

# Pomodoro

Daniel E. Hernández

2019-02-21

## Resumen

Este proyecto busca incrementar la productividad de los usuarios por medio del uso de la *Técnica Pomodoro*. Dicha técnica se ve plasmada en la función principal de una aplicación. Dicha función es un temporizador de 25 minutos y una función secundaria es poder romper en *tasks* las ideas del usuario y lo que él necesite hacer.

## 1. Descripción General

### 1.1. Problema

1. **Al tener una tarea grande, es difícil subdividir:** Al momento de tener una tarea principal en mano, muchas veces es difícil lograr realizarla en el tiempo indicado dado que no se tiene una idea específica de cada sub-tarea o *task* de qué hacer sino solo una idea abstracta general.
2. **Tener muchas tareas dificulta la segmentación de tiempo:** Al momento de tener muchas tareas principales y un tiempo limitado, muchas veces es difícil segmentar dichas tareas en rangos de tiempo. Por ende, es difícil lograr terminar la tarea principal en el tiempo máximo dado para ella (o *deadline*).
3. **Descansos irregulares = menos productividad y más cansancio:** Al no tener rangos de tiempo determinados para poder descansar mientras se está haciendo una tarea principal/sub-tarea resulta que en general se es menos productivo dado que al cansarse, se suele tomar descansos irregulares de amplia cantidad de tiempo.

## 2. Metas

1. **Al tener sub-tareas o *tasks* es más fácil cumplir con ellas:** Se logran cumplir porque se tiene una idea específica de cada objetivo que se quiere lograr en vez de solo tener una visión abstracta general.

2. **Completar la tarea principal en *sprints* pequeños:** Se logra cumplir la tarea principal abstracta y general por medio de sprints donde el usuario eligió los tasks que quiere completar en el mismo. Cada sprint es de 25 minutos según lo recomendado por la *Técnica Pomodoro*.
3. **Descansos de un rango de tiempo establecido:** Al final de cada sprint el usuario descansa por 5 minutos o más según elija el usuario y al terminar su tiempo de descanso, inicia otro sprint. Al lograr esto maximiza su productividad porque sí está descansando y no son lapsos de descanso demasiado grandes.

### 3. Fuera del enfoque

1. **GUI y UX intuitivo:** Tener una interfaz gráfica intuitiva y autoexplicativa.
2. **GUI según lenguaje de diseño de plataforma:** Seguir el diseño sugerido por Apple para iOS y por Google para Android.

### 4. Personas y roles:

1. **Daniel Hernández (*dev y ops*):** Crear el proyecto, desarrollarlo, mantenerlo y publicarlo en el App Store.
2. **Fernando José Boiton y Juan Luis López (*QA*):** Revisiones de entrega del proyecto.

### 5. Contexto

#### 5.1. Casos de Uso

##### 5.1.1. El usuario quiere:

- **Ser más ordenado**  
Quiere organizar sus ideas.
- **Ser más eficiente**  
Cumplir con los deadlines y aún antes.
- **Descansar y no procrastinar**  
Al tener rangos de tiempo determinados, no procrastina y sí descansa.

## 6. Propuesta

### 6.1. Pomodoro App

Es una aplicación que busca incrementar la productividad y eficiencia del usuario por medio de la *Técnica Pomodoro* al ayudarlo a organizar sus ideas y dividir mejor su tiempo.

### 6.2. User Experience

1. **Timer** de 25 minutos que cambia a 5 minutos una vez se acabe cada sprint.
2. **Botón:** de inicio donde comienza el timer.
3. **Text Input:** donde se puede cambiar el default time para dichos timers.

### 6.3. Trabajo a futuro:

1. **Mejor diseño:** Diseñar mockups de la interfaz gráfica.
2. **iOS App:** Desarrollar y publicar la primera versión de la aplicación.
3. **Pruebas de usuario:** Realizarlas para asegurar el uso intuitivo de la aplicación y corregir cualquier falla.

## 7. Tasks y Deadlines

1. **PRD:** 2019-02-28