



# NutriBalance

## Integrantes

- Jesus Bruno Chancayauri Soncco
- Jhonatan Bilbao Uscca Giraldo
- Jayan Michael Cáceres Cuba
- Diaz Castro Berly Joel
- Leonardo Montoya Choque

# Problema del proyecto de HCI

Las soluciones actuales para aprender sobre nutrición no logran fomentar una interacción significativa con los usuarios ni proporcionan un contexto práctico y comprensible sobre hábitos alimenticios saludables, lo que dificulta su motivación y capacidad para adoptar cambios duraderos en su dieta.

# Objetivos del proyecto de HCI

Mejorar la experiencia de aprendizaje sobre nutrición, con el objetivo de aumentar el interés en hábitos alimenticios saludables, simplificar la información nutricional y hacer más accesible y aplicable el concepto de una dieta equilibrada.

# Necesidad #1

Las personas necesitan saber cómo balancear los alimentos en su día a día, ya que suelen estar confundidas sobre qué comer y en qué cantidad.

## Objetivo:

- Ayudar al jugador a aprender a equilibrar nutrientes esenciales a través de la creación de comidas variadas, mostrándoles las consecuencias positivas de mantener una dieta adecuada.

## Subtareas:

- Sistema de "Plato Balanceado":
- Retroalimentación Visual:
- Desafíos Temáticos



# Necesidad #2

Necesitan una forma de mantenerse interesados y motivados en cuidar su alimentación, especialmente si no ven resultados inmediatos.

## Objetivos:

- Mantener la motivación del jugador ofreciéndole recompensas visibles por seguir hábitos alimenticios saludables y demostrando cómo estas decisiones impactan positivamente en el bienestar general del personaje.

## Subtareas:

- Recompensas
- Sistema de Progreso
- Eventos Sorpresa



# Necesidad #3

Las personas necesitan descubrir nuevas formas de variar sus comidas sin sacrificar el equilibrio nutricional.

**Objetivo:** Fomentar la creatividad del jugador al ofrecer una amplia gama de alimentos y recetas, además de la posibilidad de explorar y desbloquear nuevas opciones gastronómicas

## Subtareas:

- Variedad de Alimentos y Recetas
- Exploración Gastronómica
- Retos de Creatividad



## Necesidad #4

Existe la necesidad de diferenciar claramente entre alimentos saludables y no saludables en sus elecciones diarias.

**Objetivo:** Facilitar que el usuario pueda identificar rápidamente qué alimentos son saludables a través de etiquetas visuales y proporcionarle información clara sobre los beneficios de cada alimento, permitiéndole tomar decisiones informadas.

### Subtareas:

- Etiquetas Visuales
- Modo Educativo
- Minijuego de Clasificación



# Necesidad #5

Necesitan comprender mejor cómo sus elecciones afectan su salud a corto y largo plazo.

**Objetivo:** Crear un sistema de consecuencias visuales y narrativas que permita al jugador entender cómo una mala alimentación afecta la salud

## Subtareas:

- Estado del Personaje
- Eventos Narrativos
- Estadísticas Progresivas





# Necesidad #6

Las personas buscan información clara y accesible sobre la calidad nutricional de los alimentos, sin tecnicismos que les dificultan entender.

**Objetivo:** Proporcionar al jugador acceso a información simple y útil sobre la nutrición y el impacto de los alimentos en la salud, sin tecnicismos innecesarios

## Subtareas:

- Información Contextual
- Consejos Prácticos
- Biblioteca Virtual



# Necesidad #7

Las personas necesitan aprender cómo combinar alimentos de distintos grupos (carbohidratos, proteínas, etc.) para mantener una dieta equilibrada y variada.

Objetivos: Enseñar a los usuarios cómo combinar alimentos de diferentes grupos (carbohidratos, proteínas, etc.) para mantener una dieta equilibrada y variada.

Subtareas:

- Clasificador de alimentos
- Crear un plato equilibrado
- match-3



# Necesidad #8

Los usuarios necesitan comprender cómo sus emociones pueden influir en sus elecciones alimenticias, para desarrollar estrategias que les ayuden a mantener hábitos saludables incluso en situaciones emocionales complicadas.

## Objetivo:

Enseñar a controlar sus emociones en situaciones complicadas

## Subtareas:

- Consejos
- Sesiones de Mindfulness



# Necesidad #9

Necesitan aprender a disfrutar de los alimentos saludables, asociándose con experiencias agradables, en lugar de verlos como una imposición o restricción

**Objetivo:** Ayudar a los usuarios a disfrutar de los alimentos saludables, asociándolos con experiencias agradables, en lugar de verlos como una imposición o restricción.

## Subtareas:

- Escenarios saludables
- Resultados en tu persona



# Necesidad #10

Los usuarios necesitan saber qué alimentos les ayudan a mantener un nivel de energía constante durante el día y cómo evitar caídas de energía debido a elecciones inadecuadas

## Objetivo:

Enseñar sobre que alimentos consumir para tener la energía óptima según cada tipo de persona

## Subtareas:

- Categorizar alimentos
- Mostrar resultados desfavorables de comidas chatarra

