

**TRABAJO REALIZADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL
TÍTULO DE INGENIERIA DE SISTEMAS**

**TRABAJO DE GRADO BAJO MODALIDAD SEMINARIO DE GRADO EN:
Desarrollo de aplicaciones móviles con IONIC y ANGULAR**

**TÍTULO DEL TRABAJO
App paga a tiempo**

Realizado por:

**Daniela Zuluaga Ocampo
cc.1053867460**

**Jorge Luis Agudelo Grisales
cc. 1053815334**

**Juan Camilo Buitrago Valencia
cc. 1053833307**

INSTRUCTOR

Guillermo Antonio Tobon Barco

5 de noviembre 2022

1. Introducción.

En la actualidad la tecnología se ha convertido en parte fundamental del mundo entero, es desde allí en donde se empiezan a generar diferentes oportunidades que vayan a la vanguardia de las necesidades de la población actual, es desde esta necesidad y en pro de darle utilidad a las herramientas tecnológicas que en la actualidad son de gran importancia en la sociedad, se pretende desarrollar el proyecto “PAGA A TIEMPO”, esta direccionado a facilitar el acceso de la información de facturas o algún requerimiento que el usuario tenga pendiente para realizar un pago, es allí en donde la aplicación cobra vida para recordar al usuario el tema pendiente de pago, siendo esta una aplicación oportuna que le permita al usuario estar al pendiente de sus obligaciones financieras y poder dar cumplimiento a tiempo.

El proyecto “PAGA A TIEMPO” es una aplicación que permite ingresar, actualizar o eliminar los pagos que el usuario desee guardar para recordar la información, la aplicación funciona a manera de agenda personalizada que le da la oportunidad de recordar información importante y pendiente, luego de realizada la tarea puede eliminar o finalizar la tarea, al finalizar el usuario puede mirar el histórico de las actividades realizadas.

Esta aplicación podría mejorar las condiciones del manejo de la información y permitirá favorecer al usuario del servicio a manejar su propia información de manera asertiva.

A partir de estos desarrollos tecnológicos se pretende generar un sistema que pueda aportar en la calidad, mejorando el rendimiento, el fácil acceso y la eficiencia en el manejo de la información, además de ser una página sencilla y de fácil uso.

2. Planteamiento Temático

Partiendo de la experiencia de un grupo representativo de Manizales manifiestan el olvido frente a los diferentes pagos de servicios públicos y otras obligaciones económicas, es desde esta necesidad que se plantea crear una aplicación que permita tener acceso directo a la información, recordando los pagos y de esta manera poderlos hacer oportunamente. es por eso por lo que se evidencia la necesidad de abordar la problemática desde los intereses de los usuarios, que den respuesta a un pago que sea a tiempo.

El proyecto “PAGA A TIEMPO” es una aplicación pensada en mejorar los canales de información acerca de la información que el usuario tiene pendiente de pago o que debe tener presente, esta página permite ingresar, actualizar o eliminar los pagos que el usuario desee guardar para recordar la información, la aplicación cuenta con login que facilita el ingreso allí aparecen 3 posibilidades nuevo en donde el usuario crea su información de acuerdo a su necesidad, luego pasa a describir la información de todo lo que se ha creado pudiendo acceder a los pendientes o al histórico de la información allí guardada, cuando el usuario visualiza la información tiene acceso para eliminarla o guardarla dando finalizar, de esta manera el usuario podrá ver el historial de la información allí consignada; la aplicación funciona a manera de agenda personalizada, guarda la información que el usuario crea conveniente, dando la oportunidad de recordar información importante y pendiente.

Para llevar acabo dicho proyecto se utilizará el lenguaje de programación basado en IONIC y ANGULAR, allí se contextualiza la base práctica del proyecto.

3. Metodología de búsqueda de información.

Al tener claridad sobre el lenguaje de programación que se utilizaría frente el seminario, se seleccionó el proyecto a realizar, seguidamente se empezó a desarrollar el mockups de la idea planteada sobre el proyecto a realizar, se empezó a diseñar la parte gráfica del proyecto, se crea una base de datos que permita acceder a la información, por medio de una API, dando funcionalidad a cada una de las partes propuestas como herramientas útiles para dar forma a un proyecto de fácil acceso para el usuario como por ejemplo: eliminar, finalizar, mirar histórico, entre otros.

El login se diseñó, se le dio funcionalidad de iniciar sesión y registro de usuario, luego se hacen las validaciones para que el usuario y las contraseñas fuesen las correctas de acuerdo con el ingreso del usuario, siendo funcional en el proceso de ingreso. Seguidamente se articuló el login con la página inicial.

Para dicho trabajo nos apoyamos del aporte pedagógico del docente, visitamos diferentes videos tutoriales acerca del manejo de los diferentes lenguajes de programación, también se obtuvo información de la página oficial de IONIC

4. Conclusiones y/o Resultados.

Es una aplicación que se puede emplear de manera sencilla siendo comprensible para el usuario, además de oportuna en cuanto al manejo de la información.

Durante el seminario se abordó un nuevo lenguaje de programación que es relevante en la actualidad, es un lenguaje práctico, sencillo y brinda diversas herramientas que tienen funcionalidad práctica al momento de programar, es importante conocer de programación para entender de una mejor manera el funcionamiento del lenguaje IONIC y ANGULAR.

La programación es muy importante en el proceso tecnológico ya que este avanza a pasos agigantados y me parece que el seminario es muy importante y aportó muchas herramientas de conocimiento y actualización frente a nosotros que como programadores, siendo esta una constante en donde el programador debe estar en constante aprendizaje y en apertura a los cambios que se generan a partir de las innovaciones tecnológicas.

El seminario es una provocación para continuar ahondando desde los diferentes lenguajes abordados, proceso que fue un abrebocas de la gran riqueza que se puede tener desde los diferentes lenguajes de programación.

5. Bibliografía.

<https://ionicframework.com/>

<https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/ionic-principales-framework-visuales.html>

<https://www.innobing.com/blog/desarrollo-apps-ionic-framework/>

<https://www.robotikaforkids.com/blog/80-la-historia-de-ionic>

<https://blog.nubecollectiva.com/que-es-ionic-y-otros-detalles/>