

Universidad Politécnica de Durango
Ingeniería en Software Tradicional
8vo Cuatrimestre-3era Unidad
Programación Móvil



Ensayo: Reporte App Kb-Round

Maestra: Fued Alejandro Majul Ramirez

Alumnos: Ramírez Morales Manuel de Jesús

Grupo y Grado: 8" B"

A 28 de Marzo del 2023, Durango, Dgo.

ENSAYO

Introducción

El proyecto de cronometraje de desarrollo de aplicación móvil se llevó a cabo con el objetivo de crear una aplicación de alta calidad que pueda registrar el tiempo dedicado a tareas específicas en un proyecto. El proyecto se realizó utilizando Firebase para la base de datos, Flutter para la interfaz de usuario, Dart como lenguaje de programación y Flutterflow para el flujo de trabajo. En este informe, se discutirán los resultados del proyecto, los procesos que se llevaron a cabo y las lecciones aprendidas.

Lo que se aprendió

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, se aprendió una gran cantidad de conocimientos relacionados con el uso de Firebase, Flutter, Dart y Flutterflow. Se adquirieron habilidades en la creación de bases de datos, la gestión de estados, el diseño de interfaces de usuario, la implementación de funciones y la integración de múltiples tecnologías. También se mejoró la capacidad de trabajar en equipo y comunicarse de manera efectiva.

Lo que se hizo

Se creó una aplicación móvil de alta calidad que permite a los usuarios registrar y administrar el tiempo dedicado a tareas específicas en un proyecto. Se implementaron funciones de inicio de sesión y registro, integración de Firebase como base de datos, creación de pantallas para registrar el tiempo, visualización del tiempo registrado y análisis de datos. La aplicación se probó a fondo y se corrigieron errores y bugs para asegurarse de que fuera lo más estable posible.

Procesos que se llevaron a cabo

El proceso de desarrollo del proyecto comenzó con la definición de requisitos y la creación de un plan de proyecto. Se llevó a cabo una investigación sobre las tecnologías necesarias y se realizaron diseños de interfaces de usuario. Luego, se procedió a la implementación de las funciones principales de la aplicación y se realizaron pruebas rigurosas para asegurarse de que la aplicación fuera lo más estable posible. Finalmente, se preparó la aplicación para su lanzamiento y se realizaron mejoras adicionales después del maquetado del prototipo según las necesidades del usuario.

Lecciones aprendidas

El proyecto de cronometraje de desarrollo de aplicación móvil permitió a los miembros del equipo adquirir habilidades y conocimientos nuevos y mejorar en habilidades existentes. También se aprendió la importancia de una buena comunicación y la necesidad de pruebas rigurosas para garantizar la estabilidad y la calidad del producto.

Conclusión

El desarrollo de aplicaciones web en un entorno relativamente nuevo puede ser emocionante, pero también puede ser desafiante debido a la necesidad de aprender nuevas herramientas y tecnologías. En el caso de la aplicación web que mencionas, los errores de conectividad con la base de datos pueden haber sido causados por una variedad de factores, como problemas de configuración, problemas de autenticación, errores de programación, entre otros.

La utilización de tecnologías como Flutter Flow y Firebase puede haber sido un factor contribuyente en estos errores, ya que son tecnologías relativamente nuevas y pueden tener una curva de aprendizaje más empinada para algunos desarrolladores. Sin embargo, con dedicación y esfuerzo, es posible superar estos desafíos y desarrollar aplicaciones web eficaces y eficientes utilizando estas tecnologías.

En resumen, el desarrollo de una aplicación web puede ser un proceso complejo y desafiante, especialmente cuando se trabaja en un entorno nuevo y con tecnologías nuevas. Sin embargo, cada error presenta una oportunidad para aprender y mejorar en el futuro, y con dedicación y esfuerzo, se pueden superar los desafíos y desarrollar aplicaciones web de alta calidad.

Utilizar tecnologías nuevas no debería ser una justificación para no corregir errores en un desarrollo móvil. Si bien es cierto que puede haber una curva de aprendizaje al utilizar nuevas tecnologías, es importante reconocer que los errores pueden ocurrir en cualquier tipo de desarrollo, independientemente de la tecnología utilizada.

Es importante abordar los errores en el desarrollo móvil de manera proactiva, para asegurarse de que la aplicación móvil sea eficiente, segura y fácil de usar para los usuarios. Esto puede incluir la identificación de los errores, el análisis de los motivos detrás de los mismos, la creación de un plan para corregirlos, y la implementación de las correcciones necesarias.

Si hay problemas específicos en la implementación de nuevas tecnologías, entonces es necesario abordar esos problemas en particular, y encontrar soluciones a través de investigación, análisis y colaboración. En resumen, mientras es normal enfrentar desafíos al utilizar nuevas tecnologías en el desarrollo móvil, estos no deberían ser una excusa para no corregir los errores en la aplicación.

LINK REPOSITORIO: <https://github.com/manjesramora/KB-RoundMobile>