Logotipo

Descripción generada automáticamente

**PROYECTO APT “Do It”**

**(Primera Fase)**

**Nombre: Sebastián Guerra Vega**

**Fecha: 06/09/2024**

**Sección: 004D**

**Duoc UC: Sede Maipú**

# Abstract

Español: El proyecto "Do it" es una aplicación móvil diseñada para estudiantes que buscan mejorar su organización y reducir la procrastinación. La aplicación permitirá a los usuarios registrar tareas, establecer recordatorios y alarmas, y gestionar sus asignaturas a través de un calendario interactivo. El objetivo es mejorar la productividad académica y reducir el estrés asociado a la falta de planificación. A través de metodologías ágiles como Scrum, y utilizando tecnologías modernas como Ionic, Angular y Firebase.

Inglés: The "Do it" project is a mobile application designed for students aiming to improve their organization and reduce procrastination. The application will allow users to record tasks, set reminders and alarms, and manage their subjects through an interactive calendar. The objective is to enhance academic productivity and reduce stress related to poor planning. Through agile methodologies such as Scrum, using modern technologies like Ionic, Angular and Firebase.

# Descripción del proyecto APT

El proyecto APT "Do it" es una aplicación móvil multiplataforma (Android e iOS) que ayuda a los estudiantes a mejorar su organización y a reducir la procrastinación. Permite a los usuarios gestionar sus actividades, establecer recordatorios y alarmas, y llevar un calendario de sus asignaturas y notas. El proyecto busca aumentar la productividad y mejorar la calidad de vida de los estudiantes mediante una mejor planificación y estructura de sus tareas.

# Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso

El proyecto se relaciona con las siguientes competencias del perfil de egreso:

* Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.
* Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.
* Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización.
* Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.

# Relación del proyecto con mis intereses profesionales

La realización de este proyecto junto a mis intereses profesionales se relaciona excelentemente ya que podré poner a prueba mis conocimientos aprendidos a lo largo de estos 4 años de estudios y lo que quiero dedicarme como profesional tanto en la programación como el uso de base de datos.

# Factibilidad del proyecto

El proyecto es factible de realizar dentro del tiempo asignado para el curso, ya que se utilizarán herramientas y tecnologías accesibles como Ionic, Firebase, y Visual Studio Code. El equipo cuenta con las habilidades necesarias, y la metodología Scrum nos permitirá una entrega incremental del proyecto, asegurándonos que se mantenga el control sobre el cronograma.

# Objetivos

Objetivo General:

* Desarrollar una aplicación móvil multiplataforma que ayude a los estudiantes a mejorar su organización y reducir la procrastinación.

Objetivos Específicos:

* Diseñar una interfaz de usuario intuitiva.
* Implementar notificaciones y alarmas personalizables.
* Integrar un calendario interactivo para la gestión de tareas.
* Asegurar la compatibilidad en dispositivos Android e iOS.

# Propuesta Metodológica

Se utilizará la metodología Scrum, que se basa en ciclos de desarrollo cortos llamados sprints. Esta metodología nos permitirá adaptarnos a cambios y realizar entregas parciales continuas, manteniendo un enfoque en la satisfacción del usuario. Las principales fases del proyecto serán: levantamiento de requisitos, diseño del prototipo, desarrollo del frontend y backend, pruebas y optimización, y finalmente el despliegue de la aplicación.

# Plan de trabajo

El plan de trabajo está distribuido en 18 semanas, cubriendo las siguientes actividades principales: identificación del problema, diseño de la interfaz, desarrollo del frontend y backend, pruebas de usabilidad y optimización del código, seguido del despliegue en las tiendas de aplicaciones.

# Evidencias propuestas

Avance:

* Prototipo de la interfaz de usuario
* Documentación de requisitos
* Casos de uso

Final:

* Aplicación funcional
* Informe de pruebas de usabilidad
* Pruebas de compatibilidad multiplataforma

# Conclusión

# "Do it" could be a great opportunity for us to create an app that helps many people dealing with emotional issues caused by different factors such as anxiety, stress, boredom, among others. These factors lead to a decline in academic performance and quality of life. For this reason, this project will be highly beneficial for me and my colleagues in terms of experience and professional development, as we will apply the knowledge we have gained over these four years of study.

# Reflexión

Reflecting on this project, it becomes evident that the solution we are developing addresses a critical issue faced by many students, including myself. Procrastination has far-reaching consequences, impacting academic success and mental health. "Do it" not only offers practical solutions but also encourages discipline and self-management. Personally, this project allows me to refine my skills in software development, database management, and project management, preparing me for the challenges of the tech industry. Additionally, the project’s alignment with my professional goals enhances my confidence in its successful completion within the course timeline.