

t*
ma
do

Problém

Dizajn je moja životná vášeň, poslanie, remeslo. Aj tak je niekedy náročné začať pracovať na projekte, pokračovať v tom a dotiahnuť ho do finálneho štádia. Keby to však bolo jednoduché, určite by ma to nebavilo. Dizajn je systematický boj s problémom. Treba mu venovať dostatok času. Následne musím skĺbiť tento boj s mojím osobným životom a rastom, ktorý nemožno zanedbávať. Môj problém je teda problém času. Ako môžem čo najefektívnejšie pracovať s časom, prokrastináciu, byť organizovaný a nestrácať týmto procesom hlavu ani čas?

Vizuálnym motívom pretentácie tohto projektu sa stala stolová lampu, ktorú som si vyrobil. Visí z nej paprička, ktorú som si vypestoval.



Výskum

Môj výskum pozostával z naštudovania konceptu manažmentu času a rôznych metód z hláv expertov na túto oblasť. Opakujúce sa tézy ako priaznivé prostredie pre produktivitu, určenie priorít a definovanie termínov a cieľov tvoria základ môjho riešenia.

Moje pracovisko bolo vždy prispôsobené mne a môjmu štýlu práce, ale snažím sa ho ešte zlepšovať (obrázok). Ihneď po nastavení priorít som mal viac času na ozaj dôležitú robotu. Určenie priority úloh robím pomocou ABC analýzy, metódy biznis manažmentu vychádzajúcej z Paretovho pravidla 80-20. Jednoducho povedané, úlohy môžu byť označené písmenami A, B alebo C s tým, že A sú urgentné a dôležité. V praxi to znamená usporadúvanie zoznamu úloh. Definíciu cieľov som praktizoval už predtým, ale pridal som presné termíny. Aby som vedel efektívne pracovať s časom, potrebujem ho monitorovať. Na tento účel som v minulosti úspešne využil techniku pomodoro, ktorej sa budem bližšie venovať neskôr, a tak som ju implementoval aj teraz. Toto všetko dokopy znie pomerne náročne, hlavne bez správnych nástrojov. V tomto štádiu sa môj problém zmenil na problém prostriedku.

Rozhodnutie medzi analógovou a digitálnou formou bolo pomerne jednoduché, keďže automatizácia, ktorú ponúka softvérové riešenie, šetrí mnoho času. Nad hmatateľnosťou zápisníka prevažuje aj ekologický faktor. Rozhodol som sa teda pre aplikáciu, ideálne dostupnú na viacerých platformách (Android, macOS).



Zoznam úloh

V nejakej forme používa zoznam úloh ozaj skoro každý. Či už si ho vedíme v hlave, na papieri alebo v softvérovej podobe, základný koncept je ten istý. Povinnosti a úlohy, ktoré musia byť splnené, väčšinou indexované podľa dôležitosti, zo zoznamu miznú, keď ich splníme.

„Snažím sa vytvárať silnú psychickú asociáciu farieb a kategórií.”

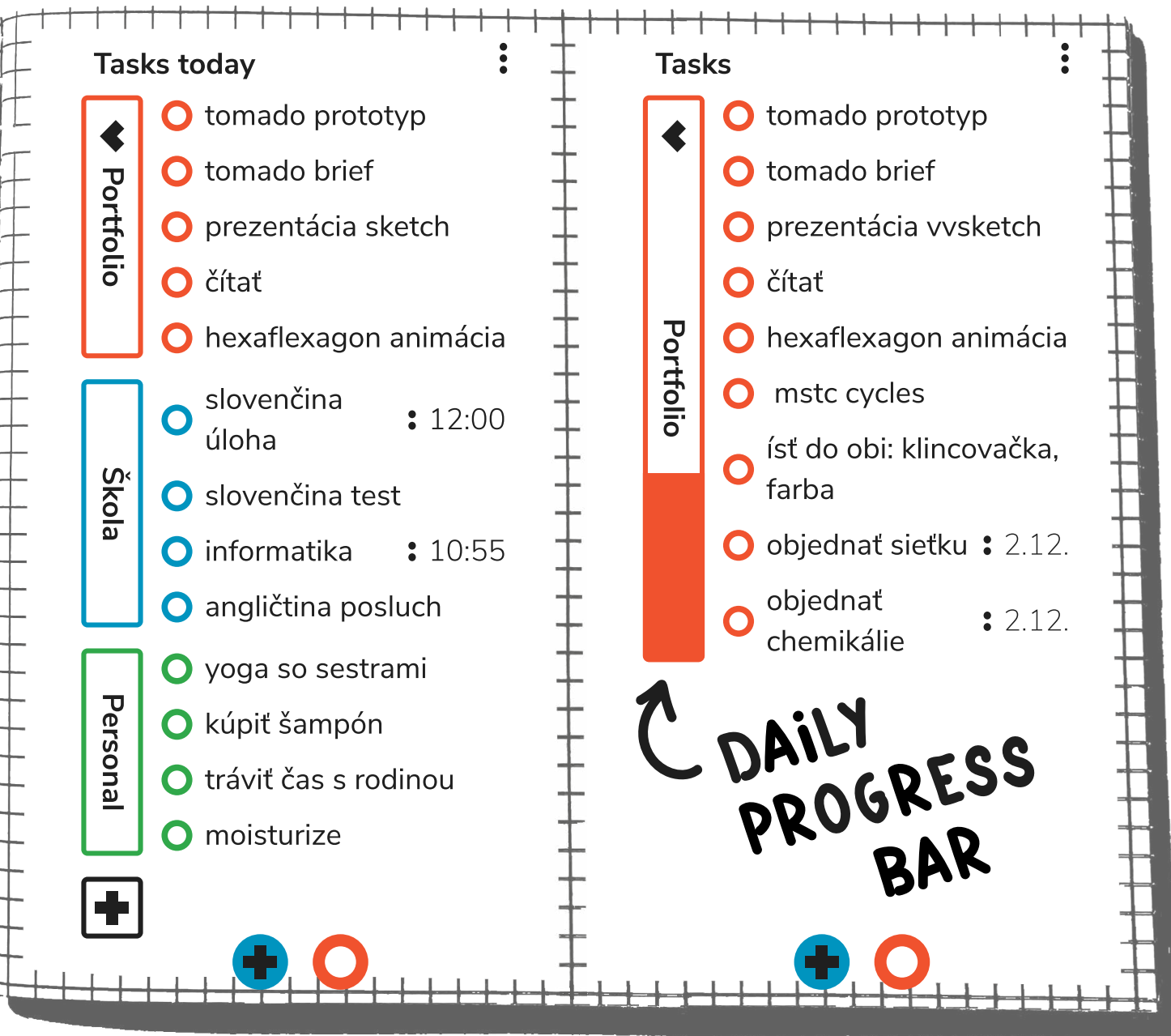
Pre mňa sa stal zoznam úloh nevyhnutnou súčasťou dizajnerskej činnosti. Zaoberal som sa teda problémom, ako by mal fungovať ideálny zoznam v podobe aplikácie.

Zoznam je označený modrou farbou, vždy dostupný modrým tlačidlom v dolnej časti obrazovky. To isté tlačidlo naberá funkciu pridania novej úlohy, keď je práve zoznam zobrazovaný. Každá úloha má svoj krúžok, ktorý slúži na odstránenie dokončenej úlohy. Úlohy sú kategorizované do sekcií, ktoré si definuje užívateľ. Dôležitým prostriedkom kategorizácie je farebné odlíšenie. Farby, ktoré sú použité v aplikácii, používam na kategorizáciu všade, kde sa dá, digitálne aj analógovo.

Tasks today

- ☐ tomado prototyp
 - ☐ tomado brief
 - ☐ prezentácia sketch
 - ☐ čítať
 - ☐ hexaflexagon animácia
-
- ☐ slovenčina úloha : 12:00
 - ☐ slovenčina test
 - ☐ informatika : 10:55
 - ☐ angličtina posluh
-
- ☐ yoga so sestrami
 - ☐ kúpiť šampón
 - ☐ tráviť čas s rodinou
 - ☐ moisturize





Snažím sa vytvárať silnú psychickú asociáciu farieb a kategórií. Úlohy môže užívateľ usporadúvať v rámci ich sekcie. Potiahnutím doprava sa zobrazia obdĺžniky s názvami kategórií, ktoré po kliknutí zobrazia celý zoznam danej sekcie. Obdĺžnik sa stáva ukazovateľom odpracovaného času z dnešného cieľa. Kliknutím naň sa otvárajú štatistiky kategórie v číslach.



Pomodoro technika

Technika pomodoro je založená na rozdelení času na takzvané „pomodorá“- 25-minútové intervaly, počas ktorých sa používateľ koncentruje len na vopred určenú úlohu. Po každom „pomodore“ nasleduje pauza, tri razy 5-minútová a štvrtýkrát 15-minútová. Tieto štyri pracovné intervaly sa potom cyklicky opakujú, kým nie sú všetky úlohy splnené.

Mojím hlavným dôvodom pre používanie takejto metódy je monitorovanie času stráveného nad konkrétnym projektom. S týmito číslami môžem zlepšovať môj manažment času a každý deň odrobiť určený minimálny počet hodín. Taktiež mi pomáha so sústredením, na ktorom aktívne pracujem.

Časovač tvorí druhú rovnicovú časť aplikácie. Označený je červenou farbou, hocikedy je možné ho otvoriť červeným tlačidlom, jedným z dvoch v dolnej časti obrazovky. To isté tlačidlo potom slúži na spúšťanie a zastavovanie časovača. Pri každom spustení má používateľ možnosť vybrať, do ktorej kategórie sa budú minúty započítavať.

„pomodorá“- 25 minútové intervaly, počas ktorých sa používateľ koncentruje len na predom určenú úlohu.



tomado

tomado

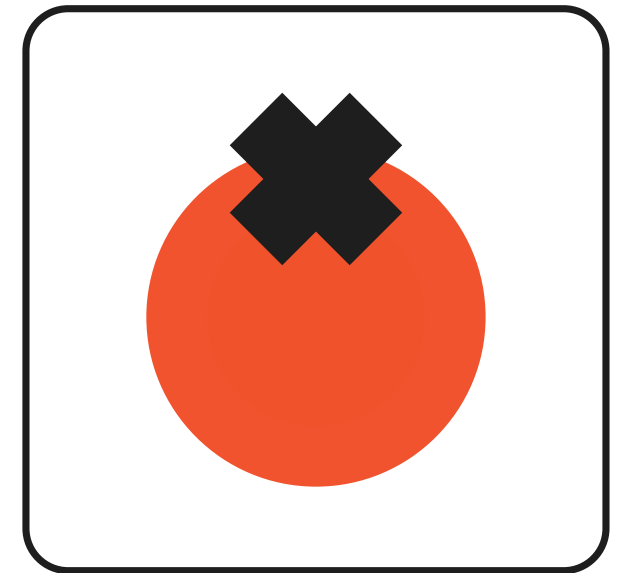
tomado

Identita

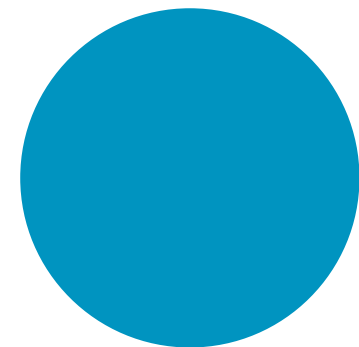
Funkciou vizuálnej identity je komunikovať koncept aplikácie. Spôsob komunikácie je taký istý jednoduchý ako spracovanie aplikácie. Stojí na farbách zoznamu a časovača, teda modrej a červenej. Motív paradajky efektívne reprezentuje techniku pomodoro a slúži ako unikátny symbol. Aplikácia sa v docku alebo na ploche nestratí. Paradajka je stvárnená kruhom a krížikom, obidva motívy prominentne figurujú aj v UI.

Font použitý v UI je Nunito Sans, pre jeho neutrálnosť a výbornú čitateľnosť na obrazovkách.

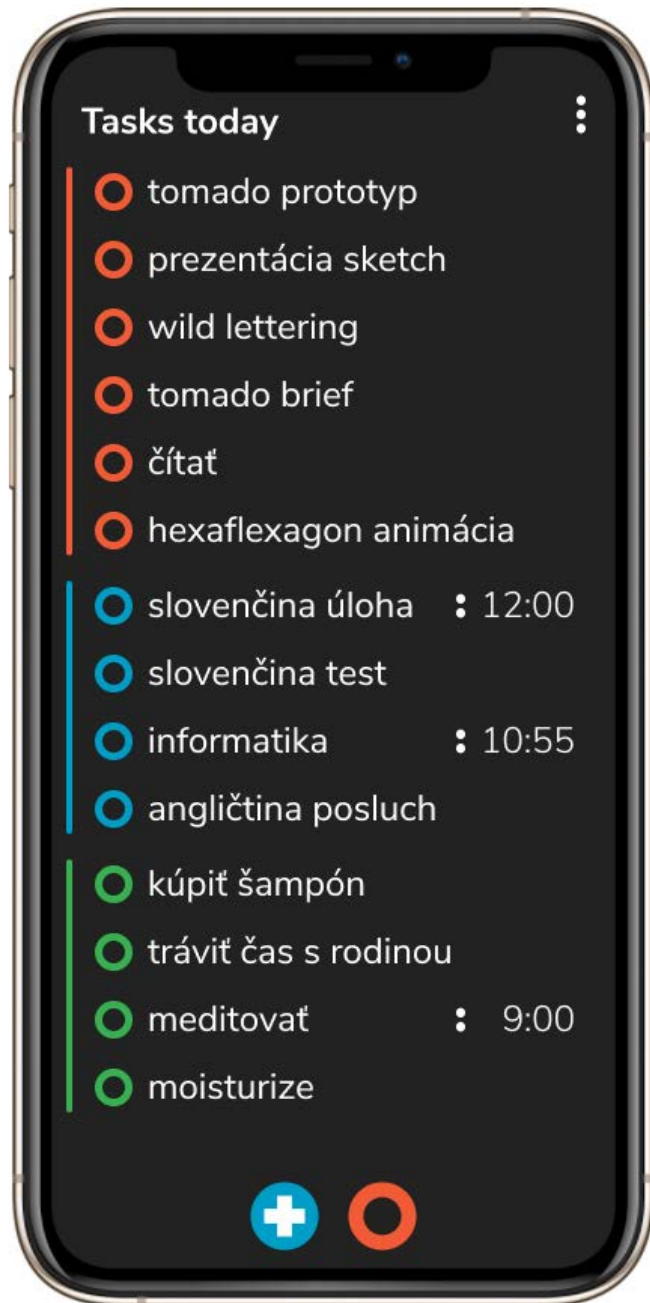
Lettering je založený na geometrickom fonte Futura.



Nunito
Sans
tomado
tomado
tomado
tomado



Prototyp a budúcnosť



Tomado sa v súčasnosti nachádza v štádiu prototypu. Bohužiaľ, moje programovacie schopnosti zatiaľ nezahŕňajú prácu v Xcode a Swift, ktoré by som potreboval na výrobu macOS verzie. Čo sa týka mobilnej verzie, plánujem použiť Android Studio a programovací jazyk Kotlin. Aplikáciu plánujem zrealizovať v roku 2021. Je možné, že prioritou sa stane macOS verzia.

Všetky metódy a princípy, ktoré som spomínal, sa však stali súčasťou môjho každodenného fungovania. Som jednoznačne najproduktívnejší, aký som kedy bol. Mojim cieľom je iba zväčšovať moju efektivitu. Som si istý, že som vďaka tomuto projektu na správnej ceste. Získal som tiež skúsenosť s dizajnovaním pre seba, pre moje potreby a hlavne pre môj rozvoj. Určite chcem v budúcnosti vytvárať ďalšie nástroje s podobným zámerom.

↖ LINK