



DON'T FORGET ME


Álvaro Fernández García
Natalia María Mártir Moreno
Lidia Sánchez Mérida

En nuestro proyecto queremos afrontar un problema especialmente molesto y excesivamente extendido puesto que todo el mundo lo sufre de forma relativamente cotidiana: olvidar llevarse algún objeto. Este contratiempo es el principal desencadenante de otro conjunto de problemas tales como no llegar a tiempo a las reuniones establecidas o perder el transporte público habitual. No obstante estos pueden llegar a ser inconvenientes menores comparados con otros cuya naturaleza reside en la imposibilidad de volver a por lo que has olvidado porque, por ejemplo, te encuentras de viaje o tienes una cita concertada en la que debes presentar un determinado papeleo que has olvidado coger y por lo tanto pierdes la oportunidad de realizar la tarea que deseabas.

Si bien hasta el momento muchos de nosotros hemos intentado solventar esta problemática apuntando en papel diversos recordatorios de coger tal o cual cosa, la realidad es que la mayor parte de las veces estas notas terminan quedándose en el olvido o incluso perdiéndose. Por lo tanto de poco nos sirve el tiempo que invertimos en escribirlas. Sin embargo gracias al auge de las tecnologías uno de los objetos que se han convertido en imprescindible para la mayoría de la sociedad es el dispositivo móvil. Gracias a la gran variedad de funcionalidades que proporciona su uso se ha expandido a escala mundial transformándose prácticamente en una extensión más de nuestro cuerpo. Es por ello por lo que se convierte en una herramienta con un gran potencial para abordar los objetivos de nuestro proyecto.

Nuestra propuesta inicial consiste en desarrollar una aplicación que posibilite a los usuarios confeccionar listas de objetos que consideren necesarios. Adicionalmente podrán contextualizar cada lista con el propósito de verificar con suficiente tiempo de antelación si llevan todos las cosas apuntadas. Un ejemplo de esta funcionalidad consistiría en definir una lista de los elementos necesarios para ir a la universidad entre semana así como el horario diario de salida. De este modo la aplicación, de forma automática, será capaz de obligar al usuario a verificar si lleva todos los objetos necesarios antes de salir de casa en los días lectivos especificados.

Un segundo ejemplo enfocado en otro contexto consistiría en realizar un listado de los elementos necesarios para ir de viaje así como definir la hora en la que se pretende comenzar. En este caso, de nuevo, la aplicación obligaría al usuario a comprobar si lleva todas las cosas anotadas con un tiempo de antelación razonable.



Asimismo nuestra aplicación también incluirá un sistema de recomendaciones clasificado por diferentes temáticas con el objetivo de proponer objetos imprescindibles para realizar un plan. Por ejemplo si queremos irnos de acampada podemos comprobar los diversos objetos que son considerados relevantes con el fin de añadirlos a alguna de nuestras listas. De este modo ayudamos al usuario tanto a no olvidar los elementos que desee llevarse así como a sugerirle algunos objetos que quizás no haya considerado.

En un futuro en el que la aplicación ya haya sido implementada, testeada correctamente y se encuentre en uso se podrían desarrollar diversas alternativas complementarias a esta. Una de ellas consistiría en diseñar un prototipo de mochila en cuyos compartimentos se integrarán sensores para detectar si hay objetos o no. Asimismo, mediante la aplicación, se podría configurar un mapa representativo del contenido que se encuentra en cada uno de los compartimentos. De este modo también ayudaríamos a aquellos usuarios que pese a llevar todo lo necesario no son capaces de encontrar lo que necesitan en cada momento.

Igualmente también se podría añadir a los objetos una etiqueta inteligente que actuase como un tipo particular de sensor capaz de proporcionar su ubicación en tiempo real con el doble objetivo de que la mochila pueda detectar su presencia al estar guardado en un compartimento así como, mediante la aplicación, conocer dónde se encuentra dicho elemento en todo momento. Asimismo se podría añadir una configuración complementaria para que la aplicación avise al usuario si se aleja de alguno de los objetos en particular.

Adicionalmente la aplicación podría adaptarse a otro tipo de dispositivos con el fin de que esté disponible en los diversos aparatos electrónicos que el usuario utilice. Un ejemplo representativo de esto consiste en ampliar el sistema de notificaciones con el fin de que el usuario pueda verificar que lleva todos los elementos de una lista desde su reloj inteligente.