

APLICACIÓN MÓVIL

ÍNDICE

01 **INTRODUCCIÓN**

02 **OBJETIVO**

03 **REQUISITOS**

04 **METODOLOGIA USADA**

05 **TECNOLOGIAS Y HERRAMIENTAS**

06 **PLANIFICACIÓN**

07 **ANALISIS**

08 **PRUEBAS**

09 **CONCLUSIONES**

10 **WEBGRAFIA**



INTRODUCCIÓN

Es una aplicación basada en el mundo de la música, en ella esta inspirada en la reproducción de canciones con la creación de listas para poder escuchar las que te gustan;

Esta aplicación esta escrita en Kotlin por uso de Android Studio.

OBJETIVO

Desarrollar una aplicación de Android en Kotlin que incluya múltiples pantallas, almacenamiento local y una interfaz moderna usando Material Design 3.

REQUISITOS

- 1. Pantallas Múltiples : principal, detalles, y creación/edición.**
- 2. Almacenamiento Local Utilizando Room o JSON/SharedPreferences**
- 3. Controles de Interfaz Diversos . Usar al menos tres controles de interfaz, como TextInputLayout, botones, DatePicker, etc. siguiendo Material Design.**
- 4. Listas y Visualización Dinámica Uso de RecyclerView para mostrar datos en la pantalla principal, con actualización dinámica.**
- 5. Funcionalidad CRUD Básica Permitir crear, leer, actualizar y eliminar ítems.**
- 6. Arquitectura usada en MVVM, usando Compose**

METODOLOGIA USADA

Yo me he basado en la metodologia de SMART:

1. Específico

El objetivo principal de la aplicación:

Crear una aplicación móvil que permita a los usuarios descubrir canciones y artistas según sus preferencias.

2. Medible

- **Completar el desarrollo de tres pantallas principales en un plazo de 2 meses.**
- **Lograr una tasa de satisfacción del 80% en pruebas de usabilidad.**

3. Alcanzable

Uso el patrón MVVM para estructurar el código y Kotlin para simplificar el desarrollo en Android Studio.

4. Relevante

La app es intuitiva y cumple con los estándares de usar en Compose para garantizar una experiencia agradable.

5. Temporal (Tiempo)

- **Semana 1: Diseño en Figma.**
- **Semana 2-3: Implementación del diseño a las pantallas.**
- **Semana 4: Implementación de la BD "Firebase" Autenticación**
- **Semana 5: Implementación de funciones a la pantalla**
- **Semana 6: Implementación de Datos (Canciones, Playlist) con Firebase: Firestore y Storage**

PUNTOS DE PANTALLAS:

1 DISEÑO:

He usado Figma para poder realizar el diseño e implementarlo con el plugins Upspeed

2 MODERNA Y ACCESIBLE

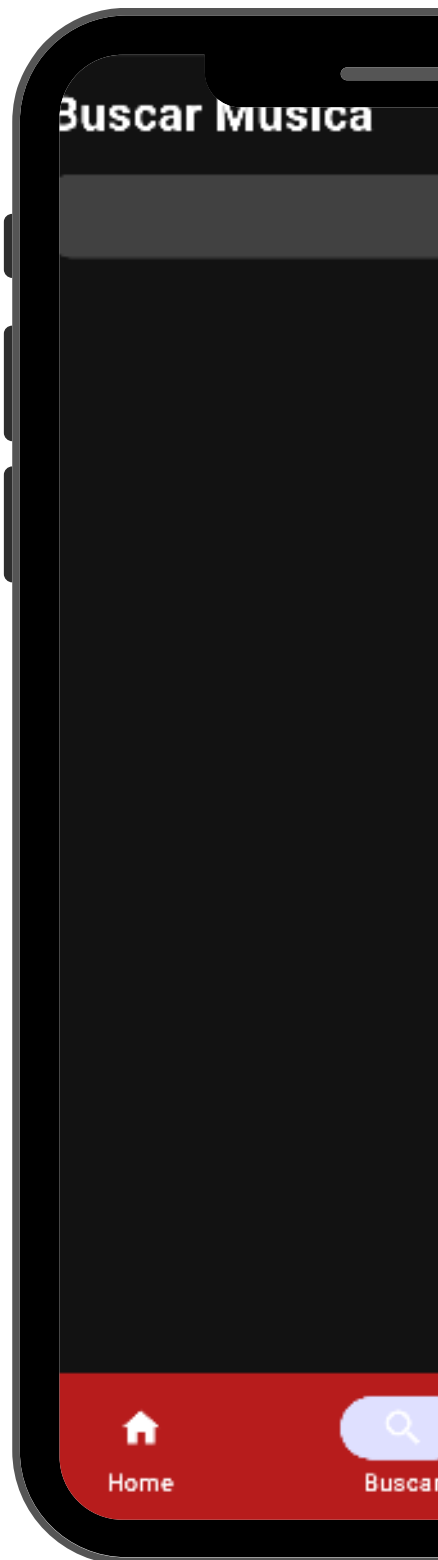
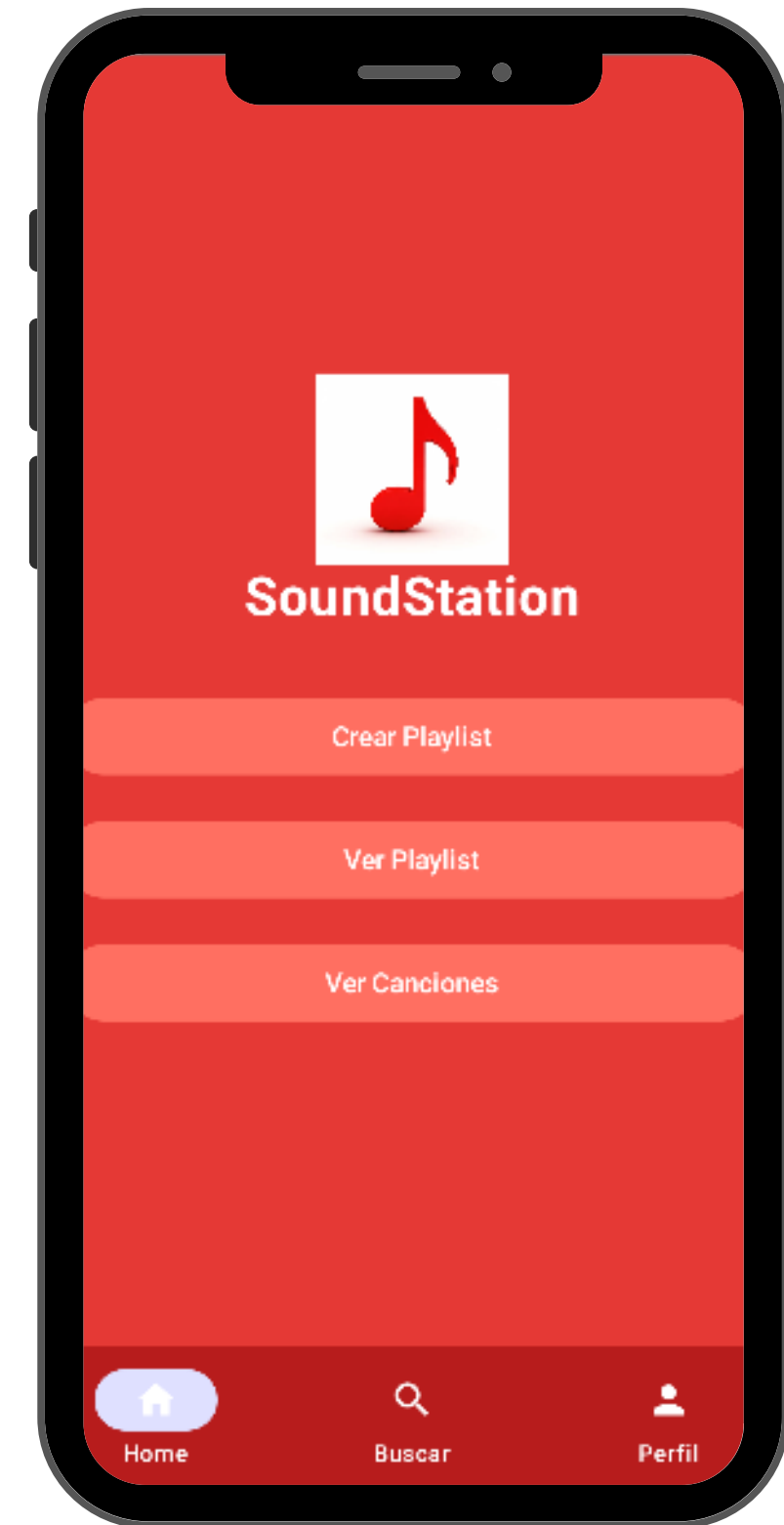
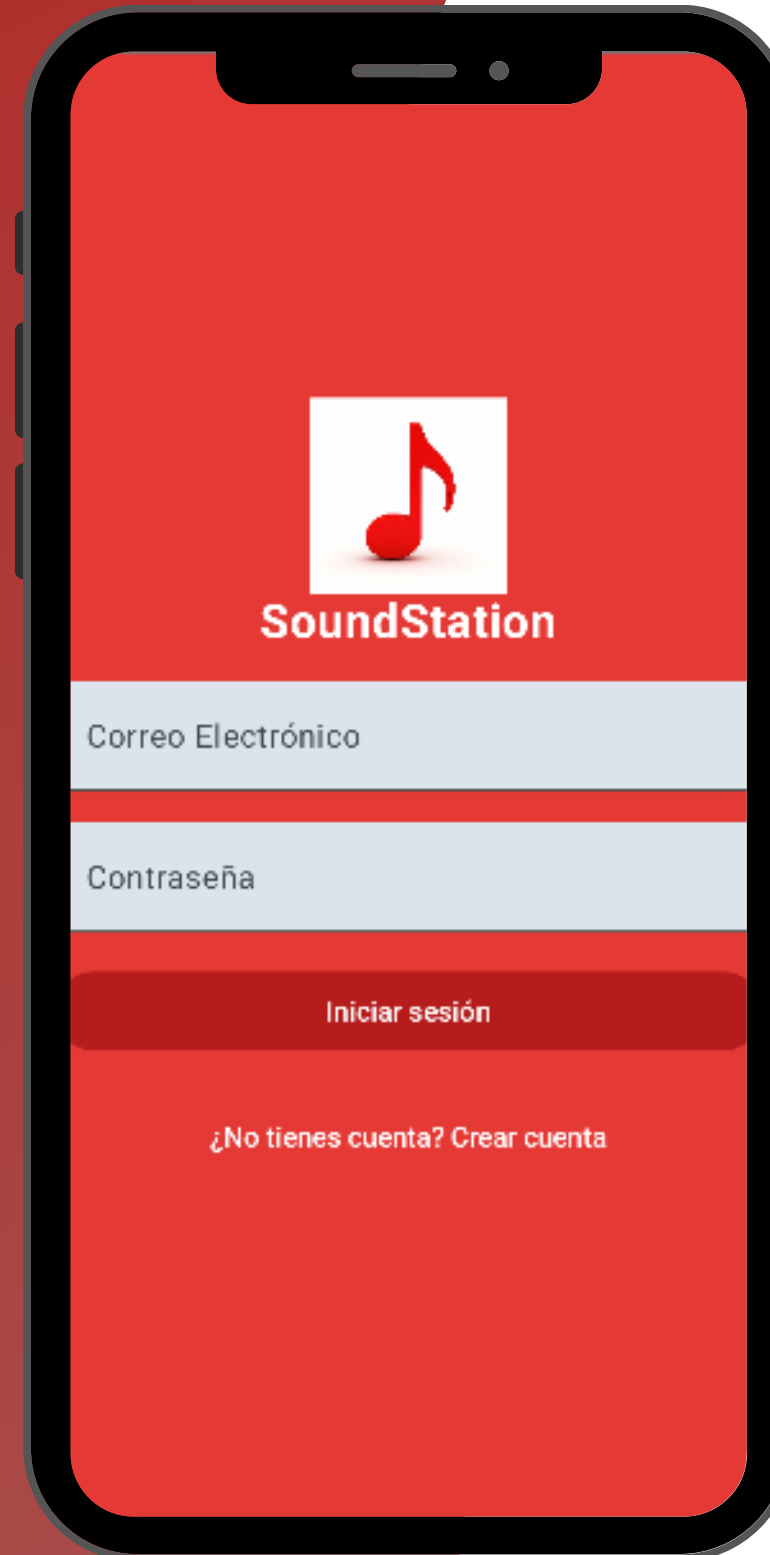
La App presenta un login donde puedes iniciar sesión o poder crearte una cuenta

3 ELEGANTE Y VISUAL

Al acceder a la app nos muestra la pantalla principal donde se gestionan otras ventanas como la de crear playlists, ver las canciones que hay y también ver las playlist que creamos.

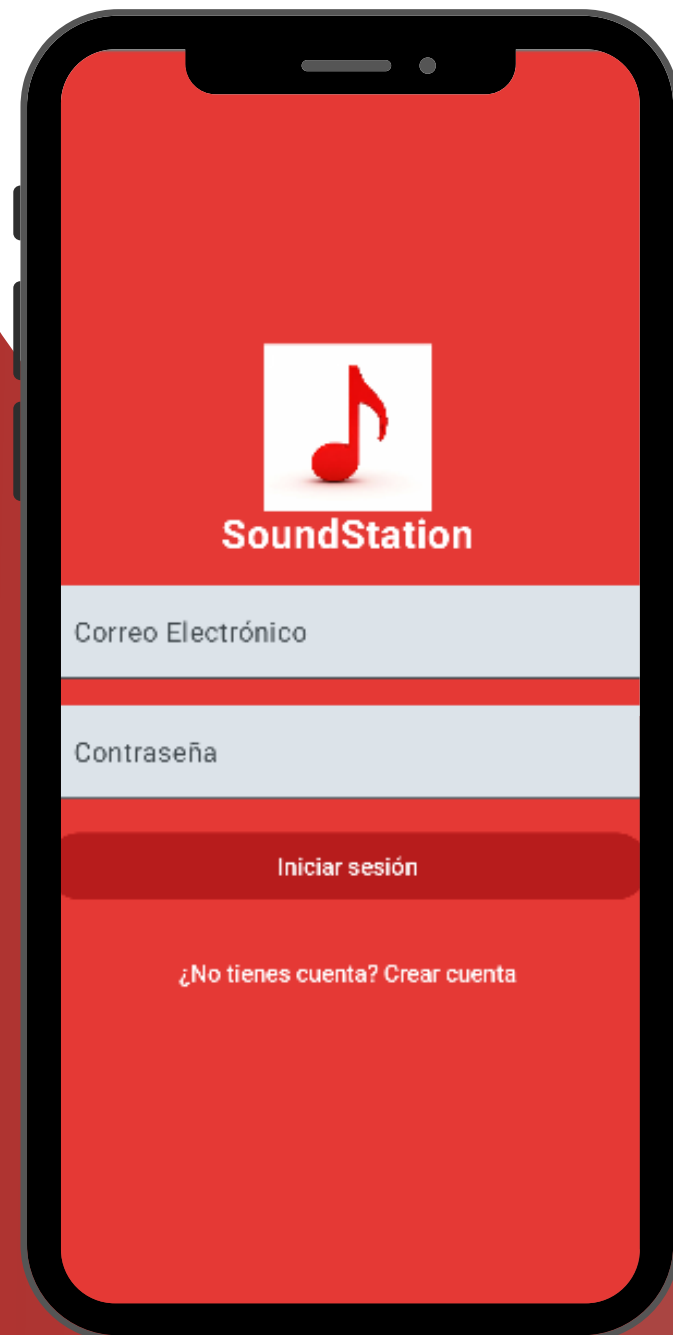
4 FÁCIL GESTIÓN

Luego te permite también tener un menú de navegación en toda la app tanto búsquedas y de perfil, en el perfil podrás cerrar sesión y configurar tu perfil cambiando tu nombre y foto de perfil; En el menú inferior también presenta para poder dirigirte a la principal ventana.

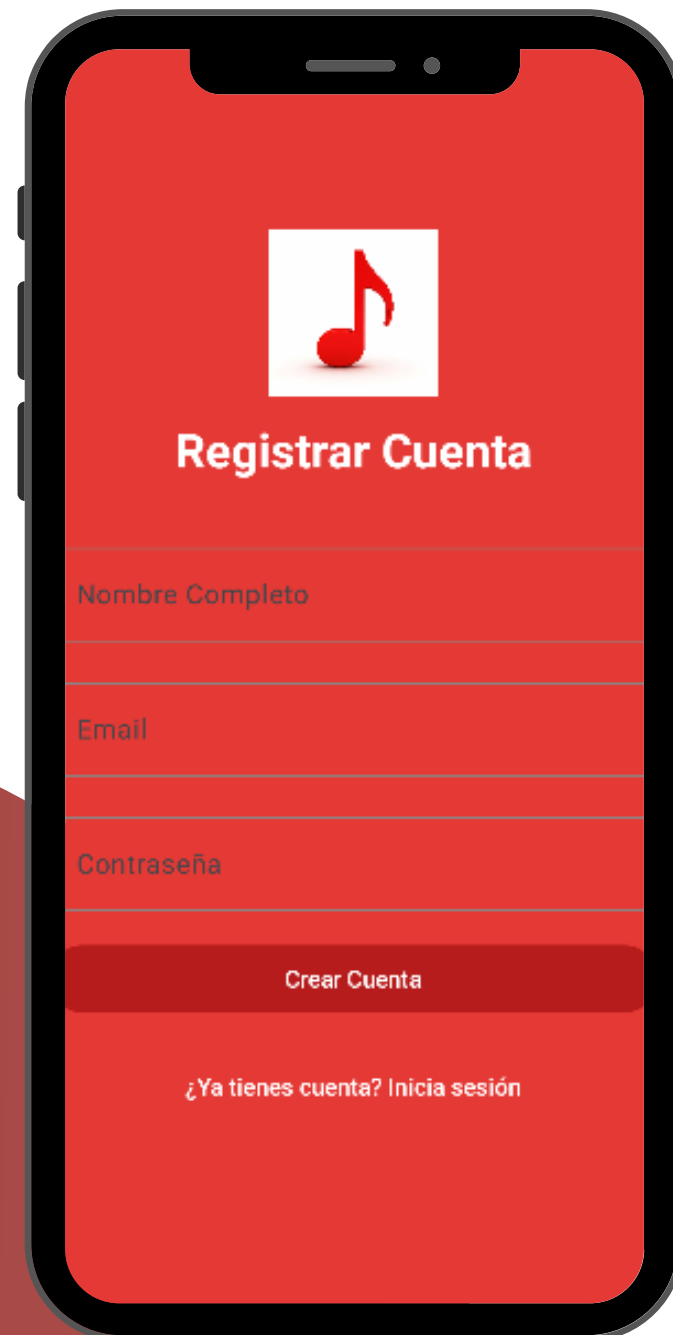


PANTALLAS DE LA APLICACIÓN

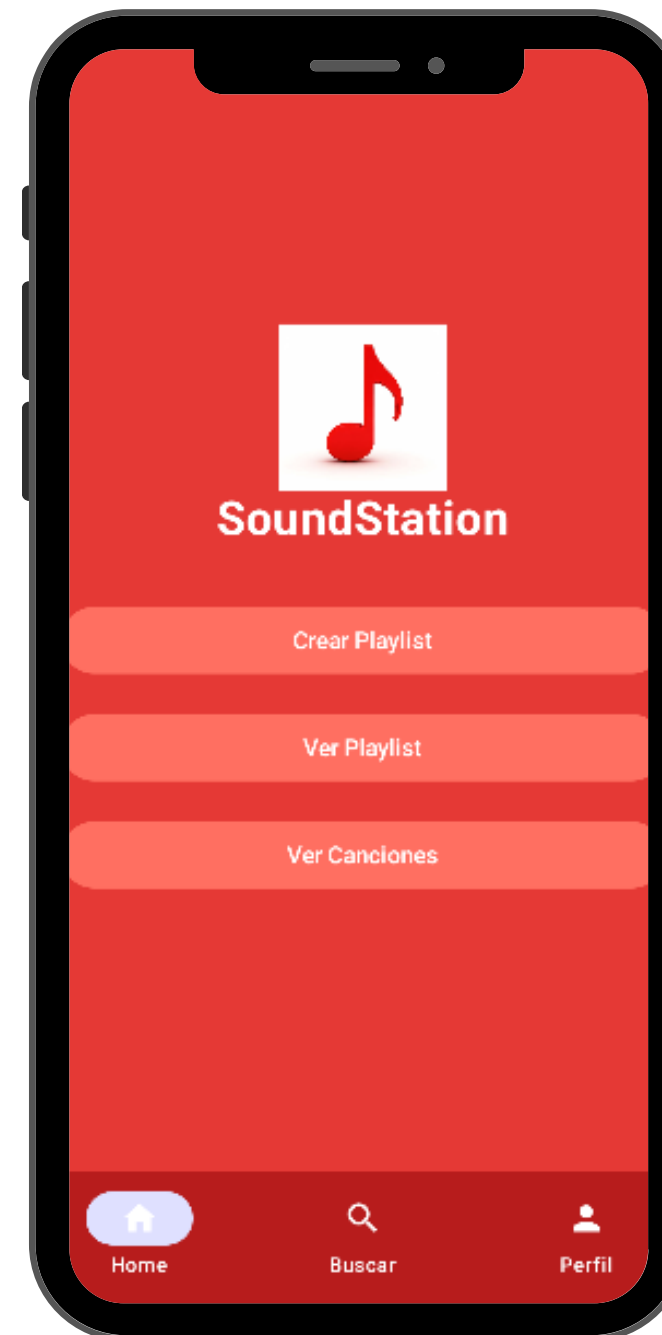
1/ INICIO



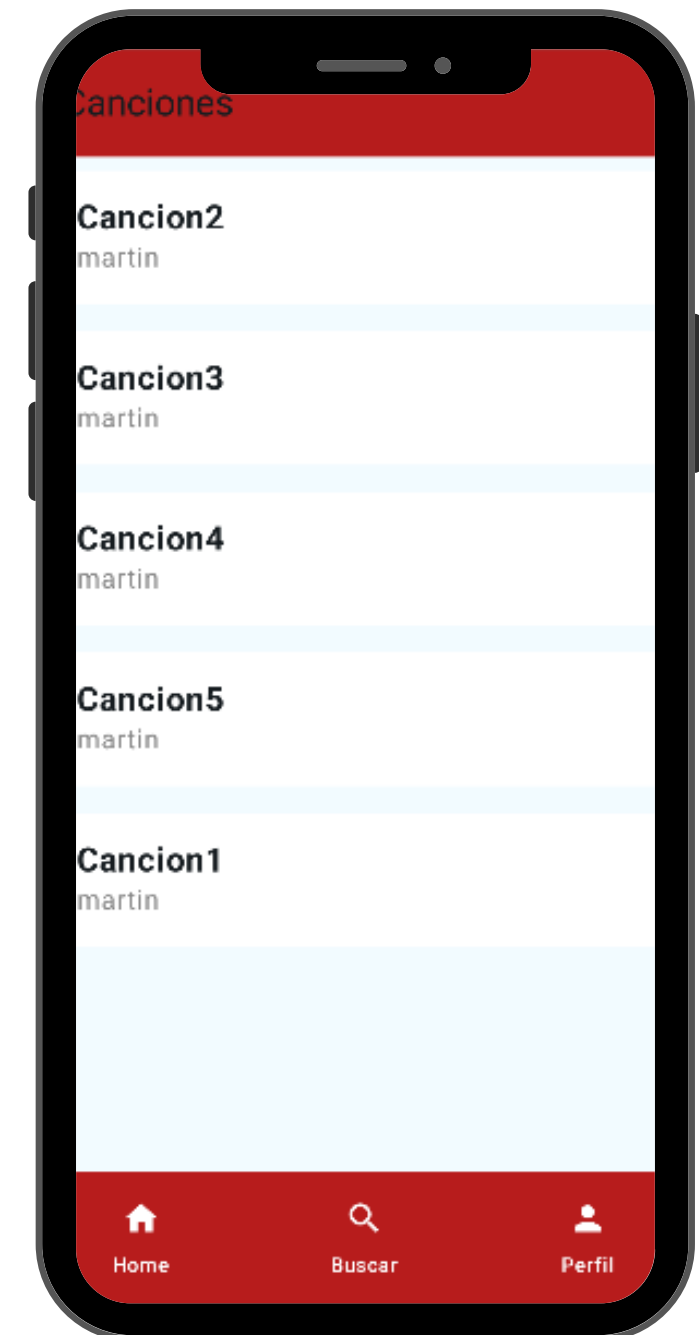
2/ REGISTRO

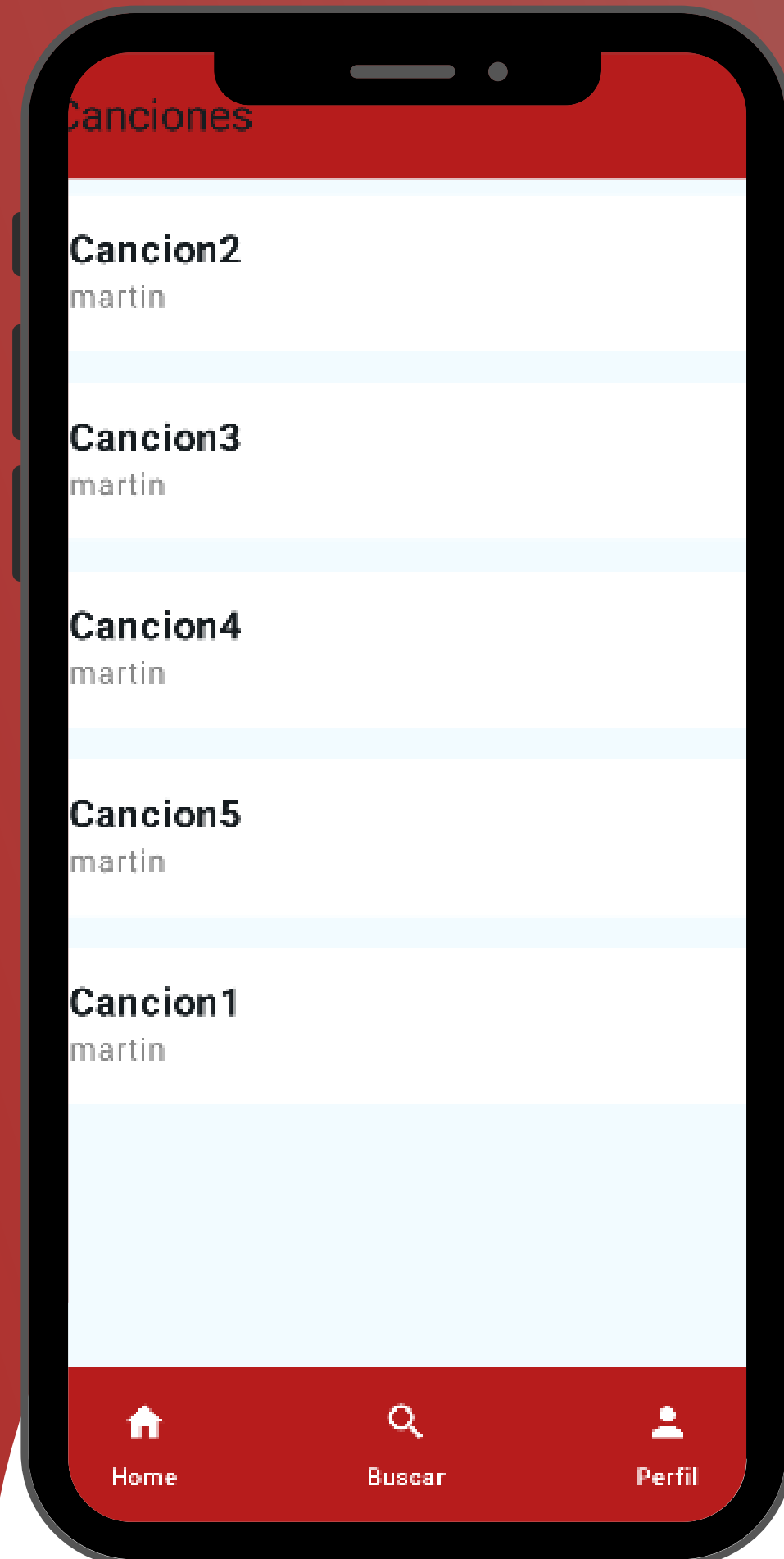


3/ PRINCIPAL



4/ CANCIONES





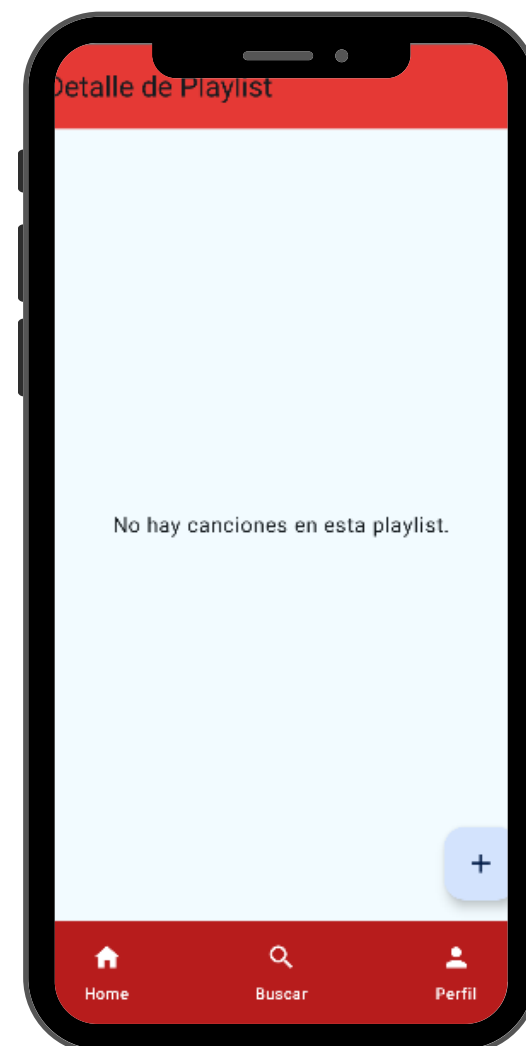
CANCIONES

En esta pantalla podemos apreciar las canciones que tiene actualmente la app; Cuando pulsamos una canción podemos escucharla y poder usar el reproductor que tiene implementado para poder pausar y reanudar la canción, también ofrece un reproductor despegable donde puedes lo mismo pausar y reanudar la canción pero pudiendo hacer que se escuche la canción anterior o la siguiente.



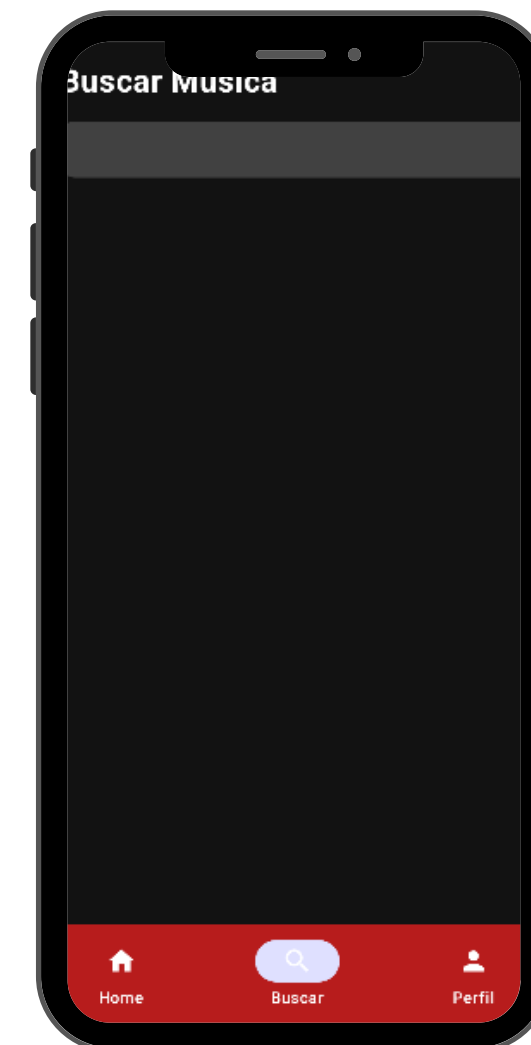
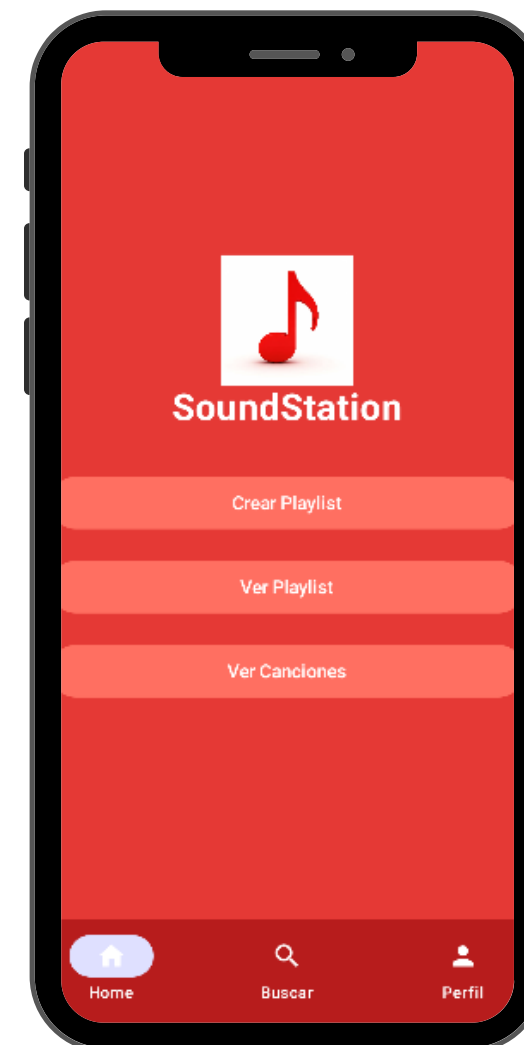
PLAYLIST

En estas pantallas presento como se vería para crear una lista de canciones y también muestro la pantalla de la vista de la lista para poder añadir más canciones:



MENU

En el menu inferior de la app que muestra en Home es a pantalla principal, en el de buscar nos dirigira para poder buscar la cancion y reproducirla y por ultimo el del perfil nos muestra el perfil de la cuenta de app que tenemos



LOS RETOS DEL PROYECTO

CONSIDERACIONES

Me ha parecido oportuno crear una aplicación para poder reproducir canciones y crear tus listas de música usando los medios previos con los requisitos de la app

REQUISITOS

- Creación usuarios.
- Registro de usuarios.
- Creación de listas.
- Modificar listas.
- Añadir Canciones.
- Poder escuchar las canciones.

PUNTOS DESTACADOS

01

PANTALLA PRINCIPAL

En ella se puede observar las diferentes pantallas que tiene la app

02

AGREGAR LAS CANCIONES EN LISTAS

En la pantalla de Ver Playlist podemos agregar las canciones

03

EL PERFIL DEL USUARIO

En el podemos modificar el perfil cambiando su nombre y su foto de perfil, aparte nos permite el cierre de sesión

04

LA BUSQUEDA DE CANCIONES

Podemos buscar canciones y reproducirlas al mismo tiempo

PRÓXIMOS PASOS



**Optimizar el
rendimiento general
de la carga de datos.**

**Mejorar el gestor de
contenidos para
agilizar la app**

**Mejorar el contenido
del Perfil**

**Revisar el sistema de
registro de usuarios**

**Ingresar Redes
Sociales a la App**

OBJETIVOS

✓ Cumplidos

- Mejora en los tags del código
- Optimización analíticas
- Revisión de Canciones
- Canciones Buscadas
- Potenciar temáticas que mejor funcionan

🕒 Pendientes

- Algunos Comentarios del Código
- Mejora del diseño del Perfil
- Mejora de reproducir la canción
- Implementar bien las canciones en listas

FASES DEL PROYECTO

1

Fase inicial

- Planificación
- Diseño estructura
- Desarrollo pantallas iniciales

2

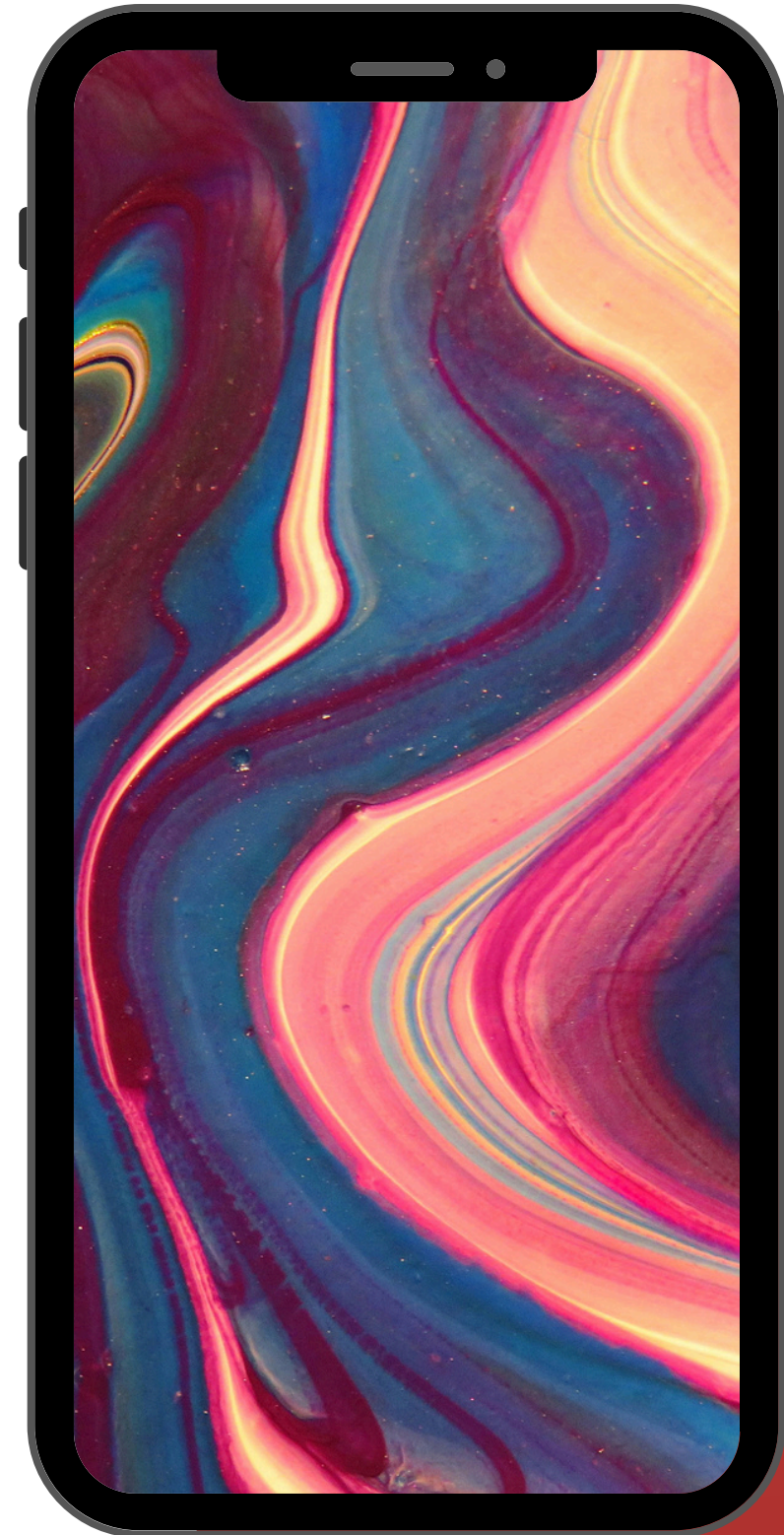
Ampliaciones

- Creación zona usuario
- Implementación de Canciones
- Implementación de Pantalla de lista
- Creación de Ventana Perfil

3

Publicación

- Canciones
 - Usuarios
-



HERRAMIENTAS USADAS

- ANDROID STUDIO
- FIGMA
- FIREBASE
- CANVA

LENGUAJES USADOS

- Kotlin
- Java
- XML

CONCLUSIÓN

He decidido desarrollar esta aplicación porque la música es una de mis pasiones y un hobby importante en mi vida. Quise realizar esa afinidad en un proyecto que permita a otros disfrutar de la música de una forma personal y única. Esta aplicación no solo les permitirá reproducir canciones, sino también crear y gestionar sus propias listas de reproducción, haciendo que cada usuario pueda diseñar su experiencia musical de acuerdo con sus gustos y momentos.

Además, considero que trabajar en un proyecto relacionado con algo que me motiva, como la música, potenciará mi creatividad y compromiso, a la vez que me permitirá explorar mis habilidades en desarrollo de software y diseño de interfaces, aportando un valor significativo a una audiencia que comparte mis gustos por la música.



Bibliografía/Webgrafía

DISEÑO:

<https://www.figma.com>

<https://www.canva.com/>

Eh estado observando estos videos de esta persona que te muestra como va ser estructurado las canciones sus funciones y demás (19 videos de esta persona)

<https://www.youtube.com/watch?v=yV1152xCBzA&list=PLQkwcJG4YTCT-ITlkOmE-PpRkuyNXq6sW>

IMPLEMENTACIÓN DE DATOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=lyBb4QedYH8> (ROOM)

<https://developer.android.com/training/data-storage/room?hl=es-419> (ROOM)

<https://www.youtube.com/watch?v=LxABxtwhrDE> (FIREBASE)

<https://developers.google.com/learn/pathways/firebase-android-jetpack> (FIREBASE)

<https://www.paradigmadigital.com/dev/que-es-firebase-cloud-storage/> (FIREBASE) INFO

PRUEBAS UNITARIAS:

<https://www.youtube.com/watch?v=xCjIJMydl3s>