebas para comprobar que la app funciona correctamente y que resulta sencilla de usar. Se corregirán los posibles fallos y se mejorará la fluidez y seguridad general.

**Fase 4 – Lanzamiento y difusión**   
Tras finalizar las pruebas, se publicará la aplicación de forma gratuita en plataformas de descarga o en un entorno de prueba. Además, se difundirá el proyecto a través de redes sociales y asociaciones colaboradoras para darlo a conocer y recoger opiniones de mejora.

**Fase 5 – Mantenimiento y mejoras**   
Después del lanzamiento, se revisará la app de forma periódica para solucionar posibles errores y añadir nuevas funciones según las necesidades detectadas. El mantenimiento se realizará con herramientas gratuitas y el apoyo del profesor cuando sea necesario**.**

**Planificación**

El desarrollo del proyecto se realizará en un periodo aproximado de 11 semanas, organizadas en diferentes fases de trabajo. Dado que el proyecto será elaborado principalmente por la autora, con el acompañamiento y supervisión del profesor tutor, el ritmo de trabajo se adaptará a la disponibilidad académica.

| **Fase** | **Duración estimada** | **Responsable(s)** | **Descripción principal** |
| --- | --- | --- | --- |
| Fase 1 – Análisis y diseño | 2 semanas | Estudiante + Tutor | Definición de la idea, funciones y diseño inicial. |
| Fase 2 – Desarrollo inicial | 4 semanas | Estudiante | Creación de la app y desarrollo de las funciones básicas. |
| Fase 3 – Pruebas | 3 semanas | Estudiante + Tutor | Pruebas de funcionamiento y corrección de errores. |
| Fase 4 – Lanzamiento y difusión | 2 semanas | Estudiante | Publicación y promoción del proyecto en redes y asociaciones. |
| Fase 5 – Mantenimiento y mejoras |  |  |  |

**Estimación de costes**

El proyecto no cuenta con financiación económica, por lo que se realizará con recursos gratuitos, personales y académicos. Gracias al uso de herramientas open source y plataformas sin coste, el desarrollo no requerirá inversión monetaria directa.

| **Recurso** | **Tipo** | **Descripción / Uso** | **Coste estimado (€)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Ordenador personal | Hardware | Equipo propio utilizado para el desarrollo | 0 € |
| Conexión a internet | Servicio | Uso personal para investigación y desarrollo | 0 € |
| Herramientas de desarrollo | Software gratuito | Plataforma Figma (plan gratuito) | 0 € |
| Almacenamiento y hosting | Cloud gratuito | Uso de servicios gratuitos o limitados sin coste | 0 € |
| Apoyo y tutoría académica | Asesoramiento | Supervisión del profesor tutor | 0 € |
| Difusión del proyecto | Comunicación | Redes sociales, asociaciones y contactos personales | 0 € |

**Coste total estimado: 0 €**

**Análisis de requisitos**

**Requisitos funcionales (lo que la app debe hacer)**

1. Registro y autenticación de usuarios: permitirá el acceso de familiares, voluntarios y asociaciones mediante un sistema seguro de registro o inicio de sesión.
2. Acceso a un mapa de recursos cercanos: mostrará centros sociales, ONGs, parroquias y entidades colaboradoras con información sobre servicios gratuitos o de bajo coste.
3. Comunidad anónima de apoyo: ofrecerá un espacio donde los familiares podrán comunicarse, compartir experiencias y recibir orientación emocional sin revelar su identidad.
4. Botón de pánico con geolocalización: servirá para enviar alertas inmediatas con ubicación a contactos de confianza o entidades colaboradoras en casos de emergencia o recaídas.
5. Portal para donaciones y colaboración social: facilitará la posibilidad de realizar donaciones económicas o en especie para apoyar a las familias y asociaciones.
6. Canal de denuncias anónimas: permitirá informar de manera segura sobre puntos de venta o situaciones relacionadas con el consumo de drogas, garantizando el anonimato del usuario.
7. Espacio para comercios solidarios: incluirá una sección donde los comercios locales podrán donar productos que ya no pueden vender, como alimentos o artículos básicos, y ponerse en contacto con las asociaciones o parroquias participantes para coordinar la entrega de ayuda.
8. Panel de control para voluntarios y profesionales: ofrecerá una herramienta para que psicólogos, médicos o voluntarios puedan ofrecer asesoramiento, responder alertas y colaborar en la gestión del apoyo comunitario.

**Requisitos no funcionales**

1. Accesibilidad: interfaz clara y adaptable a diferentes dispositivos móviles.
2. Seguridad: protección de los datos personales mediante cifrado y cumplimiento de la normativa de privacidad.
3. Disponibilidad: funcionamiento continuo las 24 horas gracias a servidores en la nube.
4. Usabilidad: diseño sencillo e intuitivo, pensado para personas con pocos conocimientos tecnológicos.
5. Escalabilidad: capacidad para añadir nuevas funciones y ampliar el número de usuarios sin afectar el rendimiento.

Prioridad de requisitos

* Funcional: Botón de pánico y geolocalización → *Imprescindible*.
* Funcional: Espacio para comercios solidarios → *Imprescindible*.
* Funcional: Portal de donaciones y colaboración social → *Deseable*.
* Funcional: Comunidad anónima → *Deseable*.
* No funcional: Seguridad y protección de datos → *Imprescindible*.
* No funcional: Accesibilidad visual → *Deseable*.