

PROYECTO INTEGRADO: DESCRIPCIÓN INICIAL

**Aplicación web gamificada de
productividad y foco para personas
con TDAH**

Ana Vertedor

Índice

1. Descripción del proyecto
2. Funcionalidades principales
3. Tecnologías previstas
4. Motivación y utilidad
5. Conclusión

1. Descripción del proyecto

La idea surge de una necesidad personal y compartida por muchas personas con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad): la dificultad para mantener la concentración, organizar tareas y visualizar el progreso de forma motivadora.

Por ello, se propone el desarrollo de una aplicación web gamificada de productividad, que transforme las tareas cotidianas en misiones con recompensas visuales o sonoras, ofreciendo al usuario el toque de dopamina necesario para mantener la motivación al percibir una satisfacción inmediata por su esfuerzo.

El objetivo principal es fomentar la constancia, el enfoque y la participación mediante la gamificación, proporcionando un entorno adaptable donde el usuario pueda registrar sus tareas, medir su progreso, competir en un ranking de productividad y mantener la atención durante sus sesiones de trabajo o estudio.

En esencia, el proyecto pretende convertir tareas tediosas en algo divertido, combinando diseño, música y recompensas inmediatas para que la organización personal se perciba como un juego más que como una obligación.

2. Funcionalidades principales

- Registro e inicio de sesión de usuario.
- Creación, edición y eliminación de tareas o “misiones”.
- **Modo foco:** con temporizador personalizable, sonidos de ambiente o música relajante.
- **Modo hiperfoco:** diseñado para sesiones intensas de concentración, con estímulos auditivos y visuales que ayudan a relajar la mente y mantener la atención prolongada.
- **Misiones contrarreloj:** retos del tipo “*haz X antes de que acabe el tiempo*”, con avisos sonoros y visuales que marcan el progreso o el tiempo restante.

- **Sistema de puntos, logros, niveles y ranking:** global o entre amigos, para fomentar la competitividad sana y el uso continuado.
- **Minijuego diario opcional**, disponible una o dos veces al día, que ayuda al usuario a entrar en “modo acción” y reducir la procrastinación antes de comenzar las tareas.
- **Estadísticas de productividad:** tiempo total de foco, porcentaje de tareas completadas, rachas diarias, etc.
- Guardado automático en la nube.
- Diseño adaptativo y accesible desde dispositivos móviles y de escritorio.
- En futuras versiones, se podrán incluir modos adicionales o ventajas opcionales de pago, como temas exclusivos, música personalizada o estadísticas avanzadas, así como más actividades motivacionales, con el objetivo de ampliar la personalización y la sostenibilidad del proyecto.

3. Tecnologías previstas

- **Frontend:** React (Single Page Application, interfaz dinámica y modular).
- **Backend:** Node.js con Express o Firebase (según integración).
- **Base de datos:** Firestore o MongoDB.
- **Diseño:** Figma para mockups y Tailwind CSS o CSS Modules para el estilo.
- **Despliegue:** Vercel, Render o servicio similar.
- **Autenticación:** Firebase Auth o JWT.
- **Notificaciones:** Push o correo para logros y recordatorios.

4. Motivación y utilidad

El proyecto nace de la necesidad de crear una herramienta funcional, empática y visualmente atractiva para personas con TDAH, aunque puede resultar útil para cualquier usuario que busque una forma más estimulante de organizarse.

Su diseño está pensado para combinar estructura y motivación, integrando recompensas inmediatas, retroalimentación visual y elementos de juego que refuercen la sensación de logro.

A pesar de existir numerosas aplicaciones de organización (incluidas algunas que afirman estar diseñadas para personas con TDAH), la mayoría apenas ofrecen motivación real para usarlas. En general, se centran en crear listas que pueden marcarse como completadas con un simple clic, sin generar interés, implicación o refuerzo positivo.

Esta propuesta busca ir más allá de ese enfoque, transformando el proceso de completar tareas en una experiencia interactiva y divertida.

En lugar de limitarse a marcar una tarea como hecha, el usuario podrá “completarla” dentro del juego, participando en pequeños retos o minijuegos vinculados a la acción real.

Algunas tareas físicas (como limpiar, por ejemplo), podrían tener retos contrarreloj con recompensas variables según el resultado, mientras que otras actividades, como estudiar o practicar una habilidad, ofrecerían premios basados en el tiempo de foco alcanzado dentro de los objetivos establecidos.

Aunque siempre será posible “trampear” el sistema (algo inevitable), la intención es despertar la competitividad y la curiosidad, logrando que realizar tareas reales resulte más atractivo y gratificante.

Además, la aplicación busca generar una experiencia que invite al usuario a querer abrir la app, no solo una obligación de productividad, o una app fácil de ignorar y desinstalar. Cada avance o tarea completada proporciona una pequeña gratificación que refuerza el hábito positivo.

El uso de sonidos, efectos visuales y misiones breves contribuye a mantener la mente activa y a facilitar la transición del descanso al trabajo o estudio.

En definitiva, la aplicación busca convertir las tareas tediosas en algo divertido y motivador, transformando la obligación en una experiencia positiva que impulse la constancia y el bienestar.

5. Conclusión

Este proyecto une desarrollo web, diseño emocional y comprensión de la neurodiversidad para ofrecer una herramienta que ayude a mejorar la organización y la concentración de forma positiva y atractiva.

La aplicación no solo busca optimizar la productividad, sino también convertir la rutina en una experiencia motivadora, ayudando a transformar el esfuerzo en satisfacción y el hábito en constancia.

Durante su desarrollo se aplicarán los conocimientos adquiridos en el ciclo DAW (frontend, backend, bases de datos y despliegue) para construir una maqueta funcional que sirva como base de futuras versiones más completas.

En fases posteriores, se prevé ampliar la lógica de gamificación, incorporar nuevas actividades motivacionales y optimizar la experiencia del usuario a través del diseño y la personalización.