

minutesto.work

Diseñador

Vicente Akira Kamata Rivera
Trabajo Final de Grado 2020–2021

Tutoras

Laia Clos
Pilar Gorriz

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art

Este proyecto ha contado con el apoyo de la fundición Arrow Type, que muy amablemente ha cedido la tipografía NAME SANS para el proyecto. Para más información, consultar www.arrowtype.com.

—

Agradecimientos a los familiares, compañeros, profesores y profesionales que han ofrecido apoyo durante todo el proyecto.

TABLA DE CONTENIDOS

Tiempo estimado de lectura **3 Pomodoros**

1. INTRODUCCIÓN	4	5. DESARROLLO	63
Abstract	5	5.1. Versiones MVP	64
1.1. Introducción	7	5.2. Programación	66
1.2. La Técnica Pomodoro	8	5.3. Difusión	68
1.3. Brief Inicial	10		
1.4. Benchmarking	11	6. CONCLUSIONES	69
1.5. Replanteamiento del Brief	17	6.1. Conclusiones	70
2. PROCESO DE TRABAJO	18	ANEXO	72
2.1. Timeline	19	Anexo	73
3. REFERENTES	20		
4. DISEÑO	23		
4.1. Diseño	24		
4.2. Concepto	25		
4.3. Naming	30		
4.4. Tipografía	32		
4.5. Paleta Cromática	36		
4.6. UX / UI	40		
4.7. Tests de usuario	61		

1. INTRODUCCIÓN

21min

ABSTRACT

CAST

El proyecto minutesto.work, surge con el objetivo de explorar el umbral que surge entre el diseño de interface y la programación. Obtener una experiencia en el desarrollo *full-stack*¹.

Para poder explorar esta forma de desarrollar aplicativos, se desarrolla una app basada en la técnica Pomodoro. Un método para gestionar el tiempo de trabajo destinado a una tarea.

Este proyecto permite explorar todas las fases de diseño hasta el desarrollo de la app.

Palabras clave

Full-stack, Web App, Gestión del tiempo, UX/UI y Desarrollo web.

CAT

El projecte minutesto.work, sorgeix amb l'objectiu d'explorar el llindar que sorgeix entre el disseny de interfície i la programació. Obtenir una experiència en el desenvolupament *full-stack*¹.

Per a poder explorar aquesta manera de desenvolupar aplicatius, es desenvolupa una app basada en la tècnica Pomodoro. Un mètode per a gestionar el temps de treball destinat a una tasca.

Aquest projecte permet explorar totes les fases de disseny fins al desenvolupament de l'app.

Paraules clau

Full-stack, Web App, Gestió del temps, UX/UI i Desenvolupament web.

ENG

The minutesto.work project was created with the aim of exploring the threshold between interface design and programming. To gain experience in full-stack development¹.

In order to explore this way of developing applications, an app based on the Pomodoro technique is developed. A method to manage the time spent on a task.

This project allows to explore all the phases from design to development of the app.

Key words

Full-stack, Web App, Time management, UX/UI and Web development.

¹ W3Schools. (s. f.). *What is Full Stack*. Recuperado 6 de junio de 2021, de https://www.w3schools.com/whatis/whatis_fullstack.asp

Tema

Análisis y experimentación en el proceso de desarrollo de una web app. En concreto, una app de gestión del tiempo, basada en la técnica Pomodoro.

Objetivos

Conocer y entender el proceso de diseño y desarrollo de una web app, haciendo hincapié en cada una de las fases para publicarla.

Público objetivo

Usuarios que buscan una opción minimalista y digital para poder ejecutar la Técnica Pomodoro mientras estudian o trabajan.

Contexto

Poco a poco el mundo laboral se ha ido digitalizando, teniendo aplicativos para contabilizar las horas de entrada y salida, canales de comunicación internos, videoconferencias, entre muchos otros. Son continuas las adaptaciones y adopciones de métodos analógicos, que posteriormente son digitalizados.

Estás viendo el PDF de mi trabajo de fin de grado 2021. Ciertos ejemplos o elementos de diseño no se pueden apreciar, ya que por naturaleza son interactivos.

Para poder disfrutar de toda la experiencia, visita docs.minutesto.work.

1.1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto se presenta como una oportunidad para analizar y experimentar en el proceso de diseño y desarrollo de una web app. Hasta el momento, este tipo de proyecto se distribuye entre varias partes interesadas (obviando el rol del cliente) tenemos: el diseñador de experiencia, el diseñador de interfaz y el programador. Un equipo que debe estar bien comunicado y coordinado, y que en muchos casos está formado por pequeños grupos externos. Actualmente se habla del perfil *full-stack*, conocedor de todos los aspectos del proyecto tanto de la parte *front end* y el *back end*. Capaz de diseñar y programar en código, tiene una visión global del proyecto y puede sustituir el rol de las diferentes partes interesadas, mencionadas con anterioridad.

El proyecto utiliza como pretexto el desarrollo de una web app basada en la técnica Pomodoro. Una técnica de gestión del tiempo de trabajo, inventada por Francesco Cirillo hace más de 3 décadas. En la que se trabaja durante 25 minutos y se descansa 5 minutos, esto se conoce cómo Pomodoro. Después de 4 Pomodoros se efectúa una pausa más larga. Esta simple mecánica genera diversos beneficios en cuanto a la productividad y salud mental para aquellos usuarios que utilizan la técnica.

Por lo tanto, este proyecto resultará en una digitalización del proceso, diseñando una web app de principio a fin aportando conocimientos de diseño en cada etapa, desde la propia técnica Pomodoro, la conceptualización de la identidad, la interfaz, las funciones y su programación.

1.2. LA TÉCNICA POMODORO

La técnica Pomodoro es un método para mejorar la administración del tiempo dedicado a una actividad. Fue creado por Francesco Cirillo a finales de la década de 1980. Se basa en usar un temporizador para dividir el tiempo en intervalos fijos, llamados Pomodoros, de 25 minutos de actividad, seguidos de 5 minutos de descanso, con pausas más largas cada cuatro Pomodoros.²

Ejecutar la técnica Pomodoro es sencillo, únicamente se necesita papel, una herramienta para poder escribir y un reloj. La mecánica básica, descrita por Cirillo Consulting GmbH³, es la siguiente:

1. Elige una tarea que te gustaría hacer

Algo grande, pequeño o que has estado posponiendo durante un millón de años: no importa. Lo fundamental es que es algo que merece toda tu atención.

2. Programa el Pomodoro para 25 minutos

Hazte un pequeño juramento a ti mismo: Voy a dedicar 25 minutos a esta tarea y no me voy a interrumpir. Puedes hacerlo. Al fin y al cabo, son solo 25 minutos.

3. Trabaja en la tarea hasta que suene

Sumérgete en la tarea durante los siguientes 25 minutos. Si de repente te das cuenta de que tienes algo más que hacer, anota la tarea en una hoja de papel.

4. Cuando suene, marca como completada

Has dedicado un Pomodoro entero, sin interrupciones, a una tarea.

5. Haz una pequeña pausa

Respira, medita, toma una taza de café, da un pequeño paseo o haz alguna otra cosa relajante (algo que no esté relacionado con el trabajo). Tu cerebro te lo agradecerá después.

² “Técnica Pomodoro - Wikipedia, la enciclopedia libre.”
https://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica_Pomodoro.
Se consultó el 17 feb. 2021.

³ Cirillo Consulting es una empresa de consultoría empresarial con sede en Berlín que trabaja con grandes empresas del mundo. Ofrece servicios, formaciones y herramientas a particulares y organizaciones para mejorar y aumentar su productividad de forma sencilla, rápida y amable. Más información en: <https://francescocirillo.com/pages/Pomodoro-technique>.
Se consultó el 17 feb. 2021.

1.2.1. Beneficios

El método se basa en la idea de que las herramientas y técnicas de gestión del tiempo deben ser sencillas, que las pausas frecuentes pueden mejorar la agilidad mental⁴ y que cambiar la forma de pensar en el tiempo, puede aliviar la ansiedad, liberando a las personas para que se concentren mejor.⁵ En la página oficial se promocionan algunos de los siguientes beneficios:

Evitar interrupciones

Eludir errores por falta de concentración.

Reducir la duración y el número de reuniones

Evita las reuniones largas, agotadoras e inútiles.

Reducir los errores de estimación

Ayuda a simplificar y organizar las tareas resultando en menos estimaciones erróneas en tareas complejas, indefinidas e inciertas.

Mejorar la motivación mediante la mejora del contenido

Ayuda al usuario a comprender el esfuerzo que supondrá una tarea y reducir la complejidad de las tareas que hay que hacer.

Cumplir los plazos sin presión de tiempo

Permite transformar un objetivo complejo en una serie de objetivos más sencillos de alcanzar y, por lo tanto, aumentar la motivación, la precisión de las estimaciones y la probabilidad de éxito final.

Reducir la complejidad de los objetivos y la incertidumbre

Gracias a aprender a transformar jerarquías de tareas profundamente anidadas en listas de tareas lineales: listas de tareas sin peligrosos cuellos de botella e interdependencias entre tareas.

⁴ Tambini, A., Ketz, N., & Davachi, L. (2010, 28 enero). *Enhanced Brain Correlations during Rest Are Related to Memory for Recent Experiences*. ScienceDirect. <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0896627310000061>

⁵ Shellenbarger, S. (2009, 18 noviembre). *Testing Time-Management Strategies*. WSJ. <https://www.wsj.com/articles/SB10001424052748704538404574541590534797908>

1.2.2. ¿Por qué digitalizar?

La técnica Pomodoro se puede ejecutar perfectamente de forma analógica, como ya se ha comentado únicamente se necesita papel, bolígrafo y un temporizador de cocina. Entonces, ¿qué beneficios puede aportar crear una versión digital? La respuesta se puede obtener en los siguientes ejemplos de procesos analógicos transformados a digital:

“Que lo haga la máquina más rápido”

Enviar una carta por correo es un proceso largo, se escribe, se guarda en un sobre, se compran los sellos y normalmente llega a su destino. Para recibir una respuesta, se debe producir el mismo proceso, traduciéndose en una larga espera. Con la llegada del email, las largas esperas para comunicarse se reducen prácticamente a cero (dependiendo de lo rápido que sea tu internet), la máquina se encarga de todo. El correo tradicional está bien para un uso no empresarial, en cambio el correo electrónico es crucial para poder trabajar. Por lo tanto se gana en eficiencia.

Omnipresencia

Un claro ejemplo es el calendario. De forma analógica funciona perfectamente, ¿pero qué pasa si pierdes la agenda o no estás en casa para consultarla? El calendario digital te permite consultar planes, reuniones, entregas... en cualquier parte y en cualquier momento.

Introducir funciones inteligentes

Tanto el correo electrónico como el calendario digital, incorporan funciones que no serían posibles de forma analógica, podemos enviar documentos, sincronizar diferentes calendarios... funciones complejas y únicamente ejecutables por un software.

En definitiva, una versión digitalizada de la técnica Pomodoro permite agilizar un proceso mecánico, una solución omnipresente y capaz de elevar las funciones a otro nivel. Por lo tanto, permitiéndonos concentrarnos en la tarea, acceder desde cualquier lugar con la satisfacción de que está todo listo para empezar con funciones inteligentes.

1.3. BRIEF INICIAL

Diseño de una aplicación web basada en la técnica Pomodoro, automatizando y agilizando procedimientos mecánicos, además de generar una interfaz fiel a los principios de minimalismo y complejidad. Resultando en:

- Un análisis de la técnica y posibles puntos de mejora en el procedimiento.
- Trasladar la experiencia de usuario al formato digital.
- Generar una interfaz minimalista *click and go*
- Participar en la programación
- Crear el aplicativo de código abierto

1.4. BENCHMARKING

Por *benchmarking* se entiende en general el estudio comparativo de la competencia, es una herramienta que resulta muy útil para analizar cuál es la experiencia del usuario en otros casos, ver debilidades y fortalezas, observar buenas prácticas y detectar necesidades no cubiertas.⁶

1.4.1. Productos Competencia

La siguiente lista de productos seleccionados se ha creado en base a la popularidad en el buscador, redes sociales, *advertorials*⁷, proyectos *open source* y/o de pago:

[Pomofocus](#), [Pomotroid](#), [Focus To-Do](#), [Marinara](#), [Tomato Timers](#), [Marinara Timer](#), [Pomodoro Tracker](#), [PomoDoneApp](#), [Pomodor](#), [Focuslists](#), [Pomotodo](#), [Focus Booster](#), [Be Focused](#) y [Engross](#).

Se han comparado aplicaciones multiplataforma en dispositivos Apple, Windows, Linux y Chrome OS. Algunas de ellas cuentan con o son extensiones del navegador Chrome o directamente son aplicaciones web, estas últimas se pueden “instalar” en el dispositivo gracias a que son PWA⁸.

1.4.2. Benchmarking

En el anexo se puede consultar la hoja de datos del estudio.

Criterios Básicos

Los criterios de clasificación esenciales son los detallados en el brief:

Funciones básicas

La aplicación cuenta con un temporizador, el elemento más básico. Se considera también una función básica poder escribir tareas, independientemente si se pueden sincronizar con el temporizador, ya que eso se considera una función inteligente.

Interfaz simple

Entendida como una interfaz que sigue criterios básicos de accesibilidad y la jerarquización es correcta. El usuario puede navegar libremente sin llegar a puntos muertos o consultar una guía.

Ajustes simples

Los mismos ajustes que se podrían realizar de forma analógica, como ajustar tiempos y modificar pausas. ➡➡

⁶ *Diseño de Interfaces » Benchmarking*. (s. f.). Diseño de Interfaces UOC. Recuperado 18 de febrero de 2021, de <http://multimedia.uoc.edu/blogs/dii/es/disseny/benchmarking/>

⁷ Allen, J. (2020, 21 julio). *The 10 best Pomodoro timer apps in 2020*. Zapier. <https://zapier.com/blog/best-pomodoro-apps/>

⁸ *Aplicaciones Web Progresivas* / MDN. (2020, 20 septiembre). MDN WebDocs. https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/pintreprogressive_web_apps

Funciones inteligentes

Todos aquellos ajustes y configuraciones que solo se pueden ejecutar en un entorno digital o que resulta más sencillo, como automatizar el temporizador, sincronizar datos en diferentes dispositivos, ofrecer estadísticas detalladas sobre progreso de concentración u otras.

Ampliación de Criterios

Mientras se ejecutaba el estudio se han detectado criterios para ofrecer una comparación más detallada, por lo tanto se añaden criterios conformes si la app es:

Multiplataforma

La aplicación mantiene una coherencia de experiencia e interfaz en diferentes sistemas operativos.

Curva de aprendizaje

Basándose en las funciones e interfaz, para iniciar el temporizador o realizar ajustes básicos/inteligentes.

Tiempo en iniciar el temporizador

Se tiene en cuenta el tiempo en el que se accede hasta iniciar el temporizador y empezar a trabajar, por primera vez. Los tiempos son orientativos, ya que dependen de factores como la velocidad de internet o el dispositivo.

Los pasos por seguir son:

01. Abrir la app (acceder a la web)
 - a. Siempre reiniciar la página si es el caso.
 - b. Si hay que descargar la app, se debe contar con el tiempo de descarga y posteriormente mostrar los dos tiempos.

02. Incluir 4 tareas

- a. Si la app no lo permite, se suman 18 segundos como equivalente a anotar con bolígrafo y papel.

03. Iniciar el temporizador

En el siguiente enlace se puede visualizar el test:

<https://docs.minutesto.work/introduccion/benchmarking#143-resultados>

Número de clics

Número de clics realizados hasta activar el temporizador.

Documentación y soporte

Tutoriales, manuales o documentación sobre las funciones disponibles. Consejos para realizar la técnica en función de las necesidades o perfil. Comunidad para poder responder dudas o sugerir mejoras.

Coste del servicio

Conforme si el servicio es gratuito, *freemium*⁹ o de pago. En el caso último, se debe detallar el importe. Normalmente la opción *freemium* se basa en planes mensuales.

Modo offline

La app funciona de forma *offline*, sin tener que acceder a internet en primer momento.

Registro

La opción de registro para poder conservar tareas o sincronizar datos, independientemente del coste del servicio.

Modo oscuro

La interfaz se adapta automáticamente con los ajustes definidos por el sistema operativo. También debe existir la opción de poder activarse manualmente. La opción *dark mode* cada vez es más demandada en aplicaciones, ya que durante la noche la interfaz no es tan brillante, por lo tanto molesta, para los ojos.¹⁰ ➡

⁹ Freemium. (2020, 9 diciembre). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Freemium>

¹⁰ Busquets, C. (2020a, agosto 25). *Modo Oscuro: 5 hechos y tips para diseñarlo mejor*. uiFromMars.

<https://www.uifrommars.com/modo-oscuro-beneficios-desventajas/>

Efectos de sonido

Los botones, el final del temporizador y otros utilizan sonidos para notificar y ofrecer al usuario un feedback.

Notificaciones

Los tiempos de trabajo y las pausas se notifican con un globo de notificación u otro método.

Focuslists, Focus Booster y Be Focused Engross se han descartado de los tests, porque no cumplen con el briefing.

1.4.3. Resultados

Después de analizar las diferentes aplicaciones se han detectado funciones interesantes para implementar y errores comunes o malas prácticas.

El 28,6% de los aplicativos únicamente ofrecen la función de temporizador. El modo oscuro está presente en el 90% de las aplicaciones.

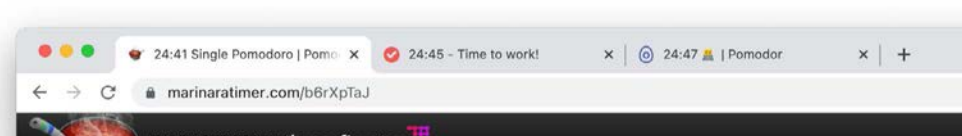
Dentro de las características positivas encontradas, destaca la posibilidad de ver el temporizador (como texto o un *favicon*¹¹) en la pestaña del navegador o en la barra de herramientas, la opción de mostrar notificaciones en pantalla y **calcular la hora de finalización** estimada del Pomodoro o de la tarea.

Una de las peores prácticas detectadas en varias aplicaciones es el registro obligatorio previo para poder utilizar la app. Otro error común es la inexistencia de una versión oscura y/o de que esta no esté bien diseñada. En algunos casos el aplicativo cuenta con muchas opciones, al querer mostrar todas, la interfaz resulta abrumadora.

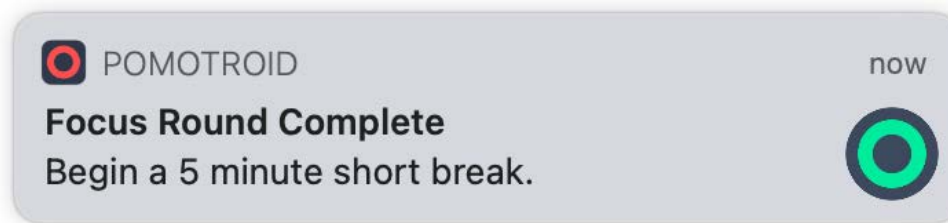
El tiempo medio para introducir las tareas e iniciar el temporizador es de 35 segundos. La media de clics se encuentra en los 4.



¹¹ *Favicon* - MDN Web Docs Glossary: Definitions of Web-related terms | MDN. (2020, 30 diciembre). MDN Web Docs. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Favicon>



Marinaratimer, Pomodor, Pomotodo y Pomofocus, muestran el temporizador en la pestaña.



Notificación de escritorio de la app Pomotroid.



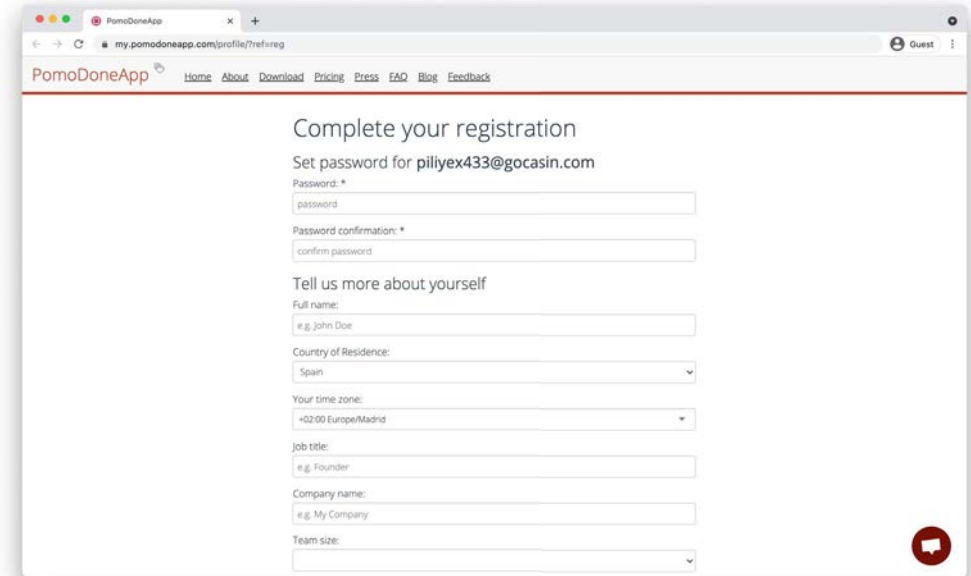
Pomodoro Tracker calcula la hora de finalización.

Después de recopilar todos los datos, se procede a realizar una simulación, ¿Cuáles son las mejores opciones en el mercado y cuál es la peor? Para determinar la lista, se utiliza la técnica *Decision Matrix*¹². La escala escogida para determinar las puntuaciones va del 0 al 3, siendo la peor y mejor puntuación respectivamente.

Por ejemplo: Tomato Timers es una aplicación gratuita, por lo tanto merece un 3. En cambio, Be Focused tiene un coste de 3,49 € por lo tanto puntuará un 1. Siempre siguiendo el briefing inicial como criterio de puntuación.

La importancia de cada factor se distribuye de la siguiente forma (de menor a mayor importancia):

1. Documentación y Soporte
2. Registro
3. Efectos de Sonido
4. Modo Offline
5. Modo Oscuro
6. Número De Clics
7. Tiempo en Iniciar el Temporizador
8. Curva de Aprendizaje
9. Funciones Inteligentes
10. Notificaciones
11. Funciones Básicas
12. Ajustes Simples
13. Interfaz Simple



Un mal ejemplo. PomoDoneApp solicita al usuario el registro para acceder al aplicativo. Solicita demasiada información del usuario.

¹² Amran, A. (s. f.). *Decision matrix*. Untools. Recuperado 20 de febrero de 2021, de <https://untools.co/decision-matrix/>

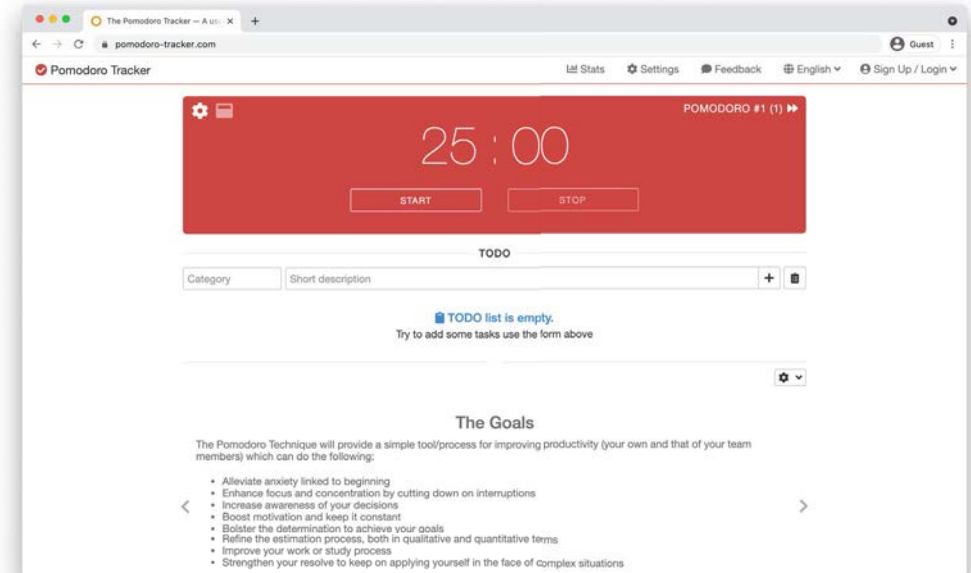
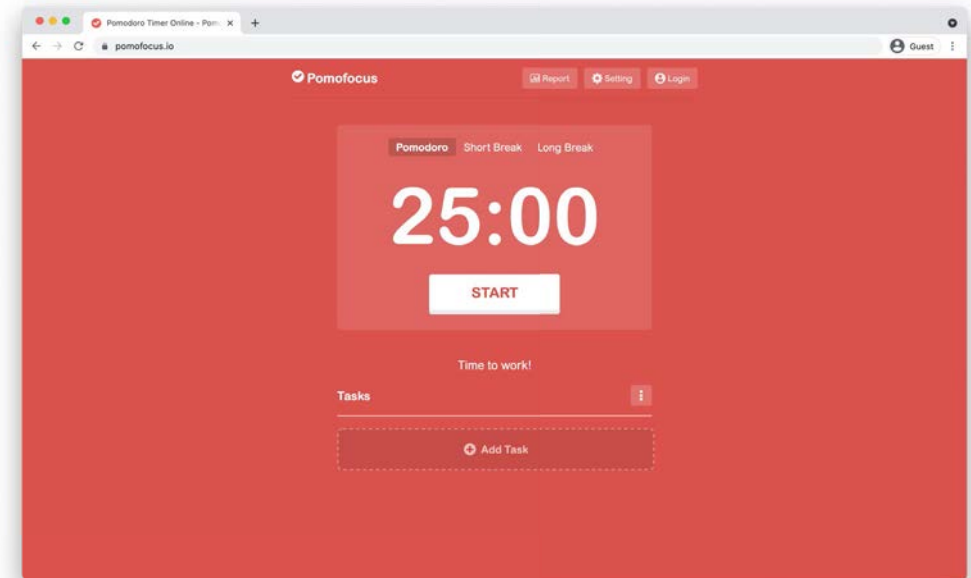
A continuación se detallan los tres aplicativos más competentes y la que menos:

TOP 1, Pomofocus

Un producto actualizado, cuenta con la mayoría de los ajustes y pequeños detalles positivos que podemos encontrar en las diferentes apps de la lista. La interfaz es simple. Ciertamente en la web detallan que tiene un diseño responsivo¹³, pero la composición es de una sola columna. Por lo tanto se puede considerar un diseño *mobile first*¹⁴, pero no está optimizado para dispositivos escritorio, tablets u otros. Tiene una identidad básica e incluso cómica. El modelo de negocio está muy bien planteado y equilibrado en cuanto a funciones gratuitas y *premium*.

TOP 2, Pomodoro Tracker

Un aplicativo muy completo en cuanto a funciones. Similar a Pomofocus. La interfaz es muy abrumadora, claramente ha sido diseñada desde el punto de vista del desarrollador. A primera vista parece que se haya desarrollado con el *framework* front-end “Foundation” de Zurb¹⁵.



pomofocus.io (arriba) y pomodoro-tracker.com (abajo)

¹³ Pomofocus. (s. f.). Pomofocus. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://pomofocus.io/>

¹⁴ Xia, V. (2020, 7 julio). *What is Mobile First Design? Why It's Important & How To Make It?* Medium. <https://medium.com/@Vincentxia77/what-is-mobile-first-design-why-its-important-how-to-make-it-7d3cf2e29d00>

¹⁵ *The most advanced responsive front-end framework in the world. | Foundation.* (s. f.). Foundation by Zurb. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://get.foundation/>

TOP 3, Pomodor

Temporizador básico. No se pueden introducir varias tareas, sino que se debe ir etiquetando cada temporizador. Posteriormente muestra una gráfica basándose en los temporizadores etiquetados. La interfaz es responsiva y está basada en el *framework* de diseño front-end Material Design¹⁶, por lo que puede ser familiar para usuarios de productos Google como Android. Es de código abierto, alojando el repositorio en la plataforma GitHub¹⁷.

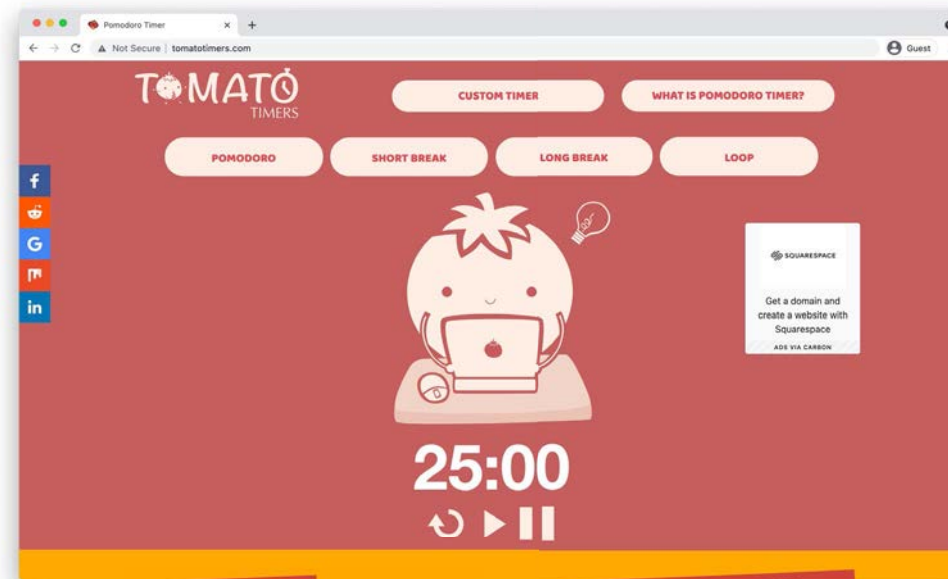
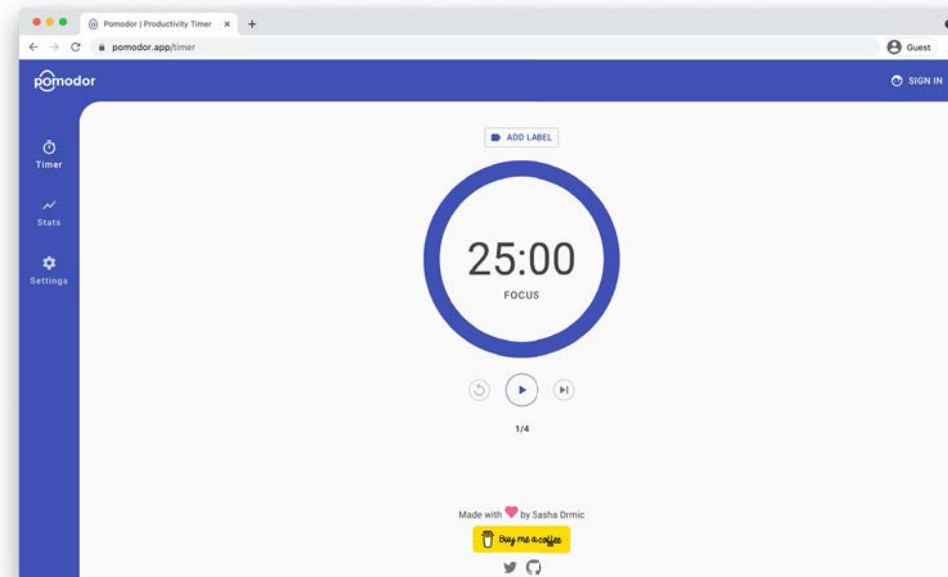
TOP 10, Tomato Timers

La maquetación se caracteriza por una organización caótica, al no existir una jerarquía coherente. Pese a ser la peor aplicación, dotada de un tono excesivamente humorístico, con animaciones innecesarias. Cuenta con una guía ilustrada que detalla muy bien los pasos a seguir.

1.4.4. Conclusiones

Después de realizar el *benchmarking* de diferentes aplicativos, se puede afirmar que digitalizar la técnica Pomodoro, puede agilizar aún más el trabajo e incorporar funcionalidades provechosas. La mayoría de las apps tienen un diseño de interfaz muy básico, porque utilizan *frameworks* con ajustes preestablecidos. Ninguna de las apps tiene una versión nocturna bien diseñada. También se demuestra que las web apps, a diferencia de las aplicaciones de escritorio, son más rápidas y no precisan de actualizaciones.

Se han descubierto funciones interesantes para implementar, como el temporizador en la pestaña del navegador, el cálculo de horas tras la finalización de los temporizadores, la sincronización del temporizador o la clasificación jerarquizada de las tareas.



pomodor.app (arriba) y tomatotimers.com (abajo)

¹⁶ Google. (s. f.). *Material design*. Material Design. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://material.io/design>

¹⁷ S. (s. f.). *sasa95/pomodor*. GitHub. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://github.com/sasa95/pomodor>

1.5. REPLANTEAMIENTO DEL BRIEF

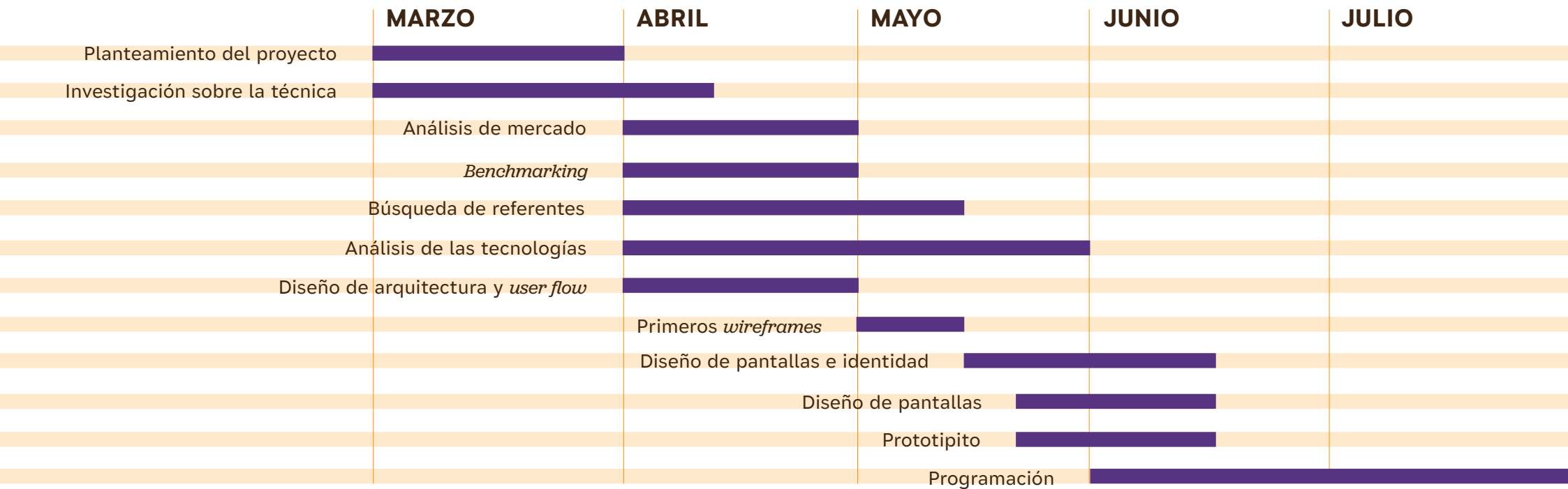
Basándose en las conclusiones extraídas y la experiencia de realizar el *benchmarking*, el *brief* planteado al inicio debe ser actualizado con los siguientes puntos:

- La interfaz debe ser simple y aprovechar todo el espacio que la pantalla ofrece.
- La función de poder añadir tareas es imprescindible.
- La identidad debe ser reforzada.
- Debe adoptar parte de las funcionalidades ofrecidas por el top 3.
- La extensión de navegador es muy funcional

2. PROCESO DE TRABAJO

<1min

2.1. TIMELINE



El proyecto se inicia a principios de marzo y finaliza la parte de diseño a finales de junio. Dejando la programación en desarrollo y siguiendo las diferentes versiones diseñadas.

3. REFERENTES

2min

Paralelamente al benchmarking y tras sus resultados se ha realizado una colección de interfaces, objetos y motion acorde con las definiciones del replanteamiento del brief.

Principalmente se analiza el trabajo de Hayk An (<https://hayk.design/>), un diseñador y desarrollador *front end* que ha creado diversos aplicativos *open source* con una estética y usabilidad minimalista y simple. El proyecto del estudio Manual Creative (<https://manualcreative.com/work/strava>), para Strava, un ejemplo de como visualizar datos de manera simple. Diferentes proyectos de 3Drops (<https://www.3dro.ps/>), ya que diseñan interfaces para productos complejos de una forma sencilla. El estudio de diseño de producto Teenage Engineering (<https://teenage.engineering/>), por como combinan interfaces y hardware de una forma funcional y divertida. Bakken & Bæck, por su proyecto *Daylight* (<https://daylight.today/>), como representan el paso del tiempo con el color y utilizan el *motion* de manera muy simple y efectiva.

En general se puede observar, interfaces simples que en su mayoría utilizan pocos colores estos, se dividen en diferentes saturaciones para delimitar espacios. El juego de degradados para crear un efecto de volumen. Todas utilizan una tipografía de palo seco, gran parte neo grotescas en combinación de iconos geométricos. Todos estos elementos se utilizan para definir diferentes jerarquías y puntos focales.

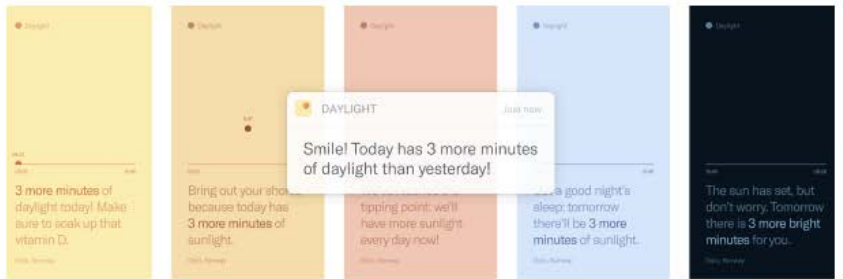
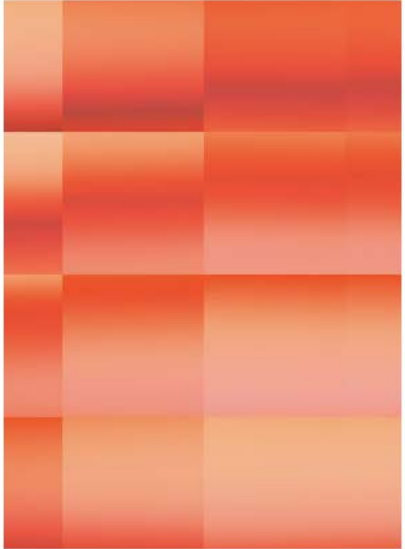
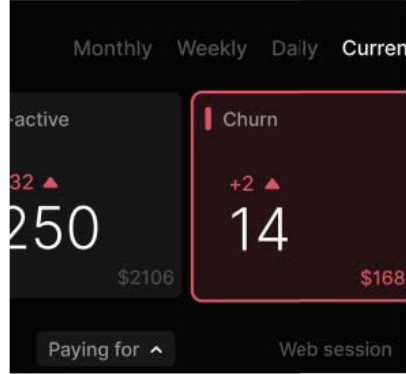
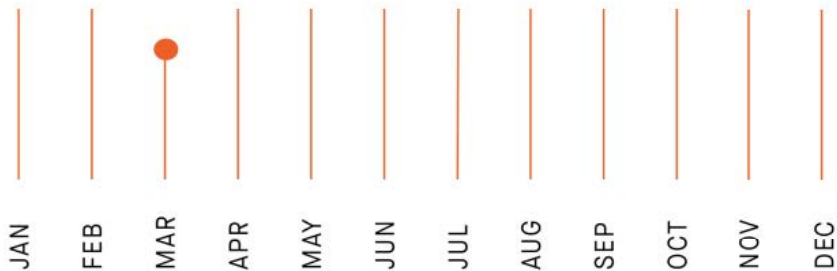
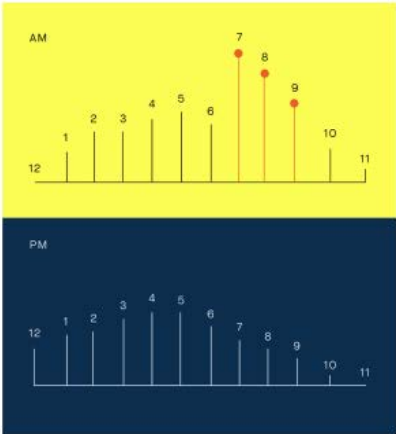


競争は続く

グループライド、グループラン、マラソン、グラン
 フォンドなど、毎年恒例のスポーツイベントが、今年
 はカレンダーから消えてしまいました。しかし、通常
 のイベントやレースがなくても、アスリート達は自分
 自身を追い込もうという気持ちを持ち続けました。

ライバルであり、友である

COM・KOMリーダーボードにおいて、上位2名のアスリート
 がお互いをフォローし合っている確率は27%です。



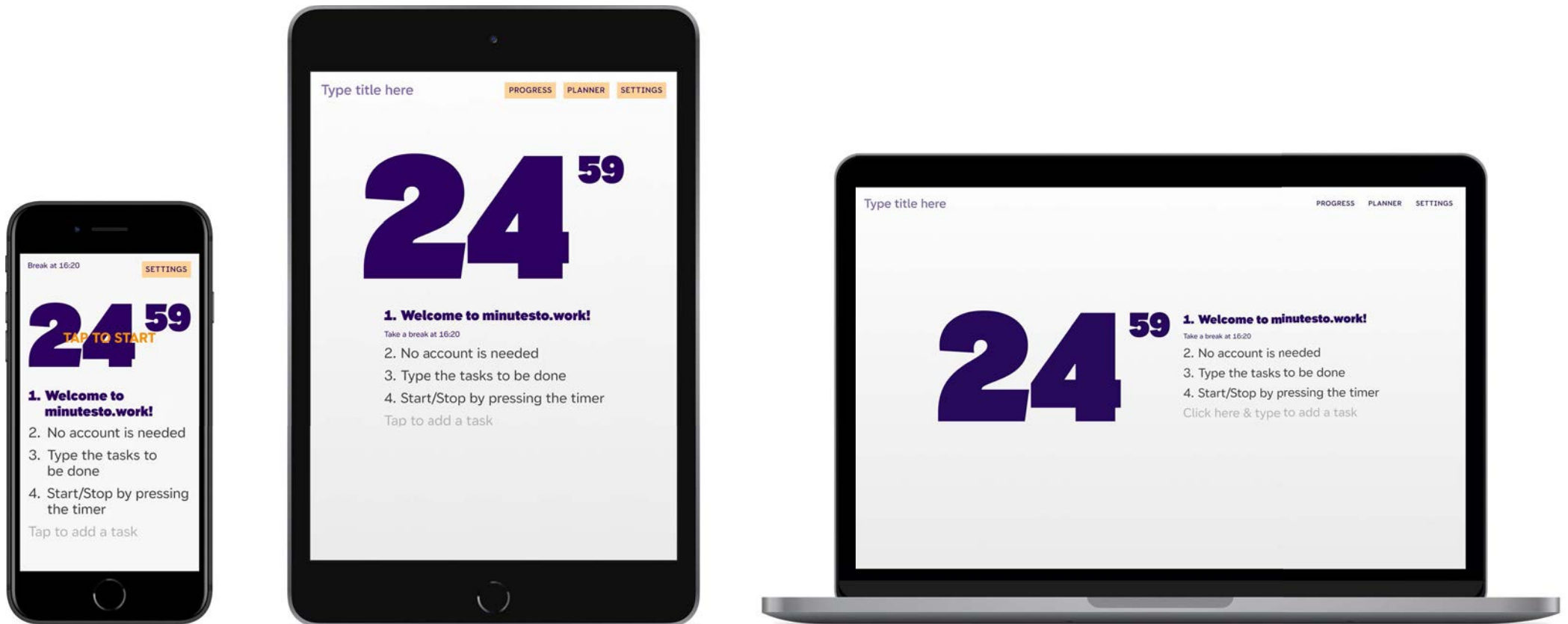
4. DISEÑO

25min

4.1. DISEÑO

El diseño y prototipito se desarrolla en Figma. Se han preparado 3 tipos de maquetación: escritorio (1440 px por 900 px), *tablet* (768 px por 1024 px) y *smartphone* (375 px por 667 px). Para visualizar la última versión del prototipo, consultar los siguientes enlaces:

- Versión para dispositivos de escritorio:
<https://docs.minutesto.work/design/prototipos#desktop>
- Versión para dispositivos tablet:
<https://docs.minutesto.work/design/prototipos#tablet>
- Versión para dispositivos smartphone:
<https://docs.minutesto.work/design/prototipos#mobile>



4.2. CONCEPTO

El uso de las formas geométricas como elementos minimalistas y simples, para construir la interfaz de la web app. Además de una representación del tiempo y de su paso, combinando una forma convencional y una semiótica.

4.2.1. El transcurso del tiempo

El elemento principal del aplicativo, es el temporizador. Por este motivo, se exploran y analizan diversas formas de representar el paso del tiempo. Unas más estandarizadas y otras más semióticas.

4.2.2. Identidad

La identidad se basa en representar el paso del tiempo combinando un estándar y un indicador semiótico. Evitar el “Pomodoro” (tomate, rojo...) introducirlo de forma indirecta. Conservar ciertos rasgos cómicos, pero sin que sean los elementos principales.



Objetos o sistemas de representación del tiempo.

24 Times — A collection of twentyfour variations on the theme “clock” created for HeK by Gysin-Vanetti. <https://24times.gysin-vanetti.com>

Daylight — Daylight is a simple app that tells you about daylight changes and notifies you when the days are getting longer. <https://daylight.today/app/>

Consultar en are.na: <https://www.are.na/vicente-akira/time-goes-by>

4.2.3. Logotipo e icono

La web app cuenta con un logotipo para las aplicaciones de difusión. El icono diseñado se destina para una futura versión en la que la app podrá ser descargada en el dispositivo.

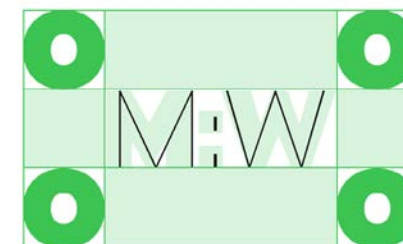
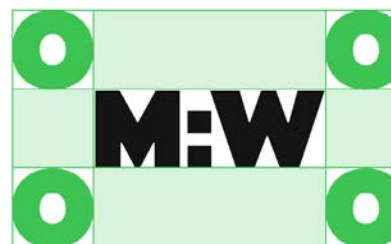
Logotipo

El logotipo se puede presentar en cualquiera de los pesos disponibles. Des de la versión Ultra a la ExtraThin, de la versión Display. La versión óptima es la animada.

Dado que su longitud puede ser conflictiva en determinados contextos, se ha creado una versión corta. Por lo tanto, contamos cómo principal “minutesto.work”, ya que es la URL para acceder a la web app. Para casos concretos se dispone de “M:W”, la M representa los minutos, los dos puntos “:” enfatizan la relación de tiempo y finalmente la W corresponde a la palabra *work*.

El área de protección está determinada por la O. La versión animada, el área estará determinada por la misma letra en su peso Ultra.

* Visualizar simulación: <https://docs.minutesto.work/design/concepto#logotipo>



Área de protección aplicada en los pesos tipográficos extremos de la versión Display (Ultra ExtraThin).

Icono

El icono de escritorio está compuesto por los minutos del temporizador a tiempo real. El área de protección se prescinde. En su lugar se alinea ópticamente.

Se opta por un diseño marcado por el sistema operativo macOS, ya que este cuenta con una serie de características que unifican todas las apps del sistema operativo.

* Visualizar simulación: <https://docs.minutesto.work/design/concepto#icono>



25

4.3. NAMING

Gracias al *benchmarking*, podemos obtener una visión general del mercado. El 80% de los nombres, hacen referencia a Pomodoro u otras relacionadas con el sustantivo de tomate. Hacer esta referencia a la técnica Pomodoro en el nombre es arriesgado, ya que la técnica es una marca registrada y es difícil diferenciarse del resto de la competencia.

El enfoque por el que se ha optado para desarrollar los nombres se basa en evitar hacer referencia a la técnica Pomodoro, ya que web app que se está desarrollando es una **evolución** (una mejora de la técnica gracias al entorno digital) y el temporizador y las tareas pasan a ser el elemento principal.

Para desarrollar el *naming* se siguieron dos estrategias:

01. Idear un nombre sin censura. En la sesión de feedback con el experto en *naming* Xavier Grau de NOM-NAM¹⁸, comenta que se debe crear una lista sin censura para poder después descartar y acabar de perfilar el nombre. La lista presentada para feedback es la siguiente:

- PomoPomo
- Pasta is ready
- Timer
- Complet
- Timere
- Timero
- Get shit done

- Ptimer
- TasksDone
- Task to task

Los nombres creados en la primera estrategia, se inspiraron en exceso en la técnica Pomodoro, un detalle importante a mencionar, pero no como pilar principal. Las propuestas ofrecidas por Xavier son las siguientes: stepbystep, min, 25m o 25+5. Como parte positiva estos nombres marcan más la importancia del temporizador y las tareas a completar. El punto débil de estos nombres es, que algunos de ellos limitan o no expresan la posibilidad de personalizar los tiempos del temporizador.

02. Idear un nombre con la limitación de jugar con las extensiones de los dominios. Jugar con la extensión puede añadir valor al nombre, ya que para poder acceder a la web app será importante registrar un dominio fácil de memorizar y que haga justicia a las funcionalidades de la web app, la lista presentada para feedback es la siguiente:

- getitdo.ne
- minutesto.work
- Pomodoro.club
- Pomodoromademe.work
- Pomodorotehcniqye.club
- Pomodorotimer.club
- Pomodoromademe.work

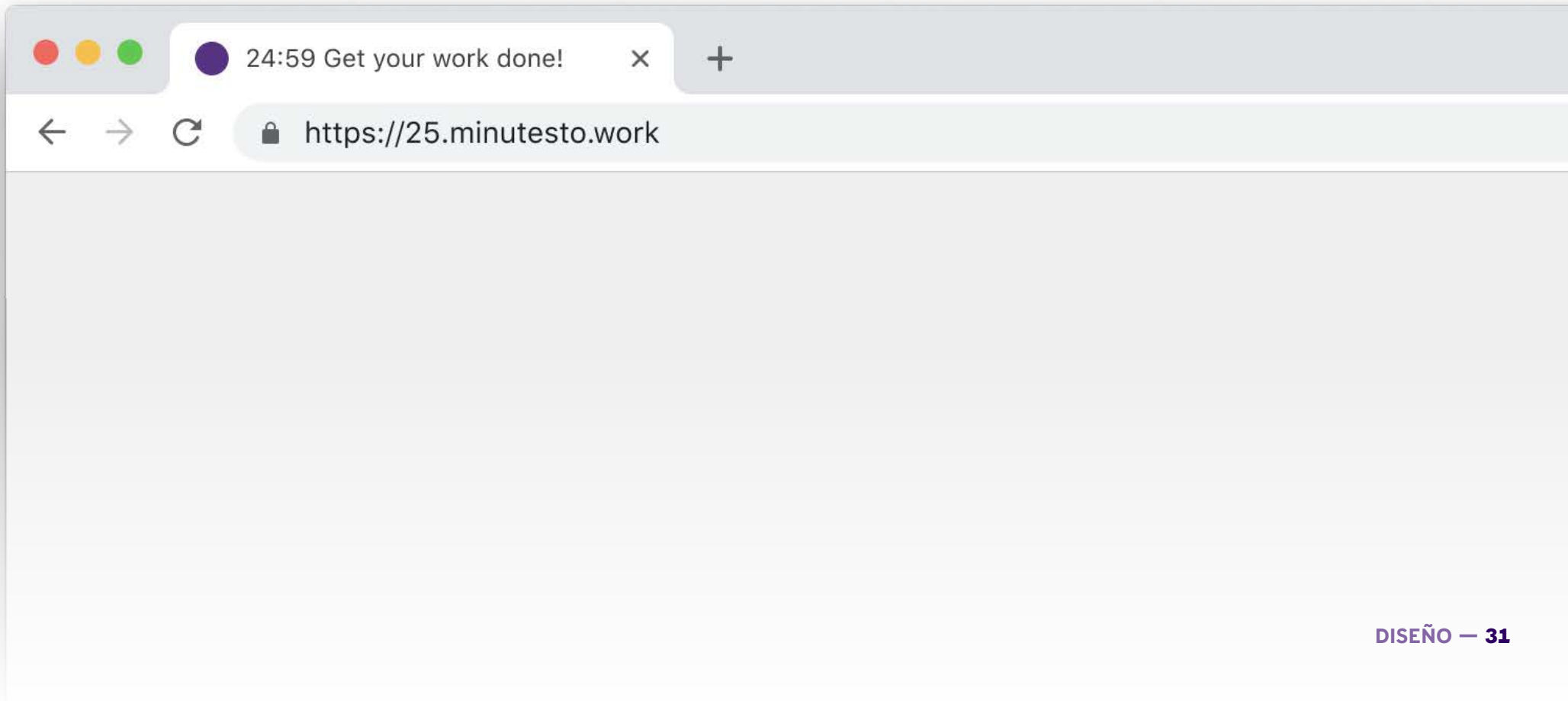
Después de la sesión, se asentaron las dos características primordiales del nombre: referenciar de alguna forma el temporizador y los objetivo de este, trabajar.

¹⁸ NOM-NAM. (s. f.). Nom-Nam. Recuperado 19 de marzo de 2021, de <http://nom-nam.com>

minutesto.work

Finalmente el nombre escogido es: minutesto.work. Hace referencia a la función principal, que es el temporizador (Minutes...) y deja claro que está destinada para el área de trabajo (...To.work). Se Aprovecha la extensión “.work”, por lo que el propio *naming* deviene la URL a la herramienta, generando un naming claro y fácil de memorizar.

Este nombre también ofrece la oportunidad de añadir una función de experiencia de usuario muy interesante, en forma de acceso directo. Consultar el apartado de UX (pág. 48).



4.4. TIPOGRAFÍA

Los criterios para realizar el casting de tipografías, son los siguientes:

1. **La tipografía de palo seco.** La gráfica se basa en el concepto de simpleza establecido por Francesco Cirillo, jugando con elementos geométricos y simples. Las características de una tipografía de palo seco geométrica o grotesca, cumplen con el requisito.
2. **Números tabulares.** Como los números están animados, es crucial que cuente con números tabulares, ya que el cambio de números provocaría que la composición “baile” y que tenga un aspecto poco cuidado.
3. **Tipografía variable.** Por cuestiones estéticas, eficiencia y porque la tecnología lo permite.
4. **Debe funcionar bien en cuerpos pequeños y grandes**

La selección resultante es la siguiente:

- **Circular** de Lineto¹⁹

La primera fuente que me vino a la cabeza. Cumple con los requisitos, aunque no es variable. Las características geométricas encajan con la gráfica establecida. Una opción segura y clásica, que cuenta con el hándicap de que ya ha sido demasiado utilizada.

- **Atlas** de Commercial Type²⁰

Otra excelente opción, en el mismo caso de la Circular, no cuenta con una versión variable. La altura de la X es muy elevada, por lo que es perfecta para utilizarla en textos pequeños. Las ascendentes elevadas y las descendentes cortas la hacen ligera, creando composiciones espaciosas. Los ojos de las letras son muy grandes, esto favorece la legibilidad en cuerpos pequeños.

- **Recursive** de Arrow Type²¹

Se aleja de los criterios definidos, pero es un claro ejemplo de las posibilidades que tienen las fuentes variables y su futuro como estándar en el entorno web e incluso en el área del *print*. Tiene un diseño atrevido y con gran personalidad, incluso con su variante “Casual”. Aun que no se puede aprovechar, define muy bien el estándar de las características que debe poseer una fuente variable.

- **ITC Avant Garde Gothic** de ITC²²

Múltiples caracteres y con una personalidad, a mi parecer, retro futurística. Tiene demasiada personalidad para este proyecto. También está ligada a una estética retro futurista, que no interesa para el proyecto.

- **Avenir** de LinoType²³

Una tipografía similar a Circular en cuanto a cualidades. Cuenta con terminales más rectas o diagonales. Le pueden dar al diseño un carácter serio y neutro.

- **Matter** de Displaay²⁴

Formas clásicas de las sans serif, con un toque más atrevido. Una colección de pesos interesante. Poco común y con versión de fuente variable. Una de las posibles candidatas.

- **FK-Display** de Florian Karst²⁵

Formas con una personalidad futurista. Tiene unos detalles ligeramente ligados a las famosas trampas de tinta, que tanto se están popularizando.

- **Inter** de Rasmus Anderson (Open Source)²⁶

Tipografía por excelencia utilizada por diversos proyectos de código abierto. Perfecta para interfaces, pero con poca personalidad. Inspirada en la tipografía del sistema de Apple San Francisco. Buena elección como tipografía de soporte. ➡➡

- Manrope de Mikhail Sharanda (Open Source)²⁷

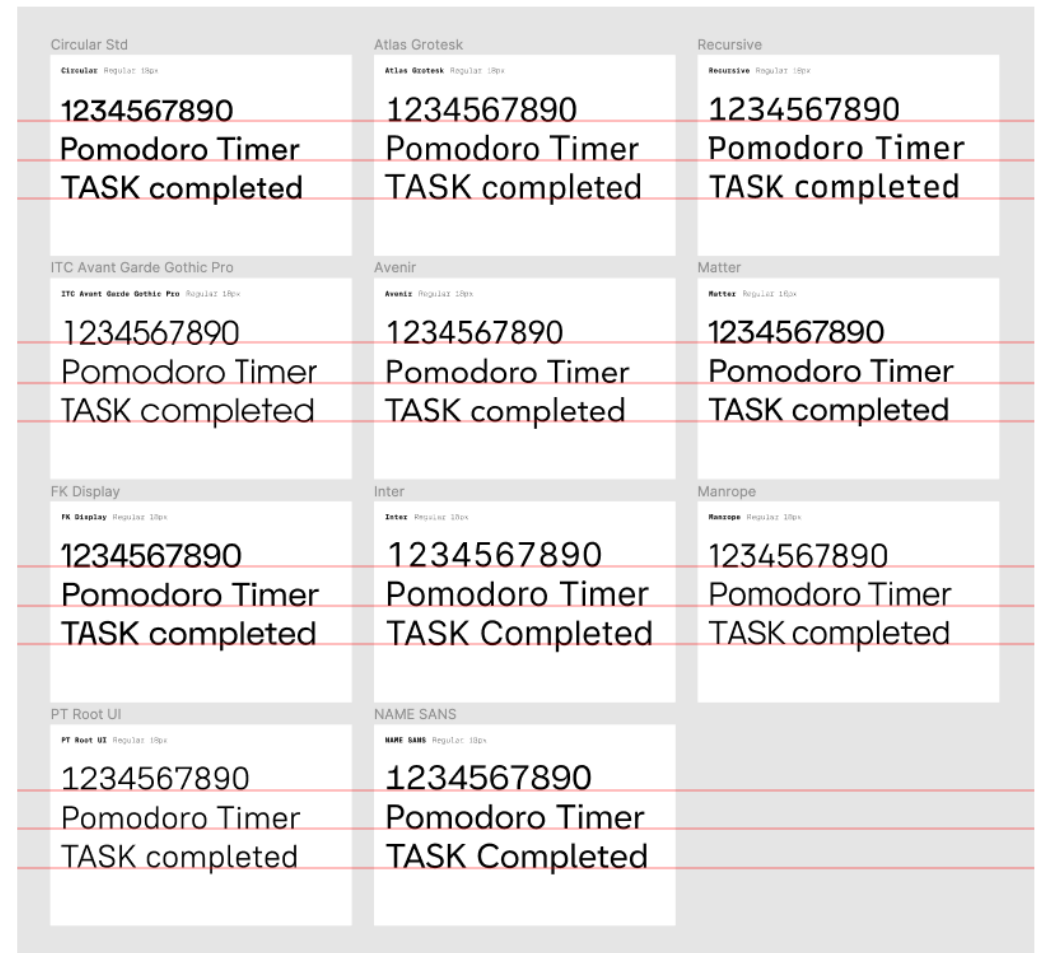
Una tipografía similar a Inter, pero con un carácter más neo futurista. Quedando muy bien en interfaces que requieran de números. Tiene ciertos defectos en algunos de sus caracteres, pero tiene una interesante variedad de pesos.

- PT Root UI de Paratype²⁸

Esta fuente se encuentra en un punto intermedio entre Inter y Manrope. Dispone de una amplia variedad de caracteres. Tiene una variedad de pesos limitada.

- NAME SANS de Arrow Type²⁹

Aunque está bajo desarrollo, es una sans-serif con una personalidad discreta pero presente y con una extrema gama de pesos y variable. Reúne gran parte de las cualidades distribuidas en las tipografías previamente comentadas. En el siguiente apartado se comenta más en detalle, el por qué de su elección y los caracteres en detalle.



Comparativa de altura de “x”, caracteres y números.

¹⁹ Lineto. (s. f.). *Lineto.com*. Circular by Lineto. Recuperado 26 de marzo de 2021, de <https://lineto.com/typefaces/circular?tab=specimen&text=hamburgerfontstiv&font=dDjf05SeVdb&tracking=0#book>

²⁰ *Commercial Type* » *Catalog* » *Atlas Grotesk Medium*. (s. f.). Atlas Grotesk Medium. Recuperado 26 de marzo de 2021, de https://commercialtype.com/catalog/atlas_grotesk/medium

²¹ Type, A. (s. f.). *Recursive Sans & Mono*. Recursive by Arrow Type. Recuperado 26 de marzo de 2021, de <https://www.recursive.design>

²² *Font Family Page*. (s. f.-b). ITC Avant Garde Gothic. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://www.myfonts.com/fonts/itc/avant-garde-gothic/>

²³ *Font Family Page*. (s. f.-c). Avenir. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://www.myfonts.com/fonts/linotype/avenir/>

²⁴ *Matter*. (2021, 23 febrero). Displaay Type Foundry. <https://displaay.net/typeface/matter/>

²⁵ Florian Karsten Typefaces. (s. f.). *FK Display | Florian Karsten Typefaces*. FK Display. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://fonts.floriankarsten.com/fk-display>

²⁶ Anderson, R. (s. f.). *Inter font family*. Rsms.Me/Inter. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://rsms.me/inter/>

²⁷ Sharanda, M. (s. f.). *Manrope – free sans-serif variable font*. Manrope. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://manropefont.com/>

²⁸ Paratype, Inc. (s. f.). *PT Root UI*. PT Root UI. Recuperado 11 de abril de 2021, de <https://www.paratype.com/fonts/pt/pt-root-ui/vf>

²⁹ Arrow Type. (2021, 26 mayo). *The Story of Name Sans, So Far*. The Arrow Type Blog. <https://blog.arrowtype.com/name-sans-v05/>

4.4.1. NAME SANS de Arrow Type

Name Sans es una interpretación moderna de los mosaicos de nombres del metro de Nueva York. Es una tipografía que ofrece tres familias: Display, Standard y Text. Estas tres versiones permiten que sea utilizada en diferentes tamaños, siendo perfecta para utilizar solo una fuente en la interface sin perder su personalidad.

Para experimentar y conocer la tipografía en detalle recomiendo visitar su mini site: <https://name.arrowtype.com/>

NAME SANS Text ExtraThin — **Black**

0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK
0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK

NAME SANS Standard Hairline — **Ultra**

0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK
0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK

NAME SANS Display ExtraThin — **Ultra**

0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK
0123456789
minutesto.work
TAKE A BREAK

NAME SANS Display ExtraThin — **Black**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

4.4.2. Testeo de fuentes variables

Para poder observar todas las características de las fuentes variables³⁰ se ha utilizado la herramienta Font Gauntlet, de la fundición suiza Dinamo³¹. Con esta herramienta se puede simular y jugar rápidamente con los diferentes ejes variables de cada tipografía. A continuación se muestra un ejemplo con la tipografía escogida.



³⁰ *Introduction to variable fonts on the web*. (s. f.). web.dev. Recuperado 19 de marzo de 2021, de <https://web.dev/variable-fonts/>

³¹ Janes, R. & Dinamo Typefaces. (2019). DINAMO Font Gauntlet (v0.8) [Font Gauntlet ofrece una selección de funciones para probar y analizar los tipos de letra durante el proceso de diseño y se ha creado específicamente pensando en las fuentes variables, lo que permite una vista previa animada de todos sus ejes combinados.]. DINAMO Font Gauntlet. <https://dinamodarkroom.com/gauntlet/>

4.5. PALETA CROMÁTICA

Para el proyecto se han definido tres colores principales, acorde con diferentes necesidades. Cada color se destila en diferentes saturaciones, a continuación se detalla el motivo de cada color.

La paleta cromática principal está compuesta por el color de la marca. Para definir este color se mezclan el color azul común en diversas aplicaciones de trabajo y el color rojo que representa el Pomodoro. La suma de estos colores da como resultado un morado.

La paleta cromática secundaria está definida por un gris, utilizado para texto base u otros elementos de soporte como por ejemplo sombras.

La última paleta cromática, la de acentuación está compuesta por diferentes tonos de naranja. Un color que contrasta perfectamente con el color morado y el color gris. Se inspira en el color de los *postits* o bloques de notas.



Origen del color primario.



Origen del color de acentuación.

WORKAHOLIC PURPLE

R= 45 G= 00 B= 96

HEX= #2D0060

STICKY NOTE ORANGE

R= 255 G= 140 B= 00

HEX= #FF8C00

GREY

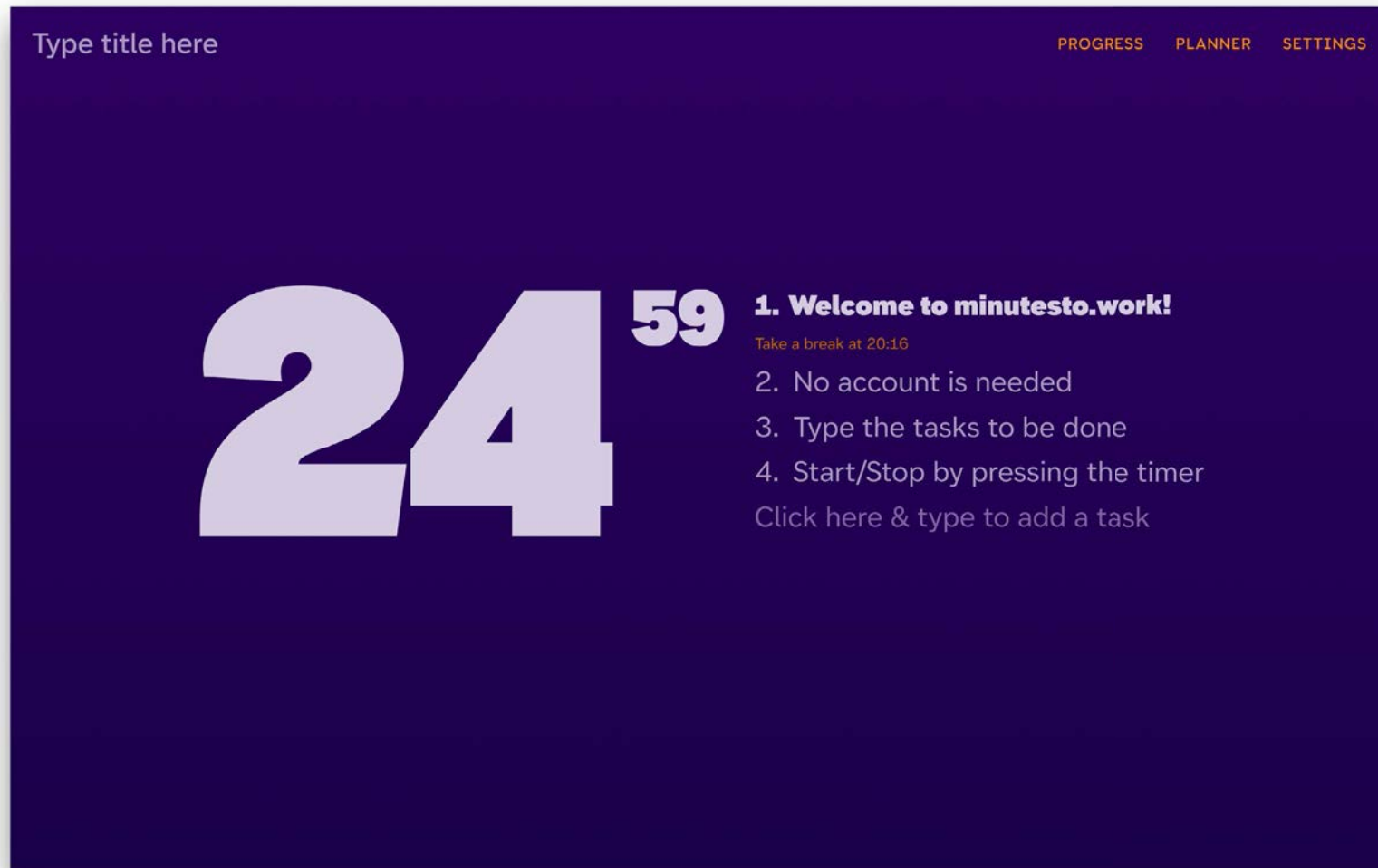
R= 235 G= 235 B= 235

HEX= #EBEBEB

4.5.1. Dark Mode

Normalmente el modo oscuro se desarrolla en fases posteriores del proyecto, para este proyecto es imprescindible lanzar la aplicación con dicho modo. Por lo tanto, las paletas cromáticas definidas en anterioridad se recombinan para garantizar que la interface no sea molesta a la vista en ambientes de poca luz u horarios nocturnos.³²

* Visualizar Dark Mode: <https://docs.minutesto.work/design/paleta-cromatica#dark-mode>

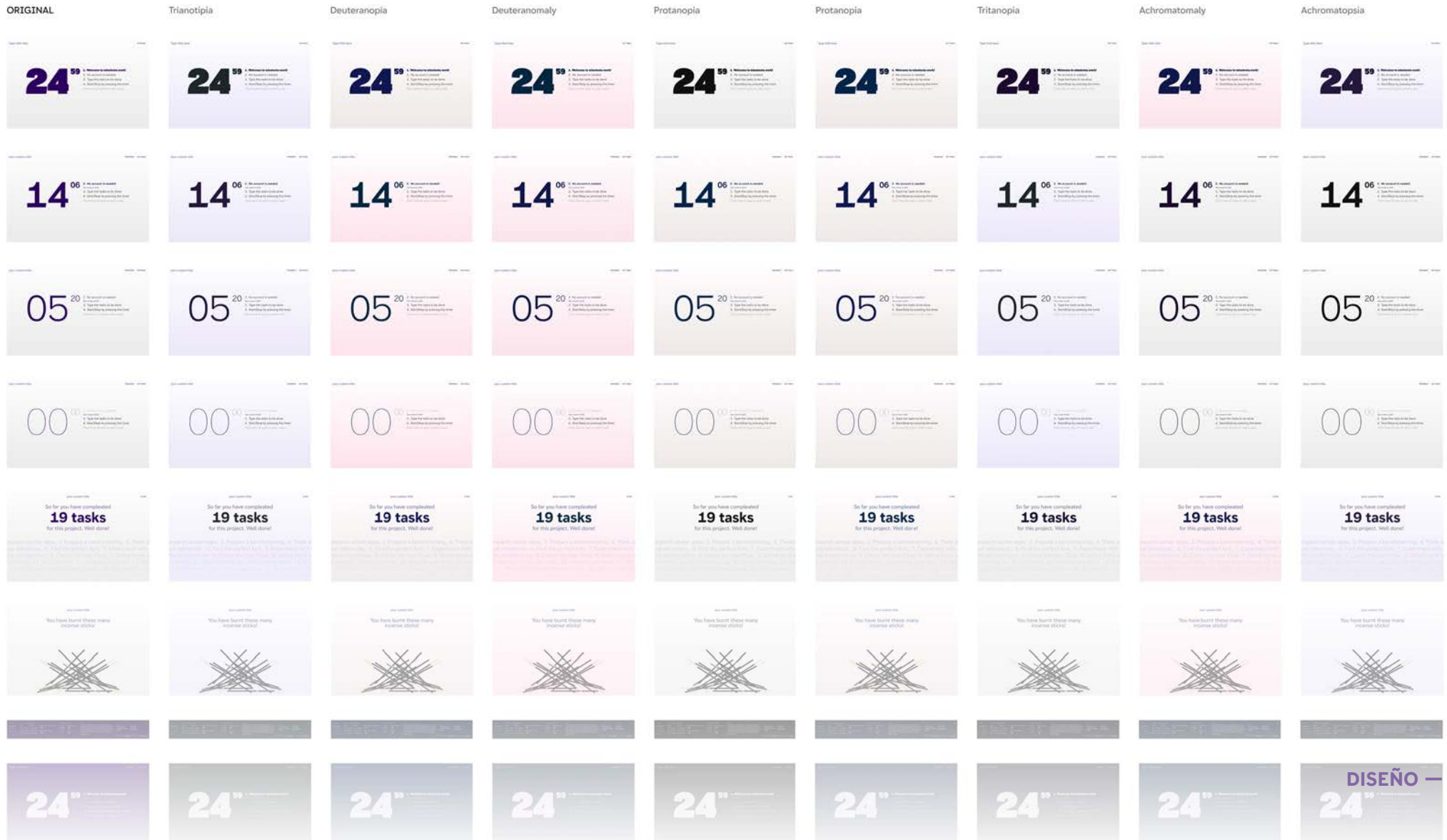


³² Busquets, C. (2020b, agosto 25). *Modo Oscuro: 5 hechos y tips para diseñarlo mejor*. uiFromMars. <https://www.uifrommars.com/modo-oscuro-beneficios-desventajas/>

4.5.2 Accesibilidad

En el momento de escoger los colores se ha tomado en cuenta muy en serio que estos tuvieran un buen contraste y fuesen accesibles en diferentes condiciones visuales. A continuación se muestran varios ejemplos de estos tests y su puntuación.

* Visualizar los tests: <https://docs.minutesto.work/design/paleta-cromatica#accesibilidad>



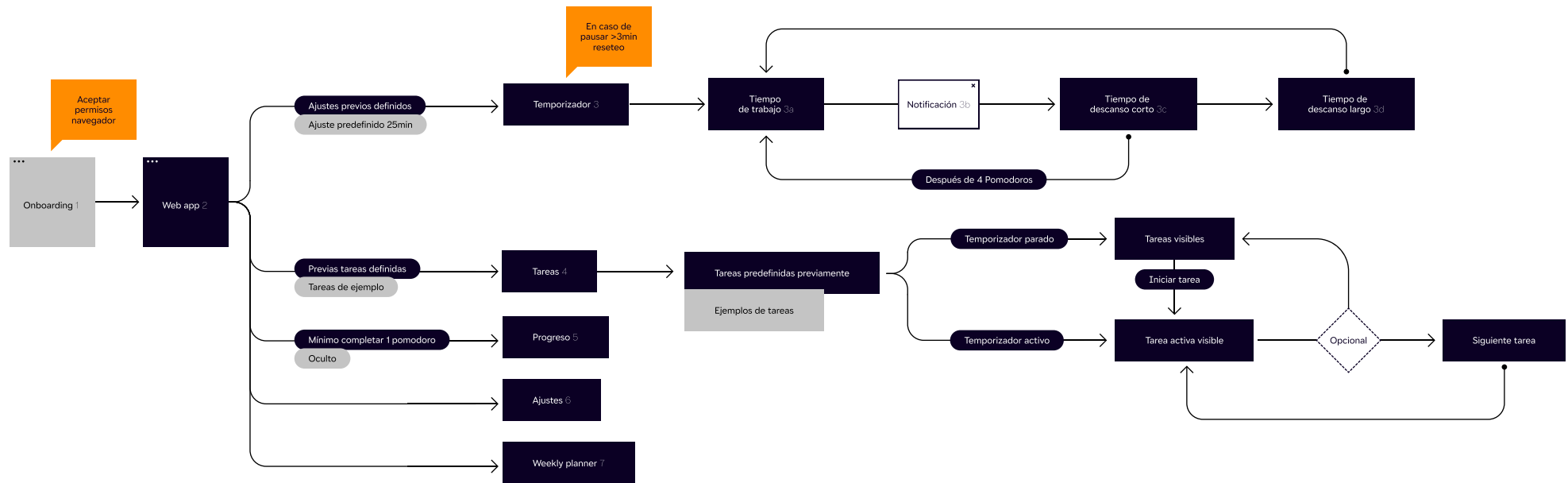
4.6. UX / UI

4.6.1. Arquitectura

Basándose en la investigación previa de la técnica y de la competencia se estructura la siguiente arquitectura/*user flow*³³. Unificar la arquitectura y el *user flow* permite agilizar tiempos, facilitar la lectura del gráfico y permite contrastar información.

Los objetos grises representan pantallas, ajustes o detalles únicamente visibles para la primera visita a la página de un usuario. Los objetos negros representan componentes comunes a usuarios nuevos y habituales. A continuación se detalla cada punto de la arquitectura.

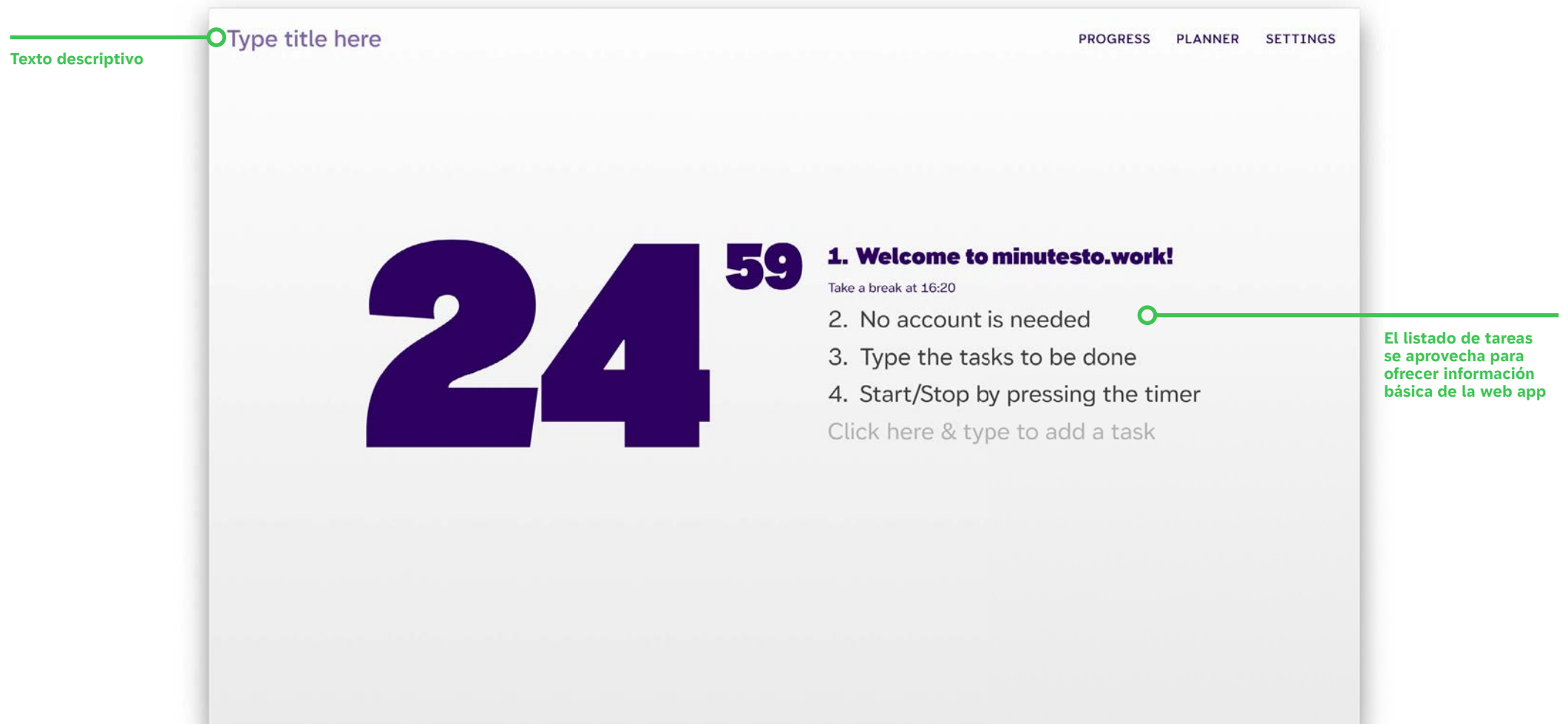
* Explorar Arquitectura: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#461-arquitectura>



³³ Busquets, C. (2020a, agosto 25). *Cómo hacer un user flow en 4 pasos + ejemplo*. uiFromMars. <https://www.uifrommars.com/como-hacer-user-journey/>

1. Onboarding

Utiliza los elementos presentes en la app para poner ejemplos y guiar al usuario. Únicamente aparecen cuando el usuario entra por primera vez. También se pide al usuario permitir notificaciones y abrir nuevas pestañas.



2. Web app (Landing Page)

En esta pantalla se encuentran los elementos o accesos mencionados a continuación. Es una pantalla dividida en dos. A la izquierda encontramos el temporizador y a la derecha el listado para añadir tareas. En la parte superior y de izquierda a derecha, encontramos la opción para añadir el título del proyecto. Seguidamente disponemos del acceso al “Weekly Planner” y los ajustes.

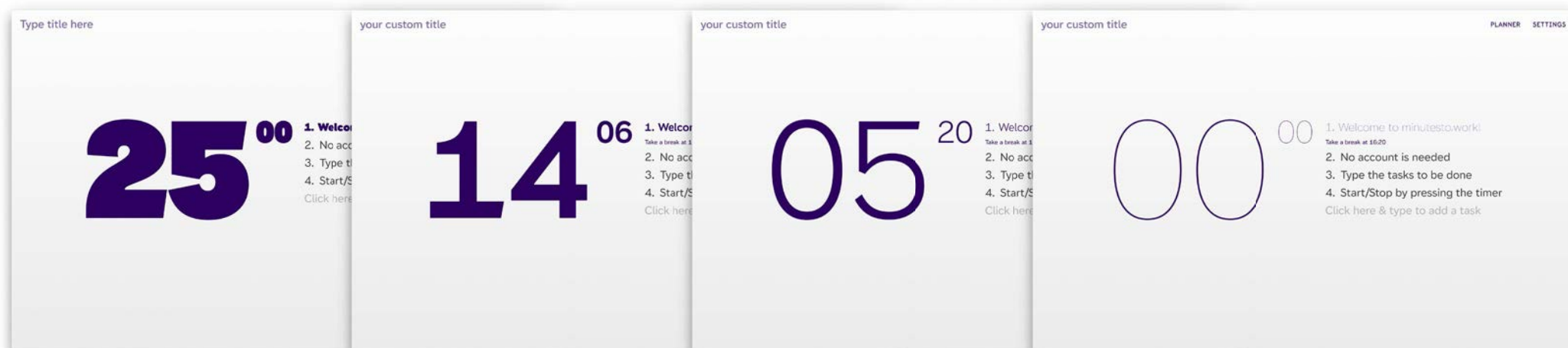


3. Temporizador

El tiempo se representa con el peso de la tipografía (Ultra, cuando el temporizador empieza y Hairline cuando el temporizador acaba).

Con opciones para empezar, pausar y resetear el temporizador. Donde se muestra un temporizador con cuenta atrás. La primera vez que se accede estará preestablecido a 25 minutos. Las siguientes veces se inicia con el tiempo ajustado por el usuario (si es el caso).

* Ver simulación: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#3-temporizador>

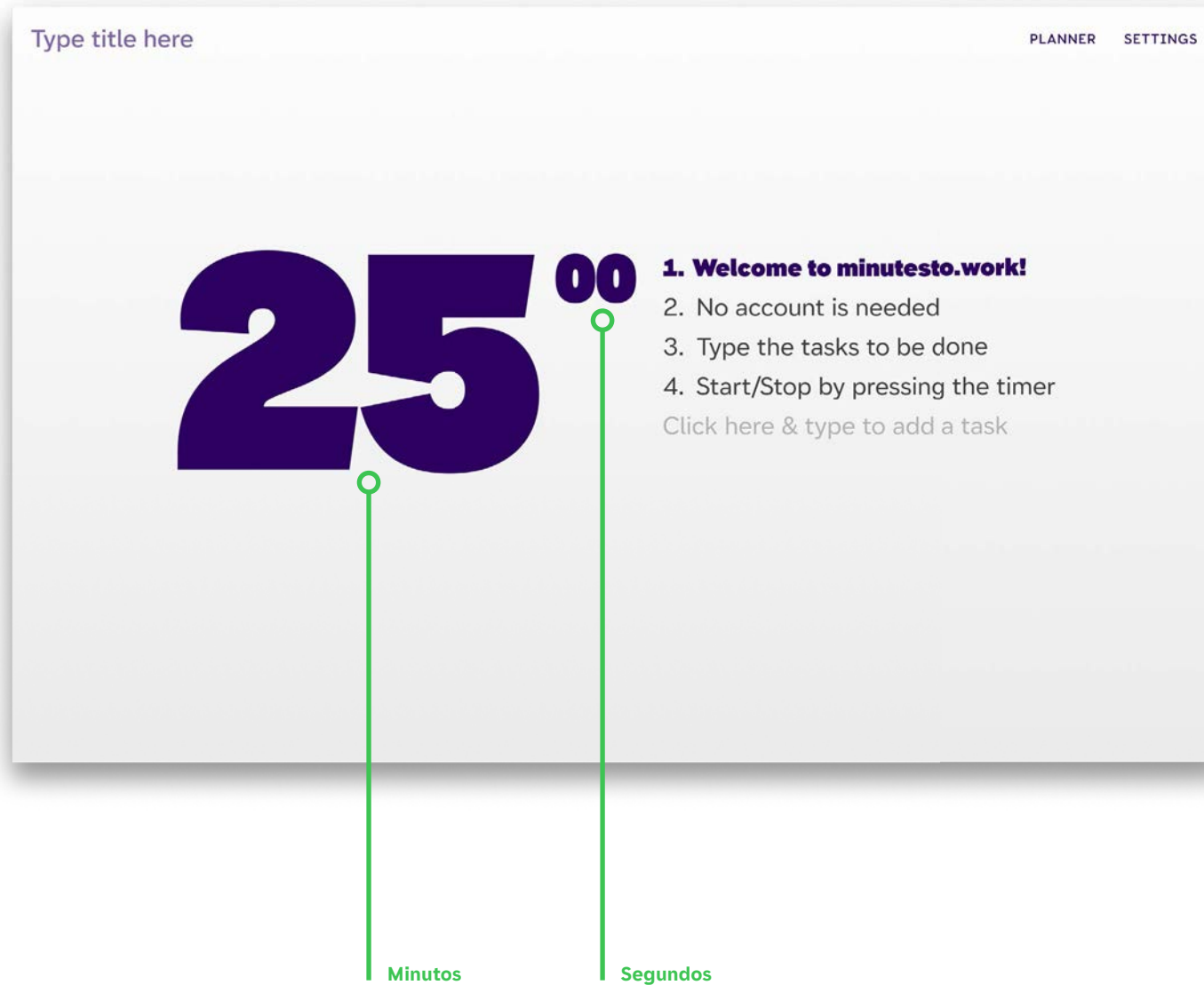


Ultra, cuando el temporizador empieza

Hairline cuando el temporizador acaba
Notificación salta

a. Tiempo de trabajo

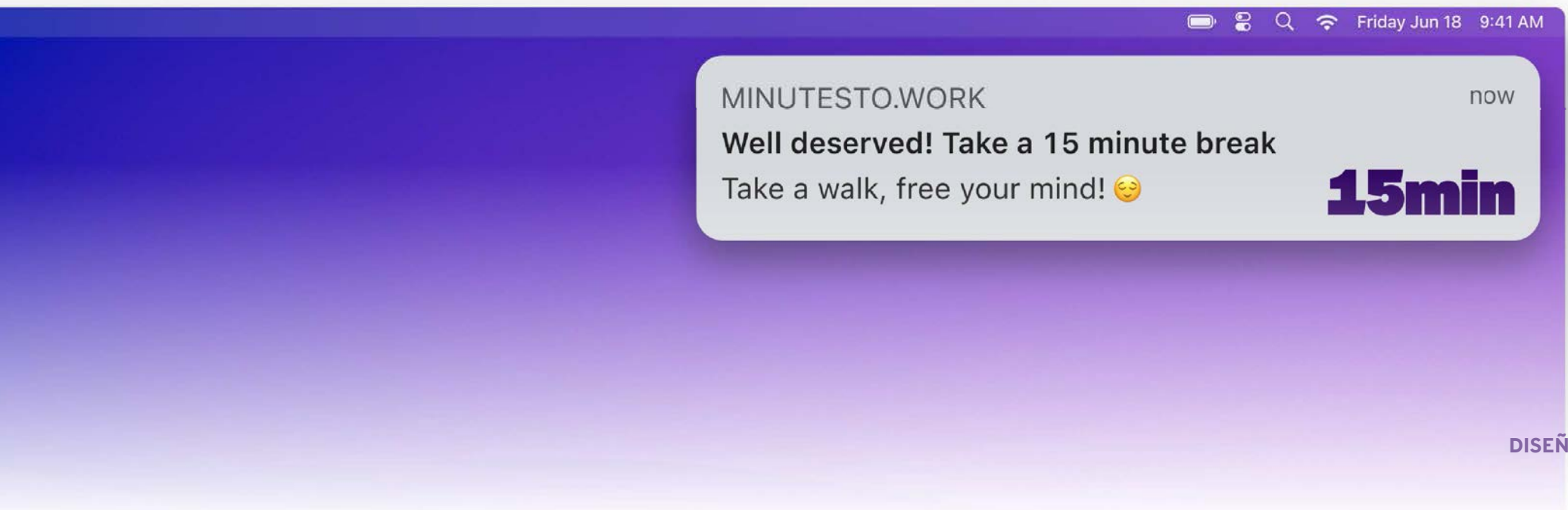
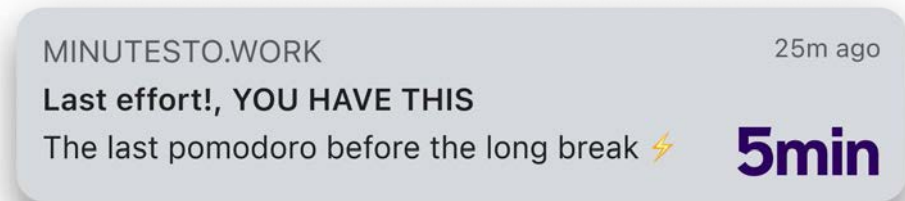
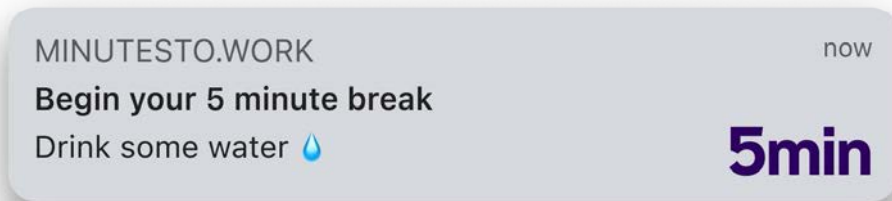
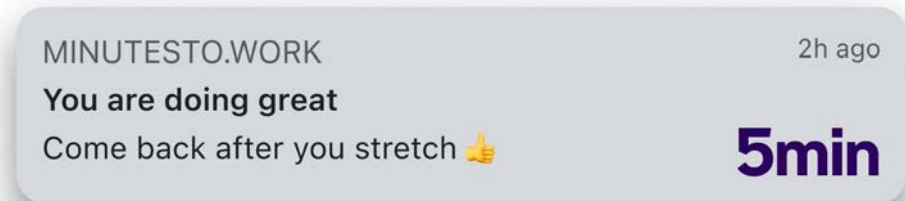
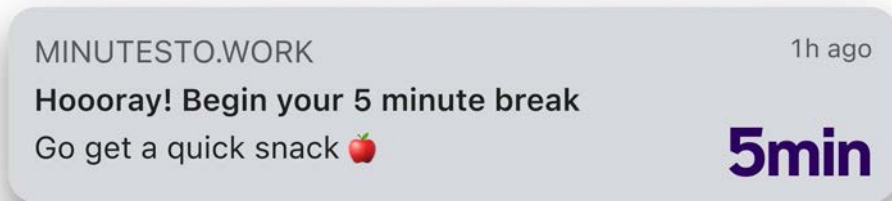
25 minutos o según establecido por el usuario
(6. Ajustes).



b. Notificación de escritorio (macOS)

Por sonido y tarjeta (del sistema operativo).
Indica el inicio/cambio de pausa o trabajo.

* Ver simulación: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#2-notificación-de-escritorio-macos>



c. Tiempo de descanso corto

5 minutos o según establecido por el usuario
(6. Ajustes).



Sugiere breves acciones para realizar en la pausa corta.

Tambien pregunta si la tarea se ha acabado.

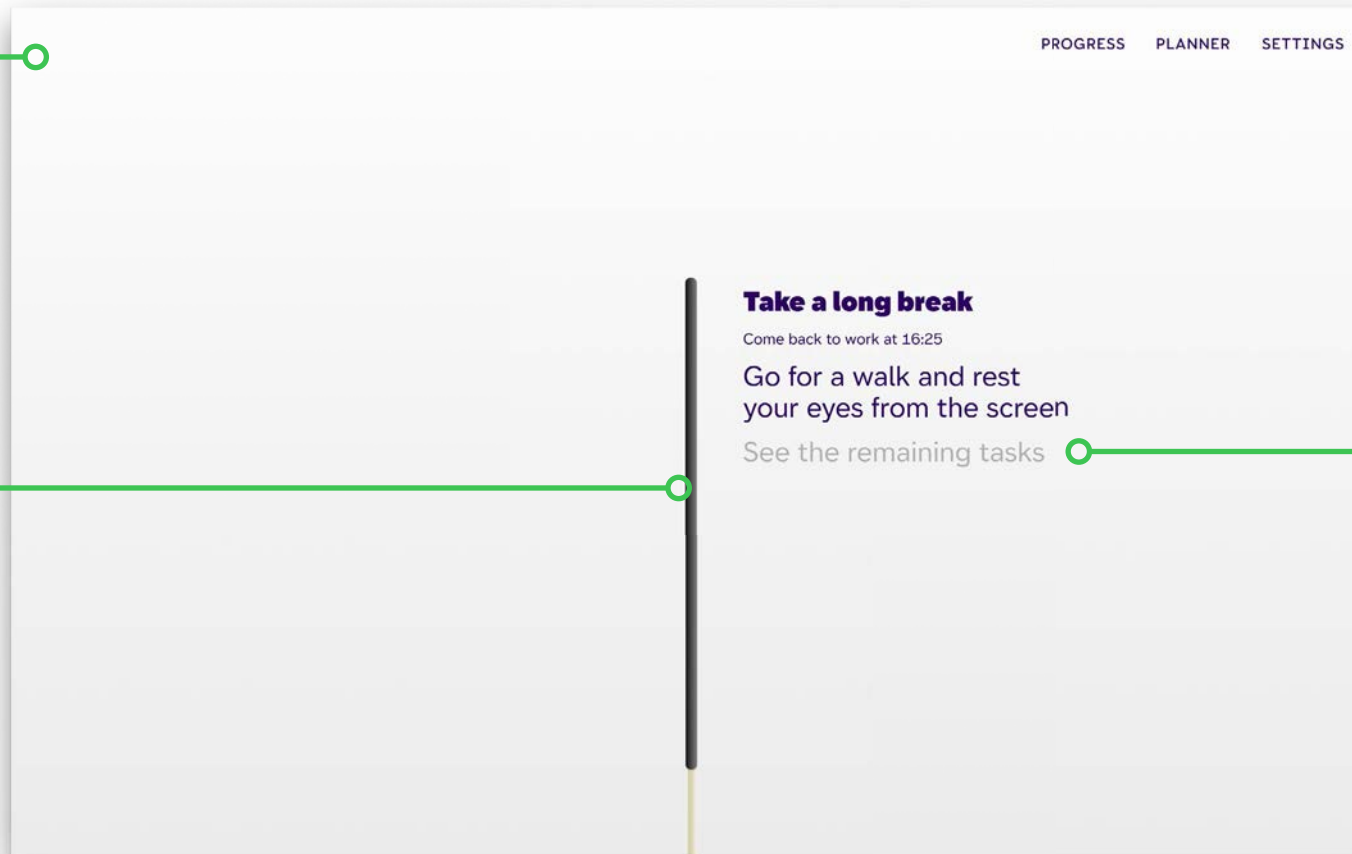
Se pueden añadir más tareas durante la pausa

d. Tiempo de descanso largo

15 minutos o según establecido por el usuario
(6. Ajustes).

El título del proyecto se oculta en el modo zen.

El incienso representa el tipo de la pausa, de una forma más relajada. 15 minutos.

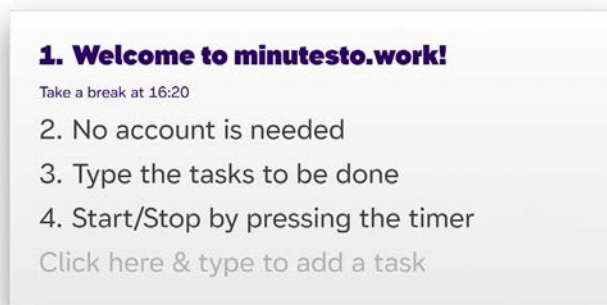


Las tareas se oculta en el modo zen.

4. Tareas

Listado de tareas permite añadir tareas y eliminarlas. En hacer clic la tarea se puede editar. La tarea activa sincroniza su peso con el peso del temporizador. Una vez completada, se atenúa.

Debajo de la tarea activa se calcula la hora de finalización.

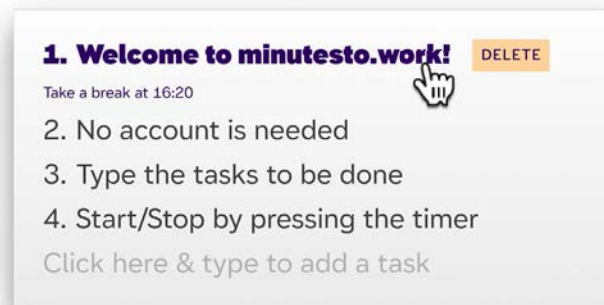


1. Welcome to minutesto.work!
Take a break at 16:20

2. No account is needed
3. Type the tasks to be done
4. Start/Stop by pressing the timer

Click here & type to add a task

Por defecto

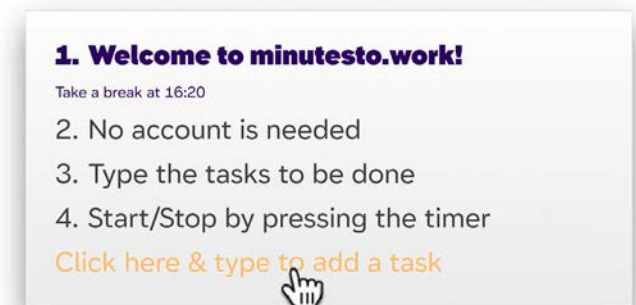


1. Welcome to minutesto.work! DELETE
Take a break at 16:20

2. No account is needed
3. Type the tasks to be done
4. Start/Stop by pressing the timer

Click here & type to add a task

Eliminar una tarea escrita



1. Welcome to minutesto.work!
Take a break at 16:20

2. No account is needed
3. Type the tasks to be done
4. Start/Stop by pressing the timer

Click here & type to add a task

Añadir tareas

5. Progreso

Accesible una vez completado el Pomodoro. Zona donde el usuario puede ver estadísticas ya digeridas, como en el caso de Strava y su “Year in Sport”.³⁴ A diferencia de la competencia, que únicamente ofrece los datos en estadísticas crudas. Es importante ofrecer al usuario la información ya digerida, una de esas funciones que puede hacer la máquina si definimos los parámetros necesarios.

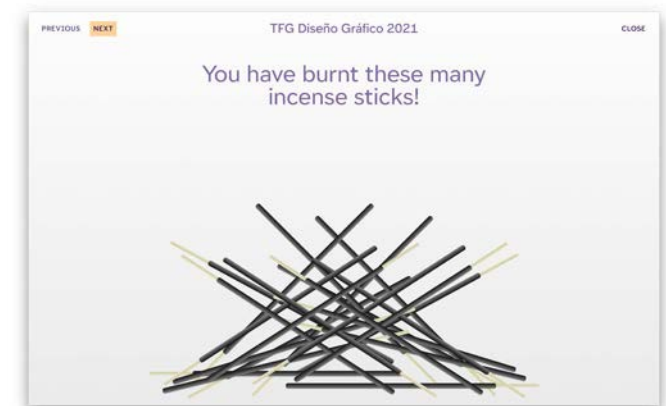
* Visualizar: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#5-progreso>



Recuento de tareas completadas



Total de minutos trabajados



Indica el número de pausas largas realizadas

³⁴ Manual. (s. f.). *Manual/Year in Sport*. Manual, is a design and brand consultancy. Recuperado 27 de febrero de 2021, de <https://manualcreative.com/work/strava>

6. Ajustes

Modo oscuro por defecto, saltar tarea/temporizador auto, ajustar tiempos, ajustar Pomodoro, información y créditos.

The screenshot shows the settings page of a Pomodoro timer application. The interface is dark-themed and organized into several sections:

- MODES:** Radio buttons for Classic (selected), Creative, Intensive, and Custom.
- TIMER - SAVE SETTINGS:** Controls for Work (25 minutes), Break (5 minutes), Long Break (15 minutes), I will work (4 pomodoros), Auto Start Pomodoros (checked), and Auto Start Breaks (checked).
- GENERAL SETTINGS:** Theme (Auto selected, with options for Light and Dark) and Notifications* (checked), and Sound* (checked).
- ABOUT:** Text describing the Pomodoro Technique, a [Learn More](#) link, and [SHARE](#) / [INSTALL](#) buttons.
- Features:** + No account, + Custom timers, + Free.
- The project:** [GITHUB](#) and [FEEDBACK](#) links.
- Footer:** Font "NAME SANS" by @arrowtype // Made with <3 by vicenteakira.

TFG Diseño Gráfico 2021

PROGRESS PLANNER **SETTINGS**

25⁰⁰

2. No account is needed

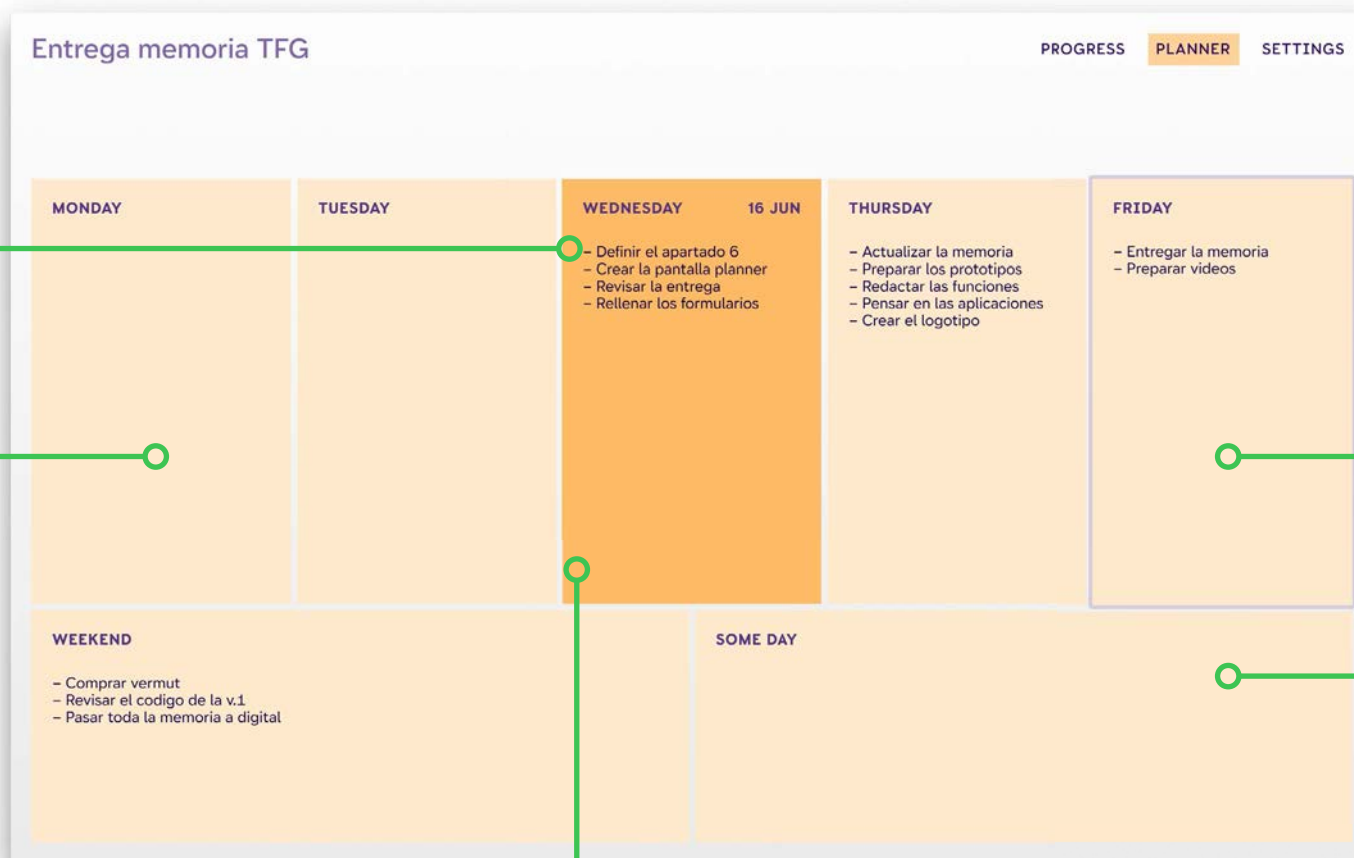
Take a break at 16:50

3. Type the tasks to be done
4. Start/Stop by pressing the timer

[Click here & type to add a task](#)

7. Weekly Planner

Planificador semanal sincronizado con las tareas del día. Las tareas no realizadas, saltan al siguiente día. Permite crear una organización general antes de empezar el proyecto.



Las tareas no completadas saltarán al siguiente día

En hacer clic, se pueden añadir tareas

Cuando se edita una tarea diferente al día actual, se resalta en morado

Zona para futuras tareas

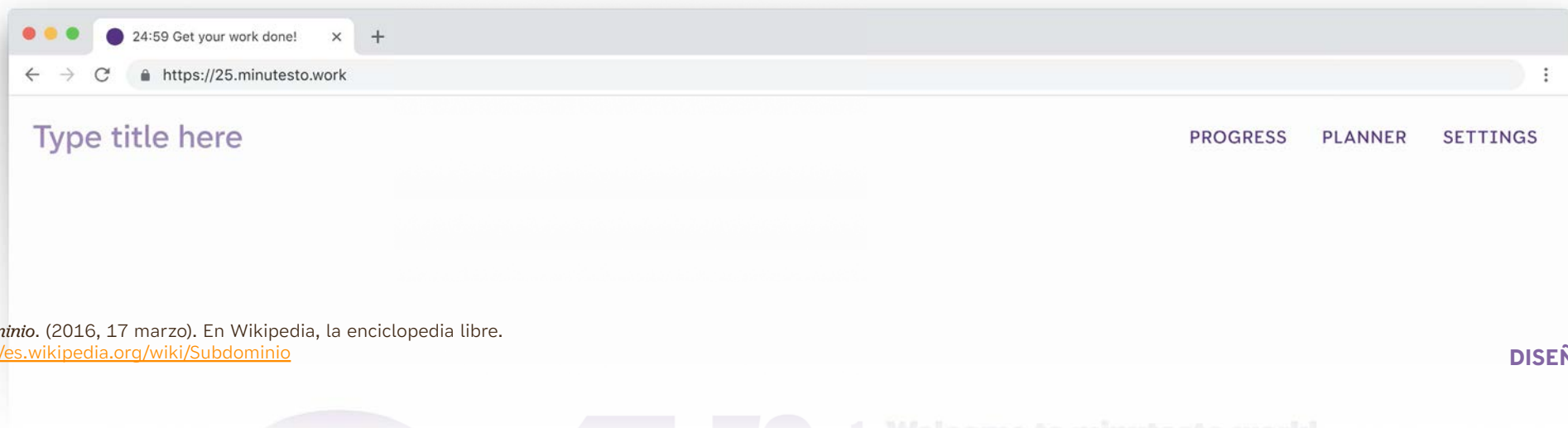
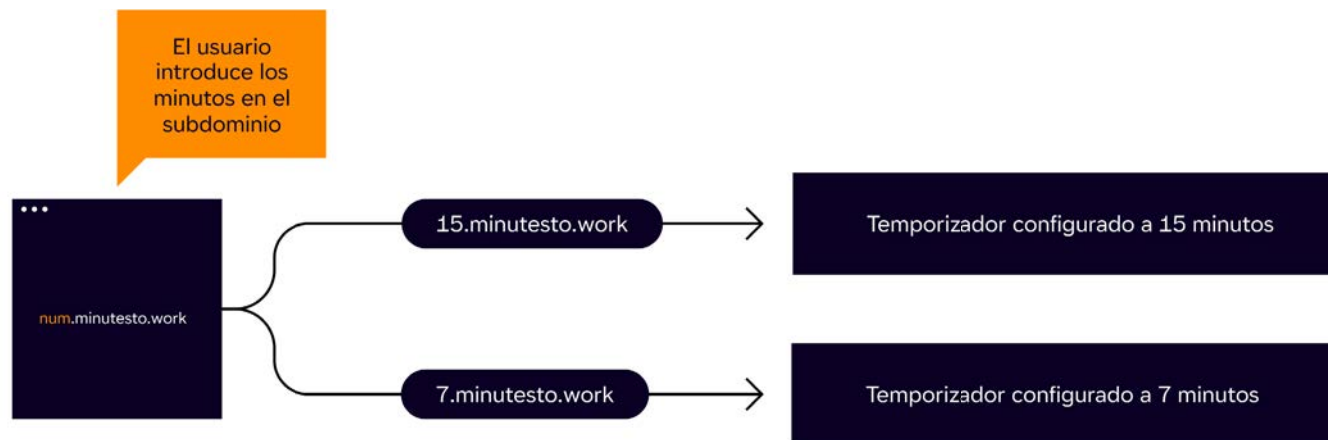
El día actual, se resalta con la fecha y la tarjeta de otro tono

4.6.2. UX

A continuación se detallan funcionalidades o accesos directos diseñados para ofrecer una experiencia más fluida al usuario.

Preconfigurar con el subdominio

Esta funcionalidad va ligada con el naming. Aprovecha la parte del subdominio³⁵, para preconfigurar el temporizador de la app. El usuario/a introduce un número, seguido de un punto y el dominio (número.minutesto.work), el temporizador estará preconfigurado con los minutos deseados. Ejemplo ilustrado:

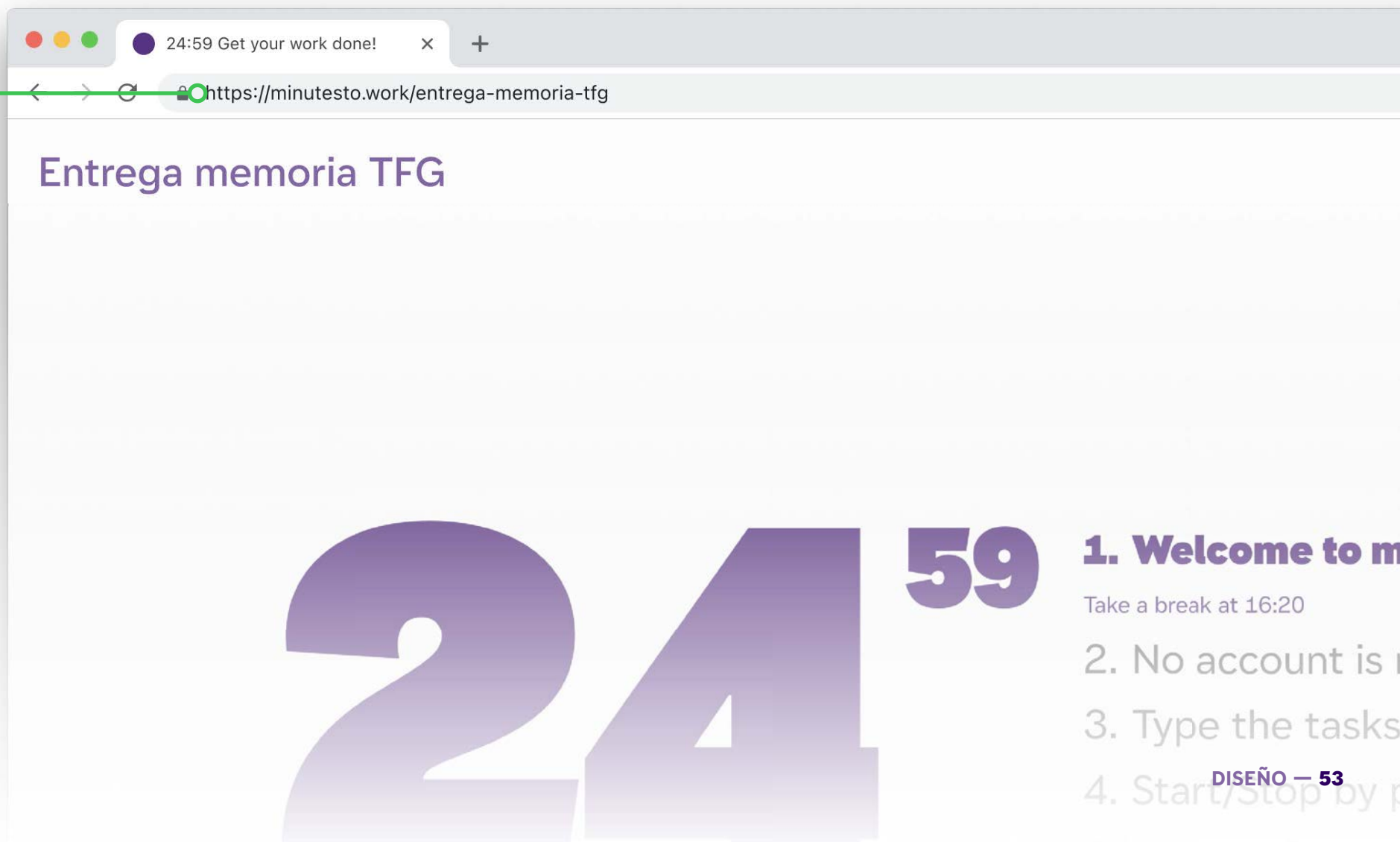


³⁵ *Subdominio*. (2016, 17 marzo). En Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Subdominio>

La URL conserva las tareas del proyecto

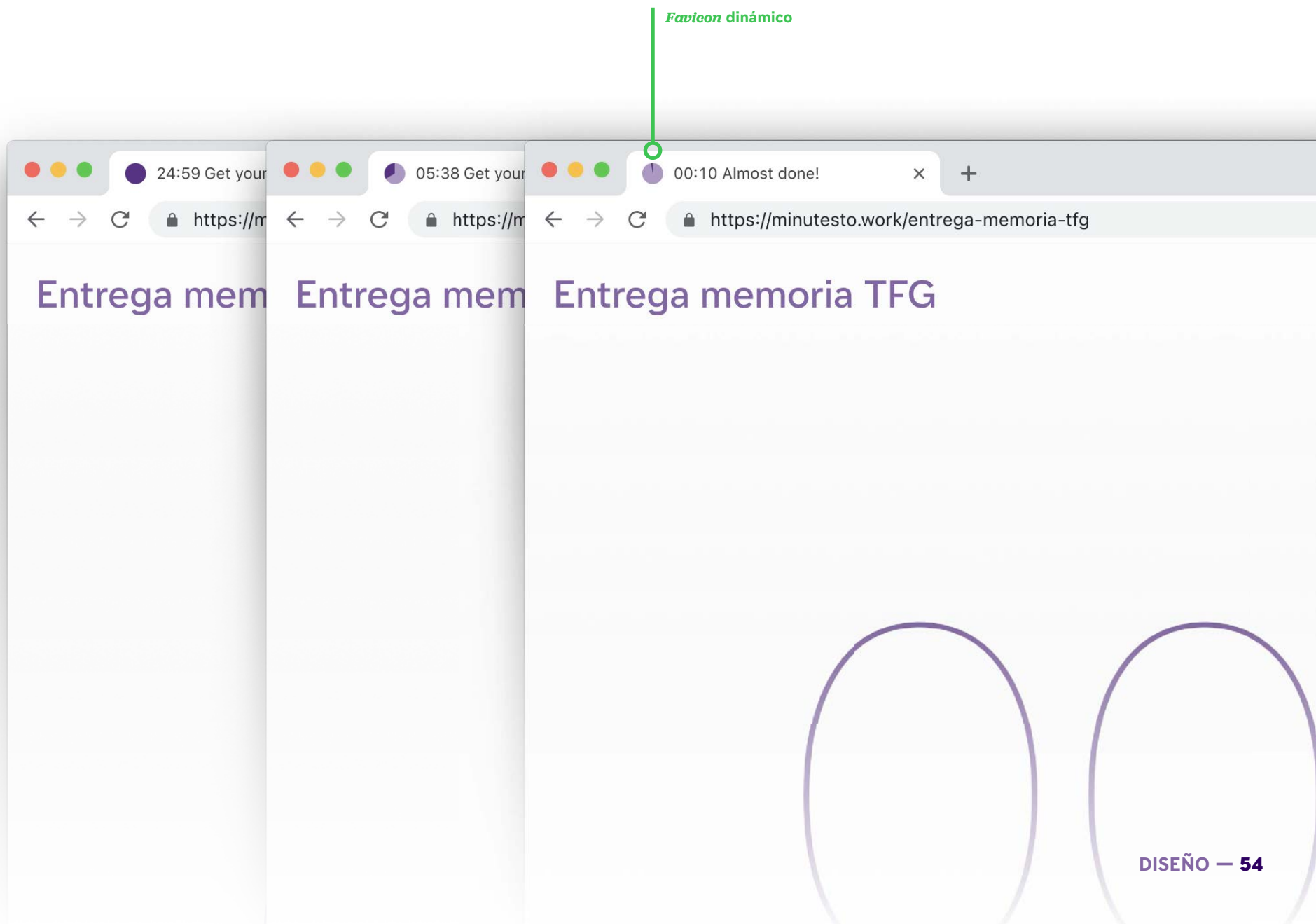
Utilizando la zona de ruta de acceso y combinándola con la memoria caché del navegador, se pueden almacenar tareas de diferentes proyectos. Siempre y cuando el usuario no elimine dicha caché. Una alternativa sería almacenar los datos en un servicio externo, esto supondría un coste regular, por ende impidiendo que la app pueda ser utilizada libremente. Se define con el título del proyecto.

Pretty URLs, más lógicas y fáciles de memorizar



La pestaña muestra el temporizador

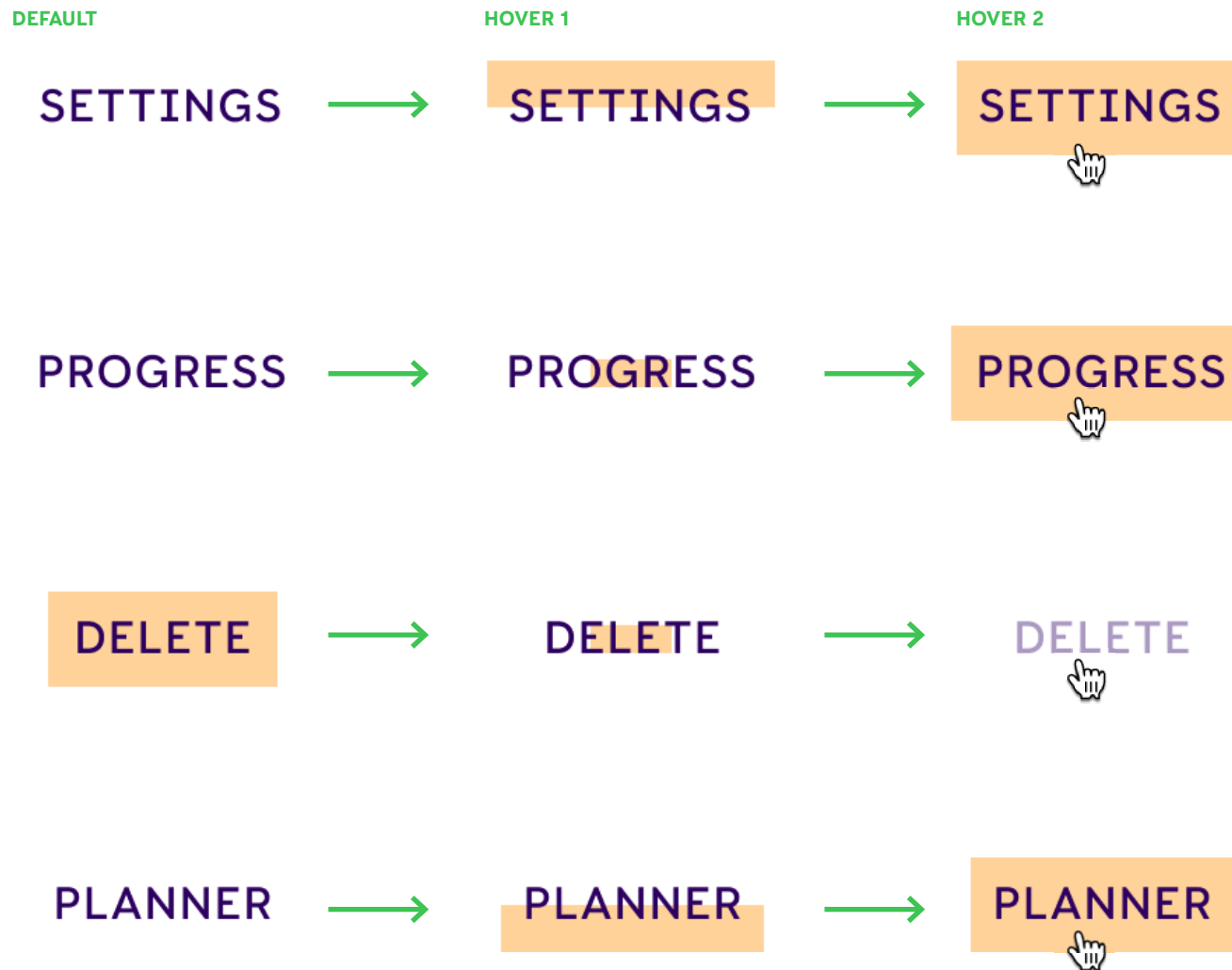
En la pestaña de la ventana, se añade el temporizador. Se acompaña de un *favicon* dinámico. Esto permite poder observar el tiempo restante mientras se trabaja en otra pestaña.



Interactividad de los botones

Los botones en la barra de navegación, interactúan con el usuario cuando este pasa el cursor (hover). Las interacciones previsualizan dentro del botón lo que va a suceder, permitiendo al usuario reconocer pasivamente la función del botón y a identificar rápidamente. Por ejemplo, en el caso de los ajustes, como aparece una ventana de arriba abajo, el botón de “SETTINGS”, previsualiza el movimiento bajando el bloque naranja de arriba abajo.

* Botones interactivos: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#interactividad-de-los-botones>



Tiempo de descanso representado con el incienso

La pausa de 15 minutos se representa con el incienso, una representación del paso del tiempo más pausada y relajada. Semióticamente indica del paso del tiempo y un momento de meditación.

* Visualizar: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#tiempo-de-descanso-representado-con-el-incienso>

15 minutos



7 minutos



2 minutos

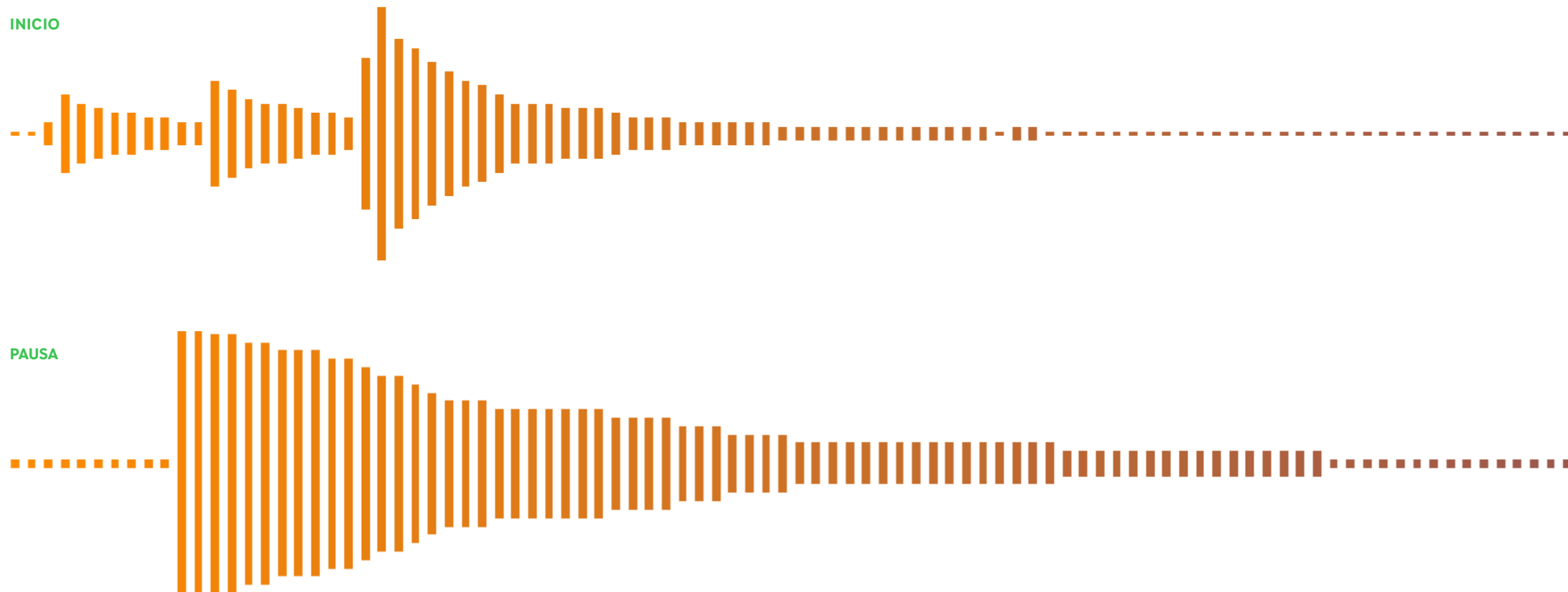


4.6.3 Sonidos

Se han creado dos sonidos. Uno para el final del temporizador, y otro para el inicio del temporizador. El sonido ha sido creado con un xilófono, ya que tiene un sonido poco estridente, pero suficientemente agudo para captar la atención. Entre los dos sonidos hay una diferencia de semitono, uno en el espectro de sonido “animado” y otro en el “serio”.

El inicio se presenta con un ritmo animado. La pausa se marca firmemente y el sonido se prolonga más para suavizar el enlace con el silencio de la pausa.

* Reproducir el audio: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#463-sonidos>



4.6.4 UI

A continuación se detallan los componentes que forman interface y también un *timeline* de las diferentes versiones de la web app y su desarrollo.

UI (Design System)

Estos son los componentes utilizados toda la web app y sus diferentes estados. Además se detalla su lógica en cuanto proporciones e incrementos.

* DS en Figma: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#ui-design-system>

Tipografía

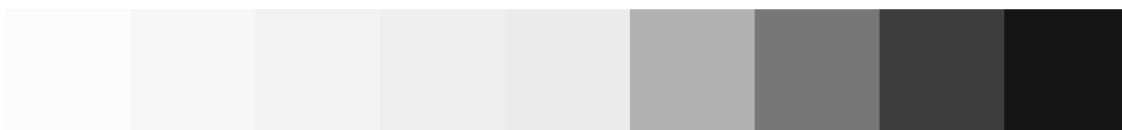
Constan 8 estilos tipográficos, seis de los cuales se rigen por el incremento en la unidad de rem. Dos de estos estilos se reservan para el temporizador, es decir un estilo para minutos y un estilo para segundos. Ambos varían su peso según los minutos. Los seis estilos restantes van del tamaño XL, L, M (Versión de capitulares), S, XS y XXS. El incremento tipográfico se rige por 1.8 rem.

*No a escala real



Color

La paleta cromática se ha definido en el apartado la identidad. Para definir las diferentes actuaciones se ha utilizado la herramienta de código abierto Scale. A continuación se muestran los enlaces a la web app.



Primario:

<https://hihayk.github.io/scale/#4/4/75/80/0/0/20/100/2D0060/45/0/96/white>

Secundario:

<https://hihayk.github.io/scale/#4/4/99/81/0/0/77/100/EBEBEB/235/235/235/white>

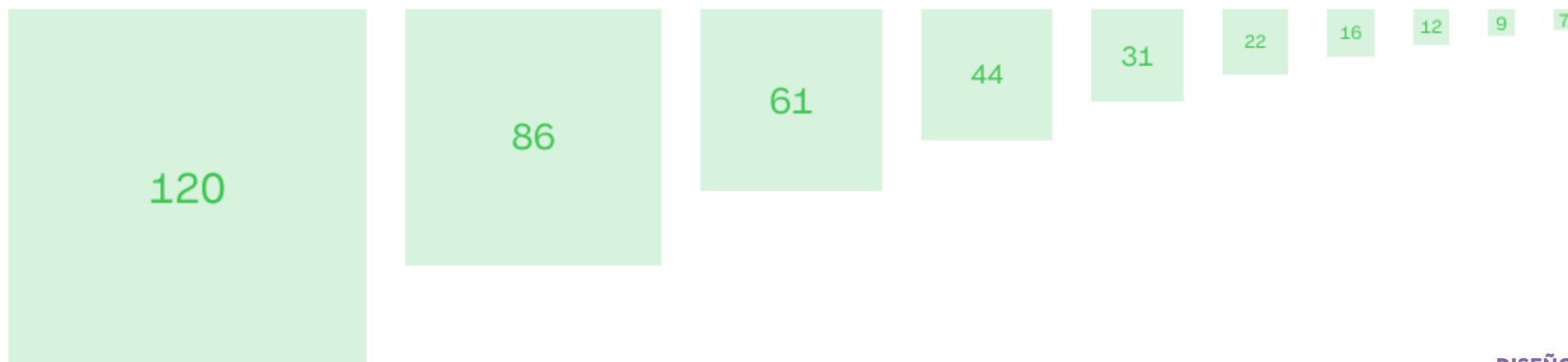
Acentuación:

<https://hihayk.github.io/scale/#4/4/75/80/0/0/20/100/2D0060/45/0/96/white>

Espaciado

Existen diez tamaños de espaciado, que se rigen por un incremento de 1.4 respecto al anterior. El tamaño mínimo establecido es de 7 píxeles y el tamaño más grande establecido es de 120 píxeles.

*No a escala real



Componentes interactivos

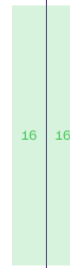
Existen tres tipos de botones. El primero es un *switch*, el segundo es estilo radio y el tercero el botón clásico. Este último se comentan detalle en el apartado de usabilidad. También se ha creado un input, separadores y un estilo de sombra.

* DS en Figma: <https://docs.minutesto.work/design/UX-UI#ui-design-system>

*No a escala real

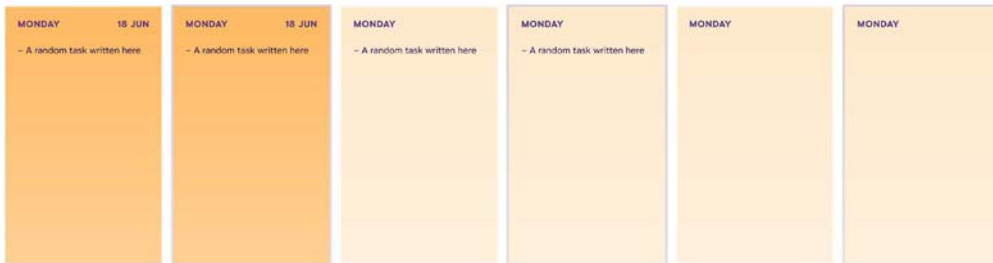


Pomodoros
25 minutos



Click here & type to add a task

Click here & type to add a task



Type title here

Type title here

tap to edit

TFG Diseño Gráfico 2021

TFG Diseño Gráfico 2021

BUTTON

BUTTON

BUTTON

BUTTON

BUTTON

BUTTON

24⁵⁹ 24⁵⁹
TAP TO START

14⁰⁶ 03²¹

1. Welcome to minutesto.work!

1. Welcome to minutesto.work!

1. Welcome to minutesto.work!

1. Welcome to minutesto.work!

DELETE

DISEÑO — 60

DELETE

4.7. TESTS DE USUARIO

A lo largo del proyecto se han realizado tres fases de test de usuario. La primera fase se entrevista a usuarios que utilicen una app simple de la técnica Pomodoro y también a usuarios que utilicen otros tipos de organización y gestión del tiempo de trabajo. En el segundo test usuario se expone a diferentes sujetos la versión de *wireframes*. El último test usuario se realiza con las pantallas finales y posteriormente se modifican acorde con el feedback obtenido. Cabe mencionar que el proyecto, al ser de código abierto, este puede recibir futuras actualizaciones acordes con el feedback que la comunidad de usuarios aporte.

Todos los test se realizaron en la versión Desktop ya que contiene la mayor parte de funcionalidades y los usuarios trabajan en su mayoría con el portátil u ordenador de escritorio. A partir de esto, se pudieron detectar algunas funciones que eran realmente importantes por lo tanto se han destilado a la versión Mobile tablet.

4.7.1. Test de usuario inicial

Se selecciona un grupo de personas que utilizan la técnica Pomodoro u otra, y se les pregunta qué aplicaciones utilizan.

Entre las personas seleccionadas que conocían la técnica Pomodoro, de ellas utilizaban la técnica de forma analógica. Mientras que otras utilizaban aplicativos que ya se han testeado en el *benchmarking*. Por lo general, los usuarios utilizan la técnica de forma puntual. Los usuarios que utilizan la versión analógica, confiesan que al ejecutarla de esta forma, se saltaban más los tiempos de pausa o trabajo. Los entrevistados que utilizan otras técnicas, indican que siempre se crean un listado de tareas. También planifican toda la semana.

4.7.2. Test de usuario secundario

Para realizar este test se presentó a los diferentes usuarios una versión esqueleto, la versión de wireframe. Esta versión contiene una jerarquía básica y los elementos clave que deben aparecer en el aplicativo. Esta versión estaba compuesta por de paleta cromática con tonos apagados crema.

El test resultó en el siguiente feedback:

- La interfaz resultaba muy simple y rápida de leer, pero, había elementos que estaban posicionados en zonas de la pantalla que resultaba poco intuitivas, como por ejemplo el tiempo en el que se calcula la financiación de la tarea. Parecía ser el elemento principal del aplicativo.
- El temporizador debía ser reforzado como un elemento interactivo.
- La posibilidad de tener un planificador semanal, para organizar el proyecto a corto plazo.
- El color de la interfaz, demasiado plana y con poca personalidad. Demasiado seria y correcta. →→

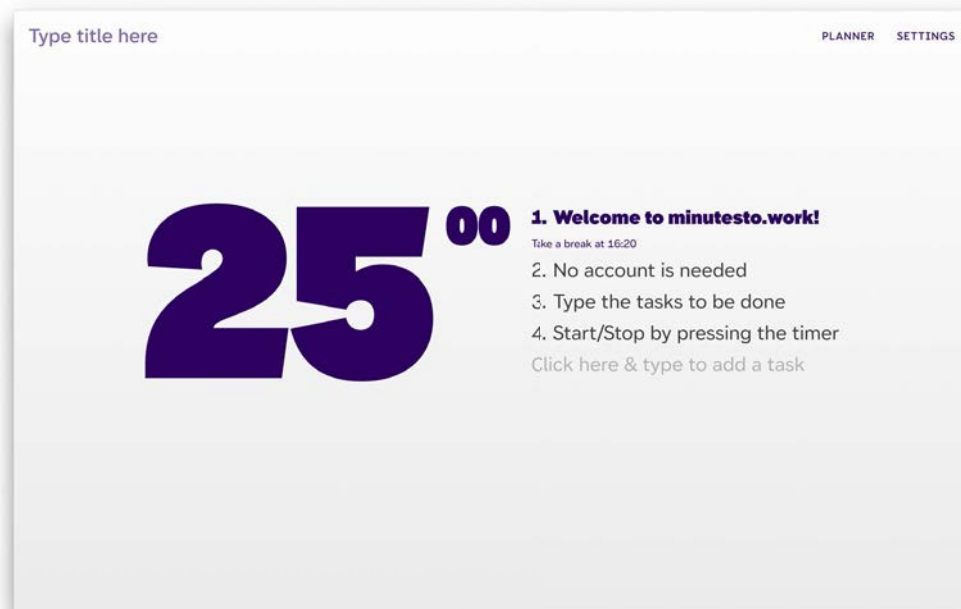
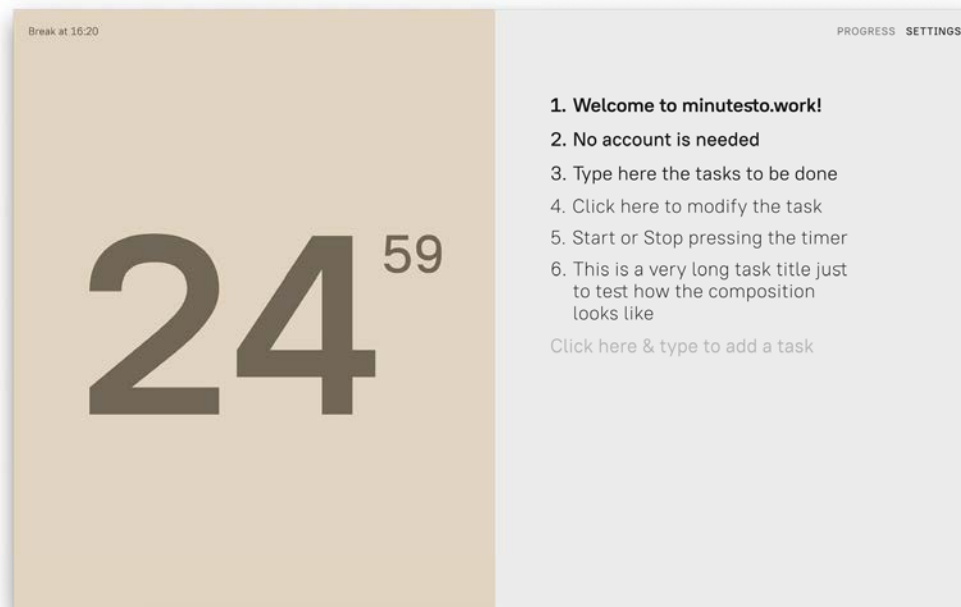
4.7.3. Test de usuario final

El tercer y último test como se realizan con un prototipo más elaborado. Consta de modificaciones en base antes de usuario previo. Algunos de los usuarios que realizaron el segundo test, han repetido han repetido la experiencia con la nueva versión.

- El test resultó en el siguiente feedback:
- Se entiende mejor la interface y qué elementos son interactivos.
- El onboarding presentado a través de los elementos del aplicativo resulta muy agradable y poco intrusivo.
- La interfaz resulta más a la más amable y alegre. en la versión de modo oscuro se recibe feedback en cuanto contrastes y visibilidad de algunos elementos.
- Por parte de los usuarios, se introduce la petición de poder añadir un título del proyecto.

En el primer y segundo test el protocolo de actuación era bastante informal, se preguntaba a los participantes de forma directa y con guiones diferentes. En cambio para el último y tercer test, a los participantes se le exponía al mismo guion. Este último test se iniciaba informando al participante que todas las respuestas eran correctas. Seguidamente se les daba una serie de tareas a completar, como por ejemplo iniciar el temporizador, añadir una tarea o modificar los ajustes. Al final se les interrogaba sobre su experiencia general y si tenían algún comentario extra aportar.

* Registro de tests: <https://docs.minutesto.work/design/tests-de-usuario>



Prototipo construido con *Wireframes* (arriba) y Prototipo Final (abajo)

5. DESARROLLO

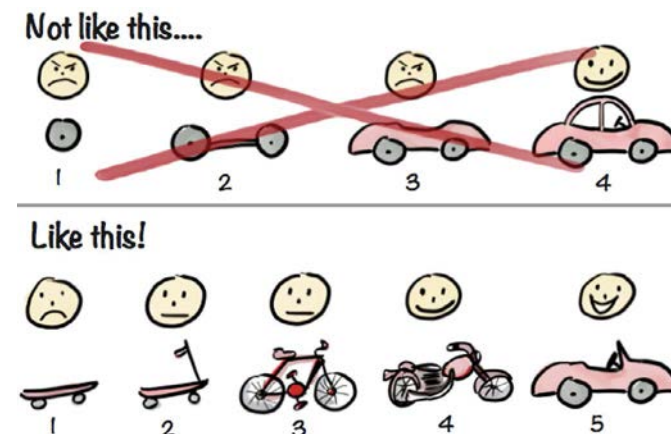
6min

5.1. VERSIONES MVP

Dado que este proyecto se desarrolla desde un punto de vista del *full stack*, permite crear un producto viable mínimo. En desarrollo de producto, el producto viable mínimo (MVP, del inglés *Minimum Viable Product*) es un producto con suficientes características para satisfacer a los clientes iniciales, y proporcionar retroalimentación para el desarrollo futuro.

Esto permite lanzar la aplicación con antelación, añadiendo diferentes funcionalidades en función de su prioridad y responder en base feedback de los usuarios. Para este proyecto se ha creado un *timeline* de lanzamiento. Primero de todo se ha diseñado el objetivo o la web app final, posteriormente se ha procedido a detectar cuáles eran los elementos clave de la app y generar un mapa temporal inverso hasta la función mínima.

El elemento clave de esta web es el temporizador, seguido del listado de tareas. Esas dos funcionalidades son fundamentales y comunes en la mayoría de los aplicativos existentes. Las pausas inteligentes o la opción de obtener *report* y cómo se han ejecutado las tareas es secundario. Se estima que existirán 5 versiones diferentes antes del lanzamiento oficial. A continuación se muestra el *timeline* en detalle de las diferentes versiones.

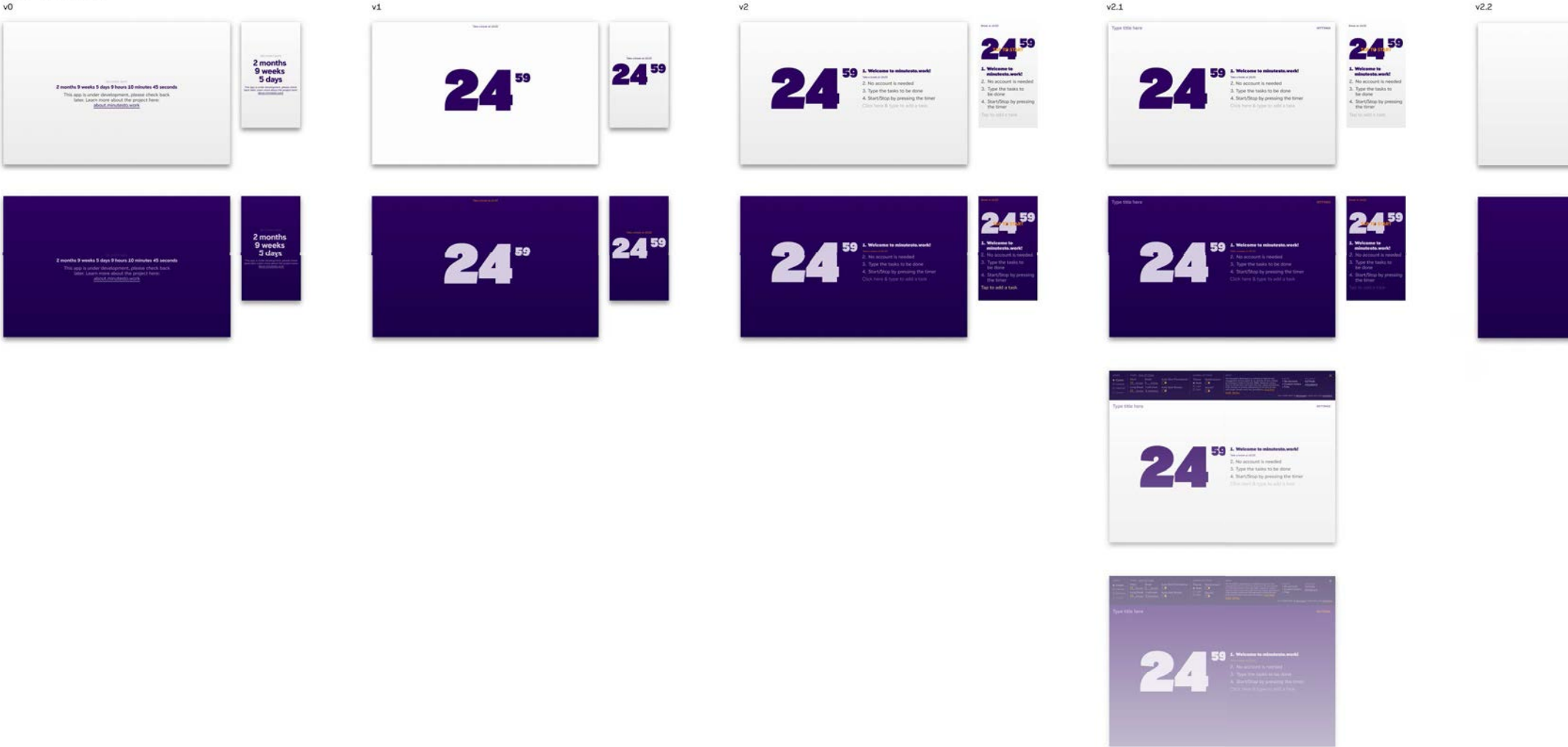


Explorar versiones MVP: <https://docs.minutesto.work/desarrollo/versiones-MVP>

Historial de versiones: <https://docs.minutesto.work/blog>

Última versión en funcionamiento: <https://minutesto.work>

MVP Evolution



5.2. PROGRAMACIÓN

Este proyecto se va a publicar de manera gratuita y con un formato de código abierto. La publicación se realizará en la plataforma de repositorios GitHub. El desarrollo también utilizará librerías de código abierto como es el caso de Svelte.

El motivo por el cual esta aplicación se comparte de forma *open source* es para testear las comunidades de código abierto y ofrecer una alternativa sencilla y sin coste de la técnica Pomodoro. Si los usuarios de tu web o aplicación se ven involucrados en ella, le otorgaran más valor (y probablemente pagaran más). Esto está demostrado tal y como indica Cristina Busquets en su blog, lo que ella define como efecto IKEA.³⁶

5.2.1. Licencia Open Source

La web app minutesto.work, está licenciado bajo la Licencia MIT. Una licencia permisiva corta y simple con condiciones que solamente requieren la preservación de los derechos de autor y los avisos de licencia. Las obras con licencia, las modificaciones y las obras de mayor envergadura pueden ser distribuidas bajo diferentes términos y sin código fuente.

Permisos

- Uso comercial
- Modificación
- Distribución
- Uso privado

Limitaciones

- Responsabilidad
- Garantía

Condiciones

- Aviso de licencia y derechos de autor

Se puede consultar en detalle:

<https://docs.minutesto.work/desarrollo/programacion#521-licencia-open-source>

³⁶ Busquets, C. (2021, 26 marzo). *El sesgo del efecto IKEA y cómo te afecta en diseño UI/UX (y en la vida)*. uiFromMars. https://www.uifrommars.com/sesgo-efecto-ikea/?utm_source=uiFromMars%27+Astronauts&utm_campaign=7eaab32a4e-EMAIL_EFECTO-IKEA_2021_03_26&utm_medium=email&utm_term=0_7ac156ca04-7eaab32a4e-356267180

5.2.2. Tecnologías

Svelte

Svelte es un nuevo enfoque radical para la construcción de interfaces de usuario. Mientras que los *frameworks* tradicionales como React y Vue realizan la mayor parte de su trabajo en el navegador, Svelte traslada ese trabajo a un paso de compilación que se realiza cuando se construye la aplicación. Según se publica recientemente en The State of JS, una encuesta sobre las tendencias de JavaScript, Svelte apunta en una muy buena dirección. También es un *framework* menos complejo que React, Vue o Angular.³⁷

Es el *framework* elegido para desarrollar la app, ya que se integra perfectamente con otros lenguajes como HTML y CSS.

GitHub

GitHub es un portal creado para alojar el código de las aplicaciones de cualquier desarrollador. La plataforma está creada para que los desarrolladores suban el código de sus aplicaciones y herramientas, y que como usuario no solo puedas descargar la aplicación, sino también entrar a su perfil para leer sobre ella o colaborar en su desarrollo.

Es el proveedor para el repositorio público de la web y el centro donde se recopilan las incidencias o aportaciones de la comunidad.

Vercel

Vercel es una plataforma de despliegue y colaboración para desarrolladores frontales. Vercel pone en primer lugar al desarrollador de front end, dándole herramientas completas para construir sitios web y aplicaciones de alto rendimiento. Permite a los desarrolladores alojar sitios y servicios web que se despliegan al instante y se escalan automáticamente, todo ello sin ninguna configuración.

Es el proveedor para el hosting y la gestión de la app en la nube.



³⁷ State of JS. (s. f.). *State of JS 2020: Front-end Frameworks*. The State of JS. Recuperado 6 de junio de 2021, de <https://2020.stateofjs.com/es-es/technologies/front-end-frameworks/>

5.3. DIFUSIÓN

Se han preparado una serie de elementos difundir el proyecto que si la entidad generada. Estos elementos están formados por una web explicativa, video promocional y vídeos de habilidad. Todos estos elementos se ajustan a la identidad generada y a continuación se detallan.

Web Informativa

Esta web se aloja en [about.minutesto.work](https://docs.minutesto.work). Esta web describe brevemente los puntos principales de la app y funciones que pueden interesar al usuario.

Video promocional

Un video muy breve que muestra diferentes detalles y funcionalidades de la web app. Pensado para compartir en redes. En el anexo se puede consultar el storyboard.

Disponible en: <https://docs.minutesto.work/desarrollo/difusion#video-promocional>
(a partir del 30 de julio)

Video usabilidad

Un video que detalla cada una de las pantallas, el flujo y el funcionamiento de la app.

Disponible en: <https://docs.minutesto.work/desarrollo/difusion#video-usabilidad>
(a partir del 30 de julio)

6. CONCLUSIONES

4min

6.1. CONCLUSIONES

Este proyecto permite comprender cómo se elaboran los proyectos de diseño digital y las diferentes opciones y posibilidades para abarcarlos. A continuación se detallan algunas las conclusiones resultantes:

Gran oferta de aplicativos, pocas interfaces bien diseñadas

Actualmente en el mercado existen aplicativos muy potentes, pero a nivel gráfico tienen defectos. Es por ese motivo que muchos aplicativos webs o de otras plataformas utilizan sistemas de diseño de código abierto. Esto provoca que se estandaricen todas las interfaces, lo cual es positivo en el ámbito de usabilidad, pero conlleva que tengan poca personalidad como aspecto negativo a nivel competitivo.

Proyecto distribuido en pequeñas fases y continua optimización

El proyecto de diseño gráfico debe plantearse de forma diferente a la estructura de diseño convencional el print. El proyecto empieza y se sigue desarrollando, marcado por metas concretas y a corto plazo. Diseñando la meta y se desarrolla el camino hasta esta.

Si quieres llegar lejos ve acompañado

El perfil o el desarrollo de *full-stack* permite desarrollar de forma más eficiente proyectos pequeños, pero para proyectos más grandes es posible que sobrepase las capacidades de una sola persona. Para proyectos grandes se debe contar con un equipo. Un perfil que es ideal para gestionar proyectos de gran envergadura y poder intercomunicar diferentes departamentos.

Diseñador/programador

La línea que divide el diseño y la programación cada vez es más fina. Existen diferentes librerías y *frameworks* que hacen muy accesible el desarrollo de aplicativos e interfaces. También están surgiendo varias herramientas que permiten diseñar gráficamente sin tener que programar. Conocer los lenguajes de programación y las tecnologías disponibles favorecen al proyecto.

Software como complemento para procesos analógicos

Digitalizar procesos analógicos permite replantear el proceso y extender sus posibilidades. El proceso analógico retroalimenta el proceso digital.

El feedback es crucial

Durante todo el proceso de diseño recibir feedback de diferentes usuarios y público permite re-enfocar la dirección que se está tomando en el proyecto. De forma directa o indirecta puede aportar nuevas soluciones y plantearse nuevos retos.

Fuentes Variables

Las fuentes variables son una tecnología muy interesante ya que permiten reducir tiempos de carga dado que su peso se encuentra reducido, y a nivel gráfico permiten explorar nuevas jerarquías y tipos de interacción. A pesar de eso las herramientas disponibles actualmente no permiten explotar su potencial, únicamente se puede conseguir a través del código.

Diseñadores y herramientas para diseñar

Las comunidades abiertas de diseño retroalimentan positivamente el mercado, aportando soluciones más eficientes. En el caso del aplicativo utilizado para maquetar y prototipar la web, se ha utilizado *Figma*, haciendo uso de diferentes complementos y herramientas generadas por los propios usuarios.

ANEXO

Todos los recursos utilizados, fuentes de información y similares, se han detallado en las notas al pie de página. Para consultar recursos en línea o interactivos, consultar la memoria digital en:

<https://docs.minutesto.work>

Benchmarking y Matrix Decision (pág. 11)

NOBREC	LINKS	Funciones Básicas	Interfaz simple	Ajustes simples	Funciones inteligentes	Multipлатформа	Curva de aprendizaje	Tiempo en iniciar el número de citas	Documentación y soporte	Coste del servicio	Modo Offline	Registro	Modo oscuro	Efectos de sonido	Notificaciones	Positivo	Negativo		
Pomofocus	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Cambia automáticamente el temporizador, detiene la tarea en la que se trabaja, ajustes de sonido, controla las notificaciones y permite consultar un reloj	Webapp, soporte que es responsive, para el diseño es de una sola columna	Sencilla	00:00:20	2	Básica	Freemium	No desde cero	Opcional para sincronizar y entender funciones	Si, función premium	Si, clásicos	Si	Muestra el temporizador en la pantalla, calcula a qué hora se va a acabar la tarea	Interfaz clásica	
Pomodroid	https://	Temporizador	Si	Si	Reservar los minutos, customizar los minutos de la sesión, temporizador siempre visible, cambios automáticos	Windows, MacOs y Linux	Sencilla	00:01:00	6	Básica y comunidad GitHub	Gratis	Si	No	Si se personaliza el tema	Si, modemas	Si	Posibilidad de personalizar el color de la interfaz e integración con el sistema operativo	No tienen una web app	
Focus To-Do	https://	Temporizador y tareas	Subcategoría al propósito	Si	Se puede incorporar con todos los dispositivos, recordatorio, tareas a realizar, repite tareas	Android, iOS, WatchOs, MacOs, Windows y extensión Chrome	Nivel intermedio	00:00:34	7	Nada	Freemium	Si	Opcional (Si Registro de Google)	No	Si, se pueden escoger	Si	Exagera la pausa larga en base a los pomodoros realizados, definir cuantos pomodoros conlleva cada tarea, planear para mañana o otro día, bloqueo rojo y verdes	No tiene modo oscuro, muchas de las Funciones más interesantes en versión premium	
Marinara	https://	Temporizador	Demasiado simple	Si	Support	Extensión de Chrome	Sencilla, pero sin guía de inicio	00:00:20	3	No, pero comunidad GitHub	Gratis	Si	No (registro de Google)	No, pero sólo existe la página de ajustes	Si	Si (tiene una pantalla nueva con un resumen)	Si	Facilidad de exportar datos, open source	Difficil de entender al principio, no permite poner las tareas, no queda clara la pausa de tiempo
Tomato Timers	https://	Temporizador y tareas	No	Si	No	Webapp	Sencilla	00:00:30	8	Básica	Gratis	No desde cero	No	No	Si, tipos	No	Explican todo bien detallado y con ilustraciones	Gráfica sencilla, animaciones incómodas, UI negativo	
Marinara Timer	https://	Temporizador	Si	No	No	Webapp	Sencilla	00:00:20	2	No	Gratis	No desde cero	No	No, pero buena serie	Si	No	Se puede configurar en silencio para mostrar un temporizador silenciosamente, permite escoger el sonido	No se puede utilizar una lista de tareas	
Pomodoro Tracker	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Estadísticas personales y globales, generación de hora, algunas opciones de pomodoros	Webapp, MacOs y Windows	Nivel intermedio	00:00:01	2	Si y sugerencias en la misma app	Gratis (con anuncios)	No desde cero	Opcional	Si	Si	Si	Calcula la hora de la próxima pausa (aunque también), función anónimo, propone otras conexiones de tiempo	No se mantiene el modo oscuro	
PomodoneApp (no funciona)	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Sincronizar entre plataformas	Windows, Linux, Mac, iOS, Android	Nivel intermedio	00:00:00	3	Básica	Gratis	Si (activativo, No desde cero Webapp)	Si	Registro Obligatorio	No	Si	Si	-	Registro Obligatorio
Pomodor	https://	Temporizador	Si	Si	Estadísticas, sincronización	Webapp	Sencilla	00:00:24	3	Si, plataforma GitHub	Gratis	Si (PWA)	Si	No	Si	No	Temporizador en el título de la pestaña, material design, bloquea ajustes para evitar distracciones	No tiene modo oscuro, identidad material design	
Pomodoto	https://	Temporizador y tareas	Si	No se pueden ajustar los pomodoros	Estadísticas, sincronización	Webapp, iOS, Android, ChromeBook, MacOs y Windows	Fácil	00:00:07	4	Básica y tutorial al inicio	Freemium	Si (activo, No desde cero Webapp)	Registro Obligatorio	Si (No automatico)	Si, bajo calidad	Si, pero hay que extraer	La UI se bloquea durante el pomodoro, opción para cambiar el idioma, generar tareas	Modo oscuro no automatico	
Focus Booster	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Estadísticas, sincronización, reports enviados por mail	Webapp	Medio	-	-	Si y con consejos	Freemium	No desde cero	Registro Obligatorio	No	Si	Si	Buena documentación, temporizador en la pantalla y reports personalizados	Ventosa gratuita limitada, fondo del reloj	
Be Focused	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Estadísticas, sincronización	iOS, iPadOs, MacOs	Medio	-	-	Básica	Medio	Si	Opcional	No	Si y personalizable	Si	Especializadas para dispositivos Apple	Interfaz demasiado clara enciende a tono, hay que pagar dos veces para poder sincronizar dispositivos	
Engines	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Estadísticas, planes en calendario	iOS, Android	Sencilla	-	-	Básica	Freemium	Si	Opcional	No	Si	Si	Posibilidad de controlar las veces que uno se distrae, bloquea de ojos	Escucha repetitiva que está en español	
Focuslist	https://	Temporizador y tareas	Si	Si	Lista de tareas, estadísticas resumidas	MacOs, iOS y WatchOs	Sencilla	-	-	Básica	Freemium	Si	No	No	Si	Si	Versión por el WatchOs, Comparte conexión en sus redes sociales	Requiere descargar las aplicaciones.	

NOBREC	LINKS	Funciones Básicas	Interfaz simple	Ajustes simples	Funciones inteligentes	Multipлатформа	Curva de aprendizaje	Tiempo en iniciar el número de citas	Documentación y soporte	Coste del servicio	Modo Offline	Registro	Modo oscuro	Efectos de sonido	Notificaciones	PUNTAJACIÓN	TOP
Pomofocus	https://	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	288	1
Pomodroid	https://	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	250	5
Focus To-Do	https://	3	0	3	2	3	1	1	0	2	3	2	0	3	2	215	8
Marinara	https://	2	3	0	1	2	2	1	3	1	3	3	2	2	1	261	4
Tomato Timers	https://	3	1	0	3	1	1	1	3	1	3	0	2	0	0	207	10
Marinara Timer	https://	2	3	0	0	3	3	3	3	1	3	1	3	1	2	207	9
Pomodoro Tracker	https://	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	260	2
PomodoneApp (no funciona)	https://	3	3	1	3	3	3	3	3	2	0	2	0	2	2	234	7
Pomodor	https://	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	0	2	0	265	3
Pomodoto	https://	3	2	2	2	3	2	3	2	1	0	1	1	1	1	244	6
Valor		11	14	13	9	12	8	7	6	1	9	4	2	5	3	10	114

Gracias por leer sobre el proyecto

Para cualquier consulta o más información puedes contactarme a través de ykamata@eina.cat.

Puedes encontrar la web app en minutesto.work.