Logotipo

Descripción generada automáticamente

**PROYECTO APT “Do It”**

**(Primera Fase)**

***Fecha:06/09/2024***

***Duoc UC: Sede Maipú***

Nombre: Victor Guerra

Sección: 004D

índice

[Abstract 3](#_Toc176537931)

[Descripción del proyecto APT 4](#_Toc176537932)

[Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso 4](#_Toc176537933)

[Relación del proyecto con mis intereses profesionales 4](#_Toc176537934)

[Factibilidad del proyecto 5](#_Toc176537935)

[Objetivos 5](#_Toc176537936)

[Propuesta Metodológica 5](#_Toc176537937)

[Plan de trabajo 5](#_Toc176537938)

[Evidencias propuestas 6](#_Toc176537939)

[Conclusión 6](#_Toc176537940)

[Reflexión 6](#_Toc176537941)

# 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

Estoy profundamente interesado en el aprendizaje continuo y el desarrollo dentro del campo de la informática. Me motiva explorar nuevas formas de abordar y ejecutar proyectos informáticos, lo que me permite estar a la vanguardia de las mejores prácticas y tecnologías emergentes. Mi objetivo es desarrollarme como programador, ampliando mis conocimientos en lenguajes de programación, metodologías ágiles y enfoques innovadores para resolver problemas complejos. Además, me interesa dominar el manejo de bases de datos de diversos tipos, comprendiendo su estructura, optimización y seguridad, para ofrecer soluciones eficientes y escalables en distintos entornos. Creo que este conjunto de habilidades me permitirá contribuir de manera efectiva en el desarrollo de soluciones tecnológicas que respondan a las necesidades del mundo moderno.

# 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

# The development of this application to help students avoid procrastination represents a significant step towards improving their academic productivity. By implementing key features such as personalized reminders, task schedules, and time management techniques, the app provides a practical and accessible tool to tackle one of the greatest challenges students face in their daily lives. Integrating technology with proven psychological strategies, this app is expected to foster healthier and more efficient study habits, contributing not only to academic performance but also to the overall well-being of users. The success of the application will depend on its continuous adaptation to students' needs and its ability to motivate positive and sustained changes in their work routines.

# Reflexión

The development of this application has highlighted the significance of technological tools in students' lives, not only as academic support but also as key elements for emotional well-being and personal management. As we move further into the digital age, it is crucial to design solutions that go beyond functionality, addressing everyday challenges like procrastination, which affects both performance and mental health. This project has been a valuable opportunity to integrate technical knowledge with psychological approaches, seeking a balance between technology and humanity. The true measure of success will not only lie in the number of users but in the positive impact it has on their habits and routines, helping each student reach their full potential.