



CIFP CARLOSIII
CARTAGENA

PROPUESTA DE PROYECTO

MIEMBROS DEL GRUPO:
JOSE ANTONIO BORRERO FERNÁNDEZ
JOAQUÍN VIDAL GUZMÁN

Propuesta de proyecto

Una web para recordar

- 1) Introducción: En la sociedad actual, la población cada vez tiene más esperanza de vida, una de las consecuencias negativas que todavía no se ha logrado resolver, son las enfermedades degenerativas cerebrales. Nuestra área de conocimiento, ha dejado de lado a estos dos grupos tan importantes de la sociedad, hay muy pocas aplicaciones (incluso webs) que estén diseñadas para la gente mayor y mucho menos para la gente con demencias.
Nosotros queremos poner nuestro granito de arena y hemos pensado realizar una aplicación para personas de capacidades diferentes motivadas por demencias o enfermedades.
- 2) Objetivo: Realizaremos una aplicación para Tablet y ordenadores orientado a personas enfermas de Alzheimer y demencias similares para ayudarles a ejercitar las capacidades psicomotrices y cognitivas que se ven afectadas. Por medio de juegos y en un entorno de máxima facilidad, estas personas podrán ejercitar la memoria, la lógica y la motricidad fina.
- 3) Explicación y uso de la aplicación:
 - a. El usuario principal (llamaremos cuidador), tras darse de alta, podrá crear usuarios (llamaremos jugadores) y seleccionará las actividades, el número de repeticiones y la dificultad de estas (llamaremos rutina).
 - b. La aplicación, vendrá con una serie de imágenes y sonidos preestablecidos, pero el cuidador tendrá la posibilidad de "subir" imágenes que le sean más amigables al jugador (por ejemplo fotos de familiares para juegos de relación).
 - c. Dado que los jugadores son enfermos con capacidades mentales disminuidas, el cuidador autentificará una única vez al jugador en el dispositivo habitual.

- d. El jugador al entrar en la aplicación encontrará directamente el primer juego de la rutina, e irá pasando automáticamente por todas las actividades de la rutina, al realizarlas generará una serie de registros (puntuaciones, tiempos de ejecución, cantidad de movimientos, etc.), que guardaremos en una base de datos.
- e. El cuidador tendrá acceso a esos registros para poder ver la evolución y así poder realizar cambios para futuras sesiones.

4) Fases del trabajo:

- a. Investigación: En esta primera fase investigaremos sobre la enfermedad de Alzheimer, centrándonos en las actividades que se realizan en los centros de la tercera edad y llevándolas a nuestro terreno.
- b. Planificación: Una vez reunida toda la información decidiremos que actividades “informatizaremos”, así como que colores, formas y sonidos que son más adecuados para estas personas.
- c. Ejecución:
 - i. Empezaremos creando el logo y la marca corporativa.
 - ii. Seguiremos por las bases de datos.
 - iii. Entorno del Cuidador.
 - iv. Juegos: un mínimo de 5 juegos con distintas dificultades y temáticas.
 - v. Entorno del usuario final.
- d. Monitorización y pruebas: probaremos la aplicación en entornos controlados, primero nosotros, luego compañeros de estudio y no descartamos en el centro de la Tercera edad de El Algar.
- e. Cierre y entrega.

5) Metodología de trabajo: Trabajo en equipo: los dos miembros participarán en todas las decisiones, fases y trabajos a partes iguales.

6) Tutora: María Dolores Vivancos Abad

7) Las tecnologías y lenguajes que utilizaremos son:

- a. PHP
- b. JavaScript
- c. jQuery
- d. MariaDb - MySql
- e. phpMyAdmin
- f. Netbeans
- g. Brackets
- h. GitHub