

Propuestas:

- Localizar un producto en un supermercado o almacenes
(Se pretende evitar la sensación de frustración por no encontrar el producto, o sentir que se ha perdido excesivo tiempo)
- Inspirado en el alzheimer, aplicación que detecta el estado mental mediante test y ejercicios
- Crear o completar equipos para actividades lúdicas proporcionando información de instalaciones
- crear un juego de cartas (inspirado en napa kalaky)
- Balón inteligente que proporciona estadísticas al ser lanzado, chutado,...

Votación

Salvador : alzheimer , Balón , super
Jose : alzheimer , tinder , super
Alejandro : alzheimer , super , Balón
Francisco : super , alzheimer , -
Alvaro : tinder , alzheimer , super
German : super , alzheimer , balón

Podría hacerse un diagrama de barras o de sectores para evitar mostrar las preferencias de cada miembro

Resultado:

| Alzheimer | Super | Balón | Deportes | Juego de cartas |
|-----------|-------|-------|----------|-----------------|
| 15 | 11 | 4 | 5 | 0 |

Presentacion MDA

La aplicación presentada DE-MENTESa está pensada en la detección de demencias como el alzheimer y otras parecidas cuyo objetivo es diagnosticar mediante tests y diversos métodos la aparición de síntomas, pudiendo proporcionar ejercicios e información para contactar con centros especializados para precisar el diagnóstico médico para la posible enfermedad.

Nuestra aplicación está dotada de un registro del usuario para un mejor seguimiento del mismo para poder crear un perfil y así ver la evolución mediante un historial según los datos obtenidos en la realización de los diversos ejercicios, aplicando un nivel de dificultad acorde a los resultados obtenidos previamente.

Cuenta con accesibilidad, ya que teniendo en cuenta el perfil de usuario que va a usar nuestro producto, es necesario un modelo acorde a esas capacidades, por eso cuenta con un diseño muy visual e intuitivo que puede contar con un asistente de voz para aquellas personas que lo necesiten.

Ponemos a disposición del usuario una opción de notificaciones para posibles mejoras y detección de fallos en las actividades, bugs o cualquier otro error posible en la implementación con la intención de obtener un feedback.

Un último aporte importante es la concienciación sobre estos casos, ya que para estas personas tareas del día a día que a los demás nos parecen normales, a estas personas se les hace muy difícil en algunos casos, por ello ponemos a disposición del usuario información adicional sobre estas enfermedades, como por ejemplo información sobre actividades, asociaciones, contacto con otras personas con el mismo caso o parecido e incluso la oportunidad de compartir la aplicación por las diversas redes sociales.

Guía de

Descripción: Aplicación inspirada en el alzheimer cuyo objetivo es detectar síntomas de enfermedades mentales mediante test ...

también proporciona ejercicios para algunas patologías

además contiene información para la concienciación y difusión de la importancia

de estas enfermedades para la sociedad

con intención de poner en contacto al usuario con centros especializados para precisar el diagnóstico.

