



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Treva I: Diseño de experiencia de usuario, interfaz y  
prototipado de una plataforma digital para la organización  
del tiempo.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Alcaraz Domínguez, Cecilia

Tutor/a: Sanchis Gandía, Álvaro

Cotutor/a: Lleonart García, Melani

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

# TFG

---

## TREVA I:

DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO, INTERFAZ Y  
PROTOTIPADO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA LA  
ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Presentado por Cecilia Alcaraz Domínguez

Tutor: Álvaro Sanchis Gandía

Co-tutora: Melani Leonart García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este proyecto comprende la creación de una plataforma destinada a la organización y optimización del tiempo de los estudiantes que permite planificar sus tareas y objetivos personales para conseguir una mayor productividad y ayudarles a programar su día. En esta memoria se recogen las etapas llevadas a cabo, comenzando por un estudio de mercado realizado previamente a través de encuestas y el planteamiento de referentes. Estos resultados se vuelcan en las diversas funcionalidades de la plataforma junto con su diseño. Por otro lado, se realiza el prototipado y una evaluación final de sus elementos interactivos. Por último, se aplican los resultados de dicha evaluación en el diseño final de la plataforma.

## PALABRAS CLAVE

Diseño de interfaz, usabilidad, experiencia de usuario, organización

## ABSTRACT

This project includes the creation of a platform for the organization and optimization of students' time that allows them to plan their tasks and personal goals to achieve greater productivity and help them plan their day. This report includes the stages carried out, starting with a market study previously supported out through surveys and the approach of referents. These results are reflected in the various functionalities of the platform along with its design. On the other hand, the prototyping and final evaluation of its interactive elements is carried out. To conclude, the results of said evaluation are applied in the final design of the platform.

## KEYWORDS

User interface design, usability, user experience, organization

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Cecilia Alcaraz Domínguez. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2018/2022 del grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universitat Politècnica de València.

Este documento es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firmado:

Fecha: 21 de junio de 2022



## AGRADECIMIENTOS

A Sira, por su amistad, por ser el hombro en el que apoyarme y por ser la mejor amiga y compañera durante estos años. Todo esto no habría sido posible sin ti y qué mejor manera de acabar que haciendo este trabajo juntas.

A Álvaro y Melani, por haberme transmitido su pasión y admiración por el mundo del diseño y haberme enseñado tantísimas cosas. Sois unos profesores excelentes y todo el mundo debería poder asistir a alguna de vuestras clases porque son una maravilla.

A Ferran, por su apoyo incondicional y seguir apoyándome siempre, por enseñarme a tener paciencia y confiar en mí misma.

A mis amigos, una fuente infinta de buenos momentos que me han escuchado siempre y que me han hecho un hueco en esta ciudad. Los domingos tienen un significado especial gracias a vosotros.

A todos mis profesores que han hecho que llegara a ser quien soy, por todas sus enseñanzas, seguid haciendo esto que tan bien se os da y seguid formando parte del crecimiento de los estudiantes, sin vosotros no sería posible.

A mi hermano Carlos, por su inestimable ayuda y compañía.

Por último, a mis padres, Marian y Luis, por siempre creer en mí y en mis capacidades, por alegrarse de todos mis logros y estar conmigo en los malos momentos y darmelo todo para seguir creciendo como persona.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
1.1. Justificación	7
1.2. Objetivos	8
1.3. Metodología	8
<b>2. CONTEXTO</b>	<b>11</b>
2.1. Metodologías y aplicaciones móviles	11
2.1.1. Metodologías de productividad	11
2.1.2. Aplicaciones móviles	11
2.2. Diseño y usabilidad de la interfaz de usuario	12
2.2.1. Diseño de interfaz	12
2.3. Análisis de mercado	14
2.3.1. Notion	14
2.3.2. Google Calendar	15
2.3.3. Monday	15
2.3.4. Focus To Do	16
2.4. Análisis de los usuarios	16
2.4.1. Métodos de análisis de los usuarios	17
2.4.2. Análisis de los resultados	17
<b>3. CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>19</b>
3.1. Briefing	19
3.1.1. Estrategia de Treva	19
3.1.2. Público objetivo	20
3.1.3. Escenarios de uso	21
3.1.4. Funcionalidades de la aplicación	21
3.1.5. Arquitectura y diagrama de flujo	22
3.2. Diseño	23
3.2.1. Wireframes de baja fidelidad	24
3.2.2. Wireframes de alta fidelidad	25
3.2.3. Iconos	26
3.2.4. Accesibilidad y gestos	27
3.2.5. Prototipado	28
3.3. Evaluación y cambios	29
3.3.1. Análisis heurístico	29
3.3.2. Testeo con usuarios	32
<b>4. RESULTADOS</b>	<b>38</b>
<b>5. PRESUPUESTO</b>	<b>40</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>41</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>42</b>

**8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS \_\_\_\_\_ 44****ANEXOS**

<b>Anexo I: Metodologías de organización _____</b>	<b>46</b>
<b>Anexo II: Análisis heurístico de la competencia _____</b>	<b>53</b>
<b>Anexo III: Resultados de la encuesta _____</b>	<b>56</b>
<b>Anexo IV: Fichas <i>buyer persona</i> _____</b>	<b>71</b>
<b>Anexo V: Escenarios de uso _____</b>	<b>73</b>
<b>Anexo VI: <i>Wireframes</i> de baja fidelidad _____</b>	<b>76</b>
<b>Anexo VII: <i>Wireframes</i> de alta fidelidad _____</b>	<b>84</b>
<b>Anexo VIII: Evaluación heurística de Treva _____</b>	<b>93</b>
<b>Anexo IX: Testeo con usuarios y enlace al prototipo _____</b>	<b>101</b>
<b>Anexo X: Pantallas finales _____</b>	<b>113</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Treva es una plataforma que ofrece las herramientas necesarias para que los estudiantes sean más eficientes en el uso del tiempo, ayudándoles a planificar sus tareas, realizar trabajos y organizar el estudio. En esta memoria se recogen las etapas llevadas a cabo para su elaboración, el proceso de creación y definición del proyecto, así como su diseño, prototipado y evaluación.

Se trata de un Trabajo de Fin de Grado (TFG) para el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles, en la UPV, realizado de forma colaborativa a lo largo del curso 2021/22 y complementado por el TFG realizado por Sira Català Boronat: “Treva II: Diseño de identidad de marca de una plataforma digital para la organización del tiempo”.

Este proyecto comprende procesos como el estudio de los requerimientos, el diseño de experiencia y la interfaz de usuario y su evaluación mediante el desarrollo de prototipos de baja y alta fidelidad. Por otro lado, el desarrollo de la identidad visual de la marca y de la aplicación, y la creación de elementos gráficos aplicados en la interfaz se encuentran recogidos en el proyecto Treva II: Diseño de identidad de marca de una plataforma para la organización del tiempo.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo surge de la necesidad, experimentada durante nuestros estudios de grado, de contar con una herramienta eficiente para organizar el aprendizaje. Hemos utilizado numerosas aplicaciones que no han resultado útiles porque no promueven el uso sistemático y cotidiano de una metodología. Es por este motivo por lo que nos parece oportuno crear una plataforma que no abrume al usuario y que le enseñe un método que pueda utilizar de forma rutinaria y que le ayude a alcanzar una mejor organización y optimización de su tiempo, combinado con una estética agradable y que invite a su uso.

Según D. Allen (2002), en su libro *Organízate con eficacia*, “necesitamos herramientas de probada eficacia que puedan ayudar a la gente a centrar sus energías de forma estratégica y táctica sin dejar que nada se escurra entre las grietas”. Este autor también indica que es imprescindible la creación de estándares de trabajo positivos que atraigan a las personas y que los incluyan en su vida como forma de rutina.

La existencia de una aplicación sustentada en una metodología, asentaría unas bases que el estudiante podría incorporar en su rutina solucionando estos problemas y mejorando su rendimiento. Treva se establecería como herramienta de cabecera a la que poder acceder rápidamente en cualquier lugar para anotar, organizar, planificar, comenzar sesiones de estudio y recibir consejos para mejorar.

Cabe mencionar que el uso de una plataforma que integra todas estas funcionalidades no tiene que limitarse al ámbito estudiantil. Por sus características se puede integrar con facilidad en cualquier otro estilo de vida, ayudando al usuario a establecer tiempos de actividad y a evitar la procrastinación.

## 1.2. OBJETIVOS

El propósito de este trabajo es la creación y prototipado de una plataforma digital que brinde las herramientas necesarias para facilitar una organización y planificación de los usuarios y un uso más efectivo del tiempo. Con base en este objetivo principal, podemos establecer una serie de objetivos específicos que será necesario completar durante el desarrollo del proyecto.

- Generar un *briefing* sobre el que asentar el proyecto y definir la metodología a seguir.
- Realizar estudios de mercado y analizar los referentes para establecer puntos de contacto y definir las funcionalidades.
- Estudiar diferentes metodologías de organización de tiempo que puedan establecerse como la base de la aplicación.
- Diseñar un prototipo centrado en la experiencia de usuario a través de diseños de alta y baja fidelidad.
- Diseñar una interfaz usable, visualmente atractiva y que cumpla con criterios de accesibilidad.
- Efectuar las evaluaciones pertinentes para detectar errores y realizar las mejoras que sean necesarias.

## 1.3. METODOLOGÍA

A la hora de desarrollar una aplicación como Treva es necesario seguir una metodología para garantizar el cumplimiento de los objetivos expuestos anteriormente y facilitar el desarrollo del TFG conjunto con Sira Català. En este caso, se ha decidido seguir la metodología de proyectos de diseño expuesta por los autores Harris y Ambrose en su libro, *Metodología del Diseño* (2010), que recoge un total de siete etapas, entre las que encontramos: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje.

En primer lugar, se desarrolla el *briefing* o enunciado, que establece las bases del proyecto, sus objetivos y necesidades. Esta etapa se desarrolla de forma conjunta con Sira Català. A continuación, en la fase de investigación, se verifica la existencia de un problema a través de encuestas a usuarios, se investiga acerca de otros competidores, en este caso, aplicaciones de organización, y se obtiene información acerca de distintas metodologías de organización. Para ello se utilizan diversos métodos de análisis cualitativo, como encuestas o entrevistas.

Tras haber realizado las dos primeras etapas, se da paso a la ideación, donde se realiza una recogida de ideas para la plataforma y las posibles funcionalidades que puede recoger. Basándonos en esto, comienza la etapa de prototipo, donde se prueban las diferentes soluciones.

En la fase de selección se eligen las mejores líneas de trabajo en relación con el *briefing* y a los resultados de la investigación. Esto dará paso a la implementación de la idea, donde se desarrollará un prototipo de aplicación a través del diseño de *wireframes* de baja y alta calidad. Las decisiones tomadas se justificarán con los datos obtenidos en las fases anteriores.

Por último, en la etapa de aprendizaje se busca recibir *feedback* sobre el diseño para identificar los puntos fuertes y los posibles errores de la interfaz, por lo que se realizará una evaluación del prototipo de aplicación y se implementarán los cambios pertinentes, llevando a cabo un proceso iterativo hasta conseguir los resultados deseados.



Figura 1. Diagrama de diseño de Harris y Ambrose.

De forma paralela, para diseñar y conceptualizar la plataforma, se ha seguido el proceso de diseño de James Garrett (2000). Se trata de una metodología que separa los elementos imprescindibles para conseguir una experiencia de usuario completa, cuya estructura se muestra en el siguiente diagrama. Este sistema se divide en 5 elementos, que a su vez, se seccionan en dos planos verticales diferentes, donde se diferencia entre el producto como funcionalidad y como información.

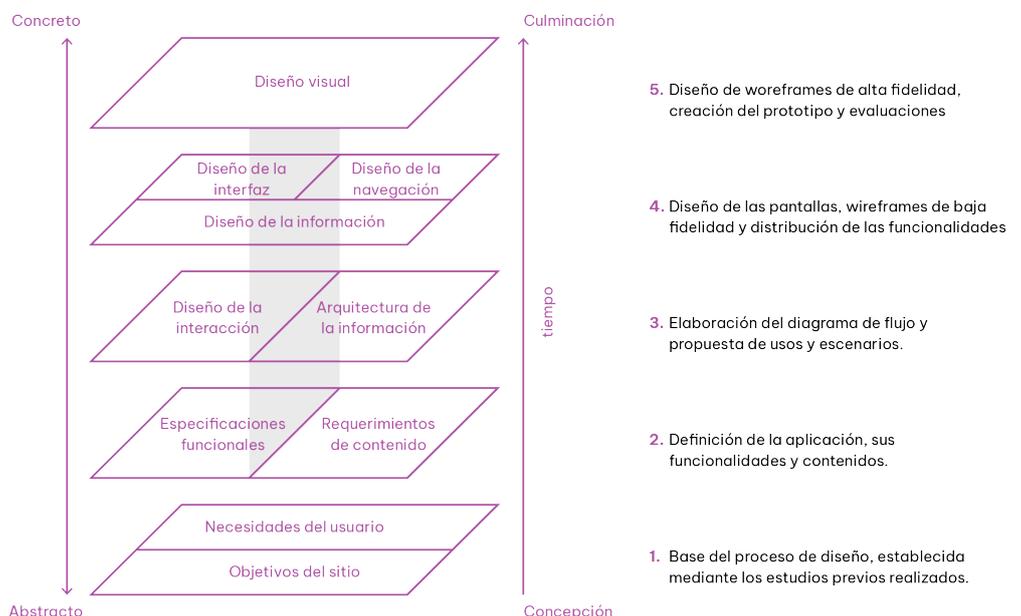


Figura 2. Diagrama de Garrett y su aplicación al desarrollo de Treva.

Para facilitar el desarrollo del proyecto en el tiempo hemos hecho uso del gráfico de Gantt, que nos permite identificar en cualquier momento el estado del proyecto, las fechas de interés o las tareas a completar. En este cronograma se pueden ver las tareas divididas de cada etapa, organizadas de diciembre a junio.

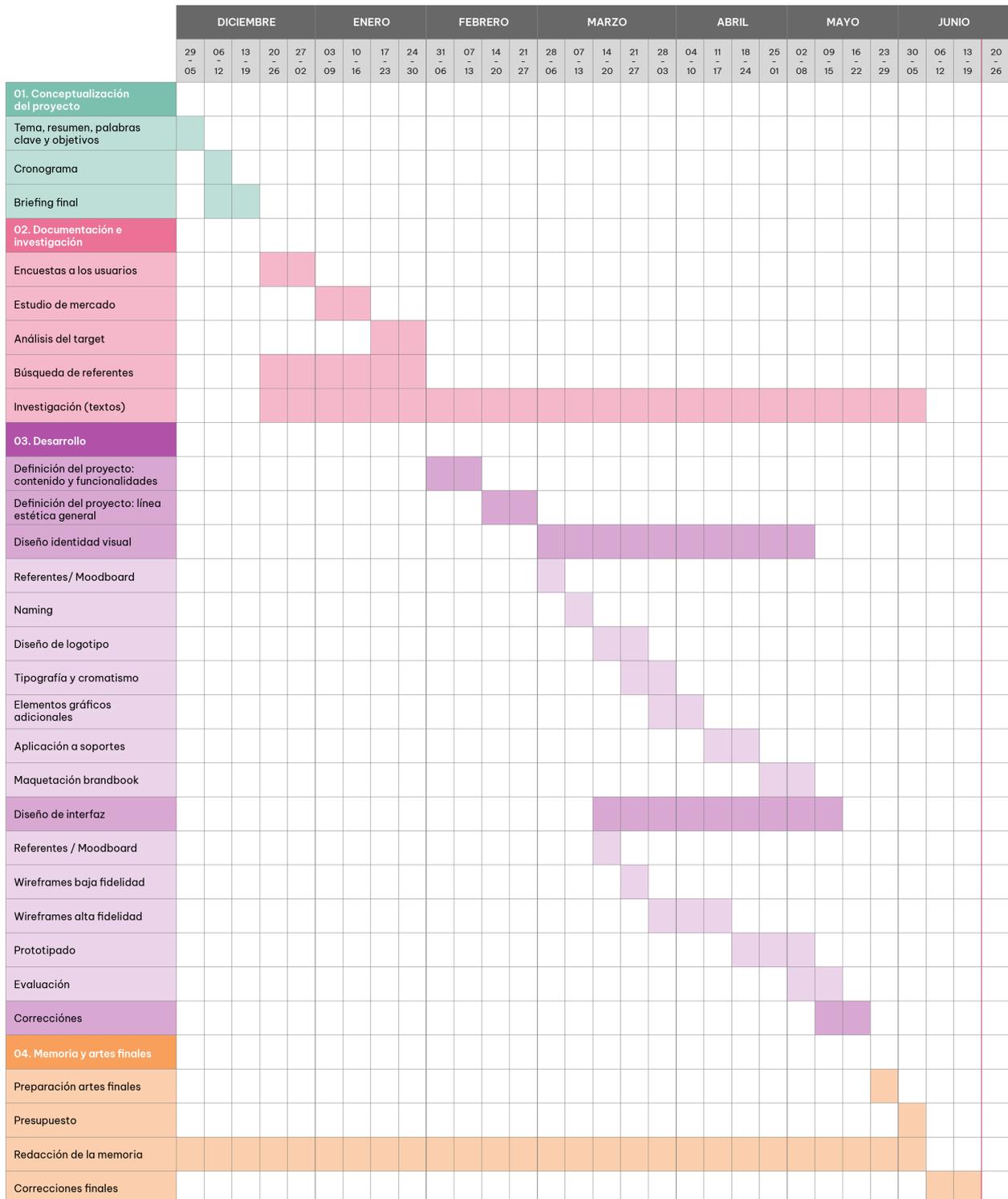


Figura 3. Diagrama de Gantt.

## 2. CONTEXTO

### 2.1. METODOLOGÍAS Y APLICACIONES DE PRODUCTIVIDAD

#### 2.1.1. Metodologías de productividad

Para lograr ser eficientes, es necesario que se den las condiciones adecuadas, ya que de esta forma la productividad puede ser general y se mantiene de forma constante y sostenida en el tiempo (Herrera, 2012). Existen diversos métodos que nos ayudan a organizar y planificar nuestro día a día. Para David Allen (2002), no existe un método universal que sirva para todo el mundo, por lo que cada persona tiene que encontrar el adecuado y la forma de adaptarlo a su vida para que pueda perdurar en el tiempo.

Existen diferentes tipos de metodologías, por una parte los que gestionan las tareas, como el método *get things done*<sup>1</sup> de David Allen, *kanban*<sup>2</sup> de Taiichi Ohno o la matriz de Eisenhower<sup>3</sup> de Dwight David Eisenhower, y por otra los que gestionan el tiempo, como el método *time blocking*<sup>4</sup> o el método *pomodoro*<sup>5</sup> de Francesco Cirillo. El flujo de estas metodologías se puede consultar en el Anexo I (p. 46), junto con una explicación más detallada.

Atendiendo a las necesidades de los usuarios recogidas en las encuestas realizadas, se definirán las funciones de Treva combinando las metodologías de gestión de tareas y las de gestión de tiempo.

#### 2.1.2. Aplicaciones móviles

El móvil se ha convertido en una herramienta que se utiliza de forma constante por millones de personas, y su uso va en aumento con el paso de los años. En España, el teléfono móvil está presente en el 99,5% de los hogares<sup>6</sup>. Es por esto que a la hora de realizar una tarea, se prioriza el uso del móvil por encima de herramientas analógicas, ya que este dispositivo pone al alcance de los usuarios una infinidad de opciones para llevar a cabo una acción.

Debido a la pandemia causada por el COVID-19, nuestra relación con estos dispositivos ha cambiado, y se observa un aumento no solo en el tiempo de uso sino también en la creación de aplicaciones. En el ámbito de las aplicaciones de productividad y negocios se ve claramente este incremento,

---

1 Se trata de un sistema para conseguir un mayor rendimiento del tiempo y mantener la mente organizada. Consiste en volcar las tareas que hay que realizar en listas y clasificarlas.

2 A través de tarjetas, se visualiza el flujo y los recursos que se necesitan para llevar a cabo un proyecto. Estas tarjetas se suelen organizar en columnas.

3 Permite al usuario distinguir las tareas más urgentes e importantes y priorizarlas, consiguiendo un uso del tiempo más eficiente.

4 Consiste en la agrupación de tareas similares en bloques de tiempo, colocándolas de forma visual en un calendario o planner.

5 Se establecen periodos fijos de tiempo y descanso destinados a una actividad concreta.

6 Dato obtenido de las notas de prensa del Instituto Nacional de Estadística. 15 de noviembre de 2021.

ya que las descargas de este tipo de *software* han aumentado un 35% con respecto a 2019<sup>7</sup>, manteniéndose este porcentaje estable hasta el día de hoy. En el primer cuarto de 2022, la categoría más descargada en la Apple Store es videojuegos (13.66%), seguida de productividad y negocios (10.15%). Es por esto que vemos idónea este tipo de propuesta enmarcada en el contexto en el que nos encontramos.

## 2.2. DISEÑO Y USABILIDAD DE LA INTERFAZ DE USUARIO

### 2.2.1. *Diseño de interfaz*

La interfaz de usuario surge como herramienta para permitir una interacción y comunicación sencilla entre un sistema operativo y el usuario, aprovechándose de la capacidad de los ordenadores de producir imágenes complejas y ocultando el lenguaje de programación (Martinez, 2011). Donald Norman, en su libro *The design of everyday things* (2013), define seis principios o preguntas que todo usuario tiene que ser capaz de detectar y resolver<sup>8</sup>. En resumen, el consumidor debe poder conocer las posibilidades que se le ofrecen así como la manera de llevarlas a cabo. A través de botones, tarjetas, iconos, menús y más elementos, el usuario se relaciona con la interfaz y saca su máximo partido. Es necesario tener en cuenta a las personas que van a utilizar el sistema operativo y elegir un tipo de diseño acorde a nuestros objetivos. En este caso, se sigue el Diseño Centrado en el Usuario, una filosofía de diseño que, mediante el conocimiento de las características de los usuarios, es capaz de incluirlas en la interacción y apariencia de la interfaz para aumentar su efectividad. La participación de estos consumidores a lo largo del desarrollo del producto consigue que los diseñadores entiendan mejor las necesidades y los objetivos de los futuros usuarios, consiguiendo un mejor resultado final (Preece, Rogers y Sharp, 2002).

Este tipo de diseño se consigue a través de un proceso similar a la metodología de proyecto utilizada en Treva: identificar las necesidades del usuario, determinar qué busca dentro de la plataforma y cual es su relación con aplicaciones similares, especificar las necesidades de las funcionalidades y de los usuarios, diseñar soluciones y evaluarlas a continuación, y por último, realizar iteraciones. Tras una nueva corrección de la interfaz es necesario volver a realizar evaluaciones para terminar de pulir el diseño. En cada una de estas etapas se realizan una serie de acciones definidas en *Understanding your users: A practical guide to user requirements methods, tools, and techniques*, de Courage y Baxter (2005), que se exponen a continuación:

7 Dato extraído de la web de Statista: <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>

8 Visibilidad, retroalimentación, asequibilidad, cartografía, restricciones y consistencia.

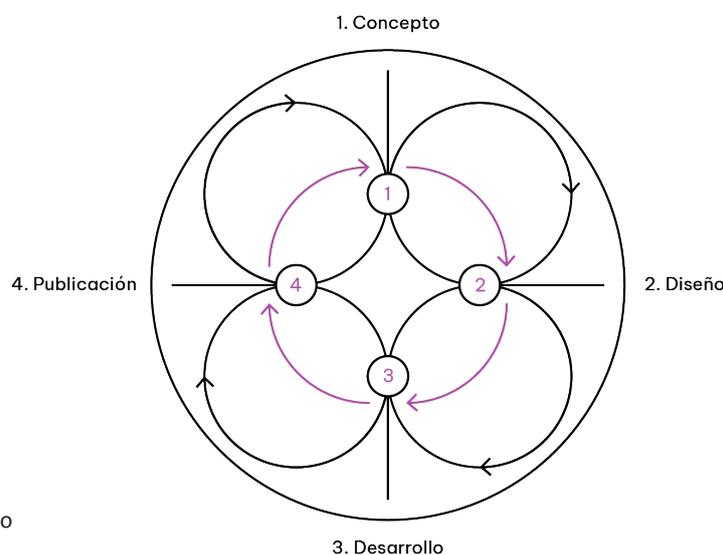


Figura 4. DCU aplicado al diseño de un producto.

1. **Concepto:** Identificar las necesidades del usuario, realizar un estudio de la competencia y desarrollar un plan escueto para la interfaz de la aplicación.
2. **Diseño:** Especificar las necesidades de las funcionalidades y de los usuarios, creación de gráficos y bocetos a lápiz.
3. **Desarrollo:** Diseñar las soluciones y evaluarlas. Llevar a cabo diferentes tipos de pruebas como el testeo con usuarios o la evaluación heurística.
4. **Publicación:** Realizar pruebas de competitividad y definir la estrategia a seguir para su publicación.

En la figura 4 se refleja el flujo correspondiente al DCU, donde se puede ver la importancia de la iteración en este tipo de sistema de diseño.

Dado que es complejo determinar si la usabilidad de una interfaz es o no adecuada sin utilizar ningún tipo de patrámetro que lo mida, se utiliza un sistema de evaluación introducido por Jakob Nielsen (1994) llamado evaluación heurística. Un 68% de negocios encuestados en 2018 por Statista<sup>9</sup> afirman que al implementar esta evaluación la usabilidad de su producto ha mejorado. Los 10 principios de usabilidad de Nielsen son los siguientes:

1. **Visibilidad del estado del sistema:** consiste en mantener al usuario informado de dónde se encuentra en todo momento y obtener una retroalimentación de los eventos que desencadena.
2. **Concordancia entre el sistema y el mundo real:** uso de vocabulario y lenguaje que le sea familiar al usuario.

9 Para más información y acceso a la gráfica, véase la web de Statista: <https://www.statista.com/statistics/964150/design-businesses-impact-level-1-companies-worldwide/>

3. **Control y libertad del usuario:** que la persona pueda deshacer fácilmente acciones.
4. **Consistencia y estándares:** uso de convencionalismos. Los elementos no pueden conducir a error o incertidumbre sobre su significado.
5. **Prevención de errores:** eliminar las condiciones propensas a error o lanzar un aviso antes de que ocurra la acción.
6. **Reconocer antes que recordar:** dejar elementos visibles que reduzcan la memorización del usuario
7. **Flexibilidad y eficiencia de uso:** ofrecer atajos para los usuarios más experimentados.
8. **Diseño minimalista:** eliminar los elementos superfluos.
9. **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:** a la hora de que ocurra un error, informar de forma clara al usuario sobre el problema y una posible solución
10. **Ayuda y documentación:** ayuda relevante para el usuario como preguntas frecuentes o un buscador.

## 2.3. ANÁLISIS DE MERCADO

Este estudio tiene como objetivo comparar y analizar los diferentes competidores de Treva y detectar formas de resolver las necesidades de los usuarios y conocer la forma de organización de las diferentes aplicaciones de organización. La finalidad es hallar datos de utilidad para nuestro producto y referentes para la hora de definir las funcionalidades y contenidos de la plataforma, así como la organización de los diferentes elementos. Por otro lado, sirve para detectar posibles soluciones a los problemas encontrados.

Para realizar este análisis, se han buscado un total de 10 aplicaciones sobre las cuales se ha llevado a cabo un análisis heurístico, que se puede consultar en el Anexo II (p. 53). A continuación se resumen las funcionalidades de cuatro aplicaciones que resultan relevantes para el desarrollo de Treva:

### 2.3.1. Notion:

Notion<sup>10</sup> es una plataforma de gestión de proyectos y notas que fue lanzada al mercado en 2016 por Notion Labs Inc. No fue hasta 2018 que esta *app* saltó a la fama tras anunciar Notion 2.0, que se convirtió en una macro herramienta de productividad, integrando tablas de *kanban*, listas de tareas, bases de datos y tableros colaborativos. Además, los usuarios pueden enlazar contenido de internet, añadir notificaciones, e incluso programar automatizaciones de tareas.

Esta aplicación es compatible con otras plataformas y es accesible a través de múltiples sistemas operativos y navegadores. Permite la colaboración entre usuarios, cuenta con diversas opciones de personalización de su interfaz

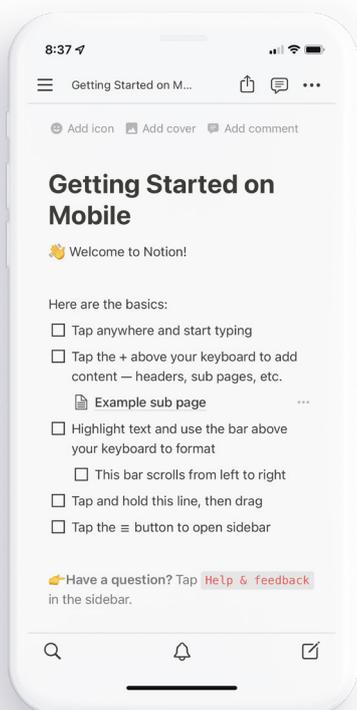


Figura 5. Pantalla de Notion.

<sup>10</sup> Para más información, véase la página web de la plataforma: <https://www.notion.so/product>

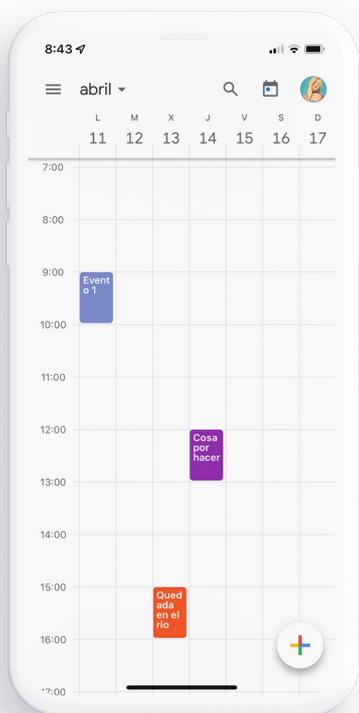


Figura 6. Pantalla de Google Calendar.

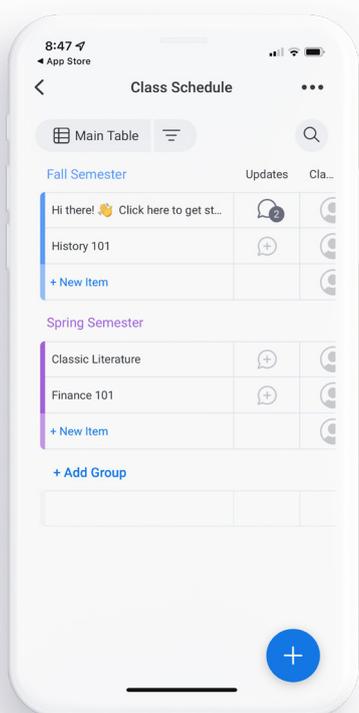


Figura 7. Pantalla de Monday

minimalista y, además, beneficia a usuarios más experimentados mediante la implementación de atajos de teclado. Sin embargo, al contar con tantas herramientas, la curva de aprendizaje puede resultar algo elevada.

Llama la atención la cantidad de funciones que se ponen al alcance de los usuarios, ya que cuenta con una comunidad extensa que comparte plantillas creadas por particulares que automatizan una serie de acciones, gracias al uso de herramientas inherentes a la plataforma o incluso mediante código.

Para Treva, es muy importante la convivencia del minimalismo con la existencia de diferentes herramientas y la adaptabilidad de esta aplicación al usuario gracias a la flexibilidad de uso de sus funcionalidades.

### 2.3.2. Google Calendar:

Google Calendar<sup>11</sup> es un calendario y agenda digital cuya versión *beta* se lanzó en 2006 y en 2009 se anunció como producto terminado. Esta plataforma permite al usuario crear múltiples calendarios, compartirlos y visualizarlos de diversas formas. Además, puede sincronizarse con calendarios externos para recibir notificaciones de eventos.

Las herramientas que nos ofrece son variadas, como la creación, repetición y automatización de acciones y eventos o el almacenamiento de la información en la nube y la posibilidad de compartirlo con otros usuarios. La interfaz es minimalista, con ciertos toques de personalización como la elección de colores tónicos asignados a eventos o calendarios, y de fácil navegación. Incluso permite variar las vistas del calendario o crear vistas personalizadas.

Es evidente la importancia de una aplicación como esta en el día a día de la gente, ya que de por sí, cuenta con una herramienta muy potente y útil que es muy interesante poderla adaptar a Treva.

### 2.3.3. Monday:

Monday<sup>12</sup> es una plataforma que permite gestionar el trabajo y automatizar tareas. Se lanzó en 2014 por la compañía daPulse, que a día de hoy se conoce como monday.com. Se utiliza principalmente como plataforma para organizar grupos de trabajo de forma colaborativa.

Gracias al uso de plantillas, tanto predeterminadas como personalizadas por los usuarios, se pueden iniciar proyectos rápidamente. Al comienzo, la *app* a través de un pequeño formulario, adapta su interfaz y funciones dependiendo de lo que se haya respondido. Sirve como base de datos y además permite su integración con otras herramientas de productividad. Por último, automatiza rápidamente los procesos repetitivos que Treva, si se fuera a desarrollar, sería interesante que lo incorporara, y muestra al usuario una serie variada de vistas de sus proyectos, como pueden ser un calendario o un mapa conceptual.

11 Para más información, consultar la página web: <https://calendar.google.com/calendar>

12 Más información en <https://monday.com>



Figura 8. Pantalla de Focus To Do.

La interfaz cuenta con los elementos necesarios, organizados mediante un sistema de retícula que facilita su comprensión de una forma rápida y eficaz, codificados por colores. Las funcionalidades implementan una serie de métodos propios de la organización de proyectos en equipo, como el diagrama de Gantt.

#### 2.3.4. Focus To Do:

Focus To Do<sup>13</sup> es una herramienta de administración de tareas combinada con el método *pomodoro* cuyo objetivo es ayudar a aumentar la productividad y realizar las tareas de forma eficiente.

Al realizar sesiones con el método *pomodoro*, se crean gráficas y estadísticas de interés para el usuario, una funcionalidad que gran parte de estudiantes utilizan a día de hoy, como se puede observar en la encuesta que se ha realizado y que está disponible en el Anexo III (p. 57). A la hora de crear tareas, permite añadir fechas límite e insertar notas y subtareas, y cuenta con una función social de grupos públicos y privados. Todas estas herramientas se reflejan en una interfaz minimalista con una gama cromática cerrada.

## 2.4. ANÁLISIS DE USUARIOS

### 2.4.1. Métodos de análisis de los usuarios

A la hora de crear un producto, es conveniente conocer a su usuario final, saber qué problemas ha detectado al usar aplicaciones similares a Treva y así poder crear un diseño que se adapte a sus necesidades y que solvete los problemas detectados. Para analizar a los usuarios se pueden emplear métodos cualitativos, cuantitativos o un híbrido de ambos. Las técnicas más extendidas para realizar estos análisis son las encuestas, desarrollo de escenarios, entrevistas con usuarios y documentación y análisis de informes, entre otros.

La información recogida de este análisis es muy importante para el desarrollo de esta plataforma, ya que así se pueden conocer las opiniones de los usuarios con respecto a otras aplicaciones del mercado y verificar que el problema expuesto existe.

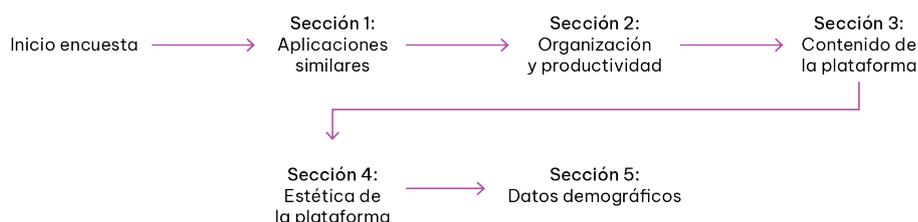
La técnica principal que vamos a utilizar son las encuestas, cuya metodología viene definida por dos aspectos principales: uso de formularios estructurados como herramienta fundamental de obtención de información y el empleo de muestras representativas de la población objeto de análisis (Martín, 2011). Gracias a las redes sociales, realizar este tipo de cuestionarios tiene un coste bajo y un alcance elevado, además, pueden realizarse en cualquier momento por lo que las respuestas pueden ser más sinceras al ser totalmente anónimas.

13 Para más información, consultar la página web: <https://www.focustodo.cn>

Hemos enfocado el formulario a la serie de datos que queríamos recoger y al público al que va dirigida la aplicación, es decir, estudiantes. Sin embargo, debido a que la plataforma se puede utilizar también en otros ámbitos, se ha procurado recabar datos de posibles usuarios con otros perfiles, en cuyo caso el formato de la encuesta no ha sido modificado.

El cuestionario se ha diseñado en la herramienta Google Forms, y consta de un total de 18 preguntas, divididas en 5 secciones: uso de aplicaciones similares a Treva, preguntas sobre organización, productividad y métodos, contenido de la plataforma, estética de las aplicaciones y por último, datos demográficos y observaciones. Los tipos de pregunta utilizados principalmente son respuesta única y múltiple, junto con casillas de respuesta corta.

Figura 9. Diagrama de flujo de la encuesta.



#### 2.4.2. Análisis de los resultados

Esta encuesta se ha diseñado y lanzado a través de Google Forms y se ha difundido a través de redes sociales como WhatsApp, Twitter, Instagram o Telegram, cuyos gráficos y preguntas se pueden consultar al completo en el Anexo III (p. 57). Se han obtenido un total de 237 respuestas, de las cuales el 77% son de un rango de edad de entre 19 y 23 años, el 16% son de entre 24 y 30 años y el 3,8% son de entre 14 y 18 años.

Los datos extraídos ponen en relieve la necesidad de una aplicación como Treva que pueda ayudar a la organización y una mayor productividad, ya que del total de encuestados, solo un 6,75% nunca se organizan y un 31,22% utilizan exclusivamente soportes físicos. Esto verifica que hay un gran número de usuarios que se planifican y que utilizan soportes digitales para ello.

El método más conocido de organización es el *bullet journal*, que destaca por su alta capacidad de personalización, seguido del Diagrama de Gantt y el método *kanban*, y el sistema más extendido de aumento de la productividad es el método *pomodoro* y a continuación el *time blocking*. Los encuestados tenían interés en ampliar su conocimiento en el ámbito de las metodologías de organización. Por último, la mayoría de las personas que realizaron el formulario preferían planificarse a través de una aplicación móvil, por encima de un portal web. Así se refleja que Treva debe ser una aplicación móvil.

En la figura 10 se ven resumidos los resultados más importantes que se han extraído del formulario.

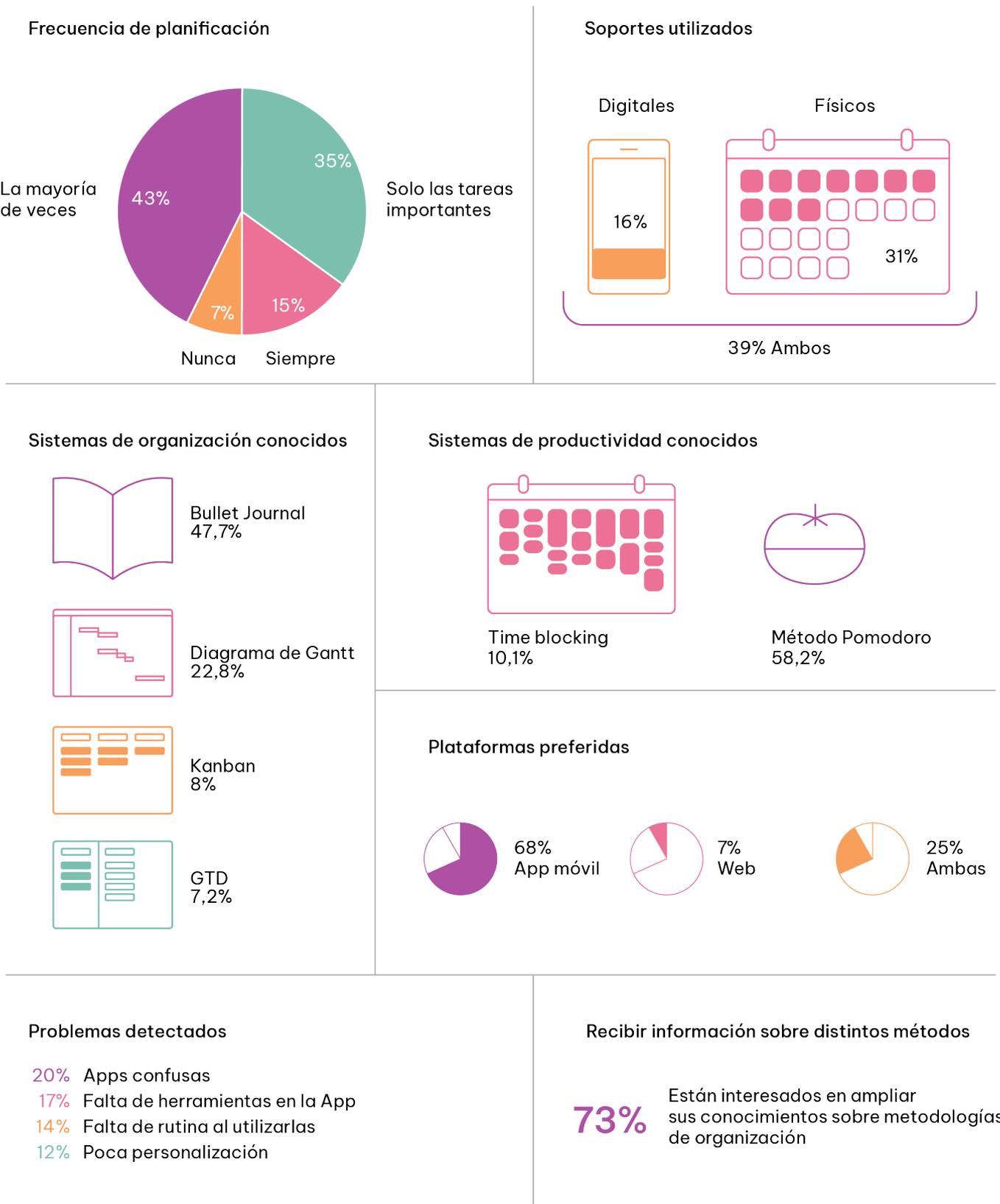


Figura 10. Resultados más importantes de la encuesta a usuarios.

## 3. CONCEPTUALIZACIÓN

### 3.1. BRIEFING

El *briefing* de este proyecto es la creación de una plataforma que reúna las herramientas necesarias para ayudar a los estudiantes a organizar de una manera metódica su tiempo, volcadas en una aplicación con una estética atractiva a la vez que acogedora. La metodología del *Design Thinking*<sup>14</sup> pone en valor de forma equitativa tanto el análisis como la intuición a la hora de resolver problemas, permitiendo crear y construir ideas que giran en torno a la experiencia de usuario.

En un *briefing* cada integrante del diseño tiene la capacidad de acotar el encargo, desde el cliente que hace el encargo y que suele tener un pensamiento extenso del ámbito del proyecto hasta el diseñador, que tiene a su alcance un conocimiento profesional y metodológico. De esta forma, el cliente va a enmarcar el proyecto y el diseñador lo va a adaptar a su visión (Paton & Dorst, 2010).

Treva, sin embargo, se trata de un proyecto personal, un autoencargo, por lo que se ha desarrollado un *briefing* propio, con el objetivo de establecer un punto de partida y delimitar el área de acción, conjunto entre las dos integrantes.

#### 3.1.1. Estrategia de Treva

Atendiendo a los resultados obtenidos en las encuestas, Treva será una aplicación móvil, plataforma preferida por la mayoría de usuarios, e incluirá funciones que tanto los encuestados como diferentes investigaciones coinciden en su efectividad.

Antes de comenzar con el diseño es necesario definir a Treva como empresa, aportarle personalidad y definir la forma en la que va a interactuar con el usuario. Para ello se concretará una misión, visión y valores como elemento central que articula esta marca.

La estrategia de marca se encuentra al completo en el proyecto de Sira Català, pero en la siguiente pirámide de marca (figura 11) se puede ver un pequeño resumen.

---

14 Acuñado en 1969 por el Premio Nobel de Economía, Herbert Simon, en el libro *Las ciencias de lo artificial*

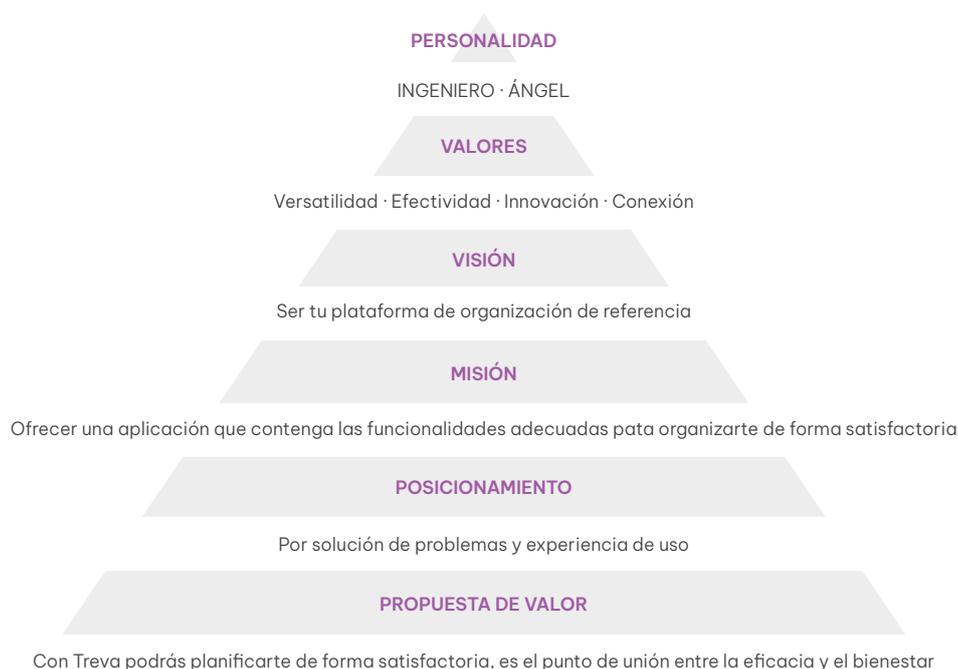


Figura 11. Pirámide de marca.

### 3.1.2. Público objetivo

El público objetivo de Treva es el colectivo de estudiantes, principalmente universitarios. De acuerdo a los datos recopilados, hemos construido dos fichas de *Buyer Persona*. Su objetivo es representar a la población a la que nos dirigimos a través de personajes ficticios que tienen objetivos y patrones de comportamiento críticos para poder desarrollar un artículo centrado en ellos. Son herramientas que ayudan a definir y diseñar un producto (Goodwin, 2011).

En estas fichas encontramos datos demográficos, motivaciones, metas y otros datos de interés. Esto nos permite discernir en qué nos tenemos que centrar y qué tenemos que enfatizar a la hora de diseñar esta plataforma. En la figura 12 se resume una de ellas, y se pueden consultar ambas fichas con más detalle en el Anexo IV (p. 71).

A través de estas fichas se puede deducir el uso que se le va a dar a Treva, tanto por parte de personas que se toman la organización como un pasatiempo, como de otras, que la necesitan de forma regular en su día a día y no tienen tiempo que perder. La finalidad es adaptar el diseño para que usuarios, de estos y otros perfiles, puedan hacer el uso que necesiten de Treva.



#### ESTHER FRAILE

*18 años, ingeniera industrial, no trabaja*

Le apasionan sus estudios, aunque le cuesta concentrarse y organizarse. Le gusta disfrutar y aprovechar su tiempo libre, centrándose en ella misma.

Figura 12. Resumen de una de las *Buyer persona* incluídas en el Anexo IV.

### 3.1.3. Escenarios de uso

Los escenarios de uso son una técnica que nos ofrece un contexto a través del cual surgirá una motivación para que el usuario lleve a cabo un proceso donde su necesidad se verá satisfecha. Este entorno nos facilitará la comprensión de las necesidades y motivaciones de nuestros usuarios a la hora de utilizar nuestra aplicación. Los supuestos detallados en las fichas de *Buyer Persona*, logran resolver un problema o una situación de su vida diaria a través de un producto, en este caso, Treva.

Cada escenario comienza con una descripción detallada de una situación y a continuación nos muestra cómo el usuario interactúa con el producto, desde que comienza hasta que termina la tarea (Goodwin, 2011). Además, se describen las motivaciones e intereses de la persona que le mueve a utilizar, en este caso, Treva.

Se pueden crear escenarios de forma narrativa o gráfica, en formato de *storyboard*. En este caso se han realizado como una narración y se pueden consultar en el Anexo V (p. 73). De esta forma, se vuelve a hacer hincapié en la importancia del Diseño Centrado en el Usuario, al ser el hilo conductor del proyecto.

### 3.1.4. Funcionalidades de la aplicación

A partir de los resultados obtenidos en las fases de investigación y análisis del contexto, se plantean una serie de apartados que configurarán esta plataforma. Para determinarlas, se ha tenido en cuenta las diferentes metodologías de organización y planificación y se han extraído los apartados más interesantes e importantes. Dichos métodos se pueden consultar en el Anexo I (p. 46). Por lo tanto, la aplicación se dividirá en los siguientes apartados:

- **Inicio:** Pantalla esencial de la aplicación, desde la que el usuario añade tareas a la bandeja de entrada rápidamente, para anotar en cualquier momento algún pensamiento fugaz. Esta tarea se incluirá automáticamente en la lista “bandeja de entrada”, accesible desde esta misma pantalla. De esta forma, el usuario puede volcar lo que se le pase por la mente, vaciándola de contenido y asegurándose que todo lo que tiene que hacer está por escrito, evitando posibles olvidos o confusiones. Además, a través de un simple gesto se amplían los datos de esta tarea o nota, por lo que el usuario puede determinar la fecha de un evento, añadirla a una lista en concreto, colocarle una etiqueta para tenerla localizada o incluso escribir una descripción. Por otro lado, encontramos una serie de tarjetas que el estudiante puede modificar con una previsualización de los contenidos de algunos apartados de la aplicación, como podría ser el calendario o un acceso rápido al *pomodoro*.

- **Listas:** En este lugar, el usuario tiene acceso a su bandeja de entrada, donde ha lanzado todas las tareas que tiene por hacer, y que luego redistribuirá a las listas pertinentes. Por otro lado, puede crear más listas cuando lo necesite. Para favorecer y animar al usuario a que vacíe su bandeja de entrada, se implementará un sistema de logros y consejos, que ayudarán a la persona a realizar ciertas acciones que le pueden resultar beneficiosas a medio y largo plazo.
- **Calendario:** Aquí el usuario ve los eventos y fechas límite y puede planificar su tiempo de estudio y ocio, entre otros. A la hora de crear una tarea, si se le añade una fecha, esta aparece directamente en el calendario. En este espacio, es posible cambiar de vista entre mensual, semanal y diaria.
- **Pomodoro:** Como su nombre indica, es una función del Método Pomodoro. Se crean sesiones de estudio y se modifica el tiempo de estas para que se adapte perfectamente a los tiempos de cada persona. De esta forma, al ampliar o reducir el tiempo establecido por defecto, se variará de forma equivalente al tiempo de descanso. Además, se puede determinar la cantidad de *pomodoros* que se realizarán en cada sesión.
- **Perfil:** Este es el espacio personal donde el usuario accede a su información, medallero de logros, archivo de consejos y otros apartados como el centro de ayuda o preguntas frecuentes.

### 3.1.5. Arquitectura y diagrama de flujo

Una vez determinadas las funcionalidades, se realiza un diseño de la interacción y arquitectura de la aplicación, que se puede consultar en el siguiente gráfico:

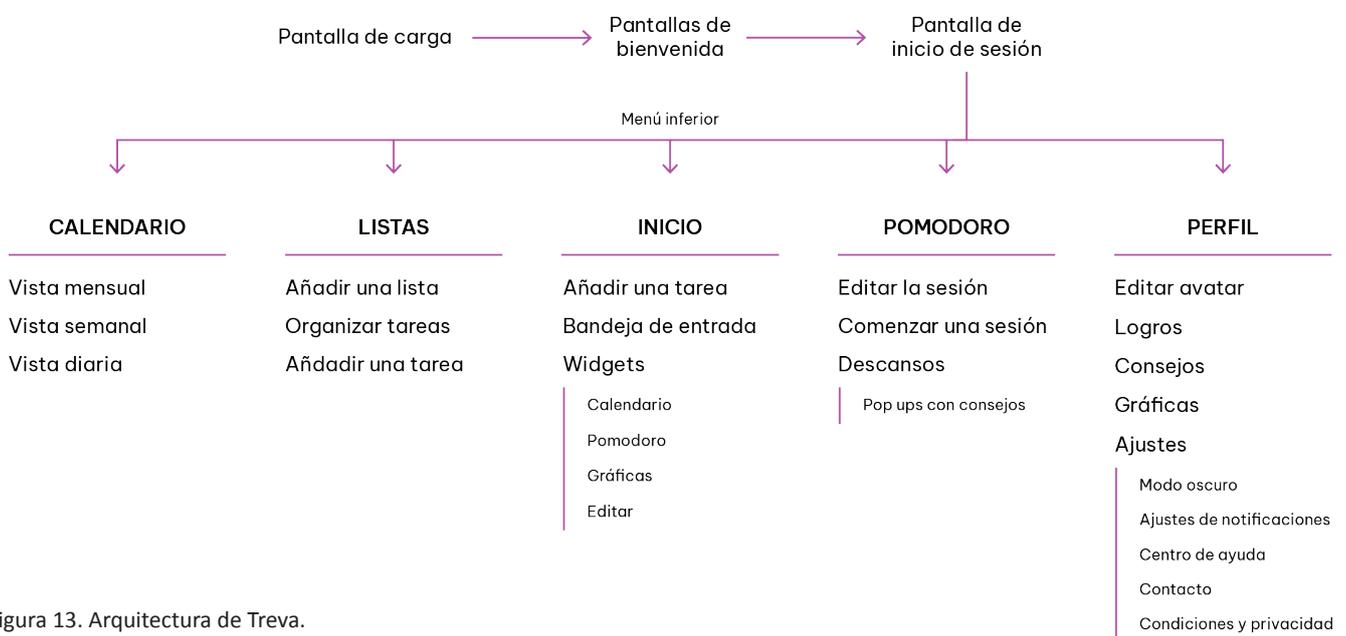


Figura 13. Arquitectura de Treva.

## 3.2. DISEÑO

Tras haber definido el flujo de interacción del sistema, comienza la fase de diseño y prototipado de las diferentes pantallas de la aplicación. En primer lugar se realizan bocetos de *wireframes* de baja fidelidad, generalmente sobre papel, que recibirán los cambios pertinentes tras una primera revisión. En este momento es donde se determina la posición de la información y la estructura general de la *app*. Se seguirá con el diseño de *wireframes* de alta fidelidad y prototipado de la interfaz, es decir, un acercamiento a cómo sería la plataforma en su lanzamiento que permite realizar pruebas sobre su funcionalidad, para poder llevar a cabo ciertas evaluaciones.

El *software* empleado para el diseño y desarrollo de Treva es Figma, un editor de gráficos vectorial y prototipado web. Esta plataforma permite realizar trabajos colaborativos, por lo que es idónea para la realización conjunta de un Trabajo de Fin de Grado.

Es en este momento del proyecto donde se toman decisiones que afectan directamente a la interfaz, como la disposición de sus elementos, la jerarquía visual que van a respetar, la forma de los componentes, etc.

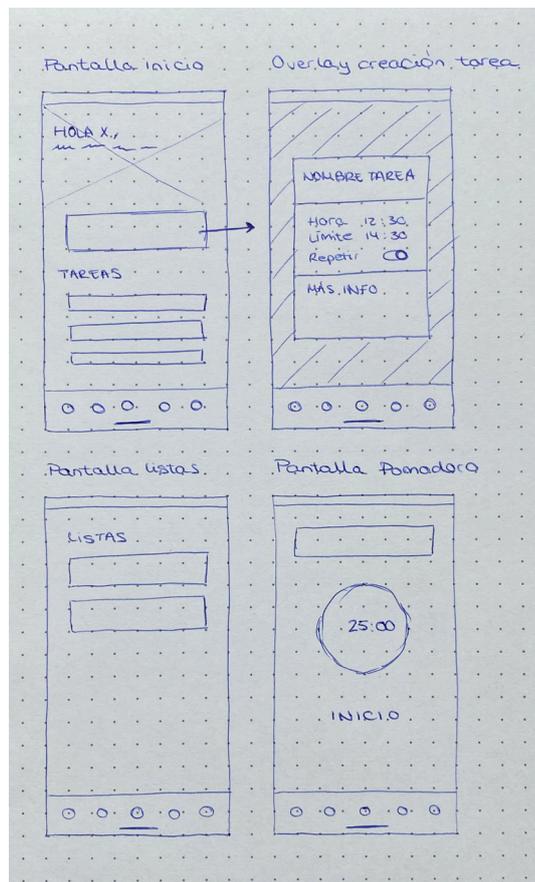


Figura 14. Bocetos previos de la aplicación, realizados en la fase de ideación y organización de las funcionalidades.

### 3.2.1. Wireframes de baja fidelidad:

La alta o baja fidelidad de los *wireframes* hace alusión al nivel de detalle de los mismos. Los *wireframes* de alta fidelidad son la aproximación más realista al producto terminado, donde no solo se pueden ver todas las pantallas finales, sino que además se comportan como si ya estuviera hecha la aplicación. El motivo para realizar diferentes niveles de detalle a la hora de diseñar una aplicación, nos los explican Arnowitz, J., Arent, M., & Berger, N. (2010) en su libro *Effective prototyping for software makers*. Al tener tanto detalle las pantallas, hay demasiados factores que afectan a la evaluación de la usabilidad, por lo que se obtiene información de menor valor. Generalmente, realizar un prototipo con *wireframes* de alta fidelidad hace que los cambios sean excesivamente grandes o que se tengan que llevar a cabo cerca de las fechas límite de los proyectos.

Teniendo en cuenta las metodologías seleccionadas y adaptadas en vista a una interfaz, se realizan una serie de bocetos (fig. 14) que se trasladarán a Figma para su diseño de baja fidelidad. En esta aplicación, se selecciona el modelo sobre el que se diseñará la aplicación, en este caso un iPhone X y se diseña un sistema de retículas sobre el que se asentará el resto de elementos.

Las pantallas en baja fidelidad se pueden consultar en el Anexo VI (p. 76).

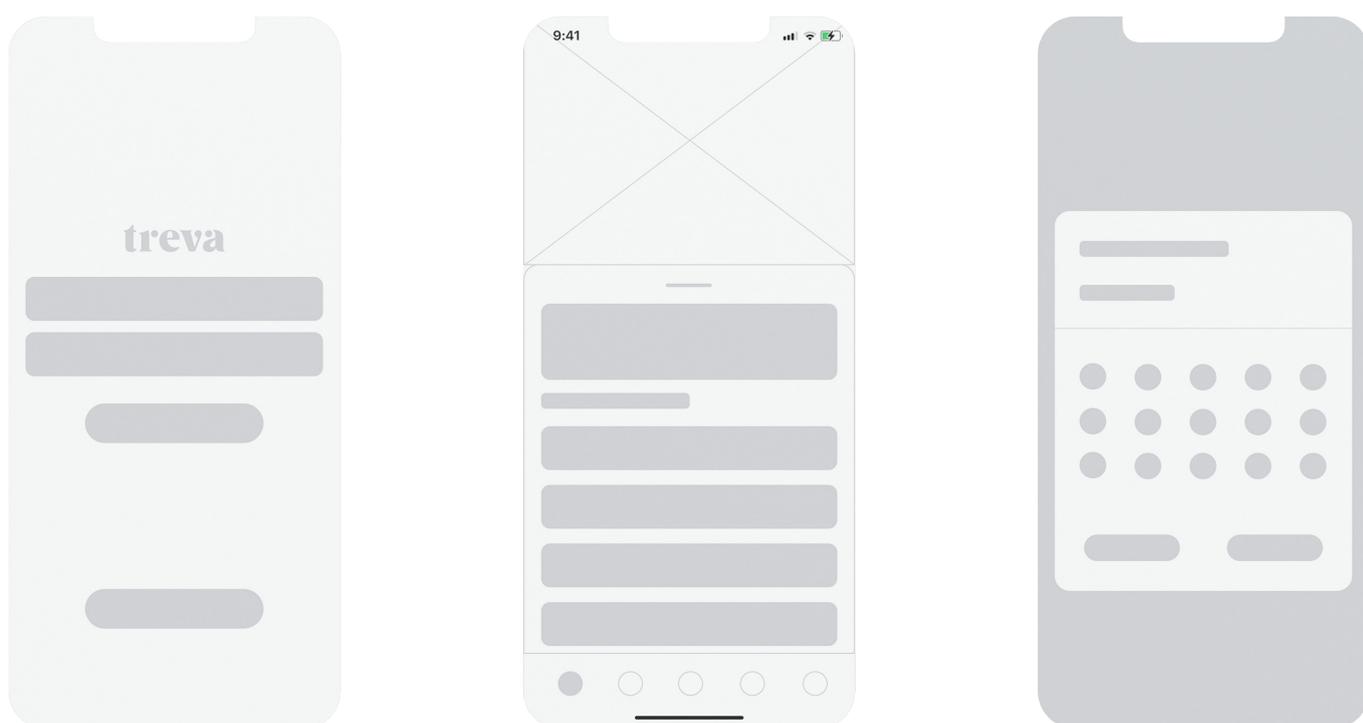


Figura 15. Wireframes de baja fidelidad.

### 3.2.2. Wireframes de alta fidelidad:

Tras haber desarrollado las pantallas en baja fidelidad, se hace uso del manual de estilo generado por Sira Català. Se puede consultar dicho manual en su TFG “Trevi II”, donde se muestran decisiones como la tipografía, paleta cromática, jerarquía de los textos y de los elementos. Además, se utilizan todas las ilustraciones desarrolladas por Sira Català, cuyo proceso de creación se puede consultar en la memoria de su TFG, a la hora de diseñar los *wireframes* de alta fidelidad.

En esta etapa además, es cuando se decide qué se va a prototipar y cómo se van a comportar las diferentes acciones. Al hacer que las pantallas funcionen como un producto real, los usuarios que realicen la evaluación podrán comprender mejor su manejo.

Los *wireframes* de alta fidelidad se encuentran en el Anexo VII (p. 84).

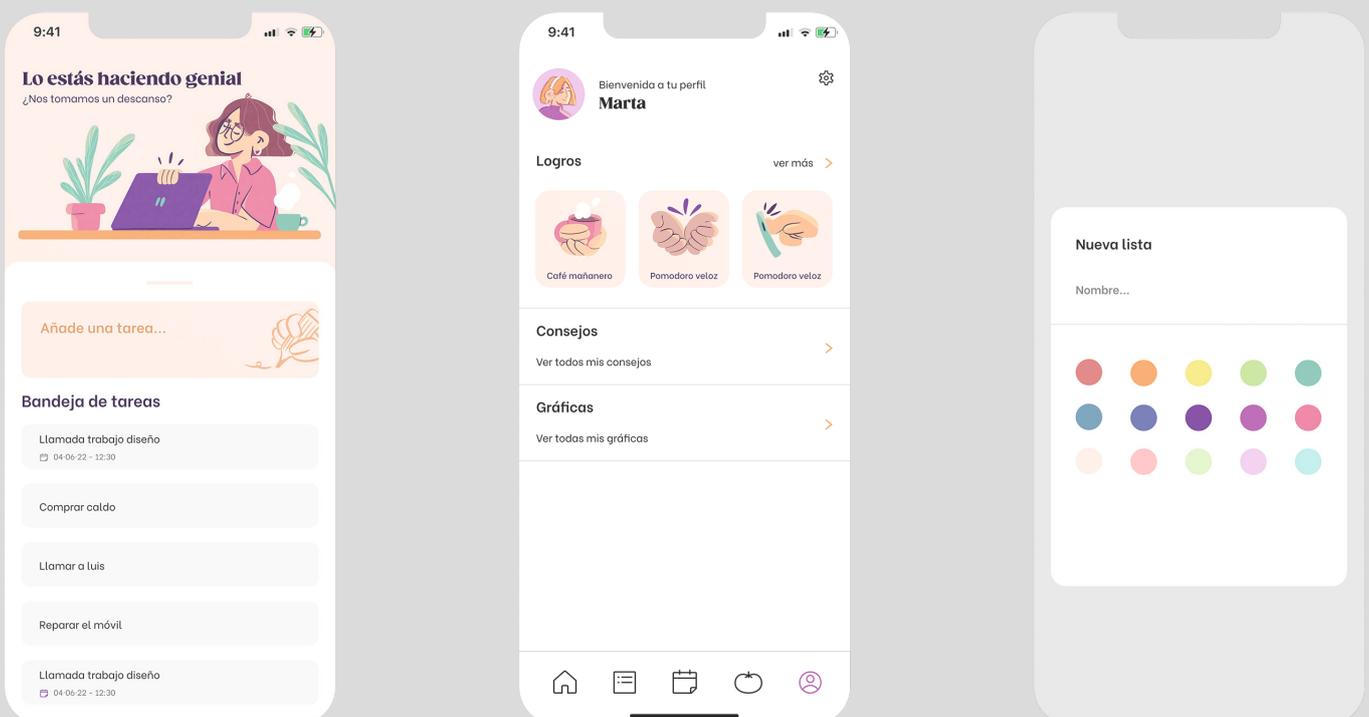


Figura 16. Wireframes de alta fidelidad.

### 3.2.3. Iconos:

A la hora de diseñar iconos para aplicaciones móviles, imprescindible tener en cuenta diferentes aspectos. Como apunta el equipo de icons8 en su blog, “hacer un icono que deleite la vista no es suficiente”, ya que es necesario que su tamaño pueda cambiar sin perder o variar su información, es decir, tiene que ser escalable, y además tiene que verse perfectamente desde cualquier dispositivo. En nuestro proyecto ahondaremos en los iconos hechos exclusivamente con línea. Estos son los elementos principales que hay que cuidar:

1. Grosor de la línea: Cuando este grosor no tiene una relación directa con el tamaño del píxel, es decir, los píxeles que la conforman tienen decimales, afecta a su visualización ya que dichas líneas se perciben borrosas, poco definidas. Tener esto en cuenta es lo que se entiende como diseño *pixel perfect*.
2. Elementos internos: Al incluir elementos dentro de formas, si no se alinean con el tamaño del exterior del icono, pueden deformar visualmente este contenedor.
3. Curvas Bézier: Son muy importantes a la hora de emplear iconos irregulares, ya que un uso incorrecto podría suponer que los bordes de la forma sean borrosos
4. Cantidad de detalles: Puesto que los iconos tienen un tamaño reducido, hay que eliminar los detalles superfluos para que no se pierda información al visualizarlos al tamaño que tendrán en la *app*. Cuanto más pequeño sea el icono, más grandes serán sus formas y su detalle disminuirá.
5. Perspectiva: Las líneas diagonales se ven más borrosas que las horizontales o verticales, por lo que es preferible utilizar un estilo frontal.

Los iconos desarrollados y su construcción se encuentran recogidos en el manual de marca del Anexo VI del trabajo Treva II de Sira Català y en la figura 17 puede verse una muestra.

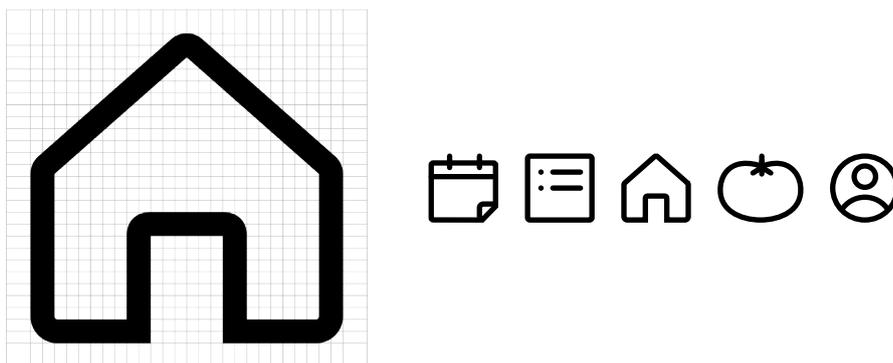


Figura 17. Iconos desarrollados para Treva.

### 3.2.3. Accesibilidad y gestos:

El principal objetivo de las aplicaciones es satisfacer alguna necesidad de los usuarios, desde guardar todos sus recuerdos como las *apps* de fotos, hasta permitir la comunicación entre personas alrededor del mundo. Sin embargo, no todos los usuarios tienen las mismas facilidades para utilizarlas debido a problemas de movilidad, visión o el deterioro cognitivo propio del envejecimiento de las personas.

La accesibilidad de una aplicación ayuda a eliminar ciertas barreras para que la gente con discapacidad pueda navegar a través de ella con más facilidad. Además, implementar una serie de elementos para aumentar la accesibilidad de la aplicación, beneficia también al resto de usuarios, ya que su uso se hace más sencillo para los nuevos consumidores o aumenta la legibilidad para personas mayores (Urban et al., 2006).

Desde el punto de vista del diseño, nos hemos centrado en la parte más visual, por lo que se han seguido las directrices reflejadas en la WCAG<sup>15</sup> que hacen referencia a la A11y<sup>16</sup>.

A la hora de elegir la paleta cromática, se ha utilizado Color Tool<sup>17</sup>, una herramienta para medir el contraste del color desarrollada por Google en la web de Material Design<sup>18</sup>. Se puede encontrar más información en “Treva II”. Esta aplicación ha apoyado principalmente a las decisiones de la gama empleada en el modo oscuro de la *app*, una alternativa de color que reduce la luz emitida por el dispositivo y genera menos fatiga visual en el usuario. En este sentido, se han seguido los principios recogidos en la web Material Design.

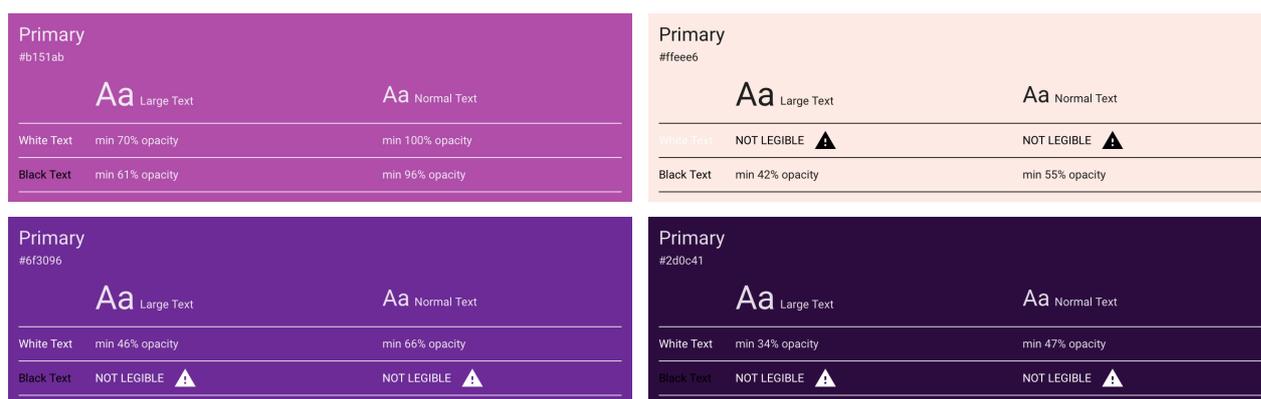


Figura 18. Contraste de colores y la legibilidad del blanco y del negro sobre manchas con los tonos de la paleta.

<sup>15</sup> Web Content Accessibility Guidelines, una serie de normas creadas por W3C, World Wide Web Consortium, una comunidad internacional que desarrolla estándares que velan por el crecimiento a largo plazo de la Web

<sup>16</sup> A11y es un numerónimo para la palabra Accessibility. También se puede usar como forma de activismo por un internet más accesible.

<sup>17</sup> Para más información sobre esta herramienta, consultar <https://material.io/resources/color>

<sup>18</sup> Sistema de diseño creado por Google. Puede consultarse en <https://material.io>

Por otro lado, los gestos juegan un importante papel en Treva, motivados principalmente por el arquetipo principal de la marca, El Ingeniero, cuya justificación se puede encontrar en el TFG de Sira Català. En su desarrollo, se han estudiado los reflejados en la web de Material Design, utilizados sobre todo en dispositivos de sistema operativo Android, y en las Pautas de Interfaz Humanas, desarrolladas por Apple, empleados por el sistema operativo IOS<sup>19</sup>.

Estos gestos se pueden agrupar en tres categorías: de navegación, de transformación y de acción (Material Design). Los más utilizados entran dentro del tipo navegación, los que nos permiten movernos a través de la *app* y se describen a continuación:

- *Tap*: para abrir los diferentes *overlays*<sup>20</sup> de la aplicación o para cambiar entre una pantalla u otra
- *Scroll y pan*: para mover la pantalla de forma vertical u horizontal.
- *Swipe*: mover superficies de forma horizontal haciendo un movimiento rápido. En este gesto se sustentan las tarjetas de la *app*, proporcionándole fluidez a la interfaz.
- *Pinch*: pellizcar superficies para aumentar o disminuir su tamaño. Este gesto no se utiliza.

El otro tipo de gesto que se usa en Treva es el de acción, que permite la interacción entre las personas y los diferentes elementos de la interfaz. Entre ellos se encuentran *Tap* y *Swipe*, con una función similar a la de los gestos de navegación, pero en este caso desencadenando acciones, y *Hold*, mantener pulsado para acceder a más información.

#### **3.2.4. Prototipado:**

El prototipado es una metodología que nos abre paso a la fase de evaluación. En el proceso de diseño, sirve para valorar soluciones de interacción y apoyar la propia interfaz del producto.

En el libro *Usability Engineering* de Jakob Nielsen (1994) se definen dos tipos de prototipo: vertical, donde se muestra una función concreta en un nivel de profundidad elevado, y horizontal, que aborda un número más amplio de funcionalidades pero de una forma más superficial. Para Treva se ha desarrollado un prototipo horizontal y de alta fidelidad que permite una exploración extensa entre las diferentes pantallas, cuya finalidad es permitir un testeo con usuarios donde se determinará la efectividad de la interfaz desarrollada.

En el Anexo IX (p.101) se pueden encontrar los escenarios y tareas definidos para las evaluaciones con usuarios, al igual que un enlace al prototipo desarrollado.

---

19 Para más información, véase <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview>

20 Una capa con elementos superpuesta por encima de la pantalla inicial.

Estas son algunas de las pantallas resultantes que se encuentran en el prototipo, en este caso, en su modo oscuro:

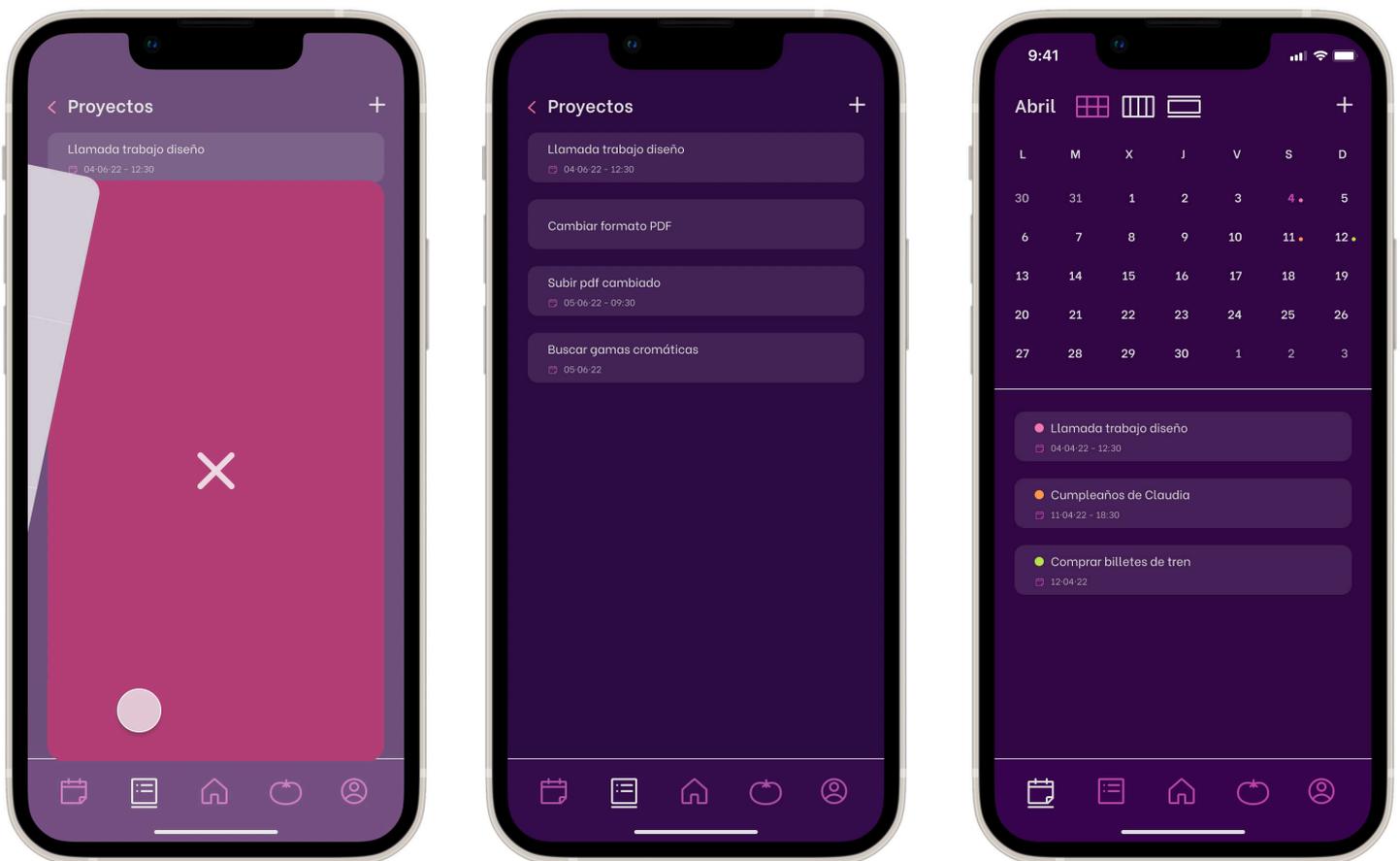


Figura 19. Pantallas del prototipo.

### 3.3. EVALUACIÓN Y CAMBIOS

#### 3.3.1. Análisis heurístico

De igual modo que se llevó a cabo un análisis heurístico de los competidores, se ha realizado esta evaluación a Treva, utilizando una lista de heurísticas definidas por Deniese Pierotti (2004) para el análisis realizado a Xerox Corporation. En esta evaluación, se verifica la correcta aplicación de una serie de enunciados y se detecta la falta de otros. Además, Pierotti añade tres principios más a la lista mostrada en el apartado “2.2.1 Diseño de interfaz” (p. 12), descritos a continuación:

- 11. Habilidades:** El sistema debe respaldar, ampliar o complementar las habilidades y conocimientos previos del usuario, no reemplazarlos.
- 12. Interacción placentera y respetuosa con el usuario:** Las interacciones del usuario con el sistema deben mejorar la calidad de su vida. El usuario debe ser tratado con respeto. El diseño debe ser estéticamente agradable, con valor artístico y funcional.
- 13. Privacidad:** El sistema debe ayudar al usuario a proteger la información personal o privada. En el caso de Treva este apartado no es aplicable ya que no se ha desarrollado nada que pueda contener información sensible al tratarse de un prototipo. En caso de que se desarrollara en un futuro, se volvería a hacer este análisis incluyendo este último punto.

Para los detalles del análisis, véase el Anexo VIII (p.93).

Al analizar la plataforma, se han detectado unos problemas que nos indican que hay que modificar ciertos aspectos de la aplicación, y cuya rectificación se muestra a continuación:

× **El diseño de los iconos es consistente a lo largo del sistema.**

Se ha cambiado el diseño del icono de eliminar por uno con acabados similares a los del resto de la *app*.

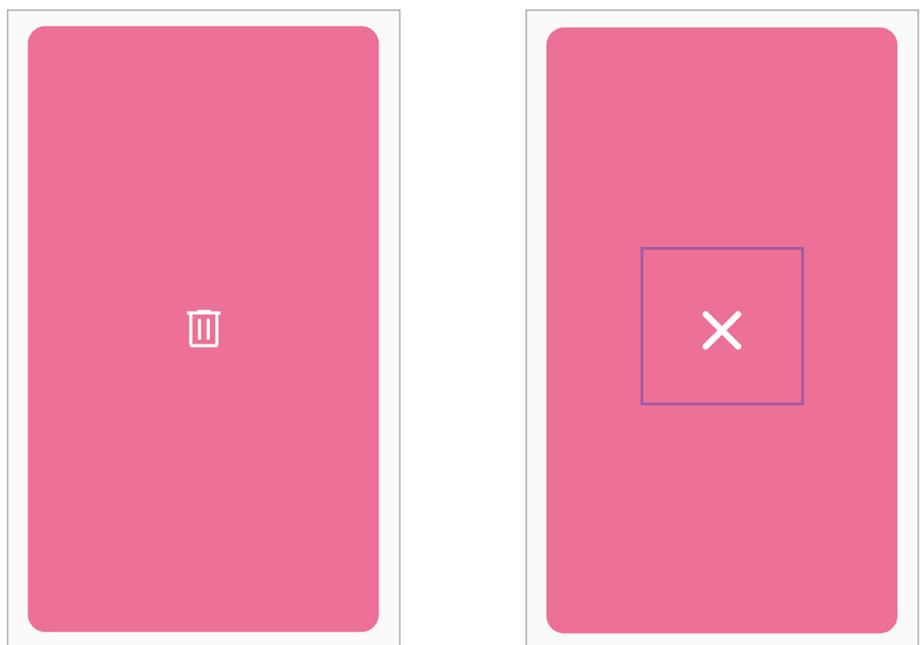
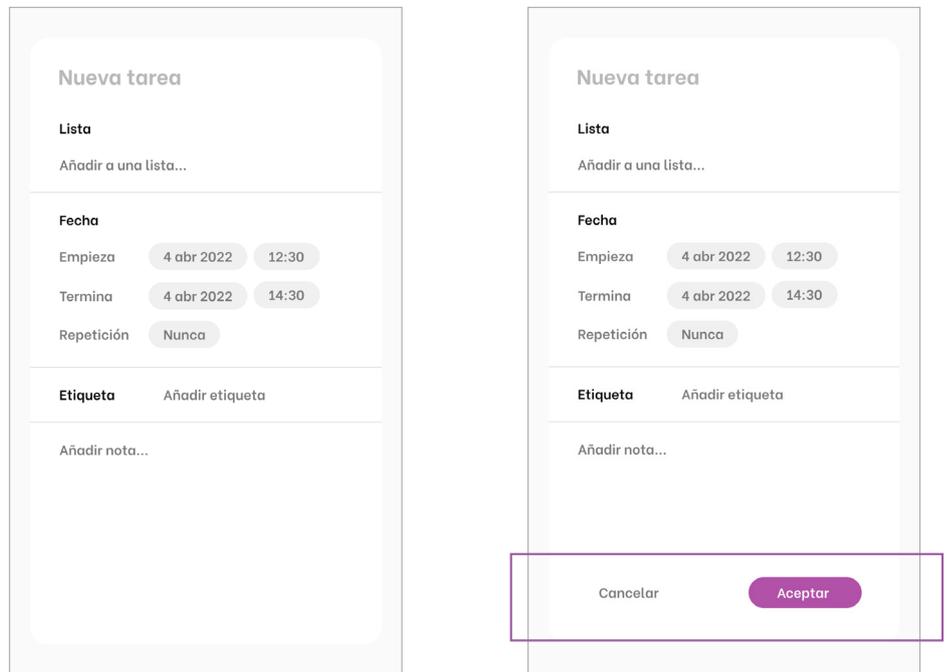


Figura 20. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (I).

✗ Los usuarios menos experimentados pueden realizar acciones simples.

Se han incluido botones en las tarjetas para que se pueda cancelar tanto por gestos como a través de estos botones



✗ Hay algún tipo de retroalimentación por parte del sistema para cada operación.

Se ha añadido un mensaje al mover una tarea a una lista.

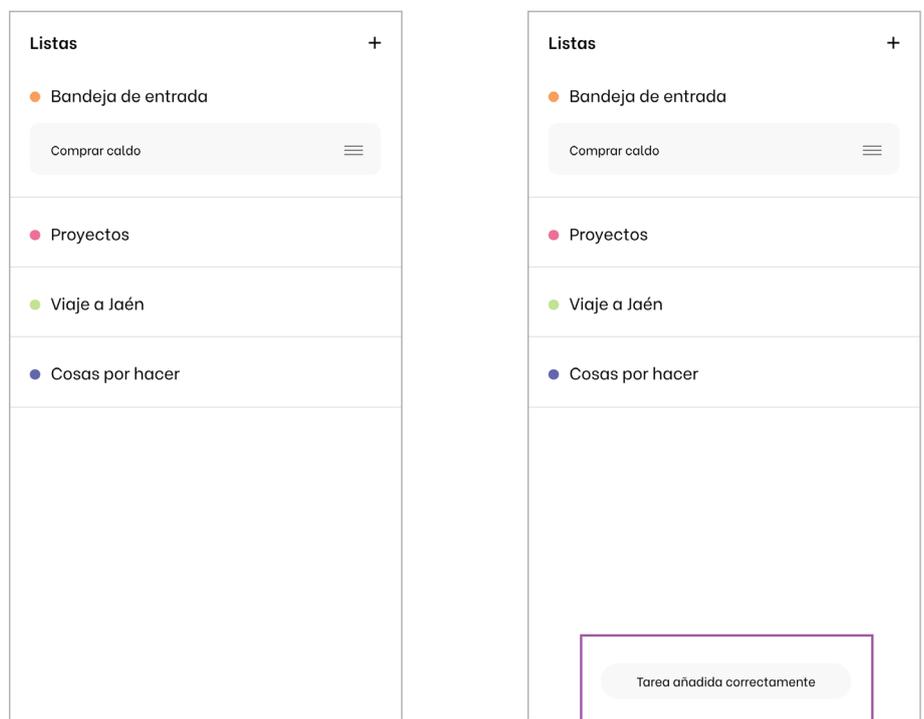


Figura 21. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (II) y (III).

### × Se ofrece ayuda al usuario.

Se ha añadido el centro de ayuda con varias opciones útiles para el usuario.

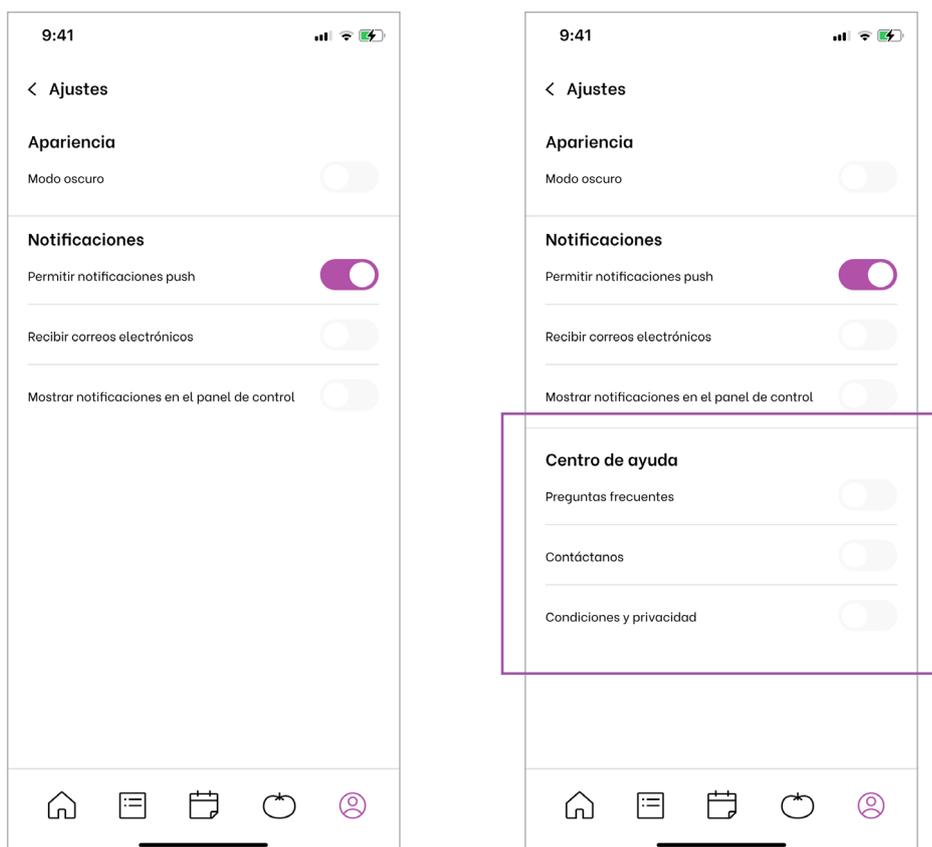


Figura 22. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (IV).

### 3.3.2. Testeo con usuarios

Una vez finalizado el análisis heurístico y resueltos los problemas encontrados, el prototipo puede pasar a la siguiente etapa, la evaluación con usuarios reales, ajenos al desarrollo de la aplicación. Para ello, se ha diseñado un formulario que ha sido completado por 10 usuarios cuyos perfiles coinciden con los descritos en el apartado “3.1.2 Público objetivo” (p. 20). Esta prueba consta de una encuesta previa donde se recogen datos para verificar la idoneidad de estos usuarios con respecto a la *buyer persona* descrita anteriormente, para garantizar que los datos recogidos son adecuados. Tras esta primera parte, se describen una serie de escenarios que los usuarios tendrán que resolver utilizando el prototipo. Por último, se solicita que los usuarios comenten y reseñen su experiencia al usar la aplicación. La encuesta, resultados y tareas a analizar se pueden encontrar en el Anexo IX (p. 101).

Desde la figura 23 hasta la 31 se muestran las modificaciones realizadas.

**Problema:** algunos usuarios apuntaron que el tamaño del texto de algunos elementos era algo pequeño y dificultaba su lectura.

**Solución:** se ha aumentado el tamaño de varios textos para aumentar la jerarquía visual y mejorar la legibilidad.

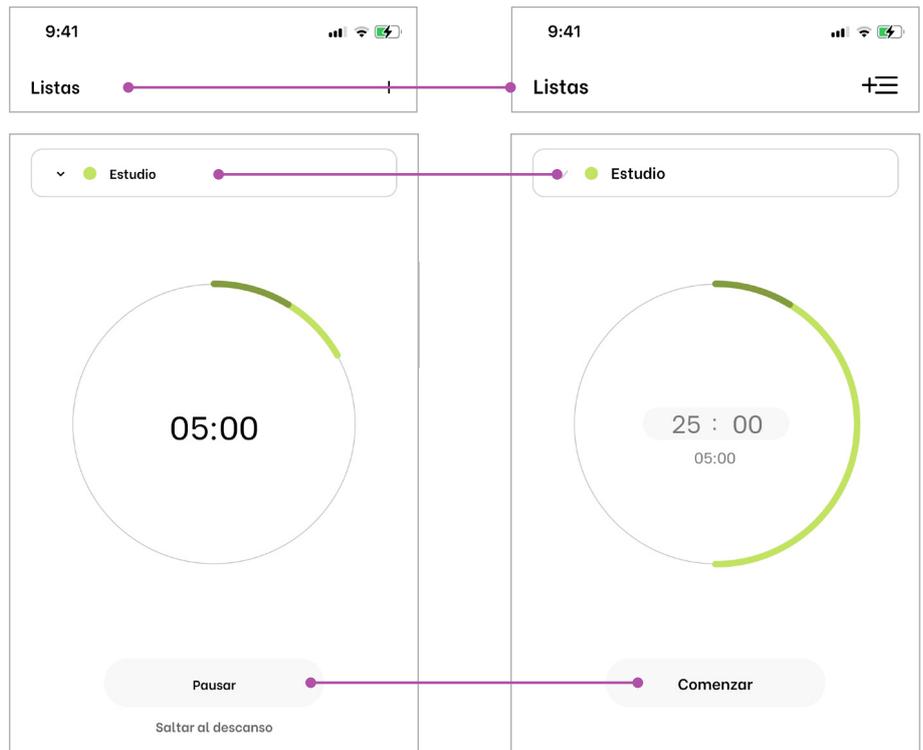


Figura 23. Problema de legibilidad de algunos textos y su solución.

**Problema:** las tareas se agrupaban bajo varios nombres: bandeja de entrada, listas, tareas.

**Solución:** se han unificado los términos a tareas, bandeja de tareas y listas (de tareas).

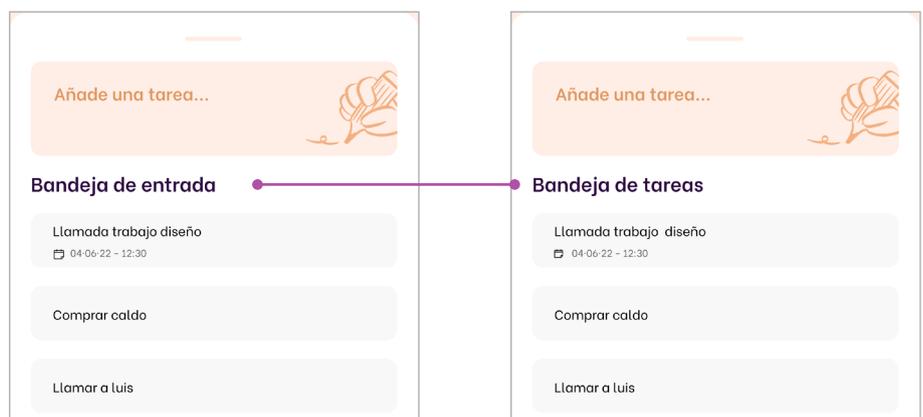


Figura 24. Falta de unificación de los términos utilizados.

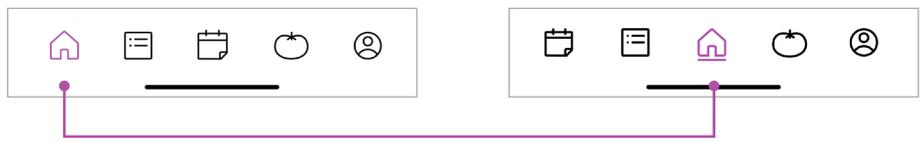
**Problema:** algunos usuarios consideraron que el icono de inicio estaba en un lugar poco accesible.

**Solución:** se han recolocado los iconos, colocándolo en el centro de la pantalla.

**Problema:** más allá del color, no es posible diferenciar un icono de otro cuando está pulsado.

**Solución:** se ha añadido un indicador para mostrar de forma visual, sin depender de los colores, el estado donde se encuentra el usuario.

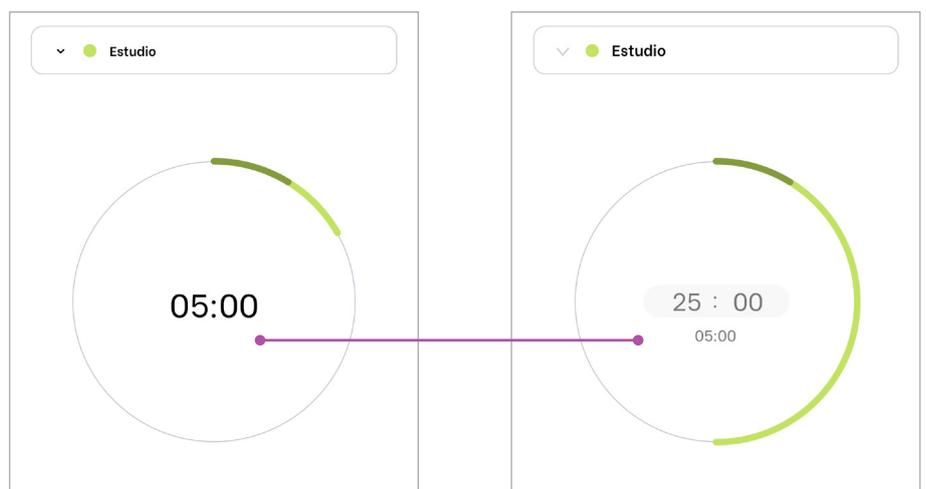
Figura 25. Problemas detectados en la barra de navegación y su solución.



**Problema:** el tiempo de descanso no es visible hasta que se inicia el *pomodoro*.

**Solución:** se ha añadido el tiempo de descanso que se calculará acorde a la sesión. Además, se ha unificado el estilo del editor de tiempo.

Figura 26. Problema detectado en la pantalla del *pomodoro* y su solución.



**Problema:** al saltar el *pop-up* del descanso, el usuario no ve cuanto tiempo tiene hasta que descarta el *pop-up* o se acaba el descanso.

**Solución:** se ha añadido el tiempo de descanso restante al *pop-up*.

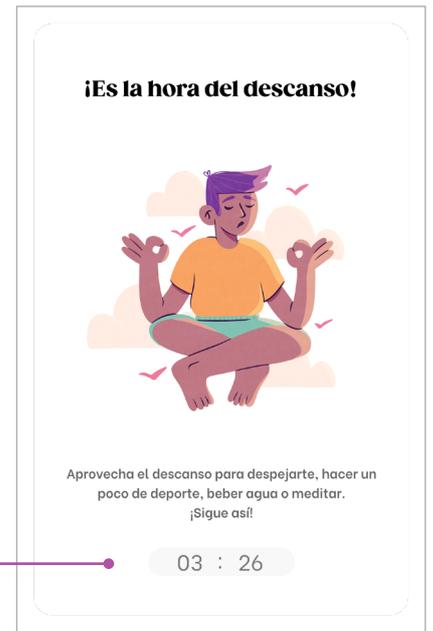
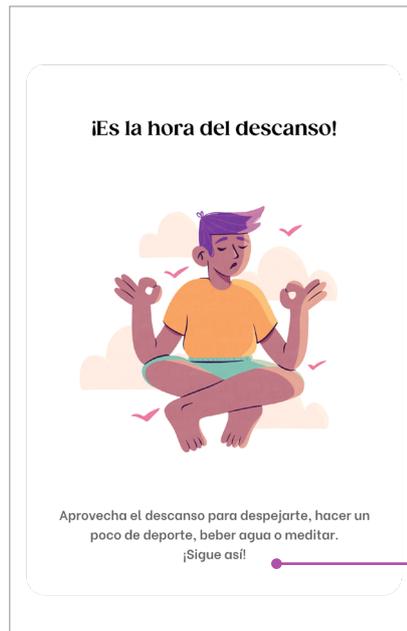


Figura 27. Problema detectado en el *pop-up* de la pantalla *pomodoro* y su solución.

**Problema:** no había forma de añadir recordatorios o activar las notificaciones para un evento o tarea.

**Solución:** se ha incluido la opción en la tarjeta desplegada.

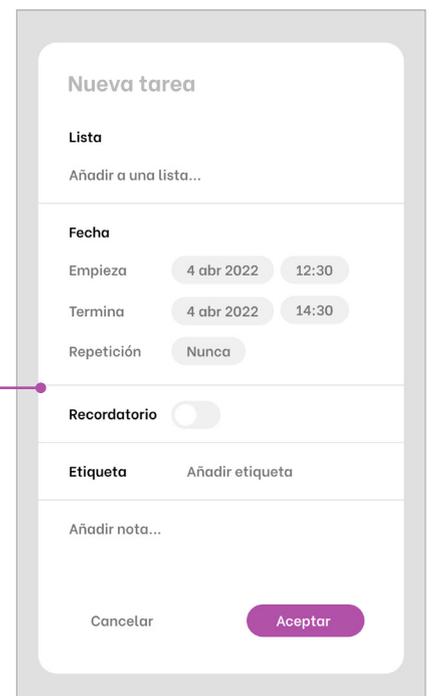


Figura 28. Problema detectado a la hora de crear una nueva tarea y añadir un recordatorio y su solución.

**Problema:** el botón para añadir una nueva tarea y para añadir una nueva lista era el mismo, dando pie a errores.

**Solución:** se ha diseñado un icono exclusivo para la acción “crear nueva lista”.

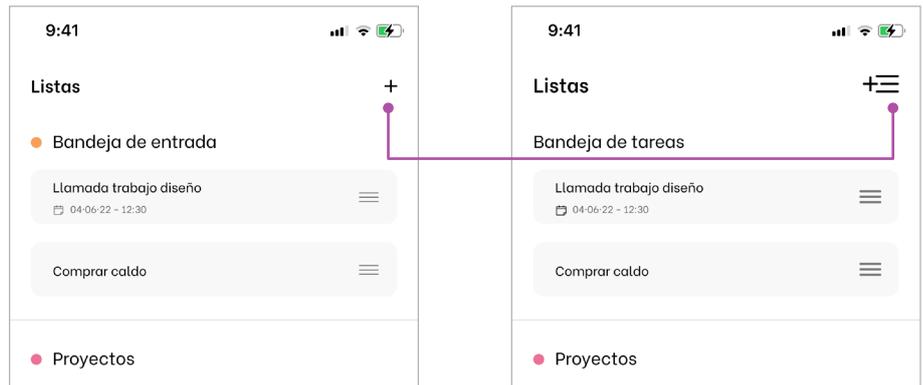


Figura 29. Problema detectado en el icono a la hora de crear una lista nueva y su solución.

**Problema:** la bandeja de tareas tiene el mismo tratamiento que el resto de listas.

**Solución:** se elimina la etiqueta de color y se justifica al mismo nivel que el título de la pantalla.

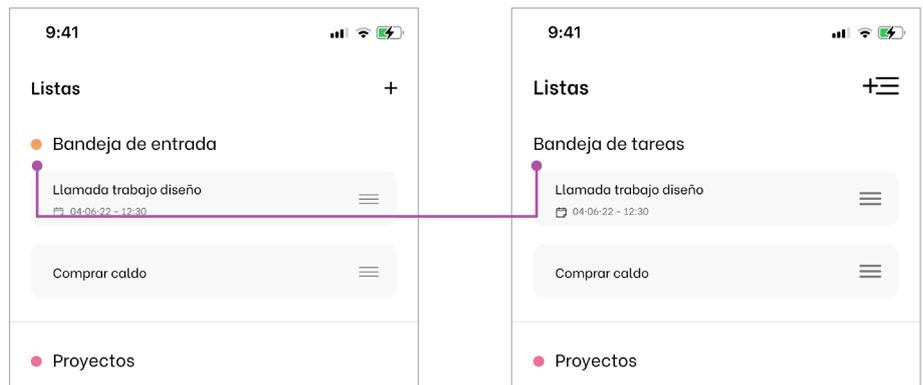


Figura 30. Problema detectado en el tratamiento de la bandeja de tareas y su solución.

**Problema:** varios usuarios no entendían que para cambiar la duración del *pomodoro* se tenía que interactuar con el número de dentro del círculo.

**Solución:** se ha cambiado su aspecto, poniendo los números encima de una pastilla que se asemeja a un botón, para que de la sensación de que se puede interactuar.

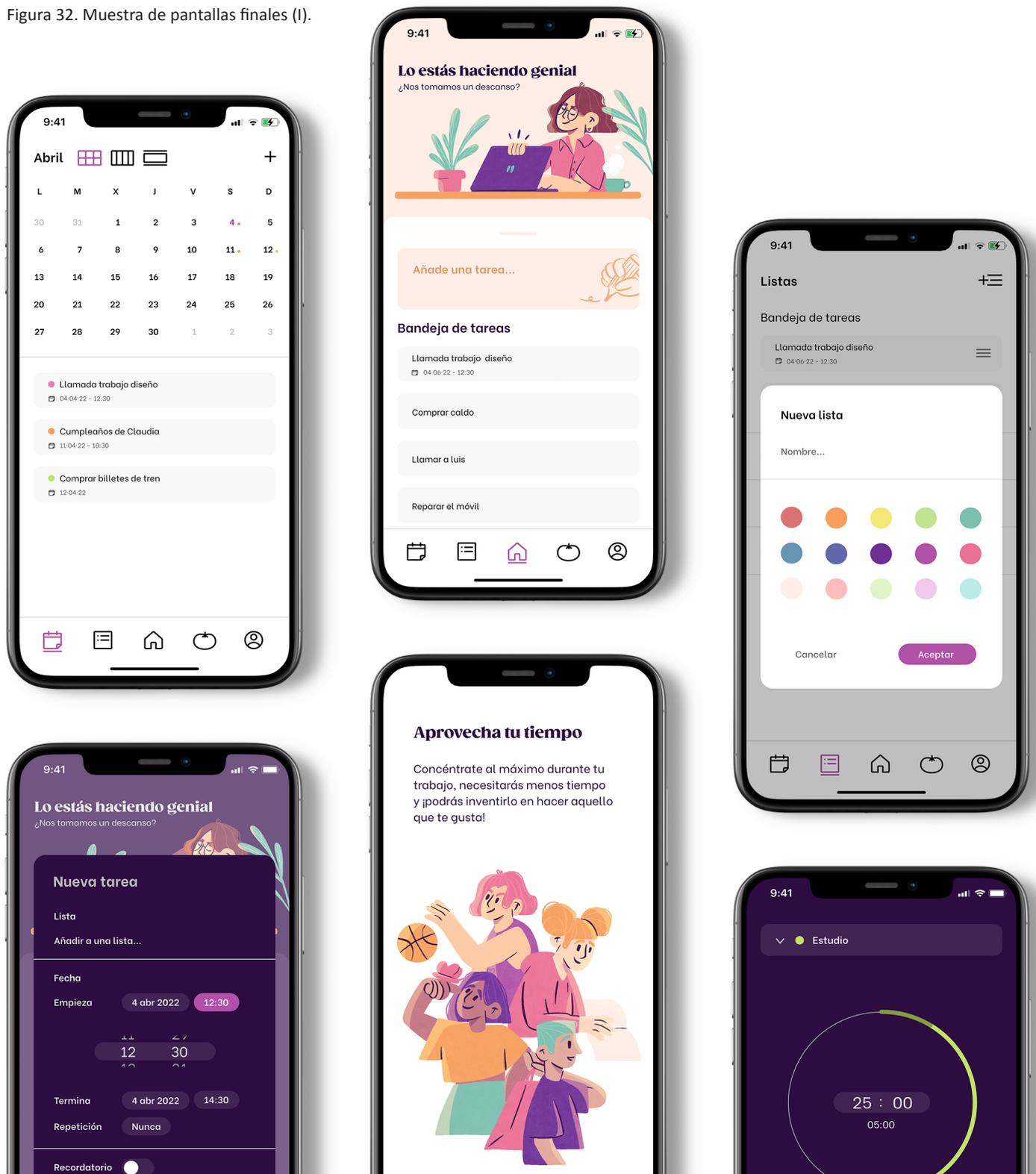


Figura 31. Problema detectado al intentar cambiar la duración del *pomodoro* y su solución.

## 4. RESULTADO

Después de aplicar las modificaciones resultantes del análisis heurístico y del testeo de usuarios, se obtienen las pantallas finales de Treva. El conjunto completo se encuentra en el Anexo X (p. 113), y aquí puede verse una muestra.

Figura 32. Muestra de pantallas finales (I).



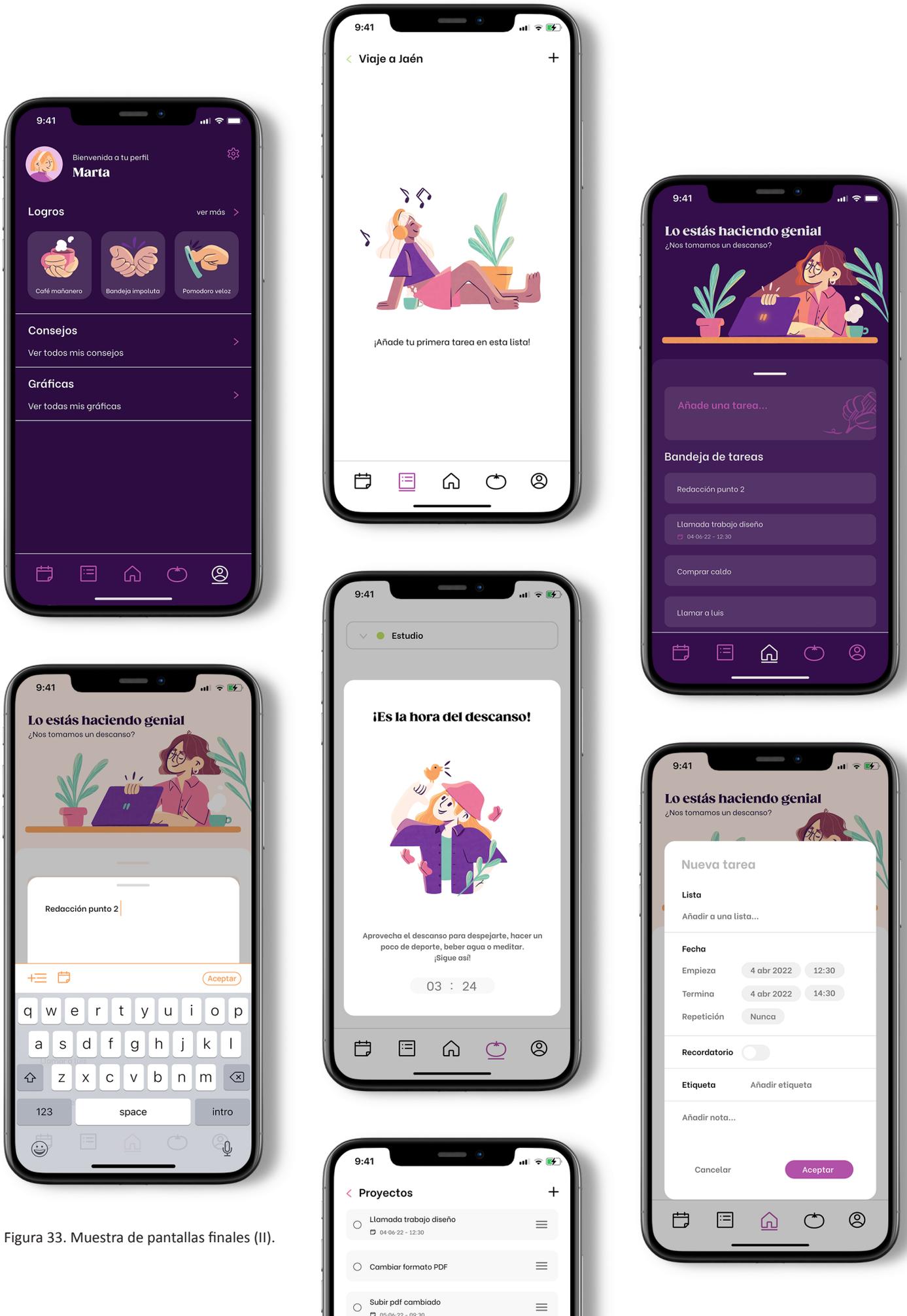


Figura 33. Muestra de pantallas finales (II).

## 5. PRESUPUESTO

Aquí se muestra el presupuesto conjunto de todo el proyecto, incluyendo la parte de identidad visual desarrollada por Sira Català, con un desglose detallado de cada actividad realizada y su coste. Solo se ha contemplado lo desarrollado en ambos proyectos, por lo que no se tiene en cuenta el coste de la producción del código ni publicación de la *app*. En el caso de que se quisiera lanzar al mercado esta aplicación, sería necesario contar con un equipo de desarrolladores especializados en aplicaciones para el sistema operativo IOS y sistema operativo Android.

Etapa	Tarea	Tiempo (h)	Subtotal (25€/h)
1. Investigación	Estudio de mercado	20	500€
	Análisis de las últimas tendencias	13	325€
	Búsqueda de los requerimientos del sistema	16	400€
	Estudio de usuarios	9	225€
2. Identidad visual	Definición de estrategia de marca	35	875€
	Diseño de la identidad visual	55	1375€
	Maquetación del <i>brandbook</i>	33	825€
	Diseño de aplicaciones	27	675€
	Ilustraciones	45	1125€
3. Diseño UX/UI	Ideación y organización de las funcionalidades	23	825€
	Bocetos de la disposición de la <i>app</i>	7	175€
	<i>Wireframes</i> de baja fidelidad	23	575€
	<i>Wireframes</i> de alta fidelidad	95	2375€
	Prototipado	30	750€
	Evaluación heurística	15	375€
	Testeo y modificaciones	25	625€
4. Otros	Reuniones	5	125€
Base imponible			12.150€
21% IVA			2.551'5€
IRPF 7%			-850,5€
<b>TOTAL</b>			<b>13.851€</b>

Figura 34. Presupuesto de Treva.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto es el resultado de haber completado los objetivos planteados dentro del plazo establecido: la creación de una plataforma para optimizar el tiempo de los usuarios amoldada a metodologías de productividad, con las herramientas necesarias para conseguir una organización óptima y que no saturen al consumidor.

El proceso previo de investigación fue decisivo a la hora de diseñar Treva, ya que puso en relieve la falta de una metodología de trabajo en la vida de los estudiantes y los beneficios que una plataforma de estas características podría ofrecer. Además, se pudo profundizar en distintos métodos de organización, que, combinado con el diseño de interfaz y la identidad visual definida por Sira Català ha dado lugar a una marca sólida que transmite frescura y cercanía a las personas.

Al tratarse de un trabajo colaborativo con Sira Català, el producto resultante tiene un mayor nivel de acabado y de calidad, puesto que se ha definido una estrategia de marca muy útil a la hora de desarrollar un prototipo de una aplicación como Treva.

Gracias a que la metodología de diseño aplicada estaba centrada en el usuario, se han tenido en cuenta aspectos que han enriquecido el resultado final, como el tono de voz o el especial hincapié en la accesibilidad de la aplicación al utilizar herramientas que miden el nivel de contraste entre los diferentes elementos que componen la aplicación. Además, las diversas evaluaciones llevadas a cabo han apoyado las decisiones tomadas y han ayudado a mejorar la interfaz para hacerla más accesible y aumentar la fluidez de su navegación. Por otro lado, los usuarios han jugado un papel muy importante en el diseño de Treva, desde su concepción hasta el último testeo con usuarios donde se puso en relieve ciertos fallos o carencias de la interfaz y que han resultado en una aplicación más completa y apta para más gente.

El poder llevar a cabo este trabajo dentro del tiempo establecido ha sido un reto que se ha podido superar gracias a las competencias adquiridas en el grado en Diseño y Tecnologías Creativas, como podría ser la resolución de problemas o pensar fuera de la caja a la hora de buscar soluciones para los imprevistos. Un punto de inflexión ha sido la decisión de que la plataforma debía ser muy fluida y gestual, sobre todo pensando en usuarios más avanzados, ya que para poder mostrar esa faceta es necesario poder plasmarla en el prototipo, que tiene ciertas limitaciones. A pesar de los fallos y correcciones, se ha sabido seguir adelante utilizando otras soluciones.

Treva ha resultado ser un proyecto muy completo y cuyo resultado es una plataforma con potencial para ser desarrollada en un futuro, adaptándose a las necesidades y cambios de los estudiantes y su entorno.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS Y ARTÍCULOS

Allen, D. (2002). *Organízate con eficacia*. Ediciones.

Arnowitz, J., Arent, M., & Berger, N. (2010). *Effective prototyping for software makers*. Elsevier.

Baxter, K., Courage, C., & Caine, K. (2015). *Understanding your users: a practical guide to user research methods*. Morgan Kaufmann.

Courage, C., & Baxter, K. (2005). *Understanding Your Users: A Practical Guide to User Requirements Methods, Tools, and Techniques*. Elsevier Science.

Goodwin, K. (2011). *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*. John Wiley & Sons.

Harris, A., & Ambrose, G. (2010). *Metodología del diseño*. Parramon Ediciones, SA.

Herrera, J. L. (2012). *Productividad*. Palibrio.

Martín, F. A. (2011). *La encuesta: una perspectiva general metodológica* (Vol. 35). CIS.

Martinez, W. L. (2011). *Graphical user interfaces*

Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.

Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.

Paton, B., & Dorst, K. (2011). *Briefing and reframing: A situated practice*. *Design studies*, 32(6), 573-587. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X11000561?via%3Dihub>

Rutter, R., Lauke, P. H., Waddell, C., Thatcher, J., Henry, S. L., Lawson, B., ... & Urban, M. (2007). *Web accessibility: Web standards and regulatory compliance*. Apress.

Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2007). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley.

Urban, M., Lauke, P. H., Henry, S. L., Rutter, R., Lawson, B., Waddell, C., Thatcher, J., Kirkpatrick, A., Regan, B., Heilmann, C., & Burks, M. R. (2006). *Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance*. Apress.

## RECURSOS DIGITALES

App Annie. (2021, March 4). *Working Well: Downloads of Business & Productivity Apps Hit 7.1 Billion in 2020 – Up 35% in a Year*. <https://www.data.ai/en/insights/market-data/business-productivity-apps-2020/>

Apple Developer. (s. f.). *Touchscreen gestures, inputs, Human Interface Guidelines, Design*. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/inputs/touchscreen-gestures/>

Blacklight. (2022, 16 abril) The importance of accessibility in design systems. <https://uxplanet.org/the-importance-of-accessibility-in-design-systems-174f7b115bc1> [Consulta: 20 de abril de 2022]

Ceci, L. (2022, 18 mayo). *Apple: most popular app store categories*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/> [Consulta: 6 de junio de 2022]

GoodFirms. (s. f.) *Mobile App Download & Usage Report 2019: Stats You Must Know*. <https://www.goodfirms.co/resources/app-download-usage-statistics-to-know>

Icons8 Blog. (s. f.) *How to Make Pixel Perfect Icons*. <https://blog.icons8.com/articles/make-pixel-perfect-icons/> [Consulta: 12 de marzo de 2022]

Instituto Nacional de Estadística. (2021, noviembre 15). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado el 8 de junio de 2022 de [https://www.ine.es/prensa/tich\\_2021.pdf](https://www.ine.es/prensa/tich_2021.pdf)

Material.io. (s. f.). *Dark theme*. <https://material.io/design/color/dark-theme.html#properties> [Consulta: 15 de abril de 2022]

Material.io. (s. f.). *Gestures*. <https://material.io/design/interaction/gestures.html#properties> [Consulta: 15 de abril de 2022]

Nielsen, J. (2020, 15 noviembre). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> [Consulta: 6 de junio de 2022]

Statista. (2022, 11 enero). *Design in businesses: impact for Level 1 companies 2018*. <https://www.statista.com/statistics/964150/design-businesses-impact-level-1-companies-worldwide/> [Consulta: 6 de junio de 2022]

W3C (s. f.) *Accessibility Guidelines Working Group*. <https://www.w3.org/WAI/GL/> [Consulta: 16 de abril de 2022]

Xerox Corporation. (1995). *Usability Analysis & Design*. [http://users.polytech.unice.fr/~pinna/MODULEIHM/ANNEE2010/CEIHM/XEROX%20HE\\_CKLS.pdf](http://users.polytech.unice.fr/~pinna/MODULEIHM/ANNEE2010/CEIHM/XEROX%20HE_CKLS.pdf)

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Diagrama de diseño de Harris y Ambrose.
2. Diagrama de Garrett y su aplicación al desarrollo de Treva.
3. Diagrama de Gantt.
4. DCU aplicado al diseño de un producto.
5. Pantalla de Notion.
6. Pantalla de Google Calendar.
7. Pantalla de Monday.
8. Pantalla de Focus To Do.
9. Diagrama de flujo de la encuesta.
10. Resultados más importantes de la encuesta a usuarios.
11. Pirámide de marca de Treva.
12. Resumen de una de las Buyer persona incluídas en el Anexo IV.
13. Arquitectura de Treva
14. Bocetos previos de la aplicación, realziados en la fase de ideación y organización de las funcionalidades.
15. *Wireframes* de baja fidelidad
16. *Wireframes* de alta fidelidad
17. Iconos desarrollados para Treva
18. Contraste de colores y la legibilidad del blanco y del negro sobre manchas con los tonos de la paleta.
19. Pantallas del prototipo.
20. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (I).
21. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (II) y (III).
22. Problemas del diseño detectados a través del análisis heurístico y sus soluciones (IV).
23. Problema de legibilidad de algunos textos y su solución.
24. Falta de unificación de los términos utilizados.
25. Problemas detectados en la barra de navegación y su solución.
26. Problemas detectado en la pantalla del *pomodoro* y su solución.
27. Problemas detectado en el *pop-up* de la pantalla *pomodoro* y su solución.
28. Problemas detectado a la hora de crear una nueva tarea y añadir un recordatorio y su solución.
29. Problemas detectado en el icono a la hora de crear una lista nueva y su solución.

30. Problemas detectado en el tratamiento de la bandeja de tareas y su solución.
31. Problemas detectado al intentar cambiar la duración del *pomodoro* y su solución.
32. Muestra de pantallas finales (I).
33. Muestra de pantallas finales (II).
34. Presupuesto de Treva.

# ANEXO I

---

## TREVA I

### METODOLOGÍAS DE ORGANIZACIÓN

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

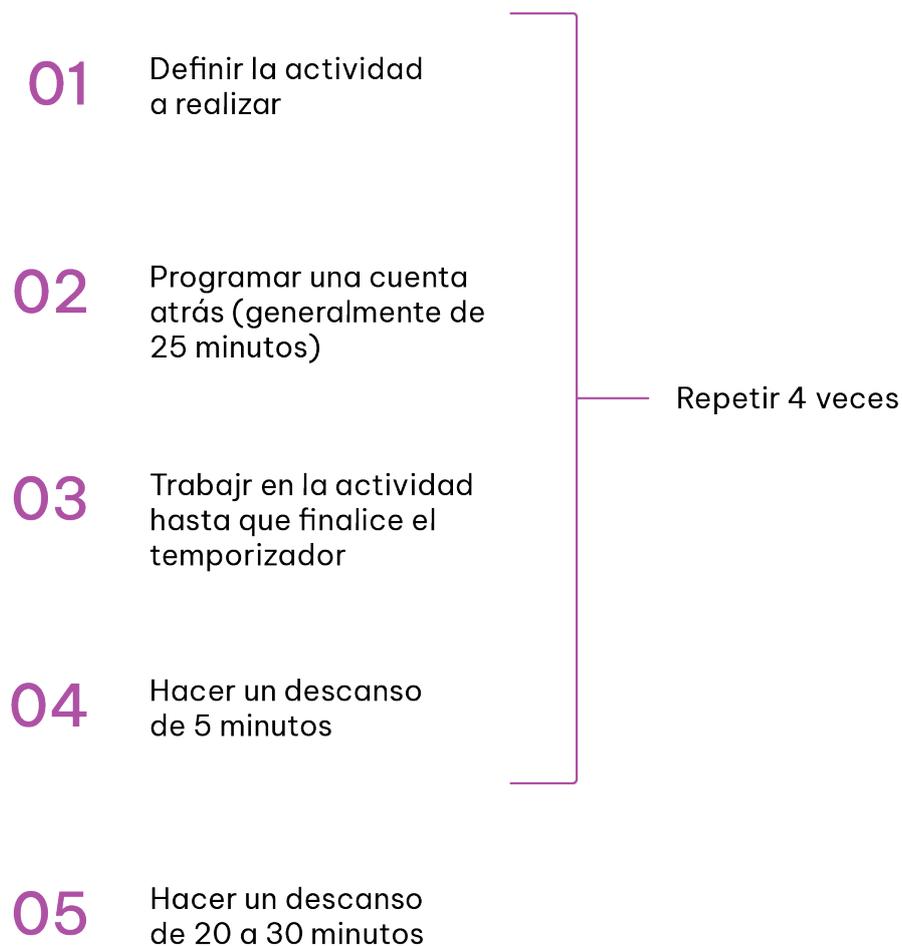


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## MÉTODO POMODORO

El método *pomodoro* se inventó en los años 80 por Francesco Cirillo como técnica de estudio para gestionar y administrar el tiempo invertido en cada tarea. Lo que nos propone esta técnica es dividir el tiempo de estudio en sesiones cortas, generalmente de 25 minutos, intercaladas con descansos cortos de 5 minutos. Al ser tan rápidos los descansos, permiten que la persona descanse de la actividad pero sin perder continuidad. Generalmente, después de una hora de estudio, o cuatro *pomodoros* de 25 minutos, se hace un descanso algo más largo, de media hora.

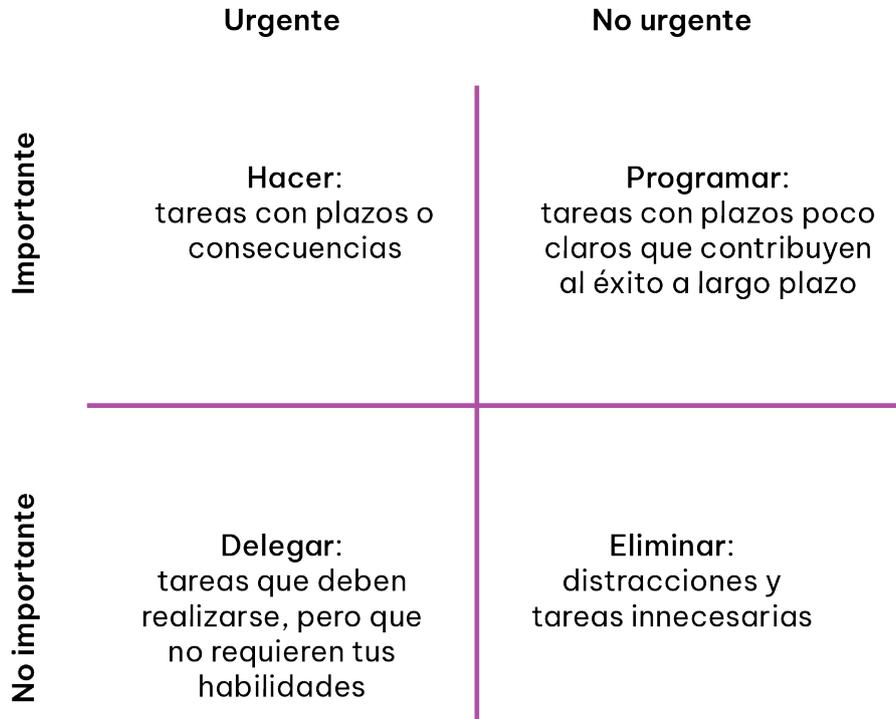
Para ampliar información, consultar *The Pomodoro Technique: The life-changing time-management system* (Cirillo, 2018).



## MATRIZ DE EISENHOWER

Inventada por el presidente de Estados Unidos, Dwight Eisenhower para ayudarlo a priorizar los problemas que enfrenta en sus cargos políticos. Este sistema se popularizó en el libro *The 7 habits of highly effective people* (Covey, 2000).

Esta matriz ayuda a dividir las tareas en cuatro segmentos dependiendo de su prioridad e importancia, permitiendo agrupar las tareas en cada uno de sus cuadrantes según su definición y de esta forma, consiguiendo aprovechar al máximo el tiempo.



## MÉTODO GTD (GET THINGS DONE)

Se trata de un sistema de gestión del tiempo desarrollado por David Allen y plasmado en su libro *Organízate con eficacia* (2002) que se basa en dejar todas las tareas que hay que completar por escrito, para garantizar que no se olvida nada y reducir la carga mental de las personas. Al quedar todo planificado y por escrito, se sabe con certeza que se van a desarrollar las cosas dentro del plazo y no queda nada sin hacer.

### 01. Recopilar

Añadir todo a la bandeja de entrada. Cualquier cosa que haya que hacer o recordar tiene que estar anotada

### 02. Procesar

Ordenar las tareas de la bandeja de entrada. Si puede completarse en 2 minutos, se tiene que realizar de inmediato. Si no se puede realizar alguna acción se tiene que desechar, archivar o añadir a una lista de “en otro momento”

### 03. Organizar

Las tareas que requieran acción, pasan a una bandeja intermedia o lista.

Se añaden al calendario las tareas con fecha.

Se crean proyectos, tareas que implican varios pasos, se definen y desglosan las etapas y se añaden fechas.

### 04. Evaluar

Revisar las listas con regularidad, ya que el sistema tiene que estar al día.

Vaciar la bandeja de entrada una vez cada dos días

### 05. Hacer

Hay que tener en cuenta el tiempo, contexto, energía disponible y la prioridad. Para este paso, combinar este método con otros sistemas es muy beneficioso: Matriz de Eisenhower para determinar la prioridad, o Time Blocking para la organización del tiempo.

## RAPID PLANNING METHOD

Este sistema es bastante simple ya que requiere solamente tres pasos para llevarse a cabo. Se desarrolló por el estadounidense Anthony Robbins en su libro *time of your life*. Se basa en buscar los resultados, concentrarse en la meta que se quiere alcanzar.

### Plan de acción masivo

¿Qué se necesita hacer?

Anotar lo que se necesita alcanzar o llevar a cabo

Separar las tareas en fases

### Propósito

¿Cual es la razón para realizar esta tarea?

¿Es totalmente necesario llevarla a cabo?

¿Cómo beneficiará mi vida?

### Resultados

¿Qué quiero realmente?

¿Qué resultado espero obtener?

¿Cuál es el resultado medible?

## EAT THE FROG

Inventado por Brian Tracy, es un sistema de organización de tareas en el que prima el orden en el que se llevan a cabo. Concretamente hace alusión a “comerte una rana”, es decir, hacer la tarea menos atractiva o más difícil al comienzo del día. Además, de esta forma se aprovechan más las horas de productividad más altas de cada persona.

Para más información, véase *Eat that frog!: 21 great ways to stop procrastinating and get more done in less time* (Tracy, 2017).

### 1. Identificar la rana

Es decir, la tarea más difícil, menos atractiva de hacer o la más importante. Hay que elegir solo una

### 2. Comerse la rana

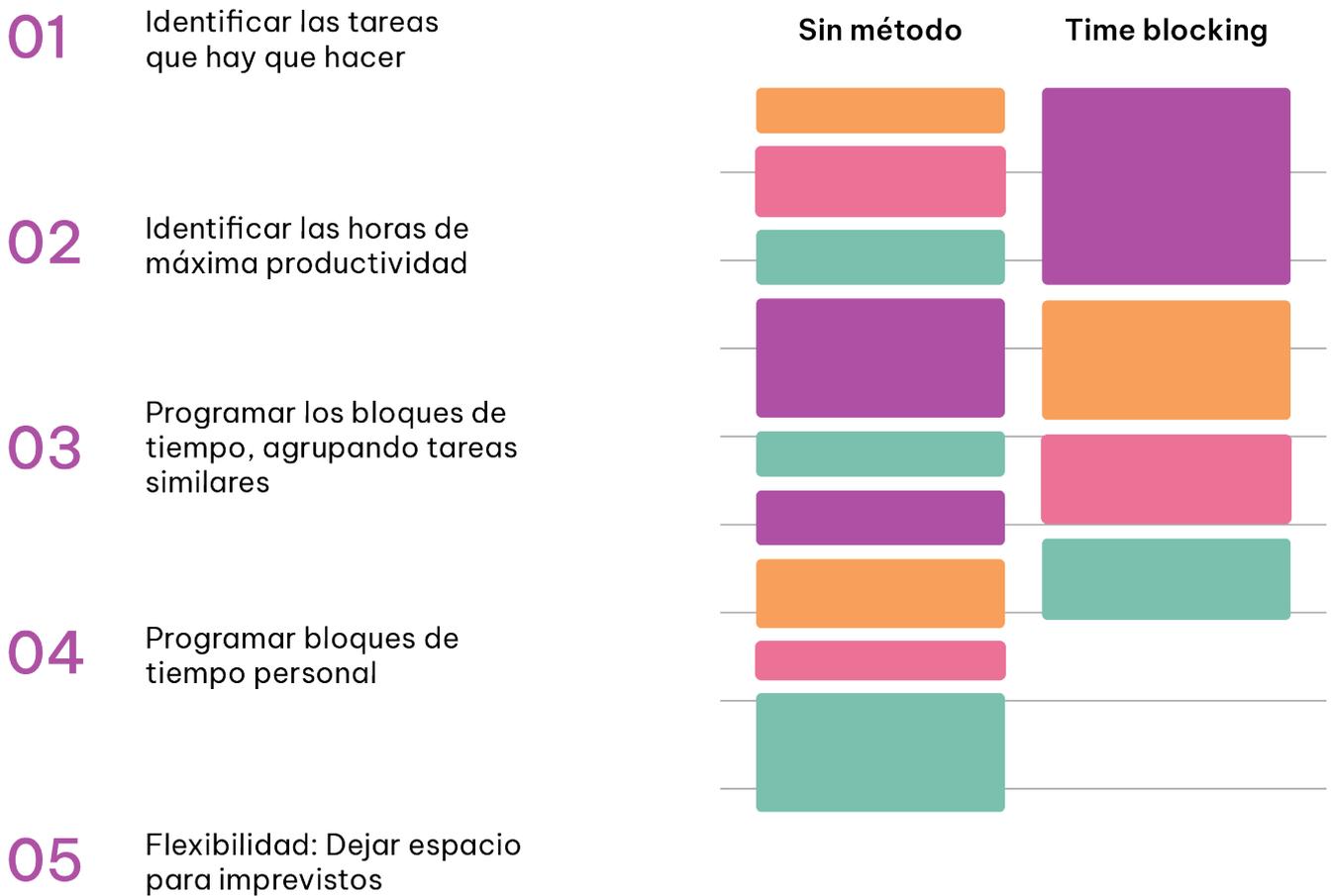
Hacer esta tarea a primera hora de la mañana, la primera de todas. No se puede hacer más tarde para evitar posponerla

### 3. Repetirlo todos los días

Utilizar este método reiteradamente y apreciar lo que aportan los pequeños detalles a la hora de conseguir los propósitos deseados

## TIME BLOCKING

Este método ayuda a comprender dónde se invierte realmente el tiempo de las personas. Se sustenta en la agrupación de tareas similares en un mismo bloque de tiempo, reduciendo la multitarea y aumentando la concentración en dicha actividad. Además, seguir este método ayuda a separar el trabajo de la vida personal gracias a la clara delimitación del tiempo para cada tarea.



## MÉTODO ALPEN

Se trata de un método sencillo, similar al GTD pero más asequible de aplicar en un corto plazo para las personas, ya que no requiere un cambio de rutina tan grande como ese sistema. El método ALPEN tiene como objetivo poderse aplicar de forma diaria a la hora de trabajar, estableciendo fechas límite claras para motivar al usuario y ayudándole a planificar su día a día de una forma más consciente y realista.

Este método fue inventado por el economista y experto en gestión de tiempo, Lothar Seiwert.

- A** Activities: Crear una lista de tareas
- L** Length: Estimar la duración de la tarea
- P** Plan: Planificar tiempos extra, un 20% de duración extra y otro 20% para actividades sociales
- E** Evaluation: Establecer prioridades
- N** Notes: Comprobar si las estimaciones han sido correctas y hacer los cambios pertinentes

# ANEXO II

---

## TREVA I

### ANÁLISIS HEURÍSTICO DE LA COMPETENCIA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## Notion

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	El usuario puede ver en todo momento dónde se encuentra.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	La información se asemeja y adecua al mundo real
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	Es posible rehacer, cancelar y corregir acciones de una forma muy sencilla.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La plataforma mantiene un diseño homogéneo en todos sus apartados. En el caso de utilizarse otros recursos, suelen ser emojis.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	La aplicación nos manda un aviso para descartar cambios o cancelar acciones para que el usuario no pueda equivocarse al eliminar algo.
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	Apenas se utilizan recursos extras en la plataforma por lo que el usuario simplemente se limita a leer.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	La aplicación permite una gran personalización y existen atajos de teclado para agilizar las tareas repetitivas.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	La interfaz es muy limpia, utilizando principalmente los colores blanco y negro.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	La plataforma nos ayuda al crear tableros dando a elegir opciones y desde la pagina web se pueden encontrar tutoriales.

## Focus To-Do

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	El usuario puede ver en todo momento dónde se encuentra.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	La información se asemeja y adecua al mundo real
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	Es posible rehacer, cancelar y corregir acciones de una forma sencilla.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La plataforma mantiene un diseño homogéneo en todos sus apartados y sigue los estándares dentro de este tipo de aplicaciones.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	La aplicación nos manda un aviso para descartar cambios o cancelar acciones para que el usuario no pueda equivocarse al eliminar algo.
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	La mayoría de recursos utilizados en la interfaz van acompañados de texto lo que hace sencillo reconocer cada apartado.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	Se pueden automatizar ciertas tareas repetitivas y la aplicación permite algo de personalización y flexibilidad.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	Tiene un diseño cuidado y minimalista.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	Se nos presentan tutoriales al utilizar por primera vez ciertas funciones y hay un apartado de ayuda y comentarios disponible para los usuarios

## Google Calendar

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	El usuario sabe dónde se encuentra dentro de la aplicación.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	El lenguaje utilizado se asemeja a las formas de comunicación del mundo real.
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	Es posible rehacer, cancelar y corregir acciones sin dificultad.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La aplicación sigue los estándares de este tipo de plataformas y es totalmente homogénea en su línea estética.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	Le llega un aviso al usuario para evitar que deshaga una acción que no está guardada.
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	Acompañando a los iconos hay texto, por lo que el usuario no tiene que recordar cada icono por separado.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	Existen atajos que nos permiten acelerar algunos procesos.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	La interfaz es clara utilizando solo elementos necesarios.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	La aplicación nos ofrece información extendida de sus funciones.

## Trello

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	El usuario sabe en todo momento dónde se encuentra dentro de la aplicación.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	El lenguaje utilizado se asemeja a las formas de comunicación del mundo real.
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	El lenguaje utilizado se asemeja a las formas de comunicación del mundo real.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La aplicación sigue los estándares de este tipo de plataformas y es homogénea dentro de su línea estética.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	Le llega un aviso al usuario para evitar que elimine una tarjeta por error.
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	Acompañando a los iconos hay texto, por lo que el usuario no tiene que recordar cada icono por separado.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	Existen atajos que nos permiten acelerar algunos procesos.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	La interfaz es clara utilizando solo elementos necesarios.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	La aplicación nos ofrece información extendida de sus funciones y un servicio de asistencia.

## Forest

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	El usuario sabe dónde se encuentra dentro de la app.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	El lenguaje utilizado se asemeja a las formas de comunicación del mundo real.
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	Es posible rehacer, cancelar y corregir acciones. Sin embargo, debido al concepto de la aplicación, el usuario sufre una penalización en caso de tener que utilizar el móvil cuando se ha empezado la cuenta atrás, por lo que es algo inflexible en ese aspecto.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La aplicación sigue una línea estética general entre las pantallas, aunque podemos hacer una clara diferenciación entre las pantallas principales, con una interfaz más cuidada y armónica y las secundarias, donde existen ciertas diferencias entre ellas.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	No hay una forma clara de que la aplicación pueda prevenir un error co
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	Acompañando a los iconos hay texto, por lo que el usuario no tiene que recordar cada icono por separado.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	Existen atajos que nos permiten acelerar ciertos procesos.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	La interfaz es clara utilizando solo elementos necesarios.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	Encontramos un apartado de Ayuda dentro de la aplicación y podemos obtener información extendida dentro de algunas pantallas.

## Todoist

Heurístico	Prioridad	Comentarios
1. Visibilidad del estado del sistema	1 (Útil)	Se muestra en todo momento dónde se encuentra el usuario de una forma intuitiva, aunque algo sutil.
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real	2 (Importante)	La información es similar a la del sistema, sin embargo, hay ciertos gestos que se utilizan en el sistema operativo IOS que no se utilizan de la misma manera en esta aplicación.
3. Libertad y control por parte del usuario	3 (Crítico)	Es posible rehacer, cancelar y corregir acciones fácilmente.
4. Consistencia y estándares	2 (Importante)	La aplicación mantiene un diseño homogéneo en sus pantallas y es clara en el lenguaje utilizado.
5. Prevención de errores	2 (Importante)	A la hora de eliminar un cambio que se ha hecho en una nota, la aplicación nos manda un aviso para que evitemos descartar cambios por error.
6. Reconocimiento antes que recuerdo	2 (Importante)	Acompañando a los iconos hay texto, por lo que el usuario no tiene que recordar cada icono por separado.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso	1 (Útil)	Existen atajos que nos permiten acelerar ciertos procesos.
8. Diseño estético y minimalista	2 (Importante)	La interfaz es clara utilizando solo elementos necesarios.
9. Ayuda a los usuarios tras los errores	2 (Importante)	No se han encontrado errores.
10. Ayuda y documentación	1 (Útil)	Se puede obtener información extendida, tanto dentro de la aplicación como redirigiéndonos a la web de todoist.com

# ANEXO III

---

## TREVA I

### RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022

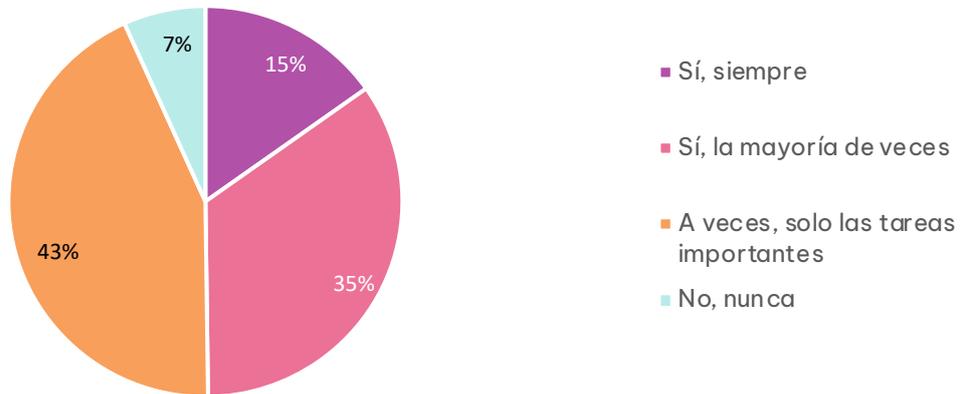


UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

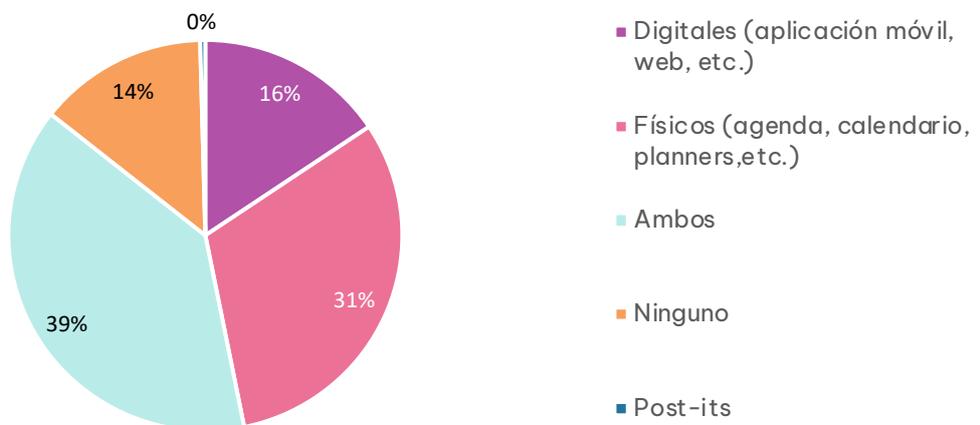


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

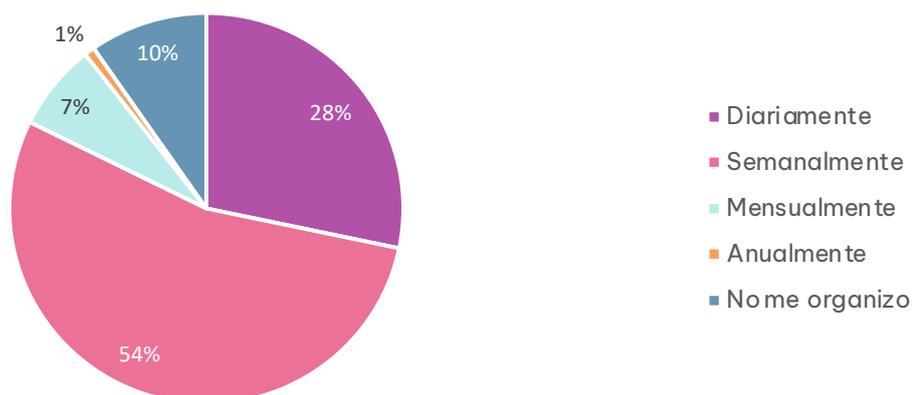
### 1. Sueles planificar tus tareas y tu tiempo?



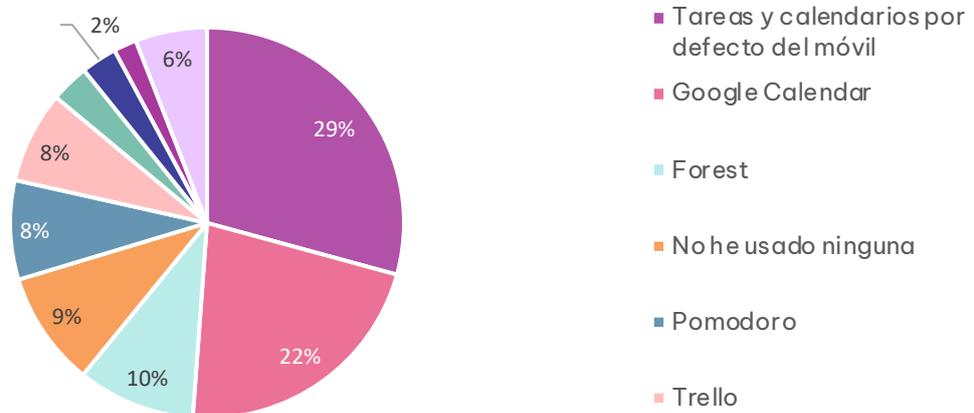
### 2. En caso de que lo hagas, ¿qué soportes utilizas?



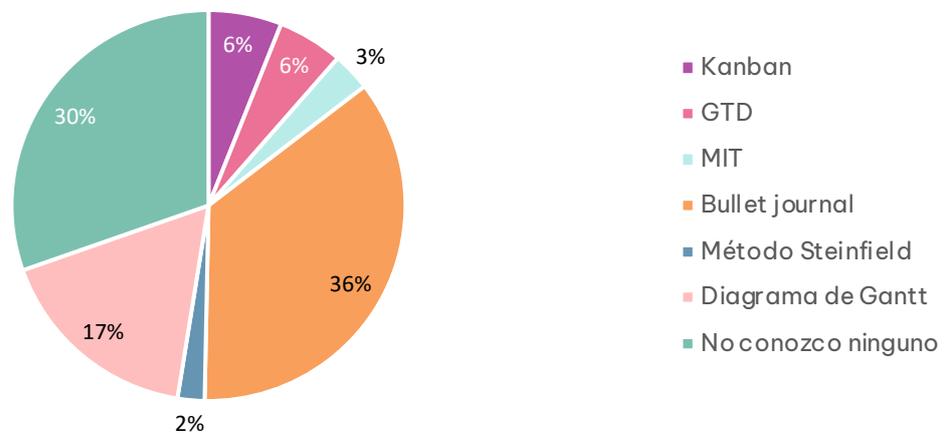
### 3. ¿En qué plazo de tiempo te gusta organizarte?



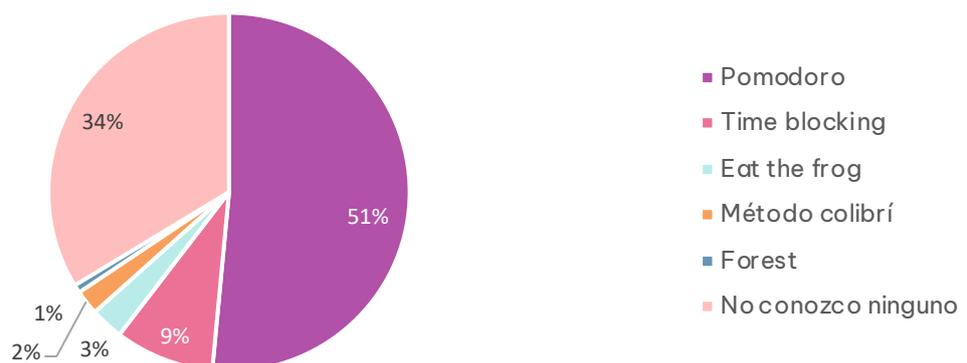
#### 4. Indica qué aplicaciones has usado

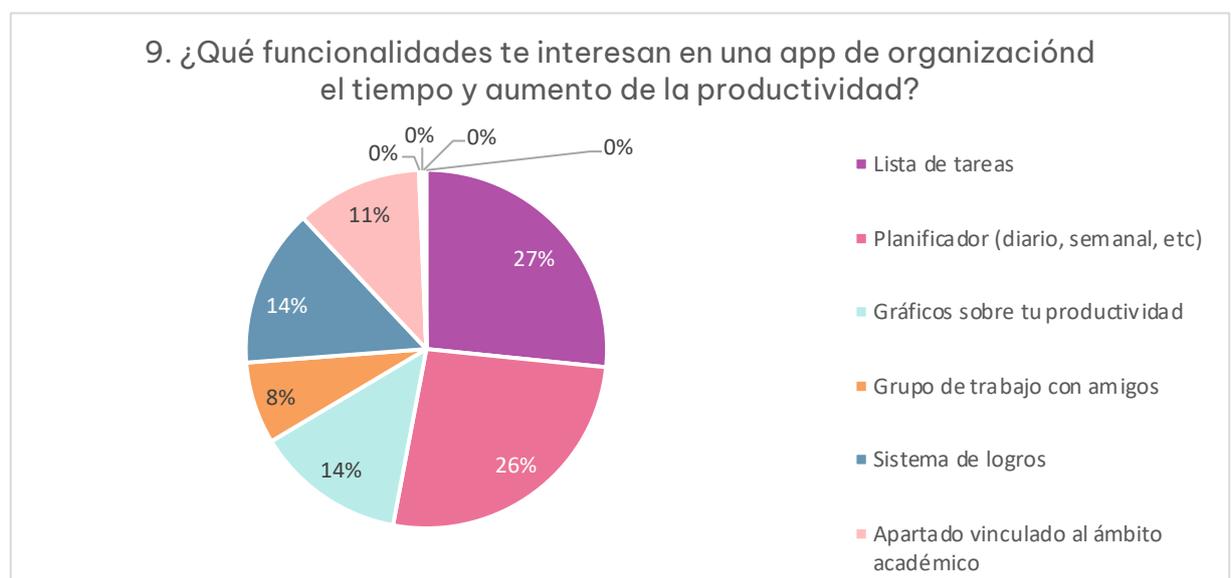
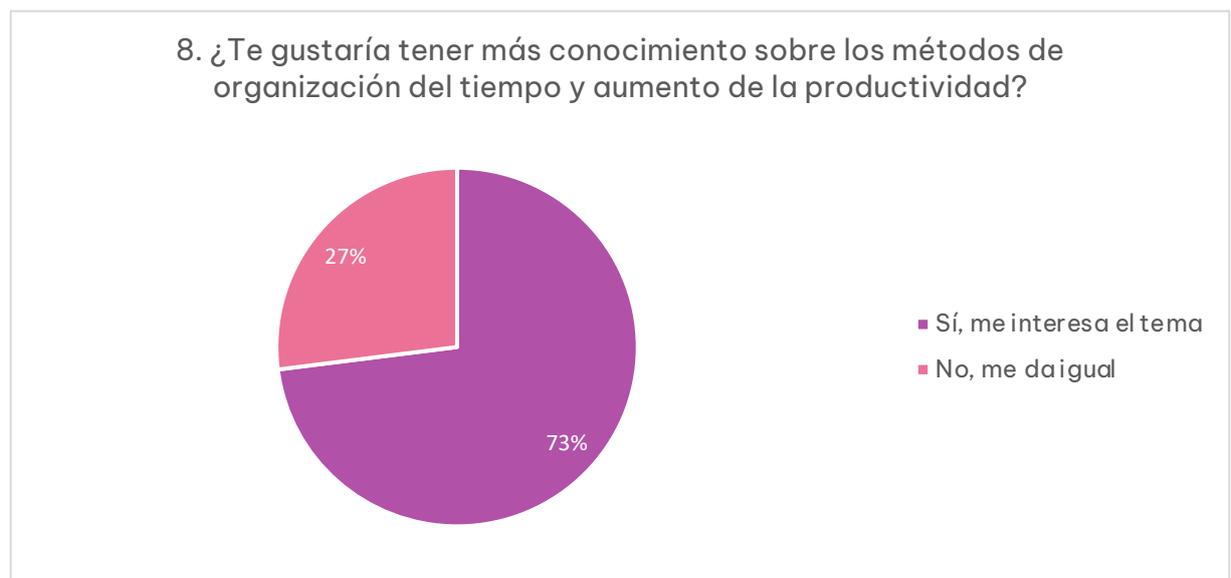
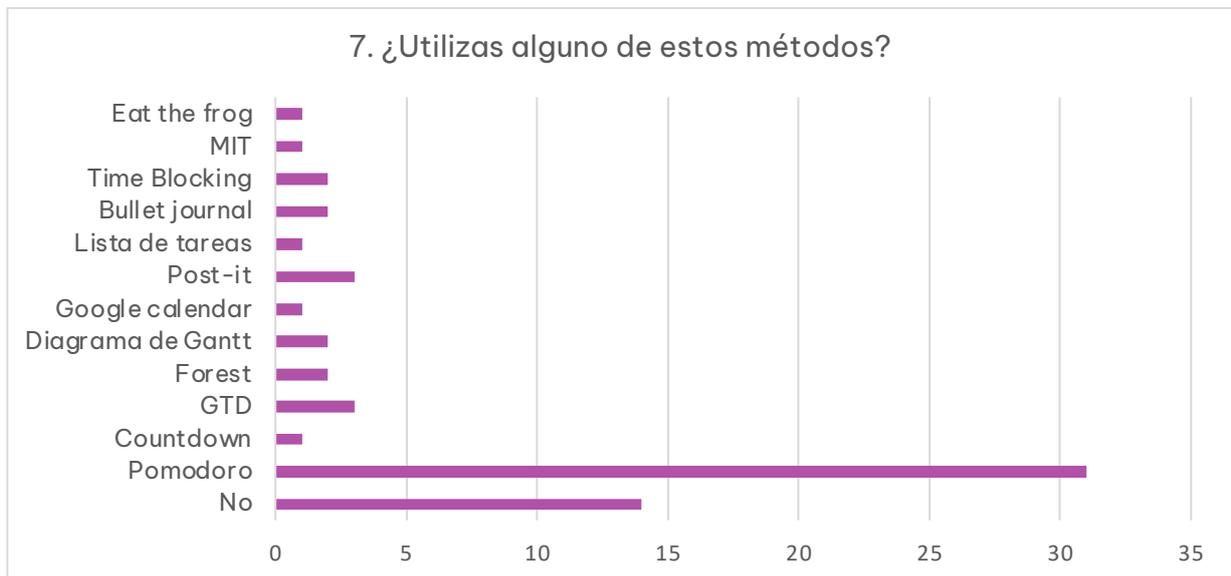


#### 5. ¿Conoces alguno de los siguientes sistemas de organización?

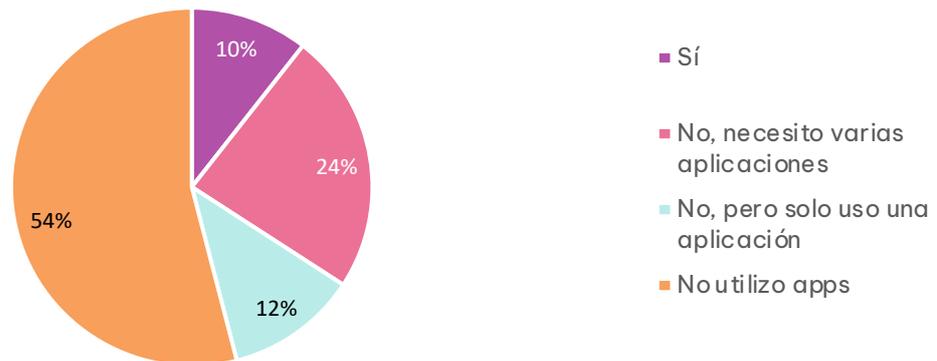


#### 6. ¿Conoces alguno de los siguientes sistemas de aumento de productividad?

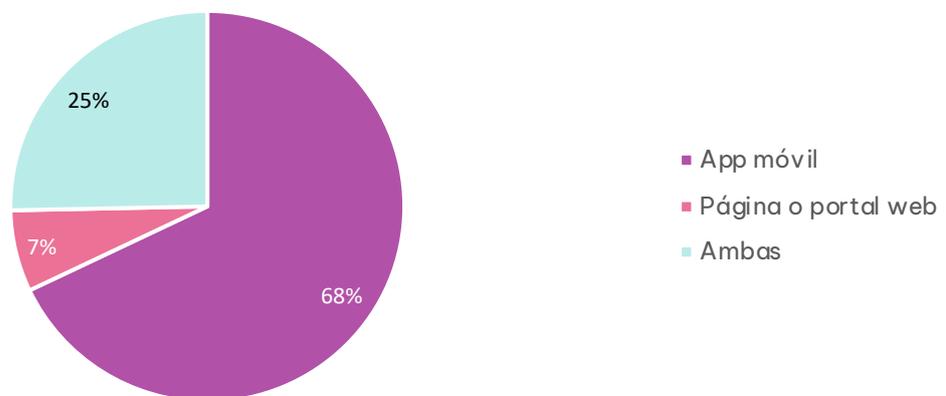




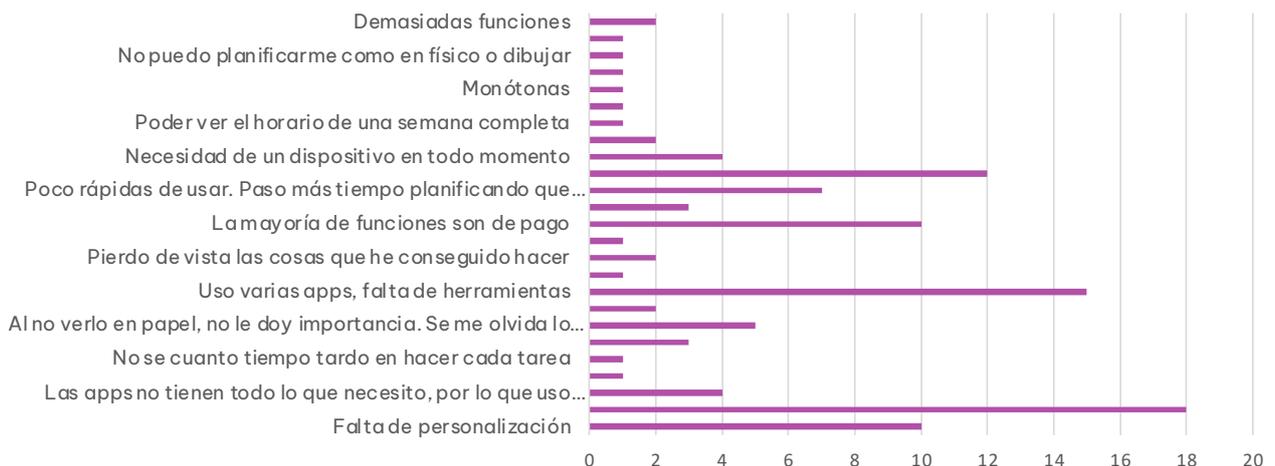
10. ¿Consideras que las app gratuitas de gestión de tiempo tienen las herramientas necesarias?



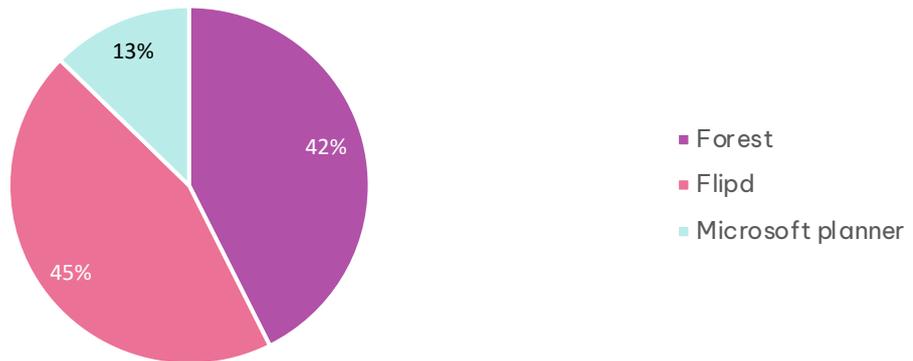
11. ¿A través de qué plataforma prefieres organizarte?



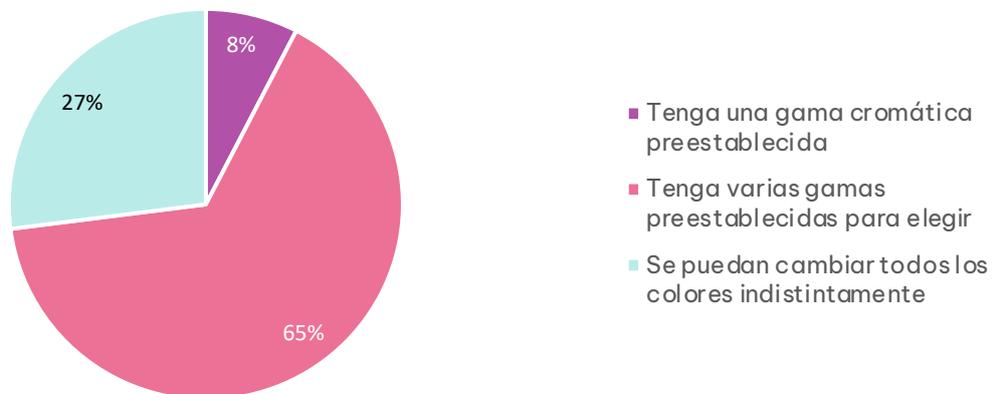
12. ¿Con qué problemas te encuentras a la hora de organizarte con herramientas digitales?



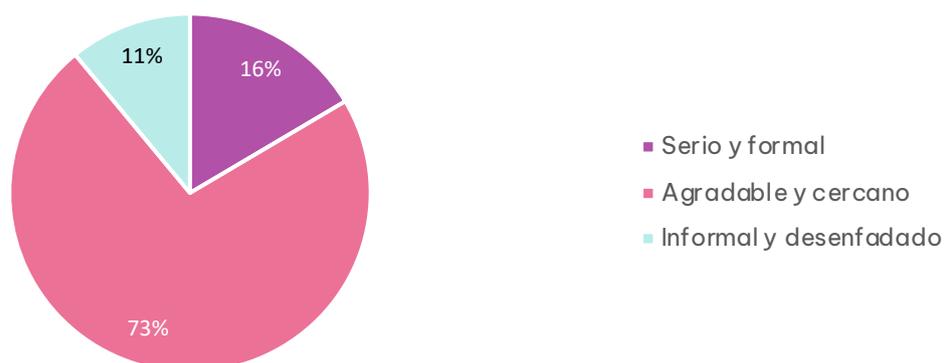
13. De las imágenes mostradas a continuación de apps reales, estéticamente, ¿Cuál te gusta más?

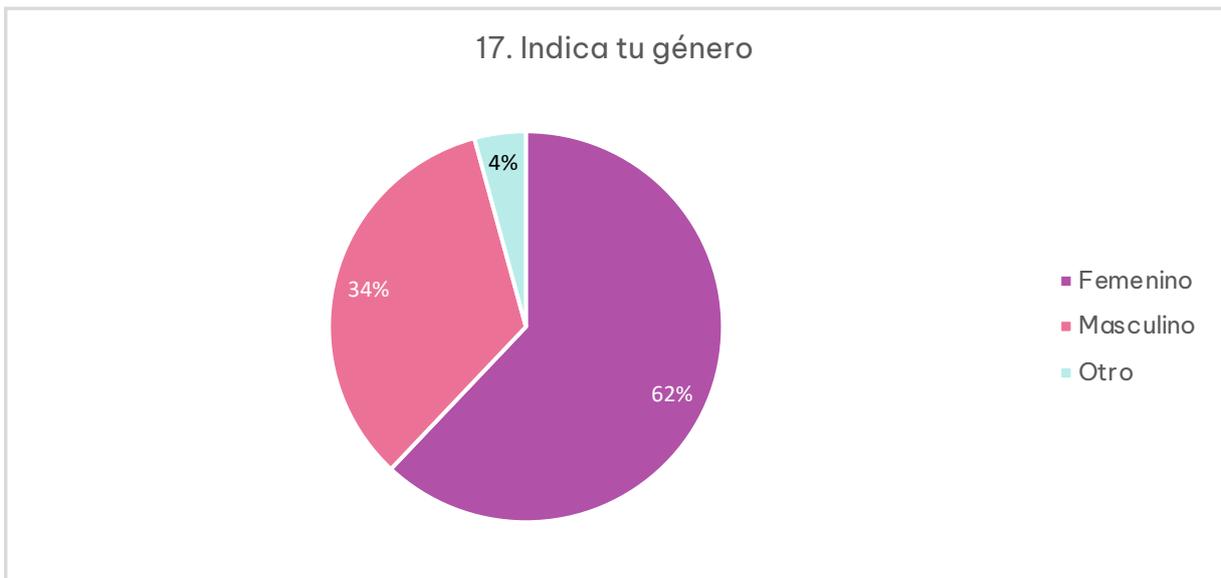
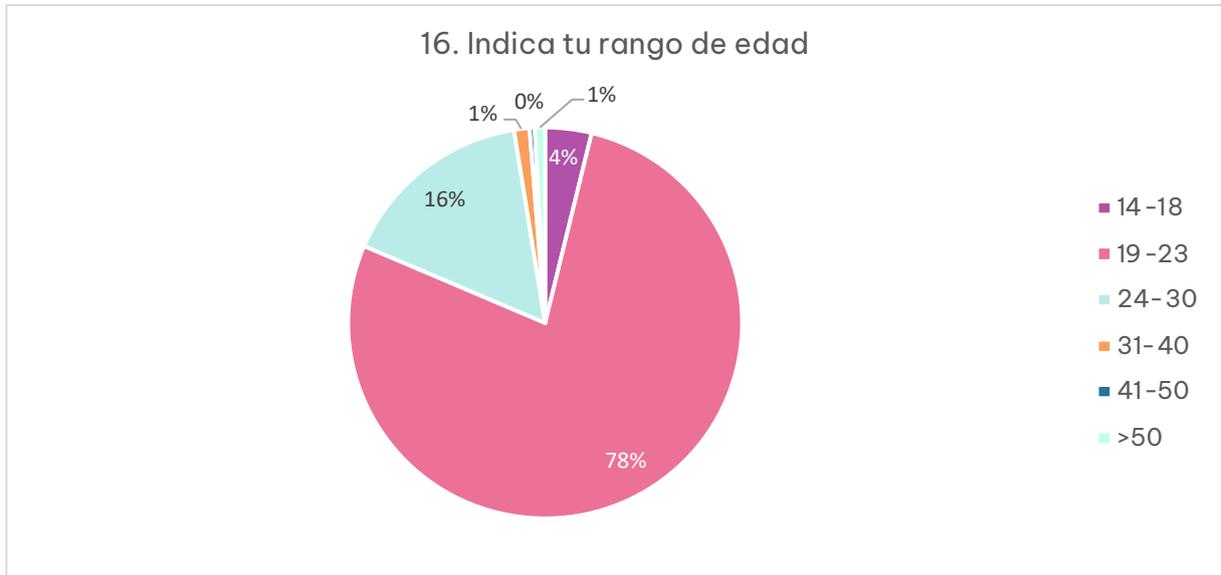


14. Con respecto a la gama cromática, prefieres que...



15. ¿Qué tono general te hace sentir más cómodo/a a la hora de usar una app?





18. Si tienes alguna sugerencia o algo que te gustaría encontrar en una plataforma de organización y productividad, puedes decírnoslo aquí. ¡Gracias por haber participado!

- Siempre eché en falta una app que sea como un bullet journal que puedas dibujarlo tú a tu gusto, como añadir páginas o diseñar el planificador semanal (quizás con planillas, stickers etc)
- Que fuera muy fácil de utilizar, porque yo por ejemplo lo hago en papel por la rapidez y sencillez
- En mi caso, me cuesta mucho poner las cosas al principio y ser constante con las tareas, las apps que uso no me avisan de nada, pero se podría hacer alguna notificación como, ¿ya tienes todo en orden? y cuando le des de algunos tips útiles de la app que puedas usar para tener más orden o recordatorios en específico.
- Poder tener una lista con los tiempos medios que tardo en hacer cualquier tarea de una asignatura, para controlar mejor los horarios
- Poder elegir el catalán como idioma de la app
- Que se puedan seleccionar las pestañas que quieres tener en ella (como si fuera el acceso rápido del ordenador) para no tener opciones inútiles ocupando espacio.
- Algún tipo de integración de discord para trabajar en grupo
- Carpetas. No hay nada que permita agrupar varias listas y/o notas en carpetas o grupos. Listas de ticks y notas independientes, por ejemplo varios proyectos de una misma asignatura, que pueden estar en un mismo grupo claro y diferenciado, pero que estén separadas. Lo único remotamente parecido son las etiquetas de google keep, que son un engorro y una mierda gigantesca de usar.
- Facilidad de modificación y personalización
- Las flashcards o tarjetas anki son muy útiles para estudiar y memorizar conceptos breves. La app que uso para organizarme no cuenta con ellas
- Me dan pereza y no quedan tan bonitas como hacerlo a mano. Además no retengo igual la información que si escribo en papel
- Que tengan herramientas para poner cronómetros grupales para cuando trabajo con amigos por discord
- Difíciles de usar

- Básicamente lo dicho en la pregunta 12. Llevo tiempo probando métodos y apps de todo tipo pero cuando uso más de una o dos termina siendo un desastre. Si conseguís montar una buena que unifique todo esto (creo que hay mercado de sobras) estaré encantado de probarla. Mucha suerte!!!es un calendario/vista mensual (ToDoist)
- A la hora de planificarme y especificar exactamente como quiero hacerlo muchas aplicaciones no me permiten hacerlo tan específicamente como me gustaría ya que la version gratuita no tiene todas las opciones abierta
- El aparato electrónico puede hacer que te distraigas al estar pendiente del organizador del móvil
- La falta de algunas funciones
- Poco configurables. O no tienen nada o están sobresaturadas
- Que no las entiendo, o que no llevan todo lo necesario
- Normalmente no guardo registros de semanas previas y pierdo de vista las cosas que he conseguido hacer
- Falta de unificación de todos estos métodos de organización. Necesitaría una app cómoda para el móvil, pero con acceso web para usar también desde el PC, con planificación diaria, mensual, seguimiento de tareas y objetivos, con opción de escribir resúmenes del día o reunión, con alertas/notificaciones al móvil e idealmente sincronización con Google calendar
- Me parece menos práctico.
- En algunos casos son bastante limitadas, en muchos otros me suelo olvidar de utilizarlos
- Siempre tiene algo que falta, ya sea un buen recordatorio de calendario o una mala separación de planificaciones.
- ninguno
- No son tan visuales, no puedes modificar con facilidad, necesitas más tiempo para usarlas...
- Me cuesta seguir los horarios.
- No lo tengo presente a la hora de usarlo porque estoy acostumbrada a usar agendas físicas. A veces son un poco complejas porque tienen demasiadas opciones.
- No me avisan del tiempo. Paso más tiempo planificando que haciendo.

- Que la mayoría de funciones son de pago
- Tener que anrir el movil que me distrae con otras cosas
- La sincronización entre plataformas.
- Necesito varias para organizarme todo, ya que cada una cumple una función concreta, pero no hay ninguna que lo organice todo como a mí me gusta (lista de la compra, tareas cotidianas, planes familiares, reuniones con amigos, citas médicas, alarmas recordatorias para hacer X tarea...).
- No cumplen todo lo que deseo en una misma (gratis), tienen muchos anuncios/distrae, o simplemente no estoy acostumbrada a su uso
- No uso ni apps ni paginas, o uso papel y lapiz o cabeza
- Son poco rápidas de usar, si no me puedo apuntar las cosas que tengo que hacer rápido muchas veces acabo no haciéndolo y olvidándome de ellas
- Con que a veces se me olvida apuntar algo o simplemente es cuestión de que no es suficiente la organización de la app
- Al ser digital, me olvido de lo que he apuntado. Si lo pongo en un folio lo puedo pegar en la pared y tenerlo presente.
- No me siento cómodo
- No es estéticamente personalizable
- Cuesta encontrar un sistema que te permita gestionar todo lo que necesitas en una misma aplicación
- Menú
- Se me olvida apuntar las cosas
- El hecho de que me gusta escribir físicamente, me resulta más natural que escribir en un teclado
- No hay ninguna que abarque todas las necesidades y los detalles que me gustaría
- Falta de integración con otros servicios
- No utilizo herramientas digitales
- No lo tengo presente a la hora de usarlo porque estoy acostumbrada a usar agendas físicas. A veces son un poco complejas porque tienen demasiadas opciones.

- Se me olvidan
- Me parece menos práctico.
- En algunos casos son bastante limitadas, en muchos otros me suelo olvidar de utilizarlos
- Siempre tiene algo que falta, ya sea un buen recordatorio de calendario o una mala separación de planificaciones.
- ninguno
- No son tan visuales, no puedes modificar con facilidad, necesitas más tiempo para usarlas...
- Me cuesta seguir los horarios.
- Se me olvida apuntar las cosas
- El hecho de que me gusta escribir físicamente, me resulta más natural que escribir en un teclado
- No hay ninguna que abarque todas las necesidades y los detalles que me gustaría
- Falta de integración con otros servicios
- No utilizo herramientas digitales
- Complejidad supongo
- Que generalmente hay que pagar para tenerlo todo
- Me da la sensación de que es más costoso usar apps, prefiero herramientas físicas
- Necesidad del dispositivo en todo momento
- Complejidad supongo
- Que generalmente hay que pagar para tenerlo todo
- Me da la sensación de que es más costoso usar apps, prefiero herramientas físicas
- Necesidad del dispositivo en todo momento
- No me avisan del tiempo. Paso más tiempo planificando que haciendo.
- Algunas son algo complejas
- No soy constante, se me olvida

- Es muy complejo aprender a usarlas, faltan funciones en las que no son de pago
- Suelo usar más la agenda que los soportes digitales, porque en las digitales después se me olvida mirarlo y no me sirven de nada
- En las aplicaciones, hay que buscar mucho para encontrar alguna que no sea de pago y que sea medianamente completa
- No poder revisar o añadir eventos cuando no tengo Internet
- me da pereza entrar en la app cada vez que quiero ver algo
- Visualización del tiempo y tareas, en el calendario de iPhone por ejemplo no puedes ver solo una semana (como en google calendar)
- Que no me acuerdo de mirarlas, ya estoy acostumbrada a utilizar agenda en papel.
- Desde que descubrí Notion, sinceramente ningún problema. Uso Trello y Notion conjuntamente, y aunque no esté todo en el mismo sitio, trello lo uso solo para organizarme proyectos, y Notion para todo lo demás.
- Nunca entro a mirarlas al cabo de unos días
- Las apps mobile no tienen una versión útil o usable en desktop y viceversa
- Que la mayoría son de pago
- Me cuesta ele tener que ingresar a seleccionar lo que hice/no hice, algunas app son confusas
- Quizás son básicos y no puedes desarrollar bien los planes que tienes en mente
- Ninguna
- No ofrecen todo lo que necesito
- Acordarme que tengo una app para las tareas
- Por ejemplo, el calendario del teléfono tiene demasiadas cosas predeterminadas que debes cambiar tú en lugar de estar en blanco y también, te obliga a rellenarlas (como la hora) y hay ocasiones en las que no es necesario.
- No ofrecen todo lo que necesito
- Acordarme que tengo una app para las tareas
- Hay algunas que no las entiendo

- Por ejemplo, el calendario del teléfono tiene demasiadas cosas predeterminadas que debes cambiar tú en lugar de estar en blanco y también, te obliga a rellenarlas (como la hora) y hay ocasiones en las que no es necesario.
- Necesito disponer de muchas herramientas para abarcar todo lo que necesito y al final no sabes dónde está cada cosa y dejas de utilizarlo
- No se guarda el progreso a no ser que pagues muchas tienen tiempo limitado de prueba
- Que muchas están destinadas a un tipo de tareas y no dan oportunidad de personalización
- Que no me permita tanto organizar mi tiempo como mis tareas de manera fácil y clara. También el no poder clasificar las tareas.
- Son poco intuitivas, muchas veces te pasas mas tiempo añadiendo lo que tienes que hacer en la app o consiguiendo 'logros' en ella que haciendo los trabajos y tareas reales
- Plataformas en las que es complicado navegar
- Me suele dar pereza estar mirándolas porque son monótonas
- Las dejo de usar
- con que hay que pagar para tener las funciones que me interesan
- difícil accesibilidad, la interfaz no me atrae, mucho tiempo para abrirla
- Que aveces tardo más de lo que pensaba y no se me guardan algunas tareas
- No tienen herramientas específicas para trabajos en grupo o no hay apps que tengan a la vez todas las herramientas que me gustaría usar
- Es complicado encontrar una app con todo lo que necesito junto, por eso acabo usando la bullet journal
- No tengo la libertad de planificarme con diagramas o dibujos como la tengo en físico
- Tardes molt en fer calendaris setmanals/horaris. És més ràpid emprar una agenda de paper
- No se ajusta a mi, prefiero el papel
- A veces envian demasiadas notificaciones

- Al ser digitales no me las tomo en serio , me olvido del planing
- No suelo organizarme con herramientas digitales, pero si fuese así imagino que sería a veces la conexión a internet que puede fallar, anuncios en caso de ser aplicaciones, también que todo app es gratuita hasta cierto punto que no te deja avanzar por qué te pide que pagues, etc.
- Tardo mucho, no lo recuerdo luego.
- M'estressa no saber-les utilitzar bé o no traure-li tot el potencial però al mateix temps em satura la quantitat de possibilitats que tenen

# ANEXO IV

---

## TREVA I

FICHAS BUYER PERSONA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



## ESTHER FRAILE

*18 años, ingeniera industrial, no trabaja*

### Intereses y aficiones:

Le apasionan sus estudios, aunque le cuesta concentrarse y organizarse. Le gusta disfrutar y aprovechar su tiempo libre, centrándose en ella misma.

Le interesa el deporte y conocer a gente nueva.

### Preocupaciones:

Es poco constante en el tema de los estudios y suele ser desorganizada, por lo que le preocupa el dejarse los trabajos para el último momento.

### Necesidades

Encontrar un equilibrio en el que pueda hacer los trabajos de la carrera pero poder disfrutar de su tiempo y de estar con sus amigos.



## ANTONIO JOSÉ BURGOS

*24 años, ingeniero automoción, renta media*

### Intereses y aficiones:

Estudia y trabaja al mismo tiempo, necesita optimizar su tiempo al máximo. Disfruta del tiempo libre con su pareja. Quiere formarse más y seguir expandiendo sus conocimientos.

### Preocupaciones:

Apenas tiene tiempo para disfrutar de sus aficiones y de sus relaciones personales, y le preocupa que su día se desorganice si se sale de la rutina.

### Necesidades

Organizar su día a día para poder compaginar sus estudios y el trabajo con sus relaciones personales como su pareja o amigos.

# ANEXO V

---

## TREVA I ESCENARIOS DE USO

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

### **Escenario 1: Un día de octubre de Esther Fraile**

Esther Fraile, una chica de 18 años de Huelva, Andalucía, acaba de empezar el primer año de Ingeniería Industrial en la Universidad de Sevilla. Vive en un piso de estudiantes con unas amigas de Huelva, que estudian Ingeniería Química e Ingeniería Electrónica Industrial. Por el momento, la convivencia es cordial puesto que se conocían de antes, pero las tres, al tener un calendario de exámenes similar, no saben como se va a desarrollar el mes de enero y si tendrán tiempo para realizar las tareas asignadas en casa.

Esther no se ha ido organizando porque ve lejana la fecha de los exámenes, pero es consciente que, si sigue así, no tendrá tiempo para estudiar y tendrá que estar todas las navidades y hasta el final de los exámenes sin poder quedar con sus amigos o sin poder gestionar el estrés y la ansiedad a través del deporte porque no tendrá tiempo para ello.

Un día, hablando de estas preocupaciones con su nuevo grupo de amigos de la carrera, Luis, un chico muy organizado y constante en los estudios, le comenta su método de organización, una app llamada Treva que le ha ayudado ofreciéndole una serie de herramientas que ha hecho que su tiempo de estudio sea mucho más productivo y que pueda organizar su día a día sin olvidarse de nada y empleando el tiempo necesario en las actividades que quiere realizar.

Esther, al llegar a su casa se la descarga. Tras terminar el registro inicial, se pone a investigar las funcionalidades de la aplicación, añadiendo las tareas por hacer a la bandeja de entrada y marcando sus exámenes en el calendario. Además, se marca unas metas de estudio que empezará a intentar cumplir ese mismo día utilizando el sistema *pomodoro* de la *app*.

Al terminar su sesión de estudio, Esther se siente realizada al haber conseguido estudiar lo que se había propuesto y, gracias al haberse organizado con Treva, le queda tiempo para poder realizar las tareas de casa y hacerse la cena sin preocupaciones.

***Escenario 2: Antonio José Burgos, ajetreado en el trabajo***

Antonio José Burgos, un chico vallisoletano de 24 años, estudiante del Máster en Ingeniería de Automoción en la Universidad de Valladolid, está terminando el segundo año de su máster a la vez que trabaja en la empresa donde realizó unas prácticas en su primer año. Cuando no está trabajando o estudiando, Antonio disfruta de pasar tiempo con su pareja y de quedar con sus amigos a tomar algo o a jugar juegos de rol. Todas sus actividades requieren de una gran organización por su parte ya que consumen mucho tiempo.

Sus amigos quieren empezar una nueva partida, pero para ello tienen que organizarse y ver la disponibilidad de cada uno. Además, Antonio está cada vez más cerca de tener que entregar su Trabajo de Fin de Máster y no quiere desatender sus estudios o su trabajo, por lo que cada vez que tiene que realizar cualquier entrega o se le pasa algo por la cabeza que tiene que hacer en un futuro, lo anota en Treva, puesto que lleva un año utilizando la app y con ella ha podido encontrar tiempo para estudiar y trabajar a la vez. Se maneja muy rápido ya que la interfaz cuenta con una serie de gestos que, una vez familiarizado con ellos, agiliza en gran medida su uso. Sin embargo, nunca le había dado más uso aparte de organizar sus estudios, por lo que decide crear una lista para apuntar sus quedadas y las sesiones de juego de rol para poder organizar su día y dedicarle tiempo a su pareja.

Gracias a que Treva le ofrece una gran personalización, puede regularizar todos los aspectos de su vida, no solo dentro del ámbito de los estudios por lo que puede seguir haciendo lo que más le gusta a la vez que desarrollarse dentro de la esfera académica y de la empresa en la que trabaja.

# ANEXO VI

---

## TREVA I

WIREFRAMES DE BAJA FIDELIDAD

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



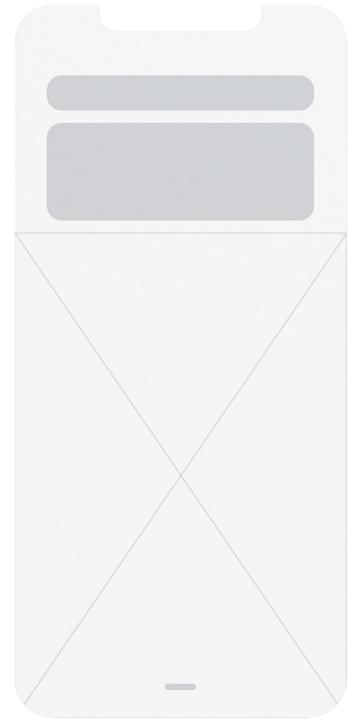
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Pantalla de carga



Pantalla bienvenida



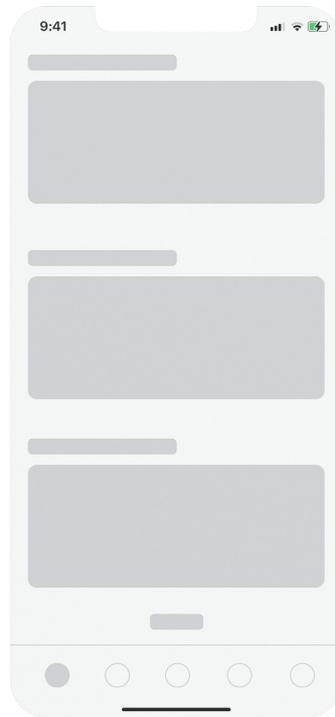
Pantalla explicación app



Inicio de sesión



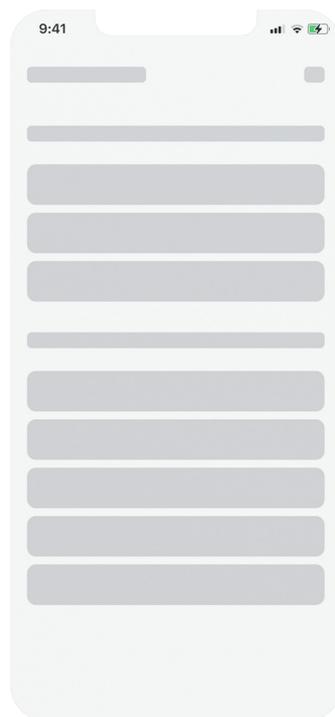
Pantalla principal



Pantalla principal (*widgets*)



Añadir tarea rápida



Editar *widgets*



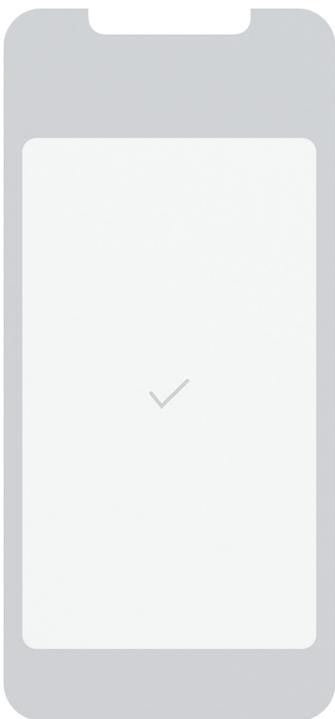
Tarjeta añadir tarea



Añadir tarea (calendario)



Añadir tarea (hora)



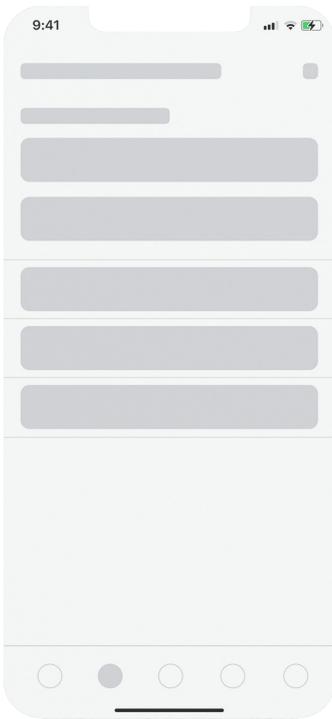
Aceptar / guardar



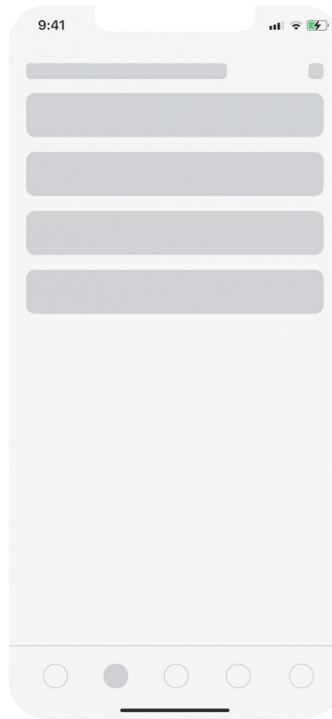
Tarjeta añadir tarea



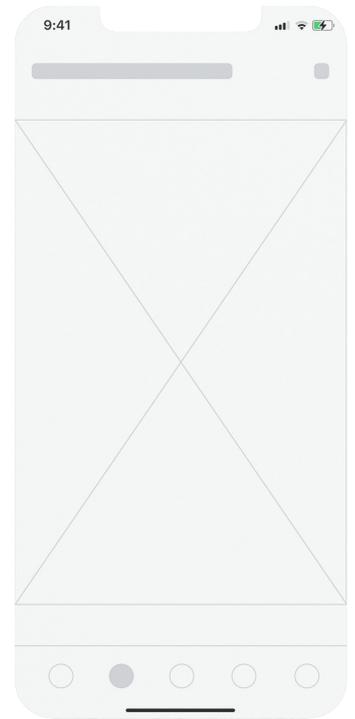
Eliminar / descartar



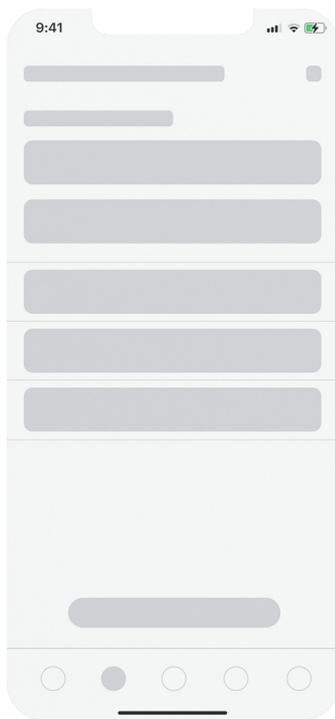
Pantalla listas



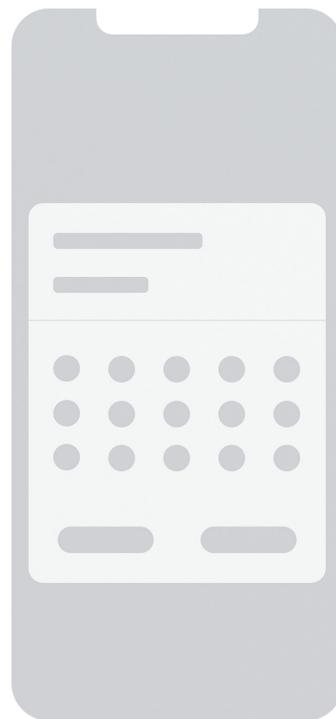
Interior de una lista



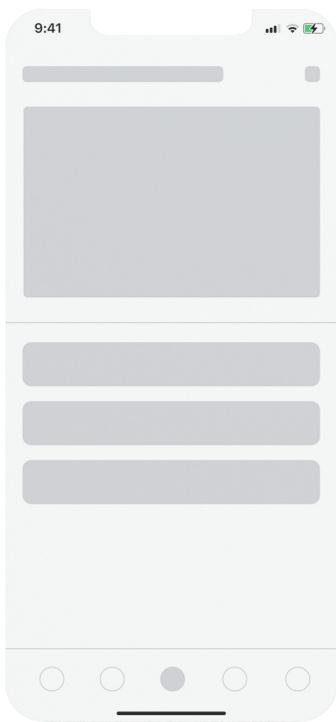
Interior de una lista (vacía)



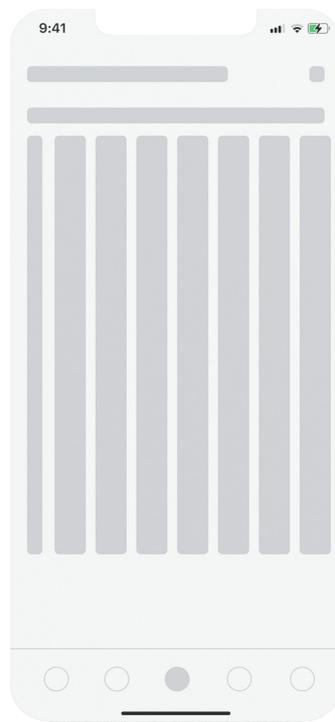
Aviso lista añadida



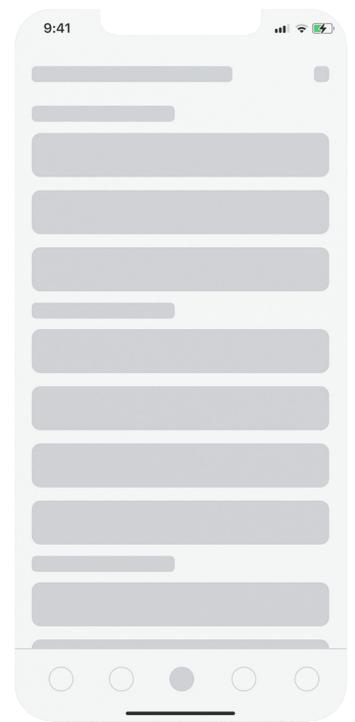
Crear nueva lista



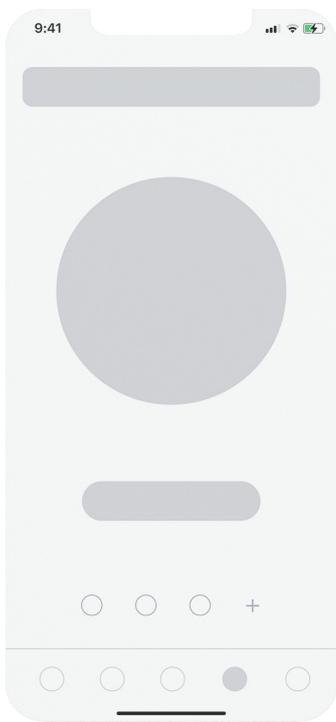
Calendario - mes



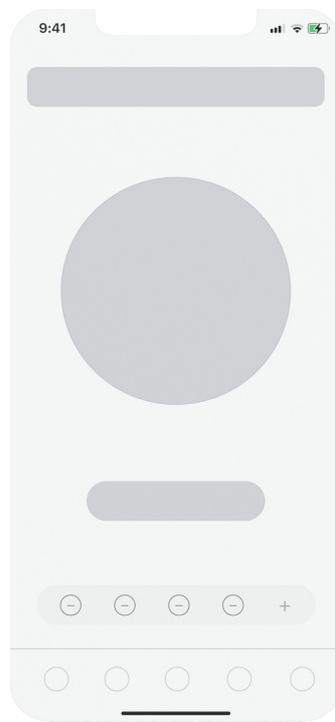
Calendario - semana



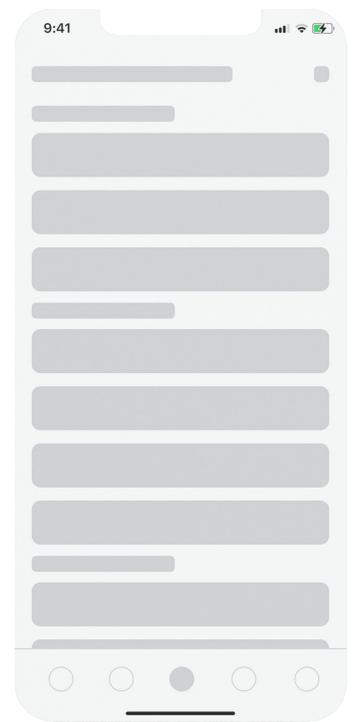
Calendario - día



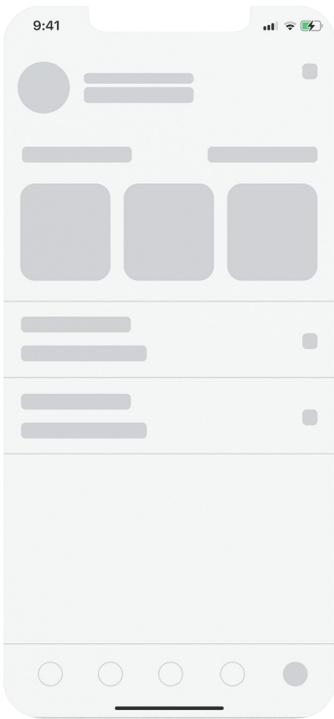
*Pomodoro*



*Editar sesión*



*Pop-up descanso*



Perfil



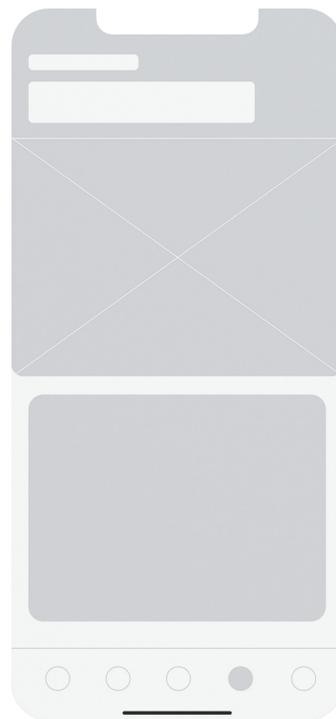
Cambiar avatar



Ajustes



Consejos



Consejos - interior

# ANEXO VII

---

## TREVA I

WIREFRAMES DE ALTA FIDELIDAD

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Pantalla de carga



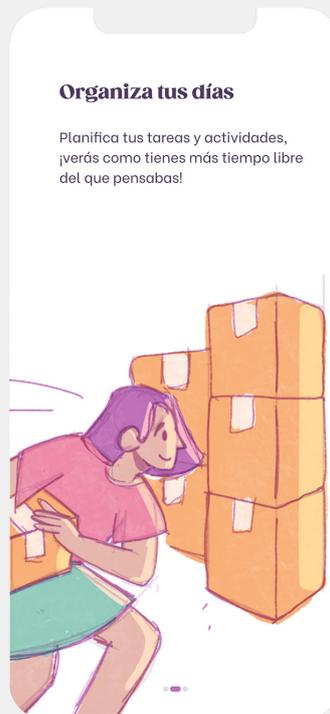
Pantalla bienvenida



Log-in



Pantalla explicación app



Pantalla explicación app



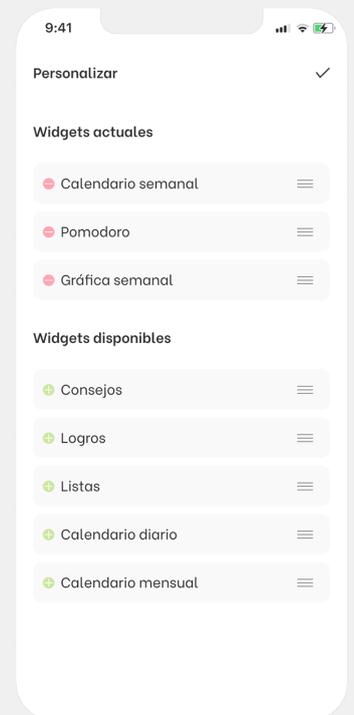
Pantalla explicación app



Pantalla principal



Pantalla principal (widgets)



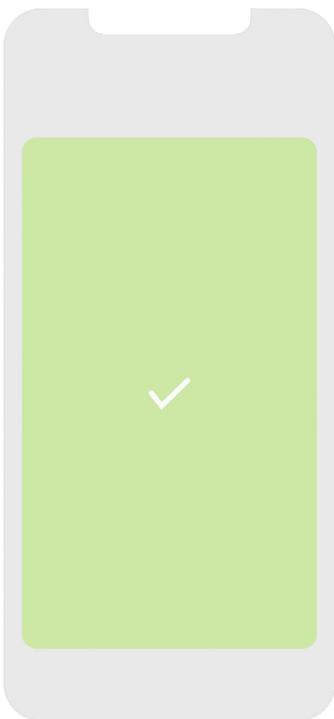
Editar widgets



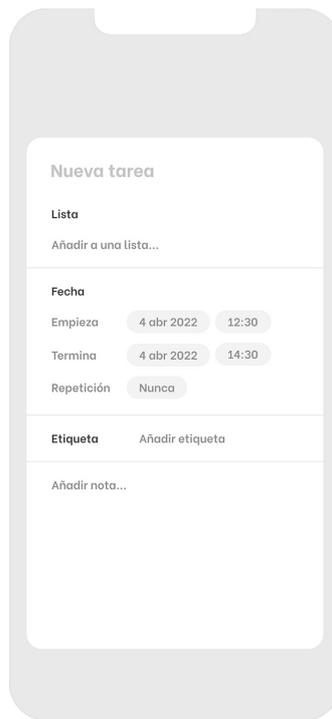
Añadir tarea rápida (vacía)



Añadir tarea rápida (escrita)



Aceptar / guardar



Tarjeta añadir tarea



Eliminar / descartar



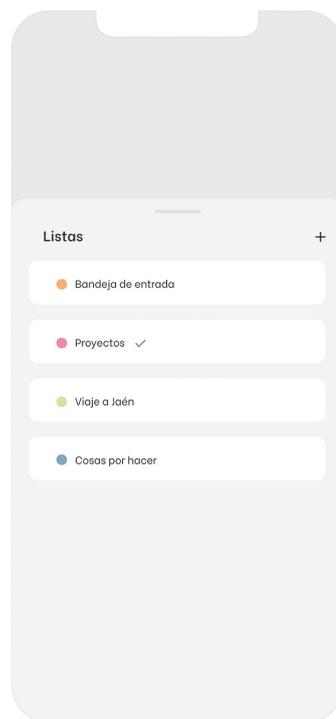
Tarjeta añadir tarea



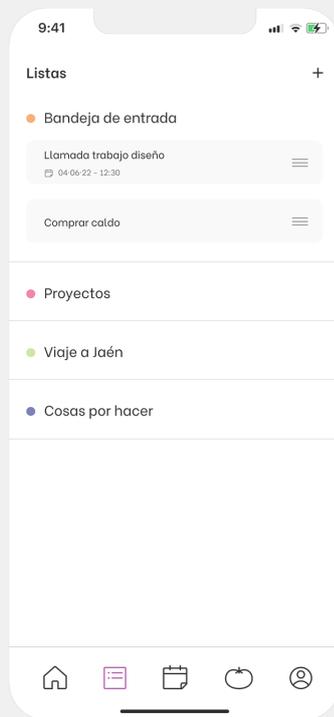
Añadir tarea (calendario)



Añadir tarea (hora)



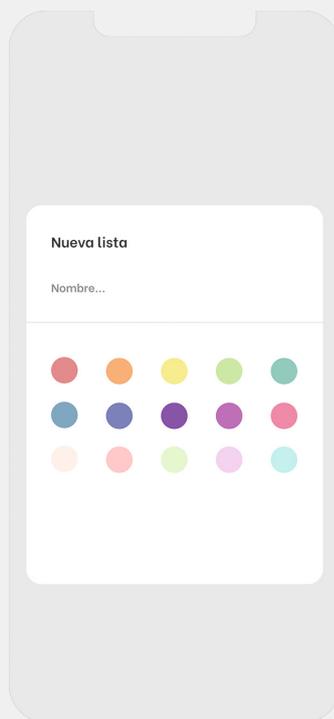
Añadir tarea a una lista



Pantalla listas



Interior de una lista



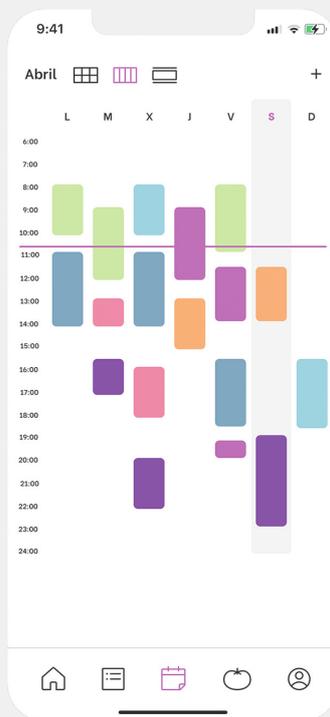
Nueva lista



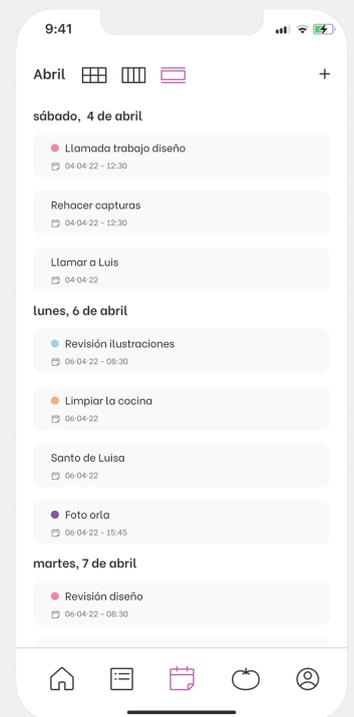
Interior de una lista (vacía)



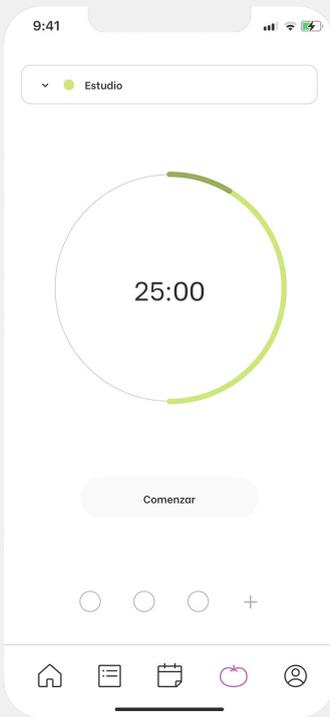
Calendario mensual



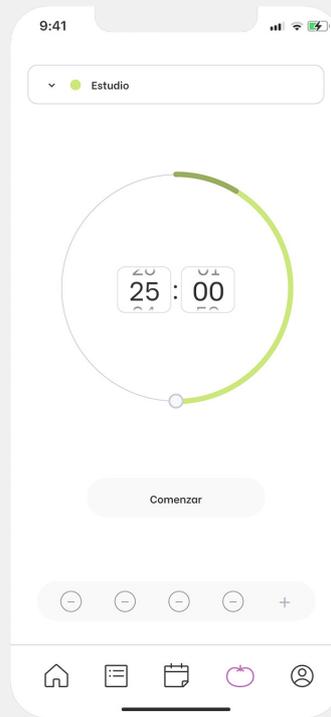
Calendario semanal



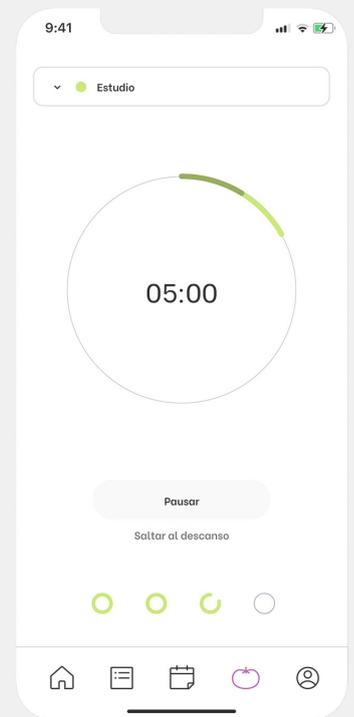
Calendario diario



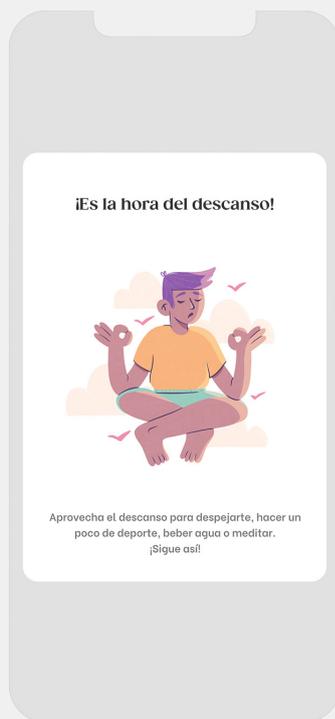
Pantalla pomodoro



Editar sesión pomodoro



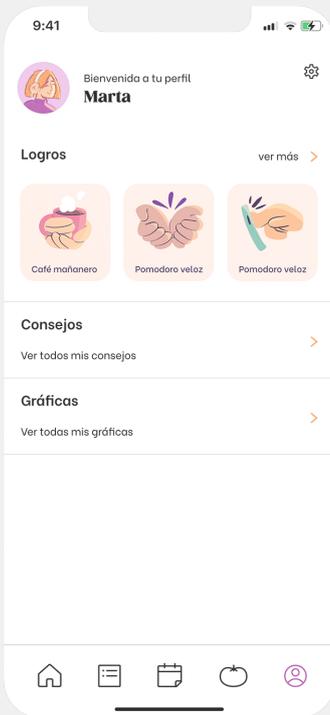
Pomodoro comenzado



Pop-up descanso (I)



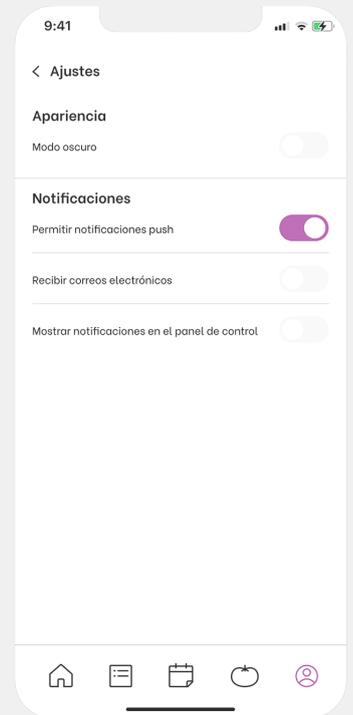
Pop-up descanso(II)



Perfil



Cambiar avatar



Ajustes



Consejos



Consejos - interior

# ANEXO VIII

---

## TREVA I

### EVALUACIÓN HEURÍSTICA DE TREVA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Análisis realizado mediante las tablas proporcionadas por Deniese Pirotti (2004) para el análisis realizado a Xerox Corporation, traducidas al castellano.

Nombre	<b>Visibilidad del estado del sistema</b>
Definición	El sistema debe mantener informado en todo momento al usuario de lo que sucede, a través del <i>feedback</i> apropiado en un lapso de tiempo razonable
Lista de verificación	<p>Cada página muestra un título que describe el contenido de la pantalla</p> <p>× <b>El diseño de los iconos es consistente a lo largo del sistema</b></p> <p>Los iconos se diferencian claramente cuando están rodeados de iconos no seleccionados</p> <p>× <b>Hay algún tipo de retroalimentación por parte del sistema para cada operación</b></p> <p>Hay feedback visual de qué elementos pueden desencadenar acciones</p> <p>Si se pueden seleccionar múltiples opciones, se sabe qué opciones están ya marcadas</p> <p>El usuario recibe feedback visual cuando los objetos se seleccionan o se mueven</p> <p>El estado de un icono está claramente indicado</p>

Nombre	<b>Concordancia entre el sistema y el mundo real</b>
Definición	El sistema debe utilizar el mismo lenguaje que el usuario en las palabras, frases y conceptos.
Lista de verificación	<p>Los iconos son concretos y familiares al usuario.</p> <p>El menú está ordenado de la forma más lógica posible.</p> <p>Los colores elegidos corresponden a las expectativas comunes sobre los códigos de color.</p> <p>Los datos mostrados en la pantalla se describen con terminología habitual para los usuarios.</p> <p>Se evita lenguaje de computación.</p> <p>Los nombres de los comandos son específicos en lugar de generales.</p> <p>El sistema está diseñado para que las claves con nombres similares no realicen acciones opuestas.</p>

Nombre	<b>Control y libertad del usuario</b>
Definición	El usuario debe ser capaz de hacer y deshacer acciones, sin que el sistema las haga por él.
Lista de verificación	<p>Si el sistema utiliza ventanas que se superponen, es fácil cambiar entre ellas.</p> <p>Los usuarios deben confirmar su deseo de hacer una acción cuando esta desencadena consecuencias destructivas.</p> <p>Existe una función para deshacer o eliminar una acción.</p> <p>Los menús cuentan con múltiples <i>items</i>, en lugar de un único menú con muchos niveles de información.</p> <p>Los usuarios pueden moverse entre diversos cuadros de diálogo.</p> <p>Pueden deshacer fácilmente sus acciones.</p>

Nombre	<b>Consistencia y estándares</b>
Definición	El usuario no tiene que preguntarse en ningún momento si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.
Lista de verificación	<p>Se ha evitado el uso en toda una pantalla de letras mayúsculas.</p> <p>Las abreviaturas no incluyen signo de puntuación.</p> <p>Los iconos están etiquetados.</p> <p>Hay menos de 20 tipos de iconos.</p> <p>Cada ventana tiene un título.</p> <p>Es posible realizar <i>scroll</i> horizontal y vertical en cada pantalla.</p> <p>Las listas del menú se presentan de forma vertical.</p> <p>Los títulos están justificados a la izquierda o en el centro de la pantalla.</p>
Nombre	<b>Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores</b>
Definición	Los mensajes de error se deben expresar en lenguaje familiar al usuario.
Lista de verificación	<p>El sonido se emplea para señalar un error.</p> <p>Los errores no son breves y ambiguos.</p> <p>Los mensajes están redactados aludiendo a que el sistema tiene la culpa de dicho error, no el usuario.</p> <p>Los errores evitan el uso de signos de exclamación.</p> <p>Los errores evitan el uso de lenguaje violento.</p> <p>Todos los errores del sistema utilizan un sistema consistente de estilo gramatical, forma, terminología y abreviaciones.</p> <p>Los mensajes de error informan al usuario de la gravedad del fallo.</p>

Nombre	<b>Reconocer antes que recordar</b>
Definición	Los objetos, acciones y opciones son visibles. El usuario no debe recordar información.
Lista de verificación	<p>La disposición de los elementos comienza en la esquina superior izquierda de la pantalla.</p> <p>Los mensajes están colocados donde el ojo va a mirar en la pantalla.</p> <p>Las áreas de texto tienen espacio alrededor que les permite “respirar”.</p> <p>El espacio en blanco se emplea para crear simetría o guiar al usuario.</p> <p>Los elementos se han agrupado en zonas lógicas y cuentan con títulos para diferenciar dichas zonas.</p> <p>Las zonas se han separado por colores, líneas, espacios, letras, títulos o áreas sombreadas.</p>

Nombre	<b>Flexibilidad y eficiencia de uso</b>
Definición	Existencia de atajos disponibles para los usuarios expertos, de tal forma que el diseño tenga en cuenta tanto a estos usuarios como a los más novatos.
Lista de verificación	<p>El sistema ofrece acciones diferentes para nuevos usuarios y para usuarios expertos.</p> <p>× Los usuarios menos experimentados pueden realizar acciones simples.</p> <p>Si las listas tienen pocos elementos, siete o menos, los usuarios pueden seleccionar un ítem haciendo <i>click</i> o <i>tap</i>.</p> <p>El sistema ofrece un modo de volver hacia atrás.</p>

Nombre	<b>Diseño minimalista</b>
Definición	Los diálogos no deben contener información poco relevante o rara vez necesitada.
Lista de verificación	<p>Toda la información se encuentra visible en la pantalla.</p> <p>Los iconos son distintos conceptualmente pero similares en diseño.</p> <p>Cada icono se diferencia del fondo sobre el que está colocado.</p> <p>Los grupos se separan mediante espacios en blanco.</p> <p>Las etiquetas son breves, familiares y descriptivas.</p> <p>Los títulos son breves pero suficientemente comunicativos.</p> <p>Hay menús <i>pop-up</i> con múltiples entradas de datos bien definidas.</p>
Nombre	<b>Prevención de errores</b>
Definición	Diseño cuidado para prevenir que los errores ocurran en primer lugar.
Lista de verificación	<p>Se utiliza el nombre de la opción de menú en un menú de nivel superior como título de menú del menú de nivel inferior.</p> <p>Las opciones del menú son lógicas, distintivas y mutuamente excluyentes.</p> <p>Si el sistema muestra varias ventanas, la navegación entre ventanas es simple y visible.</p> <p>El sistema advierte a los usuarios si están a punto de cometer un error potencialmente grave.</p> <p>Las pantallas de entrada de datos y los cuadros de diálogo indican el número de espacios de caracteres disponibles en un campo.</p>

Nombre	<b>Ayuda y documentación</b>
Definición	Aunque es mejor que el sistema pueda usarse sin documentación, puede ser necesario ofrecerle ayuda y documentación al usuario.
Lista de verificación	<p>Las instrucciones son visualmente distintas.</p> <p>Las instrucciones siguen la secuencia de acción del usuario.</p> <p>Si las decisiones del menú son ambiguas, se provee al usuario de una explicación adicional.</p> <p>Si los ítems del menú son ambiguos, se provee al usuario de una explicación adicional cuando se selecciona dicho ítem.</p> <p>× <b>Se ofrece ayuda al usuario.</b></p> <p>La opción de ayuda es visible o de fácil acceso al usuario.</p>

Nombre	<b>Habilidades</b>
Definición	El sistema debe respaldar, ampliar o complementar las habilidades y conocimientos previos del usuario, no reemplazarlos.
Lista de verificación	<p>Los usuarios pueden elegir entre visualización de información icónica o de texto.</p> <p>El sistema codifica automáticamente los elementos con colores, con poco o ningún esfuerzo por parte del usuario.</p> <p>Si el sistema es compatible con usuarios novatos y expertos, hay varios niveles de detalle disponibles.</p> <p>Los valores de campo evitan mezclar caracteres alfabéticos y numéricos siempre que sea posible.</p> <p>Cuando el usuario ingresa a una pantalla o cuadro de diálogo, el cursor ya está ubicado en el campo que es más probable que los usuarios necesiten.</p>

Nombre	<b>Interacción placentera y respetuosa con el usuario.</b>
Definición	Las interacciones del usuario con el sistema deben mejorar la calidad de su vida. El usuario debe ser tratado con respeto. El diseño debe ser estéticamente agradable, con valor artístico y funcional.
Lista de verificación	<p>Cada icono individual es un miembro armonioso de una familia de iconos.</p> <p>Se ha evitado el exceso de detalles en el diseño de iconos.</p> <p>El color se ha utilizado con criterio.</p> <p>Se ha utilizado el color específicamente para llamar la atención, comunicar la organización, indicar cambios de estado y establecer relaciones.</p> <p>Las teclas de función están reservadas para funciones genéricas, de alta frecuencia e importantes.</p> <p>El sistema anticipa y solicita correctamente la próxima actividad probable del usuario.</p>

# ANEXO IX

---

## TREVA I

TESTEO CON USUARIOS Y ENLACE AL PROTOTIPO

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022

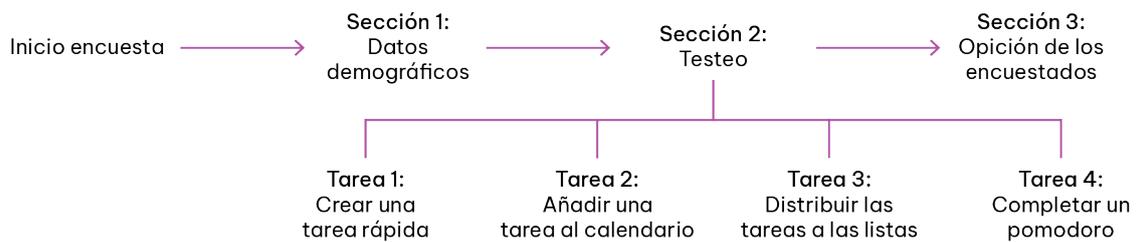


UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Para el testeo con usuarios, se ha diseñado un formulario a través de la herramienta Google Forms. Esta encuesta se divide en tres secciones, que se pueden ver a continuación:



## Datos demográficos

### Nombre y primer apellido

10 respuestas

Emma Roshan

Jana Beneito

Sira Català Boronat

Clara Vide Arribas

Alicia Blasco

Ferran Barba

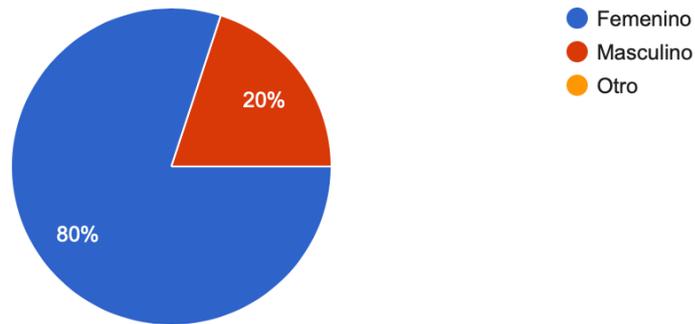
Sergio Fayos

Catalina Domínguez

Paula Lopez

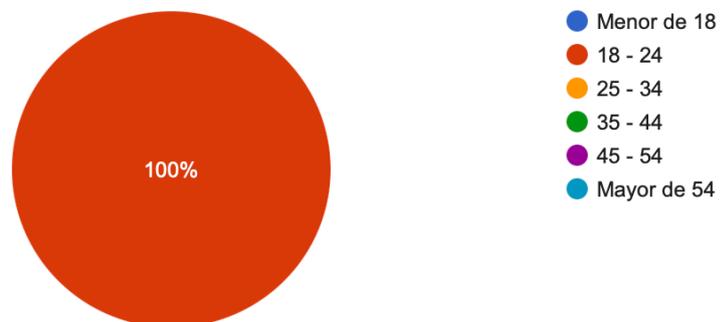
### Género

10 respuestas



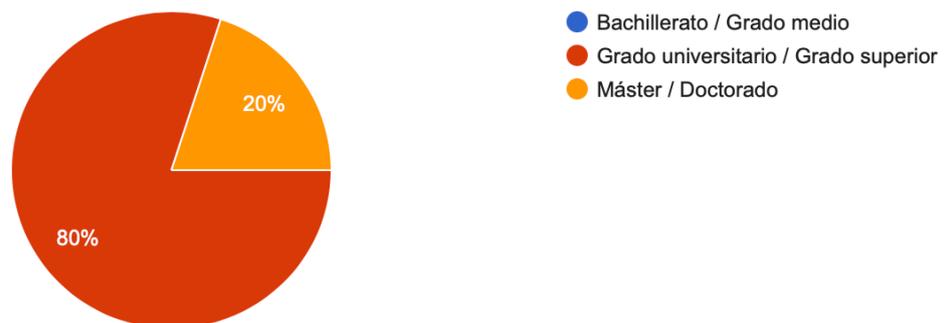
### Edad

10 respuestas



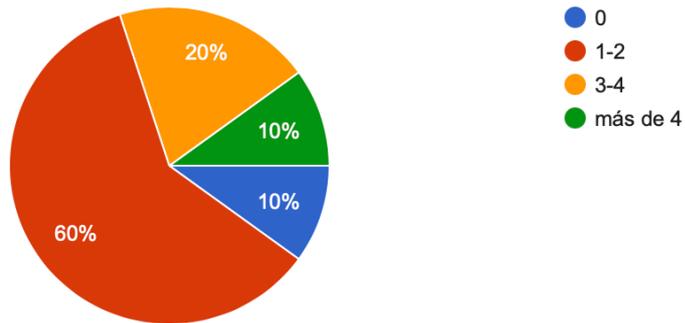
### Nivel de estudios (alcanzados o en curso)

10 respuestas



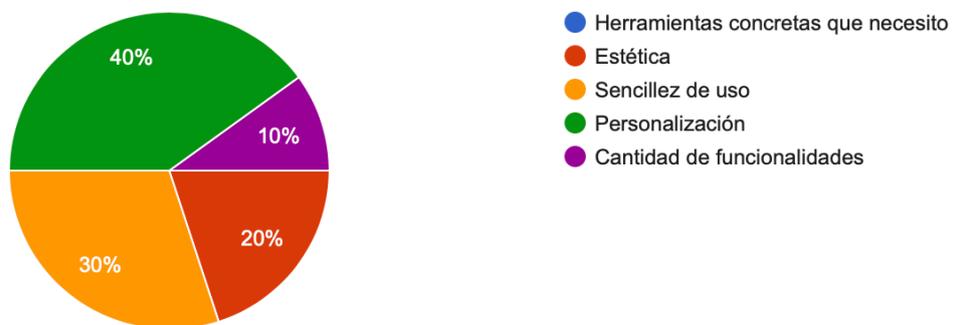
¿Cuántas aplicaciones de organización y productividad sueles utilizar? (Google Calendar, Teams, Método Pomodoro, Recordatorios, Forest, etc.)

10 respuestas



¿Qué valoras más en una aplicación de organización y productividad?

10 respuestas



En la segunda sección, se describen cuatro tareas que el usuario debe realizar utilizando el prototipo proporcionado.

**Tarea 1:** Te has descargado Treva, por recomendación de una amistad, para organizar tu día a día. Abres la app y comienzas a investigar sus funciones. Te has acordado que tienes que hacer algo:

1. Inicia Treva e inicia sesión
2. Añade una tarea en la pantalla de inicio
3. Acepta la creación de la tarea

**Tarea 2:** Te ha surgido una cita y quieres dejarla apuntada junto con la fecha en la que has quedado. Al no querer utilizar el móvil mucho tiempo, optas por crear una tarea desde la bandeja de entrada y añadirle la fecha rápidamente:

1. Añade una tarea desde la pantalla de inicio
2. Inclúyela en el calendario
3. Acepta la creación de la tarea
4. ¿Sabrías aceptar o eliminar la tarea a través de gestos?

**Tarea 3:** Llega el final del día y tienes que organizar las tareas añadidas a la bandeja de entrada, distribuyéndolas a las listas correspondientes:

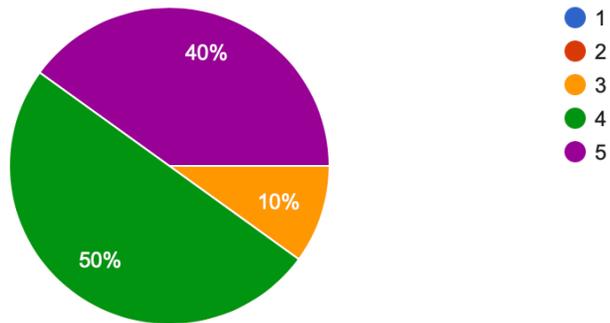
1. Arrastra una tarea de la bandeja de entrada a una lista
2. ¿Se ha añadido correctamente a esta lista?
3. ¿Sabrías crear una lista nueva?

**Tarea 4:** Es el momento de trabajar, comienzas una sesión de *pomodoro* pero terminas antes de que termine el temporizador:

1. Añade un *pomodoro* más a la sesión o cambia la duración de ésta.
2. Comienza el *pomodoro*.
3. Avanza hasta el descanso.

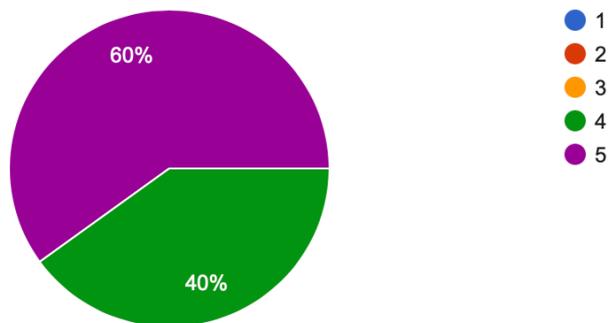
### La información es clara y comprensible

10 respuestas



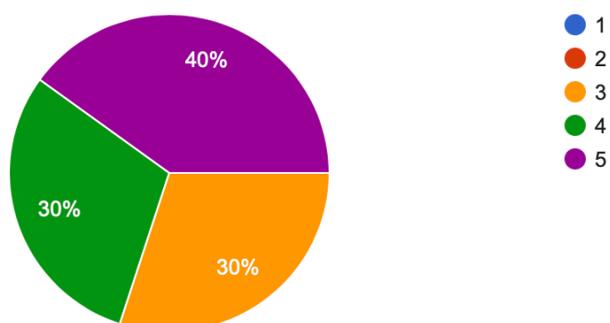
### Las tareas a realizar son claras

10 respuestas



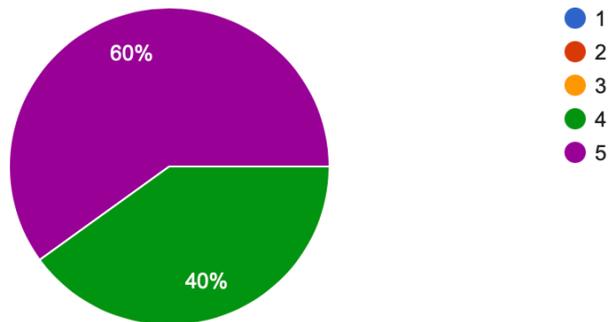
### He podido completar las tareas sin problemas

10 respuestas



### Sabía en qué lugar de la app estaba en todo momento

10 respuestas



### ¿Qué es lo que más te ha gustado de Treva?

10 respuestas

Es muy limpia y bonita, siento que todo está ordenado, en su sitio y fácil de encontrar. Me gusta mucho que tenga tanto la vista de tareas como la de calendario

La interfaz es muy sencilla y minimalista, y siento que me calmaría al tener muchas tareas que hacer en vez de confundirme

La posibilidad de poder visualizar todas las tareas de distintas maneras: en listas, en el calendario... También me gusta que puedas editar lo que aparece en la pantalla de home

Ofrece las funcionalidades necesarias de forma clara, además de tener un carácter amable y cercano, se aleja de las apps de organización a las que estamos acostumbrados.

La pantalla de logros personales me parece muy chula. Una vez entiendes que la bandeja de entrada se puede guardar en diferentes listas me parece muy guay. Las ilustraciones muy bonitas.

La distribución de los colores y lo simplificada que está la información en gráficas. Hace que una organización de tiempo compleja se vea simple y que haya más motivación para trabajar (Y las ilustraciones!) Es una app muy bonita

Sencillez

La estética y el orden, todo muy accesible y visualmente muy entendible y organizado

La organización y los porcentajes de tiempo dedicado en tarea planteada

La estética y las funcionalidades que pueden tener

## ¿Y lo que menos?

10 respuestas

Yo personalmente no uso el método Pomodoro entonces no querría tenerlo presente todo el rato

La tipografía es un poco pequeña. Estoy utilizando el prototipo desde mi ordenador, y el tamaño de fuente me parece pequeño

Pues el Pomodoro porque yo no lo usaría... pero realmente está bien que esté ahí.

Nada, está de 10 :)

Siento que en la primera pantalla hay mucha información y hace que de primeras cuesta situarte.

Hay asociaciones que me cuesta comprender. Por ejemplo que las tareas en el botón de añadir se llamen tareas, pero en la página de inicio aparezcan debajo de la categoría de bandeja de entrada, y en su propia ventana aparezcan en "Listas". Creo que llamar a todo tareas haría que se comprenda mejor.

Nada

El pomodoro, si no conoces la técnica creo que tardas mas en entender el funcionamiento de la app

El que todas las secciones estuviesen unidas

Al añadir una tarea con el calendario desde la ventana de inicio he tenido que hacer scroll hacia abajo para darle a aceptar en vez de tener el botón a la vista desde el principio

## ¿Qué mejorarías? ¿Cómo lo harías?

9 respuestas

Creo que querría tener el acceso directo al inicio más cerca de la derecha, porque no creo que mire mi perfil muy a menudo pero está donde más cómodo es hacer click. También le añadiría la opción de tener alarmas o recordatorios (si es que no están todavía)

Recomendaría también hacer que el icono seleccionado en el menú no fuera solo morado, sino que también hubiera otro indicador por si alguien no puede distinguir bien entre esos dos colores, quizá aumentando el grosor del icono seleccionado o añadiendo un puntito debajo o algo

Nada, está de 10 :)

Para evitar lo de la pantalla de inicio, quitaría lo del pomodoro y directamente si quieres hacer uno cliques en la pestaña de Pomodoro. Creo que con eso ya tiene todo más coherencia.

Para eliminar lo de bandeja de entrada de la pantalla de inicio, pondría tareas como nombre de la sección, y dentro de cada tarjeta incluiría una pequeña etiqueta dentro de la tarjeta que indique que esas tareas están en la bandeja de entrada, o un selector que te permita elegir si quieres ver las tareas de la bandeja de entrada o cualquier otra lista.

A la hora de aceptar y rechazar mediante gestos, como veo que la animación de la tarjeta cuando se acepta es hacia la izquierda, relaciono que hay que deslizarla hacia la izquierda para aceptarla en lugar de hacia la derecha.

No se me ocurre ninguna manera de mejorarlo

En el pomodoro pondría en algún lado el tiempo de descanso que voy a tener, a la hora de editar el tiempo de estudio que me salga en relación el de descanso, entonces será más fácil entender luego lo de la línea. Y cuando empiece el descanso que haya un cronómetro también pero dejando la ilustración bonita para que no haya confusión con que deberías estar trabajando

Se podría diferenciar más las secciones como por colores

Poner el botón de aceptar en la parte superior derecha en el caso de la tarea de añadir una nueva tarea con el calendario. También le añadiría algún botón para que en el supuesto de que sea una tarea para X día o X hora, la aplicación me lo pudiera recordar.

¿Has encontrado alguna complicación, algo poco claro o algo difícil de entender a la hora de usar la aplicación? Si es así, describe el problema

10 respuestas

No

No sabía cómo eliminar las tareas mediante gestos - intuitivamente habría hecho swipe hacia la izquierda pero no ha funcionado (no sé si por cosas del prototipo o si hay otra manera). Tampoco he sabido "añadir un Pomodoro" pero no sé si es porque no conozco mucho el método para empezar.

Al principio no he entendido que la sección de tareas era la sección de tareas, me ha confundido que también pudiera añadir tareas desde el inicio. Luego (mucho más tarde) he entendido que la pantalla de inicio tiene un overview por así decirlo.

Me desubica un poco que en la sección de Listas, a veces salga crear una lista y a veces una tarea... desde el mismo botón. Crearía dos botones, uno para la lista y otro para tareas

No, está todo claro

En la parte de las listas, donde pone bandeja de entrada el circulito de la izquierda es igual al de las listas y cuesta entender que son cosas diferentes. A lo mejor quitaría el círculo y lo pondría en negrita, dejando los colores para las listas solo.

Me ha costado un poquito encontrar la función de cambiar la duración del pomodoro. Quizás se podrían añadir unas flechas encima y debajo del reloj para añadir y quitar los minutos de 5 en 5 y que sea más rápido, y que si tocas en el reloj puedas elegir minutos y segundos con exactitud. Así también das la pista de que se puede interactuar con el reloj.

Me ha costado entender lo que tenía que hacer para añadir la fecha a la tarea, he pensado en ir directamente al apartado de calendario y editarlo ahí pero entiendo que en esta demo había que hacerlo mientras creabas la tarea

Pues cuando le das a comenzar al pomodoro de repente te pone cinco minutos en vez de 25 y digo ay señor son estos mis cinco minutos de descanso? Pero no, es que llevaba ya veinte estudiando y ni me había enterado. Supongo que se entiende pero soy lenta. Luego cuando saltas al descanso no hay cronometro ni aparece el tiempo de descanso que tengo. Y lo de la línea del tiempo tampoco lo había entendido porque no sabía cuanto el tiempo de descanso.

En la tarea de eliminar una entrada no me quedaba claro como borrarla ya que no había ningún botón ni ningún icono que me lo indicase

¿Algo más que añadir? ¿Qué te ha parecido Treva?

9 respuestas

Me encantan las ilustraciones y los gráficos y la usaría antes que Google Calendar cualquier día, es mucho más intuitiva

Muy clara y sencilla de usar, mucha suerte con el TFG!

Está muy muy bien!!!! :)

Muy chulo yo me la descargaría y los dibujos cuquísimos un 10.

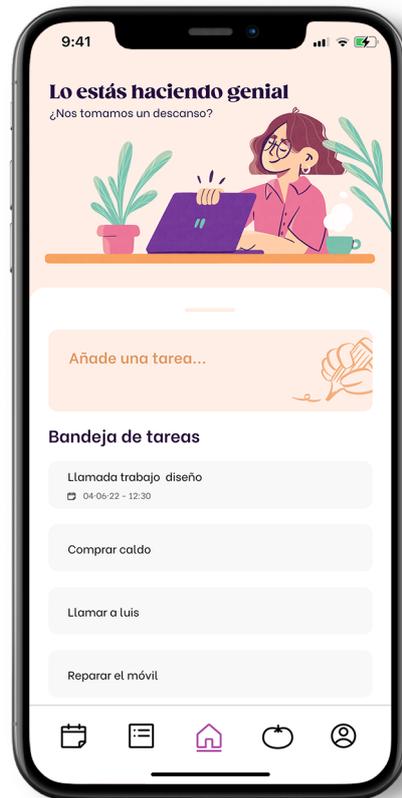
Es una app que definitivamente usaría. Las gráficas hacen mucho más sencillo el trabajo y la organización del tiempo 💖 Los logros también ayudan a conseguir los objetivos de trabajo!

A la hora de borrar o confirmar la creación de una tarea mediante los gestos laterales me han parecido demasiado forzados, no he tenido la oportunidad de arrastrar la pantalla poco a poco y poder visualizar los colores ni los logos de borrar o aceptar

Muy chula 10/10 pero corregid mis cosas

Me ha gustado mucho :)

Me ha parecido muy interesante y muy compacta respecto a las cosas que tiene en cuanto a organización, me ha gustado mucho.



Para probar el prototipo, puede visitar el siguiente enlace:

<https://www.figma.com/proto/9XBo7EUZwW9aXG9T5vBuTJ/AppTFGWireframes?page-id=0%3A1&node-id=408%3A9876&viewport=-1664%2C83%2C0.36&scaling=scale-down&starting-point-node-id=408%3A9876&show-proto-sidebar=1>

# ANEXO X

---

## TREVA I PANTALLAS FINALES

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Splash



Pantalla de bienvenida



Pantalla explicación app (I)



Pantalla explicación app (II)



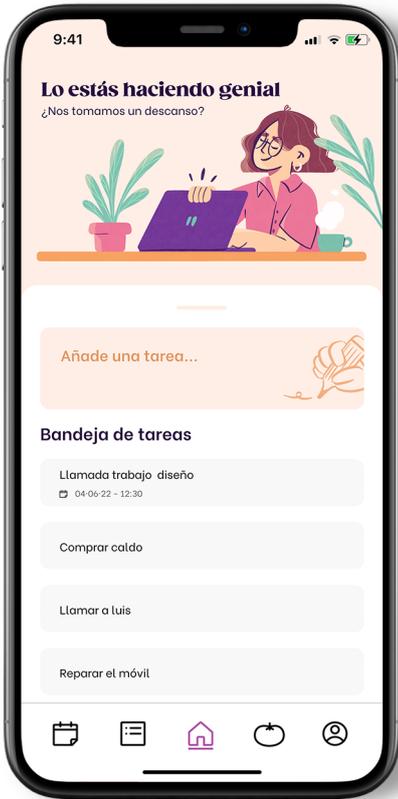
Pantalla explicación app (III)



Log-in (I)



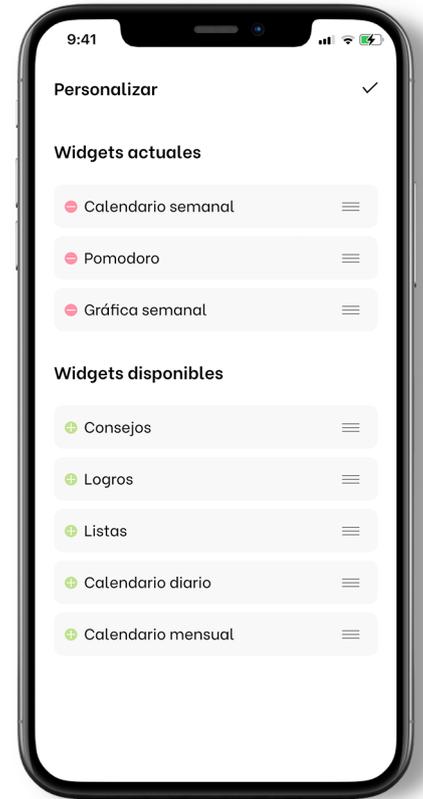
Log-in (II)



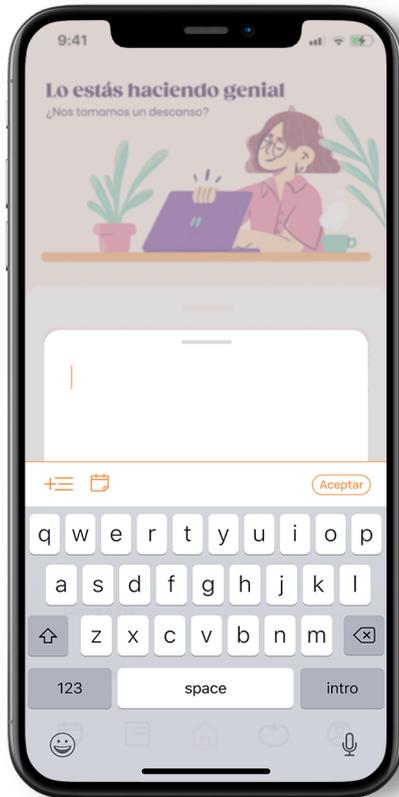
Pantalla principal



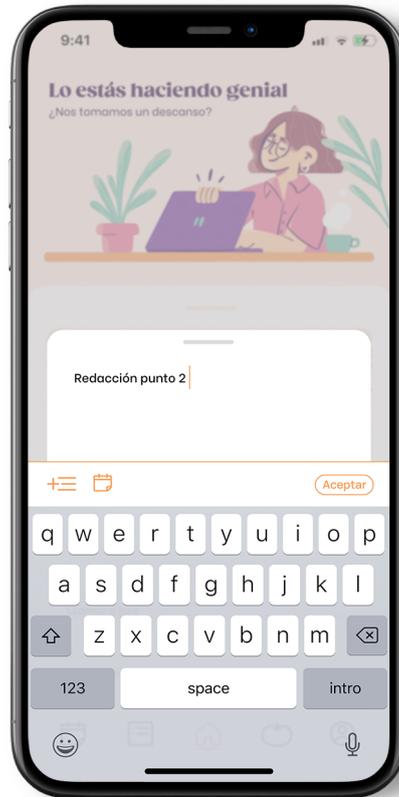
Pantalla principal (widgets)



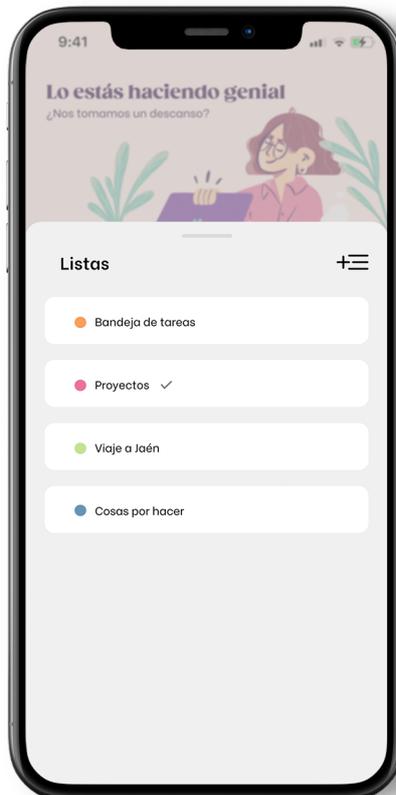
Editar widgets



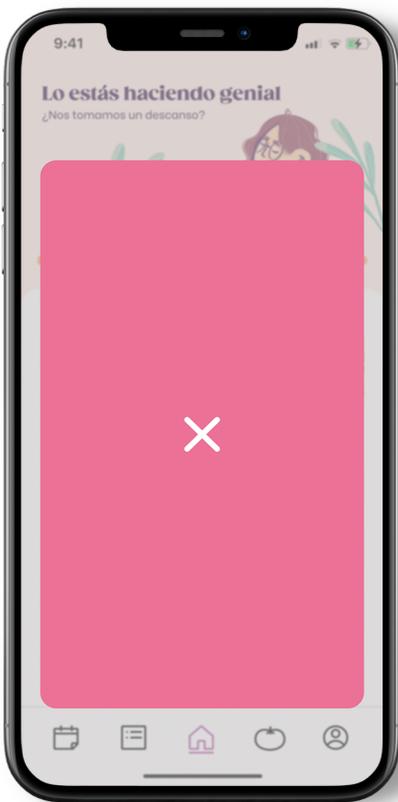
Añadir tarea rápida (vacía)



Añadir tarea rápida (escrita)



Añadir tarea a una lista



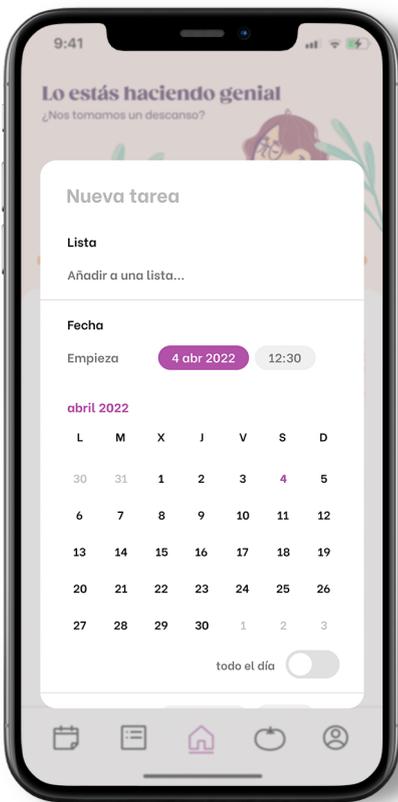
Guardar / aceptar



Tarjeta añadir tarea



Eliminar / descartar



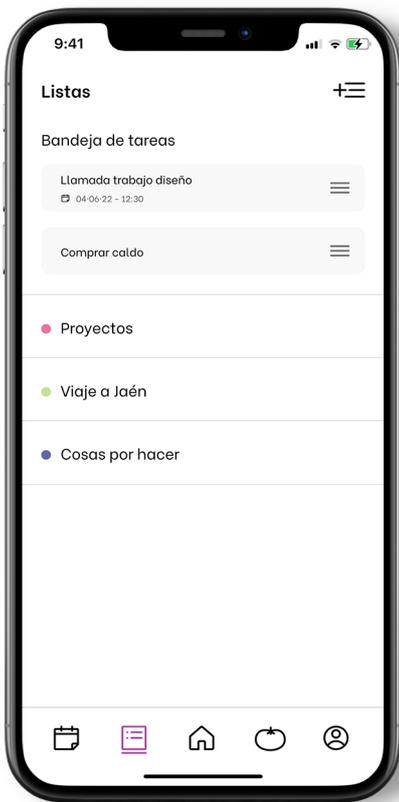
Añadir tarea (calendario)



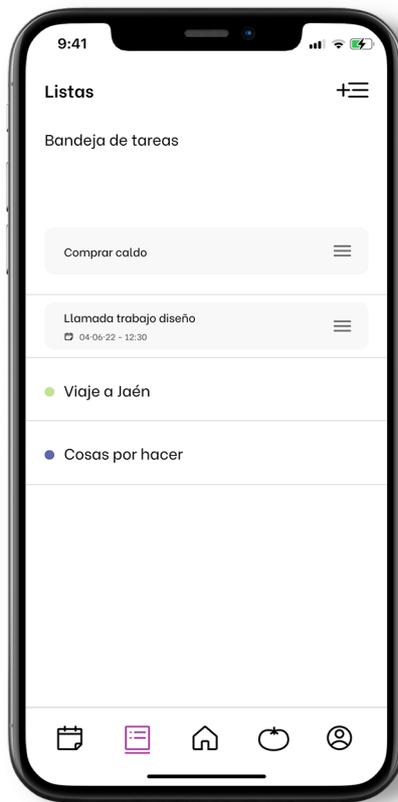
Añadir tarea (rellenada)



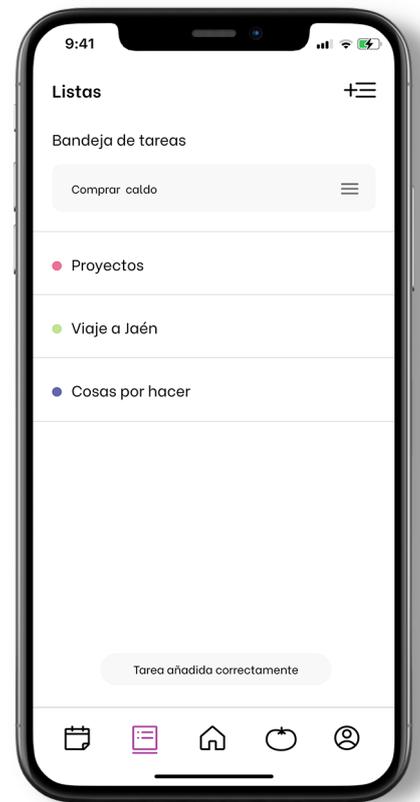
Añadir tarea (hora)



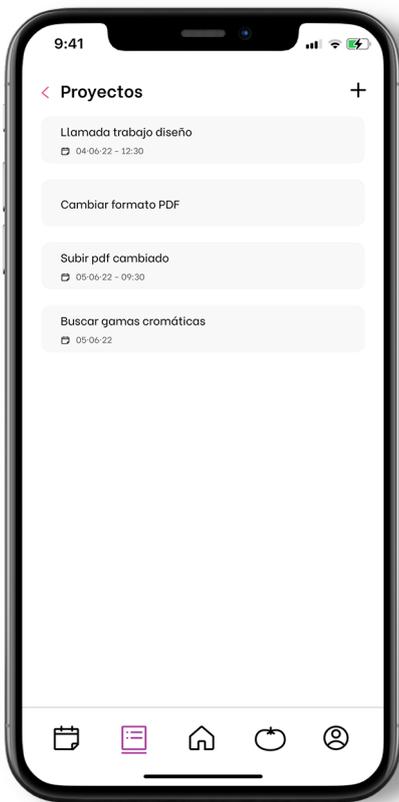
Lista



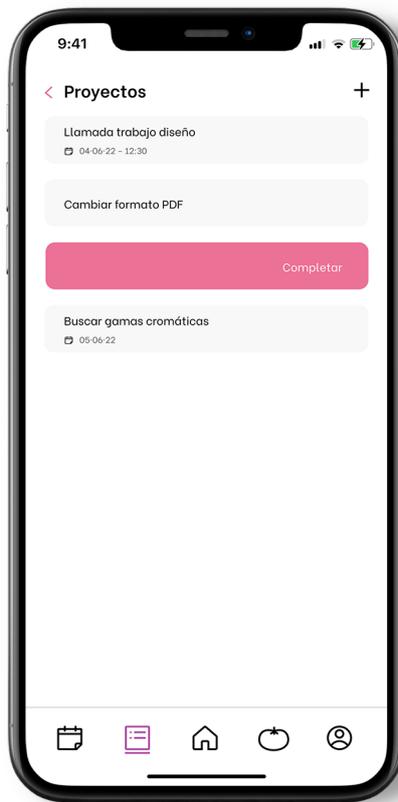
Tarea movida a una lista



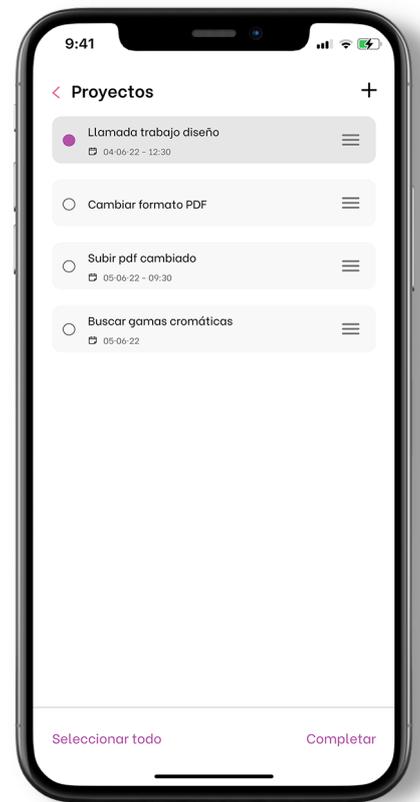
Aviso de tarea añadida correctamente a una lista



Interior de una lista



Eliminar / completar una tarea



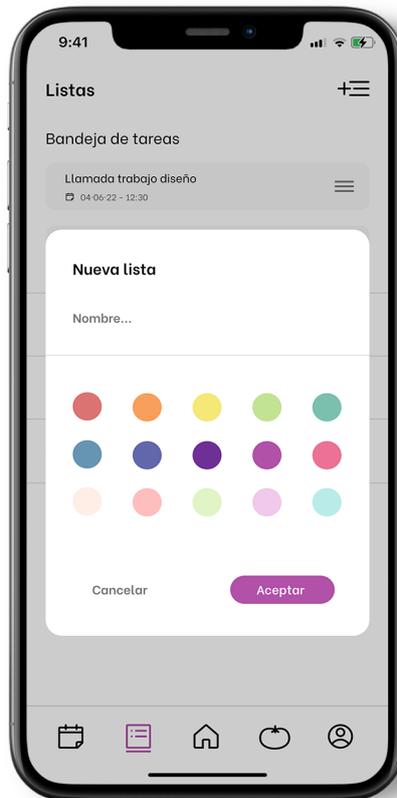
Eliminar / completar varias tareas



Interior de una lista vacía



Eliminar / descartar



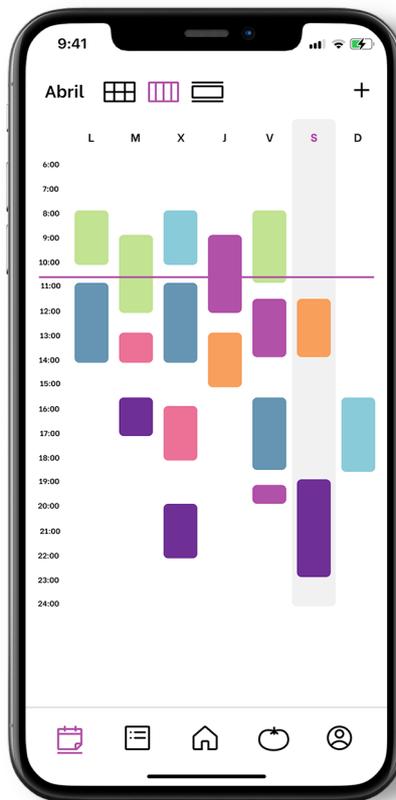
Crear nueva lista



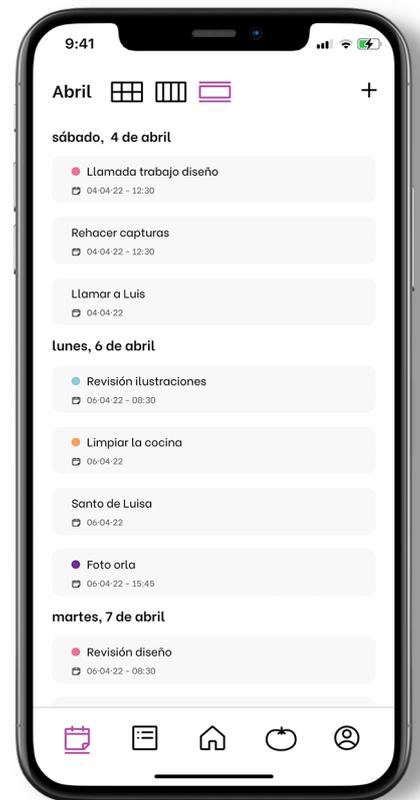
Guardar / aceptar



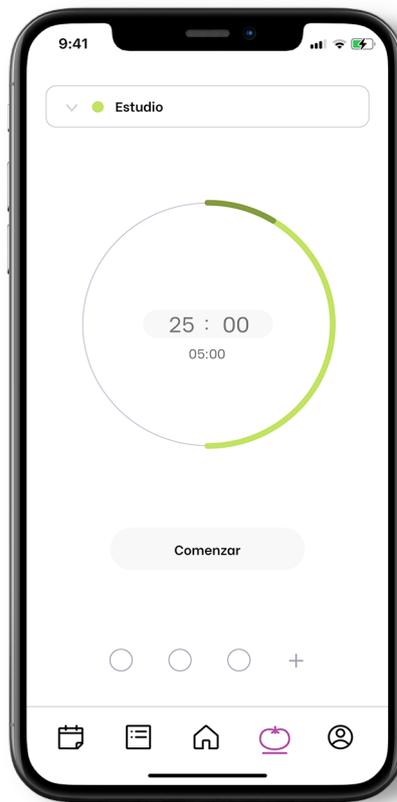
Calendario vista mensual



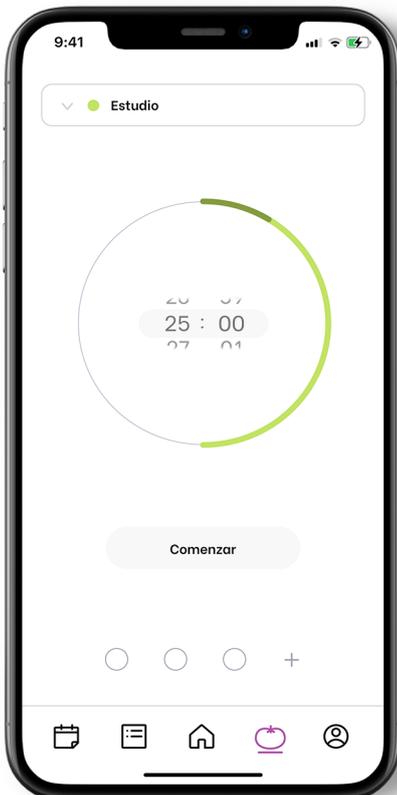
Calendario vista semanal



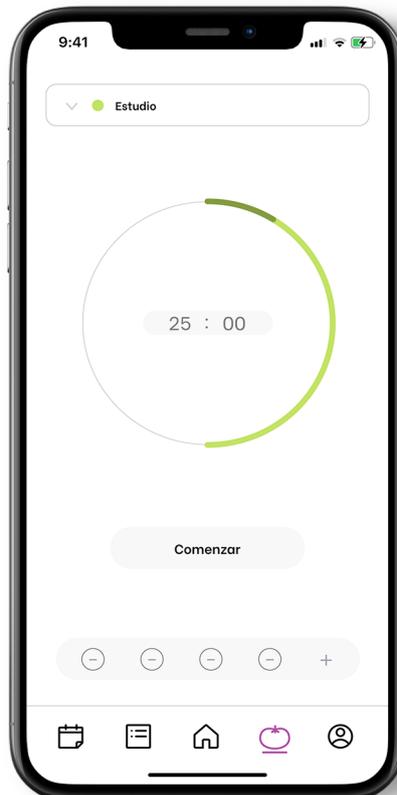
Calendario vista diaria



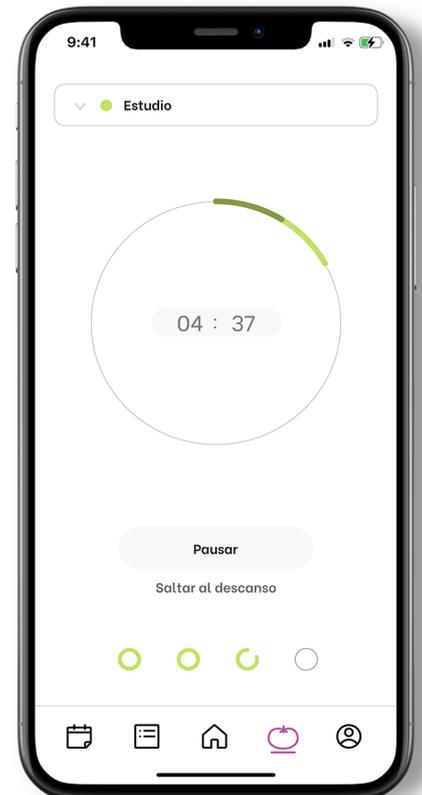
Pantalla pomodoro



Editar duración del pomodoro



Editar duración de la sesión



Pomodoro empezado



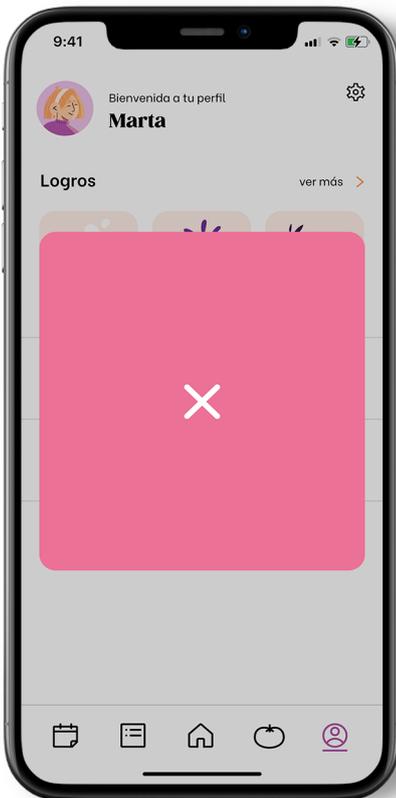
Pop-up del descanso (I)



Pop-up del descanso (II)



Pantalla del perfil



Eliminar / descartar



Cambiar avatar



Guardar / aceptar



Pantalla de consejos



Interior de un consejo



Pantalla de ajustes



Pantalla principal



Pantalla principal (widgets)



Editar widgets



Añadir tarea rápida (vacía)



Añadir tarea rápida (escrita)



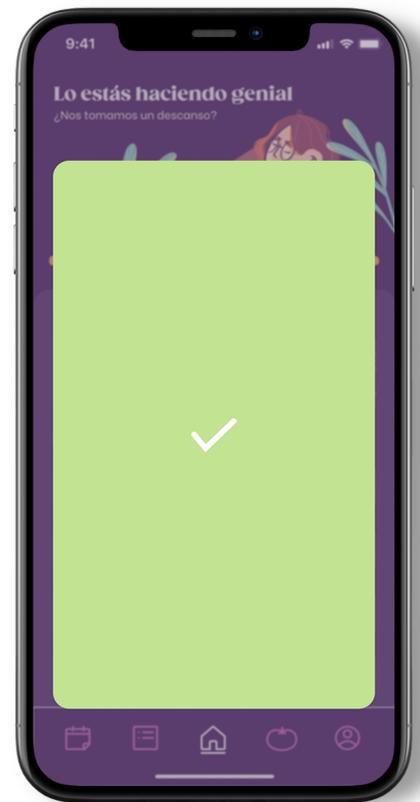
Añadir tarea a una lista



Guardar / aceptar



Tarjeta añadir tarea



Eliminar / descartar



Añadir tarea (calendario)



Añadir tarea (rellenada)



Añadir tarea (hora)



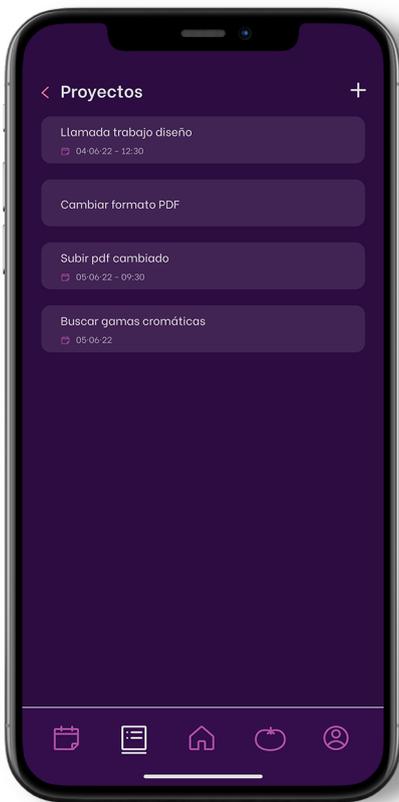
Lista



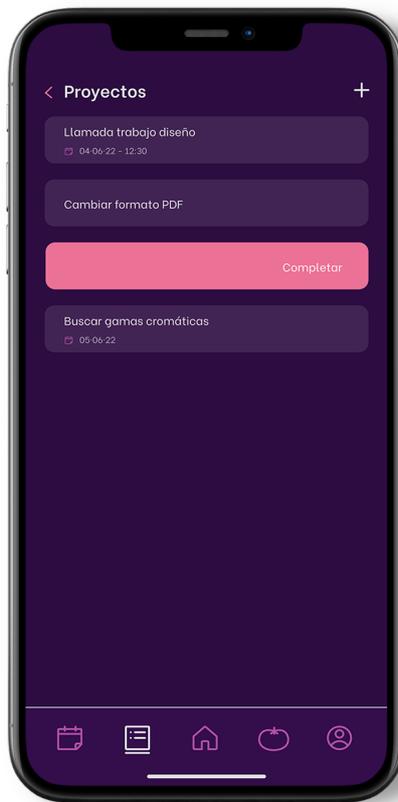
Tarea movida a una lista



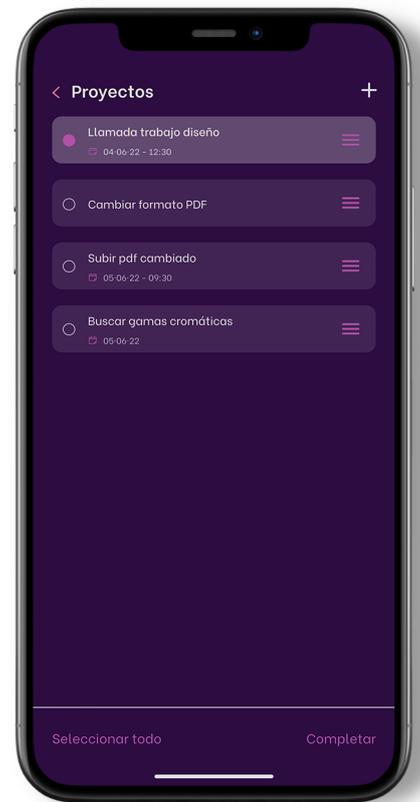
Aviso de tarea añadida correctamente a una lista



Interior de una lista



Eliminar / completar una tarea



Eliminar / completar varias tareas



Interior de una lista vacía



Eliminar / descartar



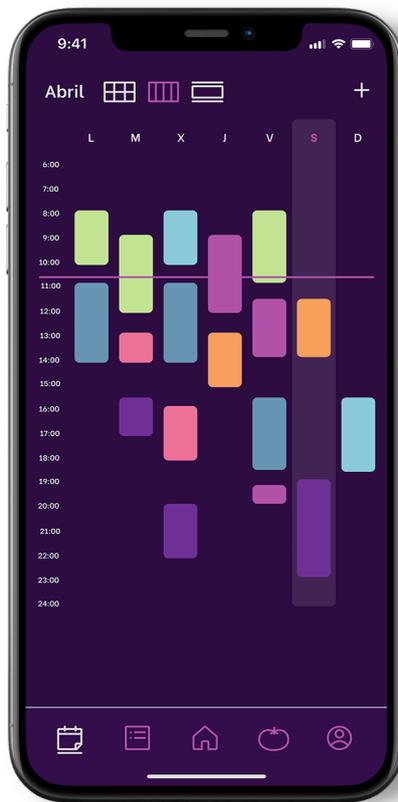
Crear nueva lista



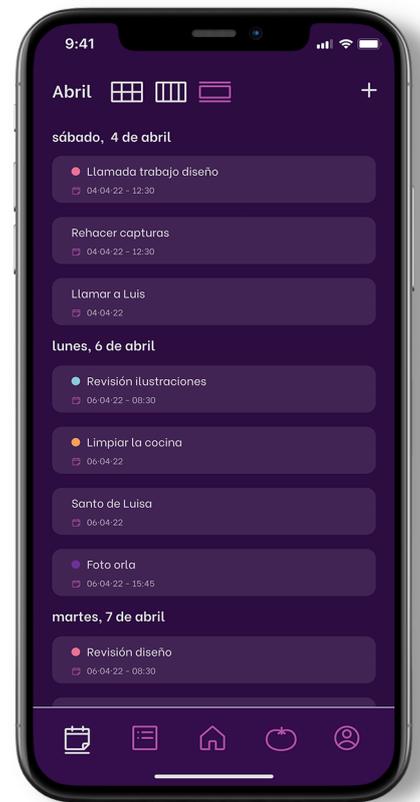
Guardar / aceptar



Calendario vista mensual



Calendario vista semanal



Calendario vista diaria



Pantalla pomodoro



Editar duración del pomodoro



Editar duración de la sesión



Pomodoro empezado



*Pop-up del descanso (I)*



*Pop-up del descanso (II)*



Pantalla del perfil



Eliminar / descartar



Cambiar avatar



Guardar / aceptar



Pantalla de consejos



Interior de un consejo



Pantalla de ajustes



Notificaciones de Treva



Icono de Treva



Widget para añadir una tarea