



**Universidad Nacional Autónoma  
de México**

**Facultad de Ingeniería**  
**Ingeniería en Computación**



**Reporte y trabajo de investigación**  
**Hackathon 2025. Parcial 2.**

**Cómputo Móvil**

**Profesor: Ing Marduk Pérez de Lara Domínguez**

**Grupo: 03**  
**Serenity Squad**

**Alumnos:**

**Morales Albavera Bruno**  
**Salgado Becerra Jhusteeene Ezequiel**  
**Zurita León Dana Cecilia**

**18-abril-2025**  
**Semestre: 2025-2**

En un mundo donde el estrés y la ansiedad se han convertido en problemas cotidianos, *Serenity* representa una respuesta concreta a una necesidad urgente. En México, tres de cada cuatro personas reportan fatiga por estrés, la mayoría de quienes sufren estos problemas no reciben ayuda profesional, ya sea por los altos costos o la falta de acceso. En este contexto, *Serenity* se presenta como una solución accesible y eficaz que cabe en el bolsillo de cualquier persona con un teléfono inteligente. Más que una sencilla aplicación de meditación, es una herramienta diseñada para las exigencias de la vida moderna.

El nombre de la aplicación es *Serenity*, elegida para evocar calma, paz interior y equilibrio emocional. Busca transmitir de inmediato el propósito de la aplicación que es en cierta parte, ser un refugio digital donde los usuarios puedan encontrar tranquilidad en medio del caos diario, las exigencias escolares y las presiones laborales. El objetivo principal de *Serenity* es ofrecer una aplicación móvil accesible y fácil de usar, que ayuda a reducir los niveles de estrés mediante técnicas de meditación guiada y un sistema de seguimiento del progreso emocional. Está dirigido especialmente a estudiantes y jóvenes profesionales que enfrentan altos niveles de ansiedad en su vida cotidiana y que necesitan una herramienta práctica para mejorar su bienestar mental.

*Serenity* aborda una problemática en la sociedad: el deterioro de la salud mental debido al estrés y la ansiedad, particularmente entre jóvenes. En un contexto donde el 83% de los trabajadores reportan altos niveles de estrés laboral (OMS, 2023) y uno de cada cuatro jóvenes padece trastornos de ansiedad (UNICEF, 2022), existe una brecha importante entre la necesidad de atención psicológica y el acceso efectivo a servicios especializados. La aplicación responde a tres desafíos principales: la falta de herramientas accesibles para manejar el estrés diario, las barreras económicas y geográficas que dificultan el acceso a terapia profesional y la dificultad para mantener hábitos de autocuidado, ya que el 70% de quienes intentan meditar lo abandonan pronto. Además, sus recordatorios inteligentes y elementos de gamificación atacan directamente el problema de la adherencia. En esencia, *Serenity* no solo alivia los síntomas inmediatos de estrés, sino que también promueve la resiliencia emocional a largo plazo, democratizando el acceso a herramientas de salud mental que antes eran privilegio de pocos.

Esta aplicación se enfoca en el bienestar emocional, posicionándose dentro del creciente mercado de apps de mindfulness y salud mental. Su desarrollo responde a necesidades identificadas por la OMS, que ha señalado el manejo del estrés y la ansiedad como prioridades globales, especialmente en contextos laborales y educativos. También se relaciona con el sector de consumo al encontrarse en el espacio de apps de productividad y estilo de vida.

Decidimos trabajar en una aplicación de meditación porque consideramos que la salud mental es un tema crucial y urgente en la sociedad actual, ya que el estrés, la ansiedad y la sobrecarga afectan a millones de personas, consideramos un buen proyecto una herramienta que promueve el bienestar emocional. Profesionalmente, nos pareció una buena oportunidad para aplicar conocimientos de diseño de experiencia de usuario, puesto que aplicamos varios conocimientos que hemos aprendido a lo largo de la carrera. Tuvimos que pensar en su arquitectura, para ver como funcionaria y cómo organizar todas las partes del sistema. También pusimos en práctica lo aprendido en cómputo móvil, ya que esta aplicación está pensada principalmente para celulares.

Para lograrlo, *Serenity* tiene funciones esenciales como meditaciones guiadas breves (de 3 a 10 minutos), pensadas para integrarse fácilmente en rutinas ocupadas; un test inicial de estrés para evaluar el estado emocional del usuario al ingresar; recordatorios personalizables que fomentan la constancia; y un sistema de seguimiento del progreso que presenta estadísticas sencillas como días consecutivos de práctica y tiempo total meditado. A diferencia de aplicaciones comerciales como:

- Calm : Una de las más conocidas, con una amplia biblioteca de meditaciones, sonidos, cuentos para dormir y sesiones guiadas.
- Headspace : Enfocada en la meditación, ofrece rutas temáticas y programas diseñados por expertos en mindfulness.
- Insight Timer : Con meditaciones gratuitas, es ideal para usuarios que buscan variedad sin pagar, aunque su interfaz puede ser poco intuitiva.

*Serenity* prioriza la simplicidad y accesibilidad, evitando funciones complejas que podrían abrumar a quienes son nuevos en la meditación, busca diferenciarse en varios aspectos, por ejemplo, muchas de las aplicaciones se encuentran en inglés o con traducciones poco contextualizadas, por lo que *Serenity* estaría diseñado desde el principio para un público hispanohablante, considerando estilos de vida y problemáticas comunes, también puede llegara a pasar que las barreras más comunes en aplicaciones de meditación es que los nuevos usuarios se sienten abrumados por la cantidad de opciones. *Serenity* da un flujo sencillo y guiado desde la primera vez que se abre la aplicación, con sugerencias personalizadas según el estado de ánimo del día, algo importante de considerar es que dentro de la aplicación el usuario puede ver su evolución a lo largo del tiempo de una manera clara y amigable. En términos de desventajas actuales, aún no cuenta con la robustez, comunidad ni cantidad de contenido de apps establecidas. Sin embargo, creemos que su enfoque minimalista, personalizado y accesible representa una oportunidad para tener un nicho específico en el mercado.

El diseño prefiere la usabilidad mediante una interfaz limpia, jerarquía visual clara y una navegación intuitiva basada en cinco íconos en el menú inferior, que permiten acceder a las áreas principales: Meditación, Progreso, Perfil y Configuraciones. El módulo de meditación se divide en cuatro secciones: respiración guiada, alivio de estrés, alivio de ansiedad y sueño profundo. La respiración guiada incluye sesiones rápidas de 3 a 5 minutos para momentos críticos, así como prácticas más extensas de 10 a 15 minutos para quienes desean establecer una rutina. En el área de alivio del estrés se ofrecen ejercicios para enfrentar situaciones específicas o anticipar eventos estresantes. La sección de alivio cuenta con tres tipos de sesiones diseñadas para distintas situaciones en las que se requiere recuperar la calma ansiedad o mejorar el enfoque. Por último, el apartado de sueño profundo ayuda al usuario a conciliar el sueño con técnicas de relajación aplicables tanto por la noche como en siestas reparadoras durante el día.

La sección de progreso da un análisis más complejo de hábitos de meditación con indicadores de productividad y estados de ánimo. El sistema también analiza patrones de uso para indicar contenido sin necesidad de que el usuario tenga que introducir muchos datos manualmente. La arquitectura de información se diseñó con base en principios de psicología cognitiva, limitando el número de opciones por pantalla para evitar la parálisis por

análisis, lo cual vimos que es bastante común y esto desanima a los usuarios a realizar su actividad correspondiente. Desde el inicio, nos enfocamos en que la aplicación sea fácil de usar incluso para personas que no están familiarizadas con la tecnología. Para lograrlo, organizamos el contenido de forma clara, con botones visibles y accesibles, flujos simples y pasos guiados. Queremos que el usuario pueda encontrar lo que necesita con pocos toques, sin sentirse abrumado. Los colores utilizados, como azules profundos y verdes apagados, están pensados para reducir la carga cognitiva de los usuarios.

Otra parte importante fue el diseño de interfaces, en donde buscamos que la aplicación fuera fácil de usar, con botones y pantallas intuitivas y que transmitan tranquilidad, ya que esto puede ayudar a dar calma. Nos dimos cuenta que hacer una aplicación no solo es escribir código, sino que también es importante pensar en cómo se va a construir todo el sistema, de modo que sea fácil de mantener, escalar o actualizar en el futuro. También entendimos la importancia de seguir buenas prácticas de desarrollo, como organizar el código, trabajar en equipo y planificar bien cada parte del proyecto y poner a alguien en específico de encargado en cada sección.

*Serenity* está dirigida principalmente a adultos jóvenes y adultos jóvenes que viven en estrés constante, especialmente estudiantes universitarios. Su diseño responde a problemas comunes en la vida moderna: estrés por exámenes, ansiedad laboral, dificultades para dormir en entornos urbanos y saturación por uso excesivo de pantallas.

El modelo de negocio es freemium: los usuarios pueden acceder sin costo a funciones básicas como ejercicios introductorios, meditaciones esenciales y algunas sesiones de respiración guiada. Quienes deseen una experiencia más completa pueden adquirir una suscripción mensual o anual que desbloquea funciones avanzadas como la creación de rutinas personalizadas, estadísticas detalladas, acceso a sonidos premium y programas especializados para ansiedad laboral, exámenes u otros contextos.

Ingresos adicionales:

- Ventas dentro de la app para rutinas o packs especiales.
- Posible integración con marcas fitness para publicidad no invasiva o colaboraciones.

Podemos darnos cuenta del éxito de la aplicación considerando varias métricas:

- Número de descargas que puede funcionar para medir alcance
- Usuarios activos diarios y semanales
- Tiempo promedio de uso por sesión
- Frecuencia de uso (cuántos días seguidos meditan)
- Retroalimentación de usuarios

Estas métricas nos permitirán mejorar la aplicación de forma continua y entender cómo está impactando a los usuarios.

La aplicación está pensada para desarrollarse inicialmente en dispositivos móviles con sistemas operativos Android e iOS .

Según Melo (2024), “con una cuota de mercado del 72,15%, mientras que iOS representa el 27,19%”. Esto hace que desarrollar para ambos sistemas sea esencial si se quiere alcanzar a la mayoría de usuarios posibles.

❖ Tiendas en las que se encuentra disponible:

- App Store (Apple)
- Google Play Store



*Gráfico 1: iOS y Android*

También lo pensamos así, ya que si se quiere tener un hábito diario de meditación requiere accesibilidad inmediata. Los smartphones, al estar siempre al alcance del usuario, son el dispositivo ideal para esta función. Además, *Serenity* encaja perfectamente en el ecosistema personal de los usuarios, ya que muchos utilizan relojes inteligentes para sus rutinas y agendas.

En futuras versiones se podrían incluir elementos como logros por días consecutivos de meditación, medallas o niveles. También consideramos una posible integración con relojes inteligentes para monitorear el ritmo cardíaco o enviar recordatorios, así como respiraciones guiadas. A largo plazo, se podría explorar el uso de realidad aumentada para crear ambientes inmersivos.

Un punto importante a considerar es que podríamos aliarnos con terapeutas y psicólogos que nos ayudarían a crear contenido de calidad y validado. También podrían sumarse instituciones de salud que busquen promover el bienestar emocional entre sus pacientes. Por otro lado, colaborar con influencers de estilo de vida saludable o meditación puede ser clave para aumentar la visibilidad de la aplicación.

La elección de marcas también debe considerar la variedad de dispositivos en Android, especialmente modelos de gama media baja, ya que en América Latina este segmento es muy utilizado. Por tanto consideramos que la app debe optimizarse para consumir pocos recursos, ofrecer un buen rendimiento y tener un diseño adaptable.

También consideramos una versión web que puede llegar a servir a usuarios que prefieren ejercitar o meditar frente a una pantalla más grande (útil para yoga o respiraciones guiadas).

Consideramos que los aspectos positivos de la aplicación son:

**Fortalezas:**

- Contenido integral ya que combina ejercicio, meditación y respiración en una sola app.
- Posibilidad de personalización de rutinas.
- Diseño centrado en bienestar integral (físico y mental).
- Potencial de crear comunidad (retos, seguimiento, logros).

**Oportunidades:**

- Crecimiento del mercado del bienestar digital y la salud mental.
- Asociaciones con influencers de fitness y mindfulness.
- Integración con wearables (Apple Watch, Fitbit, etc.).
- Adaptación de contenido a nichos (embarazadas, personas mayores, principiantes, etc.).

**Debilidades:**

- Competencia alta y fuerte (apps como Calm, Headspace, Nike Training Club, etc.).
- Necesidad de mantener contenido fresco y actualizado constantemente.
- Dependencia de la calidad de la experiencia de usuario (UX/UI) para retención.

**Amenazas:**

- Saturación del mercado de apps de bienestar.
- Cambios en políticas de las tiendas (Apple/Google).
- Cambios en hábitos post-pandemia (más o menos interés en salud mental y física).
- Problemas técnicos o bugs que afecten la confianza del usuario.

A partir del análisis FODA y del modelo de negocio planteado, aprendimos que uno de los mayores valores diferenciadores de esta aplicación es su enfoque integral. Combinar rutinas de ejercicio, meditaciones y respiraciones guiadas en una sola plataforma permite atender tanto el bienestar físico como el mental de los usuarios, lo cual es especialmente atractivo en el contexto actual donde las personas buscan soluciones completas y accesibles para cuidar su salud desde casa o desde cualquier lugar.

También comprendimos que el modelo freemium es ideal para captar una amplia base de usuarios, ya que elimina barreras de entrada. Sin embargo, este modelo también nos plantea el reto de ofrecer suficiente valor en la versión gratuita para motivar el uso continuo, al tiempo que incentivamos la conversión a la versión premium. Es decir, no basta con atraer usuarios, sino que debemos mantenerlos comprometidos y satisfechos con la experiencia.

Otro aprendizaje clave es que el mercado de apps de bienestar está altamente competido, con marcas ya consolidadas que ofrecen propuestas similares. Por ello, será fundamental trabajar en una propuesta de valor clara, un diseño intuitivo y atractivo, y una experiencia personalizada que realmente conecte con el estilo de vida del usuario. La innovación en las funcionalidades, la calidad del contenido y una estrategia de marketing auténtica serán vitales para destacar.

Finalmente, este análisis nos hizo ver que las oportunidades de crecimiento son muchas si se aprovechan bien las tendencias actuales en salud digital, la integración con dispositivos inteligentes y las colaboraciones con expertos e influencers. Con una buena planificación, la app tiene el potencial de posicionarse como una herramienta confiable, útil y motivadora para quienes buscan sentirse mejor física y mentalmente.

A continuación se muestra el código de la aplicación:

```

1  import SwiftUI
2
3  struct Serenity: View {
4      @State private var isMenuOpen = false
5
6      var body: some View {
7          NavigationStack {
8              ZStack {
9                  // Contenido principal
10                 VStack {
11                     // Encabezado
12                     HStack {
13                         Button(action: { isMenuOpen.toggle() }) {
14                             Image(systemName: "line.horizontal.3")
15                             .font(.system(size: 40, weight: .bold)) // Tamaño y peso personalizados
16                             .symbolVariant(.fill) // Variante "fill" para líneas más gruesas
17                             .padding(.trailing, 40)
18                         }
19
20                         Text("Serenity")
21                             .font(.largeTitle)
22                             .bold()
23
24                         Spacer()
25                             .frame(width: 44) // Balancea el espacio
26                     }
27                     .padding(.horizontal)
28                     .padding(.top, 10)
29
30                     // Contenido
31                     Text("... Siempre es buena idea hacer algo relajante ...")
32                         .multilineTextAlignment(.center)
33                         .padding()
34
35                     Text("- Paulo Coelho")
36                         .italic()
37                         .padding(.bottom, 20)
38
39                     // Lista de características
40                     FeatureListView()
41
42                     Spacer()
43
44                     // Barra inferior
45                     BottomBarView()
46                 }
47             }
48             .blur(radius: isMenuOpen ? 3 : 0)
49         }
50     }

```

```

59  // Componentes reutilizables:
60
61  struct PrimaryButtonStyle: ButtonStyle {
62      func makeBody(configuration: Configuration) -> some View {
63          configuration.label
64              .font(.title2)
65              .padding()
66              .frame(maxWidth: .infinity)
67              .background(Color.blue)
68              .foregroundColor(.white)
69              .clipShape(Capsule())
70              .shadow(radius: 5)
71              .padding(.horizontal, 50)
72      }
73  }
74
75  struct FeatureListView: View {
76      var body: some View {
77          VStack(alignment: .leading, spacing: 90) {
78              FeatureView(text: "Alcanza tus metas", subtitle: "Cuida tu salud mental")
79              FeatureView(text: "Mejora tu día a día", subtitle: "Libérate del estrés y la ansiedad")
80              FeatureView(text: "Duerme como siempre quisiste", subtitle: "Descansa profundamente")
81          }
82          .padding()
83      }
84  }

```



```

86 struct FeatureView: View {
87     let text: String
88     let subtitle: String
89
90     var body: some View {
91         HStack {
92             Circle()
93                 .fill(Color.purple.opacity(0.5))
94                 .frame(width: 30, height: 30)
95
96             VStack(alignment: .leading) {
97                 Text(text)
98                     .font(.headline)
99                 Text(subtitle)
100                     .font(.subheadline)
101                     .foregroundColor(.gray)
102             }
103         }
104     }
105 }
106
107 struct BottomBarView: View {
108     var body: some View {
109         HStack {
110             Image(systemName: "house")
111             Spacer()
112             Image(systemName: "smiley")
113             Spacer()
114             Image(systemName: "ellipsis")
115             Spacer()
116             Image(systemName: "circle.fill")
117         }
118         .padding()
119         .background(Color.gray.opacity(0.2))
120     }
121 }

```

```

123 struct SideMenuView: View {
124     @Binding var isMenuOpen: Bool
125
126     var body: some View {
127         ZStack {
128             // Fondo semitransparente
129             Color.black.opacity(0.3)
130                 .onTapGesture { isMenuOpen = false }
131
132             // Menú
133             HStack {
134                 VStack(alignment: .leading, spacing: 60) {
135                     MenuButton(icon: "leaf", text: "Meditaciones", destination: MeditacionesView(), isMenuOpen: $isMenuOpen)
136                     MenuButton(icon: "chart.bar", text: "Progreso", destination: ProgresoView(), isMenuOpen: $isMenuOpen)
137                     MenuButton(icon: "person", text: "Perfil", destination: PerfilView(), isMenuOpen: $isMenuOpen)
138                     MenuButton(icon: "gear", text: "Configuración", destination: ConfiguracionView(), isMenuOpen: $isMenuOpen)
139
140                     Spacer()
141                 }
142                 .padding(30)
143                 .frame(width: 250)
144                 .background(Color.white)
145                 .padding(.top, 50)
146                 .padding(.bottom, 50)
147             }
148         }
149         .edgesIgnoringSafeArea(.all)
150     }
151 }

```

```

153 struct MenuButton<Destination: View>: View {
154     let icon: String
155     let text: String
156     let destination: Destination
157     @Binding var isMenuOpen: Bool
158
159     var body: some View {
160         NavigationLink(destination: destination) {
161             HStack(spacing: 15) {
162                 Image(systemName: icon)
163                 Text(text)
164                 Spacer()
165             }
166             .foregroundColor(.black)
167             .padding(.vertical, 10)
168         }
169         .simultaneousGesture(TapGesture().onEnded {
170             isMenuOpen = false
171         })
172     }
173 }
174
175
176 struct MeditacionesView: View {
177     let sesiones = [
178         ("Respiración guiada", "10 min", "leaf.fill"),
179         ("Alivio de ansiedad", "15 min", "cloud.sun.fill"),
180         ("Sueño profundo", "20 min", "moon.zzz.fill")
181     ]
182
183     var body: some View {
184         List(sesiones, id: \.0) { nombre, duracion, icono in
185             HStack {
186                 Image(systemName: icono)
187                     .foregroundColor(.blue)
188                     .frame(width: 30)
189                 VStack(alignment: .leading) {
190                     Text(nombre)
191                     .font(.headline)
192                     Text(duracion)
193                     .font(.caption)
194                     .foregroundColor(.gray)
195                 }
196                 Spacer()
197                 Image(systemName: "play.circle.fill")
198                     .foregroundColor(.blue)
199             }
200         }

```

```

200         .padding(.vertical, 8)
201     }
202     .navigationTitle("Meditaciones")
203     .toolbar {
204         Button(action: {}) {
205             Image(systemName: "plus")
206         }
207     }
208 }
209 }
210
211 struct ProgresoView: View {
212     let datos = [5, 8, 12, 9, 15, 11]
213     let dias = ["L", "M", "M", "J", "V", "S"]
214
215     var body: some View {
216         VStack(spacing: 20) {
217             Text("Tus últimos 7 días")
218                 .font(.title2)
219                 .padding(.top)
220
221             HStack(alignment: .bottom, spacing: 15) {
222                 ForEach(0..

```

```

243 struct PerfilView: View {
244     var body: some View {
245         VStack(spacing: 20) {
246             Image(systemName: "person.crop.circle.fill")
247                 .resizable()
248                 .frame(width: 100, height: 100)
249                 .foregroundColor(.blue)
250                 .padding(.top, 30)
251
252             Text("Usuario Ejemplo")
253                 .font(.title)
254
255             Divider()
256
257             VStack(alignment: .leading, spacing: 15) {
258                 InfoRow(icon: "envelope", text: "ceci@ejemplo.com")
259                 InfoRow(icon: "calendar", text: "Miembro desde: Enero 2025")
260                 InfoRow(icon: "chart.bar", text: "Nivel: Avanzado")
261             }
262             .padding()
263
264             Spacer()
265         }
266         .navigationTitle("Perfil")
267     }
268 }
269
270 struct InfoRow: View {
271     let icon: String
272     let text: String
273
274     var body: some View {
275         HStack {
276             Image(systemName: icon)
277                 .frame(width: 30)
278             Text(text)
279             Spacer()
280         }
281     }
282 }
283
284 struct ConfiguracionView: View {
285     @State private var notificaciones = true
286     @AppStorage("modoOscuro") private var modoOscuro = false
287     @Environment(\.colorScheme) private var colorScheme
288
289     var body: some View {

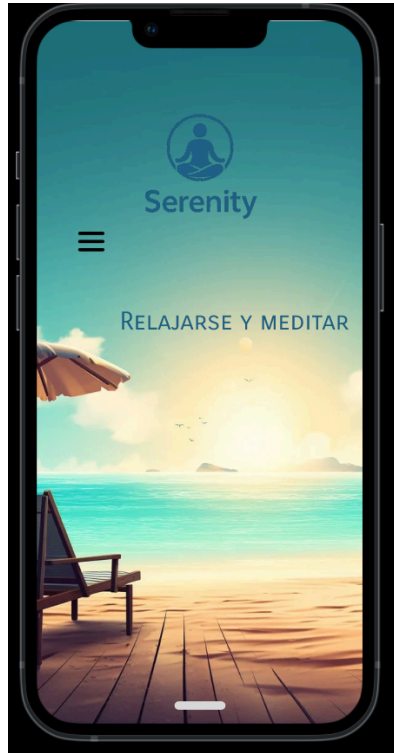
```

```

290     Form {
291         Section(header: Text("Preferencias")) {
293             Toggle("Modo oscuro", isOn: $modoOscuro)
294         }
295
296         Section {
297             Button("Cerrar sesión") {
298                 // Acción de cerrar sesión
299             }
300             .foregroundColor(.red)
301         }
302
303         Section(header: Text("Acerca de")) {
304             HStack {
305                 Text("Versión")
306                 Spacer()
307                 Text("1.0.0")
308                 .foregroundColor(.gray)
309             }
310         }
311     }
312     .navigationTitle("Configuración")
313     .preferredColorScheme(modosOscuro ? .dark : .light) // Esto cambia el tema de toda la app
314 }
315 }
316
317 struct Serenity_Previews: PreviewProvider {
318     static var previews: some View {
319         Group {
320             NavigationStack {
321                 MeditacionesView()
322             }
323             NavigationStack {
324                 ProgresoView()
325             }
326             NavigationStack {
327                 PerfilView()
328             }
329             NavigationStack {
330                 ConfiguracionView()
331             }
332         }
333     }
334 }
335

```

Se utilizó Figma como herramienta principal para la creación del prototipo visual. Las capturas de pantalla incluidas son las distintas vistas del flujo de usuario desarrolladas en dicha plataforma.



*Figura 1: Pantalla de inicio*



*Figura 2: Flujo principal de navegación de la app*



*Figura 3: Meditación*



*Figura 4: Meditación guiada*



*Figura 5: Alivio de estrés*



*Figura 6: Alivio de ansiedad*



Figura 7: Sueño profundo



Figura 8: Registro de progreso



Figura 9: Perfil y personalización de objetivos



Figura 10: Configuraciones



Puede consultar una versión más clara del flujo en el siguiente enlace:

<https://www.figma.com/design/iTEev1MhGSbwHLVpMga2KI/Untitled?node-id=6-5&t=MbORajRVn3nheoLh-1>

Ahora bien, el hack fue una experiencia muy enriquecedora que nos permitió enfrentar una serie de retos técnicos, organizativos y creativos, ya que anteriormente no habíamos participado en ningún evento de este tipo, trabajar bajo presión de tiempo:

El principal reto fue estructurar el trabajo en equipo en un período de tiempo limitado. Esto implicó priorizar ideas, desarrollar algunas funciones que queríamos incluir inicialmente y centrarnos en un flujo mínimo que permitiera transmitir la utilidad de la aplicación, además de coordinarnos para avanzar.



*Imagen 1: Equipo*

Aprendimos la importancia de pensar siempre en cómo el usuario interactúa con la aplicación, qué emociones queremos que experimente y cómo facilitarle la navegación. Esto nos ayudó a tomar decisiones de diseño más acertadas, desde los colores hasta el lenguaje usado. Durante el proceso aprendimos a tomar decisiones rápidas, a priorizar funciones clave y a colaborar en entornos dinámicos. Además, fue una oportunidad para explorar nuevas herramientas, afianzar nuestros conocimientos y abrir la mente a distintas formas de pensar y resolver problemas.

No todo salió como lo planeamos, y fue necesario adaptarnos rápido, tanto a nivel técnico como creativo. Esto fortaleció nuestras habilidades de resolución de problemas y nos ayudó a salir de la zona de confort.

Desde una perspectiva profesional, el Hack fue un espacio ideal para practicar habilidades de liderazgo, comunicación y resolución de problemas. Tuvimos diferencias de ideas, distribución de tareas, e incluso problemas técnicos inesperados, pero cada uno de estos retos nos permitió fortalecer nuestras capacidades de adaptación.

Por último, fue motivador ver cómo en tan poco tiempo podíamos transformar una idea inicial en algo visual y funcional. Ver el prototipo final, aunque no fuera perfecto, nos dejó una gran satisfacción.

Sin duda, esta experiencia nos motivó a seguir explorando el desarrollo de soluciones con propósito social y a seguir creciendo como profesional.

Este proyecto no solo permitió dar una solución digital efectiva y accesible, sino también aplicar de manera práctica diversos conocimientos adquiridos en la carrera. *Serenity*, más

allá de ser una aplicación funcional, busca convertirse en un acompañante diario para quienes desean reconectar con su paz interior y mejorar su calidad de vida.

En conclusión, Serenity no solo es una aplicación más en el mercado del bienestar, sino una muestra del potencial que tiene la ingeniería cuando se pone al servicio de la empatía, la salud y el desarrollo personal. Este proyecto nos deja aprendizajes profundos tanto en lo técnico como en lo humano, y nos motiva a seguir desarrollando soluciones que generen un impacto positivo en el mundo real.

## Referencias

Melo., M. (2024, 03 de julio). El mapa mundial de Android e iOS. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://es.statista.com/grafico/29620/sistema-operativo-movil-con-la-mayor-cuota-de-mercado-por-pais/>

Xataka Móvil. (2023, 30 de marzo). *En México reinan los celulares de gama media: la mayoría compra celulares de menos de 10,000 pesos*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://www.xatakamovil.com/mexico/mexico-reinan-celulares-gama-media-mayoria-compra-celulares-10-000-pesos>

Xataka. (2023, 20 de mayo). *Las mejores 18 aplicaciones de meditación, relax y mindfulness para tener una mejor salud mental*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://www.xataka.com/basics/mejores-18-aplicaciones-meditacion-relax-mindfulness-para-tener-mejor-salud-mental>

Psicología y Mente. (sf). *Las 10 mejores aplicaciones de meditación*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://psicologiaymente.com/meditacion/apps-meditacion>

Organización Mundial de la Salud. (2023, 13 de septiembre). *Trastornos de ansiedad*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders>

Naciones Unidas. (sf). *Día de la Meditación – 21 de mayo*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://www.un.org/es/observances/meditation-day>

Información suiza. (2022, 1 de octubre). *La OMS aconseja yoga y meditación para mejorar la salud mental en el trabajo*. Consultado en abril de 2025 del sitio <https://www.swissinfo.ch/spa/la-oms-aconseja-yoga-y-meditacion-para-mejorar-la-salud-mental-en-el-trabajo/47935810#:~:text=%2D%20La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la.mindfulness%C2%BB%20para%20reducir%20el%20estr%C3%A9s.>