

# Pomodoro

Desarrollo Avanzado de Software

Erika Bracamonte  
Paula de Jaime

# Índice

Introducción	2
Manual de usuario	3
Pomodoros Individuales	5
Proyectos	7
Configuración	11
Bibliografía	13

# Introducción

La **Técnica Pomodoro** es un método de gestión del tiempo que ayuda a que la productividad sea mayor. Fue desarrollada por Francesco Cirillo a finales de la década de los 80, y es un sistema que busca mejorar la administración del tiempo a través de su división en fragmentos.

En concreto, el método divide el tiempo en periodos de 25 minutos -pomodoros- separados por pausas dedicadas al descanso. La idea sobre la que se fundamenta la Técnica Pomodoro es que las pausas frecuentes serían capaces de mejorar la agilidad mental. Aplicada al trabajo, la técnica podría contribuir a una mejora en la productividad. Otro objetivo fundamental del método reside en su capacidad para disminuir las interrupciones. [\(1\)](#)

La aplicación propuesta se basa en esta técnica anterior, pero con la posibilidad de utilizar tiempos propios. Mediante esta aplicación conseguimos que un método solitario como puede parecer el anterior, se pueda hacer de forma grupal.

Para ello, añadimos los proyectos, que son agrupaciones de pomodoros en los que se permite a los miembros de dicho proyecto hacer un pomodoro al mismo tiempo, con posibilidad de *chat* en los periodos de descanso.

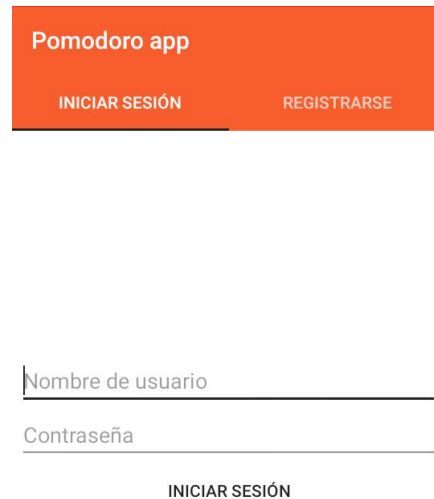
Esta aplicación necesita tener instalado Google Play Store, además de permitir su ejecución en segundo plano. Si uno de estos requisitos no se cumple, se avisará al usuario.

La aplicación propuesta ha sido desarrollada para dispositivos con versiones superiores a Android 5.0 (API 21).

# Manual de usuario

Un mismo usuario solo podrá estar identificado en un dispositivo, cuando se intenta iniciar sesión en otro, la primera sesión ya iniciada se cerrará.

En la pantalla inicial de la aplicación (Fig. 1) se muestran dos pestañas: iniciar sesión y registrarse.



Pomodoro app

INICIAR SESIÓN REGISTRARSE

Nombre de usuario

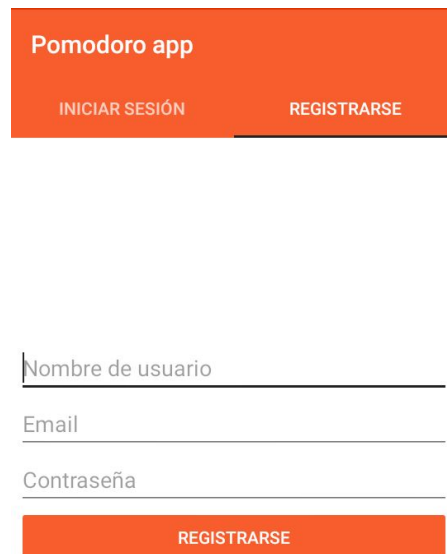
Contraseña

INICIAR SESIÓN

Fig. 1 - Iniciar sesión

En la primera pestaña, solo hace falta introducir el nombre de usuario y contraseña para poder iniciar sesión. En cambio, si no se tiene una cuenta, tan solo hay que pulsar en la pestaña "registrarse" en la que encontrarás 3 campos (Fig. 2) a rellenar:

- **Nombre de usuario:** no debe repetirse, si este existe, se mostrará un mensaje de error por pantalla.
- **Email:** en formato ----@----.com
- **Contraseña:** la longitud de la contraseña deberá ser igual o mayor de 4 caracteres.



The image shows a registration form for the 'Pomodoro app'. At the top, there is an orange header bar with the text 'Pomodoro app' in white. Below this, there are two buttons: 'INICIAR SESIÓN' and 'REGISTRARSE'. The main form area has three input fields: 'Nombre de usuario', 'Email', and 'Contraseña'. Below these fields is an orange button labeled 'REGISTRARSE'.

Pomodoro app

INICIAR SESIÓN REGISTRARSE

Nombre de usuario

Email

Contraseña

REGISTRARSE

Fig. 2 - Registrarse

Tras iniciar sesión se muestra la pantalla principal (Fig. 3). En dicha pantalla se da la opción de crear un pomodoro, y se guiará al usuario para su correcta creación.

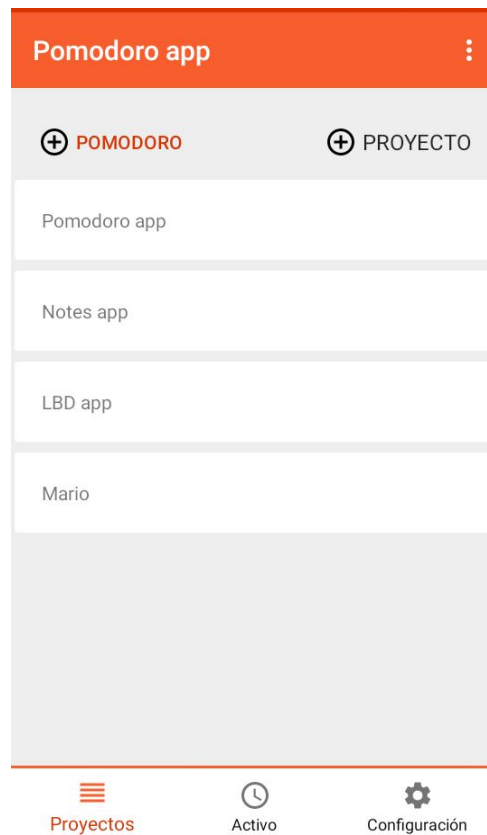


Fig. 3 - Pantalla principal aplicación

## Pomodoros Individuales

Hay que tener en cuenta que los pomodoros creados a partir de la pantalla principal serán individuales, es decir, no pertenecerán a ningún proyecto.

Por cada nuevo pomodoro puedes personalizar los minutos de trabajo desde 1 a 50 (Fig. 4) , y los minutos de descanso de 1 a 30 (Fig. 5). Para terminar de configurarlo, tan solo falta pulsar en el botón de la esquina superior derecha. Tras configurar el pomodoro individual, este se iniciará automáticamente (Fig. 6).

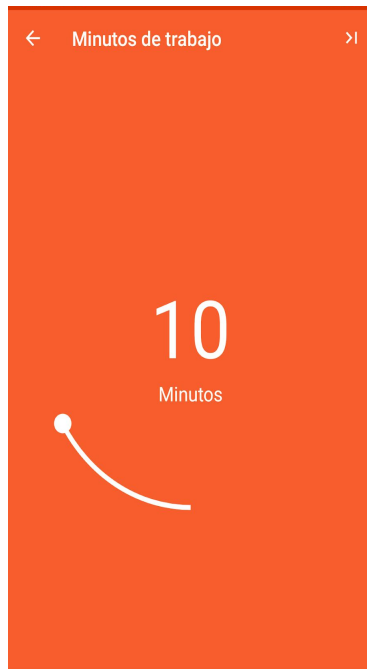


Fig 4 - Elegir tiempo trabajo

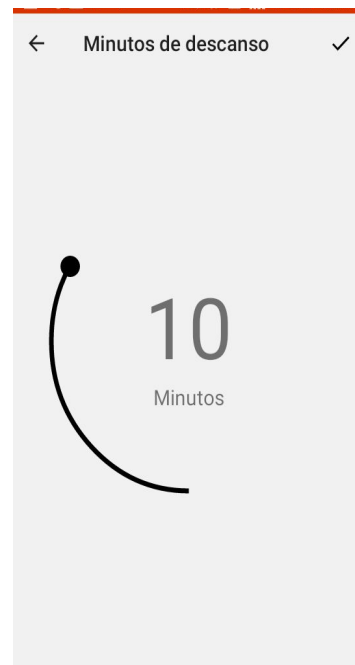


Fig. 5 - Elegir tiempo descanso

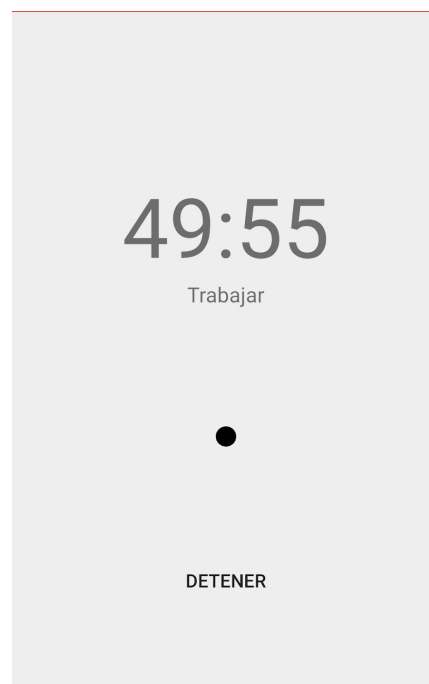


Fig. 6 - Visualización del pomodoro activo

Cuando un pomodoro se inicia, ya sea uno individual o de un proyecto, se lanza una notificación del sistema con el nombre del periodo (Trabajo o Descanso) (Fig. 7).

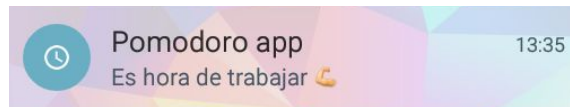


Fig. 7 - Notificación pomodoro iniciado

Siempre se puede detener el pomodoro saliendo de la aplicación o pulsando el botón "Detener".

Si el pomodoro no se detiene pero se sale de la pantalla de visualización de éste, tan solo hace falta pulsar en "Activo" del menú inferior para volver a ver el tiempo restante (Fig. 8).



Fig. 8 - Menú inferior

## Proyectos

Los usuarios también podrán crear un proyecto cuando se pulse el botón de añadir proyecto, y se les pedirá un nombre de proyecto (Fig 9).

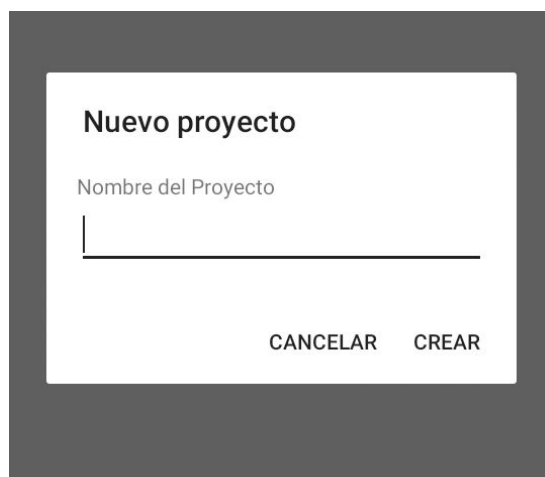


Fig. 9 - Crear nuevo proyecto

Si pulsas en un proyecto se te mostrará la pantalla del proyecto con los pomodoros pertenecientes a éste (Fig. 10).



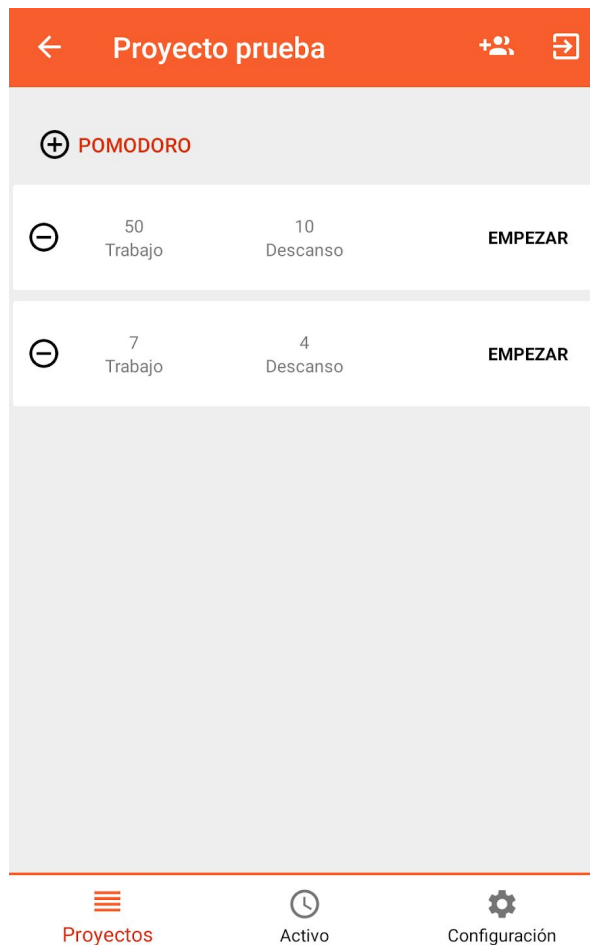


Fig. 10 - Pomodoros de un proyecto

Para añadir un usuario a dicho proyecto tan solo hay que clicar el botón de usuarios en el menú superior e introducir el nombre de usuario del usuario que se quiere agregar (Fig 11).

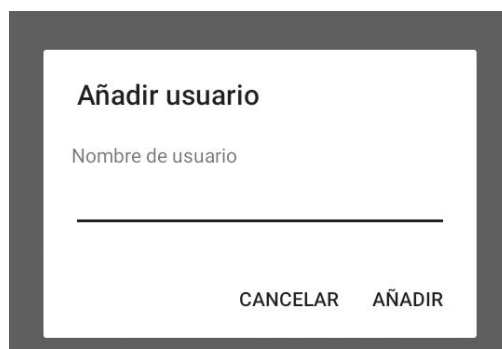


Fig. 11 - Añadir usuario a proyecto

Si se quiere salir del proyecto, habrá que hacer click en el botón de salida en el menú superior. Solo se podrá salir de un proyecto siempre y cuando no se tenga ningún

pomodoro activo (Fig. 12).

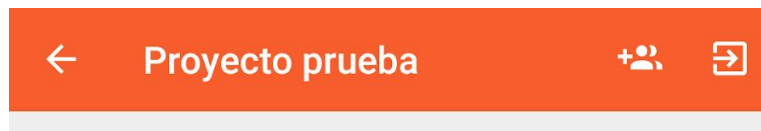


Fig. 12 - Menú superior de un proyecto

Cada pomodoro de un proyecto tendrá dos botones: *empezar* y *unirse* (Fig. 13). El botón “empezar” iniciará dicho pomodoro, en cambio, el otro botón solo aparecerá en aquellos pomodoros que hayan sido inicializados anteriormente, para que el usuario pueda unirse a estos.



Fig. 13 - Pomodoros de un proyecto

Solo se podrá pulsar en *empezar* o *unirse* si el usuario no tiene ningún pomodoro activo en ese momento.

Si el usuario *empieza* un pomodoro, la pantalla del pomodoro activo (Fig. 14) mostrará el botón *detener*. En cambio, si el usuario se une a un pomodoro ya activo, el botón mostrado será el de *abandonar*.

La diferencia entre estos dos botones es clara, el botón *detener* detendrá el pomodoro en todos los dispositivos que se haya iniciado. Y al pulsar el botón de *abandonar*, se abandonará el pomodoro, sin detenerlo.

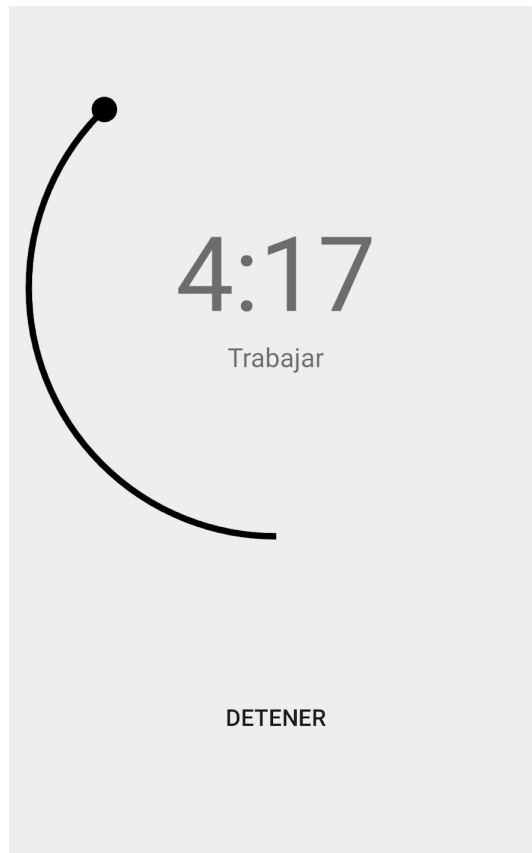


Fig. 14 - Pomodoro activo

Cuando un pomodoro sea de un proyecto y entre en el periodo de descanso, aparecerá un botón de chat para que los participantes de éste puedan comunicarse (Fig. 15).

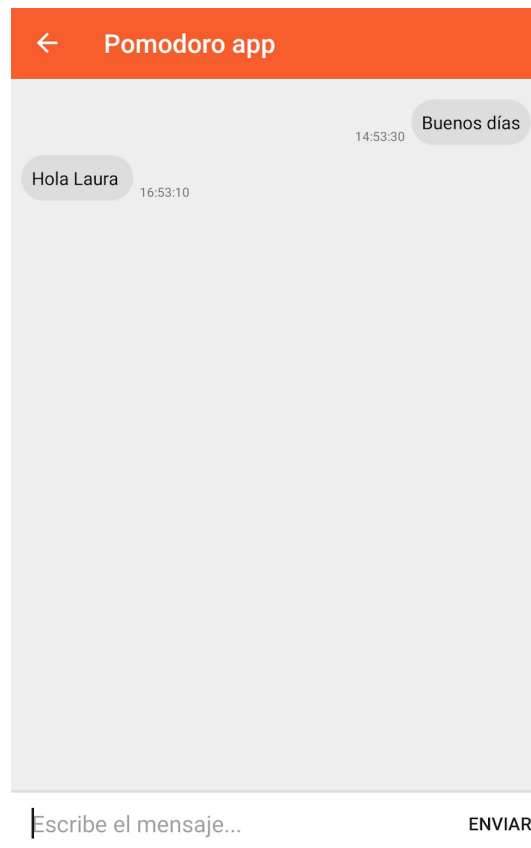


Fig. 15 - Chat de un pomodoro

Los pomodoros también podrán borrarse siempre y cuando estos no estén activos. El botón de borrado se encuentra a la izquierda (Fig. 16).

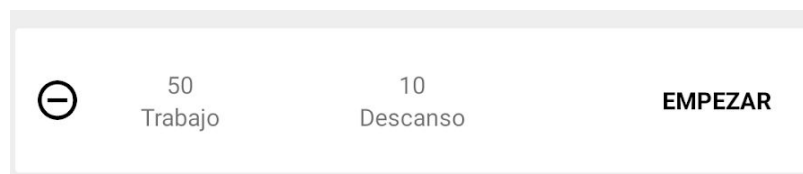


Fig. 16 - Un pomodoro

## Configuración

La aplicación cuenta con varias opciones de personalización (Fig. 17):

- Elegir el lenguaje de la aplicación.
- Decidir si mantener la pantalla del pomodoro activa para ver el tiempo restante sin que el dispositivo se bloquee.
- Elegir si reproducir un sonido al final del pomodoro.
- Seleccionar una imagen de fondo para el pomodoro si se quiere.

- Seleccionar el color de texto en los pomodoros, entre claro y oscuro.

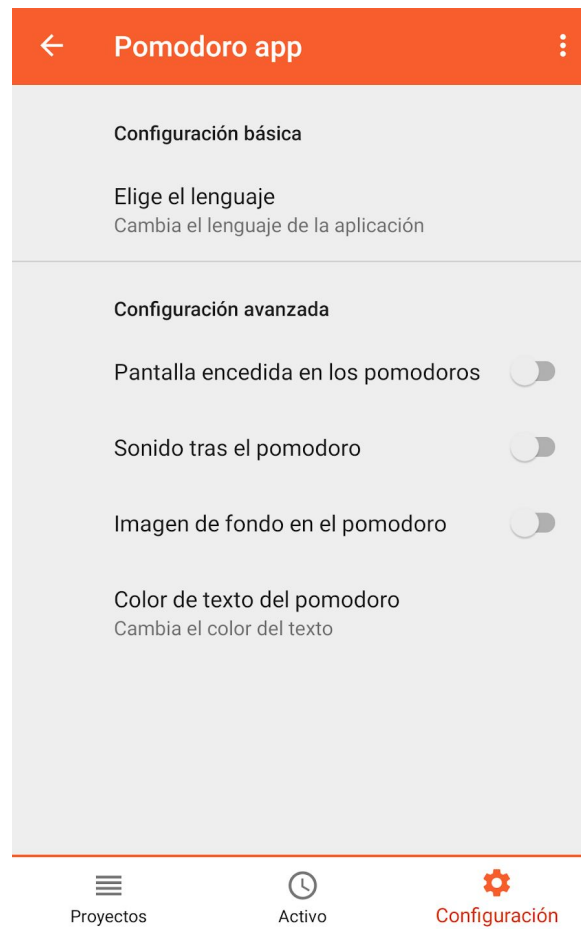


Fig.17 - Pantalla de configuración

# Bibliografía

[1] ehorus.com

¿Qué es la técnica pomodoro?

<https://ehorus.com/es/tecnica-pomodoro/> (accedido el 12/05/2019)