



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**





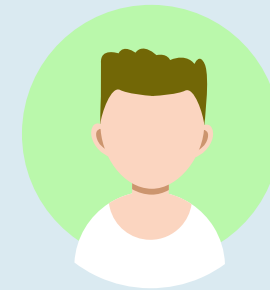
VICTOR  
Desarrollo de la interfaz



MARTA  
Diseño Interfaz



IRENE  
Documentación



ÁLVARO  
Desarrollo del prototipo de la interfaz

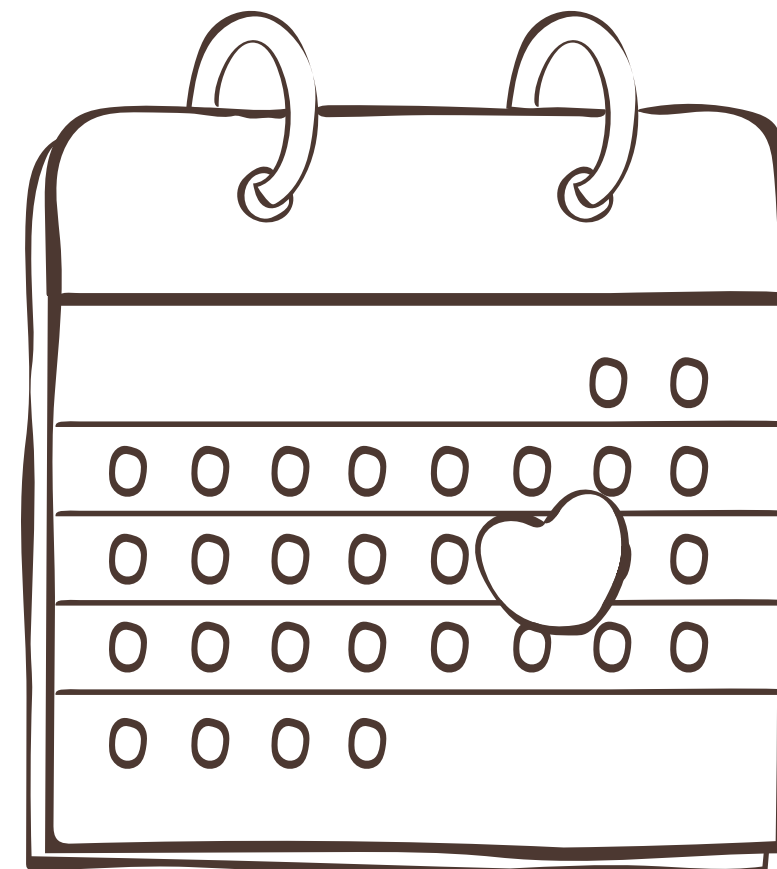


CRISTINA  
Bocetos de la interfaz



## Requerimientos funcionales de nuestra aplicación

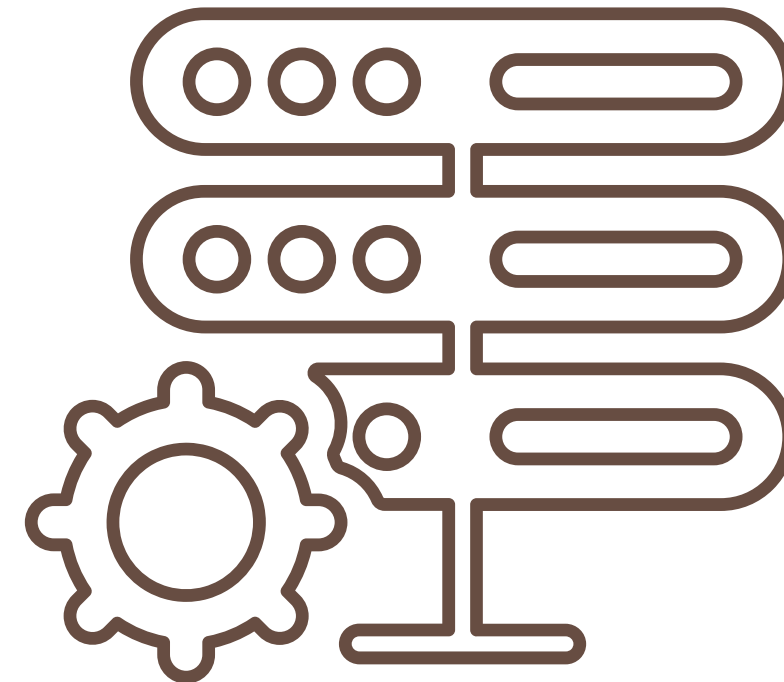
- Visualizar calendarios.
- Consultar las tareas.
- Temporizar las tareas.
- Anotar calificaciones.
- Visualizar profesores.
- Visualizar emails.
- Recibir recordatorios.
- Asignar tareas.
- Definir objetivos.





## 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 TERMINARLAS**
- **PROBLEMAS PARA ENFRENTAR EL ESTRÉS**
- **ESCASA PLANIFICACIÓN**
- **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**

- **LOS TÍTULOS**
- **LAS CAJAS DE CONTENIDOS**
- **BORDES REDONDEADOS**
- **LA PALETA DE COLORES**
- **LOS ICONOS**
- **PARA SEPARAR ELEMENTOS**
- **EL LOGOTIPO**
- **LA TIPOGRAFÍA**



# DEFINICIÓN DE LAS FUNCIONES DE LA APLICACIÓN



Tareas



Pomodoro



Profesor



Objetivos



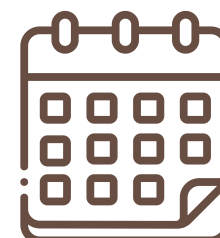
Alertas



Correo



Asignaturas



Calendario



Calificaciones

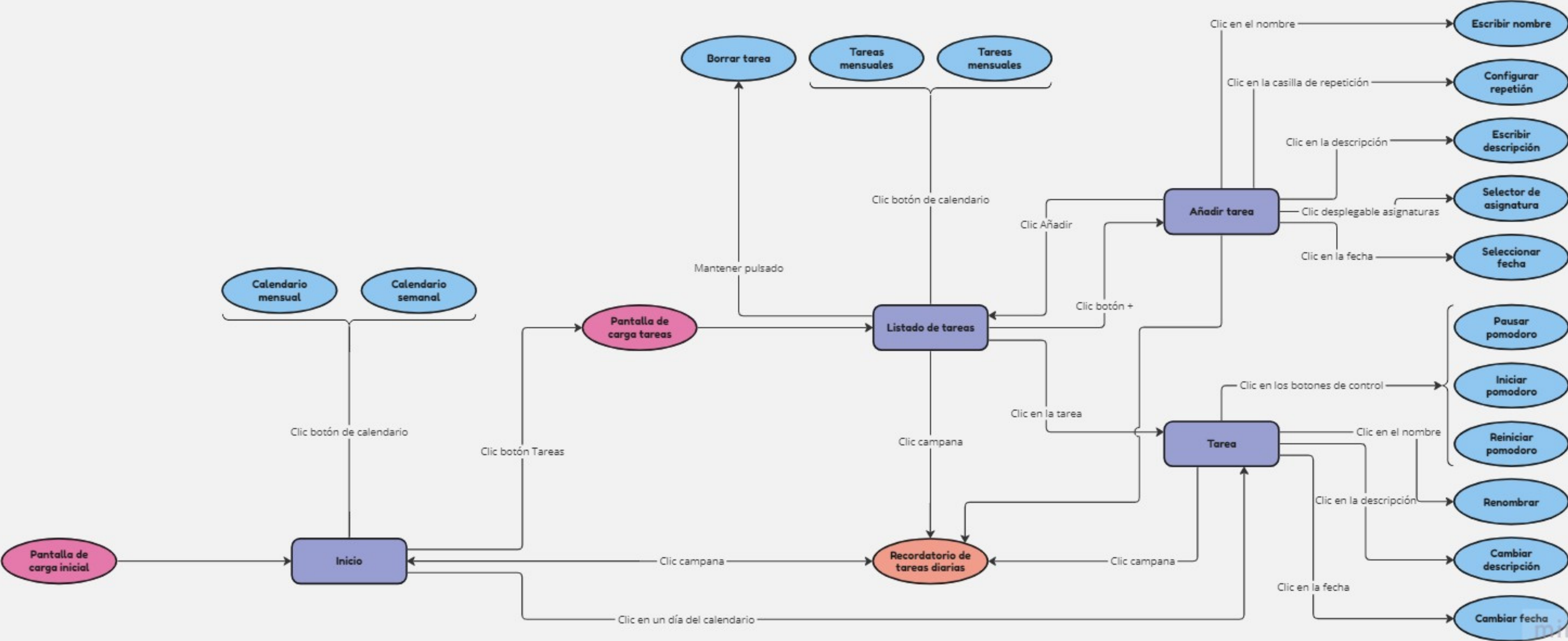


# DISEÑO DE LAS INTERACCIONES Y COMUNICACIONES CON EL USUARIO

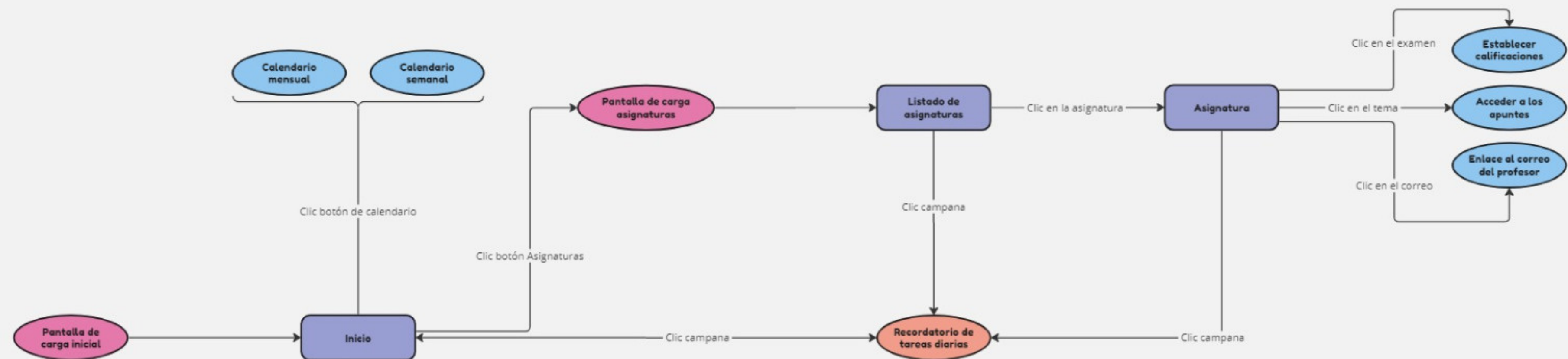
- DIAGRAMA DE INTERACCIONES



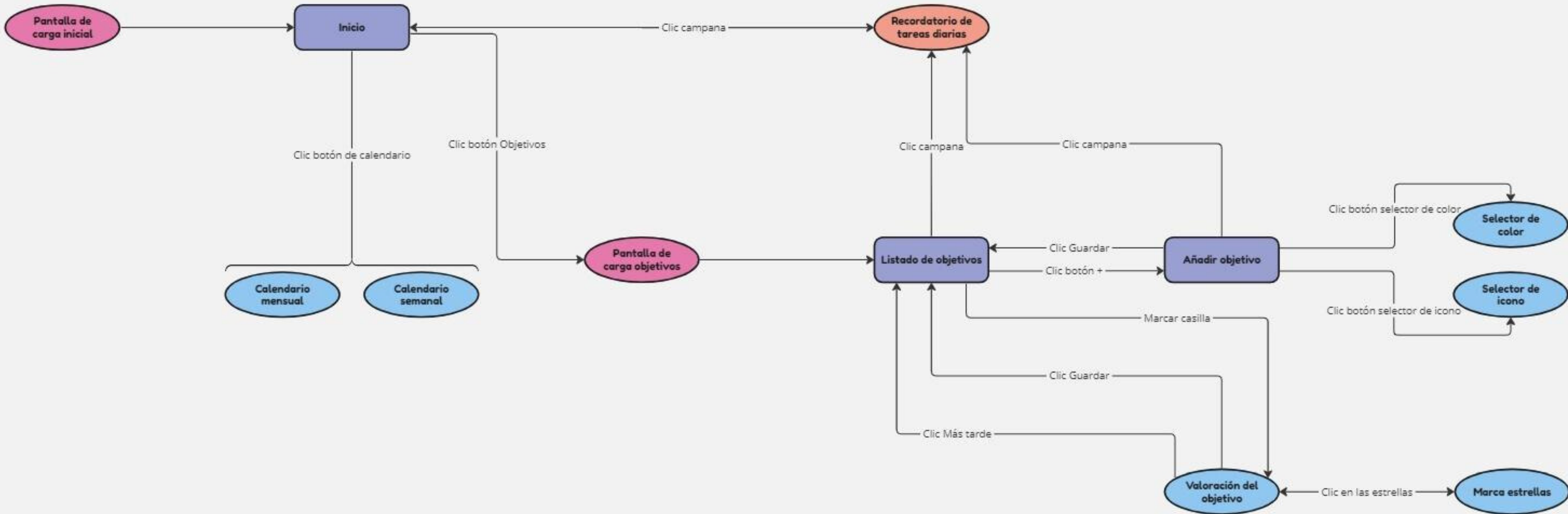
# Tareas

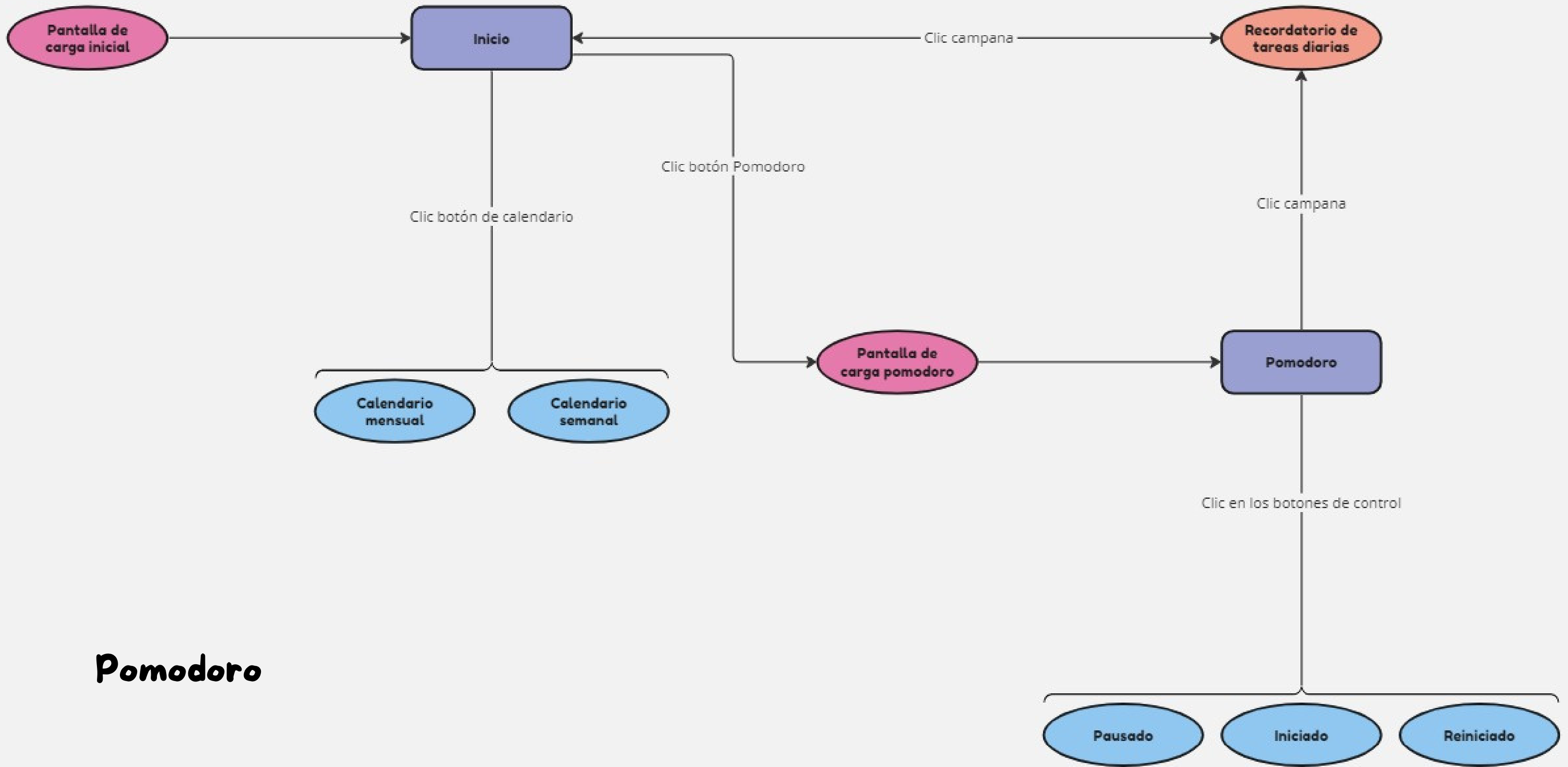


# Asignaturas



# Objetivos





**Pomodoro**





PROTOTIPO FIGMA



# FACTORES DIFERENCIALES

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

