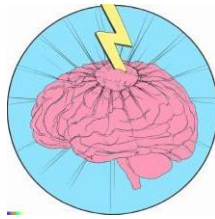


FLASHMINDS



Jorge Tomás Marco

IES SANTIAGO HERNÁNDEZ Proyecto Final desarrollo de aplicaciones web

Índice

1	Análisis Previo	2
1.2	Descripción /enunciado del proyecto realizado	2
1.3	Descripción de requisitos que debe cumplir la aplicación	2
1.4	En el caso de no ser una aplicación pedida por un cliente, sino una propuesta de innovación	2
1.5	Planificación temporal del proyecto identificando las fases, las tareas que se van a realizar en cada fase y los recursos necesarios para la realización de las tareas mediante un diagrama de Gantt.....	4
2	Análisis y diseño	4
2.1	Diagrama de casos de uso de la aplicación	4
2.2	Diagrama de clases de la aplicación	6
2.3	Mapa de navegación de la aplicación	6
2.4	Elaboración de una guía de estilo básica (color, tipografía y elementos interactivos).....	7
2.5	Diseño, maquetación y desarrollo de las interfaces de la aplicación. Si la aplicación no se desarrolla por completo, incluir al menos el diseño de las interfaces que intervendrán en ella	8
2.6	Modelo de datos.....	14
3	Configuración y desarrollo software	15
3.1	Tecnologías, lenguajes de programación, hardware, software necesitado y utilizado para el desarrollo de la aplicación. (lenguajes, bases de datos, servidores, etc...)	15
3.2	Planificación de instalación y puesta en marcha en cliente con la especificación del hardware y software necesario para ello.....	15
4	Abstract del proyecto	16
4.1	Resumen en inglés con los objetivos que se quiere conseguir con el proyecto	16
5	Bibliografía	16

1 Análisis Previo

1.2 Descripción /enunciado del proyecto realizado

En un mundo cada vez más digitalizado, es necesario actualizar también la forma de estudiar y evitar tener que usar tarjetas físicas que puedes perder, por eso este proyecto es tan interesante, puesto que te permite guardar colecciones de tarjetas con su información en una web. Se ha elegido este método de todos los que hay puesto que se ha demostrado que es muy útil para retener conocimientos y memorizar conceptos clave

1.3 Descripción de requisitos que debe cumplir la aplicación.

-Funcionalidad de Flashcards: La aplicación debe permitir crear, editar, visualizar flashcards. Esto incluye funciones como agregar texto, imágenes o incluso audio a las tarjetas, así como organizarlas en diferentes mazos.

-Estadísticas de Progreso: Proporcionar a los usuarios información sobre su progreso, como cuántas flashcards han revisado y su desempeño en las pruebas.

-Autenticación de Usuarios: Si deseas que los usuarios puedan crear y guardar sus propias flashcards, necesitarás un sistema de autenticación para que puedan registrarse, iniciar sesión y acceder a sus datos.

Interfaz de Usuario Intuitiva: La interfaz de usuario debe ser fácil de usar y permitir a los usuarios navegar por sus flashcards de manera intuitiva, ya sea en dispositivos móviles o de escritorio.

1.4 En el caso de no ser una aplicación pedida por un cliente, sino una propuesta de innovación:

Competidores:

StudySmarter: Aplicación que permite crear tanto flashcards como resúmenes, además cuenta con tutoriales y tiene un estilo artístico atractivo para los usuarios.

Ankiapp: Reconocida por su versatilidad y capacidad de personalización, Anki es una de las aplicaciones de flashcards más populares entre estudiantes y profesionales.

Quizlet: Tiene una gran base de usuarios y por ello una gran cantidad de contenido.

Brainscape: Tiene un enfoque diferente a las anteriores, puesto que tiene una experiencia de estudio adaptativa basada en la repetición espaciada en el tiempo.

Tendencias del Mercado:

Personalización: Los usuarios buscan aplicaciones que les permitan crear, personalizar y ordenar sus flashcards respecto a sus necesidades y preferencias.

Integración de Multimedia: Poder añadir imágenes, audio y video en las flashcards está ganando popularidad, ya que ayuda en la retención y comprensión del contenido.

Oportunidades Futuras:

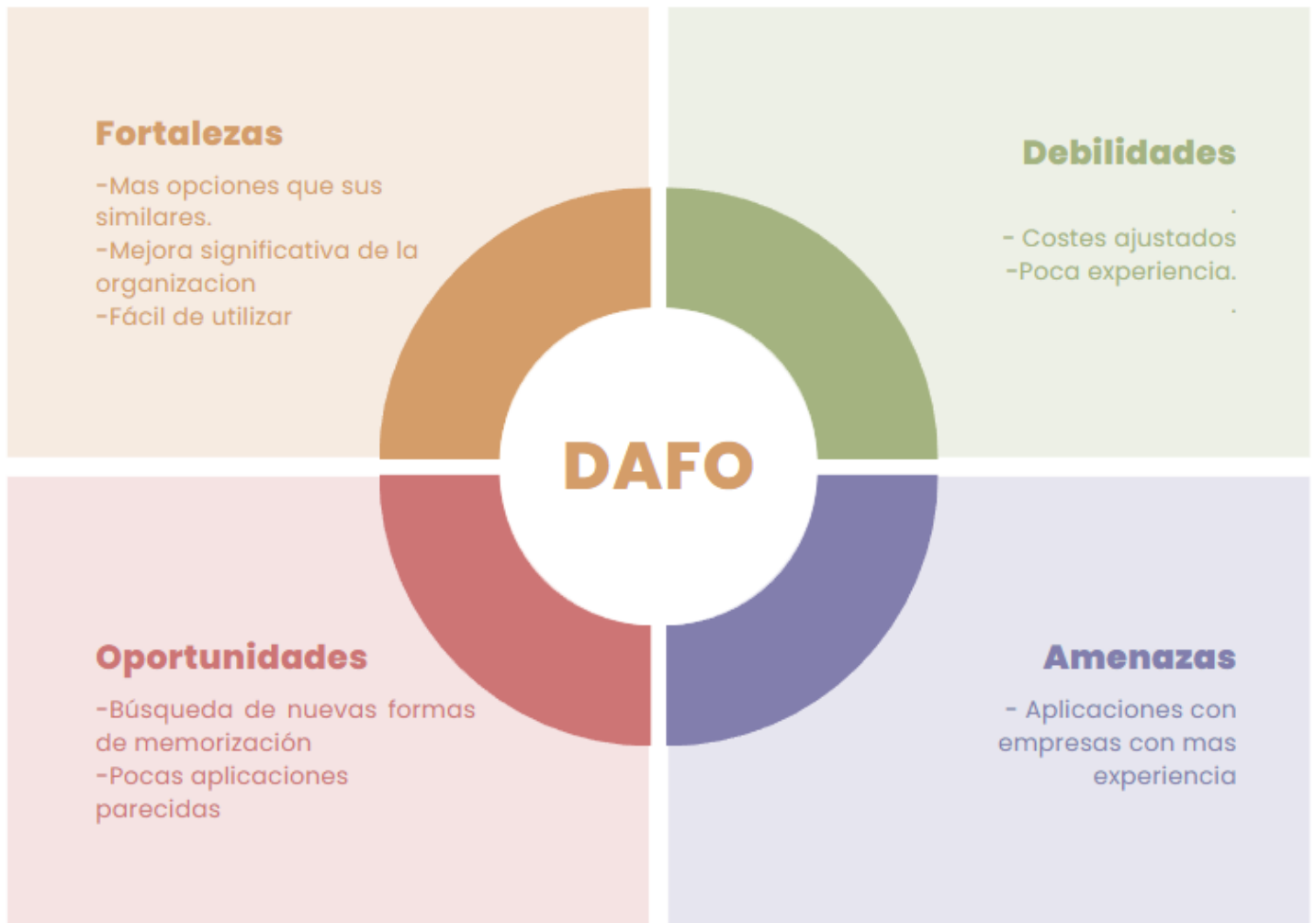
Mejora de la Experiencia del Usuario: La innovación en diseño de interfaz de usuario y experiencia de usuario incluyendo el precio por usar la aplicación puede diferenciar a las aplicaciones en un mercado cada vez más saturado.

Nuevos Mercados: Hay oportunidades para desarrollar aplicaciones de flashcards más específicas para nichos de mercado, como la formación profesional o la preparación de exámenes concretos.

Integración con Sistemas Educativos: La integración con sistemas de gestión del aprendizaje y plataformas educativas como puede ser aeducar, puede ampliar el alcance de las aplicaciones de flashcards en entornos académicos y corporativos.

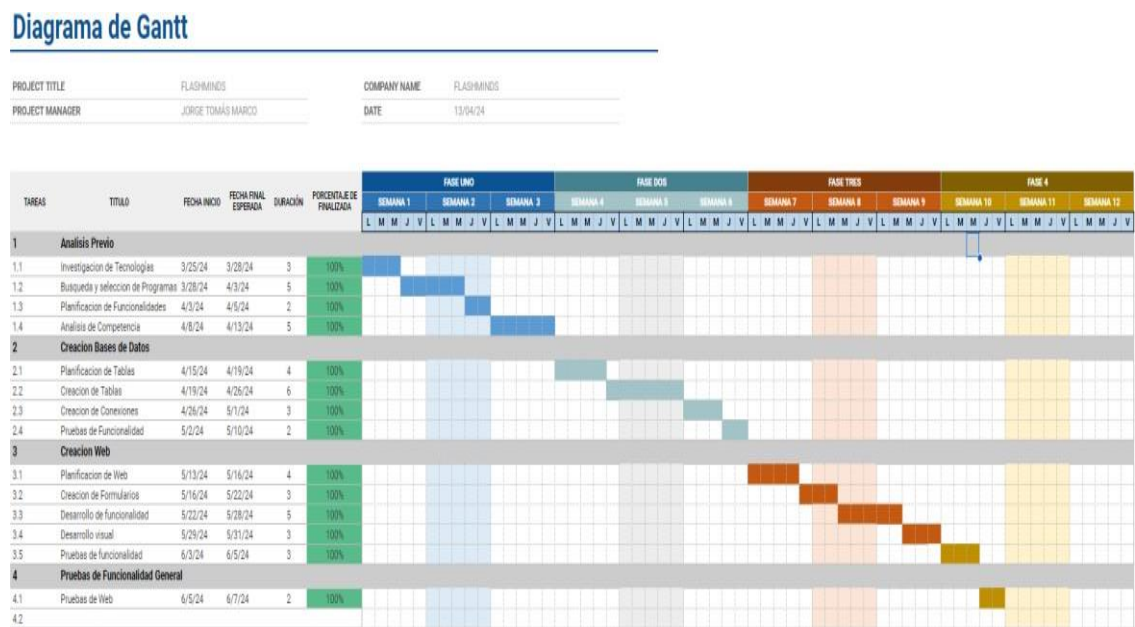
Conclusiones:

El mercado de aplicaciones de flashcards aún nos presenta oportunidades significativas para el crecimiento. Aquellas aplicaciones que puedan adaptarse a las necesidades de los usuarios, integrar tecnologías avanzadas y ofrecer una grata experiencia de usuario estarán mejor posicionadas para tener éxito en este mercado tan competitivo.



1.5 Planificación temporal del proyecto identificando las fases, las tareas que se van a realizar en cada fase y los recursos necesarios para la realización de las tareas mediante un diagrama de Gantt.

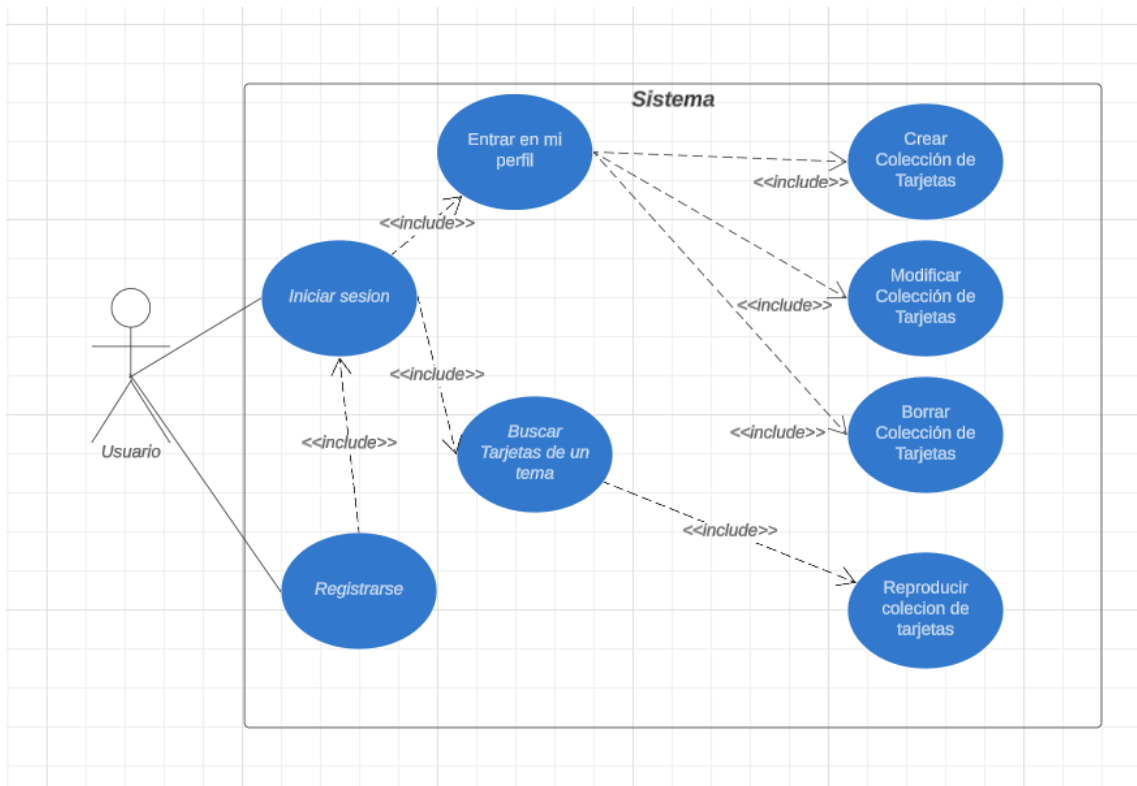
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1L3dvdK9WFqhFNWtO_deI_22IH47I4_4IvpK8p7R6HInA/edit?usp=sharing



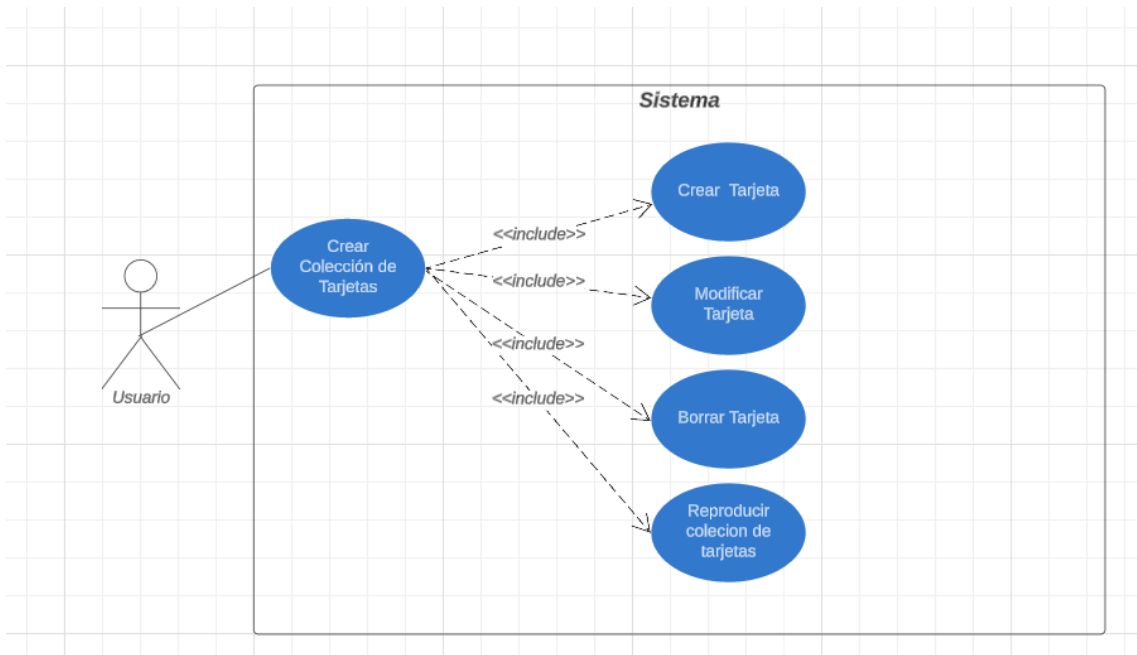
2 Análisis y diseño

2.1 Diagrama de casos de uso de la aplicación.

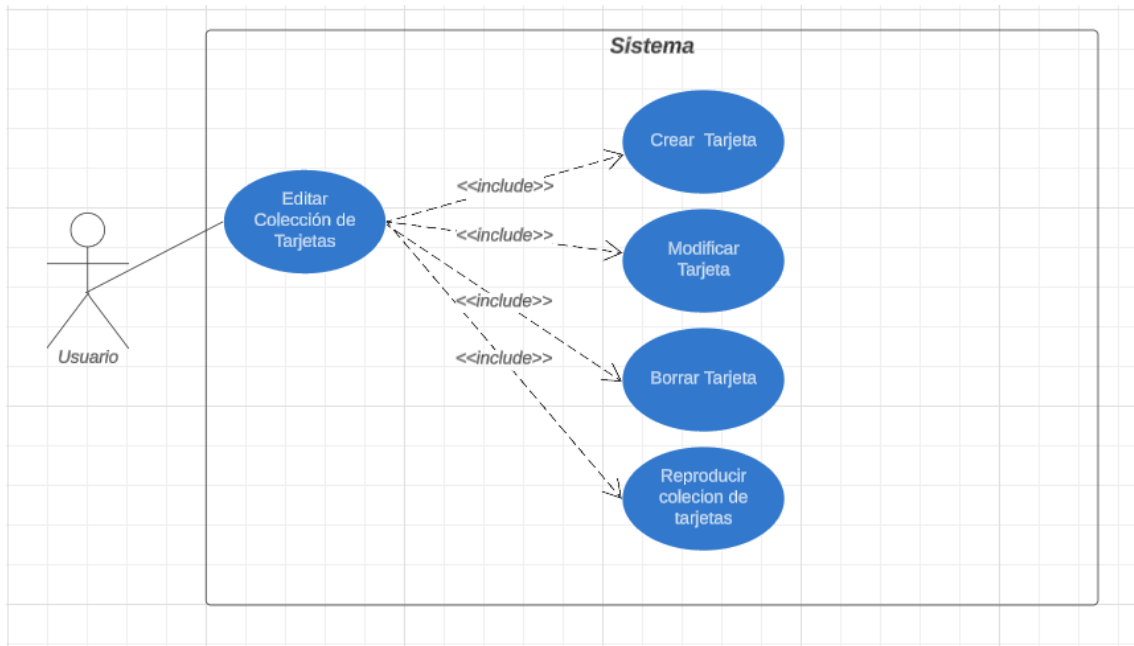
Usuario al entrar a la web



Usuario desde que crea una colección de tarjeta



Usuario desde que edita una colección de tarjetas

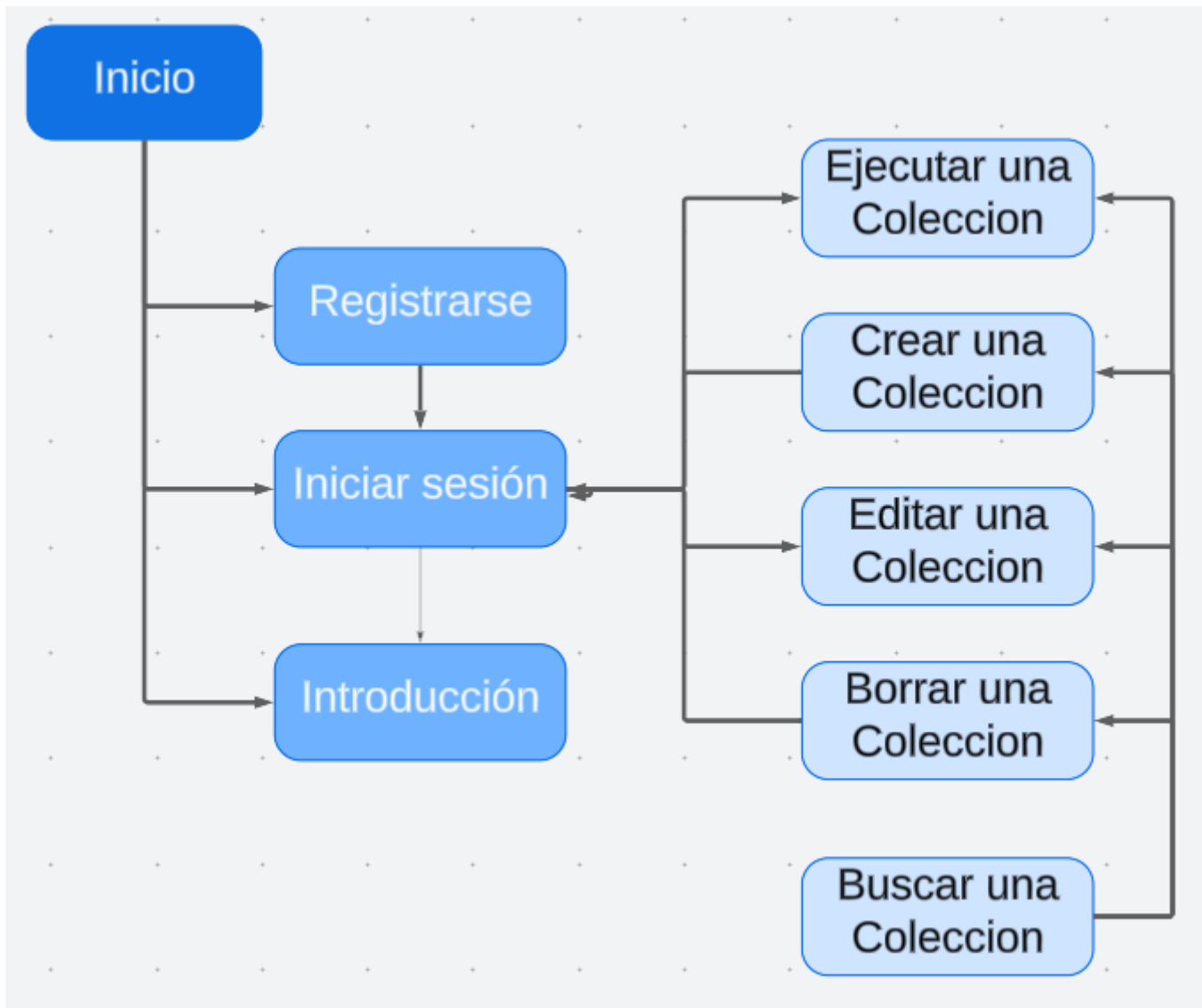


2.2 Diagrama de clases de la aplicación.



Cardinalidades: Todas son 1:N de esta manera por cada usuario habrá varias colecciones

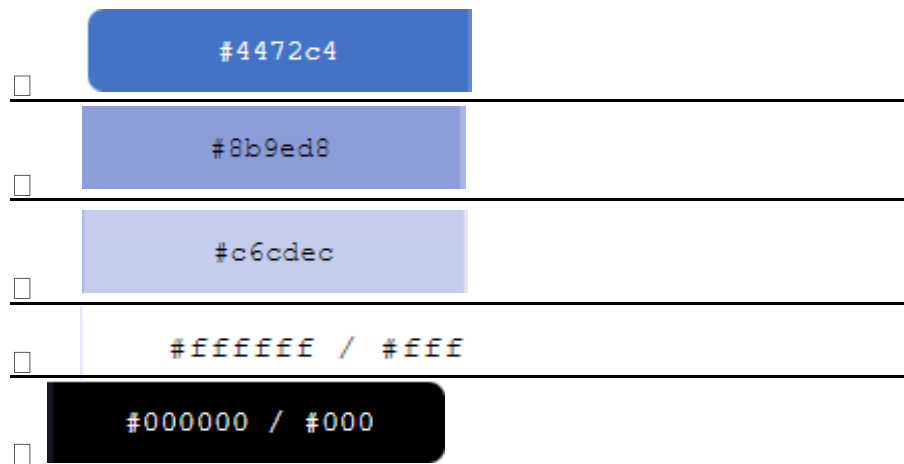
2.3 Mapa de navegación de la aplicación.



2.4 Elaboración de una guía de estilo básica (color, tipografía y elementos interactivos).

Colores:

Se ha escogido diferentes tonalidades de azul, puesto que representa bien que es lo que se quiere transmitir según la psicología del color que son: Inteligencia, confianza, seguridad, serenidad, comunicación, eficiencia, lógica, reflexión, calma, esto se utilizarán tanto en texto como en menús como colores de fondo. Y luego el blanco y el negro, los cuales se utilizarán principalmente en el texto, dependiendo de cual sea necesario para hacer a este más visible y sobre todo el blanco como color de fondo de pantalla en los diferentes componentes.



Tipografía:

Escogemos Arial, puesto que es una tipografía neutral y una de las más legibles.

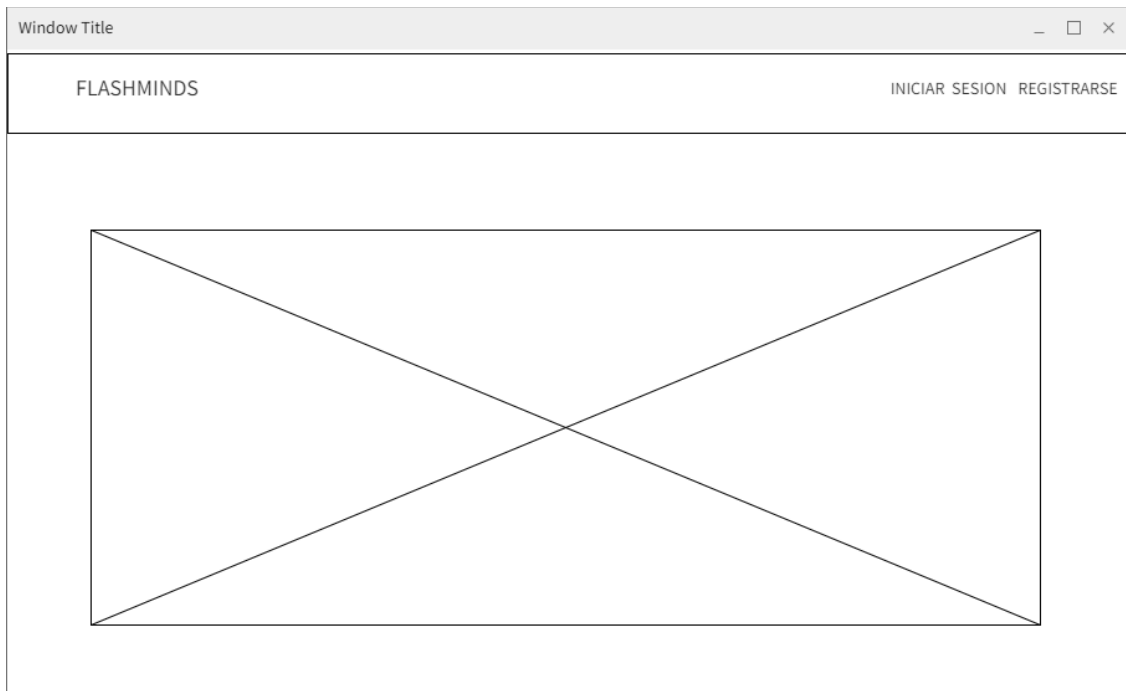
El tamaño será de 12. El color será o blanco o negro dependiendo de cual es el color de fondo

Elementos Interactivos:

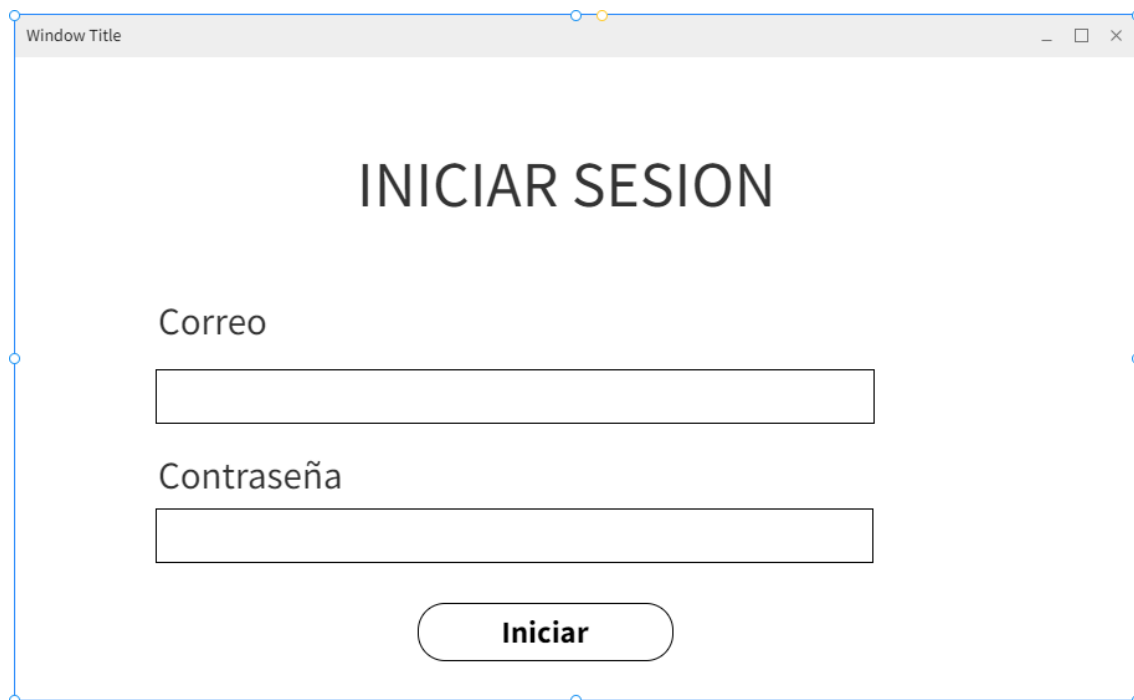


-Utilizando los colores de la guía de estilos hemos creado los botones que con el fondo blanco que tienen estos son discretos pero funcionales

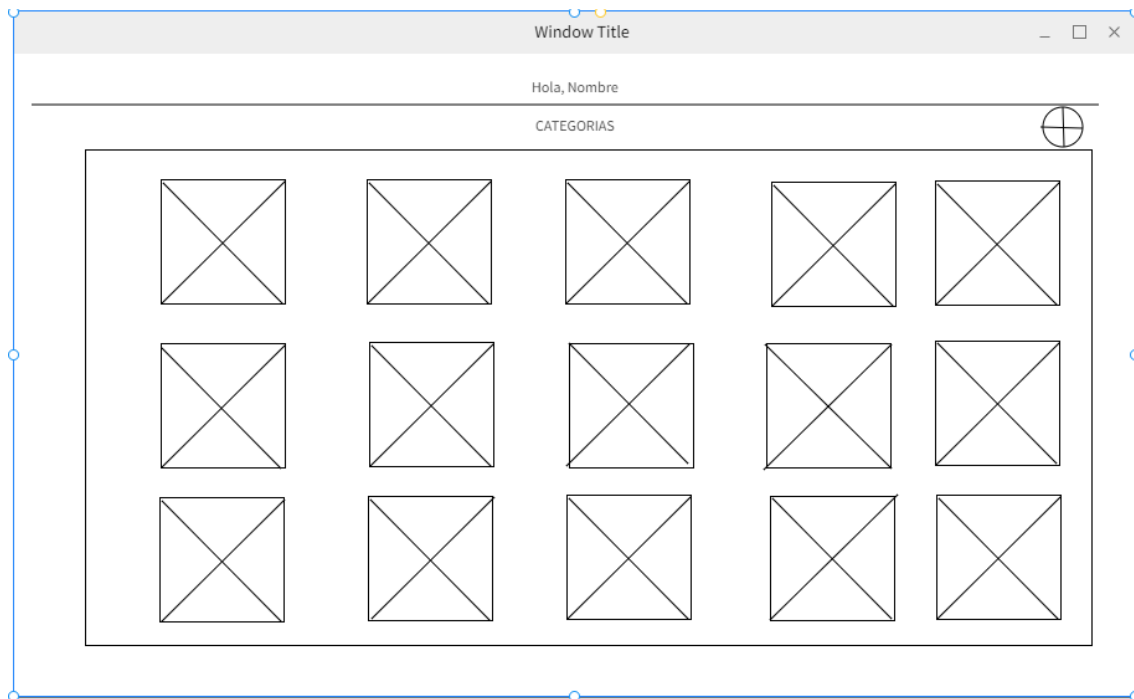
- 2.5 Diseño, maquetación y desarrollo de las interfaces de la aplicación. Si la aplicación no se desarrolla por completo, incluir al menos el diseño de las interfaces que intervendrán en ella.



1. Clic en INICIAR SESION



1.1 Clic en Iniciar



1.2 crear categoría haciendo clic en el círculo con el mas de la derecha

Window Title

NUEVA CATEGORIA

Nombre

Descripcion

Example Text

Drop files here

Or

Browse

Confirmar

2.4 Entrar en la categoría (hacer clic en la imagen)

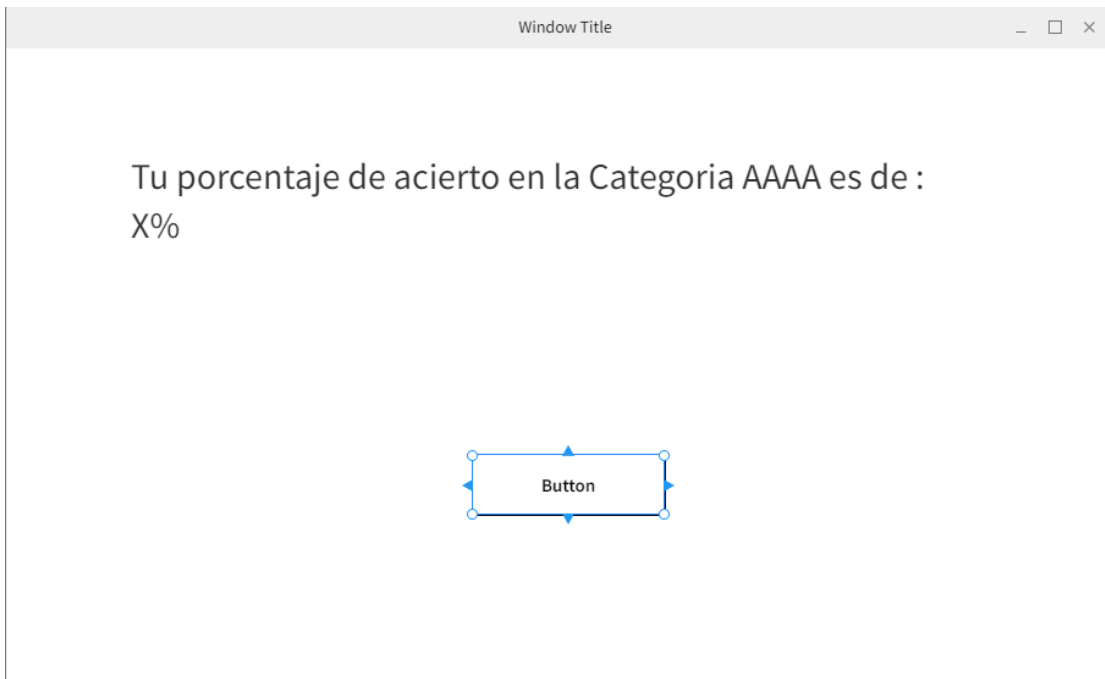
A screenshot of a web browser window titled "Window Title". Inside the window, there is a text input field with the placeholder text "Aquí estaría la pregunta". Below the input field, there is a larger text area with the placeholder text "Escribe la respuesta". At the bottom right of the text area, there is a small icon of a pencil.

2.7

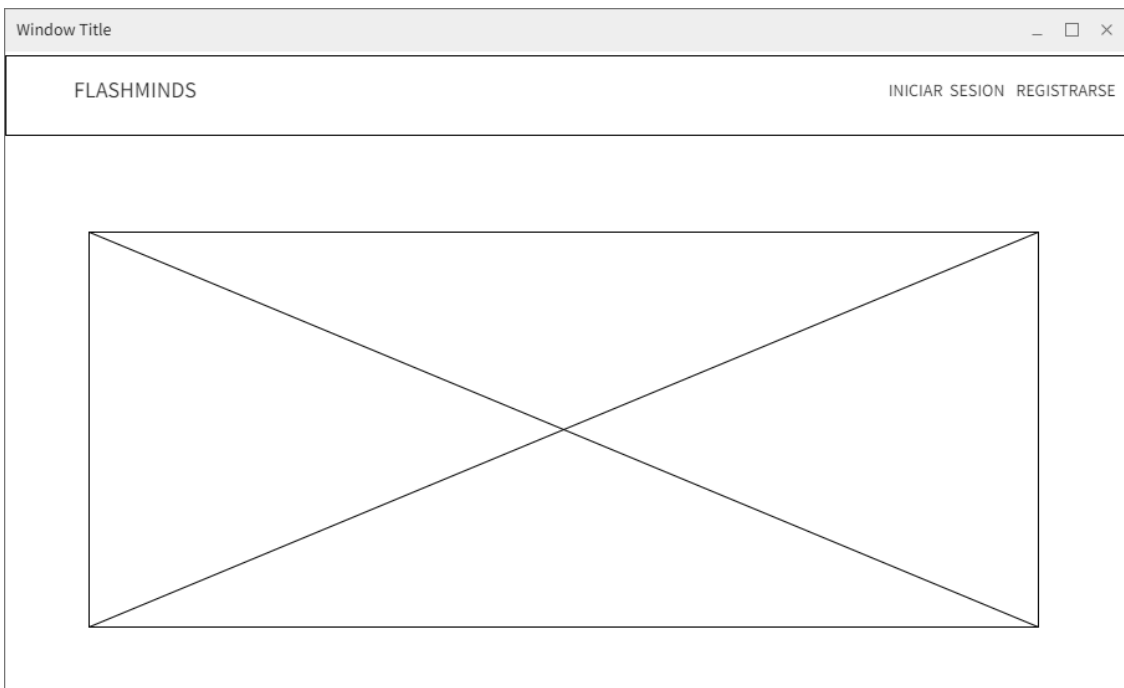
Aquí responderíamos a la respuesta

A screenshot of a web browser window titled "Window Title". Inside the window, there are two text input fields. The top field has the placeholder text "Aquí estaría tu respuesta". The bottom field has the placeholder text "Aquí la respuesta correcta". Below the input fields, there are two buttons: a light gray button labeled "Success" and a dark gray button labeled "Error".

2.8 Comprobamos si es acertada damos Success y si no es Error



2.9 Mostraría el porcentaje de acierto



2.10 Volveríamos al inicio

Window Title

Crear Cuenta

Nombre Apellidos

Pais >

Correo Numero de teléfono

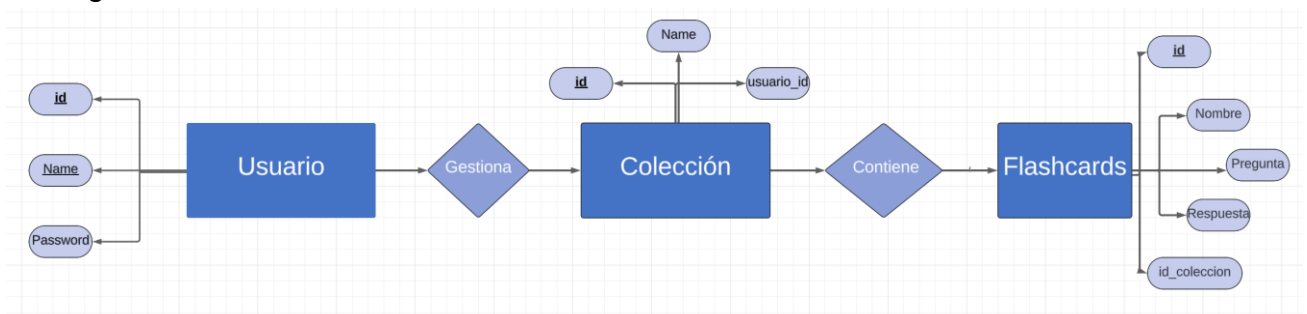
Contraseña ⓘ Confirmar Contraseña

Create

2. Aquí mostramos como registrarse una vez estas en el inicio y le das a registrarme

2.6 Modelo de datos.

El diagrama Entidad-relación:



En este caso tendríamos que el usuario y la colección tendrían una relación de tipo 1:N, dicho de otro modo cada usuario tendría más de una colección,.

En cuanto a la relación entre la colección y las flashcards, también tendríamos una relación de 1:N, puesto que dentro de cada colección tendríamos diferentes flashcards, cada una con su pregunta y su respuesta e identificador único.

3 Configuración y desarrollo software

3.1 Tecnologías, lenguajes de programación, hardware, software necesitado y utilizado para el desarrollo de la aplicación. (lenguajes, bases de datos, servidores, etc...)

Para la parte del backend se ha usado PHP con Laravel como framework.

Para la creación y gestión la base de datos se ha utilizado XAMPP y para la parte de frontend se ha usado javascript y como framework React y Bootstrap para crear los botones y hacer responsive la pagina.

3.2 Planificación de instalación y puesta en marcha en cliente con la especificación del hardware y software necesario para ello.

Para llevar a cabo este proyecto necesitaremos estos recursos con su correspondiente valor económico:

- Dominio: Dinahosting -4.29 €
- Comprar VPS: Dinahosting -34.20 € Recursos

Humanos:

- 15 días Análisis de Proyecto – $15 \times 8 \times 18.39/h = 2206.8$ €
- 15 días Backend – $15 \times 8 \times 20.51/h = 2461.2$ €
- 18 días Frontend – $18 \times 8 \times 19.23/h = 2.769,12$ €

Coste total + IVA = Precio Total

$7.475,61 + 1.569,8781 = 9.045,4881$ €

Precio Total=9.045,4881 €

Beneficio si el trabajo es para otra persona

$9.045,4881 \text{ €} + 904,54881 (\text{Beneficio}) = 9.950,03691$ €

4 Abstract del proyecto

4.1 Resumen en inglés con los objetivos que se quiere conseguir con el proyecto

In an increasingly digitalized world, it is also necessary to update the way we study and avoid use physical flashcards that you could lose. To this propose the project is so interesting, since it allows to you to save your collections of flashcards with their information on a database website.

This method has been chosen because is very useful to maintain the knowledge and to memorize

5 Bibliografía

- <https://designtoolkit.recursos.uoc.edu/es/guias-de-estilo/>
- <https://storylab.ai/es/brand-style-guide-examples/>
- <https://samuparra.com/cuanto-cuesta-una-pagina-web/>
- https://dinahosting.com/?pk_campaign=marzo-50-ssadwords&pk_source=google&pk_medium=cpc&pk_content=dh-xeral-%2001&qad_source=1&qclid=Cj0KCQjw3tCyBhDBARIsAEY0XNnw_FRYDeyNQ1K%20bsM3u--ydv_hE2S5bDXay2jwq5YzdDSVZEKGzbRsaAh7XEALw_wcB