



UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

**Trabajo Fin de Grado — Aplicación de gestión de
rutinas semanales basada en tecnologías web**

Juan Ocaña Valenzuela

8 de junio de 2021

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Resumen	2
1.2. <i>Abstract</i>	3
2. Estado del arte	4
2.1. Crítica al estado del arte	4
2.2. Propuesta	4
3. Análisis de objetivos y metodología	5
3.1. Metodología de desarrollo	5
3.2. Análisis de requisitos	6
3.3. Análisis de tecnologías	6
3.4. Presupuesto	6
4. Diseño y resolución del trabajo	7
4.1. Fase de prototipado	7
4.2. Sistema de objetivos	7
4.3. Sistema de horarios	7
4.4. Accesibilidad	7
4.5. Producción	7
5. Conclusiones y vías futuras	8
5.1. Conclusiones del proyecto	8
5.2. Posibles modificaciones futuras	8
Bibliografía	9

Capítulo 1: Introducción

Palabras clave: palabras clave

§1.1: Resumen

NOTA: provisional

Existe una gran oferta en cuanto a herramientas de organización personal. Desde activas comunidades que apuestan por formatos tradicionales como agendas y calendarios personalizados hasta numerosos servicios preparados para ajustarse a cualquier tipo de persona, escoger un método de organización puede suponer una odisea para alguien interesado en la materia.

Muchas de las herramientas más populares en este campo optan por ofrecer un servicio de suscripción —a menudo con versión gratuita— con ventajas tales como sincronización en la nube o integración con servicios adicionales. Sin embargo, a veces estas opciones son demasiado complejas para algunas personas, que simplemente buscan algo más sencillo o acorde a sus necesidades.

Se plantea una propuesta de aplicación con una funcionalidad simple, orientada a reforzar y asistir en la creación de rutinas y hábitos, utilizando como soporte un sistema de objetivos y una estructura de horario semanal. La idea principal es brindar una funcionalidad simple a la vez que intuitiva, haciendo énfasis en la accesibilidad y facilidad de uso, optando por no incluir herramientas complejas, tales como un sistema de calendario o un bloc de notas —opciones que muchos de los servicios mencionados anteriormente implementan—.

La aplicación propuesta se ha implementado utilizando tecnologías web muy extendidas y con gran soporte en la actualidad, y se acoge a los estándares de accesibilidad WAI-ARIA definidos por el *World Wide Web Consortium*.

Keywords: keywords

§1.2: *Abstract*

The personal organization market offers a lot of options and alternatives. From huge online communities using and reimagining the traditional notebooks and diaries

Capítulo 2:

Estado del arte

No sé si este capítulo procede en esta modalidad de TFG.

§2.1: Crítica al estado del arte

§2.2: Propuesta

Capítulo 3:

Análisis de objetivos y metodología

§3.1: Metodología de desarrollo

Para la elaboración del proyecto se ha planteado utilizar aspectos sólidos de diversas metodologías ágiles, como SCRUM [3] o *Kanban* [kan]. Al estar planteadas originalmente para equipos —generalmente pequeños—, ha sido necesario adaptarlas a un desarrollo individual. Se han seguido los principios del Manifiesto Ágil [2].

Los elementos a destacar de la metodología desarrollada son los siguientes:

Tablero *Kanban*

Utilizado para representar los posibles estados de cada tarea de forma visual.

Al ser *Kanban* un marco flexible, se han definido estados o columnas acordes a las necesidades del proyecto. Dado que el desarrollo ha sido llevado a cabo por un individuo, se puede prescindir de estados intermedios de aprobación de código por el resto del equipo.

Los estados definidos son los siguientes:

- **TO DO**
- **MAKING TESTS**
- **IN PROGRESS**
- **DONE**

El estado **MAKING TESTS** determina que los tests unitarios de una tarea están en desarrollo.

Desarrollo iterativo e incremental

Presente en metodologías como *SCRUM* o *eXtreme Programming*, el desarrollo iterativo permite tener una visión temprana y real del proyecto, así como una mayor flexibilidad a la hora de detectar e implementar cambios y mejoras.

Al tratarse de un proyecto centrado en el aprendizaje de nuevas tecnologías, esta flexibilidad ha permitido una mayor creatividad y un enfoque centrado en la implementación de la aplicación, utilizando documentación auxiliar en los casos necesarios.

Historias de Usuario

Las historias de usuario

§3.2: Análisis de requisitos

§3.3: Análisis de tecnologías

§3.4: Presupuesto

Capítulo 4:

Diseño y resolución del trabajo

§4.1: Fase de prototipado

§4.2: Sistema de objetivos

§4.3: Sistema de horarios

§4.4: Accesibilidad

§4.5: Producción

Capítulo 5:

Conclusiones y vías futuras

§5.1: Conclusiones del proyecto

§5.2: Posibles modificaciones futuras

Bibliografía

[kan] Qué es kanban: definición, características y ventajas.

[2] Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., Grenning, J., Highsmith, J., Hunt, A., Jeffries, R., Kern, J., Marick, B., Martin, R. C., Mellor, S., Schwaber, K., Sutherland, J., and Thomas, D. (2001). Manifesto for agile software development.

[3] Schwaber, K. and Sutherland, J. (2017). The scrum guide. 2017. *No. November*, pages 6–17.