

Autoinforme de Competencias Transversales

1. Capacidad de comunicación escrita en el ámbito académico y profesional

- Aplicación de la competencia:
 - Se ha tenido cuidado en no cometer errores ortográficos y se ha hecho un repaso con el corrector ortográfico/gramatical de Word varias veces en busca de posibles errores.
 - Se ha tenido en cuenta utilizar un lenguaje adecuado al ámbito del proyecto desarrollado.
 - Se ha hecho una muy buena división de los apartados de la memoria para que sea más fácil su lectura.
 - No se han realizado citas bibliográficas textuales durante la redacción del texto ya que, todos los informes y noticias utilizados, se han resumido y explicado con mis propias palabras.
 - La memoria presenta una bibliografía con todos los recursos que han sido consultados para desarrollar el proyecto.
 - Los párrafos tienen un formato justificado. Además, los encabezados y subencabezados siguen todos un mismo orden de tamaño para que al repasar el texto se entienda muy bien en qué parte se encuentra el lector.
- Recursos utilizados:
 - Corrector automático de ortografía y gramática de Word.

2. Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional

- Aplicación de la competencia:
 - Se ha utilizado el almacenamiento en la nube para tener copias de seguridad. De esta forma se ha facilitado el trabajo desde otros dispositivos seguros
 - Para todo el desarrollo del proyecto y la aplicación se ha intentado utilizar siempre la información de páginas web especializadas y de información contrastada. Mayormente se utilizaron páginas web oficiales de los productos que fueron necesarios en el desarrollo como Flutter o Android Studio.
- Recursos utilizados:
 - Android Studio, Flutter, Google Drive, Word, PowerPoint, Adobe.

3. Capacidad de comunicación en lengua extranjera

- Aplicación de la competencia:
 - La mayoría de información que fue consultada estaba escrita en inglés. Además, varios videos de aprendizaje de Flutter fueron consultados también en inglés, ya que al ser una tecnología aún “nueva” no existen tantos recursos en español sobre ella como si de otros lenguajes como Java o React. En esta búsqueda no se ha encontrado dificultad para entender la información.
 - Se ha decidido desarrollar el código utilizando el idioma inglés.
- Recursos utilizados:
 - Google translate, DeepL

4. Trabajo en equipo

Esta competencia no se ha desarrollado en este trabajo

5. Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a futuros entornos

- Aplicación de la competencia:
 - Desde el inicio del proyecto se ha tenido en cuenta el aprender nuevas tecnologías, por eso se ha decidido utilizar Flutter como lenguaje de desarrollo junto a Firebase. Teniendo en cuenta que antes de empezar solo se tenían nociones básicas, se ha conseguido ser muy autodidacta encontrando información y desarrollando la aplicación.
 - Se ha aprendido a utilizar el entorno de trabajo de Android Studio junto a sus emuladores, siendo un IDE desconocido he tenido que buscar información sobre cómo utilizarlo.
 - Durante la fase de implementación, se ha decidido que algunas funcionalidades secundarias fueran para la siguiente versión del producto, ya que se ha tomado más importancia a las funcionalidades principales.
- Recursos utilizados:
 - Android Studio Guía: <https://developer.android.com/studio/intro>
 - Flutter Docs <https://docs.flutter.dev/>
 - Foro de StackOverflow
 - Tutoriales de Youtube como :
 - ▶ FLUTTER: COMO Crear una APP DESDE CERO (para Principiantes)
 - Firebase Docs [Documentación de Firebase](#)

6. Capacidad para innovar y generar nuevas ideas

- Aplicación de la competencia:
 - La idea del proyecto y aplicación surgió cuando comentaba sobre el problema con gente de mi entorno, el objetivo es crear un espacio para mujeres gamers en donde puedan conocer a nuevas amigas de juego.
 - En el inicio del proyecto se han evaluado tanto las ventajas como las desventajas del tema elegido y las solución del problema.
 - Durante el proyecto se han identificado necesidades nuevas y mejoras que se podrían realizar.
 - Se ha elegido utilizar tecnologías punteras para desarrollar el producto aun sin tener gran conocimiento de ellas para poder utilizarlas en el futuro en el mismo o en otros proyectos.
- Recursos utilizados:
 - Investigación sobre diseño e implementación general en aplicaciones modernas.