

PROPUESTA PROYECTO DAM

Módulo “Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma”

Alumno: Daniel Saavedra Fernández

Fecha: 3/4/2025

| | |
|--|----------|
| 1 Título y descripción general del proyecto | 2 |
| 2 Identificación del proyecto | 2 |
| 3 Justificación y objetivos | 2 |
| 4 Contenidos y aspectos principales | 3 |
| 5 Medios que se utilizarán | 3 |
| 6 Áreas del ciclo formativo | 3 |

1 Título y descripción general del proyecto

TidyTasks



Organiza, cumple y gana

2 Identificación del proyecto

- Daniel Saavedra Fernández
- Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- I.E.S Albarregas

3 Justificación y objetivos

TidyTasks es una aplicación de gestión de tareas desarrollada con el propósito de ayudar a las personas a organizar sus actividades laborales, personales y domésticas de forma clara, sencilla y efectiva. Su diseño intuitivo permite que cualquier usuario, sin necesidad de conocimientos técnicos, pueda planificar su día a día y mantener un control constante de sus responsabilidades.

En la actualidad, muchas personas enfrentan dificultades para cumplir con sus obligaciones cotidianas, ya sea por falta de motivación, desorganización o simplemente por el estrés del ritmo de vida actual. Esto puede derivar en la acumulación de tareas, pérdida de productividad y una sensación general de agobio. TidyTasks nace como una solución práctica a este problema, ofreciendo una agenda digital interactiva en la que el usuario puede registrar sus tareas pendientes, clasificarlas por prioridad o categoría, y recibir recordatorios que le ayuden a no dejar nada sin hacer.

Uno de los elementos diferenciadores de TidyTasks es su sistema de recompensas integradas: a medida que el usuario completa tareas, obtiene logros, medallas o elementos personalizables dentro de la app. Este enfoque gamificado busca aumentar la motivación del usuario, incentivando la constancia y el cumplimiento de objetivos. La aplicación también permite establecer metas diarias o semanales, realizar un seguimiento del progreso y recibir sugerencias para mejorar la productividad personal.

IES “Albarregas”

Avda. Felipe Valhondo 37, 06800 MÉRIDA
Teléfono: 924009856/57/58 Fax: 924009859
e-mail: ies.albarregas@edu.juntaex.es



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

El objetivo principal de TidyTasks es proporcionar una herramienta útil y motivadora que contribuya al bienestar del usuario, ayudándole a ser más eficiente, reducir el estrés y lograr un equilibrio entre sus responsabilidades y su tiempo libre.

4 Contenidos y aspectos principales

Se pretende incorporar en la aplicación las siguientes funcionalidades:

Login.

El programa leerá una base de datos de Firebase, de la que leerá la tabla Usuario conformada por un campo correo electrónico, nombre_usuario y contraseña.

El activity del login estará conformado por dos EditText. En uno tendrá que escribir el correo electrónico y en otro la contraseña. El programa comprobará si están vacíos los campos y el campo para entrar al pulsar el botón de entrar.

Una vez se loguee entrara a un activity que contendrá un bottomnavigationview

Registro.

El programa permitirá registrar un nuevo usuario en la base de datos de Firebase, dentro de la tabla Usuario, que está compuesta por los campos: correo electrónico, nombre de usuario y contraseña.

El activity de registro estará compuesto por tres EditText, donde el usuario deberá introducir:

El correo electrónico.

El nombre de usuario.

La contraseña.

Además, tendrá un botón para registrar al usuario.

Antes de proceder, el programa comprobará que ninguno de los campos esté vacío.

Si los datos son válidos, se enviarán a Firebase y se almacenarán en la base de datos.

Una vez registrado correctamente, el usuario será redirigido al activity principal, que contiene un BottomNavigationView.

Perfil:

Una sección donde el usuario podrá ver y modificar sus datos.

Habrà una opción para cambiar la foto de perfil. Habrà dos Text View, uno con el correo del usuario y otro con el nombre del usuario. Habrà un botón para eliminar la cuenta, en el que al pulsarlo le saldrá un cartel preguntando si está seguro. Habrà también un botón de Cambiar Nombre, que al pulsarlo le saldrá una ventana para cambiar su nombre de usuario

Ajustes:

La aplicación contará con una sección de Ajustes, accesible desde una pestaña del BottomNavigationView o desde un menú contextual (por ejemplo, un icono en la esquina

superior). Desde esta sección, el usuario podrá personalizar su experiencia de uso configurando diferentes aspectos de la aplicación.

Entre las opciones más destacadas se incluirán:

Modo claro/oscuro:

El usuario podrá alternar entre el modo claro y el modo oscuro según sus preferencias o las condiciones de luz. Esta preferencia se guardará para que se mantenga entre sesiones. La interfaz se adaptará automáticamente al modo seleccionado, cambiando colores de fondo, texto e iconos para una mejor legibilidad y comodidad visual.

Gestión de notificaciones:

El usuario podrá activar o desactivar las alertas para tareas importantes, así como configurar si desea recibir recordatorios diarios o semanales.

Preferencias de visualización:

Se ofrecerá la opción de elegir cómo se muestran las tareas (por ejemplo, por orden de prioridad, por fecha, o agrupadas por tipo).

Editar datos de usuario:

Posibilidad de modificar información personal como el nombre de usuario o el correo electrónico asociado a la cuenta.

Este apartado permite a cada usuario adaptar la aplicación a sus necesidades y gustos, fomentando una experiencia más cómoda y personalizada.

Lista de tareas:

La aplicación incluirá una sección de lista de tareas, accesible desde una pestaña del BottomNavigationView. Esta vista permitirá al usuario añadir tareas de forma sencilla y posteriormente estructurarlas y organizarlas por prioridad e importancia.

Dentro de esta pestaña se mostrará un RecyclerView, en el que cada elemento (tarea) estará representado mediante un diseño compuesto por:

Un TextView con el nombre o descripción de la tarea.

Un icono en forma de estrella o similar, que el usuario podrá pulsar para marcar la tarea como importante.

Un segundo icono, un check, para indicar que la tarea ha sido completada.

Además, al pulsar sobre una tarea, el usuario podrá acceder a una pantalla de edición donde podrá:

Cambiar el nombre de la tarea.

Establecer una prioridad (por ejemplo: baja, media o alta).

Asociar una alerta (notificación) en caso de que se trate de una tarea obligatoria o con fecha límite.

Las tareas importantes podrían destacarse visualmente en la lista (por ejemplo, con otro color de fondo o un borde).

Al entrar en el Activity se cargará este fragmento.

Modo Silencio: Un modo en el que el usuario no pueda coger el móvil. La idea será una opción en el toolbar, si es usuario usa la aplicación saltará una alarma.

5 Medios que se utilizarán

Android - como plataforma dónde se ejecutará la aplicación.

Java - como lenguaje de programación.

Firebase - para guardar los datos en una nube.

La aplicación se ejecutará en un dispositivo móvil POCO X3 NFC con sistema operativo Android 12 y una pantalla de 6,67 pulgadas. Estas características aseguran un rendimiento fluido durante la ejecución de la aplicación, permitiendo pruebas reales y usabilidad óptima tanto en funcionalidades básicas como en operaciones más exigentes como el acceso a base de datos remota (Firebase), envío de correos electrónicos y uso de interfaces gráficas modernas.

6 Áreas del ciclo formativo

- **Programación multimedia y dispositivos móviles** - Se desarrollará una aplicación Android
- **Acceso a Datos** - Acciones CRUD con la base de datos y modificarla a gusto.
- **Desarrollo de Interfaces** - Colores, diseños, formas... etc.
- **Programación de Servicios y Tareas** - Necesario para la conexión a la base de datos.