

Desarrollo de una Aplicación Móvil

Nelson Ricardo Baquero

6 de julio de 2021

1. CONCEPTUALIZACIÓN

1.1. ¿Qué idea de aplicación móvil tengo pensado hacer?

Un "tracker" de tareas que ayude a construir hábitos. La idea es que el usuario pueda agregar tareas que desee realizar diariamente y la aplicación lleve un registro de los días en los que se completaron, además de generar un calendario que presente la información de forma intuitiva y amigable.

1.2. ¿En qué tipo de aplicaciones me he basado?

Existen varias aplicaciones en las tiendas que permiten seguir tus hábitos, pero la mayoría carece de ayudas visuales que pienso proporcionar, además de ser de pago. Otra gran inspiración es el calendario de contribuciones de GitHub que muestra de forma visual cada día donde se realizó commits y la cantidad.

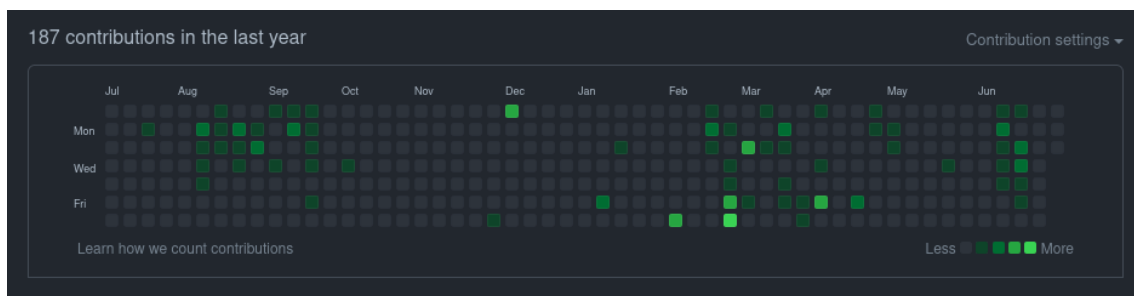


Figura 1.1: Calendario de contribuciones de GitHub.

1.3. ¿Cuáles son los aspectos actuales de la tecnología e innovación que han inspirado esta aplicación?

Con la cantidad de distracciones que existen en internet, hoy en día es muy difícil formar nuevos hábitos. La idea es utilizar las capacidades de un smartphone para ayudar en la formación

de dichos hábitos, por ejemplo con el uso de notificaciones push, base de datos interna y sincronización con un servidor externo.

1.4. ¿Qué necesidades voy a cubrir cuando mi aplicación esté funcional?

El usuario podrá:

- Registrar hábitos, colocar horarios y repeticiones diarias o semanales.
- Generar un plan diario de tareas a cumplir.
- Recibir notificaciones push con recordatorios de sus tareas diarias.
- Visualizar su progreso de manera visual con gráficos.

1.5. ¿En qué categoría está ubicada mi aplicación?

Salud y productividad.

2. DEFINICIÓN

2.1. ¿Qué tipos de usuarios usarán mi aplicación?

Según las estadísticas de Google Play, existen alrededor de 100.000 aplicaciones en la categoría de productividad, volviéndola parte del top 10 de categorías según el número de aplicaciones. La conclusión es que existe un mercado importante de usuarios que sienten importante el uso de aplicaciones para mejorar su productividad. En el campo de salud, existen cerca de 90.000 aplicaciones.

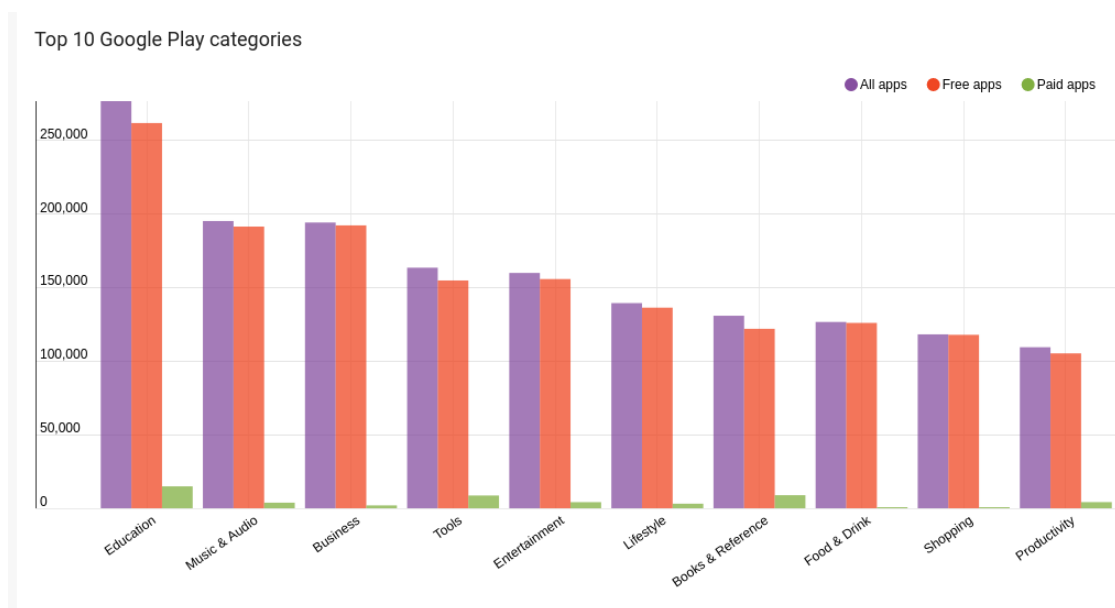


Figura 2.1: Top 10 categorías según el número de aplicaciones. Excluye juegos.

2.1.1. ¿Qué segmento poblacional será el primero en usarla?

Usuarios jóvenes-adultos entre 18 y 30 años que busquen desarrollar nuevos hábitos con un horario apretado o con una cantidad inmensurable de distracciones a las que estamos sometidos diariamente con internet.

2.2. ¿Qué acciones podrán realizar mis usuarios cuando usen mi aplicación?

1. Al abrir la aplicación serán recibidos con una vista de calendario mostrando las tareas cumplidas en el mes y las tareas a realizar en el día.
2. La siguiente pantalla permitirá agregar nuevas tareas y configurar su tipo de repetición, horario, notificaciones, cantidad de tiempo a dedicar, entre otros.
3. Permitirá visualizar estadísticas de cumplimiento semanal o mensual de cada tarea.

2.3. ¿Qué funcionalidades no estarán presentes en mi aplicación cuando esté lista para su uso?

- Gráficos estadísticos (como barras o dispersión) de las tareas cumplidas.
- Recomendaciones sobre tareas adicionales o tips para completarlas.

2.4. ¿Qué partes o secciones tendrá mi aplicación?

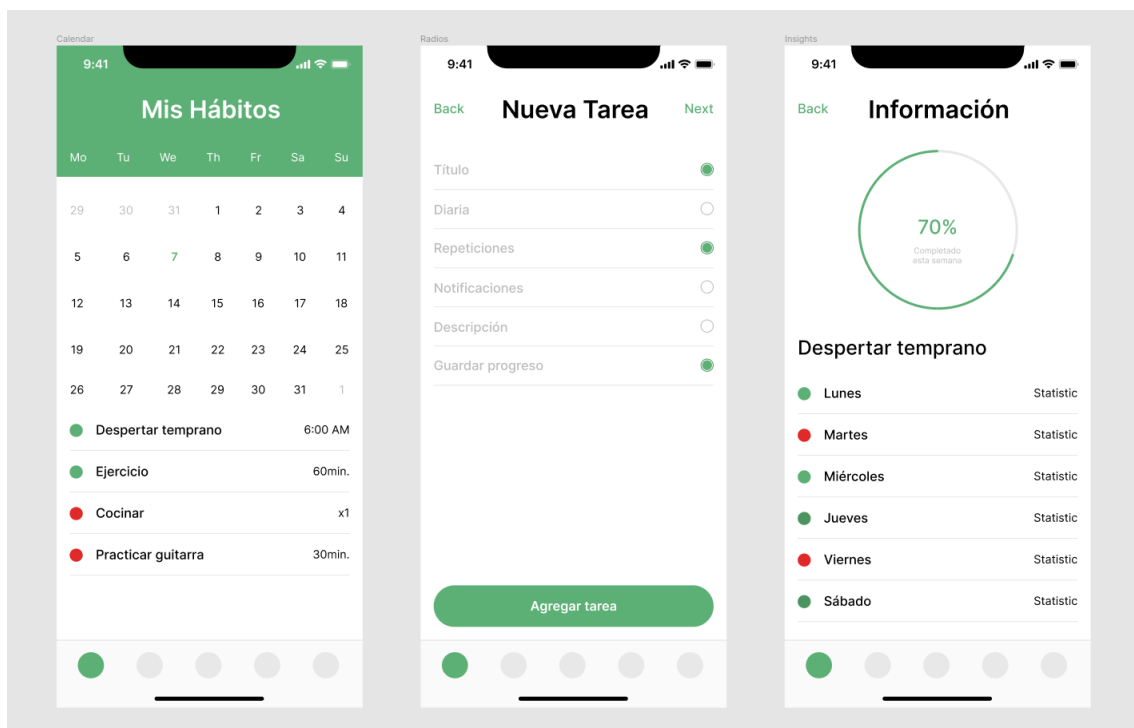


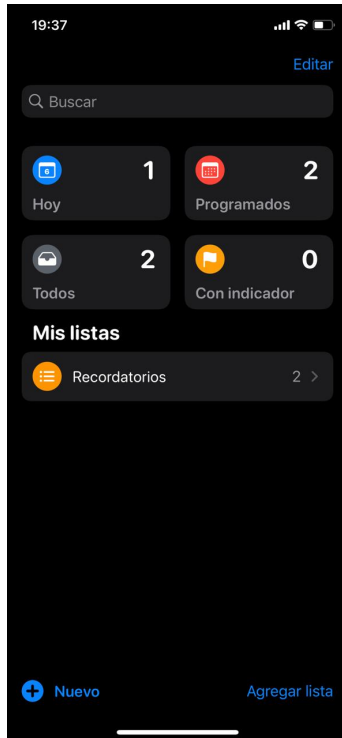
Figura 2.2: Ejemplo de funcionalidades de la aplicación.

3. DISEÑO

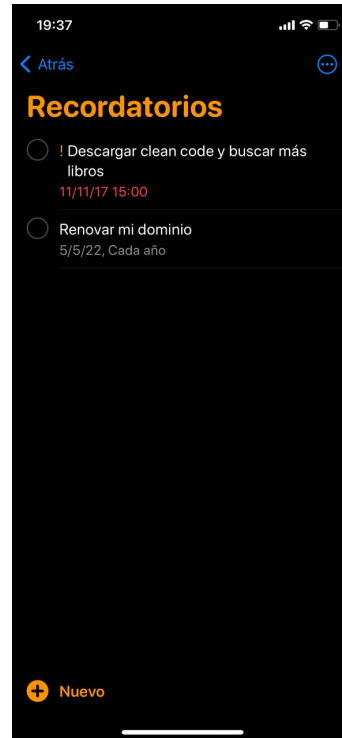
3.1. ¿En qué aplicación me basaré para generar mi diseño?

Principalmente en el calendario de contribuciones de GitHub.

Para la lista y seguimiento de tareas, la aplicación recordatorios de iOS es un buen punto de inspiración.



(a) Vista inicial de app Recordatorios.



(b) Lista de recordatorios.

Figura 3.1: Aplicación Recordatorios de iOS.