**PERÍODO ACADÉMICO: 2022-A**

**ASIGNATURA: Aplicaciones Móviles**

**PROFESOR: Ing. Eguez Vicente**

**TIPO DE INSTRUMENTO: Proyecto del Primer Bimestre**

**FECHA DE ENTREGA: 20 de julio del 2022**

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:**

**Hernán Alexis Chugá Portilla**

**TEMA: Organizador de Tareas**



1. **Título: Desarrollo de una aplicación móvil para la organización de tareas – Mis tareas**
2. **Introducción**

En la actualidad la organización de las múltiples actividades que una persona debe realizar durante el día se ha vuelto una de las preocupaciones más importantes en el diario vivir. Todas las personas a menudo se encuentran en situaciones de mucha presión y exigencia en su vida personal, laboral, académica, entre otras, lo cual hace indispensable una organización en las distintas tareas que se deben hacer durante el día, semana o mes. Una de las razones sobre la importancia de ser organizado es que reduce el nivel de estrés y ayuda a estar más serenos y tranquilos. Al organizarse, sabremos qué hacer según el lugar en el que estemos y evitamos preocuparnos por temas o cosas que no podemos resolver en el momento. Organizarse permite manejar de manera efectiva el tiempo ya que se es capaz de programar las diferentes tareas desde su preparación, hasta su realización y seguimiento.

Por todas las razones expuestas anteriormente, se busca desarrollar una aplicación móvil que ayude a las personas a solventar la necesidad de ordenar y estructurar las tareas que requieren realizar en un determinado tiempo. Se desea dar solución a este problema mediante una app ya que los dispositivos móviles se han convertido en un elemento indispensable para el humano en cualquiera de sus actividades.

La app en cuestión se denomina “Mis tareas”, la cual se desarrollará en lenguaje Kotlin, mediante el IDE Android Studio y la gestión de su base de datos se realizará a través de SQLite.

1. **Objetivos**

3.1 Objetivo general:

* Ayudar a las personas en la organización de sus tareas mediante una aplicación móvil.

3.2 Objetivos específicos:

* Definir las historias de usuario conjuntamente con sus criterios de aceptación para la creación de la aplicación móvil “Mis tareas”.
* Diseñar el diagrama de base de datos para la aplicación móvil “Mis tareas”.
* Realizar los prototipos de las interfaces o mockups de la aplicación móvil “Mis tareas”.

1. **Marco teórico**

Android Studio

Android Studio es un entorno de desarrollo, un software, que cuenta con herramientas y servicios para que los desarrolladores puedan crear nuevas aplicaciones para Android. Muchos de los sistemas operativos actuales cuentan con este tipo de entornos de desarrollo, algo que ocurre también en el sistema operativo de Google. [1]

En este entorno de desarrollo nos encontraremos con las herramientas que son necesarias para crear aplicaciones. Esto incluye desde el código, al diseño de la interfaz de usuario de la aplicación. Va a poder guiar a dicho creador en todo el proceso, para poder obtener de esta manera una aplicación, que se podrá publicar posteriormente en la Play Store, por ejemplo. [1]

Kotlin

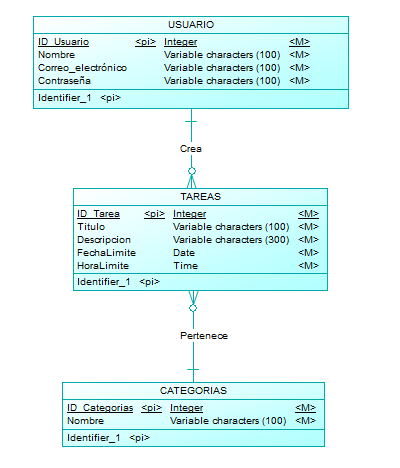
Kotlin es un lenguaje de programación de código abierto creado por JetBrains que se ha popularizado gracias a que se puede utilizar para programar aplicaciones Android. Este lenguaje es de tipado estático, ya que se puede desarrollar sobre JVM o JavaScript; o desde hace unos meses, incluso sin necesidad de ninguna de ellas, ya que paralelamente se está desarrollando en nativo con LLVM. Gracias a eso, es totalmente interoperable con código Java, lo que permite migrar de una forma gradual nuestros proyectos. [2]

SQLite

SQLite es una herramienta de software libre, que permite almacenar información en dispositivos empotrados de una forma sencilla, eficaz, potente, rápida y en equipos con pocas capacidades de hardware, como puede ser una PDA o un teléfono celular. SQLite implementa el estándar SQL92 y también agrega extensiones que facilitan su uso en cualquier ambiente de desarrollo. Esto permite que SQLite soporte desde las consultas más básicas hasta las más complejas del lenguaje SQL, y lo más importante es que se puede usar tanto en dispositivos móviles como en sistemas de escritorio, sin necesidad de realizar procesos complejos de importación y exportación de datos, ya que existe compatibilidad al 100% entre las diversas plataformas disponibles, haciendo que la portabilidad entre dispositivos y plataformas sea transparente. [3]

1. **Desarrollo**
   1. **Historias de Usuario**
      1. **c**

**5.2 Diagrama de base de datos**



**5.3 Mockups de la Aplicación - Figma**

Enlace al diseño realizado en Figma:

https://www.figma.com/file/JWVtAbuYmIudYP9Sec8Msz/Chug%C3%A1Alexis-Proyecto1B-AppsM%C3%B3viles?node-id=0%3A1

1. **Conclusiones**

* Se ha logrado definir todas las historias de usuario, conjuntamente con sus criterios de aceptación, necesarias para la creación de la aplicación móvil “Mis tareas”.
* Se ha diseñado el diagrama de base de datos mediante el cual trabajará la aplicación móvil “Mis tareas”.
* Se ha logrado crear los mockups de la app “Mis tareas” mediante el uso de la herramienta Figma

1. **Bibliografía:**

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | El Español, «Android Studio: esto es lo que puedes hacer con este programa,» 2017. [En línea]. Available: https://www.elespanol.com/elandroidelibre/tutoriales/20200117/android-studio-puedes-hacer-programa/460455295\_0.html. [Último acceso: 15 julio 2022]. |
| [2] | Plain Concepts, «¿Qué es Kotlin y para qué sirve?,» marzo 2022. [En línea]. Available: https://www.plainconcepts.com/es/kotlin-android/#Que\_es\_Kotlin. [Último acceso: 15 julio 2022]. |
| [3] | F. Rómmel, «SQLite: La Base de Datos Embebida,» 2021. [En línea]. Available: https://sg.com.mx/revista/17/sqlite-la-base-datos-embebida. [Último acceso: 15 julio 2022]. |