



**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**





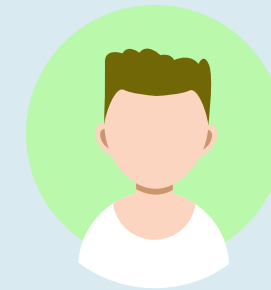
**VÍCTOR**  
Desarrollo de la interfaz



**MARTA**  
Diseño Interfaz



**IRENE**  
Documentación



**ÁLVARO**  
Desarrollo del prototipo de la interfaz

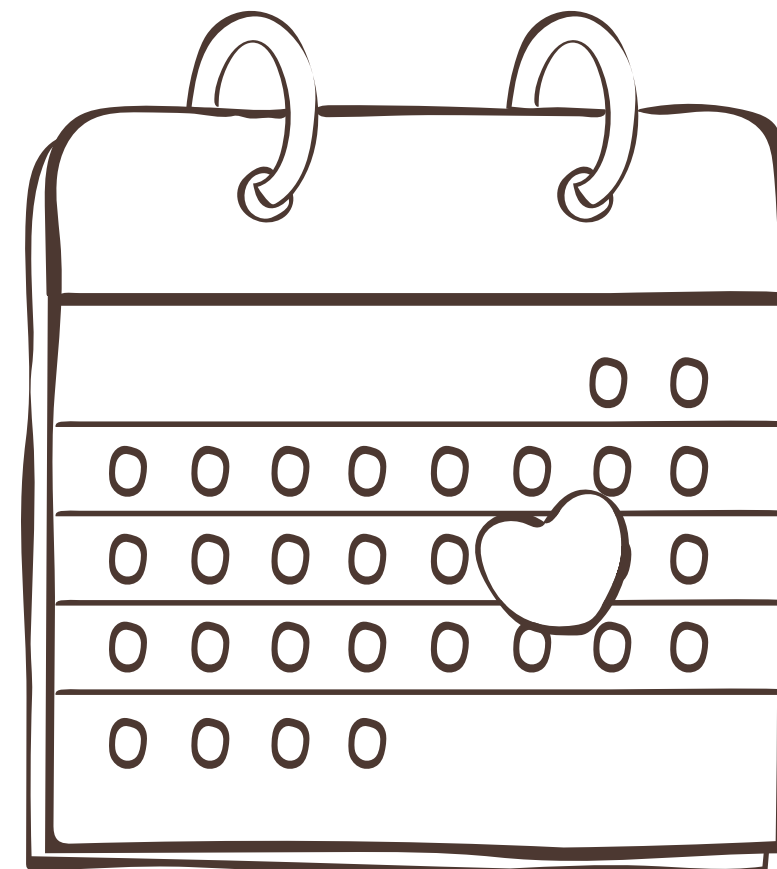


**CRISTINA**  
Bocetos de la interfaz



## Requerimientos funcionales de nuestra aplicación

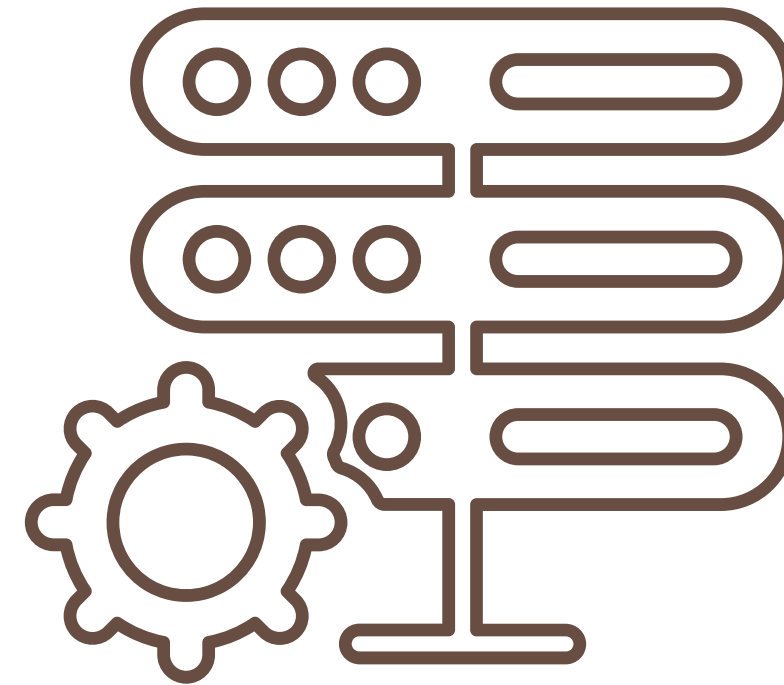
- Visualizar calendarios
- Consultar las tareas
- Temporizar las tareas
- Anotar calificaciones
- Visualizar profesores
- Visualizar emails
- Recibir recordatorios
- Asignar tareas
- Definir objetivos





## Requerimientos no funcionales de la aplicación

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



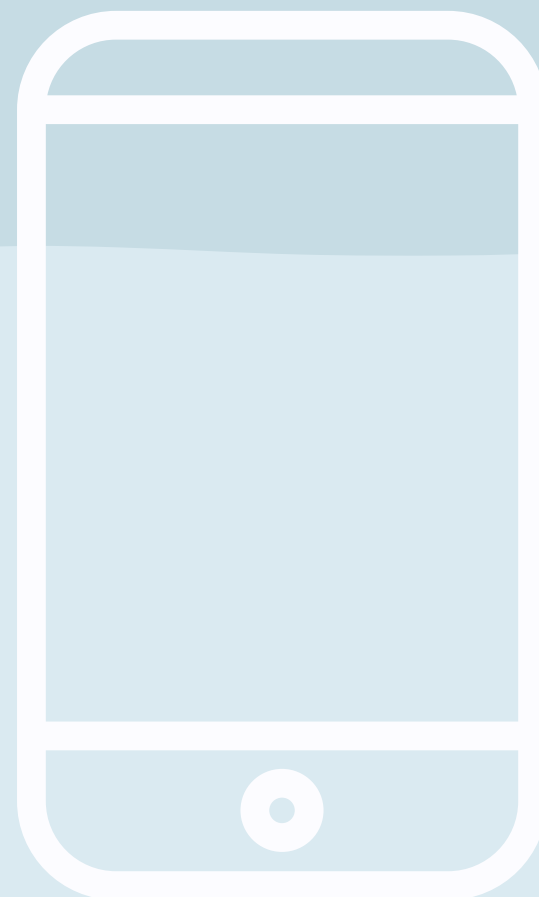
## **PÚBLICO OBJETIVO DE NUESTRA APLICACIÓN**

**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**



# PLATAFORMA DE LA APLICACIÓN





# SOFTWARE UTILIZADO PARA EL PROTOTIPO







NOMBRE DE LA APLICACIÓN



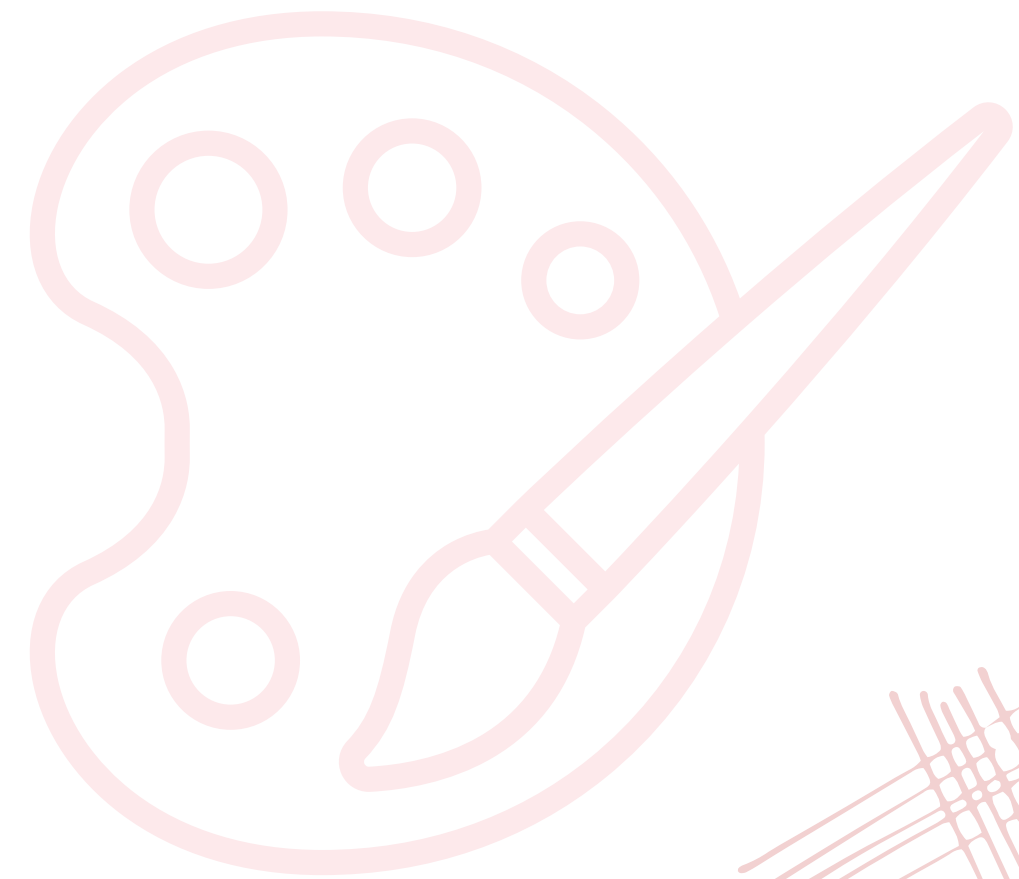
**En inglés la palabra mind significa mente y la palabra tidy significa ordenado.**

**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**



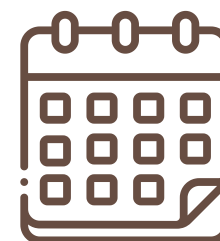
**Alertas**



**Correo**



**Asignaturas**



**Calendario**



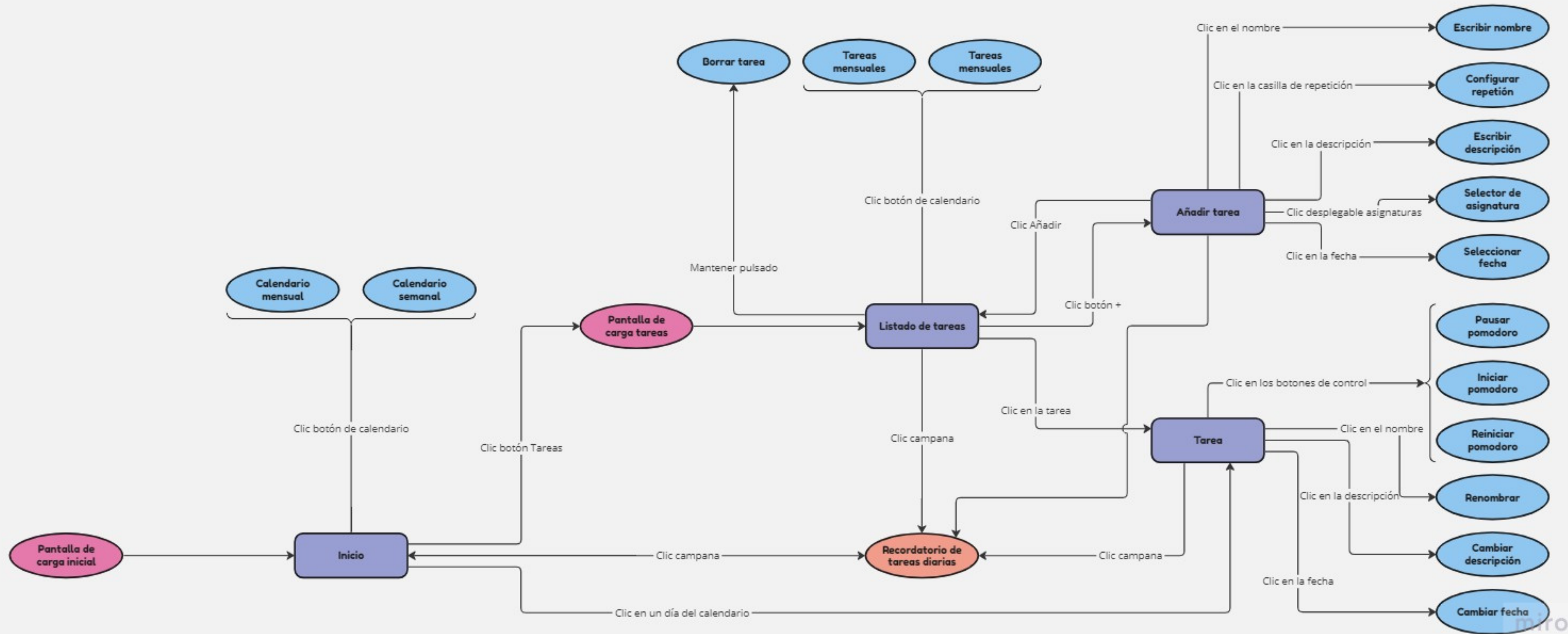
**Calificaciones**

# DISEÑO DE LAS INTERACCIONES Y COMUNICACIONES CON EL USUARIO

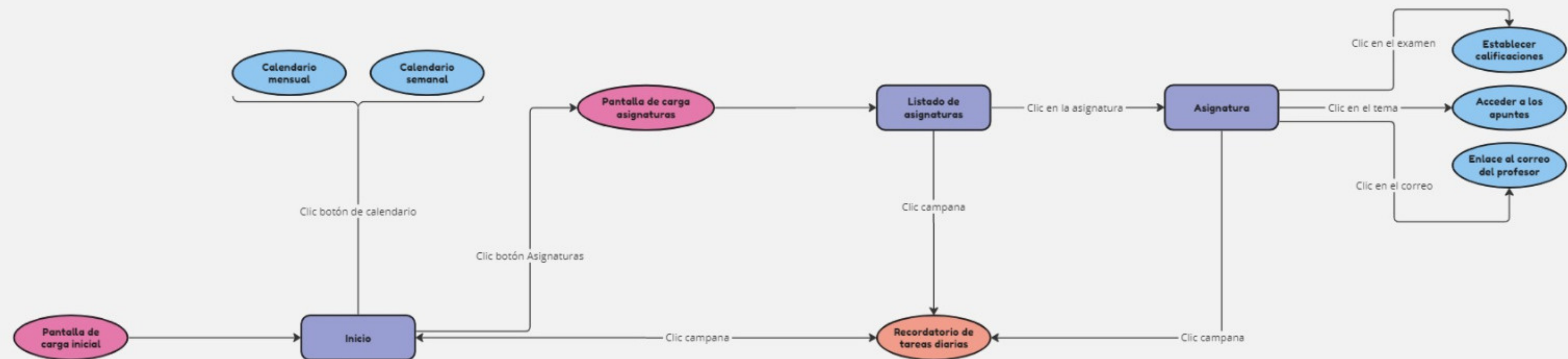
- DIAGRAMA DE INTERACCIONES



# Tareas

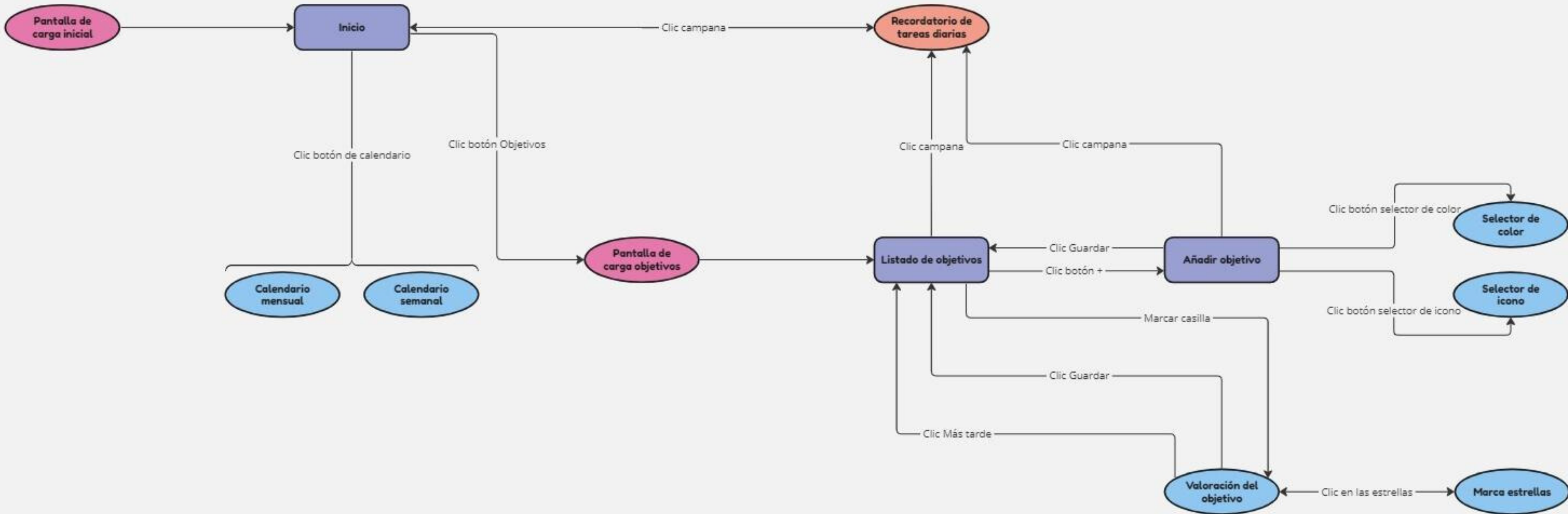


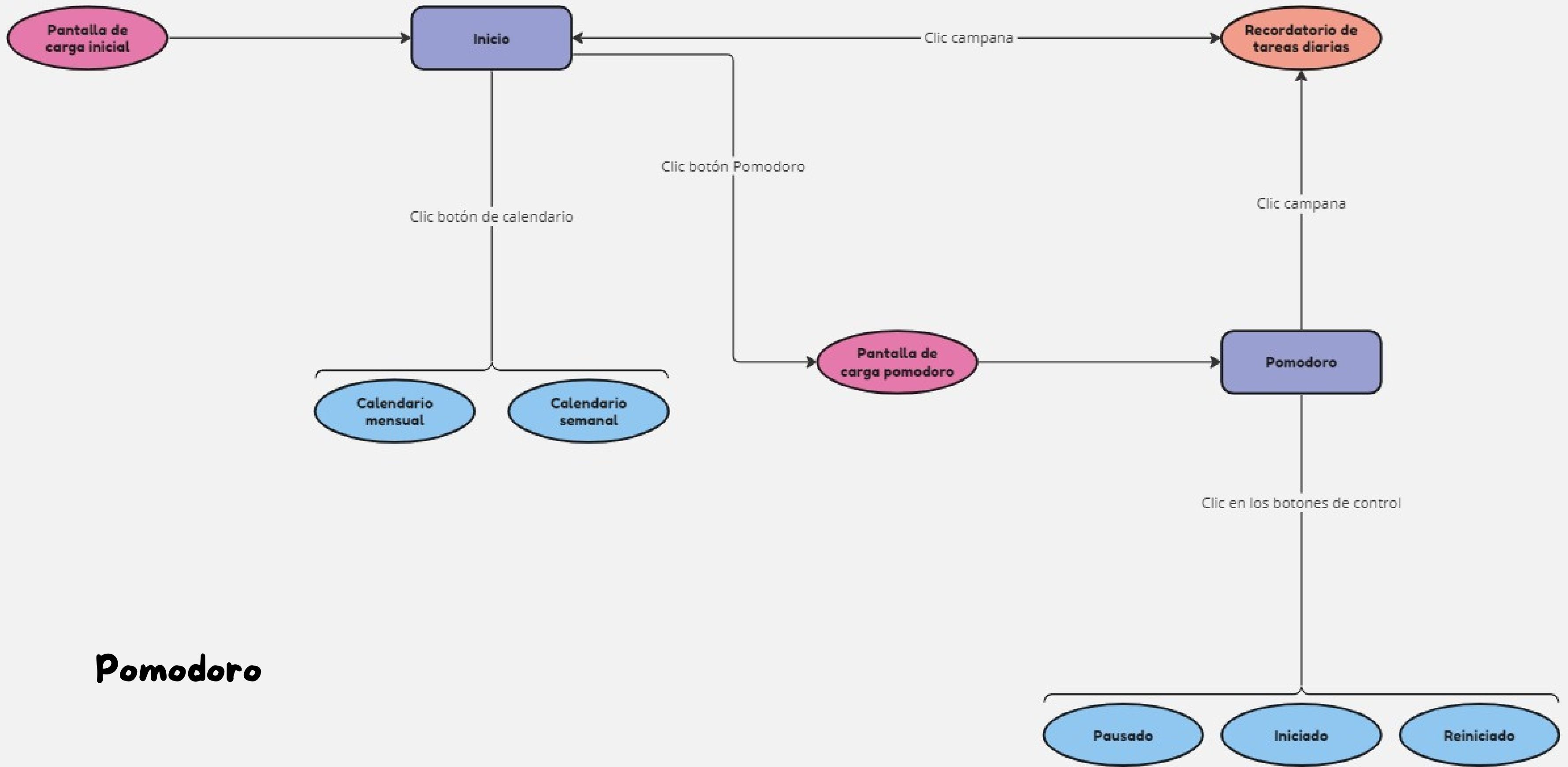
# Asignaturas





# Objetivos





**Pomodoro**



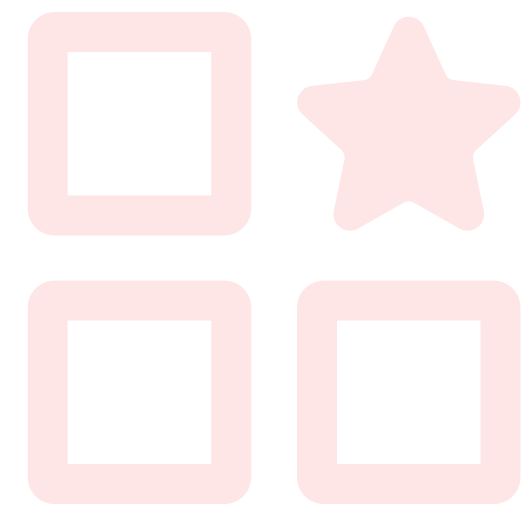




PROTOTIPO FIGMA

# 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!**

