



QuickList

PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA



Alumno : Jesús Benítez Maestre
CURSO 25-26

ÍNDICE



- 1.- Descripción
- 2.- Análisis del Mercado Actual
- 3.- Propuesta Innovadora
- 4.- Estudio de Viabilidad
 - 4.1.- Descripción del modelo de negocio
 - 4.2.- Embudo de marketing
 - 4.3.- Estimación de la población objetivo
 - 4.4.- Cálculo de la muestra poblacional necesaria para la encuesta
- 4.5.- Encuesta y resultados
- 4.6.- Planificación del tiempo
- 4.7.- Estimación de costes
- 4.8.- Estimación de ingresos
- 4.9.- Conclusiones
- 5.- Arquitectura de la Aplicación
 - 5.1.- Recursos y tecnologías empleadas
 - 5.2.- Diseño inicial
 - 5.3.- Diseño final
- 6.- Futuras Mejoras y Conclusiones
- 7.- Pruebas y Resultados
- 8.- Manual Usuario
- 9.- Bibliografía
- 10 - Anexo I.- Principales clases del código
- 11 - Anexo 2: Opinión personal sobre la FCT

1.

Descripción



QuickList es una herramienta de **gestión de tareas colaborativa** diseñada para facilitar la organización tanto individual como en grupo. Su objetivo principal es ayudar a los usuarios a planificar, asignar y completar tareas de manera sencilla, intuitiva y motivadora. Los usuarios pueden registrarse y crear diferentes **temas de organización** (hogar, trabajo, estudios, viajes, eventos, etc.), dentro de los cuales se añaden tareas. Estas tareas pueden ser personales, compartidas con un grupo o asignadas directamente a un usuario específico. Cada tarea puede tener un **estado** (“pendiente”, “en proceso”, “hecho”), lo que permite llevar un control visual y actualizado del progreso. Al completar una tarea, el usuario obtiene **puntos**, que se suman en un **ranking** compartido, fomentando la participación y el trabajo en equipo. La aplicación también permite **adjuntar fotos** a las tareas, de manera que los usuarios puedan evidenciar el cumplimiento de una acción (ejemplo: subir una foto de un medicamento comprado o un documento firmado). Toda la información se almacena en una **base de datos estructurada**, que gestiona usuarios, temas, tareas, estados, asignaciones, puntos y archivos, garantizando un manejo eficiente y seguro de los datos. En definitiva, la aplicación busca ser una solución **práctica, diaria y colaborativa**, capaz de mejorar la organización personal y grupal de una forma sencilla, clara y motivadora.



2.- Análisis del Mercado actual



Tamaño del mercado y crecimiento

- El mercado global de apps de “**to-do list**” / **gestión de tareas** fue valorado en alrededor de **US\$ 1.31 mil millones en 2024**, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) estimada de ~9.5 % de 2025 a 2033.
- El mercado de aplicaciones de **productividad** (más amplio, que incluye gestión de tareas, apps colaborativas, sincronización, etc.) tiene un tamaño estimado de ~US\$ 11.96 mil millones en 2025, con previsión de alcanzar ~US\$ 18.09 mil millones en 2030.
- Las soluciones de colaboración en el trabajo (“collaborative work management”) también están creciendo con tasas similares, dado el aumento del trabajo remoto / híbrido y la mayor necesidad de herramientas que permitan comunicación, seguimiento de tareas y coordinación.

Tendencias del mercado

Funciones colaborativas

Las apps que permiten compartir tareas, asignarlas a otros usuarios, colaborar en tiempo real, etc., tienen ventaja competitiva.

Sincronización multi-plataforma / nube

Que los datos estén disponibles en móviles, tablets, web, etc. Que todo se sincronice para que el usuario lo acceda desde distintos dispositivos.

Integraciones con otras herramientas

Integraciones con calendario, recordatorios, correos, apps de productividad. Esto añade mucho valor.

Simplicidad e interfaz limpia

Los usuarios valoran que la app sea fácil de usar, que no tenga demasiadas opciones que confundan, sino lo esencial bien hecho. Hay que equilibrar funciones vs facilidad de uso.

Personalización

Permitir personalizar vistas, temas, prioridades, notificaciones, etc. Eso da una sensación de control al usuario.

Inclusión de funciones inteligentes

Se ven emergentes características impulsadas por IA o “smart reminders”, recordatorios predictivos, sugerencias de prioridad.

Competencia y riesgos

- El espacio está bastante saturado: muchas apps de tareas personales y colectivas existen (Todoist, Microsoft To Do, TickTick, etc.). Muchos usuarios ya usan algo. Eso significa que las app nuevas deben tener algo que las hagan destacar.
- Un riesgo importante es que los usuarios no mantengan el hábito si la app tiene demasiada fricción (muchos pasos, interfaz complicada).
- Otra barrera: muchas funciones avanzadas (notificaciones push, fotos, colaboración en tiempo real) requieren conocimientos técnicos, infraestructura (backend, almacenamiento), lo que puede aumentar el esfuerzo del proyecto.

¿Nuestra idea encaja en el mercado?

QuickList tiene varios puntos que la hacen viable y con potencial:

- Toca la **parte colaborativa**, que está en tendencia.
- Permite asignar tareas, ranking de puntos, lo que añade **motivación** al usuario.
- Adjuntar fotos, compartir tareas → **valor añadido** sobre muchas apps básicas.
- Si se hace bien, con **interfaz sencilla**, puede cubrir usuarios que no quieren apps complicadas pero sí algo más que un bloc de notas.

Aplicaciones de gestión de tareas y proyectos



Enfoque:

- Gestión de proyectos, tareas y seguimiento de incidencias.
- Muy fuerte en metodologías ágiles (Scrum, Kanban).

Qué hace:

- Crear proyectos y dentro de ellos issues (tareas, bugs, historias de usuario).
- Asignar tareas a miembros del equipo.
- Gestionar estados en un tablero: *pendiente* → *en progreso* → *hecho*.
- Registrar tiempo, prioridades, comentarios y adjuntar archivos.
- Generar reportes y métricas de productividad (burn-down charts, velocity, etc.).

Quién lo usa:

- Empresas grandes y medianas (Indra, NTT Data, Accenture, etc. → las que mencionaste suelen usar Jira).

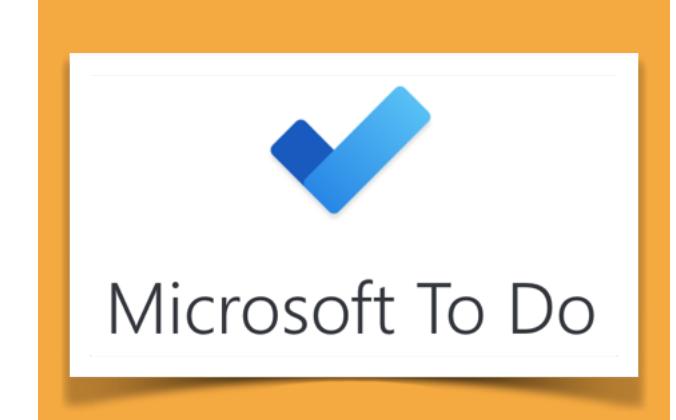
Complejidad: Alta, está orientado a equipos profesionales, no tanto al usuario común.

Enfoque:

- Lista de tareas sincronizada con el ecosistema Microsoft.

Qué hace:

- Crear listas de tareas simples.
- Compartir con otros usuarios.
- Integración con Outlook y Teams.



Quién lo usa:

- Usuarios de Windows/Office 365.

Enfoque:

- Gestión visual con tableros y tarjetas (muy intuitivo).

Qué hace:

- Crear tableros por proyecto.
- Dentro de un tablero, crear listas (Pendiente, En curso, Hecho).
- Dentro de cada lista, añadir tarjetas (tareas).
- Cada tarjeta se puede asignar a alguien, añadir checklist, fechas límite, archivos, comentarios.



Quién lo usa:

- Desde estudiantes y grupos pequeños hasta startups y empresas medianas.

Diferencia con Jira:

- Más simple, menos informes y métricas, más visual.

3.-Propuesta

Innovadora



Elementos que hacen a  QuickList una app innovadora

Gamificación integrada (ranking de puntos):

- La mayoría de apps de tareas solo marcan “hecho/no hecho”.
- QuickList añade un sistema de puntos y ranking que motiva la participación, algo muy poco explotado en apps de productividad.

Evidencia visual (foto en la tarea):

- No solo se marca la tarea como hecha, sino que se puede subir una foto como prueba (ejemplo: foto del medicamento comprado o documento firmado).
- Esto añade responsabilidad y transparencia en tareas colaborativas.

Flexibilidad de uso (personal o grupal):

- Puede usarse de manera individual para tareas personales.
- Puede usarse en grupos pequeños (familia, amigos, equipos de trabajo) para organizarse.
- Esa dualidad no siempre está bien resuelta en otras apps.

Sencillez enfocada en uso diario:

- Mientras Jira o Asana son muy potentes pero complejos, QuickList apuesta por una interfaz clara y rápida, como un “Trello simplificado pero con motivación extra”.



4.- Estudio de Viabilidad



4.1. Descripción del modelo de negocio

La aplicación sigue un modelo **freemium** (versión gratuita con funcionalidades limitadas):

Versión gratuita → acceso a funciones básicas: creación de listas, tareas colaborativas, fotos y ranking.

Versión premium (suscripción mensual/anual) → funciones avanzadas: notificaciones push personalizadas, estadísticas, integración con calendarios externos, mayor almacenamiento de fotos.

Suscripción mensual: 2,99 € / mes

Suscripción anual: 29,99 € / año (ahorro de ~16%)

Possible **monetización secundaria** → publicidad no intrusiva en la versión gratuita.

4.2. Embudo de marketing

Atracción: Publicidad en redes sociales (Instagram, TikTok, LinkedIn) y boca a boca.

Interés: Descarga gratuita desde Google Play.

Deseo: Experiencia sencilla, rápida y motivadora (ranking + fotos como valor añadido).

Acción: Suscripción premium o uso continuado de la app.

Fidelización: Actualizaciones periódicas y gamificación que fomenta el uso diario.

4.3. Estimación de la población objetivo

Usuarios principales:

Estudiantes universitarios / FP → organización de trabajos en grupo.

Familias → reparto de tareas domésticas.

Amigos → Organización de viajes o eventos.

Pequeños equipos de trabajo → organización ágil de encargos.

En España, estos segmentos suman varios millones de potenciales usuarios:

~1,3 millones de estudiantes universitarios.

~2 millones de estudiantes de FP.

~18 millones de hogares (donde al menos parte podría usar la app para tareas domésticas).

4.4. Cálculo de la muestra poblacional necesaria para la encuesta

La población objetivo de esta aplicación está formada por estudiantes, familias y pequeños equipos de trabajo que buscan organizar tareas de manera colaborativa. Si bien este grupo en España puede superar ampliamente el millón de personas, no es posible encuestar a todos, por lo que se requiere calcular el tamaño mínimo de muestra para que los resultados de la encuesta sean representativos.

El cálculo se realiza utilizando la fórmula estadística: $n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2}$

Donde:

n = tamaño de la muestra.

Z = valor correspondiente al nivel de confianza. Para un 95% se usa **1,96**.

p = probabilidad de respuesta favorable (0,5 por defecto).

q = probabilidad de respuesta desfavorable (0,5).

q = probabilidad de respuesta desfavorable (0,5).

e = margen de error permitido. En este caso se toma un 5% (0,05).

Aplicando estos valores:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2} \approx 385$$

Por lo tanto, sería necesario encuestar a un mínimo de **385 personas** para obtener resultados estadísticamente significativos con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%.

No obstante, dado que este es un proyecto académico, se trabajara con una muestra más reducida (por ejemplo, 30–50 personas) para fines prácticos, justificando que el número ideal sería mayor según el cálculo estadístico.

