



# ANTEPROYECTO

## MONEYTRACKER

---

Ciclos Formativo de Grado Superior de  
**DAM**

---

**Nombre:** Leire Yagüe Fernández  
**e-mail:** leire.yagfer.1@educa.jcyl.es  
**Código Curso:** IFC02S

## ÍNDICE

1. Motivación del proyecto. Descripción de la situación inicial. ....	3
2. Objetivos .....	3
3. Plan de trabajo. ....	3
4. Medios a usar. ....	4
5. Tiempo Estimado para su realización.....	4
6. Bibliografía. ....	4

## 1. Motivación del proyecto. Descripción de la situación inicial.

Decidí desarrollar este proyecto porque siempre me ha interesado el tema de las finanzas y me gusta llevar un control de mis ingresos y gastos para saber en qué destino mi dinero. A lo largo de los años, he probado varias aplicaciones para gestionar mis finanzas, pero ninguna terminaba de convencerme porque siempre sentía que les faltaba algo. Al final, acababa dejando de usarlas.

Hace unos tres años, para solucionar esto, creé una hoja de Excel donde podía llevar mi propio control. Funcionaba bien, pero con el tiempo me resultó incómodo depender del ordenador para anotar mis gastos. Muchas veces tenía que esperar a llegar a casa para hacerlo, lo que me llevó a apuntarlos en notas del móvil y, con el tiempo, a dejar de hacerlo por completo.

Por eso, decidí desarrollar una app móvil. Como siempre llevo el móvil conmigo, puedo registrar mis movimientos financieros en cualquier momento y lugar, sin depender de otros métodos más engorrosos.

El proyecto ya está bastante avanzado porque lo desarrollé inicialmente para el módulo de Desarrollo de Interfaces. Sin embargo, todavía es una aplicación bastante básica: para escritorio funciona bien, pero como app aún le faltan muchas cosas, sobre todo el inicio de sesión y el registro de usuarios. Ahora quiero seguir mejorándola y añadir todas las funcionalidades que mencioné en mi propuesta para que sea realmente útil y práctica.

## 2. Objetivos

Mis objetivos profesionales incluyen desarrollar una aplicación móvil completa y funcional para la gestión de ingresos y gastos, optimizando la experiencia de usuario con una interfaz intuitiva y nuevas funcionalidades, mientras profundizo en el desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter, la gestión de bases de datos con SQLite y la implementación de una API. Además, quiero seguir aprendiendo y especializándome en desarrollo de software para mejorar mis habilidades y generar nuevas oportunidades.

A nivel personal, mi objetivo es llevar un mejor control de mis finanzas mediante el uso de mi propia aplicación, mejorar mi organización y productividad, compaginando este proyecto con el trabajo, crear un producto que realmente me motive y sea útil en mi día a día, y afrontar los retos técnicos y personales que surjan, fortaleciendo así mi confianza como desarrolladora.

## 3. Plan de trabajo.

Semana 0 17 - 23 marzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de la propuesta de proyecto.</li> <li>• Realización del anteproyecto.</li> <li>• Repaso del proyecto ya realizado, apuntando posibles modificaciones.</li> </ul>
Semana 1 24 - 30 marzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de los cambios anotados.</li> </ul>
Semana 2 31 marzo – 6 abril	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización del registro/inicio de sesión de usuario.</li> <li>• Modificación de movimientos; cuando se clic a un movimiento que se despliegue un overlay con los datos de este y exista la posibilidad de realizar cambios.</li> </ul>

Semana 3 7 – 13 abril	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir una opción de ver movimientos por categoría.</li> <li>• Realizar la opción de añadir/modificar categorías.</li> </ul>
Semana 4 y 5 14 – 20 abril 21 – 27 abril	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recogida de información sobre la implementación de la API con FastAPI en Python.</li> <li>• Desarrollo e implementación de la API.</li> </ul>
Semana 6 28 abril – 4 mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo para terminar cosas que me puedan faltar y mejora del diseño de la app.</li> </ul>
Semana 7 5 – 11 mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación de la presentación.</li> </ul>
Semana 8 12 – 18 mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semana de pruebas de presentación.</li> </ul>
Semana 9 19-23 mayo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semana de presentación.</li> </ul>

#### 4. Medios a usar.

Para el desarrollo de la aplicación, utilizaré Visual Studio Code como entorno de desarrollo, junto con Flutter para crear la interfaz y la lógica de la app. Para la gestión de datos, emplearé SQLite, ya que me permite almacenar y consultar la información de ingresos y gastos de forma eficiente. Además, desarrollaré una API con FastAPI, en Python, para conseguir los cambios de moneda.

En cuanto al hardware, estoy desarrollando la app en un Mac con iOS, por lo que estará disponible para este sistema operativo desde el inicio. Para garantizar su compatibilidad con Android, la probaré en un dispositivo móvil con dicho sistema, asegurándome de que funciona correctamente.

#### 5. Tiempo Estimado para su realización.

Ciñéndome a mi plan de trabajo, he calculado que emplearé alrededor de 50 horas.

#### 6. Bibliografía.

La bibliografía que añado a continuación son algunos enlaces que consultaré para continuar con el desarrollo de la aplicación.

7. Documentación oficial de Flutter: <https://docs.flutter.dev>

8. Proyectos realizados en el módulo de Sistemas de Gestión Empresarial (SGE), para recordar la implementación de la API con FastAPI.