



MINDTIDY

Índice

- 1. Dinámica en la toma de decisiones**
- 2. Organización del trabajo en equipo**
- 3. Rol de cada miembro del equipo**
- 4. Recopilación de decisiones**
- 5. Muestra del prototipo de la aplicación**
- 6. Puntos diferenciales de la aplicación**

BRAINSTORMING



DIÁLOGO



CONSENSO



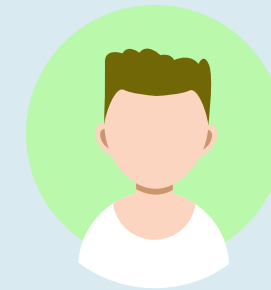
VICTOR
Desarrollo de la interfaz



MARTA
Diseño Interfaz



IRENE
Documentación



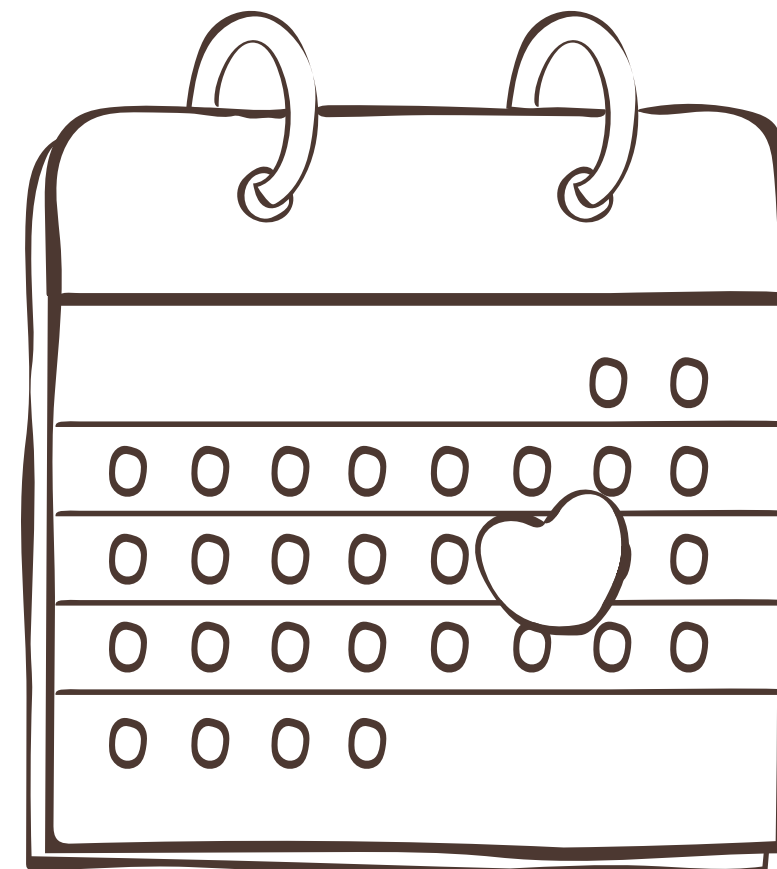
ÁLVARO
Desarrollo del prototipo de la interfaz



CRISTINA
Bocetos de la interfaz

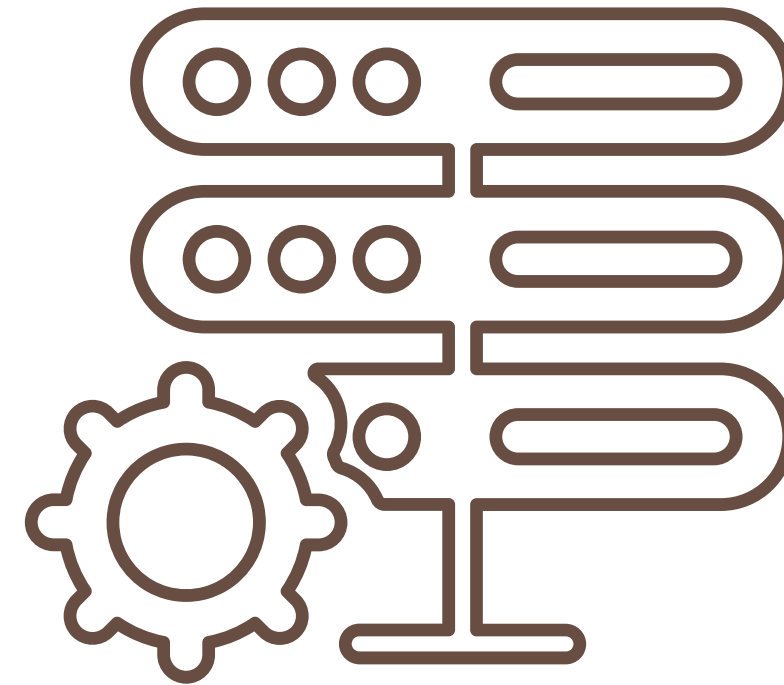
Requerimientos funcionales de nuestra aplicación

- Visualizar calendarios
- Consultar las tareas
- Temporizar las tareas
- Anotar calificaciones
- Visualizar profesores
- Visualizar emails
- Recibir recordatorios
- Asignar tareas
- Definir objetivos



Requerimientos no funcionales de la aplicación

- Reusabilidad
- Legibilidad
- Integridad de los datos
- Estabilidad de la aplicación
- Rendimiento
- Mantenibilidad



PÚBLICO OBJETIVO DE NUESTRA APLICACIÓN

GRUPO DE ALUMNOS CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD (TDAH)

- **Escasa planificación**
- **Problemas para realizar tareas y terminirlas**
- **Problemas para enfrentar el estrés**
- **Problemas para concentrarse en una tarea**
- **Desorganización y problemas para establecer prioridades**
- **Escasas habilidades para administrar el tiempo**



SOFTWARE UTILIZADO PARA EL PROTOTIPO





NOMBRE DE LA APLICACIÓN

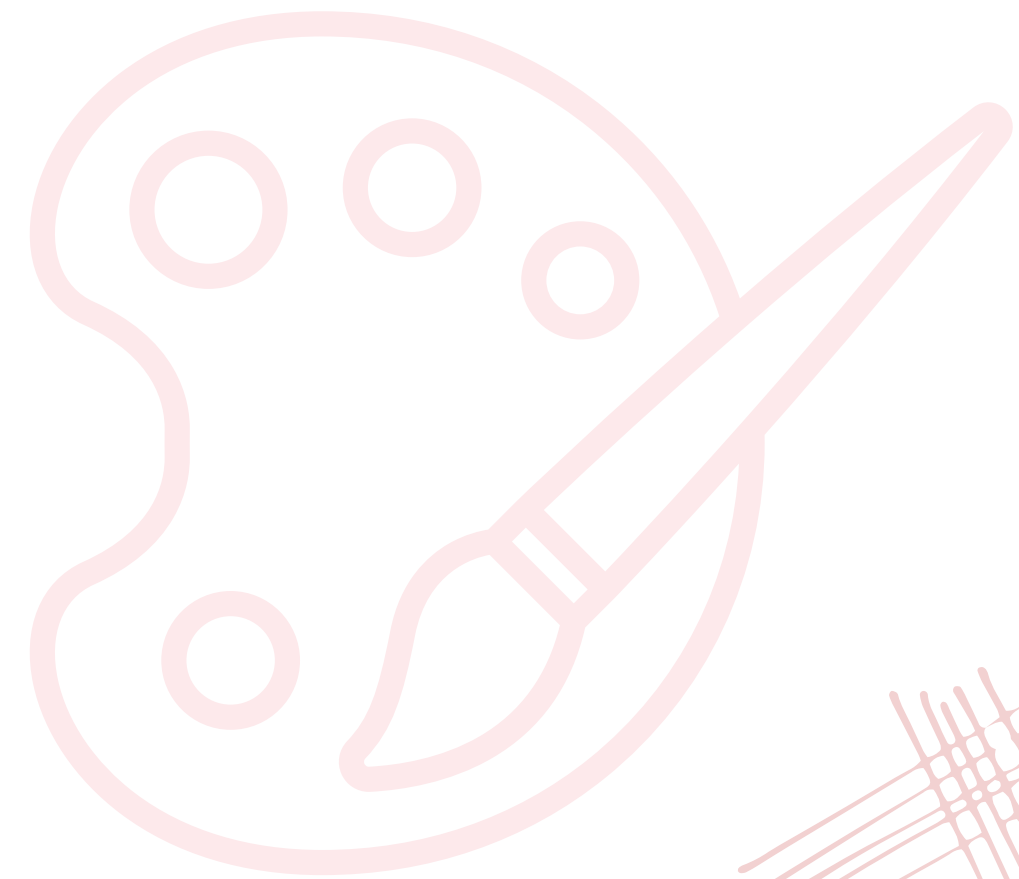


En inglés la palabra mind significa mente y la palabra tidy significa ordenado.

Nos pareció apropiado el juego de palabras mente-orden.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

- Sombras en las cajas de contenido y botones
- Bordes redondeados
- La paleta de colores
- Los iconos
- El logotipo
- La tipografía sin serifa



DEFINICIÓN DE LAS FUNCIONES DE LA APLICACIÓN



Tareas



Pomodoro



Profesor



Objetivos



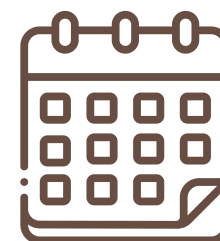
Alertas



Correo



Asignaturas



Calendario



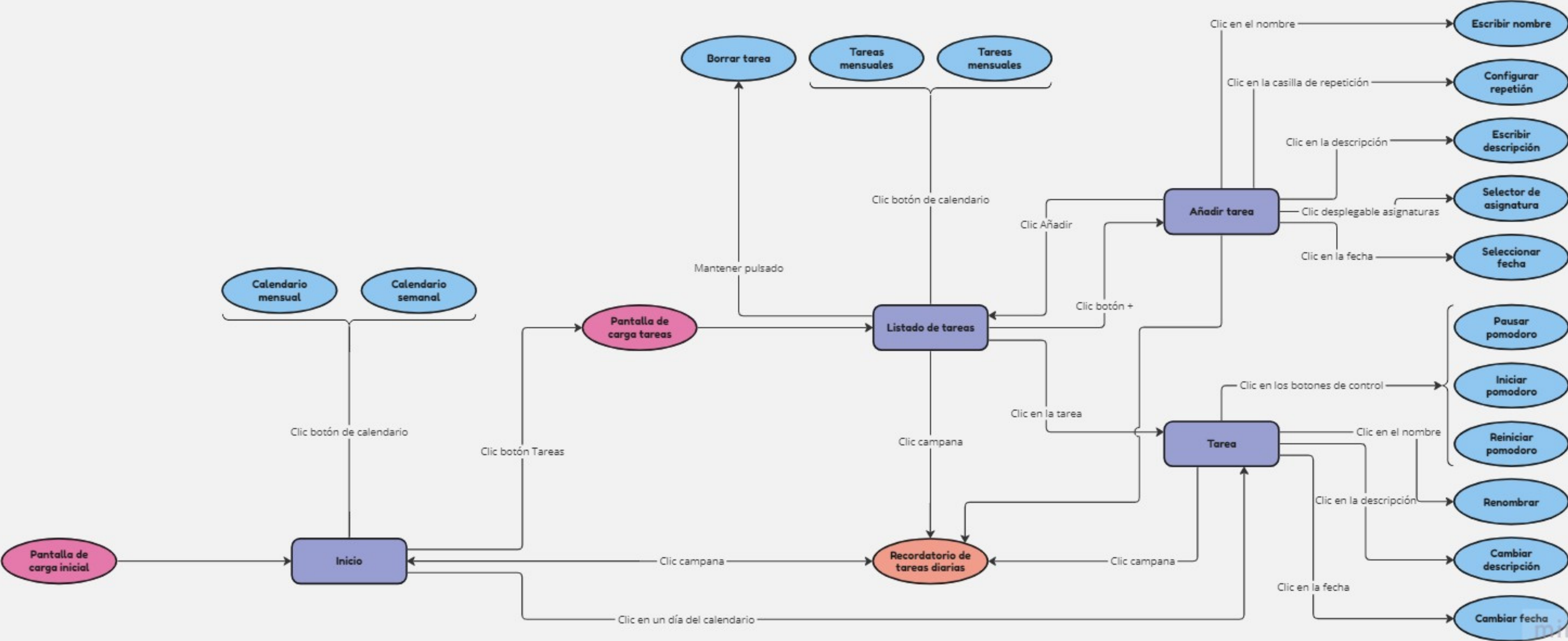
Calificaciones

DISEÑO DE LAS INTERACCIONES Y COMUNICACIONES CON EL USUARIO

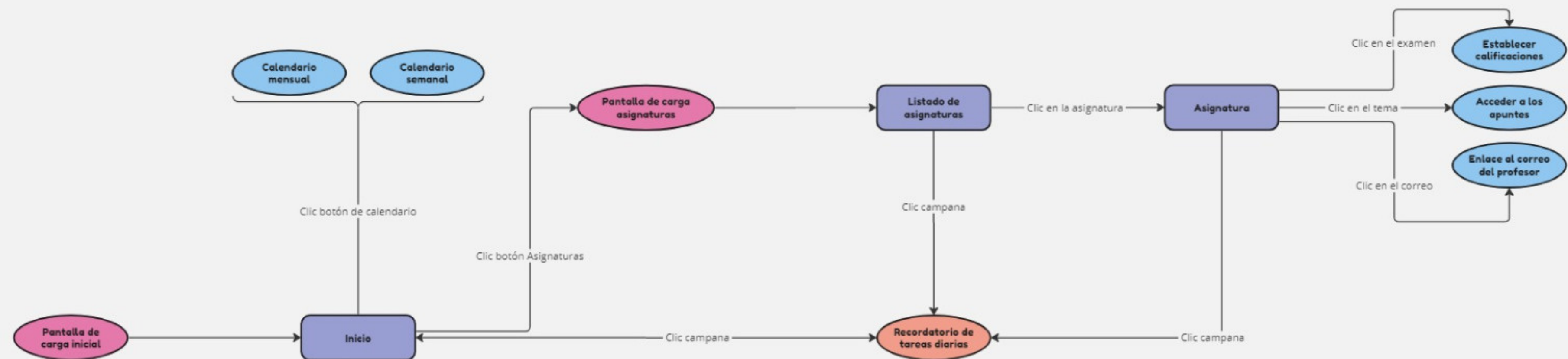
- DIAGRAMA DE INTERACCIONES



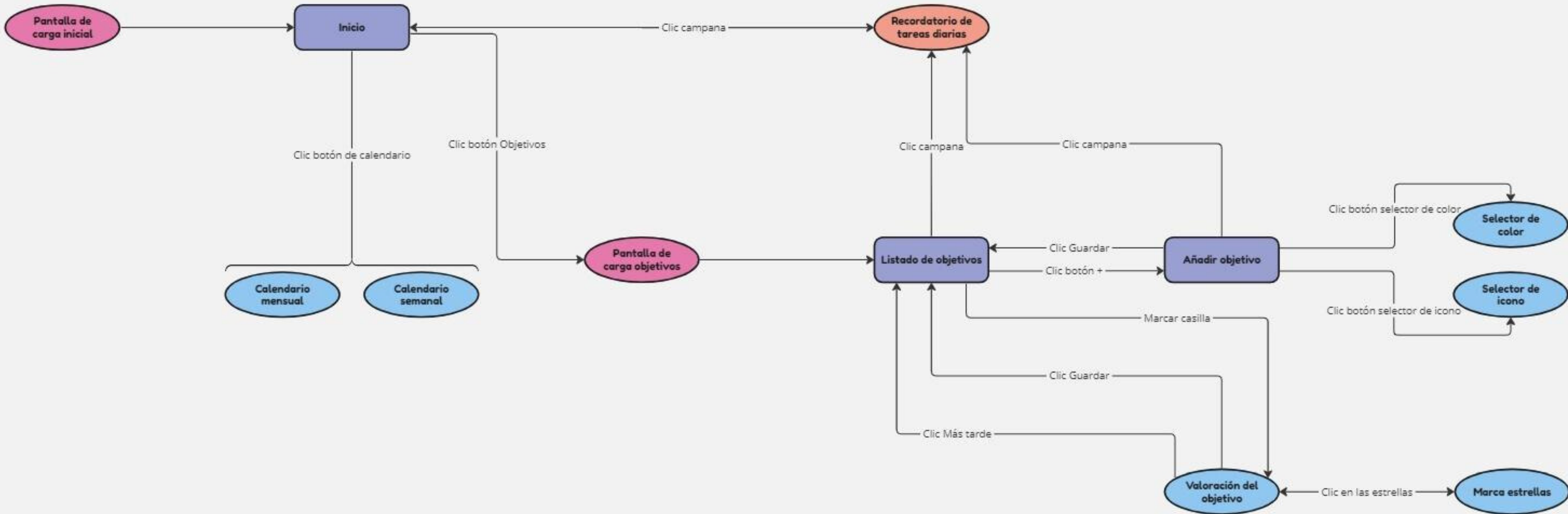
Tareas

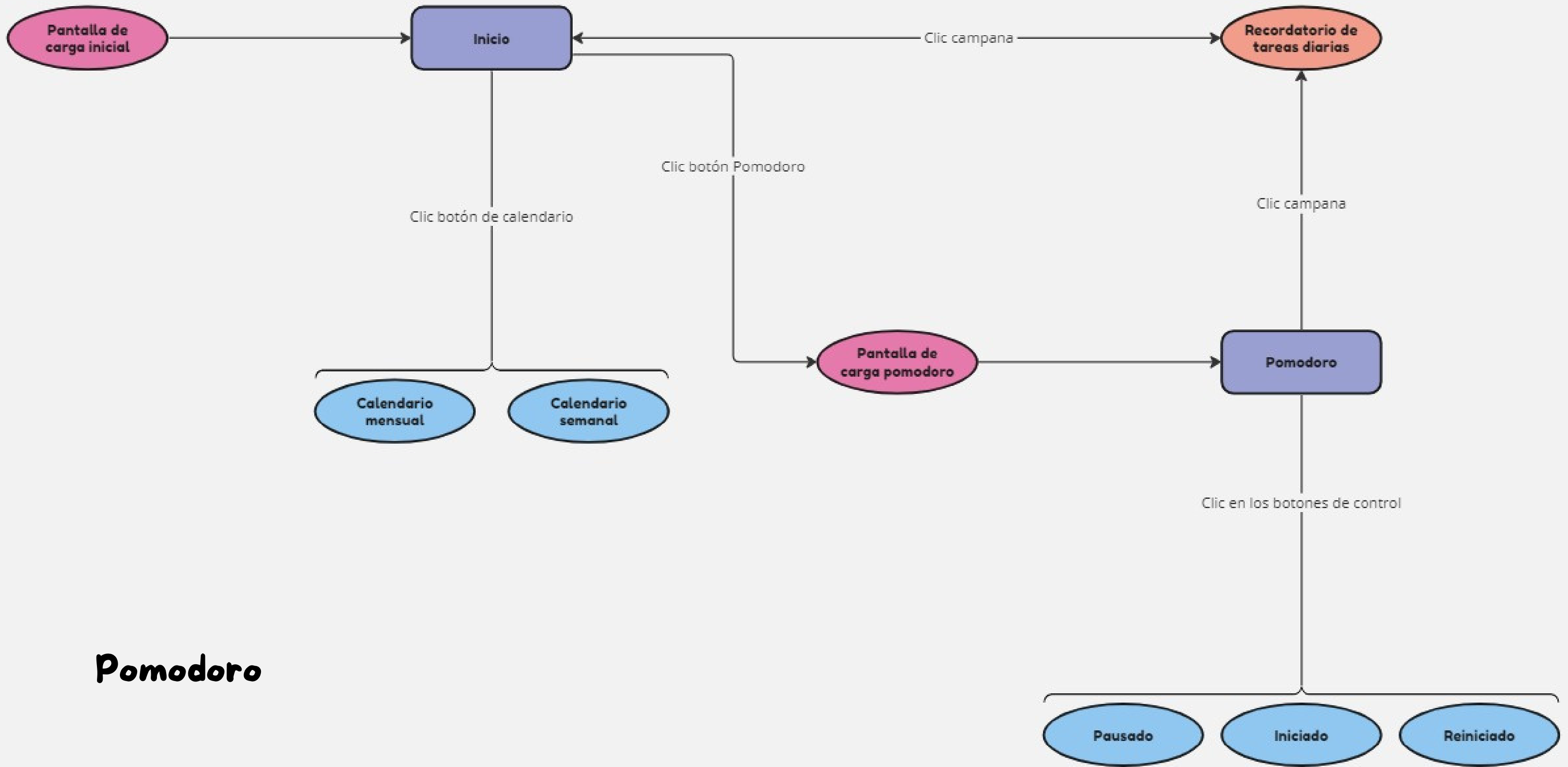


Asignaturas



Objetivos





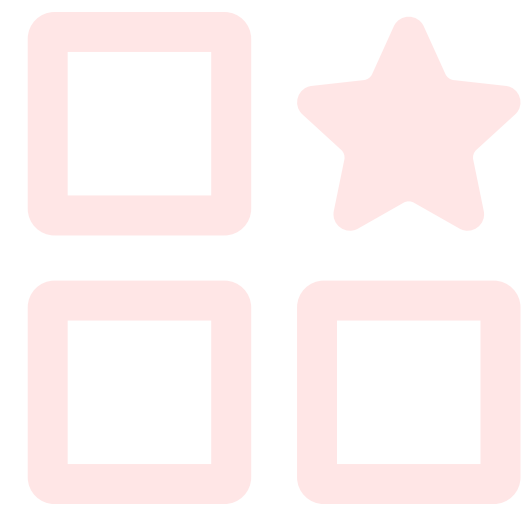
Pomodoro



PROTOTIPO FIGMA

FACTORES DIFERENCIALES

- Tiene un diseño amigable para niños
- Funciones de recordatorio y uso de pomodoro
- Permite la personalización por colores



**¡Muchas gracias por vuestra
atención!**

