

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA  
Colegio Universitario



Diseño de Aplicación Desde Cero

Adrián López - 231361  
Belén Monterroso - 231497

Programación de Plataformas Móviles

## Definición del Proyecto:

Desarrollar una aplicación de recordatorios para asistir a las personas en la gestión eficiente y diligente de sus tareas diarias, asegurando que no se olviden de cumplir con sus compromisos.

1. Action Item: Lograr el desarrollo exitoso de la aplicación, enfocándose en crear una experiencia intuitiva y personalizada que simplifique la organización diaria de los usuarios. La demográfica a la que apela la aplicación consiste en toda persona que requiera de un recordatorio de cualquier actividad, evento, fecha, ocasión, y no tenga la disponibilidad de hacerlo por sí solo. Ya que facilita el recordatorio de estos mismos.

2. High Level Result (Qué tipo de resultado esperan obtener en la entrega final del proyecto): Se espera obtener una aplicación que facilite la gestión y seguimiento de las tareas diarias de uno o varios usuarios mediante recordatorios personalizados. La aplicación permitirá a los usuarios organizar su día a día con listas de tareas, notificaciones y recomendaciones basadas en hábitos previos. Su diseño intuitivo hará que cualquiera pueda manejarla con facilidad desde su primer uso.

3. Timing: Cuanto tiempo les tomará desarrollarlo.

- **Fase 1 (0.5 meses):** Investigación y definición detallada de requerimientos.
- **Fase 2 (1.5 meses):** Diseño de interfaz de usuario y experiencia (UI/UX). Será desarrollado simultáneamente con las funcionalidades.
- **Fase 3 (1.5 meses):** Desarrollo y pruebas iniciales de funcionalidades básicas (creación de tareas, recordatorios, notificaciones). Será desarrollado simultáneamente con el diseño de interfaz.
- **Fase 4 (0.5 meses):** Integración de funcionalidades avanzadas (recomendaciones personalizadas, optimización de rendimiento). Simultáneo con pruebas finales al ser la última etapa del proyecto.
- **Fase 5 (0.5 meses):** Pruebas finales y ajustes antes de lanzamiento.

4. Users: Debe crear 3 user personas estarán utilizando su app. Debe de estar personificado.

A la hora de abrir la aplicación se solicitará la creación de un usuario, y dentro de un side bar se encontrará la opción de crear otros usuarios y de intercambiar entre ellos.

5. Alguna consideración que se deba tener del proyecto a desarrollar.

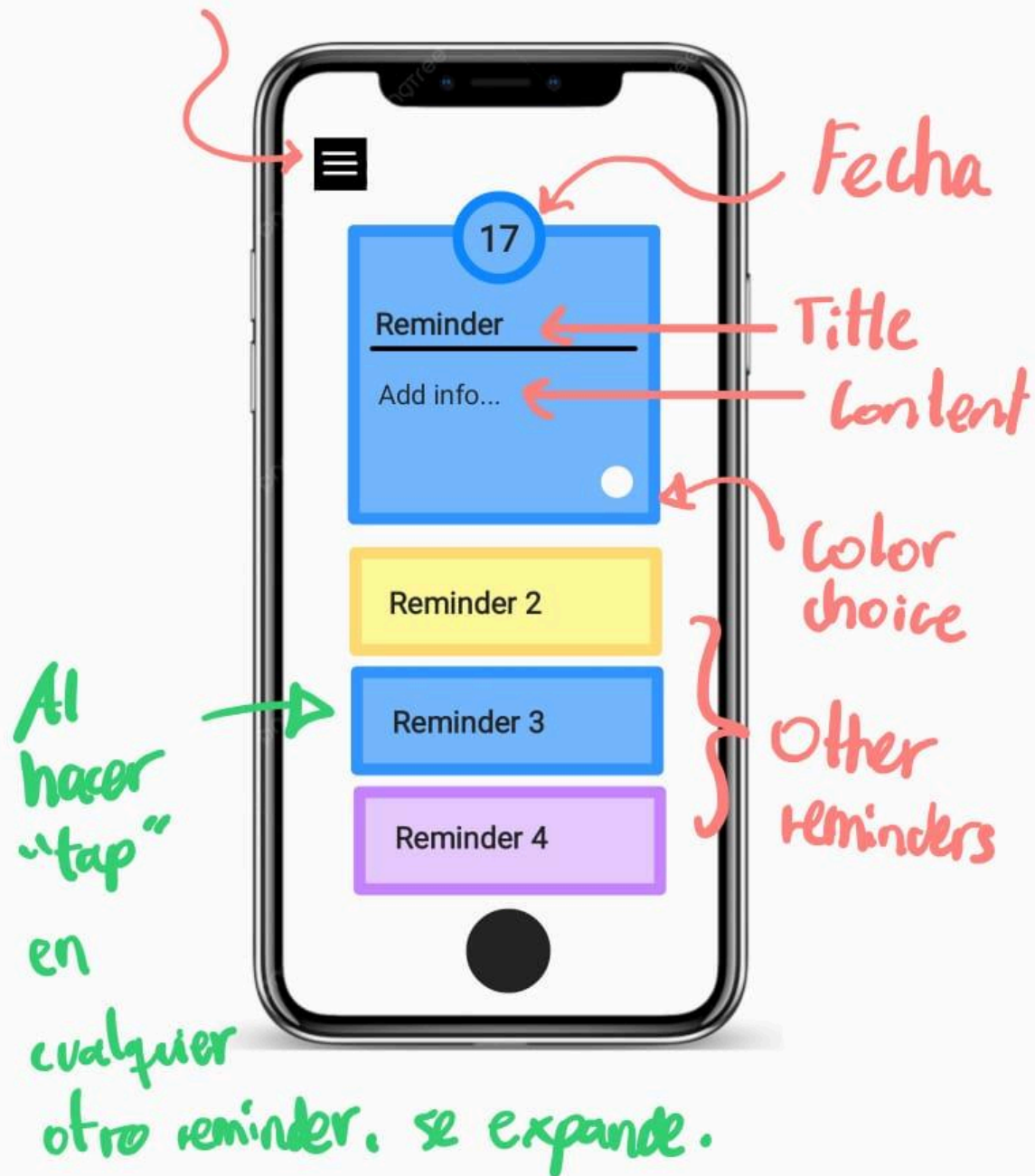
Usabilidad y Accesibilidad: Que la interfaz sea intuitiva y accesible para usuarios de distintas edades y niveles de experiencia tecnológica. Incluyendo opciones como dark mode para toda la aplicación y selección de color por nota para mejorar la experiencia de usuario.

Gestión de Datos y Sincronización: Considerar el uso de almacenamiento en la nube mediante FireBase y el uso de organización de los datos mediante Room garantizando la persistencia de los datos aún si el usuario cambia de dispositivo.

Notificaciones: Asegurarse de solicitar el permiso de notificaciones del dispositivo para realizar los recordatorios.

Llamadas Externas: Asegurarse de realizar llamadas externas y uso de una API, la llamada externa podría ser conexión con Google Calendar para la programación de los reminders o para adjuntar un archivo multimedia directamente de la web.

Log in Side Tab



Background  
Custom

Info  
uenta

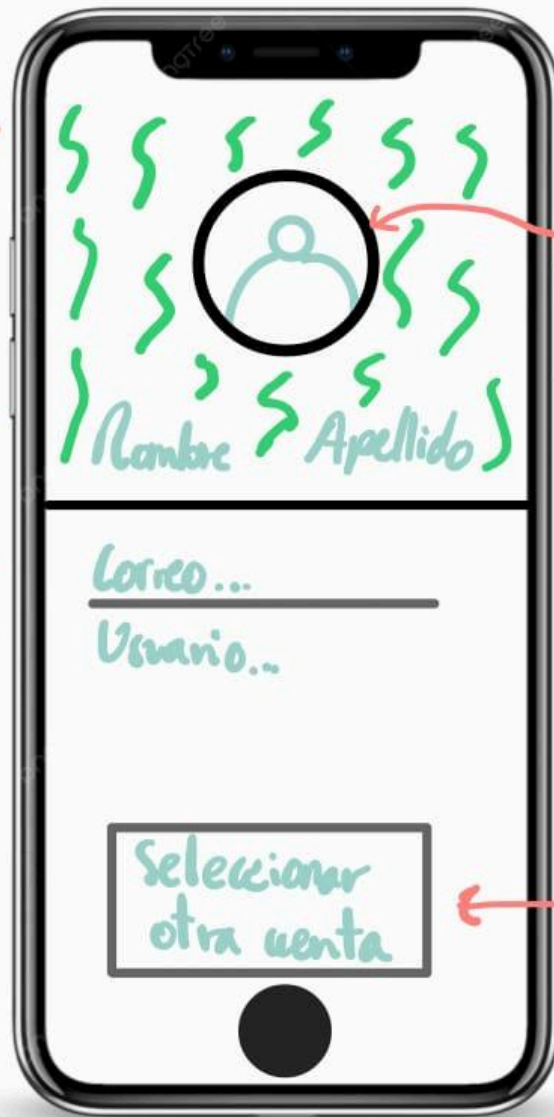


Foto  
perfil

name.  
Si no ha  
hecho lg  
in será  
"user"

Para  
cambiar de  
cuenta.

<https://www.youtube.com/watch?v=Shh0N45S4hE> - Notes

<https://www.youtube.com/watch?v=bOd3wO0uFr8> - Room

<https://www.youtube.com/watch?v=8YPXv7xKh2w> - Notes Better

Ingreso

Detalle