

**TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (IFCS03)**

**MÓDULO: PROYECTO**. **CURSO: 2024-2025**

**CONVOCATORIA:** **ORDINARIA/ EXTRAORDINARIA**

**Título del proyecto ………………………………**

**PROFESOR TUTOR: Nombre y Apellidos**

**Alumnos:**

|  |  |
| --- | --- |
| **APELLIDOS Y NOMBRE:** | **DNI:** |

**MODALIDAD DE PROYECTO: Proyectos de gestión**

ÍNDICE

[1. JUSTIFICACIÓN 3](#_Toc192890108)

[2. INTRODUCCIÓN 3](#_Toc192890109)

[3. TOMA DE REQUISITOS 3](#_Toc192890110)

[4. OBJETIVOS 3](#_Toc192890111)

[5. DESARROLLO 3](#_Toc192890112)

[5.1. METODOLOGÍA 3](#_Toc192890113)

[5.2. TECNOLOGÍAS 3](#_Toc192890114)

[5.3. PROTOTIPADO Y USABILIDAD 3](#_Toc192890115)

[5.4. MODELADO DE DATOS 3](#_Toc192890116)

[5.5. SEGURIDAD Y AUTENTICACIÓN 3](#_Toc192890117)

[5.6. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN 3](#_Toc192890118)

[5.7. PRUEBAS Y CALIDAD DEL SOFTWARE 3](#_Toc192890119)

[6. DESPLIEGUE DEL PRODUCTO 3](#_Toc192890120)

[7. PRESUPUESTO, RIESGOS, VIABILIDAD 4](#_Toc192890121)

[8. DIFICULTADES ENCONTRADAS Y RESOLUCIÓN 4](#_Toc192890122)

[9. CONCLUSIONES 4](#_Toc192890123)

[10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 4](#_Toc192890124)

[11. ANEXOS 4](#_Toc192890125)

# JUSTIFICACIÓN

En un mundo cada vez más ocupado y lleno de distracciones, resulta fundamental contar con una herramienta que facilite la organización de las actividades diarias de manera eficiente y efectiva. La falta de organización puede conllevar fácilmente a la pérdida de tiempo en actividades poco productivas, desviándonos de nuestros objetivos y metas personales.

Esta necesidad surge en situaciones donde se buscaba equilibrar la adquisición de nuevas habilidades, como aprender a programar tanto de forma académica como autodidacta, con otras actividades recreativas o sociales, como asistir al gimnasio o pasar tiempo con amigos.

La inspiración proviene de obras como "Hábitos Atómicos" de James Clear, donde se destaca la importancia de desarrollar hábitos pequeños pero consistentes en el día a día para alcanzar metas personales y convertirse en la mejor versión de uno mismo. En este contexto, surge la idea de crear una aplicación que facilite la creación y seguimiento de nuevos hábitos, proporcionando una herramienta de organización más efectiva para el manejo de múltiples actividades.

# INTRODUCCIÓN

En un contexto contemporáneo marcado por la velocidad y la constante presencia de distracciones, surge la necesidad imperante de gestionar eficazmente el tiempo y las responsabilidades. Este proyecto de fin de grado aborda esta premisa mediante la creación de una aplicación de gestión de tareas y metas, con el propósito de mejorar la productividad y la satisfacción del usuario al cumplir con sus compromisos diarios y alcanzar objetivos a largo plazo.

El objetivo de esta investigación consiste en desarrollar una herramienta intuitiva y eficiente que facilite a los usuarios la organización de sus actividades cotidianas y la planificación de sus metas de manera efectiva. La motivación principal detrás de esta indagación radica en la creciente demanda de soluciones que permitan a las personas manejar sus responsabilidades de forma más efectiva, aumentando así su eficiencia personal.

Para lograr dicho propósito, se realizó una revisión exhaustiva de estudios sobre gestión del tiempo y productividad, con el fin de identificar los principales obstáculos y desafíos que los usuarios enfrentan en su organización diaria. El desarrollo de la aplicación se llevó a cabo empleando un enfoque centrado en el usuario, lo cual incluyó el diseño de una interfaz intuitiva y la implementación de mecanismos de seguimiento y organización de tareas.

Los precedentes y prácticas en el ámbito de la gestión del tiempo demuestran que una planificación adecuada y el uso de herramientas especializadas pueden incidir significativamente en la eficiencia personal. Con los avances tecnológicos y el diseño de aplicaciones, surgen nuevas oportunidades para desarrollar herramientas más intuitivas y eficaces.

Este proyecto proporciona una solución práctica para la gestión de tareas y metas, con el propósito de ayudar a las personas a optimizar su tiempo y alcanzar sus objetivos de manera efectiva. El proceso de desarrollo de la aplicación garantiza que esta herramienta responda a las necesidades actuales de los usuarios.

# TOMA DE REQUISITOS

# OBJETIVOS

El objetivo general es crear una aplicación de gestión de tareas y objetivos intuitivos y eficientes para mejorar la productividad y la satisfacción del usuario al cumplir sus compromisos diarios y alcanzar sus objetivos a largo plazo.

Objetivos específicos:

1. Analizar las principales dificultades que enfrentan los usuarios en la gestión de sus tareas diarias y objetivos a largo plazo.
2. Definir los parámetros y funcionalidades necesarias para una aplicación que gestione tareas y objetivos de manera intuitiva y eficiente.
3. Optimizar la interfaz de usuario para asegurar una experiencia fluida y agradable durante la gestión de tareas y objetivos.

# DESARROLLO

## 5.1. METODOLOGÍA

La metodología empleada fue la del método cascada, en la que se estableció una serie de tareas antes de iniciar el proceso de desarrollo de la aplicación. Durante este proceso, era necesario completar cada tarea antes de avanzar a la siguiente.

## 5.2. TECNOLOGÍAS

## 5.3. PROTOTIPADO Y USABILIDAD

## 5.4. MODELADO DE DATOS

## 5.5. SEGURIDAD Y AUTENTICACIÓN

## 5.6. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

## 5.7. PRUEBAS Y CALIDAD DEL SOFTWARE

# DESPLIEGUE DEL PRODUCTO

# PRESUPUESTO, RIESGOS, VIABILIDAD

PRESUPUESTO

Horas de trabajo estimadas

1. Diseño

• Diseño deInterfaz de Usuario(UI) y Experiencia de Usuario(UX):25h

2. Desarrollo

• Desarrollo Frontend (Interfaz del Usuario):**25h**

• Desarrollo Backend(Servidor y BasedeDatos):**15h**

• Integración y Sincronización de Datos: **15h**

3. Pruebas y Calidad

• Pruebas deFuncionalidad: **30h**

• Pruebas deCompatibilidady Rendimiento: **20h**

• CorreccióndeErrores y Optimización: **30h**

**Presupuesto Total:**

• 200hx 14,5€/h= **2288€**

# DIFICULTADES ENCONTRADAS Y RESOLUCIÓN

Sin embargo, se han enfrentado a varios desafíos durante el proyecto:

1. Test unitarios en el back-end: la adaptación a los tests sumado a la

# CONCLUSIONES

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

# ANEXOS