

Diseño aplicación móvil para niños

Desarrollo de interfaces

Ivan Nuñez Rodriguez

2º DAM

Índice

1. Identificación y análisis
2. Ejemplo de interacción de usuarios
3. Elección de elementos visuales usados
4. Tabla de datos
5. Valoración final
6. Link al prototipo.
7. Link del proyecto.

Identificación y análisis

Identificación del Usuario Objetivo

Perfil del niño:

- Edad: 4-6 años
- Intereses: Coloreado, audio, vídeo, juegos simples, cuentos clásicos.
- Habilidades: Iniciando la lectura, reconociendo formas y colores, interactuando con dispositivos táctiles.
- Necesidades: Entretenimiento educativo, desarrollo de habilidades cognitivas, estimulación sensorial.
- Dispositivos: Principalmente tablets y smartphones, con interfaces sencillas e intuitivas.

Perfil del cuidador:

- Edad: Generalmente padres o tutores.
- Intereses: Que sus hijos se diviertan aprendiendo, contenido seguro y educativo, facilidad de uso de la aplicación.
- Necesidades: Control parental, seguimiento del progreso del niño, aplicación que complemente las actividades educativas en casa.

Análisis de Usuarios

Motivaciones y objetivos:

- Perfil del niño
 - Divertirse y explorar el mundo digital.
 - Aprender de forma lúdica y entretenida.
 - Desarrollar su creatividad e imaginación.
 - Interactuar con otros niños (si la app incluye funciones sociales).
- Perfil del Cuidador:
 - Ofrecer a sus hijos una herramienta educativa y entretenida.
 - Controlar el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas.
 - Asegurarse de que el contenido sea adecuado para la edad de sus hijos.
 - Facilitar el aprendizaje de habilidades básicas.

Ejemplo de interacción de usuarios

Escenario: Un martes por la tarde, Miguel (5 años) quiere pasar un rato divertido y educativo con su nueva aplicación.

Interacción:

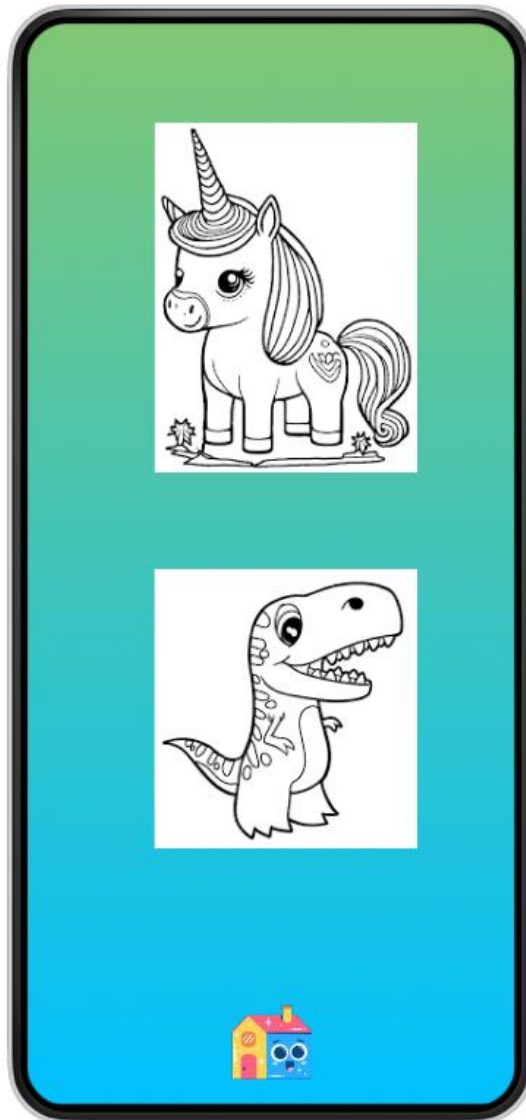
1. **Inicio:** Miguel abre la aplicación y se encuentra con una pantalla de inicio.

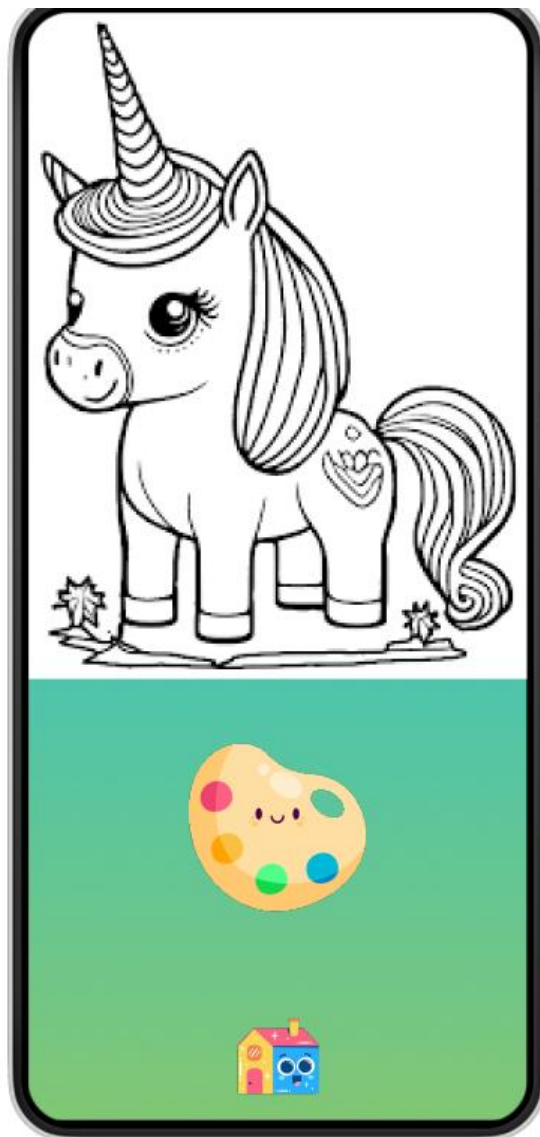


2. **Menú:** Miguel se encuentra con menú en el cual puede elegir lo que va hacer el día de hoy.



3. **Colorear:** Miguel elige el botón del pincel y se le presenta una galería de plantillas con diferentes temáticas.





4. **Cuentos:** Una vez que termina de colorear, Miguel quiere escuchar un cuento. Selecciona el botón del libro y se le muestra una lista de cuentos clásicos como "Caperucita Roja".



Caperucita Roja y el Lobo Feroz

Había una vez una niña muy bonita a la que llamaban Caperucita Roja por la caperuza que siempre llevaba puesta. Un día, su mamá le pidió que llevara una cesta con comida a su abuelita, que estaba enferma.

– Pero ten mucho cuidado, Caperucita –le advirtió su madre–. No te desvíes del camino y no hables con extraños.

Caperucita, feliz de hacer un favor a su abuelita, emprendió el camino hacia la casa de la anciana. Por el bosque, se encontró con un lobo muy grande y astuto.

– ¡Buenos días, niña! ¿Adónde vas tan bonita? –le preguntó el lobo con voz suave.

– Voy a casa de mi abuelita a llevarle esta cesta – respondió Caperucita, sin sospechar nada.

El lobo, que ya tenía un plan en mente, le preguntó por el camino más corto y, corriendo más rápido que Caperucita, llegó antes a la casa de la abuelita. Allí, se comió a la anciana y se metió en su cama, tapándose con la colcha.

Poco después, llegó Caperucita. Al ver a su abuelita en la cama, le preguntó:

– ¡Abuelita, abuelita! ¿Qué ojos tan grandes tienes!

– Para verte mejor, mi niña –respondió el lobo con voz ronca.

– ¡Abuelita, abuelita! ¿Qué orejas tan grandes tienes!

– Para oírte mejor, mi niña –volvió a responder el lobo.

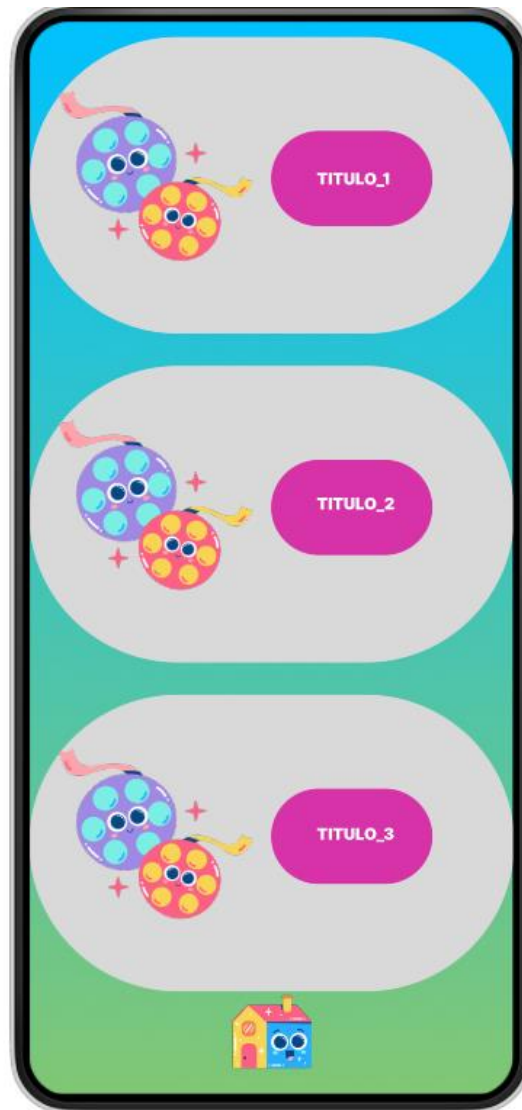
Y así siguió Caperucita haciendo las mismas preguntas sobre la nariz, la boca y los dientes del lobo, que eran cada vez más grandes. Al final, el lobo se la tragó de un bocado.

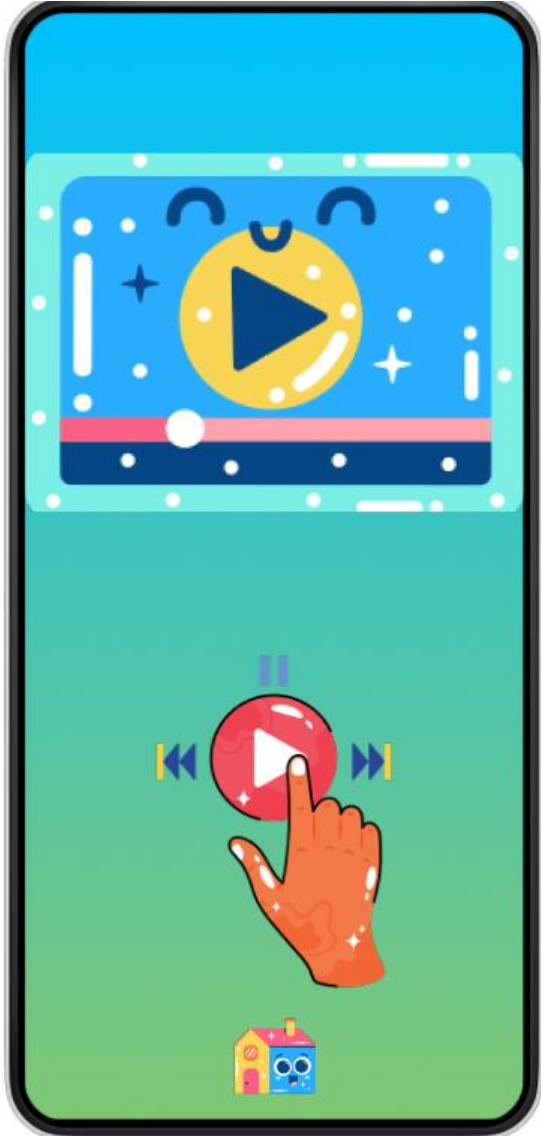
Un leñador que pasaba por allí oyó los fuertes ladridos del lobo y se acercó a la casa. Al ver al lobo dormido en la cama, le abrió el vientre con su hacha y sacó a Caperucita y a su abuelita, que estaban muy asustadas pero sanas y salvas.

El leñador mató al lobo y Caperucita y su abuelita volvieron a casa, prometiendo nunca más desviarse del camino y hablar con extraños.



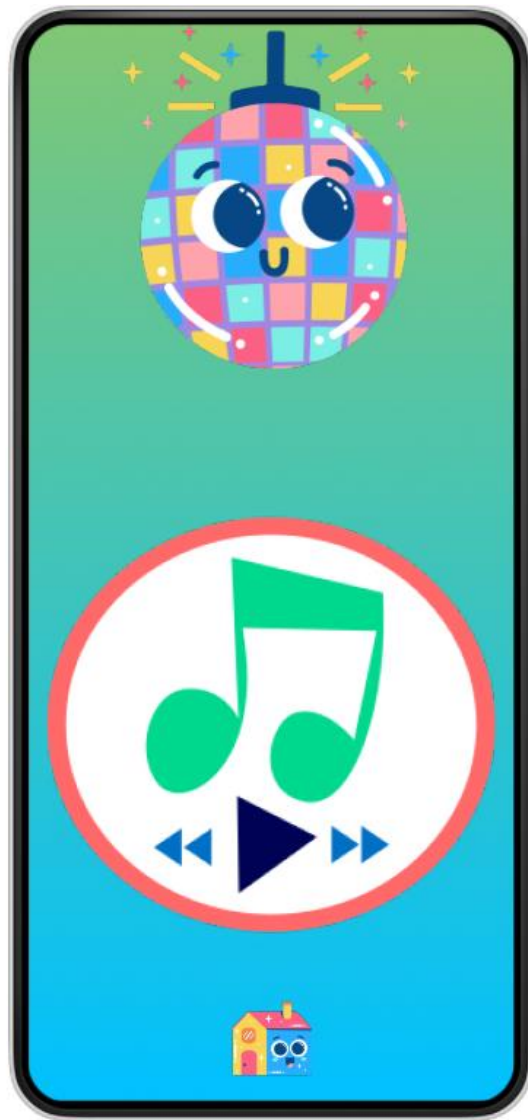
5. **Videos:** Después del cuento, Miguel tiene ganas de ver un video. Entra en la sección de videos y encuentra una selección de videos educativos de YouTube para niños.





6. **Música:** Miguel tiene ganas de relajarse con música. Entra en la sección de música y encuentra una lista su lista de audio de Spotify.





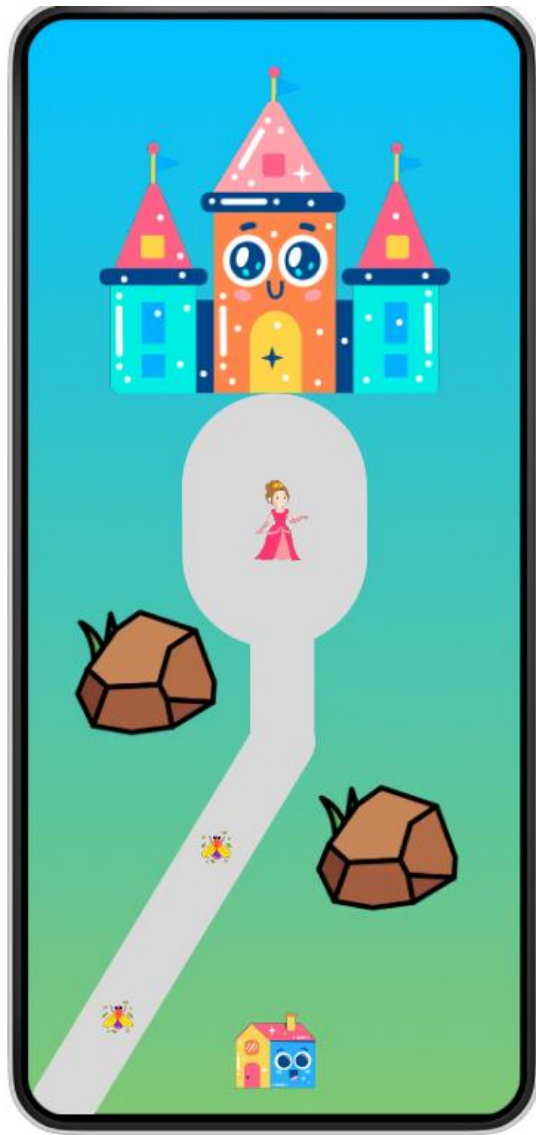
7. **Juegos:** Para finalizar, Miguel quiere jugar. Selecciona la sección de juegos y encuentra una variedad de juegos educativos como emparejar imágenes, ordenar secuencias o resolver puzzles.



ENCUENTRA LA PAREJA







8. **Control parental:** Mientras Miguel juega, su mamá revisa la configuración de la aplicación. Activa el control parental para limitar el tiempo de pantalla y asegurarse de que Miguel solo pueda acceder a contenido adecuado para su edad.



Elección de elementos visuales usados

1. Paleta de colores

Se ha elegido colores que generan un equilibrio entre la atención y la relajación como pueden ser el verde y azul

2. Tipografía

La fuente elegida es de fácil lectura pudiendo hacer zoom en cualquier momento para poder leer con mayor facilidad

3. Iconografía

Lo iconos elegidos han sido elegidos para que el usuario reconozca con facilidad las diferentes secciones

4. Imágenes

Las imágenes utilizadas también siempre hacen relación a la temática en la que esta el usuario en cada momento

Tabla de datos

Pregunta	Respuestas posibles	Cantidad de respuestas	Porcentaje	Observaciones
¿La navegación de la aplicación es clara e intuitiva?	Sí, No, A veces	120	50%	Algunos usuarios mencionaron dificultad para encontrar la sección de juegos.
¿Los ejemplos y tutoriales te ayudaron a comprender cómo utilizar la aplicación?	Sí, No, A veces	100	41.7%	Varios usuarios sugirieron agregar más videos tutoriales
¿La experiencia general de uso fue positiva?	Sí, No, A veces	110	45.8%	Algunos usuarios mencionaron que la aplicación se bloqueaba ocasionalmente.
¿Qué aspecto de la aplicación te gustó más?	Respuesta abierta			Muchos usuarios destacaron los gráficos coloridos y la variedad de actividades.

Valoración final

La aplicación ha demostrado ser prometedora en términos de cumplir con las expectativas iniciales de los usuarios más jóvenes. La interfaz intuitiva y los contenidos atractivos han generado una experiencia positiva en general.

Sin embargo, para optimizar aún más la aplicación, se identificaron las siguientes áreas de mejora:

- **Accesibilidad:** Es necesario realizar una evaluación exhaustiva de la aplicación para garantizar que sea accesible a todos los niños, independientemente de sus habilidades. Esto implica considerar aspectos como el tamaño de los elementos visuales, el contraste de colores, las opciones de personalización y la compatibilidad con tecnologías asistidas.
- **Rango de edad:** La aplicación podría beneficiarse de una segmentación más detallada por edades, ofreciendo contenidos y funcionalidades adaptadas a las necesidades y capacidades de cada grupo de edad. Esto permitiría crear una experiencia más personalizada y enriquecedora.
- **Control parental:** Es fundamental fortalecer las herramientas de control parental para brindar a los padres un mayor grado de control sobre el tiempo de uso, el contenido al que acceden los niños y la posibilidad de personalizar los perfiles de cada hijo.

En cuanto al desarrollo futuro, se proponen las siguientes acciones:

- **Ampliar el catálogo de contenidos:** Incorporar nuevos juegos, cuentos y actividades educativas que estimulen diferentes áreas del desarrollo infantil.
- **Integrar elementos de gamificación:** Incorporar sistemas de recompensas y desafíos para motivar a los niños a utilizar la aplicación de forma regular y alcanzar nuevos objetivos.

Link del prototipo

<https://www.figma.com/proto/jfHqpF8kpSWc7l4wkom04I/Untitled?node-id=2-48&node-type=canvas&t=Ksi3TO19v015XBsl-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=2%3A33>

Link del proyecto

<https://www.figma.com/design/jfHqpF8kpSWc7l4wkom04I/Untitled?node-id=0-1&t=IcKnutdBRo5kFIdq-1>