

diseño y Desarrollo de una aplicación móvil para la monItorización DEL BIENESTAR DE LA GENTE DE LA 3ª EDAD

TFM-PEC2



2 de octubre de 2019

José MANUEL CASTELLANO DOMÍNGUEZ

Contenido

[Estado del Arte: 2](#_Toc21108461)

[Objetivos y Alcance: 3](#_Toc21108462)

[Planificación: 3](#_Toc21108463)

[Justificación y motivación: 3](#_Toc21108464)

[Bibliografía: 4](#_Toc21108465)

# Estado del Arte:

Con la llegada del nuevo milenio, surgió el boom y auge de los dispositivos móviles e inteligentes. Este boom se inició con la aparición del primer *Iphone* lanzado por la compañía Apple y la presentación del sistema operativo Android por parte de Google, ambos durante el año 2007. Actualmente los sistemas operativos de *Android* (*Google*) e *IOS* (*Apple*) se ejecutan en incontables dispositivos como son teléfonos móviles, tabletas, pulseras, relojes, automóviles y televisores. Por poner algún ejemplo de la variedad de dispositivos tenemos, por el lado de Android, televisores de marcas como *Philips y Sony* o *smartwatches* donde se pueden encontrar cientos de modelos (*Huawei, Xaomi, etc)*. Por el lado de *IOS,* se tiene la propia televisión diseñada por *Apple* y como *smartwatch* tiene su propio modelo de reloj denominado *Apple Watch.*



Fig.1 Algunos modelos de *Smartwatch* (Fuente: Computerhoy)

El boom no se limita únicamente simplemente a los dispositivos descritos anteriormente, sino a cualquier dispositivo que pueda estar conectado a una red. En la última década, el número de dispositivos interconectados entre sí, ha crecido exponencialmente. Este término se ha acuñado con el nombre de *IoT (*Internet of Things) y fue acuñado porDave Evans perteneciente a Cisco. En [1] se indica en que el número de dispositivos interconectados superaba ya al de personas y que esta diferencia se iría incrementando a medida que fueran pasando los años. En el mencionado artículo, se indica que cada vez habrá más dispositivos con sensores que permitirán enviar transmitir dicha información para que pueda ser analizada o procesada por otros dispositivos.

Aquellos dispositivos que puedan ser sujetos a ser llevados o vestidos por una persona se les conoce como *wereables.* Este término fue acuñado [2] durante la década de los 90s, indicando que un *wereable* es una pieza de vestimenta que tiene capacidad de computación, es decir, es una pieza de ropa que actúa igual que un ordenador y que posee diferentes entradas para capturar eventos del entorno. Los *wereables* más conocidos son los *smartwatches*, aunque existen otros como camisetas, zapatillas, etc.

La mayoría de los *smartwatches* incorporan una serie de sensores que recogen información como el número de pasos, la frecuencia cardiaca o el número de horas de sueño que luego envían a otro dispositivo mediante una tecnología inalámbrica. La gran mayoría de los *smartwatches* actuales funcionan vinculándose a un *Smartphone* u teléfono inteligente mediante *Bluetooth* (lo que crea una red de área personal, o denominada PAN, formada por el teléfono inteligente y el reloj)*,* aunque en los *smartwatches* más recientes se permite realizar este vínculo gracias a una red *Wifi*. Este comportamiento se extrapola a la gran mayoría de los *wereables.* En el caso del presente proyecto, el *wereable* que se utiliza es una camiseta inteligente en vez de un reloj, aunque ambos tienen el mismo funcionamiento.

Por poner un ejemplo de lo indicado en el párrafo anterior, en el 2014 se presentó un estudio [3] que se pretendía construir una camiseta inteligente y una aplicación móvil, para el seguimiento de pacientes con reumatismo, que permite vincularse vía *Bluetooth* con la camiseta para así obtener y mostrar los datos en la pantalla del teléfono inteligente. En la figura 2 se muestra el esquema de conexión del mismo entre la camiseta y el teléfono inteligente.



Fig. 2 - Esquema de conexión de camiseta inteligente. Fuente ([3])

Como se observa en la figura 2, la camiseta envía, vía *Bluetooth,* los datos obtenidos de los sensores instalados, la aplicación móvil los muestra y actúa de pasarela para publicarlos en la nube, desde donde el médico en cuestión puede consultarlos. Esta arquitectura funciona bien cuando se tiene el teléfono y la camiseta cerca, pero en el momento que se aleje, los datos dejan de ser obtenidos. Adicionalmente existe otro problema; el teléfono inteligente del usuario es el encargado de almacenar y subir los datos al servidor lo que hace que el consumo de batería sea elevado, más teniendo en cuenta de que se tiene que tener el *Bluetooth* activo para poderse vincular con la camiseta.

Si en vez del hardware, se centra el estudio sobre las aplicaciones para dispositivos móviles, basta con hacer una simple búsqueda en Google Play [4] para observar que existe gran variedad de aplicaciones que pueden ser utilizadas en los *wereable* o dependen de los datos del *wereable* para funcionar. En concreto, si se centra la investigación sobre aplicaciones relacionadas con la salud, se pueden encontrar cientos de las mismas. La gran mayoría de las aplicaciones que se encuentran en el market que implican el uso de un *wereable* están relacionadas con apps la detección de constantes relacionadas con la actividad deportiva, como son el número de pasos, la frecuencia cardiaca o el número de calorías quemadas. Una investigación de cada una de estas aplicaciones daría para escribir varios libros, por lo que simplemente se limitará a explicar las aplicaciones más relevantes encontradas respecto al ámbito que abarca el presente TFM, que consiste el uso de un *wereable* para obtener constantes vitales de un paciente.

## Salud Conectada

Esta aplicación [5], desarrollada por la compañía de seguros médicos Sanitas, permite conectarse a cualquier *wereable* via *Bluetooth* para obtener las constantes vitales del paciente y las muestra en el teléfono móvil. Adicionalmente permite apuntar las citas, recordatorios y un listado de medicamentos a tomar. El problema que tiene principalmente es la gran dependencia que tiene del *Bluetooth* para funcionar, de hecho, la principal queja de los usuarios es que se desvincula fácilmente el *wereable* del dispositivo móvil. Además, para obtener valores ambos dispositivos deben de estar cerca. Otro problema se ha detectado mientras se hizo una prueba de la aplicación para el presente estudio, debes de tener una cuenta en Sanitas para poderla utilizar y no se sugiere la creación de una desde la aplicación.



Fig.3 - Capturas aplicación Salud Conectada. Fuente ([5])

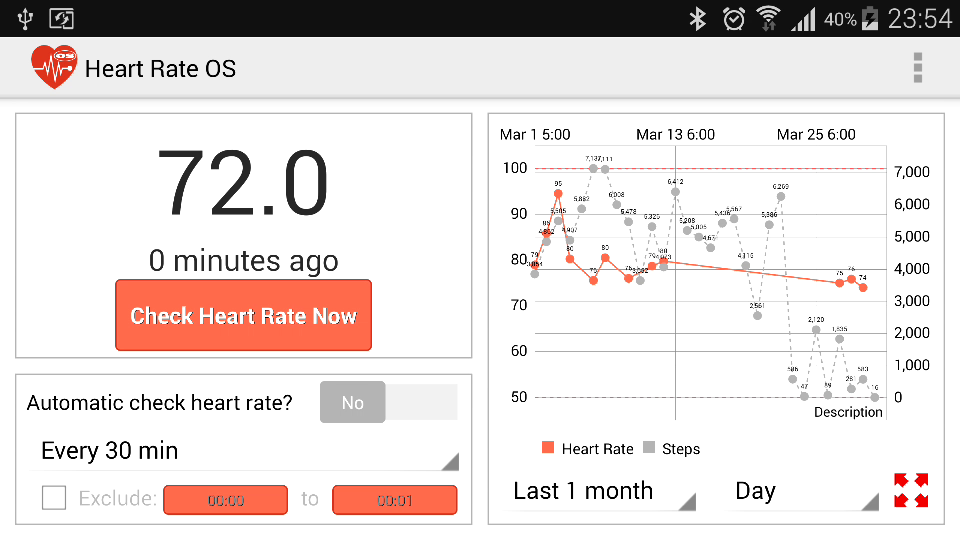


Fig.4 - Capturas aplicación Heart Rate OS. Fuente ([6])

# Heart Rate OS – Android Watch

Esta aplicación [6], desarrollada por la LFApp y cuya aplicación puede visualizarse en la figura 4, permite medir la frecuencia cardiaca de la persona que lleva el reloj inteligente que esté vinculado al teléfono inteligente. La aplicación permite dos modos de funcionamiento. La primera de ellas es solicitando una medición manualmente, mientras que la segunda es programar la aplicación para que haga mediciones cada media hora. Cada medición dura 1 minuto. Luego, los datos obtenidos se sincronizan con los de *Google Fit*.

El principal inconveniente que tiene esta aplicación es que la monitorización de la frecuencia cardiaca no es permanente y se puede programar únicamente cada 30 minutos. Además, las opciones de sincronización solo permiten sincronizar con *Google Fit.*

# Health Wereable

Esta aplicación [7], desarrollada por Analog Devices Inc es una aproximación parecida a lo que se pretende abordar en el presente proyecto. Esta aplicación permite conectarse a un *smartwatch* específicamente creado [8] para suministrar una serie de constantes vitales a la aplicación móvil. Esta aplicación permite especificar entre que constantes se quieren realizar mediciones (permite frecuencia cardiaca, conductividad de la piel, temperatura, etc.).

La aplicación permite visualizar en tiempo real y mediante una serie de gráficas, las mediciones obtenidas a lo largo del tiempo y visualizar un histórico del mismo. La única diferencia respecto a las anteriores es que no existe opción para compartir y publicar los datos en la nube.

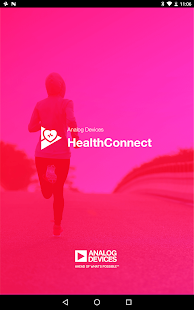
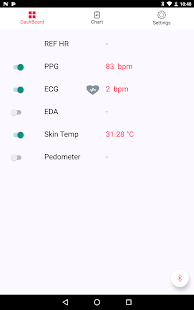
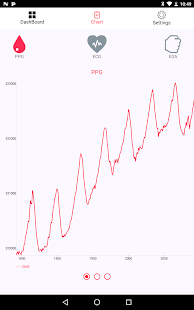
  

Fig.5 - Capturas aplicación Health Wereable. Fuente ([7])

# Resumen aplicaciones vistas:

Las aplicaciones que se han visto presentan 3 características principales:

* Son apps nativas.
* Requieren de *Bluetooth* para vincularse con el *wereable*.
* En caso de detectar alguna anomalía en los datos, no se notifica al usuario.

Esto conlleva a una serie de características que tienen estas aplicaciones con el *wereable* asociado.

* Requieren estar cerca el dispositivo móvil del *wereable*.
* Se debe hacer un desarrollo por cada plataforma que se desee exportar la aplicación. Esto quiere decir que en caso de querer exportarlo a Android e IOS hay que realizar 2 desarrollos distintos.
* Si la app tiene opción de subir datos a la nube, utiliza la conexión a la red del dispositivo móvil, lo que utiliza los datos móviles del usuario e utiliza la batería del dispositivo.
* No existen mecanismos para avisar en caso de detectar un problema grave en las constantes vitales.
* No existen mecanismos que notifique al usuario que el wereable está a punto de quedarse sin batería.

Como se verá dentro del apartado de objetivos y el alcance, lo que se pretende con la nueva aplicación móvil es eliminar estas limitaciones que tienen las actuales aplicaciones.

Por último y para acabar el apartado, se abandona el terreno de las aplicaciones móviles para centrarnos en aplicaciones sanitarias relacionadas con el cuidado de pacientes mediante el uso de *wereables.*

En el año 2010, la universidad Rey Juan Carlos impulsó un proyecto para controlar las constantes vitales y tener localizados en todo momento a todos los pacientes del hospital. La idea principal en la que se basa el proyecto LOBIN [9], es tener una camiseta con un conjunto de sensores y que mediante Wifi comunique esta información al sistema central del Hospital La Paz, situado en Madrid. Principalmente esta camiseta está dirigida a aquellos pacientes con problemas de corazón, aunque la misma es capaz de medir otros factores como la temperatura del paciente o detección y alarma en caso de detectar que el paciente abandona la zona de la que le fue asignada.

El proyecto LOBIN se centra principalmente en la arquitectura del sistema (desde la implementación de la camiseta a la comunicación con el sistema central) y no en la aplicación en sí, pero si hay indicaciones de que como se tenía que desarrollar la aplicación y de lo que tenía que contener.



Fig.5 – Interfaz aplicación proyecto LOBIN. Fuente ([9])

La aplicación consiste en una aplicación Java con varias ventanas, las cuales cada una tiene una función muy específica. En la ventana principal se ve el árbol de pacientes y un mapa del hospital donde se localizan los pacientes. Cuando se pulsa sobre el paciente, se abre una nueva ventana con las constantes del paciente.

# Objetivos y Alcance:

Como se ha visto en el apartado anterior, la mayoría de las aplicaciones para dispositivos móviles que se han desarrollado se han diseñado de forma nativa e utilizan *Bluetooth* para vincularse con el proyecto.

La idea del presente TFM es enfocar el desarrollo de la aplicación bajo otro punto de vista. La idea principal es desarrollar una aplicación para dispositivos móviles que pueda ser ejecutado bajo distintas plataformas, es decir, el desarrollo no va a ser nativo, ya que de lo contrario requeriría de un desarrollo por cada una de las plataformas. Por ello en primer lugar, la nueva aplicación móvil será una webapp que pueda ser fácilmente producida para distintas plataformas. Con ello se consigue que con un solo desarrollo conseguir tenerla para distintas plataformas. En principio, se desarrollará y se testeará para la plataforma Android, aunque con el mismo código implementado se podrá producir una versión para la plataforma IOS.

La webapp será implementada bajo el framework IONIC. El requisito fundamental de esta app será obtener los datos que se van obteniendo de la camiseta, pero la principal diferencia es que las mismas serán obtenidas a través de un servidor en vez de ser obtenidas a través del *Bluetooth.*

Las principales funcionalidades que debe cumplir la aplicación son las siguientes:

# Planificación:

Para poder diseñar y desarrollar cada una de las pantallas de la aplicación se seguirá un proceso que consistirá en los siguientes pasos:

* Entrevista con los *early adopters* para determinar cuáles son las necesidades para dicha pantalla.
* Realización de un primer boceto en Balsamiq.
* Los *early adopters* validan

# Bibliografía:

[1]Dave Evans (April 2011). [*"The Internet of Things: How the Next Evolution of the Internet Is Changing Everything"*](https://www.cisco.com/c/dam/en_us/about/ac79/docs/innov/IoT_IBSG_0411FINAL.pdf) *(PDF)*. CISCO White Paper.

[2] http://wearcam.org/ieeecomputer/r2025.htm

[3] Conor O'Quigley, C. Sabourin, M. ; Coyle, S. ; Connolly, J. ; Condall, J. ; Curran, K. ; Corcoran, B. ; Diamond, D “Characteristics of a Piezo-Resistive Fabric Stretch Sensor Glove for Home-Monitoring of Rheumatoid Arthritis” 2014 11th International Conference on Wearable and Implantable Body Sensor Networks Workshops, pp. 23-26, June 2014

[4]Google Play

[5]<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.sanitas.hosp.saludconectada&gl=ES>

[6]<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jwork.wearable.heartratesync2&gl=ES>

[7] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.analogdevices.healthwearable&gl=ES>

[8]<https://www.analog.com/en/technical-articles/transition-from-wearable-to-medical-device.html>

[1]

Parameswaran, Akilesh Kumar & Ganesh c s, Sundar. (2017). Smart Dress(Shirt/Band)–Hospital Application (Cardiac Disorder Detection Remotely). 4. 23-27.

LOBIN: E-Textile and Wireless-Sensor-Network-Based Platform for Healthcare Monitoring in Future Hospital Environments