

PRESENTACIÓN

App Mejora Cognitiva

Darytech

697-341-947

contacto@darytech.es

Rúa da Ponte n24 1B

Marín, Pontevedra 36900



Contenido

Introducción	3
Objetivos.....	3
• Corto plazo.....	3
• Medio plazo.....	4
• Largo plazo	4
Descripción General	4
• App Mejora Cognitiva	4
Detalles APP	5
• Campos cognitivos.....	5
• Dificultades	7
• Colores	7
• Temática	8
Colaboraciones	8
• Desarrollo	8
• Diseño UX/UI	8
• Diseño gráfico	8
• Apartado Psicológico	8
Soporte y formación”	9
• Soporte	9
• Formación “Entrenador tecnológico”	9

Introducción

Los cambios de las capacidades cognitivas de nuestros mayores siempre fueron un gran problema tanto para ellos como para quienes los rodean. Por ese motivo muchas familias deciden dejarlos al cuidado de los profesionales en el centro de día, ellos saben retrasar la degradación cognitiva, a través de algunas pruebas creadas a lo largo de los últimos años, las cuales sirven para localizar el campo cognitivo que se encuentra en fase de deterioro. Una vez localizado comienza el tratamiento preventivo que consta de ejercicios de estimulación de carácter cotidiano para ejercitar el cerebro del paciente y ayudarlo a gestionar tareas del día a día de manera controlada y sin riesgos para él. A lo largo de esta fase se hacen test programados para conocer en profundidad el estado cognitivo del paciente.

En el mercado no hay soluciones que cumplan todos los requisitos necesarios para que los profesionales puedan ejercer su trabajo de manera eficiente y eficaz. Así como adaptadas a todos a los pacientes, debido al amplio espectro de conocimientos tecnológicos, educativos, cognitivos y culturales. Los pacientes de esta generación vienen de una época en la cuál no todas las personas sabían escribir, leer o hacer operaciones complejas. Por otra parte, la mayoría de los pacientes fueron granjeros, marineros, mineros, albañiles o amas de casa, lo que genera un gran desfase generacional, aumentando la dificultad de aprendizaje de cara a las nuevas tecnologías. Por esos motivos, no solo queremos ofrecer una solución personalizada, potente y fácil de usar, sino que, queremos ayudar a nuestros mayores, acompañándolos en el aprendizaje de la digitalización de sus vidas.

Nuestra aplicación cognitiva servirá para gestionar los pacientes en el centro de día, ofrecerles actividades de las distintas capacidades cognitivas, elegir dificultades para los ejercicios, registrar una serie de valores recogidos en las actividades, además de acercar la tecnología, aportando un constante ejercicio de los campos: memoria, lenguaje, capacidades visuales y funciones ejecutivas.

Creemos que la tecnología puede ser un bien muy valioso para ellos, aportándoles libertad, recuerdos y cercanía de sus seres queridos, haciendo que se sientan más integrados en la sociedad. Por ello ofrecemos un curso de aprendizaje tecnológico, muy básico para que nuestros mayores puedan encontrar en los smartphones un aliado, que les ayude, por ejemplo: crear una alarma que les recuerde cuando tomar las pastillas, ojear el tiempo que va a hacer, o incluso buscar su música preferida en YouTube o llamar a sus seres queridos.

Objetivos

• Corto plazo

Nuestro plan a corto plazo es colaborar con la mayoría de centros de día de Pontevedra, para crear un producto sólido y versátil.

Objetivos:

- Implantación de nuevos ejercicios, se dividirán en packs de 24 ejercicios en total, que tendrán un coste de 442 €, siendo la compra opcional.
- Mejorar las estadísticas generadas, a petición de los profesionales, para que poco a poco el software se adapte a todos y cada uno de ellos.
- Integrar nuevas funcionalidades, como la gestión de las actividades de cada centro.
- Integración con los principales softwares de gestión de centros de día.

- **Medio plazo**

Nuestro plan a medio plazo, depende totalmente de nuestros logros a corto plazo, ya que queremos certificar la aplicación para que, todos los profesionales puedan crear evaluaciones cognitivas con la confianza y comodidad de pruebas diagnósticas como: MoCA, MMSE o Mini-Cog.

El certificado lo ejecutará nuestro psicólogo asociado y se realizará en aquellos centros de día que quieran colaborar con dicho certificado.

Se llevará a cabo haciendo un muestreo de datos, a partir de los ejercicios seleccionados por nuestro psicólogo, luego analizaremos los datos con herramientas de big-data y machine-learning.

- **Largo plazo**

Queremos ayudar a los pacientes de todo el mundo a confiar en la tecnología, además de colaborar en el aprendizaje. Nuestra aplicación seguirá mejorando y cambiando hacia la comodidad de los profesionales y los pacientes, para ofrecer mejoras constantes en todos departamentos:

- Diseño
- Analítica
- Funcionalidad
- Servicios adheridos

Descripción General

- **App Mejora Cognitiva**

Este proyecto tendrá dos funciones bien diferenciadas: la primera será el registro de las capacidades cognitivas de los pacientes, así como, un acercamiento a las nuevas tecnologías. La segunda será el seguimiento individual de los pacientes para adelantarse y prever cualquier cambio en su capacidad cognitiva, gracias a una serie de datos recogidos a través de la app, los profesionales los usarán para dar un trato más personalizado y atento a cada paciente.

Para ello dividiremos en 2 partes la app:

- Parte del paciente, contendrá los juegos y puzles.
- Parte del profesional, contendrá los datos recabados en la app.

- **Parte del paciente:**

- Esta vista será la más sencilla, únicamente constará de una portada que aparecerá mientras carga la aplicación, en ella se iniciará sesión.
- Una vez iniciado sesión, el profesional o los pacientes elegirán el puzle, así como su dificultad.
- Los puzles contendrán una breve explicación de su funcionamiento.
- Una vez resuelto el puzle se podrá repetir o bien elegir otro.

- **Parte del profesional**

- Los profesionales, desde el software de gestión o bien desde una web, podrán acceder a todos los datos recabados en la app, filtrados por usuario.
- Los datos serán: velocidad de resolución, clics totales, errores cometidos, tiempo entre cada clic, veces repetido cada ejercicio.
- A partir de los datos recabados el profesional podrá observar un gráfico con los diferentes resultados, también podrán, imprimir informes y realizar estudios individuales.

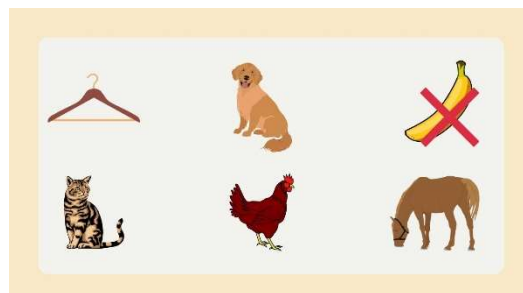
Detalles APP

- Campos cognitivos

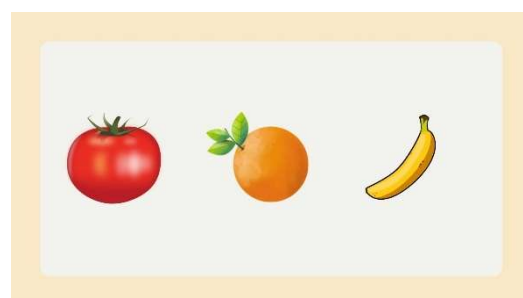
La aplicación trabaja con todos los campos de las capacidades cognitivas, para que el profesional pueda llevar un control exhaustivo del paciente y así ofrecerles un tratamiento personalizado adaptado a sus capacidades.

Estos ejercicios son un ejemplo de la temática y apariencia de la aplicación. Contará en su desarrollo y salida al mercado con un total de 144 ejercicios.

- Atención: Cancelación tanto de objetos como de palabras.



- Memoria: Parejas y secuencias, usaremos imágenes cotidianas para los ejercicios de parejas, en las secuencias tendrán que ordenar fechas, días de las semanas, números.



- Lenguaje: Reconocimiento de objetos, usaremos palabras acompañadas de imágenes, colores, billetes, monedas... etc.



- Cálculo: Facilitaremos operaciones matemáticas muy sencillas adaptadas a situaciones cotidianas como puede ser comprar una barra de pan.

The interface is divided into three main sections. On the left, an orange box contains the text "Resuelve las operaciones" and a small green chalkboard with the equation $3+3$. In the center, a white box presents a word problem: "Manuel quiere comprar una barra de pan", followed by an illustration of a loaf of bread, then "le cuesta", an illustration of a coin, "tiene un billete de", an illustration of a 5 Euro banknote, and finally "cuanto le devolverán.". Below this text is a white input field with the equation $5-2=$. On the right, there are two identical numeric keypad panels, each with buttons for digits 0 through 9.

- Capacidades visuales: Reconocimiento de objetos, así como las distintas perspectivas: delante, detrás, derecha e izquierda.

The interface consists of two main parts. On the left, an orange box contains the question "¿Donde esta el gato?" and a small illustration of a cat. On the right, there is a 3D illustration of a house with a red roof and a cat sitting on the grass in front of it. To the right of the house is a vertical column of four directional buttons: "Derecha" with a right-pointing arrow, "Izquierda" with a left-pointing arrow, "Arriba" with an up-pointing arrow, and "Abajo" with a down-pointing arrow.

- Funciones ejecutivas: Planificación orientado al manejo del dinero, cocina básica, secuencias básicas en el ámbito cotidiano.

The interface is split into two panels. The left panel is an orange box with the question "¿Como se haría una tortilla?" and an illustration of a cooked tortilla on a plate. The right panel is a collection of icons related to cooking: two eggs with a green checkmark, a whisk, a red oven, a blue water bottle, a frying pan, and a head of lettuce.

• Dificultades

Cada campo cognitivo contará con 8 ejercicios, en los cuales tanto el paciente como el profesional podrá elegir entre 3 niveles de dificultad.

Los niveles de dificultad se diferenciarán, por un mayor estímulo cognitivo.

Un ejemplo de niveles de dificultad sería:



Podemos observar en los distintos niveles, que:

- Fácil: las figuras son familiares para los pacientes.
- Intermedio: objetos menos familiares, además de agregar otra figura con la cual interactuar.
- Difícil: mostramos figuras del mismo campo semántico, en este caso el ejercicio busca que encuentren los elementos que no pertenecen a la parte superior del cuerpo.

Con estas dificultades queremos estimular la memoria de trabajo, generando unos datos más precisos del funcionamiento cognitivo de cada paciente.

• Colores

Como podemos apreciar en cada ejemplo de los ejercicios mostrados anteriormente, los colores tendrán una gran importancia en todo el proceso.

Cada ejercicio tiene una estructura cromática, que hemos pensado para que siempre se muestren dos partes bien diferenciadas y así ayudar al paciente a encontrar el foco de atención:

- La parte de color naranja (#F89C6E en la mayoría de campos), es donde el paciente tendrá que resolver el ejercicio.
- La parte blanca (el color escogido es #F2F3EE un blanco roto para que la carga visual sea menos agresiva) es donde tendrán en su mayoría de veces que interactuar o en algunos ejercicios memorizar figuras.

- **Temática**

En cuanto a la temática, queremos que toda la aplicación tenga un ambiente familiar, haciendo que los ejercicios en dificultades más sencillas, les presente al paciente figuras cotidianas, fáciles de entender y comprender.

Colaboraciones

- **Desarrollo**

El desarrollo será una parte muy importante en nuestro proyecto, por eso quiero contar con el mejor equipo, los alumnos de la Universidad de Vigo, especializados en desarrollo tanto de tecnologías modernas como puede ser Big Data como en programación de C# o MySQL. Si te interesa participar en un proyecto innovador de carácter social, en el que no vas a parar de aprender y dar lo mejor de ti cada día.

Contáctame y hablemos de que podemos apartar al mundo.

- **Diseño UX/UI**

Diseño de interfaz es una parte determinante en nuestro proyecto ya que tendrá que adaptarse a la perfección al deterioro cognitivo de los pacientes, manteniendo un aspecto moderno, limpio y atractivo. Para su diseño y desarrollo trabajaran en equipo los psicólogos y desarrolladores, aportando así, un entorno cómodo para que los pacientes se sientan cómodos y felices al jugar con nuestros ejercicios.

- **Diseño gráfico**

El diseño lo creara nuestra colaboradora Fabiola, es una diseñadora polivalente, adaptándose a las necesidades y gustos de cada cliente, ha hecho varias campañas de branding para empresas relacionadas con el mundo eco y bio, además, es una community manager excelente, adaptando cada cuenta al público de su cliente.

- **Apartado Psicológico**

Este apartado será realizado por dos psicólogos de la Universidad de Santiago, Clara y Sergio. Ellos nos acompañarán en todo el proceso de creación y desarrollo. Siendo piezas clave en todo el proyecto, ya que ellos nos ofrecerán todos los conocimientos técnicos del ámbito psicológico, aportando profesionalidad a todo el proyecto.

Soporte y formación”

• Soporte

Como profesionales en el sector del desarrollo con más de 40 años de experiencia entre nuestros socios, sabemos que el soporte técnico es primordial a la hora de ofrecer calidad y profesionalidad, por ello contamos con un departamento específico para dar soporte a aquellas incidencias relativamente sencillas de resolver y que surgen sin previo aviso.

Como bien dice uno de nuestros socios: “Todas las empresas tienen problemas, lo que diferencia una gran empresa de otra es la velocidad de resolución de dichos problemas”.

• Formación “Entrenador tecnológico”

Como hemos explicado en los párrafos anteriores queremos aportar algo más, queremos ayudar a los pacientes con la tecnología, por lo tanto, hemos pensado en una actividad extra opcional: clases sobre las nuevas tecnologías adaptadas al nivel de los usuarios del centro de día.

- Características de la formación:
 - Se recomienda que los grupos sean de como máximo 8 personas, de manera que la formación sea lo más personalizada posible.
 - Las sesiones serán de 1 hora y el curso será de 12 horas.
 - El curso será de manejo básico de dispositivos móviles, esto les permitirá adquirir competencias digitales, además de sentirse más integrados en la sociedad y ayudar a controlar sus capacidades cognitivas de una manera interactiva.
- Recursos necesarios:
 - Aula que cumpla con las medidas sanitarias vigentes en la fecha de realización del curso.
 - Sillas para los alumnos.
 - Proyector HDMI y pantalla de proyección.
 - Los grupos deberían ser segmentados por sus capacidades cognitivas.

Las clases las impartirá David “Entrenador Tecnológico” un experto en ayudar a los adultos que están poco familiarizados en este nuevo mundo lleno de procesos informáticos.

- Temario previsto (El temario es orientativo, pudiendo adaptarse a cada centro):
 - Entender el concepto e importancia del: Usuario y la contraseña
 - Funcionamiento de las llamadas telefónicas, volumen, altavoz, etc.
 - Como guardar contactos y acceder a ellos.
 - Iconos básicos del sistema operativo, lupa, los puntitos de las opciones, y uso de botones digitales.
 - Uso básico del WhatsApp, para hacer llamadas o videollamadas.
 - Uso básico de la cámara.
 - Programar una alarma en el reloj del teléfono.
 - Uso básico de YouTube.

El curso está enfocado a crear un vínculo entre paciente y tecnología, ayudándolos a crear una nueva forma de disfrutar de la vida.

Además de impartir el curso a vuestros pacientes, David se encargará de la parte de formación a los profesionales, para que todos aprendan a usar el software de la mejor manera posible.