



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**Aplicación de recomendación
nutricional - HEALTHAPP**



Presentado por Jesús Carro Tomé
en Universidad de Burgos — 24 de junio
de 2019

Tutor: Antonio Jesús Canepa



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



D. Antonio Jesús Canepa, profesor del departamento de Ingeniería Civil, área de Lenguajes y sistemas informáticos.

Expone:

Que el alumno D. Jesús Carro Tomé, con DNI 71308125Y, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado Aplicación de recomendación nutricional - HEALTHAPP .

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 24 de junio de 2019

Vº. Bº. del Tutor:

D. Antonio Jesús Canepa

Resumen

Una de cada cinco muertes en el mundo se deben a la mala alimentación, y a las diferentes patologías que se agravan con está. Por ello, cada vez son mas los profesionales dedicados al ámbito de la salud y la nutrición, y cada vez es mayor la presencia de dichos profesionales en centros sanitarios y Hospitales.

Entre las numerosas aplicaciones que existen para la gestión de dietas y ejercicios, y las otras tantas que existen para la enseñanza a través de métodos multimedia. Apenas hay aplicaciones que ayuden a una persona sin conocimientos mínimos; a adecuar ese estilo de vida saludable y adquirir dichos conocimientos.

Gran parte de nuestra calidad de vida depende de la motivación personal, del logro de conseguir nuevas metas, de la sensación de avanzar en aquello que nos propones. Por ello, el auto-aprendizaje es usado en varios ámbitos como método de enseñanza, debido a que el sujeto aprende en base a sus errores y logros, lo que produce una ambición de mejorar y seguir adelante.

Por ello,a través de un optimo sistema de recomendación, y usando los algoritmos más novedosos en cuanto a la categorización de alimentos, este proyecto cumple con la necesidad de una aplicación que a través de ese aprendizaje, nos ayuden a cumplir las metas necesarias, para con el tiempo lograr el objetivo de adecuar un nuevo habito saludable de vida.

Descriptores

Dietoterapia, auto-aprendizaje, Python, Tkinter, Nutriscore, Nutrición, Sistema de recomendaciones, investigación...

Abstract

One of five deaths in the world are due to bad diet, and the different pathologies that are aggravated by this. For this reason, more and more professionals are dedicated to the field of health and nutrition, and the presence of these professionals in health centers and hospitals is increasingly present.

Among the many applications that exist for the management of diets and exercises; and the many others that exist for teaching through multimedia methods. There are hardly any applications that help a person without minimal knowledge; to adapt that healthy lifestyle and acquire that knowledge.

Much of our quality of life depends on personal motivation, the achievement of achieving new goals, the feeling of advancing in what you propose. Therefore, self-learning is used in several areas as a teaching method, because the subject learns based on their mistakes and achievements, which produces an ambition to improve and move forward.

Therefore, through an optimal recommendation system, and using the most novel algorithms in terms of food categorization, this project meets the need for an application that through this learning, help us meet the necessary goals, to eventually achieve the goal of adapting a new healthy habit of life.

Keywords

Diet therapy, self-learning, Python, Tkinter, Nutriscore, Recommendations system, investigation . . .

Índice general

Índice general	III
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VI
Introducción	1
Objetivos del proyecto	5
2.1. Objetivos generales	5
2.2. Objetivos Funcionales	5
2.3. Objetivos incrementales del desarrollo	7
Conceptos teóricos	9
3.1. Introducción	9
3.2. Nutrición	9
3.3. Prevenciones	12
3.4. Enseñanza	13
3.5. Autoaprendizaje del programa	14
3.6. Métodos de recomendación	15
Técnicas y herramientas	17
4.1. ¿Por qué Python?	17
4.2. Metodología	18
4.3. Técnicas	19
4.4. Estructura del programa	23
4.5. Librerías	24

4.6. Módulos	27
4.7. Herramientas	36
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	39
5.1. La idea	39
5.2. Formato de trabajo	40
5.3. Algoritmos del programa	41
5.4. Conocimientos aprendidos en la carrera	44
5.5. Conocimientos externos a la carrera	46
5.6. Fases del proyecto	49
Trabajos relacionados	51
6.1. Estudios:	51
6.2. Aplicaciones Similares	54
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	57
7.1. Conclusiones	57
7.2. Líneas de trabajo futuras	59

Índice de figuras

3.1. Algoritmo Nutriscore	12
4.2. Ventana emergente de información	21
4.3. Ventana emergente que avisa que una acción no se ha podido realizar.	21
4.4. Ventana emergente que muestra que ha ocurrido un Error. . . .	22
4.5. Estructura base de datos alimentos	29
4.6. Estructura base de datos Usuarios	31
4.7. Estructura base de datos Patologías	31
4.8. Estructura base de datos Registro	32
5.9. Algoritmo nutriscore	48
5.10. Tabla cronograma al completo	50

Índice de tablas

3.1. Distintos tipos de dietas y su distribución	11
3.2. Distribución calorica a lo largo del día.	11
4.3. Valor de la actividad física en TMB	20
4.4. Porcentajes totales de cada comida	27

Introducción

Actualmente se estima que alrededor del 81 por ciento de los españoles, que se proponen cambiar de hábitos y seguir una dieta acaba desistiendo. Eso en su mayoría nace de la dificultad de mantener un ritmo constante de rigor a la hora de seguir una serie de instrucciones, que de una manera u otra te condicionan, impidiéndote hacer una vida 100 por cien, más allá de lo que en el ámbito alimenticio se refiere, como es en el ámbito social.

Por ello, Combinando el análisis y tratamiento de datos, mediante sistemas informáticos; con los últimos estudios relacionados con la dieto-terapia. Se desarrolla el proyecto, que más que inculcar una dieta al usuario, sirve de guía para percibir un nuevo estilo de vida como propio. Gracias a esto, se puede llegar a conseguir un gran avance medico/informático, debido a la importancia que la dieto-terapia tiene en la salud de las personas.

Se calcula que una de cada cinco muertes en el mundo esta relacionada con la mala alimentación, por supuesto, dejando fuera las muertes por desnutrición. Por lo tanto, el desarrollo se sustenta en la constante necesidad y la creciente demanda de sistemas que ayuden y faciliten a una adecuada alimentación o dieto-terapia para el cuidado personal.

A día de hoy, la tecnología multimedia se abre paso en las aulas, siendo un método cada día mas explotado para la enseñanza, siendo tal el caso, que en diversas universidades de España donde se imparte el grado de magisterio, han añadido asignaturas dedicadas a las nuevas tecnologías en el ámbito de la enseñanza. [?]

Para lograr esta unión entre enseñanza y multimedia se usan recursos varios, que ayudan al aprendizaje de los alumnos.

1. Librerías de vídeos como recurso.
2. Los sistemas de gestión de aprendizaje.
3. El contenido multimedia interactivo

Estos son unos de los varios ejemplos que podríamos encontrar. Se comenta este método de enseñanza, pues no conforme con unir la informática, con las ciencias de la salud a través de la dietoterapia, además se abarca la idea de que el usuario llegue a su meta a través del auto-aprendizaje, siendo visible cada elección y orientándole para que se sienta en un entorno cómodo y guiado.

El estilo de aprendizaje auto-aprendizaje es mas efectivo cuando reconoces que es lo mas importante para ti ” [?]

Tras estudiar varios métodos de aprendizaje, se ha considerado que cuidar la salud a través de la alimentación, no se basa exclusivamente en una dieta, sino en un estilo de vida, y el auto-aprendizaje sería el mas oportuno. A un ritmo lento y constante, el usuario aprende a comer bien, y no se pierde entre estrictas dietas.

Se pensaron en una serie de pasos imprescindibles para inculcar un nuevo estilo de vida y su relación con el auto-aprendizaje:

1. Identificar que se quiere cambiar
2. Metas específicas, realistas y constantes
3. Creación de un plan
4. Recordatorios que seguir
5. Mide tus avances

Se ha logrado que la herramienta cree una sensación de falsa simplicidad, es decir, se ha buscado hacerlo visualmente mas simple, para abordar cuestiones complejas. De esta manera y como veremos a continuación, los puntos

anteriores, los cuales, son cimientos sobre los se ha basado el auto-aprendizaje que imparte la aplicación, se cumplen en los puntos mostrados a continuación, a través de las funcionalidades ya implementadas.

1. Función principal, aprender, y cambiar el estilo de vida a través de la dietoterapia, cumpliendo el objetivo uno, de identificar que parte de tu estilo de vida, deseas cambiar.
2. Una de las partes mas complicadas e invisibles del proyecto. El proyecto siempre va a recomendar la mejor opción, y siempre va a ser en base a los datos del cliente, consiguiendo, que las metas sean constantes, y que poco a poco se vayan volviendo mas estrictas, y pase de manera imperceptible al usuario.
3. Creación de un plan, la mas fácil e importante de los cinco pasos. Si se piensa detenidamente, es el usuario el que se crea su propio plan, pero siempre condicionado por las recomendaciones, las cuales, le facilitan tomar la decisión correcta, se decir, cada cosa que decide el usuario dentro de la aplicación queda registrada, y se ve en los gráficos sobre la calidad, como en verdad ha comido nuestro cliente.
4. A través del Historial y los gráficos de avance el usuario puede ser consciente de los avances que consigue o de si consigue avanzar, esta parte es muy importante para hacer avanzar al usuario y seguir adelante. Dentro de estas opciones aparecen reflejados los puntos 4 y 5.

A lo largo de esta memoria será plausible el como se ha desarrollado cada parte del proyecto, tanto en el ámbito informático como en el nutricional. Detallando cada estudio, desarrollo y opción que se ha tenido a lo largo de este, para que toda decisión tomada a lo largo del periodo de desarrollo quede clara, y se entienda el ¿por qué?, de cada decisión. Con este proyecto se consigue proyectar la unión de dos mundos complejos, de la manera más simple posible, haciendo alarde de que en la sencillez se oculta la complejidad de todo esto.

Objetivos del proyecto

En este apartado hablaremos sobre los objetivos generales y específicos de este proyecto, aclarando las dudas, sobre las intenciones de cada parte de este proyecto.

2.1. Objetivos generales

El objetivo principal de este TFG es la realización de un proyecto completo, que ponga a disposición del usuario, un sistema automatizado de planificación alimenticia, que automatice y facilite el autoaprendizaje, haciendo visible al usuario de manera directa, clara y concisa, de cómo influye cada decisión que toma en su día a día. Se da la misma importancia a cada comida para evitar el “por una vez no pasa nada”.

Se consigue una interfaz sencilla, apta para cualquier usuario, además de una programación simplista y modularidad haciendo que cualquier programador con los conocimientos básicos.

2.2. Objetivos Funcionales

En este apartado se expondrán los diferentes objetivos que fueron pautando el proyecto final. Toda aquella característica, opción o detalle que se ha llevado a cabo a lo largo del proyecto ha sido para cumplimentar alguno de los puntos expuestos a continuación.

- El Usuario podrá iniciar sesión a través de su DNI y la contraseña que él mismo haya escogido
- Un nuevo usuario podrá registrarse, para hacer uso de la aplicación, siguiendo un formulario básico.
- El usuario podrá navegar libremente por la interfaz, de manera ergonómica y sencilla.
- Un usuario podrá ver su información y editarla, siempre que lo desee.
- Se le recomendará al usuario el menú más adecuado en base a sus características.
- Las recomendaciones variaran en base a la selección del usuario, manteniendo siempre la mayor coherencia en cuanto a la recomendación, con las necesidades del usuario, creando una experiencia adaptativa a este y completa.
- El usuario podrá consultar el manual de uso en todo momento, por si alguna duda le surge.
- Se cargará de manera automática las elecciones del usuario.
- El usuario podrá añadir nuevos alimentos a la base de datos, cuya calidad se hallará en base al compute: NUTRISCORE.
- El usuario podrá refrescar en caso de que ninguna opción le gusta desatando opciones de peor calidad.
- Se mantendrá un registro semanal para su consulta, además de una serie de gráficos para el aprendizaje del usuario sobre el proyecto
- Se buscará que el proyecto, mecanice una enseñanza del tipo: aprender a aprender, para llegar al usuario de manera que el mismo vaya enderezando su camino.
- Se podrá elegir entre diferentes estilos de diseño para la comodidad del usuario
- Se podrá guardar las elecciones del usuario, de esta manera se llevara un registro.

2.3. Objetivos incrementales del desarrollo

El proyecto fue fragmentado en pequeños y diversos objetivos específicos para conseguir llegar al objetivo final. Se pensaron objetivos complementarios, para conseguir un desarrollo incremental y mantenido, haciendo que todos los objetivos específicos encajaran de manera secuencial y facilitando así su constante desarrollo, evitando al máximo posible, parches que retrasaran la creación del proyecto.

- La idea: Lo primero de todo ha desarrollar fue la idea, había que conseguir una idea original, para una herramienta nueva e innovadora, algo que cubriera alguna necesidad del mundo actual, y que fuera original. Entonces se decidió unir los conocimientos adquiridos estos años de estudio, con un tema de interés actual y en auge, así surgió la idea. Entonces se hizo única, haciendo que el usuario escogiese entre diversas opciones, y teniendo en cuenta la salud de este.
- Dado que la idea ya estaba desarrollada, se paso a estructurar el proyecto, teniendo en cuenta que tipo de personas iban a usar esta herramienta, se pensó en como poner a disposición del usuario la información que el programa iba a mostrar al usuario. Se planificó una metodología de auto-aprendizaje, e interfaz básica para evitar toda distracción y facilitar tanto el desarrollo como el uso.
- Una vez aclarado todo concepto teórico sobre el desarrollo, se paso a pensar los objetivos a nivel de desarrollo software, y se llevo a cabo la creación y estructura de la base de datos. Se crearon dos colecciones los alimentos y los usuarios, con sus diferentes características para el posterior tratamiento de los datos, además de una tercera que llevase el registro de la actividad del usuario.
- Una vez pensada la mejor disposición y estructura de las bases de datos, se empezó a crear el esqueleto del programa, se desarrollo una aplicación de línea de comandos, que, de manera básica y lineal, te pedía comprobación de usuarios y te mostraba las opciones a comer.
- Una vez hecho el esqueleto se empezaron a desarrollar los cálculos necesarios, para redistribuir la información y llevar a cabo los cálculos de la manera más precisa posible.
- Una vez creados los módulos y hechos los cálculos se empezó a trabajar sobre la interfaz gráfica, en este paso, hubo un pequeño parche, pues

hubo que adaptar el esqueleto para encajarle con las competencias de Tkinter para la interfaz gráfica.

- En este punto ya se había conseguido una aplicación sencilla y básica y había que empezar a cubrir las necesidades del usuario. Era necesario que el usuario pudiera cambiar su elección, que tuviera a la vista la información de cada comida, y la información sobre su día a día. Aquí se creó el tronco del programa, que se basa en actualizar todas las comidas cada vez que se actualiza los datos del actual día del cliente. Para esto se creó el módulo vista.
- Una vez la aplicación funcionando, y todos los algoritmos haciendo su correspondiente trabajo toco perfilar detalles, a simple vista, de menor importancia, pero que en verdad juega un gran papel en el objetivo final del proyecto, se empezó a crear el sistema de gráficos e historiales, para que los usuarios pudieran aprender de sus errores, y tener un seguimiento de su avance desde el inicio del programa.
- Cuando por fin se crearon los gráficos, y teníamos el programa operativo, se decidió dar la posibilidad al usuario de añadir nuevos menús a la aplicación, permitiendo un mayor crecimiento y rompiendo uno de los grandes límites que presentaba el proyecto. Junto con este punto se creó la posibilidad de que un nuevo usuario se registrará en el programa.

Conceptos teóricos

3.1. Introducción

Se explicará todo concepto teórico interno y/o externo, usados sobre la metodología del programa para su correcto funcionamiento y la coherencia entre funciones, acercándose al máximo a la experiencia real que se quiere conseguir con este proyecto, a la hora de interconectar los datos con los métodos dando el mayor rigor en cuanto a veracidad.

3.2. Nutrición

Es uno de los ámbitos principales de estudio a lo largo de este proyecto, para la máxima veracidad de los resultados. En cada calculo y método que se realizan en el programa, se tienen en cuenta una serie de valores y datos, meticulosamente estudiados para poder usarlos en el programa.

La nutrición como avance médico, es un tema que, a día de hoy, esta en pleno auge, numerosos estudios resaltan el estrecho vinculo entre un buen estilo de vida y una buena calidad de vida en cuanto al termino de salud se refiere. Ya no solo en patologías directamente relacionadas con la alimentación, sino en otro tipo de patologías mas graves, las cuales se puede reducir enormemente el riesgo con una buena alimentación.[?]

Reparto calórico

Aunque durante el periodo de investigación se ha demostrado que todos los nutrientes principales de un alimento son igual de buenos y necesarios,

si que es verdad que la predisposición del cuerpo ante la comida varía según la etapa del día.

Durante el desayuno somos mas propensos a asimilar los alimentos, mientras que a la hora de la cena nuestro metabolismo está más ralentizado, por lo que hay que cenar con mayor moderación, pero no es aconsejable restringirlo estrictamente.

Para ello se realizó un estudio contrastando diferentes datos y se calculó a través de los datos obtenidos el porcentaje total de cada macronutriente en cada comida.

Reparto total de los macronutrientes

Hay que tener en cuenta que este proyecto ha sido diseño para personas con diferentes patologías y que como tal, tendrán diferentes distribuciones, en un principio se pensó en todas las combinaciones posibles: baja en grasa, alta en grasa, baja en hidratos, alta en hidratos, etc.

Pero tras hablar con una profesional endocrina en el Hospital Universitario de Burgos, María Maravi, me afirmo que:

Nosotros no trabajamos con dietas altas o bajas en hidratos, pues son necesarios por igual para todo el mundo y por lo cual, la modificación de este solo puede traer problemas al paciente. Un diabético ha de tomar la cantidad normal de hidratos

De este modo la Doctora nos proporcionó la tabla de variaciones según el tipo de dieta (Tabla 3.1).

Reparto total calórico

Internamente se realizan múltiples cálculos, los cuales son necesarios ya sea para la correcta recomendación alimenticia del usuario, como para el correcto tratamiento de los datos.

Debido a la diversidad de información encontrada en la web, fue muy complicado llegar a un punto estable donde los datos tuvieran una coherencia para todos y fueran veraces. Para que las cifras cuadrara se creo una matriz

Dietas	Hidratos	Grasa	Proteínas	Ejemplos
Normal	55 %	20 %	25 %	Cualquier persona
Baja en grasa	55 %	15 %	30 %	Problemas cardiovasculares
Alta en grasa	55 %	25 %	20 %	fibrosis quística
Baja en proteína	57 %	25 %	23 %	Insuficiencia renal
Alta en proteína	50 %	15 %	35 %	Pacientes en diálisis

Tabla 3.1: Distintos tipos de dietas y su distribución

Comidas	Grasa	Hidratos	Proteínas	carga TOTAL
Desayuno	15 %	30 %	24 %	24.75 %
Almuerzo	10 %	25 %	14 %	13.5 %
Comida	20 %	25 %	24 %	30.5 %
Merienda	20 %	10 %	14 %	11.5 %
Cena	10 %	10 %	24 %	19.75 %

Tabla 3.2: Distribución calorica a lo largo del día.

donde se dividían las columnas por macronutrientes y las filas por el tipo de comida concreto. Esta matriz debía tener como resultado un porcentaje que cuadrara en varios ejes y un sub-porcentaje que cuadrara en el total, de esta manera se tenía controlado en todo momento la veracidad de los datos. Como se puede observar en la Tabla 3.2. Se estudio para ello la diferente predisposición de las comidas, y los nutrientes internos de cada uno.

Nutriscore (Algoritmo del semaforo)

De manera objetiva, se creó un método de medición para la conveniencia de los alimentos(calidad). para que dicho calculo, mantuviese correlación con la actualidad que cubre el proyecto, se decidió usar el recurso Nutriscore, actualmente usado en España.

A continuación, se muestra en imagen el algoritmo seguido de una breve explicación:

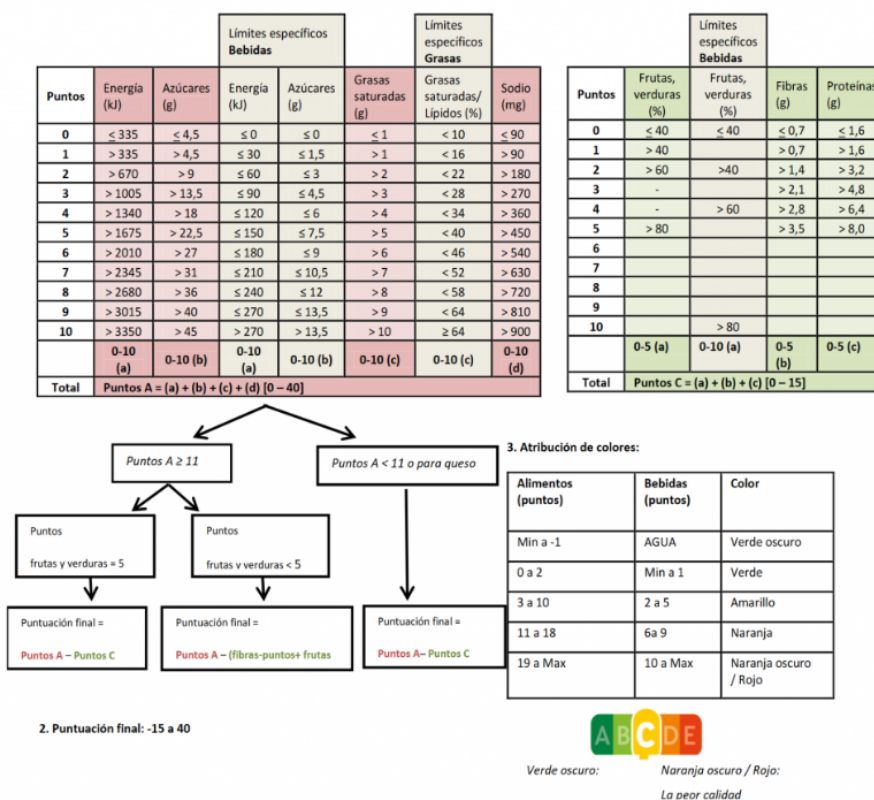


Figura 3.1: Algoritmo Nutriscore

La imagen anterior muestra el algoritmo, el cual, se basa en el sumatorio de una serie de valores negativos (Tabla roja), los cuales reciben una puntuación en base a la cantidad de ese nutriente informativo en nuestro alimento. Y una serie de valores positivos (Tabla verde), que funciona de la misma manera que lo anterior. Se hace la diferencia entre ambas puntuaciones y en base al resultado se le asigna un valor de la A a la E, con diferentes colores, que hace visible la calidad del alimento.

3.3. Prevenciones

Debido al propósito del proyecto como ayuda a la prevención o avance de enfermedades/patologías por parte del usuario, había que estudiar que tipo de prevenciones había y donde cabía el proyecto. Tipos:

- Prevención Primaria: Evita la adquisición de la enfermedad. Estas

técnicas actúan suprimiendo los factores desfavorables antes de que puedan llegar a general la enfermedad.

- **Prevención Secundaria:** Detectar la enfermedad y evitar su posible progresión. Interviene cuando se inicia la enfermedad, y su función principal es que el diagnóstico y tratamiento precoz mejore el pronóstico y control de las enfermedades.
- **Prevención Terciaria:** Comprende aquellas medidas dirigidas al tratamiento y a la rehabilitación, además de la ralentización de su progresión. Interviene cuando las lesiones son irreversibles, y la enfermedad está arraigada, pudiendo llegar a ser crónica.

[?]

Una vez, pautado los puntos de prevención, ¿Dónde entre la nutrición? La detención primera es clara, una buena alimentación junto con una serie de hábitos de vida saludables puede impedir enormemente el desarrollo de la enfermedad, siendo una de las recomendaciones mas repetidas por los profesionales a sus pacientes. En la detención secundaria también entra esta categoría, es más complicado encontrar fuentes que lo verifiquen, pero existen cada vez más estudios como los citados en el apartado 6. Un buen hábito de vida puede tener hasta mejores resultados que la medicación en algunos casos. En el caso de la detención terciaria es más complicado de asegurar, con el tiempo se va aceptando en mayor medida que un buen hábito de vida puede ayudar a este tipo de prevenciones, y varios profesionales en la materia lo corroboran, pero la realidad es que, a falta de estudios concluyentes a día de hoy, no se puede afirmar con exactitud.

Lo que si es cierto es que una buena alimentación, junto con actividad física moderada a lo largo de la vida, siempre es recomendable para la salud de cualquier persona.

3.4. Enseñanza

La idea principal del proyecto es evitar otra aplicación repetitiva sobre la gestión o impartición de dietas, las cuales suelen ser abandonadas por la mayoría de los españoles al paso del tiempo.

Para ello se estudio varios métodos de enseñanza, aprendizaje a través de métodos multimedia, etc.

Métodos multimedia

En los últimos años, el desarrollo de aplicaciones tanto móviles como de escrito han sido integradas activamente en los diferentes métodos de enseñanza. Se considera que las aplicaciones a día de hoy ofrecen muchas ventajas al mundo de la enseñanza:

- Comunicación a tiempo real entre el método de enseñanza y el alumno estando siempre al alcance de éste
- Cómoda distribución de tareas, siendo más fácil el orden y la organización.
- Ayuda a la superación de las barreras geográficas.

En educación, se a pronosticado a que lo largo de los años dominará el uso de la Tablet. Por ello parte de la progresión del proyecto , es su extensión a Tablets y Smartphones.[?]

Autoaprendizaje

Debido a que el uso de este tipo de aplicaciones carece de una figura presenta durante la fase de aprendizaje del usuario, se buscó un método en el que el usuario por su propia índole, aprendiese, y poco a poco fuese adecuando su nuevo habito de vida, en base a sus propias elecciones. Esto daba al usuario versatilidad, dándole la opción en todo momento de elegir que es lo que mas le apeteciese, recomendando la mejor opción y complicando que el usuario hago una mala elección, de esta manera se juega con la idea de hacer creer al usuario que es el, el que toma las buenas o malas decisiones.

3.5. Autoaprendizaje del programa

Pese a que en ningún momento se llevo a implantar debido a que quedaba fuera del objetivo final. Se desarrollo un estudio sobre inteligencia artificial o redes neuronales en la aplicación para hacer de la aplicación un sistema único, que aprenda del usuario que hace uso de ella, y de esta manera, abandonar la idea actualmente extendida de formulas genéricas, en cuanto a aplicaciones y cálculos del TMB se refiere y ofrecer una experiencia

totalmente personalizada.

Se realizó un estudio de redes neuronales, llegando a crear una red de tres capas, bastante básica, sin usar ningún de las librerías proporcionada por Python.

Se ideo añadir dicha neurona a una función que fuera la auto-selección de los menús, pero esto solo reforzaría las elecciones mas comunes del usuario que no tienen por qué ser las mejores.

Tras meditarlo con cautela, se pensó que en caso de tener una base de datos más extensa, su uso, sería el entrenamiento de la red en base al historial de todos los usuarios, y tras pasar el usuario en forma de vector, ver cual sería de todos, el valor inicial optimo del TMB, (para ser exactos de la suma que se la añade más adelante para mantener, bajar o subir), y además crear una adaptabilidad de esto, haciendo que si la próxima vez que el usuario edite su peso, no ha bajado, subido o mantenido, lo que debería haber hecho, se le sume una cantidad estandarizada, de esta manera, el programa va aprendiendo a base del uso, y con el tiempo daría el resultado mas personal y exacto posible.

3.6. Métodos de recomendación

Se meditaron diferentes métodos de recomendación:

- Filtro colaborativo Basado en modelos: Utilizan los datos para ajustar modelos que después pueden ser utilizados para proponer recomendaciones.
- Filtro colaborativo basado en usuario: Es un tipo de filtro basado en memoria, y se basa en recomendar lo que usuarios similares a nuestro usuario han escogido.
- “Vecino mas cercano”: Su calculo se basa en la correlación de Pearson, y es muy similar (por no decir idéntico) al filtro colaborativo basado en usuarios.

Todos estos métodos, son métodos ampliamente utilizados por grandes distribuidores como Amazon, Netflix ...

Pero para este proyecto presentaban dos grandes inconvenientes:

- Como bien se vio en la asignatura de gestión de la información, son métodos que requieren de muchos usuarios y productos para que funcionen de manera precisa, sino las recomendaciones pueden ser totalmente aleatorias, dando paso a una muy mala recomendación.
- La mas importante, si este proyecto es creado por el desconocimiento extendido sobre la buena alimentación y sus beneficios no podemos compara un usuario con el resto de usuarios, pues a la larga, el programa se “estropeará”, y pasará a dividir a las personas en dos grandes grupos: Los que se cuidan bien y los que no. Y es precisamente lo que se quiere evitar.

Por ello, pese a ser uno de los filtros menos recomendados en la asignatura de Gestión de la información, irónicamente para este proyecto fue el más apropiado. Se paso a usar un filtro basado en contenidos, por lo general, este filtro necesita saber las características del usuario y del contenido de los productos (en este caso alimentos), para poder realizar la recomendación. Esto obviamente tiene por lo general un gran coste de información y por ello no es recomendable. Pero en este proyecto se parte con esa información. Básicamente, sabiendo exactamente las características que el usuario busca en esa comida, se le recomienda dicha el producto (Menú), que mas se adapte a lo que busca.

Técnicas y herramientas

Apartado cuyo objetivo es presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. Si se han estudiado diferentes alternativas de metodologías, herramientas, bibliotecas, etcétera.

Se comenta los aspectos más destacados de cada opción, con un repaso somero a los fundamentos esenciales y referencias bibliográficas para que el lector pueda ampliar su conocimiento sobre el tema.

4.1. ¿Por qué Python?

La razón es la sencillez y capacidad de este lenguaje para el análisis y tratamiento de los datos, gracias a librerías como Pandas o Numpy. Base gran parte de la metodología de análisis usada en este proyecto en el libro: Python for Data Analysis. [?]

Las distintas posibilidades que se barajaron antes de empezar fueron Java, Android, R y Python. Al final se decantó por Python por diferentes motivos. El primero en ser descartado fue Java, tras un estudio inicial sobre como se quería desarrollar la aplicación, se necesitaba un lenguaje potente que dejase tratar los datos con claridad para su análisis, y después de buscar entre diferentes fuentes; Java no era la mejor opción, estas fuentes siempre te orientaban hacia Python y/o R. Entonces, ¿Por qué Android?, por la sencilla razón de que este trabajo está desarrollado para unir el mundo de la dietoterapia, y las ciencias de la Salud con la informática para lograr que el usuario tenga un fácil aprendizaje de dicha metodología. La forma más clara y rápida de llevar al usuario dichas tecnologías es a través de un

SmartPhone, pero se acabó descartando debido a la falta de conocimientos sobre sistemas Android. A estas alturas ya solo existían dos opciones: Python y R. Tras indagar superficialmente sobre ambos lenguajes para el análisis y el tratamiento de datos, se llegó a la conclusión que ambos lenguajes tienen una forma de trabajar muy similares, y debido a que durante los años de estudio el alumno ha trabajado en numerosas ocasiones con Python, se decantó por Python.

4.2. Metodología

Introducción

En este apartado se explicará el cómo y porque se ha tratado los datos en este trabajo, además de los diferentes cálculos internos que se realizan para el sistema de recomendaciones, cálculos, etc.

Excell y Pandas

Se ha usado la herramienta de Microsoft Excel, para simular una base de datos, trabajando los datos en formato DataFrame. Los DataFrame son proporcionados por la librería Pandas. Existen diferentes hojas de calculo, que funcionan como colecciones de una base de datos. Estas hojas son explicadas mas adelante.

DataFrame

Se usan los DataFrame, para llevar un registro de todos los datos que el programa necesita, se tiene en cuenta tanto las bases de datos de los alimentos, usuarios y comidas como lo que el usuario lleva en el día. Los alimentos se tratan en el momento en el que se registra el usuario, de manera que, se separan las comidas de la lista principal, creando 5 listas (Desayuno, Merienda, Comida, Almuerzo y Cena), se tratan por separado y se filtran. Cada modificación o inserción de un dato o usuario se hace sobre el DataFrame, el cual sustituirá a la base de datos durante el guardado.

4.3. Técnicas

Introducción

En este apartado se hablara de manera breve de las técnicas usadas durante el proyecto, y la razón por la que se escogieron dichas técnicas. Posiblemente, haya argumentos repetidos en otros apartados similares, por ello se expresará exclusivamente finalidad y razonamiento.

Aprender a aprender

“Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. Significa ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender”. [?]

Es decir, el auto-aprendizaje no solo ayuda al usuario a aprender de manera autónoma, sino que le ayuda, a que todo aquello que ha conseguido, para el sea, de alguna forma, una meta, algo que lograr, algo suyo, que no se le va a olvidar tan fácilmente, como información memorizada, sino que será el resultado de pequeños logros personales que integrarán al usuario, una nueva información, como si fuese suya.

TMB

Se traduce como el calculo o tasa del metabolismo basal, el metabolismo basal, es el gasto calórico de una persona a lo largo del día. A este calculo se le multiplica un valor relacionado con la actividad física del usuario y como resultado tenemos las kilocalorías diarias que el usuario gasta al día o que es equivalente que el usuario debe tomar para mantenerse en su peso. Este

Ejercicio	Valor de ActividadFisica
Poco ejercicio	1,2
Ejercicio ligero(1-3 dias/semana)	1,35
Ejercicio Moderado (3-5 días/semana)	1,55
Ejercicio fuerte (6-7 dias/semana)	1,725
Ejercicio muy fuerte (dos veces al día)	1,9

Tabla 4.3: Valor de la actividad física en TMB

calculo es genérico, por esta razón es un método cada vez más en desuso. Aun así, sigue siendo un de los métodos mas utilizados para la recomendación nutricional por especialistas en la materia.

La formula del TMB es la siguiente: **Hombres:**

$$TMB = ((10*Peso(kg))+(6,25*Altura(cm))-(5*edad)+5)*ActividadFisica \quad (4.1)$$

Mujeres:

$$TMB = ((10*Peso(kg))+(6,25*Altura(cm))-(5*edad)-161)*ActividadFisica \quad (4.2)$$

Donde actividad física se corresponde con los siguientes valores mostrados en la Tabla 4.3. [?] El resultado de esta formula indica el número de calorías que gasta la persona al día. Para cumplir el objetivo de la persona (subir o bajar de peso), se le suele añadir o restar un valor estandarizado. Este valor equivale a 500 calorías si se quiere adelgazar aproximadamente un kilogramo por semana [?].

Es este proyecto, para evitar la generalización de la formula, lo cual, es la principal razón de que la formula este siendo sustituida por la toma de medidas del cuerpo; Se ha creado una variable que inicialmente empieza en 500 calorías pero que va variando en base al progreso del peso del usuario. Si el Usuario se pasa o se queda corto del objetivo normal (Con un rango de error del 15 %), este valor variará ajustándose cada vez mas al usuario (Si el usuario se excede se le reducirán 50 calorías, si se queda corto se le sumaran 40).

Tratamiento de Excepciones

A través del tratamiento de excepciones, y con el uso de la librería **messagebox** se informa al usuario de las distintas situaciones que se pueden

dar durante el uso del programa. Existe tres tipos principales de cuadros de textos, que emergen informando al usuario de algún tipo de problemao simplemente de que una acción ha finalizado correctamente.

Información

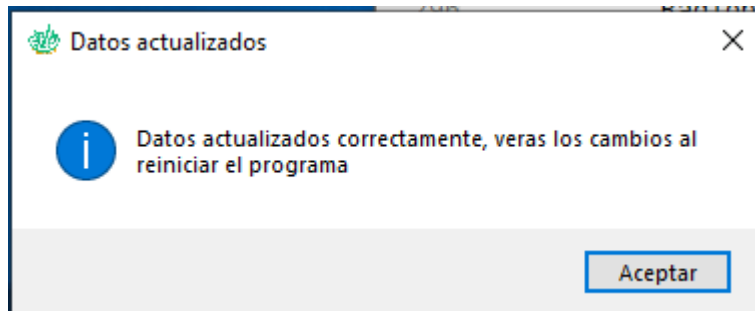


Figura 4.2: Ventana emergente de información

Muestra la información de que un proceso a concluido correctamente. También explican si el usuario ha de realizar algo una vez terminado el proceso para que termine la completa finalización de este.

Aviso

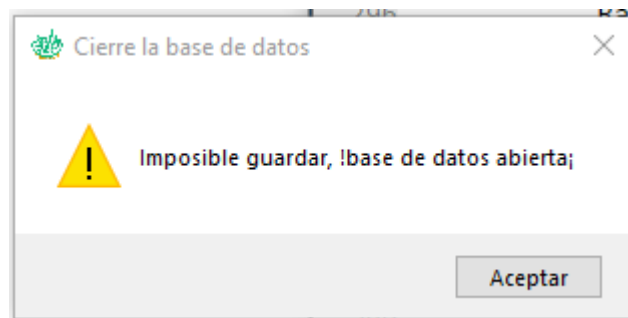


Figura 4.3: Ventana emergente que avisa que una acción no se ha podido realizar.

Pantalla que advierte que algo no ha salido bien. El usuario puede seguir con el uso del programa, pero si quiere realizar la acción que estaba realizando, deberá seguir las instrucciones proporcionadas en el cuadro de aviso.

Error

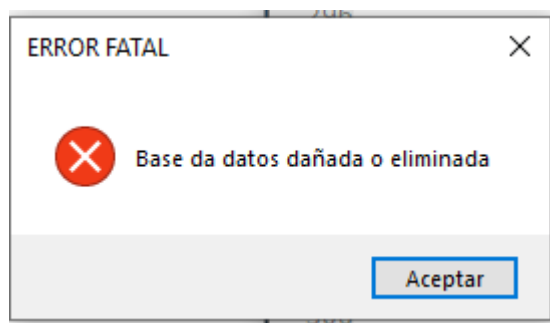


Figura 4.4: Ventana emergente que muestra que ha ocurrido un Error.

Pantalla que advierte de un Error grave, en el que se ha corrompido la estructura de datos del programa.

A través de estos cuadros se traduce los diferentes problemas que puedan surgir en la utilización del programa; de manera gráfica y entendible por el usuario, haciendo el funcionamiento de este lo más transparente al usuario posible.

Diseño

Diseño simple, se evita crear extensos arboles de ventanas y frames, creando una navegabilidad sencilla e intuitiva. Debido al principal objetivo del proyecto, esta aplicación está orientada a todos los públicos, por lo que se procura que la interfaz sea simplista, y fácil de entender.

Se basa en un menú principal ramificado en tres vertientes: Usuario, Dieta y Registro (en el programa aparecen con otros nombres). En la vertiente usuario, esta la información del usuario y la posibilidad de cambiar dichos datos para un avance del programa. En la rama de la dieta, se encuentra el tronco principal de la aplicación, se muestra las recomendaciones alimenticias, a parte de darte libertad a la hora de escoger y decidir que deseas comer en el día de hoy. Por último, estaría el registro o historial, es decir todo aquello que necesites para llevar un registro de tu progreso y concienciar de esta manera al usuario.

Respecto a los colores, se decido un tema básico que no agote la vista del usuario, ni tenga múltiples colores deslumbrantes, da la posibilidad al usuario de elegir entre una serie de estilos predefinidos para que escoja el que mejor se ajuste a sus gustos y necesidades.

4.4. Estructura del programa

Introducción

La estructura es una variación del modelo-vista-controlador, separando el módulo HealthApp (Que funciona de Main), del resto de módulos, que son los que implementan la estructura CAV (cálculos, Administración y Vista).

1. **HealthApp** – Tronco del programa
2. **Vistas** – Relacionado con la parte visual
3. **CalculosDieta** – Todo calculo usado en el programa
4. **AdminBase** – Todo proceso relacionado con la base de datos

Cálculos, Administración y vista

Podríamos llamar propiamente a este modelo el CAV, y se basa en separar toda función que se vaya a crear en el programa en estos tres pilares. Todo surgió de la necesidad de separar la administración de la base de datos con cualquier otro tipo de función en el programa, esto sin darme cuenta creaba una cuarta pata en el trípode que supone el MVC. Este fue uno de los motivos, pero el motivo principal fue menos precipitado, se iba creando un módulo cada vez que la lógica de una función necesitará un hueco donde encajar y ninguno de los módulos creados lo sostenía. Debido a mi forma de trabajar, me sentí cómodo de dividirlo así, creando inicialmente una estructura básica y modulada, pero no en exceso. Por un lado, todo elemento relacionado con la base de datos, por otro lado todo cálculo matemático realizado en el programa y por ultimo toda función que intervenga en la interacción usuario-aplicación.

Esto tuvo en su momento sus inconvenientes, surgían funciones que encajaban en diferentes módulos debido a que igual era puramente visual,

pero interactuaba con la base de datos, o llevaba a cabo unos cálculos para dibujártelos visualmente, por ello se llevo a cabo una serie de reglas sencillas:

- Si su finalidad es puramente visual – Vista
- Si realiza cálculos u operaciones matemáticas, indistintamente de si sea sobre la dieta -CalculosDieta
- Si interacciona y guarda datos en la base de datos -AdminBase
- Si mezcla alguna de estas funcionalidades, por ejemplo, guardar en la base de datos y mostrar por pantalla algo, se tendrá en cuenta cual es su principal finalidad, por ejemplo, se guardan estilos, que se cargaran automáticamente para el diseño del programa, obviamente su finalidad es puramente visual, y guardar en la base de datos una transacción necesaria.
- Cualquier Objeto, ventana, tabulación, etc. Que siempre vaya estar ahí al HealthApp, pero sus modificaciones se repartirán entre los diferentes módulos.

Estas reglas, a día de hoy, han cumplido con todas las funciones que se han creado en el programa dando el resultado previsto.

4.5. Librerías

Pandas

La librería desarrollada por Wes McKinney, Pandas, es una librería usada para el tratamiento de los datos como estructuras. Debido a que este proyecto se enfoca en el análisis de datos, y no en el tratamiento de bases de datos, se decidió crear una base de datos local en un archivo Excel. La primera opción fue la librería “openpyxl”, la cual, es una librería de código abierto, que permite la carga y manejo de datos “.XLS”, la cual, cargaba los datos de manera correcta, pero en listas desestructuradas que complicaban el posterior análisis de los datos. Acto seguido basándose en el libro: Python for Data Analysis [?], se decidió probar con Pandas, esta librería me permitía leer los datos de los archivos “.xlsx”, en forma de dataframes. Esto simplificaba el análisis de los datos, permitiendo tratarles tanto como dataframe como en forma de numpy.array, dicha librería será analizada a continuación.

Numpy

Como se he nombrado anteriormente, el libro: Python for Data Analysis [?]; Hace especial énfasis en la conveniencia del uso de Numpy para el tratamiento y análisis de los datos, como añadido, es la librería sobre la que se ha trabajado a lo largo de la carrera en cuanto a análisis de datos en Python, y una de las mas recomendadas por varias fuentes de información. sobre esta librería se sustenta principalmente este proyecto, siendo la encargada, del tratamiento, procesamiento y calculo, de todos los datos que internamente realiza el programa.

Interfaz Gráfica

La librería utilizada para realizar y diseñar la interfaz gráfica fue Tkinter, tras indagar en diferentes fuentes, se decanto por Tkinter debido al desconocimiento sobre el funcionamiento de interfaces gráficas con Python.. Entre las opciones que se barajaron se encontraban: Tkinter, WxPython, PyQt y PyGTK.

Tkinter traía una serie de ventajas, entre ellas que viene preinstalada con Python, fácil de aprender, además de una documentación amplia y extensa. Pero entre sus desventajas, se encuentran: la escasez de recursos gráficos, la sencillez implica poca variedad de elementos y funciones, complicando en numerosas ocasiones la navegabilidad, y la lentitud que este tiene debido a que dibuja cada elemento sobre cada pantalla, en tiempo de ejecución.

La segunda opción que se planteo, fue WxPython, tras indagar presentaba grandes ventajas, como: la rapidez, la flexibilidad que este ofrecía y sobre todo las opciones que tiene para crear una interfaz gráfica compleja y profesional. Después de ser meditado se llego a la conclusión de que todo lo que ofrecía WxPython, era innecesario para la interfaz tan simplista que necesitaba el proyecto, y el aprendizaje era más complejo, además de tener recursos limitados, y tener menor cantidad de documentación al alcance del alumno.

El mayor problema de esta librería era que tiene una comunidad muy activa, la cual, esta constantemente insertando cambios, esto era un problema para proyectos largos, pues creaba problemas de compatibilidad, pero para este proyecto, no era algo que me resultará un inconveniente.

El resto de librerías fueron descartadas, al poco de buscar información

sobre ellas debido a que daban las mismas ventajas o similares que la WxPython, pero tenían mas inconvenientes, al menos para el tema que aborda este proyecto.

Matplotlib

Librería de Python extendida en su uso, para el análisis y representación de los datos. Se utiliza a lo largo del proyecto para crear diferentes gráficos e histogramas para dar una perspectiva más visual de los resultados al usuario.

Pillow

Usada en su versión 6.0. Es una librería que permite la carga y posterior muestra de imágenes en una aplicación Python. Es usada en numerosas ocasiones a lo largo del proyecto, para visualizar el logotipo, o diferentes imágenes guía que ayudan al mejor entendimiento del programa.

webbrowser

Modulo que proviene de una interfaz de alto nivel para mostrar archivos web a los usuarios.

os

Librería utilizada durante el proyecto para la carga del manual en PDF por parte del programa. Es una librería cómoda que permite acceder y mostrar varios elementos que se encuentran en el sistema.

datetime

Librería normalmente preinstalada con Python, que da un control sobre la fecha y la hora del sistema. Sumamente útil para el control de registros e historial.

auto-py-to-exe

No es usada durante el desarrollo del proyecto, pero si al finalizar dicho desarrollo para crear un archivo ejecutable (.exe). Utiliza internamente la librería pyinstaller, y hace uso de la librería Tkinter, para otorgar una interfaz gráfica al comando pyinstaller, haciendo más fácil su uso.

Comida	Porcentaje(%)	Descripción
Desayuno	24,75	Alta carga calórica, rica en hidratos
Almuerzo	13,5	Baja carga calórica.
Comida	30,5	Mayor carga calórica, eje central.
Merienda	11,5	comida de paso y casi prescindible.
Cena	19,75	Alta carga calórica pero con moderación.

Tabla 4.4: Porcentajes totales de cada comida

4.6. Módulos

Cálculos Dieta

Es el modulo principal sobre el que se sustenta el programa, hace todos los cálculos de recomendación, kilocalorías, repartos, etc.

CalculoTMB, repartoDeKcal y distribuciónDeMacronutrientes

Estas tres funciones trabajan de manera paralela, el **calculoTMB**, calcula el TMB (Tasa Metabólica Basal), de aquí se saca el objetivo diario, una vez calculada la cantidad de Kilocalorías diarias, se reparten las kcal (**repartoDeKcal**) según sea desayuno, almuerzo, comida, merienda o cena. Se reparten en base a la Tabla 4.4 A la par se calcula el número de Kilocalorías que se tiene que tomar de hidratos, grasas y proteínas, en base al tipo de dieta recomendable para tu patología. **distribuciónDeMacronutrientes** toma como parámetros las kilocalorías diarias calculadas previamente por la función calculoTMB, y el tipo de dieta del usuario en base a su patología, y te devuelve una lista de los macronutrientes diarios, repartidos en gramos y las kilocalorías totales en el siguiente orden: ListMacDiarios [Kilocalorías, Hidratos, Proteínas, Grasas].

OrdMinimaDiferencia y formulDif

Motor del sistema de recomendación. A través de la formula:

$$DiferenciaMacronutriente = \frac{(KMCD - A)}{((KCDT - KMM) + (KMTC - KTM))} \quad (4.3)$$

Donde:

- **KMCD:** Número de Kcalorias del macronutriente (Hidratos, proteínas o grasas) de la Comida (Desayuno, almuerzo...) que debería llevar en esa comida
- **A:** Actual número de kcalorias de ese macronutriente que llevo en todo el día (Si estoy en Comida: desayuno+almuerzo+comida).
- **KCDT:** Kilocalorias que debería comer en esta comida concreta para este macronutriente concreto.
- **KMM:** Kilocalorias del macronutriente concreto del menú.
- **KMTC:** Kilocalorias totales que debería comer en esta comida.
- **ktm:** kilocalorias totales que tiene el menú a recomendar.

Tiene en cuenta cada característica tanto del usuario como del alimento, así mismo, del momento del día. Es un filtro de recomendación basado en contenidos, donde se sacan diferentes características de los tres aspectos claves a la hora de la recomendación: Usuario, Alimento, y el momento del día.

De esta manera cuanto mayor sea la diferencia entre lo que debo llevar y lo que llevo, y menor sea la diferencia entre lo que deseo y las características del alimento, mayor será la puntuación de ese alimento para su recomendación (**Nota: Se ordena de mayor diferencia a menor**).

Por ultimo se realiza la media entre los tres macronutrientes principales:

$$DiferenciaTotal = \frac{(DiferenciaHidratos + DiferenciaProteina + DiferenciaGrasas)}{3} \quad (4.4)$$

En el caso de que en algún macronutriente de negativo, ese macronutriente no se tendrá en cuenta.

Gráficos

Existen varios tipos de elementos gráficos usados en el proyecto. Los gráficos convencionales, que muestran la progresión del usuario en los últimos treinta días. Estos gráficos se pueden dividir en dos: Por un lado, hay un gráfico por cada comida del día que muestra la calidad de la comida ingerida, y por otro, se encuentra la media de las comidas, es decir, la progresión de la media de la calidad de un día completo.

Además podemos encontrar un histograma, que sirve para mostrar al usuario, porque la calidad de ese alimento es la que tiene.

AdminBase y estructura de la base de datos

En este apartado se expone la estructura la base de datos, y de como se cargan, guardan y trabajan los datos desde el módulo **AdminBase**, el cual, es el encargado del manejo de los datos, y la traducción con el sistema de archivos.

CargaBaseDeDatos y guardaDatos

Estas dos funciones cargan y guardan los datos de/en la base de datos respectivamente. Nada más iniciar la ejecución del programa, almacena los datos leídos de la base de datos, en una serie de DataFrames independientes. Se trabaja con cada uno de ellos sin tener en cuenta al resto y se guarda el resultado de los cambios producidos durante la ejecución del programa, sustituyendo la base de datos por los DataFrames.

Estructura de la base de datos

La base de datos es almacenada en diversas hojas de calculo, simulando de esta manera diferentes colecciones de una base de datos. Estas colecciones serias: **ALIMENTOS**

La hoja de alimentos, es una hoja de menús ya construidos. Esta hoja consta de doce campos:

La clave primaria de esta colección es el nombre del menú. Los campos son:

Nombre	Calorías	Grasa	Saturadas	Hidratos	Fibra	Azucares	Proteína	Sodio	Tipo	LRE	Calidad
Tarta de queso	547	18,9	9,4	75,9	1	41,6	17,5	0,7	10	0	4
Torrijas	566	39,6	8,4	38,9	1	12	12,4	0,7	26	0	4
Flan	244	7,4	3,1	37,4	1	33,3	7	0,7	26	0	4

Figura 4.5: Estructura base de datos alimentos

Nombre (PK), Calorías, Grasa, Saturadas, Hidratos,Fibra, Azucares, Proteína,Sodio, Tipo, LRE, Calidad Los primeros diez campos son las diferentes características del menú, pero los otros tres, son parte fundamental

del funcionamiento del programa. El tipo, marca el tipo de comida que es, un mismo menú puede ser a la vez, desayuno, almuerzo y merienda, cena y comida, etcétera. Por ello se planteo dos posibilidades.

1. Cadena de caracteres, con la combinación de la inicial o nombre de las diferentes combinaciones de tipos de comida y la posterior separación de estas. Esto dio diversos problemas con la carga y filtrado de los datos.
2. cadena de bits: desayuno-almuerzo-comida-merienda-cena, donde el valor 1 sería si es valido para esa comida y 0 si no lo es.

Se decidió escoger la segunda opción. Una vez creado los métodos que traducen el sistema numérico en una cadena de bits, el tratamiento en conjunto de las combinaciones como un simple número simplificó las cosas. Ejemplo: 1-1-0-1-0

Significa que es desayuno, almuerzo y merienda, pero no comida o cena, luego esto se traduce en el número decimal, que en este caso sería 26.

El LRE, recibe ese nombre por un juego de palabras con la gestión de procesos de un sistema operativo LRU (last recently used), pues lo que hace es llevar una métrica de la frecuencia con la que el usuario toma esa opción, literalmente significa “last recently eat”. En la expansión del proyecto (Explicado en el apartado 7), este dato sería el único encontrado de manera Local, ayudando a personalizar aun más la aplicación para una mejor experiencia de usuario.

La Calidad, como el propio nombre indica, es la calidad del alimento, es la variable que marca la diferencia entre 100 kilocalorías de ensalada y 100 kilocalorías de azúcar. Tiene un rango de valores de la A a la E, siendo A una comida saludable, y E una comida poco recomendable. Internamente el programa lo trata de forma numérica. Este valor se halla a través del algoritmo Nutriscore.

Usuarios

La hoja de usuarios alberga los datos de todos los usuarios que usan la aplicación. Esta estructurada de forma que contenga los datos principales del usuario, así como, los datos necesarios para el sistema de recomendación.

id	nombre	apellido	password	sexo	edad	altura	peso	actividad	patología	tipo
71308125	jesus	carro	1234	H	24	178	73,4	4	0	subir
1234	Guille	Calvo	1234	H	21	177	69	3	0	subir
1	Pedro	Garcia	1234	H	21	180	76	1	1	mantener
3	Ana	Perez	3	M	21	168	55	2	1	mantener

Figura 4.6: Estructura base de datos Usuarios

La clave primaria sería el DNI del usuario, el cual, se encuentra dentro del campo ID. La hoja se estructura de la siguiente manera:

Id (PK)-nombre-apellido-password-sexo-edad-altura-peso-actividad-patología (FK de la tabla Patologías) y tipo.

Tanto **id**, como **nombre**, **apellido** y **password**, son los datos privados del usuario, los cuales, son simplemente informativos y no tienen ningún valor adicional en el calculo de la dieta y los resultados. En cambio, **el sexo, la edad, altura, peso, actividad, patología y tipo, influyen de manera directa con el calculo de la dieta**. A tener en cuenta, que el valor del campo patología es numérico para mayor privacidad y conexión con la base de datos de Patologías, pues es el id de cada patología. En el caso de valer -1, significa que el usuario no tiene ningún tipo de patología y su uso es exclusivamente para el aprendizaje y seguimiento de la dietoterapia adecuada. La actividad tiene valores entre 0 y 4, donde cero significa el máximo nivel de sedentarismo y 4 el máximo nivel de actividad. Por ultimo el tipo, hace referencia, a los objetivos que el usuario tiene respecto a si mismo, si quiere mantenerse, subir de peso, o bajar.

Patologías

En esta hoja, la cual se encuentra dentro de las BaseDeDatosDeAlimentos, esta la información básica de las patologías: **nombre**, **id**, y el **tipo** de dieta que lleva alto o bajo en carbohidratos, proteínas o grasas. Esto se carga al inicio del programa, se comprueba si el usuario padece alguna patología y se selecciona el tipo de dieta correspondiente.

id	nombre	dieta
0	sin patolo	normal
1	Diabetes	bajo azuca

Figura 4.7: Estructura base de datos Patologías

Registro

Base de datos que se encuentra en la ruta: assets/RegistroMejora.xlsx, y se encarga de llevar un registro de la mejora del usuario en la aplicación. Esta base de datos guarda los datos imprescindibles para el ajuste de la formula del TMB respecto al usuario concreto.

En el momento que un usuario se registra, tiene tres posibilidades de tipo de dieta:

1. **bajar:** Se crea un valor inicial igual a -400
2. **Mantener:** Se crea un valor inicial igual a 10
3. **Subir:** Se crea un valor inicial igual a 400.

El valor inicial a la hora del registro, es el suplemento que se añade al resultado de la formula del metabolismo basal, para que las calorías a ingerir por el usuario sean las necesarias para lograr el objetivo que se ha propuesto a través del tipo de dieta. Mantener tiene un valor inicial a 10, porque en caso de tener que reajustarse. Esta base de datos se estructura de la siguiente manera: Esto se debe a:

Fecha	dni	peso	valor	tipo
2019-05-16	71308125	73,4	500	subir
2019-05-16	1234	69	500	subir

Figura 4.8: Estructura base de datos Registro

1. **Fecha:** Guarda la ultima vez que se edito la información. De esta manera se puede calcular el peso que se debería haber progresado hasta dicha fecha. No admite cambios de menos de una semana, pues el resultado podría alterar el ajuste del valor.
2. **dni:** DNI del usuario para saber de quien es el registro que se esta llevando.
3. **Peso:** El peso de la ultima vez que el usuario edito la información respectiva a su peso. Esto ayuda al seguimiento de la dieta y sus objetivos.
4. **Valor:** Valor que mas tarde se suma al calculo TMB y que ayuda a cumplimentar mejor su objetivo.

5. **tipo:** Tipo de dieta u objetivo de la dieta del usuario. Sirve para saber si el usuario a cambiado de objetivo y en caso de no hacerlo, ver como va el progreso del usuario.

Guardar Todo

Debido a las limitaciones que Tkinter ofrece a la interfaz gráfica y el manejo de esta. Hay que juntar varias funciones en una función contenedor, para llamar a esta ultima a la hora de activarse un evento (Ejemplo: Pulsar un botón). Debido a esto existen funciones como guardarTodo, que aglomeran varias funciones internas. Esta función se encarga del guardado global de la actividad en la aplicación, teniendo dentro a:

- **guardarHistorial:** Se encarga de almacenar las selecciones que se realizaron en el mismo día en la base de datos.
- **guardarUsuario:** Guarda los cambios que el usuario haya hecho sobre su propia aplicación.
- **guardarDatos:** Guarda los datos relativos a la actividad del usuario en la aplicación.

getXXXX

Serie de funciones que manipulan los DataFrame, con la base de datos, para recorrerlo y devolver el elemento que se estaba buscando.

Vista

En el módulo vista se almacena toda función que tendrá influencia en lo que el usuario ve, es decir:

1. Actualización de pantallas,
2. Muestra de datos,
3. Transacciones entre ventanas,
4. Actualización de los gráficos,
5. Etcétera.

Comprobación usuario

Empezando por la función **“cambio”**, indica un cambio en la funcionalidad del programa, se explica:

El programa sigue su curso, cuando se cierra la ventana de log-in, o acceso, según como se haya procesado la información en cambio cuando la ventana se cierra, el programa continúa con su normal ejecución o se cierra completamente.

Cuando la tupla usuario y contraseña es válida cierra la pantalla de “log-in”, lo que hace que “HealthApp” se siga con su normal ejecución, lo cual lleva, de manera directa a una condición que comprueba si el alta en la aplicación ha sido correcta, si lo es relanza la aplicación principal, sino cierra el programa, y se la ejecución.

Seleccionar y refrescar

Uno de los mayores retos de la aplicación debido a las deficiencias que presenta Python para construir interfaces gráficas, y dentro de dichas deficiencias generales, se añadía la dificultad que presentaba el simplismo de la librería Tkinter.

Cada vez que se selecciona una opción, el resto de opciones cambian aplicándose el sistema de recomendación programada, sobre cada posible comida que quede por elegir. De esta manera, se va ajustando las opciones a las necesidades del usuario. Tkinter no disponía de ningún método que permitiese actualizar un Frame. Por ello, cada vez que se selecciona una opción, se crea un nuevo frame que sustituye al actual, llamándose de manera recursiva con distintas opciones sobre el sistema de recomendación.

Para evitar errores de coherencia el programa solo actualizará aquellos Frames no bloqueados por el método seleccionar, sacrificando un pequeño porcentaje de la precisión, para conseguir un funcionamiento mas fluido sin errores de compatibilidad o múltiples selecciones.

HealthApp

Es la columna vertebral del programa, el cual, se encarga de cargar y procesar toda la información relevante que más adelante se va a ir editando en el programa. HealthApp tiene una única función y el resto se divide en clases que se instancian en esta función.

Hace de flujo de entrada y salida, donde una condición simula un interruptor permitiendo que la aplicación original, distribuida en clases, se lance o se cierre.

Todo se basa en una jerarquía de objetos, en el que el objeto principal (Menú principal), contiene otros tres objetos que estos a su vez contienen otros, creando una simple estructura de árbol, entendible por cualquier programador.

Se crea una clase por tipo de comida barajada. Por lo que cada vez que se crea de manera recursiva el mismo Frame, se esta instanciando la clase contenida.

4.7. Herramientas

Nos centraremos en mencionar de manera breve, las herramientas que se han usado para el desarrollo del programa.

Anaconda

Distribución de código abierto, la cual, esta indicada para el análisis, procesamiento y computo de datos, de Python y R, trae consigo una serie de programas y características entre los que destacaremos: Spyder y VisualCode.

Sobre la razón, por la cual, se decidió usar anaconda es básica, la propia definición lo dice, a fin de cuentas, es una distribución para el análisis de datos con Python y R, lo cual, es de manera encubierta, el principal trabajo en este proyecto.

VisualCode y Spyder

VisualCode al igual que Spyder, es un entorno de desarrollo incluido en el paquete de anaconda, con la diferencia de que VisualCode, es ampliamente

utilizado para múltiples lenguajes, como angular2, javascript, c3, Python, ect.

Durante el desarrollo del programa, el uso de estas aplicaciones fue alterno. Las diferencias entre ambas herramientas son pocas. Spyder proporciona una interfaz mas simple y sencilla a la hora de navegar y ejecutar el programa, mientras que VisualCode, permitía una mejor depuración de errores, además de múltiples "plug-ins", que mejoraban la experiencia con el programa.

Antes de empezar se probaron varios entornos como: NoteBook, Py-Charm, y eclipse (añadiendo el API de Python), pero se acabo decantando por estas dos herramientas.

GitHub

Proyección de la metodología GIT para el almacenamiento y control de versiones, sin duda GIT es actualmente la estructura más usada en el mundo de la programación, y GitHub, una de las herramientas más conocidas y valoradas que hay. Con el tiempo, fue mi mayor aliado, permitiéndome recuperar antiguas versiones con el programa era corrompido por algún error lógico, y dando una seguridad de soporte sobre el desarrollo del proyecto.

GitKraken

Potente interfaz gráfica multiplataforma desarrollada por Electron, que nos permite controlar de forma sencilla y cómoda nuestro repositorio GitHub, permitiendo que el uso y control del GitHub fuera más ameno y rápido, sin duda es una de las mejores aplicaciones que he probado, y de las que mas me han ayudado a lo largo del proyecto.

MakeText

Herramienta de escritorio, utilizada para la preparación de documentos en LaTeX. Fue utilizada durante el desarrollo del proyecto para plasmar las memorias y anexos, que formarían la documentación del proyecto.

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

5.1. La idea

Uno de los aspectos a destacar en el desarrollo de este proyecto, es el nacimiento de dicho proyecto. Pues se trata de un trabajo de fin de grado, el cual, es un trabajo puro del alumno, donde tanto idea como desarrollo son realizados por él, y gran parte del tiempo gastado en el desarrollo fue en la ocurrencia y el pulimento de dichas ideas, y la conversión de todo esto en lo que se convirtió en la idea final. Aunque dicha idea fuera cambiando a lo largo de su desarrollo.

Todo llego de la necesidad de crear un trabajo interesante, algo diferente y que fuera de actualidad, a esto se le sumo, que para un desarrollo mas ágil debía ser un tema conocido e interesante para su desarrollo. Entonces se llevo a cabo un periodo de investigación de las necesidades que azotan a las personas hoy en día, con las ultimas corriente de moda y que sobre todo pudiera resultar útil. Tras varios días se llegó a la conclusión de que actualmente la gente tiene una constante necesidad por cuidarse, por la vida sana, y que, además de ser una necesidad básica para cualquier persona, se estaba tornando en una moda explotable en cualquier página web, red social, etc.

Una vez encontrado el grosor del proyecto tocaba perfilar detalles, para ver a través de que medio se podía llevar “una mejor calidad de vida” al usuario. De aquí surgieron varias vertientes:

- Deporte: descartada, por la inmensa cantidad de aplicaciones de planificación de entrenamiento que existes a día de hoy.
- Nutrición: Inicialmente descartada, debido a las mismas razones que lo anterior, existen miles de aplicaciones tanto que te proponen una dieta como que te ayudan a seguirla.
- Recordatorios: Con esto me refiero, a recordatorios de cuando hacer deporte, de cuando tomarse los medicamentos, etc. Se descarto rápidamente por ser una más, a la par que un proyecto banal.
- Nutrición con otro enfoque: Aquí es donde llego la idea, una vez descartadas las demás opciones. Se ideo una aplicación que te enseñe a comer, y que tenga en cuenta las patologías aunque sean en menor medida. Ahí es cuando nació la idea, y se empezó a formar la idea de la estructura de lo que iba a ser el proyecto.

De este modo se empezó con el proyecto, partiendo totalmente de cero, hasta el punto de conseguir algo perfectamente funcional, cumplimentando los objetivos propuestos para dicho proyecto.

5.2. Formato de trabajo

Se desarrollo una metodología ágil de forma incremental, se empezó formalizando las bases hasta llegar a la etapa final. No se pasó a la siguiente etapa sin haber terminado la anterior.

Las tres principales etapas del proyecto fueron:

1. Funcionamiento por interfaz Shell
2. Funcionamiento de manera gráfica
3. Finalización de cada detalle dejado indicado durante el proyecto.

De esta forma, se fueron creando todas las características de manera incremental, de forma que se dio mas importancia al claro desarrollo del proyecto, que a la velocidad de dicho desarrollo. Pese a esta importante decisión, en ningún momento el proyecto se atasco, y se pudo llevar a cabo de manera ágil, gracias a la reutilización de código entre capas, permitiendo

una clara transparencia a la hora del desarrollo.

Al no lanzarnos directamente con el entorno gráfico, el cual, nunca había sido visto a lo largo de la carrera, permitió que fueran más obvios los pequeños errores de implementación, de cálculos, etc. Para que cuando se pasará a la etapa de desarrollo gráfico, nos pudiéramos centrar en los errores, o correcciones que el entorno gráfico suponía, sin amontar pequeños fallos, que mas tarde dieran lugar a grandes errores.

5.3. Algoritmos del programa

Se quiere hacer énfasis en dichos algoritmos debido a que el programa utiliza una serie de algoritmos propios, ideados por el autor, que permite que el sistema de recomendación basado en contenidos funcione como es debido. En este apartado no se va a extender con la explicación de cada uno de los algoritmos utilizados, o métodos similares, creados por terceros y desarrollados por el alumno, sino aquellos que han sido ideados por él, y son un aspecto relevante en el desarrollo.

Algoritmos de recomendación

Es el algoritmo que estructura todo el sistema de programación, nace de la necesidad de que la recomendación se ajuste al máximo a las necesidades del usuario. Si se ordenaba única y exclusivamente por la calidad, nunca se verían los menús de peor calidad, además de que podría haber una desigualdad inmensa entre las calorías ingeridas y las necesitadas. Mas tarde, se pensó en hacer una formula basada en la diferencia calórica, cosa que se adecuaba mas a las necesidades del usuario, pero creaba un desajuste en los macronutrientes, pues el usuario podía llevar 300 kcal exclusivamente de grasa, y que le recomendase otras 300 también solo de grasa, rompiendo la idea de dieta equilibrada. Por ello, se ideo otro prototipo de formula.

La formula tiene en cuenta la proporción de las necesidades calóricas del usuario, partiendo de cada macronutriente, se calcula la diferencia entre la diferencia de macronutrientes que debería llevar y los que llevo, todo llevo partido por la suma de la diferencia entre: Las kilocalorías que debo comer y las que tiene el alimento y la diferencia entre el macronutriente específico y lo que el alimento tiene.

$$DiferenciaMacronutriente = \frac{(KMCD - A)}{((KCDT - KMM) + (KMTC - KTM))} \quad (5.5)$$

Donde:

- **KMCD:** Número de Kcalorias del macronutriente (Hidratos, proteínas o grasas) de la Comida (Desayuno, almuerzo...) que debería llevar en esa comida
- **A:** Actual número de kcalorias de ese macronutriente que llevo en todo el día (Si estoy en Comida: desayuno+almuerzo+comida).
- **KCDT:** Kilocalorias que debería comer en esta comida concreta para este macronutriente concreto.
- **KMM:** Kilocalorias del macronutriente concreto del menú.
- **KMTC:** Kilocalorias totales que debería comer en esta comida.
- **ktm:** kilocalorias totales que tiene el menú a recomendar.

Reajuste del TMB

Durante el proyecto, se utilizó la formula nombrada anteriormente, para el calculo del Metabolismo Basal, esto da como resultado las calorías que el usuario consume en un día normal. A esta cantidad de calorías se le suele variar un cantidad de calorías que suele oscilar entre las 300 y 500 calorías. Para poder bajar o subir de peso de manera controlada (Aproximadamente 3 kilogramos al mes). Esta formula antiguamente estaba muy extendida entre nutricionistas y endocrinos a la hora de diagnosticar/proporcionar una dieta. Con los años, entro en desuso, debido a la generalidad que hacer la formula sobre las calorías que gasta cada persona, sin tener en cuenta metabolismos, posibles enfermedades, etcétera.

Desde el principio fue un problema que limitaba las posibilidades del proyecto. Por ello, se desarrolló un método que permite, a través de una colección de registros, llevar la cuenta de las variaciones de peso que sufre el usuario, y amoldar ese valor fijo, permitiendo su reajuste, y creando una formula que se adapta con mayor precisión a las necesidades del usuario.

Persistencia de los datos

No es propiamente un algoritmo, sino un recurso para solucionar una de las mayores limitaciones que presentaba usar una hoja de calculo como base de datos y evitar datos sobre-escritos y problemas con los datos. Se procuró durante todo el programa atomizar al máximo posible cada método sobre la base de datos, haciendo que los cambios sean lo mas inconexos y manejables para el usuario.

En el método añadir alimento se rompe esta norma, añadiendo un alimento en la base de datos que hay que guardar, pero sin guardar todos los cambios en el resto de los alimentos, por si el usuario no quisiera hacerlo. Para evitar esta falta de control por parte del usuario sobre la persistencia de sus datos, a la hora de almacenarlo, se carga el array de nuevo, y se añade esta nueva línea tanto al array usado durante el programa, como al nuevo array de alimentos, este nuevo array se almacena en la base de datos, mientras que el otro sigue con su propósito en el programa. Si el usuario hace algún cambio y lo guarda, el nuevo alimento estará a salvo, si, por el contrario, el usuario decide salir sin guardar su progreso en el día, el nuevo alimento ya estará guardado en la base de datos.

Distinción entre tipos de comida

Uno de los retos a afrontar a lo largo de este proyecto fue simplemente, el como se iba a indicar que tipo de comida/menú era. Sin duda no fue uno de los retos más complejos abordados a lo largo del proyecto, pero si uno de los más curiosos.

Recordamos que un mismo menú, puede pertenecer a varias comidas del día, entonces se pensaron varios métodos hasta llegar al óptimo, los cuales explicaremos con brevedad a continuación:

Se realizó un estudio sobre los diferentes métodos de distinción que se podían realizar. Se pensó en cadenas de caracteres (String) separadas por un delimitador cualquiera, y cargarlo en forma de cadena de caracteres separandolo utilizando algún delimitador (Por ejemplo Slice() y delimitador ':'), pero esto provocó ciertos problemas de carga y almacenamiento, problemas no demasiados complejos, pero que aumentaban la complejidad algoritmo al buscar a través de un bucle todas las posibilidades complicando esto, y se

pensó en una concatenación de bits donde 1 es que era esa comida y 0 que no, es decir: 11010, Significa que no es ni comida ni cena. Esto presentaba el mismo problema que la cadena de caracteres y era quizás más confuso para su comprensión, Además del pequeño inconveniente de que si un menú no era desayuno (Es decir empezaba en 0), en algunas ocasiones se almacenaba sin ese dígito creando una desigualdad en el programa. Por estas razones se decidió pasar al siguiente método, una mezcla de ambas, se iba a usar una cadena para calcular un único valor que cargar. Finalmente se paso esa cadena de bits a un valor numérico, de esta manera se asegura una única carga, y el tratamiento a través de cláusulas condicionales simples.

Ejemplo:

Un alimento que sea comida y cena: 00101 -> Se representará con el número 5.

Esto permite la carga de un único elemento, sin posibilidad de fallo además de un calculo sencillo, cuyo mayor inconveniente es llevar a cabo todas las clausulas condicionales, para hacer la criba por tipo de comida.

5.4. Conocimientos aprendidos en la carrera

INTRODUCCIÓN

Apartado donde se hablará de forma breve sobre todo conocimiento aprendido durante los años de carrera, relacionado directamente con el desarrollo del proyecto.

Conocimientos sobre python

A lo largo de la carrera, se han estudiado diferentes lenguajes de programación (Ej: Java, C, CSHARP...), entre los cuales se encontraba Python. Por ejemplo en asignaturas como Sistemas Inteligentes, Nuevas tecnologías, etc., o en mi paso por la politécnica de Varsovia, en asignaturas como “Algoritmia y computación matemática”, la cual, toda la asignatura consiste en un gran proyecto, donde se ponía a prueba los conocimientos algorítmicos en el lenguaje Python.

Además, multitud de las librerías usadas durante este proyecto fueron utilizadas en dichas asignaturas, haciendo que el proyecto, partiera desde un punto avanzado facilitándome el aprendizaje.

SCRUM

Quizás uno de los aspectos más destacados a la hora de realizar el proyecto, fue la organización por parte del alumno, a través de la metodología SCRUM, que permitía al alumno mantenerse centrado en cada nueva tarea, no pasando a la siguiente hasta dejar esta zanjada del todo.

Para la realización de esta metodología se tuvo en posesión una pizarra, en la cual se iba pegando post-it con una breve descripción de la tarea y una fecha máxima para la realización de esta. La pizarra era dividida en cuatro partes (pequeña adaptación del SCRUM).

1. TODO: Por hacer, eran todas las tareas, pautas, e ideas que iban surgiendo a lo largo de la semana o tras las reuniones semanales. Había un máximo de cinco, para evitar que el proyecto se atascase por una carga excesiva de trabajo. De TODO se pasaba a in progress.
2. IN-PROGRESS: En proceso, máximo dos cosas, una principal y una secundaria, la principal, consistía en el desarrollo de grandes métodos, cálculos, etc. Mientras que los secundarios, podían ser trabajos de investigación, rellenar datos o cualquier detalle que faltase de completas. De esta manera se evitaba la bifurcación del trabajo, haciendo del camino, pequeños objetivos, claros y directos a completar. Cuando el alumno pensaba que había terminado la tarea, la movía a “TO-VERIFY”.
3. TO-VERIFY: A verificar, es decir, falta la aprobación de los cambios realizados, si eran cambios propuestos en las reuniones semanales, eran zanjados en la siguiente reunión semanal; De esta forma se creaban distintos modelos y versiones de métodos, perfilando al máximo cada detalle en cada método. Las pequeñas tareas, eran resueltas, ya fuera en las reuniones semanales, o preguntando a personas, sobre como sería para ellos el correcto funcionamiento del programa.
4. DONE: Una vez todas las partes se ponían de acuerdo en que la tarea estaba terminada, pasaban a DONE, este apartado existía básicamente,

para hacer mella en el trabajo que el alumno realizó durante la semana, haciendo palpable las semanas donde se tuvo una mayor o menor carga de trabajo, pudiendo regular esto, y teniendo de esta manera un avance constante.

En progreso solo se podía encontrar una tarea, y si el tutor catalogaba una tarea como incompleta pasaba a **TODO** de manera que, de esta forma, semanalmente se cumplían con una serie de propósitos de forma clara y concisa, y no se aglomeraban todas las ideas y propuestas dejando cabos sueltos que podrían arruinar la representación final del proyecto. Este método fue estudiado en la asignatura de gestión de proyectos por el alumno, y culminado en su periodo de practicas con el instituto de Castilla y León, el cual, usaban de manera muy similar a la adaptación del alumno, La metodología SCRUM para gestionar todos sus proyectos.

Investigación

De vital importancia, es el nivel de capacidad de investigación y búsqueda de la información no es el mismo que al inicio del grado. La velocidad y capacidad, de saber buscar, es uno de los conocimientos más importantes que se adquieren a lo largo de la carrera. Conocimiento indirecto, pero presente en todas y cada una de las asignaturas que se han cursado, dicho nivel de investigación ha permitido que errores que antiguamente hubieran durado días, durasen horas, buscando en diferentes páginas y libros y contrastando cada información recibida a lo largo de este proceso de investigación.

5.5. Conocimientos externos a la carrera

INTRODUCCIÓN

En este apartado, se explicarán los aspectos relevantes del desarrollo del proyecto externos a los conocimientos iniciales del alumno. Todo aquello que ha tenido que aprender para poder llegar al resultado final.

Psicología

Parte de psicología, intercalada con parte de educación primaria. Para el desarrollo del proyecto, y el moldeado de lo que es la idea genérica de este; Ha sido necesario el estudio de ciertos campos para entender cual podría

ser el mejor camino para el entendimiento con el usuario. Este proyecto no buscaba una forma rápida de llegar al cliente/usuario, sino constante, que el cliente convierta los conocimientos de la aplicación, en su propio estilo de vida. Por ello se estudió las distintas formas de enseñanza, así como, el auge de la tecnología en el sistema educativo.

Aprender a aprender

Resulta ser uno de los mejores métodos de aprendizaje ausente que hay. Donde el aprendizaje ausente, como su propio nombre indica, consiste en el aprendizaje ausente de figura dedicada a la enseñanza, para poder llevar a cabo ese proceso evolutivo.

En esta ocasión el profesor, sería la aplicación, pero al no tener conciencia propia, ni libre capacidad de elección, el método de enseñanza habitual queda descartado.

La idea principal nace de las ventajas que tiene implementar un estilo de vida, sobre el seguir ordenes estrictas. Tras un periodo de investigación, se decanto por un estilo incremental, en el que se intenta concienciar al usuario de cada decisión que toma, haciendo que el aprendizaje se base en pequeñas metas personales, y en la concienciación del usuario para que, él mismo, se de cuenta de que es lo mejor para él y aunque de manera lenta pero segura, llegue a la meta que tenga como objetivo.

Nutrición

Se parte de básicos sobre el mundo nutricional y el movimiento “real-fooding” o comida real, el cual, consiste en comer no solo las calorías necesarias para subir o bajar de peso, sino comida saludable; A efectos prácticos, esa es la idea principal sobre la que se fundamenta el proyecto. Buscar la manera, de que el usuario, adquiera una mejor calidad de vida, a través de comida saludable, y que ya de paso, consiga sus objetivos principales.

Calidad de los alimentos

Es una parte fundamental del proyecto, la calidad marca el umbral por el cual se criban los alimentos y se aconsejarán principalmente los alimentos de mejor calidad, y esto irá variando conforme el usuario busque nuevos alimentos, u opciones.

Nutriscore

En un principio para que la calidad fuera lo mas precisa posible, y pensando en esta aplicación como proyecto de negocio, se pensó que, un nutricionista, experto en la materia, fuera quien añadiera los menús y la calidad de dichos. Esto a nivel de negocio, era la idea más optima, pero a nivel de proyecto, dejaba un vacío en la clara objetividad en la selección de calidad y en la limitación de la base de datos. Por esta razón se eligió el algoritmo del semáforo o NUTRISCORE, algoritmo que se basa en una serie de características buenas y malas de los alimentos, y según el resultado de la diferencia, la cual, se acaba cribando en uno de los cinco posibles valores: A,B,C,D Y E, ordenador de mejor a peor.

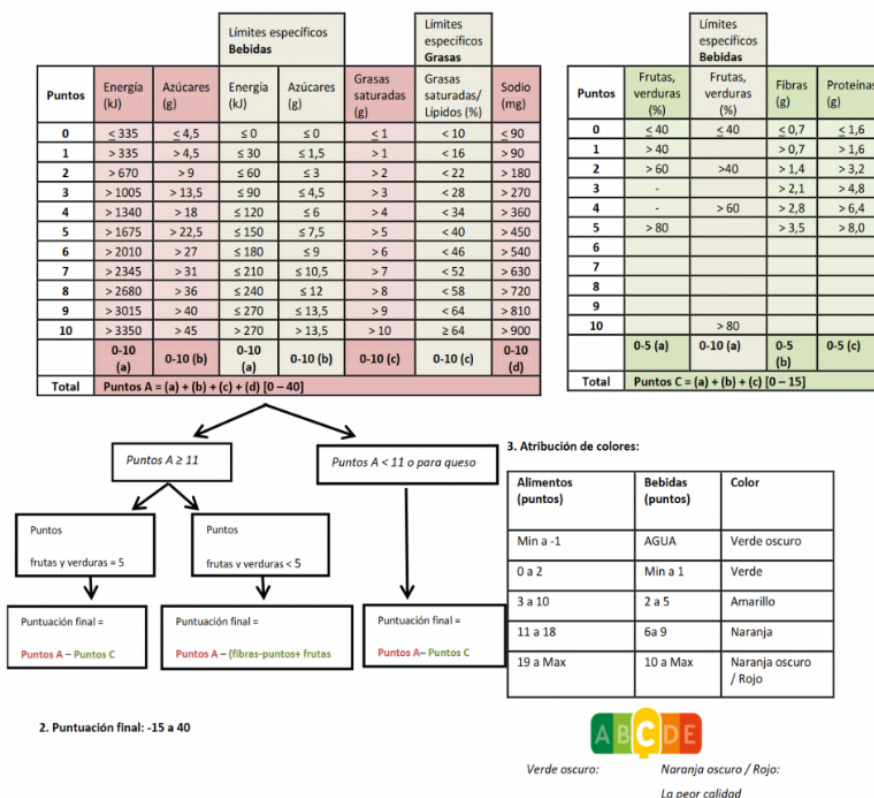


Figura 5.9: Algoritmo nutriscore

De esta manera conseguimos que el usuario pueda añadir sus propios alimentos y no haga “trampa” con la calidad de la comida. Manteniendo la integridad de la aplicación lo máximo posible.

Imperfecciones

Este algoritmo no es perfecto, pues se basa única y exclusivamente en cifras, en las cifras de azúcar, de proteína, de sal, etc. Por lo cual, cosas saludables como puede ser el aceite de oliva virgen extra, tienen como resultado una pésima calidad, mientras que, quizás, ultraprocesados como cereales bajos en azúcares, bebidas edulcoradas, y cosas similares.

Esto se debe por ejemplo, a que por cada 100 gramos, el aceite de oliva tiene un alto contenido en kilojulios y en grasas, por lo cual lo coloca en la categoría E, cuando debería ser un A.

Interfaces Gráficas

Pese a tener los conocimientos básicos sobre programación en Python, se desconocía cualquier tipo de implementación de interfaz gráfica. Debido a esto, gran parte del inicio del desarrollo del proceso, fue la selección de la librería que se utilizaría durante el resto del proyecto para la implementación de este.

Finalmente se escogió Tkinter, por su sencillez, pues permitió dar grandes avances y adaptarse a este nuevo sistema rápidamente. Permitiendo que la interfaz se complicará de manera exponencial, aplicando todo aquello que se iba aprendiendo de manera colateral a lo ya existente.

5.6. Fases del proyecto

Las fases de este proyecto pueden ser divididas de diferentes modos, según que criterio se utilice, de por si podemos dividir todo el proyecto en tres grandes fases: Idea, desarrollo y testing. Teniendo en cuenta esto, hay que tener en cuenta que el desarrollo a su vez, se dividió en otras tres fases principales que fueron: creación de estructuras iniciales, desarrollo en interfaz de comandos y desarrollo en interfaz gráfica. Por lo cual un breve esquema del desarrollo podría ser:

- Nacimiento y pulimento de la idea
- Desarrollo:
 - Creación de la estructura de los datos.
 - Carga y manejo de los datos
 - Creación del proyecto por interfaz de comando

- Traducción del proyecto a interfaz gráfica
- Pulimento de detalles y nuevas funcionalidades
- Pruebas
- Desarrollo de la documentación pertinente

Cronograma:

Tareas	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
Pre-requisitos					
Perfeccionamiento de idea	Jesus Carro	11/20	11/30	10	Completado
Definir objetivos	Jesus Carro/Antonio Jesús Canepa	30-nov	03-dic	3	Completado
Inicio					
Determinar los requisitos	Jesus Carro	30-nov	03-dic	3	Completado
Requisitos de Hardware	Jesus Carro	03-dic	05-dic	2	Completado
Desarrollo					
Inicio					
Requisitos técnicos	Jesus Carro	03-dic	03-dic	0	Completado
Desarrollo de base de datos	Jesus Carro	05-dic	10-dic	5	Completado
Desarrollo Shell					
Interfaz de Usuario del Cliente	Jesus Carro	10-dic	08-mar	88	Completado
Prueba	Jesus Carro	08-mar	12-mar	4	Completado
Desarrollo Gráfico					
Completar desarrollo	Jesus Carro	12-mar	20-jun	100	Completado
Operaciones					
Prueba del sistema	Jesus Carro	20-jun	01-jul	11	Completado
Lanzamiento		05-jul	05-jul		

Figura 5.10: Tabla cronograma al completo

Trabajos relacionados

El mundo de la dieta como terapia para el tratamiento de distintas patologías se investiga desde hace años, tomando día a día mas fuerza e importancia. Al principio se pensaba que la dieta solo era efectiva para las patologías cuya causa estaba estrictamente vinculada a la alimentación del paciente como es el caso de la diabetes. Con los años se fue fundamentando que se podrían prevenir otros tipos de enfermedades con una buena alimentación, como era el caso de los problemas cardiovasculares, la Osteoporosis e incluso el Cancer. En la actualidad, numerosos estudios defienden que una adecuada alimentación no solo ayuda a prevenir y tratar enfermedades relacionadas con la alimentación, sino que es una parte fundamental del tratamiento y/o recuperación de enfermedades tanto livianas como importantes, como son la Obesidad, el Cancer, y la esclerosis múltiple.

6.1. Estudios:

Estudios DASH

Los estudios DASH (Dietary Approaches to Stop Hypertension), son una serie de estudios relacionados para frenar la hipertensión a través una correcta alimentación, el primero de estos estudios se realizó en 1997. Realizado por la asociación del corazón americano (American Heart Association), el colegio americano de cardiología (American College of Cardiology), la sociedad contra el cancer americano y muchas otros colegios y universidades.

A grandes rasgos se basa en la relación directamente proporcional entre comer una dieta rica en frutas y verduras y baja en azucares, grasas y carnes rojas reduce terriblemente la hipertensión y las enfermedades relacionadas

con el corazón.

Las pruebas de grasas saturadas

Son una serie de estudios, que se basan en demostrar la correlación entre las grasas saturadas y el incremento de factores de riesgo en enfermedades relacionadas con el corazón. Pronto se observó en estudios como: <https://www.sevencountriesstudy.com/> del que hablaremos más adelante, que la calidad de vida de las personas cuya alimentación era alta en grasas saturadas era bastante peor, teniendo una tendencia superior al padecimiento de enfermedades cardiovasculares.

By 1965 at the latest, it was beyond a reasonable doubt that if you replace saturated fats with polyunsaturated fats, you get a substantial lowering of total cholesterol. por Katan

(Traducción: En 1965 se probó que si se reemplazan las grasas saturadas por polinsaturadas se obtiene un decremento del colesterol total.)

El programa de prevención de diabetes (DPP)

Actualmente uno de cada tres adultos tiene diabetes, lo más significativo es que 9 de cada 10 no lo saben.

Los resultados del DPP, se basaron en una prueba asignada de manera aleatoria a 3234 personas con diabetes que tomaron placebos, metformina (Una droga que baja el azúcar en sangre), o un “estilo de vida”.

La meta del estilo de vida consistía en perder peso y hacer ejercicio por lo menos dos horas y media a la semana. Para el momento en el que se realizaron fue un resultado increíble ver que el medicamento aumentaba en un 31 por ciento el riesgo de diabetes, mientras que el estilo de vida lo reducía en un 27 por ciento. Un estilo de vida había superado con creces los resultados del medicamento.

Pounds Lost

Estudio basado en la perdida de peso, este estudio se realizó en 2004, y es uno de los estudios mas largos sobre la dietoterapia realizados hasta la fecha. Consistía en observar entre 800 personas, que macronutriente habría que reducir para mejorar el estado físico y la salud, si grasas, proteínas o carbohidratos.

Fue un estudio que se realizó durante dos años, y se observo que los sujetos a observación habían adelgazado prácticamente lo mismo, y ninguno sufría ninguna deficiencia notable que indicase que un macronutriente era mas necesario que otro.

Se esperaba que las personas con una dieta baja en carbohidratos y con resistencia a la insulina obtuvieran mejores resultados, pero no fue así. Entonces se llegó a la conclusión de que era porque todos estaban comiendo saludable, sin azúcares añadidos o hidratos refinados. Por lo que se demuestra que es increíble los avances que puede hacer la humanidad con una buena alimentación.

Seven countries Study

Fue el primer gran estudio que se realizó para relacionar la calidad de vida con la dieta y los posibles factores de riesgo que podría tener una mala alimentación sobre la salud de las personas.

Nació en dos partes, primero se realizaron estudios en Italia, España, Sudáfrica y Japón de 1952 a 1956 y se sugirió, que los niveles de colesterol, las tasas de ataques cardiacos y las dietas variaban ampliamente y esto había que estandarizarlo de alguna manera, por ello en la “segunda parte”, se realizó un estudio piloto mas forma entre 1956 y 57 en Finlandia, Italia y Grecia que indicaban que sin duda había una correlación entre estos tres factores y que debía ser analizados de manera efectiva.

Esto fue solo el inicio del estudio, el posterior estudio, ya con las metas fijadas duró de 1958 a 1999, y también se dividió en dos partes:

1. Se realizaron encuestas sobre el estilo de vida y los factores de riesgo iniciales, y después de 5 y 10 años se realizo un seguimiento en 16 hombre de mediana edad de siete países.

2. La segunda fase se realizaron encuestas sobre la salud cardiovascular en ancianos de nueve cohortes europeas.

Este estudio proporciono evidencia de:

- El concepto de poblaciones sanas y enfermas
- Que los principales factores de riesgo cardiovasculares son Universales
- La hipótesis de la relación dieta-corazón
- Que la enfermedad cardiovascular es prevenible
- Que un estilo de vida saludable mejora varios ámbitos de la salud

6.2. Aplicaciones Similares

FatSecret

Aplicación Móvil y API de búsqueda, con una extensa base de datos, con toda la información nutricional de alimentos. Es muy usada en España para el seguimiento de dietas y el calculo de macronutrientes diarios ayudando a miles de usuarios. Pero no te indica que has de comer, ni que es bueno ni nada, es útil exclusivamente para aquellas personas con un conocimiento básico sobre alimentación saludable.

DietPro

Posiblemente lo más parecido al proyecto que se esta detallando en este documento. Es una aplicación de pago, que crea un seguimiento de dietas con mas de 3100 platos, y una gran variedad de alimentos, la cual, cambia en función a los objetivos y estados fisiológicos y patologías del paciente. Actualmente es una de las aplicaciones más potentes del mercado. El inconveniente es que se basa en dietas pautadas por exportes, cortando la versatilidad para las patologías y teniendo el principal problema de toda aplicación existente relacionada con la nutrición, y es que, esta basada en una dieta estricta, el usuario se puede hacer una idea de que es bueno o malo, pero sin saber muy bien porque, complicando el aprendizaje, creando necesidad de la aplicación, y el posible abandono al ser estricto.

MyFitnessPal

Aplicación bastante completa que además de ayudarte con tu alimentación con una base de datos, te ofrece una herramienta de gestión para tu actividad física, pero finalmente tiene el mismo problema que FatSecret, y es que necesitas de unos conocimientos básicos para que la aplicación sea realmente eficiente.

LifeSum

Planificador de comidas muy completo, que tiene una amplia gama de opciones entre las diferentes dietas y tipos, permitiendo llevar un gran seguimiento y ofreciéndote varias recetas entre las de la propia aplicación y su comunidad. El inconveniente es el mismo hablado hasta la fecha, y es que es un planificador, que no fomenta el aprendizaje y adquisición de un buen hábito de vida.

Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

A continuación, se desarrollarán las diferentes conclusiones surgidas a lo largo de la creación del proyecto, a la par, de las líneas futuras de desarrollo que el proyecto a de seguir para la explotación a nivel tanto empresarial como informático.

7.1. Conclusiones

A continuación, se desarrollarán la conclusión que el proyecto ha ido dejando a lo largo de su creación:

- Aunque pueda pasar desapercibido, es la dificultad de inculcar, enseñar o mostrar un camino a un estilo de vida mas saludable a través de una aplicación para ordenador. En principio no se tienen ningún tipo de información, ni los recursos necesarios en cuanto a métodos pedagógicos, ni bases de datos que lo contemplen. Por lo que se partió de cero, basándonos en diseños, parcialmente similares, pero sin asemejarse demasiado a lo necesitado. Resulto un reto conseguir encontrar la mejor forma de hacer que el usuario vaya aprendiendo a través de sus propias elecciones y errores.
- A lo largo de los años de estudio del alumno, se han realizado múltiples programas, o funciones, pero siempre eran cosas que: o ya existían y podías sacar información de diversas fuentes, o el profesor ponía al servicio del alumno de las herramientas necesarias para hacerlo. El

verse envuelto en un escenario donde se debía crear de cero, cosas que no existían, fue un autentico reto. La idea de estructurar primero una función o algoritmo, para ir desarrollandolo, cubriendo cualquier imperfección obviada durante el proceso, ayudo a valorar las facilidades que son otorgadas durante los años de estudio.

- Al inicio del proyecto se decidió usar un Excel para simular la base de datos, y que así fuese más sencillo el tratamiento de los datos. De este modo, no se perdería tiempo en un ámbito ajeno al objetivo principal del proyecto (El análisis y distribución de los datos para la enseñanza de dietoterapia). Pero resultó más problemático; el alumno tuvo que tener en cuenta la integridad de la base de datos simulada, y haciendo al final, pensar más métodos sobre como simularla, en vez de crear una entera. Durante el periodo de practicas del alumno, este aprendió a manejar en Python bases de datos MongoDB, dando muchos menos problemas, que cualquier archivo para la carga de datos.
- Fue complicado la idea de desarrollar un proyecto desde cero, a lo largo de los estudios del alumno, se han realizado varios programas de distinta índole, pero siempre se partía de una base dada por el profesor y un guion a seguir. La idea de crear un proyecto, y tener que ir desarrollando y creando una serie de objetivos, fue complicado, pues muchas veces eran objetivos absurdos, imposibles, o que se desviaban totalmente del sino del proyecto.
- La idea de crear por primera vez un diseño, parecía sencillo, pero cumplimentar todos los detalles concretos de una buena ergonomía, para evitar que el usuario se pierda en la aplicación resulto difícil.
- La recursividad, como se ha tratado anteriormente en estas memorias, debido a la interfaz gráfica de Python, se trabajó con una serie de funciones recursivas que iban variando ligeramente cada vez que se las llamaba, para poder ofrecer al usuario la mejor recomendación según su elección. Esto resulto un reto mas arduo de lo que se esperaba inicialmente, siendo por un momento, un factor que puso en riesgo el correcto funcionamiento del programa.
- El trabajo de investigación también fue complejo y extenso, sobre todo en el ámbito mas médico-alimenticio donde existen mil fuentes de información de las cuales muy pocas son fiables. Por ello se opto por una vía mas personal como es la búsqueda de profesionales en la materia que pudiera apoyarme.

7.2. Lineas de trabajo futuras

A continuación se plasmarán las posibles mejoras y adaptaciones del programa en caso de seguir con su desarrollo hasta llegar a una etapa final. Debido a la situación del proyecto enfocado, como un programa altamente funcional, del cual se espera un futuro desarrollo, no solo a nivel de aplicación, sino a nivel de proyecto empresarial; Se explicarán diferentes campos de ampliación del proyecto.

Separación modular y MVC

Pese a que la herramienta desarrollada, tiene su propio sistema organizativo, variante del modelo-vista-controlador, no deja de ser un método único, usado exclusivamente durante el desarrollo de este programa, por lo que existe una falta de estandarización, donde cualquier programador que quiera continuar el proyecto. Deberá estudiar el método de trabajo. Además, pese a que el programa se separa en varios módulos, debería ser posible separarlo en más módulos diferentes más específicos y no exclusivamente en los tres módulos principales usados en el proyecto, mas el Main.

Base de datos en Servidor

La idea de una aplicación con una amplia base de datos de alimentos, y una serie de datos sobre los usuarios y sus respectivas patologías, no puede ser tratada de manera local. Debido a la ley de protección de datos, los datos de carácter médico, son datos muy restrictivos y de alta importancia, penados con cárcel.

Por ello se implantaría una base de datos en un servidor On-line altamente protegido para evitar cualquier tipo de problemas. Además de lograr la expansibilidad de la base de datos.

Se parte de una pequeña muestra, de todos los posibles menús y patología que se podrían añadir a la base de datos. No deja de ser un Start-Up de un gran desarrollo, con los ejemplos básicos para la muestra de su funcionamiento.

Perfeccionamiento del algoritmo de recomendación

Pese a ser el eje central de la aplicación es un algoritmo todavía a perfeccionar. Ajusta en base a las necesidades del usuario, a la situación del usuario en ese momento, y a las características del alimento, una variable que servirá de "peso", para mostrar las recomendaciones mas adecuadas. No obstante, este algoritmo da mucho peso a las características del alimento

y las necesidades del usuario en ese momento, sobre las necesidades del usuario de todo el día. Y si dos alimentos de distinta calidad tienen una puntuación similar, se recomendará el de mejor puntuación sin tener en cuenta la calidad.

Adaptación a diferentes plataformas

Hoy en día las plataformas multimedia y los distintos dispositivos "smart", son cada vez más utilizados en el ámbito de la enseñanza. Siendo una metodología de educación cada vez mas aceptada. Dentro de las nuevas tecnologías, las Tablets y los SmartPhones, son las herramientas con mayor crecimiento en cuanto a su uso se refiere; Por ello, la idea de una aplicación interactiva, que enseñe al usuario a habitar un estilo de vida saludable, ha de ser una aplicación que este al alcance del usuario de la forma mas sencilla posible. La ampliación de este proyecto a distintas plataformas que mejore la comunicación con el usuario, es en parte una obligación.

Desarrollo empresarial

Este apartado es meramente explicativo, y solo propone posibles métodos para una futura explotación, no esta estrechamente relacionado con el desarrollo puramente informático, sino con su posible explotación como producto.

Si este proyecto quisiera verse en un ámbito empresarial para su desarrollo y explotación, habría que tener en cuenta una serie de medidas y mercados:

1. Como se habló antes la expansión de la aplicación a distintas plataformas multimedia (como Smartphones).
2. La constitución de versiones diferentes para su explotación
 - Free: Sustentada a través de anuncios y con una funcionalidad limitada
 - Pro: De pago mensual y con todas las funcionalidades posibles.
 - Enterprise: Funciones específicas, entregados a empresas dedicadas a la salud y nutrición y su posible clientela, venta por packs.
3. Creación de un sistema de atención al cliente para dudas, y contratación de expertos, para valorar la calidad de los platos, y no llevarlo a cabo

a través del algoritmo Nutriscore evitando lagunas como el que este tiene.

4. Campaña de marketing
5. Contratación de personal, oficina, recursos, asesoramiento, para el lanzamiento del producto al mercado.