

PORTADA



VeciGest

Plataforma Móvil para la Gestión Integral de Comunidades de Vecinos

Nombre del alumno o de la alumna:

Miguel Contreras Sousa

David Cerrudo Berrocal

Curso académico:DAM

Tutora/Tutor del proyecto:

ABSTRACT:

VeciGest es una plataforma móvil integral diseñada para optimizar la gestión de comunidades de vecinos. La problemática actual en la administración de estas comunidades incluye ineficiencias en la comunicación, dificultades en la organización y seguimiento de incidencias, falta de transparencia financiera, baja participación vecinal y problemas en el cumplimiento de normas y resolución de conflictos. VeciGest propone una solución tecnológica que facilita la comunicación bidireccional en tiempo real, la gestión eficiente de incidencias mediante un sistema de seguimiento detallado, la publicación transparente de documentación relevante, el fomento de la participación a través de herramientas interactivas y la simplificación de la resolución de conflictos mediante canales directos y registros documentados. La plataforma se desarrolló utilizando Flutter para la interfaz de usuario, lo que permitió la creación de una aplicación atractiva y de alto rendimiento para Android e iOS desde una única base de código. Firebase se empleó como plataforma backend, proporcionando servicios esenciales como autenticación segura, base de datos Cloud Firestore para el almacenamiento de datos y Cloud Storage para la gestión de archivos. El diseño de la interfaz de usuario se basó en los principios de Material 3, asegurando una experiencia intuitiva y moderna, al tiempo que se implementaron las pautas de accesibilidad WCAG 2.2 para garantizar la usabilidad por parte de todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades. La evaluación de la plataforma a través de métricas de rendimiento y feedback de usuarios demostró su potencial para mejorar significativamente la gestión de comunidades de vecinos, aunque se identificaron áreas para futuras mejoras y expansiones.

VeciGest is a comprehensive mobile platform designed to optimize the management of neighborhood communities. Current problems in the administration of these communities include inefficiencies in communication, difficulties in organizing and tracking incidents, lack of financial transparency, low resident participation, and issues in rule enforcement and conflict resolution. VeciGest proposes a technological solution that facilitates real-time bidirectional communication, efficient incident management through a detailed tracking system, transparent publication of relevant documentation, promotion of participation through interactive tools, and simplification of conflict resolution through direct channels and documented records. The platform was developed using Flutter for the user interface, enabling the creation of an attractive and high-performance application for both Android and iOS from a single codebase. Firebase was used as the backend platform, providing essential services such as secure authentication, Cloud Firestore database for data storage, and Cloud Storage for file management. The user interface design was based on the principles of Material 3, ensuring an intuitive and modern experience, while WCAG 2.2 accessibility guidelines were implemented to guarantee usability for all users, including those with disabilities. The evaluation of the platform through performance metrics and user feedback demonstrated its potential to significantly improve the management of neighborhood communities, although areas for future improvements and expansions were identified.

ÍNDICE PAGINADO

1. Portada 1
2. Abstract (ES/EN) 2
3. Índice 3
4. Justificación: Problemática y Oportunidad de VeciGest 4 4.1. Problemas actuales en la gestión de comunidades de vecinos 4 4.2. Oportunidad de VeciGest como solución integral 7
5. Introducción y Marco Teórico 8 5.1. Introducción al Trabajo Fin de Grado 8 5.2. Marco Teórico 9 5.2.1. Desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter 9 5.2.2. Plataforma Firebase para el backend 10 5.2.3. Diseño de interfaz de usuario con Material 3 11 5.2.4. Pautas de accesibilidad WCAG 2.2 12
6. Objetivos del Proyecto 14 6.1. Objetivo General 14 6.2. Objetivos Específicos (SMART) 15
7. Desarrollo de la Plataforma VeciGest 17 7.1. Arquitectura de la Plataforma 17 7.2. Proceso de Desarrollo (Sprints) 18 7.3. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI) 19 7.4. Código Clave y Funcionalidades Principales 20 7.5. Diagramas Requeridos 21 7.5.1. Diagrama de casos de uso UML de las funcionalidades principales 21 7.5.2. Diagrama entidad-relación de la base de datos Firestore 22 7.6. Consideraciones de Accesibilidad (WCAG 2.2) 23



8. Resultados y Evaluación	24	8.1. Métricas de la Demo	24	8.2. Feedback de Usuarios	25	8.3. Evaluación de la Accesibilidad	26
9. Conclusiones y Líneas de Trabajo Futuro	27	9.1. Conclusiones del Proyecto	27	9.2. Líneas de Trabajo Futuro	28		
10. Bibliografía	29						
11. Anexos	30						

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La gestión de comunidades de vecinos presenta una serie de desafíos que impactan la calidad de vida de los residentes y la eficiencia de la administración. Estos problemas, que van desde la comunicación hasta la organización y la transparencia, requieren soluciones innovadoras para mejorar la convivencia y el funcionamiento de estas comunidades.

1.1 Problemas actuales en la gestión de comunidades de vecinos:

La comunicación ineficiente se erige como uno de los principales obstáculos en la gestión de comunidades de vecinos. Los correos electrónicos se pierden, los procesos se vuelven obsoletos y los residentes experimentan frustración ante la falta de información clara y oportuna.¹ Esta problemática se refleja en las dificultades que encuentran los miembros de la junta directiva para satisfacer las crecientes expectativas de los vecinos, quienes demandan un mayor nivel de servicio al mismo costo.² Diversas fuentes coinciden en que la falta de comunicación efectiva genera malentendidos y descontento entre los residentes.¹ En comunidades autogestionadas, la ausencia de canales de comunicación adecuados puede llevar a que las opiniones de los propietarios no lleguen a la junta directiva, proyectando una imagen de dejadez y aumentando las quejas.⁴ Incluso en comunidades gestionadas por empresas especializadas, la comunicación deficiente es un problema recurrente que puede exacerbar conflictos menores.⁵ Esta situación subraya la necesidad de una plataforma que facilite un flujo de información más eficiente y transparente.

Otro desafío significativo radica en la dificultad para organizar tareas y realizar un seguimiento efectivo de las incidencias. La gestión de una comunidad implica una lista interminable de tareas e interacciones, con una alta probabilidad de imprevistos.⁶ Un porcentaje considerable de comunidades se enfrenta a la sobrecarga de trabajo.⁷ La naturaleza impredecible de estas tareas y la gran cantidad de ellas dificultan una organización y un seguimiento eficientes, lo que sugiere la necesidad de una plataforma que centralice estos procesos.

La falta de transparencia en la gestión y las finanzas también genera desconfianza en las comunidades de vecinos. La opacidad en los informes financieros y las prácticas de facturación poco claras son problemas comunes en las empresas de administración de fincas.⁵ En comunidades autogestionadas, las dificultades contables y financieras pueden incluso poner en riesgo la estabilidad económica de la comunidad.⁸ La ausencia de claridad en la gestión de fondos y la forma en que se incurren los costos dificulta la supervisión de los gastos e ingresos.⁹ Por lo tanto, existe una necesidad crítica de una

plataforma que proporcione información financiera clara y accesible a los residentes, fomentando la confianza y la rendición de cuentas.

La baja participación vecinal y las dificultades en la toma de decisiones son otros aspectos problemáticos. Muchos vecinos sienten que sus voces no son escuchadas y perciben falta de transparencia en los procesos de toma de decisiones.¹⁰ En comunidades autogestionadas, la falta de voluntarios es un obstáculo, ya que los propietarios son reacios a asumir toda la carga de trabajo.⁸ Esta dificultad para encontrar voluntarios para las juntas directivas es un problema cada vez mayor.² La baja participación y el escaso compromiso de los vecinos dificultan la gestión efectiva de la comunidad y la toma de decisiones inclusivas.

Finalmente, el cumplimiento de las normas y la resolución de conflictos representan desafíos importantes. Lidar con el incumplimiento de las normas y los comportamientos negativos puede resultar emocionalmente agotador para los administradores de la comunidad.¹¹ La gestión de conflictos requiere directrices claras y una intervención diplomática.¹² La aplicación consistente y la comunicación clara de las normas son fundamentales, pero a menudo difíciles de lograr.¹³ Estos problemas pueden generar tensión dentro de las comunidades, lo que subraya la necesidad de herramientas que faciliten la comunicación de las normas y proporcionen plataformas para la resolución de disputas.

1.2. Oportunidad de VeciGest como solución integral:

VeciGest se presenta como una plataforma móvil integral diseñada específicamente para abordar estos problemas identificados en la gestión de comunidades de vecinos. La plataforma ofrece una oportunidad única para integrar múltiples funciones de administración comunitaria en una sola aplicación móvil fácil de usar, abordando directamente los puntos débiles señalados.

VeciGest facilita una comunicación bidireccional en tiempo real entre los vecinos y la administración a través de un sistema de mensajería instantánea y foros de discusión. Esto reduce significativamente los tiempos de respuesta a las consultas y garantiza que la información importante llegue a todos los residentes de manera oportuna. Para la organización de tareas y el seguimiento de incidencias, VeciGest incorpora un módulo completo que permite la creación, asignación, seguimiento y resolución de problemas, lo que disminuye el tiempo promedio de resolución y mejora la eficiencia operativa.

La plataforma también promueve la transparencia en la gestión y las finanzas al proporcionar un sistema para la publicación y el acceso a la documentación relevante



de la comunidad, como normas, actas y presupuestos. Esto garantiza que los vecinos tengan acceso fácil a la información importante, fomentando la confianza y la rendición de cuentas. Para impulsar la participación vecinal y facilitar la toma de decisiones, VeciGest puede incluir herramientas interactivas como encuestas, votaciones y foros de discusión, permitiendo que los residentes se involucren más activamente en la vida de su comunidad.

En cuanto al cumplimiento de las normas y la resolución de conflictos, VeciGest puede servir como un canal para la comunicación clara de las regulaciones comunitarias y proporcionar un registro documentado de las interacciones y acuerdos, lo que simplifica la gestión de disputas y promueve un ambiente de convivencia más armonioso. En definitiva, VeciGest tiene el potencial de mejorar significativamente la calidad de vida en las comunidades de vecinos al ofrecer una solución tecnológica integral que aborda los desafíos clave de la gestión comunitaria de manera eficiente y participativa.

3.1 Introducción al Trabajo Fin de Grado:

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se centra en el desarrollo de VeciGest, una plataforma móvil diseñada para la gestión integral de comunidades de vecinos. En la sociedad actual, la vida en comunidad es una realidad para un gran número de personas, y la administración eficiente de estas comunidades es fundamental para garantizar la convivencia, el bienestar y la calidad de vida de sus residentes. Sin embargo, como se ha detallado en la justificación, la gestión de comunidades de vecinos a menudo se enfrenta a diversos problemas relacionados con la comunicación, la organización, la transparencia y la participación.

VeciGest se propone como una solución tecnológica innovadora para abordar estos desafíos, ofreciendo una plataforma móvil que integra diversas funcionalidades destinadas a facilitar la gestión y fomentar la participación de los vecinos. Este documento, la memoria del TFG, detalla el proceso completo de desarrollo de VeciGest, desde su concepción y fundamentación teórica hasta su implementación, evaluación y las posibles líneas de trabajo futuro. La memoria se estructura de manera que cumpla estrictamente con las pautas de la guía institucional proporcionada, cubriendo todos los aspectos requeridos para la evaluación del proyecto.

3.2 Marco Teórico:

El desarrollo de VeciGest se fundamenta en diversas tecnologías y principios de diseño que constituyen el marco teórico del proyecto. A continuación, se presentan los conceptos clave que sustentan la creación de esta plataforma móvil.

3.2.1 Desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter:

Flutter es un framework de código abierto desarrollado por Google que permite la creación de aplicaciones multiplataforma de alto rendimiento para dispositivos móviles (Android e iOS), web y escritorio desde una única base de código.¹⁴ Este framework se distingue por su capacidad de desarrollo rápido gracias a la función Hot Reload, que permite a los desarrolladores visualizar los cambios en el código casi instantáneamente sin perder el estado de la aplicación.¹⁴ Flutter ofrece una interfaz de usuario atractiva y altamente personalizable, con un amplio conjunto de widgets preconstruidos que siguen los principios de diseño modernos.¹⁴

El rendimiento de las aplicaciones desarrolladas con Flutter es cercano al nativo, ya que el código se compila directamente a código máquina ARM o Intel, así como a JavaScript para la web.¹⁵ Además, Flutter cuenta con una comunidad de desarrolladores grande y activa, lo que facilita el acceso a documentación, recursos y paquetes de terceros que simplifican el proceso de desarrollo.¹⁴ Una de las ventajas fundamentales de Flutter es



su capacidad para utilizar un único código base para desarrollar aplicaciones para Android e iOS, lo que reduce significativamente el tiempo y los costos de desarrollo.¹⁴ Flutter utiliza el lenguaje de programación Dart, también desarrollado por Google, que está optimizado para la construcción de interfaces de usuario rápidas y fluidas.¹⁴

3.2.2 Plataforma Firebase para el backend:

Firebase es una plataforma integral Backend-as-a-Service (BaaS) ofrecida por Google, que proporciona una amplia gama de herramientas y servicios para ayudar a los desarrolladores a construir, mejorar y escalar aplicaciones móviles y web sin la complejidad de gestionar la infraestructura del backend.²⁰ VeciGest utiliza varios servicios clave de Firebase para su funcionamiento. La autenticación de usuarios se gestiona mediante Firebase Authentication, que ofrece un sistema robusto para el registro, inicio de sesión y verificación de identidad de los usuarios, soportando métodos como correo electrónico/contraseña y proveedores de identidad federada.²¹

La base de datos principal de VeciGest es Cloud Firestore, una base de datos NoSQL orientada a documentos que permite almacenar datos en documentos organizados en colecciones. Firestore es ideal para aplicaciones que requieren escalabilidad automática y alto rendimiento.²⁰ Firebase Cloud Storage se utiliza para el almacenamiento seguro y escalable de archivos, como imágenes y documentos relacionados con la comunidad.²⁰ Adicionalmente, se podría considerar el uso de Firebase Cloud Functions para implementar lógica de backend personalizada que se ejecute en respuesta a eventos o peticiones HTTP.

Firebase ofrece numerosas ventajas para el desarrollo de aplicaciones móviles, incluyendo la facilidad de uso e integración de sus servicios, la escalabilidad automática para manejar un crecimiento en el número de usuarios y la cantidad de datos ²¹, capacidades en tiempo real que permiten la sincronización de datos entre diferentes clientes ²¹, y una estrecha integración con otros servicios de Google, lo que facilita la implementación de funcionalidades avanzadas.²¹

3.2.3 Diseño de interfaz de usuario con Material 3:

Material 3, también conocido como Material You, es la última versión del sistema de diseño de código abierto de Google.³⁶ Este sistema de diseño se centra en la personalización y la expresividad, permitiendo la creación de interfaces de usuario únicas y accesibles que se adaptan a las preferencias individuales de los usuarios.³⁶ Uno de los principios clave de Material 3 es Dynamic Color, que extrae colores de la imagen de fondo de pantalla del usuario para generar una paleta de colores personalizada que se aplica a toda la interfaz de la aplicación.³⁶

Material 3 incluye componentes de interfaz de usuario actualizados con un estilo visual renovado, incorporando un mejor uso del espacio en blanco y nuevos indicadores de

estado.³⁶ La adopción de Material 3 en el desarrollo de VeciGest ofrece varios beneficios como una interfaz intuitiva y responsiva, una mayor capacidad de personalización para los usuarios, un desarrollo más rápido gracias a la disponibilidad de componentes pre-diseñados y una consistencia visual en toda la aplicación que se alinea con los estándares de diseño actuales de Android.³⁸

3.2.4 Pautas de accesibilidad WCAG 2.2:

Las Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2 son un estándar internacional desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C) que proporciona pautas para hacer que el contenido web sea más accesible para personas con discapacidades.⁵³ Aunque originalmente se concibieron para contenido web, los principios y criterios de éxito de WCAG 2.2 son también relevantes para el desarrollo de aplicaciones móviles, ya que buscan garantizar que la información y la funcionalidad sean accesibles a todos los usuarios, independientemente de sus capacidades.⁵³

WCAG 2.2 se organiza en torno a cuatro principios fundamentales: Perceptible, Operable, Entendible y Robusto.⁵³ Dentro de cada principio, se definen directrices y, para cada directriz, existen criterios de éxito que son declaraciones comprobables que describen cómo cumplir con las pautas. Los criterios de éxito se clasifican en tres niveles de conformidad: A (mínimo), AA (intermedio) y AAA (máximo).⁵³ Para VeciGest, el objetivo es alcanzar el nivel de conformidad AA, que es ampliamente reconocido como un estándar de accesibilidad razonable y completo.

Algunas pautas específicas de WCAG 2.2 que son relevantes para el desarrollo de aplicaciones móviles incluyen asegurar un contraste de color adecuado entre el texto y el fondo para facilitar la lectura a usuarios con baja visión ⁵³, proporcionar alternativas de texto descriptivas para todas las imágenes y otros elementos no textuales para que los lectores de pantalla puedan transmitir la información a usuarios con discapacidad visual ⁵³, garantizar que toda la funcionalidad de la aplicación sea operable a través del teclado o de interfaces de teclado alternativas para usuarios que no pueden usar un ratón o pantalla táctil ⁵³, y asegurarse de que el tamaño de los objetivos táctiles (como botones e iconos) sea lo suficientemente grande como para que los usuarios con dificultades motoras puedan interactuar con ellos de manera precisa.⁵⁸ La implementación de estas y otras pautas de WCAG 2.2 en VeciGest es fundamental para crear una plataforma inclusiva y accesible para todos los usuarios.



A. OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de este proyecto es desarrollar e implementar una plataforma móvil integral, denominada VeciGest, para la gestión eficiente y participativa de comunidades de vecinos. Esta plataforma busca mejorar significativamente la comunicación entre los residentes y la administración, optimizar la organización de las tareas y el seguimiento de las incidencias, aumentar la transparencia en la gestión y las finanzas, fomentar una mayor participación de los vecinos en la vida comunitaria y simplificar la resolución de conflictos, contribuyendo así a una mejor calidad de vida en las comunidades de vecinos.

B. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcanzar el objetivo general, se han definido los siguientes objetivos específicos, formulados siguiendo los criterios SMART (Específico, Medible, Alcanzable, Relevante, Temporal):

2. **Objetivo 1:** Implementar un sistema de comunicación bidireccional en tiempo real entre los vecinos y la administración de la comunidad, que permita la interacción a través de un chat o foro integrado en la aplicación. Se espera que este sistema reduzca el tiempo de respuesta promedio a las consultas de los vecinos en un 50% durante un periodo de prueba de cuatro semanas tras su lanzamiento. Este objetivo es específico al definir el tipo de sistema de comunicación y el actor involucrado, medible al establecer una reducción porcentual en el tiempo de respuesta, alcanzable mediante la implementación de tecnologías de mensajería instantánea, relevante al abordar directamente uno de los principales problemas identificados, y temporal al fijar un periodo de prueba para la evaluación.
3. **Objetivo 2:** Desarrollar un módulo dentro de la plataforma para la gestión integral de incidencias, que incluya las funcionalidades de creación, asignación a responsables, seguimiento del estado y resolución de las incidencias reportadas por los vecinos. Se pretende que este módulo permita reducir el tiempo promedio de resolución de incidencias en un 30% durante un periodo de prueba de cuatro semanas después de su implementación. Este objetivo es específico al detallar las funcionalidades del módulo, medible al proponer una reducción en el tiempo de resolución, alcanzable mediante la creación de un flujo de trabajo lógico y herramientas de notificación, relevante al mejorar la capacidad de respuesta a los problemas de la comunidad, y temporal al establecer un plazo para la evaluación de su impacto.

4. **Objetivo 3:** Integrar en la plataforma un sistema para la publicación y el acceso a la documentación relevante de la comunidad, como normas de convivencia, actas de reuniones y presupuestos anuales. El objetivo es garantizar que al menos el 80% de los usuarios activos de la plataforma accedan a esta documentación al menos una vez por semana durante un periodo de prueba de cuatro semanas tras su lanzamiento. Este objetivo es específico al definir el tipo de información a publicar, medible al fijar un porcentaje de usuarios y una frecuencia de acceso, alcanzable mediante un diseño intuitivo y notificaciones relevantes, relevante al promover la transparencia informativa en la comunidad, y temporal al establecer un periodo de seguimiento.
5. **Objetivo 4:** Implementar un sistema de autenticación de usuarios seguro utilizando Firebase Authentication, que permita gestionar de manera eficiente el acceso a la plataforma móvil y garantizar la privacidad de los datos personales de los usuarios durante todo el ciclo de vida del proyecto. Este objetivo es específico al definir la tecnología de autenticación, medible al requerir su implementación completa y funcional, alcanzable mediante el uso de los servicios ofrecidos por Firebase, relevante al ser fundamental para la seguridad y privacidad de la plataforma, y temporal al ser un requisito para la operatividad de la aplicación desde sus fases iniciales.

Tabla 1:Objetivos del proyecto

Tipo de Objetivo	Descripción
General	Desarrollar e implementar una plataforma móvil integral (VeciGest) para la gestión eficiente y participativa de comunidades de vecinos, mejorando la comunicación, la organización y la transparencia.
Específico 1	Implementar un sistema de comunicación bidireccional en tiempo real entre vecinos y la administración (por ejemplo, a través de un chat o foro) que reduzca el tiempo de respuesta a las consultas en un 50% durante el periodo de prueba (por ejemplo, 4 semanas).

Específico 2	Desarrollar un módulo para la gestión de incidencias (creación, asignación, seguimiento y resolución) que permita reducir el tiempo promedio de resolución de incidencias en un 30% en el periodo de prueba (por ejemplo, 4 semanas).
Específico 3	Integrar un sistema de publicación y acceso a la documentación relevante de la comunidad (normas, actas, presupuestos) que garantice que al menos el 80% de los usuarios activos accedan a la documentación al menos una vez por semana durante el periodo de prueba (por ejemplo, 4 semanas).
Específico 4	Implementar un sistema de autenticación de usuarios seguro utilizando Firebase
	Authentication que permita gestionar el acceso a la plataforma y garantizar la privacidad de los datos de los usuarios durante todo el proyecto.

4.1 Arquitectura de la Plataforma:

La plataforma móvil VeciGest se ha diseñado siguiendo una arquitectura en capas, un patrón común en el desarrollo de aplicaciones móviles que organiza la aplicación en distintas capas, cada una responsable de una función específica.⁷⁰ Esta arquitectura promueve la modularidad y la separación de responsabilidades, lo que facilita el mantenimiento y la escalabilidad de la aplicación a largo plazo.⁷⁰ La arquitectura de VeciGest se compone principalmente de tres capas: la capa de presentación, la capa de lógica de negocio y la capa de datos.

La capa de presentación, desarrollada con Flutter, es la interfaz de usuario con la que interactúan los usuarios. Incluye las pantallas, los elementos de navegación, los controles y los elementos visuales de la aplicación.⁷⁰ La capa de lógica de negocio contiene la lógica específica de la aplicación y orquesta el flujo de datos entre la capa de presentación y la capa de datos. En VeciGest, gran parte de esta lógica se implementa en Flutter, aunque también se apoya en los servicios de Firebase. La capa de datos es responsable de la persistencia y el acceso a los datos. En este caso, Firebase, a través de Cloud Firestore y Cloud Storage, actúa como la capa de datos, gestionando el almacenamiento y la recuperación de la información de la aplicación.⁷⁰

Esta separación de responsabilidades permite que la interfaz de usuario, desarrollada con Flutter, se centre en la presentación de la información y la interacción con el usuario, mientras que la lógica de negocio y el acceso a los datos se gestionan de manera eficiente y escalable a través de la plataforma Firebase.

4.2. Proceso de Desarrollo (Sprints):

El desarrollo de la plataforma VeciGest se llevó a cabo utilizando la metodología ágil Scrum, un marco de trabajo iterativo e incremental que enfatiza la colaboración en equipo, la responsabilidad y el progreso hacia un objetivo bien definido.⁷⁴ Scrum se basa en la división del proyecto en ciclos cortos de trabajo denominados sprints, que suelen tener una duración de dos semanas.⁷⁵

En el modelo Scrum, se definen roles específicos dentro del equipo de desarrollo, incluyendo el Product Owner, que representa la visión del producto y prioriza las funcionalidades; el Scrum Master, que facilita el proceso y ayuda al equipo a eliminar obstáculos; y los Desarrolladores, que son los encargados de implementar las funcionalidades.⁷⁵ El proceso de desarrollo se articula a través de una serie de eventos, como la Planificación del Sprint, donde se selecciona el trabajo a realizar durante el sprint; la Reunión Diaria (Daily Scrum), donde el equipo sincroniza su trabajo; la Revisión

El trabajo a realizar se gestiona a través de artefactos como el Product Backlog, una lista priorizada de todas las funcionalidades deseadas para el producto; el Sprint Backlog, que contiene los elementos del Product Backlog seleccionados para el sprint actual y un plan para su entrega; y el Incremento, que es la suma de todo el trabajo completado durante el sprint y los sprints anteriores.⁷⁴ Durante el desarrollo de VeciGest, se llevaron a cabo varios sprints, cada uno enfocado en la implementación de un conjunto específico de funcionalidades, siguiendo los principios y prácticas de la metodología Scrum para asegurar un desarrollo flexible y adaptativo.

4.3. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI):

El diseño de la interfaz de usuario de VeciGest se ha realizado siguiendo las directrices de Material 3, el sistema de diseño de Google que promueve la creación de interfaces intuitivas, accesibles y visualmente atractivas.³⁶ Se ha prestado especial atención a la coherencia cromática, utilizando el rojo corporativo para los elementos principales y el gris oscuro para los elementos secundarios, tal como se especifica en la guía institucional. La aplicación se ha diseñado para ofrecer una experiencia consistente tanto en modo claro como en modo oscuro, adaptándose a las preferencias del usuario.

Las pantallas principales de la aplicación se han estructurado para facilitar la navegación y el acceso a las funcionalidades clave. La pantalla de inicio proporciona una visión general de la actividad reciente y permite acceder rápidamente a las secciones de comunicación, gestión de incidencias y documentación. La sección de comunicación incluye un chat en tiempo real y un foro comunitario para facilitar la interacción entre vecinos y la administración. El módulo de gestión de incidencias permite a los usuarios reportar nuevos problemas, realizar un seguimiento de su estado y ver el historial de incidencias resueltas. La sección de documentación ofrece un acceso organizado a los documentos relevantes de la comunidad.

[Incluir aquí capturas de pantalla de la interfaz de usuario en modo claro y oscuro, mostrando las pantallas principales y la coherencia cromática].

En el diseño de los componentes de la interfaz, se han aplicado los principios de Material 3, utilizando elementos como barras de navegación inferiores, botones flotantes de acción, tarjetas informativas y modales de diálogo, todos ellos diseñados para ser personalizables y accesibles.³⁶ Se ha buscado una jerarquía visual clara, utilizando elementos más grandes y con colores más prominentes para indicar importancia o interactividad.

4.4. Código Clave y Funcionalidades Principales:



A continuación, se presentan fragmentos de código clave que ilustran la implementación de algunas de las funcionalidades principales de VeciGest, desarrolladas con Dart y Flutter, y utilizando los servicios de Firebase.

- **Autenticación de usuarios con Firebase Authentication:**

Dart

```
Future<UserCredential> signUpWithEmailAndPassword(String email, String password)
async {
  try {
    final credential = await FirebaseAuth.instance
      .createUserWithEmailAndPassword(email: email, password: password);
    return credential;
  } on FirebaseAuthException catch (e) {
    if (e.code
    == 'weak-password') {
      print('La contraseña
      proporcionada es demasiado débil.');
```

```
    } else if (e.code == 'email-already-in-use') {
      print('Ya existe una cuenta con ese correo electrónico.');
```

```
    }
  }
  throw e;
}
catch
(e) {
  print
  (e);
  throw
  e;
}
```

```
Future<UserCredential> signInWithEmailAndPassword(String email, String password)
async {
  try {
    final credential = await FirebaseAuth.instance
      .signInWithEmailAndPassword(email: email, password: password);
    return credential;
  }
```

```

    } on FirebaseAuthException catch (e) {
      if (e.code == 'user-not-found') {
        print('No se encontró ningún usuario con ese correo electrónico.');
```

```

      } else if (e.code == 'wrong-password') {
        print('La contraseña proporcionada no es válida para ese usuario.');
```

```

    }

```

```

  thro

```

```

  w e;

```

```

}

```

```

catc

```

```

h (e)

```

```

{

```

```

  print

```

```

  (e);

```

```

thro

```

```

w e;

```

```

}

```

```

.

```

Este código muestra la implementación de las funciones para registrar y autenticar usuarios utilizando correo electrónico y contraseña con Firebase Authentication.²³ Se incluyen bloques try-catch para manejar posibles errores durante el proceso, como contraseñas débiles o correos electrónicos ya en uso.

- **Lectura y escritura de datos en Cloud Firestore:**

Dart

```

Future<void> guardarIncidencia(String titulo, String descripcion, String comunidadId) async {

```

```

  try {

```

```

    final incidencia = <String, dynamic>{

```

```

      "titulo": titulo,

```

```

      "descripcion": descripcion,

```

```

      "estado": "pendiente",

```

```

      "fechaCreacion": FieldValue.serverTimestamp(),

```

```
"usuarioCreador": FirebaseAuth.instance.currentUser!.uid,
};
```

```
await FirebaseFirestore.instance
    .collection("comunidades")
    .doc(comunidadId)
    .collection("incidencias")
    .add(incidencia);
print("Incidencia guardada con
éxito.");
}
catch
(e) {
    print("Error al guardar la incidencia: $e");
    throw e;
}
}
```

```
Stream<QuerySnapshot> obtenerIncidencias(String comunidadId) {
    return FirebaseFirestore.instance
        .collection("comunidades")
        .doc(comunidadId)
        .collection("incidencias")
        .orderBy("fechaCreacion", descending: true)
        .snapshots();
}
```

Estos fragmentos de código ilustran cómo se pueden guardar nuevas incidencias en la base de datos Cloud Firestore y cómo se pueden obtener las incidencias existentes para una comunidad específica.²⁰ Se utiliza `FieldValue.serverTimestamp()` para registrar la fecha de creación en el servidor de Firebase, asegurando la precisión del tiempo.

4.5 Diagramas Requeridos:

4.5.1. Diagrama de casos de uso UML de las funcionalidades principales:

.

El diagrama de casos de uso ilustra las interacciones entre los actores y el sistema VeciGest.⁸⁵ El actor "Vecino" puede interactuar con el sistema para comunicarse con la administración, reportar incidencias, consultar la documentación de la comunidad, participar en votaciones y recibir notificaciones importantes. El actor "Administración" puede utilizar el sistema para gestionar las comunicaciones, atender las incidencias reportadas, publicar documentación relevante, gestionar votaciones y enviar notificaciones a los vecinos. Las líneas de asociación indican la participación de cada actor en los diferentes casos de uso. Este diagrama proporciona una visión de alto nivel de la funcionalidad del sistema desde la perspectiva del usuario.⁸⁷

4.5.2. Diagrama entidad-relación de la base de datos Firestore:

[Incluir aquí el diagrama entidad-relación de la base de datos Firestore de VeciGest. El diagrama debe mostrar las colecciones principales (Comunidades, Usuarios, Incidencias, Documentos, Votaciones, Notificaciones) y los campos relevantes dentro de cada documento, así como las relaciones entre las colecciones (por ejemplo, una comunidad tiene muchos usuarios e incidencias)].

El diagrama entidad-relación representa el modelo de datos de la base de datos Cloud Firestore utilizada por VeciGest.²⁸ Se han definido colecciones principales como "Comunidades", que almacenan la información de cada comunidad de vecinos; "Usuarios", que contienen los datos de los residentes; "Incidencias", donde se registran los problemas reportados; "Documentos", para almacenar la documentación relevante; "Votaciones", para gestionar los procesos de votación; y "Notificaciones", para el envío de mensajes importantes. Cada colección contiene documentos con campos específicos que representan los atributos de cada entidad. Las relaciones entre las colecciones se indican mediante líneas, mostrando cómo se conectan los datos (por ejemplo, cada incidencia está asociada a una comunidad y a un usuario que la reportó). Este diagrama ofrece una comprensión clara de la estructura de los datos en el backend de la plataforma.²⁸

4.6. Consideraciones de Accesibilidad (WCAG 2.2):

En el diseño y desarrollo de VeciGest, se han tenido en cuenta las pautas de accesibilidad WCAG 2.2 para asegurar que la plataforma sea utilizable por la mayor cantidad de personas posible, incluyendo aquellas con discapacidades.⁵³ Se ha puesto especial énfasis en alcanzar el nivel de conformidad AA.

Se ha asegurado un contraste de color adecuado entre el texto y el fondo en toda la interfaz de usuario para mejorar la legibilidad para usuarios con baja visión.⁵³ Se han proporcionado alternativas de texto descriptivas para todas las imágenes e iconos, lo

que permite que los lectores de pantalla transmitan la información visual a usuarios con discapacidad visual.⁵³ La navegación por teclado se ha implementado de manera que los usuarios que no pueden utilizar una pantalla táctil puedan acceder a todas las funcionalidades de la aplicación mediante un teclado o interfaces de teclado alternativas.⁵³ El tamaño de los objetivos táctiles, como botones y enlaces, se ha diseñado para que sea lo suficientemente grande como para facilitar su interacción a usuarios con dificultades motoras.⁵⁸ Se han utilizado etiquetas claras y descriptivas para todos los elementos de la interfaz, lo que ayuda a los usuarios de lectores de pantalla a comprender la función de cada elemento.

Para verificar la accesibilidad de la plataforma, se han utilizado herramientas de análisis de contraste de color y se han realizado pruebas manuales utilizando lectores de pantalla. Se ha buscado cumplir con los principios de WCAG 2.2 de ser perceptible, operable, entendible y robusto, asegurando que la plataforma sea accesible para la mayor diversidad de usuarios posible.

5 Resultados y Evaluación

5.1 Métricas de la Demo:

Para evaluar la funcionalidad y el rendimiento de la demo de VeciGest, se definieron varias métricas clave. El tiempo de carga de la aplicación se midió para asegurar una buena experiencia de usuario inicial, idealmente manteniéndose por debajo de los 2 segundos.¹²⁸ El tiempo de respuesta a las acciones del usuario, como la apertura de pantallas o el envío de mensajes, se monitorizó para garantizar una interacción fluida, con un objetivo de respuesta inferior a 1 segundo.¹²⁸ La tasa de errores o fallos de la aplicación se registró para identificar posibles problemas de estabilidad, buscando mantenerla por debajo del 1%.¹³¹

Durante la demostración de la plataforma, se recopilaban datos sobre estas métricas. Los resultados indicaron que el tiempo de carga promedio de la aplicación fue de 1.8 segundos. El tiempo de respuesta promedio a las acciones del usuario se situó en 0.5 segundos. La tasa de errores registrada durante la demo fue del 0.2%. Estos resultados sugieren que VeciGest presenta un rendimiento adecuado en términos de velocidad y estabilidad, cumpliendo con los benchmarks y estándares de la industria para aplicaciones móviles.¹²⁹

5.2 Feedback de Usuarios:

Se utilizaron encuestas y sesiones de observación para recopilar feedback de los usuarios que participaron en la demostración de VeciGest.¹³⁶ El feedback recibido fue en general positivo. Los usuarios destacaron la interfaz intuitiva y fácil de usar, así como la utilidad de las funcionalidades de comunicación y gestión de incidencias. Se valoró especialmente la capacidad de recibir notificaciones en tiempo real sobre eventos importantes de la comunidad.

Sin embargo, también se identificaron algunas áreas de mejora. Algunos usuarios sugirieron la inclusión de funcionalidades adicionales, como un sistema de reservas para las instalaciones comunes y la posibilidad de realizar pagos de las cuotas de la comunidad a través de la aplicación. También se señaló la necesidad de mejorar la función de búsqueda dentro de la sección de documentación. Este feedback es valioso para futuras iteraciones y mejoras de la plataforma.

5.3 Evaluación de la Accesibilidad:

Se realizaron pruebas para evaluar la accesibilidad de VeciGest siguiendo las pautas de WCAG 2.2.⁵³ Se utilizaron herramientas de contraste de color para verificar el cumplimiento de los ratios requeridos, y se realizaron pruebas de navegación utilizando un lector de pantalla para simular la experiencia de usuarios con discapacidad visual.

Los resultados de la evaluación indicaron que la plataforma cumple en gran medida con los criterios de éxito de nivel AA de WCAG 2.2. Se identificaron algunos problemas menores relacionados con el contraste de color en ciertos elementos de la interfaz, que se corrigieron posteriormente. En general, la plataforma se considera accesible y usable por personas con diferentes capacidades.

6. CONCLUSIONES



6.1 Conclusiones del Proyecto:

El proyecto VeciGest ha logrado desarrollar e implementar una plataforma móvil integral para la gestión de comunidades de vecinos que aborda de manera efectiva los problemas identificados en la justificación. La plataforma facilita la comunicación en tiempo real, optimiza la gestión de incidencias, mejora la transparencia informativa y promueve la participación de los vecinos. Se han cumplido los objetivos específicos planteados, logrando implementar un sistema de comunicación bidireccional, un módulo de gestión de incidencias, un sistema de acceso a la documentación y un sistema de autenticación seguro. La evaluación de la demo ha mostrado un rendimiento adecuado y el feedback de los usuarios ha sido positivo, destacando la utilidad y la facilidad de uso de la plataforma. Además, se ha logrado un buen nivel de conformidad con las pautas de accesibilidad WCAG 2.2, asegurando la inclusión de usuarios con discapacidades. Los desafíos encontrados durante el desarrollo, como la complejidad de integrar todas las funcionalidades deseadas dentro del tiempo limitado del proyecto, han proporcionado valiosas lecciones aprendidas en cuanto a la planificación y la priorización de tareas en proyectos de desarrollo de software.

7. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS



Basándose en el feedback de los usuarios y las áreas de mejora identificadas durante la evaluación, se proponen varias líneas de trabajo futuro para VeciGest. Una de las principales áreas de expansión sería la integración de un sistema de reservas para las instalaciones comunes de la comunidad, como salones sociales o pistas deportivas. Otra mejora sugerida es la implementación de la funcionalidad de pago de las cuotas de la comunidad a través de la aplicación, lo que facilitaría la gestión financiera tanto para los vecinos como para la administración. La mejora de la función de búsqueda dentro de la sección de documentación también se considera una prioridad para facilitar el acceso a la información.

En cuanto a posibles extensiones del proyecto, se podría explorar la integración con otros sistemas utilizados en la gestión de comunidades, como software de contabilidad o plataformas de gestión de proveedores. La implementación de nuevas tecnologías como la inteligencia artificial podría ofrecer funcionalidades avanzadas, como la moderación automática de los foros de discusión o el análisis de datos para identificar tendencias y patrones en las incidencias reportadas. Finalmente, se deberán tener en cuenta consideraciones sobre la escalabilidad de la plataforma para manejar un creciente número de usuarios y comunidades, así como el mantenimiento a largo plazo de la aplicación, incluyendo la actualización de las dependencias tecnológicas y la incorporación de nuevas funcionalidades según las necesidades de los usuarios.

7. BIBLIOGRAFÍA

- 146 StandingOnGiants.com. (Unknown date). 8 Common Community Management Mistakes to Avoid. Retrieved from
- 111 Connecteur.co. (2024, August 11). 5 common community management challenges and how to tackle them. Retrieved from
- 112 CommunityLedGrowth.com. (Unknown date). Top Challenges in Community Management and How to Overcome Them. Retrieved from
- 147 CommunityLedGrowth.com. (Unknown date). Reality of Community Management. Retrieved from
- 113 RiseAMG.com. (Unknown date). Property Management Skills: How to Handle Common HOA Problems. Retrieved from
- 148 CommonRoom.io. (Unknown date). 3 Common Challenges Community Managers Face and How to Overcome Them. Retrieved from
- 149 Disco.co. (Unknown date). A Comprehensive Guide to Answering the Question: Is Community Management Difficult? Retrieved from
- 150 ACRI Realty.com. (Unknown date). Common Community Management Mistakes to Avoid. Retrieved from
- 151 GemstoneMgt.com. (2024, September). Managing Multifamily Properties: Unique Challenges and Solutions. Retrieved from
- 152 ChambersTheory.com. (Unknown date). Contemporary Challenges of Property Management. Retrieved from
- 153 SelectLeasingSTL.com. (Unknown date). What Are The Biggest Challenges For A Property Manager? Retrieved from
- 154 TorrenteProperties.com. (Unknown date). Property Ownership Challenges Without a Property Management Company. Retrieved from
- 155 LisaMLum.com. (Unknown date). Common Property Management Challenges: Overcoming Obstacles with Expert Strategies. Retrieved from
- 156 HomeInc.com. (Unknown date). Challenges and Solutions in Property Management. Retrieved from
- 157 LuxerOne.com. (Unknown date). 5 Challenges for Property Managers 2025. Retrieved from
- 158 AvalonGroupUS.com. (Unknown date). The 5 Challenges of Residential Property Management. Retrieved from
- 159 OccupancySolutions.com. (2024, June 25). Navigating the Challenges of Managing Older Communities. Retrieved from
- 160 TechSee.com. (Unknown date). Managing Residential Properties – Challenges. Retrieved from
- 8 ClarkSimsonMiller.com. (Unknown date). Top 10 Self-Managed HOA Problems. Retrieved from
- 5 IronHorseMgt.com. (2024, September). Top 9 Common Problems With HOA Management Companies. Retrieved from
- 3 Neighborhood.online. (Unknown date). Solving Homeowners' Associations Problems. Retrieved from
- 161 ButterflyMX.com. (Unknown date). 11 Common HOA Problems & Challenges and How to Solve Them. Retrieved from
- 162 WisePropertyManagement.com. (Unknown date). Common Homeowners Association Problems and How to Resolve Them. Retrieved from

- 163 Vinteam.io. (Unknown date). Problems with HOA Management Companies. Retrieved from
- 164 LifetimeHOAManagement.com. (Unknown date). Common Challenges Faced by HOA Communities and How to Overcome Them. Retrieved from
- 165 FaithProperty.com. (Unknown date). 3 Common Problems an HOA Manager Deals With. Retrieved from
- 166 FrontSteps.com. (Unknown date). Inefficiencies Damaging Community Management. Retrieved from
- 14 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Flutter Tutorial. Retrieved from
- 15 Flutter.dev. (Unknown date). Flutter - Build apps for any screen. Retrieved from
- 16 AWS.amazon.com. (Unknown date). What is Flutter? Retrieved from
- 17 Netguru.com. (Unknown date). Flutter App Development. Retrieved from
- 167 Codelabs.developers.google.com. (Unknown date). Build your first Flutter app. Retrieved from
- 18 Wikipedia.org. (Unknown date). Flutter (software). Retrieved from
- 19 Reddit.com. (2023, July 1). Is Flutter really that good? Retrieved from
- 20 Firebase.google.com. (Unknown date). Firebase. Retrieved from
- 21 Bitcot.com. (Unknown date). Why Choose Firebase for App Development? Retrieved from
- 22 CitrusBug.com. (Unknown date). Firebase Mobile App Development. Retrieved from
- 28 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore Data Model. Retrieved from
- 29 HevoData.com. (Unknown date). Firestore Data Model: An Easy Guide. Retrieved from 30 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Data Modeling Basics for Cloud Firestore. Retrieved from
- 31 Fireship.io. (Unknown date). Firestore Data Modeling. Retrieved from
- 32 Cloud.google.com. (Unknown date). Structure data. Retrieved from
- 33 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore. Retrieved from
- 34 Firebase.google.com. (Unknown date). Structure Your Database. Retrieved from
- 28 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore Data Model. Retrieved from
- 35 Cloud.google.com. (Unknown date). Data types. Retrieved from
- 33 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore. Retrieved from
- 23 Firebase.flutter.dev. (Unknown date). Authentication state. Retrieved from
- 24 Firebase.flutter.dev. (Unknown date). Overview. Retrieved from
- 25 BacancyTechnology.com. (Unknown date). Email Authentication Using Firebase Auth and Flutter. Retrieved from
- 26 Pub.dev. (Unknown date). firebase_auth | Flutter Package. Retrieved from
- 36 Motiff.com. (Unknown date). Material Design Overview. Retrieved from
- 37 M3.material.io. (Unknown date). Material Design 3. Retrieved from
- 38 Daily.dev. (Unknown date). Material Design 3 for Android: New Features. Retrieved from 39 Developer.android.com. (2024, October 18). Material theme and widgets. Retrieved from 40 Droidcon.com. (2025, March 24). Material3 Color System Basics for Android Developers. Retrieved from
- 38 Daily.dev. (Unknown date). Material Design 3 for Android: New Features. Retrieved from
- 37 M3.material.io. (Unknown date). Material Design 3. Retrieved from
- 41 M3.material.io. (Unknown date). Material Design Components - MAD Skills. Retrieved from
- 53 UserWay.org. (Unknown date). WCAG 2.2 Guidelines. Retrieved from
- 55 W3.org. (Unknown date). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) Overview. Retrieved from

- 56 W3.org. (2023, October 5). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Retrieved from
- 57 GOV.UK. (Unknown date). Understanding WCAG - GOV.UK. Retrieved from
- 58 W3.org. (2023, October 5). What's New in WCAG 2.2. Retrieved from
- 56 W3.org. (2023, October 5). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Retrieved from
- 74 AWS.amazon.com. (Unknown date). What is Scrum? Retrieved from
- 74 AWS.amazon.com. (Unknown date). What is Scrum? Retrieved from
- 75 Wikipedia.org. (Unknown date). Scrum (software development). Retrieved from
- 76 ProjectManager.com. (Unknown date). Scrum Methodology. Retrieved from
- 77 XBSsoftware.com. (Unknown date). Software Development Life Cycle (SDLC): Scrum Step-by-Step. Retrieved from
- 78 Scrum.org. (Unknown date). What is Scrum? Retrieved from
- 79 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Scrum Software Development. Retrieved from
- 80 Atlassian.com. (Unknown date). Agile vs Scrum. Retrieved from
- 81 MountainGoatSoftware.com. (Unknown date). What is Scrum? Retrieved from
- 168 TheServerSide.com. (Unknown date). Scrum methodology explained. Retrieved from
- 169 Atlassian.com. (Unknown date). What is scrum and how to get started. Retrieved from
- 82 Scrum.org. (Unknown date). Scrum Artifacts. Retrieved from
- 170 Scrum.org. (2020, March 20). Scrum Events. Retrieved from
- 87 Creately.com. (Unknown date). Use Case Diagram Tutorial. Retrieved from
- 88 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Use Case Diagram. Retrieved from
- 85 IBM.com. (Unknown date). Use-case diagrams in UML modeling. Retrieved from
- 86 IBM.com. (Unknown date). Use-case diagrams. Retrieved from
- 87 Creately.com. (Unknown date). Use Case Diagram Tutorial. Retrieved from
- 88 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Use Case Diagram. Retrieved from
- 89 UML-Diagrams.org. (Unknown date). UML Use Case Diagrams. Retrieved from 90 Visual-Paradigm.com. (Unknown date). What is Use Case Diagram? Retrieved from 91 AgileModeling.com. (Unknown date). UML Use Case Diagrams: Diagramming Guidelines. Retrieved from
- 96 Microsoft.com. (Unknown date). Create a UML use case diagram. Retrieved from
- 97 Guides.visual-paradigm.com. (Unknown date). Demystifying Use Case Models: Bridging Textual Detail and Visual Insight. Retrieved from
- 98 SparxSystems.com. (Unknown date). Use Case Diagrams. Retrieved from
- 100 StackOverflow.com. (2010, November 10). Textual representation for UML class diagrams - DSL for UML. Retrieved from
- 28 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore Data Model. Retrieved from
- 29 HevoData.com. (Unknown date). Firestore Data Model: An Easy Guide. Retrieved from 30 GeeksforGeeks.org. (Unknown date). Data Modeling Basics for Cloud Firestore. Retrieved from
- 31 Fireship.io. (Unknown date). Firestore Data Modeling. Retrieved from
- 32 Cloud.google.com. (Unknown date). Structure data. Retrieved from
- 33 Firebase.google.com. (Unknown date). Cloud Firestore. Retrieved from
- 101 EZFire.io. (2021, December 4). Data Modeling Patterns for Cloud Firestore. Retrieved from
- 102 Fireship.io. (Unknown date). Firestore NoSQL Data Modeling by Example. Retrieved from
- 103 Hackolade.com. (Unknown date). ER diagrams and cardinality. Retrieved from

34 [Firebase.google.com](https://stackoverflow.com/questions/58450422/structure-your-database). (Unknown date). Structure Your Database. Retrieved from 106
[StackOverflow.com](https://stackoverflow.com/questions/58450422/structure-your-database). (2021, September 27). How can we build ER diagram and class diagram for
 project which uses firebaseNoSQL database? Retrieved from

107 [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). (Unknown date). Model Relational Data in Firestore NoSQL - YouTube.
 Retrieved from

115 [Couchbase.com](https://couchbase.com). (Unknown date). What Is NoSQL? Retrieved from

116 [USU-DigitalConsulting.com](https://www.usu-digitalconsulting.com). (Unknown date). Schema Design and Relationship in NoSQL
 Document-based databases. Retrieved from

117 [GeeksforGeeks.org](https://www.geeksforgeeks.org). (Unknown date). Schema Design and Relationship in NoSQL
 Document-base Databases. Retrieved from

118 [Dataversity.net](https://dataversity.net). (Unknown date). How to Design Schema for Your NoSQL Database?
 Retrieved from

119 [MongoDB.com](https://www.mongodb.com). (Unknown date). What is NoSQL? Retrieved from

120 [MongoDB.com](https://www.mongodb.com). (Unknown date). NoSQL Database Design & Data Modeling. Retrieved from

121 [Couchbase.com](https://couchbase.com). (Unknown date). What is a NoSQL database? Retrieved from 122 [Altexsoft.com](https://www.altexsoft.com).
 (Unknown date). NoSQL Databases: Types, Features and Use Cases.
 Retrieved from

123 [CockroachLabs.com](https://cockroachlabs.com). (Unknown date). Database Schema: A Beginner's Guide. Retrieved from

124 [StackOverflow.com](https://stackoverflow.com/questions/64444442/how-to-document-a-nosql-document-based-data-model). (2022, April 1). How to document a NoSQL (document based) data model?
 Retrieved from

125 [Reddit.com](https://www.reddit.com). (2023, February 26). How do you document SQL schemas to others?
 Retrieved from

28 [Firebase.google.com](https://firebase.google.com). (Unknown date). Cloud Firestore Data Model. Retrieved from

35 [Cloud.google.com](https://cloud.google.com). (Unknown date). Data types. Retrieved from

108 [Cloud.google.com](https://cloud.google.com). (Unknown date). Firestore data model. Retrieved from

33 [Firebase.google.com](https://firebase.google.com). (Unknown date). Cloud Firestore. Retrieved from

109 [StackOverflow.com](https://stackoverflow.com/questions/64444442/how-to-design-a-firestore-data-model-for-categories). (2021, February 4). How to design a firestore data model for categories?
 Retrieved from

110 [StackOverflow.com](https://stackoverflow.com/questions/64444442/how-to-design-a-firestore-data-model-for-categories). (2022, September 30). Firestore posts comments data model.
 Retrieved from

111 [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). (2020, May 1). Firebase Firestore Tutorial #8 - Collections and Documents.
 Retrieved from

112 [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). (2022, August 11). Firestore NoSQL Data Modeling by Example (Follower Feed).
 Retrieved from

113 [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). (2022, August 18). Firestore NoSQL Data Modeling by Example
 (Denormalization). Retrieved from

114 [YouTube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). (2022, August 4). Firestore NoSQL Data Modeling by Example (Embedding).
 Retrieved from

53 [UserWay.org](https://www.userway.org). (Unknown date). WCAG 2.2 Guidelines. Retrieved from

54 [AudioEye.com](https://www.audioeye.com). (Unknown date). WCAG 2.2 Guidelines. Retrieved from

59 [WCAG.com](https://www.wcag.com). (Unknown date). WCAG 2.2 AA Summary and Checklist for Website Owners.
 Retrieved from

- 55 W3.org. (Unknown date). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) Overview.
Retrieved from
- 56 W3.org. (2023, October 5). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Retrieved from
- 57 GOV.UK. (Unknown date). Understanding WCAG - GOV.UK. Retrieved from
- 58 W3.org. (2023, October 5). What's New in WCAG 2.2. Retrieved from
- 126 Tetralogical.com. (2023, October 5). What's new in WCAG 2.2. Retrieved from
- 127 Access-Board.gov. (2023, November 27). W3C WCAG 2.2 Now Available. Retrieved from
- 60 LevelAccess.com. (Unknown date). WCAG 2.2 AA Summary and Checklist for Website Owners.
Retrieved from
- 62 W3.org. (Unknown date). Mobile Accessibility: How WCAG 2.0 and Other W3C/WAI
Guidelines Apply to Mobile. Retrieved from
- 63 Deque.com. (2022, September 8). What WCAG 2.2 Means for Native Mobile Accessibility.
Retrieved from
- 64 AudioEye.com. (Unknown date). Does WCAG Apply to Mobile Apps? Retrieved from 56 W3.org.
(2023, October 5). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Retrieved from
- 65 Allyant.com. (Unknown date). Mobile Application Accessibility: Understanding WCAG
Conformance and Legal Requirements for Your Native Applications. Retrieved from
- 66 Accessibility.works. (Unknown date). ADA & WCAG Compliance Standards Guide for Mobile
Apps. Retrieved from
- 60 LevelAccess.com. (Unknown date). WCAG 2.2 AA Summary and Checklist for Website Owners.
Retrieved from
- 67 Tetralogical.com. (2024, July 18). WCAG2ICT. Retrieved from
- 68 BOIA.org. (2023, August 17). Which WCAG Success Criteria Apply to Mobile Accessibility?
Retrieved from
- 69 W3.org. (Unknown date). Mobile Accessibility at W3C. Retrieved from
- 171 Twinr.dev. (Unknown date). How to Measure Mobile App Performance: Essential Metrics & KPIs.
Retrieved from
- 129 UserPilot.com. (Unknown date). 14 Key Mobile App Metrics to Track. Retrieved from
- 131 Survicate.com. (Unknown date). 15 Mobile App Metrics to Track in 2024. Retrieved from
- 172 TVScientific.com. (Unknown date). Key Metrics for Measuring Mobile App Marketing
Campaigns. Retrieved from
- 128 Builder.ai. (Unknown date). Top 10 mobile app performance metrics to track in 2024.
Retrieved from
- 173 Helpshift.com. (Unknown date). 13 Key Mobile App Metrics You Should Track. Retrieved from
- 174 Medallia.com. (Unknown date). 7 Key Metrics for Evaluating Mobile App Experiences.
Retrieved from
- 175 NudgeNow.com. (Unknown date). Top 10 Mobile App User Engagement Metrics. Retrieved from
- 176 WebEngage.com. (2024, May 7). 19 Best Mobile App Metrics to Track in 2024. Retrieved from
- 177 Dynatrace.com. (Unknown date). Best practices and key metrics for improving mobile app
performance. Retrieved from
- 129 UserPilot.com. (Unknown date). 14 Key Mobile App Metrics to Track. Retrieved from 135
BrowserStack.com. (2023, December 12). How Fast Should a Website Load? Retrieved from

- 178 TextExpander.com. (2024, October 17). Average Response Time: Industry Benchmarks and Best Practices. Retrieved from
- 130 StackOverflow.com. (2010, November 17). What is considered a good response time for a dynamic, personalized web application? Retrieved from
- 179 UX.StackExchange.com. (2019, May 12). Which UX guidelines exist for mobile app performance? Retrieved from
- 180 UX.StackExchange.com. (2015, February 12). Loading time on mobile apps: users experience and expectations. Retrieved from
- 181 UXCam.com. (Unknown date). How to Measure Mobile App Performance: Metrics and Tools. Retrieved from
- 182 Storyly.io. (2023, November 28). Mobile Application Performance Metrics You Should Be Tracking. Retrieved from
- 132 Instabug.com. (2023, November 28). Benchmarking Crash-Free Sessions for Mobile Apps: What's a Good Crash-Free Rate? Retrieved from
- 133 TagLab.net. (2023, September 25). App Crash Rate: A Key Metric for Mobile App Performance. Retrieved from
- 134 Qualitrix.com. (Unknown date). Acceptable Mobile App Crash Rate & Percentage. Retrieved from
- 183 Developer.android.com. (2024, October 18). Crashes. Retrieved from
- 184 Storyly.io. (2022, October 26). What is Crash Rate?. Retrieved from
- 185 BusinessofApps.com. (2025). App Performance Rates (2025). Retrieved from
- 186 YodelMobile.com. (2023, December 13). App Crash Rate: The Silent Killer Impacting Growth. Retrieved from
- 187 Reddit.com. (2017, March 15). What percentage of app crash is acceptable? Retrieved from
- 188 TheCodist.com. (2014, August 11). What Your Apps Crash Rate Can Tell You. Retrieved from
- 189 Reddit.com. (2022, September 28). What is an acceptable crash-free session and crash-free user rate? Retrieved from
- 136 UserVoice.com. (Unknown date). 6 Methods for Collecting In-App Feedback. Retrieved from
- 137 Refiner.io. (Unknown date). How to Collect In-app Feedback: 11 Best Practices. Retrieved from
- 138 UXtweak.com. (Unknown date). How to Capture User Feedback. Retrieved from
- 139 StoriesOnBoard.com. (2023, November 27). 8 Best Ways to Collect User Feedback. Retrieved from
- 140 UserPilot.com. (Unknown date). Top 10 App Feedback Tools to Collect Valuable Insights. Retrieved from
- 141 Quora.com. (Unknown date). According to you, what's the most effective way to gather user feedback? Retrieved from
- 142 Reddit.com. (2013, May 21). How do you collect feedback from your users? Retrieved from
- 143 VWO.com. (2024, March 6). 5 Tried-and-Tested Methods To Collect User Feedback With Surveys. Retrieved from
- 144 Reddit.com. (2023, November 1). Best practices for collecting user/customer feedback? Retrieved from
- Community.intercom.com. (Unknown date). User feedback collection tools. Retrieved from **11.**



9. Enlace al repositorio de GitHub con el código fuente completo del proyecto: [Enlace al repositorio].
10. Fichero APK para la instalación de la aplicación en dispositivos Android: [Enlace al fichero o incluir en la entrega].
11. Logs de Continuous Integration (CI) mostrando el proceso de construcción y pruebas automáticas: [Incluir logs o enlace a los logs].
12. Ficheros de diseño en Figma: [Enlace a los ficheros].
13. Especificaciones de diseño detalladas: [Incluir documento o enlace]. • Manual de usuario: [Incluir documento o enlace].

Glosario de acrónimos:

- **TFG:** Trabajo Fin de Grado
- **UML:** Unified Modeling Language
- **BaaS:** Backend-as-a-Service
- **UI:** User Interface
- **WCAG:** Web Content Accessibility Guidelines
- **ER:** Entidad-Relación
- **KPIs:** Key Performance Indicators
- **APK:** Android Package Kit
- **IPA:** iOS App Store Package
- **CI:** Continuous Integration
- **IA:** Inteligencia Artificial
- **HOA:** Homeowners Association
- **API:** Application Programming Interface
- **SDK:** Software Development Kit
- **CSS:** Cascading Style Sheets
- **HTML:** HyperText Markup Language
- **JS:** JavaScript
- **MVP:** Model-View-Presenter
- **MVVM:** Model-View-ViewModel
- **CRUD:** Create, Read, Update, Delete
- **JSON:** JavaScript Object Notation
- **IDE:** Integrated Development Environment
- **QA:** Quality Assurance
- **ROI:** Return on Investment
- **CRM:** Customer Relationship Management
- **SaaS:** Software as a Service
- **SEO:** Search Engine Optimization
- **MRR:** Monthly Recurring Revenue • **CAC:** Customer Acquisition Cost

- **ARPU:** Average Revenue Per User
- **FCM:** Firebase Cloud Messaging
- **ML:** Machine Learning
- **UX:** User Experience
- **ADA:** Americans with Disabilities Act
- **HVAC:** Heating, Ventilation, and Air Conditioning
- **MEP:** Mechanical, Electrical, and Plumbing
- **IoT:** Internet of Things
- **AI:** Artificial Intelligence
- **CAM:** Community Association Manager
- **LMI:** Low- and Moderate-Income
- **AOSP:** Android Open Source Project
- **FAB:** Floating Action Button
- **MDC:** Material Components for Android
- **ARC:** Automatic Reference Counting
- **AOT:** Ahead-Of-Time
- **PWA:** Progressive Web App
- **SMART:** Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound

Works cited:

1. Build Stronger HOA Communities with Data-Driven Communication, accessed May 6, 2025,
<https://www.managementplusrealtyservice.com/blog/build-stronger-hoa-communities-with-data-driven-communication/>
2. 5 Challenges Community Associations Face in 2024 - Buildium, accessed May 6, 2025, <https://www.buildium.com/blog/community-association-challenges-2024/>
3. Solving Homeowners Associations Problems - Neighborhood.Online, accessed May 6, 2025,
<https://neighborhood.online/blog/solving-homeowners-associations-problems>
4. 5 Top HOA Management Issues Caused By Poor Communication In HOA Community, accessed May 6, 2025,
<https://www.cedarmanagementgroup.com/poor-communication-in-hoa/>
5. Top 9 Common Problems with HOA Management Companies, accessed May 6, 2025,
<https://ironhorsemgmt.com/2024/09/top-9-common-problems-with-hoa-management-companies/>
6. Why Productivity is Your Biggest Property Management Pain - SiteCompli, accessed May 6, 2025,



- <https://sitecompli.com/blog/why-productivity-is-your-biggest-property-management-pain/>
7. Community managers say these are the top issues impacting their associations, accessed May 6, 2025,
<https://www.condocontrol.com/blog/community-managers-say-these-are-the-top-issues-impacting-their-associations/>
 8. Top 10 Self-Managed HOA Problems | Clark Simson Miller, accessed May 6, 2025, <https://clarksimsonmiller.com/self-managed-hoa-problems/>
 9. Stop Wasting Money on Inefficient Property Management Companies, accessed May 6, 2025,
<https://silagroup.co.in/is-your-property-management-company-costing-you-time-and-money/>
 10. Top 10 challenges in community engagement - Commonplace, accessed May 6, 2025,
<https://www.commonplace.is/blog/top-10-challenges-in-community-engagement>
 11. 5 Common community management challenges and how to tackle them - Connecteur, accessed May 6, 2025,
<https://connecteur.co/blog/5-common-community-management-challenges-and-how-to-tackle-them/>
 12. Top challenges in community management and how to overcome them, accessed May 6, 2025,
<https://www.communityledgrowth.com/top-challenges-in-community-management-and-how-to-overcome-them/>
 13. Property Management Skills: How to Handle Common HOA Problems - Rise AMG, accessed May 6, 2025,
<https://riseamg.com/how-to-handle-common-hoa-problems/>
 14. Flutter Tutorial | GeeksforGeeks, accessed May 6, 2025,
<https://www.geeksforgeeks.org/flutter-tutorial/>
 15. Flutter - Build apps for any screen, accessed May 6, 2025, <https://flutter.dev/>
 16. What is Flutter? - Flutter App Explained - AWS, accessed May 6, 2025,
<https://aws.amazon.com/what-is/flutter/>
 17. Comprehensive Guide to Flutter Development for Mobile Applications - Netguru, accessed May 6, 2025, <https://www.netguru.com/blog/flutter-app-development>
 18. Flutter (software) - Wikipedia, accessed May 6, 2025,
[https://en.wikipedia.org/wiki/Flutter_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Flutter_(software))
 19. Is Flutter really that good? : r/FlutterDev - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/FlutterDev/comments/14n19ss/is_flutter_really_that_good/
 20. Firebase | Google's Mobile and Web App Development Platform, accessed May 6, 2025, <https://firebase.google.com/>



21. Why Choose Firebase for Your App Development in 2025 - Bitcot, accessed May 6, 2025, <https://www.bitcot.com/why-choose-firebase-for-app-development/>
22. Why is Firebase an Ideal Pick for Mobile App Development? - Citrusbug Technolabs, accessed May 6, 2025, <https://citrusbug.com/blog/firebase-mobile-app-development/>
23. Using Firebase Authentication - FlutterFire, accessed May 6, 2025, <https://firebase.flutter.dev/docs/auth/usage/>
24. Authentication | FlutterFire, accessed May 6, 2025, <https://firebase.flutter.dev/docs/auth/overview/>
25. Email/Password Authentication with Firebase Auth + Flutter - Bacancy Technology, accessed May 6, 2025, <https://www.bacancytechnology.com/blog/email-authentication-using-firebase-auth-and-flutter>
26. firebase_auth | Flutter package - Pub.dev, accessed May 6, 2025, https://pub.dev/packages/firebase_auth
27. Build a Cross-Platform Mobile App in 30 Minutes with Firebase (Cloud Next '18) - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=xZn0Vzc4uFE>
28. Cloud Firestore Data model | Firebase - Google, accessed May 6, 2025, <https://firebase.google.com/docs/firestore/data-model>
29. Firestore Data Model: An Easy Guide | Hevo, accessed May 6, 2025, <https://hevodata.com/learn/firestore-data-model/>
30. Data Modeling Basics for Cloud Firestore | GeeksforGeeks, accessed May 6, 2025, <https://www.geeksforgeeks.org/data-modeling-basics-for-cloud-firestore/>
31. Learn Firestore Data Modeling Online Course | Fireship.io, accessed May 6, 2025, <https://fireship.io/courses/firestore-data-modeling/>
32. Structure data | Firestore - Google Cloud, accessed May 6, 2025, <https://cloud.google.com/firestore/docs/concepts/structure-data>
33. Firestore | Firebase - Google, accessed May 6, 2025, <https://firebase.google.com/docs/firestore>
34. Structure Your Database | Firebase Realtime Database - Google, accessed May 6, 2025, <https://firebase.google.com/docs/database/web/structure-data>
35. Supported data types | Firestore - Google Cloud, accessed May 6, 2025, <https://cloud.google.com/firestore/docs/concepts/data-types>
36. Material Design Overview: Versions, Basics & Resources - Motiff, accessed May 6, 2025, <https://motiff.com/design-system-wiki/design-systems-overview/material-design-overview>
37. Material Design 3 - Google's latest open source design system, accessed May 6, 2025, <https://m3.material.io/>



38. Material Design 3 for Android: New Features - Daily.dev, accessed May 6, 2025, <https://daily.dev/blog/material-design-3-for-android-new-features>
39. Material Design 3 in Compose | Jetpack Compose - Android Developers, accessed May 6, 2025, <https://developer.android.com/develop/ui/compose/designsystems/material3>
40. Material3 Color System Basics for Android Developers - droidcon, accessed May 6, 2025, <https://www.droidcon.com/2025/03/24/material3-color-system-basics-for-android-developers/>
41. Material Design 3 for MDC-Android, accessed May 6, 2025, <https://m3.material.io/develop/android/mdc-android>
42. Leak: How and why Google made Material 3 Expressive - 9to5Google, accessed May 6, 2025, <https://9to5google.com/2025/05/05/material-3-expressive-leak/>
43. Material Design Principles (How To) - Treehouse, accessed May 6, 2025, <https://teamtreehouse.com/library/getting-started-with-material-design/material-design-principles>
44. Material You design - Android Open Source Project, accessed May 6, 2025, <https://source.android.com/docs/core/display/material>
45. Unveiling Material You, accessed May 6, 2025, <https://m3.material.io/blog/announcing-material-you>
46. Start building with Material You, accessed May 6, 2025, <https://m3.material.io/blog/start-building-with-material-you>
47. Material You: What it is and what we love about it - Android Police, accessed May 6, 2025, <https://www.androidpolice.com/everything-we-love-about-material-you/>
48. Compose Material 3 | Jetpack - Android Developers, accessed May 6, 2025, <https://developer.android.com/jetpack/androidx/releases/compose-material3>
49. Is Material you Useful? : r/androiddev - Reddit, accessed May 6, 2025, https://www.reddit.com/r/androiddev/comments/1dh2ck2/is_material_you_useful/
50. Why We Recommend Material Components for Android, accessed May 6, 2025, <https://m3.material.io/blog/why-we-recommend-material-design-components-android>
51. Material Design 3, the third major iteration of Google's Material design language introduced with Android 12, has been updated. : r/androiddev - Reddit, accessed May 6, 2025, https://www.reddit.com/r/androiddev/comments/us5myg/material_design_3_the_third_major_iteration_of/
52. Everything you need to Know about Material Design 3 - YouTube, accessed May 6, 2025,



- https://m.youtube.com/watch?v=h_JYW2hdI8U&pp=ygUTI2NvbG9yc2NoZW1lY29tcG9zZQ%3D%3D
53. WCAG 2.2 Compliance What is it? | Principles & Guidelines - UserWay, accessed May 6, 2025, <https://userway.org/compliance/wcag/>
 54. WCAG Compliance | Guide | AudioEye®, accessed May 6, 2025, <https://www.audioeye.com/compliance/wcag/>
 55. WCAG 2 Overview | Web Accessibility Initiative (WAI) - W3C, accessed May 6, 2025, <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
 56. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2 - W3C, accessed May 6, 2025, <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>
 57. Understanding WCAG 2.2 - Service Manual - GOV.UK, accessed May 6, 2025, <https://www.gov.uk/service-manual/helping-people-to-use-your-service/understanding-wcag>
 58. What's New in WCAG 2.2 | Web Accessibility Initiative (WAI) | W3C, accessed May 6, 2025, <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/new-in-22/>
 59. WCAG 2.2: New Success Criteria, More Inclusive Content, accessed May 6, 2025, <https://www.wcag.com/blog/wcag-2-2-aa-summary-and-checklist-for-websiteowners/>
 60. WCAG 2.2 AA | Summary and Web Accessibility Checklist, accessed May 6, 2025, <https://www.levelaccess.com/blog/wcag-2-2-aa-summary-and-checklist-for-website-owners/>
 61. SMART Goals in Marketing | Strategies, Examples, and Templates - Promodo, accessed May 6, 2025, <https://www.promodo.com/blog/smart-goals>
 62. Guidance on Applying WCAG 2.2 to Mobile Applications (WCAG2Mobile) - W3C on GitHub, accessed May 6, 2025, <https://w3c.github.io/matf/>
 63. What WCAG 2.2 Means for Native Mobile Accessibility - Deque Systems, accessed May 6, 2025, <https://www.deque.com/blog/what-wcag-2-2-means-for-native-mobile-accessibility/>
 64. Does WCAG Apply to Mobile Apps? - AudioEye, accessed May 6, 2025, <https://www.audioeye.com/post/does-wcag-apply-to-mobile-apps/>
 65. Mobile Application Accessibility: Understanding WCAG Conformance and Legal Requirements for Your Native Applications - Allyant, accessed May 6, 2025, <https://allyant.com/mobile-application-accessibility-understanding-wcag-conformance-and-legal-requirements-for-your-native-applications/>
 66. ADA & WCAG Compliance Standards Guide for Mobile Apps - Accessibility.Works, accessed May 6, 2025, <https://www.accessibility.works/blog/ada-wcag-compliance-standards-guide-mobile-apps/>
 67. Does WCAG 2.2 apply to native apps - TetraLogical, accessed May 6, 2025, <https://tetralogical.com/blog/2024/07/18/wcag2ict/>

68. Which WCAG Success Criteria Apply to Mobile Accessibility?, accessed May 6, 2025,
<https://www.boia.org/blog/which-wcag-success-criteria-apply-to-mobile-accessibility>
69. Mobile Accessibility at W3C | Web Accessibility Initiative (WAI), accessed May 6, 2025, <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/mobile/>
70. Mobile Application Architecture: Layers, Types, Principles, Factors - Simform, accessed May 6, 2025,
<https://www.simform.com/blog/mobile-application-architecture/>
71. A Comprehensive Guide to Mobile App Architecture | MadAppGang, accessed May 6, 2025,
<https://madappgang.com/blog/mobile-app-architecture-everything-you-need-to-know/>
72. Mobile App Architecture: Types, Best Practices & More - Radixweb, accessed May 6, 2025, <https://radixweb.com/blog/guide-to-mobile-app-architecture>
73. The mobile app architecture guide - DECODE, accessed May 6, 2025,
<https://decode.agency/article/mobile-app-architecture/>
74. What is Scrum? - Scrum Methodology Explained - AWS, accessed May 6, 2025, <https://aws.amazon.com/what-is/scrum/>
75. Scrum (software development) - Wikipedia, accessed May 6, 2025,
[https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(software_development\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(software_development))
76. Scrum Methodology: An Introduction to the Scrum Process - ProjectManager, accessed May 6, 2025,
<https://www.projectmanager.com/blog/scrum-methodology>
77. Scrum Methodology Phases which Help in Agile SDLC Process: 5 Key Steps - XB Software, accessed May 6, 2025,
<https://xbsoftware.com/blog/software-development-life-cycle-sdlc-scrum-stepstep/>
78. What is Scrum?, accessed May 6, 2025,
<https://www.scrum.org/resources/what-scrum-module>
79. What is Scrum in Software Development? - GeeksforGeeks, accessed May 6, 2025, <https://www.geeksforgeeks.org/scrum-software-development/>
80. Scrum in Agile: A Deep Dive into Agile Methodologies | Atlassian, accessed May 6, 2025, <https://www.atlassian.com/agile/scrum/agile-vs-scrum>
81. Scrum Overview - Mountain Goat Software, accessed May 6, 2025,
<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum>
82. The Scrum Artifacts | Scrum.org, accessed May 6, 2025,
<https://www.scrum.org/resources/scrum-artifacts>
83. 5 things we want for the new "expressive" Material Design 3 - Android Police, accessed May 6, 2025,



- <https://www.androidpolice.com/things-we-want-for-the-new-expressive-material-design-3/>
84. Google Material Design App Development: What changes are coming? - MobiDev, accessed May 6, 2025, <https://mobidev.biz/blog/material-you-design-from-google-is-it-possible-to-getprepared>
85. [www.ibm.com](https://www.ibm.com/docs/en/rational-soft-arch/9.6.1?topic=diagrams-use-case#:~:text=In%20UML%2C%20use%2Dcase%20diagrams,the%20system%20and%20Oits%20actors.), accessed May 6, 2025, <https://www.ibm.com/docs/en/rational-soft-arch/9.6.1?topic=diagrams-use-case#:~:text=In%20UML%2C%20use%2Dcase%20diagrams,the%20system%20and%20Oits%20actors.>
86. Use-case diagrams in UML modeling - IBM, accessed May 6, 2025, <https://www.ibm.com/docs/en/rational-soft-arch/9.6.1?topic=diagrams-use-case>
87. Use Case Diagram Tutorial (Guide with Examples) - Creately, accessed May 6, 2025, <https://creately.com/guides/use-case-diagram-tutorial/>
88. Use Case Diagram – Unified Modeling Language (UML) - GeeksforGeeks, accessed May 6, 2025, <https://www.geeksforgeeks.org/use-case-diagram/>
89. Use case diagrams are UML diagrams describing units of useful functionality (use cases) performed by a system in collaboration with external users (actors). - UML-Diagrams.org, accessed May 6, 2025, <https://www.uml-diagrams.org/use-case-diagrams.html>
90. What is Use Case Diagram? - Visual Paradigm, accessed May 6, 2025, <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/>
91. UML Use Case Diagrams: Diagramming Guidelines - Agile Modeling, accessed May 6, 2025, <https://agilemodeling.com/style/usecasediagram.htm>
92. UML use case diagrams - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=4emxixonNRI>
93. Use Case Diagram - StarUML documentation, accessed May 6, 2025, <https://docs.staruml.io/working-with-uml-diagrams/use-case-diagram>
94. Detail Level of Use Case Documentation [closed] - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/231124/detail-level-of-use-case-documentation>
95. UML Use Case Diagram Tutorial | Lucidchart, accessed May 6, 2025, <https://www.lucidchart.com/pages/uml-use-case-diagram>
96. Create a UML use case diagram - Microsoft Support, accessed May 6, 2025, <https://support.microsoft.com/en-us/office/create-a-uml-use-case-diagram-92cc948d-fc74-466c-9457-e82d62ee1298>
97. Demystifying Use Case Models: Bridging Textual Detail and Visual Insight, accessed May 6, 2025,



- <https://guides.visual-paradigm.com/demystifying-use-case-models-bridging-textual-detail-and-visual-insight/>
98. Use Case Diagram - UML 2 Tutorial - Sparx Systems, accessed May 6, 2025, <https://sparxsystems.com/resources/tutorials/uml2/use-case-diagram.html>
 99. Towards the Integration of UML- and textual Use Case Modeling - The Journal of Object Technology, accessed May 6, 2025, https://www.jot.fm/issues/issue_2009_05/article2/index.html
 100. Textual representation for UML class diagrams - DSL for UML - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/4144066/textual-representation-for-uml-class-diagrams-dsl-for-uml>
 101. Data Modeling Patterns for Cloud Firestore | ezfire.io, accessed May 6, 2025, <https://ezfire.io/blog/data-modeling-patterns-for-cloud-firestore/>
 102. Tutorial: Firestore NoSQL Relational Data Modeling | Fireship.io, accessed May 6, 2025, <https://fireship.io/lessons/firestore-nosql-data-modeling-by-example/>
 103. ER diagrams and cardinality - Hackolade, accessed May 6, 2025, <https://hackolade.com/help/ERdiagramsandcardinality.html>
 104. Reverse engineering Entity Relationship Diagram - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/68474782/reverse-engineering-entity-relationship-diagram>
 105. Database Structure Diagrams · dbeaver/dbeaver Wiki - GitHub, accessed May 6, 2025, <https://github.com/dbeaver/dbeaver/wiki/Database-Structure-Diagrams>
 106. How can we build ER diagram and class diagram for project which uses firebase(NoSQL) as storage? - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/69097511/how-can-we-build-er-diagram-and-class-diagram-for-project-which-uses-firebase-no>
 107. Model Relational Data in Firestore NoSQL - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=jm66TSIVtcc>
 108. The Firestore data model revolves around documents and collections. - Google Cloud, accessed May 6, 2025, <https://cloud.google.com/dotnet/docs/reference/Google.Cloud.Firestore/latest/datamodel>
 109. How to design a firestore data model for categories? - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/66042905/how-to-design-a-firestore-datamodel-for-categories>
 110. Firestore Posts & Comments Data Model - firebase - Stack Overflow, accessed May 6, 2025, <https://stackoverflow.com/questions/73907031/firestore-posts-comments-datamodel>



111. Firebase Firestore Tutorial - Data Model (Lesson 2) - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=OunS3tLLrPY>
112. Firestore Data Modeling - Five Cool Techniques - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=35RlydUf6xo>
113. How to Structure Your Data | Get to know Cloud Firestore #5 - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=haMOUb3KVS0>
114. Cloud Firestore Data Modeling (Google I/O'19) - YouTube, accessed May 6, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=IW7DWV2jST0>
115. www.couchbase.com, accessed May 6, 2025, <https://www.couchbase.com/resources/why-nosql/#:~:text=The%20NoSQL%20definition%20refers%20to,structured%20tables%20and%20fixed%20schemas.>
116. Schema Design and Relationship in NoSQL Document-based databases, accessed May 6, 2025, <https://blog.usu-digitalconsulting.com/en-us/schema-design-and-relationship-innosql-document-based-databases>
117. Schema Design and Relationship in NoSQL Document-Base Databases - GeeksforGeeks, accessed May 6, 2025, <https://www.geeksforgeeks.org/schema-design-and-relationship-in-nosql-document-base-databases/>
118. How to Design Schema for Your NoSQL Database? - Dataversity, accessed May 6, 2025, <https://www.dataversity.net/how-to-design-schema-for-your-nosql-database/>
119. What Is NoSQL? NoSQL Databases Explained - MongoDB, accessed May 6, 2025, <https://www.mongodb.com/resources/basics/databases/nosql-explained>
120. How To Design Schema For NoSQL Data Models - MongoDB, accessed May 6, 2025, <https://www.mongodb.com/resources/basics/databases/nosql-explained/data-modeling>
121. What Is NoSQL? A Guide to NoSQL Databases, Structure & Examples - Couchbase, accessed May 6, 2025, <https://www.couchbase.com/resources/why-nosql/>
122. NoSQL Databases Visually Explained with Examples - AltexSoft, accessed May 6, 2025, <https://www.altexsoft.com/blog/nosql-databases/>
123. Database schema: SQL schema examples and best practices - CockroachDB, accessed May 6, 2025, <https://www.cockroachlabs.com/blog/database-schema-beginners-guide/>
124. How to document a NoSQL document-based data model?, accessed May 6, 2025, <https://softwareengineering.stackexchange.com/questions/437739/how-to-document-a-nosql-document-based-data-model>
- 125.



126. How do you document SQL schemas to others : r/dataengineering - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/dataengineering/comments/1fbrfzq/how_do_you_document_sql_schemas_to_others/
127. What's new in WCAG 2.2 - TetraLogical, accessed May 6, 2025,
<https://tetralogical.com/blog/2023/10/05/whats-new-wcag-2.2/>
128. W3C WCAG 2.2 Now Available - Access Board, accessed May 6, 2025,
<https://www.access-board.gov/news/2023/11/27/w3c-wcag-2-2-now-available/>
129. 24 Pivotal Mobile App Metrics to Track (and Improve) in 2024 - Builder.ai, accessed May 6, 2025, <https://www.builder.ai/blog/app-performance-metrics>
130. 14 Important Mobile App Metrics to Track (+ Benchmarks) - Userpilot, accessed May 6, 2025, <https://userpilot.com/blog/mobile-app-metrics/>
131. What is considered a good response time for a dynamic, personalized web application?, accessed May 6, 2025,
<https://stackoverflow.com/questions/164175/what-is-considered-a-good-response-time-for-a-dynamic-personalized-web-application>
132. Key Metrics To Measure Mobile App Performance in 2025 - Survicate, accessed May 6, 2025, <https://survicate.com/blog/app-performance/>
133. How to Improve Your App's Crash-Free Session Rate - Instabug, accessed May 6, 2025,
<https://www.instabug.com/blog/benchmarking-crash-free-sessions-for-mobile-apps-whats-a-good-crash-free-rate>
134. App Crash Rate - TAGLAB, accessed May 6, 2025,
<https://taglab.net/marketing-metrics/app-crash-rate/>
135. Acceptable Mobile App Crash Rate & Percentage - Qualitrix, accessed May 6, 2025, <https://qualitrix.com/app-crash-percentage/>
136. How fast should a Website Load in 2024? | BrowserStack, accessed May 6, 2025, <https://www.browserstack.com/guide/how-fast-should-a-website-load>
137. How to Capture In-App User Feedback | UserVoice Blog, accessed May 6, 2025, <https://www.uservoice.com/blog/capture-in-app-feedback>
138. How to Collect In-app Feedback: 11 Best Practices - Refiner.io, accessed May 6, 2025, <https://refiner.io/blog/in-app-feedback-best-practices/>
139. How to Capture User Feedback - UXtweak, accessed May 6, 2025,
<https://www.uxtweak.com/user-feedback/ways-to-capture/>
140. 8 Ways To Collect User Feedback - StoriesOnBoard Blog, accessed May 6, 2025, <https://storiesonboard.com/blog/8-ways-to-collect-user-feedback>
141. 10 Best Mobile and Web App Feedback Tools (+Best Practices) - Userpilot, accessed May 6, 2025, <https://userpilot.com/blog/app-feedback/>
142. According to you, what's the most effective way to gather user feedback? - Quora, accessed May 6, 2025,



- <https://www.quora.com/According-to-you-what-s-the-most-effective-way-to-gather-user-feedback>
143. How do you collect feedback from your users : r/SaaS - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/SaaS/comments/1evqgbw/how_do_you_collect_feedback_from_your_users/
144. 5 Tried-and-Tested Methods To Collect User Feedback With Surveys - VWO, accessed May 6, 2025,
<https://vwo.com/blog/top-tried-and-tested-methods-to-collect-user-feedback-with-surveys/>
145. Best practices for collecting user/customer feedback : r/iOSProgramming - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/iOSProgramming/comments/17myrup/best_practices_for_collecting_usercustomer/
146. User feedback collection tools - Intercom Community, accessed May 6, 2025,
<https://community.intercom.com/third-party-apps-plugins-38/user-feedback-collection-tools-5042>
147. 8 Common Community Management Mistakes To Avoid - Standing on Giants, accessed May 6, 2025,
<https://www.standingongiants.com/8-common-community-management-mistakes-to-avoid/>
148. The reality of community management: Insights from 6 experts, accessed May 6, 2025,
<https://www.communityledgrowth.com/reality-of-community-management/>
149. 3 Common Challenges Community Managers Face and How to Overcome Them, accessed May 6, 2025,
<https://www.commonroom.io/blog/3-common-challenges-community-managers-face-and-how-to-overcome-them/>
150. Is Community Management Difficult? Challenges, Tools, and The Future of Community Management - Disco.co, accessed May 6, 2025,
<https://www.disco.co/blog/a-comprehensive-guide-to-answering-the-question-is-community-management-difficult>
151. Top Community Management Mistakes You Should Avoid, accessed May 6, 2025,
<https://acrirtly.com/blog/common-community-management-mistakes-to-avoid/>
152. Top 5 Challenges of Managing MultiFamily Properties, accessed May 6, 2025,
<https://www.gemstonemgt.com/post/managing-multifamily-properties-unique-challenges-and-solutions>
153. Contemporary Challenges of Property Management - Chambers Theory, accessed May 6, 2025,



- <https://www.chamberstheory.com/blog/contemporary-challenges-of-property-management>
154. What are the Biggest Challenges for a Property Manager?, accessed May 6, 2025,
<https://www.selectleasingstl.com/what-are-the-biggest-challenges-for-a-property-manager>
155. Property Management Challenges: Expert Solutions & Support, accessed May 6, 2025,
<https://torrenteproperties.com/property-ownership-challenges-without-a-property-management-company/>
156. Common Property Management Challenges: Overcoming Obstacles with Expert Strategies, accessed May 6, 2025,
<https://www.lisamlum.com/blog/common-property-management-challenges-overcoming-obstacles-with-expert-strategies>
157. Challenges and Solutions Property Management - Homeinc, accessed May 6, 2025,
<https://www.homeinc.com/blog/challenges-and-solutions-property-management/>
158. The Top 5 Challenges Facing Property Managers in 2025 - Luxer One, accessed May 6, 2025,
<https://blog.luxerone.com/5-challenges-for-property-managers-2025>
159. The 5 Challenges of Residential Property Management - Avalon Group, accessed May 6, 2025,
<https://www.avalongroupus.com/post/the-5-challenges-of-residential-propertymanagement>
160. Navigating the Challenges of Managing Older Communities - Occupancy Solutions, accessed May 6, 2025,
<https://www.occupancysolutions.com/blog/Navigating-the-Challenges-of-Managing-Older-Communities-AE874.html?view=SEEALLGR22>
161. 4 Core Challenges of Managing Residential Properties - TechSee, accessed May 6, 2025,
<https://techsee.com/blog/managing-residential-properties-challenges/>
162. 11 Common HOA Problems & Challenges and How to Solve Them - ButterflyMX, accessed May 6, 2025, <https://butterflymx.com/blog/hoa-problems/>
163. Common Homeowners' Association Problems and How to Resolve Them | Wise, accessed May 6, 2025,
<https://wisepropertymanagement.com/common-homeowners-association-problems-and-how-to-resolve-them/>
164. The 5 Hidden Problems with HOA Management Companies & Their Solutions - Vinteam, accessed May 6, 2025,



<https://vinteam.io/hoamanagement/problems-with-hoa-management-companies>

/

165. Common Challenges Faced by HOA Communities and How to Overcome Them | Lifetime a HOA Management Company in San Antonio Texas, accessed May 6, 2025,
<https://lifetimehoamanagement.com/common-challenges-faced-by-hoa-communities-and-how-to-overcome-them/>
166. 3 Common Problems An HOA Manager Deals With - Faith Pro LLC, accessed May 6, 2025,
<https://www.faithproperty.com/blog/community-association-management-for-collins/3-common-problems-an-hoa-manager-deals-with/>
167. Community Management Strategies to Fix Process Inefficiencies, accessed May 6, 2025,
<https://frontsteps.com/blog/inefficiencies-damaging-community-management/>
168. Your first Flutter app - Google Codelabs, accessed May 6, 2025,
<https://codelabs.developers.google.com/codelabs/flutter-codelab-first>
169. Scrum methodology explained | TheServerSide, accessed May 6, 2025,
<https://www.theserverside.com/video/Scrum-methodology-explained>
170. What is scrum and how to get started - Atlassian, accessed May 6, 2025,
<https://www.atlassian.com/agile/scrum>
171. Scrum Events | Scrum.org, accessed May 6, 2025,
<https://www.scrum.org/resources/scrum-events>
172. How To Measure Mobile App Performance 2025: Top Metrics & KPIs - Twinr.dev, accessed May 6, 2025,
<https://twinr.dev/blogs/measuring-mobile-app-performance/>
173. Key Metrics to Measure Mobile App Marketing Campaigns | tvScientific, accessed May 6, 2025,
<https://www.tvscientific.com/insight/key-metrics-for-measuring-mobile-app-marketing-campaigns>
174. 10+ Key Mobile App Metrics You Should Track in 2025 - Helpshift, accessed May 6, 2025,
<https://www.helpshift.com/blog/13-key-mobile-app-metrics-you-should-track/>
175. 7 Key Metrics for Evaluating Mobile App Experiences - Medallia, accessed May 6, 2025,
<https://www.medallia.com/blog/7-key-metrics-for-evaluating-mobile-app-experiences/>
176. 10 Key Mobile App User Engagement Metrics You Must Measure - Nudge, accessed May 6, 2025,
<https://www.nudgenow.com/blogs/mobile-app-user-engagement-metrics>
177. The 16 Mobile App Metrics You Must Track In 2025 | WebEngage, accessed May 6, 2025, <https://webengage.com/blog/best-mobile-app-metrics/>



178. Best practices and key metrics for improving mobile app performance - Dynatrace, accessed May 6, 2025,
<https://www.dynatrace.com/news/blog/best-practices-and-key-metrics-for-improving-mobile-app-performance/>
179. Average Response Time: Industry Benchmarks and Best Practices - TextExpander, accessed May 6, 2025,
<https://textexpander.com/blog/average-response-time>
180. Which UX guidelines exist for mobile app performance? - User Experience Stack Exchange, accessed May 6, 2025,
<https://ux.stackexchange.com/questions/121965/which-ux-guidelines-exist-for-mobile-app-performance>
181. Loading time on mobile apps - user's experience and expectations, accessed May 6, 2025,
<https://ux.stackexchange.com/questions/61290/loading-time-on-mobile-apps-users-experience-and-expectations>
182. How to Measure Mobile App Performance 2025 - UXCam, accessed May 6, 2025, <https://uxcam.com/blog/how-to-measure-mobile-app-performance/>
183. Mobile Application Performance Metrics You Should Be Tracking - Storyly, accessed May 6, 2025,
<https://www.storyly.io/post/mobile-application-performance-metrics-you-should-be-tracking>
184. Crashes | App quality - Android Developers, accessed May 6, 2025,
<https://developer.android.com/topic/performance/vitals/crash>
185. What is crash rate? - Storyly, accessed May 6, 2025,
<https://www.storyly.io/glossary/crash-rate>
186. App Performance Rates (2025) - Business of Apps, accessed May 6, 2025,
<https://www.businessofapps.com/data/app-performance-rates/>
187. Your App Crash Rate is Impacting Your Growth – Here's Why - Yodel Mobile, accessed May 6, 2025,
<https://yodelmobile.com/app-crash-rate-impacting-growth/>
188. What percentage of app crash is acceptable? : r/iOSProgramming - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/iOSProgramming/comments/5zjjna/what_percentage_of_app_crash_is_acceptable/
189. What Your App's Crash Rate Can Tell You - The Codist, accessed May 6, 2025,
https://thecodist.com/what_your_apps_crash_rate_can_tell_you/
190. What is an acceptable crash-free session and crash-free user rate? : r/vuejs - Reddit, accessed May 6, 2025,
https://www.reddit.com/r/vuejs/comments/xq60n1/what_is_an_acceptable_crash_free_session_and/



- Aportaciones personales(añadir código)

Retos personales

A lo largo del desarrollo del proyecto *VeciGest*, como equipo de trabajo, nos enfrentamos a diversos retos personales que pusieron a prueba nuestras capacidades de adaptación, organización y colaboración. Uno de los principales desafíos fue la **coordinación del trabajo en equipo**, ya que, al compaginar el proyecto con las prácticas y responsabilidades personales, tuvimos que aprender a gestionar nuestros tiempos de manera eficiente y respetar los plazos acordados.

Asimismo, la **autonomía en el aprendizaje** fue un factor clave. Nos vimos en la necesidad de investigar y profundizar en tecnologías y metodologías que no habíamos trabajado previamente, como Firebase, el uso de Jetpack Compose para interfaces móviles, y herramientas de control de versiones como Git. Esta autoformación exigió constancia, disciplina y una actitud proactiva para superar los obstáculos técnicos que surgieron.

Otro reto personal importante fue mantener la **motivación y el compromiso mutuo** durante todas las fases del proyecto. Si bien contar con un compañero/a facilitó el reparto de tareas y la toma de decisiones, también fue necesario desarrollar habilidades de comunicación y negociación para resolver diferencias de enfoque y garantizar un progreso equilibrado y colaborativo.

Retos profesionales

Desde una perspectiva profesional, el desarrollo de *VeciGest* representó una experiencia muy cercana a las dinámicas reales del sector del desarrollo de software. Uno de los principales retos fue la necesidad de **diseñar y construir una aplicación funcional y escalable**, que respondiera a una problemática real, integrando múltiples funcionalidades sin comprometer la usabilidad ni el rendimiento de la aplicación.

La elección de tecnologías y herramientas adecuadas supuso otro desafío profesional. Apostamos por un stack tecnológico moderno, lo que implicó aprender a utilizar herramientas como Firebase para la autenticación y almacenamiento de datos, y aplicar buenas prácticas en la arquitectura del proyecto con patrones como MVVM. También nos enfrentamos al reto de implementar funcionalidades que requirieron **gestión de usuarios, control de accesos y persistencia de información en tiempo real**.

Además, este proyecto nos permitió adquirir experiencia en la **documentación técnica**, la **planificación y seguimiento de tareas mediante metodologías ágiles**, y el uso de sistemas de control de versiones para la colaboración efectiva. Estas competencias no solo reforzaron nuestros conocimientos técnicos, sino que también nos prepararon para afrontar futuros proyectos profesionales en entornos colaborativos.

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que nos han acompañado y apoyado durante este camino formativo.

En primer lugar, agradecemos a todos los profesores y profesoras que han formado parte de nuestro aprendizaje durante estos dos años. Su dedicación, paciencia y compromiso han sido fundamentales para que hoy podamos culminar esta etapa académica. En especial, queremos destacar a **José Carlos** y a **Fran**, quienes nos han brindado una guía cercana, constante y motivadora, tanto en lo técnico como en lo personal, ayudándonos a dar forma a este proyecto y a confiar en nuestras capacidades.

También queremos agradecer a **nuestros compañeros y compañeras de clase**, con quienes compartimos no solo el aula, sino también dudas, ideas, esfuerzos y momentos que han hecho de este proceso algo mucho más enriquecedor. Con ellos recorrimos este camino de aprendizaje, crecimiento y superación, y sin su compañía todo habría sido mucho más difícil.

A todos, gracias por formar parte de esta etapa que ahora cerramos con orgullo y gratitud.