



Rockets: Una aplicación para gestionar recursos digitales

Trabajo Final del Máster en
Desarrollo de Aplicaciones para
Dispositivos Móviles

Francisco J. Arias

Diciembre 2018



Agenda

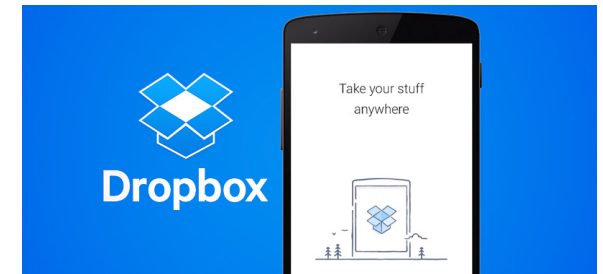
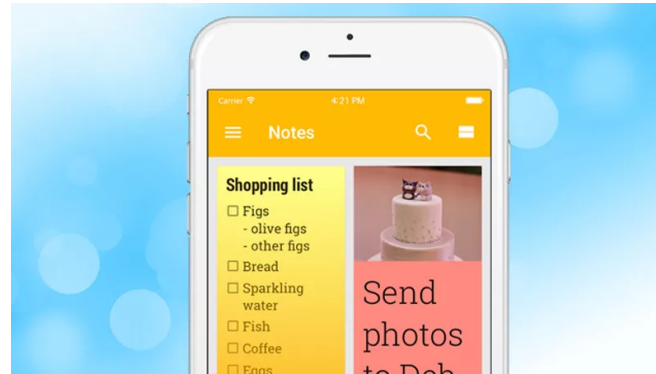
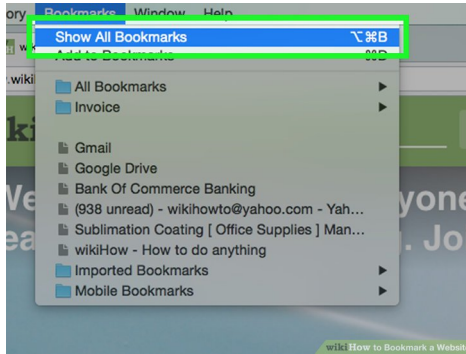
- Contexto
- Descripción del Proceso de Desarrollo de la Aplicación
- Demostración
- Conclusiones



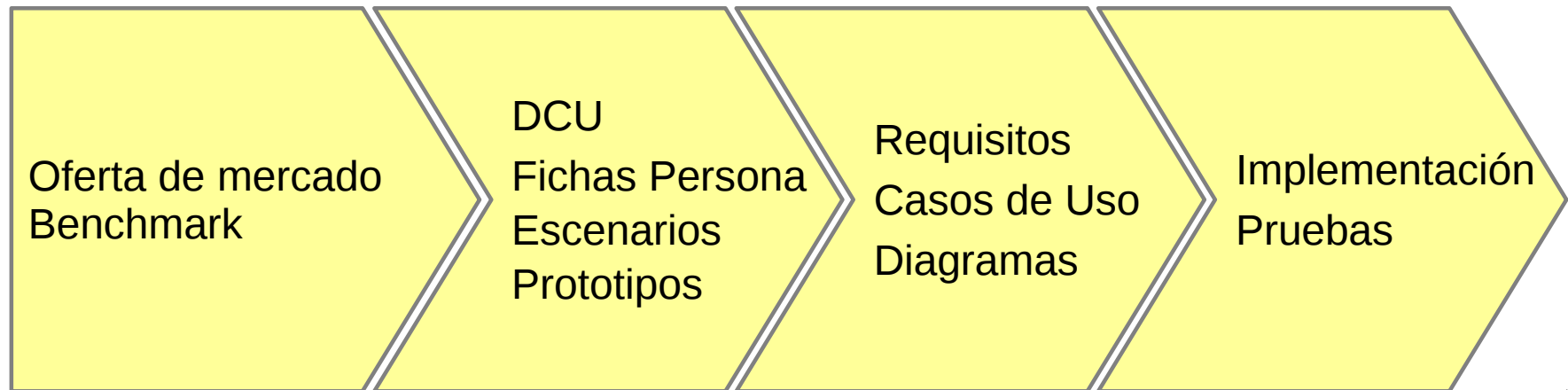
Contexto

- Docencia
- Público general

Contexto




Proceso de Desarrollo



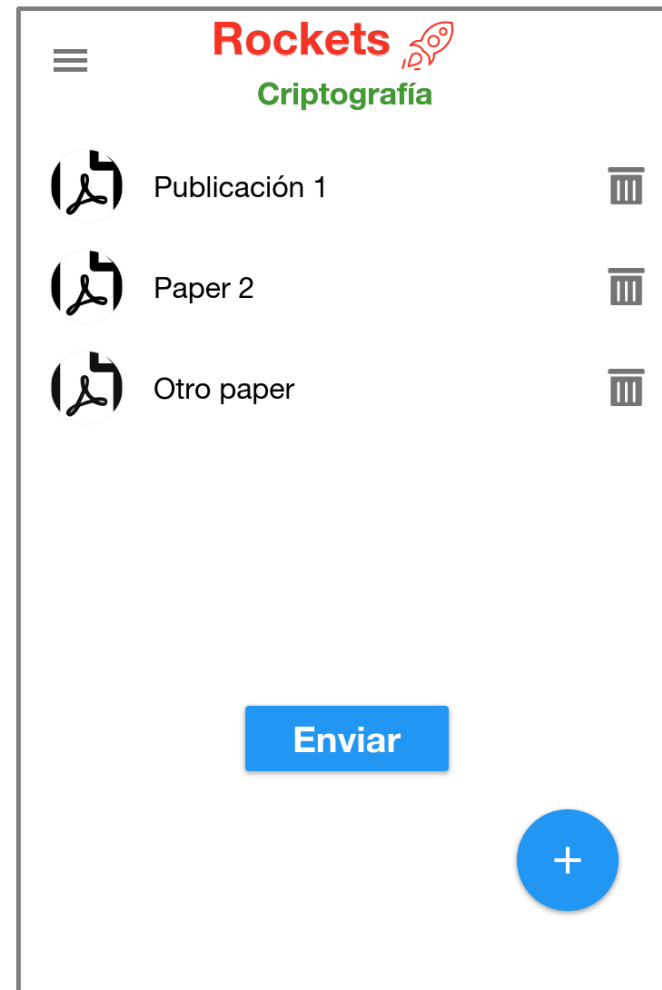
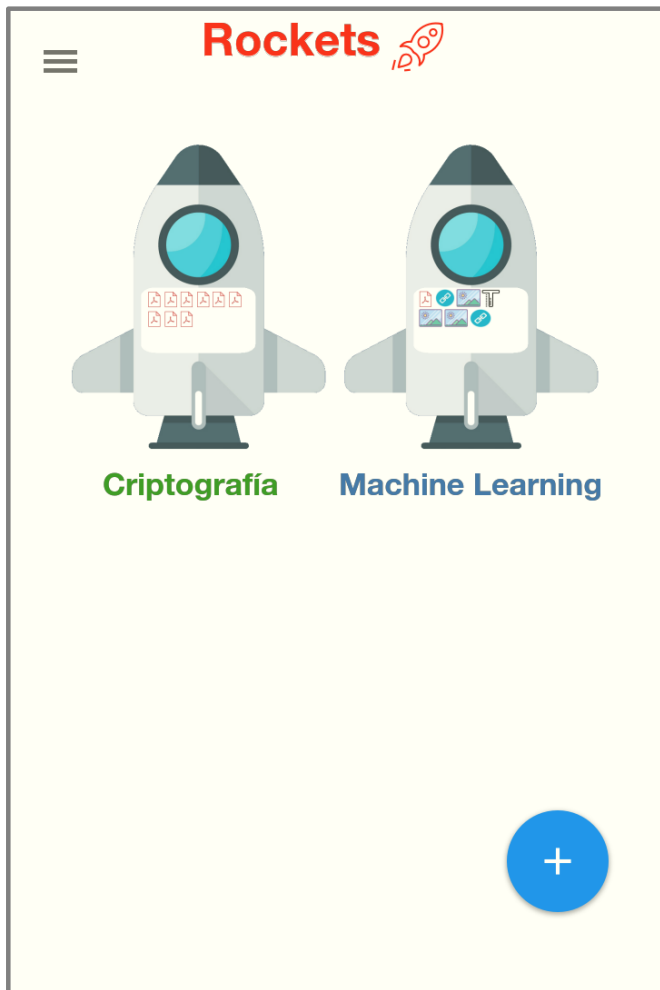
Benchmark

Aplicación	Puntos Fuertes	Debilidades
Pushbullet[7]	<ul style="list-style-type: none">• Multiplataforma.• Soporta mensajería.• Soporta variedad de archivos para adjuntar.	<ul style="list-style-type: none">• Incluye funciones que se desvían del objetivo principal (lectura de artículos de interés, envío de SMS, notificaciones en escritorio).• Requiere conexión a internet permanentemente.• No orientado a la organización de ideas con recursos.
Trello[8]	<ul style="list-style-type: none">• Soporta gestión de proyectos• Colaborativa• Adjuntar imágenes o video.• Soporta modo off-line	<ul style="list-style-type: none">• Requiere cuenta de Google Drive o Dropbox para almacenar recursos en la nube.
Mindly[9]	<ul style="list-style-type: none">• Soporte de gestión de ideas.• Permite exportar en PDF los mapas.	<ul style="list-style-type: none">• No es posible adjuntar archivos a los mapas.

Diseño Centrado en el Usuario

Foto	
Nombre	Julia
Resumen	35 años, casada, 2 hijos. Dueña de casa.
Descripción de la persona	Julia tiene 2 hijos pequeños. Ella dedica la mayor parte de su tiempo a labores del hogar. Cuando los niños están en el colegio, Julia aprovecha para tomarse un descanso y se reúne con amigas en algún café del centro o sale a hacer ejercicios.
Descripción de un escenario	Julia está encargada de planificar las vacaciones de este año para su familia. Ella procura tener todo en orden y usando la aplicación ha clasificado los destinos en Playa, Campo y Ciudad. Julia aprovecha su tiempo libre para buscar fotos de playas cercanas y las va guardando en la aplicación en la categoría correspondiente para luego compartirlas.

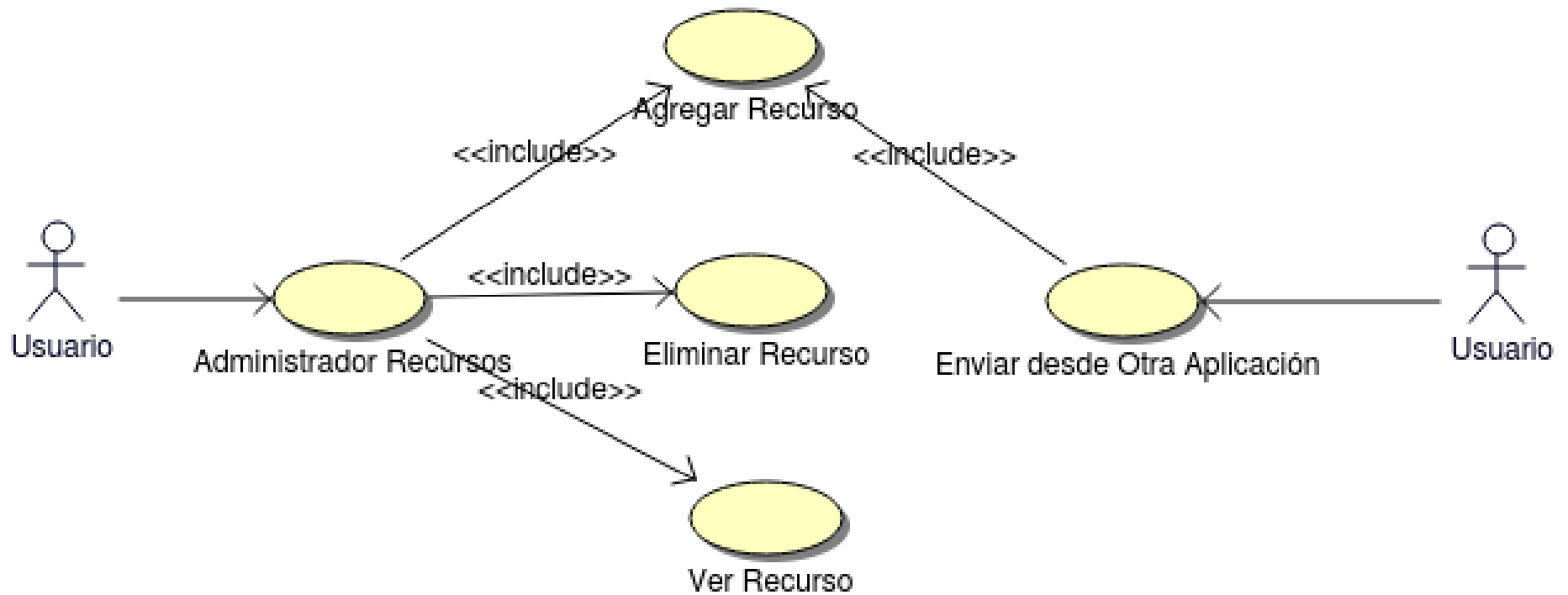
Prototipo



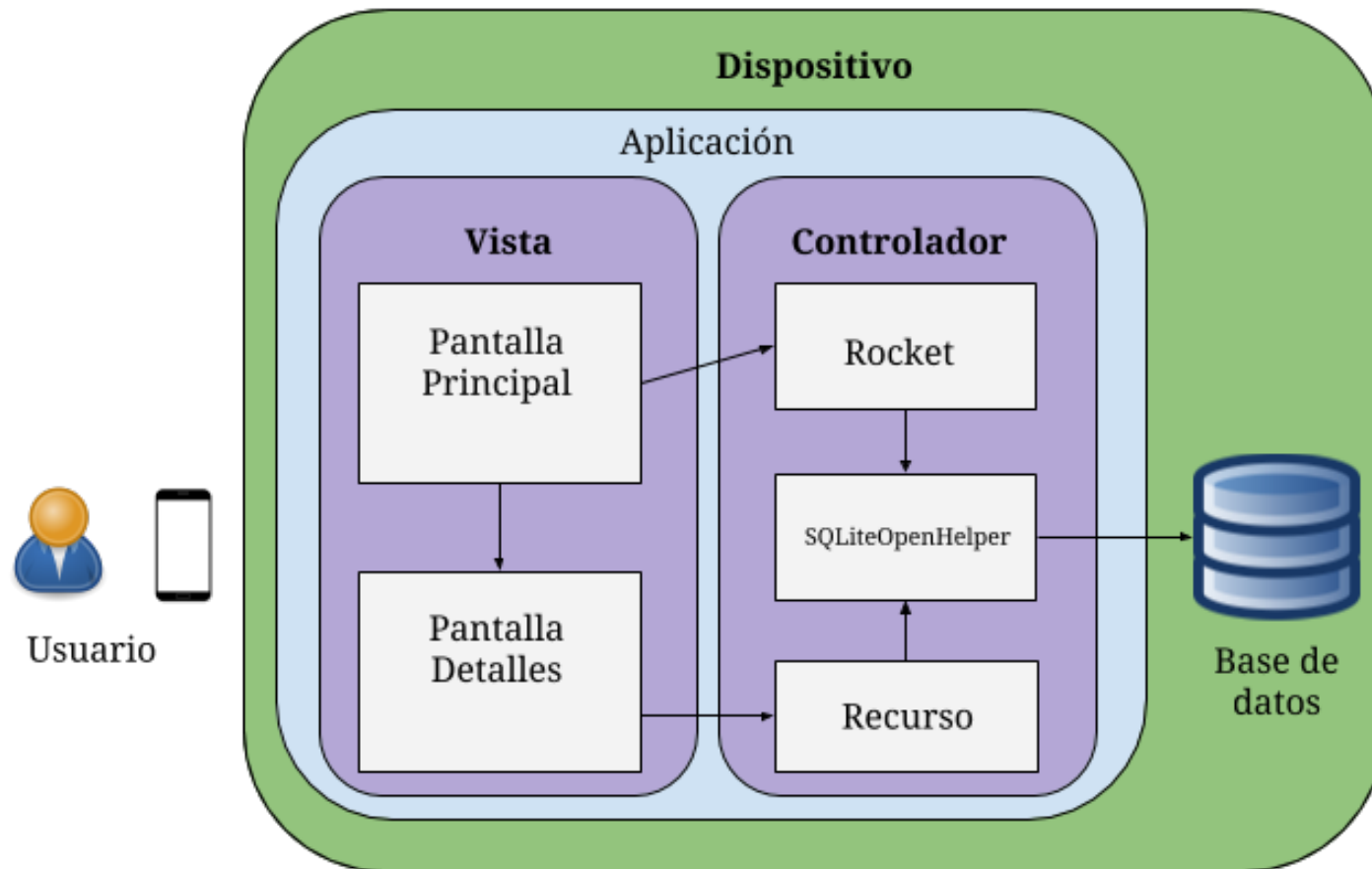
Especificación de Requisitos

Nombre	Descripción
Crear contenedor.	La aplicación debe permitir al usuario crear contenedores para almacenar sus recursos digitales.
Guardar recurso en contenedor.	El usuario podrá guardar elementos digitales (imágenes, documentos, enlaces, etc) en un contenedor desde otras aplicaciones.
Ver detalle de contenedor.	La aplicación debe permitir al usuario visualizar en pantalla el contenido de un contenedor.
Modificar contenedor.	El usuario podrá modificar los atributos de un contenedor: nombre, color.
Eliminar contenedor.	La aplicación debe permitir al usuario eliminar un contenedor y su contenido.
Compartir contenedor.	El usuario podrá compartir vía e-mail un contenedor.
Ver contenedores.	La aplicación debe permitir visualizar todos los contenedores en un vista general.
Eliminar recurso.	El usuario podrá eliminar recursos de un contenedor.

Casos de Uso



Arquitectura

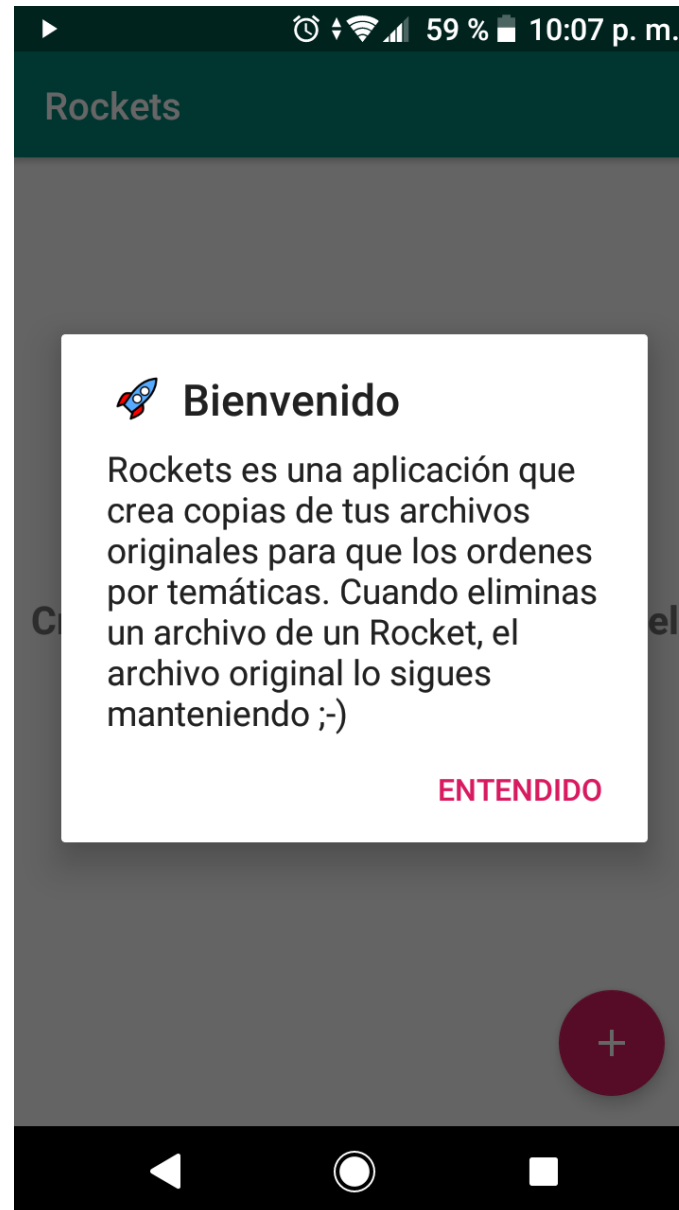




Implementación

- Metodología Feature-Driven Development
- Android Studio
- openSUSE Linux

Demostración





Conclusiones

- Requisitos Implementados
- Consideración de Implementaciones Distintas
 - Archivos almacenados en base de datos.
 - Archivos duplicados vs archivos compartidos.
- Trabajo Futuro
 - Colaboración
 - Nube