Formularios De Configuración V2

CPEE MaRIA MONTESSORI

Salvador Bernal CORREA

2023

Contenido

[Resumen 2](#_Toc137760918)

[Diseño 4](#_Toc137760919)

[Capturas formularios (WEB) 6](#_Toc137760920)

# Resumen

Informe sobre cómo afectarían los puntos de adaptación mencionados a una aplicación móvil:

1. Accesibilidad Visual:
   * Adaptación visual: Si el alumno/a presenta discapacidad visual, se deben proporcionar actividades y juegos sensoriales en lugar de contenido visual.
   * Tamaño de letra e imagen: Si el alumno/a requiere adaptación del tamaño de letra e imagen, la aplicación debe permitir ajustar el tamaño para una mejor visibilidad.
   * Contrastes de colores: Si el alumno/a necesita contrastes de colores, la aplicación debe ofrecer la opción de fondo negro para facilitar la visualización.
   * Adaptación del cursor: Si se requiere adaptar el tamaño, color y velocidad del cursor, la aplicación debe permitir ajustar estos parámetros para una mejor interacción.
2. Accesibilidad Auditiva:
   * Adaptación del volumen y la velocidad: La aplicación debe ofrecer la posibilidad de ajustar el volumen y la velocidad de reproducción para adaptarse a las necesidades auditivas del alumno/a.
   * Feedback auditivo a modo de recompensa: Si el alumno/a reacciona al feedback auditivo, la aplicación debe brindar opciones de recompensa como canciones, tonos o grabaciones con voces conocidas.
3. Accesibilidad Cognitiva:
   * Adaptación del enunciado: Si se requiere adaptación del enunciado para aumentar la comprensión, la aplicación debe ofrecer opciones como el uso de mayúsculas, minúsculas, imágenes (pictogramas o fotos reales) y enunciados hablados.
   * Control del tiempo y respuesta: La aplicación debe permitir ajustar el tiempo de respuesta y la velocidad de presentación del mensaje para adaptarse a las necesidades cognitivas del alumno/a.
   * Temporizador visual: Si se necesita un temporizador visual, la aplicación debe brindar la opción de mostrarlo durante toda la actividad o solo al final cuando queden unos segundos o un minuto.
   * Control por parte del docente: Si se requiere un control por parte del docente, la aplicación debe ofrecer funciones como bloquear la pantalla completa, establecer límites de tiempo de actividad y bloquear ciertas partes de la pantalla.
4. Accesibilidad Física:
   * Uso de pulsador: Si el alumno/a necesita un pulsador, la aplicación debe ser compatible y permitir la configuración de diferentes tipos de pulsadores según las partes del cuerpo utilizadas.
   * Uso de ratón y teclado: La aplicación debe admitir diferentes tipos de ratones y teclados (convencionales o adaptados) y permitir ajustar la velocidad de pulsación de las teclas.
   * Modificación de parámetros al hacer clic en la pantalla: Si se requiere modificar la intensidad, el área, la fuerza o el tiempo de clic en la pantalla, la aplicación debe permitir ajustar estos parámetros según las necesidades del alumno/a.
   * Consideración de movimientos repetitivos: Si se deben tener en cuenta los movimientos repetitivos al hacer clic en la pantalla, la aplicación debe ofrecer opciones para gestionar estos movimientos, como considerar solo el primer clic o pasar a la siguiente tarea después de cierto tiempo.

Gustos e Intereses:

* Adaptación del contenido y las recompensas: La aplicación debe permitir adaptar el contenido y las recompensas a los gustos e intereses del alumno/a. Debe proporcionar un apartado para incluir los gustos, intereses y preferencias, y permitir la personalización de las recompensas con imágenes subidas por el usuario.

En resumen, la implementación de estos puntos de adaptación en una aplicación móvil garantizará que la experiencia sea más inclusiva y personalizada para los niños con necesidades especiales. Cada punto de adaptación aborda una necesidad específica en términos de accesibilidad visual, auditiva, cognitiva y física, así como los gustos e intereses individuales del alumno/a.

# Diseño

1. Pantalla de Configuración - Accesibilidad Visual:
   * ¿El alumno/a presenta discapacidad visual? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a mira a la pantalla? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a hace barrido visual? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a es capaz de mirar teclado/ratón y pantalla (atención compartida)? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a presenta buena coordinación óculo-manual? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a necesita adaptación de tamaño de letra y/o imagen? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones de tamaño: [Pequeño] [Mediano] [Grande]
   * ¿El alumno/a necesita contrastes de colores? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones de fondo: [Blanco] [Negro]
   * ¿Adaptación del cursor: tamaño, color y velocidad? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario ajustar el tamaño, color y velocidad del cursor.
2. Pantalla de Configuración - Accesibilidad Auditiva:
   * ¿El alumno/a presenta discapacidad auditiva? [Si] [No]
   * ¿Adaptación del volumen y la velocidad? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario ajustar el volumen y la velocidad de reproducción.
   * ¿El alumno/a reacciona al feedback auditivo a modo de recompensa en una actividad? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones de recompensa: [Canción] [Tono] [Grabación con voz conocida]
3. Pantalla de Configuración - Accesibilidad Cognitiva:
   * ¿El alumno/a presenta discapacidad cognitiva? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a requiere adaptación del enunciado para aumentar la comprensión de mensajes orales? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones de adaptación: [Mayúsculas] [Minúsculas] [Apoyo con imágenes] [Enunciado hablado]
   * ¿El alumno/a requiere un encuadre del texto mientras aparece la consigna? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario elegir el tipo de encuadre.
   * ¿El alumno/a requiere que se adapte la velocidad en la que se le presenta el mensaje? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar la velocidad de presentación.
   * ¿El alumno/a requiere adaptación del tiempo de respuesta? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar el tiempo de respuesta.
   * ¿El alumno/a requiere que se incluya la posibilidad de presentar un temporizador visual? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario elegir cuándo mostrar el temporizador.
   * ¿El alumno/a requiere que se establezca control por parte del docente? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones de control: [Bloqueo de pantalla completa] [Tiempo de actividad] [Eliminar retroceso] [Bloquear partes de la pantalla]
4. Pantalla de Configuración - Accesibilidad Física:
   * ¿El alumno/a presenta discapacidad física? [Si] [No]
   * ¿El alumno/a requiere pulsador? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario elegir el tipo de pulsador.
   * ¿El alumno/a usa ratón? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario elegir el tipo de ratón.
   * ¿El alumno/a usa teclado? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, permitir al usuario configurar las preferencias del teclado.
   * ¿El alumno/a requiere modificaciones en la intensidad al hacer clic en la pantalla? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar la intensidad del clic.
   * ¿El alumno/a requiere modificaciones en el área al hacer clic en la pantalla? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar el tamaño del área de clic.
   * ¿El alumno/a requiere modificaciones en la fuerza al hacer clic en la pantalla? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar la fuerza del clic.
   * ¿El alumno/a requiere modificaciones en el tiempo de clic en la pantalla? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, mostrar una barra para ajustar la velocidad de clic.
   * ¿El alumno/a requiere tener en cuenta los movimientos repetitivos al hacer clic en la pantalla? [Si] [No]
     + Si se indica que sí, ofrecer opciones para tener en cuenta los movimientos repetitivos.
5. Pantalla de Configuración - Gustos e Intereses:
   * Dejar un apartado para incluir los gustos, intereses y preferencias del alumno/a.
   * Permitir al usuario subir imágenes para crear recompensas personalizadas.

# Capturas formularios (WEB)









