

Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería



PROYECTO DE CARRERA

Actividad Meta 1.5

Formular el problema para el proyecto de curso

Docente: JUAREZ RAMIREZ, J. REYES

Alumno(s):

Gómez Cárdenas, Emmanuel Alberto 01261509

Leon Romero, Pablo Constantino 01253171

Tabla de Contenidos

ScholarSync	2
Contextualización del problema.....	2
Delimitación del problema	2
Justificación del problema	3
Formulación del problema.....	3
Hipótesis	3
Objetivos	3
Referencias	4

ScholarSync

Herramienta de apoyo para la organización del tiempo para la realización de tareas

Contextualización del problema

En la era actual, donde la gran mayoría de las cosas es digital, nos vemos enfrentados a nuevas problemáticas y distracciones que nos alejan de realizar nuestras tareas en tiempo y forma. Es normal que las personas se vean abrumadas por la cantidad de trabajo pendiente y prefieran el utilizar alguna aplicación o forma de ocio para evitar pensar en ello.

El uso extendido de aplicaciones y programas de computadora hace que sea fundamental integrar esta herramienta directamente en este entorno. La idea del proyecto es la realización de una aplicación que tome los datos de alguna agenda o calendario y le brinde al usuario notificaciones cuando este haya ya sea, prendido la computadora, abierto en navegador, algún juego, o lleve alguna cantidad de tiempo encendida, para así apoyar al usuario en administrar su tiempo.

Esto ayudará a que el usuario este más atento a las tareas pendiente, al poder tener notificaciones un poco intrusivas, ya que muchas veces no se revisa el calendario activamente para ver estas tareas.

Delimitación del problema

La problemática se enfoca principalmente en la dificultad que enfrentan los usuarios al gestionar su tiempo para la realización de tareas, ya que se ven atraídos a realizar otras actividades al utilizar sus dispositivos.

Una de las razones eso cuando los usuarios olvidan o deciden ignorar las tareas que tienen, no revisando activamente sus calendarios o agentas, lo cual conlleva a realizar las tareas en poco tiempo y estresado, por lo que terminan con entregas tardías o simplemente no lo hacen.

La aplicación no busca el crear planes de estudio o gestión de tiempo, más bien busca ser una herramienta que este activamente recordando al usuario de una manera un poco intrusiva las tareas y actividades pendientes que tiene.

Justificación del problema

Este proyecto busca resolver algunas problemáticas que conllevan el ser desorganizado con el tiempo y la procrastinación

- **Subir la productividad y eficiencia:** Una buena gestión es clave. Cuando los usuarios son recordados constantemente sobre sus tareas, son más propensos a completarlas en forma y tiempo.
- **Reducción del estrés:** Al estar realizando las tareas en forma y tiempo, y no dejando nada para su día de entrega, el usuario se verá más aliviado y sin menos estrés, ya que sabrá que no tiene más actividades por entregar, y podrá disfrutar de su tiempo.
- **Cumplimiento en tiempo y forma:** La entrega de actividades en tiempo y forma es una parte crucial en muchos contextos, ya sea en el trabajo, escuela, o en la vida personal. Con esto se busca que todo sea realizado en su debido tiempo.
- **Concentración:** En el entorno digital, nos vemos bombardeados por tantas aplicaciones y páginas, que el desconcentrarse y poner su foco en alguna otra actividad es muy fácil. Con esto las actividades pendientes vendrán a nosotros de manera de notificaciones, lo cual no hará volver a ellas.
- **Desarrollo de hábitos:** Un side-effect sería que el usuario puede comenzar a desarrollar hábitos a la hora de realizar sus actividades.

Formulación del problema

Hipótesis

La implementación de una herramienta integrada directamente en el entorno digital del usuario, que este activamente monitoreando su calendario o agenda de actividades, proporcionando notificaciones de estas al usuario, para que este siempre esté al tanto de ellas. Esto logrará reducir el estrés y la procrastinación, así como subir la productividad, y notas del usuario.

Objetivos

- Aumentar la productividad
- Mejorar la gestión del tiempo
- Aumentar las notas académicas
- Recordatorio actividades y fechas límites
- Reducción de estrés
- Desarrollo de hábitos
- Priorización de actividades

Referencias

- Haji, E. A. (2020). *LA PROCRASTINACIÓN CONSECUENCIA DEL USO EXCESIVO DE LAS REDES SOCIALES EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE 18 A 22 AÑOS*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7c1a91bb-4745-4d82-a1a1-c59399be4ee4/content>
- Kotatee, T. (2023, December 21). *Procrastination in a digital age: The six types of procrastination*. Medium. <https://medium.com/@ktamba/procrastination-in-a-digital-age-the-six-types-of-procrastination-09201b859e96>
- Przepiorka, A., Blachnio, A., & Cudo, A. (2021, May 21). *Procrastination and problematic new media use: The mediating role of future anxiety - current psychology*. SpringerLink. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-021-01773-w>