## Claridad de definición del proyecto

**Objetivos**

Realizar pruebas diagnósticas para una posible detección de ansiedad o estrés, proveer herramientas y ejercicios para un primer control del diagnóstico, y facilitar el contacto entre los psicólogos de la Facultad de Matemáticas con los estudiantes.

**Elementos de innovación**

Además de presentar información en un formato que pueda apelar a los jóvenes (como los tests en línea), nuestra plataforma también los pondrá en contacto con profesionales para que le puedan dar seguimiento a cualquier problema que tengan, y también tendrán la opción de proveer posibles soluciones sin la necesidad de tener contacto con un psicólogo.

**Motivación(es)**

Cuidar la salud mental de los estudiantes con el propósito de mejorar su calidad de vida.

## Plan del proyecto

**Plan de investigación**

De manera inicial necesitamos saber qué tan factible es diagnosticar enfermedades de salud mental mediante tests en línea. Además de esto, necesitamos investigar sobre medidas sencillas y efectivas para tratar dichos problemas. Estas partes de la investigación están resueltas, y los materiales de apoyo se encuentran en el repositorio. Estas investigaciones fueron resueltas hablando con el profesor Carlos David Carrillo, de la Facultad de Psicología. Él nos comentó que es posible diagnosticar algunas enfermedades de salud mental por medio de tests, y nos recomendó centrarnos en Ansiedad y Estrés, ya que estas son relativamente fáciles de identificar, y tambien se pueden tratar con múltiples medidas caseras, y nos proporcionó material para identificar varias de estas medidas.

**Calendario**

Nuestro calendario va a estar estructurado como una serie de *sprints*. Cada *sprint* consiste de una o dos semanas:

1. Recabar información sobre las personas. Al final de esta iteración ya debemos tener identificadas a las Personas de la plataforma y sus características. Con la información recabada podemos crear nuestro “perfil ideal” de usuario.
2. Realizar el mock-up del proyecto, recibiendo feedback de los usuarios. Manejaremos un control de versiones y por cada nueva versión del mock-up se volverá a pedir feedback.
3. Investigar formas de darle seguimiento al usuario. Es decir, buscar una forma de saber si el usuario tomó las medidas recomendadas y recordarle al usuario que debe cuidar de su salud mental. Este seguimiento no debe de ser agobiante.
4. Si se encontró una forma de darle seguimiento al usuario, agregarla al mockup y recibir feedback.
5. Buscar la forma de poner a los usuarios en contacto con algún psicólogo y agregarlo al mockup.

**Roles**

* Rodrigo - Team leader/Researcher
* Jose - UI designer/Coder
* César - UI designer/Coder

**Repositorio**

<https://github.com/Rodrigoh2702/HCI2021>

## Perfiles, personas, escenarios

Ya contamos con las entrevistas, pero aún no hemos analizado a las personas, se debe tener para el final de la semana

## Definición de requerimientos

* El sistema permitirá realizar tests en línea de forma anónima.
* El sistema le recomendará recursos gratuitos a los usuarios basándose en los resultados de los tests.
* El sistema va a proporcionar contactos de profesionales para que los estudiantes puedan darle seguimiento a sus padecimientos.

## Presentación del avance

**Material:**

<https://drive.google.com/file/d/1nQAEXhcsXgYge8Wo3ZbcMdn_ai7M_3sF/view/>

Metodología

Para el desarrollo de este proyecto utilizaremos Agile con prácticas de HCI, lo que a muy resumidas cuentas significa que durante cada iteración del proyecto nos enfocaremos primeramente en hacer mock-ups de la aplicación, trabajar en el diseño de ellos con nuestros usuarios, y después de eso codificarlo.

Trabajo en equipo

Para medir la contribución de cada integrante y el peso del proyecto usaremos las siguientes métricas y procesos:

* **Value Delivered** (*métrica*)**:** El Product Owner le da un valor a cada historia de usuario para representar su impacto en los stakeholders, de forma que al final de cada sprint se sabrá cuánto valor le proporcionó cada integrante a los clientes. Esta métrica no mide el desempeño, sino el impacto.
* **Planning Poker** (*proceso*)**:** Este se usará para definir el valor que tendrá cada historia de usuario. Cada integrante contará con un “mazo de cartas” con la siguiente secuencia: 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100 y además, dos tarjetas: una con signo de interrogación (?) y otra con signo de infinito (∞) que se utilizarán para declarar incertidumbre (parcial o total, respectivamente) sobre el valor de la característica. Luego se procede a describir cada historia de usuario, y cada integrante le asigna un valor mediante una carta boca abajo, luego todos voltean su carta y se dialoga el por qué se le asignó ese valor, hasta que se pueda acordar en un valor.

Respuestas a preguntas sobre del proyecto

Esperando preguntas...