# **Propuesta de Proyecto: Desarrollo de Aplicación Móvil en Android con Feature-Driven Development (FDD)**

## Desarrollo de aplicaciones móviles, 2025A

## 1 Nombre del Proyecto / Nombre del grupo de trabajo

[Nombre de la Aplicación]

## 2 Descripción General

Breve explicación del proyecto: ¿Qué problema resuelve? ¿A qué usuarios está dirigido?

## 3 Objetivos de la aplicación

* Diseñar y desarrollar una aplicación móvil utilizando Feature-Driven Development (FDD).
* Implementar un sistema modular basado en características.
* Crear un prototipo visual y definir un mapa de navegación.

## 4. Metodología

La metodología FDD se basa en cinco pasos fundamentales:

1. Desarrollo de un modelo general
2. Construcción de una lista de características
3. Planificación por características
4. Diseño por características
5. Construcción por características

### 4.1 Modelo general

El modelo general debe dar una vista general del sistema a través de una serie de diagramas que permitan identificar componentes, interacciones, flujo de información, etc, y en ese sentido puede incluir:

* Diagrama de dominio donde se contemplen las entidades y sus relaciones (un diagrama E-R muy general)
* Diagramas de clases donde se detallen mejor las entidades
* Diagramas de casos de uso donde se aprecien los actores y sus interacciones con el sistema

### 4.2 Lista de Características

Ejemplo de funcionalidades que la aplicación incluirá:

* Registro e inicio de sesión de usuarios
* Creación y edición de perfiles
* Publicación y administración de contenido
* Notificaciones en tiempo real
* Integración con redes sociales

### 4.3 Planificación del Desarrollo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (Puede organizarse también con un tablero kan ban) | | | Por ejemplo: |
| **Sprint** | **Característica (2 semanas por iteración)** | **Responsable** | | | **Fecha de entrega** |
| 1 | Registro de usuarios | Equipo A | | | DD/MM/AAAA |
| 2 | Inicio de sesión | Equipo B | | | DD/MM/AAAA |
| 3 | Edición de perfil | Equipo A | | | DD/MM/AAAA |

## 5. Prototipado y Navegación

### 5.1 Prototipos de Pantallas

Se debe incluir diseños de baja y alta fidelidad para la interfaz de usuario. Se recomienda el uso de herramientas como:

* Figma
* Adobe XD
* Balsamiq

Listar e incluir en el documento las pantallas a prototipar:

* Pantalla de inicio
* Registro e inicio de sesión
* Panel de usuario
* Publicación de contenido

### 5.2 Mapa de Navegación

Diagrama visual de las conexiones entre pantallas. Ejemplo:

Incluir diagrama(s) y especificar tipo de navegación que se usará entre las distintas páginas.

* Inicio → Registro/Login → Panel de usuario → Publicaciones

## 6. Tecnologías y Herramientas

Listado de herramientas para el desarrollo (ejs):

* **Frontend:** Kotlin, Android Studio
* **Backend:** Node.js / Django / Laravel/ Spring Boot
* **Base de datos:** MySQL/PostgreSQL / MongoDB/Firebase
* **Control de versiones:** GitHub / GitLab
* **Hosting:** Google Play Store