ean universidad

acreditada
en alta calidad
res. Nº 023654 del Mineducación
10/12/21, vigencia 10/12/27

CogniApp: Una aplicación para personas con déficit de atención

Miguel Angel Urquijo

SOMOS LA U. DEL
EMPRENDIMIENTO
SOSTENIBLE.

Acreditaciones:

Descripción y contextualización del problema

- Según un estudio realizado por la ONU en el año 2023, más del 79% de las personas mayores a 10 años de edad ya hacen uso del telefono movil como herramienta en su día a día.
- Hay un crecimiento tecnológico del 2.5% annual frente a un 0.9% de natalidad, lo que es casi 3 veces mayor.
- Segpun Meltwater (una de las mayores empresas a nivel mundial si se trata de estadísticas relacionadas con la tecnología) en Colombia seo usa internet en promedio 8 horas con 45 minutos diarios.
- Tal como Meltwater investiga y afirma, un sitio web de informes de datos estadísticos llamado DataReportal, también afirma que para el 2023, el 98% de las personas que tienen entre 16 y 64 años usan redes sociales, ya sea para comunicarse o como tiempo de ocio.
- Un reconocido estudio de la American Journal of Health liderado por Paula Shinsa, demóstró en el año 2017, que las personas que están constantemente en redes sociales, son más propensas a sufrir por la salud mental, pues la probabilidad de padecer de depresión o ansiedad es mucho más alta.
- El uso excesivo de redes y telefonos moviles ya afecta a casi 35 millones de personas
- El TDAH es la mayor causa de visita de los niños a la neuropsiquiatria aprox el 10% y si hubiera una forma de saber 100% si lo sufren, serian muchos más los casos confirmados

¿Qué tienen que ver una cosa con la otra?

- El TDAH atrofia a los neurotransmisores de dopamine, por lo que tiene que segregarla en exceso para poder sentir que está disfrutando el hacer una actividad
- **BUCLE RETROALIMENTACIÓN DE DOPAMINA**

ean universidad

Justificación y solución

•Problemas tradicionales: falta de adherencia a tratamientos farmacológicos (Paz, 2018; O'Sullivan, 2024), efectos secundarios y poca accesibilidad a terapias

.

•Solución propuesta: utilizar el móvil como herramienta de entrenamiento cognitivo, no como enemigo.

•Juegos + recordatorios + gestión del tiempo = app que convierte al celular en un aliado.







Actualmente es imposible deshacerse de la tecnología ya que hace parte de nuestra vida diaria, la mejor alternativa siempre será tratar de involucrarla con temas con los que habitualmente no se hace.

Objetivo General



Desarrollar una aplicación móvil diseñada para mejorar la capacidad de concentración y atención en personas con trastornos asociados a estas habilidades mediante estrategias de autorregulación, gestión del tiempo en pantalla y entrenamiento cognitivo a través de juegos interactivos incluidos en ella.

Objetivos Específicos

- Investigar sobre el trastorno y su relación a la tecnología
- Hacer un diagrama UML para dieñar una app
- Llevar a cabo un prototipo de la app
- Validar el prototipo de la app con personas para medir impacto
- Recibir críticas constructivas y tenerlas en cuenta.



SOMOS LA U. DEL
EMPRENDIMIENTO
SOSTENIBLE.

ean universidad



SOMOS LA U. DEL
EMPRENDIMIENTO
SOSTENIBLE.

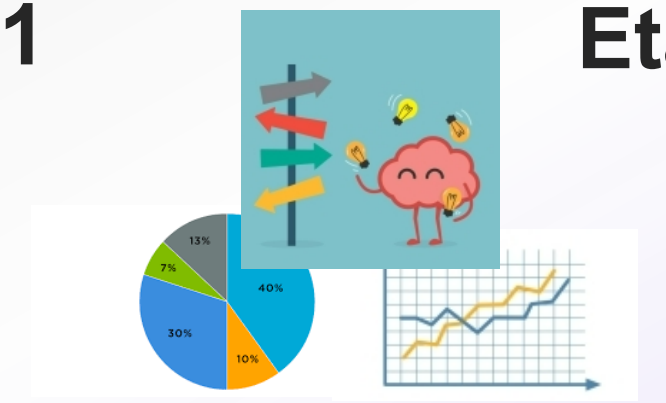
Metodología



Etapa 1



Etapa 2



Etapa 3

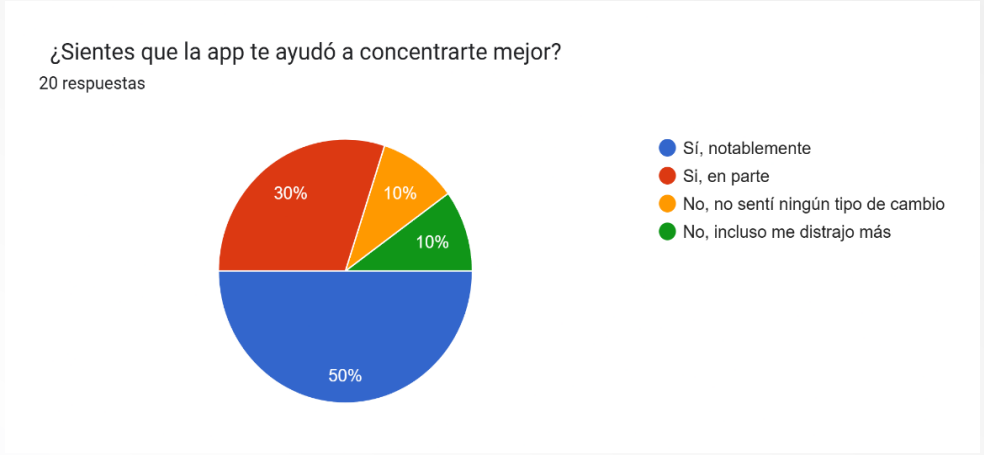


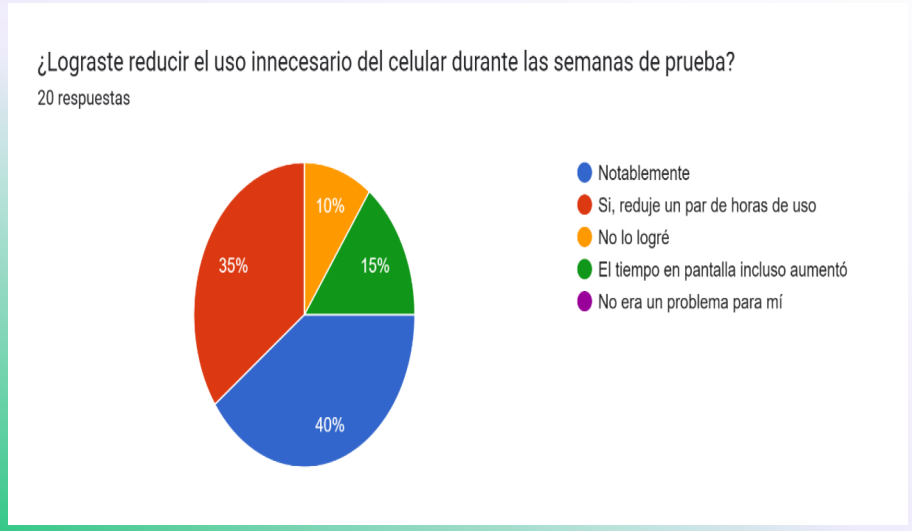




Validación de la app

En los resultados de la encuesta se notó una estrecha relación entre la frecuencia de uso de uso y la mejora en la atención. Quienes afirmaron tener mejores resultados, son los mismos que quienes dijeron usar la app por 10 minutos durante más de 7 días.









SOMOS LA U. DEL
EMPRENDIMIENTO
SOSTENIBLE.







Análisis de Sostenibilidad

1 **ODS 3 (Salud y Bienestar)**

Promoviendo la salud mental y el bienestar por medio de un aplicativo de acceso en un dispositivo cotidiano

2 **ODS 9 (Industria e innovación)**

Propone una innovación tecnológica mientras le da una solución a personas con condiciones cognitivas diferentes

3 **ODS 12 (Producción y consumo responsable)**

Uso de la máxima cantidad de tecnología sostenible posible. Como por ejemplo firebase que no tiene servidor dedicado.



Modelo de negocio y propuesta de valor

Análisis financiero

INGRESOS/VENTAS DEL PRIMER ANO

NOMBRE DEL PRODUCTO O SERVICIO	CANTIDADES	PRECIO DE VENTA UNITARIO SIN IVA	INGRESOS TOTALES	ANO:
Suscripciones Premium	1.000,00	$ 32.000,00	$ 32.000.000	27%
Publicidad dentro de la App	130,00	$ 300.000,00	$ 39.000.000	33%
Contenido Digital	300,00	$ 40.000,00	$ 12.000.000	10%
Asesorias Personalizadas	240,00	$ 150.000,00	$ 36.000.000	30%
			$ -	0%
	-		$ -	0%
	-	$ -	$ -	0%
	-	$ -	$ -	0%
	-	$ -	$ -	0%
	-	$ -	$ -	0%
		TOTAL	**$ 119.000.000**	**100%**



COSTOS DE CADA PRODUCTO O SERVICIO

	NOMBRE DEL PRODUCTO SERVICIO	CANTIDADES	COSTO UNITARIO DEL PDTO O SERVICIO	COSTOS TOTALES	
1	Suscripciones Premium	1.000,00	$ 16.000,00	$ 16.000.000	30%
2	Publicidad dentro de la App	130,00	$ 100.000,00	$ 13.000.000	25%
3	Contenido Digital	300,00	$ 20.000,00	$ 6.000.000	11%
4	Asesorias Personalizadas	240,00	$ 75.000,00	$ 18.000.000	34%
5	0	-		$ -	0%
6	0	-	$ -	$ -	0%
7	0	-	$ -	$ -	0%
8	0	-	$ -	$ -	0%
9	0	-	$ -	$ -	0%
10	0	-	$ -	$ -	0%
			TOTAL	**$ 53.000.000**	**100%**

AÑO	PROYECCIONES 2025	2026	2027	2028	2029
VENTAS ANUALES	$ 119.000.000,0	$ 124.950.000,0	$ 131.197.500,0	$ 137.757.375,0	$ 144.645.243,8
COSTOS ANUALES	$ 53.000.000,0	$ 54.590.000,0	$ 56.227.700,0	$ 57.914.531,0	$ 59.651.966,9
MARGEN OPERATIVO	**$ 66.000.000,0**	**$ 70.360.000,0**	**$ 74.969.800,0**	**$ 79.842.844,0**	**$ 84.993.276,8**

Análisis financiero

NÓMINAS:	VALOR AÑO 1
DESARROLLO	$ 18.000.000,00
MARKETING	$ 14.400.000,00
PRODUCCION	
TOTAL NÓMINAS	$ 32.400.000,00
MIX	$ 9.000.000,00

GASTOS FIJOS:	VALOR AÑO 1
ARRIENDO:	$ -
SERVICIOS PUBLICOS:	$ 2.400.000,00
TELEFONIA CELULAR:	$ -
INTERNET:	$ 840.000,00
PAPELERIA:	$ -
SERVICIOS DE SEGURIDAD:	$ 2.000.000,00
SERVICIOS DE ASEO:	$ -
polizas de seguro	
Outsourcing	
WEB Hosting	$ 960.000,00



EVALUACION FINANCIERA Y PUNTO DE EQULIBRIO

VOLVER AL MENÚ

Tasa mínima de rentabilidad esperada por los emprendedores (TMR): 20,00%

FLUJO DE CAJA DE PROYECTO	INVERSION ANO 0	2025	2026	2027	2028	2029
	-$16.233.333,33	$22.231.320,81	$14.428.444,52	$15.909.967,87	$17.438.137,13	$19.004.200,90

VALOR PRESENTE NETO DEL PROYECTO =	$ 37.566.635,38
TASA INTERNA DE RETORNO =	115,47%

PERIODO DE RECUPERACIÓN: 1,51 AÑOS

Referencias

Arciniega, O. (2023). *Normas y Estándares de calidad para el desarrollo de Software*. Obtenido de Normas y Estándares de calidad para el desarrollo de Software: https://fernandoarciniega.com/normas-y-estandares-de-calidad-para-el-desarrollo-de-software/?utm_source=chatgpt.com

Armaza, J. F. (2023). *EL RIESGO DEL USO EXCESIVO DE LAS REDES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LATINOAMÉRICA.* SciELO Preprint.

Asitimbay Gutiérrez, A. N. (2023). Una sociedad que mendiga dopamina. *Revista Juventud y Ciencia Solidaria*.

Cavazos, V. (2013). La actitud en la zona de comfort. *Proyecto Institucionales y de vinculación*, 54-59.

Claudio Rojas Jara, F. H. (2018). Adicción a Internet y uso de redes sociales en adolescentes: una revisión. *Revist Española de drogodependencias*, 39-54.

Colombo, M. (2020). *Cuáles son tratamientos son más eficaces para el TDAH? Una revisión de los principales abordajes psicológicos.* Psyciencia.

Dekkers TJ, v. H. (2022). Understanding Problematic Social Media Use in Adolescents with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD): A Narrative Review and Clinical Recommendations. *Brain Sciences*, 12.

ean universidad

acreditada
en alta calidad
res. Nº 023654 del Mineducación
10/12/21, vigencia 10/12/27



www.universidadean.edu.co

Universidad Ean: SNIES 2812 Personería Jurídica Res. 2898 del Minjusticia - 16/05/69 - Vigilada Mineducación.

Ean Legacy: Carrera 11 No. 78-47 - Fundadores: Calle 79 # 11 - 45 - Av. Chile: Calle 71 # 9 - 84 Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia, Suramérica.

Línea gratuita nacional: +57-01-8000-931000
Centro de contacto en Bogotá: +(57-601) 593 6161 - +(57-601) 593 6464
E-mail: informacion@universidadean.edu.co

© 2024 Todos los derechos reservados - Universidad Ean