

D.P.D

UNIÓN DE ASOCIACIONES DE INGENIEROS TÉCNICOS INDUSTRIALES Y GRADUADOS EN INGENIERÍA DE LA RAMA INDUSTRIAL DE ESPAÑA (UAIIE)

“CONVOCATORIA 2026”

XI PREMIO NACIONAL DE INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA



D.P.D, contigo en el proceso de superar adicciones.

AUTOR/ES:

María Sampedro Aliena
Javier Fernández Cuadra
Juan Morales Di Francesca

BLOQUE TEMÁTICO:

Apoyo a la discapacidad

NIVEL EDUCATIVO:

2º Bachillerato

COORDINADOR:

Ana Paola López Velasco

Noviembre 2025

Resumen

Todo nuestro trabajo se centra en otorgar recompensas y calificaciones a las personas según los días que llevan sin verse afectadas por su adicción. Para ello, creamos una aplicación capaz de registrar dichos registros. Además, incluimos diferentes funciones útiles, como un minijuego que, si nuestro cliente está cansado o lo está pasando mal, puede distraerlo, o una cámara que permite ver cómo se encuentra. Nuestra aplicación está programada para convertirse en una parte importante del proceso de liberación de adicciones; todo lo que incluimos cumple una función específica para lograr lo que los clientes buscan.

Otras características increíbles son la interacción con IA para resolver todas tus preguntas, ventanas emergentes que te recordarán continuamente cuál es tu propósito actual con la aplicación, un calendario propio que podrás usar y, con ellas, podrás recordarles mejor. Pero no solo eso, nuestra aplicación no se limita a eso; también incluye funciones como un mapa o información que puede ayudar a los clientes. Aunque nuestra aplicación parezca fácil o inútil, creo que podría dar buenos resultados. Personalmente, la creamos considerando otras aplicaciones con objetivos a largo plazo, así que sabemos que esta es capaz porque otras, como las de fitness, también lo son.

Palabras clave

- Adicciones
- Guía de ayuda
- Incentivar

Índice

Resumen.....	1
Palabras clave.....	2
Índice.....	2
1 Introducción.....	4
2 Objetivos.....	5
3 Metodología.....	6

4 Alcance.....	6
5 Resultados.....	10
6 Conclusión.....	10
7 Bibliografía:.....	11

1 Introducción

¿Has conocido a alguien que consume drogas? ¿Has visto a algún miembro de tu círculo cercano dedicar más tiempo a las adicciones que a sí mismo? Si no lo has hecho, es porque eres tú quien lo hace. ¿Podría una aplicación marcar la diferencia en el camino hacia la recuperación?

Hoy en día, las drogas se han estudiado a fondo. Sabemos lo que causan y que son uno de los principales problemas que enfrenta la sociedad actual debido a sus conocidas consecuencias para la salud, la familia y los amigos. Para combatir esta situación, decidimos crear una aplicación específica para ayudar a los adictos no solo a dejar las drogas por sus propios méritos, sino también a ser más conscientes de ellas para que no vuelvan a caer en la tentación, como ya lo hacen. Nuestra aplicación consta de diferentes pantallas, cada una con su propio objetivo, y puede ayudar a nuestros clientes de diferentes maneras, tanto a quienes necesitan ayuda como a quienes no saben mucho sobre drogas, brindándoles buena información para que no caigan en la tentación en el futuro y logren mantener una buena salud.

2 Objetivos

Nuestra aplicación tendrá objetivos claros, algunos de los cuales son:

- Proporcionar información clara y precisa sobre los diferentes tipos de drogas y sus efectos.
- Ofrecer consejos prácticos y eficaces para quienes desean dejar de consumir drogas.
- Facilitar el acceso a recursos y centros especializados para tratamiento y apoyo.
- Mantener a los usuarios informados sobre noticias y casos relevantes relacionados con el consumo de drogas.
- Crear un espacio interactivo que promueva la concienciación y la prevención.

3 Metodología

Marco de Desarrollo Ágil

Para desarrollar el proyecto D.P.D., seguimos una metodología ágil, comúnmente utilizada en software. Nuestros objetivos son la mejora continua y la retroalimentación de los usuarios. El proyecto se dividió en sprints (fases cortas de desarrollo), y cada sprint se centró en una parte específica del proyecto, como el almacenamiento de datos, el registro de usuarios o el diseño de la interfaz. Esto permite realizar pruebas y ajustes constantes, facilitando la implementación de nuevos requisitos.

Implementación sin código

Se eligió “Thunkeable” como plataforma de desarrollo principal debido a su flexibilidad y capacidad para crear aplicaciones móviles sin necesidad de programación. Para crear la aplicación, Thunkeable utiliza bloques visuales, cada uno de los cuales representa una función, como la integración de bases de datos. Este enfoque garantiza modularidad, claridad y facilidad de modificación.

Este tipo de enfoque demuestra cómo las herramientas innovadoras pueden democratizar el desarrollo de aplicaciones, permitiendo a usuarios sin conocimientos técnicos crear productos increíbles de alta calidad.

4 Alcance

DPD es una aplicación digital diseñada para ayudar a las personas y a sus seres queridos que luchan contra la adicción, ofreciendo apoyo continuo, información fiable y herramientas prácticas para fortalecer su proceso de recuperación. Su propósito es convertirse en un espacio seguro, accesible y humano donde cada usuario pueda progresar a su propio ritmo, con orientación y sin estigma.

La aplicación permitirá a los usuarios acceder a información útil con pequeños consejos para transformar su vida diaria, así como citas de pensadores para reflexionar. DPD también integrará una sección profesional con contenido profesional, con información sobre centros de atención, líneas de ayuda y recursos terapéuticos,

facilitando la conexión entre los usuarios y los servicios especializados. También incluirá información útil sobre gestión emocional, prevención de recaídas y hábitos saludables. Además, incluirá un sistema con las últimas noticias para concienciar a los usuarios.

En resumen, DPD no será solo una aplicación, sino un compañero digital en el camino hacia la recuperación, que combina tecnología y conocimiento práctico para ayudar a las personas a reconstruir sus vidas, paso a paso, día a día.

1. Página de inicio:

Inicio de sesión para acceder a la app.

Botón de cuenta regresiva y reinicio para ayudar al usuario a seguir su progreso, recordando todo lo que ha logrado y animando a concentrarse en un solo día.

Acceso a las otras 3 páginas con botones que permiten navegar por la app.



WELCOME!

Email

Password

Log in

0

DAYS

SOBER

one more day

reset

Figura 1

2. Página de emergencia y acceso a IA:

- Número de teléfono de emergencia, en caso de necesitar llamar.
- Calificar 5 estrellas, para saber como va el día.
- Interacción con una IA, para poder plantear cualquier tipo de duda o tener una conversación.



Emergencies

Here you will be able to call to emergencies and chat with IA in case you need it.

How are you feeling today?



HELP LINE

CHAT



CHAT

Clicking in chat will direct you to ChatGPT official web to ask about anything that is in your mind

Figura 2

3. Mini juego: Un juego sencillo que distrae al usuario ante la idea de volver a caer. Este dibujo forma parte de una actividad pensada para ayudar a las personas a distraerse cuando sienten ganas de consumir o recaer en una adicción. Colorear o completar dibujos sencillos permite enfocar la atención en una tarea tranquila y creativa, lo que ayuda a reducir la ansiedad y los impulsos momentáneos. Además, actividades como pintar pueden generar una sensación de calma y control, facilitando que la persona pase ese momento difícil sin recurrir a la adicción. De esta manera, el dibujo funciona como una herramienta simple de apoyo para cambiar el foco de la mente hacia algo positivo y relajante.

- Goma y pinceles para dibujar.
- Botón de color al azar.



Brush size

Clear drawing



Eraser



Random

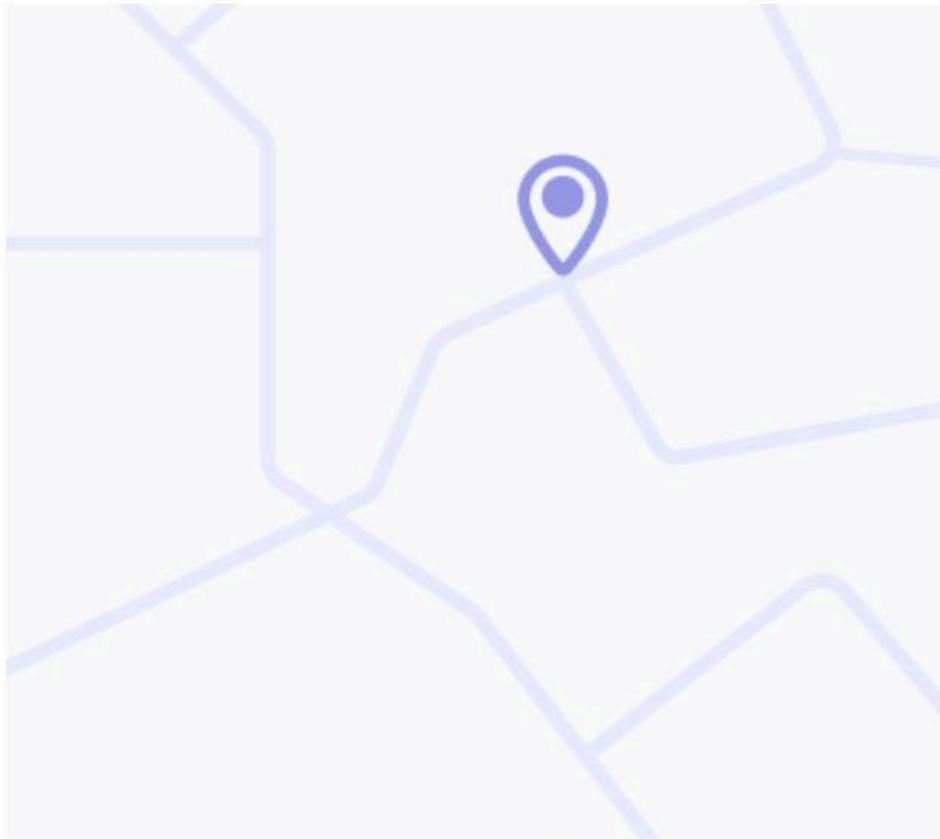
Figura 3

4. Pantalla final:

- Información en un sitio web sobre estos temas para concienciar, educar al lector y ofrecer consejos prácticos.
- Calendario: para ayudarles a comprender su situación vital actual y distinguir entre lo urgente y lo importante.
- Mapa: para permitirles ver su situación actual en el mundo tangible y recordarles que hay mucho más que experimentar más allá de sí mismos.



**PRO
YEC
TO**
HOMBRE



+ Connect map to display on mobile

Mar 10, 2026

Figura 4

5 Resultados

Se espera que la aplicación sirva como herramienta educativa y de apoyo para personas en riesgo o en recuperación, concientizando sobre los peligros del consumo de drogas y facilitando el acceso a ayuda profesional. La aplicación podrá medir su impacto mediante el seguimiento de descargas, el uso de las secciones y, sobre todo, la opinión de los usuarios.

6 Conclusión

La creación de esta aplicación representa un esfuerzo significativo para contribuir a la lucha contra las drogas, brindando información, apoyo y recursos en un formato accesible y moderno. Su desarrollo y distribución pueden ayudar a prevenir el consumo de drogas, facilitar la recuperación y fortalecer las redes de apoyo comunitarias, pero sobre todo, pueden empoderar a las personas que luchan contra la adicción para que luchen un día a la vez, utilizando herramientas como el contador.

7 Bibliografía

World Health Organization (WHO). (2023). *Global status report on alcohol and health and treatment of substance use disorders*. Recuperado de <https://www.who.int/publications/i/item/9789240096745>

World Health Organization (WHO). (2023). *Alcohol, Drugs and Addictive Behaviours*. Recuperado de <https://www.who.int/teams/mental-health-and-substance-use/alcohol-drugs-and-addictive-behaviours/alcohol>

United Nations. (2023). *Global issues: Drugs*. Recuperado de <https://www.un.org/en/global-issues/drugs>

Alcoholics Anonymous (A.A.). (2024). *Official A.A. World Services*. Recuperado de <https://www.aa.org>

Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA). (2024). *National Helpline for Substance Use & Mental Health Issues*. Recuperado de <https://www.samhsa.gov/find-help/helplines/national-helpline>