



UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

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

Juan Ocaña Valenzuela

3 de septiembre de 2021

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Resumen	2
1.2. <i>Abstract</i>	3
1.3. Integración de conocimientos previos	4
2. Estado del arte	5
2.1. Crítica al estado del arte	5
2.2. Propuesta	7
2.2.1. Requisitos	7
3. Metodología	10
3.1. Metodología de desarrollo	10
3.1.1. Elementos utilizados	10
3.2. Análisis de requisitos	11
3.3. Planificación temporal	14
3.3.1. Planificación inicial	14
3.3.2. Planificación final	15
3.4. Presupuesto	18
4. Desarrollo del proyecto	19
4.1. Consideraciones previas	19
4.1.1. Arquitectura de la aplicación y tecnologías utilizadas	19
4.1.2. Planteamiento de la metodología de desarrollo	20
4.2. Iteraciones del desarrollo	21
4.2.1. Primera y segunda iteración: investigación sobre tecnologías a utilizar y configuración inicial	21
4.2.2. Tercera iteración: <i>Sprint 1</i>	24
5. Conclusiones y vías futuras	25
5.1. Conclusiones del proyecto	25
5.2. Posibles modificaciones futuras	25
Bibliografía	26

Capítulo 1: Introducción

§1.1: Resumen

Palabras clave: desarrollo web, *React*, *Typescript*, aplicación web, *REST*, arquitectura cliente-servidor

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—, que aporta ventajas tales como la sincronización de los datos del usuario 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 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 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 desarrollado utilizando tecnologías web extendidas y con gran soporte en la actualidad, y una arquitectura cliente-servidor basada en el patrón *REST* [19]. Se ha hecho énfasis en el aprendizaje de nuevas tecnologías, como *TypeScript* [16], *React* [rea] o el popular entorno de desarrollo Django [Foundation], junto con su *Django REST Framework* [Christie].

§1.2: Abstract

Keywords: web development, *React*, *Typescript*, web application, *REST*, client-server architecture

There is a huge offer in personal organization tools. From active communities reviving and reinventing traditional methods, like journals and custom calendars, to numerous software services ready to accomodate to every kind of person, choosing a personal organizing system can be an epic task for any interested person.

A lot of software resources offer a versatile and complete solution, often binded to a subscription model with a free trial. This approach offers serious advantages, like data sync between devices, or first-party support in the rest of the provider's ecosystem of tools. However, these options can be rather overwhelming for some users, who look for a simple solution fitting their everyday needs.

The proposed application offers a simple functionality, with emphasis on creating and maintaining week-based routines, using objectives defined by the user, streaks, a registry, and a weekly timetable structure. The objective is to keep the application as easy to use as possible, without overloading it with extra functionalities that users might not need and other solutions already provide.

This application has been developed using modern web technologies used worldwide, using extended concepts like a component-based framework like *React* [rea], the TypeScript language [16], the popular Django Web Framework [Foundation] and its plugin *REST Framework* [Christie], and a client-server architecture.

§1.3: Integración de conocimientos previos

Este proyecto se centra en la adquisición de nuevos conocimientos a la hora de desarrollar aplicaciones web, así como en el desarrollo de los adquiridos a lo largo del grado. A continuación se repasan varias materias útiles en la elaboración de este trabajo, así como las asignaturas en las que se imparten y desarrollan.

Conocimientos de bases de datos

Ha sido de especial utilidad conocer los diferentes tipos de sistemas gestores de bases de datos, sus ventajas e inconvenientes, y el manejo de lenguajes de consulta como SQL. También ha resultado indispensable el saber cómo establecer una conexión con una base de datos, realizar un correcto modelo de los mismos, y aprovechar el esquema relacional.

Asignaturas útiles

- Fundamentos de Bases de Datos
- Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información
- Sistemas de Información Basados en Web

Conocimientos de desarrollo web

Pese a haber trabajado poco en este campo anteriormente, los conocimientos previos en la materia han sido de gran ayuda de cara a comprender el funcionamiento de tecnologías como TypeScript, HTML, el protocolo HTTP o el patrón Modelo-Vista-Controlador, así como el funcionamiento de un servidor web y la infraestructura necesaria para un proyecto de estas características. Además, las prácticas de empresa realizadas en el grado han complementado la formación recibida, ya que se ha trabajado con diferentes tecnologías web.

Asignaturas útiles

- Sistemas de Información Basados en Web
- Fundamentos de Redes
- Servidores Web de Altas Prestaciones
- Prácticas de empresa

Conocimientos de metodologías de desarrollo y gestión de proyectos

Dado que este proyecto se centra en los aspectos del desarrollo utilizando metodologías ágiles, los conocimientos adquiridos en el grado acerca de ello han sido de vital importancia para la realización del mismo.

Asignaturas útiles

- Fundamentos de Ingeniería del Software
- Metodologías de Desarrollo Ágil
- Dirección y Gestión de Proyectos
- Fundamentos de Bases de Datos
- Fundamentos de Ingeniería del Software
- Ingeniería de Servidores
- Sistemas de Información Basados en Web
- Dirección y Gestión de Proyectos
- Metodologías de Desarrollo Ágil

Capítulo 2:

Estado del arte

§2.1: Crítica al estado del arte

El mercado de aplicaciones de organización personal está repleto de opciones, con algunas de ellas muy populares. Las aplicaciones estudiadas pueden dividirse en las siguientes categorías, según su principal enfoque en cuanto a la organización personal

Aplicaciones de agenda y calendario

Las aplicaciones de agenda y calendario son las más populares, debido a su enfoque principalmente profesional. Se trata de herramientas completas y potentes, con capacidad para gestionar diferentes calendarios simultáneos, recordatorios, exportación a distintos formatos e integración con otros servicios —como por ejemplo es el caso de Google Calendar, en el que se pueden planificar citas a través de *Gmail*, o adjuntar salas de videoconferencia de *Google Meet*—.

Una de las principales ventajas de los principales servicios de este tipo es su gratuidad. Al estar mantenidos en su mayoría por grandes empresas tecnológicas —Google, Microsoft, Apple, etc.—, no requieren de un esfuerzo adicional para el usuario del resto de sus respectivas aplicaciones.

Estos servicios, pese a estar preparados para un uso intensivo y profesional, también se adaptan al usuario medio en mayor o menor medida. No obstante, su complejidad puede resultar abrumadora, y ante todo, suplen necesidades específicas: una agenda y un calendario tradicionales.

Algunas de las aplicaciones de calendario más populares o influyentes son las siguientes:

- Google Calendar
- Microsoft Outlook
- Apple Calendar (anteriormente llamado *iCal*)

Aplicaciones de tareas

Otro enfoque popular a la hora de ofrecer herramientas de organización personal es el de las aplicaciones de tareas. Estos servicios ofrecen la posibilidad de planificarse a través de listas de tareas, a menudo con añadidos como notificaciones y recordatorios, similares a los presentes en las aplicaciones más tradicionales anteriormente mencionadas.

Estas aplicaciones utilizan la **tarea** como elemento base, construyendo todo su funcionamiento en torno a ella, y poniendo el foco en facilitar la interacción del usuario con la misma. Pese a estar presentes en entornos profesionales, muchas de estas aplicaciones se orientan hacia el usuario medio en primer lugar, ofreciendo una experiencia más sencilla e intuitiva.

No obstante, muchos de estos servicios cuentan con una funcionalidad limitada, a menudo como expositor de una suscripción; y aquellos que no disponen de esta opción suelen requerir de un esfuerzo adicional por parte del usuario —por ejemplo, *Tasks.org* [tas]—.

Algunos ejemplos de aplicaciones de tareas son las siguientes:

- any.do
- Todoist

- Tasks.org

Aplicaciones de espacio de trabajo

Existen aplicaciones cuya premisa es ofrecer al usuario diversas herramientas para crear su método de organización, con todas las ventajas de un soporte digital. Estas aplicaciones suelen brindar al usuario sistemas de bases de datos sencillos y fáciles de manipular, con tal de organizar notas y documentos compuestos de distintos módulos preestablecidos. No existe un estándar para las aplicaciones de este tipo, y cada servicio define su propio sistema —por ejemplo, *Notion* centra sus esfuerzos en las bases de datos, mientras que *Evernote* lo hace en un completo sistema de notas—.

Pese a que este tipo de aplicaciones ofrecen una gran versatilidad, requieren un esfuerzo adicional por parte del usuario para comprender y aprender a utilizar las herramientas a su disposición.

Algunas aplicaciones de este tipo son las siguientes:

- Notion
- Evernote
- Microsoft OneNote

Aplicaciones de seguimiento de hábitos

Por último, existe una categoría de aplicaciones de organización enfocadas al seguimiento de diferentes objetivos, ya sean definidos por el usuario o preestablecidos en base a unas pautas concretas.

Dichas aplicaciones, mayoritariamente publicadas para dispositivos móviles, permiten registrar los avances del usuario en diferentes tareas, contabilizar el progreso y presentarlo en distintos formatos. Muchas de estas aplicaciones implementan sistemas de ludificación [18] —también llamada *gamificación*—, utilizando logros, puntos y otros mecanismos similares para mantener el interés del usuario.

Un aspecto relevante de estos servicios es que suelen centrarse en temáticas específicas, como el deporte, hábitos saludables, productividad o registro del estado de ánimo, por poner algunos ejemplos. Casi todos ellos siguen orientados a construir rutinas, ya sean diarias, como mantener un horario de sueño constante, hidratarse o regar las plantas, o con diferentes plazos —semanales, mensuales, personalizados, etc.—, pero la forma de presentar la información al usuario es muy diferente.

Debido a las grandes diferencias entre las aplicaciones de seguimiento de hábitos estudiadas, es difícil definir un usuario objetivo claro. Están orientadas a un perfil personal, pero muchas de ellas tratan de implementar soluciones a problemas demasiado específicos y abusan de la ludificación, volviendo su uso tedioso.

Algunas aplicaciones populares en este ámbito son las siguientes:

- Rabbit
- Dailyo
- Habit (*Leap Fitness Group*)
- Habitica

Crítica

No faltan soluciones de este tipo en el mercado. Desde un ámbito más profesional hasta el usuario más ajeno a la tecnología, existe una gran variedad de aplicaciones para organizarse, con diversos enfoques y objetivos.

Pese a lo completas y maduras que son las aplicaciones más tradicionales, su enfoque profesional y multitud de funcionalidades pueden suponer un obstáculo para un perfil de usuario que no sólo no va a beneficiarse de todas las integraciones y ventajas que ofrecen, sino que no las necesita.

Las aplicaciones de tareas suplen este exceso de complejidad con un planteamiento básico y suficiente, añadiendo funciones complementarias, a menudo similares a las de servicios tradicionales, pero adaptadas al flujo de la lista de tareas. No obstante, muchas de estas funciones requieren de una suscripción, estando las aplicaciones muy limitadas en su versión gratuita al no disponer de una infraestructura tan grande.

Las aplicaciones de espacio de trabajo son herramientas muy potentes, que en manos de usuarios experimentados pueden resultar muy útiles y servir multitud de propósitos. Muchas de ellas ofrecen plantillas predefinidas para usos comunes, y permiten establecer sistemas de organización a medida, pero suelen centrarse en colecciones de datos en lugar de eventos y tareas, y aunque puedan definirse fechas, notificaciones y, en algunos casos, calendarios, suelen ser atributos secundarios, que necesitan trabajo previo por parte del usuario para funcionar.

Por último, las aplicaciones de seguimiento de hábitos siguen un propósito específico, alejado del resto de sistemas. Su especificidad hace que este tipo de aplicaciones sean fáciles de entender con respecto a otras soluciones. No requieren de gran configuración previa, su función es limitada pero concreta, y sirven como apoyo al usuario para conseguir sus objetivos y ver su progreso de forma sencilla, independientemente de los medios que utilicen para llevarlos a cabo. No pretenden ser un sustituto de otros servicios como las aplicaciones de calendario o espacios de trabajo, y pueden llegar a complementarse muy bien.

No obstante, pese a que gozan de gran popularidad y variedad, muchas de ellas ofrecen incentivos y mecanismos tan distintos al usuario que pueden resultar desde poco interesantes a abrumadoras. Además, el soporte de muchas de estas aplicaciones comparadas con el resto de casos estudiados suele ser escaso, o depender de servicios externos a configurar por el usuario. Esto último no es necesariamente algo negativo, pero puede inclinar al usuario a explorar otras opciones.

§2.2: Propuesta

Debido a la gran variedad y flexibilidad que se puede encontrar en el mercado, las aplicaciones de seguimiento de hábitos son un marco perfecto para desarrollar un proyecto utilizando tecnologías web: presenta una variedad de requisitos aceptable, un modelo de datos interesante, y peticiones específicas de un posible cliente que se han de satisfacer. Además, una aplicación de este estilo puede beneficiarse del formato propuesto —una aplicación de página única o SPA—, como ya hacen muchas de las alternativas exploradas.

Con esto en mente, se idea una aplicación sencilla, desarrollada siguiendo una metodología ágil, e intentando ajustarse a un modelo de trabajo profesional, al mismo tiempo que se profundiza en las tecnologías utilizadas.

2.2.1: Requisitos

Se plantean los siguientes requisitos para la aplicación propuesta. Pueden dividirse en varias secciones, cada una con sus propios requisitos anidados de diferente prioridad:

- R1** La aplicación debe permitir registrar, modificar y eliminar objetivos definidos por el usuario, permitiendo una visualización clara y detallada de su progreso, e incentivar el seguimiento de los mismos.
- R2** La aplicación debe permitir registrar, modificar y eliminar actividades habituales que realiza el usuario, y mostrar un horario semanal con las mismas, de forma que el usuario pueda visualizar de forma clara su tiempo.
- R3** La aplicación debe permitir registrar, modificar y eliminar categorías definidas por el usuario, para que pueda organizar sus objetivos y actividades de forma temática, así como visualizar su progreso de la misma manera.
- R4** La aplicación debe mostrar un panel de navegación entre las diferentes vistas, con una lista de categorías definidas por el usuario, un indicador de fecha y hora, y acceso a las opciones de configuración, así como sugerencias de objetivos a completar.
- R5** La aplicación debe permitir configurar aspectos como el día de la semana en el que se reinician los objetivos definidos por el usuario, la vista por defecto y el tema de la aplicación, y la zona horaria.
- R6** La aplicación debe ser intuitiva y accesible, garantizando el contraste entre sus elementos.

[R1] Sección de objetivos

Fundamentales

- R1.1f** Se debe poder crear, consultar, editar y eliminar objetivos.
- R1.2f** Se debe poder registrar una entrada de un objetivo, y ver reflejado el progreso del mismo.
- R1.3f** Se debe poder ver una lista de objetivos, que permita ser filtrada por estado de finalización.
- R1.4f** El progreso de los objetivos debe reiniciarse en el día de la semana establecido.
- R1.5f** Se debe mostrar una racha de finalización para cada objetivo, que indique el número de veces consecutivas en las que se ha completado. Tras completar un objetivo, se ha de incrementar dicha racha.
- R1.6f** Se debe guardar la máxima racha alcanzada para cada objetivo. En caso de ser superada, se actualizará debidamente.
- R1.7f** Se debe mostrar una vista con información general sobre los objetivos definidos, que incluya una lista de los mismos, detalles sobre las rachas, y un historial de entradas.

Opcionales

- R1.1o** Se debe permitir pausar un objetivo indefinidamente. Esto lo excluirá de la lista de objetivos activos, y no se podrá introducir nuevas entradas del mismo hasta que no sea reanudado. La racha actual se guardará.
- R1.2o** Se debe poder definir diferentes frecuencias al crear objetivos, que determinarán el reinicio del progreso de los mismos. Se podrá seleccionar entre frecuencia semanal y mensual.

[R2] Sección de actividades

Fundamentales

- R2.1f** Se debe poder crear, consultar, editar y eliminar actividades.
- R2.2f** Se debe mostrar una vista con el horario de la semana en formato de lista de actividades.

Opcionales

- R2.1o** Se debe poder ver una lista de las actividades pertenecientes a una categoría en la vista de resumen de la misma.

[R3] Sección de categorías

Fundamentales

- R3.1f** Se debe poder crear, consultar, editar y eliminar categorías.
- R3.2f** Se debe poder asignar una categoría a objetivos y actividades.
- R3.3f** Se debe mostrar una vista resumen de cada categoría, similar a la vista general de objetivos, con información relevante sobre los objetivos de la misma.

[R4] Sección de panel de navegación o *Vista Rápida*

Fundamentales

- R4.1f** Se debe mostrar la fecha y hora actuales.
- R4.2f** Se deben mostrar varios objetivos pendientes de finalización como sugerencias al usuario, para incentivarlo a completarlos en caso de no saber qué hacer.
- R4.3f** Se debe mostrar un menú de navegación con las diferentes vistas principales de la aplicación para poder acceder a ellas.
- R4.4f** Se debe mostrar un acceso a la configuración de la aplicación.

Opcionales

R4.1o Se debe poder ocultar y expandir el panel de navegación.

[R5] Sección de configuración

Fundamentales

R5.1f Se debe poder ajustar el día de la semana y la hora en la que se reinicia el progreso de los objetivos.

R5.2f Se debe poder seleccionar la vista por defecto al entrar en la aplicación.

Opcionales

R5.1o Se debe poder seleccionar el tema de la aplicación.

R5.2o Se debe poder definir la zona horaria de la aplicación.

[R6] Sección de accesibilidad

Fundamentales

R6.1f Se debe garantizar la compatibilidad de la aplicación con herramientas de accesibilidad, y mantener un contraste adecuado.

Capítulo 3:

Metodología

§3.1: Metodología de desarrollo

3.1.1: Elementos utilizados

Para la elaboración del proyecto se ha planteado utilizar aspectos sólidos de diversas metodologías ágiles, como *SCRUM* [23] o *Kanban* [kan]. Al estar planteadas originalmente para equipos —generalmente pequeños—, ha sido necesario adaptarlas a un modelo de desarrollo individual. Se han seguido los principios del Manifiesto Ágil [15].

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, como por ejemplo «pendiente de aprobación por el resto del equipo».

Los estados definidos para este proyecto son los siguientes:

- PENDIENTE
- DISEÑO
- ELABORACIÓN DE TESTS
- IMPLEMENTACIÓN
- HECHO

Desarrollo iterativo e incremental

Presente en metodologías como *SCRUM* [22] o *eXtreme Programming* [14], 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.

Diseño de bocetos y prototipado

Se han realizado numerosos prototipos y bocetos de la aplicación en la fase de diseño de la misma, para establecer un marco de trabajo en el que posicionar los distintos elementos que permitan interactuar con la aplicación y realizar las funcionalidades previstas.

Para la realización de los prototipos se han utilizado herramientas como *Adobe Xd*, *Diagrams.net* y software de ilustración vectorial.

Historias de Usuario

Las historias de usuario describen la funcionalidad de la aplicación desde el punto de vista del usuario final, sin detalles de implementación o conocimiento sobre la arquitectura del proyecto. Se describen según la siguiente plantilla:

Como «usuario», quiero «algo de la aplicación» para «cumplir un propósito»

Dada su sencillez y la abstracción que presentan con respecto al desarrollo, las historias de usuario se utilizan con frecuencia en metodologías de desarrollo ágil, en las que el cliente suele formar parte del proceso. Además, al representar funcionalidades desde un punto de vista final, son fácilmente extensibles.

Las historias de usuario pueden agruparse en las llamadas *épicas*, que permiten agregar un contexto común y estructurar el proyecto en torno a funcionalidades o necesidades globales.

§3.2: Análisis de requisitos

Se han definido historias de usuario basadas en los objetivos de la aplicación descritos anteriormente, distribuidas en épicas.

Dado que se ha utilizado la herramienta *Jira Software* a lo largo del desarrollo, se ha asignado un identificador único a cada historia de usuario, con el formato *TFG-n*. Dado que el identificador asignado por Jira corresponde con la creación de las tareas e historias de usuario, el número asociado no tiene otra función que la de garantizar que cada elemento sea unívoco.

Sección de objetivos

La sección de objetivos se corresponde con el **requisito [R1]**.

TFG-9 Como usuario, quiero crear un objetivo para poder seguirlo.

Prioridad: muy alta.

TFG-10 Como usuario, quiero editar un objetivo para corregirlo o actualizarlo.

Prioridad: muy alta.

TFG-11 Como usuario, quiero actualizar el progreso de un objetivo para registrar mis hábitos.

Prioridad: muy alta.

TFG-12 Como usuario, quiero eliminar un objetivo cuando lo necesite.

Prioridad: muy alta.

TFG-14 Como usuario, quiero poder ver una racha de cumplimiento de cada objetivo para mantener mi motivación.

Prioridad: alta.

TFG-17 Como usuario, quiero poder ver una lista de mis objetivos actuales para tenerlos en cuenta.

Prioridad: alta.

TFG-18 Como usuario, quiero que el progreso de mis objetivos se reinicie una vez pasado el plazo, para poder seguirlos correctamente.

Prioridad: alta.

TFG-20 Como usuario, quiero poder ver un historial de registro de mis objetivos para poder analizarlos y ver mi progreso.

Prioridad: media.

TFG-22 Como usuario, quiero poder ver una página de resumen de mis objetivos para ver mi progreso general.

Prioridad: media.

TFG-67 Como usuario, quiero ver el progreso de un objetivo para seguir mi esfuerzo.

Prioridad: media.

TFG-84 Como usuario, quiero ver la mayor racha que he alcanzado en cada objetivo para poder tener presentes mis logros.

Prioridad: media.

TFG-13 Como usuario, quiero crear un objetivo para poder seguirlo.

Prioridad: baja.

TFG-19 Como usuario, quiero poder pausar objetivos indefinidamente sin eliminarlos, para poder retomarlos en un futuro sin eliminar mis datos.

Prioridad: baja.

TFG-21 Como usuario, quiero ver indicadores visuales de que un objetivo se ha actualizado correctamente, o si ha habido un error, para poder actuar en consecuencia.

Prioridad: baja.

Sección de actividades

La sección de actividades se corresponde con el **requisito [R2]**.

TFG-24 Como usuario, quiero poder crear una actividad para tenerla en cuenta al organizarme

Prioridad: muy alta.

TFG-25 Como usuario, quiero poder editar una actividad para actualizar sus condiciones.

Prioridad: muy alta.

TFG-26 Como usuario, quiero poder eliminar una actividad en caso de que ya no sea de mi interés.

Prioridad: muy alta.

TFG-23 Como usuario, quiero poder acceder a una vista semanal de mis actividades para poder visualizar mi tiempo.

Prioridad: alta.

TFG-87 Como usuario, quiero poder añadir los momentos en los que practico una actividad para poder organizarme.

Prioridad: alta.

TFG-88 Como usuario, quiero poder editar los momentos en los que practico una actividad para poder ajustarlos a mi situación.

Prioridad: media.

TFG-89 Como usuario, quiero poder eliminar los momentos en los que practico una actividad para poder ajustarlos a mi situación.

Prioridad: media.

TFG-28 Como usuario, quiero ver las actividades asociadas a una categoría en la vista de esa categoría para poder verlas fácilmente.

Prioridad: muy baja.

TFG-91 Como usuario, quiero que la vista de actividades empiece en el día de la semana configurado como inicio de semana.

Prioridad: muy baja.

Sección de categorías

La sección de categorías se corresponde con el **requisito [R3]**.

TFG-15 Como usuario, quiero poder agrupar mis objetivos en categorías, para poder ordenarlos y observarlos por separado.

Prioridad: media.

TFG-16 Como usuario, quiero poder ver un resumen de cada categoría de objetivos, para saber mi progreso con la misma.

Prioridad: media.

TFG-43 Como usuario, quiero poder crear una categoría para organizar mis actividades y objetivos.

Prioridad: media.

TFG-44 Como usuario, quiero poder editar una categoría si es necesario.

Prioridad: baja.

TFG-45 Como usuario, quiero poder asignar objetivos a una categoría, para poder ver mi progreso de forma ordenada.

Prioridad: media.

TFG-46 Como usuario, quiero poder asignar actividades a una categoría, para poder ver mi semana de forma clara.

Prioridad: media.

Sección de panel de navegación o *Vista rápida*

La sección del panel de navegación se corresponde con el **requisito [R4]**.

TFG-32 Como usuario, quiero disponer de un menú de navegación por las diferentes vistas de la aplicación para acceder a ellas cómodamente.

Prioridad: alta.

TFG-31 Como usuario, quiero ver un menú con las categorías que he creado, para poder acceder a la vista de categoría de cada una.

Prioridad: media.

TFG-29 Como usuario, quiero ver la fecha y hora actual para poder tenerla presente.

Prioridad: baja.

TFG-30 Como usuario, quiero ver algunos objetivos pendientes que podría completar hoy, como sugerencia por si no se me ocurre qué hacer ahora.

Prioridad: baja.

TFG-81 Como usuario, quiero poder ocultar el panel lateral para poder ver con mayor tamaño el resto de la aplicación.

Prioridad: muy baja.

Sección de configuración

La sección de configuración se corresponde con el **requisito [R5]**.

TFG-34 Como usuario, quiero poder ajustar qué día y hora se reinician mis objetivos para establecer mis rutinas.

Prioridad: alta.

TFG-33 Como usuario, quiero poder acceder a la configuración general de la aplicación desde cualquier parte de la misma, para poder ajustar mi experiencia de forma cómoda.

Prioridad: media.

TFG-37 Como usuario, quiero poder fijar una vista por defecto para que al abrir la aplicación se muestre.

Prioridad: baja.

TFG-35 Como usuario, quiero poder establecer mi zona horaria para que el reloj y el progreso funcionen adecuadamente.

Prioridad: muy baja.

TFG-37 Como usuario, quiero poder seleccionar el tema de la aplicación para acomodarla a mis gustos y necesidades.

Prioridad: muy baja.

Sección de accesibilidad

La sección de accesibilidad se corresponde con el **requisito [R6]**.

TFG-40 Como usuario con problemas de visión, quiero que la aplicación sea navegable con lectores de pantalla para poder usarla cómodamente.

Prioridad: muy baja.

§3.3: Planificación temporal

3.3.1: Planificación inicial

Descripción

El desarrollo del proyecto comenzó en octubre de 2020. Dado el enfoque de utilizar tecnologías desconocidas para familiarizarse con el desarrollo de aplicaciones web, se realizó una planificación del proyecto haciendo énfasis en la elección y aprendizaje de las mismas.

Se realizó una estimación de las distintas fases del proyecto, teniendo en cuenta los distintos objetivos y requisitos, y definiendo distintas metas con una fecha límite aproximada, con vistas a su conclusión a finales de mayo. Teniendo en cuenta esto, se definieron iteraciones de un mes de duración, con contenido variable, que se definirían en una jornada de planificación al inicio de cada una, dependiendo de la velocidad de la anterior y el número de tareas pendientes en el *product backlog*.

A continuación se detallan las distintas fases del proyecto, junto con una breve descripción, tareas asociadas y duración estimada.

1. Sección de **aprendizaje**: todas las actividades relacionadas con la formación y el manejo de las tecnologías a utilizar, su elección y configuración.
 - **Duración estimada**: tres meses —de octubre a diciembre de 2020—.
2. Sección de **objetivos**: todas aquellas tareas que cumpliesen los requisitos del cliente relativos a la sección de objetivos de la aplicación.
 - **Duración estimada**: un mes y medio —de principios de enero a mediados de febrero de 2021—.
3. Sección de **actividades**: todas aquellas tareas que cumpliesen los requisitos del cliente relativos a la sección de actividades de la aplicación.
 - **Duración estimada**: un mes y medio —de mediados de febrero a principios de abril de 2021—.
4. Sección de **barra lateral**: todas aquellas tareas que cumpliesen los requisitos del cliente relativos a la sección de barra lateral de la aplicación.
 - **Duración estimada**: un mes —abril de 2021—.
5. Sección de **ajustes**: todas las tareas relacionadas con los diferentes ajustes de la aplicación de cara al usuario.
 - **Duración estimada**: medio mes —de principios a mediados de mayo de 2021—.

A continuación se presenta el diagrama de Gantt correspondiente a dichos plazos.

Fase del proyecto	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Sección de aprendizaje								
Sección de objetivos								
Sección de actividades								
Sección de barra lateral								
Sección de ajustes								

Figura 3.1: Diagrama de Gantt de las etapas del proyecto en la planificación inicial

Problemas

La planificación inicial descrita contaba con numerosos fallos, principalmente debidos a la laxitud de su definición y plazos, sumada a la incertidumbre del aprendizaje autónomo de las distintas tecnologías utilizadas. Esto, sumado a a diversos factores ajenos al proyecto, propició la necesidad de replantear el estado del mismo, y se decidió reiniciar la fase de desarrollo con una nueva planificación, ajustada esta vez a una fecha de entrega posterior, y con un nivel de detalle mucho mayor.

3.3.2: Planificación final

A mediados de abril se realizó un análisis del estado del proyecto, concluyendo en la necesidad de reiniciar su desarrollo casi por completo. Se decidió conservar la elección de tecnologías utilizadas, ya que se había dedicado una gran cantidad de tiempo a su aprendizaje. De esta forma, se ha podido obviar esta fase en la planificación final del proyecto, puesto que ya se contaba con los conocimientos necesarios para su desarrollo.

El mayor inconveniente de esta nueva planificación es el retraso en la fecha de finalización, estimada ahora el 31 de agosto de 2021. En una situación real, un retraso de varios meses como este podría causar graves consecuencias tanto al proyecto como a la reputación del desarrollador.

Distribución de etapas del proyecto en el tiempo

Con tal de evitar los posibles imprevistos —algo que, como ya se ha podido observar, ha afectado con severidad al proyecto anteriormente—, la nueva planificación se ha realizado de forma exhaustiva, presentando un mayor número de iteraciones, ajustadas de antemano con un listado de funcionalidades concretas a implementar.

Las etapas del proyecto quedan distribuidas de la siguiente manera:

- Investigación previa: elección de tecnologías a utilizar, revisión del estado actual del proyecto y estimación del coste de los cambios necesarios.
Plazo: del 1 al 31 de mayo.
- Configuración inicial del proyecto: preparación de las tecnologías elegidas y todo lo necesario para comenzar a implementar la aplicación.
Plazo: del 22 de mayo al 7 de junio.
- Iteraciones de desarrollo o *sprints*:
 - Iteración 1: del 8 al 22 de junio.
 - Iteración 2: del 23 de junio al 7 de julio.
 - Iteración 3: del 7 al 21 de julio.
 - Iteración 4: del 22 de julio al 5 de agosto.
 - Iteración 5: del 6 al 20 de agosto.
 - Iteración 6: del 21 al 31 de agosto.

La distribución de las etapas en el tiempo se puede consultar en el siguiente diagrama de Gantt:

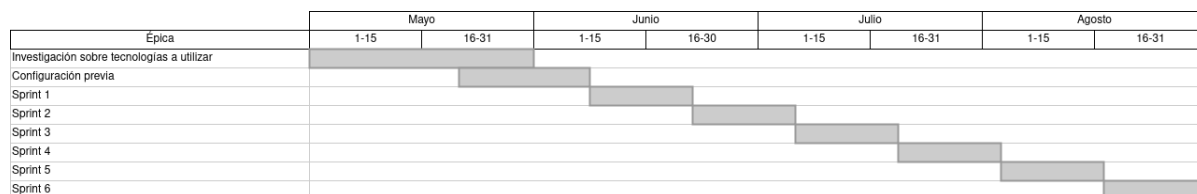


Figura 3.2: Diagrama de Gantt de las etapas del proyecto en la planificación final

Distribución de las tareas a realizar en las etapas propuestas

A la hora de distribuir las tareas en las distintas iteraciones, se realizó una estimación de la complejidad y relevancia de cada una de las épicas del proyecto, y se planteó su implementación de forma mayormente secuencial. No obstante, la dependencia entre algunas funcionalidades obligó a adelantar el desarrollo de historias de usuario pertenecientes a épicas menos prioritarias. La última iteración se ha dedicado a realizar ajustes menores, por lo que presenta tareas de todas las épicas.

La distribución aproximada de las épicas en las iteraciones de desarrollo se puede ver en este diagrama de Gantt:

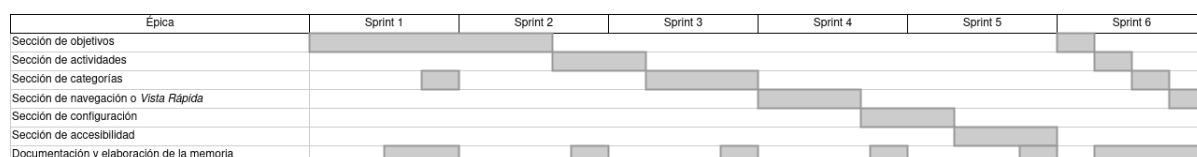


Figura 3.3: Diagrama de Gantt de las épicas del proyecto

Distribución final de las historias de usuario en las iteraciones de desarrollo

Iteración 1

TFG-9 Como usuario, quiero crear un objetivo para poder seguirlo.

TFG-10 Como usuario, quiero poder editar un objetivo.

TFG-11 Como usuario, quiero poder actualizar el progreso de un objetivo para registrar mis hábitos.

TFG-12 Como usuario, quiero poder eliminar un objetivo de forma permanente.

TFG-15 Como usuario, quiero poder agrupar mis objetivos en categorías, para poder ordenarlos y observarlos por separado.

TFG-17 Como usuario, quiero poder ver una lista de mis objetivos actuales para tenerlos en cuenta.

TFG-18 Como usuario, quiero que el progreso de mis objetivos se reinicie una vez pasado el plazo, para poder seguirlos correctamente.

TFG-19 Como usuario, quiero poder pausar objetivos indefinidamente sin eliminarlos, para poder retomarlos en un futuro sin eliminar mis datos.

TFG-67 Como usuario, quiero ver el progreso de un objetivo para seguir mi esfuerzo.

Iteración 2

TFG-14 Como usuario, quiero poder ver una racha de cumplimiento de cada objetivo, para mantener mi motivación.

TFG-20 Como usuario, quiero poder ver un historial de registro de mis objetivos para poder analizarlos y ver mi progreso.

TFG-21 Como usuario, quiero ver indicadores visuales de que un objetivo se ha actualizado correctamente, o si ha habido un error, para poder actuar en consecuencia.

TFG-22 Como usuario, quiero poder ver un resumen global de mis objetivos para ver mi progreso general.

TFG-24 Como usuario, quiero poder crear una actividad para tenerla en cuenta al organizarme.

TFG-25 Como usuario, quiero poder editar una actividad para actualizar sus condiciones.

TFG-26 Como usuario, quiero poder eliminar una actividad en caso de que ya no sea de mi interés.

TFG-84 Como usuario, quiero ver la mayor racha que he alcanzado en cada objetivo para poder tener presentes mis logros.

Iteración 3

TFG-16 Como usuario, quiero poder ver un resumen de cada categoría de objetivos, para saber mi progreso con la misma.

TFG-23 Como usuario, quiero poder acceder a una vista semanal de mis actividades para poder visualizar mi tiempo.

TFG-43 Como usuario, quiero poder crear una categoría para organizar mis actividades y objetivos.

TFG-44 Como usuario, quiero poder editar una categoría si es necesario.

TFG-45 Como usuario, quiero poder asignar objetivos a una categoría, para poder ver mi progreso de forma ordenada.

TFG-46 Como usuario, quiero poder asignar actividades a una categoría, para poder ver mi semana de forma clara.

TFG-87 Como usuario, quiero poder añadir los momentos en los que practico una actividad para poder organizarme.

TFG-88 Como usuario, quiero poder editar los momentos en los que practico una actividad para poder ajustarlos a mi situación.

TFG-89 Como usuario, quiero poder eliminar los momentos en los que practico una actividad para poder ajustarlos a mi situación.

Iteración 4

TFG-29 Como usuario, quiero ver la fecha y hora actual para poder tenerla presente .

TFG-30 Como usuario, quiero ver algunos objetivos pendientes que podría completar hoy, como sugerencia por si no se me ocurre qué hacer ahora.

TFG-31 Como usuario, quiero ver un menú con las categorías que he creado, para poder acceder a la vista de categoría de cada una.

TFG-32 Como usuario, quiero disponer de un menú de navegación por las diferentes vistas de la aplicación para acceder a ellas cómodamente.

TFG-33 Como usuario, quiero poder acceder a la configuración general de la aplicación desde cualquier parte de la misma, para poder ajustar mi experiencia de forma cómoda.

TFG-34 Como usuario, quiero poder ajustar qué día y hora se reinician mis objetivos para establecer mis rutinas.

Iteración 5

TFG-38 Como usuario, quiero poder fijar una vista por defecto para que al abrir la aplicación se muestre.

TFG-40 Como usuario con problemas visuales, quiero que la aplicación sea navegable con lectores de pantalla para poder usarla cómodamente .

TFG-91 Como usuario, quiero que la vista de actividades empiece en el día de la semana configurado como inicio de semana.

Iteración 6

TFG-13 Como usuario, quiero poder definir objetivos con varios tipos de progreso, para poder flexibilizar mis objetivos .

TFG-28 Como usuario, quiero ver las actividades asociadas a una categoría en la vista de esa categoría para poder ver fácilmente cuáles son.

TFG-35 Como usuario, quiero poder establecer mi zona horaria para que el reloj y el progreso funcionen adecuadamente.

TFG-37 Como usuario, quiero poder seleccionar el tema de la aplicación para acomodarla a mis gustos y necesidades.

TFG-81 Como usuario, quiero poder ocultar el panel lateral para poder ver con mayor tamaño el resto de la aplicación.

§3.4: Presupuesto

Se asume que el encargo ha sido realizado a una empresa especializada, que dispone de su propio material y hace frente a los costes energéticos y logísticos necesarios. Por tanto, el presupuesto aproximado que se ofrece cubre únicamente los costes de desarrollo basados en horas de trabajo. Tampoco se tienen en cuenta impuestos aplicados.

Recursos humanos

Servicio	Tarifa (€/mes)	Duración (meses)	Total
Salario de ingeniero informático junior a jornada completa	1500	4	6.000€

Se ofrece además un presupuesto aproximado del coste de mantenimiento de la aplicación por parte del equipo de desarrollo.

Servicio	Tarifa (€/hora)
Salario de ingeniero informático en tareas de mantenimiento	16

Author Ken Schwaber, a leader in the agile process movement and a co-creator of Scrum, brings his vast expertise to helping you guide the product and software development process more effectively and efficiently. Help eliminate the ambiguity into which so many software projects are borne, where vision and planning documents are essentially thrown over the wall to developers. This high-level reference describes how to use Scrum to manage complex technology projects in detail, combining expert insights with examples and case studies based on Scrum. Emphasizing practice over theory, this book explores every aspect of using Scrum, focusing on driving projects for maximum return on investment.

Servicios opcionales de despliegue y mantenimiento

Se ofrece además un presupuesto orientativo sobre el coste de desplegar y mantener la aplicación en *Amazon Web Services*, utilizando instancias de coste moderado.

Servicios opcionales	Tarifa (€/hora)	Coste/año
Despliegue de la base de datos en Amazon Aurora con una instancia de tipo db.t2.medium, modelo Reserved, arrendamiento de un año, No Upfront	0,055	481,80€
Despliegue de la aplicación en un servidor virtual Amazon EC2 de tipo r4.xlarge	0,053	464,28€

Total

Total	6.000€
Servicios opcionales durante un año	946,08€

Capítulo 4:

Desarrollo del proyecto

§4.1: Consideraciones previas

4.1.1: Arquitectura de la aplicación y tecnologías utilizadas

Se plantea una arquitectura cliente-servidor, sobre la que se implementa el patrón Modelo-Vista-Controlador [24]. Pese a que la implementación realizada es sencilla, este modelo permite escalar el proyecto de acuerdo a sus posibles necesidades con facilidad.

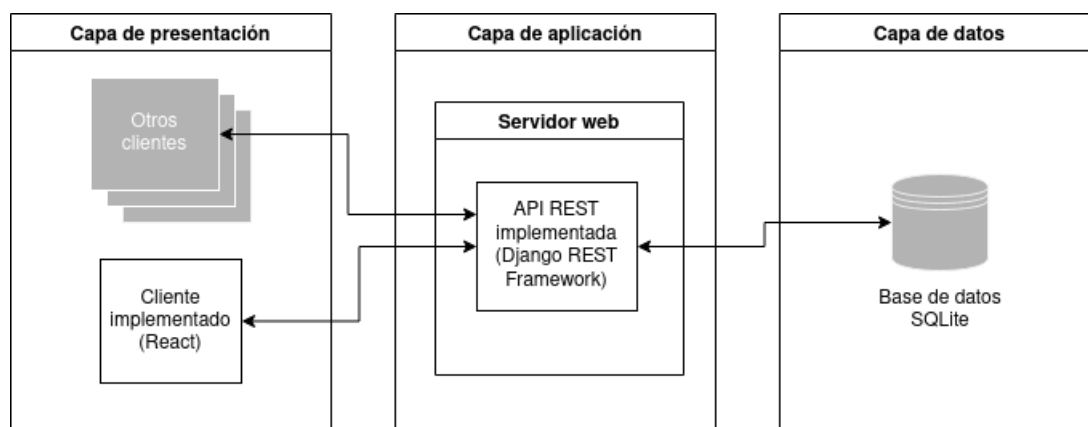


Figura 4.1: Diagrama de arquitectura del proyecto

Capa de datos

El modelo propuesto se ha implementado sobre una base de datos relacional SQLite [9], debido a su fácil integración con el resto de tecnologías utilizadas —principalmente Python y Django, ya que la ofrecen de serie—; su sencillez, dado que la base de datos se almacena en un único archivo binario; y la relativa simplicidad del modelo de datos elaborado.

En caso de ser necesario sustituir el sistema gestor de bases de datos en un futuro debido al crecimiento en complejidad de la aplicación, es sencillo exportar SQLite a otros motores como MySQL o PostgreSQL. Pese a que conectar estos servicios con la aplicación resultaría sencillo —en parte gracias a la abstracción que realiza la capa de aplicación sobre los datos—, utilizar estas tecnologías requeriría una configuración más avanzada.

Alternativas exploradas

Se eligió Django de forma rotunda en una fase bien temprana del proyecto, dado el interés en aprender a utilizarlo. En torno a la mitad de la fase de desarrollo, se planteó sustituir Django por Flask [11] junto con otras tecnologías para servir la API, pero la idea fue descartada.

Capa de aplicación

Se ha optado por utilizar el popular *framework* de desarrollo de aplicaciones web Django para la capa de aplicación.

Su versatilidad y facilidad de uso, así como su excelente documentación y numerosa cantidad de *plugins* desarrollados por parte de la comunidad, fueron algunos de los criterios tenidos en cuenta para su uso, además de su completa abstracción sobre la capa de datos a la hora de gestionar el modelo.

Concretamente, la aplicación se ha construido utilizando el *plugin* Django Rest Framework, que permite utilizar Django para servir una API REST de forma sencilla, ofreciendo múltiples herramientas para trabajar con los modelos de la herramienta de forma consistente.

Se ha escogido la arquitectura REST para construir la API de la aplicación debido a su extensa acogida y soporte, así como la posibilidad de ofrecer una documentación completa de forma estandarizada utilizando la especificación OpenAPI 3.0 [21].

Alternativas exploradas

Se planteó utilizar en su lugar GraphQL [12], pero dada la simplicidad del modelo de datos utilizado, se descartó esta opción, ya que no se vieron suficientes ventajas en su uso frente a REST.

Capa de presentación

Para la capa de presentación se ha optado por desarrollar una aplicación de página única —SPA por sus siglas en inglés—. Las SPA son aplicaciones web que, por medio de AJAX u otras tecnologías similares [25], funcionan actualizando un único documento de forma dinámica, ofreciendo una experiencia similar a una aplicación de escritorio.

Se ha elegido utilizar React como tecnología principal para la elaboración del cliente propuesto. React es una biblioteca de código abierto orientada al desarrollo de SPAs, creada y mantenida por Facebook. Goza de una gran popularidad, un sólido ecosistema de componentes y *plugins*, y es ampliamente utilizada en multitud de proyectos. Además, ha sido elegido el *framework* de desarrollo web más popular, así como uno de los más requeridos en empresas, en la encuesta para desarrolladores de Stack Overflow de 2021 [13].

Alternativas exploradas

Junto con React, Angular y Vue.js son dos de los *frameworks* de desarrollo de SPAs más populares. A la hora de escoger una de estas herramientas, se estudió su modelo de trabajo, su popularidad [pot], su curva de aprendizaje y, sobre todo, la magnitud del proyecto.

Angular, al tratarse de un *framework* completo, ofrece muchas más herramientas que React, integrando muchos módulos y tecnologías útiles de primera mano. No obstante, la sencillez de React juega a su favor, ya que adaptarse a la forma de trabajar en Angular es un proceso mucho más complejo, y es necesario conocer los patrones de desarrollo específicos de la plataforma, como la inyección de dependencias o los servicios.

Vue.js también fue considerado, pero se descartó debido a su menor ecosistema de componentes, bibliotecas y documentación frente a las otras alternativas.

4.1.2: Planteamiento de la metodología de desarrollo

La elección de definir una metodología con principios ágiles fue clara desde el principio; no obstante, extraer elementos de las distintas opciones más populares no resultó tan sencillo, puesto que este tipo de metodologías están muy orientadas a trabajar en equipos —generalmente pequeños, pero equipos al fin y al cabo—, con muchos elementos de comunicación, retrospectiva y revisión por parte del resto de miembros que en este caso no eran posibles.

Por ello, se hizo una selección de elementos generales, como el tablero Kanban, el desarrollo iterativo y las historias de usuario, pero dejando de lado el aspecto «social» de metodologías como SCRUM o *eXtreme Programming*. Dado que se trata de un encargo simulado, tampoco se ha podido contar con la perspectiva de un cliente real a lo largo del desarrollo, pero se han intentado imitar las distintas peculiaridades que pueden surgir de un encargo realizado por alguien que desconoce el proceso de desarrollo de software, tanto a través de las historias de usuario como de algunos cambios durante la implementación de la aplicación.

§4.2: Iteraciones del desarrollo

Siguiendo la planificación final propuesta, se han realizado un total de ocho iteraciones, sirviendo las dos primeras para plantear y configurar el marco de trabajo y el entorno de desarrollo, y las seis restantes dedicadas a la implementación del mismo.

4.2.1: Primera y segunda iteración: investigación sobre tecnologías a utilizar y configuración inicial

Inicio: 1 de mayo

Fin: 7 de junio

Análisis

Como se menciona en la sección de planificación, el proyecto se planteó de nuevo, aprendiendo de los errores cometidos en la primera propuesta elaborada, e intentando distinguir qué elementos mantener en la definitiva.

Se decidió elaborar una lista de historias de usuario nueva, simulando una reunión extensa con el cliente, y aclarando los requisitos de la aplicación de forma detallada, utilizando la flexibilidad de las historias de usuario. Se decidió trabajar con la herramienta *Jira Software*, ya que ofrece un excelente medio de comunicación entre el equipo de desarrollo y el cliente, al mismo tiempo que una gestión del proceso de desarrollo muy completa, e integra varios de los elementos de las metodologías ágiles elegidos para el proyecto.

Después de definir la lista de historias de usuario o *product backlog*, se procedió a realizar la planificación temporal. Se acordó una fecha límite para la implementación del producto mínimo viable: el 31 de agosto. Además, se decidió trabajar con iteraciones de dos semanas, con la salvedad de las dos primeras dados sus requisitos especiales, y se repartieron las distintas historias de usuario entre ellas de forma orientativa, ordenadas por categoría y prioridad.

La planificación quedó reflejada en dos diagramas de Gantt, organizados tanto de forma temporal como por los objetivos del proyecto.

Diseño

Durante esta iteración se definió la arquitectura de la aplicación de forma concreta. Se decidió mantener la estructura utilizada anteriormente, es decir, utilizar SQLite como sistema gestor de bases de datos, Django REST Framework como aplicación del servidor, y un cliente web desarrollado con React.

No obstante, se realizaron importantes cambios en el enfoque del proyecto. En la capa de aplicación, se decidió utilizar la especificación OpenAPI, concretamente la versión 2.0, para documentar la API expuesta. Aprovechando esto, se decidió integrar la herramienta *Swagger UI* para ofrecer una forma sencilla de visualizar la documentación de la misma, así como realizar peticiones de forma cómoda durante el desarrollo.

En cuanto a los cambios del cliente, se apostó por utilizar una biblioteca de componentes prediseñados, ya que, además de agilizar el proceso de desarrollo, contienen multitud de utilidades que facilitan el diseño de la experiencia de usuario. Se contemplaron diferentes opciones, como *Carbon Design System* [2], desarrollado por IBM, o *Material UI* [6], una implementación del sistema de diseño *Material Design* [5] de Google.

Debido a los problemas de rendimiento de Carbon Design System y su menor variedad de componentes, finalmente se optó por Material UI. Se realizaron varios bocetos y prototipos, tanto estáticos como interactivos, para definir el diseño de la aplicación y la experiencia de usuario, garantizando que las funcionalidades fuesen posibles de mostrar e implementar, y resultasen útiles al usuario final.

A continuación se muestran imágenes de los prototipos y bocetos elaborados, utilizados para definir el aspecto deseado de la aplicación.

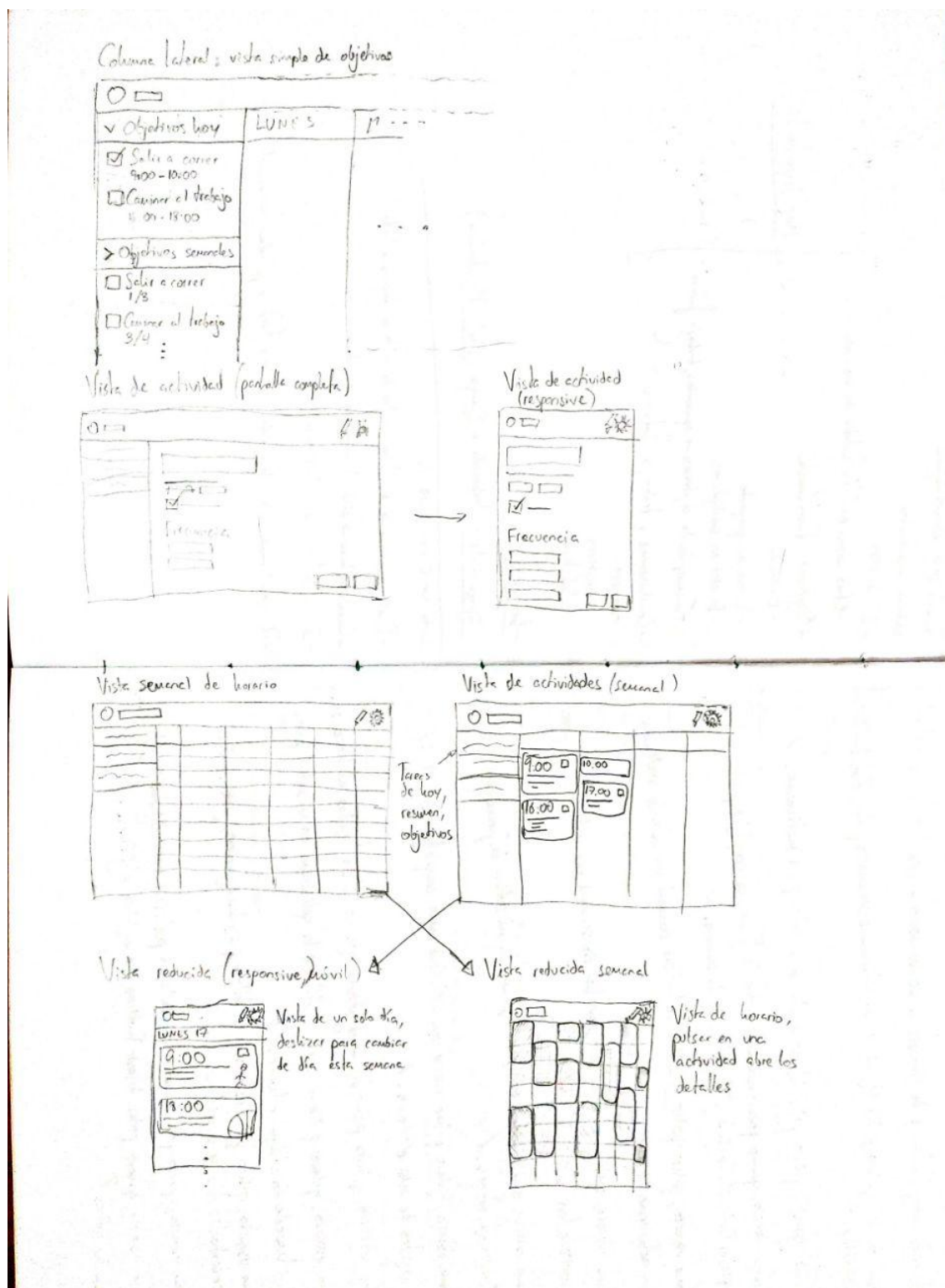


Figura 4.2: Bocetos iniciales a papel

Figura 4.3: Capturas de pantalla del primer prototipo interactivo

Figura 4.4: Capturas de pantalla del segundo prototipo interactivo

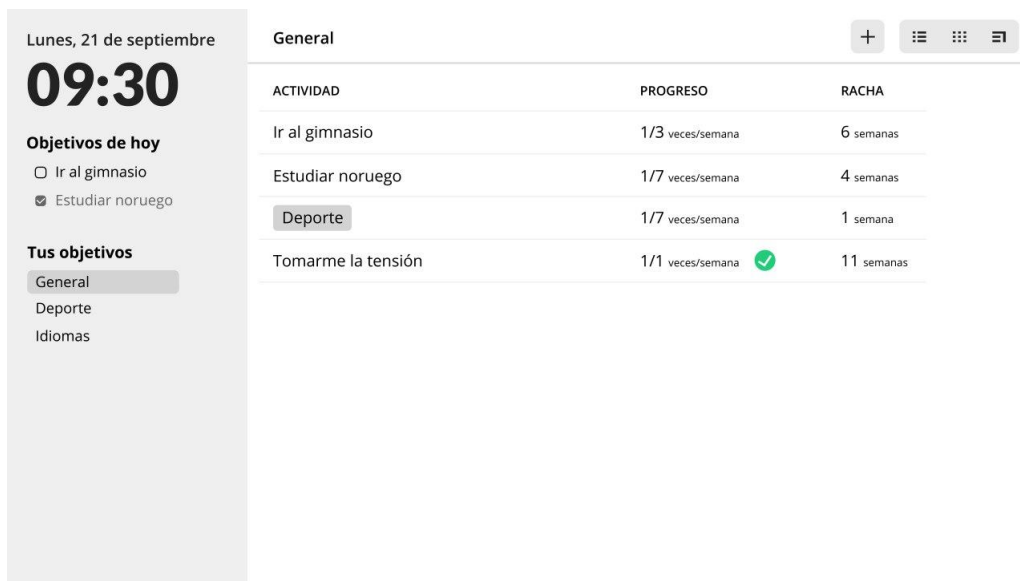


Figura 4.5: Boceto en alta definición de la vista de objetivos

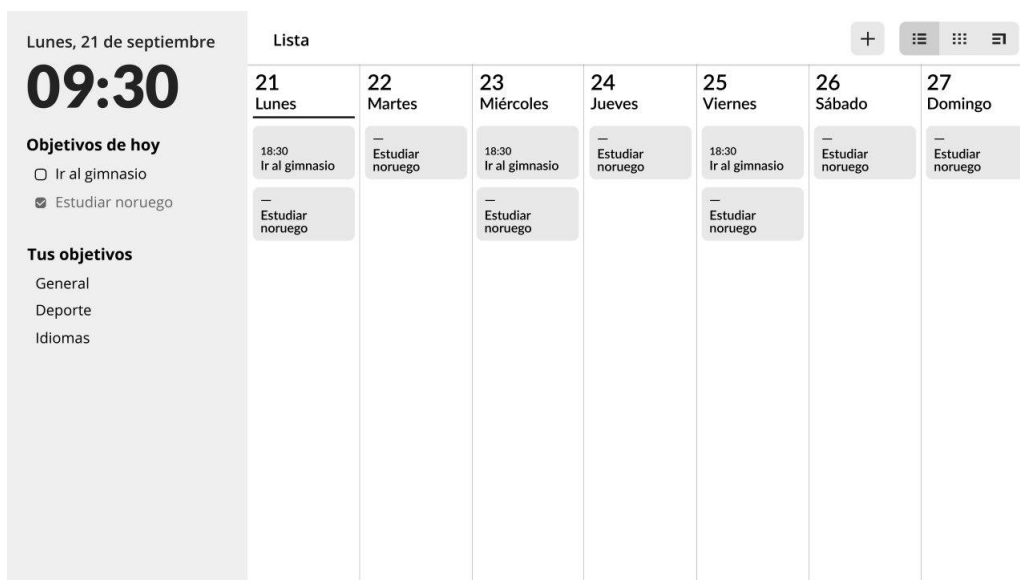


Figura 4.6: Boceto en alta definición de la vista de actividades



Figura 4.7: Boceto en alta definición de la vista de día —descartada en el diseño final—)

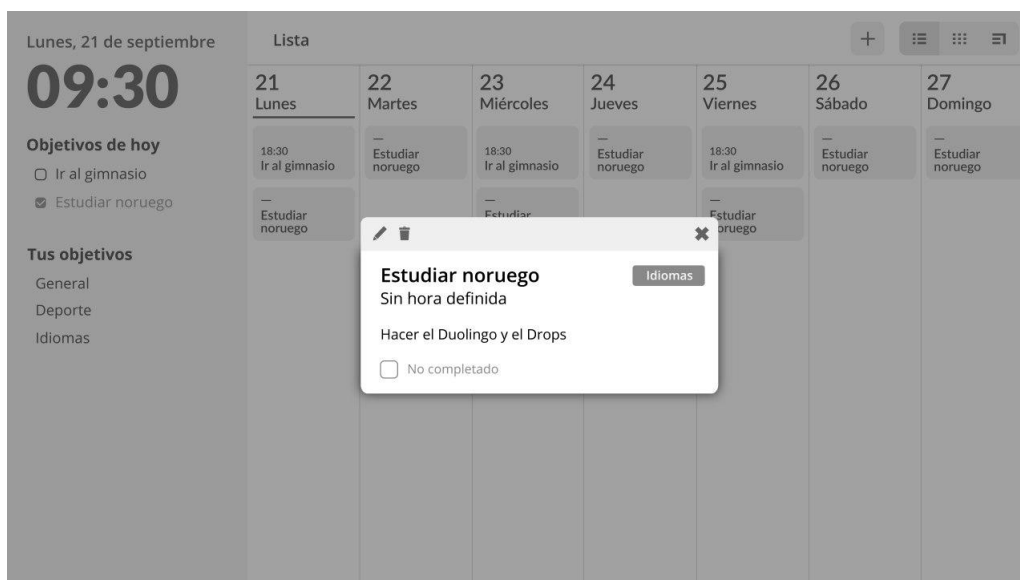


Figura 4.8: Boceto en alta definición del aspecto de las ventanas emergentes

Implementación

Se creó un repositorio Git alojado en la plataforma GitHub, para realizar un control de versiones del proyecto. Una vez hecho esto, se procedió a inicializar tanto el *backend* como el *frontend* de la aplicación con las respectivas tecnologías elegidas. Para la API, se realizó una instalación de Django tal y como describe la documentación del proyecto [4]. Para el cliente, se utilizó la herramienta *create-react-app* [3], especificando la plantilla de TypeScript.

Se instalaron las dependencias necesarias en ambos proyectos, principalmente Django REST Framework, Swagger UI —mediante la extensión de Django *drf-yasg* [Vijdea]— y Material UI, y se configuró el cliente para conectarse al servidor, configurando los parámetros necesarios.

Se decidió trabajar de forma local durante el desarrollo, sirviendo el cliente y el servidor en los puertos HTTP 3000 y 8000, respectivamente.

Pruebas

Una vez la configuración fue completada, se comprobó que la conexión entre el cliente y el servidor funcionaba correctamente, las dependencias se hallaban correctamente instaladas y las aplicaciones se servían en sus respectivos puertos HTTP.

4.2.2: Tercera iteración: *Sprint 1*

Análisis

Una vez definida toda la planificación

Capítulo 5:

Conclusiones y vías futuras

§5.1: Conclusiones del proyecto

§5.2: Posibles modificaciones futuras

Bibliografía

- [pot] Angular vs react vs vue | npm trends.
- [2] Carbon design system.
- [3] Create react app.
- [4] How to install django | django documentation | django.
- [5] Material design.
- [6] Material-ui: a popular react ui framework.
- [kan] Qué es kanban: definición, características y ventajas.
- [rea] React – una biblioteca de javascript para construir interfaces de usuario.
- [9] Sqlite3 — db-api 2.0 interfaz para bases de datos sqlite — documentación de python - 3.10.0rc1.
- [tas] Tasks.org | Tasks.org.
- [11] Welcome to flask — flask documentation(2.0.x).
- [12] (2018). GraphQL.
- [13] (2021). Stack overflow developer survey 2021.
- [14] Beck, K. and Andres, C. (2004). *Extreme Programming Explained: Embrace Change (2nd Edition)*. Addison-Wesley Professional, Boston.
- [15] 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.
- [16] Bierman, G., Abadi, M., and Torgersen, M. (2014). Understanding typescript.
- [Christie] Christie, T. Django rest framework.
- [18] Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., and Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition.
- [19] Fielding, R. T. (2000). *Architectural styles and the design of network-based software architectures*. University of California, Irvine.
- [Foundation] Foundation, D. S. Django.
- [21] Miller, D., Whitlock, J., Gardiner, M., Ralphson, M., Ratovsky, R., and Sarid, U. (2021). Openapi specification v3. 1.0 | introduction, definitions, & more.
- [22] Schwaber, K. (2004). *Agile Project Management with Scrum*. Microsoft Press, Redmond, WA.
- [23] Schwaber, K. and Sutherland, J. (2017). The scrum guide. 2017. *No. November*, pages 6–17.
- [24] 'Uyun, S. and Ma'arif, M. (2010). Implementation of model view controller (mvc) architecture on building web-based information system.
- [25] van Kesteren, A., Aubourg, J., Song, J., and R. M. Steen, H. (2016). XMLHttpRequest Level 1.
- [Vijdea] Vijdea, C. drf-yasg.